

PELIT

2

CD-ROM



1



2



3



4



5



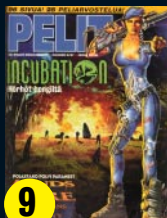
6



7



8



9



10

Vuosikerta-
hakemisto

Ohjelma-
arkisto

Tietoa
ohjelmista

TOMB RAIDER, SHATTERED STEEL, LARRY VII

PELIT

Lempparitikut
kestotestissä

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ
NUMERO 1/97 ★ HINTA 29 MK

HÄKELLYTTÄVÄN HIENO

Tomb Raider

Kadonneen
aarteen
metsästäjän

Larry VII

Naisjahdissa
Lemmenlaivalla

Shattered Steel

Menevää
mechailua

KUN PELI
MENE PUTKEEN

Hyperblade

HYVIEN
SANKAREIDEN
JUHLA

Heroes of Might and Magic II

Master of Orion 2 Battle at ANTARES

Galaktista
valtapeliä

Äänestä paras kansi

VOITA
KASA PELEJÄ!

PAL.VKO 9707



609354-97-01

PELIT

1/97

Kannen kuva: Tomb Raider
© Gore Design Ltd.

TOIMITUS Toimitus@pelit.fi
Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pelit.fi
Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pelit.fi
Toimittaja Niko Nirvi, Nnirvi@pelit.fi
Taitto ja piirroset Wallu, Wallu@pelit.fi
Valokuvaaja: Pekka Väänänen
Avustajat: Mikko Alapuro, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylähti, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joono Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta
Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps (09) 561 1100 ja (09) 565 3922
Maksullinen linja: 06000-01010, 2,20 mk/min + ppm
Syöpit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795
Kotisivu: www.pelit.fi

ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi

Myyntipäällikkö: Jussi Killamo

Ilmoitussihteeri: Leena Lahdelma

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT

Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaita johtavasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisesta siltuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisuajankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (09) 120 670

Kirjatilaukset (09) 120 671

Tilausten irtisanomiset (09) 506 691 00

Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: nappäite tai pyörillä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitepöytäkirjasta yläviriltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnat.

Muut asiat (09) 120 670 (osoite- ja muutokset ym.)

Osoite- ja muutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk kestollisuus 255 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 275 markkaa

Kestollisuus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestollisuushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media Company Oy

Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela

LEHDENMYynti

Tuotepäällikkö: Pauliina Kalvola

Lehti julkaisee sitoumukselta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997

ISSN 1235-1199

Kuudes vuosikerta.

Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
Erikoislehdet



Tomb Raider sivulla 44.

Arvostelut

Esimulgasut16

Kaj Laaksonen, Tytti Paananen.

Magic: The Gathering, Rama ja Scorcher.

Master of Orion 2: Pelit-BBS

Battle at Antares24

Nnirvi. MicroProsen klassikon, mainion avaruusstrategiapelin kakkososa.

Shattered Steel Pelit-BBS26

Joono Vainio. Mechisimun ja 3D-räiskinnän yhdistelmä Interplaylta.

Orion Burger28

Tapio Salminen. Mitä lihaa onkaan hampurilaisesi välissä? Eidos Interactive.

Grand Prix

Manager 2.....Pelit-BBS 30

Toni Virta. Hanki sponsoreita, virittele ja rakenna F1-autoja MicroProsen manageripelissä.

Leisure Suit Larry 7: Pelit-BBS

Love for Sail32

Tapio Salminen. Larry palaa seikkailemaan entistä paljastavammin ja ilman vakituistavan Sieralta.

Fragile Alliance.....Pelit-BBS 34

Kimmo Veijalainen. Gremlinin kevytstrategiaa kauniissa paketissa.

Hyperblade.....Pelit-BBS 36

Kaj Laaksonen. Activisionin futuristista väkivaltaurheilua.

Necrodome.....Pelit-BBS 37

JTurunen. SSI/Mindscape yhdistää autot ja 3D-räiskinnän.

Heroes of Might

and Magic II.....Pelit-BBS 40

Tuija Lindén. Hämäävän yksinkertaisen, mutta ensiluokkaisen strategiapelin jatko-osa New World Computingilta.

Destiny.....Pelit-BBS 42

Pekka Ihanne. Interactive Magic yrittää matkia yhtä aikaa Civilizationia ja Doomia.

Tomb Raider.....Pelit-BBS 44

JTurunen. Core Designin odotettu: toimintaa ja seikkailua mahdollistavana sekoituksena.

Daytona USA.....Pelit-BBS 46

Kaj Laaksonen. Segan kolikkopelin PC-version pilaa surkea ohjattavuus.

Wooden Ships,

Iron Men.....Pelit-BBS 47

Pekka Ihanne. Eidos Interactiven laivat kulkevat purjeilla Napoleonin aikakaudella.

Realms of the

Haunting.....48

Tapio Salminen. Gremlinin seikkailu on pelottava ihan oikeasti.

3 Skulls of the

Toltecs.....50

Tytti Paananen. Länkkäriseikkailu Warner Interactivelta.

Mummy: The Tomb

of the Pharaoh.....51

Kim Soares. Interplayn helppo, aloittelijoille sopiva seikkailu.

Virtua Cop.....Pelit-BBS 52

Kaj Laaksonen. Segan kolikkopelikäännöksessä ammutaan hiirellä.

EF2000 Tactcom.....Pelit-BBS 53

Toni Virta. DID/Oceanin erittäin realistinen lentosimulaattori. Vain kokeneille!

Jetfighter 3.....Pelit-BBS 54

Joono Vainio. Mission Studiosin lentosimu paljastuu räiskintälentopeliksi.

Pelit-BBS

(09) 506 675 757

(09) 565 3700

(09) 561 1100

Ajan-kohtaista

Uutiset.....8

Mistä vuoden alussa puhutaan?

Mitä kuuluu Sirtech?...14

Mark Ramshaw. Haastattelimme Jagged Alliancen ja Wizardryn tekijöitä Ian ja Linda Currieta.

Tikut kestotestissä.....18

Päivittäin pelaavien arvostelijoimme suosikkikitut.

Peliklinikka66

Uudistunut vinkkipalsta. Mahtavasti vinkkejä, apua ongelmiin, TexSpex ja ratkaisuja.

Fantasy General -opas64

Toni Virta. Kahden ensimmäisen mantereiden taistelutekniikat.

Kilpailut74

Äänestä paras kansi ja voita pelejä. Lisäksi tammikrypto. Alienien munien ja marras-

Palstat

Nnirvi57

Niko leikkii oikeaa kolumnistia ”analyyseineen”.

Posti58

Uusi vuosi alkaa mahtavan isolla postipalstalla.

Wexteen63

Wexteen kurkistaa kristallipalloon.

Kyöpelit.....75

Tunnelma tiivistyy.

Tulossa77

Lupaamme kauan luvattuja.

Summary.....77

New Year and New Games.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Juhlan vuosi

Aloitamme uuden vuoden tapamme mukaan tekemällä pieniä muutoksia lehteen. Mitään niin dramaattista kuin vuosi sitten tekemämme logouudistus ei kuitenkaan ole luvassa, vaan muutokset ovat lähinnä pieniä paranteluja sinne tänne.

Suurin ero entiseen on varmasti vanhan PelitHuippu-logon puuttuminen. Sen poispuutuminen liittyy pitkien syksy kääntymämme piste keskusteluun, jossa päätimme tehdä kompromissin: pisteasteikko pysyy, mutta jakautumaa yritetään levittää. Pisteitä harkitaan entistäkin tarkemmin, joten, uskokaa hyväksenne, jopa 7:llä alkava peli saattaa hyvinkin olla ostamisen arvoinen. Ja lukekaa ne arvostelut.

Huippu-logo siirtyy historiaan yli 90 pisteen automaattisena kumppanina. Sen sijaan otimme käyttöön arvosanasta riippumattoman Hyvä Peli -leiman, jonka myönnetään pelille ihan erikseen. Tästä hyvänä esimerkkinä olkoon Back to Baghdad, joka nyt saisi 80+-pistettä pelillisistä puutteistaan sakotettuna, mutta Hyvä peli -lätjän ennennäkemättömästä realismista.

Toinen vähän suurempi muutos on pelivinkkien ja -ratkaisujen yhdistäminen PeliKlinikka-nimen alle. Tarkoituksena on, että yritämme entistäkin enemmän tehdä erilaisia strategia- ja pelaamisoppaita ja jätämme lineaariset seikkailupelien ratkaisut vähemmälle. Erilaisten oppaiden vastaanotto on nimittäin ollut erittäin suopeaa ja niitä on toivottu lisää. PeliKlinikka on mukava paketti pienempiä vinkkejä ja lukijoitten omia kysymyksiä ja vastauksia.

Lisää uudentyypisiä juttuja, historian havinaa ja muinaisten muisteluja on maaliskuun lehdessä, joka on 5-vuotisjuhlanumeromme. Syntymäpäivämme myötä Pelit-lehdestä tulee yksi Euroopan vanhimmista edelleen ilmestyvistä pelilehdistä. Suuri kiitoksemme.

Tuija



Heroes of Might and Magic II sivulla 40.



Shattered Steel, sivu 26.



Hyperblade, sivu 36.

Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityypistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoitten mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viitteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55-69: Keskinertaisuuden ja yhdentekeytyyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikuluneisiin ideoihin.

80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämäkkä viihdepaketti.

90 ja yli: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen brilianttista toteutuksesta. Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätkeä.



Larry lempipuhissaan, sivu 32.

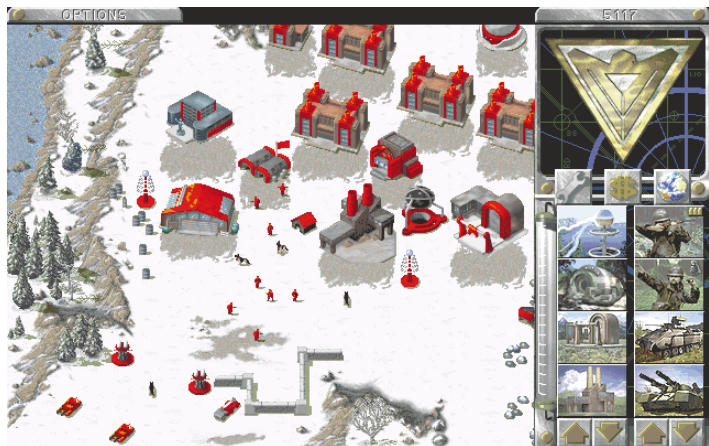


Koonnut Tuija Lindén



RED ALERT teki ennätysten

Command & Conquer: Red Alert on suosituimpi kuin kukaan ikinä uskalsi edes arvioida. Ennakkoon peliä myytiin pelkästään Eurooppaan lähes 700 000 kappaletta, mikä on kaikkien aikojen ennätys. Alkuvuonna Virgin itse arvioi myyvänsä peliä 300 000 kappaletta. Alkuperäisestä C&C:stä on muuten ilmestymässä Windows 95 -versio, jossa on SuperVGA-grafiikka ja Internet-peli.



