TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

BITTI-kirjat

PELIT 1988

Hinta 39:—



YLI 200 PELIARVOSTELUA

- AMPUMAPELIT
- ARCADEADVENTURET
- SEIKKAILUT
- URHEILUPELIT
- TOIMINTAPELIT
- SIMULAATTORIT
- STRATEGIAT
- ROOLIT

★ MAAILMAN PARHAAT PELIT ★ 16-BITTISTEN PELIMAAILMA ★ SUOMALAISTEN OHJELMOIJIEN TIE MAAILMAN HUIPULLE ★ ONKO PC:STÄ PELIKONEEKSI? ★ LEFFASTA PELIKSI — ONNISTUUKO? ★

828475-88-01

9 770784 482019

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.

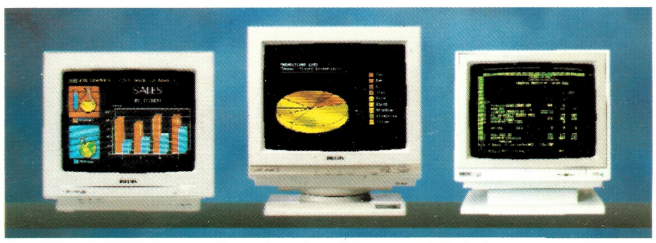
Yksivärimonitorit
BM 7502 vihreä CVBS
BM 7522 ruskea CVBS
BM 7752 FSQ vihreä CVBS

Värimonitorit
CM 8802 CVBS+RGB+VCR
CM 8833 CVBS+RGB+RGB I+VCR
CM 9073 RGB I (CGA+EGA)

CM 8833,
14" -värimonitori
CVBS+RGB+RGB I -liitännät
VCR-kytkin
CRT-Pitch 0.42 mm
Tumma kuvaputki
Kääntyvä jalusta
Resoluutio 600 x 285
80 merkkiä rivillä
Sopii useimpiin mikroihin ja videoihin

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

Myös laaja valikoima PRO-monitoreja!



Haluan lisätietoja Philips-monitoreista.

Erityisesti: _____

Nimi _____

Yritys _____

Osoite _____

Postinumero _____

Postitoimipaikka _____

Laitekanta/merkki _____

Palautusosoite: Oy Philips Ab/Monitorit,
PL 75, 02631 Espoo

PHILIPS

PELIT 1988

TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

MIKRO BITTI -kirjat



Koonneet:

Niko Nirvi
Tuija Luukkala

Peliarvostelut ja valokuvat:

Markku Alanen
Kai Becker
Pasi Hytönen
Jyrki J. J. Kasvi
Jukka O. Kauppinen
Aki Korhonen
Timo Kotipelto
Ilari Kuittinen
Niko Nirvi
Jori Olkkonen
Juha-Pekka Santikko
Risto Siilasmaa
Petri Teittinen

Ulkoasu ja piirrokset:

Pentti Nuortimo

Painopaikka:

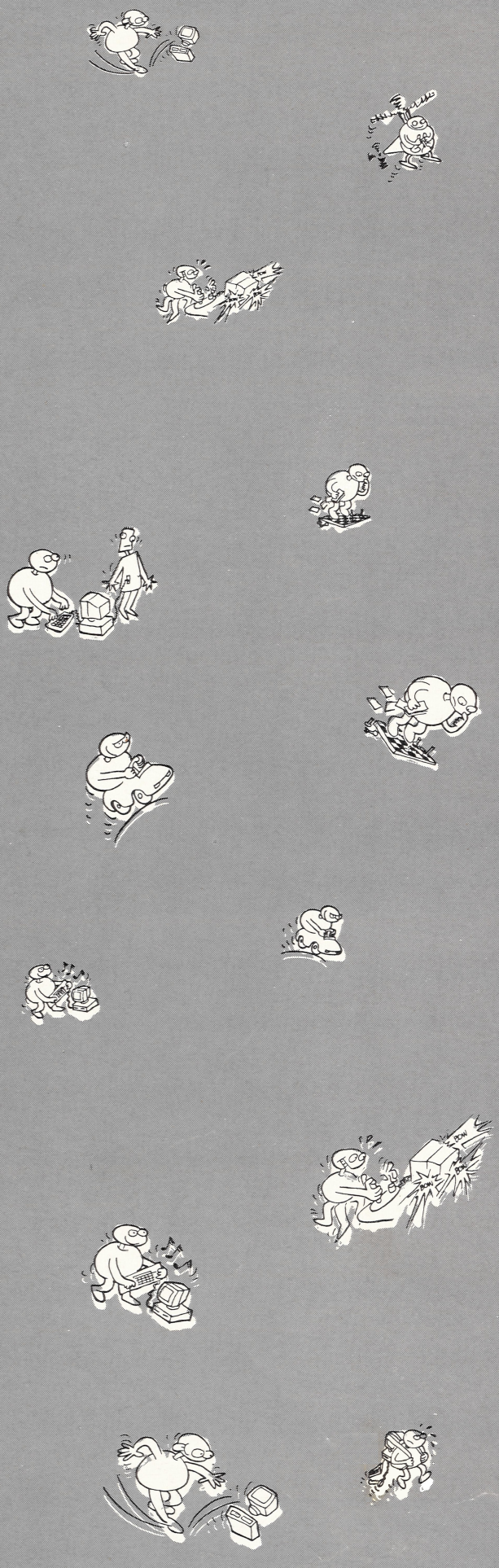
Forssan Kirjapaino Oy 1988

ISSN 0784-4824

© 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.



Sisällysluettelo

Matka mielikuvitukseen 5

Onko tietokoneella pelaaminen tyhjänpäiväistä? Mitä pelaaminen maksaa?

16-bittisten maihinnousu 7

Mitä onkaan ehtinyt tapahtua kahden pelikirjan välillä.

Maailman parhaat pelit 11

Erittäin subjektiivinen näkemys siitä, mitä pelejä kannattaa pelata ja mitä sitten ei missään tapauksessa.

Tietokonepelit ja elokuvat 15

Hittileffoista tehdään usein myös peli. Mutta minkälainen?

Pc:stäkö pelikone 19

PC:t ovat isien ja äitien työkaluja. Mitäs sitten himopelurit niillä voivat tehdä?

Pelivinkkejä 23

Miten päästään ongelmista Maniac Mansionissa, Bubble Bobblessa, Druidissa, Faery Talessa ja monessa muussa.

Suomalaiset pelintekijät 25

Stavroksesta se alkoi, Tapaninmäellä jatkui. Nyt on jo moni muukin tullut kuvioihin mukaan.

Peliarvostelut

Toimintaseikkailut 29
Ampumapelit 45
Toiminta- ja taitopelit 61
Urheilupelit 68
Simulaattorit 81
Strategiapelit 90
Roolipelit 99
Seikkailupelit 106
Muut pelit 111

Aakkosellinen hakemisto 114

MATKA MIELIKUVITUKSEEN

Jo toisen kerran avautuvat ovet maailmaan, jossa harmaa arki muuttuu värikkääksi ja kiehtovaksi elektroniseksi näennäistodellisuudeksi. Tästä kirjasta löytyy taas satoja matkakohteita, joten tartuppa pelikirjaa kädestä kiinni ja sen hellässä huomassa ota ratkaiseva askel pelien maailmaan.

Tietokonepelejä pidetään edelleenkin lähinnä tyhjänpäiväisenä puuhasteluna. Ihmisille kun tulee mieleen lähinnä Pac-Man tai Space Invaders, vaikka uusimmat pelit ovat usein jo huomattavan mutkikkaita esityksiä elämän eri alueilta. Lähivuosina saattaa kellon ääni muuttua, sillä Yhdysvalloissa kerrotaan tietokonepelien olevan tulossa itse juppien suosikkiharrastukseksi. Pelikoneina toimivat tietysti MacIntosh tai EGA-näyttöinen MS-DOS-kone. Peleinä jupeilla pyörivät aikuiseen makuun sopivat lentosimut ja erilaiset pörssipelit. Niinpä saattaa tietokonepeli saavuttaa hovikelpoisuuden tämänkin kateen ja jukuripään kansan keskuudessa.

Nyt, rakas lukija, kun olet selvinnyt tästä propaganda-annoksesta, on aika jatkaa tämän mainion opuksen selailua. Tulet löytämään mielenkiintoisia artikkeleita ja informatiivisia peliarvosteluita.

Pelikasetit maksavat uutena siinä vajaasta satasesta sataankahteenkymppiin, disketti-dieetti laihduttaa lompakosta yleensä vajaan kahdensadan verran. Atari ST:n ja Amigan omistajat saavat varautua suorittamaan ylellisyysveron maksamalla noin kaksi ja puolisataa viihdeannoksestaan, mutta kalliimpiakin pelejä voi tietysti hankkia.

Keskimäärin uusi peli saa asua hyllyssä noin kahdesta kuukaudesta puoleen vuoteen, poislukien tietysti todella klassiset pelit jotka kuppelehtivat myynnissä vuositolkulla. Jos arvosteluista löytyy vähän vanhempi peli, jota ei näy olevan myynnissä missään, ei hätää: se varmasti löytyy tai tulee löytymään joko kokoelmakasetilta tai uudelleenjulkaistuna budjettipelinä. Jos kaikki muu pettää, niin pikku-ilmoitus MikroBITIN Bittipörssissä ei.

Me tekijät tietysti toivomme, että viihdytte tämän arvoteoksen parissa. Palautetta saa lähettää osoitteeseen

MikroBITTI
Pelikirja
PL 64
00381 Helsinki

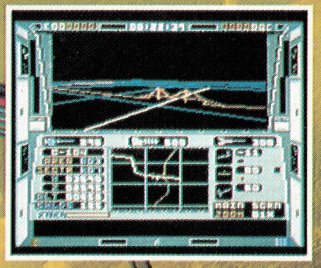
Erikoisen tervetullutta on palaute, joka analyyttisesti kertoo mikä Pelikirjassa on hyvää, mikä huonoa, mitä siitä (muka) puuttuu ja ehdotukset tulevia kirjoja ajatellen. Kannattaa pistää nimi, osoite ja tiedot koneesta mukaan. Ties mitä postimies joskus tuo tullessaan.

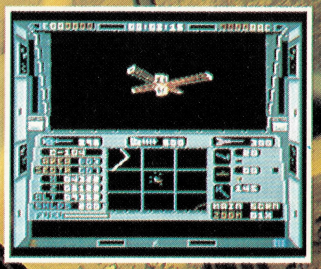


ECHELON

AMSTRAD CPC
COMMODORE 64
AMIGA







ECHELON

Maahantuoja:
Toptronics Ky
Nuppulantie 35, 20310 TURKU
Puh: (921) 546 666, Fax: (921) 546 777

Jälleenmyynti:
Info-kirjakaupat, Koneveljet, Expert, Hirvox, Musta Pörssi -liikkeet, Sokos- ja Prisma-tavaratalot sekä muut hyvin varustetut erikoisliikkeet

U.S. GOLD

NIKO NIRVI



Virus

VUODEN TAPAHTUMAT

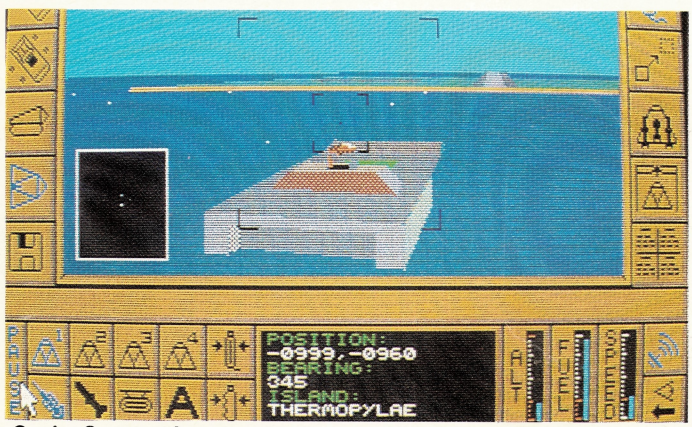
16-bittisten maihinnousu

Vuoden verran on ajan virta ehtinyt soljua pelikirjojen välillä. Tähän ajanjaksoon mahtuu kaikkea mielenkiintoista niin peli- kuin konemaailmassakin. Seuraa raportti.

Kuluneena vuonna on tapahtunut paljon perustavaa laatua olevia muutoksia. Atari ST ja Amiga ovat suorittaneet vaikuttavan esiinmarssin, pelikonsolit ovat nousseet kuolleista, Englanti on varmistanut asemansa maailman tärkeimpänä softantuottajamaana ja pelifirmojen taistelusta kyseisessä maassa voisi Arthur Hailey kirjoittaa kirjan.

16-bittinen maailmankaikkeus

Osapuilleen kesällä —87 alkoi tietokonepelien sukupolvenvaihdoksen ensimmäinen vaihe. Titaanien taistelun osaanottajat olivat Atari ST ja Commodore Amiga. Ottelu alkoi kun Amigan kotikäyttäjän budjetille sopiva malli 500 ilmestyi. Atari kosti tiputtamalla ST:n hinnan todella alas.



Carrier Command



Outrun



Ferrari F1

Etukäteen odotettiin Amigan 500:n jyräävän ST:n ilman suurempia vaikeuksia. Näin kävikin Skandinaviassa ja USA:ssa, mutta Englannissa tapahtui kummia. Amigasta ei ollut edes vastusta, vaan ST aloitti todella massiivisen nousunsa sillä tuloksella, että nyt syksyllä —88 ST uhkaa jo itseään kuusnelosta.

Mutta taistelu ei ole vielä ohi. Piiripula pakotti Atarin nostamaan ST:n hintaa ja Commodore aloitti vastaiskun pudottamalla Amigan hintaa. Ensimmäiset tiedot kertovan ST:n siitä huolimatta pikemminkin lisäävän etumatkaansa kuin päinvastoin. Silkkihanskat on kuitenkin riisuttu, tulevaisuus näyttää miten käy.

16-bits...

Pelimielessä superkoneilta odotettiin paljon. Lähinnä odotukset koskivat identtisiä kolikkopelikäännöksiä ja lisätehon mahdollistamia originaalipelejä.

Aluksi kierrätettiin 8-bittisiä ideoita vain pienen osan peleistä kertoessa jotain koneiden potentiaalista. Mutta yht'äkkiä edistys alkoi loikkia geometrisessä sarjassa kasvavin askelin.

Syynä tähän oli ST:n määrän kasvaminen vähemmistökoneesta laajempiin ympyröihin. Niin softan määrä kuin laatukin aloitti rajun kasvun.

ST:lle ilmestyi niin loistavia arcadekäännöksiä (**Gauntlet II, Bionic Commandos, Out Run** ja leegio muita) kuin uusia originaaleja (**Carrier Command, Virus, Oids, Dungeon Master, IMS**) puhumattakaan uusista versioista vanhoista hiteistä (**Sentinel, Elite**).

Missä piilee ST:n ylivoima? Yksi syy oli raha: jokainen ST-peli toi niin yhtiölle kuin kirjoittajallekin kaksinkertaisen määrän rahaa, vaikkei peliä kappalemäärissä olisikaan myyty yhtä paljon kuin 8-bittiversiota. Toinen oli softayhtiöiden siirtyminen ST:n käyttämiseen kehityskoneena kaikkien versioiden tekoon.

Ennakkosuosikki Amigan taas kävi suruisemmin. Jenkeissä Amiga jäi MS-DOS-koneiden ja Englannissa ST:n jalkoihin, joten pelejä ei pahemmin tihkunut. Pelityhjiöön työntyi hämäriä yrittäjiä, joiden hämärissä yrityksissä ei ollut kehumista. Luvatut pelit myöhästyivät ja jäivät usein täysin ilmestymättä. Tilanne on kuitenkin parantunut jatkuvasti, mutta edelleenkin Amiga-versio saattaa tulla jopa puoli vuotta tai enemmän ST:n jälkeen, vaikka niin grafiikka kuin suurin osa koodistakin olisi suora kopio ST:stä. Melkoinen osa tärkeimmistä peleistä on kuitenkin pikkuhiljaa saatavilla myös Amigalle.

Amigan käyttöönoton kehityskoneena esti koneen tekninen monimutkaisuus. Amigalla tehtyä peliä ei juurikaan voi käyttää muiden koneiden esikuvana kiitos erikoispiirien, ja myös Amigan voimakas taipumus guruiluun kallistivat vaa'an ST:n hyväksi.

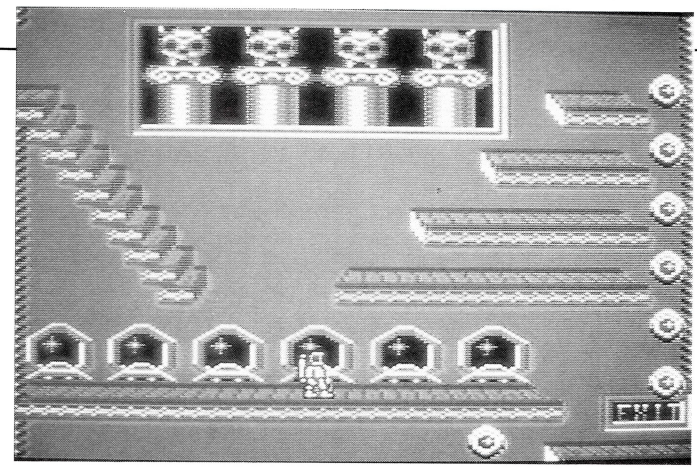
Amiga kuittasi silti muutaman sulan hattuunsa. Mastertronic siirtyi peliautomaattialalle ja pelikoneen pohja perustui Amiga-teknologiaan. Joten peli tarvitsi vain dumpata Amigaan ja versio oli identtinen. Melbourne Housen julkaisema **Xenon** ja **Sidewinder** ovat hyviä esimerkkejä tästä käytännöstä.

Amigan bravuuripelejä olivat EOA:n **Interceptor**, mahtavasti toteutettu lentosimulaattori ja saman yhtiön **Ferrari Formula One**, jokaisen kotikuskin toivepeli. Myös Microillusionin varsin mukava, mutta ei-monipuolinen **Faerytale** keräsi suosiota. Yleensäkin Amiga-pelien pääpaino on Electronic Artsin käsissä. Saksasta tuli myös hyvää tavaraa, kuten todella upea Defender-klooni **Star Ray** ja **Great Giana Sisters**. Koostavasti voidaan sanoa (vaikka joku pahoittaisikin mielensä) että Amiga tarjosi maksimaalisesti melua, mutta minimaalisesti villoja.

Joka tapauksessa kuusitoistabittiset ovat alkaneet lunastaa niitä odotuksia, joita niihin on asetettu. Ja se on hyvä se.

Pelikonsolien paluu

Kasibittimarkkinoita supisti myös pelikonsolien uusi tuleminen. Atari tippui varsin nopeasti jättäen markkinat Japanin jättiläisille Nintendo ja Sega. Aluksi Nintendo otti niin USA:ssa kuin Englannissakin ylilyöntiaseman (yli 10 miljoonaa japanilaista omistaa Nintendon), mutta —88 lopulla Sega alkoi kiriä tarjoamalla yhä uusia ja uusia pelejä suosituista aiheista



Octapolis



Platoon

(**Out Run, Afterburner, Space Harrier**) kun Nintendo pikemminkin päinvastoin karsi valikoimiaan.

Tulossa on todella superpelikonsoli PC Engine, joka grafiikkansa ja ääniensä puolesta jättää kuulemma täysipainoisesti työskentelevän Amigankin jälkeensä. Miten käy? Se nähdään sitten kun PC Engine on joskus saatavissa muuallakin kuin Japanissa.

Pelikonsolit tarjoavat pääasiassa vastuksen 8-bittisille koneille. Grafiikka on parempaa ja nopeampaa, kuten äänetkin yleensä, mutta yksi paha vika konsoleissa on: monipuolisuuden puute. Pelit ovat lähinnä arcadekäännöksiä, shoot'em-upeja, arcadeadventureja ja sen tyyppistä tavaraa. Poissaolollaan loistavat tekstiseikkailupelit, erilaiset strategiapelit ja niiden muunnokset ja simulaattorit. Eikä pelikonsolilla tietysti voi tehdä muuta kuin pelata.

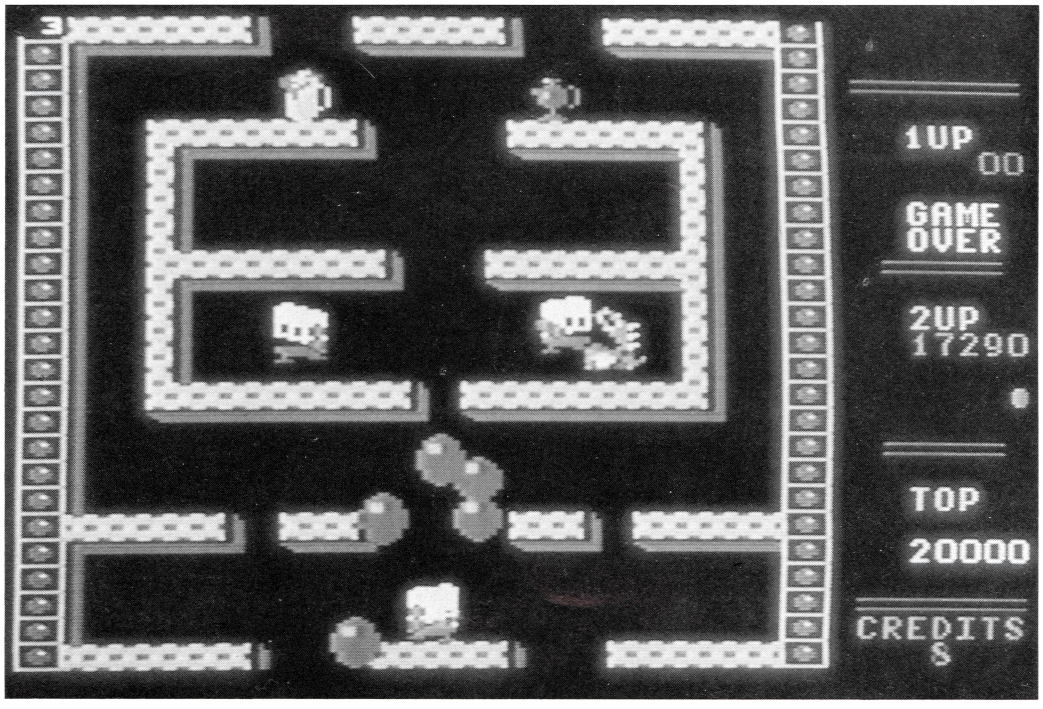
Tottakai jos peleistä maistuvat juuri kolikkoautomaattityyppiset rytistelyt, ei pelikonsoli ole mikään hassumpi valinta.

Vanhat tutut

ST/Amiga-invaasio vaikutti tietysti entisiin 8-bittisiin pelihirmuihin. Suomessa lopetettiin MSX-koneiden maahantuonti, joka näin tappoi kauan kituneen koneparan.

Spectrum menestyy edelleen kotimaassaan Englannissa, mutta muualla maailmassa sen päivät ovat luetut. Myös Amstrad ei Englantia (ja ehkä Saksaa ja Ranskaa) lukuunottamatta ole mikään mahtitekijä.

Ja luonnollisesti kuusnelonen pitää edelleen pintansa. Tämän vanhuksen kuolemaa on povattu jo vuosikausia (jo —84 ennustettiin että MSX tappaa kuusnelosen) mutta vieläkään se ei ole horisontissa. ST ja Amiga ovat tietysti tehneet lovensa, mutta isompaan koneeseen laajentaneet ovat yleensä myyneet uskollisen sotaratsunsa



Bubble Bobble

jollekin innostuneelle aloittelijalle, joten kuusnelosen lukumäärä pysyy vielä pitkään vakiona. Ja edelleenkin kuusnelosta ostetaan vielä uutenakin. Massiivinen konekanta yhdistettynä valtavaan pelivalikoimaan saattaa merkitä jopa sitä, että kuusnelonen on hengissä vielä 90-luvun lopullakin. Ken tietää. Commodore 128 sen sijaan haudattiin suuremmitta seremonioitta.

Trenditietoisuutta

Pelirintamalla kehitys eteni odotettuun suuntaan. Filmeihin ja TV-sarjoihin perustuvat pelit vähenivät huimasti verrattuna huippuaikojensa kukoistukseen. Vaikuttiko tämä laatuun jää arvoitukseksi, mutta yllättäen niin **Platoon** kuin **Predatorkin** olivat onnistuneita pelejä, jotka tekivät oikeutta elokuville.

Peliautomaattikäännökset kasvoivat kliseitä käyttääkseni räjähdyksenomaisesti. Sellainen massiivinen firma kuin U.S. Gold (jonka tuotannossa yhä harvempi peli on amerikkalaista alkuperää) keskittyi lähes täysin kolikkopelikäännöksiin saavuttaen 60 prosentin markkinaosuuden tästä genrestä. Firman massiviisin hitti oli **Outrun**, joka, huolimatta pikkumikrojen epätyydyttävistä käännöksistä, myi satoja tuhansia kappaleita. U.S. Gold on vastuussa edellisestäkin megahitistä eli **Gauntletista**, joka venyi lähes vastaaviin lukuihin.

Taso kolikkopelikäännöksissä vaihteli paljon. 16-bittiset, yleensä Atari ST, versiot tietysti omasivat suurimman lumovoiman. Onnistuneimpaan päähän kuuluvat **Ikari Warriors & Buggy Boy** (Elite), **Gauntlet II & Bionic Commandos** (U.S. Gold), **Bubble Bobble** (Firebird), **Star Wars** (Domark) ja tietysti uskomaton **Salamander** (Imagine).

Muovinukkepelit lisääntyivät myös. Joukosta löytyvät kaikki tunnetut nimet eli **Transformers, Gobots, Masters of the Universe, Bravestarr, Thundercats** ja kolmeen peliin venynyt **Mask**. Thundercatsia ja paria Maskia lukuunottamatta taso oli yleensä kurja.

Budjettipelit jatkoivat osuutensa kasvattamista, joissain tapauksissa nousten jopa listojen kärkeen. Kokoelmia ilmestyi myös normaaliin rankkaan tahtiin.

Vuoden 88 ilmiöihin kuuluu Suuri Roolipeliräjähdys. FTL:n **Dungeonmaster** teki selvää jälkeä arvostelijoista. Vuoden odotetuimmat uutuudet olivat jatkuvasti myöhästelevä **Ultima V** ja kohuttu SSI/U.S. Gold -yhteistyö **Advanced Dungeons & Dragons.**

No mitä muuta?

Selvää yleistä ryhdistäytymistä oli havaittavissa. Ocean ja Imagine nostivat pisteitään julkaisemalla yhä parempilaatuisia pelejä ja välttämällä Knightrider-tyyppisiä mokia.

Microprose jatkoi menestysten sarjaansa erinomaisilla peleillään **Airborne Ranger** ja **Project; Stealth Fighter**, ja sai ulos ST-PC-versiot huippuhitistään **Gunshipistä**. Amigaan ei Gunshipiä yli vuoden lupauksista ole kuulunut, mutta EOA:n julkaisema **F-16/18 Interceptor** kuivannee useimman kyyneleet.

Uudet innovaatiot olivat kasibittirintamalla vähissä. Yksi harvoista poikkeuksista oli Incentiven kehittämä Freescape-menetelmä, jolla pystyttiin luomaan vakuuttava kolmiulotteinen maailma tietokoneen sisään. Menetelmää sovellettiin hyvin peleissä **Driller** ja **Dark Side**. Piristävä poikkeus oli myös neuvostoalkuperää oleva **Tetris**.

16-bittiset poikivat kovaa kamaa. Löytyi uskomatonta täytettyä vektorigrafiikkaa (**Carrier Command, Starglider II**) uusia ideoita yhdistettynä kovaan grafiikkaan (Brabenin **Virus**), todella hyviä arcadekäännöksiä (**Gauntlet II, Bionic Commandos, Outrun, Star Wars**) sun muuta.

Suomalaiset näkyivät myös maailmalla. Kun kolmella pelillä itsensä legendaksi ohjelmoinut **Stavros Fasoulas** siirtyi palelemaan Suomen-Neuvostoliiton rajalle ruotsalaisessa univormussa, kuten eräs brittilehti kertoi, nousi esiin **Jukka Tapanimäki.** Jo ensipeli **Octapolis** (English Sotfware) keräsi poikkeuksellisen hyvät arvostelut, ja **Netherworldin** (Hewson) jälkeen Tapanimakea ei enää sotkettu japanilaisiin. C=lehdestä tuttu musiikkivirtuoosi **Jori Olkkonen** keräsi mainetta Netherworldin musiikilla.

Erikoisimpiin peleihin kuului Microdealin julkaisema **Journey Into The Lair**, joka itse asiassa oli laserlevypeli Dragon's Lair. Mikään joka pojan peli ei kysymyksessä ole, sillä pelaamiseen vaaditaan Atari ST, erikoinen välikaapeli ja tietysti laserkuvasoitin. Muutaman vuoden sisällä onkin odotettavissa laserteknologian vyöry peleihin, sillä monet muutkin yhtiöt ovat jo tutkimassa mahdollisuuksia.

Kristallipallo

Ennustaminen on vaikeaa, etenkin tulevaisuuden. Joitain johtopäätöksiä on kuitenkin mahdollista tehdä. Kuusnelonen pysynee huipulla, mutta jos kehitys etenee tätä vauhtia saattavat Atari ST ja Amiga korvata sen joskus vuosikymmenen vaihteessa. Uusia koneita tulee, mutta nämä kaksi konetta ovat saavuttaneet aseman, josta muiden on vaikea niitä töniä alas. Pelikonsolit ovat musta hevonen, joka saattaa mullistaa pahasti koko kuvan, varsinkin jos PC Engine on maineensa veroinen.■



Tartu vauhtikahvaan!

Viisi, neljä, kolme, kaksi, yksi ... FIRE!
KABOOM! Kohde poistettu. Seuraava:
AUTOFIRE! BUTUTUM. Väistö ylös:
YEAAOOURR! AUTOFIRE!
Paras pitää tiukasti kiinni.



VG-250
OVH.
150,–

COMMODORE **VG-200**
OVH.
139,–



SWITCH JOY
OVH. 140,–





VG-260
OVH. 120,–

commodore

Commodoren maahantuoja PCI-DATA on testannut Sinulle neljä tosikovaa joystickia: Commodore VG-200, VG-250, VG-260 ja SWITCH JOY. Tulituspainikkeet, tehokas automaattitulitus ja pitävät imukupit. Teknisesti etevät, vauhtipelit kestävät.

Nopein ja tarkin voittaa.
Valitse voittajan kahvat.
PCI-DATAN testaamat.
Kysy lähimmältä Commodore-kauppiaalta.

Maahantuoja:
Oy PCI-Data Ab
Silmukkatie 2, PL 148, 65101 Vaasa Puhelin (961) 113 611

NIKO NIRVI

Elitestä Ultimaan — MAAILMAN PARHAAT PELIT?

Jos kaikki julkaistut pelit pistettäisi jonoon, ylettyisi se Helsingistä Rovaniemelle (muutaman sadan kilometrin tarkkuudella). Mutta jos todella erinomaiset pelit pistettäisiin omaan jonoonsa voisivat sen ylitse veikeät pikku pupujussit vaivattomasti loikkia. Mitäpä tähän lyhyeen jonoon sitten kuuluu?

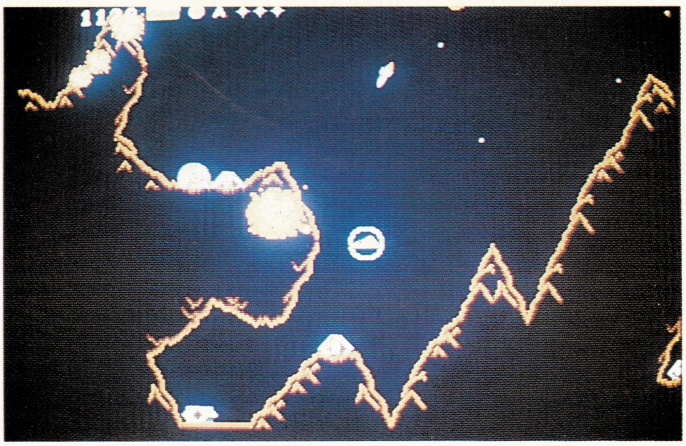
Muistanpa niitä vanhoja 'hyviä' kun Beach Head edusti grafiikan huippua ja The Hobbit tuntui mielettömän nerokkaalta. Kehitystä on onneksi tapahtunut ja monta uskomattoman hyvää peliä on tullut.

Tässä artikkelissa on objektiivisuudelle annettu tiukka käsky kerätä kamansa ja häipyä auringonlaskuun, joten pohjana on tiukasti omien makujen mukainen kertomus peleistä, joihin on vuosien varrella tullut kehitettyä syvä ja merkityksellinen suhde.

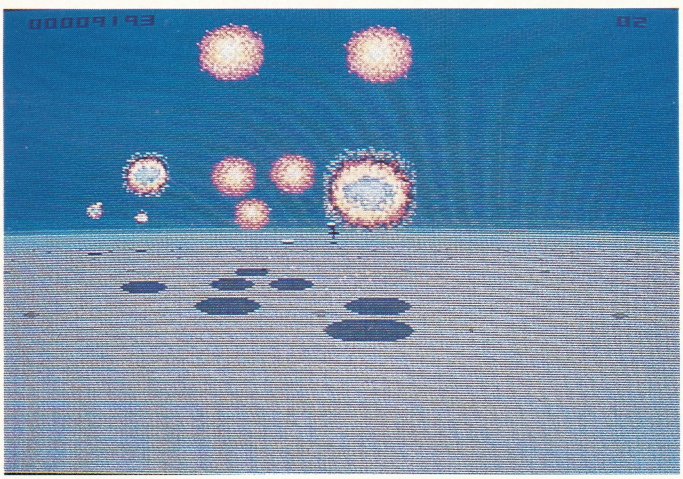
Perusammuskelun parhaat

Kunnon ammuskelupelin pyhä kolmiyhteys on tärkeysjärjestyksessä pelattavuus, grafiikka ja äänet. Ja niin paljon kuin ampumapelejä väsätäänkin, vain muutama erottuu joukosta todella kunnolla.

Sivusuuntaan scrollaavien shoot'em-upien kuningas on **Salamander** (Imagine). Ääniä ei juuri huomaa massiivisen grafiikan, huippuunsa hiotun pelattavuuden ja kolmannen potenssin tuhovoiman alta. Toinen huomattava sivusuuntascrolleri on Amigan Defender-klooni **StarRay**. Omaperäisyyttä siitä ei löydy sen vertaa, että saisi hiirelle rukkaset, mutta virheetön toteutus tekee siitä erinomaisen nautittavan.



Oids



Backlash

Kun scrollausta käännetään 90 astetta, selviytyy voittajaksi Mastertronicin **Sidewinder**. Vanha väsynyt idea on totetettu todella hyvin. Melbourne Housen jumalaisen näköinen, mutta epäjumalaisen vaikea **Xenon** tulee hyvänä kakkosena.

Kolmiulotteisen ammuskelun suursuosikkejani ovat 16-bittiset versiot **Star Warsista**. Ne ovat niin identtisiä peliautomaatin kanssa, että vain hienoa starwars-ohjainta jää kaipaamaan. Hiiri onkin sen jälkeen paras vaihtoehto. Muita Death In 3D-suosikkejani ovat Paul Woakesin hysteeriset **Encounter** ja **Backlash**.

Star Warsin ohella Gravitar kuului suuriin peliautomaattisuosikkeihini. Valitettavasti tästä erinomaisesta pelistä ei ole tullut (eikä näillä näkymin tulekaan) kotikoneversiota. Luojan kiitos siis FTL:lle **Oidsista**! Oids on yksi niitä harvoja pelejä, josta ei löydä mitään huomauttamisen arvoista. Vanhat Gravitar-fanit luulevat kuolleensa ja joutuneensa taivaaseen, kun tämä ihanuus on latàutunut. Fantastinen minigrafiikka yhdistettynä pelattavuuteen on jo melko paketti, mutta Oidsista löytyy vielä

kenttäeditorikin!

Ampumapelit voivat pahimmillaan olla melkoisen kaavamaisia. Go!:n käännös **Bionic Commandosta** onkin niin tervetullut. Jo pelkästään laajat reittimahdollisuudet selvittää tiensä läpi kenttien on innostavaa, mutta monikäyttöinen bioninen käsivarsi tekee tästä pelistä klassikon. Ja onneksi käännökset kotikoneille on tehty todella hyvin.

Yllättävää kyllä, vielä on mahdollista tehdä täysin uudentyyppisiä ampumapelejä, mistä todisteena esitettäköön David Brabenin mestariteos numero kaksi eli **Virus**. Se on perusidealtaan tavanomainen ammuskelupeli, mutta toteutus on kaukana tavanomaisesta. Kun äärimmäisen vaikeasti ohjailtava alus liukuu yli kolmiulotteisen kauniin maaston jahdatessaan maailmaa viruksilla saastuttavia ulkoavaruuden crackereita ei Space Invaders ole ensimmäinen asia joka tulee mieleen.

Väkivallan äärimmäiset rajat

Väkivalta kuuluu tietokonepeleihin, kuten kaikille on selvää. Yllättävästi bittiväkivalta on yleensä varsin veretöntä jopa sellaisissa peleissä kuin **Commando** ja **Rambo**. Kaikkien meidän henkisesti sairaiden ihmisten onneksi, jotka tuhoamme moraalista ryhtiämme pikseleitä tappamalla, reipastakin tappamista löytyy.

Ruumiiden laskennan ammattilaisetkin saavat hikoilla U.S. Goldin **Gauntlet II:ssa**. Tässä pelissä, missä neljä seikkailijaa kerää kultaa ja irtopisteitä maanalaisissa sokkeloissa, kuolee hirviöitä kymmenittäin minuutissa. Kasibittiversiotkin ovat hyviä, mutta ST-Gauntlet II painii täysin omassa luokassaan. Peli kerskuu erinomaisella grafiikalla, kaikilla kolikkopelin ominaisuuksilla ja kaikilla digitoituilla ääniefekteillä. Lisäbonuksena erikoissovittimen kanssa kaikki neljä henkeä voivat pelata yht'aikaa.

Samoissa lavasteissa esitetään myös Palacen **Barbarian II**. Drax on vaarassa saada vakavasti turpiinsa, kun barbaari ja prinsessa koluavat läpi sokkeloiden kohti kohtaloaan. Kaikissa versioissa on uskomaton grafiikka, jonka silkka väkivaltaisuus nostaa Barbarian II:n todella irtopään noston arvoiseksi suoritukseksi.

Niin graafinen väkivalta kuin ruumispinotkin yhdistyvät Martechin erinomaisessa **Nemesis The Warlockissa**, joka käsittelee 2000AD-lehdestä tutun demonin kamppailua tyhmyyttä, ennakkoluuloja ja muita negatiivisia määreitä vastaan, jotka tiivistyvät hirviössä nimeltä Homo Sapiens. Mätkiipä Nemesis ihmisiä miekalla tai pistoolilla, on seuraus joka tapauksessa tyydyttävä. Uhri lennähtää läpi ilman ja pikkuhiljaa ruudun täyttää yhä kasautuva kalmopino. Muutenkaan peli ei säästele humanistien tunteita.

Väkivalta todellisessa maailmassa on tuomittavaa, peleissä tervetullut poikkeus.

Toisten housuissa

Huolimatta uusista ja hyvistäkin yrittäjistä tietokoneistetuissa roolipeleissä vallitsee pyhä kolmiyhteys, joka tuskin järkkyy lähivuosina.

Aloitetaanpa graafisesti mitättömimmästä päästä. Tämä legendaarinen peli on totetettu vain kirjaimilla ja grafiikkamerkeillä, minkä ansiosta se onkin levinnyt kuin tauti jokaiseen koneeseen, josta löytyy puhtia muutaman sadan kilon verran. Kysymyksessä on tietysti myytti nimeltä **Hack**.

Ideana on tunkeutua syvälle luolasokkeloon ja tuoda maan pinnalle Quendorin amuletti. Puuttuvan grafiikan enemmän kuin korvaa Hackin laajuus, huumori, monipuolisuus ja niin edelleen ad infinitum.

Ultimat ovat roolipelien Halloween: samantyyppisiä pelejä on ilmestynyt leegio, mutta yksikään ei yllä esikuvansa tasolle. Ultimat (I-V tällä hetkellä) ovat niin tunnettu sarja, että turha niistä on jaaritella. Jos nimi ei soita kelloja, onneksi olkoon: elämäsi seikkailu(t) ovat vielä edessä.

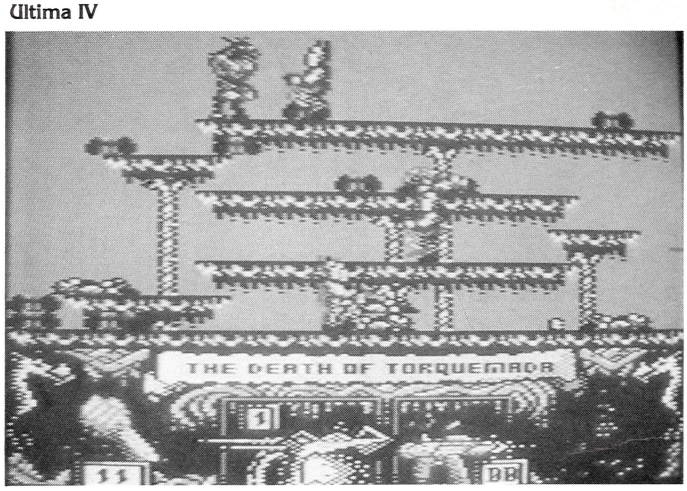
Huippuroolipelien uusin tulokas on FTL:n jo käsitteeksi muodostunut **Dungeon Master**. Idea on sama kuin miljoonassa muussa CRPG:ssä (Computerized Role Playing Game) eli käpytellä käytäväsokkelossa ja löytää se ainoa esine, joka voi pelastaa maailman ennenkuin pahuuden verho laskeutuu.

Dungeon Master on sikäli poikkeuksellinen, että huolimatta todella loistavasta ja toimivasta grafiikasta myös peli itse on uskomattoman hyvä. Tunnelma, jonka realistiset grafiikat ja äänet luovat, nappaavat pelaajan jopa niin syvälle, että onneton seikkailija saattaa pilata housunsa hirviöiden yht'äkkiä hyökätessä. Harmaat aivosolut saavat myös rankkaa kyytiä tässä loistavassa eepoksessa.

On niitä, joiden mielestä **Phantasiet, Bard's Talet** ja **Wasteland** edustavat roolipeluun ylimpiä oksia. Anteeksi vaan, niin hyviä kuin ne ovatkin, kuuluvat ne luokkaa kevyempään sarjaan näihin helmiin vertaillessa. SSI/U.S. Gold-yhteistyön hedelmät eli **Advanced Dungeons & Dragons** -pelit sen sijaan saattavat olla eri juttu.



Ultima IV



Nemesis The Warlock



Maalla, merellä ja etenkin avaruudessa

Hyvän simulaattorin teko vaatii paljon. Liian usein uskotaan, että pelaaja on tyytyväinen, kunhan vain pääsee lentelemään silmukoita ja ehkä jopa ampumaan sarjan pari toiseen lentokoneeseen. Näinhän se ei enää ole.

Vähimmäisvaatimukset: simulaattorin grafiikan on luotava uskottavuutta ja vihollisvoimien täytyy tarjota ainakin näennäisesti älykästä vastusta. Hyvät ääniefektit sun muut innovaatiot ovat bonusta.

Microprose hallitsee suvereenisti homman. On sama lentääkö taisteluhelikopteria **Gunshipissa**, ohjaako Hi-Tech-stealh-hävittäjää **Project; Stealth Fighterissa** vai vaaniiko japanilaisia laivoja **Silent Servicessa**, jokaisessa Prose-simulaatiossa on laadun leima. Nykytodellisuus unohtuu, tilalle hiipii aito jännitys ja kestävä viihde.

Amigan näyttöpeli **Interceptor** (EOA) iskee bittipilotit autuuteen hyvällä grafiikalla ja erinomaisilla ääniefekteillä, mutta valitettavasti imu ei kestä kuutta tehtävää kauempaa. Sublocigin todella, todella klassinen **Flight Simulator II** kestää näillä näkymin isältä pojalle.

Kun toiminta siirtyy ulkoavaruuteen, tahti senkun paranee. Firebirdin **Elite**, ehkä maailman paras peli, jossa pelaaja tekee kauppaa ja tappaa muita avaruuden vaeltajia, onnistuu luomaan todella raskaan sarjan illusion. Hyvä kumppani sille on Accoladen **PSI-5 Trading Co.**, jossa poikkeuksellisesti ohjataan avaruusalusta miehistön kautta. Erinomainen peli niille, joita kiinnostaa tietää miltä James Tiberius Kirkistä tuntuu.

Mercenary (Novagen), **Tau Ceti** ja **Academy** (CRL) ja **Starglider II** (Rainbird) ovat seikkailullisen juonen sisältäviä simulaattorityyppisiä pelejä. Klassinen **Mercenary** sisältää vain vähän ammuskelua, eikä sitäkään erikoisen mielenkiintoisessa muodossa, mutta planeetta Targin arvoitusten selvittäminen on mielenkiintoista puuhaa. Nopea vektorigrafiikka ei pilaa peliä.

Tau Cetissä ja Academyssa taistelu taas on tärkeä osa peliä. Cetissä pelaaja yrittää pysäyttää Tau Ceti III:n pääreaktorin ennenkuin planeetta jysähtää, Academyssä on kaksikymmentä vaihtelevaa tehtävää GalCorpin kadeteille. Kummankin pelin ajoneuvo on maaliituri. Peleissä esiintyi ensimäisen kerran upea vuorokauden mukaan vaihtuva varjostus.

Carrier Commandissa pääseekin ohjaamaan paitsi tulevaisuuden lentotukialusta myös Manta-hävittäjiä ja Walrus-amfibioaluksia. Näitä ja monia muita aseita tarvitaan kamppailussa saariryhmän herruudesta. Ja tietysti toinen samanlainen superkombinaatio yrittää samaa. Strategista kokonaisnäkemystä tarvitaan huoltoketjun rakentamisessa, jotta lentotukialus pysyy kulussa.

Unohtaa ei saa Incentiven kokonaisia maailmoja luovia Freescape(tm)-pelejä. Tähän mennessä on ilmestynyt **Driller Dark Side**. Näissä seikkailuissa grafiikka on täytettyä vektorigrafiikkaa, josta johtuen kasibittiversiot kärsivät hitaudesta. Hyvän suunnittelun ansiosta sitä ei kauaa huomaa.

Se strateginen ote

Sotapelien hyvä puoli on se, että ne ovat niin hyvä- kuin tasalaatuistakin tavaraa. Siksi tästä laajasta joukosta on vaikeahko poimia ketään yksityistä edustajaa.

Jostain syystä Microprosen **Nato Commander** jaksaa kiehtoa vuodesta toiseen. Syynä on ehkä se, että se on edelleen ainoa HYVÄ sotapeli, jossa voi käyttää ydinaseita. Muutenkin peli iästään huolimatta on edelleen kuranttia kamaa luoden hyvän illuusion todellisesta joukkojen siirrosta, päinvastoin kuin klassinen sotapeli, joka liian usein muistuttaa tietokoneelle käännettyä lautapeliä.

Aivojaan voi kiusata muutenkin kuin kuuluisien taisteluiden uusinnalla. Vaikkei tippuvien palikoiden ohjailu niin että ne muodostavat suoria rivejä kuulostakaan kovin mielenkiintoiselta kuuluu **Tetris** silti tietokonepelien ikivihreisiin. Syyn tietää jokainen Tetristä kerrankin pelannut. Suunniteltu kymmenen minuutin ajantappo voi venyä tunneiksi, kun neuvostoihme iskee. Eniten Tetriksessä hämmästyttää paitsi sen taipumus aiheuttaa riippuvuutta myös se, miksi kukaan ei ole keksinyt näin yksinkertaista ideaa aikaisemmin.

Hiukan monimutkaisemman mutta silti yhtä nerokkaan idean ympärille rakentuu Geoff Crammondin **The Sentinel**. Avainsana pelissä on energian tasapaino, kun pelaaja yrittää imeä energian kenttiä vartioivasta Sentinelistä. Sentinel taas imee energian jokaisesta puusta suuremmasta yksiköstä ja palauttaa ne ympäristöön puina. Pelaajakin voi luoda puita, kiviä ja robottirunkoja, joiden avulla hän voi liikkua siirtämällä sieluaan rungosta toiseen. Tuliko selväksi? The Sentinel on peli, jota joko rakastetaan tai vihataan, välimuodot ovat harvinaisia. Aika paljon rakkautta saakin Sentinelin kymmeneentuhanteen kenttään mahtumaan.

Se paras peli...

Mutta mikä sitten olisi se 'Maailman paras peli?' Itse asiassa sitä on täysin mahdotonta sanoa. Eri pelityypit eroavat toisistaan niin paljon, että niiden pistäminen tarkkaan ranking-järjestykseen on yhtä vaikeaa kuin keskustella vakavasti, onko Paul Verhoevenin Robocop parempi kuin Andrei Tarkovskin elokuvat. Kyllähän se on, muttei varmasti kaikkien mielestä.

Siispä kierrän ongelman ja kaikkien listafriikkien iloksi listaan viisi peliä, joista olen saanut eniten iloa elämäni aikana. Pelit eivät ole arvojärjestyksessä.

— Elite
— Ultimat I—V
— Dungeonmaster
— Gunship
— Hack

Pelien kehitys etenee sitä vauhtia, että megapelien kärki kokee jatkuvia vaihteluita. Mikäs sen mukavampaa. ■

1988 JOULUN PELIKOKOELMAT

Maahantuoja:

Toptronics Ky

Nuppulantie 35, 20310 TURKU
Puh: (921) 546 666, Fax (921) 546 777

Jälleenmyynti:

Info-kirjakaupat, Koneveljet-, Expert-, Hirvox-, Musta Pörssi -liikkeet, Sokos- ja Prisma-tavaratalot sekä muut hyvinvarustetut erikoisliikkeet

AMSTRAD CPC
COMMODORE 64



AMSTRAD CPC
COMMODORE 64



ATARI ST



AMSTRAD CPC
COMMODORE 64

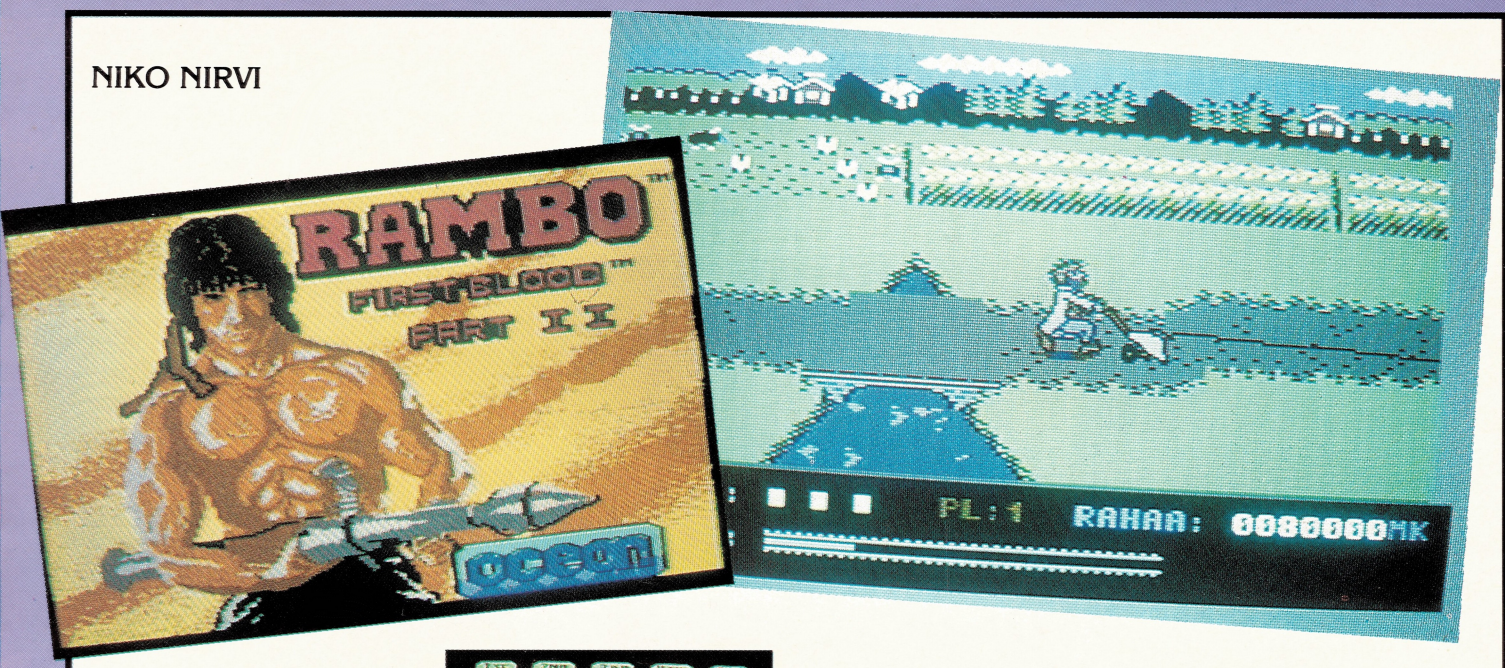


AMSTRAD CPC
COMMODORE 64



GREMLIN

NIKO NIRVI





Tavoitteena kourallinen dollareita

TIETOKONEPELIT JA ELOKUVAT

Robocop! Mikä erinomainen elokuva! Mutta enkös nähnytkin päivänä muutamana samannimisen pelin lähipelikaupassa? Kannattaisiko se ostaa? Pystyykö peli luomaan saman tunnelman kuin puolentoista tunnin elokuva? Taidanpa lukea ensin tämän artikkelin...

Elokuvan lieveilmiöt ovat aina olleet erinomainen tapa pusertaa rahaa yleisöltä. Jo vuosisadan alussa, Lumiern veljesten tuodessa valkokankaalle ensimmäisen liikkuvan kuvan eli 'Juna saapuu asemalle', sikisi siitä tuottava teollisuus. Aikuiset ostivat Juna-lippuja ja lapsille ostettiin leikkijunia. Mikä minusta isona -tiedustelun suosikkivastaus oli veturinkuljettaja. Elokuvapelien markkina-arvon tajuaa myös peliteollisuus.

Elokuvapelejä näkyy muuallakin kuin ulkomailla. Suomessakin on julkaistu näihin kuuluva peli. Loirin kuuluisin alter ego kaatuili kuvaruudulle Amersoftin julkaisemassa pelissä **Uuno Turhapuro muuttaa maalle**. Pelin ohjelmoi ammattitaitoisesti Pasi Hytönen, Jori Olkkosen huolehtiessa musiikista vakuuttavaan tapaansa.

Hiukka historiaa

Lisenssipelien historia alkaa jo itse asiassa tietokonepelien kivikaudelta, eli ajalta, jolloin massiiviset pelikonsolit tallustelivat maan päällä. Tältä ajalta ovat peräisin sellaiset mielenkiintoiset yritykset kuin **Texas Chain Saw Massacre** ja **Halloween**, jotka lupaavista nimistään huolimatta olivat lähinnä Pac-Man-klooneja.

Varsinaisesti elokuviin pohjautuvien pelien vyöry alkoi vuosina 84—85 erään markkinointiklassikon syntyessä. Nimi **Ghostbusters** ei liene kenellekään tuntematon.

David Crane oli tekemässä juuri peliä, jossa ajeltiin kaupungissa autolla, kun hän sai kuulla tekevänsä Ghostbusters-pelin. Pienellä askartelulla tästä tuli se Ghostbusters, jonka jokainen kynnelle kykenevä osti. Pääansio Ghostbustersin suosiosta johtui erinomaisesta versiosta elokuvan teemasta ja hyvästä puhesyntetisoinnista, kumpikin vain kuusnelosessa. Itse peli oli jollei kuolettavan, niin ainakin puuduttavan tylsä.

Ghostbusters kuitenkin myi nopeasti yli 300 000 kappaletta, mikä tarkoittaa megahittiä. Kaava oli keksitty ja sitä käytettiin edelleen.

Machote-miehet

Jokaisen rationaalisen, järkevän jne. ihmispolon silmätikku eli kauhuelokuva ei ole kerännyt runsasta pelisaldoa. Yksi syy varmasti on itsesensuuri: Englannissa suuret myymäläketjut eivät ota levitykseen gorea ja splatteria sisältäviä bittieepoksia.

Jo seitsemänteen tai kahdeksanteen osaansa ehtinyt

The Movies...

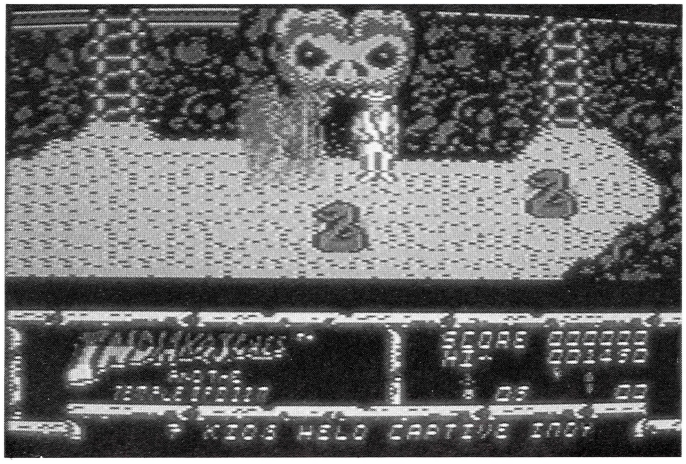
Friday the 13th on ollut syystä tai toisesta erittäin suosittu (koko sarjan nähneenä: MIKSI?). Elokuvat kertovat kehitysvammaisen, jo kauan kuolleena olleen Jason Vorheesin yrityksistä eliminoida Amerikan tyhjäpäinen nuoriso. Mikäli Jason joskus tehtävässään onnistuu, niin kuka muka enää katsoo Friday-sarjaa?

Joka tapauksessa Domark teki elokuviin pohjautuvan, surullisenkuuluisan Friday the 13th -pelin. Parasta pelissä olivat mukana tulevat pureskeltavat verivaahtokapselit, niukkana kakkosena maukkaan mauton kansi, jossa Jasonin jääkiekkonaamari makaa verilammikossa machete silmässä. Itse peli käsitteli sinne tänne säntäilevää nuorisojoukkoa, jonka joukosta pelaajan täytyi etsiä ja tappaa Jason. Epäonnistunutta ideaa tuki vielä alkeellinen legografiikka. Väkivaltaa oli tietysti yhtä paljon kuin Pikku kakkosen ohjelmissa.

Kaikki tietysti tuntevat Sam Raimin sairaannerokkaan gore-klassikon **The Evil Dead**. Palace tempaisi aiheesta pelin, ja jonkin verran pelaaminen jaksoikin huvittaa Ashleyn pilkkoessa tovereitaan ja juostessa karkuun irtonaisia ruumiinosia. Kokonaisuus jäi kuitenkin varsin tylsäksi ja vaisuksi, mitä ei voi sanoa elokuvasta.

Suomeenkin asti pääsi loistavasta The Howlingista tunnetun Joe Danten näppärä **Gremlins**. Joka tapauksessa Gremlinsistä tuli kaksi peliversiota, joista Atarin tekemän tuntevat vain swapperit. Tätä ihan pelattavaa Robotron-tyyppistä peliä ei nimittäin ikinä päästetty levitykseen.

Adventure Internationalin tekstiseikkailuversio myi sitten senkin edestä. Spielbergin tallin todella hirveä **The Goonies** onnistui ihan hyvin



Indiana Jones

toimintaseikkailuna.

Vaikea kauhupelin onkin onnistua kotimikrojen rajallisella kapasiteetilla. Sen voi kuitenkin tehdä, kuten kuuluisa roolipeli **Dungeonmaster** (ei perustu mihinkään elokuvaan) todistaa. Siinä pelaaja takuuvarmasti on useammin sydän kurkussa kun ei.

Jos replikantti kestää...

Scifi-aiheita on raskaasti hyödynnetty peleissä. Auttaako tämä kokemus tekemään kunnollisia scifielokuviin pohjautuvia pelejä? No niin no...

Elokuvien kärkipäästä lähdettäessä on ensimmäinen kandinaatti Ridley Scottin mestarillinen cyberpunk-elokuva **Blade Runner**. Peli ilmestyi CRL:ltä, ja taistelee maailman tylsimmän pelin tittelistä. Peli pohjautui itse asiassa lähinnä Vangeliksen soundtrackiin. Siinä ajeltiin ensin pitkin kaupungin karttaa (hohhoijaa) ja kun kontakti replikanttiin saatiin, siirtyi ajojahti kadulle. Bladerunner menetti saaliinsa jos hän törmäsi mihinkään muuhun kuin tyhjään ilmaan (Zzzzzz). Hauska nähdä miten Ocean selviytyy toisen cyberpunk-klassikon, **Robocopin**, siirtämisessä peliksi.

Ridley Scottin toinen klassikko **Alien** muuttui hitaasti eteneväksi strategiapeliksi, joka syntyi ja kuoli ilman sen suurempaa julkisuutta. Idea Alienin jahtaamispelissä oli ihan hyvä, toteutus kaatoi projektin.

James Cameronin ohjaama jatko-osa **Aliens** poikikin sitten kaksi yritystä. Electric Dreamsin Aliens oli melko onnistunut yritys vangita filmin vahva tunnelma, mutta oli pitemmän päälle liian monotoninen. Activisionin Aliens — U.S.Version sisälsi digitoituja kuvia filmistä ja monta erilaista alipeliä, varmistaen samalla pääsynsä sarjaan 'ei hassummat'.

Huippusuosittu avaruussatu **Star Wars** siirtyi ensin kolikkopeliksi ja siitä tietokoneelle. Atarin oma versio oli surkea, Parker Brothersin vähän parempi, mutta vasta vuonna 87 ilmestyi Domarkin Star Wars. Kasibittisissä peli oli vähän hidas, mutta 16-bittiset...aah ja ooh! **Imperiumin vastaiskukin** on ilmestynyt.

Onko **Predator** scifi-elokuva? Sitä voi miettiä, mutta ainakin siinä on avaruuden muukalainen ja Arnold Schwarzenegger. Predator on niin elokuvana (John McTiernan) kuin pelinä (Activision) erittäin onnistunut vakuuttavan näköisen Arnoldin pistäessä sissejä ja vihdoin itse Predatorin palasiksi pyssy hytkyen.

Kertakatsomisen hyvin kestävä Robert Zemeckisin **Back to the Future** floppasi pahasti pelinä. Vetävästi etenevä seikkailu muuttui pitkäveteiseksi ja sekavaksi toimintaseikkailuksi, josta ei elokuvaa olisi enää tuntenut. John Carpenterin ohari **Big Trouble in Little China** oli Electric Dreamsin näkemyksen mukaan huono karatepeli.

Sankareita onko heitä?

Tuotemerkki Sylvester Stallone on päässyt jo kahdesti komeilemaan spritenä ruudulle. Ensiesiintyminen tapahtui kuuluisassa **Rambo — First Blood II:ssa**. Filmi on lähinnä koominen ja täynnä naurettavia asiavirheitä, joille me aidot veteraanit nauramme, mutta peli, vaikka olikin Commando-klooni (Commando EI perustu samannimiseen elokuvaan), oli hyvin pelattava ja jopa noudatteli filmin linjoja.

Huonommin kävi **Cobran** kanssa. Filmi sinänsä oli laskutikulla tehty rockvideomainen mössö, ja pelistä tuli epäpelattava 'pompi & ammu'-paketti. Ocean julkaisi kummatkin, ja jouluksi on tulossa **Rambo III**. Jeee....

Harrison Fordin tulkitsema **Indiana Jones** on myös venynyt kahteen peliin. **IJ & Lost Kingdom** ei perustunut mihinkään elokuvaan, ja mitä vähemmän TÄSTÄ pelistä puhutaan sen parempi. **IJ & Temple of Doom** oli U.S. Goldin näkemys samannimisestä peliautomaatista ja jonkin verran siedettävämpi, mutta ei vielä ansaitse ostamista.

Vanha kunnon **James Bond** tekee highscoret kolmella pelillä. Parker Brothersin aikoinaan julkaisema **007** oli ihan hauska Moon Buggy -tyyppinen ammuskelupeli. Samaa ei voi sanoa Domarkin myöhemmin jul-



kaisemasta **A View to a Kill** -räpellyksestä. Pelin myyvä pointti oli hyvä demo alussa. Peli itse käsitti kolme osaa: autolla ajelun Pariisissa (tylsä), selviytymisen palavasta rakennuksesta (vielä tylsempi) ja loppukohtauksen kaivoksessa (ainoa osa, jota voi kutsua peliksi). Domark myönsi itsekin virheensä ja yritti tehdä seuraavasta Bondista (**Living Daylights**) paremman.

Bond juoksi vasemmalta oikealle ja ammuskeli pahoja poikia muutaman kentän verran. Ei mikään mestariteos, mutta siedettävä aikaansaannos. Neljäs, tulossa oleva, Bond-peli on **Live and Let Die**, jonka yhteensopivuutta elokuvan kanssa kuvaa tieto, että kyseessä on Eliten peli Aquablast, joka näppärästi muutettiin Bondiksi. Peli käsittää moottoriveneellä ammuskelua ympäri maailman eli on siis Roadblasterin vesiversio.

Satua ja Fanta-asiaa

Ilman vaalitenttejä satuelokuvia tuskin ilmestyisi juuri lainkaan. Jonkin verran niitäkin silti tihkuu, ja peliteollisuuden noidat ovat sutena kaappaamassa ne käyttöönsä.

Kuuluisa **The Neverending Story**, joka filmiversio käsitteli kirjaa aika vapaasti, ilmestyi ruutuihin Oceanin tekemänä tekstiseikkailuna. Kauniiden kuvien ansiosta peli oli varsin suosittu jopa Suomessa.

Piltit voivat leikkiä dekkaria **Basil — The Great Mouse Detectiven** (Gremlin) kanssa. Muiden ei kannata vaivautua tämän yksinkertaisen, mutta huonosti suunnitellun arcadeadventuren parissa.

Korea, mutta David Bowiesta huolimatta kurja **Labyrinth** käväisi Suomen teattereissa herättämättä sen kummempaa kohua. Lucasfilmin tekemä ja Activisionin julkaisema peli sen sijaan oli näppärä joystick-ohjattu seikkailupeli, joka toimi pohjana paremmalle Manic Mansionille.

Highlander on niin typerä, että sitä voi hyvinkin pitää satuelokuvana. Russel Mulcahyn ohjauksesta löytyy runsaasti visuaalista tyylitajua, muuta hyvää ei Sean Conneryn lisäksi olekaan. Tämä on vasta pientä verrattuna Oceanin nopeasti kokoon rutistamalle pelille. Peli käsitti kolme miekkailumatsia, jotka — uskokaa tai älkää — täytyi ladata erikseen huolimatta minimaalisista eroista. Heikot legot taistelivat hitaan ja vähäisen animaation säestyksellä, joten eipä ihme ettei Highlanderia näkynyt edes kokoelmakasetilla.

Eternian aatami, He-Man (Trademark of Mattel, Inc.) sai mitä ansaitsi ja joutui valkokankaalle. Gremlin nykäisi aiheesta pelin. Tai ainakin yritti. Edes neljä alipeliä ei pelasta **Masters Of the Universe — The Movieta** unohduksen suosta.

Huippuhittiparaati

Vain harva väkivaltaelokuvaan perustuva peli on todella väkivaltainen muuten kuin piirroselokuvien henkeen. Gremlinin näkemys idioottien suosikkisarjasta eli **Death Wish III** sen sijaan iski kiitettävästi verta ja suolenpätkiä pikselille.

Kävelevä kuvapatsas Charles Bronson rauhoittaa New Yorkia monipuolisella aseistuksella ja pelissä voi jopa singolla posauttaa mummon muusiksi (maahan, Reino, se on vain peli). Lupaavasta alusta huolimatta Death Wish III paljastui liian helpoksi.

Väkivallan vastainen Sanomakin muuttuu helposti. Oliver Stonen päällekäyvän sodanvastainen Vietnam-tilitys **Platoon** muuttui hilpeäksi vinosilmien ammuskeluksi. Siitä huolimatta Platoon on yllättävän hyvä peli.

Yhdysvaltojen Ilmavoimien värväyselokuva **Top Gun** on ensimmäinen elokuvaan pohjautuva lenstosimulaattori. Kaksi pelaajaa istahtaa F-14:n ohjaamoon ja ottaa mittaa toisistaan. Hyvä idea, mutta Oceanin simppeli ja epärealistinen toteutus tiputti Top Gunin lennosta.

Filmipelit pähkinänkuoressa

Filmipelit seuraavat elokuvan juonta vain hyvin surrealistisella tasolla. Koska peli usein täytyy saada myyntiin ennenkuin elokuva on unohtunut, on tuloksena keskenkasvuinen tuote. Luovuutta rajoittaa se, että lisenssinhaltijat eivät halua sankariaan käsiteltävän muuten kuin elokuvan luomassa hengessä. Miltä tuntuisi Rambo, joka ei voisikaan nitistää vihollislegioonia puukolla?

Noin kokonaisuutena lisenssipelit harvoin kipuavat edes keskinkertaisuuteen. Hyviäkin elokuvan pohjalta tehtyjä pelejä on, ja näyttää siltä että suuntaus on kulkemassa parempaan suuntaan. Vielä on toivoa. ■

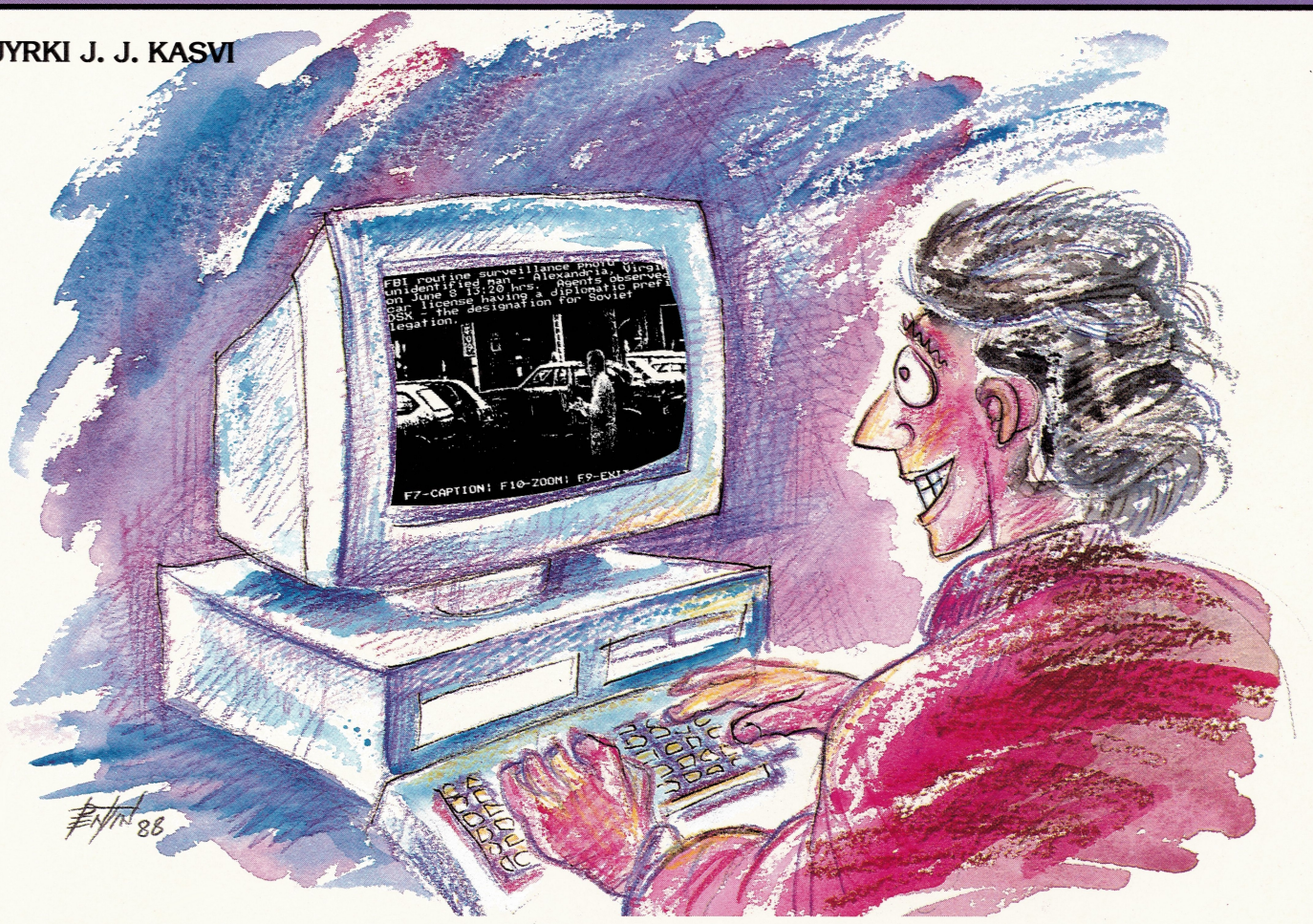


MIKRO KIVIKAUSI

Wallu, tuo kansainvälistäkin mainetta saavuttanut sarjakuvataiteilija, on koonnut maailman parhaimmat palat Mikrokivikaudesta yksiin kansiin. MikroBITTI-lehdessä julkaistujen helmien lisäksi kirjassa on uusia sarjoja - todellisia timantteja !

Tilaa Wallun upea uutuuskirja kuponkisivun kortilla tai puhelimitse (90) 120 5711. Hinta vain 69 mk. Tilaa heti !

JYRKI J. J. KASVI



PC:stäkö muka pelikone?

ÄLÄ VIITSI NAURATTAA!

Mikrotietokoneet on perinteisesti jaettu kahteen ryhmään: kotimikroihin ja PC-koneisiin. Kotimikrot ovat olleet pelikoneita ja PC-yhteensopivat hyötykäyttäjän työkaluja. Mutta onko PC:n hankkijan välttämättä unohdettava pelit kokonaan? Onko PC:lle olemassa pelejä, ja millaisia?

A TK-alan ammattilaiset ovat kautta aikojen olleet kaikenlaisten pelien suurkuluttajia (perheidensä mielipahaksi). Eipä siis ihme, että saman tien, kun ensimmäinen IBM PC päätyi ostajansa työpöydälle, sille oli jo olemassa pelejä.

Nämä ensimmäiset pelit olivat hyvin yksinkertaisia, ja ne käyttivät hyväkseen ainoastaan merkkigrafiikkaa jos sitäkään. Pelit olivat joko puhtaita tekstiseikkailuja tai vanhan kunnon Hackin (tadaaaa!) kaltaisia merkkigrafiikkapelejä. Jo näille peleille oli ominaista juonen monimutkaisuus ja vaaditun aivotyön suuri määrä suhteessa tulitusnapin hysteeriseen naputtamiseen.

Hercules, EGA, RGB,...

PC-yhteensopiville koneille tarkoitettujen pelien suurin ongelma on näiden tietokoneiden teknisten ominaisuuksien suuri vaihtelevuus. Siinä missä jokin C-64 on C-64 vaikka voissa paistaisi, PC-koneessa voi olla ties minkämoisia näyttölaitteita, jotka kaikki vaativat oman näytönohjainkorttinsa, kellotaajuudet voivat vaihdella runsaasta 4 megahertsistä 16 megaan ja sitä rataa.

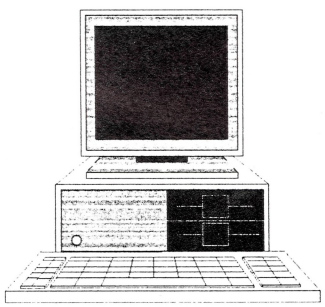
PC-koneille on saatavana monia erilaisia näyttövaihtoehtoja näytönohjauskortteineen. Näistä yleisimpiä ovat Hercules-mustavalkomonitori ja EGA-värimonitori. Suurin osa PC:n peleistä on tehty siten, että kumpaakin näistä voidaan käyttää. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pelissä on kaksi täysin erillistä näytönohjausrutiinia, joista valitaan toinen käytetyn laitteiston mukaan.

Kellotaajuus onkin sitten jo kinkkisempi juttu. Vaiheittain etenevät strategia- ja roolipelit eivät toiminnan nopeutumisesta kummemmin kärsi — päinvastoin, mutta jotkin toimintapelit muuttuvat täysin mahdottomiksi. Kaikeksi onneksi moni suurempaa kellotaajuutta käyttävä PC-yhteensopiva sisältää myös mahdollisuuden kellotaajuuden pudottamiseksi normaalille tasolle, mutta eivät valitettavasti kaikki. Toisaalta joistakin peleistä näkee selvästi (esimerkiksi Firebirdin Tracker), että peli on ohjelmoitu 8 megahertsin järjestelmässä, jolloin se halvassa 4 megan PC:ssä muistuttaa lähinnä piimässä uimista...

KOMENTOKESKUS ON EDULLISIN !

- Tietokoneet
- Ohjelmat
- Levyasemat
- Printterit
- Joystickit
- Disketit
- Diskettiboxit
- Ym.Tietokone-tarvikkeet

Oman maahantuontimme ansiosta ohjelma ja tietokonetarvikkeiden hintamme ovat varmasti kilpailukykyisiä ja valikoimamme on Suomen suurin.



ATARI®

Commodore

SEIKOSHA

CITIZEN

Ainutlaatuinen säilytysjärjestelmä

POSSO Media Box® System



Esittelyssä meillä:

- ★ kätevä, tilaasäästävä säilytysjärjestelmä
- ★ saatavana 15 erilaista koteloa
- ★ kaikkiin saatavilla lukkomodulit
- ★ yhdistelymahdollisuudet rajattomat

Kysy aina meiltä ennen kuin ostat.

Tilaa ilmainen tuoteluettelo.

KOMENTOKESKUS

PL 161
90101 OULU
981-227741

KATUOSOITE:
ASEMAKATU 9 90100 OULU

PC...

Peliohjainkortit

PC-koneet eivät sisällä tavallisesti peruskokoonpanossaan peliohjainporttia. Miksi sitten yhä useammassa PC:lle tarkoitetussa pelissä suositellaan peliohjaimen käyttämistä, vaikka näppäinohjauskin toki onnistuu?

PC vastaa tietokonemaailmassa palapeliä. Itse kone ei ole kuin runko, johon liitetään lisäkortteja aina tarpeen mukaan. Peliohjainportti on yksi näistä lisukkeista. PC:n peliohjainkortti ja peliohjain vaikuttavat ensi alkuun hävyttömän kalliilta, kunnes ostajalle selviää, että kyseessä ei olekaan C-64:n, Amigan ja ST:n tapaan mikään tavallinen niksnaks-ohjain, jossa jokaista suuntaa vastaa yksi kytkin, vaan Apple II -tyyppinen potentiometriohjain.

Potentiometriohjain on siitä kätevä, että kahdeksan perusasennon asemesta sillä voi olla käytännössä rajaton määrä eri tiloja. Kumpaakin suuntaa (pysty- ja vaaka-) vastaa yksi paddleissa käytettyjä komponentteja vastaava potentiometri, joka aistii sen kulman, johon peliohjainta on tässä suunnassa väännetty. Enää ei esimerkiksi lentosimulaattoreissa ohjainta tarvitse vääntää puolta tuntia kunnes koneen saa kunnon syöksyyn, vaan pelkkä ohjaimen täysin eteen työntäminen riittää!

Kiintolevyaseman autuus

Useasta koti-PC:stäkin löytyy nykyään kiintolevyasema. Koska moni vähänkin monimutkaisempi peli vaatii useita levykkeitä, muodostuu kiintolevysta ajan oloon todellinen siunaus. Suurin osa tällaisista laajoista peleista sisältää nimittäin nykyään mahdollisuuden siirtää koko peli kiintolevyasemalle, jolloin jatkuvaa levyjen vaihtelemista ei tarvita. Kun ajattelee esimerkiksi Ultima V:n PC-version neljää levykettä ei voi kuin huokaista helpotuksesta.

Tällainen kiintolevyasemalle siirtäminen asettaa kopiointisuojauksien keksijät todella kovalle koetukselle. Niinpä ainakin yhtä alkuperäislevykettä täytyy normaalisti pitää asemassa, vaikka peli olisikin kiintolevyllä. Jotkut ohjelmat tarkastavat, onko kyseessä alkuperäislevyke **Ultima V:n** tapaan, tai sitten alkuperäislevyke sisältää jonkin välttämättömän alustusrutiinin, jota ei saa siirrettyä kiintolevylle, kuten pelissä **The President is Missing** on tehty. Loput turvaavat käyttöohjeiden sisältämiin koodiavaimiin, kuten esimerkiksi **StarFlight**.

Jotkin PC:n ohjelmat sisältävät jopa sellaisen kopiointisuojauksen kuin troijalaisen hevosen, joka kopioinnin havaittuaan ei suinkaan heti estä ohjelman toimintaa, vaan odottaa ensin pari kuukautta ja alkaa vasta sitten formatoimaan kiintolevyä (!!!!!). No, onneksi kukaan kunnon PC:n omistaja ei harrasta luvatonta kopiointia...

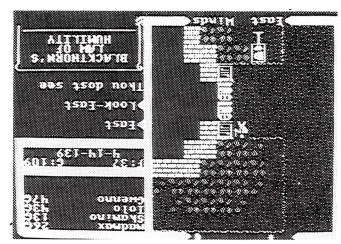
Tuntomerkit

Onko PC:n pelitarjonnassa sitten mitään eroa tavallisten kotitietokoneiden peleihin nähden? Ensivaikutelma on ainakin suhteellisen ankea, erityisesti jos naaman edessä on mustavalkoinen monitori (värimonitori maksaa...). Grafiikka on taatusti kaksiväristä ja vielä kaiken muun hyvän lisäksi ilman Hercules-näytönohjauskorttia karkeata. EGA-näytöllä sen sijaan riittää niin väriä kuin tarkkuuttakin, joskin värivalikoima saattaa ensi alkuun ihmetyttää (violetti, vihreä etc.).

Toisaalta 16 bittiä pyörittävä keskusyksikkö tarkoittaa käytännössä sitä, että hyvä ohjelmoija saa PC:stä irti melkoista säpinää siinä missä kahdeksanbittisten omistajat saavat tyytyä näytöllä hiljakseen hissutteleviin kohteisiin — tai sitten ne pomppivat useita pisteitä kerrallaan.



Solomon's Key



Ultima V

Teknisten tuntomerkkien lisäksi PC:n pelit tunnistaa helposti niiden juonesta. Toki kotitietokoneista käännettyjä toimintapelejäkin löytyy, mutta jo se, että Ultima V:stä ehtii Suomen markkinoille ensimmäiseksi **PC-versio**, kertoo jotakin.

Esimerkkejä PC:n pelien juonipainotteisuudesta ovat jo mainitut StarFlight (universumin paras avaruusroolipeli), jonka vuoksi jo sinällään kannattaa hankkia itselleen PC värinäytöllä ja The President is Missing, todella 'erilainen' seikkailupeli, jossa pelaajan tulee selvittää, kuka kaappasi Yhdysvaltain presidentin (ja Länsi-Euroopan valtioiden päämiehet siinä sivussa) ja miksi. Apuna on CIA:n keskustietokone, satelliittivalokuvia, joukko salaisen palvelun agentteja, kidnappauspaikalta löytynyt C-kasetti, CIA:n arkisto, sähköiset viestintävälineet, ...

Alunperin PC:lle tehdyt pelit härnäävät siis enemmänkin aivojen ajattelusta vastaavaa kuorikerrosta kuin motorisista reaktioista huolehtivaa selkäytimenjatketta. Suurimman ongelman muodostaa lähinnä se, että näistä peleistä ei tahdo päästä irti kuin sorkkaraudalla — särkemällä PC:nsä. Aina on pakko nähdä, mitä seuraavaksi tapahtuu ja sitten taas —ja siis.

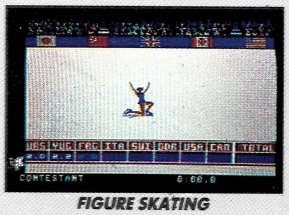
Näiden aivopelien lisäksi PC-koneille on saatavilla myös joukko kotitietokoneista käännettyjä pelejä. Ne tulevat markkinoille yleensä jonkin aikaa esikuviensa jälkeen ja niitä yhdistää se, että vain suhteellisen hyvin myyneistä peleistä viitsitään tehdä PC-versio. Siis vaikka tarjonta on vähäisempää, laatu on sitäkin parempaa. Ehkä tämä johtuu siitä, että PC:n omistajilla arvellaan olevan aivot, eikä heille tyrkytetä kaikkea sitä roinaa, jota kotitietokoneiden pelimarkkinoilla liikkuu.

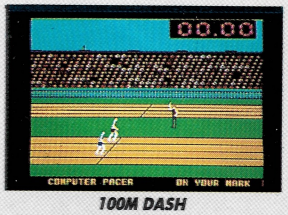
Suomalaiset pelien maahantuojat eivät vielä viime vuonna pitäneet näiden PC-pelien maahantuontia kovinkaan kannattavana puuhana, mutta nyt, kun PC:t ova tehneet lopullisen maihinnousunsa myös kotikoneina, luulisi tilanteen muuttuvan nopeasti. Ja jos peliä ei löydy kaupasta, muutaman vihaisen asiakkaan vihainen valitus maahantuojalle auttaa yleensä aina, ainakin siitä saa henkistä tyydytystä...

Siis anteeksi kuinka?

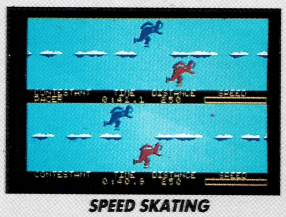
Siis jos joku vielä tämän artikkelin lukemisen jälkeen väittää, ettei PC:stä ole myös pelikoneeksi, hänellä on joko lukihäiriö, tai sitten minun ja hänen pitää selvittää välimme kylmällä teräksellä — valitkaa aika ja paikka, minä valitsen aseet... ■

23 TAPAA TULLA URHEILUN LEGENDAKSI


FIGURE SKATING



100M DASH

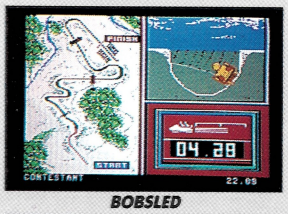

SPEED SKATING


HOT DOG



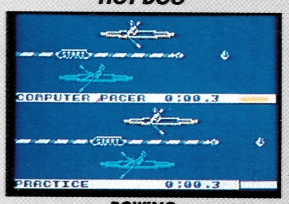
FREESTYLE RELAY (SWIMMING)


SKI JUMP



BOBSLED


TRIPLE JUMP



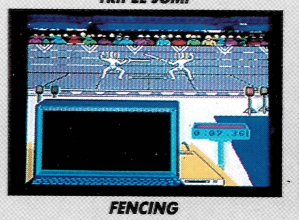
ROWING



JAVELIN


SHOW JUMPING


HIGH JUMP


FENCING



CYCLING

Top

Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

Jälleenmyynti: Info-kirjakaupat, Koneveljet, Expert, Hirvox, Musta Pörssi -liikkeet, Sokos- ja Prisma -tavaratalot sekä muut hyvinvarustetut erikoisliikkeet



CBM 64/128
AMSTRAD CPC

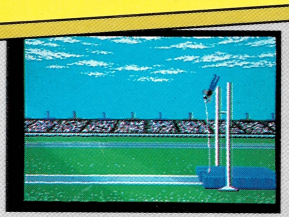
Lisenssioikeudet ja tukkumyynti Suomessa:

Toptronics Oy
Nuppulantie 35
20310 Turku
Puh: (921) 546 66
Fax (921) 546 777

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

EPYX® U.S. GOLD®


CANOEING

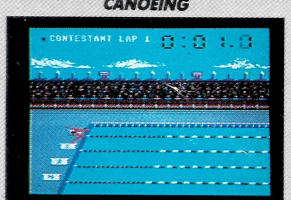

POLE VAULT


BIATHLON

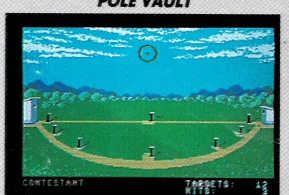


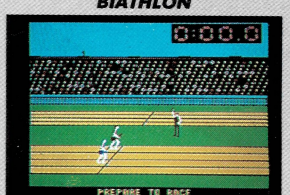
GYMNASTICS


FREE SKATING

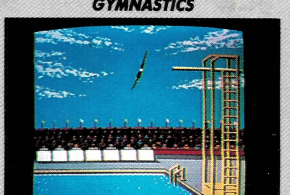


100M FREESTYLE (SWIMMING)


SKEET SHOOTING



4 x 400M RELAY


DIVING



Pelivinkkejä

Pelivinkeistä arvokkaimpia ja kiinnostavimpia ovat sellaiset neuvot joilla pääsee eteenpäin jostakin kiusallisen vaikeasta kohdasta.