Hexen 2 tulossa

Mitä id tekee, sen Raven tekee paremmin. Hexen perustui Doomien engineen, työnimeltään Hexen 2 taas venyttää Quaken engineen uusiin sfääreihin.

Pelihahmonsia voi valita neljästä eri hahmosta, joilla kaikilla on omat aseensa. Valittavana

ovat paladiini, necromancer, cleric ja varas. Moninpeliin tämä varmasti luo uutta mielenkiintoa.

Mutta älkäähän hätäilkö, Hexen 2 ilmestyy vasta, kun vuosi on kulunut jo pitkälle.

Jälki- varustelua

Mielenkiintoista kyllä Dos-pelejä päivitetään jälkikäteen (ja ilmaiseksi) Windows 95 -versioiksi. Ilmaiset päivityspakit ovat ainakin Interplayn Descent II:lle, Originin Wing Commander IV:lle ja Sierran Indy Car II:lle. Päivitykset löytyvät Pelit-BBS:n lisäksi Internetistä kyseisten firmojen kotisivuilta.

Lisää C&C -klooneja

Activision on lähtemässä mukaan Command & Conqueria kloonaavien pelitalojen joukkoon pelillä Dark Reign: The Future of War.

Toisin kuin esikuvansa, Dark Reign ei ole lineaarinen, eli pelaaja voi vapaasti valita, mitä skenaariota pelaa johdattaessaan eksynyttä ihmisjoukkoaan takaisin kotiplaneetalle, joka on suistumassa sisällissotaan. Pelattavana on 30 taistelua molemmin puolin ja tarkoituksena on oppia vastapuolen aseet ja taktiikat. Niistä selvittyään joutuu kohtaamaan molemmat puolet huikeassa lopputaistelussa.

Hyvältä kuulostavaa peliä tekee australialainen Australis Micro-programming ja se on vasta työn alla.



Mainossota meneillään

she really wants it with games as good as these



Englannissa on meneillään miltei täysi sota siitä, millaisia mainoksia pelitalot saavat julki. Muun muassa PC Formatia ja PC Gamera julkaiseva Future Publishing on kieltäytynyt julkaisemasta väkivaltaisia, seksistisiä tai muuten shokeeraavia mainoksia. Future on kieltäytynyt muun muassa julkaisemasta mainosta, jossa keskelle nallea on ammuttu verinen reikä. (Mainos on Interplayn Disruptor.)

Väkivallalla on mainoksissaan mäsäilyttä esimerkiksi Virgin, joka kieltäytyy ehdottomasti alistumasta sensurointiin.

Gametek taas mainostaa Battlecruiser 3000:tta nätille tytöllä. Itse mainoksella ei ole mitään tekemistä pelin kanssa, mutta tyttö jää taatusti kohderyhmän eli teini-ikäisten poikien mieleen.

THQ panee Gametekiä paremmaksi mainoksessaan.

you don't have to try so hard!

Pommimies TULEE!

■ Muutaman vuoden takainen Amiga-peli Bomberman kääntyy lopultakin PC:lle. Kulttuuriteon tekee Interplay Windows 95:lle.

Pelin idea on yksinkertaisesti räjäyttää kansapelaajat taivaan tuuliin jättämällä pommeja kriittisiin kohtiin. Areenana on vähän pacman-mäinen sokkelo ja aika käy koko ajan, mikä saa aikaan hektisen kiireen.

Bombermaniin on tehty uudet renderoidut 3D-grafiikat, mutta mukana on myös ”klassinen” versio. Moninpeli tukee 10 pelaajaa.



Molyneux'n joutsenlaulu

■ Dungeon Keeper jää mitä suuremmalla todennäköisyydellä Bullfrogin perustajan Peter Molyneux'n viimeiseksi Bullfrog-tuotteeksi. Kaikkien huhujen mukaan Molyneux lähtee heti, kun Dungeon Keeper on valmis, vaikka Bullfrogin omistaja Electronic Arts ei mitään vielä myönnäkään.

Dungeon Keeper on näillä näkymin ilmestymässä vuoden alkupuolella sekä Dos- että Win95-versiona. Myöhemmin ilmestyy vielä serveriversio, joka palvelee 256 pelaajaa samaan aikaan.

Molyneux'n ensimmäinen peli oli iki-ihana Populous.



STAR WARS 20 V

■ Meillä täälläkin uusintajulkaisuna kaikkien tietoisuuteen noussut Star Wars täyttää tänä vuonna 20 vuotta. Sen kunniaksi lasketaan ainakin Ameriikoissa teattereihin uusi Star Wars Trilogy Special Edition, joka sisältää ennen julkaisematonta filmiä, uusia digitaalisia erikoiseffektejä ja digitaalisesti muokatun soundtrackin.

Juhlan kunniaksi LucasArts puolestaan julkaisee oman trilogiansa, kauan odotetut pelit X-Wing vs. TIE Fighter, Rebellion ja Jedi Knight: Dark Forces II heti alkuvuodesta Windows 95:lle.

Kivaa aiheeseen liittyvää puu-

hastelua löytyy Star Warsin kotisivulta www.starwars.com.



Roberta dumppaa Grahamin

■ Jo 20-vuotisjuhliaan pelibisneksessä viettävä Sieran perustaja Roberta Williams jatkaa King's Quest -sarjaa kahdeksannella osalla nimeltä The Mask of Eternity. Uusin peli dumppaa vanhan kuningas Grahamin ja esittelee kokonaan uuden porukan.

Eräänlainen Daventryn Holy Grail, jonkinlainen naamio, räjähtää ja levittää seitsemän kappaletaan pitkin poikin. Uusi sankari Connor, joka epäonnekseen on juuri syntymäisillään räjähdysten aikana, tulee ”syntymäsäilyksi” ja kuluttaa ensimmäiset 20 vuottaan miettimällä, kenet haastaisi oikeuteen. Sitten astuu pelaaja mukaan.

King's Quest VIII käyttää Dynamixin esimerkiksi Red Baron II:ssa käyttämää pohjakoodia (engineä) ja ilmestyy sitten joskus.

Virtuaalilaseilla surffaamaan



■ Virtuaalikipyrä on muuttunut lasiksi ja nimeksi on tullut VR Surfer. Kolmiulotteisen materiaalin katseluun tarkoitettut lasit voi liittää sekä tietokoneeseen että videoihin, mikä mahdollistaa huikean elokuvakokemuksen. Jahka kolmiulotteiset elokuvat ovat markkinoilla.

VR Surfer tuo ihan oikeasti kolmiulotteisen näköiset esineet tietokoneen ruudun ja katsojan väliin. Laite oli myös ensimmäinen, joka pikakatselussa ei saanut aikaan pyörtymisen tunnetta ja päänsärkyä: kuva ei välky eikä värise. Laitetta tukevia pelejä ja muita ohjelmia ja elokuvia on maahantuojan mukaan tulossa useita jo alkuvuodesta.

VR Surferin on valmistanut amerikkalainen VREX Inc ja sitä tuo maahan Sanura Suomi Oy, puh. (09) 512 385 40. Hinta on vajaan tonnin.



Housemarquen seuraavat



Con Quest.

Suomalainen pelitalo Housemarque ei jää laakeilleen lepäämään, vaikka Muukalaisten yö valmistuikin. Työn alla on jo ainakin pari uutta tuotetta: Internetissä pelattavaksi tarkoitettu Con Quest, roolipelimäinen virtuaalimaailma, joka on vielä varsin rajoitetussa testauksessa sekä X-Factor, sci-fi-maailmaan sijoittuva toimintapöytä.

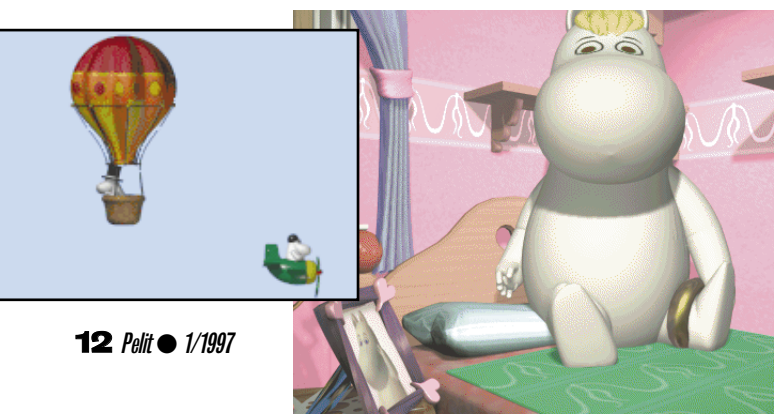
Lisätietoja Housemarquen kotisivulta www.housemarque.com.



Muumit suomeksi

Pikku Myy seikkailee nyt suomeksi Suuri Muumijuhla -nimisellä rompulla, jossa yritetään herättää talviuntaan nukkuvat muumit ja tutustua Muumitaloon. Näyttelijät ovat Muumi-videoista tuttuja ääniä.

Suuren Muumijuhlan kustantaa BMG Interactive ja Suomen jakelusta vastaa Plan 1 Oy, puh. (03) 22 30 777.



Murder. Death. Kill.

Shiny Entertainment nousi kuuluisuuteen madolla eli konsolisankari Earthworm Jimillä. PC-puolelle Shiny lähtee ennakkoluulottomasti pelillä MDK, joka ei ole lyhennys otsikon sanoista, vaan mistä tahansa, vaikka "Mikä Debiili Keksin?"

Pelin sankareitten, Tohtori Fluke Hawkinsin (D), hänen koiransa Maxin (M) ja apulaisensa Kurtin (K), pitää jälleen kerran pelastaa maailma pahoilta avaruudesta tulleilta jäbiltä. Peliä voisi kai kuvata toimintaseikkailuksi, joskin tyyppillinen sellainen se ei ole.

Max lähtee taistelemaan itsensä, Kurt sen sijaan saa mukaansa "Maailman mielenkiintoisimman pommin", "Maailman pienemmän ydinräjähdysen" ja legendaarisen "Human Mortarin". Kolmiulotteisissa jaksoissa sitä voi käyttää konepistoolina, mutta sen voi myös kiinnittää Kurtin päähän, jolloin se toimii kiikariväärinä.

Tämä on pelin varsinainen innovaatio. Kiikariväärillä voi zoomata niin, että hirviöistä pys-

tyy ampumaan pois palasia (niin kuin jalan, käden tai silmän) tai vaikka tekemään pikselinpienen reiän seinään.