Täydellisen ratkaisuselostuksen käyttäminen pelin läpisaamiseen ei anna ollenkaan samaa tyydytystä kuin ainakin suurimmaksi osaksi itse selvitetty seikkailu antaa.

Varsinaiset pokeilut eivät oikeastaan kuuluisi pelivinkkeihin, mutta koska niillä saa pelin joskus helpommaksi tai muuten hauskemmaksi, on niitäkin joitakin mukana.

Hyvin useissa peleissä aloitteleva pelaaja selviää kyllä enemmän tai vähemmän helposti jonkin matkaa, mutta mitä pitemmälle peli etenee, sitä hankalammaksi tulevat ongelmat.

Siksi seuraavilla sivuilla onkin koetettu antaa apua etupäässä niille, jotka ovat kyllä päässeet vauhtiin, mutta joilta eteneminen hyvistä yrityksistä huolimatta on pysähtynyt.

V

Pelin alussa pääsee välkkyvistä laserovista seuraavalla tavalla:

- Vedä alaspäin, jolloin pääset käsiksi taskutietokoneeseen.
- Ohjaa joystickilla ruutu, jota pystyt liikuttamaan vasempaan alakulmaan.
- Painele nappia, jolloin ilmestyy koodi, joka muuttuu joka painalluksella.
- Koodin osat pitää saada samanlaisiksi poispäästäkseen.
- Oikealla olevista ruuduista voi muutella koodin tiettyjä kohtia.
- Ovet muuttuvat harmaiksi kun pääset pois. Toimi nopeasti sillä ne muuttuvat takaisin nopeasti!
- Lattiassa on joskus vihreitä läiskiä, jotka ovat teleportteja. Vedä sellaisen kohdalla alas niin vaihdat maisemaa.
- Taskutietokoneesta pääset pois ohjaamalla ruudun vasemmasta alakulmasta yksi oikealle (punaisen kuvion kohdalle) ja painamalla nappia.

Maniac Mansion

Jonkin verran eteenpäin selvinneille.

- Kannattaa odotella postilaatikon luona.
- Uima-altaasta löytyy jotakin mielenkiintoista kunhan tyhjennät sen ensin.
- Pesusienellä saat pudonneen kehitysnesteen talteen.
- Pensaisiin ilmestynee myös jotakin mielenkiintoista.
- Coke ei sovi lihansyöjäkasville!
- Vanhasta radiosta voi löytyä lyhytaaltoradioon sopivaa.
- Marsun takaa löytyy?
- Jos etsit suunnitelmia, kehitä valokuva.
- Anna postipaketti Edille ja saat uuden kaverin.
- Kurkista auton takakonttiin.
- Bernardille ja työkaluille löytyy hommia ainakin kirjaston puhelimen ja yläkerran salahuoneen johdon luota.
- Kun puhelin on kunnossa voit soittaa Ednalle numerolla, joka löytyy 'muumio-Tedin' takaa.
- Muumio ei pidä suihkusta. Sen taas saat päälle autotallista löytyvällä esineellä.
- Vettä voit lämmittää mikrouunissa.
- DEMO-nauhan voi soittaa pianolla, näytä nauha bändiä perustavalle örkille.
- Kirjailija voi parannella kässäriään koneella.
- Julisteissa on hyödyllisiä numeroita ja työnnä hirviönpäätä portaissa niin takuulla yllätyt!

Bubble Bobble

Credits tarkoittaa jäljellä olevia pelejä. Jos painat spacea ennen kuin viimeinen lohharisi on kuollut, saat jatkettua siitä kentästä mihin olet päässyt, toisella lohharilla. Pisteet tosin nollautuvat mutta pääset kenttiä tutkimaan.

Boulder Dash Construction Kit

(Amiga)

Kenttien rakenteluun tarvittavia elementtejä on tosi paljon. Selityksiä joihinkin:

- Neljä eri suuntaan menevää kuoriaista ja miinaa lienevät selviä. Huomaa että räjähtäessään (esim. kiven osuma) kuoriainen muuttuu timanteiksi.
- Alien (vihreä ukko) seuraa aina Rockfordia niin hyvin kuin pystyy eli suoraviivaisesti. Punainen pyörä kiinnostaa sitä kuitenkin

Vinkit...

enemmän eli kun pyörää kääntää, marsilainen lähteekin sitä kohti.
• Nelikulmio, jossa on musta piste on miina. Niitä voi kerätä ja räjäyttää niiden avulla reitin esim. kivien keskelle. Paina nappia vähän aikaa ja kun kuuluu kilahdus, siirry sivuun!
• Punainen pallo on pommi. Räjähtää aina pudotessaan ja osuessaan mihin tahansa.
• Ruskeaa 'maata' on kolmea lajia. Yhden läpi voi kaivautua, toisen ei, ja kolmannesta kivet putoavat läpi!
• Kiviseinää on myös kolmea lajia. Huomaa että yhteen (kulmikkaimpaan) eivät räjähdykset vaikuta mitenkään.
• Oranssi happo täytyy olla aina vihreässä altaassa. Happo tappaa Rockfordin jos se osuu siihen, mutta vieressä voi turvallisesti kulkea.
• Kuoriaiset räjähtävät osuessaan juustoon (vihreä reikäinen aine). Jos valitset juustolle kasvunopeuden huomaa että se saattaa laajeta yllättävän nopeasti (arvolla 0 se ei kasva).
• Safiiri (sininen) on 3 pistettä ja smaragdi (vihreä) 1 pisteen kun lasket kerättäviä jalokivipisteitä taulukkoon.

Garfield

Ota aniksen siemenet ja Osku seuraa sinua. Mene takaovelle ja laita luu oven eteen. Osku avaa luukun. Hae lamppu ja mene nekun luo. Potkaise sitä saadaksesi hiiren. Mene terveysruokakauppaan ja jätä hiiri miehelle niin saat donitsin. ÄLÄ syö sitä! Mene talon alapuolelle rotan luo ja jätä donitsi sinne. Rotta menee pois. Potkaise arkku auki ja saat avaimen vankilaan.

Jätä avain aloituspaikkaan ja hae puutarhalapio. Mene rautakauppaan ja myy lapio dollarilla. Mene tervikseen ja osta linnunruokaa. Jätä se puistoon. Hae avain ja mene puistoon.

Ota linnunruoka ja jätä se niin että saat avaimen ja hyppää linnun jalkoihin. Lintu kuljettaa sinut City Pundiin ja voit mennä sisälle. Oikealla avaimella pääset vankilaan ja olet ratkaissut pelin!

Shadowgate

Jatko-ohjeita

• Peilihuoneen jälkeen seuraava kenttä on sen veran kuuma, että tarvitset viitan ennen kuin voit mennä sinne.
• Hautaholvissa jossa on kuusi arkkua, löytyy oikeanpuolimmaisista kaksi rahasäkkiä ja muumio. Polta muumio ja saat valtikan.
• Huoneessa jossa on köysikasa maassa, sano sille 'EPOR' kuten seinällä neuvotaan. Köysi suoristuu ja pääset ylös.
• Peilihuoneen seuraava kuuma kenttä sisältää tulimeren. Se sammuu kun heität kristallin sinne. Näin vältyt myös tulihirviöltä. Jos jääkristalli on edelleen jäätyneenä hailammessa, käytä soihtua sen sulattamiseen irti.
• Seuraavassa kentässä peikko pyytää siltamaksua. Koetahan selvitä...

Faery Tale

Pikkuvinkkejä

• Simpukka löytyy Watch Towerista.
• Sen avulla saat kilpikonnan avuksesi meren rannalla.
• Taikasauva löytyy lohikäärmeen luolasta. Vain taikasauvalla voit tappaa noidan.
• Noidan piilopaikka (citadel of doom) on Plain of Griefin eteläosassa.
• Sun Stone löytyy linnasta joka on kokonaan vuorten ympäröimän linnan luoteispuolella (ei näy kartassa).
• Puhumalla monta kertaa Isle of Sorceryn noita-akan kanssa onnipisteet nousevat huomattavasti.

Druid II

Ohjeita jonkin matkaa selvinneille

• Päästäksesi 5. salaiseen tasoon tarvitset torven, kolikon ja white orbin.
• Puhalla torveen sillalla sienimaan alla ja anna kolikko Charonille joka tulee lautalla. Jos et maksa olet päätä lyhyempi!
• Etsi teleport-spel ja käytä se sitten seuraavassa kentässä.
• Muista pysyä polulla tai henki lähtee...
• Käytä teleport maagisessa ympyrässä ja pääset viimeiseen kenttään josta löydät Acamantorin.

Phantasie I

Dwarven Dungeon
(löytyy kartan koillispuolelta läheltä Pelnoria)

• Täällä on ilman riimu (AIR).
• Lähde länteenpäin ja löydä kaksi vipua.
• Vedä vasemmanpuoleisesta ja etsi ovi joka avautui.

Cathedral of the Pelnor Priests
(Pinevillestä etelään)

• Maan riimu (EA) löytyy täältä.
• Mene suoraan etelään ja ensimmäiseen teleporttiin joka tulee vastaan.
• Ensimmäinen huone länteen.
• Polttaaksesi laatikon tarvitset tulen riimun (FR).

Lizards mens Cave
(Green Dragon Inn'in ja Greenvillen osassa)

• Täällä on tulen riimu (FR).
• Lähde toisesta länteen ja mene Magical Pooliin.
• Joudut vankilaan, jossa on salaovi.
• Mene vain eteenpäin ja kierrä kaukaa etelästä.
• Kun kohtaat pari tulielementaalia, tapa ne.
• Näin saat riimun mutta aikaa saattaa kulua kauankin.

JR Trolkins Castle
(lounaisnurkasta pohjoiseen)

• Mene heti etelään ja joudut vankilaan.
• Salaovi ja taisteluareenalle.
• Jatka etelään päin ja kuljeskele siellä.
• Tapa JRT ja lähde huoneestaan länteen (salaovi).
• Vedä jokaista vipua vuorollaan.
• Lähde vankilaan ja kas! ovi on auki.
• Hae vartijan huoneesta avain ja kierrä itäänpäin.
• JRT:n huoneesta saat sormuksen (piste hänen huoneessaan).

Loitsuja:

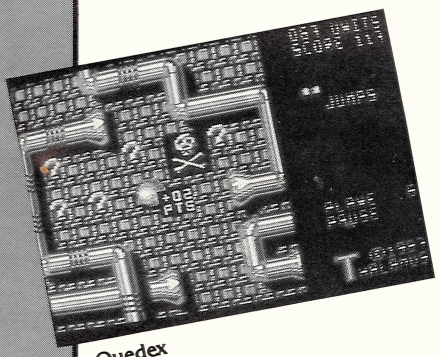
1, 2 ja 3 parantavat, kolmonen eniten. 4 herättää unesta yhden. 5, 6 ja 8 vähentävät vastustajan voimaa. 33—40 osuvat jokaiseen. 44 herättää henkiin, 48 herättää elementaalin yhteen taisteluun. 51 herättää kaikki hahmot unesta. 54 on Transportation eli siirto kaupunkien kesken. ■

JORI OLKKONEN

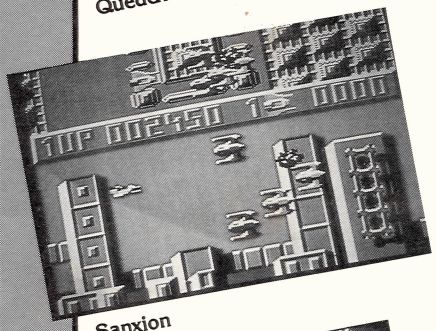
SUOMALAISET PELINTEKIJÄT KAUTTA AIKAIN

Kansainväliset pelimarkkinat ovat todella laajat. Useita ohjelmoijia palvotaan lähes kansallissankareina. Pientä maata pohjoisessa, Suomea, ei tunneta kovin laajasti. Jotain on kuitenkin saatu aikaiseksi, katsotaanpa mitä.

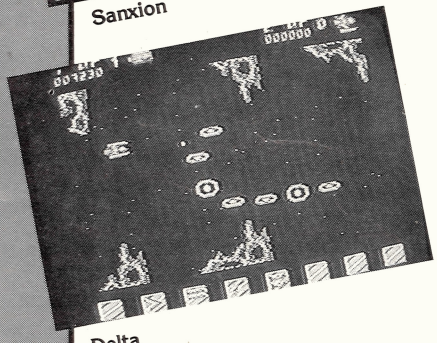
Suomalaisten ohjelmoijien uranuurtajana toimi **Stavros Fasoulas**. Vuonna —86 hän ujutti omin voimin pelinsä nimeltä **Sanxion** Euroopan kärkeen lähtemällä itse Englantiin kauppaamaan ensimmäistä hittipeliään. Aloitteleva firma Thalamus kiinnostui miehestä ja palkkasi tämän vakituiseksi hittinikkarikseen. Sanxionia seurasivat **Delta** ja **Quedex**, molemmat laadukkaita tuotteita. Stavrosin tehtailu katkesi armeijan harmaisiin alkukeväällä —88, ainakin hetkeksi.



Quedex



Sanxion



Delta

Seuraava suomalainen supermies oli (ja on, sekä tulee olemaan) **Jukka Tapanimäki**. MikroBITIN pelikilpailusta innostuneena hän lähetti ensimmäisen julkaisukelpoisen action-pelinsä 18 englantilaiseen pelifirmaan. Vastauksia tulikin pian ja English Software sai julkaistavakseen **Octapoliksen** syksyllä —87. Tämän jälkeen Jukka siirtyi Hewsonin leipiin, joka julkaisi **Netherworldin** syksyllä —88, ja jonka kanssa Jukalla on sopimus kolmesta pelistä vuoteen —90 mennessä. Ensimmäinen niistä, **Zamzara**, tulee markkinoille tämän vuoden joulumarkkinoille. Seuraavat kaksi peliä Jukka saa sopimuksen mukaan tehdä joko kuusnelosella tai Amigalla, miten parhaiten sopii.

Mastermindista se alkoi

HUOM! TEKSTIÄ PUUTTUU..... snelonen vei miehen mukaansa ja ensimmäinen konekielirutiini syntyi vain pari kuukautta koneen hankkimisen jälkeen.

Jukan ensimmäinen peli oli Basic-kielinen **Mastermind**, jossa kuusnelonen ratkaisee pelaajan asettamat pulmat. Mastermindin jälkeen syntyi **Monolith**, actionpeli, joka julkaistiin MikroBITISSÄ.

Myös tekstiseikkailujen puolelle Jukka on kirjallisuuden ystävänä hypännyt. Peli nimeltä **Aikaetsivä** valmistui kesällä —86 ja sen kohtalo on edelleen ratkaisematta: TrioSoft haluaisi julkaista sen, eikä Jukalla ole mitään sitä vastaan. Mitään ei kuitenkaan ainakaan vielä ole tapahtunut.



Seuraavaksi Jukka ryhtyi opettelemaan Forthia. Peli nimeltä **M35** oli kuitenkin niin surkea yritelmä, että Jukka päätti vastedes pitäytyä konekielessä. Braybrookin hittipeli Uridiumin innoittamana Jukka kokeili konekielisiipiään ja teki **Minidiumin**, joka julkaisiin ensimmäisessä C=lehdessä vuonna -87.

Lukion ja armeijan jälkeen Jukka meni yliopistoon lukemaan kirjallisuutta. Kuusnelosen hankinnan vuoksi yliopisto jäi kuitenkin auttamattomasti alakynteen ja Jukka lopettikin lukemisen jouluna —85.

Kuusnelosen lisäksi Jukalla on Amiga ja PC. PC:tä Jukka käyttää lähinnä ohjelmien tekemiseen kuusneloselle. PC:n muisti ja kovalevy sekä PDS-ristiinkääntäjä mahdollistavat moninkertaisen ohjelmointinopeuden verrattuna pelkkään kuusneloseen.

Tulevaisuudessa Jukka aikoo siirtyä tekemään pelejä Amigalla. Amigan pelimarkkinat laajenevat koko ajan, kuusnelosen kustannuksella.

'Amiga on unelmieni kone, sillä graafiset ominaisuudet sallivat todella mahdollisuuden luoda sellaista grafiikkaa, mitä haluan', Jukka toteaa. Ensimmäinen Amigan peli on tarkoitus aloittaa viimeistään nykyisen sopimuksen päätyttyä, jouluna —89.

Ala-aho ja Ihmemies

Stavroksen ja Jukan lisäksi Suomesta on tulossa muitakin huippuohjelmoijia. **Klaus Ala-aho** Oulusta on perustanut firman pelitekoa varten. Master Softwaren ensimmäinen tuotos **Destiny** on tällä hetkellä Englannissa arvioitavana. Tekstiseikkailu-tyyppisen Destinyn kohtalo ei ole vielä ratkaistu.

Master Software on myös parhaillaan tekemässä sopimusta Ihmemies McGyverin kanssa. Klaus haluaisi tehdä seikkailupelin, jonka pääosassa olisi Ihmemies itse. Firmaan kuuluu Klausin lisäksi kaksi hänen luokkatoveriaan, Tarmo Sauvola ja Tomi Timonen. Master Softwarelta puuttuu tällä hetkellä vain graafikko, kaikki muu on hanskassa.

Suomalaisen pelin tavaramerkkinä on tähän mennessä ollut vähän mutta hyvää. Ja joka ikinen ulkomaille päässyt peli onkin ollut hittiluokkaa. Kaikesta päätellen sama tyyli jatkuu tulevaisuudessakin. ■

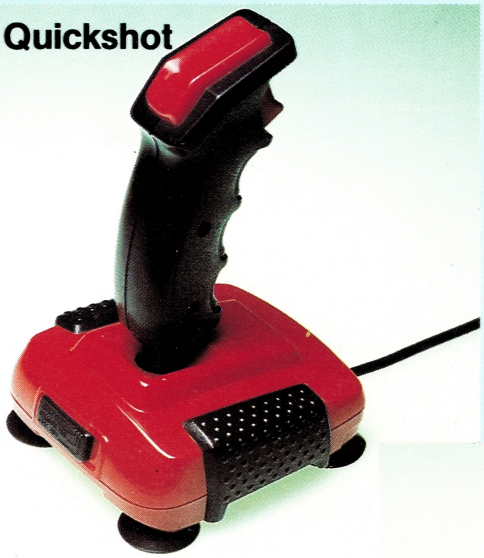
Sanura on pelaamis

- laajin valikoima laadukkaita peliohj

Speed King
IBM
Sega



Quickshot



Prof
Competition
9000
de Luxe





Speed King
Autofire



Prof
Competition 9000

T/

sanura

Sanura on pelaamisen alueella vahva maahantuoja, varastosta löytyy ja toimitukset pelaavat!

Sanuran valttikortit:

- Edustuksessamme on laajin valikoima laadukkaita ja kestäviä peliohjaimia.
- Kaikkia myydyimpiä malleja jatkuvasti riittävästi varastossa, toimitukset tilausta seuraavana arkipäivänä.
- Kaikille peliohjaimille vähintään 1 vuoden takuu.
- Ei minimitilausmääriä.
- Palautukset käsittelemme aina seuraavan viikon kuluessa.



Sanura Suomi Oy
Karvaamokuja 3 A, 00380 Helsinki
Puh. (90) 565 3600, Telefax: (90) 565 2363

P.S. Jos et löydä haluamaasi peliohjainta lähimmästä liikkeestä, voit soittaa suoraan meille puh. 90-506 1410.

sen markkinajohtaja

aimia, vauhtia ja tunnelmaa peleihin!

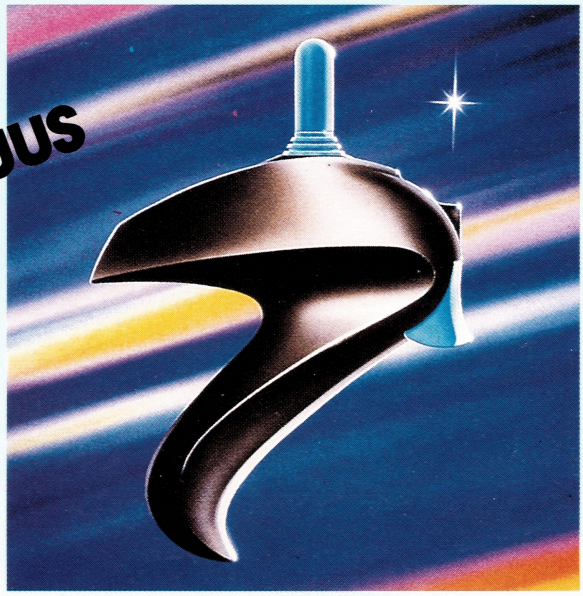
The Arcade





AC-2

UUTUUS



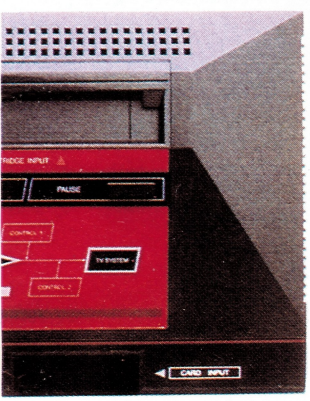
NAVIGATOR
todella käteen istuva uutuus. Ergonominen muotoilu, minimirasitus mutta maksiminopeus, -tarkkuus ja -tuntuma. Ja hinta miellyttävä yllätys.



Genius Mouse
Hyvä hiiri sekä hyötyohjelmiin että pelaamiseen, mukana kätevä hiirimatto/leikkausalusta.



SEGA
valonsädepistooli
Segan pelimodulien kanssa käytettäväksi, voit harjoitella eri ammunnan lajeja tai osallistua seikkailupeleihin, joista jouluksi tulossa Rambo III!



...ja omassa luokassaan SEGA

Sega tunnetaan maailmalla pelihallien "kolikkopelien" valtamerkkinä ja laadukkaiden pelien kehittäjänä. Segan uudet edulliset pelikonsolit ovat nyt tulossa kotikatsomoihin.

Tämän joulun ykköslahja:

- Helposti hallittavat pelit, kaikissa suomenkieliset ohjeet.
- Hetkessä valmis käyttöön, pelikonsoli voi olla jatkuvasti kytkettynä televisioon, vaihtokytkimellä peli- tai katselu valmius.
- Pelejä laaja ja nopeasti lisääntyvä valikoima, 1, 2 ja 4 megan peleistä ainutlaatuisiin 3D peleihin saakka.



SEGA
3-ulotteiset lasit
Segan uusille 3-ulotteisille peleille, jotka ovat ainutlaatuisia, voit nauttia oman televisiosi ääressä huikaisevista pelikokemuksista.

FUNTSAA VÄHÄN - SÄÄSTÄT PALJON!

TILILLÄNI ON NYT LÄHES 4 000 MARKKAA. KUN MENEN KUUKAUDEKSI ILTATÖIHIN, VOIN VIHDOINKIN OSTAA OMAN TIETOKONEEN. AJATTELE– 512 KILON MUISTI, LEVYASEMA JA PALJON PELIOHJELMIA!

FUNTSAA VÄHÄN. VOIT TEHDÄ PALKALLASI MUUTA MUKAVAA, SILLÄ SÄÄSTÖILLÄSI SAAT JO NYT TODELLISEN AMMATTILAISKONEEN.

SILLÄ VOISIT TEHDÄ OHJELMIA, GRAFIIKKAA, KÄYTTÄÄ AVUKSESI KOULUTYÖSSÄ, PELATA, OLLA YHTEYDESSÄ MUIHIN HACKEREIHIN . . . SE RIITTÄISI SINULLE PITKÄÄN.

. . . JA SIITÄHÄN OLISI HYÖTYÄ MINULLEKIN MUSIIKINTEOSSA, SANOITUKSISSA, KIRJANPIDOSSA, PANKKIASIOISSA JA MUISSAKIN HOMMISSA.

JA SELLAINEN ON MUKA OLEMASSA?

KYLLÄ VAIN, ATARI ST – SEN YLIVOIMAISUUS ALKAA JO HINNASTA!

Keskusyksikkö: Motorola 68 000
Kellotaajuus: 8 MHz
Keskusmuisti: 512 KB
Lisäksi käyttöjärjestelmälle 192 KB
Nyt tietolevyasema: 720 KB
TV-liitäntä
Pääteohjelma vakiona
MIDI-liitäntä vakiona
Ovh: 3.790 mk



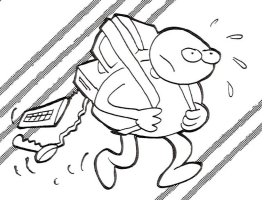
ATARI®

– se joviaali tietokone

Maahantuoja: (90) 562 6144

TEKNOCOMPUTER OY

Oman paikkakuntasi Atari-myyjän saat tietää ottamalla yhteyttä maahantuojaan.



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. Ne kun vapaasti lainaavat ideoita muista ryhmistä, joten rajat ryhmien välillä hämärtyvät. Esimerkiksi **Driller** sisältää simulaattorin-omaisen kolmiulotteisen maailman, mutta on idealtaan 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. Tällaisia ovat esimerkiksi lentoreppu, sädepistooli ja muut vastaavat. **Wally-pelit** ovat tunnettuja omituisista esineistään, joiden käyttötarkoitusta miettiessä menee helposti mielentyyneys.

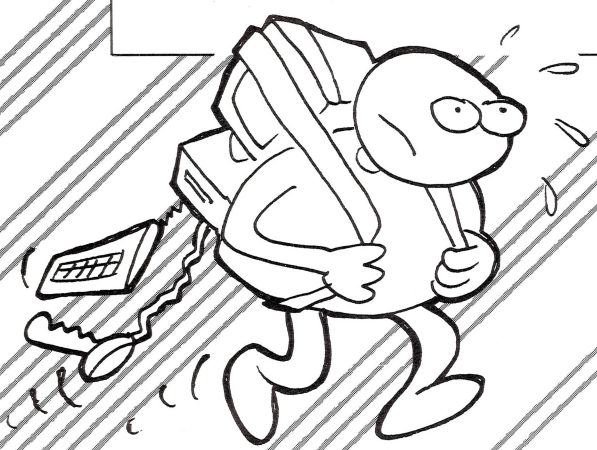
— pelissä on ongelmia, jotka täytyy ratkaista ennen kuin peli ratkeaa

— 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 **Rastan** ja vastaavasti taas roolipelityyppinen **Tai-Pan**.

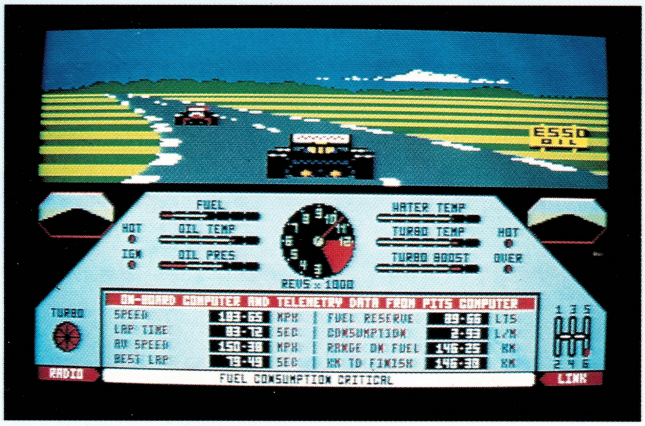
Freddy Hardest ja **Jack The Nipper** -pelit edustavat aikoinaan tyypillistä toimintaseikkailua, mutta pelityyppi on kehittynyt yhä monimutkaisempaan ja mielenkiintoisempaan suuntaan. Kolmiulotteiset sarjakuvamaiset arcadeadventuret, kuten **Bermuda Triangle** ovat yleistyneet ja uutuutena on ikonien 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 'kerää & käytä' -pelejä sydämensä pohjasta inhoava saattaa upota pelaamaan jotain eksoottisempaa skenaariota toivottomasti innostuneena. Varmasti arvostelunipusta löytyy jokaiselle jotain.



Sanura on pelaamis

- laajin valikoima pelejä ja



ELECTRONIC ARTS:

- Nigel Mansell — marraskuu 88
- Neuromancer — tammikuu 89
- Modem Wars — v. 88 aikana
- Serve and Volley — v. 88 aikana
- Instant Music

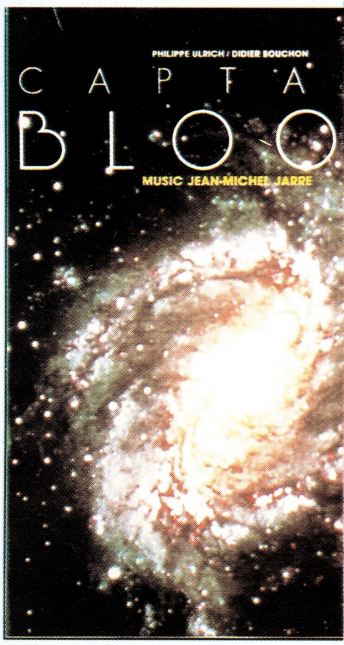
YKSINMYYNTIOIKEUS

VALTUUTETTU MAAHANTUOJA



ELITE:

- Frank Bruno's Big Box — ilmestynyt
- Fists and Throttles — lokakuu 88
- Live and let Die — loka-marraskuu 88
- Buggy Boy



INFOGRAMES:

- Captain Blood — loka (Atari ST:lle jo markk
- Action Service — v. 89 k

sanura

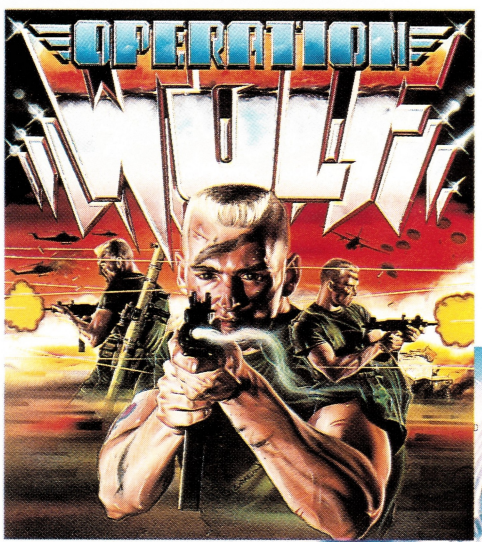
Sanura on pelaamisen alueella vahva maahantuoja — on valikoimaa ja varastosta löytyy! Uutuuspelit nopeimmin meiltä.

Sanuran valttikortit:

- Kaikille formaateille (koneille) lyömätön valikoima pelejä ja ohjelmia, joille Sanura on joko yksinmyyjä tai valtuutettu maahantuoja. Uutuuspelit ovat ensin meillä.
- Meillä on laajin valikoima suoraan varastossa — toimitukset tilausta seuraavana arkipäivänä.
- Kaikille peleille suomenkieliset ohjeet
- Ei minimitilausmääriä.
- Palautukset käsittelemme aina seuraavan viikon kuluessa.

Sanura Suomi Oy
Karvaamokuja 3 A, 00380 Helsinki
Puh. (90) 565 3600, Telefax (90) 565 2363

P.S. Jos et löydä haluamaasi peliä lähimmästä liikkeestä, voit soittaa suoraan meille puh. 90-506 1410.



OCEAN:

- Operation Wolf — marraskuu 88
- Robocop — vuodenvaihde 88/89

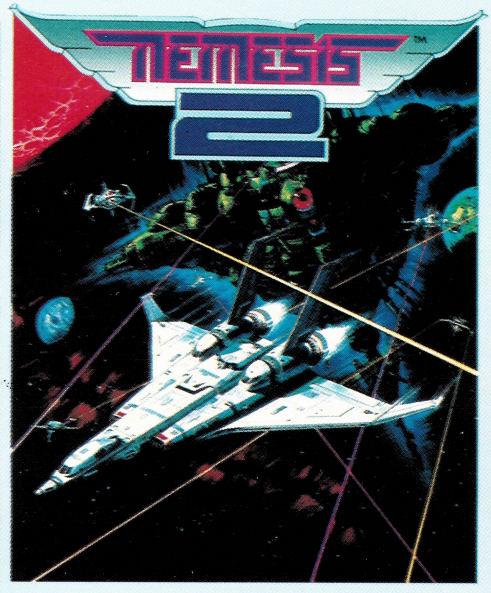


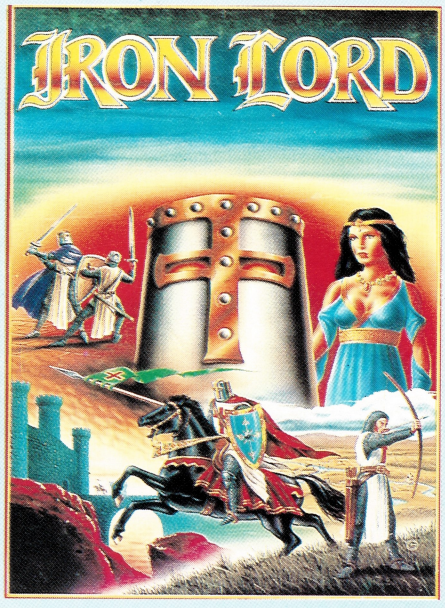
sen markkinajohtaja

ohjelmia kaikille koneille!



kuu 88
inoilla)
uluessa





UBISOFT:

- Iron Lord — lokakuu 88
- Puffy's Saga — jouluksi 88
- Dracula — v. 89 alussa

SEGA

Tämän joulun hitti!



Segan helppokäyttöiset ja kestävät 1, 2 ja 4 megan sekä ainutlaatuiset 3D pelimodulit vievät kotipelaamisen uudelle tasolle. Voit ampua ja kokea huikeat 3-ulotteisuuden tunteet oman televisiosi ääressä. Tulossa jouluksi Rambo III.

KONAMI:

Kaikki MSX pelimodulit saatavissa:

- Nemesis II
- Salamander
- F-1 Spirit



MELBOURNE HOUSE:

- Double Dragon

vuoden vaihde 88/89



ACTIVISION/ MEDIAGENIC:

- Music Studio I, II
- After Burner — jouluksi 88
- Last Ninja II — lokakuu 88
- R-Type — v. 89 alussa

SIERRA/ACTIVISION:

- Leisure Suit Larry
- Kings Quest Triple Pack

MICROILLUSIONS/ ACTIVISION:

- Photon Paint
- Faery Tale Adventure

Toimintaseikkailut



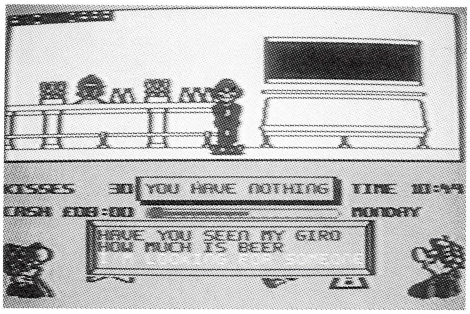
Mirrorsoft — C-64, Spe, Ams

Andy Capp

Andy Capp on ainakin Turun miehille tuttu fennonimellään Lätsä. Tämän työtävieroksuvan olueenmenevän pummin seikkailuja voidaan, kiitos Mirrorsoftin väkevien miesten, seurata nyt myös omalla pikku kuvaruudulla.

Juonena on auttaa Lätsää pysymään viikko hengissä työttömyysavustuksella. Sinänsä hyvää harjoitusta itsekunkin tulevaisuutta varten. Pääasiassa rahaa kuluu vain oluenjuontiin, sillä Lätsän elinkunto mitatataan abstraktilla Alcometerillä, jonka täytyy näyttää edes jotain lukemia. Vuokraisäntää, poliisia, vaimoa ja sen sellaisia täytyy tietysti vältellä tai tuloksena on tappelu. Varsin omalaatuisesti tappelun tulos määräytyy sattumanvaraisesti. Voitto palkitaan rahalla.

Oluenjanon voi tyydyttää pubeissa (vain



aukioloaikaan) ja löytyypä lähistöltä muitakin vierailukohteita kuten vedonlyöntitoimisto ja poliisiasema ja niin edespäin.

Toteutus on huolellista. Peli on luonnollisesti ikoniohjattu ja kaikki spritet näyttävät siltä miltä pitääkin eikä esimerkiksi Läiskältä. Animointi on esimerkillistä ja lopputulos tosiaan muistuttaa sarjakuvaesikuvaansa.

Pelityyppi on vanha kunnon arcadeadventure. Lätsä kävelee ruudusta toiseen ja yrittää etsiä hyödyllisiä esineitä ja juttelee tai tappelee muiden henkilöiden kanssa. Totuttuun tapaan kulku täytyisi kartoittaa tai muuten ei ikuna tiedä missäpäin Lätsä muka seikkailee. Sanalla sanoen: tappavan tylsää.

Ilman lisenssiä Andy Crapia ei ostaisi kukaan. Lisenssin kerakin sitä ostanee vain vähiten aistiärsykkeitä kaipaava arcadeadventurefanien joukko. Peli sinänsä antaa hyviä ideoita mihin sijoittaa sen ostoon varatut rahat.

Grafiikka: 9
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **
Nnirvi

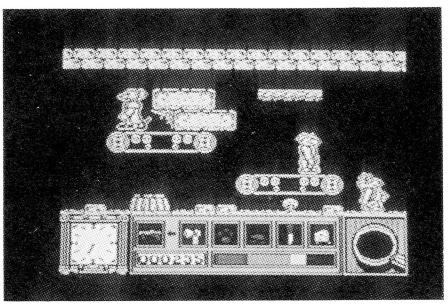
Gremlin — C-64, Spe, Ams

Basil The Great Mouse Detective

Basil Mestarietsivä on uusin Disneyn piirretyistä. Ja myös Gremlinin lisenssipeleistä.

Seuraa juonilyhennelmä:

Sherlock "John" Holmes asuu Baker Street 22B:ssä. Niin asuu myös Basil, hiirien holmes. Jyrsijäkonnista pahin, professori Rattigan, on kidnapannut Basilin kumppanin Dawsonin. Vain Basil voi estää Rattiganin suunnitelmat ja pelastaa kumppaninsa käyttämällä ilmiömäistä päättelykykyään. Itse asiassa "päättelykyky" on esine, jossa on varsi, piuha ja muutama tulitusnappula. Sitä käyttämällä ohjataan Basilia ympäri ruutuja, kerätään johtolankoja (kerää viisi ja pääset seuraavalle tasolle, siinä päättelykykyä). Jän-



nityksen lisäämiseksi on osa johtolangoista vääriä. Lisäksi Basil voi kohentaa kuntoaan keräämällä juustoa ja Rattiganin runsaslukuiset apurit voi loukuttaa rotanloukkuihin.

Kuten edellisestä voi päätellä on Basil The Great Mouse Detective varsin tavanomainen peli. Basil kävelee, Basil hyppää, Basil kiipeää, Basil poimii esineitä... Syy tähän yksinkertaisuuteen on Gremlinin mukaan se, että Basil on suunnattu nuorille, erittäin nuorille pelaajille. Valitettavasti minulla ei ollut yhtään sellaista käsillä, joten heidän kantansa jää arvoitukseksi aina aikojen loppuun asti.

Grafiikka sinänsä on hyvin toteutettua niinkuin peli muutenkin, mutta jos ikää löytyy yli kymmenen vuoden maagisen rajan alkaa koko peli maistua nopeasti hiirenpapanoilta.

Samalla vaivalla olisi Basilista voinut vääntää laajempaan pohjaan vetoavan pelin. Ongelma on kuitenkin Gremlinin, ei minun.

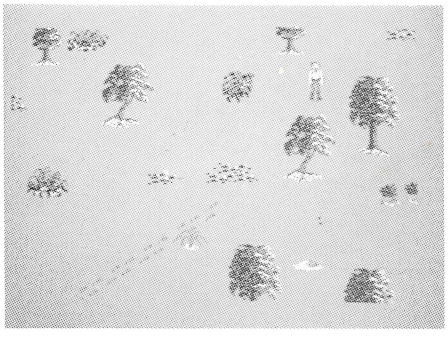
Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **
Nnirvi

Mirrorsoft — ST

Bermuda Project

Lehtimiehen leppoisaan elämään tulee muutos kun pääpomo komentaa hänet tutkimaan kummallisia katoamisia Bermudan kolmion alueella. Homma lähtee tuttuun tapaan menemään pieleen heti alussa kun kone rytkähtää mahalleen keskelle kolmiota. Mikä neuvoksi? Ei muuta kuin reppu selkään ja jalat alle.

Tutkittavaa aluetta löytyy, sillä pelattuani Bermuda Projectia tunnin verran en ollut vielä löytänyt mitään muuta kuin alkuasukaskylän, johon ei päässyt edes sisälle mitenkään. Ylimääräisiä mutkia matkaan tekevät myös kiusalliset joet, joista ei pääse edes hyppäämällä yli, vaikka ne olisivat



kuinka kapeita tahansa.

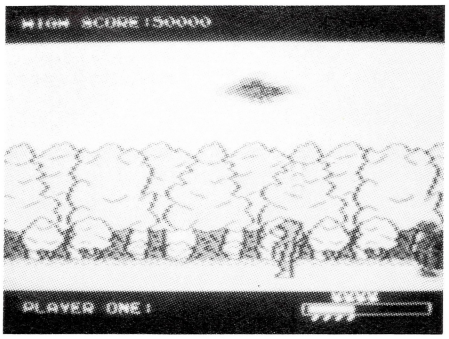
Bermuda Projectia on huhujen mukaan ohjelmoitu lähes kaksi vuotta. Jos se pitää paikkansa, niin suurin osa ajasta on varmaan mennyt valtavan saarialueen piirtämiseen. Parin tunnin pelaamisen jälkeen luovutin, koska mitään ei tapahtunut. Kuljinko sitten tajuamattani ympyrää, en tiedä eikä jaksa kiinnostaakaan. Grafiikka toimii ja pelattavuus samoin, vaikka hiiriohjaus onkin aluksi outo, mutta kun äänipuoli koostuu pääasiassa meren kohinasta ja harhailu saarella tuntuu typerältä ilman karttaa ja maamerkkejä, katoaa kiinnostus kadonneita kohtaan nopeasti.

Grafiikka: 8
Äänet: 5
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **
Petri Teittinen

Firebird

C-64, ST

Black Lamp



Black Lamp on action-seikkailupeli. Pelin sankarina on Jack the Jester, hovinarri. Hänen tehtävänään on palauttaa hallitsijalleen Allegorian musta lamppu, jonka paha on ryöstänyt.

Musta lamppu on rikottu 12 osaan. Jaakon täytyy löytää kaikki osaset, jotta paha päästäisi otteensa kuningaskunnasta. Pelimaastona on metsää ja taloja. Taloihin pääsee kävelemään sisälle; sikäli tähdellistä, että lampun osat ovat sisätiloissa. Ohjaaminen tapahtuu joystickillä. Jaakko voi myös ampua myrkynkarvaisia paukkuja painamalla fireä. Ammuttavina on runsaasti erilaisia ötököitä. Jotkut tarvitsevat useampia paukkuja osakseen, jotkut taas vähemmän. Englanninkielinen ohjekirja selittää varsin yksityiskohtaisesti kaikki toiminnot ja viholliset.

Grafiikka on hieman suttuista, vaikkakin kaunista ja varmasti huolella tehtyä. Lentäviä panoksia ei oikein tahdo erottaa taustasta. Animaatio on monipuolista ja luonnonmukaista. Musiikin säveltäjä saa minun siunaukseni: Se on mielestäni melodiallisesti todella huippuluokkaa. Ääniefektit taas ovat tavanomaisia paukahduksia ja tussahduksia.

Ohjelmointi on moitteetonta lukuunottamatta erästä pikkuseikkaa: Jaakon täytyy olla tismalleen oikeassa paikassa päästäkseen kiipeämään ylös tikapuita.

Kuningaskunnan pelastaminen oli ainakin minulle liian kova pala purtavaksi. Niille, jotka jaksavat pakertaa seikkailupelien kimpussa Black Lamp tarjoaa varmasti unohtumattomia elämyksiä.

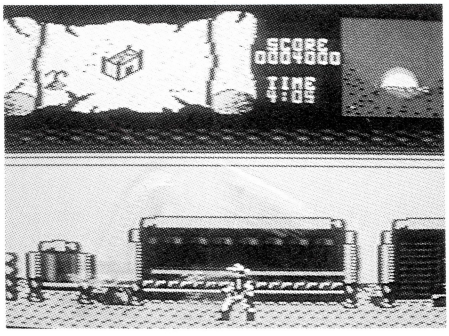
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Alkumusiikki:	10
Pelattavuus:	7
Mielenkiinto:	8
Yleisarvosana:	***

Jori Olkkonen

Go!

C-64, Spe, Ams, ST

Bravestarr



Suorraan mmuovinukkemaailmasta: urhea intiaanisuperseriffi Bravestarr!!!

Tex Hex (Paha) on kaapannut Shamenin (hyvä) ja aikoo hänen avullaan herättää jättiläishirviö Stampeden, lopullisena tarkoituksenaan vallata New Texasin planeetta yhdeksän päivän kuluessa. Kuka voisi auttaa? Niin, kuka...? Bädä bädä bädä Bravestarr, that's who!

Itse peli koostuu siitä, että Bravestarr kävelee pitkin New Texasin katuja valtavien ja nopeiden roistolaumojen käydessä päälle. Ampumalla konnia jää näistä jäljelle möykkyjä, joista BS saa lisää tehoa aseeseensa, aika pysähtyy hetkeksi ja muuta sellaista kivaa tapahtuu. Bravestarr voi myös poiketa rakennuksiin ja kysellä yleisövihjeitä Shamenin olinpaikasta. Ohjeista saa sen käsityksen, että sankariseriffillä olisi jonkinnäköinen rakettisatula, eipä osunut minun silmiini.

Olen nähnyt muutaman Go!:n aikaisemman pelin enkä ole vaikuttunut. Enkä ole nytkään. Bravestarr on kurja. Grafiikka sinänsä on ihan kelvollista, mutta pelissä ei ole päätä eikä häntää. On vain massiivinen määrä vihollisia, joita tulee koko ajan jatkuvalla syötöllä. Kiitos jonkun bugin luodit yhtä mielellään menenät läpi kuin osuvat. Kiinnostusta ei peliin pääse missään vaiheessa syntymään. Mielummin leikkisin BS-nukeillakin.

Go!n tarkoitushan oli alunperin tuoda markkinoille todella korkealuokkaisia, huippuhyviä ja erittäin hyvän näköisiä pelejä. Parhaimmillaan Go!:n pelit ovat olleet nippa nappa siedettäviä, joten se suurista sanoista. U.S.Gold voisi vähin äänin lopettaa koko puljun ja keskittyä tuomaan hyviä jenkkipelejä eurooppalaisten ulottuville.

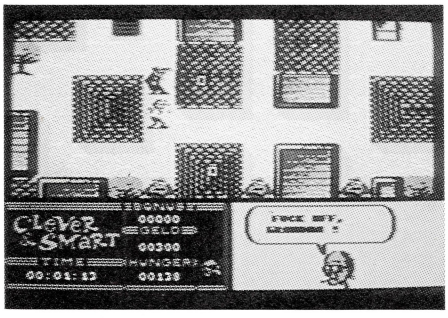
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	**

Nnirvi

Magic Bytes

C-64, Ams, ST, Amiga

Clever & Smart



Älykkäimmät ja fiksuimmat arvasivat tietysti heti, että Clever & Smart ovat Suomessa tuttuja nimellä Älli ja Tälli. Espanjalaisen Ibanezin sankarit ovat kai suhteellisen suosittujakin, sillä albumeita näyttää tippuvan aina silloin tällöin.

Ja saksalaiset ovat kyhänneet pelin tästä toisten mielestä jopa hauskasta parivaljakosta. Heidän on löydettävä Dr. Bacterius. Se juonesta.

Clever & Smart on tosi kansainvälinen peli. Pelikieleksi voi valita joko saksan, englannin tai ranskan. Ohjeet ovat sekä ruotsiksi että norjaksi ja kaiken kruununa peli on jopa ohjeiden kanssa täyttä hepreaa. Maahantuojat ovat lyöneet mukaan suomenkieliset ohjeet, jotka valitettavasti ovat yhtä virheelliset kuin alkuperäisetkin.

Pelin kulku on vähintäänkin epäselvä. Ä&T voivat harhailla pitkin kaupunkia, ostaa valepukuja, löytää esineitä ja tehdä edellämainituilla kaikkea enemmän tai vähemmän vänkää. Kun Ällitälli siirtyy viemäriverkostoon, kasvavat spritet vielä isommiksi ja tunnistettavimmiksi. Kuolema tulee useista syistä, mutta en todellakaan aina ollut selvillä miksi viikate heilahti.

Grafiikka on kyllä kunnossa. Jopa kuusnelkussa parivaljakon tunnistaa helposti. Äänet ovat niitä tavanomaisia ja onneksi mikään taustakappale ei helise koko aikaa.

Clever & Smart tuntuu olevan ihan asiallinen ja jopa monipuolinen arcadeadventure, joka pelityypin ystävien kannattaa koepelata. Varsinkin jos pitää epäselvistä peleistä.

Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

Nnirvi



Three-Sixty Pacific — **Amiga**

Dark Castle

Haa. Tumman linnan syövereihin tunkeutuminen on tämänkertainen tehtäväsi. Hieman tuntemattomien tekijöiden aikaansaannos saa taas arcade/adven-turistit hyppimään ilosta, vai saako?

Linnan syöveröissä tapahtuva peli-idea ei ole mikään uusi. Tummaan linnaan kätkeytyy monenlaista oliota. On lepakoita, robotteja ym. iljettävyyksiä. Kaikkia näitä tulee varoa kieli keskellä suuta ja ottaa se peukalo pois keskeltä kämmentä, sillä tehtävä ei ole helppo.

Sinun tulee hakea avain linnan sokkeloista ja saapua takaisin lähtöpaikalle. Apunasi on erinäinen määrä nyrkin-kokoisia kivenmurikoita, joita viskelemällä on tie avattava. Lisäapua antaa eliksiiri.

Peli on toteutettu vanhahtavalla tavalla ja grafiikkakaan ei vastaa odotuksia. Ruudut vaihtuvat toistensa jälkeen, eli on tainnut tekijöiltä loppua puhti scrollirutiinin vääntämiseen. Spritehahmot ovat pieniä ja melko kömpelösti animoituja. Ääniefektit ovat taas kerran huippulaatua. Pelihahmon pudotessa tasanteilta alas hyökii kaiuttimista sellaiset efektit että tuntuu kuin itse putoaisi tuolilta.

Ellei ihmeiden aika ole ohi, Dark Castlesta ei tule hittiä. Ostamista voi suositella vain todella rankoille adventuristeille, jotka ovat valmiina lähtemään turistiretkelle vaikka kuinka syvälle linnoihin.

Grafiikka: 6
Musiikki: 6
Äänet: 9
Toteutus: 5
Kiinnostavuus: 4
Yleisarvosana: **

Juha-Pekka Santikko

Incentive Software — **C-64, Spe, Ams**

Driller

Driller on ensimmäinen peli, joka käyttää uutta ja ihmeellistä Freescape-grafiikkaa. Freescape on menetelmä, jolla voidaan esittää täytettyä kolmiulotteista grafiikkaa aivan mistä pisteestä katsottuna tahansa.

Drillerin juoni on seuraava. Kuu nimeltä Mitral on räjähtämäisillään. Ainoa keino estää kaunis, mutta sivilisaatiolle kohtalokas ilotulitus on lähettää alus Mitraliin paikantamaan kaasukerääntymiä ja pystyttämään paikalle poraustorneja. Tehtävää vaikeuttaa paikalla oleva lasertornien joukko.

Pelinä lähin vertailukohde Drillerin kanssa on Mercenary. Kummassakin on kokonainen maailma tutkittavana täynnä arvoituksia.

Driller on edustava peli. On upea pakkaus, jonka sisältä löytyy novelli tai ohjekirja, toimintanäppäinkaavio ja omituinen kolmiulotteinen kartoitusväline. Grafiikka näyttää edustavalta, musiikki on poikkeuksellisen hyvää ja peli lupaa harvinaislaatuista syvyyttä. Toteutus on erittäin onnistunut ja käyttäjäystävällinen. Yksi asia tietysti vähentää pelin iskua.

Kysymyksessä on tietysti itse kuusnelonen. Sen resursseilla ei pahemmin luoda vakuuttavaa kolmiulotteista maailmaa, sillä Driller on h-i-d-a-s. Näytön päivitys kestää pahimmillaan noin sekunnin verran. Tämä on onneksi otettu huomioon, joten esimerkiksi liikkumisen askelmäärää voi itse säädellä.

Driller on kuitenkin sen verran hyvä peli, että kannattaa omakohtaisesti kokeilla, voittaako grafiikan hitaus peli-idean vaiko päinvastoin. Freescape-tekniikalla tehtyjä pelejä näen mielelläni lisääkin, mielummin tietysti tehokkaammissa koneissa.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

Nnirvi

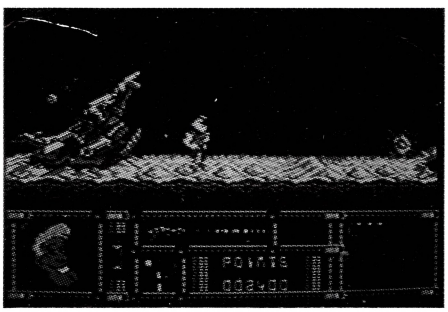
Ocean — **C-64, Spe, Ams**

Freddy Hardest

Espanjan ihmemiehet, eli ohjelmoijatiimi Dinamic on lyhyen ajan sisällä lyönyt kehiin jo kolme peliä. Edellisethän olivat suosittu Army Moves ja vähemmän suosittu Game Over.

Freddy Hardest on intergalaktinen playboy eli siis eräänlainen Bitin avustajan korvike. Pelipojan raketti lerpahtaa (niinkuin pelin alussa näytetään) ja Freddy haaksirikkoutuu asteroidille, josta pitäisi päästä pois jatkamaan hummailua. Kunnioitettava tavoite.

Ja mihin juoni loppuu siitä varsin tavanomainen ampumapeli alkaa. Freddyllä on tietysti miehisyyden symboli laserpistooli, mutta osaapa mr. Hardest myös navakan lentopotkun. Pelin ensimmäinen osa käsittelee Retu Kovasen matkaa halki asteroidin pinnan ja jos hän tästä selviää, saa hän koodin jolla voi pelata toista peliä, jossa taiteillaan läpi avaruusolioiden talon. Tällöin Freddy osaa jo lyödä ja puolustautuakin. Sitä se kokemus tekee.



Tällä kertaa Dinamic on tehnyt hyvää jälkeä. Vaikka peli onkin lähinnä kuin edelliset kaksi uusilla spriteillä, on grafiikka hyvää ja äänitehosteet myös. Spritet on animoitu hyvin ja Freddy tottelee joystickiä.

Vaan Dinamicin tyyliin peli on erittäin vaikea. Taas vaaditaan sekunnin murto-osan ajoituksia ja pikselintarkkaa hyppelyä. Viikatemiehen viedessä Freddyn joutuu mies aina alkuun, mikä ajan päälle käy pitkäveteiseksi. Jotkut tälläisestä pitävät, minä en.

Niille, joille joystick ei ole pelkkä peliohjain vaan käden luonnollinen jatke on Freddy Hardest painonsa arvoinen haaste. Muut voivat ostaa sen kostoksi naapurin leuhkalle pelimiehelle.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ****

Nnirvi

Cascade — **C-64, Spe, Ams**

Frightmare

'Levolle lasken, Luojani, armias ole suojani. Jos sijaltain en nousisi, taivaaseen ota luoksesi ja mieluiten osastoon, josta pääsee nauramaan kavereita Alakerrassa.'

Jokainenhan on joskus jäänyt unen vangiksi pystymättä heräämään. On unia, joihin jääminen on varsin mielenkiintoista, mutta painajaisunet eivät välttämättä kuulu niihin. Siksi Frightmaressa onkin tarkoitus herätä selviämällä hengissä keskiyöstä kello 8.15 asti. Kello siirtyy kuusi minuuttia eteenpäin aina kun nukkuja siirtyy uuteen uneen (eli kenttään, näin arkikielellä). Lisääntyvä pistetili muuttaa unen tyyppiä pahasta unesta karmivaan painajaiseen.

Unet vilisevät tätä tavallista paranormaalia hirviökaartia, nimittäin ihmissusia, zombieita, vampyyreitä sun muita vahvistettuina antiikin hirviöillä. Suureksi pettymykseksi Freddy Krugerista ei näkynyt edes hattua. Unet vilisevät myös traditionaalista antihir-

viöaseistusta eli hopealuoteja, pyssyjä, ristejä, pyhää vettä ja vastaavia ja lisäksi joitain erikoisesineitä, jotka helpottavat elossapysymistä.

Frightmare on aivan normaali pompi, kerää ja ammu -peli, jonka plussapuolina ovat tunnelmaa luova soundtrack ja korkealuokkainen grafiikka. Peli-iloa puolestaan tehokkaasti vähentävät joka ruudussa viheltävät ziljoona spriteä.

Tässä painajaismaisessa pelityypissä on Frightmare sellainen paremmanpuoleinen painajainen.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

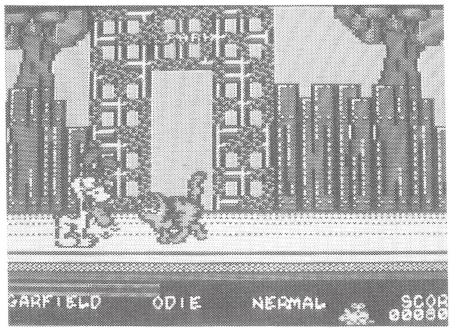
Edge

C-64, Spe, Ams

Garfield

Olipa kerran sarjakuvataiteilija, joka yritti keksiä uutta sarjakuvahahmoa. Pitkään kehiteltyään hän sai aikaan oranssinkarvaisen pullean ja kyynisen kissaeläimen, joka totteli — hmm... tunsi — nimen Karvinen. Taiteilija piirsi Karvistaan muutamia jaksoja ja yhtäkkiä koko maailma rakasti hänen kissaansa ja otti sen omaksi lemmikikseen. Annetaan maailmalle mitä maailma tahtoo, tuumivat viisaat tuotekehittelijät. Markkinoille tulvi Karviskirjoja, -julisteita, -kyniä, -lehtiöitä, -lamppuja, -pyyhkeitä, -tyynyjä, -karvisia, -kultakalamaljoja ja viimein tuli Edgeltä se, mitä mikron omistavat Karvis-fanit olivat jo odottaneet: Karvis-tietokonepeli.

Karvispelin juonenkulku on yksinkertainen. Rankkuri nappasi Karvisen tyttöystävän kiinni ja sulki häkkiin. Laiskan karvaturrimme tehtävä on hankkia tyttökisu ulos häkistä. Helppoa? Ei ole, varsinkaan kun sattuu olemaan maanantai. Mutta ystäviensä Eskoension, Oskun ja Nekun avustuksella Sherlock Karvisen pitäisi selviytyä. Erilaisia esineitä hyödyntämällä ja riittävästä levon- ja ravinnonsaannista ('Lasagnea! Rakastan lasagnea!') huolehtimalla arvoitus ratkeaa.



Toimintatapa esineiden kuljettamisineen ja käyttämisineen tuo mieleen Pyjamaraman. Pelin edetessä käy huolestuttavan usein niin, että Karvinen hotkaisee nälän kasvaessa sietämättömäksi tarkeätkin esineet mahaansa ja pelin selvittäminen sillä pelikerralla muuttuu mahdottomaksi. Silloin ei auta muu kuin aloittaa alusta, mikä ei ainakaan vielä ole tuntunut ollenkaan vastenmieliseltä ottaen huomioon miten hauskaa Karvisen pelaaminen on.

Loistavat yksityiskohdat kuten onnistunut animointi, selkeä grafiikka, joka on kuusnelosen mahdollisuudet huomioon ottaen lähes täydellistä karvisgrafiikkaa, Oskun potkiminen, syöminen, lihakaupassa vierailut, pikku arvoitukset pelin kuluessa, karviskommentit kuvaruudun alareunassa jne, kaikki yhdessä tekevät pelin, joka on Karvisen arvoinen. Kaikkien Karvisfanien pakkohankinta, mutta muutkin harkitkaa. Minä ainakin pidän sarjakuvista, pidän tietokonepeleistä, pidän Karvisesta, vihaan maanantaita ja pidän Karvis-pelistä. Piste.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Pasi Hytönen

Ocean

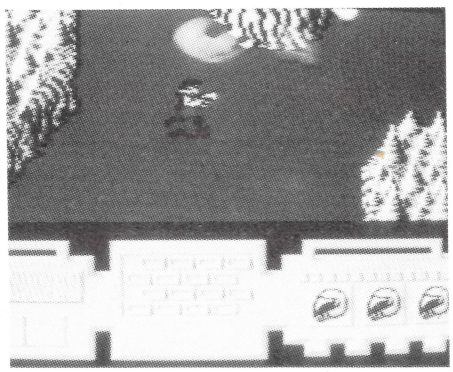
C-64, Spe, Ams

Gutz

Jotain on asettunut Maan kiertoradalle. Tämä joku on pienen kuun kokoinen ja on itse asiassa kymmenen miljoonan tonnin painoinen olio. Ja nälkäinen semmoinen. Mehän tiedämme mitä se merkitsee.

Tottakai urhea sankari yritti yhteydenottoa ja onnistuikin, samalla tavalla kuin hampurilainen nälkäiseen teiniin. Ainoa reitti ulos hirviön massusta on taistella tiensä läpi koko suoliston ja tuhota tärkeimmät elimet. Mitäköhän kautta mies lopulta putkahtaa ulos?

Ei mikään hassumpi kehystarina, joten sääli ettei peli onnistu hyödyntämään sitä pätkääkään. Peli käsittää sokkelossa juoksemista ja erilaisten esineiden keräilyä. Esineitä tarvitaan muunmuuassa tason vartijaelimen eliminoimiseen. Luojan kiitos, yksi keräiltävissä olevista esineistä on kartta. Ilman sitä Gutzista saisi tarpeekseen hyvin nopeasti. Sokkelossa juoksentelun lisäksi koko ajan tietysti ammuskellaan elimistössä piileviä loisia.



Fireflylla debytoinut Special FX on tehnyt sinänsä siistiä jälkeä. sillä niin grafiikka kuin sen elävöinti on onnistunutta, vaikkei taustoista välttämättä tule suolisto mieleen. Äänipuolikin on ihan siedettävää.

Gutz olisi voinut olla peli, jossa suolenpätkät todella lentävät, mutta tällaisena lopputulos on keskinkertainen ammuskelupeli.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

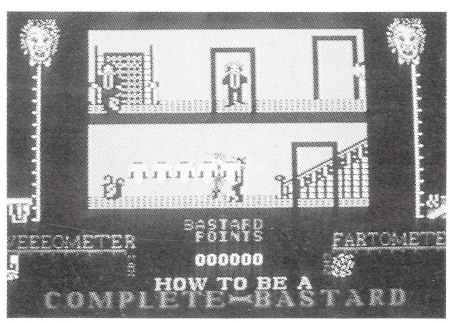
Virgin

C-64, Spe, Ams

How to be a Complete Bastard

Kerrankin peli, joka säväyttää jo pelkällä nimellään! Nimensä mukaisesti tämä peli tarjoaa tilaisuuden sikailla oikein olan takaa.

Nimesi on Ade, sikojen sika. Sinut on kutsuttu laitakaupungin juppikemuihin. Nämä bileet alkavat sinua kuitenkin tavan mukaan jurppia ja päätät lyödä läskiksi. Tarjolla on useita vaihtoehtoja: voit heitellä ja hajoittaa esineitä, kaataa jugurttia neiti Helenin kaulaaukkoon, ryypätä, rällätä ja piereskellä. Tehtävänäsi on pilata kaikkien päivä epäsosiaalisella toiminnallasi ennenkuin juhlat ovat ohi.



Pelaaminen tapahtuu tikulla. Näyttö koostuu kahdesta kuvasta, jotka näyttävät huoneet eri suunnista. Suunnat voi määrätä itse. Ohjelma on siitä ällistyttävä, että se muistaa kaikkien esineiden ulkonäön ja si-

jainnin kaikista mahdollisista suunnista. Aluksi tämä "3-D" systeemi tuntuu hankalalta, mutta ajan mittaan se muuttuu erittäin velmuksi tavaksi esittää pelialue.

Grafiikka on yksiväristä hi-resiä. Kaikki juhlissa olijat liikkuvat "ajatuksella" eivätkä ryntäile edestakaisin kuin space invaderit. Kun törmäät johonkin esineeseen ja painat fireä, peli ilmoittaa kyseisen henkilön tai esineen nimen ja esittää toimintavaihtoehdot, esim. Search, Throw, Smash, Pour, Eat etc.

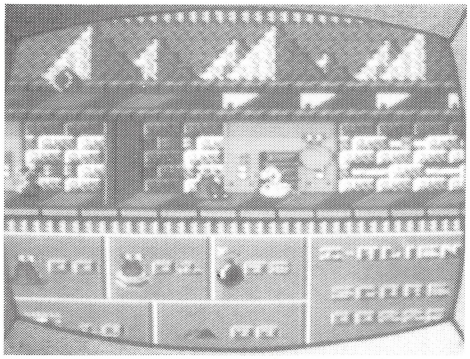
Ruudun vasemmalla ja oikealla sivustalla sijaitsevat Drunkometer ja Smellometer. Ne ilmoittavat humalatilasi ja sen kuinka paljon haiset. Tekemällä mahdollisimman ilkeitä kepposia karttuu pistetili, jota nasevasti kutsutaan Bastard Pointseiksi. Velmuillessasi tarpeeksi syttyy alareunaan kirjaimia sanasta Complete Bastard. Kun kaikki kirjaimet palavat, olet Master of the Bastards eli kusipäiden kuningas.

Peli kaikessa yököttävyydessään ja sikamaisuudessaan on mielenkiintoinen kokemus. Ehkä hiukan brutaali, mutta mielenkiintoinen. En suosittele Complete Bastardia kaikkein pienimmille, mutta vanhemmat joystickinvemputtajat saavat varmasti hupia pitkäksi aikaa!

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ***
Jori Olkkonen

CRL — C-64

I Alien



Olet planeettasi ainoa toivo. Telluksen asukkaat ovat pettäneet kansasi. Tuhottuaan ydinsodassa oman planeettansa he aikovat ryöstää maailmasi asuma-alueekseen. Ainoa mahdollisuus pelastumiseen on löytää kätketty pakokapseli, ja lentää hälyttämään apua naapuriplaneetoilta.

Tie pakokapselille ei ole helppo, siitä pitävät huolen mutantit, robotit ja jäälohikäärmeet. Jotta aikaa ei jäisi turhaan pisteiden poimimiseen on avaruusalukseen sijoitettu aikapommi. Peliajan eli pommin ajastimen voi asettaa kontrollipaneelista.

I Alien on toimintaseikkailu, jonka läpipelaaminen vaatii huolellista perehtymistä ympäristöön. Pelissä ohjaillaan oliota, jolla on suuret sympaattiset silmät ja kaksivarpaiset tassut.

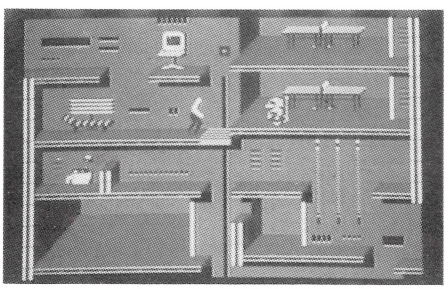
Ruutu scrollaa neljään suuntaan ja kerrosten välit voi siirtyä kätevästi teleporteilla. Pelin läpipääsyyn tarvitaan aikaa, sillä pelialue on laaja.

Toimintaseikkailujen ystäville I Alien tarjoaa hyvän haasteen. Grafiikka on värikästä ja korkeatasoista ja tunnusmelodia vingahtelee kelvollisesti. Muut äänitehosteet ovat tavanomaiset. I Alien on peli, josta toiset tykkää ja toiset se pitkästyttää kuoliaaksi.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ***
Ilari Kuittinen

Epyx — C-64, ST, PC

Impossible Mission II



Kolme vuotta sitten ilmestyi Impossible Mission, jota vielä tänäkin päivänä pidetään yhtenä maailman parhaista tietokonepeleistä. Ilmestyessään peli myi tuhansia kappaleita jo pelkästään sen takia, että sankari päästi todella upean rääkäisyn pudotessaan tyhjyyteen.

Ja nyt saa legenda jatkoa. Sama agentti etsii Elvinin taloista musiikinpätkiä, joilla päästä Elvinin kimppuun ja pelastaa maailma. Kaikki vanha on tallella: sama kuperkeikkahyppy, sama kuolinrääkäisy, hissit, tietokoneterminaalit, robotit ja taskutietokone. Itse asiassa kaikki puheenpätkät ja efektit ovat täsmälleen samat kuin ykkösessäkin.

Lisää tavaraa on kuitenkin tullut. Robotteja löytyy useampi malli, etsimällä löytyy robottien pysäytyksen ja hissiresetoinnin lisäksi pommeja kassakaappien (joissa ovat koodinpalat Elvinin luolaan) aukaisua varten. Kalustosta löytyy myös miinoja, joilla robotinpa.. ..hukset voi räjäyttää taivaaseen ja takaisin. Kellon löytämällä saa lisäaikaa. Ulutuutena talosta toiseen ei pääse, ellei ole löytänyt tarvittavia koodinumeroita ja saanut koostettua niistä oikeaa koodia. Luojan kiitos, miehellä on vielä rajaton määrä elämiä.

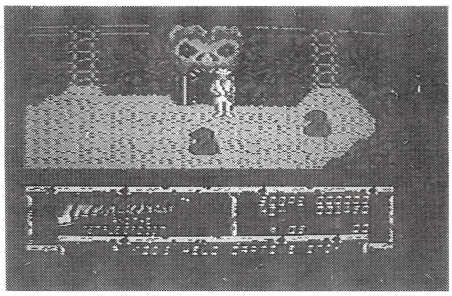
Graafisesti Impossible Mission II on aivan edeltäjänsä kaltainen. Itse asiassa jopa huonompi, sillä taustan värit on valittu todella huonosti. Jokainen väri, jota vihaan tai tulen joskus vihaamaan, on mukana. Agentti itse liikkuu samalla sulavalla animaatiolla kuin ennenkin.

Ei ole tämän pelin viehätysvoima karissut vuosien mittaan. Jokainen ensimmäiseen Mahdottomaan Tehtävään rakastunut on mennyttä miestä tämän uudenkin edessä. 'Another visitor! Play awhile, play forever...'

Grafiikka: 8
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nilvin

U.S. Gold — C-64, ST, Spe, Ams

Indiana Jones and the Temple of Doom



Harrison Ford ON Indiana Jones, sinä ohjaat spriteä pelissä, joka pohjautuu Atarin kolikkopeliin (joka pohjautuu samannimiseen elokuvaan).

Kuten kaikki elokuvan nähneet muistavatkin, kertoo Tuomion temppeli Indyn ponnisteluista saadakseen takaisin varastetut Sankaran kivet ja samassa yhdeydessä varastetut lapset pois pahan ylipappi Molar Ramin käsistä. Peliin on filmistä mahtuneet seuraavat kohdat:

Jones juoksee ympäri kaivosta ja vapauttaa lapsia. Aseena hänellä on ruoska, jolla voi huimia konnat, käärmeet, lepakot ja tulipallot ajasta ikuisuuteen. Ruoska käy myös yleisavaimesta, jolla saa lapsien häkinovet

auki ja lisäksi sitä voi käyttää liaanina. Wow! Kun tarpeellinen määrä lapsosia on vapautettu, pääsee Indy seuraavaan ruutuun. Ja sitten ajetaan kaivosvaunulla Thuggee-roistoja karkuun. Vaarana on puuttuvia raiteita, lepakoita, lisää Thuggeita ja jättithuggee, joka jäi kyllä näkemättä.

Kolmannessa osassa on tarkoitus kääntää kolme Sankara-kiveä Kali-patsaan edestä, jonka jälkeen sankarkeologi voi yrittää paeta yli riippusillan. Salaperäinen bonuskierros odottaa voittajaa. Että sellaista.

Tämä ei ole ensimmäinen peli, jossa tohtori Jones seikkailee. Jotkut saattavat muistaa pelin I.J & Lost Kingdom. Onnellisia ovat ne jotka eivät muista.

Temple of Doom on onneksi valovuosia parempi. Äänet ('musiikki') pitäisi lailla kieltää, mutta lait sikiävät muutenkin kuin kärpäset, joten volumenappula saa pelastaa hermot. Arcadeversiota näkemättä en voi tuomita kuinka hyvin kuusnelonen sen grafiikkaa emuloi. Silmiinpistävän upeaa se ei ole, mutta menettelee. Kaiken kaikkiaankin Tomppelin tuomio on mukiinmenevä peli, jota jaksaa pelata ilman suurempia tuskanhuutoja. Jos omistaa levyaseman.

Tuomion temppeli on nimittäin multiload, jossa ykköstasokin täytyy aina ladata vaikka sillä sattuisi kuolemaan. Ottaen huomioon että peli on käytännöllisesti katsoen hitti jo syntyessään kiitos vahvan lisenssin olisi U.S. Gold voinut nähdä pikkaisen vaivaa kasettiversiossa.

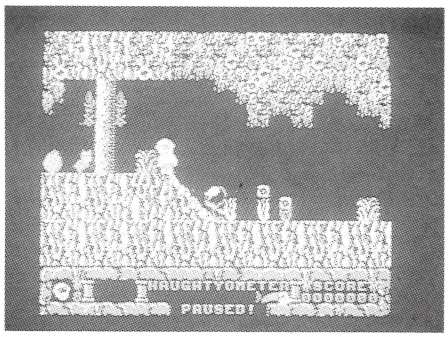
Grafiikka:	8
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	****
	Nnirvi

Gremlin Graphics

C-64, Spe, Ams

Jack the Nipper II - in Coconut Capers

Pikku ilkiö Jack on jälleen mielipuuhissaan, tällä kertaa viidakon syvyyksissä! Viimekertaisten edesottamustensa takia vintiö vanhempineen karkotettiin Australiaan. Turha kuitenkaan luulla, että Jack taipuisi vähänkään minkään auktoriteetin edessä. Käyttäen vaippaansa laskuvarjona Jack hyppäsi lentokoneesta viidakkoon. Isänsä takaa-ajama vekara käy toimeen tehdäkseen viidakon asukkien elämän mahdollisimman kurjaksi. Osansa saavat viidakon eläimet, alkuasukkaat ja takaa-ajajat. Sademetsän uumenista löytyvät erilaiset esineet auttavat Jackia lyömään entiset ilkeysennätyksensä, kunhan hän vain keksii, miten esineitä käytetään.



Entiseen tapaan Jack voi kuljettaa mukanaan kahta esinettä, kulloinkin käytössä olevaa asetta ja yhtä muuta esinettä. Aseina voi käyttää esimerkiksi kookospähkinöitä, puhallusputkia ja dynamiittilatausta. Hyödyllisiä tavaroita ovat muiden muassa kilvet, hunaja, rasva ja sipuli. Muutakin löytyy, ja periaate on, että kaikkea voi käyttää pahantekoon! Liikkumista helpottavat liaanit ja vaippa, jota Jack voi käyttää laskuvarjona pudottautuessaan korkeilta paikoilta.

Pelialuetta riittää useampi kuvaruudullinen ja siihen kuuluu luolia, puusto, alkuasukaskyliä, jokia, lentohiekkaa ja kaikenlaista muuta hauskaa. Grafiikka on varsin siistiä ja onnistunutta, samoin värit. Musiikki — viidakkorumpujen kuminaa — ja muut äänet sopivat peliin kuin nakutettu. Soundipuolen koodaaja onkin Ben Daglish, Gremlinin vakiopalkattu musiikkimies.

Peli-idea on arcadeadventureksi kiva ja pelin pelaaminen sujuvaa, kunhan oppii hallitsemaan muutaman pikkuniksin. Samantyyppisiä pelejä on paljon, mutta Jack II erottuu positiivisesti massasta kunnollisen idean ja huolellisen toteutuksen ansiosta. Wallyn, Willyn, Jackin ja heidän hengenheimolaistensa ystävät pitävät varmasti Jack the Nipper II:sta.

Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***
	Pasi Hytönen

Players

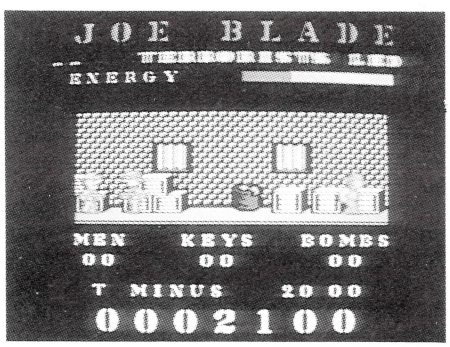
C-64

Joe Blade

Terroristit ovat kaapanneet kuusi maailman johtajaa, ja pitävät heitä panttivankeinaan vaatien 30 miljoonaa taalaa heidän vapauttamisestaan. Tietysti hallitus kieltäytyy maksamasta, ja lähettää terroristien kauhun, Joe Bladen, vapauttamaan panttivangit. Siinä sivussa Bladen täytyy aktivoida kuusi aikapommia, ja paeta vankien kera ennen kuin ne räjäyttävät koko roskan ilmaan. Sinä olet Joe Blade!

Tämän uuden, ja mielenkiintoisen näkökulman ammuskelupeleihin tuo käsiimme Players, roskapelien kuningas, Pohjanlahden toiselta rannalta. Tällä kertaa hurrit eivät kuitenkaan ole täysin epäonnistuneet. Vaikka Joe Bladea ei missään tapauksessa voi luonnehtia hyväksi peliksi on se kuitenkin budjettipelien rintamalla kohtalaisen tasokas.

Ohjaussysteemit ovat vanhat, ja monesti käytetyt. Toimivat kuitenkin aivan kelvokkaasti. Ukkelit ovat välttävät, ja jopa hiukkasen symppikset. Vikaa kuitenkin heistä löytyy, ei toteutuksessa, vaan puvustossa. Terroristeja on kahta laatua, konepistooli kainalossa tepastelevia ja nyrkkisankareita. Ja konepistooliheput muistuttavat erehdyttävästi Kolmannen Valtakunnan jalkaväen sotilasta. Ja eikös heillä vaan ole Scmeisser kainalossa! Miksi tuhatvuotisen valtakunnan sotilaat aina pääsevät roiston osaan. Jos II maailmansota olisi päättynyt toisin, olisivatko Britit aina roiston osassa?



Äänistä ei juurikaan kannata puhua. Alussa soi kohtuullinen musiikki, joka ei hivele tai raasta sävelkorvaa. Itse pelissä pää-ääni taasen on konepistoolin papatus, kun terroristeja teurastetaan (muuttuvat kuollessaan ikäänkuin vaatemytyksi).

Joe Blade. Budjettirintamalla kärkiluokassa, ja pelaahan peliä jonkin aikaa muutenkin. Ratkaistua sitä ei nopeasti saa, vaikeutta löytyy. Suurin ansio on kuitenkin latauksen aikana pelattava peli. Tämä peli-idea löytyy muistakin Playersin peleistä, mutta alunperin ajatus on lähtöisin Kasper Systemsin päämajasta, josta Players on sen sittemmin ilmeisesti ryövännyt. Mutta koskapa Kasper Systems ei ideaa koskaan käyttänyt, on paikoillaan että edes joku käyttää.

Grafiikka:	7
Äänet:	6
Pelattavuus:	8
Kiinnostavuus:	7
Hinta/laatu:	9
Yleisarvosana	****
	Jukka O. Kauppinen

Gremlin

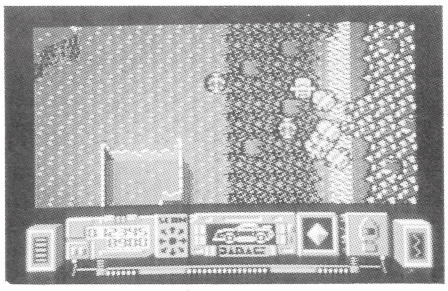
C-64, Spe, Ams

Mask

Kuin syöpä leviää ylikansallinen muovinukkien ja piirrosfilmien symbioosi Sky Channelista niin meidän karuun hanget-ja-sinitaivasmaahamme kuin myös jokaiseen muuhunkin maahan. Ja tämä näkyy jollei muussa niin ainakin niihin perustuvien pelien määrän huimana kasvuna.

Mask kertoo uljaista miehistä, joiden autot lentävät ja jotka pukeutuvat naamareihin taistellessaan rikollisliiga VENOMia vastaan. Suurinpiirtein siitä kertoo pelikin.

VENOM (Buu!) onnistuu ripottelemaan MASKin agentit ympäri neljää aikavyöhykettä, mutta ei kaikkia! Matt Trakker (Tarii taraa!) ja ihmeauto Thunderhawk jäävät jäljelle. Heidän tehtävänsä on paikallistaa MASKin agenttiparat ja Le Grande Finalena räjäyttää VENOMin päämaja.



Pelinä tämä tarkoittaa sitä, että Thunderhawk ajelee ympäri maastoa ja kerää neliskanttisia esineitä. Osa korjaa auton, osasta saa pommeja, yksi on paikallistin, pari on agenttien MASKeja ja loput ovat koodiavaimia. Koodiavaimet täytyy järjestää niin, että niistä saa kirjaimen. Tätä kirjainta näppäimistöllä painamalla käynnistyy paikallistin ja näyttää tien lähimmän agentin luo. Kun agentti ja hänen naamionsa on löytynyt voi Matt Trakker vaihtaa aikavyöhykettä. Jukra.

Itse asiassa Mask EI ole mikään pikaisesti tempaistu rip-off, vaan jopa kohtalaisen omaperäinen ja hyvin tehty peli. Objektiivisyyden nimissä täytyy sanoa, että pelin kohderyhmänä on tuskin minun ikäluokkani vaan ne, jotka MASKista ja vastaavista pitävät. He tuskin tulevat peliin pettymään enkä minäkään varsinaisesti ikävystynyt kuoliaaksi. En kyllä kuolannut rinnuksellenikaan.

Mask on hyvä peli nuoremmalle ikäluokalle. Ja ainakin Gremlin uskoo pelin menestykseen, sillä toinen osa on jo tekeillä (jollei valmiskin). Niin sitä pitää.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Gremlin Graphics

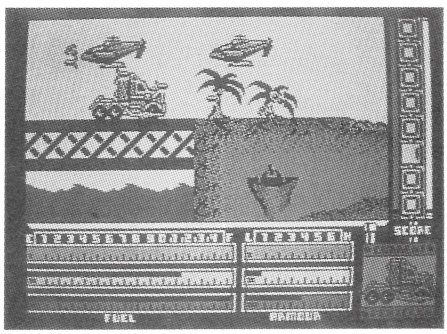
C-64, Spe, Ams

Mask II

'Bitman! Luojan kiitos että olet paikalla! Saimme tällaisen Mask II-kasetin...' ' Tulen heti!' 'Mitä se on, Bitman?' 'Mask II. Se voi olla vain Gremlinin juonia!!' 'Pyhä pahus, mitä teemme?' 'On vain yksi mahdollisuus: arvostella se!' Ja niin voimayksikkö säntää Bitcommodorelleen.

Gremlin yllätti iloisesti edellisellä Mask-pelillään. Mikään megahan se ei ollut, olipahan sentään kunnolla tehty peli. Nyt Gremlin aikoo kupata lisää verta samasta suonesta.

Ja kuppaamisesta todella on kysymys. Juonena on valita oikeat Maskiaiset tehtävään, jonka kone antaa. Presidendin pelastus ja Venomin tukikohdan tuhoaminen muunmuassa löytyy listalta. Sitten ruutu



scrollaa horisontaalisesti kumpaankin suuntaan, eri Mask-alukset lentelevät tai kiitävät pitkin pintaa ja yrittävät osua Venomin aluksiin. Aika epätoivoinen tehtävä, sillä luodit lentävät ihan minne sattuu. Eri Mask-ajoneuvot voi valita numeronäppäimistä. Maasta voi löytää joitain tarpeellisia esineitä, esimerkiksi korjaustarvikkeita.

Ei tämä ole mikään peli, tämä on huijausta. Grafiikassa ei ole hurraanista ja äänet ovat perusefektejä. Mask II sinänsä on vailla vähintäkään mielenkiintoa ja tuskin voi kiinnostaa edes maailman eniten Maskista pitävää pikkuihmistä. Ei järin kivasti tehty Gremliniltä.

'Kiitos Bitman! Säästit satojen Mikro-Bitham Citylaisten Mask-fanien rahat.' 'Mitäpä moisesta, se on vain velvollisuuteni.' (poistuu ryhdikkäästi).

Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: *
Nnirvi

Gremlin Graphics

C-64, Spe, Ams, ST

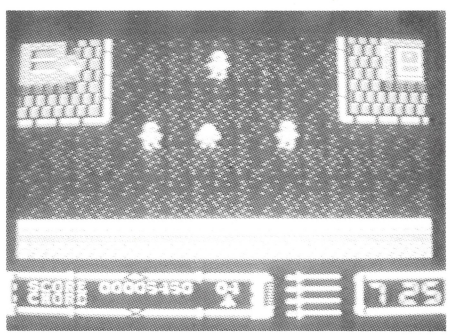
Masters Of The Universe: The Movie

Jälleen me raukat kuolevaiset saamme seurata kelpo He-Manin taisteluja kelmeää Skeletoria vastaan seikkailussa, joka nostaa karvat pystyyn muovinukeltakin.

He-Man on ruudussa nähty aikaisemminkin kiitos U.S. Goldin, mutta lisenssimaailman merkillisyyksien takia oikeudet Masters of The Universe -elokuvaan on siirretty Gremlinille.

Yllättäen peli ei sijoitukaan Eternian tarumaailmaan, vaan nykyajan New Yorkiin. Elokuvassa syy lienee ollut säästäminen lavasteissa.

Tavoite: He-Manin täytyy löytää soinnut,



joista voidaan koota Avain, päihittää Skeletor ja pelastaa niin maine kuin maailmakin. Että semmoista.

Yritys on Gremlinillä ollut kova. Keittoon on mausteeksi sotkettu lukuisia erilaisia pelityppejä, mutta yleensä He-Man hortoilee pitkin New Yorkin katuja ja ammuskelee ilmasta poksahtelevia skeletorilaisia parhaaseen Gauntlet-tyyliin. Ohjeissa olevan kartan avulla pitäisi G-Manin osata suunnistaa haluamaansa kohteeseen, mutta vain periaatteessa. Onneksi spacea painamalla saa esiin käyttökelpoisen kartan (ei mainita ohjeissa!).

Kutsun saatuaan voi He-Man yrittää törmätä johonkin lukuisista alipeleistä. Näitä on mm. Fist-tyylinen mini-beat'em-up ja Prohibition-tyylinen shoot'em-up.

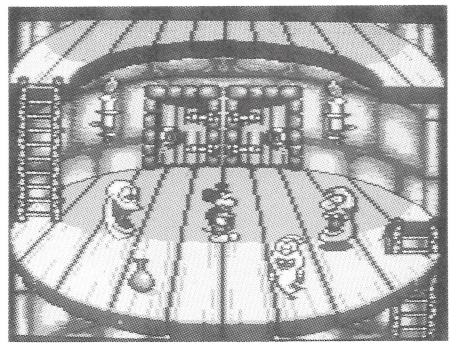
Toteutus on Gremlinin tapaan siistiä ja ammattitaitoista, mutta peli itse jätti jätti vähän tyhjän olon. En jaksanut hermostua enkä innostua. Innokas Masters-mies jaksanee ihailun voimalla peliä pelata, muiden kannattaa suhtautua varauksella.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

Gremlin Graphics

C-64, ST, Spe, Ams

Mickey Mouse — The Computer Game



Ilkeä peikkokuningas on pätkinyt Merlinin taikasauvan neljään osaan ja Disneyworld on langennut tämän turmeltuneen olion moraalittoman jalan alle. Vain yksi henkilö voi nyt auttaa, mutta koska Gotham Citystä on liikaa matkaa, täytyy tyytyä Mikki Hiireen. Mikin tehtävä on käydä läpi Disneyworldin tornit, pelastaa osat ja vedellä peikkokuningas.