Muuten MDK:sta on vaikea sanoa lehdistötiedotteiden perusteella mitään. Joka tapauksessa se on ilmestymässä Interplayltä vuoden alkupuolella.



Ikkunat tähtiin

Empire levittää Stars!:ia kaupallisena versiona.

Stars! 2.7 vastaa 2.6b:tä, mutta tarjoaa ääniefektit ja taustamusiikkia. Stars! on Windows-vetoisen avaruusstrategia, joka on suosittu linjapelinä.

Stars!:in kilpailijaksi on pöllähtänyt Xpace, jopa 200 pelaajaa salliva vuoropohjainen avaruusstrategiapeli. Lisää tietoja ja pelattava demo osoitteesta www.xoftware.com

Lyhyesti

- GT Interactive on ostanut Warner Interactiven. EA Nordic taas edustaa Psygnosista täällä pohjolassa.
- Kolikkopelihalli Virtual Entertainment on avattu Kaivopihalla Helsingissä. Pelejä on joka lähtöön, niin lapsille kuin aikuisille, niin flippereitä kuin Virtua Fighter 3.
- Settlers II saa tammikuussa Mission Diskin, jossa on mukana myös karttaeditori ja yhdeksän uutta karttaa.
- Viime lehdessä väitimme, että Accessilla olisi jotain tekemistä Harvesterin kanssa. Ei ole, se on Virginin julkaisema. Stalinin etunimi-kin on Josif eikä Josef. Sorry.
- Amerikkalainen Computer Gaming World -lehti sai oman brittiversionsa, joka on tähdätty noin 25-vuotiaille, "vakaville" PC-peliharastajille. Onko lehti samaa luokkaa kuin jenkkielensä, kas siinä kysymys.
- Jos olette ihmetelleet peliä nimeltä Circle of Blood, olkaa huoletti. Se on amerikkalaisversio Broken Swordista.
- NHL'97:n päivitykset versioiksi 1.1. ovat tulleet. Nyt peli toimii myös Cyrix-prosessorilla varustetuissa koneissa.

Corel pelimarkkinoille

Kanadalainen Corel Draw'sta tuttu Corel on tehnyt lähtöä pelimarkkinoille jonkin aikaa. Ensimmäiset varsinaiset pelit ilmestyivät ennen joulua, jolloin kaappoihin ilmes-tyivät muun muassa Corel Chess -shakki, lähinnä lapsille suunnat-

tu puzzleseikkailu Dracula's Secret ja Ashes to Ashes -räiskintä. Lisäksi Corelilta on tullut esimerkiksi Worldwide auto Guide ja All Movie Guide. Ohjelmia on sekä Windowsille että Macintoshille, monesti jopa samalla rompulla.

Verkkopelejä kaikille Virtual Center

Helsingissä ja Tampereella toimivissa Virtual Center -pelikeskuksissa pääsevät verkotomatkin pelaamaan porukalla. Molemmissa Virtual Centreissä on tusinan nopean Pentiumin verkko, joissa pelataan tämän hetken suosituimpia moninpelejä.

Ylläpitäjät ovat luvanneet, että toivomusten mukaan uusimmat pelit otetaan käyttöön sitä mukaa

kun niitä tulee. Peleihin pääsee mukaan myös verkon kautta Virtual Centerin omissa Kali- ja Quake-palvelimissa.

Virtual Centerit ovat avoinna arkisin klo 14–21 ja viikonloppuisin klo 12–18. Pelaaminen maksaa 20 mk ensimmäiseltä tunnilta ja vähän vähemmän lisätunneilta. Tampereella Virtual Center löytyy osoitteesta Kuninkaankatu 3 ja Helsingin Itäkes-

Joulun myydyimmät

Kysyimme neljältä suurelta maahantuojalta, mitä pelejä he kaappoihin joulumyyntiin toimittivat. Näistä muodostuu siis mitä suurimmalla todennäköisyydellä joulun hittipelilista.



kuksesta osoitteesta Itäkatu 1-5 A 32. Virtual Centreitä ollaan perustamassa myös muihin suurempiin kaupunkeihin.

Lisätietoja Tampereella puh. (03) 212 1504 ja Helsingissä puh. (09) 341 2595. Internetissä Virtual Centerin löydät [www-osoitteesta](http://www.vcenter.great.fi/)

Kaj Laaksonen

Toptronics Oy

1. Command & Conquer: Red Alert
2. Formula One Grand Prix 2
3. NHL 97
4. Mechwarrior 2: Mercenaries
5. Screamer 2

Sanura Suomi Oy

1. C&C: Red Alert
2. RAC Rally Championship
3. NHL 97
4. Megapack 6 (10 CD:n kokoelma)
5. Jagged Alliance 2

Nordisk Film

1. Steel Panthers 2
2. Manu ja Matti
3. Death Rally
4. Tomb Raider
5. Area 51

Gametech

1. NHL 97
2. C&C: Red Alert
3. Tomb Raider
4. Archimedean Dynasty
5. Creatures

Haastattelussa Sirtech Noidista palkkasotureihin



●● Kotimaassaan Yhdysvalloissa Sirtech tunnetaan pitkän Wizardry-sarjan tekijänä. Euroopassa Sirtech nousi tuntemattomuudesta runsaan vuoden takaisella yllätyshitillään Jagged Alliance. Haastattelimme pelintekijöistä Ian ja Linda Currieta.

Sirtech Software Inc perustettiin 1981 ja se aloitti tekemällä pelejä Appellelle. Ensimmäiset julkaistut pelit olivat grafiikkaseikkailu Crypt of Medea, sivuttain skrollaava toiminta Rescue Raiders ja tietysti ensimmäinen Wizardry-roolipeli, joka koodattiin kokonaan assemblerilla. Juuri nämä Dungeons & Dragons -vaikutteiset pelit tekivät Sirtechistä tunnetun

ja osaltaan vaikuttivat tietokoneroolipelaamisen suosioon. Yhdysvalloissa Wizardryt ovat Ultima-sarjaan verrattava ilmiö, Eurooppaan ne levisivät myöhään, eivätkä ole ikinä saavuttaneet samaa asemaa.

16 vuoden aikana Sirtech on saanut yli 70 palkintoa, ja pelkäänsä Wizardry-sarja on myynyt yli 5 miljoonaa kappaletta. Muutaman viime vuoden aikana yri-

tys on kasvanut ja lisännyt tuotantoaan. Suunnitelmassa on viisi tai kuusi uutta peliä tämän vuoden aikana.

Vahvistaakseen asemaansa Euroopassa Sirtech on juuri tehnyt levityssopimuksen Virginin kanssa. Keskustelimme Virginin Lontoon-toimistossa Sirtechin Ian ja Linda Currien kanssa uusista peleistä Wizardry: Nemesis ja Jagged Alliance: Deadly Games. Kuulimme myös uutisia kahdeksannesta Wizardrystä ja Sirtechin suhteesta Internetiin.

Yhdistelmä seikkailua ja toimintaa

”Wizardry: Nemesis ei ole seuraava Wizardry-peli”, korostaa

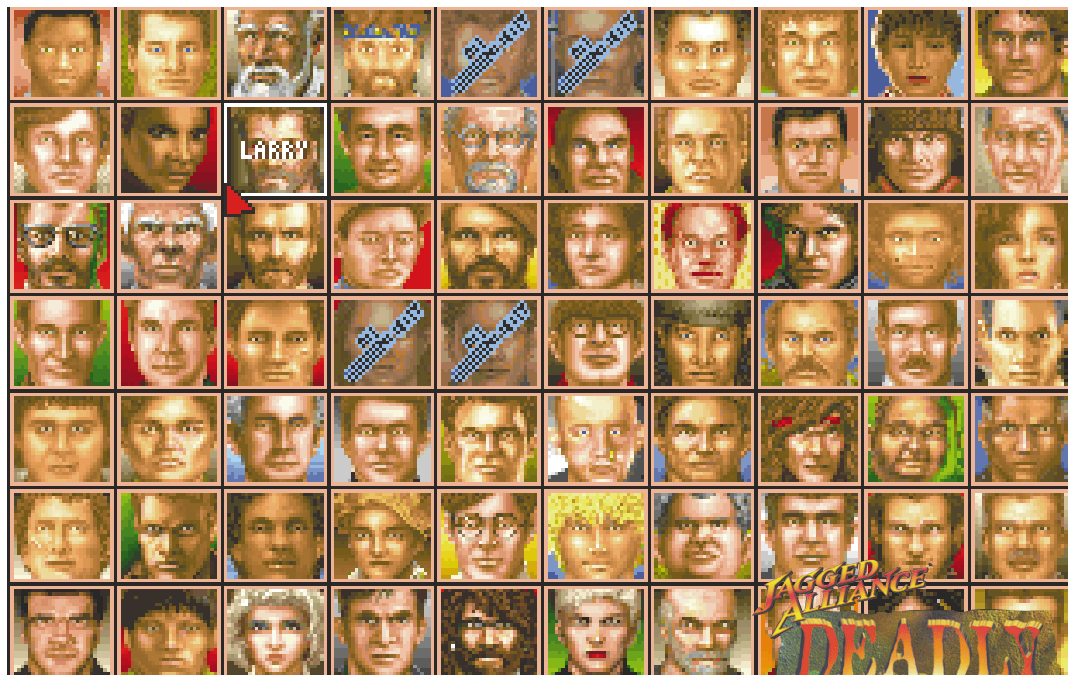
Linda Currie, joka johtaa pelin tuotantoa. ”Käytämme Wizardryn ideoita, mutta siten, että ne viehättävät muitakin kuin roolipelaajia. Pelissä on vain yksi seikkailija ryhmän sijasta ja reaaliaikainen taistelu on aika tärkeää.”

Nemesis ei ole roolipeli, vaan painoa on enemmän toiminnalla ja kauniilla näkymillä. Itse asiassa peli vie 5 romppua täynnä renderoitua maisemaa, upeasti animoituja videopätkiä ja musiikkia. Jotta peli ei olisi liian vaikea ja löytäisi aivan uusia pelaajaryhmiä, mukana on automaattikartta, lokikirja ja opetuskierron viiheinen kaikkineen.

Nemesis ei miltei arcade-tyylisestä ulkoasustaan huolimatta ole vähemmän monimutkainen kuin varsinaiset Wizardryt, mutta se on helpompia omaksua ja pelata, eikä vaadi aikaisempaa roolipelaamiskokemusta. ”Hahmolla on kaikki tutut arvot статистиikkana, mutta niitä ei edes tarvitse katsoa päästäkseen eteenpäin ja menestyäkseen”, sanoo Linda. ”Sen lisäksi siinä on niin helppo käyttöliittymä, ettei ohjekirjaa tarvitse lukea.”

Linda lupaa, että Nemesis on tutkimista, ongelmien ratkaisua ja hyvää ”vanhanaikaista” tarinankertomista. Mukana on paljon pieniä juttuja, esimerkiksi murskaava ase voi olla tehokkaampi luurankoa vastaan kuin miekka. Itse tarina kertoo Nitheria-nimisestä maasta ja talismaanikokoelmasta, joka on avain valtaan. Se on niin täynnä juonenkäänteitä, että se voisi Lindan sanojen mukaan olla Hollywood-trilleri.

Suurimman vaikutuksen tekee kuitenkin grafiikka. Esimerkiksi



Valitse näistä Ian ja Linda Currie. Lupauksista huolimatta emme valitettavasti saaneet valokuvaa heistä.

Tulossa Sirtech ja Internet

jonkun loitsun heittäminen 16 mahdollisesta näkyy hienona ilotulituksena, samaan aikaan kun renderoidut hirviöt yrittävät hyökätä kimppuun reaaliaikaisesti. Näkymät on luotu 3D Studiolla. "Näkymät olivat kovin homma", myöntää Linda. "Yli 100 000 framea grafiikkaa renderoitiin pelin paikkoja varten. Hyöty siitä, että käytimme renderoituja näkymiä Doom-tyylisten 3D-systeemin asemesta oli, että saimme luotua hyvin yksityiskohtaisen kauniilta näyttävän peliympäristön."

"Tarkoitus oli sekoittaa erilaisia peleelementtejä tekemättä pelistä kuitenkaan liian toimintapainotteista tai liian roolipelimäistä. Halusimme erilaisten pelityylien toimivan yhtä isoina palasina", Linda korostaa.

Wizardry VIII on sen sijaan vielä suunnitteluvaiheessa, parhaillaan keskustellaan siitä, käytetäänkö renderoituja taustoja vai vapaasti liikkuvaa 3D-systeemiä. Pyörivä katselukulma Activisionin Zork: Nemesiksen tyyliin on tällä hetkellä henkilökunnan suosikki.

Palkkasotureiden parannettu painos

Jagged Alliance: Deadly Gamesin tekemistä johti Ian Currie. Se on hänen mukaansa peli, joka ei ota itseään liian vakavasti.

Deadly Gameshan on itse asiassa pikemminkin Jagged Alliancen paranneltu versio kuin jatko-osa. Deadly Gamesissa ei ole varsinaisesti juonta, mutta sen sijaan se tarjoaa kokoelman uusia tehtäviä. Ja mikä tärkeintä, pelaamisen toisia ihmisiä vastaa. "Moninpeli on Deadly Gamesin sielu", sanoo Ian.

Ottaen huomioon C&C:n ja Red Alertin suosion, miksei Sirtech muuttanut Deadly Gamesia reaaliaikaiseksi? "Alunperin suunnittelimmekin siitä reaaliaikaista, mutta pelaajan oli jokseenkin mahdotonta kontrolloida kaikkia palkkasotureita samaan aikaan. Pelissä on yksinkertaisesti liikaa tekemistä. Meidän olisi tarvinnut automatisoida joitakin toimintoja ja se olisi tarkoittanut vähemmän tyydyttävää peliä. Loppujen lopuksi uskomme nyt, että vuoropohjainen systeemi on oikea tämäntyyppiseen peliin", Ian selittää.

Deadly Games ei suinkaan ole oikea palkkasoturisimulaatio, ja

Wizardry VIII:n ja Jagged Alliance 2:n ollessa työn alla seuraava askel Sirtechille on hyötykäyttää strategiapelaamisen ammattitaitoa myös Internet-pelaamisessa. Tekeillä on vielä nimetön sci-fi-peli yhteistyössä amerikkalaisen Engineering Animation Incin kanssa. Yhtiö on aikaisemmin tehnyt mainetta ja mammonaa keränneitä tietokoneanimaatioita 3M:lle, Fordille ja CBS-televisiokanavalle.

Tarkoitus on luoda moninpelattava kolmiulotteinen peli, jota PC-pelaajat voivat pelata reaaliaikaisesti Internetissä. Tekeillä on koko ruudun 65 000 värin 3D-systeemi, ja Sirtechin varta vasten suunniteltu serveri tekee pelistä niin nopean ja pehmeän kuin mahdollista. Niiden mahdollisuuksien lisäksi, mitä moninpelaaminen tarjoaa, Sirtech suunnittelee myös uusien skenaarioiden imuroinnin mahdollistamisen Internetistä.

jotkut pelaajat ovat valittaneet realismin puutteesta, varsinkin epäuskottavasta ase käsittelystä. Ianin mielestä on kuitenkin tärkeämpää tarjota nautinnollista pelaamista kuin realismia. "Jos pystyimme realismin kustannuksella tekemään pelistä hauskeamman, teimme sen", hän sanoo.

Eniten muutoksia koki tietoko-

neen kontrolloimien vastustajien älykkyys. "Työskentelimme todella kovin vihollisen tekoälyryutiinien kanssa – pahat jätkät ovat nyt paljon fiksumpia", sanoo Ian.

Moninpelinä Deadly Gamesia kuitenkin tosiasiasa pelataan, ja Sirtech jopa lisäsi toisen CD:n moninpeliä varten. Valittavana on monia eri tapoja, esimerkiksi

taistelu kolmea muuta ihmistä vastaan tai liittoutuminen jonkun kanssa. Mukana on myös sarja uusia moninpeliin tarkoitettuja tehtävätyyppejä ja skenaario- editori. Moninpeliä voi myös pelata likaisesti: "Voit esimerkiksi ansoittaa tavaran ja pudottaa sen, joten kun toinen noukkii sen, se todennäköisesti räjähtää silmille", Ian hymyilee. Palkkiksille on jokaisella myös neljä oma herjaa (hahmoja on 70) lähetettäväksi linjoja pitkin.

SVGA-grafiikkamoodia ei ole, sillä se olisi tuplannut pelin kehityksajan. Ian lupaa, että Jagged Alliance 2:ssa se on, samoin kuin paluu juonipohjaiseen rakentamiseen. Hän myös paljasti, että siinä on Deadly Gamesin moninpelivalikoima ja radikaalisti erilainen grafiikka. Julkaisuaikataulusta ei sen sijaan vielä ole mitään tietoa.

Mark Ramshaw



Sirtechin pelit

Wizardry-sarja

- 1981 Wizardry I: Proving Grounds
- 1982 Wizardry II: Knight of Diamonds
- 1984 Wizardry III: Legacy of Llylgamyn
- 1987 Wizardry IV: Return of Werdna
- 1988 Wizardry Trilogy I
- 1988 Wizardry V: Heart of the Maelstrom
- 1990 Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge
- 1992 Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant
- 1993 Wizardry Trilogy II
- 1996 Wizardry Gold

Muut Sirtech-tuotteet

- 1981 Galactic Attack
- 1981 Infotree
- 1983 Wiziprint

Mulle tehdyt pelit

- 1983 Crypt of Medea
- 1983 Rescue Raiders

1983 Police Artist

- 1983 Star Maze
- 1986 CPA: The Clan Practical Accountant
- 1987 The Usurper: Mines of Qyntarr
- 1987 The Seven Spirits of Ra
- 1987 Deep Space: Operation Copernicus
- 1990 Freakin Funky Fuzzballs
- 1995 Druid - Daemons of the Mind
- 1996 A Christmas Story

Realms of Arkania -sarja

- 1993 Realms of Arkania I: Blade of Destiny
- 1994 Realms of Arkania II: Star Trail
- 1997 Realms of Arkania III: Shadows Over Riva

Jagged Alliance -sarja

- 1995 Jagged Alliance
- 1996 Jagged Alliance: Deadly Games

The Wizardry Adventure -sarja

- 1996 Nemesis: The Wizardry Adventure



Magic: The Gathering

MicroProse

Windows 95

Ikuisuusprojektiksi venähtänyt Magic: The Gatheringin tietokoneversio palaa yllättäen elävien kirjoihin. Mielenkiintoista nähdä, onko Magic-huuma jo unohtunut, kun MicroProse saa pelin valmiiksi. Sillä välin voi verestää vanhoja taitoja pelattavalla demolla.

Lopullisessa PC-versiossa pääsee pelaamaan perinteisen korttipelin ympärille kyhättä roolipeliä sekä rakentelemaan omaa pakkaa. Mukana pitäisi olla kaikki ikinä julkaistut Magic-kortit. Pelattava demo keskittyy kuitenkin pääasiaan. Ruhtinaallisesti



MicroProse on pistänyt mukaan kortteja kaikesta viidestä väristä ja tarjolla on vain valmiita pakkoja ja yksi tietokonepelaaja.

En ole mikään Magic-guru, mutta minun kouliutumattomiin silmiini PC-versio näyttää orjallisen uskolliselta korttiversiolle. Käyttöliittymä on todella siisti, ja säännöt oppii tarvittaessa pelin edetessä. Korttien ja sääntöjen selitykset löytyvät tilanteen mukaan oikealla hiirinäpäällä. Mitään hienoja efektejä ei ole, joten korttien upeat piirroukset pääsevät oikeuksiinsa.

Magicista vähemmän kiinnostuneidenkin kannattaa imuroida demo. Se on nimittäin

erinomainen pasianssin ja miinaharavan korvaaja, ja siinä joutuu edellisistä poiketen käyttämään vähän järkeäkin.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS:

MTGDEMO.ARJ-MTGDEMO.AO2, yhteensä 14 Mt

Scorcher



Scavenger/GT Interactive

Windows 95, Dos

Kohutiimi Scavenger alkaa näemmä saamaan aikaiseksi muutakin kuin pressitiedotteita ja demoja.

Scorcher on kuin suoraan konsoleista revitty futuristinen kaahauspeli. Se muistuttaa enemmän kuin vähän Wipeoutia, eli homman nimi on ajaa puolisen metriä maan päällä leijuvilla aluksilla pitkin villisti vääntyileviä ratoja. Normaalien härveleiden sijaan lennetään aivan itseksen ihmisiin autojen pallomaisten suojakenttien varassa.

Rata on kaahattava läpi tietyssä ajassa riittävän monta kertaa. Lisäaikaa, aseita ja muuta säälää saa radalle ripotelluista bonuksista.

Pelkäksi klooniksi Scorcheria ei voi sanoa. Useimmista konsolikäännöksistä se eroaa jo siinä, että se toimii hienosti myös PC:llä.

Grafiikan tarkkuutta ja palettia voi säätää melkein mille koneella tahansa sopivaksi. Karkeammalla tarkkuudella ja kauniilla 65000-värin paletilla se pyöri nätisti minunkin P100:lla.

Yleensä tällaisissa peleissä ajelu on rajattu vain radalle. Scorcherissa pitkiksi venyneet suorat ja hyppyrit päättyvät helposti kauas radan ulkopuolelle ja pelimaailma tuntuu muutenkin olevan avoimempi.