Torneja on neljä, ja taikasauvan pala löytyy naulaamalla umpeen kaikki tornin ovet. Tämä tapahtuu pärjäämällä ovien takaa löytyvissä pikkupeleissä. Näitä kohtasin kaksi, toinen oli ylösalaisin käännetty Space Invaders -muunnos ja toinen simppeli Gaunlet-variaatio.

Ei Mikin ilman aseistusta tarvitse seikkailla. Aseena hänellä on M-16-rynnäri, jonka piipun alla on 30 mm:n kranaatinheitin. Teknisistä syistä ase on naamioitu vesipistooliksi. Isompiin mörköihin tehoaa vain moukari, joka käynnistää kohteessa mitoosin. Tuloksena on kaksi pienempää hirviötä, jotka voi pyyhkiä unohduksiin. Kosketus olioiden kanssa vähentää Mikin vesivarastoja, ja veden loputtua pikku jalka pilkahtaa hautaan. Teurastetut hirviöt muuttuvat paitsi vesipulloiksi niin myös tehtävää avustaviksi esineiksi.

Kuusnelosen grafiikka on nättiä. Mikin ja kummitusklaanin tunnistaa vaivattomasti, eikä Walt joudu animaation vuoksi kierimään haudassaan. Mielenkiintoinen versio Mikkimelodiasta säestää tapahtumia.

ST:n grafiikka ja animaatio ovat korkeinta laatua, mutta kummankaan version pelattavuudessa ei ole eroja, lukuunottamatta kuusnelosen marginaalista helppoutta.

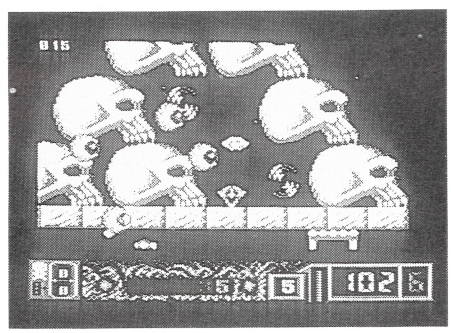
Vika on lähinnä siinä, että PIK-KU-VÄELLE MIK-KI ON KI-VA PE-LI, mutta varttuneempi pelaaja antaa Disneyworldin kohtalolle nopeasti niin piut kuin pautkin. Ei hullumpi yritys silti.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: ikäsidonnainen
Yleisarvosana: ****
Nikki Niiri

Hewson

C-64, ST, Ams, Spe, Amiga

Netherworld



Netherworld on Octopoliksella debytoineen Jukka Tapanimäen toinen peli. Octopolis sai aikoinaan erittäin hyvän vastaanoton, joten ennakkopaine Alamaailmaan oli suuri.

Pelaaja on joutunut toiseen ulottuvaisuuteen, ja sen sijaan että olisi iloinen vaihtelusta, haluaakin takaisin omaan arkiseen maailmaamme. Raha ratkaisee muillakin olemassaolon tasoilla, joten matkalipun hinta on tienattava keräämällä paikallisia rahayksiköitä (timantteja) tarvittava määrä.

Ruutu vierii pehmeästi joka suuntaan, kun pelaajan alus kerkeästi jahtailee timantteja. Kokoelma vihamielisiä olentoja tekee parhaansa tuhotakseen pelaajaparan ja saa suurta apua tiukalta aikarajalta. Jotkut viholliset jättävät jälkeensä ikoneita, joista saa lisäaikaa, elämiä, pisteitä ja muuta hyödyllistä ja välttämätöntä. Yllätusbonusikonin kanssa voi pelailla tuloksen ollessa erinomaisen hyödyllinen tai äärimmäisen katastrofaalinen. Vaikeasti ilmaistuna Netherworld on Boulderdash-vaikutteinen ammuskelua sisältävä arcadestrategiapeli.

Graafisesti Netherworld sijoittuu kuusnelosen pelien parhaimmistoon. Esteettisesti peli miellyttää silmää pehmeine animaatioineen, moittettomine scrolleineen ja hyvin disainattuine spriteineen. Peli itse ei jää toteutuksensa varjoon. Ainoa valittamisen aihe on ehkä hiukan liian alimitoitettu aikaraja. ST-versiokin on liki valmis, mutta demolevy oli kuollut matkalla, joten täytyy vain odottaa.

Musiikki ansaitsee erikoismaininnan. Se on C=lehdestä tutun Jori Olkkosen kappale "The Purser Stole My Gun", vetävä kitaravoittoinen biisi. Kappale on tehty Amigamalliin eli samplattu instrumentteja ja koottu melodia niistä. Ihme jollei Olkkosen musiikkia ala ilmestyä peliin kuin peliin, sen verran vaikuttava on lopputulos.

Joten ensi kerralla kun lähdet peliostoksille, jätä lisenssiröhnä hyllyyn ja anna omaperäisyydelle tilaisuus. Se kannattaa.

Grafiikka: 10
Äänet: 10
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

Gremlin Graphics

C-64, Spe, Ams, ST

Northstar



Vuonna 2499 maapallo kärsii nälänhädästä. Projekti North Star on tarkoitettu pelastamaan ihmiset nälkäkuolemalta. North Star on valtava avaruusasema, jossa kehitetään uusia keinoja kasvattaa ravintoa ihmisten syötäväksi. Kaikki meni hyvin, kunnes eräänä päivänä North Star ei enää vastannut maapallon kutsuihin. Sinut on määrätty lentämään Pohjoistähdelle ottamaan selkoa asioista.

Saavuttuasi paikan päälle huomaat, että missään ei ole elon merkkiä. Elämää ylläpitävät koneet on tuhottu. Vain sinun robottiominaisuutesi voivat pitää sinut elossa. Tehtäväsi on nyt selvä: tuhoa vieraat elämänmuodot Pohjantähteiltä ja pelasta maapallo.

Näin dramaattisista ympyröistä lähtee liikkeelle Gremlinin uutuus. Ensimmäinen huomio on sekava grafiikka. Kaikki esineet on ikäänkuin läntätty taustaa vasten. Oma äijä näyttää värejä lukuunottamatta täsmälleen samalta kuin viholliset. Ruutu skrollaa oikealle ja vasemmalle ja taustalla on tähtiä esittäviä pisterykelmiä, jotka pysyvät paikallaan. Ohjattavuudessa ei ole moittimista. Mies liikkuu sinne minne vääntää ja ampuu kun painaa.

Pelin alkaessa pelaajalla on käytössään vain yksi ase: robottikäsi. Aseita löytyy kentistä runsaasti lisää. Käytännössä Pohjoistähden pelastaminen on oikealle juoksemista ja tuhoamista; ammu kaikkea mikä tulee vastaan ja kerää kaikki mikä menee poispäin. Varsin keskinkertaista.

Pitkän päälle Northstar ei lainkaan innosta. Pelaaminen tuntuu olevan yhtä ja samaa juoksemista, väistelyä ja tuhoamista. Äänet ovat varsin keskinkertaiset. Benn Daglishin tekemä alkumusiikki on varmasti miehen surkeimpia tekeleitä; lyhyt ja ärsyttävä. Kokeilkaa ensin.

Grafiikka: 7
Äänet: 6
Musiikki: 2
Pelattavuus: 8
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: **

Jori Olkkonen

Psygnosis — **Amiga, ST**

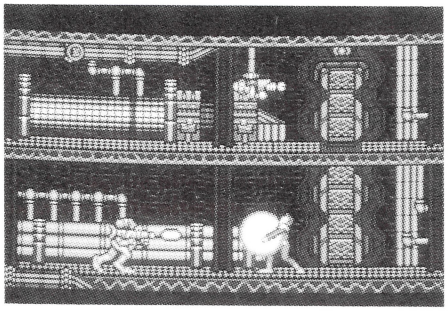
Obliterator

Machomiesten sukukronikka jatkuu. Ensimmäisessä osassa saimme tutustua kaulankatkojien kantaisään, barbaariin nimeltään Hegor. Saamme kiittää Hegorin voimakkaasti kehittynyttä suvunjatkamisviettiä siitä, että törmäämme hänen jälkeläiseensä Drakiin, kun Hegor itse on työntänyt koiranputkea jo muutaman tuhat vuotta.

Eletään Judge Dreddin aikoina. Drakin taskumodeemi hälyyttää ja kertoo Seniilien Neuvoston lähettäneen tähtienvälisen pikavuoron poimimaan hänet puhutteluun. Huhujen mukaan Planeettojen Liiton avaruuslaivue on kadonnut kertaheitolla oltuaan sitä ennen useita päiviä täydessä hälytysvalmiudessa. Koppalakit Liiton päämajassa ovat päättömässä paniikissa ja aikovat ilmeisesti paljastaa Drakille, mikä on homman juju. Tilanteen täytyy olla varsin epätoivoinen, kun on tarvis turvautua viimeiseen obliteraattoriin.

Obliteraattorit muodostivat Kloonisodissa sen ramborempan, joka lähetettiin suorittamaan mahottomia hommia mahoissa olosuhteissa. Tavallisista taistelijoista ei olisi ollut moisiin järjen ja itsesuojeluvaiston vastaisiin suorituksiin. Obliteraattorit oli valittu tehtäväänsä jo syntymähetkellään ja heidän tehovalmennuksensa oli aloitettu varhaislapsuudessa kuin urheilijoilla ikään. Lisäksi heidän geenejään oli viritelty tarkoituksena tuottaa yksilöitä, joilla olisi nopeammat refleksit, tarkemmat aistit ja enemmän raakaa voimaa kuin tarujen Huik Hoganilla.

Seniilien Neuvosto valottaa tilannetta omalta kannaltaan seuraavasti: Liitto on ollut vuosisatojen ajan galaksin mahtitekijä, joka on levittänyt valtaansa yhä laajemmalle yleviä imperialistisia periaatteita noudattaen. Linnunradan keskuksen vanhat kulttuurit eivät ole aina ymmärtäneet yhdentymiskehityksen etuja vaan ovat ottaneet nihkeän asenteen herrarodun oikeutettuihin vaatimuksiin. Teknisesti kehittyneempinä ne ovat lyöttäytyneet yhteen ja rakentaneet mammuttimaisen avaruusaluksen tuhotakseen Maa-planeetan.



Drak saisi nyt koekäyttää materiasiirtimen prototyyppiä vaiheistuakseen vihollisalukseen ja tehdäkseen siitä puolustuskyvyttömän. Vastustamattomasti muotoiltu tarjous itsemurhakandidaatille. Siispä: Drak pura ja kokoa. Jos ei nyt ihan alkuperäistä saakkaan aikaiseksi niin sinnepäin kuitenkin. Ja sitten keräämään aluksen toiminnalle oleellisia osasia ja ampumaan kaikkea mikä liikkuu tai ainakin olisi voinut liikkua, jos sitä ei olisi tullut tuhottua.

Drakin taustan tuntien ymmärtää hyvin, ettei häntä voi jättää huseeraamaan omin nokkineen vihollisaluksen käytävillä. Tästä syystä Drakin toimintojen ohjaamiseen on kehitetty useita menetelmiä. Suositeltavin niistä on ruudun alareunassa juokseva ikoninauha, jonka avulla Drakin käyttäytymistä voi ohjelmoida jonkin matkaa eteenpäin. Drakin paranoidinen perusasenne vaikeuttaa jonkin verran ohjaustyöskentelyä, sillä tiukan paikan tullen Drak saattaa tehdä omia ratkaisujaan kontrollista välittämättä. Joystick on suositeltava vaihtoehto ainoastaan tyhjiössä liikuttaessa.

Pelkistetysti sanottuna peli käsittää juoksemista vihollisaluksen käytävillä ja aluksen toiminnalle tärkeiden viiden esineen etsimistä. Eliminoitavia vastustajia on loputon liuta. Toimessa tarvittavia aseita ja ammuksia löytyy riittävästi matkan varrelta. Kun kaikki esineet on poimittu ja alus saatettu toimintakyvyttömäksi, aika alkaa juosta taaksepäin ja on aika alkaa juosta takaisinpäin kohti pakoalusta. Tässä tarjoutuu Drakille viimeinen tilaisuus päästä pois pahasta maailmasta ja tuhoutua muukalaisaluksen mukana.

Pelin pelaaminen muistuttaa vuorovaikutteisen animaation seuraamista. Grafiikka on huikaisevaa ja riittävän vaihtelevaa mielenkiinnon vireänä pysyttämiseksi. Muukalaiset ovat mielikuvituksellisen ja samalla uskottavan näköisiä. Aluksen arkkitehtuuri ja sen laitteistot ovat paremmin toteutettuja kuin ainoassakaan aiemmassa tietokonepelissä. Pelin musiikki virittää juuri oikeanlaiseen, epätodelliseen tunnelmaan ja sähköiset ääniefektit puolustavat paikkaansa oudossa ympäristössä.

Obliterator on suhteellisen helppo peli ja Drak suoriutuu tehtävästään muutamassa istunnossa. Kikka Kolmonen, jolla saattoi estää hahmojen yhteentörmäyksen eepoksen edellisessä osassa ei toimi Obliteratorissa. Pelin tekijät ovat kuitenkin ottaneet onkeensa C=lehden suosituksen pelitilanteen tallentamismahdollisuudesta, joten mielekäs pelaaminen on mahdollista rehellisinkin konstein.

Obliterator lunastaa niitä odotuksia, joita Amigaan on pelikoneena asetettu. Koneen ominaisuuksia on hyödynnetty tavalla, joka tekee pelaamisesta visuaalisen nautinnon. Pelin pelattuaan tuntee saaneensa vastineen rahoilleen ja heittää korpun mielellään kaverille. Kyseessä on omassa tyylilajissaan paras Amigalle julkaistu peli.

Grafiikka: 10
Äänet: 10
Pelattavuus: 10
Tunnelma: 10
Yleisarvosana: *****

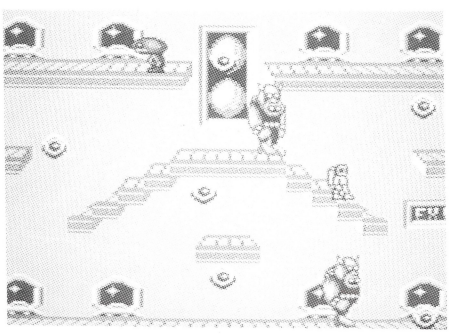
Markku Alanen

English Software — **C-64**

Octapolis

Octapolis vie pelaajansa 2000 vuotta ajassa eteenpäin. Ihminen on lentänyt kuuhun ja edelleen kaikkialle galaksiin. Galaksia hallitsee mahtava Imperiumi. Toisinajattelijat on tuhottu yksi toisensa jälkeen. Planeetta Octapolis vastustaa viimeisenä Imperiumin valtaa.

Octapoliksen asukkaat eivät ole mitään turhia hamppareita: he omaavat henkisiä voimia, joiden vaikutuksesta Imperiumin taistelulentäjät menettävät järkensä lähestyessään Octapolista. GIA eli Galactic Intelligence Agency on 200 vuotta yrittänyt etsiä taistelijaa, joka olisi immuuni Octapoliksen henkisille voimille. Valituilla taistelijoilla on immuniteettitestien jälkeen kaksi mahdollisuutta: kuole heti tai mene tuhoamaan Octapolis.



Tässä vaiheessa astut sinä kuvaan. Sinut on arvioitu immuuniksi ja tehtäväsi on tuhota Octapolis.

Octapoliksessa on kahdeksan kaupunkia. Kun kaikki kaupungit on tuhottu, tehtäväsi on loppuunsaatettu.

Kaupunkien välillä pääsee kulkemaan vain avaruusaluksella. Maasto on kuitenkin niin rauhallista ja tylsää, että se on jätetty pelistä kokonaan pois. Sen sijaan itse kaupunkiin laskeutuminen on todella hankalaa

kaikenlaisten psi-hirviöiden ansiosta, jotka partioivat kaupunkien yläpuolella.

Kaupunkien yläpuolella lennettäessä ruudussa näkyy kaksi kuvaa eri kulmista: yläpuolelta ja sivulta. Pelaajan täytyy siis hallita kaikki kolme ulottuvuutta. Tämän tapainen ohjaus tuottaa alussa hankaluuksia, mutta taitojen karttuessa se on erittäin kätevää. Kaupunkien yllä täytyy lennellä tietty aika, kunnes psi-lataus on poissa. Sitten pääsee laskeutumaan. Tuhotuista partioista saa pisteitä, mutta ammuskelu ei mitenkään vaikuta siihen miten nopeasti pääsee laskeutumaan.

Kukin kaupunki koostuu viidestä ruudusta, joiden läpi täytyy selvitä. Tehtävä ei vaadi räjähtävän nopeaa liipasinsormea vaan tarkkaa ilotikunkäsittelyä ja oivallusta, jotta mahdollisimman turvallinen reitti löytyy. Tässä elämää vaikeuttavat loistokkaalla grafiikalla luodut ökkömönkiäiset. Jos törmäät viholliseen on henki pois (siis sinulta). Kun koko kaupunki on vaellettu läpi, se räjähtää ja matka jatkuu seuraavaan kaupunkiin, jonka yllä täytyy taas partioida oma aikansa.

Octapoliksen tuhoamista ei todellakaan voi sanoa helpoksi. Oikea adjektiivi olisi pikemminkin mielenkiintoinen.

Octapoliksen kanssa viihtyy pitkään, sillä peli vaikeutuu koko ajan. Kun olet päivien uurastuksella päässyt vihdoin läpi, peli alkaa alusta viisi kertaa vaikeampana.

Ohjelmointi on täysin moitteetonta. Lento-osassa taustan vierittäminen on ällistyttävää: scrollirutiini vierittää neljää päällekkäistä tasoa eri nopeuksilla, ilman minkäänlaista nykimistä!

Kävelyosassa täytyy todella miettiä miten kentät pääsee läpi. Grafiikka saa kokonaisuudessaan kiitettävän arvosanan lukuunottamatta kävelyosan omaa äijää. Siihen olisi Jukka voinut paneutua vähän paremmin. Ääniefektit ovat mukaansa tempaavia, mutta taustamusiikin ainoa hyvä puoli on ikävä kyllä se, että sen saa kytkettyä pois.

Octapolis on loistava supisuomalainen tuote. Huippugrafiikan ja -ohjelmoinnin parissa viihtyy tunnin toisensa jälkeen, ja mikä tärkeintä, pelattavuus on todella hyvä.

Grafiikka:	9
Ääniefektit:	10
Kiinnostavuus:	10
Pelattavuus:	10
Musiikki:	6
Yleisarvosana:	*****

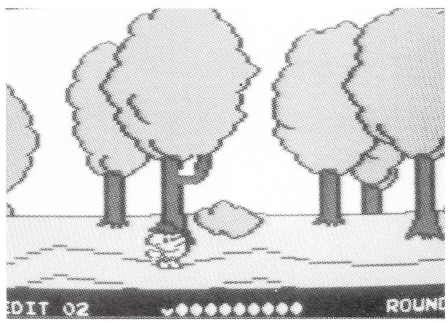
Jori Olkkonen

Quicksilva — **C-64**

Pac-Land

Olipa kerran keltainen pallo, jolla oli ongelma. Hän oli niin alas vajonnut, että näki kummituksia ja joutui syömään pillereitä jatkuvalla soitolla. Hänestä tuli Pac-Man, tietokonepelien megatähti ja henkilöitymä.

Herra Pac on nyt palannut. Lomansa aikana hän kasvattanut jalat, kädet ja nenän sekä investoinut komeaan hattuun. Onpa hän päässyt eroon pillereistäkin. Pac pääsee peliin, kun hän eräänä päivänä kohtaan eksyneen keijuraukan ja lupaa viedä hänet takaisin Keijumaahan. Mutta Ah ja Voi! Kummitukset Inky, Blinky, Pinky ja Clyde vanhaan tapaansa aikovat lopettaa Pacin päivät. Kehitys tunkee paceliminointiinkin, sillä haamuveljeksillä on käytössään autoja



ja lentokoneita.

Avainsana Pac-Landissa on yksinkertaisuus. Peliformaatti on tosi klassinen eli Mr Pac etenee vasemmalta oikealle, hyppelee, väistelee kummituksia ja yrittää ehtiä kentän loppuun ennen energian hupenemista. Pacmanista muistuttavat bonuskirsikat ja voimapillerit. Voimapillerin syöminen mahdollistaa kummituskaartin tuhoamisen aivan kuten vanhassa kunnon sokkelopelissä.

Pac-grafiikka on yksinkertaista, mutta selkeää ja sopii peliin kuin luoti otsaan. Pac-vaikeusaste nousee juuri mukavasti, mikä tietysti innostaa Pac-lisäpeleihin.

Pac-Land on onnistunut arcadekäännös, joka kiehtoo juuri näennäisellä yksinkertaisuudellaan. Hauska nähdä, että Quicksilva osaa tehdä pelattaviakin pelejä. Däbä däbä Pacmaaan!

Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

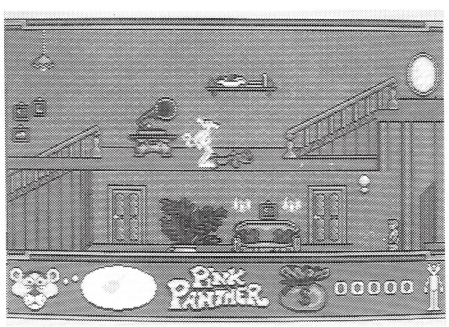
Pacnirvi

Magic Bytes — **Amiga, ST, Amstrad, C-64**

Pink Panther

Massiivinen grafiikka, mieletön musa ja aivan avuton ohjaussysteemi. Vanhana Pink Panther -fanina en voi kuin itkeä lempisankarini osaksi tullutta alennustilaa.

Nimimerkki 'Amiga is the best, fuck the rest' voi jälleen olla sitä mieltä, että taas se Kasvis mollaa toimintapelejä, mutta niitä tulee testattavaksi niin paljon, että vain parhaat ja toimivimmat ratkaisut jaksavat kiinnostaa.



Tämäkin ohjelma on niitä, joissa ostajia houkutellaan tutulla hahmolla ja upealla grafiikalla. Karvas totuus paljastuu vasta siinä vaiheessa, kun pantteri kerta kerran jää kiinni jonkun ulkoa opeteltavan peliohjaimen nuljutuksen väärästä toteutuksesta.

Grafiikka:	10
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	4
Yleisarvosana:	**

Jyrki J. J. Kasvi

Ocean — **C-64, Spe, Ams**

Platoon

"Ensimmäinen uhri on omaperäisyys" voisi olla lisenssipelien motto niinnoin yleensä. Ja nyt lisenssiflopeistaan tunnettu Ocean on tarrannut kiinni Amerikan Tuntemattomaan Sotilaaseen, Platooniin. Voiko tulos olla muuta kuin floppi?

Ihme ja kumma voi. Oliver Stonen yliarvostettu Vietnam-tilitys on yllättäen kääntynyt ehkä parhaaksi elokuvan mukaan tehdyksi peliksi kautta aikojen.

Platoon jakautuu viiteen osaan. Ensimmäisessä on viiden sotilaan joukkueen löydettävä tiensä viidakon halki kylään. Heidän täytyy löytää TNT:tä, jotta kylään johtava silta saadaan poikki eikä iso Charlie-osasto teurasta USAn poikia. Kylästä pääsee toiseen osioon löytämällä majan, joka johtaa Vietkongin maanalaiseen tunneliverkostoon. Täällä taistellaan Congin veitsi- ja kivääärimiehiä vastaan.

Kolmannessa osiossa istutaan yöllä bunkkerissa ja yritetään rei'ittää pimeydessä hiipiviä sissejä. Valoraketit luovat valoa pimeyteen, mutta niitäkin on vain rajoitettu mää-

rä.

Neljännessä osassa rynnitään läpi sissitäyteisen viidakon M-14 loimuten kohti rendezvousta helikopterien kanssa. Ja viidennessä osassa on tarkoitus teilata paha tappokonekersantti Barnes kranaattien auliilla avustuksella. Barnes vaatii viisi kranaattia ennenkuin sielu rääkyen siirtyy viimeiselle tuomiolle.

Platoon on ajatuksella toteutettu grafiikan vaihdellessa hyvästä erinomaiseen. Mukavaa on, että jokainen sotilas kestää neljä osumaa ennen siirtoa Taivaalliseen merijalkaväkeen. Kiitos lukuisten osien ei peliin pääse puutumaan (paitsi ehkä ensimmäiseen osioon). Musiikki on kuunneltavaa ja onpa mukana digitoituja huutojakin.

Platoon -The Movie oli pettymys, kiitos siloitellun Vietnam-kuvauksensa, höpöhöpö-filosofian ja klassisen hyvät-pahat -jaottelunsa. Platoon -The Game taas oli yllätys, toivoa sopii että Ocean jatkossakin malttaa pitää vähintäänkin tämän tason. Outoa silti: vaikka sota riehuu ympärillä kuluttaa joukkue aikaansa WC:n etsimiseen. War is strange.

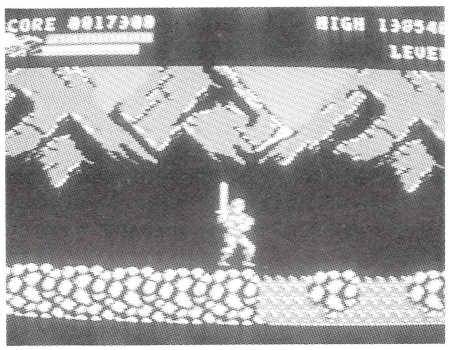
Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Niet-Kong Nirvi

Imagine — **C-64, Spe, Ams**

Rastan

Lyhyesti: Rastan, kuningas ja sankari, saa päähänsä ennustaa pahan velhon Kargin sisälmyksistä. Tämä kun on vaivannut koko valtakuntaa mm. poistamalla väkivaltaturnajaiset ja muutenkin olemalla koko lailla haitaksi. Matkalla Karggilaan joutuu Rastan silpomaan tukun velhon kätyreitä, joten huvia ei pitäisi puuttuman. Jos ja kun Rasta-N. pääsee velhon portille huutamaan 'Karggi tai kepponen!', ilmestyy epäreilusti taisteleva velho lohikäärmeen hahmossa paikalle. Viimeinen taisto voi alkaa.

Animaatiossa on yksi vika, joka on ärsyttänyt minua jo kauan. Miten on mahdollista, ettei taustan scrollausta saa tahdistettua hahmon tallusteluun? Muutenkaan ei Rastanin graafinen toteutus ole kovin häävi. Sprimikourio pääsi helposti toiselle tasolle, mutta sitten tuli loppu. Rastanin pitäisi päästää kolmen heiluvan köyden avulla laavajärven yli. Sadan rastanin jälkeen ripustin hanskat naulaan ja itseni naruun. Ohjelmassa lienee myös bugi, sillä jos kuolema tulee tasolla kaksi alkaa peli aina siitä. Muuten kiva, mutta laavajärviepisodi tulee minuutin pelin jälkeen. Ja kaikki taika-aseet ovat ykköstasolla.



tet hukkuvat kakkostasolla taustoihin ja sitä rataa.

Alussa Rastan tuntui ihan miellyttävältä tuttavuudelta. Peliäkin sai halutessaan jatkaa siitä mihin kuoli. Mutta voi! pelitestaus on unohtunut. Jopa minun kaltaiseni mämmi

Eipä ole Rastan kovinkaan hääppöinen peli. Pelitestaus olisi auttanut paljon, sillä kaikki ainekset mielenkiintoiseen peliin kyllä löytyvät. Nyt jäi hyviksi muistoiksi vain kaunis latauskuva ja -musiikki.

Grafiikka: 7
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

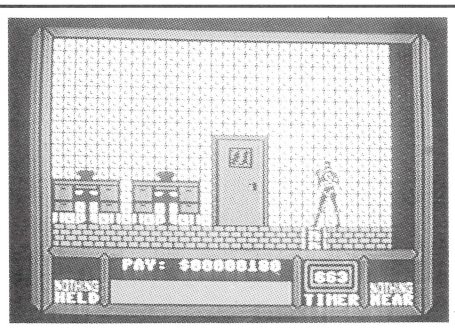
Durell — **C-64, Spe, Ams**

Saboteur II

Aikanaan nousi Suomessakin myyntihitiksi Saboteur I, jossa piti murtautua keskusvalvomoon. Nyt pelaaja joutuu ninjan kauniin siskon rooliin, joka lähtee pelastamaan kyseiseen rakennukseen jääneen haavoittuneen veljensä. Samalla pitäisi etsiä moneen osaan jaettu tietokonenauha, joka sisältää tärkeitä tietoja, jotka kontrolloivat diktaattorin ohjuksia.

Pelin alussa voi valita haluamansa vaikeustason. Vaikeutta säätelee mm. tietokonenauhan palojen määrä, useammat tehtävät ja aikarajoitus. Näin on päästy eroon Saboteur I:sen liiallisesta helppoudesta.

Päästäkseen diktaattorin rakennukseen



on alussa lennettävä riippuliitimellä, päästettävä sopivalla hetkellä irti ja pudottauduttava rakennukseen. Etsittäessä esineitä ympäri rakennusta on vältettävä vartijoita, puumia ja tappavia lepakoita. Tosin niitä tappamalla saa lisäpisteitä. Kun kaikki tarpeellinen on kasassa, on etsittävä moottoripyörä ja paettava.

Saboteur II on paljon parantunut sitten ensimmäisen version. Koko rakennuskompleksi sisältää yli 700 kuvaruutua ja grafiikka on selvää. Äänitehosteet rajoittuvat vain muutamiin nyrkiniskuihin, mitään musiikkia ei ole.

Peliä voi pelata joko taistelu- ja mätkimispelinä tai täysverisenä seikkailupelinä. Riippumatta siitä kumpaa äskeisistä pelityypeistä suosit, tarjoaa Saboteur II hyvää ajankulua syysiltojen pimetessä.

Grafiikka: 8
Äänet: 6
Pelattavuus: 8
Yleisarvosana: ***
Kai Becker

Firebird — **C-64**

Samurai Warrior

On vaikea uskoa, että beat'em-up-aiheesta saisi väännettyä enää yhtään peliä, mutta pakko se on uskoa kun näkee.

Pelin pohjana toimii Stan Sakain Usagi Yojimbo -kulttisarjakuva, jonka sankarina on samurai-jänis. Ja onpahan sen verran tuiman näköinen jyrsijä, että urheinkin erämies miettii kahdesti ennen kuin lähtee luontoon räjäyttelemään pupujusseja.

Samurai Warrior kertoo Usagin seikkailusta hänen yrittäessään vapauttaa vanhaa ystäväänsä lordi Nuriyakia pahan lordi Hirikin vallasta. Ja matkalla tietysti katana maistaa vihollisverta.

Kaikkien vastaantulijoiden kanssa ei ole kuitenkaan tarkoitus kamppailla, joten kannattaa säilyttää miekkaa tupessa. Taistelun lisäksi täytyy tarkasti noudattaa etikettiä, eli kumartaa vähintäänkin kaikille ylempiarvoisille ja mielellään myös samanarvoisille. Yhäisö saattaa vaatia verihyvitystä, jollei ronin (isännätön samurai) osoita kohteliaisuutta. Myös miekka kädessä kulkeva jänis katsotaan automaattisesti viholliseksi.

Jalon samurain täytyy myös antaa almuja maalaisille. Kohteliaisuus ja jalomielisyys palkitaan vihjeillä ja sananlaskuilla. Vihollisten tappaminen, kohteliaisuus ja sääli kohottavat Usagin karmaa. Korkea karma tarkoittaa, että noutajan tullessa ei peliä tarvitse aloittaa alusta. Jos hyökkää pappien, maalaisten ja viattomien eläinten kimppuun, saattaa karma hupsahtaa nollaan. Tällöin Yojimbo ei voi elää häpeän painamana vaan tekee harakirin.

Toinen hyvä innovaatio ovat risteykset, joista voi tietysti valita eri reitin kohti päämäärää. Matkalla löytyy myös majataloja, joissa voi kohentaa kuntoaan ja pistää ryot (pelin rahayksikkö) poikimaan pikku uhkapelillä. Eli kaiken kaikkiaan peli on varsin monipuolinen.

Taistelu on aluksi hiukan hankalaa, sillä miekanisku valitaan sen mukaan kuinka kauan tulitusnappulaa pidetään pohjassa. Pelissä on myös harjoittelumahdollisuus, jossa Usagi voi kamppailla heinäpaaleja vastaan.

Grafiikka ja animaatio ovat onnistuneita ja jatsahtava itämainen kappale ryydittää peliä. Ääniefekteistä löytyy kyllä katanan viuhahdus, mutta HAI!-huudot ovat jääneet pois. Sääli.

Samurai Warrior yhdistää beat'em-upin arcadeadventureen ja maustaa sen japanilaisella filosofialla. Syntyvä soppa on yksi vuoden parhaita kuusnepa-pelejä. Osta tai tee harakiri.

Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Niko-san

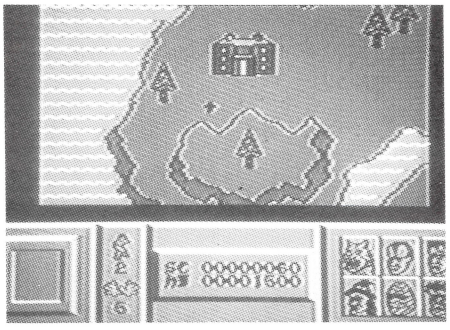
Firebird — **C-64, Spe, Ams**

Scary Monsters

Miltä sinusta tuntuisi, jos olisit haaksirikkoutunut saarelle ja tavannut maailman ihanimman typykän?

Mutta juuri kun luulit joutuvasi uhraamaan tietokoneesi rakkautesi vuoksi (missä ovat naispuoliset tietokoneharrastajat??), hirviötohtori Graves kidnappaa hänet. Samalla havaitset, että saari on täynnä erilaisia kummajaisia Frankensteinista lähtien aina puolipäivätoimisiin jauhosäkkikummituksiin saakka.

Pelottomana sankarina (tai ainakin melkein...) lähdet etsimään "tiskikonettasi" lukuisista saarelta löytyvistä rakennuksista. Jokainen rakennus on tutkittava huolellisesti,



sillä niistä löytyy aseita, jotka ovat pelin ratkaisun kannalta välttämättömiä.

Tässä piilee yksi pelin haittapuolista, sillä se on vähän liiankin laaja. Pitemmän päälle pelkkä vaelteleminen ja ammuskelu kyllästyttää.

Ohjaustuntuma on melko epämääräinen, sillä hahmosi hyppii oudosti ja törmätessäsi viholliseen alat poukkoilla. Sen sijaan pystyt ampumaan kaikkiin kahdeksaan ilmansuuntaan.

Scary Monsters on keskinkertainen elämys räiskintäpelien suuressa valikoimassa. Grafiikka on tavanomaista vaikka erot pelin eri osissa ovat suuret. Musiikki on pirteää mutta valitettavasti se ei soi samalla kun pelaat. Puolitiessä olevasta toteutuksesta huolimatta idea on hyvä.

Grafiikka:	7
Äänet:	8
Pelattavuus:	7
Yleisarvosana:	**

Kai Becker

Ocean — **C64, Ams, Spe, Amiga, MSX, PC, ST**

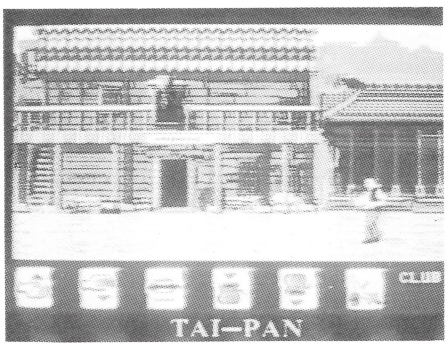
Tai-Pan

Shogunin seuraksi on nyt tullut Oceanilta uusi James Clavellin tarinaan perustuva seikkailupeli Tai-Pan.

On vuosi 1841. Kunnianhimoiset merimiehet seilaavat idän valtameriä rikastumisen toivossa. Sinä olet yksi heistä. Tarkoituksenasi on kerätä suunnattomia rikkauksia ja tulla kaikkien kuninkaaksi, Tai-Paniksi.

Aloitat pelin pennittömänä: ei rahaa, ei alusta, ei omaisuutta. Tiedät vain, että olet Cantonin kaupungissa ja että sinun täytyy lainata rahaa joltakulta päästäksesi alkuun. Rahat täytyy maksaa takaisin puolessa vuodessa, tai rahojen lainaaja menettää kunniansa ja sinä pääsi. Kun olet saanut rahaa kasaan, sinun täytyy ostaa laiva, miehistöä, ruokaa, kartta, sekstantti ja muuta sekalaista roinaa. Sitten vaan seilaamaan.

Peli koostuu kahdesta osasta: purjehtiminen ja käveleminen. Rahan ansaitsemiseen on monia keinoja, osta ja myy, uhkapelaa ja ryöstä. Kaupunkeja on paljon ja niiden välillä pääsee liikkumaan vain vesiteitse. Eri kaupungeissa on eri hintaisia tavaroita ja mottona on osta halvalla ja myy kalliilla. Ongelmana on se, että alukseesi ei mahdu kovin paljon tavaraa kerralla. Täytyy siis purjehtia monia kuukausia ennenkuin rahaa



karttuu kylliksi.

Kaupungeista lyötyy myös monia mielenkiintoisia liikkeitä: ravintoloita, pankkeja, kauppoja, ilotaloja ja uhkapelipaikkoja. Uhkapelin idea on pokerin tapainen: aseta panokset ja voita (tai useimmiten: häviä).

Piratismi kukoistaa tässäkin pelissä. Jos omistat tarpeeksi ammuksia ja hyvän aluksen, voit vallata jonkin toisen laivan ja rahaa kertyy kertaheitolla. Tässäkin on omat riskinsä; voit hävitä taistelun ja menettää liikaa miehiä, missä tapauksessa et voi enää ohjata alustasi ja jäät nalkkiin merelle. Sinut voidaan myös tuomita vankeuteen piratismista.

Purjehtimiseen vaikuttavat sääolosuhteet. Voit ostaa kartan, josta näet eniten käytetyt reitit. Näillä reiteillä mahdollisuus tulla ryöstetyksi on erittäin pieni. Tutkimattomien alueiden tutkiminen on kuitenkin varsin mielenkiintoista.

Tai-Panissa on reaaliaika. Tai siis aika kuluu vaikka mitään ei tapahdu. Suhde oikeaan aikaan on jotakuinkin yksi päivä per 30 sekuntia kaupungeissa ja 10 sekuntia merellä. Voit siis laskea pelaavasi vähintään 4 päivää ennen läpipääsemistä. Käytännössä hommaan menee kuitenkin useampi kuukausi.

Tai-Pan on todella vaihteleva peli. Mielenkiinto säilyy koko ajan kartan laajuuden ja eri toimintavaihtoehtojen ansiosta. Pelissä on jotakin selittämätöntä Elite-hysterian tuntua. Grafiikka on ihan tyydyttävää, eikä Tai-Pan grafiikalla leveilekään. Hienous on pelin idiksessä ja mielenkiintoisuudessa. Pelaaminen on helppoa ja selkeää. Kaikki toiminta on kuvattu selkeillä ikoneilla. Ainoa miinus Tai-Panille on valkoinen taustaväri. Miksei se voi olla musta? Valkoinen alkaa ärsyttää silmiä tosi paljon kun peli venyy pikkutuntien puolelle!

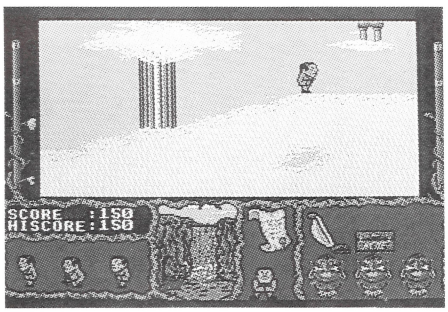
Grafiikka:	7
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	****

Jori Olkkonen

Grand Slam

C64, Amiga, ST, Spe, Amstrad, MSX

Terramex



Hullu professori Eyestrain väittää asteroidin olevan törmäyskurssilla maahan. Kukaan ei tietenkään usko häntä, ja kyllästyneenä ihmisten ymmärtämättömyyteen hän häipyy vuorille jatkamaan kokeitaan. Pian käy kuitenkin ilmi, että sen lisäksi että Eyestrain oli hullu, hän oli myös oikeassa. Ennen katoamistaan hän myös väitti tietävänsä keinon pelastaa maailma uhkaavasta katastrofista. Aikaa ei ole paljon, kun pelin sankari lähtee etsimään Eyestrainia tämän tekemien kokeiden outojen sivuvaikutusten keskeltä...

Sarjakuvat ovat olleet Terramexin graafisen toteutuksen esikuvina. Osa pelihahmoista on otettu sarjakuvien perustyypeistä, ja näyttöruutujen ja animaation sommittelussa on selviä sarjakuva-aineksia.

Pelinä Terramex on puhdas toimintaseikkailu. Eyestrainia etsiessään sankari löytää erilaisia esineitä, joiden avulla selviää eri tilanteissa uhkaavista vaaroista.

Sankarin apuna esineitä kantamassa on liuta alkuasukaskantajia, joten kulloinkin kannettavan esineen valinnan suhteen kannattaa olla tarkkana.

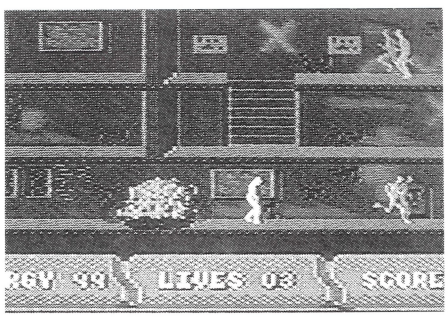
Ohjelman taustamusiikki on ärsyttävyydessään keskitasoa, eikä sen poiskytkeminen käynnistä mitään uusia äänitehosteita, vaan tuloksena on satunnaisten rusausten katkoma hiljaisuus.

Grafiikka: 9
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Kai Becker

CRL

C-64

Time Fighter



CRL:n toimintapelissä pääosassa on aggressiivinen sankari, joka kykenee liikkumaan ajassa. Matkustaessaan aikavyöhykkeestä toiseen hän joutuu aina ongelmiin kyseisen ajan asukkien kanssa ja tietysti turvautumaan kättä pidempään. Kullekin ajalle ominaisin asein varustautuneena sankarin on selviydyttävä hengissä läpi aikavyöhykkeiden. Vastustajia on kiviä viskovista ja murisevista gro-magnonilaisista tulevaisuuden laserpistoolein aseistautuneisiin avaruuslaisiin asti.

Aiheesta olisi ehkä voinut repiä irti vaikka millaisen megapelin, mutta kun ei niin ei. Ensinnäkin pelissä ei ole muuta tavoitetta kuin juosta ja hyppiä kutakin aikavyöhykettä kuvaava rata läpi ja tehdä samalla selvää muista videoukoista ja kartuttaa pistetilinsä tällä tavalla mahdollisimman suureksi. Ukot ovat yksivärisiä spritejä, jonka voisi vielä antaa anteeksi onnistuneen animoinnin ansiosta. Mutta taustagrafiikka on paikoin todella tökerön näköistä. Äänivalikoima rajoittuu muutamaan vingahdukseen, paukaukseen ja kohahdukseen eikä musiikkia ole.

Pahimmat puutteet ovat pelattavuudessa, joka vaihtelee keskinkertaisesta täysin onnettomaan ja karkottaa ainakin oman kiinnostukseni kauas aikavyöhykkeiden tuolle puolen. Kuka muka jaksaa katsella tumput suorina kun sankari kerran toisensa jälkeen kuukahtaa maahan vastustajien nyrkiniskujen saattelemana?

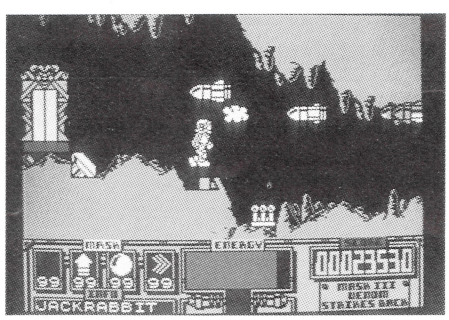
Time Fighter on varsin onneton tuotos CRL:ltä, joka sentään joskus osasi tuottaa todellisia klassikkojakin. Ei jokainen peli voi olla Tau Cetin tasoa, ymmärrämme sen, joten jääköön tämäkin tekele pitemmittä marmatuksitta ajan unholaan.

Grafiikka: 6
Äänet: 4
Pelattavuus: 6
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: *
Pasi Hytönen

Gremlin

C-64, Spe, Ams

Venom Strikes Back



Mask-saaga senkun jatkuu. Uskomattoman kuvottavan, kehnon ja typerän Mask II:n jatkopalaksi tulee Venon Strikes Back. Seuraava Mask lienee kaavan mukaisesti Son of Mask.

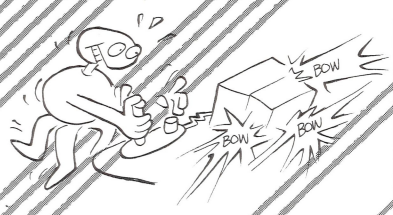
Itse asiassa voisi olla jo tämänkin episodin nimi, sillä Matt Trakkerin, vanhan puunaaman ja MASKin johtajan, poika Scott on huomion keskipisteenä. Hänet on varastettu. Mutta kuka voi moisen pirullisen juonen takana? Venomhan se. Joko mr. Trakker vetäytyy pois MASKista tai Scott vetäytyy pois elämästä. Nopeasti MASKin miehet paikallistavat Scottin Kuun pimeällä puolella olevaan Venomin tukikohtaan. Koska yksikään MASK-alus ei voi lentää avaruudessa, täytyy Mattin kääntää Venomin ajoneuvo.

Käytännössä peli noudattaa yhtä kaikkien aikojen vanhinta kaavaa. Mies juoksee ja pomppii pikselin tarkkuudella pitkin horisontaalisesti scrollaavaa kenttää, missä taivaalta tippuu kamaa ja koko ajan ammutaan. Välillä Matt löytää maskeja, joista saa ampumiskyvyn, lisäenergiaa sun muuta.

Mask III on itseasiassa ihan siedettävä peli. Grafiikka on sekä selkeää että toimivaa ja Matt on animoitu hyvin. Varsinkin kuolema, jossa Matt leviää osina ympäristöön, huvitti suuresti. Ääniefektitkin ovat tavallista parempia. Semmoinen kymmenenvuotias MASK-mies, joka ei ole pelannut jo miljoonia tälläisiä pelejä, voi jopa pitää peliä nastana. Muitten ei kannata kauppaan vaivautua.

MASK on kelvollisesti animoitu kliseekoelma. Vaan kumpi, peli vai TV-sarja?

Grafiikka: 8
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi



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 **Backlash**. Tapahtumia ohjataan yleensä vain joystickilla ja vauhti on niin hirmuinen, että jos erehtyy käyttämään aivojaan on jo kuollut...

Taktisemmasta otteesta sopii erinomaisesti esimerkiksi **Morpheus**, jossa tarvitaan melkoinen hitunen korkeampiakin hengentoimintoja.

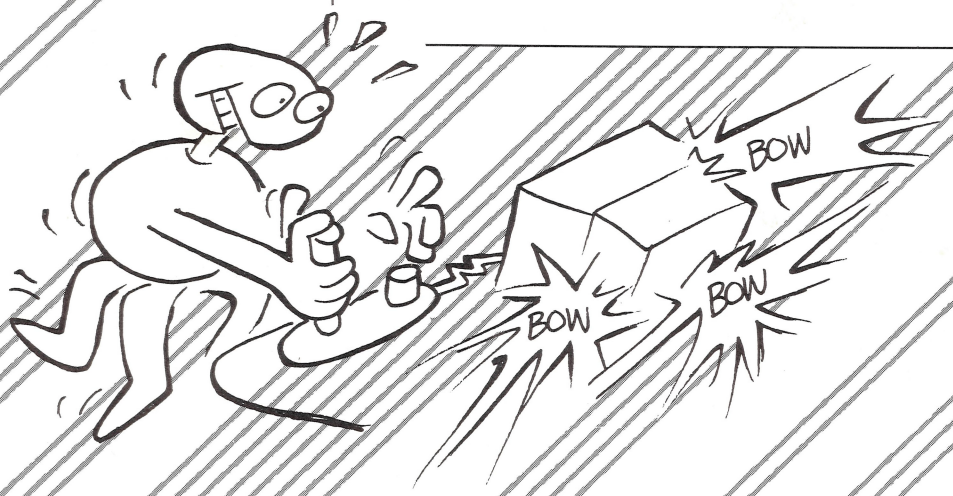
Ampumapelien isoisä on alussakin mainittu Space Invaders. Yksinäinen avaruusalus tai -tykki pitää loitolla legioonaa avaruusolioita, jotka asuvat ruudun yläosassa mutta ovat muuttamassa alaspäin. Alkuperäiset asukkaat tietysti tullaan poistamaan, jos yksinäinen puolustaja murtuu taakkansa alla.

Invadersia seurasi **Defender**, jonka suoria jälkeläisiä ovat nykyhitit **Nemesis, Sanxion** ja vastaavat.

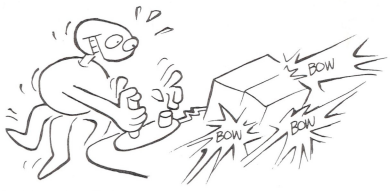
Ampumapelien toteutuksessa on monta eri tyyppiä. On ylhäältä-alas ja vasemmalta-oikealle scrollaavaa, joka suuntaan scrollaavaa ja erilaisia kolmiulotteisia virityksiä, erikoisimpana esimerkkinä mainio **Virus**. Eräät peleistä ovat yksinkertaisia mies-ja-ilotikku-pelejä, mutta joku **Airborne Rangerin** tapainen viritys alkaa jo hipoa rooli- ja strategiapelejä.

Korea grafiikka ja jykevät äänet eivät peliä pelasta, jos pelattavuus on unohdettu. Aina löytyy ohjelmoijia, jotka eivät tunnista pelattavuutta, vaikka se vetäisi kadulla turpiin. Parhaimmillaan ampumapelistä muodostuu 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!

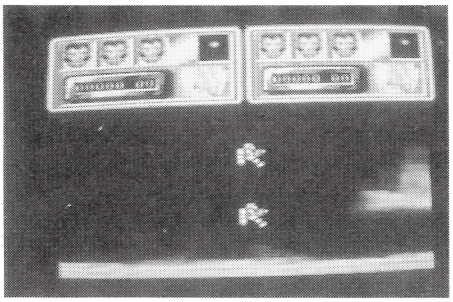


Ampumapelit



Mastertronic — C-64

Agent X II — The Mad Prof's Back!



Sarjassamme juonia keksimällä keksittyjä:

Hullu Proffa on taas irrallaan! Se sama, jonka suunnitelmat sinä, Agentti X kakkonen, viime kerralla teit tyhjiksi hänen yrittäessään kidnapata presidentin. Tällä kertaa superrikollinen on rakentanut kuuhun tukikohdan, josta käsin aikoo laukaista Zit-säteen. Zit-säde aiheuttaa parantumattoman aknetaudin, ja Proffa suunnittelee maailman talouden menevän sekaisin ihmisten kuluttaessa rahansa näpynpoistorasvoihin. Vain sinä voit pelastaa maailman (hohhoijaa...) tunkeutumalla liitoreppusi avulla Proffan tukikohtaan ja tuhoamalla sädetyslaitteen.

No niin, se 'juonesta'. Pelin grafiikka on ihan hyvää, muttei erikoista. Ruutu scrollailee oikealta vasemmalle ja ruudussa kieppuu mitä erilaisempia kappaleita, jotka kuluttavat energiaa osuessaan sinuun. Sinun tehtäväsi on tietenkin ampua liitorepun selästä ne autuaammille kieppumismaille. Sen jälkeen tunkeudut maanalaiseen tukikohtaan ja tuhoat sädetykin ja se siitä. Musiikki on ihan hyvää, muttei erikoista. Juoni ei ole hyvä mutta se on kylläkin erikoinen. Onko pelissä mitään sekä hyvää että erikoista?

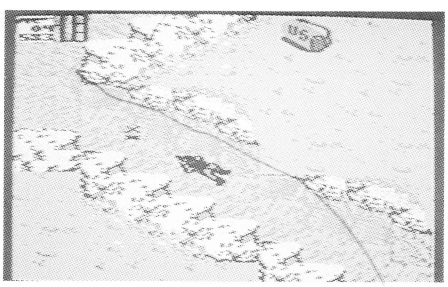
On. Itse asiassa ei pelissä vaan kasettilatausrutiinissa, joka ei ole mikään tavanomainen turbo ja jonka takia yleensäkin kirjoitin tämän arvostelun. Näppärän laturin avulla peli latautuu pikapikaa kasetilta ja samalla soi taustalla Rob Hubbardin erinomainen latausmusiikki JA samalla VOI PELATA SPACE INVADERSIA!!! Todella hauska idea, jonka ansiosta kahvikupponen ja välipala unohtuvat latauksen aikana. Latauspeli on yksinkertainen, mutta toimiva, ja niinpä sitä melkeinpä pelaa mieluummin kuin itse peliä. Pelkkien Avaruushyökkääjien takia peliä ei kuitenkaan kannata ostaa.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 4
Yleisarvosana: **

Pasi Hytönen

Microprose — C-64

Airborne Ranger



Heittäydyn pimeyteen. Laskuvarjoni avautuu ja laskeudun pehmeästi. Kätken varjoni, kerään aseeni ja tarkistan kartasta sijaintini. Askeleita! En halua kertoa koko maailmalle olemassaolostani, joten tarraan veitseeni ja toimin salamannopeasti. Krrk! "Joko minä tai sinä, kaveri!" totean ex-vartijalle ja juoksahdan raunioiden sekaan. Ryömin varovasti kohti maalialuetta. Yht'äkkiä rasahtaa konekivääri sarja ja tunnen iskun olkapäässäni. Tempaisen singon selästäni ja lasautan LAW-raketin kohti suuliekkejä. Bunkkeri on poissa, mutta tilalle tulee legioona sotilaita.

Rynkkyni laulaessa nakkelen sirpalekranaatteja ja alan olla pessimistinen josko koskaan edes näen koko pumppuasemaa. Mutta minä olen Ranger, Yhdysvaltain armeijan valiosotilas ja vain kuolema, jos sekään, voi minut pysäyttää.

Airborne Ranger merkitsee uutta aluevaltausta Microproselle. Simulaattoreistaan tunnettu ja rakastettu ohjelmatalo on nyt tehnyt ensimmäisen arcadepelinsä. Vaan eipä ole Microprosen näkemys toiminnasta sama kuin kevyempien ohjelmatalojen.

Ranger muistuttaa karkeasti ottaen Oceanin Ramboa. On erilaisia aseita, yksi mies armeijaa vastassa ja tehtävä. Siihen ne samankaltaisuudet jäävätkin, sillä Airborne Ranger painii huomattavasti raskaammassa sarjassa. Tehtäviä ensinnäkin on kaksitoista-,päämäärien vaihdellessa panttivankien vapautuksesta huippusalaisen lentokoneen kuvaamiseen. Laskuvarjojääkäri osaa ryömiä, kävellä ja juosta. Päinvastoin kuin Rambossa maastoa voi ja kuuluukin käyttää hyödykseen. Toisissa tehtävissä on oleellista että vihollista ei hälytetä ennenkuin on liian myöhäistä. Microprose on ympännyt peliin sellaista pikkutarkuutta että ei voi muuta kuin nostaa hattua.

Aseita on joka makuun. On CAR-15 Colt Commando-rynnäkkökivääri, sirpalekranaatteja, LAW-kertakäyttösinko rakennuksia tms. vastaan, muoviräjähdettä aikasytyttimineen ja veitsi hiljaiseen tappamiseen. Ampuminen on erittäin mukavasti toteutettu, sillä pieni tähtäin näyttää minne luodit, kranaatit tai singonammus lentää. Klassisen kahdeksan ampumasuunnan asemasta voi laskuvarjojääkäri ruputella 32:een ilmansuuntaan.

Grafiikka on ihan mukavan näköistä ja erinomaisen toimivaa. Äänipuolikin on hoidettu kelvolisilla konekivääriin äänillä ja räjähdyksillä. Microprosen tyyliin mukana on 40-sivuinen opaskirja, joka kertoo kaiken mahdollisen niin pelistä kuin Rangereista yleensäkin. Koneen päälle sijoitettava näppäinkaavio kertoo mistä toiminnot löytyvät.

Kaiken kaikkiaan Airborne Ranger on varmasti vuoden parhaimpiin kuuluva peli, joka takuuvarmasti kiehtoo pelaajaa kuin pelaajaa. Se on helppo oppia, mutta tarpeeksi laaja pitääkseen mielenkiinnon kauan, kauan vireillä. Levyaseman omistajille pakko-ostos, kasettiaseman käyttäjien kannattaa ottaa varauksellinen asenne, sillä peli on tehtyy maassa, jossa ei todennäköisesti edes tiedetä mikä kasettiasema on.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****

Nnirvi

Ace — C-64, Spe, Ams

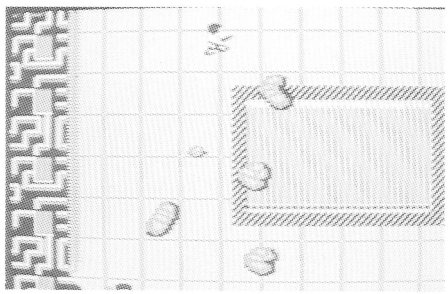
Alien Syndrome

Kolikkoautomaattipelien kääntäminen kahdeksanbittisiin ei ole mikään helppo homma, sen ovat useat epäonnistuneet yritykset osoittaneet. Mutta kolikolla on kääntöpuolensakin: grafiikkavammaisuudesta huolimatta hyviä, jopa erinomaisia käännöksiä ilmestyy.

Ja Alien Syndromen kohdalla on onnistuttu. Peli on varsin paljon Gauntlet-tyyppinen temmellys, jossa pelastetaan tiedemiehiä onnettomuuden kohteeksi joutuneessa geneettisessä laboratoriossa. Laboratorio on tietysti täynnä inhoja surrealistisia hirviöitä. Kentistä löytyy tiedemiesten lisäksi myös tehokkaampia aseita ja karttoja, joilla puuttu-

vat miehet (tai naiset) voi paikallistaa. Pikkaisen kiirettä kannattaa pitää, sillä joka kentässä on aikaraja. Kentän selvittäminen palkitaan taistolla ison, mutta onneksi ruman otuksen kanssa. Kahden hengen yhtäaikainen peli onnistuu tottakai.

Alien Syndromen kanssa on nähty vaivaa. Grafiikka on hyvää ja jättihirviöiden kohdalla voidaan puhua jopa "loistavasta". Pelattavuus on huippuluokkaa välttämättömästä multiloadista huolimatta. Ainoa, mistä voi keppiä antaa, on hidas scrollaus, jonka ansiosta kärsimätön pelaaja on ruudun laidassa helppo saalis.



Edgen Ace-sisarmerkille Alien Syndrome on kelpo aloitus. Jos haluaa vilkaista miten peli olisi voitu pilata, kannattaa hankkia U.S. Goldin Shackled.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

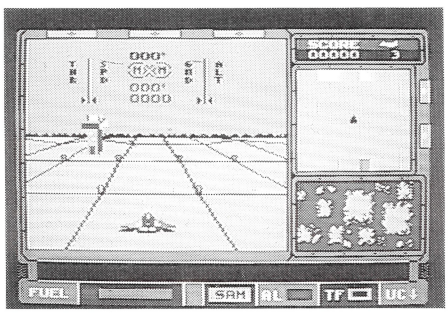
Digital Integration

C-64, Spe, Ams

Advanced Tactical Fighter

Kuka muistaa vielä klassisen lentosimulaattorin nimeltä Fighter Pilot? Se oli buginen, eikä niin kaunis katsellakaan, mutta kummasti sitäkin pelasi parempien puutteessa. Digital Integration oli yhtiö FP:n takana. Oltuaan vuosia hakoteillä julkaisemalla esimerkiksi Tomahawkin, TT Racerin ja Bobsleighin on DI nyt palannut juurilleen julkaisemalla Advanced Tactical Fighterin.

Mutta eipä ole DI paljon oppinut vuosien varrella. Tomahawk haastoi Gunshipin taisteluun helikopterisimulaattorien herruudesta



ja hävisi katkerasti, ja nyt ATF kalistelee kalpaansa Stealth Fighterin kanssa aiheenaan lähitulevaisuuden hävittäjälentokoneet. Puolen tunnin koepelaamisen jälkeen lopputulos on selvä : päihin tulee taas ja kirkkaasti.

Grafiikka on kohtalaisen siedettävää, onhan vektorigrafiikalla muodostettu maisema aina kehumisen arvoinen. Ongelmaksi muodostuu yleensä nopeus, mutta ATF selviää siitäkin hyvin. Homma klikkaakin sitten pelattavuudessa, sitä ei ATF:ssä ole pätkääkään. Joystickin ja näppäimistön kanssa mesoaminen vie pelistä kaiken potkun, ja kun äänetkin ovat tälläisille peleille tyypillisiä kohinoita, ei ATF jaksa kiinnostaa muutamaa peliä kauempaa.

Grafiikka: 8
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: ***
Petri Teittinen

Novagen

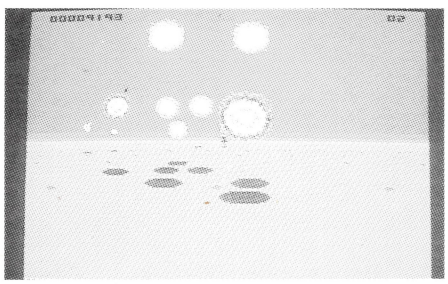
Atari ST, Amiga

Backlash

Paul Woakes on outo lintu, joka vain kaksi peliä tehtyään saavutti jo puolijumalan asteen. Mercenary on käsite, mutta monikohan muistaa Woakesin ensimmäisen pelin, klassisen Encounterin?

Backlashin koko nimi on Backlash: Encounter Mk II, joka Encounterin tunteville kertoo mikä pitäisi olla homman nimi. Siis järjettömän nopea kolmiulotteinen raivokas mega-ammuskelupeli. Ja sellainenhan Backlash on. Vanhana Emcounter-fanina sekosin riemusta pelattuani Backlashia muutaman minuutin.

Backlash on niitä harvoja supermikroille tehtyjä pelejä, joista voi arvata että konetta revitään sen äärirajoille. Backlashissa esimerkiksi voi parhaimmillaan olla kymmeniä liikkuvia kuvioita ruudussa yht'aikaa ilman



että peli hidastuu pätkääkään. Viholliset eivät enää ole yksinkertaisia geometrisiä kuvioita, vaan todella hyvän näköisiä metallinhohtoisia aluksia, joissain tapauksissa jopa animoituja. Grafiikka on muutenkin todella uskomatonta. Kaikki liikkuu pehmeästi, tulipallon näköiset ammukset pomppivat pitkin maastoa, esineet suurenevat ja pienenevät täysin nykimättä ja värien käyttö on esimerkillistä. Jokaisella esineellä, vaikka se olisi vain räjahdyspilven palanen, on tietysti varjo. Eivät sanat eikä kuvat voi tehdä grafiikalle oikeutta, se täytyy nähdä.

Pelinäkin Backlash on huippu. Se on todella loistava ampumapeli, jota jaksaa mäiskiä tuntitolkulla kyllästymättä. Ainoa valittamisen aihe on tutka tähtäimen ympärillä. Siitä televisiossa vaikea saada selvää. Muuta vikaa ei etsimälläkään löydy.

Backlash on pakko-ostos jokaiselle 32-bittisen mikron omistajalle. Mikä parasta, Woakesin seuraava peli eli Damocles-Mercenary II tulee olemaan vielä vaikuttavampi. Tulevaisuus näyttää hyvältä.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

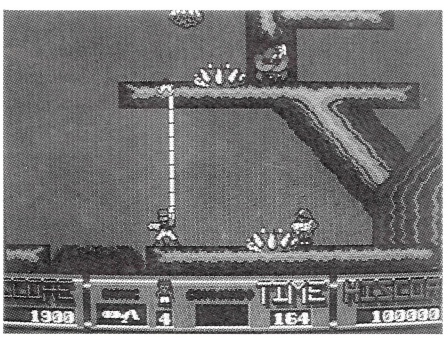
Go!

C64, ST, PC, Spe, Ams, Amiga

Bionic Commando

"Kyllä sokeakin softatalo jyvän löytää", toteaa vanha kansa tsekatessaan rupupeleistä tunnetun Go!:n uutukaista. Surullisen kuuluisan firman Bionic Commando onkin mainio peli.

Yllättävää ei pelin Commandon korkea



taso ole, sillä pelin on kääntänyt Software Creations, Bubble Bobblella itsensä läpi lyönyt ryhmä.

Perusideahan on vanhempi kuin Mooseksen isä. Pelaajan on taisteltava tiensä läpi viiden kentän jotta maailma pelastuisi. Tehokkaampia aseita ja lisäbonuksia voi keräillä matkan varrelta.

Kuulostaa vanhalta ja väsyneeltä, mutta totuus on toinen. Pelaaja ei ole sidottu samaan kaavaan etenemisessä, vaan voi itse yrittää löytää optimaalisen reitin läpi korkei-

den kenttien. Varsinainen uutuus on kuuluisa bioninen käsivarsi. Tällä venyvällä ihmeraajalla voi kommando kiivetä, heilutella itseään Tarzan-tyyliin, kerätä extra-aseita ja tottakai mukiloida vihollisia.

Kuusnelosessa grafiikka on hyvää. Erinomainen animaatio (varsinkin käden kohdalla) ja huippuunsa hiottu pelattavuus todistavat huolellista koodausta. Ruutu vierii moitteettomasti ja taustamusiikki on erittäin hyvää. Negatiivista on lähinnä pakollinen multiload ja se, että kommandolla on vain neljä elämää, mikä tekee pelistä vaikeanpuoleisen.

Atari ST taas vilauttaa voimaansa loisteliaalla grafiikalla (etenkin taustat kakkostasosta eteenpäin), eikä push-scroll onnistu vähentämään pelattavuutta pätkääkään. Elämiä on jalomieliset kuusi. Ikävä, ettei taustamusiikkia voi vaihtaa ääniefekteihin. Tuleva Amiga-versio lienee identtinen, toivottavasti kuitenkin paremmalla scrollilla.

Kone kuin kone, Bionic Commando on todella esimerkillinen peli ja vahva ehdokas vuoden arcadekäännokseksi. Suositellaan ehdoitta.

Grafiikka: 9
Äänet: 10
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****

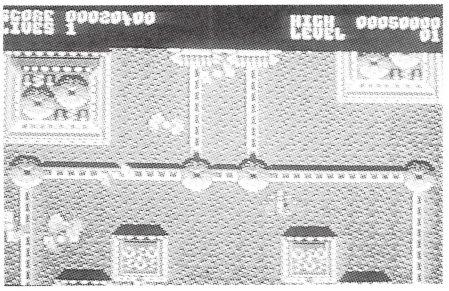
Bioniko Commando

Nexus — C-64

Blazer

Nexus kokeilee siipiensä kantavuutta tuhoamispelien alalla. Edellinen yritys, Hades Nebula, ei saanut kovin mairittelevia arvosteluja maailmalla, mutta Blazer yrittää kovasti kiillottaa Nexuksen kilpeä. Ja onnistuukin siinä osittain. Idea on vanha ja turvalliseksi koettu. Isketään pelaaja-parka aluksen ohjaimiin ja lyödään vastapuolelle loppumattomat määrät erilaisia ötököitä. Mutta koska ideasta alkoi uupua potku, täytyi jotain uutta keksiä.

Ammuntapelit ovat alkaneet matkia Nemesis-arcadepeliä antamalla pelaajalle mahdollisuuden muuttaa alustaan matkan varrella. Keräämällä tietynlaisia ikoneja pystyy alukseen lisäämään vaikkapa tehokkaammat moottorit tai ärjymmät aseet. Blazer



hyppää trendiin mukaan kohtalaisella menestyksellä. Grafiikka on komeaa, mutta vain taustojen osalta. Itse alus häviää taustoihin huonojen värivalintojen takia, eivätkä päälle vyöryvät vihollismassatkaan niitä kaikkein parhaimmin suunniteltuja ole.

Musiikki on mainitsemisen arvoista. Kolme eri kappaletta ja kaikki ovat lisäksi erittäin korkeatasoisia. Kappale, joka alkaa soida kun pelaaja heittäytyy taisteluun, on erikoisen innostava ja antaa Terminator-joystickiä pitävälle kädelle uutta puhtia. Pelin aikana kannattaakin pitää musiikki päällä, koska äänitehosteiden suunnittelu on jäänyt taka-alalle pelin audio-puolta tehtäessä.

Tyylikäs alkuruutu ja hyvä musiikki antavat tulitussormelle aihetta aloittaa peli vauhdilla. Kauniit taustat ja innostava toiminta pitävät kiinnostusta yllä hyvän aikaa, mutta epäselvät ikonit ja rumat spritet tekevät lopulta temppunsa ja virtanappula saa kenkää. Nexus parantaa koko ajan, seuraava julkaisu voi olla jo hyvä.

Grafiikka: 8
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***

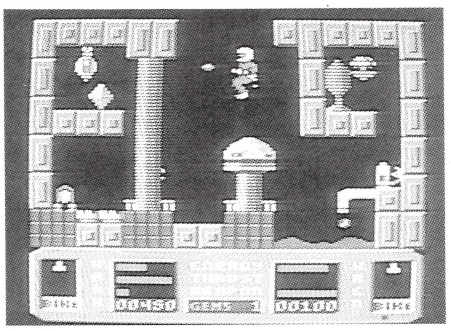
Petri Teittinen

Gremlin Graphic — C-64, Spe, Ams

Blood Brothers

Veriveljet — tarina kahden veljeksen kostoretkestä. Kavereiden vanhemmat liiskattiin Scorpionien hyökkäyksessä ja pojat päättivät kostaa. Viikkoja kului varustuksen kasaamiseen ja sitten hyökkäys alkoi: he laskeutuivat Scorpian uumeniin.

Peli on vielä tyhmempi miltä se kuulostaa. Tavanomainen sokkeloseikkailu jossa ammutaan kaikkea mikä liikkuu ja kerätään ammuksia ja muuta lisäkamaa. Kuitenkin peli olisi sellaisenaan mukiinmenevä ellei koko roskaa olisi romutettu kahdella seikalla. Vain kaksinpeli on mahdollinen ja toisen



pelaajan on käytettävä näppäimistöä.

Graafinen ulkonäkö on surkea. Reunoista hieman pyöristettyjen legomiesten sähellys tuo mieleen jonkin muinaismuiston. Onneksi animaatio on sentään toimivaa. Tähän kätkeytyy pelin paras kohta: aseen rekyyli. Hahmot saavat kunnon täräyksen taaksepäin amupuessaan.

Blood Brothers on keskitason ampumispeli ja niin mitäänsanomaton, että se hukkuu keskitasoisten pelien mereen jättämättä mitään jälkeä käynnistään.

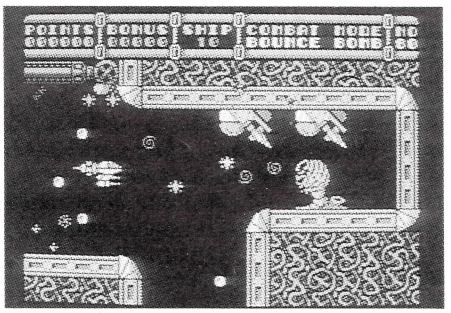
Grafiikka: 6
Äänet: 7
Pelattavuus: 7
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: **

Jukka O. Kauppinen

Hewson — C-64, Spe, Ams, ST, Amiga

Cybernoid

Avaruuspiraatit ovat ryöstäneet Liittovaltion varikkoja ja vieneet arvokkaita mineraaleja, jalokiviä ja viimeisintä taistelukalustoa. Liittovaltio on määrännyt sinut palauttamaan tavarat ja viemään ne säilytysvarikolle tietyn ajan kuluessa. Piraatit ovat kuitenkin aktivoineet kaikki planeetan puolustusjärjestelmät (näyttävät lähinnä mörrimöykyiltä), jotka täytyy tuhota samoin kuin piraatitkin.



Hewsonin räiskintäpelin idea kuulostaa huonolta eikä ensisilmäykseltä edes näytä mitenkään erikoiselta. Hetken kuluttua ei pelistä kuitenkaan pääse helpolla irti.

Cybernoid on hämmentävä räiskimispeli. Ilman musiikkia se saattaisi jäädä melko keskinkertaiseksi, mutta musiikki nostaa pelin loistavaksi. Jeroen Telin uskomaton kappale soi jatkuvasti taustalla estäen poistumisen koneen äärestä. Cybernoidia pelaa melkein vain kuunnellakseen mahtavaa musiikkia. Koneen sammuttamisen jälkeenkin

usein huomaa viheltelevänsä säveltä.

Sinänsä mitään uutta ja erikoista ei pelissä ole. Kaikki elementit ovat ennestään tuttuja, mutta sitä ei pelin tiimellyksessä juuri huomaa. Aluksella on käytettävissä neljä erilaista asetta, näkymättömyyskenttä ja etsijä. Mutta jokaista voi käyttää vain rajallisen ajan, paitsi tietysti laseria.

Kaikkea sitä näkee ajan mittaan. Tällaisistakin ei-mitään-uutta-peleistä voi joskus tulla jotain hyvää. Suurin ansio on kuitenkin musiikilla, harvassa pelissä se on näin tajunnanmurskaavaa. Yleisesti katsoen Cybernoid on paras vähään aikaan julkaistu shoot'em-up.

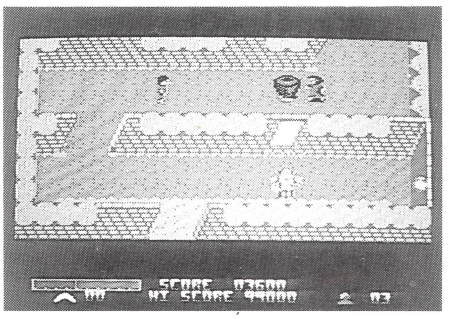
Grafiikka: 9
Musiikki: 10
Kiinnostavuus: 9
Pelattavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Jukka O. Kauppinen

U.S. Gold — C-64

Desolator

Desolatoria mainostetaan isoin kirjaimin Halls of Kairos -nimisen pelihallipelin autenttisena kotikoneversiona. Miksi pelin nimeksi sitten ei ole laitettu HOK, sitä en tiedä.

Itse pelin idea on kuitenkin seuraava: olet Mac ja tehtävänäsi on kukistaa Kairos, itse Suuri Saatana. Siinä sivussa voit pelastaa Petereitä Kairosin rakentamien peilien takaa. Pelastettuasi tarpeeksi, muutut mahtavaksi Machomieheksi! Jummi! Machosetä pistelee sitten kaiken tiellään olevan pilkkeeksi, Kairosta myöten.



Totta puhuen Desolator on sen verran surkea kehitelmä peliksi. Grafiikka kärsii pahasti Lego-taudista, äänipuoli on kumma kyllä hoidettu kuntoon, mutta pelattavuus limboaa tosi pahasti. Toiminta on parhaimmillaankin sekavaa, eikä Desolatoria jaksa kauaa katsella. Virtanappula saakin kyytiä alle aikayksikön. Kiertäkää Desolator kaukaa.

Grafiikka: 6
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 4
Yleisarvosana: *
Petri Teittinen

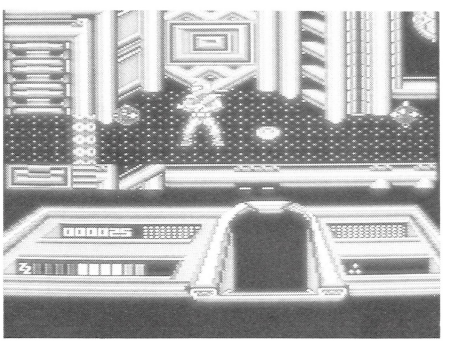
U.S. Gold — C-64, Spe, Ams, PC

Dream Warrior

Nimestään huolimatta tällä pelillä ei ole mitään tekemistä Nightmare on Elm Street III:n kanssa. Sen sijaan että pelaaja pääsisi yrittämään taitojaan Freddy Kruegeria vastaan, alistetaan hänet pelaamaan aivan tavallista ampumispeliä. Luonnollisesti tällaisellekin pelille täytyy keksiä jonkinlainen oikeutus, eli taustajuoni:

Tulevaisuuden maailmassa ei taistella enää vanhanaikaisin keinoin. Kukaan ei enää pitkään aikaan ole kuollut fyysisiin syihin taistelutantereella, vaan sodat käydään unissa. Lopputulos on melkein sama, taistelun hävinneistä tulee pyöreän kopin asukkeja.

Maailmanvalta ei ole enää valtioilla vaan suurilla yhtiöillä, joita kontrolloi FOCUS.



Sen jäsenillä on voima ja taito lähettää paholaisia helvetistä vastustajiensa uniin. Mutta valta turmelee ja jäsenet kääntyvät toisiaan vastaan tavoitellessaan ylintä määräysvaltaa.

Koko maailma alkaa vähitellen hajota, kunnes vastarintaliikkeen tiedemiehet keksivät neutroniaseen, jolla voi tuhota FOCUSin pahimmatkin paholaiset. Neljä parasta soturia varustetaan näillä aseilla, kolme jää välittömästi vangeiksi unimaailmaan ja viimeinen yrittää pelastaa ystävänsä.

Grafiikka on ihan mukiinmenevää, pääsprite on iso, eikä taustoissakaan ole valittamista. Pidemmällä pelissä tulee vastaan todella isoja hirviöitä. Äänipuoli on kunnossa, alkumusiikki on tavallista korkeatasoista C-64-musiikkia. Erikoismaininnan ansaitsee aseen laukaisusta tuleva soundi. Parempaa en vähään aikaan ole kuullut. Sääli, että peli on mikä on: tavallinen tuhoamispeli.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: ***
Petri Teittinen

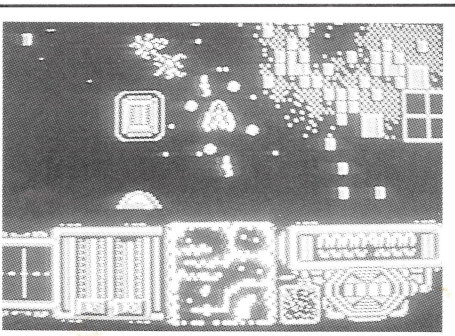
Ocean — C-64, Spe, Ams

Firefly

Tutkimusalus Firefly on remeltänyt ulkoavaruudessa vuosikymmenen ennenkuin miehistölle tuli koti-ikävä. Ei olisi kannattanut, sillä Mechanoidin-pahalaiset ovat sillä aikaa siististi eliminoineet lähes koko ihmiskunnan. Aurinkokunta on päällystetty metalliristikolla ja niinpä Fireflyn tehtävä luonnollisesti on Mechanoidien ajaminen kauas pois.

Firefly on ohjelmointiryhmä Special FX:n debyytti ja varsin onnistunut aloitus se onkin. Peli on strateginen ampumapeli, jossa on jopa havaittavissa tietty määrä omaperisyyttäkin.

Tarkoitus tässä joka suuntaan scrollaavassa shoot'em-upissa on lennellä ja paikallistaa neljä voimalähdettä. Voimalähde tuhotaan imemällä neljä lähteestä lähtevää "Yoka"-energialatausta ja sen jälkeen voittamalla Uridiumin välipelin tyyppisessä pikkupelissä. Paljon muutakin tehtävää silti löytyy.



Le version de C-64 näyttää graafisesti Spectrumista reväistyltä. Spritet ja taustat ovat hyvännäköisiä, mutta parhaan näköistä Fireflyssä ovat aluksen ammukset. Nämä leijailevat ringissä aluksen ympärillä kunnes firenappulan painallus lähettää ne matkaan.

Firefly on paremmanpuoleinen julkaisu Oceanilta vaikkei mikään Parallaxin tasoinen peli olekaan. Toivottavasti firma jatkossakin jaksaa julkaista tämän ja Platoonin kaltaista laatukamaa eikä sorru kurjiin lisenssiväännöksiin.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

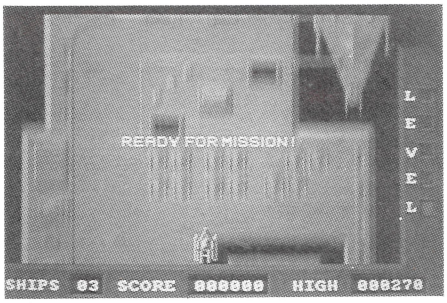


Rono GmbH

Amiga

Galaxy Fight

Ei voi olla totta; Amigan peli, jossa spritet hyppivät kuin jossakin Kuusnelosen Basic-ohjelmassa! Aaargh!! Itse asiassa tämä peli ei edes ansaitsisi tulla mainituksi, täytyyhän lukijoita sentään edes varoittaa, että älyävät olla koskematta tähän peliin alle metrin pituisella kepillä.



Juoneltaankin peli on äärettömän omaperäinen. Alus liikkuu vakionopeudella pystysuoraan vierivän maiseman päällä ampuen vihollisaaltoja, jotka lentävät pelistä toiseen samaa rataa...

Grafiikka: 0
Äänet: 1
Kiinnostavuus: 0
Yleisarvosana: R.I.P.
Jyrki J. J. Kasvi

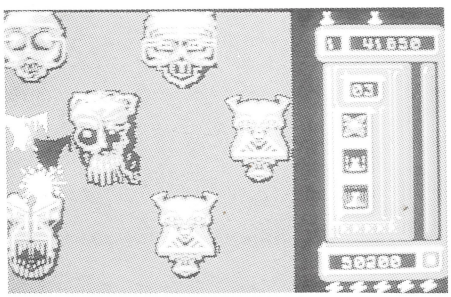
Microdeal

Amiga, ST

Goldrunner

Amigalle saatavilla olleet pelit ovat yleensä olleet enempi älyyn ja strategiaan kuin herkkään liipasinsormeen vetoavia. Goldrunner tekee lopultakin oikeutta 32-bittisten grafiikalle.

Pelillä on tuttu tausta eli ihmiskunta on tuhonnut maapallon saasteillaan. Pako muiden aurinkokuntien planeettoja myrkyttämään on edessä. Ennen kuin lähtö onnistuu, täytyy avaruuspiraattien suunnattomat rengasmaailmat kuitenkin tuhota, etteivät nämä pääsisi rosmoamaan siirtokunta-aluksia.



Tehtävään valitaan Aurinkokunnan paras lentäjä, Maan poliiseja ja sotilasvoimia vuosia pilkkanaan pitänyt salakuljettaja Goldrunner. Kukaan ei vain kertonut hänelle, että peliohjainta ei voikaan käyttää tosi toimessa Amigan kanssa.

Ohjelma on tavanomaistakin tavanomaisempi ammuskelupeli pystyvierityksineen, maa- ja ilmamaaleineen sekä bonuskenttineen. Grafiikka on Amigan tapaan häikäisevää, mutta pienet parannukset siellä täällä, lähinnä pelin toimintojen monipuolistamiseksi olisivat tehneet terää.

Grafiikka: 9
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Pelattavuus: 6
Yleisarvosana: ***
Jyrki J. J. Kasvi

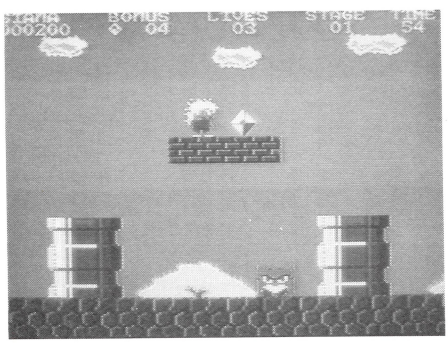
U.S. Gold/GO!

C-64, Amiga, ST

The Great Giana Sisters

Unet taitavat olla suosittua kamaa Euroopassa tällä hetkellä, siitä todisteena jo toinen unimaailmaan sijoittuva peli. Pelin juonena toimii vain yksinkertainen toteamus: paina tulitusnappulaa uneksimisen aloittamiseksi. Unimaailmassa yrität vain kulkea sen halki vahingoittumattomana, mutta päästäksesi takaisin todelliseen maailmaan tarvitset maagisen timantin.

Käytännössä Giana Sisters on viivasuora



Mario Brothers -klooni, mutta erittäin hyvä sellainen. Pelissä ohjataan Mariaa, Gianaa tai molempia (kaksinpelimoodissa) oikealta vasemmalle vierivää maisemaa pitkin väistellen hirviöitä ja hyppien tasolta toiselle.

Amigan ja C-64:n versiot ovat lähes identtiset, joskin Amigan tekninen etumatka takaa sen version voittavan maaliviivalla nenänmitalla. Grafiikka on pikkutarkkaa ja hienosti varjostettua, ja kun äänipuolikin on hoidettu esimerkillisesti, on TGGS mukaansatempaava hyppimispeli kaikille ikäryhmille.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Petri Teittinen

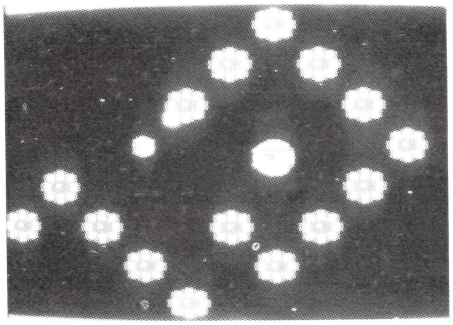
Thalamus

C-64

Hunter's Moon

Avaruusalus Hunter mennä töräytti läpi mustan aukon, ja kun onneton pilotti vilkaisi ympärilleen, tajusi hän olevansa ulottuvuudessa nimeltä Loopspace (en yritäkään kääntää). Paikkaa asustaa muukalaisrotu, joka on kääntänyt yhdyskuntamallinsa muurahaisilta työläisineen ja sotilaineen.

Ainoa keino, jolla Hunter löytää jälleen tien rakkaaseen kotiinsa, on kerätä tarpeeksi Tähtisoluja. Ensimmäisessä aurinkokunnassa vaaditaan yksi, neljännessä neljä. Loogista, sanoisi Mr Spock. Neljän planeetan jälkeen vaihdetaan tähtijärjestelmää, joita riittää 16. Eli käytännössä Hunter's Moo-



nissa on 128 kenttää. Tässä välissä tulee bonuspeli, jossa on mahdollisuus voittaa alukseen lisäominaisuuksia ja lisäaluksia.

Graafisesti Hunter's Moon on todella erinomainen. Spritet on määritelty taidolla ja ruutu näyttää mielenkiintoiselta.

Taitavalla varjostuksella on Mr Walker saanut kuusnelosen 16 väriä näyttämään monikertaiselta. Kaikki liikkuu sulavasti hyvän musiikin ja onnistuneiden efektien säestyksellä. Pelinäkin Hunter's Moon kohoaa kepeästi keskivertoampumapelin yli.

Ei Thalamus yhtä miestä kaipaa. Mielenkiintoista nähdä pysyykö taso tulevaisuudessakin yhtä korkeana kun uudet miehet astuvat remmiin.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi



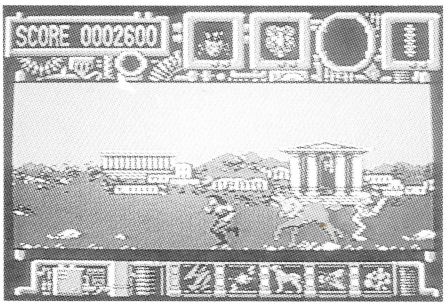
Software Projects — C-64

Hysteria

Software Projects on tehnyt reippaan arcaden, jossa riittää toimintaa, loistografiikkaa, hyvää musiikkia ja järjen puutetta.

Kunnia firmalle: tähän peliin ei ole koetettu keksiä minkäänlaista taustatarinaa, mitä on tapahtunut ja miten tärkeää on selvitä. Ei, mukana ovat kylmästi vain peliohjeet lyhyesti selostettuna, ja vähäsen muuta informaatiota.

Ja tässäpä peliohjeita: sinun on palloiltava pelialueella (mieluiten juostava jatkuvasti oikealle) ammuskellen vastaantulevia luurankoja, polleja, kentaureja ja-mitä-ne-nyt-ovatkaan. Aina välillä havaitset jonkin pylvään päällä tai katolla istuvan mömmön, joka täytyy ampua alas. Jos mömmö jättää jälkeensä esineen, se täytyy ottaa. Näin voi saada uusia aseita, puolustuslaitteita tai lentohärrykän. Valitettavasti uusi laite saattaa eliminoida entisen.