Toivottavasti valmiissa pelissä on vähän monipuolisempia bonuksia ja aseita. Nyt kaahailu oli vähän turhankin suoraviivaista ja synkän kauniisiin maastoihin kyllästyy aika nopeasti. Teknisesti Scorcher vaikuttaa paremmalta kuin useimmat samaan ideaan perustuvat kaahailut.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: SCORCHER.ZIP, 5 Mt

Rama

Sierra

Dos, Windows 95

Rama perustuu Arthur C. Clarcken samannimiseen kirjaan. Peli sijoittuu aikaan 200 vuotta nykypäivästä eteenpäin. Aurinkokuntaan on ilmaantunut ulkoavaruudesta suunnaton, sylinterimäinen avaruusalus, Rama. Aluksen olemassaolo todistaa, että maailmankaikkeudessa on, tai on ainakin ollut, muutakin älyllistä elämää kuin ihmiset, vieläpä paljon kehittyneempää.

Alusta tutkimaan lähetetään retkikunta, jonka johtaja kuitenkin kuolee salaperäisesti. Pelaajan tehtävä on mennä alukselle korvaa-

maan menetystä ja yrittää selvittää Raman salaisuus.

Sierran hanke vaikuttaa varsin kunnianhimoiselta. Rama vie kolme CD:tä ja mainostaa itseään viihdyttävänä seikkailupelinä. Pelin ulkoasu onkin kaunis ja huoliteltu: videokuvaa on yhdistetty siististi tietokonegrafiikkaan. Pelimaailma vaikuttaa kuitenkin jotenkin steriililtä ja ikävältä, ja ensivaikutelma pelin ideasta ja käyttöliittymästä tuo epäilyttävästi mieleen puuduttavan puzzlepelin. Vasta peliin syventyminen paljastaa, onko Sierran uusi tuotos tavanomaista puzzlemössöä parempi.

Tytti Paananen



Joystick MIESTÄ MYÖTEN

●● Tyypillisen pelaajan mainoslause voisi olla: ”Kahta en vaihda: toinen on suosikkiohjaimeni, ja toinen on kolajuoman merkki”. Kun on päätetty, että Gravis Analog Pro on se paras, niin siinä pysytään, vaikka taivaalta sataisi ämmiä rattiohjaimet selässä.

Maailma on kuitenkin tikkuja pullollaan, osa niistä jopa parempia kuin teippikahvainen Vanha Uskollinen. Valitettavasti jokaista hyvää, käyttökelpoista tikkuja kohti on noin 15–20 tikunkorviketta, joita myydään muotoilulla, markalla tai keinotekoisella ideal-

Tietokonealan lehdissä vallitsee sellainen testivimma, että kahdeksansivuinen hiirimattovertailu kitka-, kesto- ja pinta-alakäyttöineen on vain ajan kysymys. Niinpä emme pistäneetkään tikkuja ristiin, vaan päädyimme kysymään maamme johtavilta peliguruasiantuntija-ammatilaisilta, mitä joypadia, yleistikkua tai lentojärjestelmää he itse käyttä-

vät. Jos yleensä käyttävät.

Sillä onhan heidän lahjomattomien käsiensä kautta käynyt ja koneen peliportissa vierailut kaksikin leegiota erilaisia ilotikkuja ja muita ohjausmenetelmiä. Niinpä, ainakin teoriassa, pysyvän kodin Pelit-lehtelaisten luona saaneet ohjaimet edustavat sarjajensa kirkkainta kärkeä.

Vaikka muitakin laatuohjaimia varmasti on, näitä ohjaimia on ainakin testattu ja kauan, ja ne on työhönsä hyväksi havaittu. Ne ovat kestäneet taistelut haastajien kanssa, syrjäyttäneet vanhat mestarit ja niiden kestävyys (muutamassa tapauksessa myös takuuhuolto) on testattu.

Miksi tikku?

Vaikka osa ihmisistä ajaisi rekka-autoakin hiirellä ja näppäimistöllä, jos laki sen suinkin sallisi, raaka totuus on se, että joystick on monissa peleissä välttämätön.

Pelikonsoliohjamista matkitut joypadit sopivat varsinkin toimintapeleihin PC:n analogisia tikkuja paremmin. Toiminta- ja mättöpeleissä on tärkeää, että pelihahmo vastaa ohjauskäskyihin heti eikä palaverin jälkeen. Joypadit vaativat totuttelua, eivätkä ole jokaisen makuun.

Perustikun pitää sopia mahdollisimman hyvin lähes kaikkeen, aina tasohyppelyistä ja mätkintäpeleistä lentosimulaattoreihin. Niinpä perustikusta pitää nykyään löytyä muutakin paineltavaa kuin kaksi tulitusnappulaa.

Toiset pelaajat pitävät tikkuja kädessä, toiset pöydällä, joten jaluksien täytyy joko olla kädessä pidettävän kokoinen tai pöydällä rankassakin rytkytyksessä pystyssä pysyvä. Tikun täytyy olla myös kestävä, sillä paniikkiväistössä on tosi noloa kun kahva jää käteen.

Mitä vakavammin ottaa lentosimulaattorit ja rallipelit, sen selvempää on, ettei perustikku riitä. Autopeleissä rattiohjain on ehdoton, kun sen makuun keran pääsee. Oikean ratin näköiselle ohjaimelle lisäksi autopeleihin sopivat siviililentelyyn tarkoitettujen lento-ohjaimet, kuten esimerkiksi CH:n Virtual Pilot ja vastaavat.

Jonkinnäköinen lentotikku alkaa olla käytännön pakko, kaksinapisella perustikulla ei tai-

vaalle ole asiaa. Yleensä tikut luulevat olevansa lentotikkuja kun niissä on kaasuhana, käytännössä ”hattu” eli tikun päällä oleva nelisuuntainen namiska on paljon tärkeämpi, koska siitä kuikuullaan joka suuntaan. Jollei tikku tue vallitsevia standardeja, (eli Thrustmasteria ja CH Flights-tickiä), se kannattaa jättää kaupan hyllylle.

Kalliimmat ohjaimet vaativat tuekseen kunnan peliohjainkortin, tai kaikkia ominaisuuksia ei voi käyttää. Hyväksi havaittuja peliohjainkortteja ovat CH Gamecard 3, Thrustmaster ACM ja Gravis Eliminator. Ostoksilla kannattaa muistaa myös, ettei köyhällä ole varaa ostaa halpaa: markan tikusta tulee satasen itku.

Nirvi



Tikku joka käyttöön Microsoft Sidewinder 3D Pro

Jos Microsoftin käyttöjärjestelmät olisivat yhtä hyviä kuin heidän ilotikkunsa, Bill Gates olisi Yhdysvaltain rikkain mies.

Jotenkin ajatus Microsoftista tikkumaakarina ei oikein sopinut, mutta yllätys oli suuri: Sidewinder 3D Pro on aivan omaa luokkaansa. Rakenteeltaan se on ollut kestävä. Musta kuori peittää tavaomaisten potikoiden asemasta optisen tikun, jonka säädöt eivät itsekseen vaeltele. Jalusta on makuuni turhan iso, sillä pidän tikkua kädessäni pelatessani. Toistaiseksi Sidewinder on sopinut joka peliin, jossa tikkua olen tarvinnut, eikä sen toiminnassa ole ollut valittamista.

Tikkua on 4+4 nappia (lopun neljä Win95-käyttöön) ja peuka-

lohattu. Sen lisäksi siinä on jalustassa kaasuvipu, ja pisteenä i:n päällä ohjainsauvaa kääntelemällä se toimii myös peräsinkontrolleina. Ja hyvin toimiinkin: minulla oli normaalipolkimien kanssa suuria vaikeuksia saada jalat ja kädet toimimaan yhteistyössä, sen sijaan ranteenkääntely sujuu ilman ongelmia, ja Warbirds sin peluu sujuu.

Ohjelmistotukea ei tarvi kaukaa hakea, sillä vivun kääntämisellä tikku on joko Thrustmaster FCS- tai Flightstick Pro -yhteensopiva. A-luokan lentotikuksi kahvan liikerata on niukka, eivätkä tikun nappulat ole ohjelmoitavia, mutta muuten siitä ei moitteen sijaa löydy.

Nnirvi

Lentäjän vehkeet GH Combatstick ja Pro Throttle

Flightstick Pron hyväksi havaittuun potentiometriraikaisuun perustuva Combatstick lisää vielä seksikkään militäärisesti muotoillun F-16-hävittäjän kahvan, kaksi lisänappia ja toisen nelisuuntaisen hatun. Vannoutuneet thrustmasterit pitävät tietysti CH:n jousia liian löysinä, ja muotoilukin on hieman karkeampaa tosielämän esikuvaan verrattuna, mutta

makuasioista ja tottumiskysymyksistä en lähtisi ainakaan selvin päin tosissani tappelemaan.

Combatstick yksinään ei kuitenkaan ole näppäimistökomenoiksi ohjelmoitava vaan vastaa Flightstick Protta, joten useimmiten nuo lisänappi ja hattu jäävät täysin turhiksi. Suoraan tikkua tukevat pelit kun ovat ainakin vielä yhden käden sormilla laskehtavissa. Äskettäin sille tosin il-

Paljon palvelut padi Gamestar

Gravis Pad on PC-padien kunkku, väitetään. Gravisin padissa on kuitenkin omat ongelmansa. Ristiohjainosa tuppaa raastamaan peukalon verille ja napit ovat onnettomissa kuopissa, mikä tekee kahden nappulan samanaikaisen painalluksen hillittömän hankalaksi.

Gamestarin näppäimistöporttiin liitettävä padi on sopivan kokoinen, hyvin muotoiltu ja istuu kouraan hyvin. Napit ovat hyvän tuntuiset ja sijaitsevat oikeaoppisesti oikean peukalon ulottuvilla. Sen kuudesta napista neljä voidaan ohjelmoida mallaamaan mitä tahansa näppäimistön näppäintä, ja ohjelmointi sujuu näppärästi mukana

tulevan pikkuruisen laatikon avulla. Kontrollit voi kädenkäänteessä vaihtaa toisiksi vaikkapa kesken pelin.

Valitettavasti nykyajan pelit eivät enää taivu kunnolla neljän napin käskyttäviksi. 102-nappinen laattaohjain on useimmiten otettava syliin, jotta pelaaminen sujuisi ongelmitta. PlayStation-ohjainta matkiva Gravis Pro, Gravis Grip ja Microsoftin hauskan näköinen Sidewinder-padi tuovat nappeja tukullisen lisää sormien hyväntäväksi. Ne eivät kuitenkaan välttämättä taivu sutjakkaaseen yhteistyöhön kaikkien Dos-pelien kanssa. Niinpä Gamestariin on tyydyttävä – ainakin toistaiseksi.

JTurunen

Tikut...

PELIT testaa



mestyi oma Win95-ajurinsa, joten Wintoosan virtuaalipilotit saavat vastedes kepistään kaiken irti.

Mutta varsinaisesti oikeuksiinsa Combatstick pääseekin vasta, kun sen rinnalle pulttaa CH Pro Throttlen, joka ei ainoastaan ole täysin ohjelmoitava kätevä hiirivetoisen käyttöliittymän kautta, vaan myös tekee mistä hyvänsä tavallisesta tikusta ohjelmoitavan. Kun Throttlen neljään hattuun ja neljään painonappiin lisää tikun toiminnot, saadaan 34 ohjelmointipaikkaa, joihin voi yhdistellä vaikka makroja mielensä mukaan niin kauan kuin 8 kilon EEPROM

riittää – ja sitä riittää.

Toki mielessä oli myös Thrustmaster-kamojen hankinta, mutta lopulta selkeät painonapit ja hatut potentiometri-paddlejen ja minihierien sijaan ratkaisivat varustelukilvan – jälkimmäisistä kun tuppaa olemaan iloa vain ja ainoastaan tosi hardcore-lentosimuissa (esimerkiksi EF2000:n TIALD-tähtäys), ja meikä pelaa niiden lisäksi vähän muitakin ”näppäimistöintensiivisiä” pelejä. Työn laadussa, luotettavuudessa ja tiukan paikan tullen tuotetuessa kolmen vuoden takuineen ei myöskään ole moitteen sijaa.

Joona Vainio

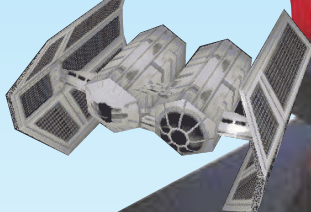
Lentotikkujen aatelia Thrustmaster FLCS ja TQS

Thrustmasterin lippulaivat ovat FLCS-ohjaussauva ja TQS-kaasukahva, joille keriy hintaa vuosi sitten ne hankkiessani lähes kaksi tonnia. Nytemmin hinnat ovat tietysti laskeneet.

FLCS ja TQS on suunniteltu raskaan sarjan lentosimulaattori-käyttöön. Ne ovat täysiä kopioita F16-C block 50 -ohjaimista. Jouset ovat tavanomaista tikkua raskaammat, jotta ohjaustuntuma olisi parempi. Tikut ovat myös totuttua isompia, joten pienikäiselle ne eivät välttämättä sovi. Sarja on rakennettu kestävämmän kovaa kulutusta ja vikojen ilmetessä lähettää Thrustmaster yleensä korjausosan ilman eri veloitusta takuuajan ulkopuolellakin.

FLCS ja TQS ovat täysin ohjelmoitavia, reilusti yli perustarpeen. Yhdistelmässä on tikun ja kaasukahvan lisäksi viisi neli-asentoista hattuohjainta, seitsemän erilaista painonappia (joista yksi on kaksivaiheinen liipasin), kaksi pyörítettävää potentiometriä, trackball-tyylinen hiiriohjain sekä kaksi kolmiasentoista kytkintä. Näistä toinen kytkin toimii dogfight-switchinä, jota kääntä-

mällä voidaan muuttaa kaikkien muiden näppäimien toiminta. Näin esimerkiksi yksi kytkimen asento voi olla navigaatiomoodi, toinen ilmataistelumoodi ja kolmas maataistelumoodi. Lisäksi FLCS:n yksi kytkin voidaan ohjelmoida shift-kytkimeksi, jolloin kaikkien näppäimien mahdolliset toimintatavat kaksinkertaistuvat. Yhteenlaskettuna yhdistelmässä voi olla yli tuhat toimintoa kerralla.



En vaihtaisi FLCS:ää tai TQS:ää pois mistään hinnasta (tarjotkaa!). Tikut ohjelmoituvat dogfight-kytkimen ansiosta monipuolisesti ja loogi-

sesti. Useissa peleissä tulee mukana valmis konfiguraatio, jota voi tietysti muuntaa haluamukseen. Ohjelmat voi rakentaa myös alusta asti itse, mutta työ on aluksi kohtalaisen vaivalloista.

CH:n vastaaviin tikkuihin verrattuna FLCS erottuu edukseen jäykempien jousien avulla. Ohjaustuntuma on huomattavasti jämakampi ja tarkempi. Kytkimet ovat molempien valmistajien tikuissa hyvät. FLCS:n ohjelmoitavuus on CH:n tikkuja monipuolisempi, eivätkä CH:n tikut ole yhtä tarkkoja kopioita alkuperäisistä, erityisesti kaasukahvan osalta.

Toni Virta



Tikut...

PELIT
testaa

Pitkään palvelleet GH Flighstick Pro ja Pro Pedals

Eliene yllätys, että allekirjoittaneen ohjaimet on valittu täysin lentosimulaattoreita varten. Kaikkia muita pelejä voi tarvittaessa pelata kohdallisen sujuvasti näppiksellä, mutta lentämisessä tarkka kontrolli ratkaisee.

CH:n ohjaimia voisi kuvailla kestäviksi ja tarkoiksi. Flighstick Pro ei enää ole mikään huipputikku, mutta yli kolmen vuoden rankan käytön aikana se on palvelut erinomaisesti. Liikeradat ovat edelleen pitkät ja täsmälliset, ainostaan kaasurulla on muuttunut hieman höttyksi. Napit on sijoitettu harvinaisen epäergonomisesti, mutta siihenkin tottuu enkä sen takia ala muuten toimivaa tikkua vaihtamaan.

Mikä parasta, tikkua ei tarvitse vaihtaa vaikka joku osa hajoaisi. Kävi nimittäin niin, että tikustani katkesi jousi, jonka korvasin väliaikaisesti kuminauhalla. Air Warriorissa satuin osumaan samaan lentueeseen CH:n huoltomiehen kanssa, jolle mainitsin ongelman. Seuraavalla viikolla tuli jenkeistä paketti, jonka sisällä oli enemmän kuin riittävästi jousia ja muita varaosia.

CH Pro Pedals taitaa

nykyisin olla lentäjän ainoa valinta. Pedaalit ovat riittävän kaukana toisistaan ja niiden liikeradat ovat pitkät ja täsmälliset, kuten muissakin CH:n ohjaimissa. Kytkimellä pedaalit saa vaihdettua lentomoodiin tai automoodiin. Jälkimmäinen matkii auton polkimien toimintaa ja jopa toimii joissain peleissä.

Pro Pedaalit ovat kestäneet nekin aivan käsittämätöntä rääkkiä. Viime kesän Mosquito Meetingin jäljiltä polkimien kotelo oli niin täynnä hiekkaa, ettei polkimia saanut enää kunnolla liikuteltua ja jos yritti, kuului pelkkää rutinaa. Kotona avasin yli tusinalla ruuvilla kiinnitetyn kotelon, imuroin hiekat pois, rasvasin liikkuvat osat, pistin kotelon kiinni ja pedaalit toimivat taas kuin uudet.

CH Flighstick Pro on edelleen hyvä valinta niille, jotka haluavat edullisesti tarkan ja kestäväntoimivan lentotikun. Ohjelmoitavuutta ei ole, mutta pelitukea sitäkin enemmän. Kaasukahva on erinomainen lisä näinkin edullisessa tikussa. Polkimet ovat ehdoton Warbirdsissä ja realistisimmissa lentosimuissa, kevyemmissä simuissa ne jäävät helposti käyttämättömiksi. Oma yhdistelmäni on kohtuuhintainen ja hyvin tuettu, ja siitä ei vielä ole ollut tarvetta luopua, vaikka Joonas ja Toni leveilevätkin uusilla leluillaan.

Kaj Laaksonen



Tässä tikku, jonka Ossi haajotti.

Tosimies ei tikkuun tukehdu Cherry AT-102

Olen aina ihmetellyt, mikä kumma saa ajattelevan ja henkisesti vakaan peliharrastajan käyttämään monia satoja markkoja johonkin niin älyttömään vehkeeseen kuin peliohjaimeen. Tosimies ei moista tarvitse, hän pelaa näppäimistöllä.

Ainoa pelityyppi, jossa ihan oikeaa käyttöä peliohjaimelle voisi kuvitella olevan, ovat lentosimulaattorit. Näitä taasen minun kiintolevylläni ei löydy nyt eikä tulevaisuudessa. Pelatkoon niitä ne, jotka saavat mielihyvää keskiverto-Clancyn kokoisen manuaalin ulkoa opettelusta.

Lentosimulaattoreista on tietysti olemassa myös kevyitä versioita, esimerkiksi X-Wing ja Wing Commander. Jälkimmäistä pelasin onnellisena näppäimistöllä, mutta X-Wingiä ei kursoireilla pystynyt ohjaamaan. Peliguru Nirvi suostutteli minut ostamaan elämäni ensimmäisen PC-tikun, Advanced Graviksen. X-Wingin lentely Graviksen

avulla sujui hyvin, aina siihen asti kunnes päätin tempaista kunnan manöoverin ja näyttää Imperiumin sioille mistä ewokki pissii. Ja silloin se tapahtui: tikku katkesi ja jätti minut kellumaan avuttomana avaruuteen. Onneksi sain nilkutettua tehtävästä pakoon uskollisen näppäimistön avustuksella.

Vaikka nykyajan tikuissa on nappeja useammalla kuin kahdelle sormelle, eivät ne silti voi kilpailla mahtavan 102-näppäimisen keyboardin kanssa. Näppäimistön näppäinjärjestys on kaikkialla aina sama ja kursorinäppäinten sijoituksen keksijälle pitäisi myöntää vähintään ergonomian Nobel.

8-bittisten tietokoneiden aikana käytin typeryksissäni vielä ilotikkuja. Tuon ajan suosikkini, räiskintäpelit, vaativat nopeita refleksejä ja mikrokytkimikään eivät siinä menossa kestäneet. Loppujen lopuksi kulutin Quickshotteja enemmän kuin keskivertoteekkari hotshotteja.

Näppäimistön kestävyys on suorastaan ylivoimainen mihin tahansa ilotikkuun verrattuna. Spectravideo MSX:n Boulder Dashissa hyyytivät ensimmäisenä sormet, mutta vielä tänä päivänäkin saman koneen kursoripainikkeet toimivat. Kotikoneeni saksalainen Cherry AT-102 -näppäimistö on kokenut monet G- ja Cola-testit, mutta yhä vain se palvelee uskollisesti.

Unohtakaa siis mokomat pelihahmopaikantimet. Ei niistä ole kuin ilotikun jatkeeksi.