Kun on pudottanut kaikki pikkumömmöt tulee paikalle itse isomömmö, joka sekin haluaa maistaa aseesi tulivoimaa. Valitettavasti isomömmö tarvitsee monen monta osumaa ja on helppoa heittää itse henkensä. Jos onnistuu saamaan isomömmön maan rakoon, pääsee ansaitulle tauolle, henkäistään helpotuksesta, kaikki ovat onnellisia ja maailma on taas hyvä paikka elää. Kunnes seuraava taso alkaa...

Grafiikat ovat todella hyviä, ja ne ovatkin pelin paras puoli. Myös ruudun vieritys on pehmeää ja nopeaa. Mutta siihen loppuvatkin Hysterian ansiot. Grafiikallaan mässäilevä gameli, ei muuta. Musiikkikin on kohtalaista, muttei mitenkään hyvää.

En todellakaan ymmärrä Hysterian ulkomailla saamia hyviä arvosteluja. Uskomatonta, kuinka tällainen roska uppoaa ihmisiin. Pysy kaukana!

Grafiikka: 9
Äänet: 7
Pelattavuus: 8
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **

Jukka O. Kauppinen

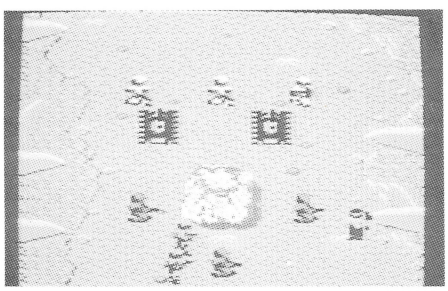
Elite — C-64, ST, Ams, Spe

Ikari Warriors

Ikari Warriors: peli jota kukaan ei uskonut enää näkevänsä. Mutta tulihan se, vain lähes kaksi vaivaista vuotta myöhässä.

Kansi sen kertoo mistä on kysymys: kaksi puolialastonta nassikkaa hikinauhat päässä teurastaa kaikkea liikkuvaa kranaateilla ja rynnäkkökivääreillä. Eli vanha kunnon Commando-formaatti nostaa taas päätään. Ja mikäs siinä, kyllä kunnon tappopelejä maailmaan mahtuu.

Tekosyynä teurastukselle on kenraali Alexander Bonnin pelastaminen vieraan vallan käsistä. Ikari-soturit voivat niitata vihollisia paitsi pakollisilla rynnäkkökivääreillään (kaksi eri tulitustapaa, juku!) ja käsikranaateilla myös vallatuilla tankeilla. Ikari Warriorit puolestaan kuolevat paitsi luoteihin myös tallaavat miinoihin, häviävät bunkkereille, jäävät tankkien alle ja semmoista. Ikari on ihan kelpo peli, joka yksinkin pelattaessa on tarpeeksi hauska, mutta kaksin pelattaessa se on parhaimmillaan ja tottakai kaksi rynnäriä tekee enemmän jälkeä kuin yksi. Grafiikka kuusnelosessakin on ihan kelvollista. Ikarit näyttävät tosin legomiesten jälkeläisiltä, mutta ainakin erottuvat maastosta. ST-Ikari on arcadetasoa ja PC-Ikarin mukana tulee EGA-versio.



Ikari Warriors on aiheellinen lisäys pelimaailmaan, lähinnä siksi että kahden hengen commandopelejä ei juuri muita ole.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

Nnirvi

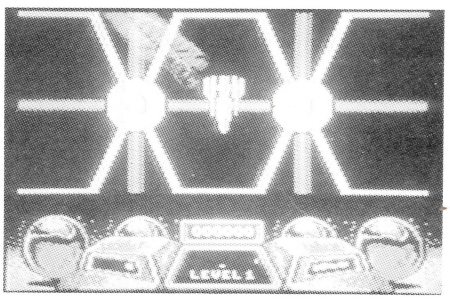
Cascade Games — C-64, Ams

Implosion

Lähes jokainen uskoo, että on olemassa salattuja tai korkeampia voimia. Nyt tämä joku tai jokin on luonut planeetan, joka on törmäämässä maahan.

Kuten tavallista sinut valitaan maapallon viimeisenä toivona (voivatko asiat todella olla niin surkeasti?) epätoivoiseen tehtävään tuhota tämä uhkaava taivaankappale. Viimeisessä viestissä jonka saat lukee: "Hyvää onnea.....sitä kyllä tarvitset!".

Tarkoituksenasi on tuhota kaikki planeetan energiakennot. Planeetta on jaettu moniin alueisiin ja tietyn alueen kennot tuhottuasi sinulla on 10 sekuntia aikaa ehtiä siirtolaitteeseen tai kuolet. Lennellessäsi voit myös tuhota muita kennoja, joista tällöin lähtee liikkeelle neljä kapselia. Niistä tietyn väriset antavat lisävarusteita ja toiset tappavat sinut.



Kapseleita kerätäksesi joudut sukeltamaan päätason alapuolelle ja menetät helposti energiaa, jos törmäät seiniin tai ristikkoon. Mitä nopeammin onnistut tämän kaiken tekemään sen paremmat pisteet saat.

Implosionin grafiikka on värikästä ja kaunista. Kaikki spritet liikkuvat nopeasti ja sulavasti siistin taustagrafiikan päällä. Pelattavuudeltaan se on suhteellisen mielenkiintoinen ja on yksi nopeimpia tällä hetkellä saatavissa olevista shoot'em up-peleistä.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Pelattavuus: 8
Yleisarvosana: ***

Kai Becker

Microdeal — Amiga

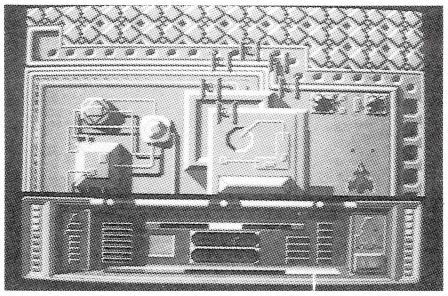
Insanity Fight

Alkuperäiset peli-ideat tuntuvat olevan kiven alla, mutta että Microdeal sortuu tekemään keskinkertaisen pystyvierityspelin...

Ideana on siis se, että maisema vierii aluksen alla ylhäältä alas, ja alusta ammutaan niin maasta kuin ilmastakin. Lisäksi mukaan on ahdettu maasta pommittavia bonustoimintoja, joiden kuulemma pitäisi helpottaa hengissä pysymistä, mutta ei niistä sen kummempaa hyötyä tunnu olevan.

Kaiken muun pahan lisäksi mittaritaulu

on sijoitettu ruudun alalaitaan, jolloin varsinainen vierivä maisema jää hyvin kapeaksi, eikä vastaan tuleviin kohteisiin ehdi reagoida läheskään kunnolla.



Grafiikka: 5
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 4
Yleisarvosana: **

Jyrki J. J. Kasvi

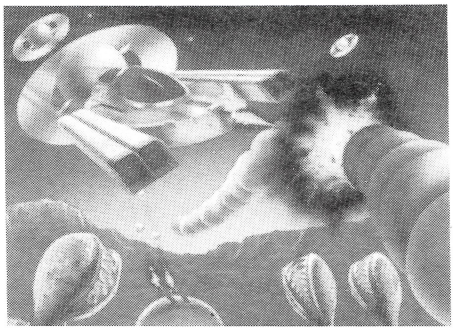
Firebird — **C-64, Spe, Ams, ST, Amiga**

IO

"Vanhat ammuntapelit eivät kuole koskaan, niihin lisätään vain parempi grafiikka ja uusi musiikki, ja ne julkaistaan uudelleen."

Näin tehdään hittipelikeitto: aluksi heitetään kattilaan hyväksi koettu teema, tässä tapauksessa tuhoamispelin. Lisätään soppaan tyylikäs toteutus, hyvä koodinvääntäjä ja maineikas pelifirma. Hämmennetään kolme kuukautta värikkäillä ja huomiotaherättävillä mainoksilla. Maistetaan. Pyydetään Bob Stevenson tekemään näyttävä grafiikka. Julkaistaan. Lasketaan voitto.

Tätä kaikkea on IO. Tällaisistä peleistä on kirjoitettu arvosteluja aikojen alusta asti, eikä uusien adjektiivien keksiminen ole kovin helppoa. Pelistä kerrottakoon, että Bob Stevenson (mies The Last Ninjan grafiikan takana) on tehnyt hämmästyttävän hyvää työtä jälleen kerran. Näyttävämpää grafiikkaa en ole C-64:ssä nähnyt ikuisuuksiin. Mutta eihän pelkkä siisti grafiikka peliä tee.



Pelattavuus määrää hyvin pitkälle sen, millainen hitti tai floppi pelistä tulee. Douglas Hare on onnistunut niin hyvin, että IO on takuuvarma hittipeli. Edes 'vain' keskitasoinen äänipuoli ei sitä voi estää. Ainoat miinukset pelissä ovat sen vaikeus ja se, että näitä pelejä on maailmassa jo ihan tarpeeksi.

Grafiikka: 10
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

Petri Teittinen

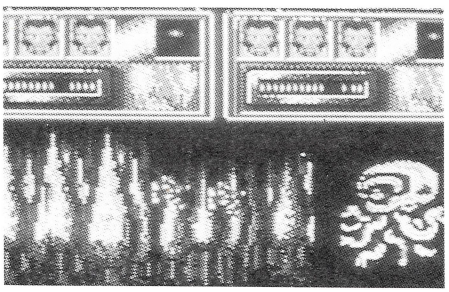
CRL — **C-64 Spe**

Jet-boys

Aurinkokunnasta on tullut rikas sen jälkeen, kun Saturnuksen kuista löydettiin laajat mineraalivarat. Löydökset ovat vaarassa, sillä suuruudenhullu kvadriljonääri de Ville — yhden kuun omistaja — uhkaa tuhota ydinreaktorinsa, ellei hän saa haltuunsa muitakin kuita. Radioaktiivinen säteily saastuttaisi kaikki kuut ja estäisi mineraalien louhimisen.

Aluetta vartioimaan perustetun Jet-boys-nimisen yksikön ainoaksi mahdollisuudelsi hullun suunnitelman estämiseksi on kytkeä reaktori pois päältä.

Jet-boys on horisontaalisesti liikkuva ampumispeli, jota voi samanaikaisesti pelata yksin tai kaksin. Pelissä on neljä sektoria, joiden läpi pelaajan on selvittävä. Jokaisesta ammutusta vihollisesta heruu pisteiden lisäksi aikaa. Aikaa tarvitaan sektorien lopussa, jossa on tuhottava jättiolio tai -alus ennen kuin ajastin nollautuu. Jettipojan tulivoimaa, nopeutta ja suojuksia voi parantaa keräämällä ikoneita matkan varrelta.



Pelin kantava ajatus eli ammu kaikki mitä näet, ei kuulu tuoreimpiin ideoihin. Pelin ulkonäkö ja ominaisuudet antavat kuvan, että Jet-boys on köyhän miehen yhdistetty Sanxion ja Delta. Esimerkiksi hyökkäysaallot tulevat neljän aluksen muodostelmissa aina samassa järjestykessä samassa kohtaa kenttää.

Pelihahmon hidas kääntyminen, pausemoden puuttuminen ja vastustajien pitkä odottelu käy aikaa myöten varmasti pelaajan hermoille.

Taustagrafiikkaa on miellyttävä katsoa ja ruutukin scrollaa mallikkaasti ilman suurempia häiriöitä. Spriteissä on todella nähty vaivaa, sillä vihollisista löytyy muutama todella omaperäisen näköinen olio. Ääniefektit ovat vaatimattomat, mutta tunnusmusiikki on mallikkaasti toteutettu.

Kaksi vuotta sitten Jet-boys olisi ollut hitti, muttei nykytasoon verrattuna tarjoa kuin muutaman tunnin viihteen ja senkin kaksinpelin ansiosta.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: ***

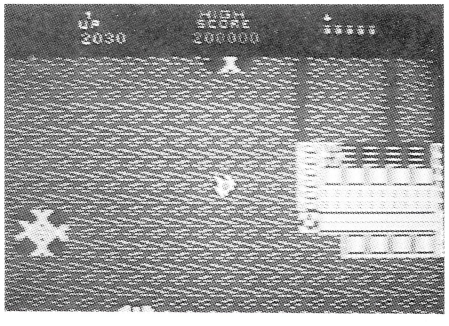
Ilari Kuittinen

U.S. Gold — **C-64, Spe, Ams**

Last Mission

"Olet hylkiö...Palauta kunniasi...tuhoa vihamieliset voimat jotka kiusaavat kansaasi. Kunnian etsimisesi...on viimeinen tehtäväsi" väittää teksti pelin alussa. Ja tätä proosaklassikkoa saakin ihailla kaaaauuuuuaaaan ennenkuin peli alkaa.

Last Mission on ylhäältä päin joka suuntaan scrollaava ampumapeli, jossa tuhotaan vihollisen maakohteita. Suurin osa näistä antaa mahdollisuuden kerätä lisäaseita. Kun maakohteita on tuhottu tarpeeksi, voi hylkiö vaihtaa laukauksia ison emäaluksen kanssa. Onnistuminen tuo mukanaan pääsyn seuraavaan kenttään.



Jälkimmäinen tehtävä on oikein mielenkiintoinen peli. Lisäaseet ovat tarpeeksi omaperäisiä ja tuhovoimaisia, jotta tappovaisto saa ruokansa.

Se hyvistä uutisista. Lupaava ampumape-



li on pilattu amatöörimäisellä toteutuksella. Spritet ovat yksinkertaisesti kamalia, scrollaus hyppelehtii. Aluksen ohjaus on vain aika kamalaa. Alus liikkuu tasavauhtia ja sitä ohjataan työntämällä puikkoa haluttuun suuntaan. Ei itseasiassa mikään paras tapa. Lisäksi harmittaa se, että jos poikkeuksellisesti on saanut tuhottua suurimman osan kohteita, seuraavan aluksen ilmestyessä on maasto täysin ennallaan. Tämä on varsin yleinen inhottavuus ampumapeleissä.

Hyvin totetettuna Last Mission olisi ollut tervetullut lisä S'em-up-klaaniin, mutta tämä budjettitasoinen röpellys saa jäädä ulos palelemaan. U.S. Gold saisi vähän tarkkailla omien ohjelmoijiensa tekemisiä.

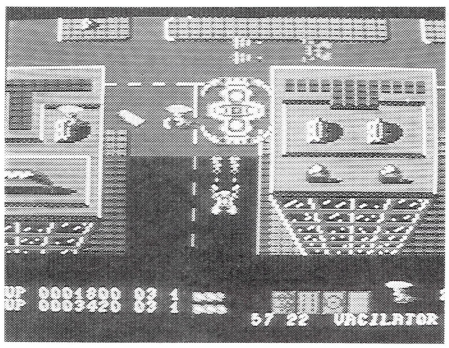
Grafiikka: 6
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: **
Nnirvi

Starvision — **C-64**

M.A.C.H.

"Olen ikävystynyt", totesi liipasinsormeni kyllästyneenä kädelle, "keksi minulle jotain tekemistä!" "Ok, saamasi pitää", vastasi käsi ja syötti levariin tanskalaisen softafirman Starvisionin ensimmäisen toimintapelin M.A.C.H.:in. Levari vilkutteli punaista valoaan, pureskeli diskettiä hetken ja liipasinsormi odotteli kärsimättömänä, kun korvat ja silmät seurasivat alkukuvaa ja -musiikkia. "Eipä hätkäytä", totesivat silmät. "Kivaa musaa", vastasivat korvat. Levyasema jatkoi uurastustaan vielä tovin ja sitten kuvaruutu herätti liipasinsormen: "Okei, annahan mennä. Tapa ne kaikki, ja jos et yksin pärjää, ota kaveri avuksi!"

M.A.C.H. on shoot'em-up ja sellaisena se on arvioitava, siitä ei pääse yli eikä ympäri vaan lasereilla läpi. Aloittelevan yrityksen ensimmäiseksi toimintapeliksi se ei ole mikään huono saavutus.



Pelissä olet avaruuspukuinen tulevaisuuden lainvartija, jonka on kukistettava kapinoiva robotti Nektron ja sen robottiarmeija. Homma on ohi scrollailtuasi läpi kolmen planeetallisen verran kuvaruutuja ja tuhottuasi kaikki vacilatorit, gyphonit ja emäalukset. Avuksi on kehitetty laserit, pommit ja lisäominaisuusikonit Deltan ja Nemesiksen tyyliin. Kahden pelaajan tiimityöskentelystä tulee puolestaan mieleen Gauntlet. Taustagrafiikka on suhteellisen selkeää, eikä sisällä mitään erityisjippoja. Spritejä olisi voinut parannella jonkin verran ja animaatiota hidastaa pikkuisen, niin vaikutelma olisi ollut miellyttävämpi. Audiopuoli on hyvässä kunnossa, kaiutin päästelee ilmoille tyypillisiä SID-soundeja ja -musaa.

M.A.C.H.:issä ei sinänsä ole mitään vikaa, muttei myöskään sitä jotakin, joka nostaisi sen listahitiksi. Kaksinpelimahdollisuus on mukava ominaisuus, mutta siihen sisältyy myös kaksinkyllästymismahdollisuus. Eteenpäin pelissä pääsee vain ampumalla yhä uusia mömmöjä palasiksi, mikä jostain syystä ei oikein jaksa innostaa. Jälkimauksi jää keskitason tuotteen happamuus. Mutta sellaisiahan nämä pelit ovat — shoot'em-ups are shoot'em-ups even if you shoot'em up.

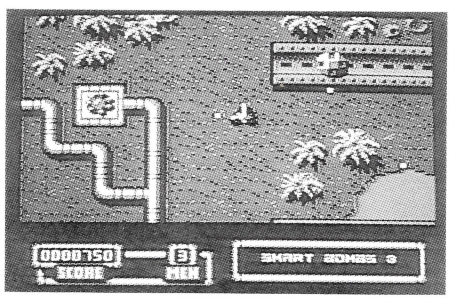
Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Pasi Hytönen

Hewson — **C-64, Spe, Ams**

Marauder

Kauan, kauan sitten ilkeä sivilisaatio varasti Ozymandian jalokivet ja hautasi ne syvälle useiden puolustusjärjestelmien alle planeetta Mergatronille. Peli heittää pelaajan Marauder-tankin ohjaimiin ja tehtävänä on luonnollisesti jalokivien noutaminen. Vastassa ovat puolustusjärjestelmät, jotka odottavat kärsimättöminä pääsyä koestamaan tankin panssareiden kestävyyttä.

Pelaajan apuna ovat majakat, joista saa lisäominaisuuksia sen mukaan, minkä värinen majakka oli sitä ammuttaessa. Haittapuolena on se, että ammuttaessa majakkaa



väärällä hetkellä voi menettää aluksen. Lisäksi laserit voivat jumiutua hetkeksi ja ohjaus mennä sekaisin. Hyötypuolelta löytyy sitten lisäalus, hetken kestävät suojakentät ja ylimääräinen pommi, joka tuhoaa kaikki sillä hetkellä ruudussa olevat viholliset.

Pelattavuus on onnistuttu säätämään aika sopivaksi, mutta Marauder on silti aika vaikea. Grafiikka on hieman keskitason yläpuolella, kuten ovat äänetkin. Pelin vaikeudesta johtuen kiinnostavuus tippuisi nopeasti, mutta nokkelasti mukaan pistetty majakka-systeemi tasapainottaa sen. Marauder on hyvin tehty ampumispeli, jota kuitenkin haittaa perusidean kuluneisuus.

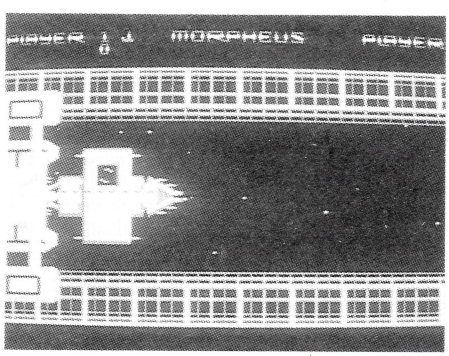
Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Petri Teittinen

Rainbird — **C-64**

Morpheus

Morpheus on legendaarisen Andrew Braybrookin peli, joka ilmestyy jonkin verran myöhässä, kiitos Rainbirdin ja Hewsonin taistelun Andrewin sielusta.

Morpheus ei ole mikään Uridiumin tyyppinen shoot'em-up, vaan kunnianhimoinen peli-idea on varsin monimutkainen. Itse asiassa niin monimutkainen, että se veisi pari sivua yksityiskohtaisesti selvitettynä. Lyhyesti: pelaajan täytyy tuhota Keskus, joka



onnistuu romauttamalla sen Kiertolaiset. Lisäksi avaruudessa palloilee vielä erilaisia Morpheja, jotka pelin kuluessa kehittyvät ja kehittävät vastustuskyvyn pelaajan aseille. Siksi pelaajan onkin lakkaamatta asennettava alukseensa uusia aseita ja muita järjestelmiä. Lisää voi ja pitääkin lukea pelin mukana tulevasta 50-sivuisesta opuksesta.

On se merkillistä mitä kuusnelosesta saa irti kun osaa. Grafiikka ja muu toteutus on nimittäin uskomatonta. Spritet voisivat olla suurimmaksi osaksi melkein suoraan Amigasta (jossa ne on kehitettykin).

Eikä Morpheus pelinäkään ole hassumpi. Kun alkaa kajastaa mitä pelissä pitää tehdä, alkaa se maistua. Shoot'em-up -osuus ei ihan osu maaliin, sillä alus on niiiin iso ja ruutu niiiin pieni, että ahtaan paikan kammo yllättää. Mahdollisuus parantaa alusta kuitenkin lisää huomattavan annoksen kiinnostavuutta peliin. Kuitenkin tuntuu siltä, että Morheuksen idea toimisi paremmin Elite-tyyppisenä vektoripelinä.

Morpheus on joka tapauksessa uusi sulka Braybrookin hattuun. Kannattaa silti varmistaa, että englanti on hanskassa, sillä ilman ohjekirjan ymmärtämistä voi peli jäädä lievästi sanoen hämäräksi. Ja muutenkaan ei peli varmasti kaikkia miellytä, mutta minuapa miellytti.

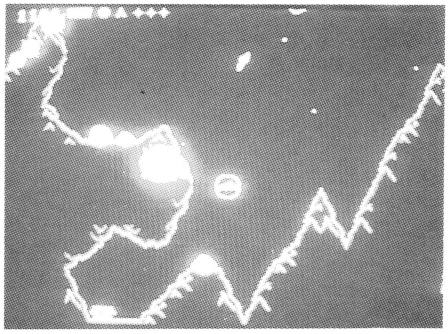
Grafiikka: 10
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nnirpheus

FTL — **ST**

Oids

Pahaa aavistamatta löin pelin latautumaan. Kuinka ollakaan, parin minuutin kuluttua olin saanut Oids-tartunnan.

Kuten kuvasta näkyy muistuttaa Oids kaikille tuttua Thrustia risteytettynä Choplifterillä. V-siipinen alus yrittää pelastaa oideja julmien biocretojen tehtaista. Alus on varutettu ydintykillä, tuhovoimaisilla Nova-pommeilla ja ladattavalla suojakentällä. Ja niitä kaikkia tarvitaan, sillä vastassa on paitsi valtava määrä tykkejä, ohjuksia sun muuta kivaa myös inhottavia gravitaatiogeneraattoreita. Vaikeimmissa kentissä jää pelastelu helposti haaveeksi aluksen pyöriessä vaihtelevan painovoiman kourissa lauman ohjuksia seuratessa kuin nuppineulat magneettia.



Oidsin grafiikka on ehkä pienintä mitä peleissä on nähty. Tämä ei kuitenkaan haittaa, sillä peliä on työstetty todella huolella. Jopa viiden pikselin mittaisen oidin kuolemaan on käytetty enemmän animaatiota kuin keskinkertaiseen kuusnelosen peliin. Ruutu scrollaa joka suuntaan koneen huomion ottaen harvinaisen pehmeästi.

Oids on niin järjettömän pelattava että siitä on edes turha kertoa. Galakseja on kuusi, ja niistä saa itse valita mistä aloittaa, joten puuduttavaa samojen kenttien kelausta ei ole. Ja niinkuin tämä ei riittäisi tulee mukana editori, jolla voi vääntää uusia kenttiä vaikka iankaikkisuuteen asti, amen.

Oids on yksinkertaisesti niin hyvä peli, että mitään kritisoitavaa ei siitä löydy. FTL tuntuu olevan yhtiö, jonka tuotteita kannattaa alkaa odottaa kuola suussa.

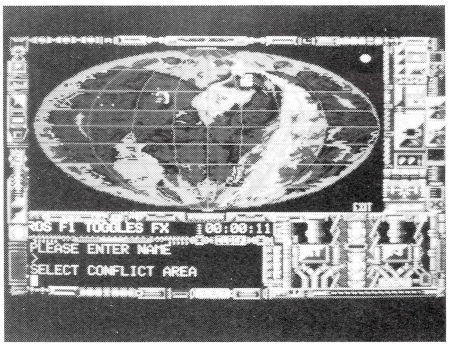
Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****
Nnirvoid

Exocet — **Amiga, ST**

Phantasm

Exocet (exocet on myös meriohjuksen nimi) on firma jonka kaksi ensimmäistä peliä eivät ole laadullaan liiemmin varmentaneet sille ruusuista tulevaisuutta. Exocetin ahdinkoa lisää se itsepäinen, mutta ihailtava periaate, että se tekee pelinsä vain 16-bittisille koneille, joiden markkinat eivät vielä ole kovin suuret verrattuna 8-bittisten 'vanhusten' markkinoihin. Ensimmäinen julkaisu Foundations Waste, oli liiankin tavallinen tuhoamispeli Amigalle ja ST:lle, eikä saanut yhdenkään tietokonelehden puolueetonta tukea.

Phantasm sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen ja asettaa pelaajan HM Pegasuksen ohjaimiin. Pelin alussa pakenet aluksellasi hurjaa kyytiä pelättyä verokarhua. (Tuo tulevaisuus ei tunnu loppujen lopuksi niin kovinkaan kaukaiselta...) Yllättäen joku tai jokin



kaappaa sinut vetosäteellään otteeseensa ja raahaa väkisin jonkin planeetan kuuhun. Lunastaaksesi vapautesi joudut tuhoamaan kahdeksan tukikohtaa, jotka on sijoitettu ympäri kuuta. Apuna aluksessa on ohjuksia, lasereita ja muuta tavallista rekvisiittaa, mitä yleensä voi odottaa tälläiseltä peliltä.

Näytön mittareiden ja muiden laitteiden asettelu on varastettu suoraan CRL:n Tau Cetista. Mittariston grafiikka on silmiähivelevää ja alkumusiikki tavallista Amigan korkeaa tasoa. Pelattavuus ja saman tien kiinnostavuus onkin sitten jo aivan eri asia. Jotenkin peli on onnistuttu saamaan hirvittävän hitaaksi! Ohjaus on laiska ja yliohjautuva, ja vektorigrafiikka vierii hitaasti nykien pitkin ruutua. Nähtyäni pelin aloin epäillä koneeni kuntoa. Kokeilu muilla koneilla pelasti minut koneen huoltoon heivaamiselta: Phantasm ON kertakaikkisen hidas.

Phantasm on vielä Foundations Wasteakin huonompi yritys ja Exocetin on parannettava otettaan roimasti, jos ei halua päätyä muiden kuolleiden pelifirmojen joukkoon.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 1
Yleisarvosana: *
Petri Teittinen

Activision — **C-64, Amiga, Spe, Ams, ST**

Predator

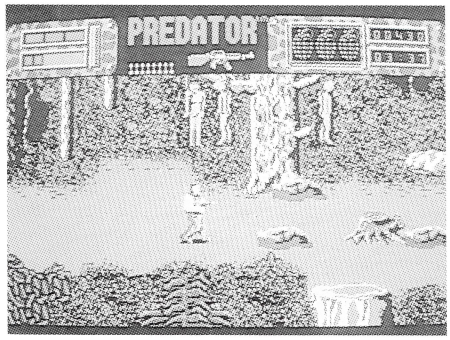
Predator perustuu kaikkien idolin Arnold Schwarzeneggerin elokuvaan. Majuri Dutch Schaefer ja hänen erikoisjoukkonsa saavat tehtäväkseen pelastaa muutaman panttivangin sissijoukon käsistä. Viidakosta alkaa löytyä nyljettyjä ihmisiä ja panttivangitkaan eivät olleet niitä mitä piti. Mistä on kysymys? Se jää ikuiseksi arvotuiseksi, sillä outo olio alkaa harventaa Schaeferin joukkoa. Lopussa tietysti Dutch ja Predator ottavat mittaa toisistaan.

Ihmeiden aika ei ole ohi. Predator paitsi seuraa elokuvan juonta on myös erittäin hyvä peli. Predator The Elokuva oli verinen, niin on luojan kiitos myös tietokoneversio.

Peli alkaa ylettömällä sissien tappamisella, kunnes pikkuhiljaa muuttuu beat'em-upin ja arcadeadventuren sekamuodoksi. Arniella on käytössään kolme käsikranaattia ja konetuliase rajoitetuin ammuksin. Lippaan tyhjentyessä Arnold voi vaihtaa asetta mikäli törmää edesmenneen taistelutoverinsa ruumiiseen. Valitettavasti nämä näyttävät myös toimivan Predatorin syötteinä, sillä laseraseen tähtäin ilmestyy välittömästi kuvioihin ja taas saa luonnenäyttelyn ykkönen juosta tai kuolla.

Grafiikka on erinomaista. Jopa kuusnelosessa lönköttelevän spriten tunnistaa vaivattomasti isoksi A:ksi, ja pelissä on hyvin vangittu elokuvan klaustrofobinen tunnelma.

Yksityiskohtiin on kiitettävästi kiinnitetty huomiota. Kun Arnie antaa konetuliaseen laulaa sekä mies että ase nytkähtelevät aidosti. Luotisuihkun maalista lentää veri eikä ruumis häviä minnekään, vaan jää maahan verilammikon keskelle. Ulkoavaruuden metsästäjän infrapunanäkö noudattaa myös elokuvan visuaalista esimerkkiä ja viidakkotaustan (mukana puista roikkuvia nyljettyjä ruumiita) parallaksiscrollaus on moitteetonta.



Mitään kauhean omaperäistä ei Pretadorissa ole, mutta hyvin määritelty vaikeus ja upea toteutus tekevät siitä tyydyttävimmän väkivaltapelin sitten legendaarisen Nemesis The Warlockin. Erinomainen peli erinomaisesta elokuvasta, hauska nähdä kielletäänkö tämä Saksassa.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

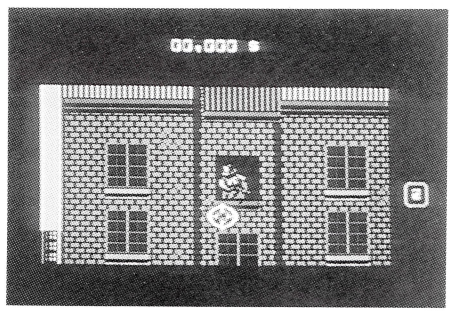
Infogrames — **C-64, ST**

Prohibition

Ranskalainen Infogrames on kääntänyt tapa-kaikki-jotka-näet-pelinsä C-64:äänkin. Atari ST:n versio hiiriohjauksineen ja hyvine grafiikoineen pistää miettimään miten käännös on onnistunut. Vastaus kuuluu: kohtalaisesti.

Prohibition sijoittuu Amerikkaan 1920-luvulle, kun kieltolaki oli voimassa ja väestön ääriainekset rikastuivat salakuljettamalla juovuttavaa nestettä janoisille ihmisille.

Mutta kilpailu alalla on kova. Monet joukkiot näkevät väkivallan ainoana keinona vallata itselleen palan markkinakakkua. Salamurhien ja taistelujen lisääntyessä poliisi on voimaton ja joutuu hankkimaan palkkasotureita avukseen. Sinä olet yksi tästä pahamaineisesta joukosta. Thompson-konepistooli apunasi tehtäväksesi annetaan tappaa kaikki rikolliset alueeltasi. Omituisena yksityiskohtana mainittakoon, että pelin mukaan konepistoolissasi on kiikaritähtäin, joka ei sovi sellaiseen aseeseen lainkaan.



Toteutus on keskinkertaista. (Mitä sitten odotit?) Ruudun oikeassa laidassa näkyy kello, joka kertoo kuinka paljon sinulla on aikaa nitistää sinua aseella tähtäävä miekkonen. Alareunaan ilmestyy nuoli osoittamaan maalisi suuntaa, jos hän ei ole ruudussa näkyvällä alueella. Jos aika loppuu, voit vielä yrittää väistää luoteja painamalla jotain nappulaa, mutta tälläkin keinolla on rajoituksensa.

Alkuruudun musiikissa ei ole kehumista, eikä äänitehosteista voi puhuakaan. Peliin kyllästyy hämmästyttävän nopeasti jo vaikeudenkin takia.

Grafiikka: 8
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: **
Petri Teittinen

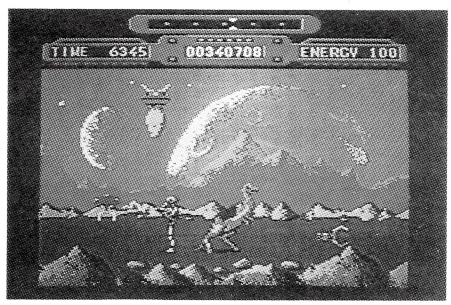
Palace — **C-64, ST, Amstrad**

Rimrunner

Palace on yhtiö, joka julkaisee vähän mutta hyviä pelejä. Kun firman parhaat voimat ovat pelin takana on aihetta odottaa jotain extraa.

Ideana Rimrunnerissa on puolustaa Insektoideja Arachnoideja vastaan. Liskolla ratsastavan Rimrunnerin täytyy huoltaa puolustussatelliitteja, jotka estävät invaasion ja samalla tiputella lentäviä vihollisia rakkaalla haulikollaan.

Rimrunner on todella ammattitaitoista työtä. Insektoidiratsastaja ja hänen liskoratsunsa on animoitu ensiluokkaisesti, taustat ovat mainiot ja ääniefektit on huolella tehty.



Hiscore-taulukko on todella erinomainen.

Siksi onkin sääli, ettei peli sinänsä innosta. Tyypilliseen englantilaiseen tapaan ruutu on ängetty täyteen lentäviä spritejä, ja rajoitetun tulialueen vuoksi insektoidista ei juuri ole niille vastusta. Joskus tuntuu, että englantilainen käsitys ampumapelistä nojaa sääntöön "Mitä enemmän ja nopeampia spritejä sen parempi peli." Rimrunnerissa ei ole syvyyttä nimeksikään, joten se alkaa pian toistaa itseään ja pelkästään selkäydintasollakaan se ei vakuuta. Tyydyttävä väkivalta puuttuu.

Se siitä extrasta. Ensimmäistä kertaa iskee Palacen kirves kiveen. Toivottavasti tulevat pelit teroittavat tylstyneen terän.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

Melbourne House — **C-64, Amiga, ST**

Roadwars

Seitsemännentoista miljoonan kerran maailmankaikkeudessa vallitsee taasen rauhan ja hyvinvoinnin aikakausi. Tietokoneet hoitavat kaikki tylsät hommat, kuten pelien testaamisen, ja ihmiset keskittyvät matkustelemiseen ja Marvelin sarjakuvien lukemiseen.

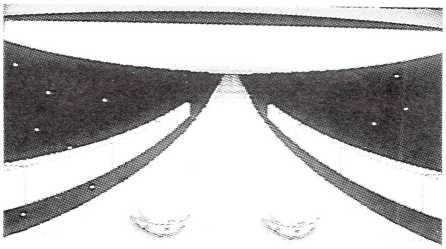
Vaan voi! Viimeisen sodan näyttämöä, kuollutta Armageddonin planeettaa kiertäviä kuita yhdistäviä avaruusteitä valvova tietokone on mennyt sekaisin. Eikä sitten muuta kuin vanhat taisteluajoneuvot — Battlespheret — pois varastorasvoista ja avaruusteitä putsaamaan. Joku vain unohti kertoa, että toisin kuin sarjiksissa, nämä öhkömönkiäiset ampuvat takaisin!

Roadwarsia voi nykymuodin mukaisesti pelata joko yksin tai kaverin kanssa. Radalla on kuitenkin aina kaksi taistelupalloa tietokoneen ohjatessa toista tarvittaessa. Peliä voi pelata joko kaksintaisteluna tai taisteluparina, jolloin kaveria ei aivan niin helposti tule kiilanneeksi tien reunan ylitse.

Roadwarsissa ihmetyttää se, että vaikka toiminta on todella nopeaa ja pelihahmot hyvin animoituja, radat eivät muutu tarpeeksi. Jo pelkkä värien runsaampi vaihteleminen tekisi seuraavalle tasolle pyrkimisen

mielekkäämmäksi. Nyt ei tapahdu muuta kuin että vihulaiset muuttuvat kertaluokkaa kiukkuisemmiksi.

Nopeatempoisten hyvin toteutettujen toimintapelien ystävälle Roadwars on todella pakko-ostos. Enempi Zen-buddhismiinkin taipuvaisillekin sitä voi suositella välipalaksi mietiskelyistuntojen lomaan.



Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Jyrki J. J. Kasvi

U.S. Gold — C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

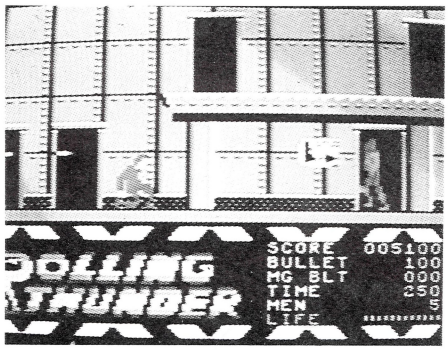
Rolling Thunder

Onko sinussa ainesta Rolling Thunderin agentiksi? Onko Rolling Thunderissa ainesta peliksi?

1960 — New York. Maboo aikoo vallata maailman. Maailman rikospoliisin alajaosto lähetti naisagentti Leilan asialle, mutta miesten työhön vaaditaan mies. Leila jäi kiinni. Agentti Albatrossi lähetettiin pelastusmatkalle.

Albatrossi kävelee pitkin käytäviä ja ampuu huppupäisiä vihollisia, jotka on värikoodattu iskunkestävyyden mukaan. Huppumiehet tietysti ampuvat takaisin, mutta kunhan Albatrossi vain pysyy matalana ei ongelmia tule.

Välillä herra agentti tankkaa ammuksia



pyssyynsä ja löytääpä hän ennen pitkää konekiväärinkin. Joka kerroksessa on aikaraja, jonka nollakohtaa ennen täytyy agentti Albatrossin olla kerroksen lopussa.

Kuusnelosen Rolling ei ole kovinkaan hääppöinen esitys. Legomiesten animoinnissa ei montaa raamia ole käytetty, ja agentti itse koikkelehtii koomisesti. Vaan mitäpä voi odottaa Albatrossi-nimiseltä mieheltä. Amigassakaan ei grafiikka juuri häikäise, mutta kävely sentään sujuu paremmin. Kuusnelkun äänipuolikin on varsin surkea, Amigassa sentään pyssyt paukkuvat kunnolla.

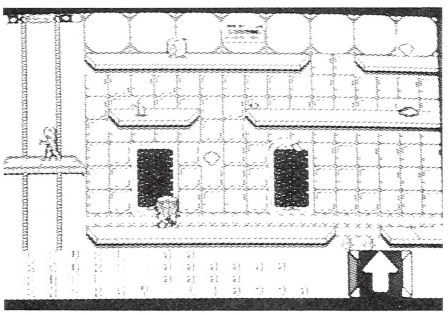
Rolling Thunder on tosi keskitasoinen ammuskelupeli, jonka paras puoli on se, että viholliset sentään lentelevät tyydyttävästi saatuaan osuman. Ehkä juuri siitä syystä Amiga-versiota tuli pelailtua paljon enemmän kuin peli ansaitsisi.

Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ***
Nnirvi, alias "Sieppo"

Prism Leisure — ST

Space Station

Prism Leisure on ohjelmatalo, joka tuotannostaan päätellen keskittyy tekemään vanhoista ideoista kohtuuhintaisia älyttömän huonoja versioita. Vanhojen ideoiden käyttämisessä ei tosin ole mitään pahaa. Maailmassa olisi vielä tilaa ST-Choplifterin ja Amiga-Centipeden kaltaisille peleille, mutta ne pitäisi tehdä tyylillä perinteitä kunnioittaen. Space Stationissa ei ole kummastakaan häivääkään.



Lyhyesti kuvattuna Space Station avaruusasemalle (surprise!) sijoitettu tasohyppelypeli, jonka grafiikka ja toiminnan jouhevuus vetävät vertoja lähinnä ensimmäisille VIC:in Basic-peleille...

Grafiikka: 4
Äänet: 5
Kiinnostavuus: 2
Yleisarvosana: *
Jyrki J. J. Kasvi

Capcom — C-64

Speedrumbler

Speedrumblerissa (peliautomaattina Rush & Crash) on terroristijoukkio, joka terrorisoi pieniä kaupunkeja. Ne siat ovat vanginneet perheesi ja sinun on taisteltava kärrylläsi tiesi eri tasojen läpi pelastaaksesi heidät. Kuten kolikkopeliversiossakin, on matkalla taloja joista saa lisävarustuksia. Rahalla pelattaessa niistä tulee pikku-ukkoja, joiden yli ajettaessa saa lisävarusteet. Käännöksessä puolestaan on ajettava talojen yli kahdesti.

Kuten lähes aina, on tämäkin arcade-



käännös heikohko, kuitenkin parempi kuin monet muut. Ruudun vieritys on hiukan nykivää, mutta muuten ei suurempaa valittamista ole. Suurimmat erot ovat heikompi grafiikka, pikku-ukkoja ei esiinny ja demon puuttuminen. Äänissäkään ei ole pahemmin hurraamista.

Speedrumbler on kohtalainen peli. Itse en siitä jaksanut innostua; johtunee paatuneesta mielestäni, joka jaksaa syttyä vain todella hyvistä peleistä.

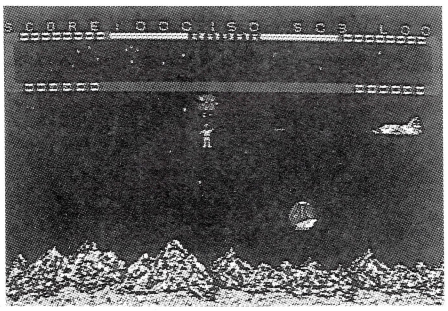
Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Pelattavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Jukka O. Kauppinen



Prism Leisure — ST

ST Protector

Hei! Vanha suosikkini Protector ST:lle. Vanhoja hyviä ideoita pidetään liian usein niin vanhoina, että niitä ei kannata ohjelmoida uusille koneille... Mutta voi, vanhoja hyviä ideoita hyödyntävät aivan liian usein uudet huonot ohjelmoijat, jotka eivät osaa muuta kuin pilata kaiken.



ST Protector tuskin pääsisi edes MikroBITIN listaussivuille, ei mahda minkään. Tällainen ST:n ominaisuuksien väärinkäyttö pitäisi lailla kieltää! Muuta ei tarvinne sanoa.

Grafiikka: 3
Äänet: 1
Kiinnostavuus: 1
Yleisarvosana: R.I.P.
Jyrki J. J. Kasvi

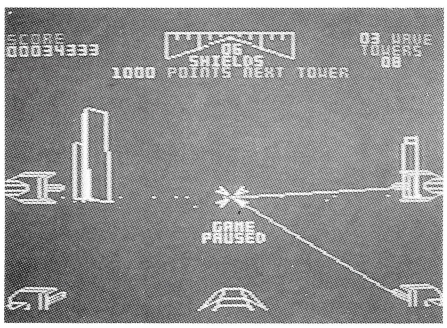
Domark — C-64, Atari ST, Spe

Star Wars

Vihdoin ja viimein, kaikkien näiden vuosien jälkeen kärsivällinen odotus palkitaan ja kaikkien aikojen paras arcadepeli tulee kotikoneisiin.

Ei vaiskaan, Star Warsista on tehty jo kaksikin virallista ja yksi epävirallinen versio. Parker Brothersin peliä en ole nähnyt, Atarin oma virallinen versio ei Luojan kiitos koskaan päässyt myyntiin ja Realtimen 3D Starstrike oli hyvä. Vaan millainen on loistopeleistään Friday The 13th ja A View To A Kill tunnetun Domarkin versio?

Jännityksen lisäämiseksi en kerro vastausta heti vaan kertaan pelin idean Star Warsia tuntemattomalle: tässä kauniissa vektorigraafisessa pelissä taistellaan ensin avaruudessa Imperiumin TIE-hävittäjiä vastaan, sitten lennetään pitkin Kuolontähden pintaa lasertorneja ampuen ja lopuksi tehdään kujanjuoksu pitkin ahdasta ja esteitä täynnä olevaa käytävää, jonka lopussa la-



sautetaan fotonitorpedot jäähdytysaukosta sisään. Vaivan tuloksena Kuolontähti räjähtää. Tätä ympyrää toitetaan niin kauan kuin suojakilpien teho riittää. Yksinkertaista mutta lumoavaa toimintaa.

Totuuden hetki: kyllä täytyy antaa Domarkille vanhat synnit anteeksi. Peli muistuttaa alkuperäistä niin paljon kuin kuusnelosen rahkeilla pystyy. Vektorigraafiset pelit ovat kuusnelkulle vähän ongelma johtuen prosessorin hitaudesta, mutta Domarkin ohjelmoijat ovat onnistuneet varsin mukavasti, sillä vaikka alkuperäisen sulavuuteen ei ylletäkään on nopeus silti siedettävä. Ääniefektit ovat varsin normaalit ja hyvin sovitettu Star Warsin tunnusmelodia soi taustalla. Oikein hyvin tehty käännös Domarkilta, tosin joystick ei oikein sovi tämän tyyppiseen peliin.

Miljardeja markkoja Star Wars -automaattiin syöttäneenä odotankin kuumeisella kiihkolla Star Warsin ST-versiota. Silminnäkijöiden mukaan se on käytännöllisesti identtinen pelihalliversion kanssa aina puhetta myöten ja hiiri on alkuperäisen SW-ohjaimen jälkeen paras vaihtoehto. Siihen saakka Voima olkoon kanssani, niinkuin myös teidän kanssanne. Aamen.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nirth Vader

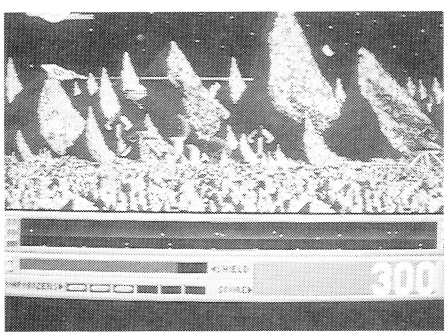
Logotron — Amiga, ST

StarRay

Starray? Sen tuhannen kertaa on pelin nimenä ollut Starjotain, ja yleensä aina on kyseessä ammu-ne-kuten-miljoona-kertaa-ennenkin-peli. Tungin levykettä Amigaan ja yritin samalla epätoivoisesti saada vanhaa ja väsynyttä firesormeani innostumaan. Vaan vaikeata oli, mokoma valitteli vain kehnojen shoot'em-uppien vieneen maun koko elämästä ja teeskenteli halvautunutta.

Korvat ehtivät rekisteröidä muutamia sekunteja vetävää latausmusiikkia ja sitten kajahti monitorin ämyristä mahtavasti: GO! STARRAY! Meikä kiinnostui asiasta tavattomasti, varsinkin kun latauskuvakin näytti tosi onnistuneelta. Pakotin yhä vastahankaisen firesormen painelemaan hiiren nappeja, ja peli jatkoi latailuaan. Tovin päästä alkoi itse peli. Silmät ehtivät katsella kuvaruutua nanosekunnin verran, kun firesormi huusi (ainakin kuvittelin kuulleeni sen huutavan): Jippiiii!

Seuraava puolituntinen kuluikin sitten rattoisasti ympäri Gorbaxa-planeettaa kiitäen ja



suojellen kryptium-energiakiteitä kaikenkarvaisilta vihulaisilta. Laskeutujat imivät energiaa kristalleista, kunnes saivat tuta lasereitteni tuhovoiman, krellialaiset emoalukset posahtivat pikkuisiksi ufoiksi, joihin eivät höyrystämispommini tehonneet, Siniset Metsästäjät hyökkäsivät salamannopeasti kimppuuni... sanalla sanoen, tämä oli toimintaa, toimintaa, toimintaa!

Pelihistorioitsijat muistavat hyvin aikoinaan mahtavasti menestyneen videopelin nimeltä Defender. Defenderille on StarRay velkaa perusasetelmansa, johon kuuluu avaruusalus, kasa vihollisia, kahteen suuntaan scrollaava maisema, suojeltavia maakohteita ja supernopeat refleksit omaava pilotti.

StarRay varioi perusteemaa käyttäen hyväkseen Amigan grafiikka- ja äänimahdollisuudet ja tuloksena on täysin kolikkopelitasoinen, raivokas blaster. Taustat, mm. kallioplaneetta ja viidakkomaisema, ovat paitsi todella hienon näköisiä myös scrollaavat ruudulla teknisesti virheetöntä parallaksiscrollausta, digitoidut äänet eivät juuri parempia voisi olla — esimerkiksi viidakon sudenkorento päästää kärähtäessään lasertulituksessa kuulemisen arvoisen rääkäisyn — ja kaikki kohteet liikkuvat ruudulla pehmeästi kuin unelmat.

Logotron ja koodauksesta vastannut, ohjelmoijien nimistä päätellen saksalainen Hidden Treasures -softatiimi eivät ole kuluttaneet StarRayn kehittelemiseen uponneita kymmentä kuukautta hukkaan.

Grafiikka: 10
Äänet: 10
Pelattavuus: 10
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Pasi Hytönen

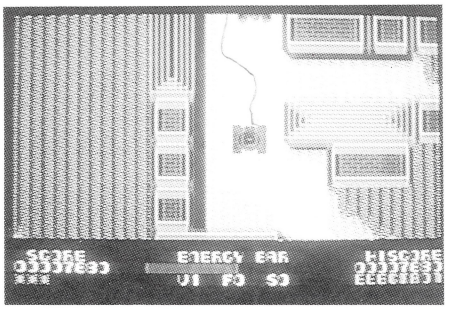
Ocean

C-64, Spe, Ams, MSX

Tank

Diktaattori on noussut jälleen valtaan. Joten jälleen nimeämätön suurvalta työntää nokkansa asioihin, jotka sille eivät kuulu, ja lähettää uusimman supermegatankkinsa tuhoamaan Johtajan bunkkeria.

Ja mikä supertankki se onkaan! Perustankin tykit ja konekivääri ampuvat jopa kolmen sentin päähän, ja kun vihollissotilaat ovat yleensä noin kolmen ja puolen sentin päässä niin tuhovoiman voi vain kuvitella. Muutenkin legosotilaat on synkronoitu tankin liikkeisiin. Tulos on se, että näytät tankin lisäksi ohjaavan lukuisaa sotilaslaumaa. Helppohan ne muuten olisi jyrätä, mutta tankki liikkuu täsmälleen yhtä nopeasti kuin jalkamiehetkin.



Taistelukentällä on hajallaan isoja kirjaimia, joita keräämällä tankkiin saa lisäenergiaa ja lisäominaisuuksia. Silloin esimerkiksi tykkeihinkin saa jo edes jonkun verran kantomatkaa. Jostain syystä kantomatka näyttää yleensä olevan sama kuin vihollistankeilla, joten taitavaa joystickin käyttöä tarvitaan.

Tank on neljään suuntaan scrollaava taistelupeli. Grafiikka ei ole mitenkään erinomaista, eikä peli muutenkaan ole hääppöinen. Tankin ohjaukseen on tarjolla kaksi moodia: toisessa torni on kiinteä ja laukoo yhtäaikaa konekivääreitä ja tykkiä sinne minne nokka näyttää, toisessa sitä voidaan käännellä ja tykkiä laukoa nappuloista. Jälkimmäistä moodia kannattaa käyttää vain jos haltuun on jäänyt vikkeläsorminen kaveri, yksin pelatessa se on helppo tapa pelata lyhyitä pelejä.

Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **

Nnirvi

Loriciels

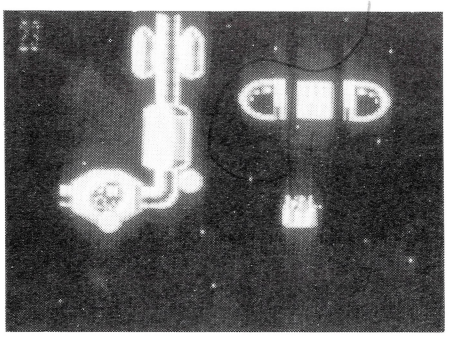
C-64

Task III

Vuonna 6038 paha keisari valloitti Cybernetican rauhaisan galaksin tuhoisan sodan jälkeen. Prinssi Troma (pelaaja) ainoana sodasta henkiinjääneenä on galaksin viimeinen toivo päästä julmurityrannin ikeestä. Prinssi hyppää alukseensa ja lähtee epätoivoiselle matkalle taisteluun keisarin mahtia vastaan.

Yksinkertaisempikin sen jo tajuaa: kyse on jälleen uudesta shoot'em-upista. Pelityyppiin läpikotaisin kyllästyneet voivat siirtyä seuraavaan arvosteluun, mutta ne, jotka silloin tällöin tuntevat kutinaa liipaisinsormessa, malttakaapa lukea loppuun. Mistään pilipalitoteutuksesta kun ei ole kyse.

Task III on saksalaisin voimin toteutettu räiskintäpeli ja teknistä osaamistahan germaaneilla riittää. Vahinko, että idealtaan tuote on selvä kopio Stavros 'The Game Co-



ding Finn' Fasoulaksen arcadetasoisesta Deltasta.

Task III:ssa lennellään hyvägrafiikkaisessa maisemassa ketterällä pikku avaruusliiturilla vihulaisia palasiksi ampuen ja lisäominaisuuksia ikoneista keräillen. Vieritys tapahtuu esikuvista poiketen vain pystysuunnassa, tosin aivan yhtä pehmeästi. Taustalla liikkuu tuttu kolmiulotteinen tähtijoukko ja avaruuden tyhjyydessä killuvat rakenteet omaavat kiitettävän omaperäisen ulkoisen olemuksen.

Värit ovat mainioita ja äänipiiriä kuritetaan hyvin tuloksin. Kiitoksen ansaitsevat levylle tallentuva high score -taulukko visuaalisesti näppärine sisäänsyöttöruutuineen sekä alkuruudun onnistunut logo.

Kokonaisuudessaan Task III on niin lähellä lanttipelitasoa kuin kuusnelosella on mahdollista päästä. Tämä peli sopii niille, jotka etsivät kunnon räiskintäpeliä, mutta jotka eivät halua suosia suomalaista. Neljännen tähden pudotti ainoastaan toteamus: 'olemme tämän jo nähneet — moneen kertaan'.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Pelattavuus: 9
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: ***

Pasi Hytönen

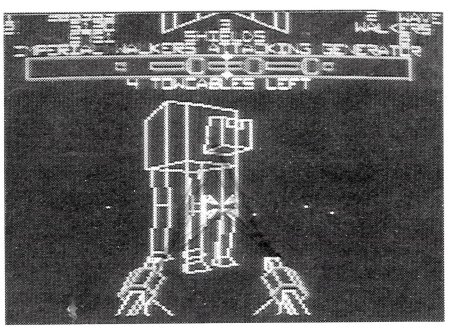
Domark

C-64, Amiga, ST, Spe, Ams

The Empire Strikes Back

Monien ihmisten toive toteutui, kun Domark julkaisi käännökset maailman ehkä parhaasta ammuskelupelistä Star Wars. Valitettavasti vain ST- ja Amigajugend itki ilosta, sillä kahdeksanbittisten teho ei oikein riittänyt luistavaan peliin. Joka tapauksessa myynti oli melkoinen ja Domark lupauksensa mukaisesti julkisti nyt jatko-osan Imperiumin vastaisku.

Peli koostuu neljästä vaiheesta, jotka myötäilevät elokuvaa. Alussa taistellaan Imperiumin luotaimia vastaan ja yritetään estää näitä saamasta neljää radiosanomaa läpi. (Kaikkihan tietävät, että radioaaltoja voi ampua laserilla).



Kun tämä ennemmin tai myöhemmin epäonnistuu, alkaa konflikti kapinallistukikohtaa lähestyvien ST-AT- ja AT-AT- (missä PC-AT ja Amiga-AT?) tankkien kanssa. Nämä kävelevät hirviöt voi tuhota tarkalla tulituksella tykkiportista sisään tai sitomalla jalat yhteen harppuunaköydellä. Sitten siirrytäänkin Millenium Falconin ohjaimiin ja runnotaan TIE-hävittäjiltä pultit universumiin.

Seuraava ja viimeinen jakso käsittää pujottelun läpi asteroidikentän. Pelin aikana kerätään kirjaimia sanaan JEDI, bonuksista puhumattakaan. Tietysti asteroidien jälkeen aloitetaan sama show uudestaan ilkeämmillä vastustajilla.

Imperiumi Vastalakkoilee ei ole pelinä edeltäjänsä veroinen. TIE-hävittäjät ovat turha uusinta ja asteroidiosuus on paitsi helppo myös tylsä. Luotaimien räjäyttely on ihan OK, mutta taistelu tankkeja vastaan on pelin temaattinen huipentuma, joka antaa paketille mielenkiintoa.

ST-versio on odotetusti nopea, upea ja kolikkoautomaatille täysin uskollinen. Peliin on lisätty makua antamaan muutama sample elokuvasta. Star Wars -teema on hyvä ja ääniefektit muutenkin korkealaatuisia, joten 16-bittisten omistajien kannattaa ke-

ventää kukkaroaan. C-64:ssä grafiikka on Star Warsin tapaan siedettävän nopeaa, mutta pomppivaa. Suositellaan vain niille, joita Star Wars-64 miellytti.

Odotan kiinnostuneena Return of The Jediä, jonka värigrafiikan pitäisi antaa 16-bittisillekin töitä koko rahan edestä.

"I want that ship, not excuses!"

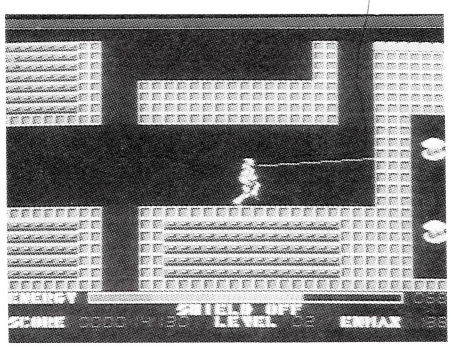
Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Sierra — **Amiga**

Thexder

Kaikkihan muistavat Suomessakin mellastaneen Transformers-viruksen. No, Japanissa se ei ole vieläkään hellittänyt, ja niinpä tämänkin Nipponin poikien ohjelmoiman pelin sankarina on miehestä lentokoneeksi ja päin vastoin muuntuva robotti, jonka elämäntehtävänä on mätkiä kaikkia vastaan tulevia otuksia lämpöhakuisilla lasereilla(?!)

Ehkä jo aiheen loppuunkuluneisuus luo sellaisen fiiliksen, että



Nnirvi armahda — ei kai taas!

. Kun lisäksi Thexderin joystick-ohjaus ei etenkään lentokonetilassa ole mikään maailman yksinkertaisin temppu, niin ainoaksi positiiviseksi havainnoksi jää tuntemattoman japanilaistytön digitoidut välihuomautukset.

Grafiikka: 7
Äänet: 4
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **
Jyrki J. J. Kasvi

CRL — **C-64, Spe, Ams**

Thundercross

Thundercross on vasemmalle scrollaava pumpum-peli. Pelaaja on Thudercross-avaruusaluksen ohjaimissa ja ideana on tietenkin ammu tai tule ammutuksi.

Aluksella voi ampua kahdeksaan suuntaan julmetun määrän paukkuja kerrallaan. Pelin ensimmäisessä osassa hajoitetaan avaruudessa silmille hyppiviä merkkigrafiikkoja. Taustalla pyörii nykivä tähtikenttä.

Kun ollaan räiskitty tarpeeksi, saavutaan Uridium-tyyliselle emäalukselle. Tosin Uridium tulee mieleen vain scrollauksen suunnasta. Näyttöä vieritetään merkki kerrallaan joka toinen raster-kierros, joten nylkytys on päätäsärkevää.

Emäaluksella olevat pöntöt pitää ampua tuhannen turjakkeeksi. Pöntöt ampuvat ilkeästi takaisin ja suojakentän loppuessa loppuu peli. Jos onnistuu väistelemään luoteja, tulee kohta vastaan seiniä, joita ei erota maastosta ja räiskintä täytyy aloittaa alusta.

Thundercrossia ei jaksa katsella kovin kauan. Pelaaminen on todella yksitoikkoista ja hermoillekäyvää. Alkumusiikeissa on sentään digitoidut rummut (olettaisin, että nekin on pummittu Martin Galwaylta). Grafiikatkin on varmaan suunnitellut naapurin koira. Yök.

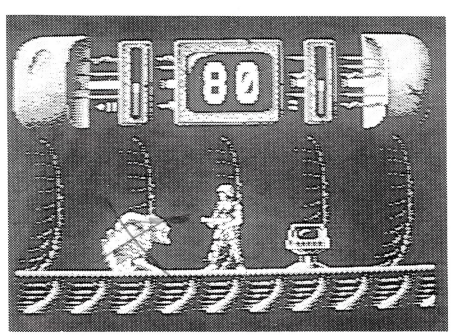
Grafiikka: 5
Äänet: 7
Pelattavuus: 3
Kiinnostavuus: 1
Yleisarvosana: *
Jori Olkkonen

Go! — **C-64, Spe, Ams, ST**

Trantor — The Last Stormtrooper

Go! on U.S. Goldin uusi merkki, joka keskittyy tekemään
loistavia, tosi makeita ja omaperäisiä
pelejä, niin kuin mainos sanoo. Trantor on ensimmäinen Go!:n julkaisema peli, joten hauska nähdä miten todellisuus korreloi ylisanojen kanssa.

Klassisesti tässä vaiheessa kerrotaan pelin juoni, joten täältä pesee. Trantoria on petetty. Hän on nalkissa vihamielisellä planetalla ja myös pysyy siellä, jollei hän onnistu aktivoimaan planeetan päätietokonetta, joka sijaitsee planetaan tietokonerakennuksessa. Aseenaan Trantorilla on liekinheitin, jota saa lataiitua rakennuksessa. Trantorin täytyy myös puolentoista minuutin välein löytää terminaali, joka neutraloi häneen asennetun pommin.



Grafiikka on varsin hyvää. Vähän kankeasti animoitu Trantor on kolmannesruudun kokoinen ja taustat vaihtelevat hyvästä vähän parempaan. Viholliset ovat niitä samoja surrealistisia plänttejä, joita englantilaiset ohjelmoijat ovat harrastaneet maailman sivu. Äänet ovat ärsyttämättömiä, paitsi kasetin kääntöpuolella oleva Resistor-nimisen yhtyeen kappale "The Fight", joka on tyypillistä teiniheviä.

Siihen ne hyvät puolet jäävätkin, sillä pelinä Trantor on abysmaalisen kehno. Jäykkä Trantor juoksee pitkin käytäviä ja yrittää ampua vastaan tulevaa spritelaumaa, joka aika harvoin osuu etenpäin sojottavan liekinheittimen liekkeihin. Välillä mennään hissillä toiseen kerrokseen ja niin edelleen ja niin edelleen... Koko pelin idea on vanha ja väsynyt ja toteutus on huono 'pelattavuus'-nimisen ainesosan loistaessa poissaolollaan.

Vapaaehtoisesti en tätä enää pelaa.

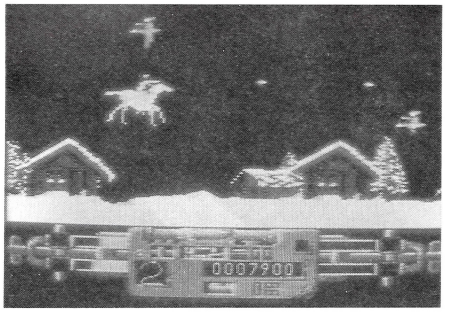
Jos Trantor-The (Hopefully) Last Stormtrooper on tyypillinen näyte koko Go!-sarjan tasosta, ei ole vaikea keksiä hyppyosoitetta Go!to -käskylle. Vihjeeksi voin kertoa että siellä ei palella.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinostavuus: 5
Yleisarvosana: *
Nnirvi



Silverbird — C-64

Trojan Warrior



Mysteerinen lentävällä pollella ratsastava soturi jostain toisesta ajasta ja paikasta on saapunut pelastamaan prinsessan, jonka taikavoimia käytetään vastoin hänen tahtoaan pahan tarkoituksiin. Soturin on taisteltava viiden levelin läpi, täynnänsä vihollisia. Tuhoamalla heitä hän saa kerättyä lisäaseita, jotka auttavat hänet selviämään koitoksesta.

Eli: horisontaalisesti rullaava shoot'em-up. Jee. Jopa hauska sellainen. Hyvä muzakki alussa ja rutkasti parempi kunkin levelin lopussa olevassa aikatunnelissa. Mukava pelattavuus, ja humoristinen toteutus ovat valttia aikana, jolloin kaikki paahtavat koodia otsa hiessä.

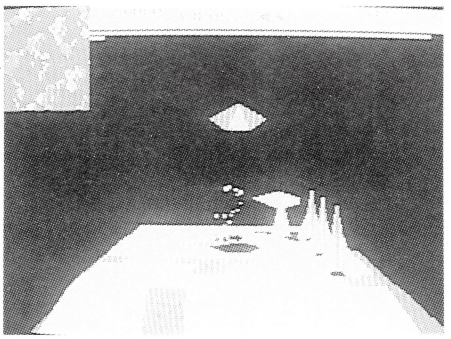
Voisihan tämäkin peli olla parempi, mutta miten? Kauan saat miettiä. Halpa hinta ja hyvä peli: suosittelen.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Pelattavuus: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

Jukka O. Kauppinen

Firebird — ST, Amiga, Spectrum

Virus



Something wonderful has happened: Your ST is alive!

Jos jätetään tylsät virusvitsit väliin, voidaan todeta, että jumala David "1/2 Elite" Brabenin käännös Archien Zarchista on ollut vuoden odotetuimpia ohjelmia. No miten kävi? Saavatko Archien omistajat nauraa maha vääränä nykivää ST-käännöstä?

Viruksen peruskuvio on uskomattoman yksinkertainen: ulkoavaruuden viruksenkantajat ruiskuttavat pelaajan kotiplanettaa punaisella viruskannalla ja pelaaja lentää Hovercraftillaan käyttäen lasertykkiä ja ohjuksia antibioottina. Erityyppisisiä vihollisia on hulppea valikoima.

Päinvastoin kuin perusidea toteutus onkin sitten monimutkainen: pelaaja lentää alustaan joka suuntaan vierivän mäkisen maaston yllä. Kuvakulma ei ole aluksen sisältä, vaan sen ulkoa, mikä ikään kuin vaikeuttanee asioita. Läikikkään maaston täyttävät puut, talot ja epämääräiset rakennukset. Hyppiipä vedessä joukko iloisia kalojakin, puhumattakaan ahvenen näköisistä merihirviöstä.

Grafiikkaa ei täysin voi arvostaa liikkumattomasta kuvasta, mutta livenä se kirvoittaa innostuneita "Jummi!"-huutoja vaikuttuneesta katsojakunnasta. Hitaimmillaankin Virus taistelee lähes tasavertoisesti jonkin Amigan Interceptorin kanssa.

Virukseen on ympätty uskomaton määrä yksityiskohtia. Esimerkiksi alusten suihku näkyy kirjavana hiukkassateena ja loiskuttaa vettä matalalla lennettäessä, puut jäävät kytemään ja niin edespäin. Kannattaa mainita myös Brabenin omalaatuisesta huumorista, joka keskittyy varsin vahvasti Hi-Score-taulukkoon.

Viruksessa on tallella Zarchin kuuluisa hiiriohjausjärjestelmä, joka ajaa heikkohermoisimmat itkun parhaalle. Muutaman tunnin tiukan harjoittelun jälkeen alkaa arvostaa sitä vapautta minkä se tarjoaa.

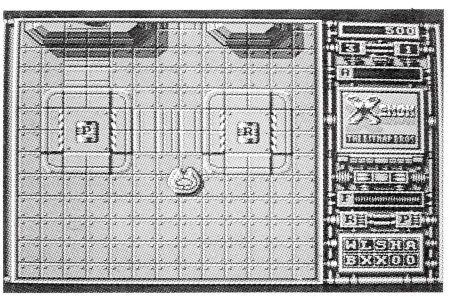
Vaikka Virus periaatteessa onkin simppeli ammuskelupeli, on siinä sitä jotain, joka erottaa kuolemattomat klassikot rupuväännöksistä. Tee itsellesi palvelus ja hanki infektio jo tänään.

Grafiikka: 10
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: ****

Niko "In Braben We Trust" Nirvi

Melbourne House — Amiga, ST

Xenon



Kuka muistaa vielä yhtiön nimeltä Melbourne House? Sehän julkaisi aikoinaan sellaisetkin kuolemattomat klassikot kuin The Way of the Exploding Fist ja... no, The Way of the Exploding Fist. Sen jälkeen firmalla onkin ollut pelkkää alamäkeä, kunnes halpapelifirma Mastertronic osti sen 16-bittisten pelien julkaisemista varten (ja julkaistaakseen Fistin halpapelinä).

Mastertronic omistaa myös yhtiön nimeltä Arcadia, joka valmistaa kolikkopelejä. Nämä kolikkopelit sisältävät lievästi viritellyn Amigan, joten niistä on helppo tehdä käännös Amigalle. Tuhoa-kaikki-mitä-näet-tyylinen Xenon on ensimmäinen tällainen. Ja täytyy sanoa, että Melbourne House on tulossa takaisin huipulle ja kovaa.

Xenonin grafiikka ja pelattavuus ovat huippuluokkaa. Amigan monitorin ympärille voisi aivan hyvin heittää kolikkopelin raamit, eikä kukaan huomaisi mitään outoa. Äänipuoli onkin sitten jo asia erikseen. Dave Whittakerin kappale paukuttaa taustalla aivan kivasti, kunnes mukaan tulee kerrassaan hirvittävä sähkökitara-soundi. Äänitehosteet ovat luonnollisesti digitoituja ja erinomaisia.

Ainoa klikki pelissä on se, että se on todella vaikea. Ensimmäisestä kentästä läpipääsy on osoittautunut liian vaikeaksi kaikille yrittäjille. Kentän lopussa oleva emäalus tuntuu olevan mahdoton tuhota. Muuten peli onkin sitten 16-bittisten paras shoot'em-up Star Warsia lukuunottamatta.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****

Petri Teittinen



Toiminta- ja taitopelit

Luokittelijoiden kiusaksi on leegio pelejä, joita on vaikeata, jollei jopa mahdotonta määritellä toimintaseikkailuksi, ampumapeliksi tai muuksi tutuksi tyypiksi.

Yksi tekijä näitä pelejä yhdistää ja se on joystick. Tästä saammekin ryhmänimen toimintapeli eli arcadeaction.

Toimintapeleissä on usein tietty tehtävä josta pitää suoriutua, esimerkiksi **Bubble Bobblessa** pitää kenttä putsata vihollisista. Kun kenttä on onnistuneesti suoritettu, aloitetaan toinen samantyyppinen, mutta vaikeampi kenttä.

Peli ei välttämättä pääty koskaan (yleensä), vaan menoa jatketaan kunnes viikatemies korjaa huomaansa viimeisenkin tuskalla ja sankarillisella taituruudella hankitun lisäelämän.

Ja variaatioita riittää! **Cosmic Causewayssa** on tarkoitus kuljettaa jalkapalloa läpi ruudukon hallitseman kolmiulotteisen maiseman, joissa luonnonlait vääristyvät. **Quedexissa** voi kokeilla kuinka näppärä pelimies itseasiassa onkaan.

Niin nirsoa henkilöä ei löydy, ettei joku toimintapeli osu mieltymyssektorin sisään. Ja kuinka ollakaan: perässähän onkin liuta arvosteluita, joista ikiomaa hittipeliä voi käydä hakemaan! Tutkimattomia ovat Herran tiet...

Sen pitemmittä puheitta: avustajat pois ja pelit kehään!



Toiminta- ja taitopelit



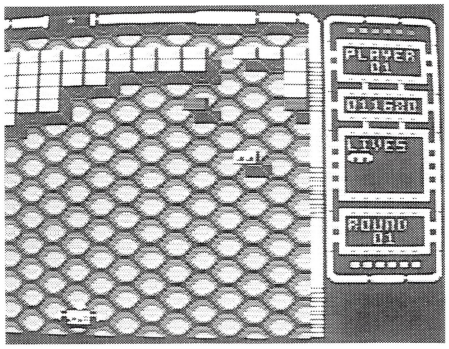
Imagine — C-64, Spe, Ams

Arkanoid II: Revenge of Doh

16-bittisiä on pitkään vaivannut tauti nimeltä Break Out -kloonit. Tauti on nähtävästi tarttunut myös kahdeksanbittisiin.

Mitä? Ettet tiedä mikä on Break Out? Mistä? Alfa-Centaurista? Ymmärrän. Break Out on meidän Maan asukkaiden ikivanha videopeli, jossa pallolla yritetään hajottaa ruudun yläosassa olevaa tiilikasaa. Osa näistä tiilistä antaa erikoisominaisuuksia kuten tykkejä tai mailanlevennyksen.

Mielenkiintoista sinänsä, Arkanoid oli ensimmäinen Neo-Break Out ja edelleenkin yksi parhaista. Nyt Imagine aikoo valaa lisää



rahaa samalla muotilla.

Luonnollisesti Arkanoid II on hyvä peli, koska tästä aiheesta on tavattoman vaikea vääntää tylsää versiota. Grafiikka ja äänet ovat edeltäjää parempia ja luonnollisesti mukana on uusia ominaisuuksia, joista kaikki eivät ole enää hyödyllisiä. Mitä hyötyä on esimerkiksi puolet pienemmästä mailasta?

Palloa voi pompotella joko joystickillä tai Neosin hiirellä. Hiiri, jos sellaisen joku omistaa, on luonnollisesti paljon parempi.

Kaikesta kehusta huolimatta kakkososa ei kuitenkaan tarjoa varsinaisesti mitään uutta, joten se kannattaa ostaa vain jos on tosi Arkanoid-fani tai ei omista yhtään Break Outia. (Ei kai sellaisia ihmisiä olekaan?)

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ✻✻✻✻
Niko "Please, No Moreee!!" Nirvi

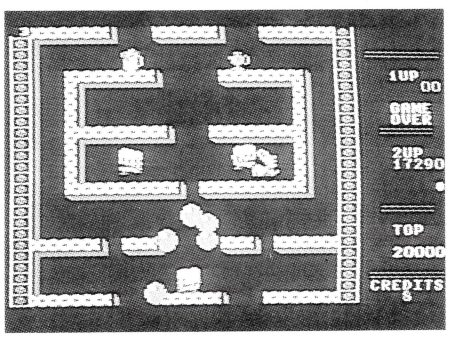
Firebird — C-64, Spe, Ams

Bubble Bobble

Bubble Bobble on jälleen yksi kolikkopelikäännös. Taiton alkuperäisestä arcade-pelistä on Firebird kääntänyt oikein mukiinmenevän pomppimispelin.

Pääosaa esittävät kaksi veikeää lohikäärmeenpoikasta, Bub ja Bob. Peliä voi pelata Mario Brosin tapaan kaksi pelaajaa yhtäaikaa, mikä tuo hauskuutta tuplaten lisää. Ideana on pomppia ilmassa kelluvia tasoja hyväksikäyttäen ja eliminoida ötököitä, jotka tuovat erehdyttävästi mieleen Dig Dugin.

Lohikäärmeet voivat puhallella kuplia. Kun liikkeessä oleva kupla osuu viholliseen, se joutuu kuplan sisään eikä voi enää liikkua muuten kuin leijailemalla. Kun tässä vaiheessa potkaisee vihollista, se alkaa sinkoilla ympäri ruutua ja pysähtyy viimein jonnekin ja muuttuu hedelmäksi. Hedelmien kerääminen ei ole välttämätöntä, mutta siitä saa pisteitä. Pisteistä nahinoiminen on kahden pelaajan versiossa hauskinta!



Tovin aikaa pelattuani huomasin, että kuplien päällä voi hyppiä. Kaksi pelaajaa pärjää tämän johdosta paremmin kuin yksi.

Silloin tällöin ruutuun ilmaantuu erikoisia esineitä, joiden kerääminen johtaa kummallisiin ilmiöihin. Voit esim. päästä viisi rataa eteenpäin tai saada lisämunakkaita syötäväksesi. Jos kuppaat yhdessä radassa liian kauan, tulee Baron von Blubba, joka on tosi ilkeä ötökkä! Pelissä on 100 kenttää, joiden johdosta puhaltelet kuplia vielä ensi kuussakin!

Pelin alkamisen jälkeen huomio kiinnittyy ensimmäiseksi tosi humoristisesti toteutettuun grafiikkaan. Lohikäärmeet saapuvat paikalle kuplan sisällä hullunkurisesti silmiään pyöritellen. Kun puhallat kuplan, lohikäärme aukaisee suunsa ja paljastaa ainoan hampaansa. Tässä vaiheessa olin kuolla nauruun.

Ohjelman tekninen toteutus on huippuluokkaa. Eniten minua kummastuttaa se, että kuplat ovat merkkejä, eivätkä spritejä. Niitä voi puhallella tosi paljon - vaikka koko ruudun täyteen! Lohikäärmeet tottelevat kiltisti ohjausta. Bubble Bobblen pelattavuus on huippuluokkaa. Äänitehosteet ovat ainoa miinus tälle hupaisalle viritykselle - ne ovat todellakin vain keskitasoa.

Grafiikka: 9
Äänet: 7
Pelattavuus: 10
Yleisarvosana: ✻✻✻✻✻
Jori Olkkonen

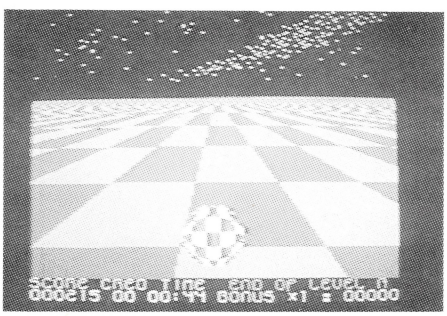
Gremlin Graphics — C-64, Spe, Ams, ST

Cosmic Causeway

Pelien arvosteleminen ei ole aina herkkua. Toisinaan kun pelaillut sataa tuhatta toisiaan muistuttavaa huonosti tehtyä räpellystä alkaa menettää uskoaan tietokonepelien tulevaisuuteen.

Mutta kuin tilattuna ilmestyy aina joku omaperäinen, hauska, ja hyvintehty peli, joka valaa uuttaa uskoa epäilevään joystickranteeseen. Cosmic Causeway on juuri sellainen.

Cosmic... on jatkoa viime vuonna ilmestyneelle Trailblazerille, joka sai hyvän vastaanoton ja syystäkin. Oudosti kakkososa on vielä parempi.



Cosmic Causewayssa on tarkoitus selvittää 24 ääretöntä rataa isolla pallolla aikarajan puitteissa. Menoa estävät tai auttavat reiät ja eriväriset ruudut, joilla on eri vaikutus pallon kulkuun. Jotkut hidastavat, jotkut nopeuttavat, toisista ei pääse läpi, toiset hyppäyttävät ja jotkut kääntävät joystick-suunnat päinvastaisiksi. Lisänä on seiniä, joissa on vain yksi aukko josta pääsee läpi ja jopa mahdollisuus kiitää pitkin kattoa silloin kun sellainen on.

Lisäksi peliin on sotkettu Space Harrieria lohikäärmeineen kaikkineen ja Nemesis-tyyppistä lisäominaisuuksien keräilyä. Tulok-

sena on soppa, joka paitsi näyttää hyvältä myös maistuu hyvältä.

Grafiikka on todella ällistyttävää. Tälläisiä tehoja ei uskoisi kuusnelosesta hevin irtoavan. Maisema kiitää ja kääntyilee erittäin uskottavasti ja käsittämättömän nopeasti. Äänet ovat huipputasoa ja Pyhän Kolmiyhteyden täydentää pelattavuus. Cosmic Causeway on erittäin hyvä peli, tarpeeksi yksinkertainen mutta sopivan vaikea. Todennäköisesti se ei kuitenkaan vetoa jokaiseen, mutta kannattaa kokeilla.

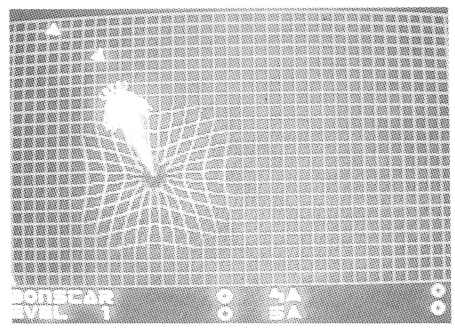
Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

Microlllusions — **Amiga**

Ebonstar

Vuosi 3000: sodat ovat loppuneet, avaruus on valloitettu, ja muutenkin kaikki on eri hyvin. Tylsää tylsää tylsää. Onneksi on peli Ebonstar.

Ebonstaria pelataan eristetyllä alueella, johon on luotu keinotekoinen musta aukko. Pelissä ei ole muuta tarkoitusta kuin töniä vastustajat aukkoon, jolloin kentälle jää vain uusi Ebonstar-mestari. Mielenkiintoinen idea, joka valitettavasti ei ole siirtynyt kunnolla itse peliin. Kentällä pörräävät pienet Asteroids-tyyppiset alukset, jotka ammuskelevat energialatauksia. Nämä eivät tuhoa, vaan tönäisevät vastustajaa. Jostain kummasta syystä alukset voivat lentää kuitenkin toistensa läpi. Myöhemmillä tasoilla mukaan



ilmestyy kaikkea jännää tavaraa, joka elävöittää peliä.

Tason vaihtaminen on kuitenkin niin vaikeaa, että harva pelaaja jaksaa Ebonstaria siihen saakka mäiskiä. Taso nimittäin vaihtuu siten, että täsmälleen oikeassa kulmassa ammutaan aukkoa ylläpitävää robottia, ja se on todella vaikeaa. Ja kun sitten onnistuu, ei uusi taso eroa kuin pikkuisen edellisestä.

Grafiikka ja äänet eivät myöskään ole kummoisiakaan. Pelastava ominaisuus on kuitenkin neljän pelaajan yhtäaikainen pelimahdollisuus, jolloin Amigan näppäimistö onkin varsin täynnä käsiä.

Microlllusions on julkaissut pari hyvääkin peliä (Faerytale ja Firepower), mutta Ebonstar ei kuulu niihin. On se kuitenkin parempi kuin kammottava Galactic Invasion. Jummi kun lohduttavaa.

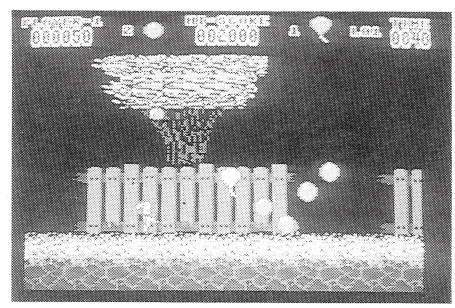
Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

Elite — **C-64, Spe, Ams**

Hopping Mad

Vaihteeksi peli, jossa on yritetty jotain uutta: Pallojonoa ohjataan vasemmalta oikealle rullaavan maiseman yllä väistellen maaesteitä ja muita harmeja. Vastaan tulee myös ilmapalloja, joihin törmäämällä saa lisäpisteitä, lisäelämiä ja muuta vastaavaa.

Ei kuulosta kovinkaan hyvältä, vai mitä? Ei ehkä kuulosta, mutta on silti. Hopping Mad todistaa että yksinkertaiset ideat ovat yleensä parhaita, etenkin kun pelattavuus saadaan kohdalleen, eikä yritetä virittää mitään sellaista mihin kone ei pysty. Grafiikka



on aivan mukiinmenevää, vaikkei saakaan aikaan huokauksia. Äänipuoli on jätetty hieman retuperälle, mutta, kuten sanottu, pelattavuus on huippuluokkaa. Sen ansiosta r eliä jaksaa pelata paljon kauemmin kuin jotain keskitason shoot-em-upia.

Miinuspuolelta voidaan mainita pelin monotonisuus. Meininki ei paljon muutu myöhemmissä kentissä, mutta lystiä piisaa kauan. Hopping Mad on sen verran helppo, että sen pelaa aika nopeasti läpi, mikä ei välttämättä ole hyvä asia.

Grafiikka: 8
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Petri Teittinen

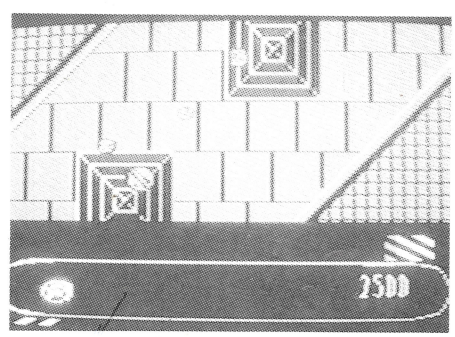
Ocean — **C-64, Spe, Ams**

Madballs

Ei näytä hyvältä. Madballsin mukana tuli lappunen, jossa todettiin, että "Madballs on tarkoitettu nuorille pelaajille, joka arvostelijoiden on syytä pitää mielessään."

Siispä ostin kioskilta pussin namuja ja yritin lahjoa 10-vuotiaita lapsukaisia tukiarvostelijoiksi. Naperot katsoivat minua oudosti ja alkoivat huutaa poliisia, joten söin namut itse ja emuloin kadotettua lapsuuttani.

Madballsin pohjana ovat pallot, jotka on muotoiltu groteskeiksi hirviönpäiksi. Pelissä tarkoitus on kohota koko Madballs-populan johtajaksi. Tämä tavoite saavutetaan keräämällä yli 50 prosentin äänienemmistö tai sitten valitsijamiesvaaleilla. Ei kun, taisikin olla sittenkin tönimällä vastustajat reunan yli syvyyteen, jolloin ne liittyvät tukijoukkoihin.



Uudet rekryytit toimivat myös lisäeläminä.

Peli on kuvattu ylhäältäpäin pallojen pomppiessa tasoilla Bounder-tyyliin. Kentistä voi löytää "ruokaa" tai maastokohteita, kuten trampoliineja etc. joita voi käyttää hyödykseen kuilujen ja semmoisten yli pomppimiseen. Grafiikka on varsin noloa, sillä "pallot" voisivat olla aivan mitä tahansa. Äänet ovat yksitoikkoisia ja peli on vähintäänkin sekava. Muut Madballit voivat vapaasti pomppia tyhjyyden päällä, kun taas pelaajan Madball on käytännöllisesti katsoen mennnyttä, jos se poukkoilee reunojen lähellä. Lisäksi äänestyskelpoisia palloja on vaikea erottaa ns.byrokraatti-palloista, joista saa vain pisteitä, ei kannattajia.

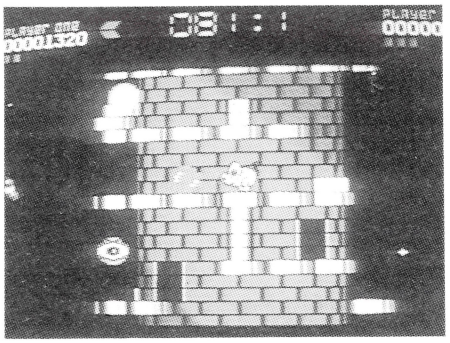
Pelaaminen on yhtä mielenkiintoista kuin TV:n tuijottaminen sen jälkeen kun lähetys on loppu. Madballs on epäonnistunut peli, joka tuskin jaksaa kiinnostaa edes hevosenpään kokoista natiaista.

Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: *
Niko "I've Got Mad Balls" Nirvi

Hewson

C-64, Spe, Ams

Nebulus



Planeetta Nebuluksella ei kaikki ole kunnossa. Joku tai jokin on rakentanut valtavia torneja mereen, kysymättä edes rakennuslupaa! Kunnalliskodissa heräät iltapäivätorkuilta puhelimen rämistessä pöydälläsi. Kunnanjohtaja karjuu jostain pikku hävityshommasta, joka sinun tulisi tehdä. Yhä puoliunessa kuuntelet pomon paasausta uudesta Mk. 7 -minisukellusveneestä mikä hänellä on sinulle. Sanat 'korkeampi työtuoli' kuultuasi olet leiskauksessa ulkona toimistosta, puhelimen roikkuessa ikkunasta ja pomon jatkaessa puhumistaan hirvittävästä vaarasta.

Peli alkaa saavuttuasi tornin juureen sukellusveneelläsi ja tehtäväsi on kavuta kunkin tornin huipulle. Huipulle pääsemiseksi seinillä on kävelyulokkeita, tunneleita ja hissejä. Mutta torneja myös puolustetaan. On salaluukkuja, pomppivia palloja, jotka on ammuttava. Toiset pallukat vain pysähtyvät hetkeksi, joten helppoa ei tule olemaan. Kaiken huipuksi jotkin eliöt eivät välitä hiukkaakaan ammuskelusta. Jos tornin huipulle lopulta pääsee, astellaan vain ovesta sisään, ja hups, torni vajoaa mereen. Sitten sukellusveneellä matkataan seuraavalle tornille. Matkan aikana voidaan kalastaa ammuskellen ilmakuplia.

Nebuluksesta löytyy jostain ihmeen syystä jo uusia ideoita, mikä on Hewsonille suorastaan käänteentekevää. Sankarimme, persoonallisen Yukan eteneminen tornin seinustalla on toteutettu aivan uudella keinolla: Yukka pysyy paikallaan, mutta tornin seinät pyörivät. Eli: Yukka näyttää kävelevän, vaikka tornin seinä ja vastutajat ovat ainoita jotka liikkuvat paikaltaan.

Hewsonilta aivan yllättävän hyvä taidonnäyte. Yukka on sympaattisin otus mitä pitkiin aikoihin on nähty. Kaikki grafiikat ovat täysin tyydyttäviä, ja äänitehosteet makoisia. Alkuruudussa soiva musiikki on jopa erinomainen.

Ei tämä aivan ZZAP 64:n antaman 97 prosentin veroinen ole, mutta oikein mukava peli silti. Vaikeutta on tosin turhan paljon, kestää kauan ennenkuin edes ensimmäisen tason pääsee läpi. Kokeile silti.

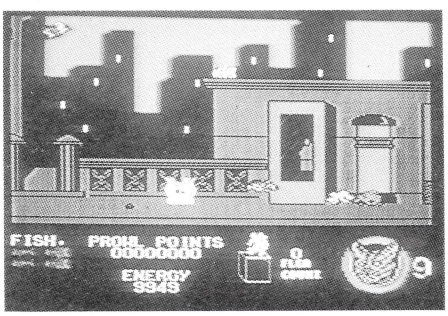
Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 8
Pelattavuus: 9
Kokonaisuus: ****

Jukka O. Kauppinen

Firebird

C-64, Spe, Ams

Night on the Tiles



Kissa? Tietokonepelissä? Ja vieläpä Firebirdin pelissä? Kas kun ei vielä kumisaapasta, vaseliinia, sivellintä ja pekonimakkaran palasta. Pelin latauduttua homma kuitenkin selviää, alkuruudussa ilmoitetaan selvästi että pelin onkin tuottanut Odin, joka ei aikaisemminkaan ole liiemmin yllättänyt peliensä laadulla. Ideana on yksinkertaisesti se, että ohjaat kulkukissaa, joka on liian tyhmä mennäkseen naukumaan herttaisten täti-ihmisten oville. Tuloksena on tietysti nälkiintyminen ja sapuskaa on saatava, vaikka henki menisi. Ja tässä pelissä meneekin, kaikki yhdeksän.

Jokaisessa korttelissa sinun on kerättävä neljä kalanruotoa ja lisäksi katu suorastaan vilisee maukkaita hiiriä. Kerättyäsi ruodot voit julistaa korttelin osaksi reviiriäsi, mutta varo korttelin päässä asuvaa herra Brownia, joka inhoaa kissoja. Muita vaaroja ovat pisteliäät siilit ja kamikazemaisia syöksyjä tekevät pöllöt. Vaarallisin vihollisesi on kuitenkin kirppu. Kun sellainen löytää oman kodin kultaisen turkistasi, et saa karistettua sitä mitenkään.

Grafiikka on keskitason yläpuolella ja katin animaatio on onnistunut hyvin. Siilejä on erittäin vaikeaa erottaa hiiristä, jolloin potentiaalinen namupala osoittautuukin erittäin vaikeasti sulavaksi. Musiikki on hieman sekavaa, eikä sitä kuuntele ilokseen. Mutta eipä kuuntele kissojen naukumistakaan, joten kappale sopii peliin hyvin. Äänitehosteet ovat niukkoja ja harvassa. Peliä pelaa jonkin aikaa tutustuakseen siihen paremmin, mutta sitten kiinnostus lopahtaa. Joystick-ohjauksen lisäksi osa toiminnoista täytyy hoitaa näppäimistöltä, mikä ei pelin tiimellyksessä oikein onnistu.

Odin on ylittänyt itsensä, mutten silti tajua miksi Firebird on langennut tällaiseen tuotteeseen. Alkavatko ideat loppua heiltäkin?

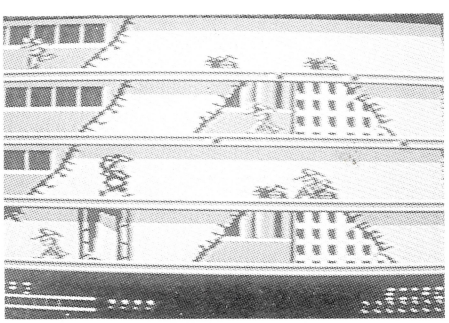
Grafiikka: 8
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***

Petri Teittinen

Imagine

C-64, Spe, Ams

Psycho Soldier



Athena, tuttu pelistä Athena, on palannut! (vaimeita aplodeja). Jumalten oikut ovat heittäneet sankarittaremme vaihtoehto-Maahan, jossa ihmiskunta on vain saalista ahnaille demoneille. Sankaritar kun on, Athena päättää auttaa ihmispoloja ja aloittaa verivanan viitoittaman taivalluksensa kohti maailman pimeää sydäntä, jossa päädemoni odottaa.

Tässä Taiton arcadepeliin pohjautuvassa käännöksessä ilmenee eräs hauska etninen seikka: kannessa on murrosikäisen unelmaa muistuttava valkyria, mutta pelissä seikkailee noin kuusivuotiaan näköinen söpö lettipää. Tämä johtuu siitä, että Japanissa pitää pelissä olla nimenomaan söpö sankari(tar), kun taas Englannissa moisen lyöminen kanteen ei lisää myyntiä, päinvastoin.

Kansi onkin mielenkiintoisinta mitä pelistä löytää. Athena juoksee pitkin tasoja, ampuu kaikkea mikä liikkuu ja löytää toisinaan hyödyllisiä (tai vahingollisia) esineitä. Eli siis täsmälleen samaa mitä on nähty kvantiljoona kertaa aikaisemmin. Grafiikka ei häikäise, pelattavuuskaan ei ole kummoinen ja koko pelityyppi sinänsä ei innosta pätkääkään. Ihmetyttää miksi koko peli yleensä on julkaistu, sillä käsittääkseni Psycho Soldier (miten huonosti peliä kuvaava nimi!) ei arcadepelinäkään mikään hitti ole ollut. Ehkä Imaginen lisenssisopimus Taiton kanssa sitä vaati, tai sitten muut Taiton pelit on jo käännetty. Who knows, who cares...

Grafiikka: 7
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **

Nnirvi

Thalamus

C-64

Quedex — The Quest for Ultimate Dexterity

Ja katso: tähti johdatti kolme ltäisen maan viisasta pelaajaa kauppaan, jossa odotti Stavros Fasoulasin uusin peli Quedex. "Saammeko tulla pelaamaan", hoilotti murjaanien kuningas.

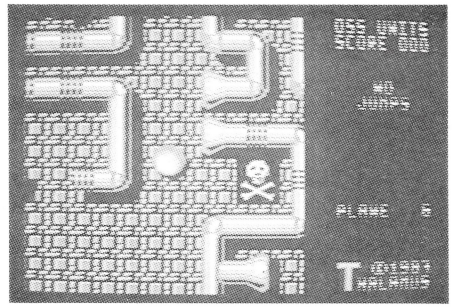
Yllättävää kyllä Quedex ei ole horisontaalisesti scrollaava ampumapeli. Quedexissä on tarkoitus ohjata metallinen pallo läpi kymmenen tason tietyssä ajassa. Kaikki kymmenen tasoa ovat enemmän tai vähemmän erilaisia toisten ollessa lapsellisen helppoja ja toisten taas mahdottoman tuntuisia.

Taso 1 jakautuu viiteen alitasoon. Ensimmäisessä täytyy liikkua pitkin käytävää yksi neliö kerrallaan, muissa keräillään välkkyviä ruutuja. Taso on lähinnä harjoittelua tulevaan koitokseen.

Toisella tasolla ohjaillaan palloa pitkin käytäviä ja etsitään avaimia, joista toiset ovat näkymättömiä ilmestyen ruutuun vasta kun pallo on tarpeeksi lähellä niitä. Avaimet availevat ovia ympäri kenttää. Vaaratekijä muodostuu paitsi ajan loppumisesta niin myös pääkalloruuduista, jotka tuhoavat pallon. Tasolla on myös teleportteja, joilla voi zoomailla nopeasti muualle kenttää.

Kolmannella tasolla on tarkoitus löytää neljä amulettia ennenkuin maali löytyy. Hyväksi voi käyttää teleportteja. Sähkömeri aiheuttaa ajanhukkaa, niinkuin myös näkymättömät seinät.

Taso neljä on pujottelua. Pallo liikkuu vain oikealle ja vasemmalle radan scrollatessa. Radalla olevia esteitä on tarkoitus väistää, sillä ne vähentävät aikaa. Käytössä on vain rajallinen määrä hyppyjä, mutta hissitasoja käyttämällä niitä voi pihtailla.



Rata vitosen filosofia on maalata ruutuja. Ruudulle ilmestyy pinnoitus kun pallo osuu ruutuun. Uusi vierailu poistaa pinnoituksen. Lisänä on välkkyviä ruutuja, jotka muuttavat koko rivin päinvastaiseen tilaan, ja mustat turvalliset ruudut, joista ei ole mitään seurausta. Tarkoitus on tietysti pinnoittaa koko ruudukko aikarajan puitteissa.

Kuutostasolla navigoidaan pitkin putkiston täyttämää maisemaa etsimässä esineitä, joista näkyvät antavat pallolle lisähypyn ja näkymättömät vaikuttavat maastoon joko edullisesti tai epäedullisesti. Eräs vaikutus on putkien kytkeytyminen imulle, joka saattaa helposti koitua pallon kohtaloksi, sillä poistopäästä löytyy usein kuolettava pääkallo.

Taso seitsemän on eräänlainen Pacmuunnos. Pallon täytyy liikkua pitkin kapeaa käytäväverkostoa ja kerätä ylimääräisiä aikayksiköitä. Hetken horjahdus aiheuttaa sen, että taso katsotaan suoritetuksi ja tälle tasolle ei voi enää palata. Koska tasot voi käydä läpi missä järjestyksessä tahansa, on tämän tason vuoro vasta kun sekunnit ovat tosi tiukalla.

Tasolla kahdeksan on tarkoitus kerätä neljä avainta, jotta toinen poispääsyovista avautuu. Nopeus on elintärkeää, sillä käytävien lattiat putoavat alta kun niiden yli on kulkenut. Taso on saanut vaikutteita Indiana Jones -elokuvan alkukohtauksesta.

Toiseksi viimeinen taso on pelin ainoa väkivaltainen osa. Homman nimi on tuhota ristikolla olevat kuutiot törmäämällä niihin. Tämä onnistuu vain keräämällä ylinopeutta. Ylinopeus kestää vain rajatun ajan ja kuten muissakin tasoissa, aika juoksee koko ajan.

Kymppitasolla on hypittävä tasolta toiselle yli synkeän tyhjyyden kohti maaliruutua. Tasot ovat kolmella eri korkeudella, ja hissiruutuja käyttämällä saavutetaan tarvittava korkeus. Hassi tietää pallon syöksymista alas ja kohti gameoveria.

Tasot voi pelata missä järjestyksessä vain ja tasoilta voi siirtyä myös toisille tasoille kesken kaiken. Tämä on hyvä keksintö, jonka ansiosta peliin ei kyllästy niin nopeasti. Vaan mitenpä Quedex muuten? Grafiikka on tietysti taas tavattoman hyvää. Pallo on tosiaan metallisen näköinen ja taustat paitsi miellyttävät silmää myös scrollaavat ketterästi. Efektit ja musiikki ovat peliin sopivia. Latausmusiikki ja -kuva ovat hyviä, ja löytyypä levyltä demo Thalamuksen tulevasta pelistä Hunter's Moon ja huvittava demo Willy The Worm II.

Mutta pelihän se tärkein tietysti on. Ja tällä kertaa se ei oikein jaksanut innostaa. Quedex ei ole keskinkertainen joka suhteessa vaan keskinkertainen siten, että jokaista hyvää pointtia vastaa huono. Kaipa harjoittelemalla ja harjoittelemalla ja tarkkaan suunnittelemalla voi tasot pelata läpi. Se on kai pelin perimmäisenä tavoitteenakin, mutta niin vakavasti en jaksanut innostua.

Quedex on kuulemma Fasoulasin testamentti kuusnelosille hänen siirtyessään Amiga viissataseen. Parempikin se voisi olla, mutta riittäväthän Sanxion ja Delta pitämään nimen muistissa aina kuusnelosen loppuun saakka. Amen.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus :8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

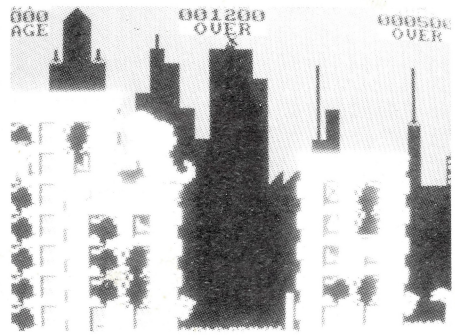
Activision

C-64, Spe, Ams

Rampage

Emmekö jokainen joskus suutahda sen verran, että ovet paukkuvat, kukkaruukut pirstoutuvat siruiksi ja tietokonehardwaresta tulee aggressiivisen käsittelyn myötä softwarea? Sellaisina hetkinä tekisi mieli kyetä repimään pikku irtaimiston lisäksi koko kiinteistö palasiksi. No, nyt voivat kaikki antaa vallan tuhovimmalleen, sillä lanttimasiinoista tuttu(?) Rampage on saapunut kotikoneisiin. Tosin talojen murskaaminen ja muu tihutyö tapahtuu ainoastaan kuvaruudulla, mutta vähät siitä — säästyvätpähän saneerauksen kuluvat rahat esimerkiksi uusien arcadekäännöksien ostoon.

Sattuipa niin, että Läskipurilaisyhtymän kolme pahaa-aavistamatonta asiakasta sai lounaansa mukana elimistöönsä ruokaan vahingossa joutuneita kokeellisia lisäaineita. Tapahtui uskomaton mutaatio ja niin Geo-



rge, Lizzie ja Ralph repivät vaatteensa riekaleiksi ja muuttuivat viisitoistametrisiksi gorillaksi, liskoksi ja susimieheksi, jotka laskuaan maksamatta ärjyen ryntäsivät tuhoamaan kaupungin.

Rampagessa pelaajien tehtävä on siis repiä, murskata, pirstoa ja tuhota mahdollisimman paljon kaupunkikortteleita, ennen kuin energia loppuu ja tapahtuu käänteinen muodonmuutos takaisin ihmiseksi. Kaikkiaan kolme pelaajaa voi olla yhtä aikaa mukana hävittäjäisissä joko yhteistyössä tai — mikä on ehdottomasti hauskinta — toisiaan vastaan tuhoamisvimmassaan kilpaillen.

Kuusnelosessa yhteispeli on toteutettu jättämällä kolmannelle pelaajalle näppäimistöohjaus kahden muun väännellessä ilotikkuja. Etenkin aluksi tuntuu siltä, ettei oma hirviö oikein tuntuisi ottavan joystickin komentoja todesta, mutta kun ohjaukseen tottuu alkaa monsteri taapertaa käskyjen mukaan. Näppäimistöllä pelaavat puolestaan saavat lisäpontta raivolleen toimintanäppäimien epäloogisesta sijoittelusta.

Kuvaruudulla mutanttihirviöt kiipeilevät kerrostalojen seiniä pitkin, mäiskivät ikkunoita, seiniä, tankkeja, poliisiautoja, helikoptereita ja toisiaan betonikolossien sortuessa jyrinän säestyksellä tomupilviksi. Raunioituvista taloista löytyvät ihmiset ja esineet voi pistää poskeensa ennen kuin antaa sementikasalle viimeisen armoniskun. Tosin televi-

sio tai kaktus eivät ole hyväksi ruoansulatukselle.

Animaatio on yleensä ottaen onnistunutta ja hirviöhahmot hauskan näköisiä. Pientä viimeistelyä grafiikassa jäin kuitenkin kaipaamaan — eniten ärsyttävät ruudulla lentävät ammukset, jotka saisivat paitsi erottua taustasta kunnolla myös lentää vähemmän nykivästi.

Pelissä ei ole taustamusiikkia vaan runsaasti rytiseviä ja räjähtäviä ääniefektejä. Alkumusiikki löytyy kyllä ja se on ilmeisesti sama kuin kolikkoversiossa.

Idealtaan Rampage on tosiaan hauska peli. Etenkin kaksin- ja kolminpelinä siitä riittää hupia joksikin aikaa, mutta moniko jaksaa pelkästään murskata talonkuvatuksia viidenkymmenen ruudullisen ajan? Mitään sen kummempaa päänvaivaa kun Rampage ei tunnu tarjoavan. Luulisinkin pelin jakavan yleisön kahtia. Toiset rakastavat sitä ja jaksavat pelata sitä loputtomasti, toiset se jättää kylmäksi. Ennen kuin uhraatte lompakkonne korttelinmurskajaisille, harkitkaa kumpaan ryhmään kuulutte. Arcadepelipuolella Rampage on muodostunut eräänlaiseksi kulttipeliksi — aika näyttää miten käy kotimikropuolella.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Pelattavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Pasi Hytönen

Starlight Software — **C-64, Spe, Ams**

Red L.E.D.



On vuosi 2379. Maapallomme energiavarat ovat synkistä nykyennusteista huolimatta riittäneet näin pitkälle. Nyt on kuitenkin sähkövirta lopussa ja rakkaita tietokoneitamme uhkaa kauhea kohtalo... Ajatelkaa niitä vieroitusoireita, kun emme voi enää tuijottaa yökausia monitoreihimme ja pelata tätä peliä!

Kaikkiaan 37 maailmasta on löydetty huomattavia energiavaroja ja niinpä pitäisi rakentaa hilamaiset väylät niiden välille.

Valittuasi kohdemaailman ja tehtävään sopivan droidin kolmesta mahdollisesta, siirrytään taistelukentälle. Jokaisesta kolmiulotteisesta maailmasta pitää löytää neljä energiakapselia, jotka on sijoitettu eri puolille laajaa pelikenttää. Samalla voi kerätä bonus-kirjaimia ja tuhota robottigeneraattoreita, joka tosin hurjistuttaa vielä hengissä olevat robotit. Kaikki kapselit löydettyäsi voit siirtyä seuraavaan maailmaan ulosmenoaukon kautta.

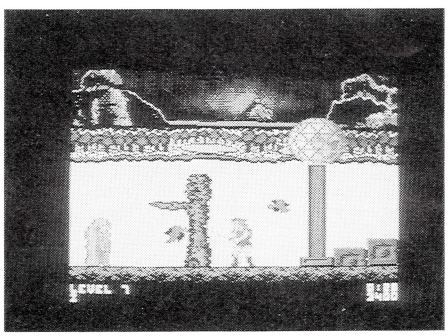
Koko pelin selvittämistä varten on yksi tunti reaaliaikaa. Jokainen putoaminen pelialueelta kuitenkin vähentää tätä aikaa minuutilla. Kuoleman voi aiheuttaa myös energian loppuminen, törmäys vihollisrobottiin tai putoaminen happoaltaaseen.

Red Led on suunnattoman laaja peli. Sen selvittäminen on haaste, johon kannattaa vastata. Varsinkin ohjaussysteemi on mainitsemisen arvoinen, sillä niin joustava ja mukava se on. Tässä pelissä on sitä jotakin!

Grafiikka: 9
Äänet: 6
Pelattavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Kai Becker

Elite — **C-64, Atari ST, Spe, Ams**

Thundercats



Thundercats eli Ukkoskissat ovat planeetta Skychannelilta peräisin olevia olentoja. He ovat käsittäkseni puoleksi ihmisiä ja puoleksi kissoja, mikä pistää miettimään...

Pahan Mumm-Ran lähettämät myyrämiehet ovat paitsi kidnapanneet useammankin Thundercatsin myös vieneet Thunderan silmän. Thunderan onneksi kysymyksessä on vain jalokivi. Voiko Lion-O taistella tiensä läpi Plun-Darin linnan ja pelastaa sekä muut mirrit että jalokiven, ja jos voi niin kiinnostaako se ketään?

Kuten arvata saattaa nojaa Thundercats vahvasti puhtaisiin reflekseihin. Lion-O juoksee läpi käytävien ja koko ajan tulee vastaan erilaisia Mumm-Ran apureita joilta Lion-O tempaisee luotettavalla miekallaan suolet lattialle. Matkalla ihmisjellona voi keräillä esineitä joista saa esimerkiksi laserpyssyn tai lentoaluksen. Välillä hypitään kuilujenkin yli. Tasot täytyy selvittää rajoitetussa ajassa tai muuten Lion-O alkaa menettää henkiään (joita ihme ja kumma ei ole yhdeksää).

Siis onko jälleen kyseessä vanhaan kaavaan perustuva huono lisenssipeli, jonka ainoa tarkoitus on ryöstää Thundercats-fanien kissanostoon varatut taskurahat? Näin onnettomasti asia ei ole. Elite ei ole luottanut pelkästään Thundercatsien vetovoimaan vaan on malttanut tehdä kunnollisen tappopelin, itse asiassa erään pelattavimman vähään aikaan näkemistäni.

Grafiikka on hyvää ja pelattavuus on korkeaa tasoa. Ääniefekteissä ei ole kehumista, mutta ainakaan taustalla ei soi joku surkea kappale. Pelissä on jopa tarpeeksi monipuolisuutta jotta siihen ei kyllästy heti.

Näyttää siltä että lisenssipeleihinkin on alettu uhrata aikaa. Hyvä niin, toivottavasti suuntaus jatkuu.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Cascade Games — **C-64, Spe, Ams, PC**

TRAZ

'Mihin on kadonnut omaperäisyys?' kysyin Suurelta Gurulta. 'Poikani, kaikki olevainen luotiin jo aikojen alussa. Niinpä kaikki uusi perustuukin vanhaan, eikä mitään uutta olekaan olemassa', vastasi Guru. 'Se tekee sitten 39,95. Visa tai pankkikortti kelpaa.'

Kysymys omaperäisyydestä juontui ideaplagioinnin ahdistamaan mieleeni, kun näin Traz-nimisen pelin kannet kuvaruutukuvineen, jotka selvästi osoittivat kyseessä olevan klassisen Breakoutin uudelleenlämmittelyn. 'Eivätkö Krakout ja Arkanoid ja Arkanoid II riittäneet?' utelin vielä Gurulta, mutta Hän oli jo rahastamassa seuraavaa asiakasta. Siispä työnsin kasetin asemaan, suljin luukun, painoin maagista shift + runstop-näppäinyhdistelmää ja päätin etsiä totuutta itse.

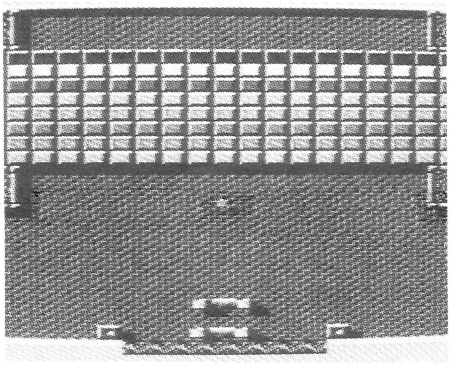
Trazin latauduttua sain eteeni päävalikon, josta voi valita joko yhden pelaajan pelin, tiimityöskentelymoodin (ahaa! uutta!) tai pelieditorin (Trazaa! Todella uutta!). Yksin pelattaessa Traz on kuin Krakout ja Arkanoid, pelissä on vain mukana Trazille ominaisia trazmaisuuksia. Mailalla pompotellaan palloa, jonka tiiliin osuessaan tuhoaa ne.

Tradition mukaisesti pallolla voi saada aikaan kaikenlaisia hauskoja efektejä riippuen siitä millaiseen tiileen pallo osuu. Traz suorastaan pursuaa näitä, tuntuu siltä että Cascade on ottanut kaikki vanhat jipot ja lisännyt vielä pussillisen omia kaupan päälle.

Kun nappaa mailallaan kiinni kysymysmerkit tapahtuu kaikenlaista kummallista ja hauskaa: pallo saa kierteen, kaikki loput tiilet tuhoutuvat, mailaansa saa ohjuksen, peliin ilmestyy useampia palloja jne. Kun kaikki tiilet on tuhottu pääsee seuraavaan huoneeseen. Yhteensä huoneita on 64.

Kiitosmaininnan ansaitsee eräs kerrassaan mainio idea: kun kaikki tiilet on tuhottu ruudulta, saa itse valita mihin suuntaan menee seuraavaksi. Kustakin ruudusta on 1—4 ulospääsytietä. Pelaamisessa on mukana aimo ripaus seikkailun tuntua, kun menee uuteen ruutuun eikä tiedä mitä löytää. Vaihtelun vuoksi peli alkaa aina uudesta ruudusta, joten samoihin ruutuihin ei pääse kyllästymään.

Trazin todellinen viehätys säteilee kaksinpelistä ja kenttäeditorista. Kaksinpelissä kummallakin pelurilla on oma mailansa, toi-



sella sininen ja toisella punainen. Yhteistyö sujuu yleensä hienosti kunnes yllättäen mailat vaihtavat väriä, mikä tapahtuu täysin satunnaisesti.

Kenttäeditorilla taas voi tehdä uusia kenttiä, testata niitä ja tallentaa valmiit pelit levylle tai kasetille. Editori on helppokäyttöinen, joten uusien kenttien teko sujuu kuin tranzzi ilman ohjeiden selailua.

Trazin grafiikka ei ole erityisen loistokasta, mutta tämäntapaiseen peliin vallan kelvollista. Pallo ei häviä taustaan eivätkä mailatkaan suorita mitään katoamistemppuja. Tosin pallo olisi saanut olla isompi, jolloin sen kulkua olisi ollut helpompi seurata.

Pelattavuuskin on pistetty kuntoon, eikä pelin pelaaminen ole temppu eikä mikään. Joystick tottelee kiitettävästi, vaikkakin hiiri olisi ideaalinen peliväline tällaisiin peleihin.

Musiikkina Redin kappale on erinomaisen hyvä ja ääniefektit toimivia. Muutenkin peli on mukiinmenevä tuotos, joka soveltunee erityisesti nuorille, mutta miksei myös vanhoille pelaajille. Tuskin Breakout-aiheesta mikään muu peli saa enää Trazia enempää irti.

Krakout jää roikkumaan naulakkoon; Breakout rules, ok!

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 9
Pelattavuus: 9
Yleisarvosana: ****

Pasi Hytönen
Jukka O. Kauppinen
Petri Teittinen

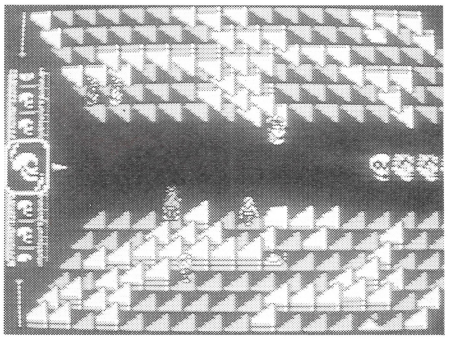
Outlaw — **C-64**

Troll

Denton Design yrittää epätoivon vimmalla vääntää omaperäisiä pelejä. Viimeksi tuli Eco, joka ei täyttänyt suuria ennakko-odotuksia ja nyt tulee Troll.

Troll kertoo peikko Humdruffinin seikkailuista Narcin maailmassa. Tämä maailma koosttuu monikulmioista, joista puolet on alhaalla ja puolet katossa. Humdruffin voi pikku pyramidin päälle nousemalla vaihtaa puoliskoa ja kävellä sen jälkeen pää alaspäin. Joukko goblineja yrittää rakentaa aitaa peikkomme ympärille ja onnistuukin siinä masentavalla varmuudella tehden rassusta liikuntakyvyttömän.

Humdum voi heitellä maahan reikiä, joiden vaikutus määräytyy ruudussa vasem-



malla olevasta mittarista. Lisäksi ruudussa vaeltelee tappajareikä, joka tekee arvatkaa mitä kaikille siihen joutuville. Humdruffinille on myös goblinin kosketus kohtalokas, sillä se muuttaa hänet kiveksi.

Grafiikka on siistin näköistä, jos kohta hiukan liian pientä. Iloinen musiikki alkaa takuuvarmasti tuhota keskushermostoa jo parin minuutin jälkeen.

Troll on erittäin omaperäinen peli, sitä ei voi kieltää. Valitettavasti se on myös erittäin sekava, älyttömän vaikea ja kuolettavan tylsä. 90 prosenttia kuolemantapauksien syistä jää täysin arvoitukseksi eikä ruuduissa tunnu olevan muuta tekemistä kuin säntäillä ympäriinsä.

Oi kiltti peikko, olet niin heikko, siksipä käytänkin virtanappulaa.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **

Nnirvi

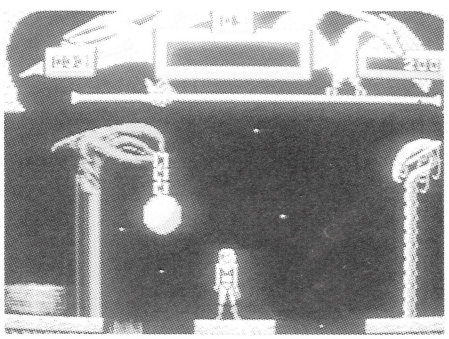
Martech — **C-64, ST, Spe, Ams**

Vixen

Martechan on juuri se yhtiö, joka aloitti kolmossivun tyttöjen käytön pelimarkkinoinnissa Samantha Fox Strip Pokerilla, jossa oli tarkoitus paljastaa tytön lauluäänet. Seuraava kuuluisuus oli Maria Whittaker, jonka seuraksi tulee nyt Corinne Russel.

Vixen on dinosaurusten valtaaman Granath-planeetan viimeinen eloonjäänyt, jonka tehtävä on hävittää liskotkin sukupuuttoon. Hän ilmeisesti onnistuikin, päätellen siitä kuinka harvinaisia dinosaurukset nykyään ovat.

Peli on hyvin simppeli. Vixen juoksee eteenpäin aikarajan puitteissa, mätkii dinosauruksia ruoskallaan niinkuin myös erilaisia kätköpaikkoja, joista löytyy pelin kulkuun enemmän tai vähemmän vaikuttavia



esineitä. Keräämällä "kettuaikaa" voi ihmetyttö muuttua ketuksi ja siirtyä maan alle keräämään jalokiviä sun muuta roinaa. Eli peli on suurin piirtein yhtä mielenkiintoinen ja omaperäinen kuin suomalainen viihdeohjelma.

Grafiikka on nastaa. Vixen itse näyttää todella hyvältä ja jopa kuusnelosessa spriten tunnistaa vaivatta kauniiksi nuoreksi naiseksi. (Ja ketun kauniiksi nuoreksi tyttöketuksi). Animaatio on hyvää, eikä ihme, sillä Vixenin liikkeet on digitoitu. Itse dinosaurukset ovat pieniä yksivärisiä plänttejä, jotka näyttävät kaikkea muuta kuin dinosauruksilta. Kesti tosin pari peliä ennenkuin kiinnitin niihin huomiota.

Vixen tulee varmasti myymään ihan kohtalaisesti, mutta kunnia siitä ei varmasti kuulu pelille. Parasta koko paketissa on iso juliste Corinne Russelista. Se saattaa kuitenkin puuttua niistä peleistä, jotka isi on käynyt pojalleen ostamassa.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus (peli): 6
Yleisarvosana: ***

Nnirvi



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 kääpiönheittoa 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 moottoriurheilupelit.

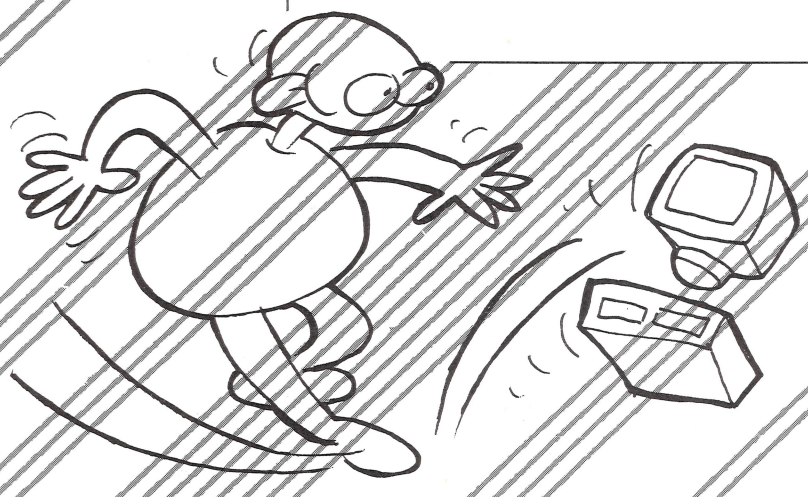
Parhaimmillaan urheilupelit ovat kavereita vastaan pelattaessa. Jotkut pelit, kuten Epyxin **Games**-sarja, hyväksyvät jopa kahdeksan pelaajaa. Helppoahan siinä on olympialaiset järjestää. Ja kun jakaa ystäville huonot ilotikut, voi olla varma perinteisestä protestoinnoista...

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.

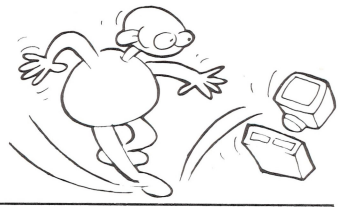
Rallipelit ovat kehittyneet paljon **Pole Positionin** päivistä. Erittäin realistisessa **Ferrari Formula Onessa** voi ajamisen ohessa leikkiä mekaanikkoa. **Super Sprint** on taas realismiasteikon toisessa päässä, mutta tarjoaa massoittain huvia.

Exploding Fistin aikoinaan aloittama mäiskimispelikuume jatkuu yhä, onneksi vaimenneena. 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.



Urheilupelit

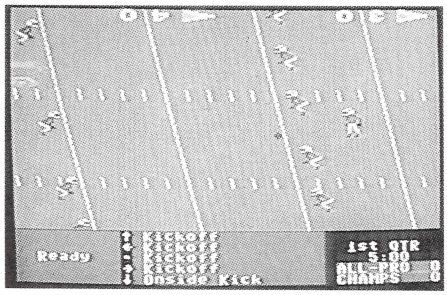


Electronic Arts/Accolade — C-64

4th & Inches

Amerikkalaista jalkapalloa. Sitä itseään on 4th & Inches, mutta onneksi tekijänä on Accolade, jolta on tullut paljon laatupelejä. Viime aikoina taso on kyllä laskenut, koska osa huippuohjelmoijista on lähtenyt rahan perässä toisiin yhtiöihin.

4th & Inches lainaa rankasti Hardballista tuttuja ruutuja ja ohjaussysteemin. Kaikki valinnat tehdään joystickillä, mikä on hyvä juttu. Riippuen siitä, onko joukkueesi hyökkäävä vai puolustava, voit valita 15 erilaisesta vaihtoehdosta. Suomalaisille peli on sen verran outo, että monikaan ei varmasti tiedä



mitä mistäkin valinnasta tapahtuu. Käsikirja selostaakin tehokkaasti kaiken tarpeellisen, valitettavasti kuitenkin englanniksi.

Grafiikka on kohtalaista, vaikkakin lievää sutimisilmiötä esiintyy, pelaajien jalat liikkuvat nopeammin kuin maa alla. Musiikki ei hivele korvia ja tehosteihin kuuluu pakollinen yleisön kohina ja pari kopsausta, kun pallon saa kiinni. No, äänethän eivät ole koskaan olleet erikoisen hyviä tällaisissä peleissä. Kokonaisuutena 4th & Inches on yksi parhaista, ehkäpä paras amerikkalainen jalkapallopeli C-64:ään.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: ****
Petri Teittinen

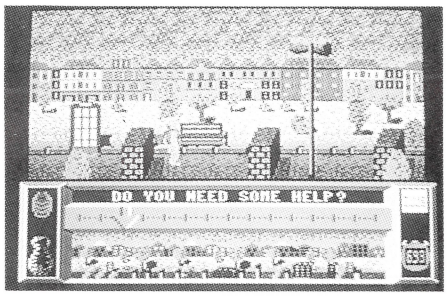
GO! — C-64, Amiga

Bad Cat

Eletään vuotta 1988 ja Soul valmistautuu olympiakisoihin. Kuuluisuudet valmistelevat puheitaan ja kisojen järjestäjät odottelevat ihmismassoja saapuviksi. Mutta kaikkien inhoamat pahamaineiset viemärikissat suunnittelevat omia kisojaan.

Huh huh, kaikista lukemistani idioottimaisista pelin oikeutukseksi kyhätyistä tarinoista Bad Catin jorina on varmasti niitä kaikkein typerimpiä.

Bad Cat muodostuu muutamasta lajista, joissa ohjataan esteiden yli ja ali säntäilevää kissaa. Kissojen World Games, siis. Lajit ovat kyllä sangen omalaatuisia, vaihdellen



trapetsitaiteilusta tynnyrinpotkimiseen, onpa mukana kaljanjuontiakin. Pelaaminen voisi olla ihan mukavaa ajankulua, jos pelattavuutta ei olisi mokattu näinkin perusteellisesti. Typerä katti kun ei suostu tottelemaan joystickiä. Lopullinen hienosäätö on mennyt pieleen ja tuhoaa mukavalta näyttävän ja kuulostavan pelin.

C-64-version grafiikka ei jää paljoa jälkeen edes Amiga-version grafiikalle, mutta pelin äänet eivät kyllä liiemmin hätkäytä. Suurena plussana kannattaa mainita aluksi latautuva intro, jonka taustalla soiva musiikki on kympin arvoista. Peliin turhauduttuani latasinkin intron uudestaan. Sitä katselee ja kuuntelee mieluummin kuin pelaa peliä.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **
Petri Teittinen

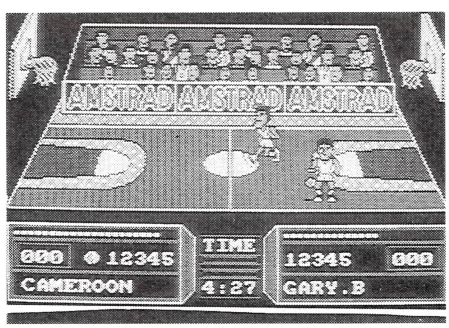
Imagine — C-64, Spe, Ams

Basket Master

Korispeli Imaginelta? Nyt on jotain mennyt jossain pahan kerran pieleen, kun Imagine ei julkaissutkaan surkeaa räiskintäpeliä, vaan ihan pelattavan urheilupelin.

Toteutus on aivan välttävä, vaikkakaan ei kovin erikoinen (mitä tuskin olisi voinut odottaakaan). Pelikenttä on ahdettu yhteen kuvaruutuun, jolla kaksi pelaajaa palloilevat. Ukkelit ovat mukavan kokoisia, eivät pieniä mutteivat liian suuriakaan. Ja tietysti, taustalla on katsomo jossa istuu niinkin suuri yleisömäärä kuin kymmenisen katsojaa.

Pelattavuus on hyvä, ukot tottelevat tikkua kiitettävästi, ilman viivyttelyjä. Kaikki komentojen antamiset ovat helposti toteutettavissa tikulla, matsin kiivaassa tuoksinassakin.



Parasta pelissä on kuitenkin uusinta. Aina välillä, kun kone luulee että korin teko on uusimisen arvoinen, se ottaa todellisen lähiuusinnan. Ukot kasvavat noin 1,5-kertaisiksi, ja korin alue otetaan suurennokseen. Ei hullumpaa, sanotakoon. Mutta sitten lopputvatkin edut. Naurettavuuksiin menee yleisön reagointi jonkun tehtyä korin: pomppivat ylösalas ja taputtavat käsiään 'pläräplrärärä'. Yäh.

Mutta pahinta kaikesta on yletön vaikeus tietokonetta vastaan. Jopa helpoimmalla vaikeusasteella kolmesta, tuottaa hirvittävän vaivannäön, ennenkuin ensimmäinen piste on saatu kasaan.

Kaksinpelinä tämä menettelee, mutta ei koskaan yksinpelattavana. Roskaa, roskaa, roskaa. Ei tätä pelatessa pääse Nirvanaan. Kokeile ennemmin Hat Trickiä (tai Project: Stealth Fighter/Airborne Ranger).

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Pelattavuus: 7
Yleisesti: **
Jukka O. Kauppinen

Firebird — C-64

BMX Kidz

BMX Kidzin huippuhienon latauskuvan pateettisen tuijottamisen jälkeen korviini kantautui sulosointuja a'la Rob Hubbard. Mies on pannut Skate or Diesta vieläkin paremmaksi ja digitoinut puhtaan bassosoundin sekä GO-äänteen. Go G-Go Go G-G-Go! Highscore-musiikista en sano mitään, sillä sen on tehnyt — minä itse.

Kun tikkua vääntää vasemmalle, pääsee eteenpäin. Tulitusnappulasta pyörä nostaa nokkaa. Kun nappia painaa hyppyrin kohdalla, mies pomppaa hermeettiseen hyppyyn. Ensimmäisessä radassa ei tarvitse pelleillä ollenkaan, mutta vaikeus lisääntyy taitojen karttuessa: toisessa radassa täytyy osata tehdä yksi onnistunut hyppy ja yksi wheelie (mitähän lienee suomeksi?). Kolmas



vaatii kaksi hyppyä ja niin edelleen.

Tietokoneen ohjaamat kilpailijat ovat ärsyttävän taitavia, vastusta siis piisaa. Matkan varrelta voi kerätä energiaa ja iskunkestävyyttä. Aina kun törmää johonkin, iskunkestävyys vähenee. Energia puolestaan vähenee automaattisesti ja niinhän se on, että väsyneenä ei jaksa polkea. Kun iskunkestävyys on nollassa, ohjelma ilmoittaa katuenglannilla kisan päättymisestä. Slangi tulee BMX Kidzissä paljon esille. Not enuf trix, rad.

BMX Kidz antaa erittäin rauhattoman olon. Varoitan pelaamasta tätä peliä enemmän kuin 10 tuntia putkeen — itse sain niin sanotun kiemurtamiskohtauksen.

Kaiken kaikkiaan pelattavuus on erittäin hyvä. Wotta fun!

Grafiikka:	8
Äänet:	10
Pelattavuus:	8
Mielenkiinto	
alussa:	8
lopussa:	10
Yleisarvosana:	****

Jori Olkkonen

Elite — C-64, Atari ST, Spe, Ams

Buggy Boy

Elite on tunnettu siitä, että se tuntuu haukkaavan liian suuren palan arcadekäännöksissään. Riskin otto kannattaa, sillä lähes poikkeuksetta yritys onnistuu erinomaisesti. Vaan kuinkas käy tällä kertaa, sillä arcade-Buggy Boyssa näkyy rata kolmesta monitorista ja grafiikka on yhtä nopeaa kuin monipuolistakin. Riittääkö kotimikron kapasiteetti samaan?

Buggy Boyssa tehdään sitä mitä autopelissä voidaan odottaa tehtävän eli yritetään ajaa rata läpi ennenkuin aika loppuu. Käyttämättä jäänyt aika muutetaan bonuspisteiksi ja lisäajaksi. Lisäpisteitä saa läpäisemällä pisteportteja ja ajamalla nurin lippuja (jalankulkijat olisivat olleet parempi idea).

Porteista joissa lukee TIME saa lisäaikaa



niinkuin voi hyvin olettaa. Rantakirpun saa pomppimaan ajamalla kaatuneen puun yli ja ajamalla kiven tai kannon päältä voi siirtyä kaksipyöräiseen ajoon kuin K.I.T.T. parhaina päivinään. Jotta kaikki ei olisi liian yksinkertaista on rata täynnä kiviä, puita, aitoja ja niin edes päin, joita päin ei edes saa ajaa. Monipuolisia ratoja on viisi erilaista tunneleineen, siltoineen ja kallistettuine kurveineen.

Buggy Boy on todella hyvin toteutettu. Erinomainen grafiikka rullaa sujuvasti, ääniefektit ovat hyviä ja pelattavuus on hirmuinen. ST-versiota ei erota arcadepelistä ja kuusnelos-versiokin venyttää koneen aivan uusiin ulottuvuuksiin. Buggyssä on hyvä ohjaustuntuma, se on hyvän näköinen ja pelin vaikeus on juuri sopiva. Ohjelmointi on huolellista eikä tässä pojassa tunnu olevan bugeja. Vaan eipä ole kolmea kuvaruutuakaan.

Elite vetää pisteet kotiin. Buggy Boy on erinomainen arcadekäännös, jonka tapaisia kaivataan lisää. Tämän jälkeen autoilupelit eivät enää ole entisiään.

Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

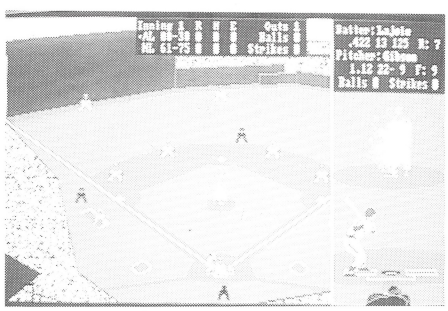
Nirvi The Bug

Electronic Arts — Amiga

Earl Weaver Baseball

Amerikkalaisten lempiurheilut baseball ja jalkapallo ovat saaneet urheiluhullut ohjelmoijat suoltamaan huiman kasan näitä simuloivia tietokonepelejä. Jotkut onnistuvat, jotkut taas epäonnistuvat ja rankasti. Earl Weaver Baseball sijoittuu niiden onnistuneiden joukkoon. Oikea termi voisi olla ylionnistunut, sillä EWB menee osittain jopa liian pitkälle. Jokainen pikkuriikkinenkin yksityiskohta on otettu mukaan ja käsikirjaa läpi kahlaavalta pelaajalta menevät pasmat pahan kerran sekaisin.

Käsikirjan perusteella tuntuu siltä, että tätä peliä kunnolla pelatakseen täytyisi osata luetella amerikkalaisen pesäpallon säännöt etu- ja takaperin vaikka päällään seisten.



Onneksi Electronic Arts on tajunnut, että maailmassa voi olla ihmisiä, jotka eivät tiedä amerikkalaisesta pesäpallosta yhtikäs mitään. Käsikirja tekee parhaansa sivistääkseen epätietoista pelaajaa, tosin englanniksi.

Pelaajan onneksi EWB antaa mahdollisuuden valita helpomman ja vaikeamman tavan välillä. Helpompi tapa iskee pelaajan suoraan mailan varteen tietokoneen hoitaessa kaiken muun ja vaikeammassa moodissa pelaajan täytyy hoitaa kaikki itse valmentamisesta pelaamiseen asti. Yksityiskohdista voisi mainita vaikkapa tutkapistoolin, jolla voi mitata syöttäjän heittämien pallojen nopeuden tai mahdollisuuden suunnitella ja rakentaa pelaajan nimeä kantava pesäpallokenttä.

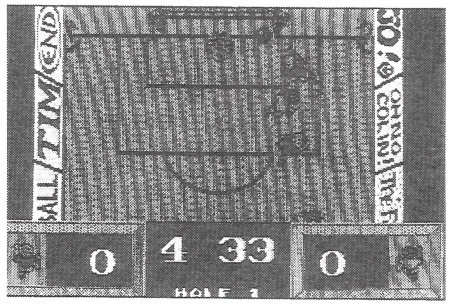
Kaiken kaikkiaan EWB on yksi parhaista pesäpallopeleistä mitä tietokoneisiin on koskaan tehty. Grafiikka on siistiä ja hyvin animoitua, äänet ovat alkumusiikkia lukuunottamatta digitoituja ja käsikirjan välttävästi opeteltuaan voi pelistä nauttia täysin rinnoin. Suosittelen varauksetta kaikille pesäpallofanaatikoille, mutta en muille.

Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	*****

Petri Teittinen

Silverbird — C-64

European 5-A-Side



Taas jalkapallo, nyt Silverbirdiltä. Ei aivan niitä parhaimpia, mutta pelattava ja halpa.

Tekijät ovat ottaneet humoristisen otteen mukaan ja tehneet peliin muutaman hauskan jipon. Kuten palloa potkaistessa se nousee koorkealle ja kuuluu omituinen ääni, joka on kuvaavinaan pallukan lentoa.

Kenttä ja pelaajat on kuvattu lintuperspektiivistä käsin. Tämä uusi katsanto ei haittaa peliä, vaan tuo mukavasti uutta mielenkiintoa lisää.

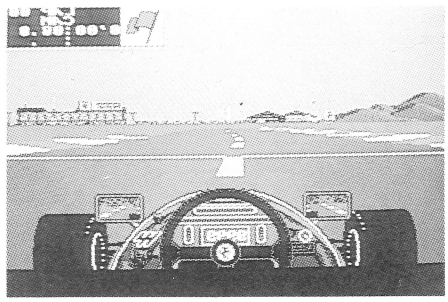
Pelattavuus on mukava. Ukkelit tottelevat heti eikä viikon päästä, mutta maalivahdin hallinta on hiukka hankalaa aluksi.

Pelattava ja hyvä halpapeli. Ei tätä muuten ostaisi, mutta halvaksi 5-A-Side on kova sana.

Grafiikka: 6
Äänet: 7
Pelattavuus: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Jukka O. Kauppinen

Electronic Arts — Amiga, ST, PC

Ferrari Formula One: Grand Prix Racing Simulator



Formula-simulaattoreita on aivan liian vähän ja niistäkin yli puolet on täyttä roskaa. Parhaimmistoa etsiessä käteen sattuu vain Revs. Onneksi apuun singauttaa renkaat ulvoen Electronic Arts ja iskee tiskiin Ferrari Formula Onen pelastaen päivän, tai oikeastaan koko loppuvuoden.

Pelaajalle annetaan mahdollisuus hypätä F1-karuselliin mukaan maailmankuulun Ferrari-tallin jäsenenä. Alussa voit valita 'vaikeusasteen'. Valittavanasi on neljä vaihtoehtoa, joista kolmessa pääset ajamaan ja yhdessä olet manageri, joka on radalla mukana tavallaan vain matkustajana. Kolmen muun tason erot ilmenevät vain vaihteiden käytössä ja auton säätämisessä.

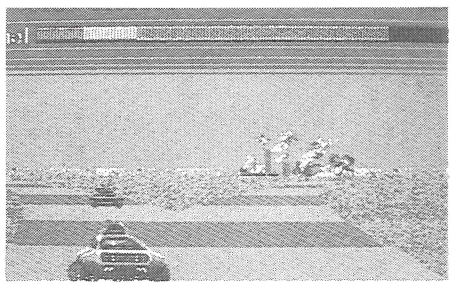
Helpoimmalla tasolla pelatessasi vaihteet ovat automaattiset ja auton säätäminen käy helposti kysymällä päämekaanikolta apua. Vaikeimmalla tasolla joudut itse tekemään kaikki päätökset ja joudut itse räpläämään vaihteita, mikä ei ainakaan aluksi ole mitään helppoa touhua. Parasta onkin aloittaa helpoimmalta tasolta ja pelata sillä ensimmäiset pari viikkoa.

Grafiikka, vaikka onkin vähän nykivää, on pikkutarkkaa ja luo vauhdin tunteen todella hyvin. Äänet ovat digitoituja, mitäpä muutakaan. Kokonaisuutena FF1 on yksi kaikkien aikojen parhaita simulaatioita ja yltää Amigan kolmen parhaan pelin joukkoon. Jos olet kiinnostunut Formuloista tai simulaatioista, osta FF1 heti.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****
Petri Teittinen

Titus — Amiga, C-64

Fire And Forget



Ensin oli kolikkopeli nimeltä Outrun. U.S. Gold osti siihen oikeudet ja alkoi kiireellä tehdä kotikonekäännöstä. Titus ehti kuitenkin ensin Crazy Carsillaan. Sitten kolikkopelimaailmaan ilmaantuu peli nimeltä Roadblasters, joka oli käytännössä Outrun, johon oli sotkettu vähän ampumista sekaan. U.S. Gold osti siihenkin oikeudet ja alkoi kiireellä tehdä kotikonekäännöstä. Ja jälleen Titus ehtii ensin Fire & Forgetillaan.

Jotta jokin holtti säilyisi, ei juonta ole sentään suoraan kopioitu. Fire & Forgetissa pelaajan tehtävänä on huristella nelipyörävetoisella kolmimoottorisella taisteluautolla ja tuhota vihollisen tankkeja, helikoptereita ja rakennuksia. Avukseen auton kuljettaja voi kutsua Thunder Cloudin, magneettisen levitaatioyksikön. (Niin paketissakin lukee!)

Ensisilmäyksellä näkee, että Fire & Forgetiin on otettu suuri määrä koodia suoraan Crazy Carsista. Seuraavaksi silmiin iskee kiitettävä grafiikka. Äänipuoli on aika mitäänsanomaton, Amigalle tyypilliseen tapaan suurimman osan äänistä muodostaa jostakin nimeämättömästä lähteestä napattu sample. Hienosäätö on jonkin verran mennyt pieleen, koska F&F on väännetty hieman liian vaikeaksi. Luulisin, että ainoa ihminen joka tätä peliä jaksaa pelata kovin kauaa, on joku sellainen joka on maksanut viimeiset pennosensa ja hänen on pakko pelata, vaikka hampaat irvessä. F&F on vaikeudestaan huolimatta kelvollinen Roadblasters-klooni, jota pelaa jonkin aikaa odotellessaan virallista käännöstä.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Petri Teittinen

Activision — Amiga

Gee Bee Air Rally

Rallia taivaalla? Kun kyllästyy tavalliseen autoralliin voi vaihtaa auton lentokoneeseen ja syöksyä taivaalle.

Gee Bee Air Rallyn tekijä on vanha C-64-tuttu Steve Cartwright. Peli alkaa kivalla animoidulla alkuintrolla, jossa lentokoneet lentelevät taivaalla tunnelmaan sopivan musiikin tahdittamana. Näpäys firebuttoniin ja kohta oletkin jo ohjaamossa valmiina nousuun. Vaikeusasteita on valittavissasi kolme.

Tarkoituksena on lentää määrättyä rataa mahdollisimman nopeasti maaliin. Perillä

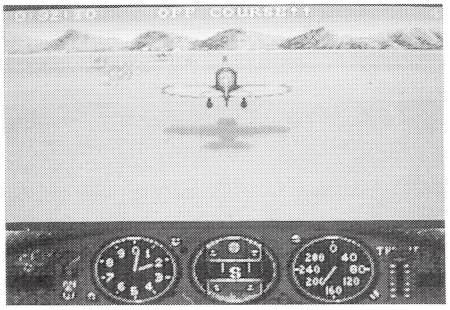
saat bonukset jäljelle jääneestä ajasta.

Pelaaminen hoituu joystickillä kättä säästävästi. Ei tarvitse nimittäin painaa kahvaa eteenpäin rystyset valkoisena saadakseen vauhtia, vaan vauhti säädetään firebuttonilla.

Kisassa on mukana myös muita koneita, joita tulee varoa. Kunnon törmäyksestä koneesi putoaa ja joudut laskuvarjon varaan. Voit tippua mm. sikolättiin, jossa siat onnittelevat sinua iloisella röhkinällä.

Tason selvittämisen jälkeen seuraa pokaalien jako musiikin säestämänä. Selvitettyäsi useamman tason joudut valokuvaajien piirittämäksi.

Pelitapahtuman maisemat eivät kovin



kummoisia ole, spritet ovat värikkäitä ja erottuvat taustoista ja ääniefektit ovat hyvät ja realistisen tuntuiset. Pienet kivat animaatiot tekevät pelistä viimeistellyn tuntuisen. Animaatioissa käytetyt kuvat ja bobit ovat laadukkaita ja värikkäitä. Vankkaa kamaa Activisionin tapaan.

Grafiikka:	8
Musiikki:	9
Äänet:	9
Toteutus:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Juha-Pekka Santikko

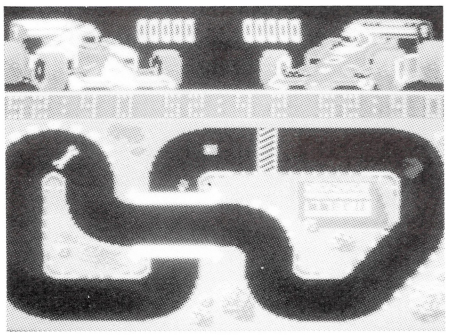
Mastertronic — **C-64**

Grand Prix Simulator

Grand prix Simulator koostuu 12 radasta. Skrollaamattomalla kentällä on yhtäaikaa kaksi (yksinpeli) tai kolme (kaksinpeli) autoa. Yksi auto on aina tietokoneen ohjaama eli Drone. Drone-auto täytyy voittaa päästäkseen jatkamaan kamppailua seuraavaan rataan. Ohjaaminen tapahtuu joko näppäimillä tai tikuilla.

Prixin grafiikka on varsin yksipuolista. Autot ovat suorakaiteita, rata on mattamusta ja reunoilla killuu muutama hassu puu. Onneksi radoilla on sentään siltoja ja tunneleita.

Prixin tekijä on luonut aivan omat luonnonlakinsa. Yritäpäs itse ajaa kahtasataa ja



hipaista viereistä kaidetta: Prixissä auto pysähtyy kuin seinään. Kaiteissa lienee joko liimaa tai sitten magneetti. Autojen ohjaus käyttäytyy aivan kuin ajettaisiin jääradalla ja 95 % auton painosta olisi keulassa. Simulator-sana on siis täysin harhaanjohtava. Silti pelaaminen on tosi hauskaa, kun vain muistaa että maailmankaikkeudessa on varmasti muunkinlaisia luonnonlakeja.

Prixin ääniefektit hämmästyttävät: voiko nykytekniikalla saada aikaan näin karmeaa pihinää? Alkumusiikin olisi voinut myös jättää pois. Kun peli alkaa, digitoitu karmeus puhuu: three-two-one-go. Digitoidun datan paikalle olisin laittanut parempaa grafiikkaa.

Prixissä tulee himo nähdä aina uusi ja uusi rata. Kaksinpeli on hervotonta nyppimistä ja tappelua — siksi Prixin kanssa säilyttää mielenkiintonsa pitkään.

Grafiikka:	5
Äänet:	4
Pelattavuus:	9
Mielenkiinto alussa	7
lopussa	10

Jori Olkkonen

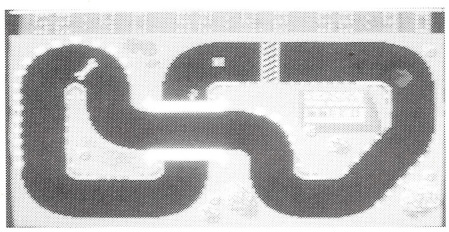
Anco — **Amiga**

Grid Start

Punainen vaihtuu vihreäksi ja salamannopea formulani syöksyy vauhtiin. Kärkyn aivan kärkijoukon tuntumassa. Kiihtyvyys tuntuu rajulta ja ensimmäinen kaarre herättää minut tosi toimiin. Kevyt jarrutus ja uusi kiihdytys. Suora aukenee ja piiskaan autostani viimeisetkin tehot irti 'boost'-toiminnolla kuten Ritari Ässä konsanaan...

Ancon Grid Start saa taas vauhtiveijarien suonissa olevan bensan vauhtiin. Villiä vauhtia ja mukavaa grafiikkaa tarjoava peli on yleensä aina ollut myyntitilastojen kärkisijoilla.

Toteutukseltaan Grid Start ei edusta lajinsa huippua. Ohittaminen vaatii hermoja raastavaa tähtäystä sillä pienikin törmäämi-



nen ohitettavaan autoon tai reunoilla oleviin heinäpaaleihin on kohtalokasta. Ei oikein tunnu realistiselta että heinäpaaliin törmätessä auto räjähtää pieniksi siruiksi silmänräpäyksessä.

Maisemat ja autot ovat kohtalaisen kauniita, joskin autojen liikkeet ovat liian karkeita. Amigan mahtavat musiikkivarat eivät pääse oikeuksiinsa Grid Startissa, sillä musiikkia löytyy vain alkukuvasta ja sielläkin vain pieni digitoitu pätkä. Äänitehosteet ovat kohtalaiset, mutta miltä tuntuisikaan ajaa digitoitujen äänitehosteiden mylviessä kaiuttimissa.

Grid Start ei ole mikään mestariteos, muttei aivan huonoimmastakaan päästä. Hyvä vaihtoehto räiskintäpelien ylitarjonnalle, sillä niitähän pursuaa jo jokapaikasta.

Grafiikka:	8
Musiikki:	6
Äänet:	7
Toteutus:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

Juha-Pekka Santikko

U.S. Gold/Go! — **C-64, Spe, Ams**

Hat Trick

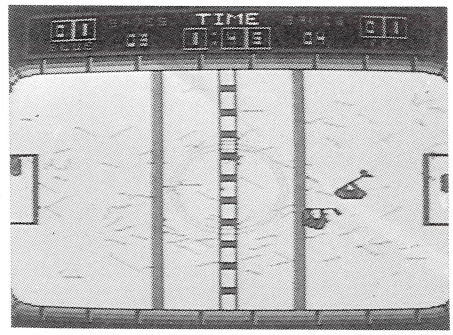
Hat Trick lienee mielenkiintoisin tapa pelata jääkiekkoa. Kuka olisi uskonut että näinkin vanhasta ja kuiviinpuristetusta aiheesta saataisiin aikaan näinkin mahtava peli. Yksinkertaiset ideat ovat usein parhaimpia.

Hat Trickin pelialue koostuu vain yhdestä kuvaruudusta, jolla palloilee (luistelee) kaksi pelaajaa ja kaksi mokkea. Pelialue ei edes scrollaa, mutta silti tämä hakkaa kaikki muut jääkiekot. Tästä ei kerran aloitettuaan pääse irti viikkokausiin. Luonani vierailee miltei päivittäin henkilöitä, jotka tulevat pelaamaan 'sitä jäkistä', vaikka eivät edes omista mitään konetta.

Peli imee syövereihinsä kuin pikkuveli dis-

kettejä. Kaksi pelaajaa tietokoneen äärellä ähkivät ja voihkivat, vääntävät tikkuja kuin hengenhädässä. Ruudulla vipeltää kaksi pikku pelaajaa, harhautellen toisiaan, ryöstäen kiekon ja syöksyen vastustajan maalia kohden. Kiepaus maalin edessä, harhautus, ja laukaus. Maali!

Kaikki on hyvin yksinkertaista. Mutta toimivaa. Vähäiset äänet (ei edes katsomon huutoa), pelihahmot, niiden ohjaaminen,



kaikki toimii. Uskomattoman mukaansatempaava ja kiihkeä peli. Miltei kuin kolmisen vuotta sitten, kun pelasin Pitstop II:sta. Silloin viimeksi käteni kipeytyivät pelaamisesta.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Pelattavuus: 10
Kiinnostavuus: 10
Kokonaisuus: *****
Jukka O. Kauppinen

Gremlin Graphics

C-64, Spe, Ams, MSX

Hercules

Hercules, Zeuksen poika on kovan paikan edessä. Hänen täytyy selvittää 12 tehtävää jotta saisi pienen syntinsä anteeksi (tappoi lapsensa). Kaksitoista mitä vaikeinta tehtävää, samalla tapellen muita ötyotuksia vastaan.

Ainesta hyvään peliin olisi tässä aiheessa ollut, mutta voi: Gremlinin täytyi pilata se. Sen sijaan että olisi kasattu kunnon seikkailu antiikin Kreikassa onkin tuloksena surkea mäiskimissoppa.

Tarkasti sanottuna kyseessä on Samurai Trilogy Versio Antiikin Kreikka. Monia samo-



ja liikkeitä, vain ryhmysauva miekan sijasta, ja muutenkin samanlainen toteutus. Kaikki tapahtuu yhdessä ainoassa ruudussa jossa Herkules mäiskii luurankoja. Kaksitoista tehtävää on nerokkaasti muutettu ikoneiksi, jotka pullahtavat välillä ruudulle ja sitä on mätkäytettävä ryhmyllä. Kun kaikki kaksitoista ikonia on kerätty lataa peli toisen osan ja päästään tappelemaan kunnon pirua vastaan.

Tyhmää. Blah! Välttävä musiikki on toiseksi parasta ja parasta koko roskassa ovat taustat. Muuten täyttä roskaa. Tämä ei jaksa kiinnostaa etanaakaan.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Pelattavuus: 7
Yleisarvosana: **
Jukka O. Kauppinen

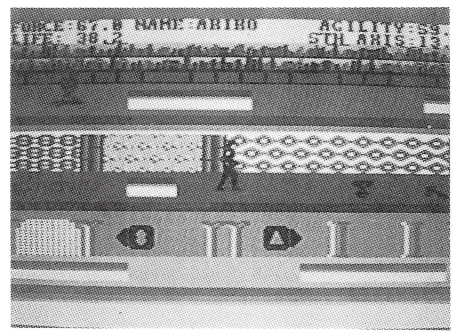
Databyte

Amiga, C-64

Indoor Sports

Urheilupelit tuntuvat olevan alkuvuoden kovin juttu, ainakin julkaisujen perusteella. Databytekin on saanut lievää innostusta herättäneen Indoor Sportsinsa käännettyä Amigalle ja siitä sitten suoraan kolikkoautomaatiksi. Amigan versio sisältää neljä lajia: keilailu, tikanheitto, jokin omituinen pöydällä pelattava kiekkopeli ja pöytätennis.

Keilailu on lajeista aluksi selvästi paras. Vaikeutta löytyy juuri sopivasti ja jos mukana on neljä pelaajaa, on meno todella hauskaa. Mutta alkuviehätys karisee nopeasti. 15 minuutin harjoittelun jälkeen oppii hyvän tyylin ja täydellinen sarja on helppo nakki. Tikanheitto on suomalaisille omituisten sääntöjensä takia aluksi luotaantyöntävä, mutta perehtyminen ohjeisiin selvittää asian



ja tämäkin laji on eri käihä jopa yksin.

Englantilaisissa pubeissa pelattava Air Hockey on fenno-ugrille outo ilmestys. Kaksi pelaajaa ottaa omituisen läystäkkeen käteensä ja alkaa töniä puista kiekkoa pitkin biljardipöytää muistuttavan pöydän pintaa. Tarkoituksena on lämätä kiekko toisen pelaajan päädyssä olevaan maaliin. Alkutotuttelun jälkeen se on ihan mukiinmenevä kahden hengen peli.

Pöytätennis onkin sitten kesäisen pallonhakkaamisen juhlaa. Indoor Sportsin versiossa on vain virheelliset säännöt ja tietokoneversio on paljon vaikeampi kuin oikea pingis. Kierteitäkään ei löydy kuin yksi, eivätkä mukana tulevat ohjeet tiedä asiasta mitään.

Pingistä lukuunottamatta Indoor Sports on mukavaa ajanvietettä 1—4 pelaajalle, grafiikka vaihtelee hyvästä keskinkertaiseen. Amigan alkumusiikki on todella karmea, mutta äänitehosteet ovat digitoituja.

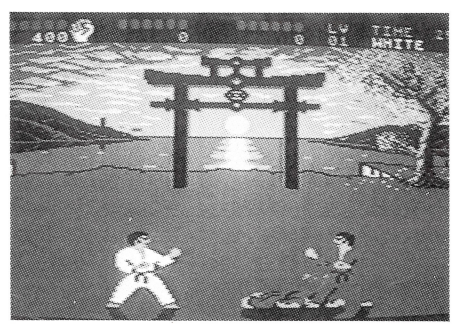
Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Petri Teittinen

System 3

C-64

International Karate+

Eräänä aamuna partaa ajaessani katsoin peiliin ja sanoin yht'äkkiä: "Karatepelit ovat kuolleet!" Ne sokeat voimat, jotka ohjaavat ihmispolojen elämää tässä synkässä maailmassa, varmasti kuulivat sanani sillä aamupostissa tuli Archer Macleanin International Karate+.



International Karate+ on parannettu painos vanhasta karatepelien mestarista eli International Karatesta. Muutokset ovat enemmän kuin kosmeettisia, sillä plussassa on kolme, aivan oikein KOLME karatekaa. Jo pelkästään tämä riittää nostamaan huvin aivan uusiin ulottuvaisuuksiin, mutta kun animaatiota on parannettu, ääniefektejä samoin musiikista puhumattakaan ja ainoa tausta on uskomattoman upea niin mitä voi sanoa? Ainakin sen sen että monista muista karatepeleistä poiketen IK+ on aiheellinen

julkaisu ja hieno testamentti tyhjiin imetylle pelityypille. Toivottavasti tämä tosiaan on The Last Karate Game.

Niin, ja liikkeitäkin on kolme uutta. Pääpusku, hieno kärrynpyörä taaksepäin ja käytännöllinen kaksoispotku puhaltavat uutta eloa puhkikuluneeseen pelityyppiin. Peli on täynnä huvittavia yksityiskohtia, esimerkkinä mainittakoon karatekan housujen tippuminen nilkkoihin kesken kaiken. Tämä on itseasiassa ensimmäinen karatepeli, jota jaksaa pahemmin kyllästymättä pelata yksinkin. Kaksinpelinä se luonnollisesti onkin jotain uskomatonta.

International Karate+ on ehdoton peli, joka kannattaa ostaa vaikka omistaisi jokaisen muun karatepelin ja olisi kuoliaaksi kyllästynyt niistä jokaiseen. Uskokaa huviksenne.

Grafiikka: 10
Äänet: 10
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

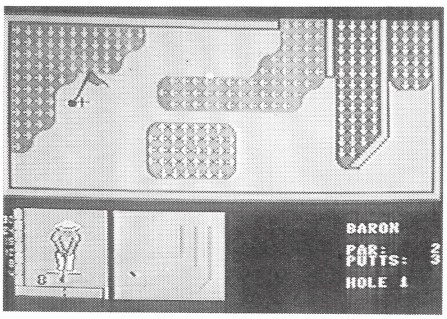
Accolade/Electronic Arts — **C-64**

Mini-Putt

Accoladella tuntuu olevan pakonomainen tarve tehdä aina jotain sellaista mitä muut eivät ole tehneet tai sitten ainakin paremmin kuin kukaan muu. Aivan kuin parodioidakseen golfpelien tulvaa, Accolade julkaisi Mini-puttin.

Mini-putt on pienoisgolf varustettuna huumorilla, tai ainakin yrittää olla. Humoristinen siis. Huumoripuoli tuppaa jäämään vähän heikoksi, kun sitä yrittää kehittää vain ruudun nurkassa pomppiva golffari. Yksinpelinä Mini-puttia pelaa jonkin aikaa aivan huvikseen, mutta lopulta innostus katoaa. Jostain syystä jotakuinkin samaan aikaan kun kaikki radat on pelattu läpi.

"Mitä enemmän pelaajia, sitä hauskempaa" pitää kuitenkin paikkansa tälläkin kertaa. Jotkut radoista on suunniteltu kerrassaan nerokkaasti ja ne tuottavatkin suunnatonta riemua isomman ryhmän ollessa paikalla.



Teknisestä toteutuksesta täytyy kai myös kertoa. Grafiikka ei saa aikaan pyöristyneitä silmiä tai hämmästyksestä lerpahtaneita alahuulia, mutta Accoladelle ominaiseen tyyliin animaatiota on käytetty paljon. Musiikkia ei ole riesaksi asti ja äänitehosteetkin rajoittuvat puttauksen ääneen ja pallon kolinaan pitkin reiän reunoja.

Kiinnostavuus onkin aika suhteellinen asia, koska yksin pelattaessa vaikeutta ei tunnu löytyvän tarpeeksi eikä mukana ole myöskään kilpailemisen tunnetta. Mutta heti kun pelaajia on enemmän kuin yksi, alkavat kellon viisarit lentää ja radat tulee pelattua läpi monta kertaa peräkkäin.

Kasetilta ladattaessa jokaisen reiän lataaminen erikseen ei ole järin miellyttävää, mutta Accolade on ilmeisesti halunnut jättää mahdollisuuden lisäradoille. Eli eiköhän myyntiin tule pian Mini-putt Course Construction Set.

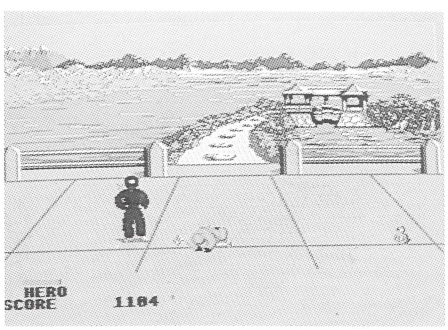
Grafiikka: 8
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: ****
Petri Teittinen

Mastertronic — **Amiga, ST**

Ninja Mission

Tässä on taas yksi sellainen peli, jonka nojalla kaikkia ohjelmoijia — tai ainakin ohjelmatuottajia — voidaan väittää emävalehtelijoiksi. Takakansi lupaa nimittäin aivot räjäyttävää grafiikkaa ja tyrmäävää pelattavuutta. Tavallaan tämä kaikki on kyllä totta, mutta aivotoiminnan rappeutuminen ei todellakaan johdu kyseisten ominaisuuksien erinomaisuudesta — päinvastoin.

Ohjelma on tavanomaistakin tavanomaisempi (paitsi huonompi) budopeli. Ainoa



mutta on vain siinä, että näin kaluttua aihetta hyödynnettäessä edes teknisen toteutuksen tulisi olla sitäkin parempi eikä tällainen räpellys. Ketkä eivät pidä mukiloimispeleistä eivät pidä tästäkään, ja ne jotka pitävät katsovat vähän, mihin rahansa panevat.

PS. Yhtäkään erittäin myyvässä kannessa näkyvistä aseista — karhunkynsi, jatimatickklooni ja lyhyt voulgen tapainen epäkäytännöllinen ase — ei löydy itse pelistä...

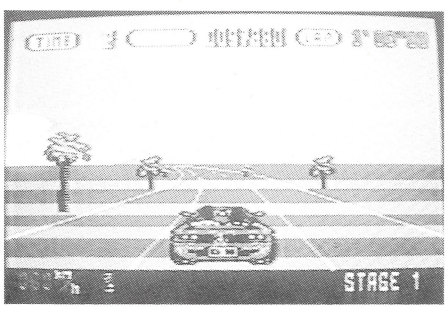
Grafiikka: 5
Äänet: 4
Kiinnostavuus: 3
Yleisarvosana: *
Jyrki J. J. Kasvi

U.S. Gold — **C-64, Spe, Ams, ST**

Outrun

Mikä unelma ihmiselle onkaan kiitää pitkin moottoritietä punaisella avoautolla moottorin ärjyessä kuin kymmenen leijonan komitea, auringon iloisesti paistaessa ja leppeän tuulen pörröttäessä tukkaa aurinkolasien yläpuolella. Vieressä istuu vielä kaunis kaunis blondi selittäen hauskaa tapausta diskossa vuonna -82 sadatta kertaa. Kymmenen kertaa vielä ja hänet vaihtaakin mielellään helmeilevään sixpackiin.

Suurin piirtein tätä tunnelmaa yrittää välittää Outrun, erittäin suositun kolikkopelin kotikonevääännös. Itseasiassa tämä Outrun voisi olla melkein mikä tahansa kilpa-ajopeli, sillä mitään uutta se ei tarjoa ja blondikin



on kuusnelosessa tummatukkainen.

Sinänsä toteutus on kelvollinen. Ajotuntuma on hyvä ja toisinaan jopa tulee tunne mäkisellä tiellä ajamisesta. Suurin pettymys on kuitenkin tapa, jolla liikkeen tuntu on luotu. Kuusnelosessa siihen käytetään yli koko ruudun ulottuvia palkkeja, joiden värejä vaihtamalla vauhti syntyy. Tie on projisoitu viivoina palkkien päälle. Vaikutelma ei tosiaankaan ole kuin maantietä ajettaessa vaan pikemminkin kuin pitkin parkkialuetta pyöriskellessä. Vain Amstradin ja Atari ST:n Outruneissa ympäristö noudattaa arcadeesikuvaa. Aitoutta löytyy mukana tulevalta audiokasetilta, johon on talletettu originaalin sountrack.

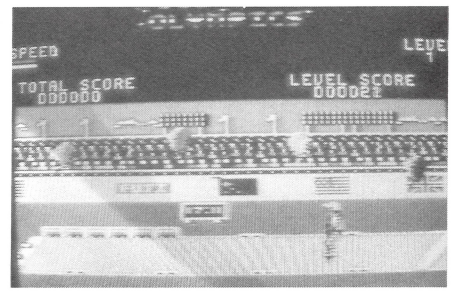
Outrun ei tarjoa mitään uutta puhkikulutettuun autollaajoteemaan. Kahdeksanbittisiin koneisiin ei pitäisi yrittää sulloa pelejä, joiden teho lepää pelkästään grafiikassa. Siihen vaaditaan ST tai Amiga.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

Silverbird

C-64

Pogostick Olympics



Jeehaa, hyppykeppiolympialaiset! Tämä onkin puuttunut urheilupeleistä. Nyt kaikki on täydellistä. Ei enää urheilupelejä. Ei koskaan enää.

Hyppykepeillä pääsee kilpailemaan viidessä lajissa: pallojen puhkominen, 110 metrin pikapompinta, kolmiloikka, ammunta ja esterata. Kaikille lajeille on tyypillistä etenemi-nen oikealta vasemmalle. Lajit itse eroavat toisistaan lähinnä vain erilaisissa esteissä, ja liikkumisrajoitteina. Tästä huolimatta Pogostick on hyvä ja kiinnostava peli. Se kiinnostaa ja tiukka musiikki innostaa pelaamaan. Silverbirdin peleissä onkin yhdistävänä piirteenä hyvä musiikki, pelien itsekin ollessa kerrassaan hyviä.

Hyvä peli, hyvä musa, hyvä firma. Parhaita budjettipelejä mitä olen tavannut, vain Thrust menee edelle.

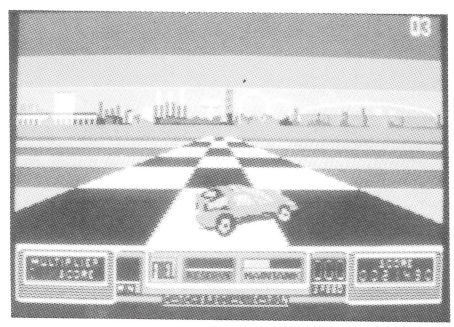
Grafiikka: 8
Musiikki: 9
Kiinnostavuus: 8
Pelattavuus: 8
Yleisarvosana: ****

Jukka O. Kauppinen

U.S. Gold

C-64, Spe, Ams, Amiga, ST

Road Blasters



Road Blasters on varmasti jokaisen kuskiksi itseään luulevan unelma. Saa paitsi ajaa ylinopeutta niin myös ampua kaikki 'tanan torvet ja sunnuntaiajurit sentin siivuiksi. Kyllä se aina torventoitottelun ja ylikansallisen elekielen voittaa.

Valitettavasti muutkin kuskit ovat aseistautuneita ja tienvieret ovat täynnä tykkipesäkkeitä, joten tykit tulevat todella tarpeeseen eivätkä aina edes riitä. Onneksi ystävällinen lähihelikopteri toimittaa järeämpää paukkurautaa. Ja bensaa saa loogisesti kerättyä tieltä. Road Blasters on lähinnä aseistettu versio Outrunista, mutta ilman edellisen vaihtelevaa maastoa.

Mittaristoon pitäisi syttyä varoitusvalo, kun tajuaa että Road Blastersin on kääntänyt sama pumppu joka on vastuussa kuusnelosen Outrunista. Tällä kertaa he ovat kuitenkin ylittäneet itsensä, sillä Road Blasters on vielä tylsempi ja alkeellisemman näköinen kuin Outrun. Ja kuulostaa yhtä kamalalta kuin näyttää.

Grafiikka on kehnoa. Oma auto ja varusteita tuova lentokone ovat jotenkuten siedettävän näköisiä, mutta kaikki muu ruudulla on hiomatonta ja karkeaa. Animointi on raivostuttavan nykivää johtuen merkkigrafiikan käytöstä ja vaikutelma ajokin alla kiitävästä asfaltista vaatii mielikuvitusta.

Äänet ovat vaatimattomat. Normaalisti ajettaessa ei kuulu minkäänlaista moottorin ääntä, vaan tuntuu kuin sähköautolla köröttelisi, myös nopeuden puolesta, vaikka mittari väittääkin että mentäisiin kolmatta sataa mailia tunnissa. Vasta nitroinjektorin (lisävaruste) aktivoiminen irrottaa kaiuttimesta kunnon kiihdytysäänen. Musiikinpätkät ovat lyhyitä ja muut äänet satunnaisia pimahduksia, räjähdyksiä ja vingahduksia.

Pelattavuus on onneton. Auto tottelee tikkua ihan hyvin, mutta kun merkkianimoidut vastustajat liikkuvat tiellä tökstöks-tyyliin kolmella askelella horisontista nokan eteen, niin eri etäisyydellä olevat kohteet ovat näennäisesti täysin yhtä pitkän matkan päässä. Minkäs ohitat ensin? Samalla periaatteella liikkuvat tien vierustan esineet ja viimeistään siinä vaiheessa kun tykkitorni tuhoaa sinut ampumalla selvästi ohi, alkavat ärräpäät sinkoilla.

Kuusnelosella voi tehdä hyvän autopelin, mutta sen eteen täytyy nähdä vaivaa. Siitä ei Road Blasters ole kuullutkaan. 16-bittisille voi olla luvassa kelvollinen arcadekäännös. Ainesta siihen Road Blastersissa olisi.

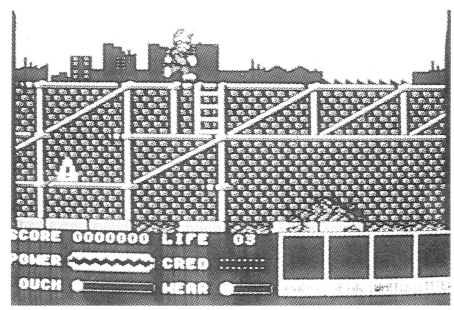
Grafiikka: 6
Äänet: 5
Pelattavuus: 5
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: **

Pasi Hytönen
Niko Nirvi

Gremlin Graphics

C-64, Spe, Ams, ST

Skate Crazy



Rullalautailu ei koskaan kuole (mutta sitä harrastavat kylläkin). Gremlinin uusi tuotos tuntuu sitä parkuvan jokaisella bitillään... Lautailua, hyppimistä ja kaatuilemisia vaativan tuomariston silmien alla...

Ystävävämme Wallien täytyy saada tuomaristolta pisteitä tehden erilaisia toinen toistaan hurjempia temppuja. Temppuileminen taasen tapahtuu erilaisilla radoilla: aluksi parkkipaikalla ja talon katolla, sittemmin vaativammalla kilpailuradalla. Välillä käydään pienellä kentällä, jolla on kerättävä tietty määrä esineitä kilpaa ajan kanssa.

Skate Crazy on yhdessä mielessä kiitollinen pelattava: kuoleminen ei ole jokahetkinen vieras. Epäonnistumisesta hypystä ei palkita elämien vähenemisellä. Vain jos ei onnistu selvittämään kahden portin väliä kyllin nopeasti on turma ovella. Mutta aikaa on yllin kyllin...

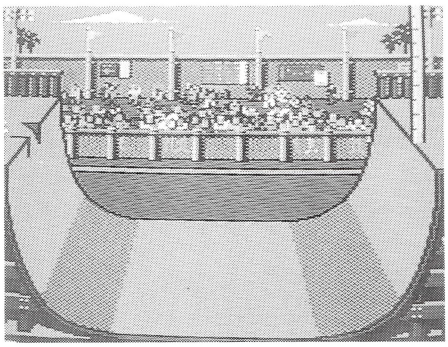
Peli on siisti, melkein hyvä. Sitä pelaa mielellään pidemmänkin aikaa, vaikka ikuisesti ei tästäkään iloa saa. Ohjaus vain välillä kypsyttää hermoja raskaamman päälle, etenkin jos esteiden yli hyppääminen ei tunnu luonnistuvan. Hyppäämisen olisikin voinut tehdä paremmin, mutta muissa suhteissa ei suurempaa valituksen aihetta löydy. Aina tämä jonkin tyhmän shoot'em upin voittaa, vaikkei Eliteen voi verratakaan.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Pelattavuus: 7
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***

Jukka O. Kauppinen

Electronic Arts — C-64

Skate or Die



Yippey! Uusi tekele Electronic Artsilta! Tällä kertaa EOA on käynyt käsiksi jo Epyxin California Gamesista tuttuun rullalautailuun. Muitakin yhtymäkohtia löytyy, myös tekijöiksi mainitut M. Kosaka, S. Landrum ja D. Bunch ovat olleet Epyxin Gameseja rustaamassa. Skate or Die onkin laajennettu California Gamesissa olevasta ramppilautailusta; mukaan on lisätty slalomia, kilpalautailua ja kaksintaistelua laudoilla kaarevassa uima-altaassa.

Aikansa peliä latailtuaan kuusnelonen läväyttää ruutuun siistin aloituskuvan ja soittelee pätkän digitoitua musiikkia. Rummut, syntsääni ja muut soundit on ilmeisesti sämplätty bittijonoksi ja tuupattu muistiin. Kuulostaa tuhnulta, mutta silti varsin mielenkiintoiselta sointuineen ja rytmikomppeineen ... kuuslankun äänipiirin omiin aikaansaannoksiin kun voi helposti kypsyä, kokemusta on.

Valikkona toimii kuva Rodneyn rullalautaputiikista, jossa ikääntyneen punkkarin näköinen isäntä kertoilee vihjeitä peliin ja valinnan mukaan päästää innokkaan lautataiturin harjoittelemaan tai kilpailemaan. Lajista toiseen siirtyminen tapahtuu suunnistamalla kaupunginosasta toiseen: puistossa on pujottelumäki, uima-altaalla kaksintaistelu ja niin edelleen. Miellyttävää. Vähemmän mukavaa on se, että joka laji ladataan erikseen levyltä. Toisaalta samanaikaisesti muistiintungetut lajit olisivat kärsineet laadullisesti.

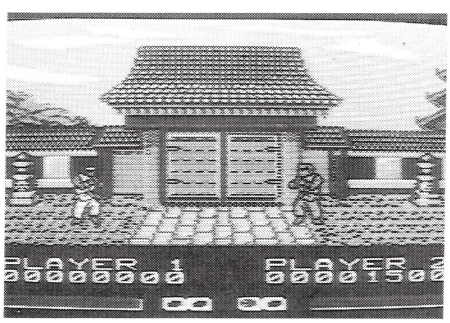
Lajeista ensivaikutelman perusteella parhaaksi ja näyttävimmäksi jää tuttu freestyle, jossa rampissa vauhtia ottaen ja hyppien ylletään mitä akrobaattisempiin suorituksiin (suosituimpana peruslipsahdus yhdistettynä kaarilennähdykseen ja kokovartaloalastuloon). Hauskalta vaikuttaa myös kilpamäenlasku, jossa vastustajaa voi ärsyttää karatepotkuilla. Näitä tylsempiä olivat puistopujottelu ja korkeushyppy. Esimerkiksi jälkimmäisessä suurin merkitys tuntui olevan horkkapotilaille sopivalla joystickrenkutuksella - siitä ei taideta koskaan urheilupeleissä päästä eroon. Eksoottinen allaskaksintaistelu ei sekään säväyttänyt kompuutterivastustajan napattua aloitteen käsiinsä. Nyt tosin selvisi mitä tarkoittaa termi 'minut lyötiin laudalta'.