Ossi Mäntylähti



Master Of Orion II: Battle At Antares

MicroProse

Dos, Windows 95

Versio: 1.2

Minimi: 486, 8 Mt, hiiri,

CD-ROM 300 kt/s

Suositus: P90, 16 Mt RAM

Äänet: Sound Blaster ja

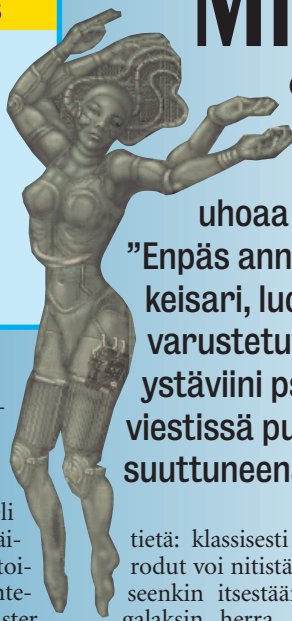
-yhteensopivat

Kiintolevy: 75 Mt

Monipeli: Modeemi, TEN, IPX

Testattu: P120/16 Mt, SB-16,

CD-ROM 600 kt/s



Minä, keisari

●● "Anna minulle Raghesh 3:n siirtokunta, niin jätämme surkean imperiumisi rauhaan", uhoaa mrrshanian suurlähettiläs. "Enpäs anna", totean minä, trilariaanien keisari, luottaen upouusiin ionikanuunoilla varustetut Star Fury -risteilijöihini ja hyviin ystäviini psiloneihin, jotka seuraavassa viestissä purkavatkin liittomme vakoilusta suuttuneena. En se minä ollut!

Vuonna -93 avaruusstrategiapelien tai-vaalle ilmestyi uusi, kirkas tähti: Simtexin Master of Orion. Instantklassikoksi poukannut peli on saanut odotetun jälkeläisen, ja nähtävästi geenien toinen puoli on peräisin Simtexin melkein-klassisesta Master of Magicista.

Kauan, kauan sitten kaukaisessa, kaukaisessa galaksissa Orionin imperiumi taisteli Antaresta vastaan. Jälkimmäinen hävisi, ja orionilaiset vangitsivat eloonjääneet omaan mikrouniversumiinsa. Sitten orionilaisetkin häipyivät, vain Vartijan suojaama kotimaailma jäi muistoksi. Ken nitistää Vartijan, saa omakseen kadonnutta huipputekniikkaa.

Tähän pieneen, keskisuureen, suureen tai valtavaan galaksiin syntyi myöhemmin kahdesta kahdeksaan sivilisaatiota, jotka aloittivat taistelun galaksin nokkamiehen paikasta. Kaikkien harriksi myös antareslaiset poksahitivat visiitille, yhä kasvavin ja kasvavin laivastoin.

MOOtama juttu

Matka kohti galaksin herruutta alkaa kotijärjestelmästä, josta mahdollisimman pian levittää joko naapuritähtiin tai kotisysteemin muille planeetoille. Jokaisessa aurinkokunnassa on nollasta viiteen planeettaa, yleensä joten kuten elämän sallivia. Näihin rakennetaan sitten pikavauhtia siirtokuntia, tai ainakin varataan paikka rakentamalla ulkovartioasema, ennen kuin sakkran samperit tai psilonin penteleat vievät mineraaleja planeetan nokan edestä.

Ruokaa pitää olla tarpeeksi, tuotannon kulkea, tutkimustyötä harrastaa ja laivaston olla vakavasti otettava, tahi pian on muiden jaloissa. Voittoon on kolme

tietä: klassisesti kaikki muut rodut voi nitistää, jolloin jokseenkin itsestään selvästi on galaksin herra, tai valloittaa antareslaisten kotimaailman, jolloin muut ovat niin vaikuttuneita, että valitsevat pelaajan keisariksi, tai sopivalla sekoituksella kiristystä, uhkailua ja lahjontaa voi varmistaa itselleen äänenemistön galaktisissa vaaleissa.

Töihin siit!

Siirtokuntien asukkaat tuottavat jotain kolmesta: ruokaa, tuotantoa tai tieteellistä tutkimustyötä. Rahtialuslaivasto heivaa ylimääräistä ruokaa paikkoihin, jossa sitä tarvitaan.

Siirtokuntien hallinta on muuttunut MOOn menevästä,

yksinkertaisesta liukusäätimien näpräämisestä Master of Magicin tyyppiseksi mikrojohtamiseksi. Siirtokuntiin värkätään rakennuksia huolehtimaan puolustuksesta, saasteiden kurissapidosta, tuotannontehostuksesta, maankaltaistamisesta ja niin edelleen. Rakennusrumbaa helpottaa rakennuslista ja voipa kehityksen antaa koneenkin huoleksi, jossakaan se ei ole sen leipälaji.

Master of Magista on käännetty "sankarit", onneksi raskaasti laimennettuina versioina. Nämä vekkulit määrätään alusten kapteeneiksi ja siirtokuntien johtajiksi, jolloin esimerkiksi heidän innostava olemuksensa saa työlläiset raatamaan vähän enemmän, tai vihreä asenteensa vähentää vähän saastumista.

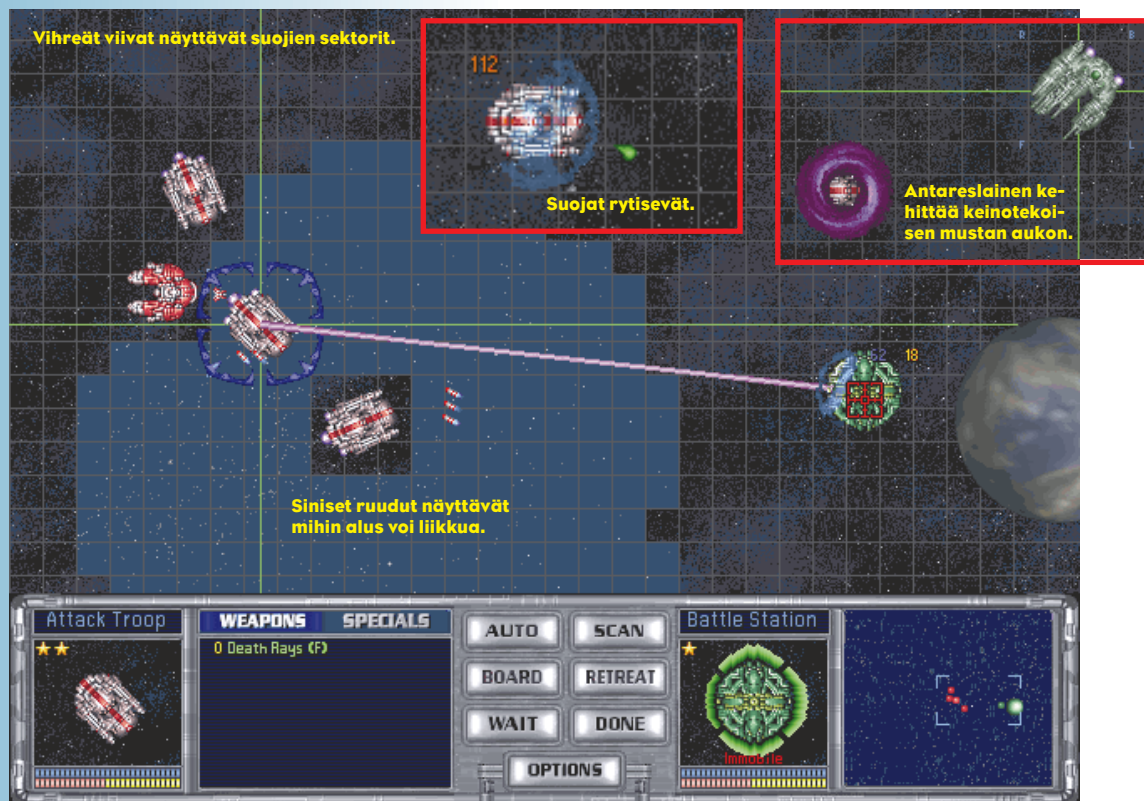
Tutkitaan ja sutkitaan

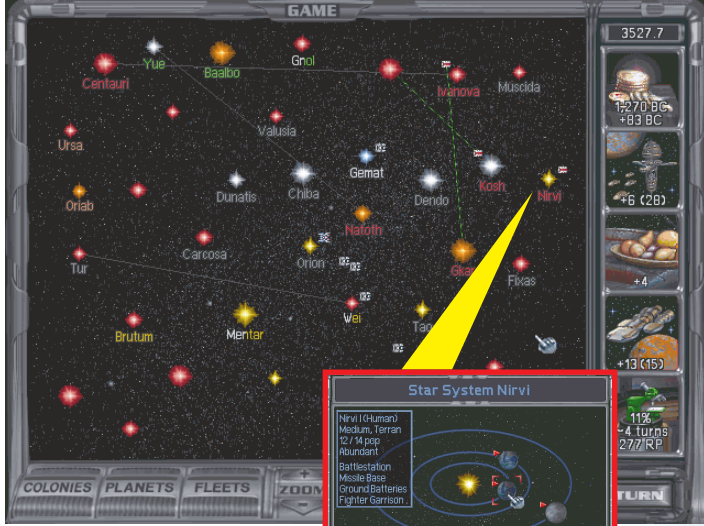
MOO2:n tiedemiehet saavat aikaiseksi tutkimuspisteitä, ja jokainen uusi keksintö maksaa näitä tietyn määrän. Tuikitärkeässä tutkimustyössä ollaan vaihdettu huonompaan: kakkosen tiedemiehet osaavat keskittyä vain yhteen alaan kerrallaan, ja siinäkin yleensä vain yhteen kapistukseen. Niinpä tekniikan vaihtaminen naapureiden kanssa (tai raaka teollisuusvakoilu) on välttämätöntä.

Tekniikan vaihtamisen lisäksi voi naapureiden kanssa solmia kauppasopimuksen (ja tienata rahaa) tai tehdä tiedeyhteistyötä (ja tienata tutkimuspisteitä). Liittoja ja hyökkäämättömyyssopimuksia voi solmia, heikommillaan voi kiristää rahaa tai tähti-järjestelmiä ja vahvempia voi nuoleskella ja mielistellä.

Eikä saa unohtaa vaaleja. Kaksi suurinta rotua ovat ehdokkaita galaksin herraksi, ja voittoon vaaditaan 2/3:n enemmistö. Jos pelaaja ei ole toinen näistä, voi joutua äänestämään pahinta vihollistaan vain estääkseen tärkeimmän liittolaisensa ja naapurinsa vaalivoiton. Tämähän tietysti pulittaa moisesta ankarasti. Toinen vaihtoehto on tietysti ilmoittaa tyytymättömyytensä vaalitulokseen, ja kohdata yksin yhdistynyt loppugalaksi.