Yleensä ottaen pelattavuus tuntui mukavalta. Näppäimistöä ei tarvitse käyttää kuin sisäistämään pelaajan nimi tietokoneelle, muu hoituu joikkarilla lukuunottamatta levykkeen puolen vaihtamista. Silmä lepäsi grafiikassa, kuvat ja värit olivat siistejä. Äänet soljuivat sujuvasti pitkin korvakäytäviä, varsinkin alkumusa. Allasturnajaisia olisi saanut hieman kehittää niin grafiikan osalta kuin pelillisestikin, mutta hyvä kokonaisuus näinkin. Näppärästä ideasta ovat tekijämiehet työstäneet jälleen sulavantuntuisen tuotteen. Pallo, kuutio ja pyramidi eivät ole hukassa. Lisää tällaista sähkötaiteilijat!!

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Pasi Hytönen

U.S. Gold/Capcom — C-64, Amiga, ST, Spe, Ams

Street Fighter



Kun Street Fighter aikoinaan ilmestyi kolikkoautomaatti-markkinoille, se onnistuneesti kellui karatepelimeressä uuden kontrollisysteeminsä voimalla. Siinä nimittäin oli tyynyt, joita voimallisesti rusikoimalla mätkittiin ilmat pois vastustajasta. Myös isohkot spritet olivat näyttäviä.

Erittäin yllättävästi Street Fighter on nyt sitten käännetty kotimikroille, ja kun tyynyt on jätetty pois on tulos ennalta-arvattava. Tarkoitus on voittaa kaksi kertaa viiden eri maan kaksi mestaria. Joka maan välissä on tylsä tiilenrikkomis-välipeli. Liikkeitä on kaikki mitä karatepeliltä voi odottaa, ja tuurilla voi karatekan saada suorittamaankin niistä jonkun.

Kuusnelosversiossa tulee yhden pelin hinnalla kaksi, toinen on Yhdysvaltalaista koodia, toinen Englannissa väännetty. Jenkkiversiossa on hyvä animointi ja muutenkin paremmat grafiikat, mutta spritet ovat pieniä ja pelattavuus hirveä. Brittiversiosta löytyvät isot, mutta kuvottavan huonot spritet, ja ne taas ovat parasta mitä pelistä löytyy.

Amiga- ja ST-versiot ovat graafisesti identtiset ja matkivat tarkkaan automaattiversiota, Amigan tietysti voittaessa äänipuolella. Oudoista värivalinnoista huolimatta grafiikka näyttää hyvältä niin kauan kun mikään ei liiku. Mutta heti kammesta vääntäessä paljastuu vakava puute niin animaatiossa kuin pelattavuudessakin. Yllätys ei ole, että nämäkin versiot on tehty Englannissa ja syyllinen on ryhmä nimeltä Tiertex.

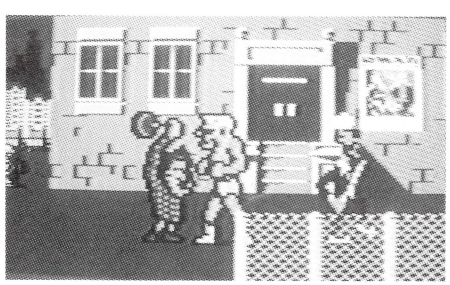
Yhteistä kaikille kolmelle brittiversiolle on taustan karmiva scrolli, oli kone mikä tahansa. Ja pelattavuus on identtisen surkea. Kaiken lisäksi onnistuin pelaamaan joka version ensimmäisellä kerralla läpi, mikä todistanee jostain muusta kuin ylimaallisista pelaajanlahjoistani.

Street Fighter on täysin turha käännös. Jopa lajin esi-isä The Way of Exploding Fist päihittää nämä räpellykset.

Grafiikka: 5
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: *
Nnirvi

C-64 — Melbourne House

Street Hassle



Hän oli peruskoulunopettaja, kunnes "he" menivät liian pitkälle... Kaupunki on täynnä saastaa, jonkun on puhdistettava kadut. Kultaisiin taistelualushousuihin sonnustautuneena, paljaisiin nyrkkeihinsä luottavana sankarimme ryhtyy taistoon.

Tappelupelejä on miljoona, mutta Street Hassle nousee massasta pelkästään omaperäisyytensä voimalla. Alushousumies ottaa nimittäin mittaa sellaisista vaaroista kuin valkoisia keppejä heiluttelevat sokeat, käsilaukkua tappavasti käyttelevät pikkumummelit, koirat ja gorillat. Varsinaisia taisteluliikkeitä sankari osaa vain kolme, nimittäin kierrepotku, korvista vääntö ja jalat alta -nykäisy.

Vaikka mummunpotkimishuumori tässä maassa ei olekaan mikään nauruaihe, ei tosiasioita ole kieltäminen. Street Hassle on hauska. Sairas, mutta hauska. Vain happa-

min moralisti voi olla hymyilemättä kun oikeustaistelija vanuttaa sokeaa korvista tai nykäisee mummelilta jalat alta.

Grafiikka on erinomaista. Hahmot ovat suuria ja erinomaisesti animoituja. Varsinkin kahdestaan pelatessa Street Hassle on erinomaisen huvittava, yksinpeluussa se kärsii samasta viasta kuin muutkin beat'em-upit: puu alkaa maistua nopeasti.

Melbourne House on pitkän aikaa työntänyt markkinoille vain kehnoa puppua, joten Street Hassle on ilahduttava poikkeus. Muistakaa nyt kuitenkin että vaikka tämäntyyppinen väkivalta saattaa TV:ssä ja peleissä näyttää hauskalta, vain lattaotsaisin älykäpiö harrastaa sitä luonnossa. (Kaupunkimiljöö sopii siihen paremmin.)

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Epyx

C-64

Street Sports Baseball

Viimeinen vuoropari on menossa ja lyöntivuorossa on David. Hän on kuuluisa kantavista lyönneistään. Syöttäjänä on Brad, joka on joutunut tehtävään juoksunopeutensa takia. Brad juoksee kuin etana, mutta heittää tappavan kovia syöttöjä. Hän miettii hetken, heilauttaa sitten käsivarttaan ja pallo suhahtaa kohti lyöjää. PAM! Kierteestä huolimatta David osuu palloon ja sinkauttaa sen yläilmoihin syöksyen välittömästi kohti ykköspesää, vanhaa pahvilaatikkoa. Takakentän koppari Kitty juoksee kohti putoavaa palloa ja on juuri saamaisillaan kopin... mutta kompastuukin pensaaseen. Kittyn kömpiessä pystyyn David on jo menossa kakkospesälle. Kitty heittää pallon viimeinkin — miten käy? David heittäytyy kakkospesälle, joka on vanha auton rengas, mutta FLOP! Butch nappaa heiton kiinni vuorenvarmasti ja polttaa Davidin viime hetkellä.

Tällaista on baseball Epyxin uudessa Street Sports -sarjassa, jossa realismi saa aivan uudenlaiset mittasuhteet. Joukkueet muodostetaan kuudentoista erilaisen nuoren pelaajanalun joukosta. Jokaisella on oma persoonallisuutensa, kykynsä ja heikot kohtansa. Pelaajan tehtävä on muodostaa



valitsemistaan pelaajista mahdollisimman onnistunut joukkue, jonka jäsenet on kykyjensä mukaan sijoitettu eri tehtäviin: hyvät kiinniottajat ja nopeat heittäjät pesille ja pitkiä kaaria viskovat pelaajat takakentälle. Pelaajien tuntemus auttaa joukkueen kokoamisessa ja strategiset valinnat lyöntijärjestyksessä saattavat olla avain voittoon tai tappioon.

Paitsi ideallaan SS Baseball loistaa myös toteutuksellaan, joka on huippuluokkaa. Pelattaessa jommalla kummalla kahdesta kenttävaihtoehdosta (nurmikko tai pysäköintialueen asvaltti) seurataan kentän tapahtumia kahdesta ikkunasta. Oikealla näkyy kenttä lintuperspektiivistä. Siitä voi seurata pelin kulkua kokonaisuutena. Vasemmanpuoleinen ikkuna kuvaa kulloinkin toiminnassa olevaa pelaajaa, joko syöttäjää ja kotipesää, ykköspesää, kakkospesää, kolmospesää tai takamiehiä.

Ohjaus on hyvin toimivaa ja peliä voi pelata joko kaveriaan tai tietokonetta vastaan. Peli aloitetaan heittämällä lanttia (tyylikäs animaatio) siitä, kumpi joukkueesta pelaa ensimmäisen vuoroparin sisällä. Voittanut saa myös valita ensimmäisen pelaajan ja sen jälkeen edetään vuorotellen, kunnes molemmat joukkueet on koottu. Toki on mahdollista valita myös levylle aiemmin valitut ja tallennetut joukkueet. Varsinainen ilonpito alkaa kuitenkin siitä, kun päästään itse peliin. Takapihan mestaruussarjassa jännitystä riittää siinä missä virallisessa pesäpallosarjassakin, vieläpä enemmän, sillä kaikenlaista voi pelin tuoksinassa tapahtua ja varmasti tapahtuukin.

Visuaalinen toteutus on erinomainen; kaikki pelaajat voi tunnistaa spriteistä ja animaatioon on kiinnitetty huomiota. Ääniä on suhteellisen vähän, mutta parempi niukalti onnistunutta kuin paljon epäonnistunutta. Epyx on jälleen tuottanut urheilupelien ystäville todellisen pakkohankinnan. Sarjaa jatkava Street Sports Basketball on jo valmis. Jään jännittyneenä odottelemaan sarjan muita osia, siihen asti valmennan junioripesisjoukkuettani.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 1 0
Yleisarvosana: *****
Pasi Hytönen

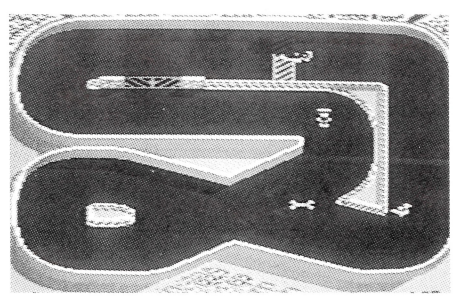
Electric Dreams

C-64, Spe, Ams

Super Sprint

Kauan kauan sitten kilpa-ajopelit olivat ylhäältäpäin kuvattuja, ja niissä pikkuiset autot mönkivät ratoja pitkin. Ja vain noin kymmenen vuotta myöhemmin tuli Super Sprint, jossa pienet autot mönkivät ylhäältäpäin kuvattuja ratoja pitkin. Sellaista on kehitys.

Itse asiassa Super Sprint onkin huomattavasti kehittyneempi. Ratoja on monta, jopa kahdeksan (väittää mainos, itse en löytänyt kuin neljä) ja kaksi henkilöä voi ajaa samaan aikaan. Lisänä on avautuvia portteja, aukeavia siltoja ja kaikkea radalta kerättävää sälää, joista saa lisäpisteitä. Keräämällä kolme kultaista jakoavainta voi autoon asentaa lisäominaisuuksia. Arcadeversiossa grafiikka on tietysti nättiä ja pelikin on hauska, joten eipä ihme että Sähköunelmat tempaisi siitä kotikoneversion.



Vaan menipä formula metsään. Alkuperäisessähän on iso ruutu, paljon erilaisia värejä ja tarkka resoluutio, puhumattakaan rattiohjauksesta. Kuusnelosessa on 16 väriä ja 160x200 resoluutio. Tästä johtuen Super Sprint ei oikein näytä hyvältä autojenkin ollessa varsin epäselviä pikselikasoja, ja ratti on aina ratti eikä joystick.

Peli itsessään on kuitenkin kohtalaisen huvittava, mutta vaati kaksi pelaajaa, sillä muuten kyllästymistä ei tarvitse kauaa odotella. Yksinpelatessa neljää ensimmäistä rataa pääsee sentään pelaamaan haluamassaan järjestyksessä. Ääniefektejä ei ole, mutta yksinkertainen musiikki tekee parhaansa ärsyttääkseen pelaajaparkaa. Pelin henki on yksinkertainen: voittaja jää radalle.

Ei Super Sprint mikään huono peli ole, mutta se olisi pitänyt julkaista budjettipelinä, sillä ainekset eivät sadankahdenkympin peliin riitä. Gamestarin On-Track Racing on sitäpaitsi hauskempi.

Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

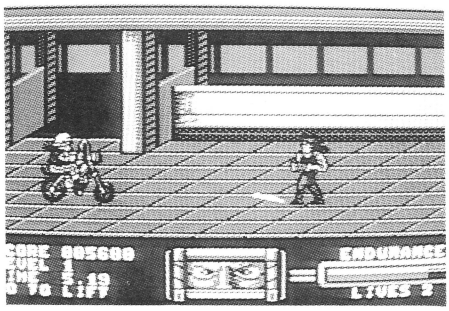
Imagine — C-64, Spe, Ams

Target; Renegade

Keskiolutkommandojen suosikkipeli, Renegade, on poikinut lisää moraalisesti arvellutavaa videoviihdettä.

Edelliselle Renegadelle kävi köpelösti. Mr Big sai hänet vangiksi, mutta onneksi hänellä on taistelukykyinen pikkuveli. Yllätys yllätys, pikkuveikka lähtee Mr Bigin perään veljenvapautukseen. Matkalla telotaan moottoripyöräjengejä, naisia, skinejä ja jopa rockyhtyekin puree luuvitosta ennenkuin veljekset pääsevät kotiin.

Olinpa hämmästyksestä mutkalla kun peli oli latautunut. Odotin edellisen Renegaden kaltaista jäykkää ja kulmikasta tuotetta, mutta Target; Renegade yllätti positiivisesti.



Siinä vaiheessa, kun potkaisin mopomiehen pyörältään ja huitelin huligaania pitkin näköä, hänen salakavala kaverinsa tarttui minua kurkusta ja parivaljakko veteli minua päin näköä pesäpallomailalla, tajusin jotain. Jummi, tämäpä onkin hauska peli!

Grafiikka on todella erinomaista. Spritet on määritelty tavattoman hyvin ja animaatio on jouhevaa. Kaikki 16 liikettä hoituvat yhdellä joystickilla, ilman näppäimistön käyttöä (kuten edeltäjässä), ja pelaaminen on hauskaa. Positiivista on myös, että sankari voi käyttää aseita hyväkseen. Ääniefektejä tosin olisi saanut hioa, eikä taustalla rullaava kappalekaan säväytä.

Summa summarum, Target; Renegade on erinomainen arcadekäännös, joka todistaa, että kuusnepallakin saa kelpo jälkeä aikaan, kunhan viitsii nähdä vaivaa.

Grafiikka: 10
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

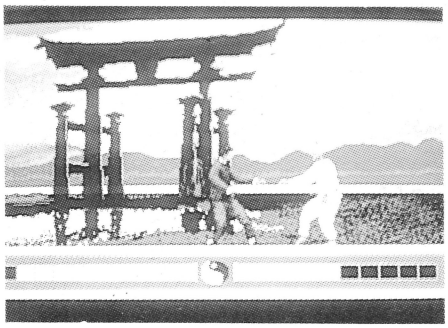
Parsec Software — Amiga

The Way of The Little Dragon

Kuulen jotain avaruusmölinää...Eteeni tulee kuva galaksista. Avaruuspeli?!!!!....Ei vaan Parsecin karatepeli: The Way of The Little Dragon.

Latauskuvassa näkyy jokin itämaiselta vaikuttava heppu lennossa ja jalka potkuun ojennettuna. Olisiko itse Bruce Lee?

Itse pelissä on tarkoituksena tuhota vastustaja karaten jalolla taidolla. Liikkeitä on kierähdyspotkusta lyöntiin ja siltä väliltä. Ensimmäinen, vai sanoisinko neljä ensimmäistä taulua ovat helppoja, mutta kiinnostus loppunee, kun huomaat neljännen taulun läpipäästyäsi tulleesi viidenteen tauluun, eli tauluun josta aloitit mäiskinnän.



Musiikki pelissä on peliin sopiva sekoitus itämaista ja länsimaista musiikkia. Samoin grafiikka on kohtalaisen hyvä. Pelihahmosi, samoin kuin vastustajasi ovat isokokoisia ja selkeitä. Ensimmäinen vastustajasi on mustiin pukeutunut ninja, seuraavaksi kehiin astelee valkoiseen pukuun verhoutunut vanhus ja niin edelleen.

Peli ei voi kyllä pitkän aikaa kiinnostaa, ellet sitten ole hirmu innokas karateka tai karatepelien pelaaja. Parasta oli Parsecin alku, joka lupasi paljon parempaa peliä.

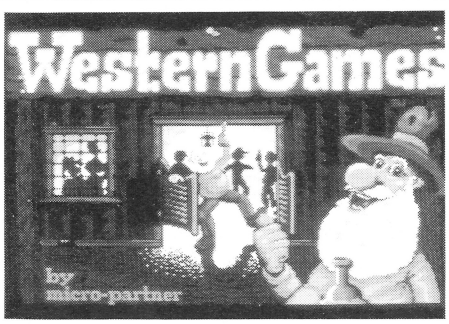
Grafiikka: 8
Musiikki: 9
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Timo Kotipelto

Reline — Amiga

Western-Games

Pelin nimi lupaa paljon: ainakin paljon ammuskelua. Pelissä saakin ammuskella kaljatuoppeja viattomien poikien kädestä, syljeksiä puremiasi sikarin paloja sylkykuppiin, lypsää lehmää ja vääntää kättä kilpaa joko kaveriasi vastaan tai sitten tietokoneen valitsemaa heppua vastaan.

Peli on huumorilla toteutettu. Sen huomaa baarissa olevasta porukasta, joka on aitoa lännen kansaa, koko ajan pilke silmäkulmassa ja konnuudet mielessä. Pelin musiikillinen puoli ei nyt kovin merkittävä ole, tosin taustalle on digitoitu pätkä baarin melua, joka kyllä antaa jonkinlaisen säväyksen.



Samoin ammuskelun ääni on aidontuntuista.

Grafiikaltaan peli on aika hyvä, värejä on käytetty kivasti, tosin tarkkuustila on alin mahdollinen. Pelissä on käytetty paljon animaation tapaisia kohtauksia, yhdessä ruudussa on yli kaksikymmentä liikkuvaa kohtaa, paljonkohan spritejä?

Kenelle sitten Western-Games? Peliä voi suositella kaikille, jotka pitävät villin lännen touhuista ja eriskummallisista urheilumuodoista. Idea pelissä on hyvä, mutta toteutuksesta voidaan olla montaa mieltä. Useimmat lajeista kestävät liian pitkään, tai ovat muuten vain puuduttavia. Mutta John Waynen muistoa ei voi pilata yhdellä keskitason pelillä.

Grafiikka: 8
Musiikki: 7
Pelattavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Timo Kotipelto

Tynesoft — C-64

Winter Olympics '88

liihanaa. Taas urheilupeli.

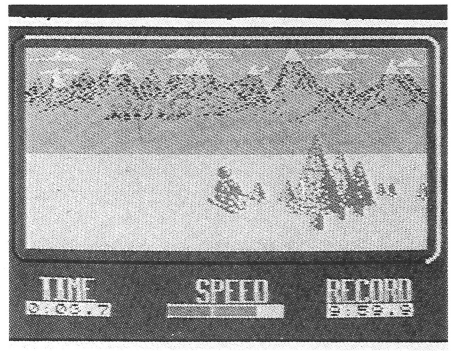
Pof. Tällä kertaa ovat lajeina mäkihyppy, laskettelu, ampumahiihto, pujottelu ja kelkkailu. Ei näitä samoja lajeja ollakaan pelattu jo vaikka miten monessa pelissä aikaisemmin. Miksei joku, jos aivan välttämättä haluaa tehdä talviurheilupelin, voi ottaa joitain uusia lajeja? Kuten tupakan sytyttäminen

jäisessä viimassa tulitikulla ilman kintaita, jäätyneen oluen sulattaminen, avantouinti, hangessa kieriminen, liukastelu jäällä tms.

Jos lajit olisivat hyvin toteutettuja, olisi jotain ehkä vielä pelastettu. Mutta ei: jotain klikkaa, ja pahasti sittenkin. Mäkihyppyyn on kylläkin otettu uusi näkökulma tornin huipulta hyppääjän takaa, mutta alastullessa on jotain pahasti vialla. Realistisuutta, realistisuutta... En usko, että kukaan hyppääjä saa niin suurta nopeutta aikaan, että voi liitäessään ilman halki laskeutua vain puolisen metriä sadan metrin matkalla... Tai että missään olisi niin vaakasuorassa olevaa laskeutumisalustaa.

Ampumahiihdossa lähes sama. Mikä yllättävintä, se on identtinen kopio Winter Gamesin ampumahiihdosta. Vain huononnettu. Realistisuutta. Eikö alamäkeen tultaessa pitäisi päästä kovempaa kuin ylämäkeen, vai?

Slalom. Realistisuutta. Vaikka paukauttaa täysillä sivulaitaan, ei tapahdu mitään. Laski-



ja vain oikenee laskemaan suoraan alaspäin. Eikä edes lippuihin voi törmätä. Laskettelussa on jo sentään jotain tuntua, ja se onkin ainoa laji, jossa ei mikään pahemmin ota lanttuun.

Toiseksi parasta pelissä on ylivoimaisesti grafiikka, joka onkin lähes huippuluokkaa. Kiitoksen arvoisia ovat myös musiikit, jotka ovat joka lajissa erilaiset. Laskettelussa on jo todella hyvä musiikki, joka onkin sitten pelin parasta antia. Mutta tämän yhden kappaleen takia ei tätä toki ostaa kannata.

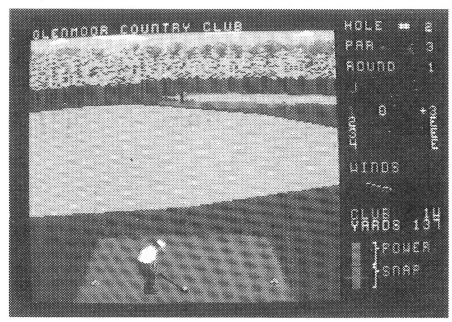
Surkeaa, surkeaa. Miksi, miksi joku tekee tälläistä? Hyviä pelejä on vähän, kohtalaisia useampia. Mutta tämä. Ei! Kun lataamisetkin ovat niin hirvittävän pitkiä kuin ovat, ei käteen jää muuta kuin pahoja muistoja ja heikosti nukutut yöt. Koska tahansa saattaa iskeä painajainen, jossa sinut on pakotettu pelaamaan WO 88:ia. Ja kaikki lajit pelattuaan ei edes voi aloittaa alusta, vaan koko roska on ladattava alusta alkaen uudelleen. Vaikka kuka sellaista tekisikään? Suuri Taivaallinen Cracker minua suojelkoon tälläisilta peleiltä hamassa tulevaisuudessa. Amen.

Grafiikka: 9
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 5
Pelattavuus: 7
Kokonaisuus: **

Jukka O. Kauppinen

Access — C-64

World Class Leaderboard Famous Courses of World Volume 1



Sekalaiset ja -laatuiset ajatukset täyttivät mieleni, kun sain eteeni Leaderboard-sarjan ties kuinka monennen osan, jonka ylipitkä nimi komeilee otsikkona. Oliko tätä tarpeen tehdä, koska mikrogolffareilla on jo kaapit pullollaan golf-pelejä, joista useimmat ovat Carverin veljesten tuotoksia? Mitä uutta tämä sarjan viimeinen tarjoaa, jotta minäkin heltyisin hellittämään kukkaronnyörejäni uhratakseni killinkini Accessille?

Uusin Leaderboard on täysin aiemman World Class Leaderboardin tasoa ja ainoa ero on valmiissa kentissä. WCL-sarjassa kentät on pyritty saamaan mahdollisimman paljon todellisia esikuvia vastaaviksi. Volume 1 sisältää kolme tunnettua rataa, jotka ovat Colonial Country Club Texasista, Pebble Beach Kaliforniasta ja Muirfield Brittein saarilta. Koska nämä nimet eivät golf-fanaatikoille kuitenkaan riitä ovat Carverit koodanneet jälleen mukaan oman spesiaaliratansa Glenmooren, joka on tarkoitettu haasteeksi kokeneille Leaderboardin pelaajille.

Leaderboardit ovat aina olleet golf-simulaatioiden kärkeä huippuunsa vietyine animaatioineen ja tyylikkäine kolmiulotteisine maisemanpiirtorutiineineen. WCL-sarjan pelit ovat paranneltuja painoksia ensimmäisistä Leaderboardeista ja niissä on sekä puttausten että pitkien lyöntien harjoittelumahdollisuudet, lyönnin suunnittelua suuresti helpottava top view -optio (näyttää radan lintuperspektiivistä) ja matalan lyönnin valinta eli ns. Punch Shot. Jos haluaa todistaa kavereilleen kovan tuloksensa, voi siitä ottaa kirjoittimella hard copyn.

WCL-peleissä voi lisäksi järjestellä valmiit reiät haluamaansa järjestykseen ja suunnitella näin omia ratoja. Lähes kaikkea on siis mukana ja ainoa mitä voi vielä golf-peliltä toivoa, on täydellinen reikäeditori, jolla voisi itse luoda reiätkin puineen, hiekkakuoppineen ja vesialueineen. Ehkäpä täydellinen Leaderboard Construction Set tulee aikanaan.

Kuusneloselle ei ole parempaa golf-simulaatiota tehty. Etenkin usean pelaajan pelinä Leaderboard on todella nautittava elämys.

Ylisanoja on turha säästellä, mutta... jos omistat jo World Class Leaderboardin, miksi ostaisit WCL Famous Courses Vol1:n? Vastaus: ainoastaan siinä tapauksessa, että olet intohimoinen golfpelaaja, joka on hankkinut kuusnelosen sadepäiviä varten. Vol2 on kuulemma sekin jo myynnissä ja siihen pätenee sama periaate. Jos taas olet ensimmäistä kertaa ostamassa golf-peliä kuusneloseen, valitse vapaasti ihan mikä tahansa maailmanluokan Leaderboardeista. Pidä kuitenkin huoli siitä että hankit levykeversion, sillä kasettiversiot eivät sisällä läheskään kaikkia toimintoja.

Grafiikka: 10
Äänet: 7
Kiinnostavuus: riippuu
Pelattavuus: 10
Yleisarvosana: *****

Pasi Hytönen

Electronic Arts — C-64

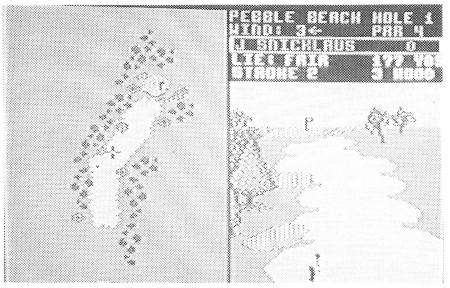
World Tour Golf

Tässä pelissä olet pieni valkoinen pallo, jota hakataan mailalla. Mitä kovempaa, sitä parempi. Kysehän on tietysti golfista, pelistä jossa aikuiset ihmiset ryntäävät rajatulle alueelle esittelemään uusimpia muotivaatteitaan. Erityisen kovatasoinen kamppailu käydään siitä, kenellä on hassuimman näköiset housut ja kengät. Kaikkea tätä yritetään peitellä huitomalla kepakolla palloa maassa oleviin reikiin. Tämä golf tuntuu olevan suosittu peli, koska siitä on viime aikoina väännetty menestyksekkäitä tietokonepelejä aika kasa. Nyt Electronic Artskin yrittää onneaan.

Heti ensisilmäyksellä näkee, ettei World Tour Golf ole mikään Leaderboard IX. Grafiikka on rujompaa, eikä kepinheiluttajaa ole animoitu saati piirretty läheskään yhtä hyvin. Mutta siinä missä grafiikka jää jälkeen, epäonnistuu pelattavuuskin. Voimamittari on vaikeaselkoisempi ja firenappulaa tarvitsee lyödä neljä kertaa ennenkuin pikkumies suostuu huitaisemaan. Hässäkän jälkeen to-

dennäköisin lopputulos on se, että pallo tekee kauniin kahden metrin kaarron ja ruutuun ilmestyy pikkugolffarin kipakat kiroukset. WTG on nähkääs todella vaikea.

WTG ei häikäise äänipuolellakaan, mutta kaikkea ei suinkaan ole hukattu. Pelistä löytyy nimittäin kasoittain menuja ja vaihtoehtoja, onpa kaiken kukkuraksi isketty vielä mahdollisuus suunnitella omia ratoja. Lähes kaikkeen voi vaikuttaa ja WTG onkin loppujen lopuksi paljon monipuolisempi kuin Leaderboard. Jos unohtaa karun ulkomuodon, löytää todella pikkutarkan ja mielenkiintoisen golfsimulaation. Simuloinnissa on menty niin pitkälle, että tämän pelaaminen on varmasti yhtä vaikeaa kuin oikeankin golfin. Jos olet golffanaatikko, mutta olet kyllästynyt Leaderboardiin, kokeile World Tour Golfia.



Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ***
Petri Teittinen

Microleague Sports — **C-64**

WWF Wrestling

Maailma on täynnä kehnosti toteutettuja amerikkalaisia vapaapainipelejä. Nyt on pulpahtanut esille taas yksi. Mutta voisiko olla mahdollista, että joku joskus julkaisisi tasokkaan sellaisen?

Jostain kumman syystä vastaus on myönteinen. WWF Wrestling poikkeaa jo idealtaan muista, ei raakaa toimintaa, vaan enemmän strategiaa vaativaa.

Tavallista välkympänä hetkenään jollekulle on kirkastunut ajatus, ettei paini välttämättä olekaan toimintaa, pikku-ukkoja juoksentelemassa kentällä. Toiminta on korvattu digitoiduilla kuvilla.

Pelaaminen on kuitenkin helppoa. Ruudun molemmissa reunoissa on suorakulmaiset laatikot, joissa on runsaasti tekstiä. Niissä on mainittu liikkeet, joita painijat voivat tehdä. Molemmilla ottelijoilla liikevalikoimat ovat tietysti erilaiset. Pelaajat valitsevat haluamansa liikkeen ja tämän jälkeen kone laskee, kumman liike oli kyseisessä tilanteessa parempi ja ilmoittaa sen. Seuraukset näkyvät digitoiduista kuvista.



Valitettavasti toteutuksessa olisi kuitenkin hiukan toivomisen varaa. Digi-kuvissa on valitettavan paljon särinää eikä muukaan kuvaruutu ole jäänyt turvaan bugeilta. Pahiten ne kuitenkin esiintyvät ennen ottelun alkua olevassa haastattelussa, jossa inhottava viiva säröilee kuvien poikki. Se ei kuitenkaan pelaamista haittaa. Äänien osalta WWFW ei ole kovin erikoinen, lähinnä kuuluu yleisön kohinaa ja liikkeen valinnan piippauksia.

Voiko Randy 'Macho Man' Savage päihittää Hulk Hoganin mestaruussarjan ottelussa? (Ei, se pupu ei osaa painia. Pelissä ei tietenkään ole Andrew 'the Giantia', toim. huom.).

Painipelien sarjassa WWFW on ehdottomasti paras. Tämän hetken urheilupeleistä kai toiseksi parhain, Hat Trick on voittamaton!

Grafiikka: 9
Äänet: 5
Pelattavuus: 8
Kiinnostavuus: 8
Kokonaisuutena: ****
Jukka O. Kauppinen

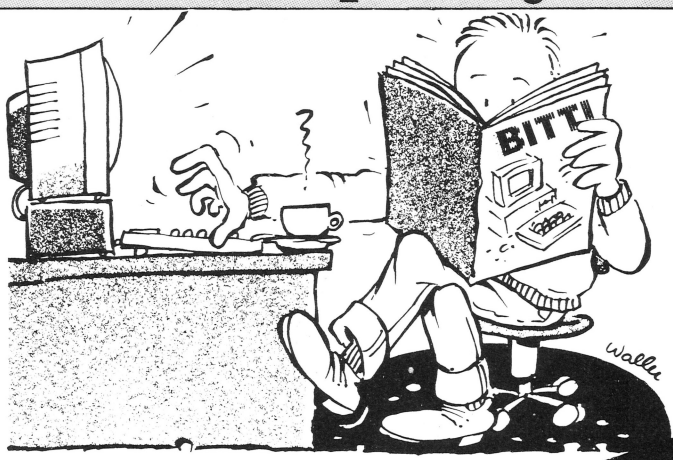
POHJOISMAIDEN SUURIN MIKROTIETOKONELEHTI

MIKRO BITTI

MikroBITIN avulla perehdyt tietokoneisiin helposti ja kiinnostavasti

Joka kuukausi luotettavaa tietoa:

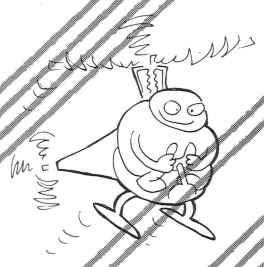
Mikrojen ja oheislaitteiden testit.
Ohjelma- ja peliarvostelut.
Ohjelmointiopastusta.
Ohjelmalistaukset.
Rakennusohjeet.
Laitekatsaukset.
Uutuustuotteet.
Uutiset.



TILAA NYT MIKROBITTI PUH. 90-120 670.

MikroBITTI kertoo Sinulle osaavasti viimeisimmästä mikrotekniikasta ja auttaa Sinua saamaan enemmän irti omasta tietokoneestasi.

Mikronkäyttäjän peruslehti 11 numeroa vuodessa 165 markalla.



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-18-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 huipputukialuksen sun muiden ohjailu tulevaisuudessa kuten pelissä **Carrier Command**. 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 kuitenkaan rajoitu pelkästään lentokoneisiin tai avaruusaluksiin. **Revs** esimerkiksi on rallipelimäisyydestään huolimatta aito formulasimulaattori, joka tosiaan vaatii harjoittelua ennen kuin auto pysyy edes osan ajasta radalla. Carrier Command taas on esimerkki pelistä, jossa on seikkailullinen juoni, mutta realistinen toteutus painaa sen simulaattoripuolelle.

Ei simulaattorin tarvitse välttämättä sijoittua jonkin laitteen ohjaamoon. **Strike Fleetissä** esmes pelaaja ohjaa koko laivasto-osastoa, vaikka voikin siirtyä yksityisille laivoille. **Pinball Wizard** puolestaan jäljittelee täydellisesti flipperiä.

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.

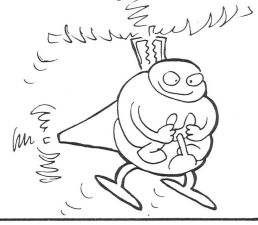
Esimerkiksi sellainen klassinen lentosimulaattori kuin Sublogicin **Flight Simulator II** tarjoaa lähes aidon kuvan lentämisestä. Sen kanssa voidaan käyttää aitoja lentokarttoja ja mukana on radiosuunnistusta, lennonjohdon ilmoituksia sun muuta. Sanotaan, että monet ovat ostaneet koneen pelkästään tätä ohjelmaa varten.

Tämän hetken kuuluisin simulaattoritalo on Microprose, jonka tuotteet ovat todella pitkälle kehitettyjä ja ottavat kaiken mahdollisen huomioon.

Vaikka aidon taisteluhelikopterin lentäminen saattaakin olla vielä hauskempaa, harva henkilö pystyy voittamaan loton jättipotin joka viikolla vuoden ajan. Simulaattorit tarjoavat silmäykseen maailmaan, jossa tavallinen ihminen voi elää vain unelmissa.



Simulaattorit



CRL — ST, C-64, Spe, Ams

Academy

Vuosi pari sitten julkaisi CRL pelin Tau Ceti, joka oli, on ja tulee olemaan erinomainen seikkailupelin ja simulaattorin yhdistelmä. Ja nyt on tullut jatkoa tälle Pete Cooken nerokkaalle luomukselle.

Liiturit näyttelevät pääosaa tässäkin pelissä. Jokaisen liiturikuski koulutetaan Gal-Corpin liituripilotti-akatemiassa (Galcorp Academy for Skimmer Pilots eli GASP!), sillä liituri on kallis peli eikä sitä sovi antaa jokaisen rähmäkäpylän käteen. Kunnon pilotin täytyy selvitä 20 tehtävästä ennenkuin koulutus on ohi.

Nämä kaksikymmentä tehtävää on jaettu neljän ryhmiin. Jokainen ryhmä täytyy selvittää yli 90-prosenttisesti pisteillä ennenkuin pääsee yrittämään seuraavaa. Erityyppisillä planeetoilla suoritettavissa tehtävissä on tarpeeksi vaihtelua, joten ikävystyminen on kirjaimellisesti valovuosien päässä.

Ja voiko tämä olla tottakaan: jollei yksikään vakioliitureista tyydytä, voi oman suunnitella aina mittaristoa myöten. Varusteista



löytyy kaikki tutut laserit, ohjukset, soihdut, infrapunanäytöt jne jne. Rajoituksena toimii ainoastaan raha ja varusteiden paino. Tosin on myönnettävä, että Tau Ceti -liiturin veroista vehjettä ei saa itkemälläkään suunniteltua. Jostain on aina tingittävä.

Grafiikka on kolmiulotteista ja vuorokaudenajan mukaan varjostettua. Tau Cetista tuttujen rakennusten ja vihollisten lisäksi uusia on tullut parikymmentä lisää. Liituripuolen ainoa uudistus on tehokkaat DeLay-pommit.

Toimintaa riittää. Laserit välkkyvät, ohjukset ja torjuntaohjukset singahtelevat ja kuten hyvän pelin kuuluukin imee Academy pelaajaparan syvälle maailmaansa. Se kehuista, haukut alkavat.

ST-versio käyttää noin 10 prosenttia koneen kapasiteetista, grafiikka on alkeellista ja äänet kehnoja. Ydinvoimaloista ja muista telakointikelpoisista paikoista ei ole kuvaa, ja ulkografiikankin olisi voinut pistää paremmaksi. On se sentään, luojan kiitos, nopeaa. Joten mitä jää käteen? Jos toteutukseen olisi pistetty enemmän hikeä ja vaivaa olisi lopputuloksena ollut yksi maailman parista kovimmasta megapelistä.

Tällaisenaan kommenttini Academysta kuuluu: luojani, rakastan sitä! Academy on kaikesta huolimatta erinomainen peli ja yksi niistä harvoista peleistä, jonka ottaisin mukaan autiolle saarelle. Suositellaan varauksitta kaikissa olomuodoissaan!

Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

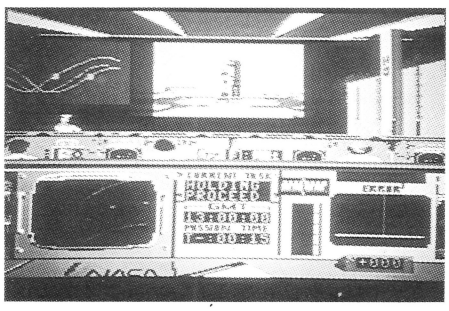
Accolade/Electronic Arts — C-64

Apollo 18: Mission to the Moon

"Ja taas!", karjaisin iskiessäni joystickin pöytään. "Se ei kertakaikkiaan ole mahdollista!" Tällaiset olivat tunteet, kun olin yrittänyt selvittää pelin ensimmäistä osiota kymmenisen minuuttia ja noin sata kertaa.

Accoladen Apollo 18 on kuuluisaa kuulentoa simuloiva peli, jossa pelaajan harteille isketään koko projekti alusta loppuun saakka. Mikäs sen hauskempaa, jos peli olisi edes ripauksen helpompi. Hetken pelattuaan alkaa uskoa, että pelin selvittäminen vaatii astronautin koulutuksen.

Apollo 18 jakaantuu seitsemään osioon,



jotka kumma kyllä muuttuvat helpommiksi loppua kohti. Tämä onkin omiaan kyllästyttämään ne, jotka painivat ensimmäisen osion kimpussa puolisen tuntia pääsemättä silti ilmakehän ulkopuolelle. Seuraavaan osioon pääseminen vaatiikin aimo tujauksen kärsivällisyyttä, jolloin ensivaikutelman alta paljastuu kiinnostava ja pelaajansa palkitseva taidolla tehty simulaattori.

Grafiikka, vaikkei olekaan huipputasoa, on erittäin kauniisti animoitua ja sopii peliin hyvin. Äänipuolesta voidaan puhua sen verran, että pakollisten rakettien jyrinöiden ja kohinoiden lisäksi pelissä on paljon digitoitua puhetta ja se on vieläpä erittäin selvää. Erikoismaininnan saa diskettiversiosta löytyvä levyturbo, joka on nopeimpia mitä olen nähnyt.

Apollo 18 on hyvin onnistunut simulaatio, joskin alun vaikeus polttaa kärsimättömän pelaajan päreen. Varoitus: ykkösportissa olevan joystickin tulitusnappulan painallus palauttaa pelin takaisin alkuun, joka ei tosiaankaan riemastuttanut pitkälle päässyttä testaajaa.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Petri Teittinen

Code Masters — C-64, Spe

BMX Simulator ja BMX Simulator Pro

BMX Simulator ja BMX Simulator Pro ovat Richard Darlingin hengentuotteita. Veljensä tavoin Riku osaa vääntää tosi kaunista grafiikkaa ja megatarkkaa koodia. BMX Simulator julkaistiin ensin, pro-versio on saman idean parannettu painos.

Simulatoreissa poljetaan paikallaan pysyvässä ruudussa. Ensimmäisessä versiossa on kaksi pyöräilijää; vastustajaksi voi ottaa joko tietokoneen tai kaverinsa.

Pro-versio on tietääkseni ensimmäinen toimintapeli, jossa neljä pelaajaa voi pelata yhtäaikaa. Kaksi pelaa näppäimistöltä ja kaksi tikuilla. Aluksi epäilin idean toimivuutta, mutta kokeiltuani huomasin, että näppäimet on valittu todella järkevästi: pelaajat istuvat kasvot vastakkain ja kone on poikittain heidän välissään.

Kummassakin Simulatorissa täytyy kiertää samaa rataa useita kierroksia tietyssä ajassa. Se, joka ei pääse maaliin, putoaa pelistä ja tietokone jatkaa eteenpäin.

BMX Simulatoreita voi todella sanoa simulaattoreiksi, sillä ohjelmat ovat tavatto-

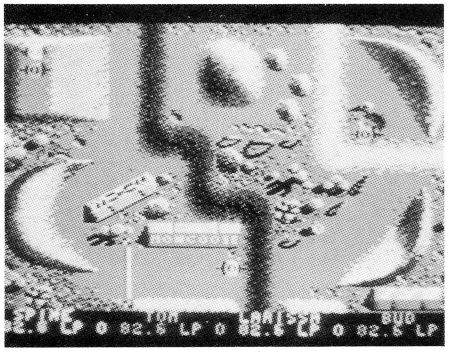
man tarkkoja pyörän sijainnista maastoon nähden. Ylämäkeä on vaikeampi polkea kuin alamäkeä. Myös pyörä käyttäytyy ärsyttävän luonnonmukaisesti.

Simulator ykkösessä on seitsemän rataa kierrettävänä. Radat ovat ehkä liian helppoja, sillä minäkin kiersin ne kaikki tunnissa. Mutta onhan jäljellä vielä kaksinpeli ja sen haasteet.

Pro-versiossa on yhteensä 15 rataa, niistä viisi mahtuu kerrallaan muistiin. Radat onkin jaettu eri maastoihin: Dirt-, Desert- ja Quarry racing. Maastot täytyy siis ladata erikseen.

BMX Simulator Pro koostuu itse asiassa kahdesta erikseen ladattavasta pelistä: Standard ja Expert. Standard on jonkinlainen harjoittelupeli, jossa pyöräilijät eivät törmää toisiinsa. Siten pelaamisen alkuun pääsee helposti.

Jotta mielenkiinto säilyisi myös Expert-versioon asti, Standard näyttää vain neljä rataa kustakin maastosta. Juuri tämän takia olen rumpannut tätä peliä viikon päivät.



Expertillä pelaaminen on vaikeaa, sillä pyöräilijät eivät saa koskettaa toisiaan, ja kun kentällä on neljä tyyppiä yhtäaikaa...voi pojat! Expertissä voi itse valita pyöränsä renkaat ja rattaat. Valinnat vaikuttavat nopeuteen ja kääntyvyyteen.

BMX Simulator Pro on todella monipuolinen ohjelma, jonka parissa viihtyy varmasti pitkään. Suosittelen lämpimästi!

Musiikki on molemmissa oikein siedettävä. Ykkösversion ääniefektit ovat huomattavasti paremmat, polkeminen kuulostaa polkemiselta. Prossa sensijaan efektit on jätetty vähiin. Kaatuminenkin kuulostaa lähinnä saunasimulaattorilta.

BMX Simulator

Grafiikka:	10
Äänet:	9
Pelattavuus:	8
Mielenkiinto	
alussa:	9
lopussa:	9
Yleisarvosana:	***

BMX Simulator Pro

Grafiikka:	10
Äänet:	7
Pelattavuus:	10
Mielenkiinto	
alussa:	10
lopussa:	10
Yleisarvosana:	*****

Jori Olkkonen

SSI — **C-64, ST, IBM, Apple**

B-24

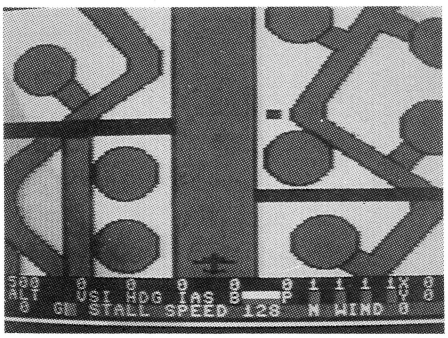
Mitäs tämä on olevinaan? SSI tekee simulaattorin? Strategiafirma siirtyy simulaattoripuolelle.

Eihän se ole noin yksinkertaista. Tavallista simua odottaneet kokevat karvaan pettymyksen ladatessaan B-24:n. SSI:n käsistä on jälleen lähtenyt varteenotettava strategiapeli, joka ei vaadi niin suurta opiskelua kuin tavallisesti.

Pelaaja saa B-24 Liberator -pommittajan ohjaimet känsäisiin käsiinsä ja pääsee johtamaan pommituslentoja Romaniassa sijaitsevaa Natsi-Saksan tärkeintä öljyntuottajaa Ploestia vastaan. Eikä homma ole helppo, siitä pitävät huolen 19 vaarallista tehtävää ittulen, hävittäjien ja moottorivaurioiden riepoteltavana.

Toteutus on paljolti vanhan ikivihreän 50 Mission Crushin tyyppinen. Tosin paljon kehittyneempi. Lyhyt tehtävänkuvaus voisi olla seuraavanlainen: lentoonlähtö, nousu 2000—3000 jalan välille odottamaan laivueen kokoontumista, lennetään saattohävittäjien tapaamispaikalle, noustaan pommituskorkeuteen ja lennetään kohteelle, pudotetaan pommit ja palataan kotiin.

Pelistä on koetettu tehdä mahdollisimman realistinen. Vaikka toteutus hieman hämääkin (kone nähdään ylhäältäpäin), on siinä onnistuttu hyvin. Koneen ohjaaminen on tikun varassa, kun muut toimenpiteet ovat näppäimistöllä. Peli toimii reaaliajassa, mutta sitä voi nopeuttaa jopa 60-kertaiseksi, mikä ilahduttaa pelaajia etenkin tylsillä matkalennoilla kohteisiin.



Pelialue on koostettu ruuduista, joiden läpimitta on 10 mailia; yksi kerrallaan on näkyvissä ruudulla. Tämä aiheuttaa pientä päänvaivaa välillä, kun koneen on pysyttävä ruudulla, ja viereinen ruutu on vuoristoa, johon kone törmää harhauduttuaan ulos ruudusta. Toisaalta ruutujako on erinomainen tapa suunnistaa ja kohdata saattohävittäjät, aivan toista kuin suunnistaa radiomajakoiden avulla.

Pelin ulkonäkö ei ole mitenkään erikoinen tai poikkeava yleisestä strategiapelien stantardista, eivät liioin äänet, vaikkei niitä muuta olekaan kuin moottorien pauhina, ittuli ja ilmataistelu.

Pientä huomautettavaa toteutuksessa kuitenkin on. Normaalinopeudella kone liikkuu pykälä kerrallaan. Kun peliä nopeuttaa se hyppii useamman pykälän, ja 60-kertaisena se käy kuvaruudulla vain pari kertaa eli kone hyppää puolen kuvaruudun yli kerrallaan. Tasainen liike olisi ollut miellyttävämpi.

Ei B-24:ssä pahemmin haukuttavaa ole. Toisaalta, itse en myöskään pahemmin jaksanut innostua. Peli ei ole missään nimessä huono, päinvastoin, mutta ehkä se ei vain sovi minulle. Osittainen tikkuohjaus saattaa miellyttää nuorempiakin pelaajia, vaikka runsaat näppäintoiminnot ovat vuorostaan esteenä. Joka tapauksessa, B-24 on pelaamisen arvoinen ja haastava.

Grafiikka:	7
Äänet:	7
Realistisuus:	9
Toteutus:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Jukka O. Kauppinen

Rainbird — **ST, Amiga, PC, C-64, Spe, Ams**

Carrier Command

Aina joskus ilmestyy peli, joka vaikuttaa kuin lekanisku päähän. Sellainen peli on Carrier Command, loistava strateginen taistelupeli.

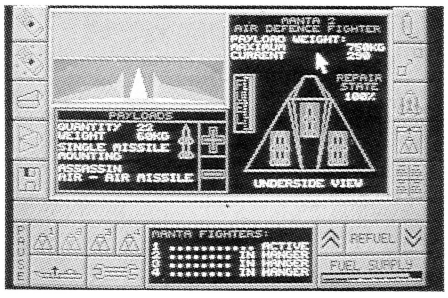
Taistelualueena on kuviteltu saariryhmä ja kaksi identtistä supertukialusta, toinen valitettavasti pahojen poikien käsissä. Tarkoitus on vallata kaikki saaret ja/tai tuhota toinen tukialus. Miksi vallata saaria? No siksi että sinne pystyy perustamaan robottitehtaita raaka-aineiden ja valmiiden tuotteiden (polttoaine, aseet) tuottamiseen. Jakeluketjua suojaamaan voi rakentaa robottipuolustusasemia. Carrier Command on ajankohtainen peli: vihollisen tehtaita valvoviin tietokoneisiin voi ampua viruspommin.

Tukialusten aseistus koostuu maasta-maahan-ohjuksista, jotka laukaistaan ilmassa leijuvan kameran välityksellä, sekä voimakkaasta lasertykistä. Puolustautumiseen alus voi käyttää klassisia soihtuja sekä robotteja, joiden ainoa olemassaolon oikeutus on into vetää puoleensa laivaa kohti tulevat ohjukset. Tukialus voi laukaista myös Manta-monikäyttöhävittäjiä ja Walrus-amfibiotankkeja, joista löytyy muunmuassa automaattiohjaus. Kumpaankin voi hyötykuorman lisäksi asentaa asejärjestelmiä.

Carrier Commandin on ohjelmoinut 3D-

grafiikkaan erikoistunut Realtime Software, jonka meriittilistaan kuuluvat sellaisen klassikot kuin Spectrumin Starstriket I & II ja Eliten PC-versio. Eipä ihme että Carrierin täytetty vektorigrafiikka kirjaimellisesti iskee jalat alta. Kaikki liikkuu todella nopeasti ja täysin nykimättä, huolimatta kuinka paljon ja miten monimutkaista tavaraa ruudussa on. Mitään tälläistä ei edes 16-bittisissä ole ennen nähty.

Pelissä on miellyttävä ja ennen kaikkea käytännöllinen ikoniohjausjärjestelmä. Ohjaukseen käy niin näppäimistö, joystick kuin hiirikin. Ainoa, josta Carrier Commandia voi varsinaisesti haukkua, on ne pitkät paussit



mitkä kuluvat kun tukialus vaihtaa saarta. Microprose-tyylinen ajansupistus olisi ollut tervetullut.

Tämä on klassikkopeli, joka ehdottomasti kuuluu jokaisen 16-bittisen koneen omistajan kokoelmaan. Kahdeksanbittiset versiot, jos ne tulevat, on toteutettu vain vektorigrafiikalla ja tuskin nopeuskaan on samaa luokkaa. Sellaista se elämä on.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

Epyx — **Amiga, Apple II, Apple IIGS, C-64, PC**

Destroyer

Onhan se ihan mukavaa, kun vanhoja klassikoita käännetään uusille koneille, mutta aika on kyllä pahasti ajanut Destroyerin ohitse. Ohjelman toteutuksesta tulevat lähinnä mieleen jotkut Beach Headin osat, ja kun grafiikassa ei ole hyödynnetty Amigan tarjoamia mahdollisuuksia siinä missä ohjauksessa on unohdettu hiiri lähes kokonaan, ei voi kuin ihmetellä sitä, miksi Epyx tuhlaa voimavarojaan tällaiseen ohjelmaan.

Idealtaan Destroyer on perinteinen laivastosimulaatio. Pelaaja sijoitetaan toisen maailmansodan aikaisen hävittäjän kapteeniksi tehtävänään jahdata sukellusveneitä, pinta-aluksia tai lentokoneita. Valitettavasti vain tekninen toteutus on niin karkeaa jälkeä, että minkäänlaista tunnelmaa ei pääse syntymään, tai sitten asenteisiin vaikuttavat Up Periscopen kaltaiset mestariteokset.

Grafiikka: 6
Äänet: 4
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **
Jyrki J. J. Kasvi

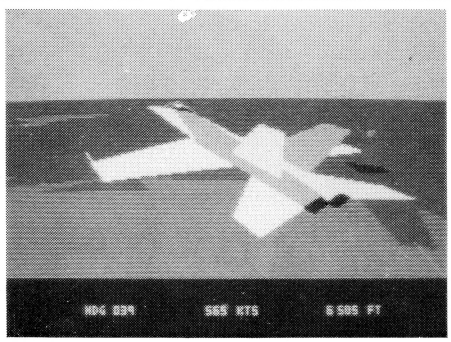
Electronic Arts — **Amiga**

F/A-18 Interceptor

Interceptorin demo oli se syy, joka sai minut vakuuttumaan Amigan tarpeellisuudesta. Pitkä odotus palkittiin vihdoin ja Bob Dimmermanin osittain onnistunut mestariteos on hallussani.

Toteutus Interceptorissa on häikäisevä. Grafiikka liikkuu ihan kivasti ja ykstyiskohtiin on kiinnitetty todella paljon huomiota. Interceptor taitaa olla ensimmäinen simu, jossa laskutelineet todella taittuvat piiloon eivätkä vain häviä. Upeat ohjuslaukaisut antavat massiivisen vallan ja voiman tunteen. Ja kerrankin Amigan äänipotentiaalia on osattu hyödyntää. Ponnetonta konetykkien ääntä lukuunottamatta Interceptorin efektipuoli on tosi massiivinen, varsinkin stereoiden kautta kuunneltuna. Lisämuistin omistajat saavat vielä muutaman efektin lisää.

Aseistuksena F-18:ssa on pari Sidewinderiä, neljä AMRAAMia ja vakio 30-millinen konetykki. Päinvastoin kuin Jetissä puolustus toimii. Löytyy niin soihdut kuin chaffikin ja bonuksena vielä ECM-järjestelmä. Haaveet pommitusmatkoista saa unohtaa, sillä asevalikoima on vakio.



Erilaisia tehtäviä on kuusi: lentokoneen tunnistaminen, vahingoittuneen Airforce 1:n pakkolaskun suojaaminen, kahden varastetun F-16-hävittäjän pakottaminen laskeutumaan, pelastuspaketin tiputtaminen alasammutulle hävittäjälentäjälle, San Franciscoa kohti lentävän risteilyohjuksen tuhoaminen ja vieraan sukellusvenelentotukialuskombinaation (onpa hieno sana) upottaminen.

Jokainen skenaario on kuitenkin aika lailla samanlainen. Ne noudattavat "ammutaan jotain alas ja pari MIGiä vielä päälle" -kaavaa, ja melkoisen helppouden vuoksi ne on viikossa pelattu läpi. Dinnerman olisi saanut analysoida Microprosen tuotteita keksiäkseen miten kestävä simulaattori luodaan. Toinen pitkä miinus tulee modeemipelivaihtoehdon puuttumisesta.

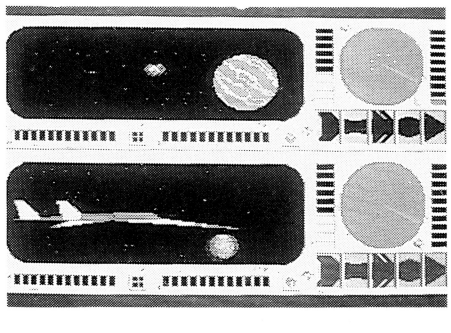
Vioistaan huolimatta Interceptor on kuitenkin 16-bittisten State-of-The-Art-simu, jonka mukaan seuraajat tullaan punnitsemaan. Sääli köyhää sisältöä, odotin huomattavasti enemmän.

Grafiikka: 10
Äänet: 10
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

Microlllusions — **Amiga**

Galactic Invasion

Modeemien yleistyessä myös pelivalmistajat ovat oivaltaneet, että samaa peliä voidaan pelata yhtä aikaa usealla eri tietokoneella. Tästä suuntauksesta on oivana esimerkkinä Microlllusions-ohjelmatalo, jonka One to One -sarjan pelejä voi pelata joko tietokonetta tai kaveria vastaan. Kaveri voi olla joko paikan päällä tai sitten kotonaan oman mikronsa ääressä, kunhan koneet on liitetty



toisiinsa modeemien välityksellä.

Mikä olisikaan sen mukavampaa kuin mäiskiä kohta entisen parhaan kaverin avaruusalusta lasereilla — tai mikä parasta, räjäyttää tämän kotiaurinko sananmukaisesti taivaan tuuliin pelin tavoitteena olevan ohjuksen osien löydyttyä.

Valitettavasti mukavat päiväunet pilaa se tosiseikka, että nähtävästi uuden tekniikan huumassa itse pelin toteutus on jäänyt puolitiehen. Kolmiulotteisuutta tavoitteleva grafiikka pyörii kankeasti, ja vihollisalusten koh-

datessa vastustaja vain satunnaisesti livahtaa näytön ohitse.

Kolmiulotteinen näyttö on myös itse asiassa pelkkä illuusio, sillä alukset voivat liikkua vain tasopinnalla, jolla myös molempien pelaajien kotiauringot ovat.

Grafiikka: 7
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: **

Jyrki J. J. Kasvi

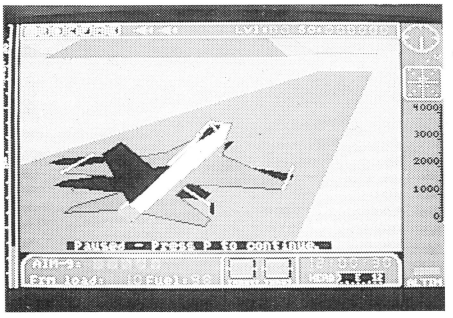
Sublogic — **Amiga, ST**

Jet II

Sublogicin klassisen Flight Simulator II:n 16-bittinen versio on jotain, mitä kelpaa näyttää niille henkilöille, jotka ihmettelevät mitä eroa on PC:llä ja Amigalla. Ja nyt voi vilautella Jettiäkin.

Jetissähän voi lentää joko F-16- tai laivastomalli F-18-hävittäjällä, tuhota maamaaleja tai tiputella Migejä. Grafiikka on todella vaikuttavaa, ehkä realistisinta mitä yhdessäkään aikaisemmassa sotilaslentosimulaattorissa.

Normaalien Jet-skenaarioiden lisäksi (jotka eivät PC:stä poikkea kuin nopeudeltaan) voi F-16-hävittäjällä lentää myös yhdistettyjä tehtäviä, jolloin taistelumaastona on ilmiselvästi Lähi-Idän näköinen maasto. Kelpaa siinä pommittaa siltoja, ydinvoimaloita, satamia ja tiputella Mig-21- ja Mig-29-koneita,



joita parhaimmillaan voi tulla jopa kahdeksan kappaletta. Kaikenlaisia mielenkiintoisia ja hyödyllisiä optioita löytyy roppakaupalla. Realistiset ääniefektit ovat tietysti digitoituja.

Erinomaisen hauskaa on lentää kaveria vastaan. Tämä onnistuu joko modeemin välityksellä tai yhdistämällä ST tai Amiga RS232-piuhalla toiseen koneeseen.

Vaan on Jetissä naputtamisen varaakin. Hävittäjässä ei ole lainkaan ohjuksentorjuntalaitteistoa, eri aseitakin on vain viittä eri tyyppiä. Näistäkin esimerkiksi Mk-82-pommit käyttäytyvät aivan kuten maaliinhakeutuvat ohjukset. Spottikoneen paikkaa ei voi itse määrätä ja replay-optio puuttuu, joten FS II:n veroinen mestariteos Jet II ei ole. Sääli, että Sublogic on jättänyt tämänkin version puolitiehen.

Vaikka Jet kaikesta huolimatta on erinomainen simulaattori, on se sen verran kallis että kannattaa ehkä odottaa joko Electronic Artsin Interceptoria tai Spectrum Holobyten F-16 Falconia. Jälkimmäinen on käännetty jo ST:lle, joten Amiga-versiokin ilmestynee pian.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

Nnirvi

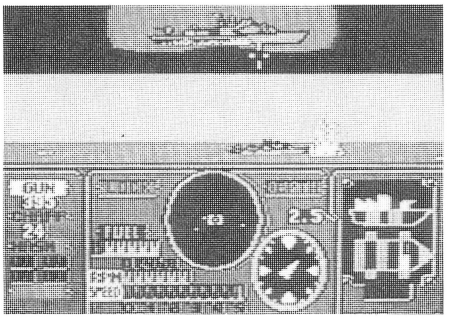
Electronic Arts — **C-64**

PHM Pegasus

PHM Pegasus on kova sana niin Rapakon tuolla kuin tälläkin puolen. Pääseehän siinä ampumaan PLO:n sissejä, syyrialaisia, kuubalaisia, libyalaisia, nicaraqualaisia ja iranilaisia. Mikäs sen mukavampaa.

Pelaaja asetetaan erittäin nopean ohjuksilla ja 76-millisellä tykillä varustetun kantosiipialuksen ruoriin. Tehtävänään hänellä on etsiä ja tuhota vihollisia eri puolilla maailmaa, valokuvata Nicaraquaan matkalla olevia aluksia aselastin löytämiseksi, viedä alus vihamielisten vesialueiden lävitse, saattaa huoltoaluksia Persian lahdella ja muualla ja mitä vielä.

Pelin toiminta jakautuu kahdelle näytölle. Toisella pelaaja näkee pelikentän jollakin maailman tulenaroista merialueista, ja toi-



sella avautuu näkymä kantosiipialuksen komentosillalta. Mukana ovat myös aluksen mittaristo ja kiikari, jolla voi tiirailla vastaan tulevia aluksia.

Varsinainen mäiske keskittyy kiikariin, jossa tykin tähtäintä pitää liikutella kiikarissa näkyvän aluksen suhteen oikean ennakon määrittämiseksi. Komentosiltanäkymä vaikuttaa muilta osin pelkältä koristeelta. Ohjelmassa voi myös ohjata etsintähelikopteria tai saatettavaa rahtialusta, joiden hallintalaitteet toimivat periaatteessa samalla tavalla kuin kantosiipialuksenkin.

Kaiken kaikkiaan Pegasus on pienoinen pettymys ennakkomaineeseensa ja erityisesti EOA-kuoriinsa nähden. Varsinaista toimintaa on hyvin vähän ja siihenkin kyllästyy varsin pian. Jos joku saa tyydytystä siitä, että räiskii kaikki omenapiirakan viholliset shanguainruoaksi niin siitä vaan. Muuten tässä pelisssä ei haise mikään muu kuin vuosisadan vaihteen tykkivenepolitiikan härskiintyneet aseöljyt ja erään suurvallan alemmuuskompleksi.

Grafiikka: 7
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ***

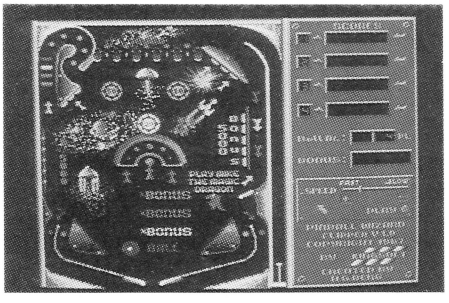
Jyrki J. J. Kasvi

Kingsoft — **Amiga**

Pinball Wizard

Poing, ding, zoing, zing, ping, poing... Nyt voit pelata flipperiä kotonasi ja säästää pelimarkat vaikka diskettien ostoon. Itämeren tuollapuolen, Länsi-Saksassa on Kingsoft julkaissut kohtalaisen edullisia pelejä Amigaan ja ST:hen ja laatukin on ollut kohtalaista. Kingsoftin uusimpia luomuksia Amigaan on Pinball Wizard.

"Flipperi Noita" on toteutettu kohtalaisen



hyvin. Pelaaminen on helppoa, sillä jokainenhan tietää miten flipperiä pelataan. Pelaaminen tapahtuu ALT-näppäimillä, jotka soveltuvat luontevasti tähän peliin. Pelaajia voi olla neljä kappaletta ja kutakin pelaajaa kohden on kolme palloa. Mielenkiintoisena lisänä on pallon nopeuden säätö. Originaaleista flippereistä tutut bonukset ja pistekertoimet yms. on toteutettu myös tähän flipperiin.

Pinball Wizardin värikäs ja selkeä grafiikka ovat ominaista Amigalle. Kun hyvään

grafiikkaan yhdistetään sopivat musat ja hyvät digitoidut ääniefektit, ei voi muuta kuin kehua tulosta. PW on ensimmäinen tietokone-flipperi, jonka ääniefektit ovat kolikkoflipperien tasoa.

Kaikenkaikkiaan PW on melko tasapaksu peli, joka ei tarjoa mitään uutta ja mullistavaa, mutta on silti hyvä ostos.

Grafiikka:	**7**
Musiikki:	**8**
Äänet:	**9**
Toteutus:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

J-P. Santikko, T. Kotipelto

Microprose — **C-64, Ams, Amiga, PC**

Project: Stealth Fighter

Hämmentynyt suomalainen ilmavalvontamies Sodankylän lähistöllä haroo tukkaansa. Mikä on tämä outo ilmestys, joka välillä vilahtaa tutkassa ja taas häviää? Taivaalliset tulivaunut? UFO? Vai...risteilyohjus! Gasp!

Älä pelästy, moku-raukka, se on vain suomalaisten lehtimiesten joukosta jätetty eversti Nirvi ja hänen mainio stealth-hävittäjänsä Lockheed F-19 'Frisbee' matkalla valokuvaamaan Muurmanskin laivastotukikohtia.

F-19 Stealth Fighter on hävittäjä, joka on suunniteltu tutkalle näkymättömäksi. Koneen muoto on tarkkaan laskettu ja rakentamisessa on käytetty mahdollisimman paljon aineita, jotka eivät heijasta tutkasäteitä. Kone myös säteilee mahdollisimman vähän lämpöä, jotta infrapunalle herkät laitteet eivät sitä havaitse. Näkymättömyys maksaa suorituskyvyssä: mikään ilmataistelukone ei F-19 ole. Tästä ehkä jo käytössä olevasta hävittäjästä on mainio Microprose väsännyt korkealaatuisen simulaattorin, joka varmasti pyörii jo Kremlininkin kuusnelosissa.

Gunshipista tuttuun tapaan erilaisia tehtäviä erilaisissa maisemissa (Suomenkin ilmatilaan pääsee!) on valtava määrä. Uran kehittyessä satelee ylennyksiä ja kunniamerkkejä, jotka ainakin levyversiossa voi tallentaa. Aseita on joka lähtöön. 20 mm konetykin lisäksi on tukku ohjuksia, erilaisia pommeja ja tiedustelutehtäviin löytyy infrapunakamera. Puolustusjärjestelmiä on niin lämpöhakuisia kuin tutkaohjattuja ohjuksiakin vastaan. Tärkeintä on kuitenkin lentää näkymättömänä. Stealth Fighter on tietysti varustettu mittarilla, joka näyttää ympäristöön leviävän elektromagneettisen säteilyn.



Simulaattorina Stealth Fighter on erinomainen ja aivan erilainen kuin esimerkiksi F-15 Strike Eagle. Yksityiskohtien ansiosta todentuntu on melkoinen ja tehtävät ovat aivan tarpeeksi erilaisia, ettei koko peli tunnu yhden ja saman asian jauhamiselta. Nappulapaljous ei karkaa käsistä kiitos näppäimistölle sijoitettavan kaavion ja ennätyspaksu ohjekirja on jo sinällään mielenkiintoinen luettava, varsinkin kun sieltä löytää mielenkiintoista kerrottavaa Suomesta. Ilman kirjaa ei Stealth Fighteriin pääse sisälle, joten englanninkielen taito olisi suotavaa.

Toteutus on jälleen mahtava. Lentosimulaattoriksi harvinaisen yksityiskohtainen maisema liikkuu tarpeellisella nopeudella lentoilluusion synnyttämiseksi. Nopeussyistä Stealthin vektorigrafiikka ei ole täytettyä kuten Gunshipissä. Äänet ovat yksinkertaisia mutta oikeissa paikoissa. Mittaristo on selkeä ja helppolukuinen (ainakin yhden tehtävän jälkeen).

Stealth Fighter on todella monipuolinen. Tehtävät vaativat asejärjestelmistä riippuen aivan erilaisen hyökkäystavan ja vaikeustasoja saa säädettyä monia. Tähän upeaan simulaattoriin on vaikea kyllästyä, varsinkin kun Microprose puolittain lupailee siihen uusia taistelualueita.

Gunship ja Stealth Fighter edustavat 8-bittisen simulaattoreiden kirkkainta kärkeä. Kielitaidottomalle ensikertalaiselle voi SF ampua yli, muille on tiedossa kuukausikaupalla huvia. Yhdelläkään hyvän lentosimun ystävällä ei ole varaa jättää Stealth Fighteriä väliin.

Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*********

N-19 Stealth Writer

Electronic Arts — **C-64, Amiga, PC**

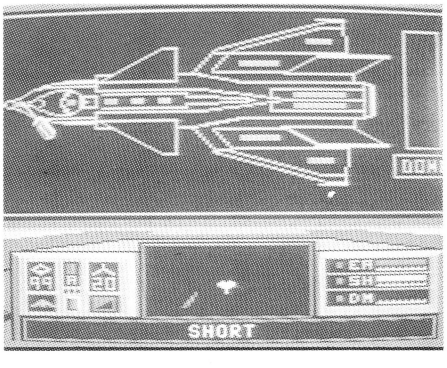
Skyfox II

Avaruus, tuo käymättömistä korpimaista viimeinen. Tämä on peli avaruushävittäjä Skyfoxista, sen vaihtelevanmittaisesta tehtävästä pamauttaa xenomorphit galaksin laidasta laitaan ja olla jatko-osa, jollaisia jatko-osat eivät ole koskaan olleet.

Joskus 1985 ilmestyi Skyfox, jonka erinomainen grafiikka peitti yksinkertaisen pelin. Ja valitettavasti Skyfox II ei pysty paljon parempaan.

Skyfox on varustettu kaikilla peruslaitteilla, kuten suojakentillä, neutronihajottimella, fotonipommeilla, antimateriamiinoilla ja tutkalla. Vähemmän nähtyjä uutuuksia ovat autopilotti ja suojauslaite, joka kätkee hävittäjän xenomorphien tutkalta.

Avaruudessa sijaitsee oudosti vain tukikohtia, asteroidikenttiä ja 'madonreikiä', jotka mahdollistavat ylivalonnopeuden. Sellaiset pikkuasiat kuin auringot ja planeetat on unohdettu.



Pelinä Skyfox II muistuttaa aivan liikaa edeltäjäänsä. Vaikka erilaisia tehtäviä on kymmenen, perustuvat kaikki loppujen lopuksi samaan kaavaan, eli lentelyyn, asteroidien väistelyyn ja xenomorphien alusten (joita niitäkin on vain yksi malli) ja tukikohtien tuhoamiseen.

Grafiikka on osittain hyvin onnistunutta. Asteroidikentät tuntuvat ja näyttävät hyvin luonnollisilta, mutta sprite-viholliset ja tukikohdat eivät realismilla hätkäytä. Äänetkin ovat varsin vaisuja.

Skyfox II on liian yksinkertainen simulaattoriksi, mutta liian hidastempoinen tyydyttäväksi räiskimispeliksi. Electronic Artsin olisi kannattanut nähdä paljon enemmän vaivaa ja tehdä peli, jossa olisi syvyyttä yli sentin.

Grafiikka:	**8**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******

Nirfox

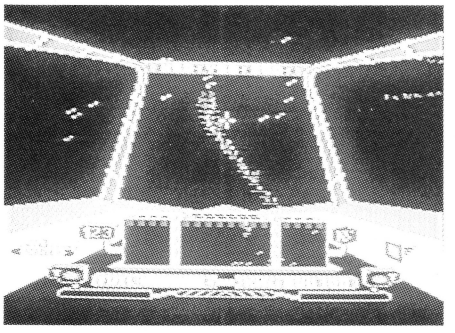
Ariolasoft

C-64, Spe, Ams

Starfox

"Eat plutonium death, you disgusting alien weirdos!", karjuin, kiepsautin Tähtiketun ylösalaisin ja annoin tähtäimessä näkyvälle alukselle viimeisen voitelun koukistamalla liipaisinsormeani. Pienellä liikkeellä etsin seuraavan vihollisen näkökenttääni ja valmistauduin kylvämään kuolemaa hänenkin suuntaansa. Vilkaisu energiapankkien suuntaan varmisti oletukseni siitä, että aseiden energia oli vähissä. "No, viisas antaa vähästäänkin", ajattelin...

Kaikkihan toki muistavat vielä Skyfoxin ja Arcticfoxin. Starfox on olevinaan niille jatkoa. Erona on vain se, että Starfoxin on ohjelmoinut joku saksalainen heppu, eikä amerikkalainen Electronic Arts. Ja eron huomaa. Järkyttävin perusmoka Starfoxissa on reagointi joystickin liikkeisiin. Kun työnnät joystickiä eteenpäin, oletat tietysti että alus syöksähtää alaspäin. Ketut! Starfox horjuu kaiken järjen vastaisesti ylöspäin, eikä tähän päinvastaiseen ohjaukseen totu millään.



Peli sijoittuu Hyturian aurinkokuntaan, jota suojelee Rubicon, eräänlainen suojakenttä. Rauhanomaisen rinnakkaiselon keskeyttää viesti Rubiconin murtumisesta ja yhdeksännen planeetan tunkeutumisesta aurinkokuntaan. Tehtäväksesi annetaan tuhota tunkeilijat. Peli on tungettu täyteen erilaisia toimintoja asejärjestelmien vaihtamisesta kolmiulotteiseen karttaan. Sekamelskasta pääsee silti selvyyteen syventymällä ohjeisiin.

Grafiikka on rumaa ja spritet ovat erittäin huonoja. Musiikki menettelee, mutta äänitehosteet ovat kurjia. Eri toimintojen kokeileminen kiinnostaa jonkin aikaa, mutta aivoton ammuskelu ei jaksa pitää mielenkiintoa yllä. Starfox II:kin on kuulemma tiedossa, toivottavasti se on parempi.

Grafiikka: 6
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **

Petri Teittinen

Electronic Arts

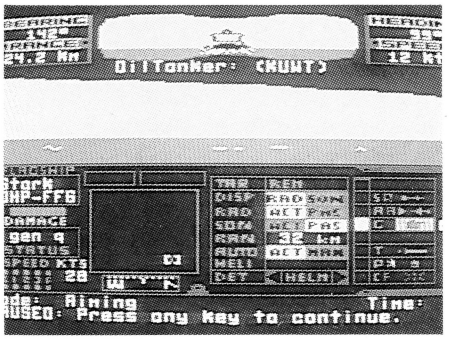
C-64

Strike Fleet

Nykyaikaiseen sodankäyntiin liittyvät simulaattorit ovat suuria suosikkejani. Strike Fleet täyttää mukavasti erään aukon, nimittäin merellä käytävän mellastelun. Siitä ei pahemmin ole simulaattoreita väännetty.

Lucasfilmin uutukainen näyttää aluksi hämäävästi heidän edelliseltä laivapeliltään HMS Pegasukselta, mutta onneksi yhtäläisyydet jäävät grafiikkaan.

Pelissä ohjataan vaihtelevan kokoisia laivasto-osastoja erilaisissa tehtävissä. Pelaaja voi komentaa jopa 16 aluksen rykelmiä ja lähettää lisäksi helikoptereita ilmaan. Siitä saakin Strike Fleet suurimman miinuksensa, sillä aluksilla ei ole minkäänlaista keinoälyä, vaan pelaaja joutuu tekemään kaiken itse. Kun koko Argentiinan laivasto pyörii ympärillä ja kylvää Exoceteja alkaa paniikki nousta ja kädet saavat tanssia näppäimistöllä.



Ohjuksia, torpedoja, tykkejä sun muuta kivaa löytyy miellyttävät määrät. Vastustajia on useista erilaisista laivoista aina sukellusveneisiin ja lentokoneisiin saakka. Laivastoa voi ohjata joko joystickillä (ei suositeltavaa) tai näppäimistöltä (erittäin suositeltavaa). Grafiikka on enemmän kuin riittävän hyvää tämäntyyppiseen peliin.

Erilaisia skenaarioita vaihtelevista aiheista löytyy tarpeeksi, joten hetkessä ei Strike Fleetiä väännetä kuiviin. Juonet pohjautuvat varsin NATO-keskeiseen ajatteluun vastustajien ollessa pääasiassa neuvostoliittolaisia, argentiinalaisia ja iranilaisia. Vaan ketäpä moinen haittaa? Jos peli on hyvä niin siinä upottaa vaikka Suomen laivastoa sen kummemmin miettimättä.

Kiihkoamerikkalaista otettaan lukuunottamatta Strike Fleet on erittäin hyvin toteutettu ja mielenkiintoinen peli. Eipä ihme, että se koreilee jenkkilistojen kärjessä. Manuaalikin noudattaa Microprose-standardia eli on täynnä mielenkiintoista peliin varsinaisesti liittymätöntä asiaa. Ja menestyminen tietysti vaatiikin manuaalin sisäistämisen Mutta niinhän se on aina. Suositellaan.

Grafiikka: 8
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

Nnirvi

Accolade

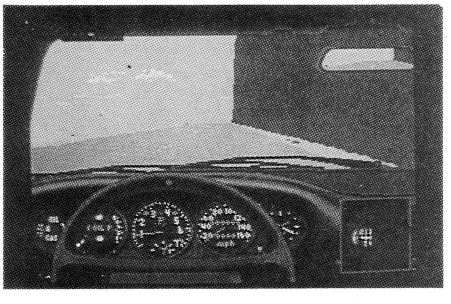
Amiga

Test Drive

Oletko koskaan halunnut ajaa Porchea, Ferraria tai Lambourghinia? Entä oletko kateellisena katsellut niitä, jotka sellaisen omistavat, ja sanonut itsellesi: Kyllä minäkin vielä jonain päivänä. Nyt se päivä on koittanut, Accoladen Test Drive on valmis.

Ideana pelissä on koeajaa autoliikkeen autoja ja jos hoitaa hommansa hyvin, saa auton omakseen. Homma ei ole helppo, siitä pitävät huolen mutkikas tie vuorenseinämineen ja rotkoineen. Lisäksi tiellä on samaan aikaan muitakin hulluja kaahareita ja kokemattomia kuljettajia.

Peltiähän siinä rypistyy, kun vahingossa (tai tahallaan) ajaa päin vuorenseinää, vastaantulijaa tai syöksyy rotkoon. Vaan kuinkas käy? Aivan kuin autoliikkeiden koeajajille yleensäkin: tuulilasi säröille, vauhti nollaan ja uudestaan ajamaan. Olisi riemulla odottanut näkevänsä edes auton rotkossa palamassa tai puoliksi vastaantulevan sisällä, mutta ei.



Alussa pelissä pääsee valitsemaan mieleisensä menopelin. Peli näyttää hienot kuvat autoista ja niiden teknisiä tietoja kuten kiihtyvyydet, huippunopeudet, rengasmerkit ja jarrutusmatkat.

Pelistä saa hyvän ajotuntuman. Rattina toimii joystick, jolla myös hoidetaan vaihteisto.

Grafiikaltaan peli on kyllä melko hyvä. Autot ovat hienoja, mutta vuoristo ja tie eivät. Musiikkia ei paljon ole, ellei siksi lasketa moottoreiden ääniä, renkaiden ulvomista tai latausmusiikkia. Mutta turha musiikki olisikin vain haitannut menoa.

Kenelle peli on sitten sopiva? Oikeastaan kenelle vain, mutta urheiluautoista ja Amigasta pitävälle Test Drive on melkein välttämätön ostos.

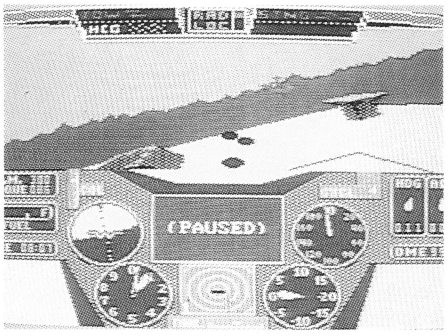
Grafiikka: 9
Musiikki : 7
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****

J-P. Santikko ja T. Kotipelto

Actionsoft

C-64

Thunderchopper



Thunderchopper on Actionsoftin haaste Microprosen kuuluisalle Gunshipille. Firman agressiivinen mainonta mollaa Microprosea joka käänteessä, mm. TC:n mainostetaan olevan edistynein kopterisimulaattori mitä koskaan on tehty. Eivät suuret sanat suuta halkaise, joten tutkitaanpa tuotetta.

Simuloinnin kohteena on Hughes 530MG Defender. Kopteri on aseistettu 30 mm:n tykillä, optisesti ohjatuilla TOW-ohjuksilla, lämpöhakuisilla Stingereillä ja ohjaamattomilla Zuni-ohjuksilla.

Tehtäviä on vain viisi: lentoharjoittelua, lentäjien pelastusta, taisteluharjoittelua, saattueen suojaamista ja lentäjien pelastamista merestä taisteluoloissa. Vaikeusasteen muuttaminen aiheuttaa hiukan vaihtelua, mutta Gunshipin satoihin tehtäviin on pitkä matka.

Thunderchopperin grafiikka on periaatteessa realistisempaa kuin Gunshipissä, kiitos Sublogicilta lisenssoidun 3D-grafiikan. Hintana on tietysti hitaus. TC lentää nykien, mutta kuitenkin nippanappa siedettävästi. Vakavampi asia on kuitenkin ruudun ulkoasu. Ensinnäkin värivalinnat ovat onnettomat. Maastosta on telkkarista vaikea saada selvää ja kaikki tähtäimet yms. hukkuvat taustaan. Myös mittaristo vaatii tarkkaa tutkailua.

Thunderchopperilla on paljon vaikeampi lentää ja taistella kuin Gunshipilla, vaikka kaikki kontrollit onkin keskitetty ilotikkuun. Syynä on lähinnä hidas kuvaruudunpäivitys. Tietysti kun on lennellyt viikkokaupalla 16-bittisellä Gunshipilla saattaa TC:n grafiikka näyttää todellisuuttakin hitaammalta. Ärsyttävää kuitenkin on jatkuva törmäily kukkuloihin, etäisyyttä näihin kun on todella vaikea arvioida.

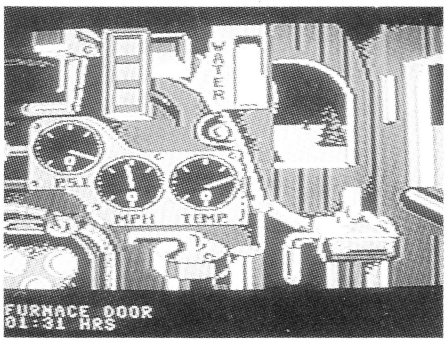
Colonel Jack voipi pitää suutaan pienemmällä: ei ole Thunderchopperista vastusta Gunshipille. Omassa sarjassaan Thunderchopper on kuitenkin kelvollinen helisimulaattori, mutta kannattaa tosiaan koelentää ennen ostoa, varsinkin jollei omaa kokemusta Sublogic-grafiikasta kuusnelosessa.

Grafiikka: 8
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Electronic Arts/Accolade

C-64

The Train



Ranska 1944. Wermacht on lastannut pansarijunan täyteen korvaamattomia taideaarteita tarkoituksenaan evakuoida ne ennen liittoutuneiden saapumista. 'Le Sacre Bleu', toteaa vastarintajohtaja Pierre Le Feu ja apulaisensa Le Ducin kanssa päättää kaapata Le junan ja ajaa sen Le Liittoutuneiden hallussa olevaan Le Kaupunkiin.

Toimintaa tässä Sydneyn (Dambusters, Ace of Aces) uutukaisessa riittää periaatteessa ihan mukavasti. The Train käsittää junalla ajelua, Messerschmittien röpöttämistä konekivääreillä, siltoja vartioivien alusten upottamista, asemien valtausta sun muuta, jossa junan tykeillä ja konekivääreillä voi tulittaa. Turhan paljon ajasta menee kuitenkin vain junalla ajeluun.

Osittain Trainissa on erinomainen grafiikka. Esimerkiksi junan liikkuminen ja hyökkäävät koneet ovat erinomaisia, mutta tykkiveneet ovat melko surkeita. Koska toiminta tapahtuu yöllä on käytössä oleva väripaletti kromaattisesti tiukasti harmaan sävyissä. Äänipuolella junan sytkytys on ihan onnistunut, muuten efektit eivät pahemmin heilauta.

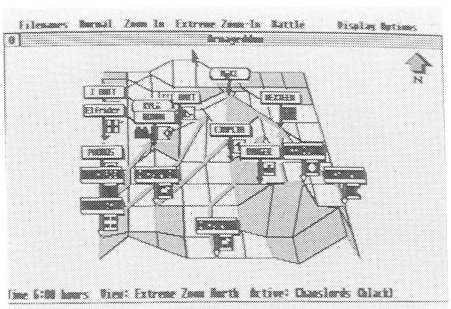
The Train on 'ihan kiva' peli, mutta eipä paljon muuta. Kaiholla muistelen sellaisia Accolade-klassikkoja kuin Psi-5 Trading Co.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ***
Le Nic

Rainbird

ST

Universal Military Simulator



Vaseen, vaseen, vasenkaks kolmee, osastooo SEIS, käännös vasempaaan päin, ojennus, strategiapelien ystävät UMS:ää ostamaan stu!

Tätä ohjelmaa on odotettu kuin kuuta nousevaa. Milloin siitä on saanut lukea ulkomaisista alan julkaisuista, milloin kuvaruutukuvat ovat koristaneet MikroBITIN ohjelmauutuussivua. Lopulta se on täällä, eivätkä odotukset ole osoittautuneet turhiksi. UMS on todellakin jotakin uutta strategiapelirintamalla.

Ohjelma on nimensä mukaisesti todella monipuolinen. Mukana olevat valmiit taistelut sijoittuvat tosin aidoille historiallisille taistelukentille (Arberla 331 eKr. - Gettysburg 1863), mutta ohjelman taisteluteditorin avulla on mahdollista tuoda pelaajan eteen niin Toisen maailmansodan ratkaisutaistelut kuin myös joukko fantasia- tai tieteisaiheisia taisteluita.

Oman taistelun luominen alkaa kartasta. UMS on siitä erikoinen, että siinä pelaaja katselee maisemaa yläviistosta, ikään kuin ilmapallosta käsin. Maasto on muodostettu ruudukosta, joka havainnollistaa korkeuseroja paljon paremmin kuin yleensä käytetty värien vaihtuminen. Lisäksi maastoon voidaan sijoittaa myös metsää, joka korkeuserojen tapaan vaikuttaa omalta osaltaan taistelun kulkuun. Tärkeimmät paikannimet on myös mahdollista sijoittaa kartalle taistelun tavoitteen havainnollistamiseksi.

Joukko-osastojen luominen on myös helppoa. UMS:stä löytyy joukko valmiita joukko-osastotunnuksia elefanteista aina laskuvarjojääkäreihin asti. Myös omien yksiköiden luominen käy päinsä viiden itse määriteltävän yksikkötyypin avulla. Kullekin osastolle voidaan antaa nimi, voima, tunnus, nopeus, tehokkuus ja tarvittaessa myös kanta-



ma, mikäli on kyse katapulteista, tulipalloja syöksevistä louhikäärmeistä tai tykistöstä. Kullakin yksikkötyypillä on myös tietty perusteho, jolla sen voima kerrotaan tuloksia laskettaessa. Näin ollen yksi olifantti voi tehdä todella rumaa jälkeä sataörkkisen kevyen jalkaväen kimppuun hyökätessään.

Varsinainen taistelu luodaan sijoittamalla joukko-osastot aiemmin luotuun maastoon. Historiallisessa taistelussa asemien tulisi olla mahdollisimman tarkasti esikuvan mukaiset, mutta joskus on hauska hieman pelleillä ja lisätä esimerkiksi Napoleonin joukkoihin Waterloossa yksi panssarivaunu...

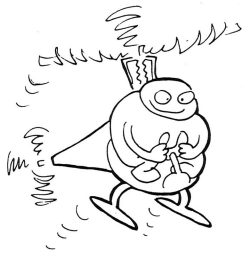
Toki UMS:stä löytyy myös moitittavaa. Erityisesti kartan luominen on toteutettu turhan yksinkertaisesti eli historiallisesti oikean kartan tekemiseen voi kulua todella runsaasti aikaa. Lisäksi järvien ja teiden puuttuminen voi vaikeuttaa joidenkin taisteluiden sommittelua. Ajatellaanpa vaikka Kannaksen taisteluja talvi- ja jatkosodassa, joissa juuri vesistöillä oli ratkaiseva merkitys.

Ohjelman logiikan eteen olisi voitu myös tehdä vielä hieman töitä, jotta ohjelma ei esimerkiksi kysyisi kohdetta tykistörykmentille, jonka kantaman sisällä ei ole yhtään vihollista. Tai että ohjelma osaisi myös arvioida taistelun tulosta ennalta annettujen tavoitteiden ja tappiolukujen (jotka se kyllä laskee) mukaan.

Kaiken kaikkeaan UMS on kuitenkin todella erinomainen ohjelma, jota voi suositella kaikille strategiapelien ystäville. Rainbirdiltä pitäisi vielä olla tulossa lisää valmiita taisteluja levykkeellä, ja mikäli katsoo saaneensa luoduksi harvinaisen erinomaisen taistelun, sitä voi aina yrittää tyrkyttää Rainbirdille edelleen kaupiteltavaksi.

Peliaika:	**3-5 tuntia**
Kiinnostavuus:	**10**
Pelattavuus:	**7**
Realismi:	**9**
Grafiikka:	**8**
Ohjeet:	**9**
Yleisarvosana:	*****

Jyrki J. J. Kasvi



LISÄLEVYASEMA
MASTER 3 S
ATARI ST-TIETOKONEISIIN

- 880 kt formatoitu kapasiteetti
- katkaisin
- erillinen virtalähde mukana
- varmatoiminen ja kestävä
- täysi vuoden takuu

SUOSITTU COMMODOREILLE SOPIVA LEVYASEMA (64, 64c, Vic 20, 128, 16, +4)
OC-118N

- Tarkka askelmoottori
- Levyke suojattu laitettaessa virtaa päälle/pois
- Suoravetoinen pyöritin
- Erillinen virtalähde, ei kuumenemisongelmia
- Täysi vuoden takuu

ERITTÄIN EDULLISESTI — KYSY HINTAA

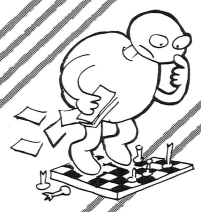
EPEX-DISKETIT

Todella erinomaisia korkeinta tekniikkaa edustavia diskettejä. Epex-diskettien pinnan huippuluokkaa oleva tasaisuus vähentää kulumista ja pidentää levyaseman luku-/kirjoituspään ja levykkeen itsensä ikää. Diskettien mahdollisimman tarkat standardit läpäissyt keskirengas takaa optimaallisen yhteistyön levyaseman kanssa.

EDULLISESTI LAADUKAS LISÄLEVYASEMA
MASTER 3A—1
COMMODORE AMIGOIHIN

- 880 kt formatoitu kapasiteetti
- katkaisin
- ketjutusmahdollisuus
- pienikokoinen ja tyylikäs
- varmatoiminen ja kestävä
- täysi vuoden takuu

KARELIA COMPUTER
Nuohoojankatu 11, 80160 Joensuu
Puhelin (973) 821 945



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 liike-yrityksen 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 joystickvoimaa.

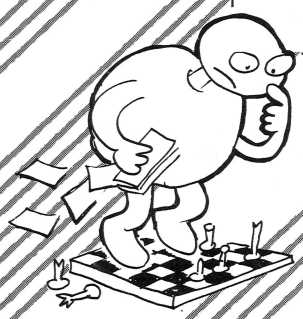
Sotapelit ovat ehkä suurin ryhmä. Niissä luotsataan yleensä isompia kokonaisuuksia (armeijoita, pataljoonia, komppanioita) toisiaan vasten mahdollisimman realistisissa olosuhteissa. Pelaaja on ikäänkuin kenraali, joka näkee kartalta tilanteen ja jakaa käskyjä yksiköilleen. Aiheet vaihtelevat Rooma-Hunnilaumat-maaotteluista 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.

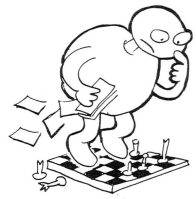
Luonnollisesti strategiapelit vaativat varsin pitkät ohjeet, mutta valinnanvaraa riittää silti helposti pelattavista (**Johnny Reb II**) aina todellisiin raskaan sarjan peleihin (**Imperium Galactum**). Vaikeissa strategiapeleissä on etuna se, että pelaaja voi vaikuttaa suurempaan määrään tekijöitä, 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

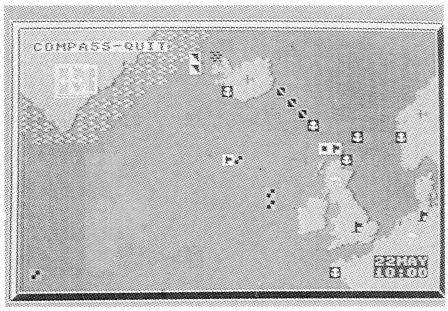


PSS — C-64, Spe, Ams

Bismarck

PSS on tällä kertaa ottanut käsittelyynsä Toisen maailmansodan kenties dramaattisimman meritaistelun: Bismarckin ensimmäisen ja viimeisen matkan. PSS:n tyylin mukaisesti mukaan on ahdettu myös toimintajaksoja, joissa pelaaja toimii laivan kapteenina tai torpedopommittajan ohjaajana.

Ohjelman ideana on etsiä, löytää ja tuhota Bismarck ja sen kanssa purjehtiva saksalaisalus Prinz Eugen. Peli pelataan Pohjois-Atlantin kartalla. Bismarck yrittää pujahtaa Bergenin satamasta Keski-Atlantille häiritsemään Liittoutuneiden saattuetoimintaa. Kun joko englantilaisten laivat, lento- tai radiotiedustelu paikantavat Bismarckin, taistelulaivat kiiruhtavat paikalle, ja taistelu alkaa. Myös lentotukialuksilta lähetetyt torpedopommittajat voivat ottaa osaa Bismarckin murjomiseen.



Ohjelman perustana oleva strategia- ja toimintapelin risteyttäminen ei toimi. Kummankin osuuden kehittäminen tuntuu jääneen toisen puoliskon jalkoihin.

Peliaika: lyhyt
Grafiikka: 6
Kiinnostavuus: 6
Pelattavuus: 4
Realismi: 7
Käyttöohjeet: 6
Yleisarvosana: **

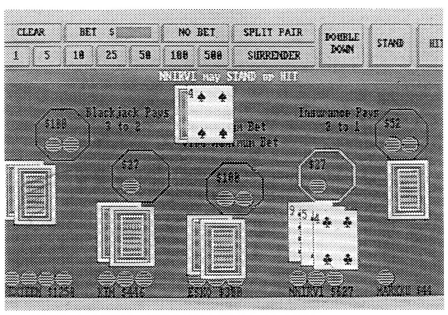
Jyrki J. J. Kasvi

Microlllusions — Amiga

BlackJack Academy

Hävittyäni taas kaikki kirjoituspalkkioni kulmakuppilan pelipöydässä en voinut muuta kuin kiljua riemusta saadessani käsiini Microlllusionsin Micro-Vice-sarjan uusimman tuotteen. Tästedes vaivalla ansaitut killingit pysyisivät lompakossa20edes baariti 'ille asti.

BlackJack Academyssä on mahdollista pelata Venttiä etäisesti muistuttavaa Black Jack -uhkapeliä maailman johtavien kasinoiden säännöillä. Panokset voivat vaihdella yhdestä taalasta liki kymppitonniin, ja tarpeen vaatiessa sääntöjä voi myös itse muokata halunsa mukaan.



Peliä voi pelata yhtä aikaa yhdestä viiteen uhkapelien ystävää, yksinään pelaaminen alkaakin pitkän päälle maistua puulta. Millään graafisella loisteliaisuudella ohjelma ei hätkäytä, mutta käyttäjäystävällisyydessään se on huippuluokkaa.

Kyllä BlackJack Academyn kanssa on ihan mukava kokeilla erilaisten strategioiden toimivuutta, mutta varsinaiseen pelihimoon se ei tuo parannusta. Hiljalleen veri alkaa jälleen kiehua suonissani, ja kun tämänkin lehden palkkiot tulevat pankkiin, täytyy pitää kiirettä, että ehtii ostaa jokakuisen Mustin Murkinansa ennen pelipöytien avautumista.

Grafiikka: 6
Äänet: 5
Kiinnostavuus: 8
Pelattavuus: 10
Yleisarvosana: ***

Jyrki J. J. Kasvi

Electronic Arts — C-64, Amiga, ST, PC

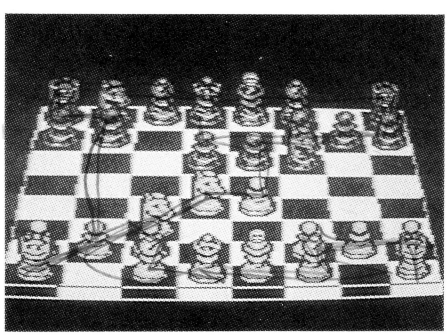
Chessmaster 2000

Tässä pelissä olet valkoinen kuningas. Sinulla on komennossasi symboolinen sotajoukko ja tavoitteesi on lyödä Mustan kuninkaan sotajoukot. Pelin idea on selvästi kopioitu Archonista, sen verran yhteistä näillä kahdella pelillä on.

Sotavoimat koostuvat seuraavista yksiköistä: moukat, tornit, ratsut, lähetit, kuningatar ja kuningas. Moukkia on kahdeksan, muita kaksi. Poikkeuksena ovat tietysti kuningas ja kuningatar, joita on vain yksi. Jokainen yksikkötyyppi liikkuu erilailla eri määrän ruutuja, ja jos nappula liikkuu ruutuun, jossa on vastustajan nappula, voi sen "syödä".

Hirvittävän raaka tapa ratkoa erimielisyyksiä!

Tavoitteena ei ole, kuten kuvitella saattaisi, vastustajan joukkojen täydellinen tuhoaminen, vaan vastustajan kuninkaan saattaminen tilaan, jossa tämä ei voi liikkua tulematta syödyksi. Tätä kutsutaan "Matiksi". "Shakki", josta pelikin on saanut nimensä, on taas tilanne jossa kuningasta uhataan.



Shakki ei valitettavasti sisällä reipasta ammuskelua eikä edes reaaliaikaista siirtämistä, vaan kumpikin siirtää nappuloita vuorollaan. Tästä johtuen peli on varsin hidastempoinen ja miellyttää korkeintaan jotain strategiamiehiä.

Kuten Pacmanistakin on ensimmäisen shakkipelinkin jälkeen ilmestynyt lukuisia klooneja, joista tämä Chessmaster tuntuisi olevan aivan parhaasta päästä. Erilaisia vaihtoehtoja on paljon ja mukana seuraa levyn kokoinen pelikirjasto. Grafiikka on hyvää, mutta animoinnin puutteesta on annettava miinusta. Aijai, miltä nämä syömäkohtauksetkin olisi saanut näyttämään! Lohdutukseksi Amigan ja ST:n versiot sentään puhuvat.

Kaiken kaikkiaan tämä "shakki" tuntuu olevan sen verran hidastempoinen peli, että tuskin koko pelityyppi koskaan saavuttanee suurempaa suosiota. Paras tapa pelata kyseistä peliä on edelleenkin viivoitin ja paljon kuminauhoja, joilla voi ampua nappuloita. Tämä onkin ainoa pelivaihtoehto, joka Chessmasterista puuttuu.

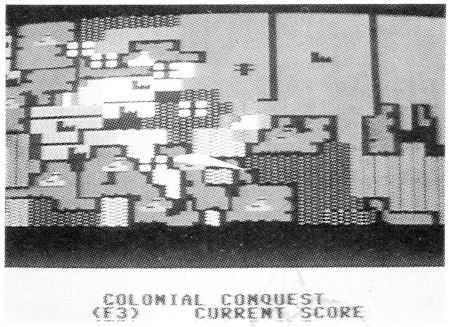
Grafiikka: 9
Toteutus: 10
Kiinnostavuus: riippuu.
Yleisarvosana: *****

Nnirvi

SSI

C-64, Apple, Atari XL

Colonial Conquest



Strategiapelien kuninkaan Strategic Simulationc Inc:in, parhaimpia pelejä on Colonial Conquest, joka sijoittuu ihmiskunnan nopean kehityksen kauteen, siirtomaavallan aikakauteen. Päämääränä, jo nimestä päätellen, on hankkia itselleen siirtomaita, joista saavilla varoilla hankitaan armeijoita, joilla vallataan uusia siirtomaita, joista saatavilla varoilla hankitaan lisää armeijoita... Siinä sivussa soditaan toisten siirtomaavaltojen kanssa.

Siirtomaakilpailussa on mukana kuusi supervaltaa: Saksa, Venäjä, Japani, Englanti, Ranska ja USA. Kaikki muut valtiot, joita maailmankartalla esiintyy, ovat puolueettomia niin kauan kun niitä ei ole vallattu.

SSI:n parhaaseen tyyliin pelissä on kolme skenaariota, joista voi valita mieleisensä: stantardi, 1880 eli kilpailu siirtokunnista ja 1914, sodan parras. Stantardissa yhdelläkään siirtomaavallalla ei ole alussa hallussaan muuta kuin oma maansa, armeijansa ja laivastonsa. 1880-skenaariossa kaikilla on jo siirtomaita, ja lopulta vuonna 1914 pääsee maailmansota vauhtiin sekä Euroopassa että Afrikassa.

Eri valtioilla on erilaiset edellytykset maailmanherruuteen. Sotilaat ovat eritasoisia, ja niiden varustaminen maksaa, sama pätee laivastoon. Brittisotilaat ovat maailman parhaimpia, mutta myös maksavat eniten. He ovat hyviä voittamaan, mutta jos taistelu hävitään, ovat tappiotkin valtavat, kun taas venäläiset sotilaat maksavat vain kolmanneksen briteistä, mutta ovat valtavasti heikompia. Briteillä on samaten paras laivasto ja se on myös halvin rakentaa. Saksalaisilla on parhaat edellytykset voittaa peli, jo pelkästään alussa olevan armeijan koon perusteella. Ja koskapa sotilaat ja laivasto ovat toiseksi parhaimpia ja suhteellisen halpoja, saa sotajoukkoa nopeasti kasaan.

SSI on poikennut normaalista pelitoteutuksestaan Colonial Conquestin suhteen, ja tehnyt pelistä lähes täysin tikulla pelattavan. Vain seuraavaan vaiheeseen eteneminen ja pisteiden tai sotataulukoiden katsominen vaatii funktionäppäimien käyttöä. Pelattavuus onkin todella hyvä.

Kukin pelikierros kestää vuoden (ei reaaliajassa), jonka kuluessa on neljä liikutusvaihetta. Yhden vaiheen aikana armeijalla ehtii rajanaapurin maille ja laivastolla kauemmaskin. Vuoden vaihteessa on rakentamisvaihe, jolloin pelaaja siirtomaistaan saaduilla rahoillaan voi ostaa armeijaa 10 000 miehen erissä ($200 000—$600 000), rakennuttaa laivastoa ($300 000—$700 000), linnoittaa siirtomaitaan (antaa kaksinkertaisen puolustautumisvahvuuden), antaa taloudellista apua vielä itsenäisille valtioille, lähettää vakoojia ja yrittää lahjoa itsenäisiä valtioita puolelleen.

Grafiikasta ei tässä pelissä paljoa voi puhua. Ei-strategiafanaatikoille tämä peli on kauhistus. Sama pätee ääniin. Niitä ei ole, montakaan.

Lähes kaikki strategiapelit ovat Pelejä, mutta CC on Peli StrategiaPelien joukossa. Helppoutta aloittelevalle, haastavuutta ammattilaiselle, nopeasti omaksuttavuutta jokaiselle. Ja jos peliä on pelannut paljon, on mukavaa historiantunnilla esitellä vaihtoehtoisia ratkaisuja kolonialismin ongelmiin.

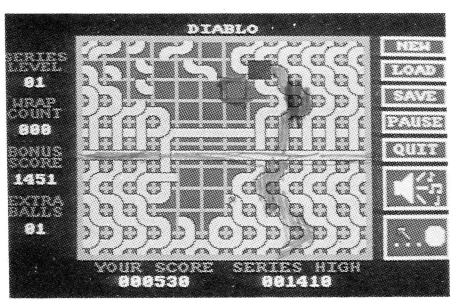
Peliaika:	**2—10 tuntia**
Kiinnostavuus:	**10**
Pelattavuus:	**8**
Realismi:	**8**
Grafiikka:	**7**
Kokonaisuutena:	*****

Jukka O. Kauppinen

Robtek

C-64, Amiga, ST

Diablo



Vaihteeksi hieman omaperäisempi peli. Diablossa tehtävänä on järjestellä ruudulla näkyvää sekavaa putkistoa siten, että putkissa kulkeva pallo ei pääse putoamaan pois näytöltä. Kuulostaa kenties yksinkertaiselta, mutta sitä se ei todellakaan ole.

Ajan oloon Diabloon kyllästyy helposti, mutta vaihteluna silmittömälle tappajatomaattien räiskimiselle se puolustaa paikkaansa kunnialla.

Grafiikka riittää pelin tarpeisiin, mutta musiikki ottaa ajan oloon pahasti hermojen päälle. Kaikeksi onneksi sen saa tarpeen vaatiessa kytkettyä pois päältä.

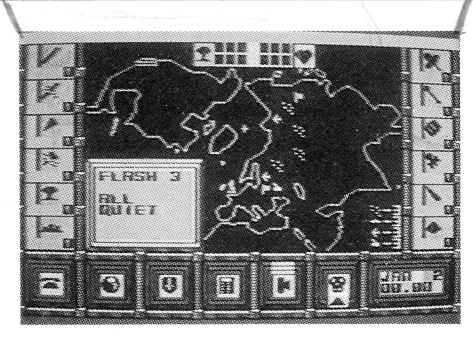
Grafiikka:	**7**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	****

Jyrki J. J. Kasvi

Activision

C-64, Spe, Ams

High Frontiers



Tähtien Sota on ollut pitkään suosittu puheenaihe, joten eipä ihme että siitä tehtiin peli. Suositusta tavasta poiketen High Frontiers ei ole joku vanha ampumapeli, joka keinotekoisesti on liitetty SDI-käsitteeseen, vaan strategiapeli, jossa pääsee itse mällämään määrärahoilla ja täyttämään taivaan teknoleluilla.

Presidenttityypin valinnan jälkeen täytyy pelaajan päättää, mitä SDI:n osajärjestelmiä aletaan kehittämään ja miten käytössä olevat rahat ja työntekijät jaetaan. Eri systeemin osat sopivat paremiin toisiin tehtäviin kuin toiset, eli esimerkiksi raidetykki tiputtaa kiitettävästi ohjuksia, mutta ei ole tehokas taistelukärkien torjumisessa. Jonkun verran rahaa täytyy myös upottaa normaalien ohjusten rakenteluun, jottei käy niin ikävästi, että kun USA on liekeissä ei Neuvostoliittoon ole lähtenyt yhtään "kiitos viimeisestä" -pakettia.

Jahka tiedemiehet ovat kehittäneet aseen, täytyy niitä alkaa siirtämään kiertoradalle. Välillä presidentti kyselee suojan kattavuutta. Sopivan prosenttiluvun ilmoittamalla saattaa herua lisää rahaa. Tietysti aika kuluu myös vastapuolta vakoilemalla.

Ja sitten väistämättä jonain päivänä tapahtuu Se. Vakoilusatelliitit rekisteröivät ohjuslaukaisuja ja määräasema on U.S. of A. Hyvällä tuurilla taivaalla on kattava suojaverkko, huonolla tuurilla muutama hassu satelliitti. Tässä vaiheessa pelaaja voi ihailla SDI-verkon toimintaa tai napata joystickin käteensä ja ottaa ohjuksista mittaa. Mikään kauhean tyydyttävä ampumapeli tämä ei kuitenkaan ole, joten kannattaa jättää väliin. Matsin jälkeen kerrotaan ydintuhon määrä kummassakin maassa ja arvostellaan pelaajan politiikka.

High Frontiers on mielenkiintoinen peli,

jota haittaa keskinkertainen grafiikka. Ikonijärjestelmän käyttö joystickilla taistelutilanteessa on hiukka epäkäytännöllistä myös eivätkä ikonit aina ole kovin selviä. Hyvä englanninkielen taito on välttämätön.

Hittiä ei High Frontiersista koskaan tule, mutta se joka tapauksessa mielenkiintoinen peli mielenkiintoisesta aiheesta.

Grafiikka: 7
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

SSI

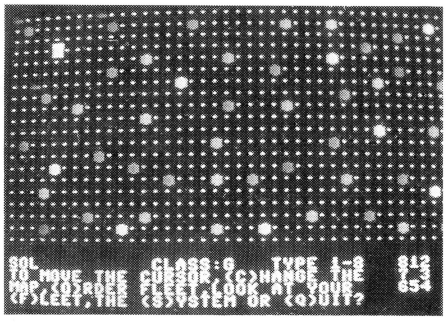
C-64, Apple, Atari XL

Imperium Galactum

Suuri imperaattori JOK pitää jylisevän puheen, joka välittyy valtakunnan kaikille asutuille planeetoille. Puheen loputtua telakoiden portit avautuvat ja yli 140 raskaasti aseistettua taistelualusta nousee taivaalle 255 kuljetusaluksen seuratessa. Jättimäinen sotalaivasto suuntaa kulkunsa kohti kaukaista tähteä, mielessään kosto entistä liittolaista kohtaan. Entistä siksi, koska siihen asti liittolaiseksi luultu 'ystävä' teki yllätyshyökkäyksen vasta-asutettua kahden planeetan järjestelmää vastaan tuhoten kaiken elämän.

Laivasto halkoo avaruutta yli kahden vuoden ajan, saapuen lopulta järjestelmän sisään. Muutamat vartioalukset kärventyvät hetkessä lasereiden iskiessä niihin, ja laivasto siirtyy vihollisplaneetan kiertoradalle, ja sieltä suoraan ilmakehään. Alukset laskeutuvat raivoisasta torjuntatulesta välittämättä planeetan pinnalle ja purkavat taistelujoukkonsa. Vihollinen koettaa puolustautua epätoivoisesti, muttei pärjää murskaavalle ylivoimalle. Jälleen yksi uusi planeetta kaapattu JOKin imperiumiin.

'Pieni' näyte Imperium Galactumin tapahtumista. Pelin mainoslause kuuluu 'kuten Julius Caesar kerran rakensi Rooman Valtakunnan nyt sinä taistelet hallitaksesi tähtiä, ja luodaksesi Galaktisen Valtakuntasi'. Tämän lauseen pitäisi saada jokaisen strategiapelifanaatikon veret kiehumispisteeseen.



Peli on todella monipuolinen, ja mielenkiintoinen. Siihen voi osallistua enintään neljä pelaajaa, ihmisiä tai tietokoneen ohjaamia. Pelaajien lukumäärää voi halutessaan muutella yhdestä neljään. Alussa kullakin on hallussaan yksi planeetta, ja levittäytyminen on tietysti mielessä.

Kuten tavallista, peli on jaettu eri vaiheisiin:

1. Väkiluvun ja kaivostuotannon säätäminen. Kukin planeetta voi elättää vain tietyn määrän ihmisiä ilmaston laadusta riippuen.

2. Rakentamisvaihe. Planeetoille voi rakentaa teollisuutta, kaivoksia, ilmastoa (jos tekniikka on tarpeeksi korkeatasoista), armeijoita ja puolustuslaitteita, kauppa-, kuljetus- ja taistelualuksia sekä korottaa tekniikan tasoa.

3. Diplomaattisten suhteiden hoitaminen vastapelaajiin. Tarjolla on kolme suhtautumistapaa: ystävällinen, neutraali ja vihamielinen.

Lisäksi on joukko liikkumis- ja taisteluvaiheita

Alussa peli tuntuu vaikealta ja monimutkaiselta. Mikään ei tahdo onnistua, varsinkaan planeettojen asuttaminen, koska siitä ei kerrota missään. Myöhemmin ei tarvita mitään muuta kuin tähtikartta. Peli iskostuu syvälle aivoihin, ja se tuntuu niin yksinkertaiselta että...

Toteutus on erinomainen, eikä mitään muuta valittamista löydy kuin että ohjelma lataa jokaisen vaiheen jälkeen. Turbopalikalla tämäkin ongelma ratkeaa. Ulkonäkö pelissä ei ole mitenkään kehuttava, mikä on tyypillinen piirre monessa strategiapelissä. Mutta hyvä ei välttämättä tarvitse mitään supergrafiikkaa. Liian hyvä grafiikka sitäpaitsi voi suunnata huomion itse pelistä pois. Suurin osa pelistä on erilaisten taulukoiden lukemista, niistä johtopäätöksien tekemistä ja käskyjen antoa.

Imperium Galactum on monipuolisuudessaan ja kiinnostavuudessaan pakkohankinta kaikille strategiafanaatikoille. Peliajan pituus saattaa tosin vähäsen hämätä, sillä ei nimittäin ole mitään varsinaista loppua. Pelaaja itse saa päättää milloin lopettaa, ja voittaja lasketaan asukasluvun mukaan. Yksikään fanaatikko ei lopeta ennenkuin koko galaksi on hallussa.

Grafiikka: 6
Kiinnostavuus: 10
Pelattavuus: 9
Realismi: mitenkähän on?
Peliaika: koko elinikä
Vaikeusaste: vaikea
Kokonaisuutena: *****
Jukka O. Kauppinen

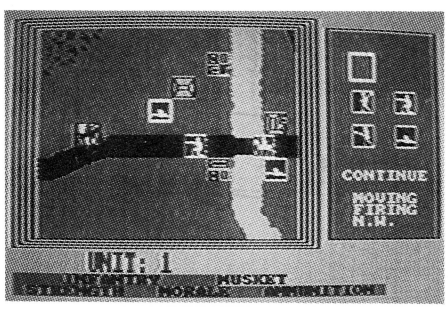
Lothlorien

C-64, Spe

Johnny Reb II

Scarlett O'Haran ja Rhett Butlerin tarina on koskettanut monia sydämiä "Tuulen viemässä", Johnny Reb II kertoo saman ajan vähemmän romanttisen kääntöpuolen. Yhdysvaltain sisällissodasta on siis kysymys.

Pelaaja komentaa joko pientä joukkoa jenkkejä ja koettaa pysäyttää vahvemman joukko-osaston Etelän kapinallisia (Rockabilly is forgotten OK). Tai täsmälleen päinvastoin. Luonnollisesti myös kaverin kanssa voi kolistella sapeleita, niinkuin kunnon sotapelissä pitääkin. JR II on ikoni-ohjattu taktinen taistelupeli vähän Microprosen tyyliin. Päinvastoin kuin Lothlorienin muutama muu peli on Johannes Kap II hyvin toteutettu. Joukoista löytyy niin jalkaväkeä, ratsuväkeä kuin tykistöäkin. Minkään ikonia ei tarvitse arvailla, sillä joukko-osastomerkit ovat sel-



keitä ja muutenkin graafinen toteutus on asiallista.

Käskynjako tapahtuu joystickilla ohjattavalla kursorilla, jolla valitaan joukko-osasto ja osoitetaan sen maali. Näppäimistöön ei tarvitse koskea lainkaan. Peli toimii reaaliajassa.

Arvostelukappaleestani puuttuivat syystä tai toisesta ohjeet täysin, mikä ei silti haitannut, sillä ruudulla näkyi hyvä opastus. Olisi silti ollut mukava tietää mikä kummankin joukon taktinen tavoite itse asiassa on.

Mukava yllätys on joukkojen ja taistelukentän editointi, joka tietysti lisää pelin elinikää. Pelin muuttaa helposti vaikka kaupungissa käytäväksi ratsuväkitaisteluksi, jos sellainen sattuu kiinnostamaan.

Johnny Reb II on erinomainen tutustumispeli sotapelien maailmaan, eikä vaadi edes loistavaa englanninkielen tuntemusta. Sotapeliveteraanille tämä peli saattaa tosin olla liian helppo, vaan mikäpä nykyään olisi täydellistä.

Grafiikka: 8
Realismi: 8
Peliaika: 1-3 tuntia
Vaikeusaste: helppo
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Kenraali Ulysses Nirvi

Microprose

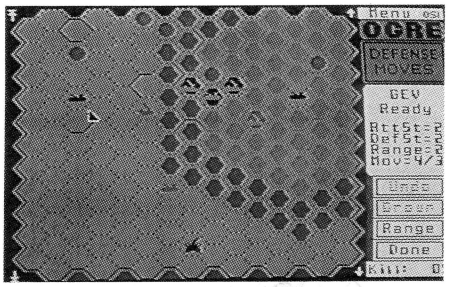
C-64

Ogre

Ogre on älykäs, nopea ja suunnattoman suuri tulevaisuuden superpanssarivaunu, jota edes yksittäinen ydinkärkiohjus ei kykene pysäyttämään, ja sinun tehtävänäsi on tuhota se. Käytettävissäsi ei ole kuin yksi panssaridivisioona, joka koostuu ohjusyksiköistä, ydinkranaatteja ampuvilla konetykeillä aseistetuista tankeista, panssaroiduista ilmatyynyaluksista, ohjuspanssarivaunuista sekä panssaroidusta jalkaväestä.

Ogre on alun perin lautapeli, josta on ollut olemassa myös julkisohjelmaversioita ainakin ST:lle ja PC:lle. Pitkällinen historia on taannut sen, että säännöt ovat hioutuneet käytönnöllisiksi ja tasaisena jatkunut suosio puolestaan kertoo pelin mielenkiintoisuudesta.

Peli on strategiapeliä puhtaimmillaan, eroten muista lähinnä peliajan lyhyyden ja sääntöjen helppouden puolesta. Ohjelmaa



voikin helposti suositella jokaiselle, jota strategiapelit kiinnostavat, mutta joka ei ole vielä löytänyt ohjelmaa, jonka avulla pääsisi helposti sisälle niiden maailmaan. Toisaalta myös kokenut pelaaja löytää Ogresta kovan vastuksen, sillä peli on todella inhoittavan älykkäästi ohjelmoitu.

Pelaaja voi omaksua myös Ogren roolin, eli ottaa tehtäväkseen tuhota vihollisen päämajan, jota panssaridivisioona puolustaa. Kaksinpeli on myös mahdollista.

Ohjelman käyttömukavuudelle on pantu paljon painoa. Toivoa sopii, että muut strategiapelivalmistajat ottavat oppia niin tämän ohjelman valikkojärjestelmästä kuin myös erinomaisista käyttöohjeista. Mukana on myös aitoja säteilynilmaisimia, jotka muuttuvat punaisiksi saatuaan vaaraa ennustavan määrän säteilyä.

Ogren psykologiasta enemmän tietoa kaipaavat voivat tutustua Keith Laumerin Bolokirjoihin, joiden päähahmona on joku Bolosarjan supertankeista, jotka itse asiassa ovat sama asia kuin Ogret.

Peliaika: lyhyt
Grafiikka: 9
Kiinnostavuus: 8
Pelattavuus: 10
Realismi: 7
Käyttöohjeet: 10
Yleisarvosana: ****

Jyrki J. J. Kasvi

Electronic Arts

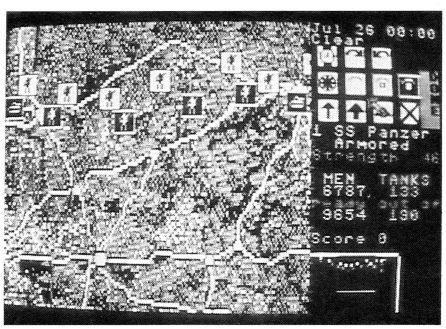
C-64, Macintosh, IBM

Patton vs. Rommel

Tykkien jyskettä... Panssarien kolinaa... KK:n jäkätystä ja tuskaa. Operaatio Cobra.

25.7.1944 liittoutuneet laukaisivat amerikkalaiselta sektorilta valtavan hyökkäyksen. Jo valmiiksi murtumispisteessä olevat saksalaisjoukot yksinkertaisesti luhistuivat hyökkäyksen edessä. Mitä jos Rommel mokasi? Mitä jos Rommel ja Patton olisivat tavanneet toisensa taistelussa? Mitä jos? Pystytkö pidättämään liittoutuneita ja lyömään heidät takaisin? Vai kykenetkö iskemään saksalaisten rintaman hajalle vieläkin perusteellisemmin? Vai onko koneen ääressä kaksi yhtä tyhmää tolloa jotka eivät pysty tekemään toisilleen kuin pientä kiusaa...

Patton versus Rommel on hienosti tehty



peli. Oppiminen ei voi tuottaa pahemmin vaikeuksia kenellekään selkeän ikonijärjestelmän ansiosta. Aloittelijoilla on vieläkin helpompaa, ei ole edes ikoneita. Vain yksinkertainen yksikköjen liikuttaminen.

Ikoneita ei ole monta, mutta niiden avulla voi yksiköitä hallita tehokkaasti: kolme erilaista hyökkäys- ja puolustusmoodia, 45 asteen kääntyminen, tiemoodi ja odotus. Siinä kaikki. Ei pitäisi olla vaikeaa.

Pelaaminen on vaivatonta, ei pelkästään ikonien ansiosta. Kaikki toiminnot tapahtuvat tikun kautta, joten näppäimistöä ei tarvitse kurkotella. Kuvaruudulla näkyy kerrallaan vain osa pelialueesta, mutta alhaalla olevan pikkukartan avulla on helppoa liikuttaa kuvaruutua halutun alueen ylle.

Peli on kaikin puolin siisti ja hyvä. Tausta on hieman poikkeavan näköinen totutusta, ilmeisesti digitoitu suoraan kartasta. Äänet ovat kuitenkin hieman rupuiset, mutta niistä ei kannata välittää.

Grafiikka: 7
Pelattavuus: 8
Kiinnistavuus: 8
Ohjeet: 9
Yleisarvosana: ****

Jukka O. Kauppinen

Aegis

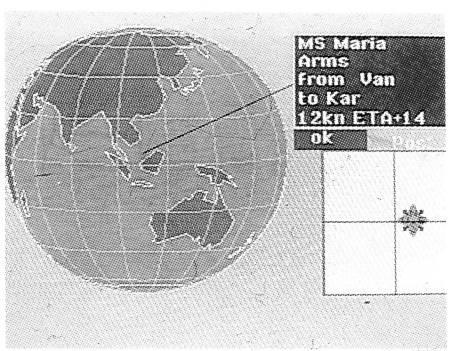
Amiga

Ports of Call

Tasokkaita taloudellisia simulaatioita ei ole vähään aikaan näkynyt markkinoilla, mutta hyvähän kannattaa aina odottaa.

Ports of Call sijoittaa pelaajansa aloittelavan laivanvarustamon johtoon. Rahaa olisi jokunen miljoona ja sen sijaan, että käyttäisi sen järkevästi eli eläisi leveästi palmun alla lopun ikäänsä, pitää yrittää muuttaa se jokuseksi miljardiksi.

Laivojen liikkuessa maailman merillä eteen tulee tiukkoja tilanteita, joista ei selvitä ilman kapteenin kykyjä, eli pelaaja voi joutua johdattelemaan aluksiaan jäävuorien lomitse, lahjomaan tulliviranomaisia salakuljetettavien aseiden piilossapitämiseksi ja mitä vielä.



Taloudellisella puolella pelaaja voi ottaa lainaa, ostaa aluksia ja tutustua erilaisiin tilastoihin. Firman tuoton tasoon kannattaakin kiinnittää erityistä huomiota, sillä useimmiten taloudellinen katastrofi alkaa pienistä asioista.

Peliä voi pelata yhtä aikaa neljäkin pelaajaa, joskin toiminta tuppaa tahmautumaan kaikkien yrittäessä pelata samalla hiirellä yhtä aikaa, mutta se vain antaa itse asiassa realistisemman tunnelman — eikä tarvitse lähetellä seuraavana jouluna niin paljon kortteja.

Kaiken kaikkeaan Ports of Call on oiva peli kärsivälliselle strategiapelien ystävälle, jolla on samoin ajattelevia kavereita. Toimintapelifriikeille ohjelma tuskin aiheuttaa vatsanväänteitä kummempia väristyksiä.

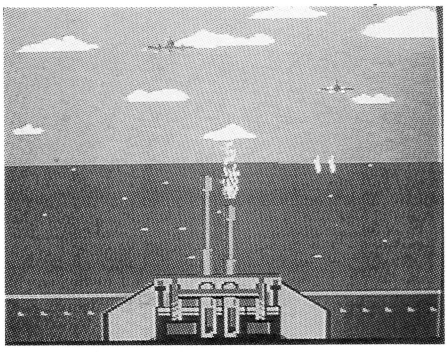
Peliaika: 1—n tuntia
Grafiikka: 9
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 8
Realismi: 9
Pelattavuus: 8
Yleisarvosana: ****

Jyrki J. J. Kasvi

Electronic Arts/Accolade

C-64

Power at Sea



Aika: 1944. Paikka: Leyten lahti, Filippiinit, jossa sijaitsee Japanin viimeinen puolustuslinja. Tehtävä: puhdistaa Leyte laivaston ja merijalkaväen avustuksella.

Laivat taitavat olla jenkeissä in, koska Electronic Arts julkaisee rinnakkain kaksi laivastoaiheista peliä. Accoladen tekemä Power at Sea on näistä pelimäisempi.

Power... on sekoitus strategiapeliä ja arcaderymistelyä. Se muistuttaa hämmästyttävän paljon Epyxin Destroyeria. Samalla lailla voidaan pommittaa japanilaisia tykkiasemia, ottaa yhteen laivojen kanssa ja yrittää tiputtaa kamikaze-hävittäjiä. Erona on lähinnä se, että Powerissa on vain yksi maali ja jonkun verran enemmän strategiaa. Toteutuskin nojaa vähemmän simulaatiopuoleen ja enemmän ammuskeluun. Eipä silti, että Destroyerkaan mikään simulaattori olisi ollut.

Ideana on hyökätä japanilaisten tukikohtien kimppuun, pehmittää niitä tykeillä ja lähettää merijalkaväkeä hoitamaan loput. Välillä japanilaiset laivat käyvät kimppuun, välillä lentokoneet ilmaantuvat pörräämään. Sukellusveneet on unohdettu jonnekin.

Jotenkin sen jälkeen kun Accolade siirtyi Electronic Artsille on sen pelien laatu tippunut. Powerissakin haittaa osittain varsin yksinkertainen ja karu grafiikka ja varsin onnettomat äänet eikä pelikään ole niin kauhean omaperäinen. Varsin pian peli alkaa toistaa itseään.

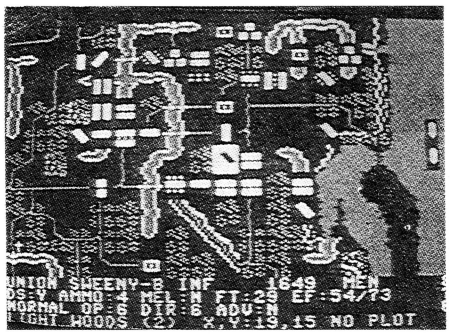
Kyllähän Poweriakin silti jonkun aikaa pelaa, mutta mielelläni olisin nähnyt Accoladen panostavan huolellisempaan toteutukseen ja pelattavuuden hienosäätöön. Kyllähän maailmaan toiveita mahtuu.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ***
Nnirvi

SSI

C-64, Atari XL, Apple, IBM

Shiloh: Grant's Trial in the West



Yhdysvaltain sisällissota on saanut jälleen yhden uuden simulaation, Shilohin. Ensimmäisessä suuresta taistelusta sodan läntisellä rintamalla olivat etelävaltiot murskata Unionin joukot. Nyt sinulla on mahdollisuus kohdata historia silmästä silmään, ja katsoa olisitko sinä ollut parempi johtamaan joukkoja, voittamaan Etelävaltioiden puolella. Tai päinvastoin.

Shiloh käyttää samaa systeemiä kuin legendaarinen Gettysburg, mutta sitä on kehitelty entistäkin korkeammalle tasolle. Samaten pelattavuus on hiukkasen noussut, vaikkei huomattavasti. Silti Shiloh on tyrmäävä.

Kuten tavallista alkumenussa on kovasti paljon mahdollisuuksia. Lähes kaiken voi määrätä. Ja lopulta kun on päästy peliin asti, ei voi kuin ihmetellä. Toimintoja on valtavasti. Alussa voi olla epäilyksiä, oppiiko niitä koskaan, mutta siinä ei ole vaikeuksia. Etenkin jos hallitsee Gettysburgin. Niitä on kuitenkin turha mennä kuvailemaan, siinä vain tärväytyisi aikaa. Riittää kun sanoo, että yksiköiden toiminnot ovat 100% realistisia, ja ei ole mitään mihin et niissä voisi vaikuttaa (paitsi silmitön pako).

Erikoisuutena pelissä on helpoimmalla vaikeusasteella tikun käyttö ohjaimena. Harjaantuneet ammattilaiset eivät moista käytä, koska näppäimillä peli sujuu nopsemmin, mutta aloittelijoille optio on todella hyödyllinen, koska he välttyvät jatkuvalta näppäimien muistelemiselta. Tosin ohjekirja on vieläkin luettava, ja jos englannin hallinta on heikoissa kantimissa, on joko unohdettava peli (jossa tapauksessa ei tätäkään hyödytä lukea pidemmälle), tai hankittava apua.

Grafiikoita on parannettu huomattavasti Gettysburgin ajoista. Siinähän ne olivat vielä suhteellisen yksinkertaisia, mutta Shilohissa grafiikat ovat näyttäviä. Ehkä liiankin näyttäviä. Äänipuolella kaikki on kuitenkin melko samanlaista kuin aina ennenkin. Vähäistä.

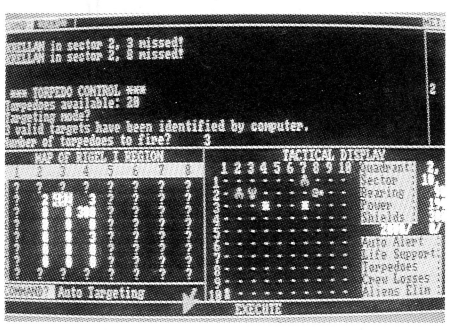
Shiloh on tajunnan räjäyttävä. Vaikka pelaaminen ei kovin nopeaa olekaan, Shiloh tempaa mukaansa. Tai ehkä juuri siksi. Aivan kuin Gettysburgissa. Kun olet pelaamisen alkanut, et pääse eroon ennenkuin kaikki mahdolliset taktiikat ja skenariot (2) on hangattu läpi. Tätä nykyä lähes kaikki vapaa-aikani menee Shilohin parissa.

Grafiikka: 9
Äänet: 7
Realistisuus: 10
Kiinnostavuus: 0
Pelattavuus: 9
Kokonaisuutena: *****
Jukka O. Kauppinen

Electronic Arts/Interstel

C-64, ST, Amiga, PC

Star Fleet I: The Battle Begins



Tosi vankkana Star Trek -fanina minua on aina harmittanut, miksei aiheesta ole saatu tehtyä vetävää peliä. Siksi olinkin enemmän kuin kiinnostunut, kun törmäsin kadulla Star Fleetiin. Voisinko vihdoinkin kokeilla olenko samasta puusta veistetty kuin amiraali James T. Kirk?

Lisenssisyistä ei Star Fleetissä esiinny Trekistä tuttuja nimiä. Tarkoitus on estää Kling...Krellanien invaasio ja tuhota matkan varrella Romul..Zalroneiden partioaluksia. Oman risteilijänsä voi valita pitkästä listasta (ei Enterprisea, mutta sitähän varten on levyeditorit keksitty), mutta eroja ei niiden välillä ole. Phasereiden ja fotonitorpedoiden kanssa näytetään hyökkääjille avaruuden merkit. Vihollisaluksia voi myös vallata tai ottaa hinaukseen. Hankaluuksia tuottavat muunmuuassa omaan alukseen tunkeutuvat sabotöörit.

Paksut ohjekirjat vielä vahvistavat käsitystä, että kaikki on hyvin. Mutta jo ensimmäinen peli paljastaa raa'an totuuden. Star Fleet on pitemmälle kehitetty versio jo 70-luvulla tehdystä mainframe-klassikosta Star Trek, mutta lisäykset eivät tuo mitään uutta peliin. Aika on ajanut tämän vanhuksen ohi.

Ei SF varsinaisesti huono ole, mutta Star Trekiä on PD-ohjelmana koneeseen kuin

koneeseen, ja jollei löydy niin David Ahlin kirjasta Basic Computer Games löytyy listaus. Keskinkertainenkin Basicin vääntäjä muokkaa siitä nopsasti oman maun mukaisen. Star Trek on parasta mitä televisiosta on vuosiin näkynyt, Star Fleet ei. Toivottavasti seuraava Star Fleet lunastaa lupaukset, sillä Interstelin muut pelit ovat osoittaneet siihen aihetta olevan.

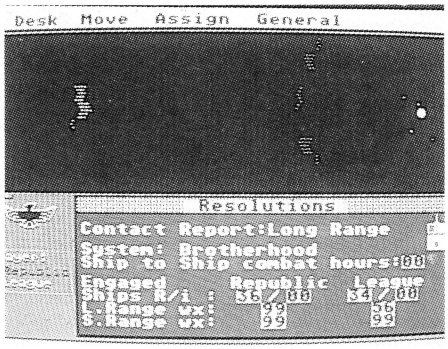
Grafiikka: on
Äänet: vähäisiä
Kiinnostavuus: löytyy
Yleisarvosana: ***
Niko T. Nirk

SSI — **ST, PC**

Stellar Conquest

Lyhyestä virsi kaunis: Kun Maan avaruuslaivasto poistui 2230 Kiffrynin Kissojen tähtisikermästä, jäi paikalle kaksi toisilleen vihamielistä ryhmää, kapitalistinen Liiga ja kommunistis-kristillinen Ihmisten Pyhä Tasavalta. IPT pitää tietysti ahnetta kauppiasryhmittymää roskana jumalan silmässä ja julistaa pyhän sodan. Liigalla on muutama vuosi aikaa varustautua, ennen kuin taistelu alkaa...

Siinä perustilanne SSI:n Stellar Conquestista, joka tarjoaa pelaajalle tai useammalle mahdollisuuden kokeilla, josko kapasiteetti riittää hallitsemaan kaikkea niin siirtokuntapolitiikasta tuotannon kautta avaruustaisteluihin. Pelissä voi valita lyhyistä harjoitteluskenarioista aina täysimittaiseen vuosikymmeniä kestäävään kampanjaan. Pelijakso on neljännesvuosi ja jakaantuu kolmeen vaiheeseen: raaka-aineiden optimaalinen jako ja tarviketuotanto, alusten liikuttelu ja taistelu, sekä tietokoneen ohjaama vaihe, jossa lasketaan muun muuassa voittopisteet.



Stellar Conquest on erittäin mielenkiintoinen peli, niin kuin avaruuteen sijoittuvat strategiapelit usein pakkaavat olemaan. Pelaaminen sujuu mukavasti hiirellä, ei tosin niin sujuvasti kuin voisi. Grafiikka on tarkoituksenmukaista ja selvää. SC:ssa on monia erikoisen hyviä puolia, esimerkiksi erikykyiset laivastokomentajat, joiden kyvyt selviävät vasta taistelussa, ja etenkin mahdollisuus itse suunnitella voittamattoman laivastonsa alustyypit. Tämä onkin tärkeää, sillä edes James Kirk ei pärjäisi Sopwith Camelilla Constellation-luokan tähtialusta vastaan.

Negatiivista pelissä on lähinnä se, että todella hiuksianostattavia tilanteita on kovin vähän, koska tietokone ei pelaa erikoisen luovaa peliä, vaan tyytyy pelaamaan varman päälle. Ja erikoisen iso miinus on sekava ohjekirja, jonka saa tavata moneen kertaan, ennen kuin aivoissa alkaa aamu sarastaa. Peliä olisi myös parantanut mahdollisuus luoda sattumanvaraisia tähtisikermiä.

Joka tapauksessa strategiapelit 16-bittisiin ovat enemmän kuin tervetulleita. Näin Imperium Galactiumin ST-versiota odotellessa Stellar Conquest on joka tapauksessa erinomainen tapa hukata monta päivää lyhyestä ihmiselosta.

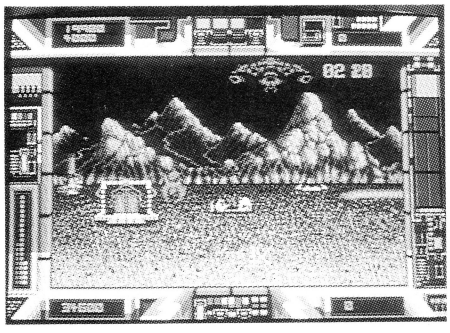
Grafiikka: 7
Kiinnostavuus: 9
Vaikeusaste: valittavissa
Peliaika: 2—20 tuntia
Yleisarvosana: ****
League Fleet
Admiral Nirvi

Psygnosis — **Amiga, ST**

Terrorpods

Loistavan Barbarianin jälkeen oli aihetta odottaa Psygnosiksen seuraavaa julkaisua. Kolme ensimmäistä peliä menivät penkin alle, mutta pelien taso on ollut koko ajan noususuuntaista. Jostain syystä tämä nousujohteisuus kuitenkin päättyy Terrorpodsiin. Terrorpods on pohjimmiltaan vain kolmiulotteinen tuhoamispeli, johon on sotkettu lisäksi mineraalien vaihtamista.

Juoni on seuraavanlainen: Asteroidi Colian on täynnä rikkaita mineraalialueita. Mineraaleja, joita ei saa mistään muualta maailmankaikkeudesta, on kaivamassa päivänvaloon kymmenisen yhdyskuntaa. Eräänä päivänä Imperiumin emäalus asettuu kiertoradalle ja lähettää sotajoukkonsa valtaamaan asteroidin ja tehtaat rakentaakseen siellä itselleen Terrorpodeja, äärimmäisiä tuhokoneita.



Maasi hallitus antaa sinulle käskyn soluttautua planeetalle ja varastaa Terrorpodien komponentteja, jotta he voivat tutkia miten nämä tuhokoneet on valmistettu ja miten ne voidaan tuhota. Pelin alussa olet juuri laskeutunut aluksellasi asteroidille.

Grafiikka on 16-bittisille tunnusomaista, tarkkaa, värikästä ja nopeaa. Maiseman eri osat liukuvat ruudun poikki eri nopeuksilla, mikä antaa loistavan vaikutelman perspektiivistä. Animaatio on huippuluokkaa, joskin animoitavat esineet ovat pieniä. Musiikkia ei pelissä ole, mutta digitoidut efektit korvaavat sen puutteen hyvin.

Kuulostaa upealta, eikö? Aivan, ja se näyttääkin upealta. Mutta pelistä puuttuu se jokin, joka nostaisi sen viikkoja pelattavien megapelien tasolle. Toteutuksessa ei ole vikaa, hiiriohjaus toimii hyvin ja näppäimistötoiminnot ovat loogisia, mutta... Prameasta ulkokuoresta huolimatta Terrorpods on lyhyesti sanoen tylsä ja pitkästyttävä. Sääli.

Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: ***
Petri Teittinen

SSI — **C-64, Apple, Atari XL**

U.S.A.A.F.

U.S.A.A.F. on jälleen uusi versio toisen maailmansodan ilmataisteluista Euroopan näyttämöllä. Eikä suinkaan heikoimmasta päästä. SSI on tehnyt jälleen ansiokasta työtä ja saanut aikaan realistisen simulaattorin sodan raivokkaista ilmataisteluista. Peli kuvaa Saksan ponnisteluja sen yrittäessä pitää liittoutuneiden armadat poissa teollisuuskeskuksien yläpuolelta.

Peli on mitä tyypillisin SSI-tuote: vakiografiikat, vakioäänet, vakiintunut menusysteemi, kaikki toiminnot ovat näppäimillä, pelinopeus ei ole mitenkään erityisen suuri (monipuolisuuden hinta) ja levyasema hankaa vähän väliä. Lisäksi se sisältää muutamia mielenkiintoisia piirteitä, kuten sen määrääminen mitä konetyyppejä tehtaissa valmistetaan.

Taistelut alkavat vuoden 1943 elokuusta ja päättyvät Saksan luhistumiseen, joten aloittelevalle lentojoukkojen komentajalle riittää uraa muutamaksi vuodeksi eteenäin.

Yleisesti sanoen U.S.A.A.F. on täydellinen esimerkki strategiapelistä, jossa ei ole mi-

tään huonoa, muttei toisaalta mitään erityisen kiitoksen arvoistakaan. Huolimatta keskivertoisuudestaan se jaksaa ylläpitää kiinnostusta pitkän aikaa: monipuolisuus ja realistisuus jyllääväät, vaikkei mitään erikoista olisikaan. Lentosodasta kiinnostuneille U.S.A.A.F. on taivaan lahja.



Grafiikka: 8
Pelattavuus: 8
Kiinnostavuus: 9
Realismi: 9
Yleisarvosana: ****
Jukka O. Kauppinen

SSI

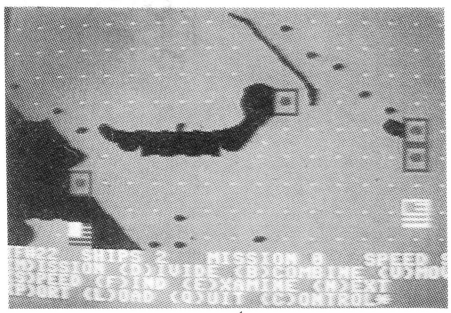
C-64, Apple

War in the South Pacific

Tyynenmeren sota on innoittanut monia firmoja tekemään omia versioitaan sodan tapahtumista. Suppeampien joukosta erottuu kirkkaasti SSI:n WITSP.

Vaikka pelin mitta ei ajallisesti olekaan kovin pitkä, vain vajaa vuosi, on se kuitenkin laajuudeltaan aivan omaa luokkaansa. Kun yleensä odottaisi joutuvansa liikuttelemaan vain laivoja, on nyt edessä haastava koitos: komentaa Tyynenmeren laivastoja, ilmavoimia lentotukialuksilta ja lentokentiltä ja myös maa-armeijoita. Helppoa, yksinkertaista, nopeaa? Vielä mitä.

Vaikka komentojen antaminen on yritetty tehdä helpoksi, on silti ensimmäistä kertaa pelattaessa edessä hirvittävä röykkiö komentoja ja menuja, joista pääsee toisiin menuihin, joista... Todellinen viidakko. Hiljalleen peli alkaa kuitenkin avautua ja näyttää todelliset piirteensä.



Monipuolisuudessa tuskin löytyy montakaan WITSPin vertaista. Laivastolla on käytössään 18 erilaista alustyyppiä sukellusveneitä unohtamatta. Lentokoneita löytyy 17 erilaista. Kaikilla omat piirteensä, heikkoutensa ja vahvuutensa.

Laivastoyksiköille voi antaa käskyjä normaalista siirtymisestä aina tykistötuleen satamatoimenpiteitä unohtamatta. Lentokoneet voivat etsiä sukellusveneitä, partioida tukikohtien yläpuolella, saattaa pommikoneita jne. Maa-armeijoiden käskyt ovat huomattavasti yksinkertaisempia, mutta ne ovat vastaavasti hitaampia, jolloin ne eivät voi suorittaa vastaavanlaisia manöövereita. Mitä tässä pelissä ei ole, sitä ei strategiapelissä tarvita.

Aina haittapuoli, kun on alkujähmeydestä selvinnyt, on pelin hidas eteneminen. Levyasema pyörähtelee vähän väliä, ja tietokoneen siirrot tuntuvat kestävän ikuisuuden. Mutta silti War in the South Pacific on loistava peli. Yhteen pakettiin on saatu ahdetuksi Tyynenmeren sodan kaikki puolet, pinnanalaisesta sodasta korkealla taivaalla käytävään asti. Täydellinen paketti strategiafanaatikoille.

Grafiikka: 5
Kiinnostavuus: 10
Pelattavuus: 8
Realismi: 10
Yleisarvosana: *****
Jukka O. Kauppinen

SSI

C-64, Atari XL

Wargame Construction Set

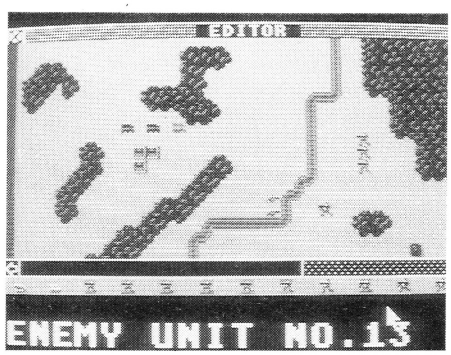
Monesti mieleen hiipii haave 'voisipa tehdä oman strategiapelin'. Mutta kyvyt eivät riitä, ja on pelailtava valmiita. Muutamissa peleissä voi tehdä omia skenaarioita, mutta sitäkin rajoitetuissa puitteissa.

SSI:n kauan odotetun ja kaivatun Wargame Construction Setin avulla voi tehdä oman strategiapelin ilman että tietää hölkäsenpöläystäkään ohjelmoinnista.

Latauksen loputtua ohjelma tekee historiaa: soittaa musiikkia. Tosin surkeaa sellaista. Tämän jälkeen voi valita editorin ja yksin- tai kaksinpelin välillä.

Kaikkihan tietysti valitsevat editorin päästäkseen rakentamaan omia kenttiään. Tällöin ilmaantuu ensimmäinen huono puoli: kartoista tulee graafisesti aivan liian paljon Namin, Field Of Firen ja Panzer Grenadierin näköisiä. Myös pelisysteemi on suoraan Namista otettu. Henkilökohtaisesti liika-annoksen Namia pelanneena voin vain valittaa. Vaikka Nam valittiin C&VG:n lukijaäänestyksessä vuoden strategiapeliksi, ei siinä ole paljon pelaamisen jälkeen mitään hohtoa. Se heijastuu WCS:iin innostuksen puutteena.

Tietysti mikäli ei ole hangannut mitään mainituista peleistä, WCS on täyttä tavaraa ja pelisysteemi on aloittelijoillekin uskomattoman helppo oppia.



Kaikki toiminnot tapahtuvat omissa vaiheissaan. On omaa tulitusvaihetta, omaa liikkumisvaihetta, vihollisen tulitusta, vihollisen liikutusta, oma tykistötukea jne. Vaiheet näkee selvästi ruudun yläreunassa. Yksikköjen tiedot on merkitty vuorostaan ruudun alalaitaan, nekin on helposti ymmärrettävissä ilman aivosolujen käyttöä.

Ohjelman tärkein osa, editori, on vielä käsittelemättä. Kunnia sille jolle kunnia kuuluu, eli ohjelmoijille. Editori on tehty mahdollisimman helppokäyttöiseksi, ja ruudun muokkaaminen omiin tarkoituksiinsa käy nopeasti. Eri maastotyyppejä on paljon, kuten myös muuta asiaan liittyvää rekvisiittaa. On aukeaa, metsää, kukkuloita ja huippuja, vettä, monenmoisia teitä ja risteyksiä, miinoituksia ja valmiiksi miinoitettua tietä (hyvin vaikea erottaa miinoittamattomasta), taloja... Jopa valmiiksi tuhottu siltakin.

Kartta on kuitenkin vasta 3/4 itse pelistä. On keksittävä uskottava taustatarina, syyt konfliktiin ja vielä nimi. Vai puuttuuko vielä jotain? Hhmmm. Tosiaankin, yksiköt. kuka hullu strategiapeliä pelaisi ilman yksiköitä? Myös niiden tekeminen on helppoa. Ohjelmassa on valmiina yksikköjen kuvat, joista vain valitsee haluamansa. Niiden kaikki ominaisuudet voi määrätä aina tulivoimasta lähtien.

Wargame Construction Set on kaikin puolin odotuksien arvoinen. Nyt monilla on mahdolisuus toteuttaa itseään, ja syvimpiä mielihalujaan sotapelien tekemisessä. Ainoa haittapuoli, kuten mainitsin, on pelirutiinien ja grafiikan Nam-vaikutteisuudessa. Ja se vie kiinnostuksen monilta, kuten olen havainnut reaktioista. Kannattaa kuitenkin harkita kahdesti jos on ostoaikeissa, sillä jos intoa ei riitä omien kenttien tekemiseen, on esim. Field Of Fire paljon parempi ostos. Huolimatta kahdeksasta valmiista skenaariosta.

Grafiikka: 9
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 8
Käyttäjäystävällisyys: 9
Realistisuus: 8
Yleisarvosana: ****
Jukka O. Kauppinen

SSI

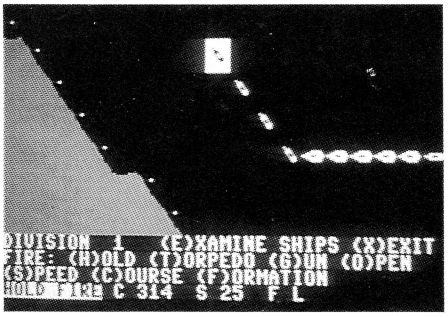
C-64, Apple, Atari XL

Warship

SSI:n uusi strategiapeli liittyy toisen maailmansodan meritaisteluihin Japanin ja Liittoutuneiden välillä. Hyviä strategiapelejä ei ole koskaan liikaa, eikä merisotaa simuloivia kuin muutama, joten Warship on kannatettava tulokas.

Warshipiä voi pelata yksin kummalla puolella tahansa, kahdella pelaajalla tai antaa tietokoneen esittää demoa. Valittavana on neljä historiallista skenariota, mutta pelissä on mahdollisuus tehdä myös omia.

Kuten tavallista kaikki käskyt annetaan näppäimiltä. Laivoille voi antaa käskyjä joko divisioonittain, tai laiva kerrallaan. Pelaaja voi itse määrätä laivojen divisioonat, joka on hyödyllinen mahdollisuus, etenkin kun taistelussa jokin alus on vaurioitunut vakavasti. Sen divisioonannumero kannattaa tietysti



vaihtaa, ja antaa käskyt erikseen.

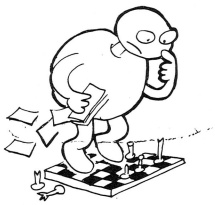
Käskynjaon jälkeen siirrytään toimintaan. Aluksi laivat tulittavat toisiaan tykeillä aikansa koneen näyttäessä kohteen, ja tämän jälkeen alukset liikkuvat. Mikäli alukset ovat ampuneet torpedoita on vuorossa torpedojen liikuttaminen ja osumat. O:ta painamalla pääsee kaskynjakoon, kun kaikki toiminnot on käyty läpi.

Warshipin ulkonäkö ei anna aihetta ylistykseen. Musta pohja, vähän maata, ja laivoja siellä täällä. Laivat ovat onneksi tunnistettavissa laivoiksi. Pelin vähäisetkin äänet ovat grafiikkaan verrattuna hyvät. Koneen äänigeneraattoreista otetaan kaikki irti, kun laiva saa osuman tykistä tai torpedosta.

Warship pitää kiinnostusta yllä jonkin aikaa, muttei valitettavasti kauaa. Eikä parannuksia juuri kannata tehdä, parempi tehdä kokonaan uusi peli. Warshipin jätteistä ei paljoa saa aikaan. Se on kohtalaisen pelattava, hiukkasen mielenkiintoinen, realistinen aikä sitten muuta.

Realistisuus: 8
Kiinnostavuus: 7
Pelattavuus: 9
Grafiikka: 6
Yleisarvosana: ***

Jukka O. Kauppinen



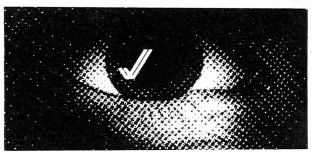
HELSINGIN KOTI-ELEKTRONIIKKA OY

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
Kirjoittimet
COMMODORE —
EPSON —
PANASONIC —
STAR —
Laskimet:
CANON
HP
SHARP
Tietolevyt:
ACCUTRAC —
DENON —
TDK —
Audiokasetit
Videokasetit
Videopelit:
NINTENDO
SEGA
ATARI

commodore AMIGA
PARAS TIETÄÄ

Commodore

The New ATARI

SANYO

KANNATTAA ASIOIDA ERIKOISLIIKKEESSÄ. MEILTÄ SAAT SAMASTA PISTEESTÄ KOTI-PC:n ja KOTI-tietokoneen ja tarvittavat ohjelmat; laitteet; tarvikkeet ja peliohjelmat tietysti Commodore luottokortilla, käyttöluotolla tai pankkikorteilla.

Vaasankatu 9 00500 HELSINKI,
puh. 90-701 5766. Ark. 10.00—18.00, lauant. 10.00—14.00



HUP PELI HUP PELI HUP PELI

Mitä kaikkea voi tapahtua viikon aikana matkalla Kalliosta Eiraan? Onko luvassa treffit vai kotiaresti? Tuleeko rahaa ja rakkautta vai rapaa rotsiin?

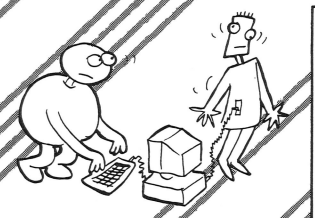
Tämän ja paljon muuta saat selville pelaamalla HUP-PELIä, joka on Alkon uusi tietokonepeli.

Sen tavoitteena on ohjata pelaajaa tekemään myönteisiä ja järkeviä valintoja terveyden, tunne-elämän ja rahankäytön alueelta. Pelaajaa ohjataan tekemään myös erilaisiin tilanteisiin sopivia ja seurauksiltaan positiivisia alkoholinkäyttövalintoja. Peli pyrkii romuttamaan humalahakuisia ja alkoholia ihannoivia asenteita.

Peli sopii 13–17 -vuotiaille ja tempaa mukaansa vanhemmankin. Se sopii kaikkiin IBM-yhteensopiviin laitteisiin.

Myynti: ALKO/Haittavalistus, PL 350, 00101 Helsinki, puh. (90) 133 2782. Hinta: 700,– markkaa.

ALKO
Haittavalistusyksikkö



Roolipelit

Kuvittele maailma, missä voit heittää haarikan olutta Conanin kanssa ja sen jälkeen kaveriporukassa lähteä pelastamaan maailma äärimmäisen pahalta velholta N'irvixiltä. Matkalla tarjoavat viihdykettä lukuisat taistelut teittisten, lohikäärmeiden ja muiden olioiden kanssa.

Voittaa aina harmaan arkielämän, eikö totta? Ja tähän maailmaan siirtymiseen ei tarvita universumin perusrakenteita järkyttäviä loitsuja, pelkkä sopivan ohjelman lataaminen riittää.

Roolipeli on peli, jossa pelaaja luo itselleen hahmon, joka sitten seikkailee pelaajan ohjauksessa. Ohjailu tapahtuu tavallisimmin näppäimistön kautta, vaikka joystickkin on yleinen ilmiö, kun taas sellainen huippupeli kuin **Dungeonmaster** on täysin hiiriohjattu. 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 ostaa aseita, haarniskoita ja ruokaa, sun muuta tarpeellista.

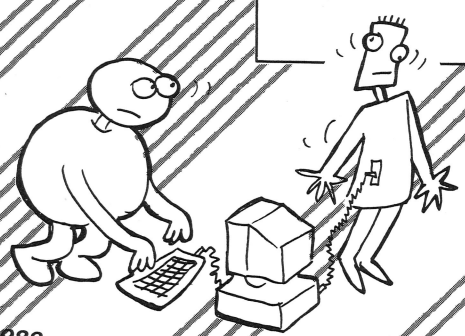
Alussa hahmo on suhteellisen heikko, mutta taistelussa hirviöitä vastaan hän ansaitsee kokemuspisteitä, joita hän voi käyttää ominaisuuksiensa parantamiseen. Roolipelien houkutuksena onkin juuri mahdollisuus kehittää mitättömästä maaorjasta örkkiarmeijoita haukotuksella tuhoava mestarimaagikko.

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?

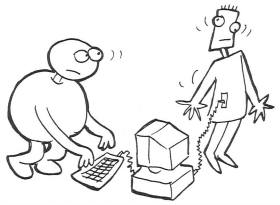
Tavallisessa seikkailupelissä peli perustuu ongelmien ratkaisuun, kun taas roolipeleissä on enemmän vapaan seikkailun makua.

Yleensä pelissä on jokin tehtävä, joka voi vaihdella yksinkertaisesta taikaesineen noudosta **Ultima IV:n** outoon filosofiseen maaliin. Oma ryhmänsä ovat **Gauntletin** synnyttämät arcaderoolipelit, joissa on enemmän tai vähemmän roolipelin omaisia piirteitä, pääpainon levätessä kuitenkin joystickin varassa.

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



Electronic Arts — C-64, ST, Amiga

Bard's Tale III: Thief of Fate



Ja tapahtuipa eräänä päivänä: hullu jumala Tarjan päästi vastenmielisen hirviölaumansa vapaaksi. Skara Brae tuhottiin maantasalle hirmuisessa verilöylyssä ja kerran niin ylväs Seikkailijoiden Kilta oli olemassa enää pakolaisleirin muodossa. Oli aika koota reipas ryhmä, kompata seitsemän ulottuvaisuutta ja nitistää Tarjan.

Eli taas samoillaan kolmiulotteisessa maailmassa ja taistellaan taukoamatta tyhjästä ilmestyviä hirviöitä vastaan. Jos onnistuu löytämään sisäänpääsyn vankiluolaan, pääsee samoamaan kolmiulotteisia käytävä. Ja taistelemaan tyhjästä ilmestyviä hirviöitä vastaan.

Kun Ultima V paransi rutkasti jo entisestäänkin hyvää peliä ja Dungeonmaster määritteli roolipelien kärjen uudestaan, oli ikävä havainto että Bardin Jorinoiden uusin säkeistö on pääasiassa samaa vanhaa uudella sarjanumerolla.

Joitain pieniä uudistuksia on tehty. Todella kovat taistelijat voivat ryhtyä Geomancereiksi, muutaman nastan taian hallitseviksi velhoiksi. Taisteluissa on pieniä parannuksia, mutta muuten BD III on identtinen edeltäjänsä kanssa. Positiivista on levyjen suojaamatta jättäminen, joten pelilevyt voi tehdä nopsasti ilman Electronic Artsin huippuhitaita backup-ohjelmia.

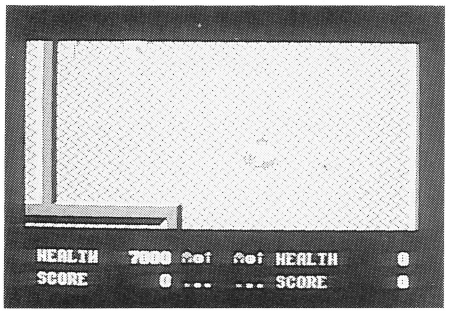
Mutta mutta: alter egoja ei voi riipiä Ultimoista, vain edellisten Bardien hahmot kelpaavat. Parempi sekin kuin aloittaa tyhjästä.

Dungeonmasterissa ja Ultimoissa on tulevaisuus, ja kun kumpikin on tulossa kuusneloselle on Bards Tale liian kovassa seurassa. Itse kyllästyin varsin nopeasti. Tosin Bard's Taleihin yleensä ihastuneet varmasti pitävät tästäkin, ja alun animaatio on yhtä vakuuttavaa kuin ennenkin.

Grafiikka: 9
Äänet: ei ole
Kiinnostavuus: 8
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Electronic Arts — C-64

Demon Stalkers



Kuvittelin jo Gauntlet-kloonien ajan olevan ohi, mutta Electronic Artsin viritelmä potkaisee tuotakin mielipidettä sinne, missä se eniten koskee. Mikä pahinta, Demon Stalkers ei esitä mitään uutta tai mullistavaa, eikä ole edes laadultaan muita vastaavia parempi.

Pakollisen kaksinpelin lisäksi kaikki muu oleellinen on kopioitu suoraan Gauntletista. Jotain uutta on sentään yritetty, pelaajat voivat kerätä pieniä pergamenttikääröjä, jotka sisältävät nokkelia elämänviisauksia ja parhaassa tapauksessa pelaamista helpottavia vinkkejä. Vinkkien tuomasta avusta voidaankin sitten olla montaa mieltä.

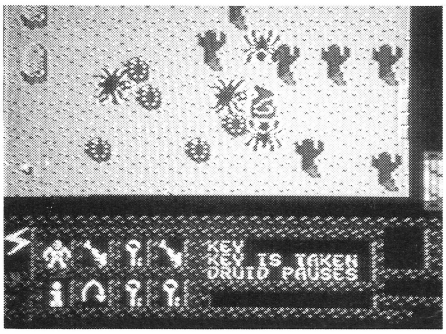
Pelattavuus on sentään saatu hiottua kuntoon, mutta sen jälkeen ohjelmoijat ovat ilmeisesti iskeneet hanskat naulaan ja lähteneet kaljalle. Grafiikka tuntuu jotenkin keskeneräiseltä ja osittain näyttää siltä että joitakin spriteja on käännetty Radar Rat Racesta. Äänipuolelle on pikapikaa isketty keskinkertaiset pamaukset ja tömähdykset, onpa välillä innostuttu ja pistetty oikein pieni melodianlurituskin, huh huh!

Loppujen lopuksi DS on Electronic Artsilta hämmentävän ala-arvoinen peli. Verrattaessa DS:ia muihin vastaaviin yritelmiin, sijoittuu se sinne puolivälin paikkeille. Keskinkertaisuuden ylistyslaulu oikeastaan.

Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: **
Petri Teittinen

Firebird — C-64, Spe, Ams

Druid II



103 vuotta sitten olit lupaava tietäjänalku (Druid I), joka opetteli taikomisen alkeita. Näissä kokeiluissasi onnistuit karkoittamaan paholaisen joukkioineen valtakunnastasi. Valitettavasti paha ei kuitenkaan saanut palkkaansa vaan on palannut ja hänen puolielävät apulaisensa ovat levittäytyneet kaikkialle valtakuntaan.

Nyt jo kokeneena taikurina lähdet jahtaamaan tuota röyhkeää tunkeilijaa. Iän myötä olet oppinut paljon uusia taikoja. Golemin lisäksi pystyt jo luomaan kolme muuta kömpelöä apulaista. Kukin heistä on sovelias tietylle pelin osaelementille.

Peli on jaettu neljään elementtiin: maahan, veteen, ilmaan ja tuleen. Joudut tutkimaan kaikki nämä alueet löytääksesi lopulta taian nimeltään White Orb, jolla pystyt voittamaan paholaisen ja saavuttamaan korkeimman tiedon asteen.

Druid II on jatkoa suositulle Druidille, joka aikanaan aloitti laajan Gauntlet-tyyppisen pelitehtailun. Druid II:ssa on kuitenkin onnistuttu välttämään suoranainen kopionti muista peleistä. Niinpä lopputuloksena on paljon uusia ideoita ja haasteita tarjoava omalaatuinen seikkailupeli. Se on tarpeeksi vaikea kokeneille seikkailupelifaneille, mutta ei jätä kylmäksi myöskään ykkösosan ammuskelijasankareita.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Pelattavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Kai Becker

FTL

ST, Amiga

Dungeonmaster

"Tämä on pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille." Siinä sopivan juhlava alku tälle uuden maailman avaavalle mestariteokselle.

Dungeonmasterin juonesta riittää mainita, että siinä on tarkoitus pelastaa universumi ohjaamalla neljää sankaria vankiluolan uumenissa ja löytämällä legendaarinen Firestaff.

Pelissä on yrittetty siirtää pelaaja keskelle maanalaista tunneliverkkoa ja luoda niin realistinen ympäristö kuin mahdollista. Ja siinä on onnistuttu hyvin. Minunkin asuntoni tuntui Dungeonmasterin myötä muuttuvan synkäksi tyrmäksi (ei mikään suuri muutos itse asiassa). Suurin kunnia lankeaa grafiikalle. Se luo todella vakuuttavan 'muualla olemisen' tunnun kaikenpuolisella yksityiskohtaisuudellaan. Esimerkiksi soihdun hiipuessa vankila ja sen asukit peittyvät asteittain varjojen syleilyyn. Lattialla on lätäkköjä, seinällä sammalta, koukkuja ja muita koristeita. Realistiset ääniefektit vain tiivistävät kompaktia tunnelmaa. Peliä pelataan reaaliajassa, mikä entisestäänkin lisää pelin uskomatonta tunnelmaa.

Kaikki hirviöt ovat isoja ja näyttäviä. Ne eivät suinkaan yht'äkkiä ponnahda ryhmän eteen, vaan käyttäytyvät kuin järkevät olennot. Pelaaja voi olla varma, että jos muumio vilahtaa soihdun valossa, se ei häviä olemattomiin vaan lymyilee jossain pahat mielessä ja hyvät saaliina.

Monipuolinen pelijärjestelmä on täysin hiiriohjattu ja tavattoman mukava käyttää. Taikajärjestelmä on uskottavan tuntuinen. Loitsut kootaan erilaisista osista ja velhot keräävät kokemusta vahvempiin taikoihin loitsimalla, eivät tappelemalla. Ohjekirja antaa jotain vihjeitä loitsuista ja tyrmästä löytyy kääröjä, joissa kerrotaan lisää.

Dungeonmasterin kehittelyyn on käytetty kaksi vuotta, ja sen myös huomaa. Miellyttävää on myös pelin mahduttaminen yhdelle levylle. Syvyyden takaa se, että levyltä löytyy yli 800 kilotavua pelidataa. Dungeonmaster on klassikko jo syntyessään. Sitä ei hetkessä pelaa läpi ja imu riittää loppuun asti. Ja tulevaisuudessa FTL on luvannut tehdä lisää erilaisia luolalevyjä, joten kamppailu jatkuu.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 10
Yleisarvosana: *****
Nnirvi

Rainbow Arts

Amiga

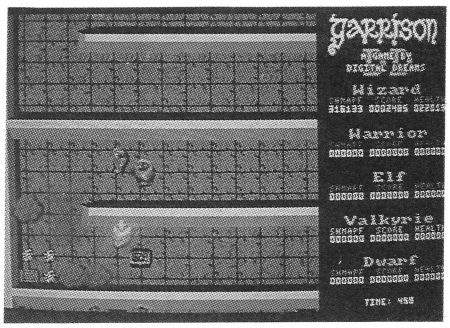
Garrison

Montako kirjainta on sanassa Garrison? Oikein, kahdeksan kappaletta. Entäpä Gauntletissa? Samoin kahdeksan! Entä onko Garrisonilla muuta yhteistä jo klassikon maineen saaneen Gauntletin kanssa?

Gauntlet lienee vuoden 1987 matkituin peli. Nyt on Amigankin aika saada omansa. Garrisonin juoni on siis sama kuin Gauntletin eli tunkeudut neljän ystäväsi kanssa maan syvyyksiin varoen pahoja ilkeitä noitia, ansoja, myrkkyjä ym.

Gauntletin neljää pelihahmoa vastaan tarjoaa Garrison yhden pelaajan enemmän. Kuitenkin vain kaksi pelaajaa voi olla samaan aikaan ruudulla.

Kaksin aina kaunihimpi, kuten on tapana



sanoa, eli pelatessasi kaverisi kanssa pääset parempaan lopputulokseen.

Garrisonin alkukuva on mahtava. Grafiikka on siistiä ja mahtava hevisoolo pursuaa raivokkaasti kaiuttimista. Varmasti Gary Moorenkin ilme venähtäisi kun kuulisi sen.

Valitettavasti itse pelin äänistä ei voi sanoa samaa, sillä ne ovat keskinkertaisia piipityksiä ja poksahduksia. Grafiikan piirtäjä on varmaan menettänyt hermonsa alkukuvan piirtämisen jälkeen ja se näkyy pelattaessa. Kentissä ilmenee pientä viimeistelemätömyyttä, joka tosin ei haittaa tomintaa.

Gauntletin tavoin Garrisonia voi suositella niille, jotka varmasti eivät harrasta pelaamista pikkutunneille asti, sillä Garrisonin pelaamiseen voi tulla himo, joka ei katso kellonaikaa.

Grafiikka: 8
Musiikki: 9
Äänet: 6
Toteutus: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
J-P. Santikko,
T. Kotipelto

U.S. Gold

C-64, ST, Spe, Ams

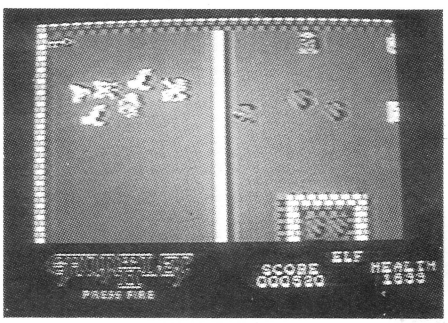
Gauntlet II

Ensin oli Gauntlet, ja hän tunsi itsensä yksinäiseksi. Ohjelmoinnin herrat loivat hänelle kumppaniksi tuotteen Gauntlet — The Deeper Dungeons. Hyvin on yhteiselo luistanut, sillä alle vuodessa koitti iloinen perhetapahtuma ja Gauntlet II parkaisi ensimmäisen ääniefektinsä.

Ennakkoon Gauntlet II herätti melkoisia odotuksia. Onhan pohjana eräs viime vuosien parhaita ja menestyneimpiä pelejä ja huhut kertovat melkoisesta määrästä lisäyksiä ja parannuksia. Aikaakin olisi pitänyt olla riittämiin kunnon tuotteen aikaansaamiselle.

Ja kyllähän Gauntlet II lupauksia lunastaakin vaikkei likikään kaikkia. Grafiikka on lähes yhtä onnetonta kuin ykkösessäkin (ST poislukien), ja kaikki uusi ilmeisesti on syynä tahdin silminnähtävään hidastumiseen.

Kieltämättä uudet innovaatiot kuitenkin



pelastavat tilanteen. Vanhan tutun lisäksi löytyy vaeltavia ja vääriä exiteitä, uusia hirviöitä kuten ammuksenkestävä limanuljaska, supervelhot ja lt, jonka kosketus tekee toisesta pelaajasta kaikkien hirviöiden mielenkiinnon kohteen numero 1. No, toisen kuolo on toisen pisteet. Lohikäärmekin on kaikkien iloksi ängetty mukaan.

Seinät ja lattiatkin ovat kokeneet uudistumisen. On liikkuvaa seinää, seinää joka ammuttaessa muuttuu aarteiksi tai hirviöiksi, lattia joka halvaannuttaa ja säde joka lohkaisee mukavasti energiaa.

Taikuuden määrä on lisääntynyt. Amuletit antavat käytännöllisiä lisäominaisuuksia, kuten ammuksia jotka tappavat kaiken tielle osuvan aina lähimpään seinään saakka. Seinistä kimpoileva asekin on eräissä tilaisuuksissa erittäin käyttökelpoinen. Kuten ennenkin voi kaksi pelaajaa pelata yhtäaikaa ja vaikka samaa roolihahmoa.

Gauntlet II on erittäin hyvä peli vioistaan huolimatta ja uppoaa varmasti jokaiseen vanhaan gauntletististiin kuin kirves hirviöön. 512 erilaisen tason pitäisi olla riittävä haaste.

Grafiikka: 7
Äänet: 6
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Firebird

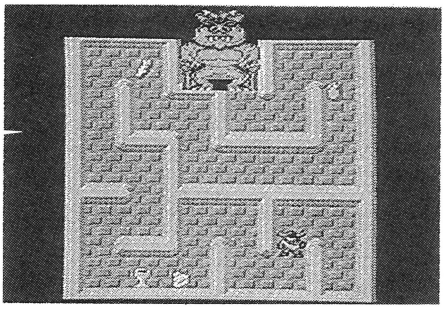
C-64, Spe, Ams

Gothik

Gothik vie pelaajansa viikinkitarujen mystiseen maailmaan. Kauan sitten Belornin maahan hyökkäsi suuri armeija, jonka johtaja langetti taian maan yli. Belornin velho ja johtaja Hasrinaxx yrittivät vastustaa hyökkäystä epäonnistuen pahasti. Armeijan johtaja jakoi velhon ruumiin kuuteen osaan ja piilotti osat linnansa uumeniin. Hän laittoi demoneja vartioimaan kutakin osaa. Omaan suojelukseensa hän otti Hasrinaxxin taikaviitan.

Pitkän aikaa maa eli pelon vallassa, kunnes eräänä päivänä nuori rohkea viikinkisoturi kulki linnan ohi ja kuuli Hasrinaxxin kutsun. Soturi ei voinut vastustaa tuota kutsua ja niin hän lähti linnaan taistelemaan diktaattoria vastaan.

Pelissä pelaaja on tuo rohkea soturi. Tehtävänä on löytää Hasrinaxxin ruumiinosat ja viitta, jotta kansa voisi taas elää rauhassa. Linna on tosi sokkeloinen paikka neljine torneineen ja vankiluolineen. Vastuksena soturilla on erilaisia luojan luomuksia: lumimiehiä, lohikäärmeitä, gorilloja, muurahaisia ja apinoita. Voittaakseen vastustajansa soturin



täytyy joko tehdä taika tai ampua ne tuhannen turjakkeeksi. Ampumaväline on tietenkin jousi.

Taikapuolella on käytettävissä valoammuksia ja tulipalloja. Lisäksi tehtävää helpottavat erilaiset lisätaiat, joita löytää linnan käytäviltä. Lisätaikoja on kaikkiaan 32 erilaista. Soturi voi esimerkiksi naamioitua joksikin esineeksi ja kulkea rauhassa mörköjen ohi.

Spacea painettaessa päästään status-ruutuun, josta näkee taikojen ja nuolien määrän, sijainnin linnassa ja kerätyt ruumiinosat.

Pelin toteutus tuo vahvasti mieleen Gauntletin. Kuvakulma on suoraan ylhäältäpäin. Alareunassa näkyy soturin energia, jota saa lisää syömällä. Alkuruudussa voi valita ottaako sankari Olafin vai sankaritar Olgan roolin. Äijä pystyy tappelemaan paremmin ja eukko voi luoda vahvempia taikoja.

Grafiikka on varsin yksinkertaista. Ohjelmoinnissa ärsyttää eniten graafinen epätarkkuus: joistain kapeikoista ei pääse kulkemaan, vaikka tilaa olisi molemmilla puolilla vaikka Troijan hevoselle.

Äänitehosteet ovat tavanomaisia poksahduksia. Alkumusa sen sijaan pistää jalan heilumaan rivakasti. Kysyä vain sopii, viritääkö tällainen hitech-sample-discobiisi pelaajan keskiajan magiikkaan?!? Sävellys on kuitenkin oivallinen.

Kaikenkaikkiaan Gothik lyö Gauntletin C-64-version kirkkaasti laudalta. Pelaaminen on suoranainen riemu ja ilo. Monenmoiset taiat ja toiminnot sekä laaja kartta tarjoavat pelaajalle varmasti pitkään hupia!

Grafiikka:	**6**
Äänet:	**8**
Musiikki:	**10**
Pelattavuus:	**9**
Kiinnostavuus:	**7**
Yleisarvosana:	********

Jori Olkkonen

SSI

C-64, Amiga, Apple, ST

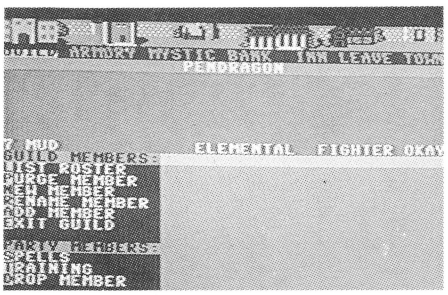
Phantasie III - The Wrath of Nikademus

Mikäli Ultimoilla on ollut yksinäistä roolipelimarkkinoiden huipulla, niin ei ole enää. Phantasie-sarjan uusimmassa tulokkaassa on sarjan aiempien osien pahimmat virheet korjattu pienempien parannusten ohessa, ja tuloksena on roolipeli, jota pelaa kuin lohikäärme noppaa.

Tällä kertaa tapahtumat sijoittuvat Scandorin mantereelle. Aiemmissa osissa oli kyse Gelnorin ja Ferronnahin kaltaisista pienistä saarista. Nikod... eikun Nikademus, vai mikä se iljetys nyt oikein olikaan, on jälleen vauhdissa. Tällä kertaa hänellä on kohteenaan itse Scandorin manner. Kaiken maailman ja vähän muunkin ötökkää saapuu hänen käskystään kauniin maan rannoille tehtävänään ilmi selvästi tappaa ja syödä (ei välttämättä tässä järjestyksessä) kaikki vastaan tulevat seikkailijat.

Pelaaja kokoaa kuusihenkisen joukon, joka lähtee keräämään kokemusta, aarteita ja aseita. Kun miehet (naiset!) lopulta alkavat olla tarpeeksi kokeneita, on aika käydä itse Nikademuksen kimppuun. Kokemus luokitellaan kokemuspisteiden avulla. Kun pisteitä on tarpeeksi, henkilö voi mennä koulutukseen, jossa hän oppii lisää taitoja ja loitsuja sekä kestämään vihollisten iskuja paremmin.

Uutta realismia tähänastisiin tietokoneroolipeleihin verrattuna on se, että normaalien hit pointsien (iskupisteiden) lisäksi pelihahmon terveydentila on määritelty kaikkien raajojen, vartalon ja pään osalta erikseen. Tämä käytäntöhän on tuttu eräistä 'oikeista' roolipeleistä kuten esimerkiksi Runequestista. Kukin ruumiinosa voi olla joko terve, loukkaantunut, poikki tai poissa. Ideana on se, että esimerkiksi katkenneella oikealla kädellä on hyvin vaikea heilutella miekkaa, tai kadonneella päällä pysyä hengissä. Kaikeksi onneksi tarpeeksi tasokas pappi voi jopa kasvattaa irronneen raajan paikoilleen. Pään suhteen tarvitaankin sitten jo todella pätevä hengenmies.



Kukin pelihahmo voi olla ammatiltaan joko soturi, samoaja, velho (Wexteen the Wizard I presume), pappi, munkki tai varas. Eri ammattikunnilla on erilaisia kykyjä ja erilaisia loitsuja. Vastaavasti myös hahmon rotu voi vaihdella ihmisestä puolituisen kautta peikkoon. Myös eri rotujen ominaisuudet vaihtelevat, ja tietyt rodut soveltuvat toisia paremmin tiettyihin ammatteihin.

Ohjelman tekijä Winston Wood (Phantasioissa on ja on ollut mukana muiden muassa henkilö nimeltä Lord Wood) on onnistunut erinomaisesti yhdistämään uudet ideansa aiempien Phantasioiden tunnelmaan. Poissa ovat tuskastuttavan pitkät mietiskelytauot ja kömpelöhkö grafiikka, jotka ovat olleet peittää erinomaisen juonen alleen. Tilalle ovat tulleet jouset, pelihahmojen ryhmittely taistelussa kolmeen riviin, käytännölliset käskyvalikot ja muuta. Paras kaikista on kuitenkin eri ruumiinosien terveydentilan huomioiva hit point -järjestelmä.

Vaikka Phantasie III on roolipeliksi harvinaisen monipuolinen, siihen on yllättävän helppo päästä sisälle. Pelihahmoja tosin kuolee ensi alkuun kuin kärpäsiä, mutta niin käy kokeneemmallekin pelaajalle (nimim. Kokemusta On). Lisäksi ohjelma on onnistuttu ahtamaan kahdelle levyn puoliskolle, joista toista tarvitaan vain ohjelmaa käynnistettäessä. Jatkuvaa levyruljanssia ohjelman aikana ei siis ole! 1541:n toimintanopeus tosin aiheuttaa viivettä, kun siirrytään kaupunkiin tai luolaan, mutta kaikki ohjelman aikana tarvittava tieto on tosiaan yhdellä levykkeellä.

Ohjelma tukee varmuuskopion tekemistä sisältäen itse ohjelman, jolla pelilevystä (siitä levystä, jota tarvitaan ohjelman aikana) tehdään kopio itse pelaamista varten. Alkuperäisellä levykkeellä pelaaminen ei oikein edes onnistu.

Kuten edellä kerrotusta voi päätellä, Phantasie III on erinomainen roolipeli ja onnistunut ostos, jonka avulla voi pitää miekkansa terän terävänä Ultima V:ttä odotellessaan.

Peliaika:	**kuukausia**
Grafiikka:	**9**
Kiinnostavuus:	**10**
Pelattavuus:	**10**
Käyttöohjeet:	**9**
Realismi:	**10**
Yleisarvosana:	*********

Jyrki J. J. Kasvi



Microprose

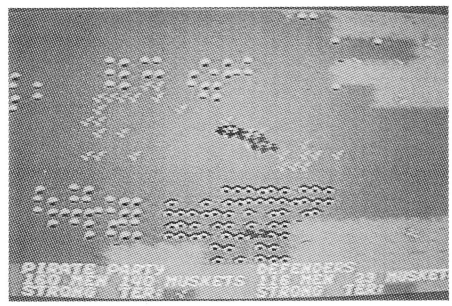
C-64, Spe, Ams, Amiga, ST

Pirates!

Nyt kannattaa katsella Flynn Error -elokuvia, sillä mahtava Microprose on ottanut asiakseen siirtää pääkallolipun alla purjehtivat laivat seilaamaan kuusnelosen muistiavaruutta. Pirates! sijoittuu keskimäärin 1600-luvulle, jolloin meriä hallitsivat silloiset suurvallat Espanja, Englanti, Ranska ja Hollanti. Eri aikakausia on viisi.

Suurin piirtein kaikki alaan kuuluvat toiminnot ovat mukana. Laivoja voi kaapata, ryöstää ja upottaa, satamakaupunkeihin voi hyökätä joko maitse tai meritse ja salakuljetus sekä ohjelmien kopiointi ovat myös eräs tapa hankkia kapitaalia. Menestyvä rosvo kerää kultaa, kunniaa ja statusta. Kun ura alkaa olla lopuillaan, voi merten kauhu vetäytyä laakereilleen. Tällöin ura pisteytetään, arvostellaan ja kerrotaan mihin ammattiin ex-piraatti sijoittuu.

Pirates! on kokonaan joystick-ohjattu, joten verenvuodatus käy mukavasti löhöillen. Päällisin puolin peli muistuttaa paljon Electronic Artsin Seven Cities of Goldia, eli laivaa ohjaillaan scrollaavalla kartalla. Meritaistelut



käydään kahden pikkulaivan välillä, ja viholliskapteeninkin kanssa pääsee miekkailemaan. Kuvernöörien tyttäriä (joista toiset ovat kauniita ja toiset rumia ja uskovaisia) voi vikitellä. Lisänä on vielä tukku pikkuseikkailuja, kuten aarteenetsintää sun muuta.

Pirates! on mielenkiintoinen ja pelattava peli, joka saattaa kuitenkin ajan kuluessa käydä yksitoikkoiseksi. Vaan niinhän melkein kaikki pelit.

Ainoa varsinainen vika on se, että Piratesissa on mahdoton kuolla. Korkeintaan joutuu panttivangiksi tai sitten haaksirikkoutuneeksi jonnekin pikkusaarelle. Ja eipä aikaakaan niin taas on merten pelko jälleen mukana busineksessa. Jotenkin joku hirttotuomio olisi ollut realistisempaa, sillä ilman kuoleman pelkoa ei ole haasteen makua. Niin, eikä ketään voi pistää kävelemään lankulle. Harmi! Muutenkin Pirates! on sellainen enempi herrasmiesrosvo-tyyppinen peli. Rommilta haisevat tappajapsykopaatit on unohdettu täysin.

Microprosen tyyliin Pirates! on varustettu taas paksulla ja erinomaisella ohjekirjalla, jota ilman ei peliä oikein voi pelata. Sepäs piraatteja harmittaa. Dataa ohjelma imee 340 kilotavua ja levy pyörii jatkuvasti, joten kasettiversioon kannattaa suhtautua epäilyksellä.

Summa summarum: Pirates! ei ole mikään maailman paras peli, mutta vähintäänkin hintansa väärtti. Ja nykyään sekin on jo saavutus. Että siitä vaan dublonit jonoon ja pelikauppiaan rosvottavaksi.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Mustaparta Nirvi

Electronic Arts

Amiga

Return to Atlantis

Paluu Atlantikseen on hyvällä tahdolla luokiteltavissa toimintaseikkailujen ryhmään, mutta siinä on aineksia niin monesta erilaisesta pelistä, että tämä ei kerro koko totuutta asiasta. Ikävä kyllä, liian kanssa viljeltyinä mielenkiintoisetkin elementit saattavat häiritä kokonaisuutta ja juuri niin on päässyt tapahtumaan Atlantiksen kohdalla.

Jutun juoni on jotensakin seuraavanlainen: Pelaaja asettuu Säätiön kouluttaman huippuagentin märkäpukuun tarkoituksenaan hoitaa joukko merenalaisia tehtäviä. Säätiö edustaa pelissä kaikkea hyvää ja oikeata, joka taistelee pahaa ja moraalitonta Louskuleukaa sekä hänen kumppaneitaan vastaan.

Pelin taustatarina on jo itsessään varsin tautinen sekoitus ekologista hymistelyä, merimaantieteen oppituntia ja kansainvälistä valtapeliä. Konstailematon seikkailu hyvine heppuineen ja pahoine poikineen olisi ajanut saman asian paljon nautittavammin. Nyt juoneen ja oikeaan tunnelmaan virittäytyminen käy vähän väkinäisesti.

Jokaista tehtävää edeltää Amigan puhe-



syntikan antamat ohjeet:
Blöbööö..Blö..Blö..

Hiiren napin painaminen helpottaa koettelemuksen kestämistä.

Seuraavassa vaiheessa pääsee haastattelemaan mahdollisia tietolähteitä paikalliseen kahvilaan. Grafiikka on pelin tässä osuudessa kertakaikkisen upeaa. Haastattelutekniikka on varsin alkeellista joskin tehokasta: Net ken omistaa rahaa voivat puhuttaa sillä ja muut tyytyköötyysiseen suostutteluun tai ruikuttamiseeen.

Jos Atlantis ei ole tähän saakka kyennyt tarjoamaan mitään erityisiä pelihetkiä, niin ei se niihin yllä jatkossakaan. Pelin päätapahtumat sijoittuvat merelliseen ympäristöön, jossa ohjattavaa ja ohjelmoitavaa vaihtoehtoa löytyy enemmän kuin tarpeeksi. On kaikenkarvaista kompuutteria ja vedenalaista tutkimusalusta. Lisäksi sankarimme käy räpiköimässä pitkin merenpohjaa, jossa robottiravut heittelevät ohramehutölkkejä sukeltajan kiusaukseksi. Maiseman kolmiulotteinen vieritys saattaa olla algoritminen akrobaattitemppu, mutta lopputulos on pitkän päälle suhteellisen tylsän näköinen.

Pelin pelattavuuteen ei ole kiinnitetty riittävästi huomiota. Erilaisia toimintoja on kyllä kiitettävästi, mutta niiden käyttö vie hengen pelaamisesta. Äänistä jää päällimmäiseksi mieleen syntikan molotus ja emäaluksen graafisesta ulkoasusta peruskoulun ala-asteen piirustustunnit.

Jos omaa pitkän pinnan ja Amigan lisälevyaseman, niin Return to Atlantis saattaa hyvinkin osoittautua kestäväksi ajankuluksi. Pelin valmistamiseen on pantu ilmeisen paljon energiaa, joten sen pelaaminenkin vaatii keskimääräistä enemmän ponnisteluja.

Äänet: 5—10
Grafiikka: 6
Kiinnostavuus: 8
Pelattavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Markku Alanen

SSI

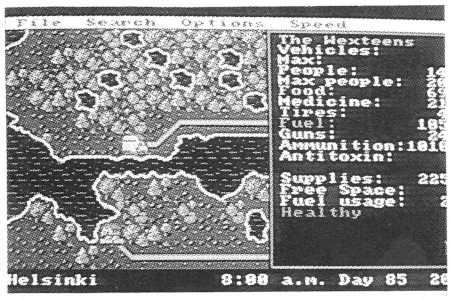
C-64, ST, Amiga, Atari, Apple, PC

Roadwar Europa

Njamcrunch! Juuri kun elämä alkoi vaikuttaa liiankin leppoisalta Amerikan mantereen rauhoittamisen jälkeen, ovat terroristit Wunatolah Toumeinin (kumma juttu, aivan kuin olisin kuullut nimen jossakin) johdolla pistämässä elämää Euroopassa sanan mukaisesti risaiseksi. Parikymmentä vuotta sitten käydyn biologisen sodan jäljet ovat Euroopassa vieläkin nähtävissä siinä missä terroristien räjäyttämän ydinpommin (mallia erittäin likainen eli aiheuttaa mahtavan radioaktiivisen laskeuman) tekemä monttukin. Ja lisää monttuja tulee, ellei Roadwar 2000:ssa jo Amerikan pelastanut sankari (äänetään 'sinä') saa asioita järjestykseen ja löydä kätkettyjä pommeja ja terroristien päämajaa ajoissa.

Kaikki Mad Maxia, järjetöntä veren roiskimista ja erityisesti Roadwar 2000:ta rakastavat voivat alkaa kiljua riemusta, sillä tällä kertaa pelaajat saavat mellastaa vaikkapa Helsingissä käytyään ensin putsaamassa Eremitaasin Leningradissa. Roadwar 2000:ssa kokoamansa jengin voi myös ottaa mukaan, ja paras onkin, sillä vaikka pelaaja saa heti alkuun mukaansa melkoisen kurkunleikkaajajoukon, Euroopan teillä partioivat terroristien kuolemanpartiot ovat siinä määrin kovia vastuksia, että niitä vastaan ei tahdo pelkällä Corvetella oikein pärjätä.

Matkalla voi yrittää etsiä tai kaapata uusia ajoneuvoja sitä mukaa kun vanhoista maali rapisee, värvätä uusia joukkoja, ammuskella mutantteja ja kannibaaleja eli pitää kerrankin kunnolla hauskaa. Lisäksi voi etsiä erilaisia tarvikkeita, käydä Paavin puheilla, viritellä ajoneuvojaan, saada viestejä terroristeja vastaan taistelevalta terroristijärjestöltä (hmmmmm) sekä tietysti kaapata haltuunsa uusia kaupunkeja (eläköön Botanistanian



Harvaintasavalta) jne.

Joku voi kysyä, mitä järkeä tällaisessa pelissä oikein on. Ainakin se saa kaikki kasvatustieteilijät tunkemaan päänsä lähimpään puskaan. Pelin ideanahan on kukistaa terrorivalta olemalla vielä terroristejakin pahempi ja viedä siinä sivussa lävitse melkoisen epäilyttävä väestönsupistusohjelma eli ampua puolet sodasta, taudeista ja Marvel-sarjiksista hengissä selvinneistä eurooppalaisista.

Järkeä eli ei, mutta mahdottoman hauska Roadwar Europea vain on pelata. Erityisesti Amigan ja ST:n versiot ovat nopeudessaan nautittavia siinä missä kahdeksanbittisten omistajilla saa pinnahermo kyytiä toiminnan tahmaantuessa erityisesti taistelukohtauksissa pahemman kerran. Toisaalta pelin juoni on hyvän roolipelin tapaan sitäkin mukaansatemaavampi. Ostakaa, ennen kuin tämäkin hupi kielletään.

PS. 'Njamcrunch!' on se ääni, joka kuuluu, kun sataa (mailia tunnissa) kulkemaan viritetty panssaroitu puskutraktori törmää nokikkain sivuvaunullisen moottoripyörän kanssa.

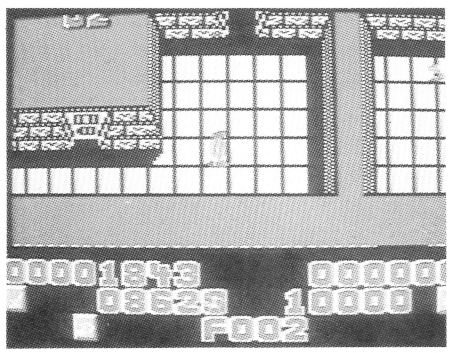
Grafiikka: 8
Kiinnostavuus: 10
Pelattavuus: 7
Ohjeet: 8
Kiinnostavuus: *****
Jyrki J. J. Kasvi

U.S. Gold — **C-64, ST, Spe, Ams**

Shackled

Pahat voimat ovat vanginneet ystäväsi salaperäisen linnan syövereihin. Sinun pyhä tehtäväsi ystävyyden yms. nimissä on pelastaa tämä reppanajoukkue, ennenkuin kuolemaakin pahempi kohtalo lankeaa heidän osakseen. Linnassa on muutama sata kerrosta, joissa jokaisessa on useampi kamu kahleissa. Matematiikan sääntöjen mukaan siitä tulee noin tuhannen ystävän paikkeilla. Bileiden pitäminen voi koitua kalliiksi.

Shackled on, kuten kuvasta voi päätellä, sellainen Gauntlet/Alien Syndrome-klooni. Pelastetusta ystävästä nettoaa parempia aseita ja lisäksi voi keräillä erilaisia amuletteja ja avaimia. Game on over kun elinvoima laskee nollaan.



Aloitin tutustumisen kuusnelosversiosta. Hyvin nopeasti toivoin, että olisin polttanut koko kirotun kasetin. Grafiikka on hirveää. Spritet ovat käsittämättömän huonosti animoituja oksettavan huonoja möykkyjä, joista ei kukaan ota selvää mitä ne esittävät. Huono tausta scrollaa ennen näkemättömän huonosti ja 'toiminta' hidastuu kun spritemäärä kasvaa. Epäonnistunut musiikki kurnuttaa taustalla.

Vähäisin odotuksin latasin ST-version koneeseen. Loistavan Gauntlet II -käännöksen jälkeen ST-Shackled tuntui täsmälleen yhtä kurjalta kuin C-64-versio. Grafiikasta sai sentään selvän, muuta positiivista ei mieleen tule.

Käsittämätöntä, että U.S. Gold viitsii julkaista tällaista roskaa täyteen hintaan. Kiertäkää kaukaa.

Grafiikka: 5
Äänet: 5
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: *
Nnirvi

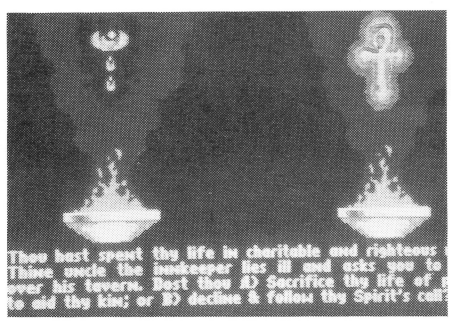
Origin Systems — **IBM PC, Apple II, C-64, Amiga, Atari ST**

Ultima V

Olimme vaeltaneet vuoristossa koko päivän taistellen örkkejä ja muita merkillisiä olentoja vastaan. Iolo oli saanut käärmeenpuremasta myrkytyksen ja yö oli tulosssa. Tilanne alkoi tuntua epätoivoiselta, kunnes huomasimme läheisyydessä kaupungin. Jostakin syystä helpotuksemme vaihtui epätoivoksi, kun kaupunkiin astuessamme huomasimme julisteen, jossa päistämme luvattiin palkkio (irtonaisena tietysti)...

Uusimman Ultiman paketti sisältää perinteisen roolipelin tavoin paljon tavaraa. Laatikossa on neljä levykettä, ohjevihko, pikaapu, Tiedon kirja, kartta, amuletti ja ote Lord Britishin matkakirjasta.

Ultima kuuluu niiden pelien pieneen joukkoon, joiden käyttöohje todellakin kannattaa lukea ennen peliin uskaltautumista. Lisäksi



on hyvä pitää pika-apu lähellä, jos jotakin ei sattuisi muistamaan. Vaikka peli tuntuukin aluksi vaikealta ja jopa hankalalta pelata, tottuu systeemiin nopeasti. Pelin tekijä on selvästi yrittänyt tehdä siitä mahdollisimman käyttäjäystävällisen.

Jokainen uusi Ultima on ollut aina suurempi ja monimutkaisempi kuin edeltäjänsä, eikä Ultima V:kään ole tässä suhteessa pettymys. Seikkailusta löytyy kahdeksan luolaa, yli kolmekymmentä kaupunkia ja enemmän kuin kaksisataa henkilöä, joiden kanssa pelaaja voi keskustella.

Kuten kaikki tietävät on Britannian hallitsija Lord British. Hän ja joukko hänen uskollisia sotureitaan lähti tutkimaan Britannian alla sijaitsevaa valtavaa luolaverkostoa eli Alamaailmaa.

Tutkiessaan näitä kartoittamattomia luolia hyökätään joukon kimpuun. Osa miehistä kuolee ja Lord British kaapataan. Oikean hallitsijan poissaollessa on vallanhimon korruptoima Blackthorn ottanut vallan. Hän hallitsee diktaattorina apunaan Alamaailman kauhistuttavat olennot.

Sinut on kutsuttu takaisin Britanniaan auttamaan Lord Britishin pelastamisessa. Liikkeelle lähdettäessä ei teitä ole kuin kolme. Iolo, Shamino ja sinä.

Kuten edellisessäkin Ultimassa, tulee pe-

laajan vaalia hyveitään, sillä ainoastaan moraalisesti oikein toimimalla on mahdollisuus ratkaista peli. Örkkien mäiskimistä ei siis saa pitää elämäntehtävänään, ainakaan, jos haluaa pelastaa Lord Britishin.

Ensimmäinen tehtävä pelin alussa on luoda pelihahmo. Vanha mustalaisnainen esittää kysymyksiä, joilla punnitaan pelaajan hyveitä eli rohkeutta, rehellisyyttä, kunniantuntoa ja muuta turhanpäiväistä. Örkkejähän tänne on kuitenkin tultu listimään.

Niille, jotka ovat pelanneet Ultima IV:ää ja haluavat pitää suosikkihahmonsa, on annettu mahdollisuus tuoda peliin tämä vanha ystävä.

Pelissä on kolmatta sataa henkilöä, joiden kanssa voi keskustella. Jokaiselta henkilöltä saa tietää ainakin hänen nimensä ja työnsä. Lisäksi kannattaa yrittää kysellä aiheista, jotka jotenkin liittyvät kyseiseen henkilöön. Esimerkiksi jos tapaa metsästäjän, kannattaa yrittää keskustella metsästyksestä ja siihen liittyvistä asioista.

Vastaavasti pelin hahmot voivat esittää pelaajalle kysymyksiä. Kannattaa olla rehellinen vastauksissaan, sillä tavoitteenahan on hyveiden noudattaminen. Parasta olisi pitää kirjaa henkilöistä, joita on tavannut ja siitä mitä he ovat sanoneet. Samoja henkilöitä kannattaa jututtaa useammin kuin kerran.

Koska peliä pelataan reaaliajassa, on syytä miettiä kannattaako mennä tapaamaan kauppiasta keskellä yötä. Kauppa on varmasti kiinni, eikä kauppias varmaankaan pidä siitä, että häntä häiritään.

Pelissä on kymmenen hahmoa, jotka voivat liittyä ryhmään. Osa henkilöistä saattaa haluta mukaan, toisia on pyydettävä. Retkueen koko ei kuitenkaan voi olla suurempi kuin kuusi henkilöä kerralla.

Ultima V:ssä on uusi taistelujärjestelmä. Yksittäisille pelihahmoille annetaan vuorotellen käskyjä, kunnes vastustaja on voitettu tai ryhmä on tuhoutunut. Kuten roolipeleissä on henkilöiden järjestys taistelun ajan sama.

Taistelussa kannattaa suosia pitkän matkan aseita (keihäs, jousi ja nuoli, loitsu), jos niitä on mukana. Useimmiten vastustajaa voi vahingoittaa vaarantamatta omaa ryhmäänsä lainkaan. Valitettavasti pelin alkaessa ei ryhmällä ole kuin miekkoja ja muutama loitsu, joten lähitaistelua ei voi välttää.

Taistelun hyvä puoli on se, että voitettuasi vastustajan, saat pitää hänen omaisuutensa. Voit löytää taistelutantereelta kultaa, ruokaa, aseita ja niin edelleen.

Osa pelaajahahmoista voi käyttää taikaa hyväkseen. Pelaajalla on käytössään kahdeksan ympyrän taikajärjestelmä, johon kuuluu 48 loitsua. Loitsua varten on oltava tarpeelliset ainekset kuten valkosipulia ja tuhkaa. Ainesosia voi sekottaa etukäteen, jotta loitsu olisi heti käyttövalmis. Taistelun tuoksinassa ei ehdi aineksia sekottelemaan.

Vaikka loitsut ovatkin tehokkaita, löytyy kyllä vastustajia, joihin ne eivät paljoa auta. Vastustajat voivat muuttua näkymättömiksi, myrkyttää, kulkea seinien läpi tai vaikkapa riivata ryhmän jäsenen.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Risto Siilasmaa
Ismo Bergroth

SSI

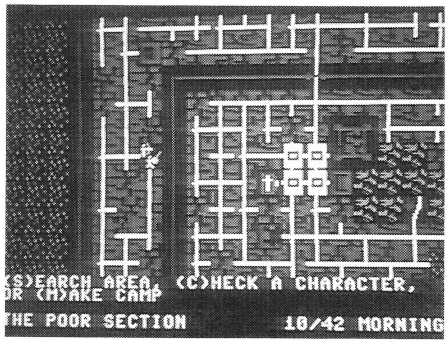
C-64, Apple, Atari XL

Wizard's Crown

500 vuotta sitten taikurien veljeskunta hallitsi tätä maata viisaasti ja oikeamielisesti. Arghanin kaupungista, jossa he asuivat, löytyi koko maailman suurin kauneus ja viisaus. Arghaniin oli myös sijoitettu Hallitsijan Kruunu, joka oli oppimisen, kaiken menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden lähde. Mutta Tarmon, Ukkosen Taikuri, otti Kruunun. Syttyi sota taikurien välillä. Taikuus kutsui hirviöitä maan päälle ja suuret tulet tuhosivat Arghanin. Mutta Kruunu on vielä jäljellä. Sinun on haettava se takaisin.

Tehtävä ei ole helppo. Seikkailu tapahtuu kahdeksan hengen ryhmällä, johon kuuluu kunnon roolipelien tapaan sotureita, taikureita, pappeja jne. Pelissä on mukana vakioryhmä, mutta luonnollisesti on mahdollista koota itse omat henkilönsä.

Tietysti tämänkaltaisessa 'roolipelissä' on taisteltava monenmoisia hirvityksiä vastaan. Taistelemiseen löytyy kaksi vaihtoehtoa: voi antaa tietokoneen hoitaa koko homman, jolloin taisto on ohi kymmenessä sekunnissa. Tai voi suorittaa taistelun itse, jolloin se kestää 5—30 minuuttia. Pakostakin näiden välillä on joitain eroja, muutenhan kukaan ei käyttäisi pidempää taistelumuotoa. Tietokone ei taistelua hoitaessaan käytä taikaesineitä eikä niiden sisältämiä taikoja.



Entäpä pelialue? Se on vähintäänkin laaja. Kerrallaan kone lataa yhden karttaruudullisen, jonka koko on kolmisen kuvaruudullista. Ja ladattavia ruutuja on ainakin kahdeksan. Siellä täällä on 'dungeoneja', joita voi mennä tutkiskelemaan. Pelin alkuvaiheessa kannattaa kuitenkin nuohota kaupunkia edestakaisin, ja puhdistaa se rosvoista palkkion toivossa.

Poikkeuksellisesti kartta täyttää WC:ssa koko ruudun. Kun henkilöiden status otetaan esille, kartta saa väistyä. Eli tekijät eivät ole sallineet mitään kompromisseja. Joko kartta tai koko ruudun täyttävä teksti. Ei mitään sekamuotoja, kuten Phantasien eri osissa.

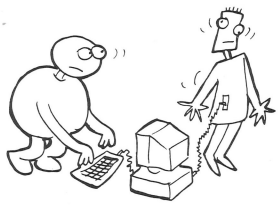
Kaikki toiminnot suoritetaan näppäimistöllä. Minkäänmuunlainen vaihtoehto ei voisi tulla kysymykseenkään. Joystikin ja näppäinten sekamuoto vain hidastaisi pelaamista.

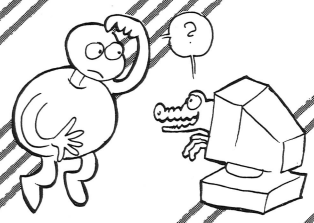
Itse liikuttelussa ei tarvita monia näppäimiä, mutta dungeoneissa ja itse hoidetussa taistelussa sen sijaan melko useita. Ohjelma on siinä mielessä avulias, että se ilmoittaa, mitä toimintoja kukin henkilö voi tehdä kussakin tilanteessa.

Pelin graafiset ominaisuudet ovat suorastaan tyrmäävät. Karuihin Ultimoihin verrattuna WC:n grafiikat ovat todellakin huippuluokkaa. Dungeoneissa olisi kuitenkin hieman parantamisen varaa. Ääniä pelissä ei käytännöllisesti katsoen ole. Taistelussa kuuluu joitakin vähäisiä ääniä.

WC kuuluu roolipelien kärkeen, ja oma mielipiteeni on että se kuuluu C-64:n pelien parhaimmistoon, ellei ole paras. Ja jos olisi valittava Ultimoiden ja WC:n välillä jälkimmäinen voittaisi.

Grafiikka: 9
Kiinnostavuus: 10
Pelattavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Jukka O. Kauppinen





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. Tai ainakin ennen oli.

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 VANHAN TEMPPELIN RAUNIOISSA. POLKU JOHTAA ETELÄÄN JA POHJOISESSA NÄKYY TEMPPELIN SISÄÄNKÄYNTI. TEMPPELIN RAUNIOISTA NOUSEE KESKIMITTAINEN LOHIKÄÄRME NÄLKÄ SILMISSÄÄN. THORIN ISTAHTAA JA ALKAA LAULAA KULLASTA. NÄET MIEKAN.

Komentosi ota miekka ja tapa lohikäärme

OTAT MIEKAN. LOHIKÄÄRME HUVITTUU YRITYKSISTÄSI LÄVISTÄÄ SEN KIVIKOVA NAHKA. THORIN SANOO: 'JATKETAAN MATKAA' 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 ole ainoa hyvän pelin peruskivi. Paljon riippuu myös siitä, kuinka hyvin kuvaustekstit on kirjoitettu eli mieluummin pitkä ja tunnelmaa luova kuvaus kuin:

TEMPPELIN RAUNIOT. VOIT LIIKKUA: POHJOINEN, ETELÄ. NÄET: MIEKKA, LOHIKÄÄRME

Toinen tärkeä seikka on mielikuvituksen käyttö. Yksinkertaista, mutta uutta juonta hyödyntävää peliä pelaa paljon mieluummin kuin miljoonan sanan megaversiota aiheesta, joka on ollut kuollut jo vuosia.

Parhaimmillaan seikkailupelien kuvaukset ovat kuin suoraan hyvän kirjan sivuilta. Hyviä esimerkkejä ovat Infocomin ja Magnetic Scrollsin pelit.

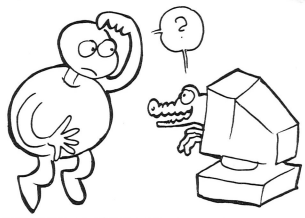
Aitoja seikkailupelejä on periaatteessa kahta tyyppiä: täysin tekstipohjaiset ja niin sanotut grafiikkaseikkailut eli Graphic Adventuret. Grafiikkaseikkailuissa näkyy monitorissa kaunis tai 'kaunis' kuva kulloisestakin paikasta. Haittana on tietysti se, että kuvat syövät muistia, jolloin tekstin ja parserin laatu saattaa kärsiä pahastikin.

16-bittisissä muistihirviöissä ovat yleistyneet lähes täysin grafiikalla temmeltävät seikkailupelit, tunnetuimpana Icon Simulationsin ikoniohjatut seikkailupelit ja täysgraafinen **Star Trek**.

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.

Seikkailupelit



Magnetic Scrolls — **Amiga, ST**

Jinxter

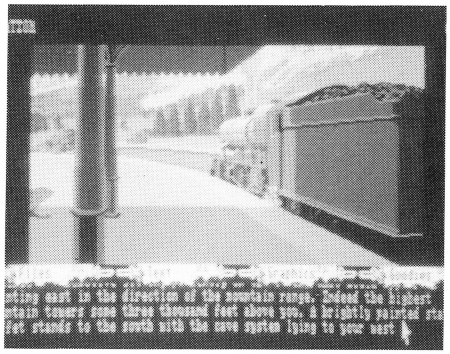
Jinxter johdattaa pelaajan omaan omituiseen tunnelmaansa heti alusta alkaen. Vannoutununeena yksityisautoilijana olet joutunut tukalaan tilanteeseen, kotimatka on sattuneesta syystä suoritettava julkista kulkuneuvoa käyttäen. Bussin vakiokalusto eli kuski ja kanssamatkustajat ovat ylen yrmeitä ja kaiken kukkuraksi pääset osalliseksi matkalippujen tarkastukseen. Todelliset hankaluudet alkavat kuitenkin vasta, kun sinun pitäisi osata poistua hyvässä järjestyksessä oikealla pysäkillä.

Jinxterin persoonallisin ja huolellisimmin kuvattu henkilöhahmo on Len, joka puhuu niitä näitä kummallisesti mongertaen ja tunkee alati einestä ruoansulatuselimistöönsä. Siinä sivussa hän ehtii kantaa huolta sinun hyvinvoinnistasi tavalla, joka tekee kuolemalla pelistä poistumisen mahdottomaksi.

Lenin haltuusi uskoma tehtävä on kaikessa yksinkertaisuudessaan seuraava.

Aquitanian onni ja tulevaisuus on uhattuna, koska Vihreä Noita Jannedor Nasty on onnistunut paloittelemaan Turanin legendaarisen rannerenkaan ja kätkemään osat ties minne. Tämä koru koostuu viidestä taikaesineestä, jotka sinun on löydettävä ja koottava koru jälleen yhdeksi kokonaisuudeksi. Näin vihreiden noitien valta pysyisi siedettävissä rajoissa ja Aquitaniaa vaivaava epäonni poistuisi takavasemmalle.

Ensialkuun toteutat tehtäväsi kotonasi keräämällä tarvekaluja vastaisen varalle. Puhelimeen vastatessasi kuulet ystäväsi Xamin olevan hädässä ja riennät hänen talolleen. Sieltä onnistut ehkä saamaan käsiisi ensimmäisen taikakalun ja tutustut samalla hulluun puutarhuriin, joka käsittelee varsin huolettomasti konetuliaseita.



Selvitettyäsi ylivertaisella päättelykyvylläsi muutaman visaisen pulman ynnä reiällisen sukan arvoituksen jatkat matkaasi meren lahdelle. Maan- ja vedenalaiset aivopähkinät selviävät terveellä talonpoikaisjärjellä taikoihin turvautumatta. Uho alkaa jälleen nousta peli tuntuu todella etenevän taitojasi vastaavalla tavalla.

Läheinen kylä muodostaa pelin kolmannen toimintakeskuksen. Täältä löytyvät leipomo, pubi, postitoimisto, sääkello ja ihmeellinen karuselli, joka tuo jotenkin mieleen Turanin rannerenkaan. Siellä joudut jo turvautumaan keräämiesi taikaesineiden jippoihin lähestyäksesi tositarkoituksella pelin ratkaisua.

Siirryttyäsi hiukka erikoisella tavalla rautatieasemalle, ongelmaksesi nousee itsesi ja omaisuutesi rahtaaminen radan päätepisteessä odottavaan linnaan. Jos et ole tähän mennessä harrastanut eestaas sahaamista eri paikkojen välillä, niin nyt siihen tarjoutuu oiva tilaisuus.

Pelissä suoritettu liikennevälineiden laaja esittely huipentuu täällä sooloiluun yksisarvisen selässä. Enää viime ponnistus ja pääset kasvokkain itse olevaisen kanssa, tai sitten et?

Jinxter on tekstiseikkailu tai oikeastaan graafinen sellainen, sillä suuren osan tärkeästä sanomasta voi niin halutessaan peittää värillisellä kuvapinnalla. Pinnan rakenteesta tai ihmissilmän puutteellisuudesta johtuen kirjainten hahmottaminen kuvan alta tuottaa kuitenkin vaikeuksia, joten on parempi pitäytyä lukutaidon hyödyntämiseen.

Kuvat eivät kerro mitään oleellista eikä grafiikka tällä kertaa häikäise tasollaan. Tämä on hämmästyttävää, sillä sitä on kuulemma ollut tekemässä joukko erittäin hyviä taiteilijoita, jotka ovat käyttäneet noin kolme viikkoa kunkin kuvan valmistukseen.

Toinen keskeinen kriteeri seikkailupelissä on sen kyky kekustella älykkään tuntuisesti pelaajan kanssa. Koneen henki elikkä pelin parseri on varsin kehittynyt vaikka se ei tunnistakaan useita pelissä esiintyviä sanoja, mutta toisaalta se osaa valehdella vakuuttavasti. Tosi on! Kyseessä on videofilosofinen insinöörityö, joka ei vedä varsin vertoja infocomilaisille kollegoilleen.

Kaiken kaikkiaan Jinxter jättää hiukan tyhjän olon. Etenkin parserilta olisi odottanut jotain ennen kokematonta. Amigan grafiikkaominaisuuksia ei myöskään ole hyödynnetty arvoisellaan tavalla.

Parseri:	**8**
Kiinnostavuus:	**9**
Grafiikka:	**7**
Pelattavuus:	**7**
Puhesyntikka:	**10**
Yksilöllisyys:	**8**

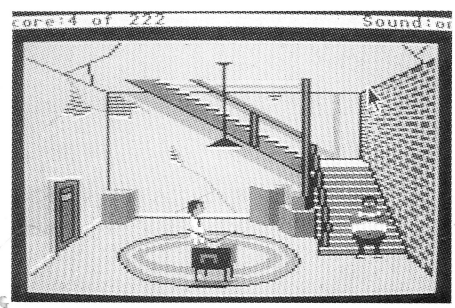
Markku Alanen

Sierra On-Line — **ST,Amiga,PC**

Leisuresuit-Larry In The Land Of Lounge Lizards

Niinhän se on, että synti on elämän suola. Samoja latuja suksii myös Leisuresuit-Larryn (Teryleeni-Tero lienee pätevä käännös) aatos. Las Vegas on paikka, jossa Larry voi kaivautua syntiin kuin myyrä ja heitellä sitä sateena päälleen, joten sinne vie Larryn tie.

Sierrahan on vastuussa kuuluisista King's ja Space Quest I—MLXVII -peleistä ja tätä heijastaa Larrynkin toteutus. Pieni Legobrixmies käpistelee kursorinäppäimien ja hiiren avustuksella ja lisää käskyjä voi antaa kirjoittamalla.



Larry on erinomaisen hauska peli, jonka ironinen huumori sai jopa minun rujon muotoni hymyyn. Larry voi juoda, pelata, tutustua epämääräisiin naisiin ja tehdä kaikkea muutakin vänkää.

Vaikka grafiikka onkin karkeaa, on animaatiota käytetty runsaasti ja sopivissa kohdissa (niissä kohtauksissa on 'CENSORED'-kyltti, joka vain liikkuu sopivan rytmikkäästi.) Pelissä on paljon, paljon tekemistä ja kokemista, joten kyllästymään ei pääse.

Pelin epämääräisestä luonteesta johtuen alaikäiset karsitaan jo kättelyssä viiden kysymyksen sarjalla, jotka käsittelevät menneisyyden tapahtumia. Yhdelläkään yli kahdeksantoistavuotiaalla ei ongelmia pitäisi olla.

Kaiken kaikkiaan Larry on erinomainen peli, joka varsinkin PC-piireissä levinnee kulovalkean lailla. Suosittelen täysin rinnoin.

Grafiikka:	**9**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi



Activision — C-64

Maniac Mansion



Maniac Mansion sai ryhtini suoristumaan ja toiveikkaan hymyn nousemaan suunpieliini. Alun näppärässä demossa meteori tupsahtaa synkän talon lähelle ja Maniac Mansion-aloituskuvassa on verilammikossa seisovassa n-kirjaimessa juuttuneena moottorisaha. Vuoden parhaimpiin kuuluvan elokuvan Evil Dead II:n uskollisena fanina odotin jotain uutta.

Maniac Mansion muistuttaa kovasti saman firman peliä Labyrinth. Tässäkin pelissä ohjataan isoja henkilöitä ja joystickillä valitaan käskyt ruudun alalaidasta. Maniac Mansionissa käskyjä on onneksi paljon vähemmän kuin Labyrinthissä, joten se on lähempänä arcadeadventurea kuin joystickohjattua tekstipeliä.

Pelin juoni on lyhykäisyydessään seuraava: klassinen hullu tiedemies, tohtori Fred, on kaapannut Sandyn ja aikoo syöttää hänen aivonsa meteorista tulleelle avaruushirviölle (joka tuskin tulee kylläiseksi niin pienestä annoksesta). Sandyn poikakaverin, Daven ja kahden hänen viidestä toveristaan on estettävä tämä naisen hyötykäyttö. Siis sellainen standardi 50-luvun B-kauhuelokuvan juoni.

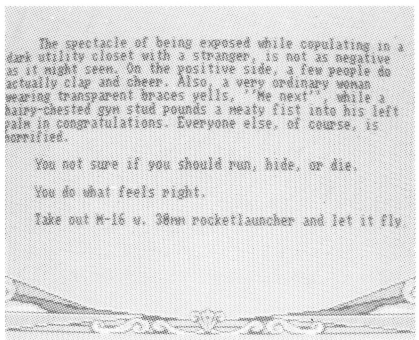
Pelin alussa näyttää tilanne vielä lupaavalta, sillä kyltti kertoo, että 'Kaikki tunkeilijat silvotaan'. Valitettavasti pelissä vain hiippaillaan synkässä talossa ja vaikka moottorisahan löytääkin puuttuu siitä polttoaine, jota en onnistunut löytämään. Tämä selvisi kun Fredin vaimo Edna tuli paikalle ja käsky 'Use chainsaw to edna' tuotti vain ilmoituksen polttoaineen tarpeesta. Blah!

Vaikkei Maniac Mansion siis olekaan tietokonepelien Texas Chain Saw Massacre on se kuitenkin erittäin hyvin tehty huvittava ja pelattava seikkailupeli, jonka suurin puute lienee se, että sitä saa vain levynä. Peli muistuttaa huomattavan paljon elokuvaa ansaiten paremmin 'interaktiivisen elokuvan' kyseenalaisen kunnian kuin esimerkiksi Defender of the Crown. Harmi kumminkin...

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9 (kaikesta huolimatta)
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Microlllusion — Amiga, PC

Romantic Encounters at The Dome



Mikään ei herätä kiinnostusta peliin nopeammin kuin lause "Kielletty alle 18-vuotiailta". Ja kun takakansi lupaa mahdollisuuden s(e)ik(k)ailla yksityisklubissa, joko miehenä tai naisena, ja yrittää "syvempää kontaktia" toiseen sukupuoleen, niin levyt olivat koneessa ennenkuin pakkausmuovi ennätti laskeutua lattialle.

Dome on olevinaan hieno yksityisklubi, jossa on metsästysmaastona niin baari kuin yökerhokin. Mikäli saalista jää verkkoon, tarjoaa Dome myös hotellihuoneita.

READ on totutettu tekstipelityyppisesti, eli pelaaja kirjoittaa taktiset vetonsa silloin harvoin kun ohjelma antaa siihen tilaisuuden.

Se, joka odottaa samantasoista lyyristä ja herkkää fyysisen rakkauden kuvausta mitä "miesten"lehdet tarjoavat, pettyy. Vaikkei mielikuvitusta tarvitsekaan pahemmin käyttää, on kohtaukset selostettu hyvällä maulla.

Grafiikkaa ei ole käytetty oikeastaan lainkaan (pahus), vaan ruudussa vilkkuu vain tekstiä. Siitä huolimatta levy pyörii muutaman sekunnin välein, joka Amigan turbolevyasemilla vie paitsi aikaa myös hermot. Ääniä ei luonnollisesti ole lainkaan. Vaan mitäpä siitä jos peli muuten on hyvä.

Mitä se ei kyllä ole. Sensijaan se on heikko monivalintatehtävä, joka on kavalasti yritetty naamioida monimutkaiseksi peliksi. Parseri on täysin onneton, tilanteisiin ei tunnu olevan kuin pari vaihtoehtoa ja muutenkin toteutus on hirveääkin hirveämpi. Lopullisesti kaiken tuhoaa mahdollisuus valikoida mikä tahansa kohtaus ja jopa aloittaa se mistä kohtaa tahansa, joten ihme on jos joku jaksaa pelata paria päivää enempää.

Mielenkiintoisinta pelissä on mahdollisuus testata tietonsa vastakkaisen sukupuolen sukupuolikäyttäytymisestä, mutta sen takia ei Romantic E:tä kannata ostaa. Onnittelut Microlllusionille: se on tuhonnut aiheen jota ei voi tuhota.

Grafiikka: Mikä?
Äänet: Häh?
Kiinnostavuus: lähes tunti
Yleisarvosana: **
Niko "Larry, come back!" Nirvi

Infogrames — C-64, ST

Sidewalk



Kuvittelepa tilannetta: Olet varannut itsellesi ja tyttöystävällesi liput Band Aid -konserttiin, mutta joku likainen sika on varastanut moottoripyöräsi ja sirotellut osat pitkin kaupunkia. Rahaa on alussa 50 dollaria ja aikaa 19:30:een asti. Jollet siihen mennessä ilmaannu lippujen ja pyörän kanssa, painuu tyttöystäväsi Johnin kanssa. Jummi!

Toteutus on sangen erikoinen. Peli näyttää käyttävän C-64:n tarkkuusgrafiikkaa, joten värejä ei ole yltäkylläisesti. Tästä taas johtuu, että ruutu on aika suttuinen ja epäselvä. Ohjaussysteemikin tuntuu aluksi tekevän parhaansa, että peli menisi mahdollisimman huonosti. Vanhalla kunnon yritys-ja-erehdys-menetelmällä alkaa tyypin ohjaaminen kuitenkin sujua.

Sitten tuleekin ongelmia. Jostain loikkaa eteen lauma paikallispunkkareita, joten on aika heiluttaa jalkaa ja kättä. Liikkeitä ei ole monta, mikä onkin hyvä juttu. Tappelut muodostuvat ajan mittaan yksitoikkoisiksi, koska kaikille saa pistettyä päihin samalla systeemillä. Peli ei kuitenkaan ole helppo ja toikkaroimista pitkin kaupunkia riittää. Äänipuoli on niin mitäänsanomattoman keskiverto, ettei siitä voi sanoa juuta eikä jaata. Kokeilkaa ennenkuin ostatte.

Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 7
Yleisarvosana: ***
Petri Teittinen

Martech

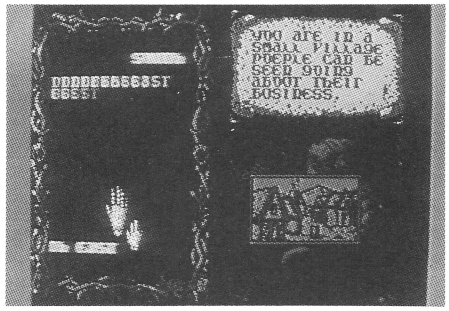
C-64, Spe, Ams

Slaine

Martech kunnostautui Nemesis The Warlockilla, ainoalla hyvällä pelillä joka pohjautuu 2000AD-sarjakuvalehden monasti peleissä nähtyihin sankareihin. Menestyksen innoittamana Martech on nyt tekaissut pelin samaisen lehden tasokkaammasta sankaripäästä eli Slainesta.

Slaine on kelttiläinen soturi, joka sidekickinsä kääpiö Ukon kanssa teilaa väkeä Ison Britannian alueella. Erikoisominaisuutena Slainella on varppikouristus, jolloin taistelija muuttuu lähinnä demonin näköiseksi tappokoneeksi.

Slaine pohjautuu vahvasti kelttiläiseen mytologiaan. Tämä antaa sarjalle sen ominaismaun, jonka johdosta se sarjakuvana päihittää sellaiset tusinamachobarbaarit kuin joku Conan. Kannattaa tutustua jos mahdollisuus on. Vaan millainen on peli?



Ensi vilkaisulla Slaine näyttää maukkaalta. Pelissä on käytetty omaperäistä reflexsysteemiä, eli Slainen ajatukset valuvat kuvaruudussa ja niihin täytyy tarrata joystickohjatulla kädellä kiinni. Grafiikka on erinomaisen näyttävää ja kaikki tarpeellinen tieto poksahtelee ikkunoina näkyviin. Hyvä musiikki kilkuttelee taustalla.

Jo parin minuutin pelin jälkeen alkaa omaperäisyys rapista. Reflex on ärsyttävä tapa antaa käskyjä ja kun pintakoreuden riisuu paljastuu alta tavanomainen tekstiseikkailupeli. Eikä edes hääppöinen sellainen. Infoikkunoiden tieto erottuu heikosti TV-ruudussa ja yleensäkin koko peliin kyllästyy suunnattoman nopeasti.

Henkilökohtaisesti pidän tekstiseikkailupelejä liian rajoittuneina, jotta jaksaisin niistä nauttia (Infocom ja Magnetic Scrolls poislukien). Ja koska Slaine on vielä ärsyttäväkin, kuuluu lopputuomio: tarpeeton peli, johon on tärvätty potentiaalisesti mainio lisenssi. Ja se oli vielä keltisti sanottu. Tekstipelimiesten kannattanee kuitenkin tarkistaa asia.

Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	**

Nnirvi

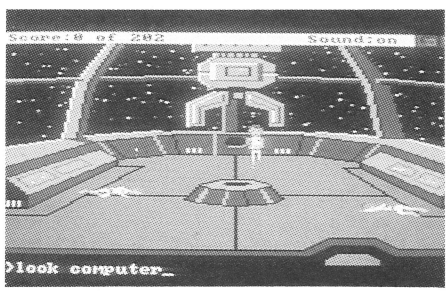
Sierra

Amiga

Space Quest

Sierran taannoinen King's Quest oli jatkoosineen niin suuri menestys, että samaa pelitekniikkaa on päätetty soveltaa myös Sierran uusimpaan seikkailuun Space Questiin.

Pelihahmo liikkuu pelialueella huoneesta toiseen kuin parhaassa toimintaseikkailussa konsanaan. Kiinnostavan kohteen tullessa eteen tilanne kuitenkin muuttuu eli käskyt annetaan näppäimistöltä seikkailupelien tapaan. Tämä ristisiitos toimii yllättävän hyvin, sillä seikkailun maailma on riittävän laaja, ja sitä kuvaavat kuvat riittävän tarkkoja sekä käskyjä tulkitseva parseri riittävän tehokas tulkitsemaan monimutkaisiakin komentoja.



Seikkailun juoni on seuraava:

Earnonin tähtijärjestelmän aurinko on sammumassa. Earnonin parhaat tiedemiehet kokoontuvat avaruusalus Arcadialle kehittämään uutta aurinkogeneraattoria, jonka avulla jokin Earnonin elottomista planeetoista voitaisiin muuttaa uudeksi auringoksi.

Kokeet onnistuvat, mutta Earnonilta karkoitetut avaruusrosmot saavat vihiä asiasta ja kaappaavat Arcadian kiristääkseen Earnonia, sillä aurinkogeneraattoria voitaisiin käyttää myös Earnonin asuttuihin planeettoihin. Kaappaamisen yhteydessä koko Arcadian miehistö surmataan siivouskomerossa torkkuvaa siivoojaa lukuunottamatta, joka saakin sitten pelihahmon homman itselleen. Jotakin tarttis tehdä, mutta mitä, kas siinäpä pulma.

Grafiikka:	9
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Jyrki J. J. Kasvi

Firebird

Atari ST, C-64

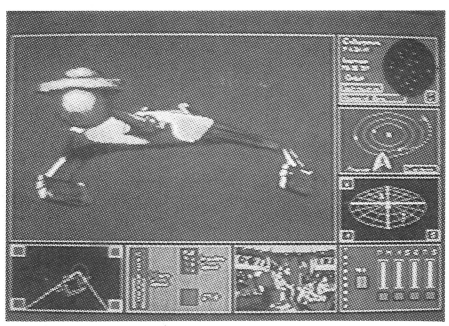
Star Trek: The Rebel Universe

Kun olin pieni, isoisäni kertoi oman isoisänsä kertoneen että Firebird aikoo julkaista todellisen megapelin nimeltä Star Trek.

Nyt kun tämä ihme on vihdoin saapunut lukemattomien viivästysten ja väärien hälytysten jälkeen, onko ihme että odotan pelilltä paljon. Vaan miten käy? Joutuuko uskollinen Trekkie jälleen kerran nielemään tuopillisen kitkerää pettymystä?

Arvostelijan lokikirja, tähtipäiväys 1988: Enterprise on komennettu Karanteenialueelle, jossa sillä on viisi vuotta aikaa kukistaa kapina. Heti Enterprisen saavuttua alueelle se eristetään Kleinin kehällä, joka mikään voima ei voi murtaa. Jos Enterprise epäonnistuu jää se satojen planeetojen kanssa ikuisiksi ajoiksi Kleinin kehän vangiksi.

Star Trekin tekninen toteutus on ihailtavaa. Grafiikka on upeaa (suurimmaksi osaksi), pelisysteemi on helppokäyttöinen ja miellyttävä ja Star Trekistä peräisin olevat digitoidut kommentit lisäävät pelin viehätystä. 'Beam me up, Scotty' tosin loisti poissaolollaan.



Enterprise voi vierailla sadoilla planeetoilla, ja osaan voi lähettää laskeutumisryhmän, joka joutuu kohtaamaan erilaisia pikku arvoituksia. Välillä otetaan yhteen niin Klingonien, Romulaanien kuin kapinalliseksi kääntyneiden federaation alusten kanssa. Kaikki tarvittava ja vähän enemmänkin selvitetään ohjekirjassa, jota ilman pelistä ei oikein tule mitään.

Mutta mutta: megapelin aineksia ei Star Trekissä ole. Pelaajalle ei ole jätetty tarpeeksi tilaa toteuttaa itseään. Osa planeettojen pinnalla kohdattavista arvoituksista ratkeaa yritys-erehdys-menetelmällä, ja se ei ole kovinkaan hauskaa. Taistelutilanteessa pelaajan huvi koostuu maalin valinnasta ja tulituksesta sopivassa kohtaa. On Star Trekissä silti puolensakin, mutta joku Elite olisi kannattanut tutkia tarkkaan ennen tämän pelin tekemistä. Siinä on ikuinen megapeli.

Pahaa pelkään, että tulevat kotimikroversiot eivät onnistu edes yhtä hyvin kuin tämä ST-versio. Ja ST:n omistajien kannattaa tutustua peliin ennen ostamista. Hyvä muttei mega. Nirk out.

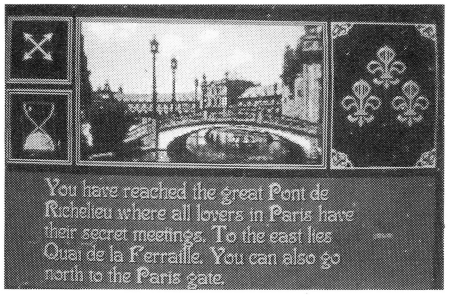
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Nnirvi

American Action

Amiga, C-64

The Three Musketeers



Ruotsalaisen pelifirman valmistama TTM on melko erikoinen peli. Sitä ohjaillaan tavalla, jota ei usein näe. Siinä ei joystick kulu, eikä hiirikäsi väsy. Herää kysymys, kuinka tätä sitten pelataan? No, yksinkertaisesti painamalla spacea, returnia, kursorinäppäimiä ja numeroita 1—5.

Monet lienevät lukeneet Alexandre Dumasin kirjan Kolme muskettisoturia. TTM pohjautuu sen juoneen.

Tapahtumat alkavat Pariisissa, jossa kuningatar Anna ja englantilainen ministeri The Duke of Buckingham tapaavat toisensa salaisesti. Yksi kardinaali Richelieu'n miehistä näkee, kun Anna antaa Dukelle rasian, joka sisältää 12 timanttia. Hän kertoo tästä kardinaalille, joka myös rakastaa kuningatar Annaa... ja vihaa Dukea.

Pirullinen kardinaali suunnittelee suhteen saattamista kuninkaan tietoon. Hän lähettää vakoojan varastamaan kaksi Duken timanteista ja painostaa kuningasta pitämään tanssiaiset ja vaatii kuningatarta pukemaan nämä 12 timanttia ylleen.

Kuningattaren ystävä tietää miehen joka pystyy palauttamaan timantit takaisin. Mies on kuuluisa D'Artagnan, jota pelaaja ohjaa.

D'Artagnan voi myös pyytää Athoksen, Porthoksen ja Aramiksen mukaansa, mikä kannattaakin tehdä, sillä tehtävä ei tule olemaan helppo.

Pelin graafinen puoli on lähes täydellinen. Todella siistit kuvat jokaisesta eri paikasta on digitoitu taidokkaasti. Kuvat eivät ole suuria, mutta sitäkin tarkempia. Teksti on isohkoa ja sitä on helppo lukea.

Tekstipelille tyypillisesti TTM:n suurin ongelma on englannin kieli. Sanakirjan avulla pelaamisesta ei tule mitään, sillä pelissä on käytetty runsaasti lyhenteitä, joita Suomen koululaitos ei opeta.

Pelin musiikit ovat yksinkertaisia piipityksiä, joita ei pakottamatta kuuntele kahta minuuttia pidempään. Tarkoituksena lienee ollut saavuttaa jonkinlaista vanhanaikaista tunnelmaa.

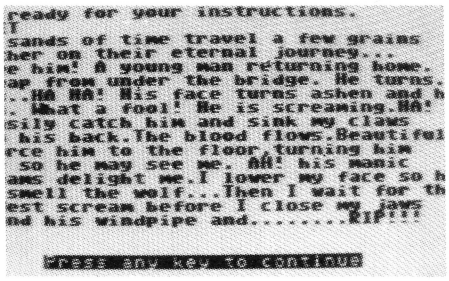
Puutteista huolimatta peliä voi suositella kaikille, jotka ovat rikkoneet kaikki joystickinsa tai saanet 'ilotikkukyynärpään' ja joiden englanninkielen taito on vähintäin hyvä.

Grafiikka:	**10 (Amiga)**
Musiikki:	**6**
Äänet:	**—**
Toteutus:	**9**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********
	J-P. Santikko & T. Kotipelto

CRL

C-64

Wolfman!



CRL on tullut jo kuuluisaksi uusista seikkailupeleistään, joille on Englannissa lyöty ikärajat. Kauhuaiheisiin perustuvat pelit kuulemma saavat ihon kananlihalle digitoituine grafiikkakuvineen ja ahdistavine teksteineen. Aiheina on ollut jo Frankenstein ja Viiltäjä-Jack, ja CRL:n uusimman kauhuseikkailussa Wolfmanissa joudutaan tekemisiin ihmissuden kanssa. Hrrr!

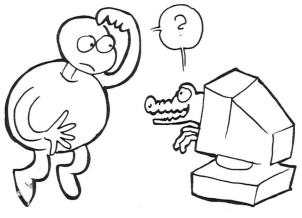
Pelin alussa herät kotoasi kädet, kasvot ja vaatteet veressä. Mieltäsi vaivaava painajainen osoittautuu todeksi, kun sinulle selviää, että olet ihmissutena tappanut nuoren tytön. Lähdet epätoivoiselle pakomatkalle löytääksesi parannuksen kiroukseen. Matkalla kohtaat neito Nardian, jonka avustuksella sinun on vaivalloisen matkan jälkeen mahdollisuus purkaa kirous, jos selviätte elävinä tarpeeksi pitkään. Pelin kuluessa uhkaavat monet vaarat, joista vähäisin ei ole sankarissa itsessään piilevä peto.

Peli on kokonsa takia kasetilla kolmessa eri osassa, jotka pelataan peräkkäin läpi. Suuren osan muistitilasta vievät digitoidut grafiikkakuvat, joten itse peli ei ole kovinkaan laaja. Paikkoja on melko vähän ja niiden kuvaukset rajoittuvat pelissä etenemisen kannalta tärkeisiin asioihin. Niinpä peli on vaikeusasteeltaan melko matala ja eteneminen kohti ratkaisua loogista. Paikka paikoin peli onnistuu luomaan varsin kammottavaa tunnelmaa ja digitoidut grafiikkakuvat raadelluista päistä auttavat tässä suhteessa asiaa kummasti. Näppärä yksityiskohta on se, että päähenkilön muuttuessa ihmissudeksi myös tekstin väri muuttuu valkoisesta mustaksi.

Peli ei ymmärrä parserin heikkouden takia kovinkaan monia sanoja, joten mitään Infocomin tai Magnetic Scrollsin tasoa on turha odottaa. Peli ei tyydytä vaativia seikkailupelifaneja. Ääniä ei tietystikään ole lainkaan.

Parasta tai pahinta pelissä on tunnelma, joka on kuin Yöjutuista reväisty. Onko se sitten sairasta, pelottavaa vai naurettavaa, on makukysymys. Pienimmille peliä ei voi suositella, mutta harvalla alle kuusitoistavuotiaalla riittää muutenkaan kielitaitoa ja kiinnostusta pelata tekstipelejä, joten sensurointia tuskin tarvitaan. Oikean fiiliksen tavoittamiseksi heitä kasetti nauhuriin täydenkuun aikaan ja pimennä valot.

Grafiikka:	**8**
Äänet:	**ei ole**
Parseri:	**7**
Laajuus:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******
	Pasi Hytönen





Muut

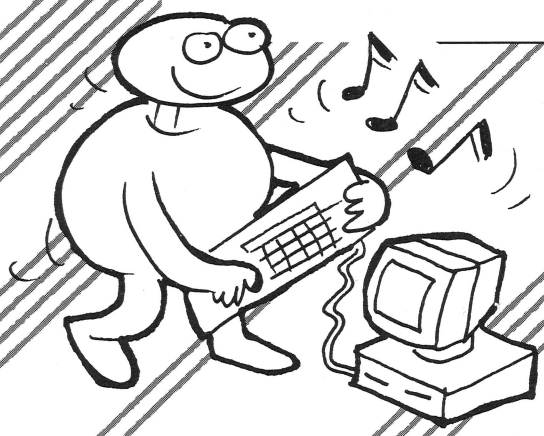
Tottakai on joukko ohjelmia, jotka eivät suostu asettautumaan minkään mukavan nimikkeen alle. Mutta ei auta niskoittelu: nimike 'muut' kattaa kauniisti nämäkin.

Nämä harvinaiset tapaukset eivät edes välttämättä ole pelejä. **Ecokaan** ei ole seikkailupeli, ei varsinaisesti roolipeli vaan jotain aivan uutta.

Neuvostoliittolainen älypeli **Tetris** oli vaikuttava ensityö Idän Karhulta ja keräsi runsaasti suitsutusta. Lisää älynystyröiden rassaamista tarjoaa erinomainen **Deflektor**.

Shoot'em Up Construction Kitillä tekaisee näyttäviä pelejä ilman vihkiytymistä Pyhän konekielen kulttiin ja **Microrhythm** sopii erinomaisesti rumpumusiikin ystäville.

Mutta puhukoon arvostelut puolestaan.

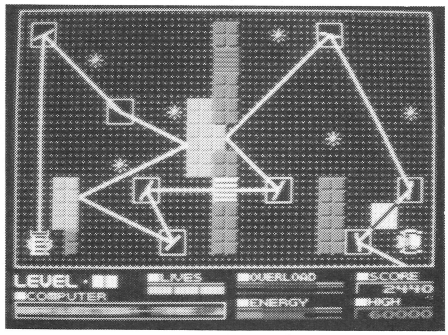


Muut pelit



Gremlin Graphics — C-64, Spe, Ams

Deflektor



Oletko koskaan haaveillut olevasi operaattori, joka sinnikkäästi ohjailee peileillä vikkelää (300.000 km/s on aika vikkelää) lasersädettä? Nyt voit vihdoinkin toteuttaa tämän unelman, joka on kiehtonut ihmiskuntaa aina ensimmäisestä Australopithecuksesta lähtien.

Deflektorin idea on varsin omaperäinen. Pelaajan pitää ohjailla aina päällä olevaa lasersädettä tuhoamaan kentällä olevat 'solut'. Pelaaja ei ohjaile sädettä, vaan lähinnä kentällä olevia peilejä. Ohjaus tapahtuu joystickillä ja kursorilla. Muut kentällä olevat esineet joko heijastavat, imevät tai jopa siirtävät säteen. Kun kaikki solut on tuhottu täytyy säde johtaa vastaanottimeen, jolloin siirrytään toiseen kenttään. Kaikesta täytyy suoriutua ennenkuin energia loppuu. Ongelmia aiheuttaa pöpö nimeltä Gremlin, josta on hauska väännellä peilejä sinne sun tänne.

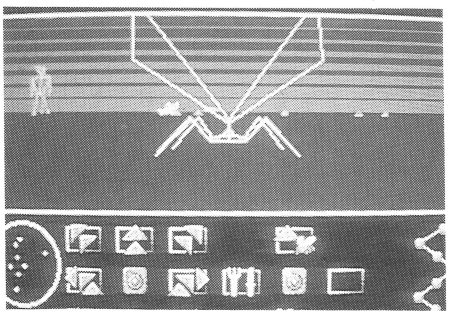
Varsinainen vaara on ylikuormitus. Jos säde heijastuu takaisin kohti laseria, on liian pitkä tai sojottaa kohti kentällä olevia miinoja, alkaa ylikuormitusmittari kohota. Ja jos pilari nousee loppuun saakka, 'Boom Boom Boom' kuten peli asian ilmoittaa.

Pelinä Deflektor on älsän vänkä. Siinä edistyy aina tarpeeksi, jotta joystickistä on vaikea luopua. Ylikuormittaminen saattaa olla vahingollista laservälineistölle, harmaalle aivosolukolle se tekee pelkästään hyvää. Grafiikka ja pelisysteemi ovat toimivia ja vaikkei Deflektoriin mitään maanista hinkua muodostukaan, tulee sitä pelattua vähän väliä. Ei mikään pakko-ostos, mutta saa vilpittömän siunaukseni.

Grafiikka: 8
Äänet: 8
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nnirvi

Ocean — ST,Amiga

Eco



Olet jumala. Tai pikemminkin hämähäkki (tai kärpänen, jos käy tuuri), joka haluaa kehittyä kohti ihmisyyttä. Joka tapauksessa voit itse räplätä geenejäsi ja määrätä kehityksesi suunnan.

Todella loistavaan ideaan pohjautuva Eco on Oceanin ensimmäinen vain 16-bittisille tarkoitettu peli ja Denton Designin käsialaa. Ennakkotiedot Ecosta herättivät mielenkiintoni ja odotin malttamattomasti tilaisuutta leikkiä jumalaa. Kunnes sitten 3,5 tuuman disketti leijui levyaseman päällä ja sanoi: "Tulkoon peli." Ja peli tuli. Ja millainen peli! Visuaalisena kokemuksena Eco on vailla vertaa. Eläimet on animoitu vektorigrafiikalla todella kauniisti ja luonnonmukaisesti. Hiiri ja ikonit -ohjaus toimii erinomaisesti. Toteutus on priimaluokkaa.

Peli sitten pettääkin. Juuri muuta ei nimittäin tapahdu kuin ruoan ja parittelukumppanin hakua. Vaikka moni ihminen ei elämältään enempää toivokaan niin minä odotin huomattavasti enemmän vaihtelua. Geenimanipulaation tuloskin vaihtelee huimasti. Toisinaan voi tahia sukupolvikaupalla saamatta palkakseen muuta kuin pitemmät siivet, toisinaan kehitys etenee jättiloikin. Onnistuin kerran kehittymään kärpäsestä ihmiseksi kolmessa sukupolvessa, mikä ei vastaa näkemyksisäni kehitysopista. Bonuksena jatkoin kehittymistäni etanaksi.

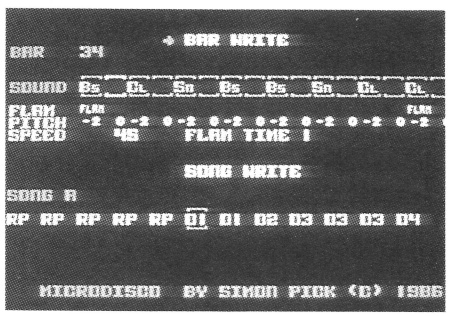
Koska 16-bittisiä ei vaivaa kirous nimeltä kasettiasema olisi Denton voinut panostaa paljon laajempaan peliin. Tunnustan kyllä pelaavani Ecoa enemmän kuin mielelläni, mutten itsekään tiedä miksi.

Kauan sitten kului ihmisen luomiseen 7 päivää. Minä tein saman puolessa tunnissa. Niin ne tietokoneet nopeuttavat yksinkertaisimpiakin asioita.

Grafiikka: 10
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: ****
Nico

Firebird — C-64

Microrhythm +



Microrhythm plus edustaa Firebirdin Silver Range -halpaohjelma tuotantoa. Edeltäjänsä Microrhythmin tapaan tämäkin on rumpusyntetisaattori. Parannuksia on uuteen versioon tullut roimasti.

Ohjelma koostuu neljästä osasta jotka ainakin kasettiversiossa täytyy ladata kukin erikseen: Microlatin, Microdisco, Microvocal ja Microtune. Kaikki osat ovat rakenteeltaan samanlaisia, erot ovat vain rumpusoundeissa. Opittuasi siis käyttämään yhtä osaa, osaat käyttää myös kaikkia muita.

Rumpusoundit on muokattu digitoimalla. Kussakin osassa on 13 erilaista rumpukalausta, joita voi yhdistellä mielensä mukaan rumpukompiksi. Komppieditori on helppokäyttöinen ja sen käyttäminen on oikein kätevää. Ideana on muodostaa bareja, siis erilaisia komppipätkiä, ja yhdistellä sitten barit kappaleeksi song editorin avulla. Barit on numeroitu nollasta sataan. Kullekin Barille voi määrätä erikseen pituuden ja soittonopeuden.

Jokaiselle iskulle voi antaa jonkin 17 eri sävelkorkeudesta. Tämä on erittäin hyvä toiminto, sillä näin saadaan pitkiä tom-fillejä ja eri korkuisia rumpuja. Lisäksi jokaiselle iskulle voi määrätä kaiun, jolloin Microrhythm soittaa ta-tam pelkän tamin sijasta. Valmiin mestariteoksen voi tallentaa ja ladata, mutta valitettavasti kasettiversiossa ei ole levyasematoimintoja.

Microrhythmissä on rumpusoundeihin kiinnitetty paljon huomiota ja niinpä ne ovat erittäin luonnonmukaiset. Microlatinissa on digitoitu afro-soundeja. Microdisco tarjoaa jykevän discorumpusetin. Microtunella pystyy tekemään sävellyksiä, sillä sen soundit ovat bassoääntei tä, joiden korkeutta muun-

tamalla saadaan nuotit.

Kaikkein paras osa on kuitenkin Microvocal. Siinä on rumpusoundeina ihmisen sanelemia ääntеitä. Microvocalia rumpatessani olin kuolla nauruun saatuani aikaiseksi hupaisia lauseita rytmin sekaan. Esimerkkinä mainittakoon seuraavat ääntеet: Yeah, pau, hei, aah, ooh, tah, klonk ja hujap...

Äänet: 10
Kiinnostavuus: 10
Helppokäyttöisyys: 8
Yleisarvosana: *****
Jori Olkkonen

Outlaw/Palace Software — **C-64**

Shoot'em Up Construction Kitt

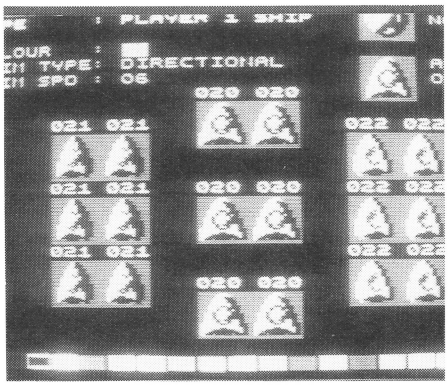
Sensible Softwaren pojat iskevät jälleen. Takana ovat hyvä Parallax ja loistava Wizball, joten oli syytäkin odottaa poikien seuraavaa tarjousta pelien kloonausta sairastavalle maailmalle. Ja kun SEUCK viimein latautui innosta kupruilevaan C-64:ään, kävi ilmi että odotus ei ole tosiaankaan ollut turhaa.

SEUCK on ampumapelien ystäville parasta mannaa sitten Space Invadersin. Nyt loppuvat marinat ampumapelien huonoudesta, koska jokainen voi tehdä juuri oman mielensä mukaisen pelin. Ja epäileville tuomaille kerrottakoon välittömästi, että SEUCK mahdollistaa Uridiumin tasoisten pelien tekemisen, jos suunnittelijalla vain on siihen edellytykset.

Koko homma perustuu suureen määrään valikkoja, joiden avulla käyttäjä piirtää spritet ja taustat, suunnittelee animaation ja uudet kirjaimet, säätää ääniefektit ja valitsee värit.

Kasetilla on mukana neljä valmista peliä, jotka latautuvat muistiin yhtäaikaa SEUCKin kanssa. Pelaamalla, tutkimalla ja muokkaamalla näitä oppii todella nopeasti SEUCKin perusteet. Kaikenlaiset kikat ja temput oppii vain aloittamalla alusta ilman minkäänlaisia esimerkkejä.

Kasetin ensimmäinen peli Slap 'N' Tickle on vakuuttava esimerkki SEUCKin mahdollisuuksista osaavan käyttäjän käsissä. Se lyö laudalta useimmat vastaavanlaiset tuhoamispelit.



SEUCK koostuu kymmenestä päävalikosta, jotka kaikki jakautuvat useisiin alavalikoihin. Sprite-editori on luonnollisesti apuohjelma, jolla suunnitellaan kaikki pelin spritet. Alkukuvaeditorilla muokataan kirjaimet uuteen uskoon, piirretään pelille logo ja kirjoitetaan alkutekstit. Taustaeditorilla piirretään pelin taustat ja esine-editorilla puhalletaan spriteihin henki määräämällä niiden paikat, värit ja animaatiot. Tasoeditorilla määritellään jokaisen tason tyyppi, nopeus ja kesto. Äänieditori mahdollistaa efektien muokkauksen ja vihollиseditorilla piirretään vastustajien liikeradat. Näiden lisäksi loput kolme valikkoa sisältävät oman aluksen liikkeiden, värin ja nopeuden määrittelyn, pelin testaamisen ja tallennuksen. Lopullinen peli lähtee tallennuksen jälkeen käyntiin itsenäisenä pelinä ilman SEUCKia.

Omaa peliään voi kokeilla missä vaiheessa tahansa, vaikka pelkillä spriteillä, tai ilman spritejä pelkin vierivin taustoin.

Koska SEUCKiin on ahdettu kaikki tämä ja vielä paljon muuta, on selvää, että C-64:n muisti on viimeistä bittiä myöten täynnä. Ohjelma on tehty ja viimeistelty esimerkillisen huolellisesti.Jokainen pienikin yksityiskohta kielii ohjelmoijien tarkoituksesta tehdä ohjelmasta niin yksinkertainen ja helppotajuinen, että sitä osaa käyttää kuka tahansa. Kertakaikkiaan, SEUCK on jokaiselle ampumispeleistä vähänkin kiinnostuneille pakko-ostos.

Kaiken tämän kehumisen jälkeen pitää tasapuolisuuden nimissä kertoa, että puutteitakin löytyy. Ensiksikin, SEUCKilla ei voi piirtää pelilleen latauskuvaa. Toiseksi, C-64:n muisti ei antanut mahdollisuutta liittää mukaan musiikinteko-ohjelmaa, joten peleissä ei ole musiikkia. Mutta kokemuksesta voin sanoa, että nämä puutteet eivät haittaa pienimmässäkään määrin. Hiottuaan megapeliään useita tunteja, huomaa ettei musiikin tai latauskuvan puute häiritse pätkääkään.

Koska SEUCK ei oikeastaan ole peli, on sille erittäin vaikeaa antaa minkäänlaisia arvosanoja perinteisillä tavoilla. Niinpä täytyi keksiä uudet arvosteluperusteet, kuten alempana näkyy. Osta SEUCK, et tule katumaan sitä.

Käyttäjäystävällisyys: 10
Viimeistely: 10
Kiinnostavuus: 10
Mahdollisuudet: 10
Yleisarvosana: *****
Petri Teittinen

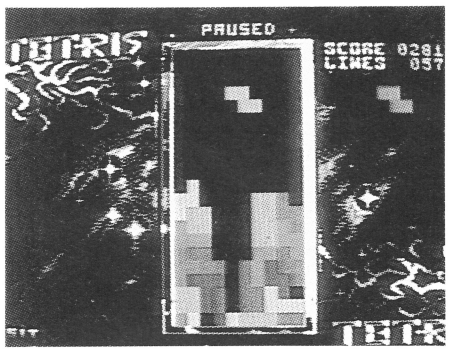
Mirrorsoft — **C-64, ST, Amiga, PC, Spe, Ams, MSX**

Tetris

Historiallinen hetki: ensimmäinen tietokonepeli Rajan takaa. Mikä peli? GhostbustersBusters? Parapsykologia saa kuitenkin keliä, sillä kysymyksessä on neuvostolisäys pelimaailmaan.

Itseasiassa vain Tetriksen idea on importoitu idästä, kaikki pelin versiot ovat länsimaista käsialaa. Vaan millainen tämä ihmepeli Tetris sitten on?

Pienen pelikentän yläosasta tippuu yksi kerrallaan erimuotoisia palasia, joita saa liikutettua sivusuunnassa ilotikun kanssa. Fiirellä saadaan kappaletta pyöriteltyä ympäriinsä. Pelissä on tarkoitus muodostaa koko kentän ylittäviä suoria rivejä sijoittamalla paloja sopiviin kohtiin. Kun tällaisen rivin saa



syntymään, poistetaan se ja muut rivit tippuvat alemmaksi. Näppärää, kun ottaa huomioon että peli päättyy jahka rivit ylettyvät ylimmälle riville.

Luettuna peli kiinnostaa suurinpiirtein yhtä paljon kuin puhelinluettelo. Jostain käsittämättömästä syystä sitä kuitenkin tulee väänneltyä parhaimmillaan tuntikaupalla. Tetristä on mahdoton pelata 'vain yhtä peliä pikapikaa'.

Pikku miinusta käännökset saavat pisteytyksen yhteensopimattomuudesta ja ST- ja Amiga-versioiden turhasta kikkailusta. Isompaa miinusta tulee hinnasta. Tetris on loppujen lopuksi varsin yksinkertainen peli, joten Mirrorsoft olisi hyvinkin voinut julkaista sen puoleen hintaan. Voi, hyvin on veli venäläinen pelin tehnyt. Nyt vain odottamaan Mig-29 Strike Eaglea Mikroprosenovskilta.

Grafiikka: mitä siitä!
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Nitris

PELIARVOSTELUT

4th & Inches 69
Academy 82
Advanced Tactical Fighter 47
Agent X II — The Mad Prof's Back 46
Airborne Ranger 46
Alien Syndrome 46
Andy Capp 32
Apollo 18: Mission to the Moon 82
Arkanoid II: Revenge of Doh 62
B-24 83
Backlash 47
Bad Cat 69
Bard's Tale III: Thief of Fate 100
Basil The Great Mouse Detective 32
Basket Master 69
Bermuda Project 32
Bionic Commando 47
MDNMBismarck 91
Black Lamp 33
BlackJack Academy 91
Blazer 48
Blood Brothers 48
BMX Kids 70
BMX Simulator ja Pro 82
Bravestarr 33
Bubble Bobble 62
Buggy Boy 70
Carrier Command 83
Chessmaster 2000 91
Clever & Smart 33
Colonial Conquest 92
Cosmic Causeway 62
Cybernoid 48
Dark Castle 34
Deflektor 112
Demon Stalkers 100
Desolator 49
Destroyer 84
Diablo 92
Dream Warrior 49
Driller 34
Druid II 100
Dungeonmaster 101
Earl Weaver Baseball 70
Ebonstar 63
Eco 112
European 5-A-Side 71
F/A-18 Interceptor 84
Ferrari Formula One 71
Fire And Forget 71
Firefly 49
Freddy Hardest 34
Frightmare 34
Galactic Invasion 84
Galaxy Fight 50
Garfield 35
Garrison 101
Gauntlet II 101
Gee Bee Air Rally 71
Goldrunner 50
Gothik 102
Grand Prix Simulator 72
Great Giana Sisters 50
Grid Start 72
Gutz 35
Hat Trick 72
Hercules 73
High Frontiers 92
Hopping Mad 63
How To Be a Complete Bastard 35
Hunter's Moon 50
Hysteria 51
I Alien 36
Ikari Warriors 51
Imperium Galactum 93
Implosion 51
Impossible Mission II 36
Indiana Jones and the Temple of Doom 36
Indoor Sports 73
Insanity Fight 51
International Karate + 73
IO 52
Jack the Nipper II 37
Jet II 85
Jet-boys 52
Jinxter 107
Joe Blade 37
Johnny Reb II 93
Last Mission 52
Leisure-Suit Larry 107
M.A.C.H 53
Madballs 63
Maniac Mansion 108
Marauder 53
Mask 38
Mask II 38
Masters of The Universe: The Movie 38
Mickey Mouse — The Computer Game 39
Microrhythm + 112
Mini-Putt 74
Morpheus 53
Nebulus 64
Netherworld 39
Night on the Tiles 64
Ninja Mission 74
Northstar 39
Obliterator 40
Octapolis 40
Ogre 94
Oids 54
Outrun 74
Pac-Land 41
Patton vs. Rommel 94
Phantasie III — The Wrath of Nikademus 102
Phantasm 54
PHM Pegasus 85
Pinball Wizard 85
Pink Panther 41
Pirates! 103
Platoon 41
Pogostick Olympics 75
Ports of Call 94
Power at Sea 95
Predator 54
Prohibition 55
Project: Stealth Fighter 86
Psycho Soldier 64
Quedex 65
Rampage 65
Rastan 42
Red L.E.D. 66
Return to Atlantis 103
Rimrunner 55
Road Blasters 75
Roadwar Europa 103
Roadwars 55
Rolling Thunder 56
Romantic Encounters at the Dome 108
Saboteur II 42
Samurai Warrior 42
Scary Monsters 43
Shackled 104
Shiloh: Grant's Trial in the West 95
Shoot'em Up Construction Kitt 113
Sidewalk 108
Skate Crazy 75
Skate or Die 76
Skyfox II 86
Slaine 109
Space Quest 109
Space Station 56
Speedrumbler 56
ST Protector 57
Star Fleet I: The Battle Begins 95
Star Trek: The Rebel Universe 109
Star Wars 57
Starfox 87
StarRay 57
Stellar Conquest 96
Street Fighter 76
Street Hassle 76
Street Sports Baseball 77
Strike Fleet 87
Super Sprint 77
Tai-Pan 43
Tank 58
Target; Renegade 78
Task III 58
Terramex 44
Terrorpods 96
Test Drive 87
Tetris 113
The Empire Strikes Back 58
Thexder 59
Three Musketeers 110
Thundercats 66
Thunderchopper 88
Thundercross 59
Time Fighter 44
Train 88
Trantor — The Last Stromtrooper 59
TRAZ 66
Trojan Warrior 60
Troll 67
U.S.A.A.F. 96
Ultima V 104
Universal Military Simulator 88
Venom Strikes Back 44
Virus 60
Vixen 67
War in the South Pacific 97
Wargame Construction Set 97
Warship 98
Way of The Little Dragon 78
Western-Games 78
Winter Olympics '88 78
Wizards Crown 105
Wolfman! 110
World Class Leaderboard 79
World Tour Golf 79
WWF Wrestling 80
Xenon 60

Asematunneli
00100 Helsinki
(Pohjakerros)

CHIPPER©

Palvelemme ma - la klo 10 - 18, sunnuntaisin klo 12 - 18!

Soita GameLine: 90 - 657 081! **Joka päivä** kello kuuteen!
Toimitamme testattua tavaraa myös postiennakolla!

Kysy meiltä tässäkin numerossa mainittuja pelejä ja kaikkea muutakin alan tavaraa mm. seuraaviin laitteistoihin:

-Atari 2600, 800XL, 130XE, 520ST,
1040ST, Mega ST 2, Mega ST 4, PC1, PC2
-Amiga 500, 2000
-Amstrad 1640 ja muut PC-koneet
-Apple IIC, IIE, IIE+
-Commodore Vic-20, 16, 64, 128(D)
-Macintosh Plus, SE, II MSX-koneet

Tarjoamme Sinulle työkalut tehokkaaseen ajanviettoon:

Hyötyohjelmat, kirjoittimet, ilotikut, säilytyskotelot, levykkeet ym...saat KAIKEN yhdestä paikasta!

Asematunnelin Chipper -
yksilöllistä palvelua juuri Sinulle!

HUIPPUKOKOELMA

Maahantuoja:

Toptronics Ky

Nuppulantie 35, 20310 Turku
Puh: (921) 546 666, Fax: (921) 546 777

Jälleenmyynti:

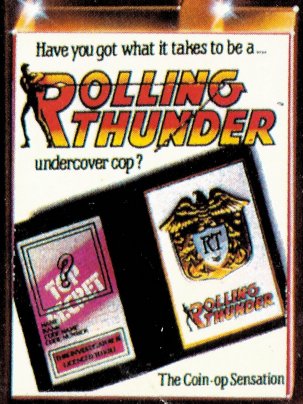
Info-kirjakaupat, Koneveljet-, Expert-, Hirvox-, Musta Pörssi -liikkeet, Soko ja Prisma-tavaratalot sekä muut hyvin-varustetut erikoisliikkeet

GAME

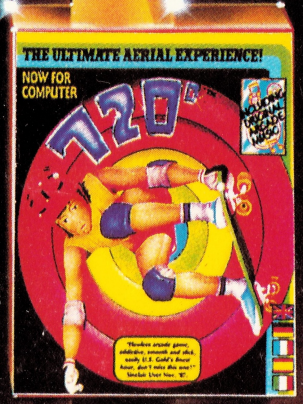


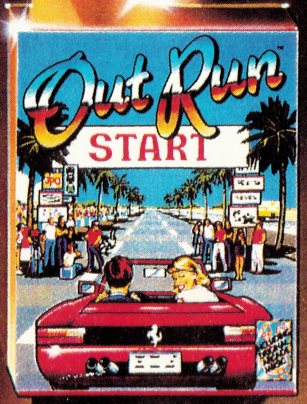












WORLD BEATERS

AMSTRAD CPC

COMMODORE 64

U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham
B6 7AX. Tel: 021 356 3388

The Name of the Game!

10 000 kpl:n PELIVUORI

Tule ja valloita

Alkaen **19,-** kpl



Muut hinta-luokat

29,-, 39,-,
49,-, 59,-

10.000 kpl pelivuori

Info tekee tilaa joulun uutuustuotteille ja poistaa yli 10.000 tietokonepeliä. Mukana on sekä kasetti, että disketti-pelejä. Uusia ja vanhoja. Yksittäisiä ja kokoelmia. Huonoja ja todella hyviä. Nyt on hinnat kohdallaan. Alennukset jopa 80%. Et maksa posti-maksuja ja pelin saat käyttöösi heti. Tule ja tsekkaa!

Kymmeniä nimikkeitä mm. seuraavat:

Enigma force
I.C.U.P.S.
Sidewize
The comet game
720°
The doom tube of dr. Megalomann
Cholo
Inferno
Scary monsters
Mystery of the Nile
Ramparts
Last mission

INFO