Juuri diplomatia on kummankin Orionin kulmakiviä, joka erottaa sen muista vastaavan tyyppisistä peleistä. Se nimittäin





Nirvi Prime, mahtavan imperiumin synnyinplaneetta.



Psilonit eivät pidä teollisuusvakolusta. MOO2:n diplomatia ei aina tunnu toimivan samalla lailla kuin edeltäjässä, esimerkiksi rauhansopimus tuntuu turhalta vaihtoehdolta. Sitä kun ei koskaan solmita.

on muutakin kuin koriste. Jokaisella rodulla on rotuominaisuuksien lisäksi sattumanvarainen ”luonne”. Bulrathit voivat esimerkiksi olla ailahtelevia laajentujia, jotka yhtäkkiä ryhtymään pussailun päätteeksi ilmoittavat, jotta se on nyt sota. Yleensä vielä samalla vuorolla, kun ne hyökkäävät rajaplaneettojen kimppuun.

Omat rassit

Siinä missä MOOssa massiiviset laivastot ottivat mittaa toisistaan,

on MOO2 skaalattu alus alusta vastaan -tasolle. Megalaivastot estää ensinnäkin alusten kalleus, ja toiseksi niiden määrää rajoittavat niin sanotut komentopisteet. Jos näitä ei ole riittävästi, maksetaan rahaa ja paljon.

Imperiumin nokkamies voi suunnitella itse omat alusmallinsa, joita voi olla kuusi erilaista. Käytännössä määrä on paljon suurempi, koska vanhentuneet alusmallit voi päivittää, joten rahat eivät mene hukkaan. Hus pois vanhat ionitykit, tilalle upouudet kuolemansädepysykyt.

Runkoihin, joiden koko vaihtelee pikku hävittäjistä Doomstareihin (kokoluokka lienee selvä) pulutetaan kiinni erilaisia aseita ja lisälaitteita todella laajasta valikoimasta, ja toivotaan, että siitä sitten onkin johonkin.

MOO2:n uusi vuoropohjainen, taktinen taisteluosuus on yksinkertainen, mutta silti monipuolinen. Aluksista mallinnetaan erikseen suojat neljään suuntaan, panssarointi, runko ja järjestelmät. Aseissa on ampuasektorit, ja aluksen massa ja moottorit vaikuttavat esimerkiksi siihen, miten ketterästi ne kääntyvät ja liikkuvat. Vätkä erikoisvimpaimia riittää.

Hävittäjiä lautoaan ja aluksia jopa kaapataan, joskin pääsääntöisesti taistelussa tungetaan lähietäisyydelle ja sitten läimitään. Taistelussa kaikki muu näyttää hyvältä paitsi itse alukset, jotka ovat mitään sanomattomia klönttejä, jotka näyttävät karanteen vanhasta Amigan ampumapelistä. Aseiden efektit ja varsinkin osumat suojiin ovat ”äl-zän käh”ä”, niin kuin siliconoidit sanoisivat.

Taistelussa on yksi yllättävän tyhmä moka. Ensimmäisessä Orionissa vuorot jaettiin sen mukaan, kenellä oli tehokkain tietokone, mutta nyt ihminen aloittaa aina, ja tämä haittaa muutenkin alakynnässä olevaa tietokonetta aika lailla. Toinen ongelma on asemimeltä Gyro Destabilizer, jolla Guardianin, Antaran laivaston ja monet muut eliminoi aivan liian aikaisin, nopeasti ja tehokkaasti. Ja kolmas on se, että pelaajan pitäisi pystyä vähän säätämään, miten alukset tupsahtavat taistelualueelle. Nyt ne tulevat aina korkeana pylväänä.

Kun taistelu on ohi ja planee-

tan puolustus eliminoitu, voi pelaaja tiputella planeetalla terveisiä asujaimistoille. Jos haluaa säästää rakennuksia, voi planeetalle tiputtaa avaruusmerijalkaväkeä. Valitettavasti taistelua edelleenkin seurataan vierestä. Kun kaikki muukin on käännetty Master of Magicista, miksei myös sen toimivaa taistelumuodua?

Äly hoi!

Simtexin klassiseen tyyliin tekoäly jättää naputtamisen varaa. Tekoälyvetoiset laivastot ovat mielikuvituksettomia, ja raahaavat vanhaa kalustoa mukana, vaikka päivittäinkin voisivat. Orionin kimppuun en ole koneen nähnyt käyvän.

Siirtokuntien optimointi tuntuu sekin olevan vähän tuntematon käsite. Kun/jos ihmispelaaja pystyy pysymään hengissä tarpeeksi kauan, saa hän tuotanto- ja asukaslyivoiman. Tietokoneen saa silti ottaa vakavasti. Simtexin klassiseen tyyliin ensimmäinen, Valloissa julkaistu 1.1 oli hirveä buginväs, mutta Euro-versio on hyvin toimiva v.1.2. Simtex varmasti virittää peliä vielä lisäpäivityksin.

Teknisesti Dos- ja Win95-versiot näyttävät identtisiltä, vaikka ne joutuukin asentamaan eri hakemistoihin. Mukana on nyt se kaivattu moninpelikin, joskin olen vähän epävarma, kuinka hyvin se toimii. Ainakin kaikki pelaajat voivat tehdä vuoroaan samaan aikaan.

Vaikka Master of Orion 2 on erinomainen peli, ei se onnistu riistämään isänsä klassikkokappua. Sen tasapainoinen sekoitus-suhde on lipsunut vähän liikaa mikromanageroinnin puolelle. Ehdottomasti hankkimisen arvoinen kuitenkin.

Nnirvi

Hyvää

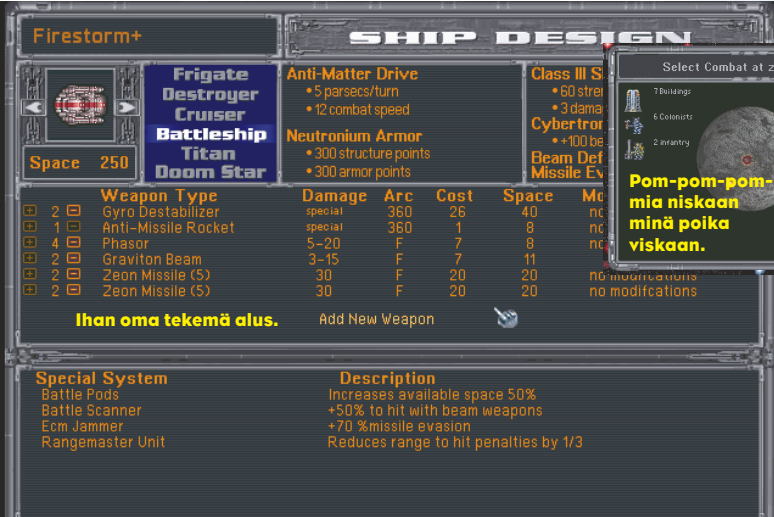
- Erinomainen taktinen taistelu.
- Vaihtelua riittää.

Huonoa

- Suunnittelussa muutama aukko.
- Tekoälystä voi aina naputtaa.

Jämerä, huippuluokan avaruusstrategia.

91



Shattered Steel

Bioware/Interplay

Dos

Versio: 1.08

Minimi: 486DX2, 8 Mt,

CD-ROM 300 kt/s

Suositus: joystick, 16 Mt RAM

Äänet: yleisimmät äänikortit

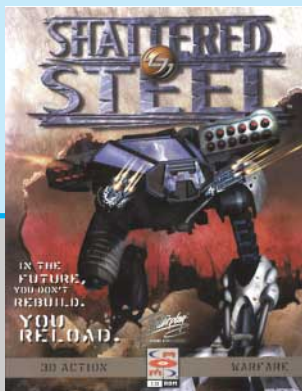
Kiintolevy: 20 Mt

Moninpeli: modeemi, nollakaappi,

IPX

Testattu: P200, 16 Mt, Dynamite

128, SB32 PnP, CD-ROM 900 kt/s



Metallisekoitus

●● Jos Doom ja Mechwarrior 2 saisivat yhteistä jälkikasvua, tuloksena voisi hyvin olla Interplayn Shattered Steel.



Vaikka maasto on yksitoikkoista, se ei ainakaan pikselöidy lähelle tultaessa. Muukalaisten Cobra sen sijaan hajoaa pahasti osiin.

Kun tätä jo yhdeksäkymmenesseitsemäs peli enustaa, niin pakkohan se on uskoa, että joskus hamma tulevaisuudessa kaikkea hallitsevat isot pahat ylikansalliset kaivosyhtiöt, jotka pestaavat palkkasotureita valvomaan etujaan kilvassa kaukaisten planeettojen luonnonvarojen hallinnasta.

Mechi on mechi vaikka voissa paistaisi

Planet runnerit ovat kahdella jalalla kulkevia, raskaasti aseistettuja tankkeja, eikä niitä ole ihan helppo nitistääkään. Siitä pitävät huolen panssarointi ja suojakenttägeneraattorit. Pelaaja voi vapaasti viritellä erilaisia pyssyköitä, reaktoreja ja suojakilpiä ratsuunsa, kunhan pysyy kyseisen runnerimallin maksimitonniston rajoissa. Ja tietysti vain sitä mukaa kun armollinen yhtiö suosuu uusia ja hienompia hilavit-

kuttimia hänen käyttöönsä luovuttamaan.

Aseistukset jakautuvat hieman runnerin mallin mukaan, mutta alkupuolella tarjolla olevissa keveissä mönkijöissä on kaksoisripustin yhdelle pääaseelle, joka on aina jonkin sortin tykki, ja kaksi ripustinta sekundaariaseille, jotka voivat olla raketteja, ohjuksia, miinanlaukaisijoita tai joitain muita hieman erikoisempia kuten taktisia ydinohjuksia. Tehokkaammat energia-aseet luonnollisesti verottavat runnerin reaktorin raskaammin, latautuvat hitaammin ja niillä on hitaampi tulinopeus, eikä niitä parane ihan höyhensarjan koneeseen asentaa. Eri asetyyppejä peli sisältää kaikkiaan parisensikymmentä, joten mechinvirittelyn ystävät eivät tule pettymään, vaikkei kyseessä mitään niin syvällistä olekaan kuin Mechwarriorissa tai edes Earthsiegessä.

Mikäpä vanhoissa konsteissa vikana on jos ne kerran toimivat? Samaa ovat Biowaren pelisuun-

nittelijat ajatelleet puluttaamalla tähän perusideaan päällimmäiseksi vielä jostakin yllättävän ilmaantuvat iljettävät biomekaaniset muukalaiset. ”Ne vain yllättäen tulivat jostain, kukaan ei tiedä niistä mitään, kommunikaatio ei pelaa, ja ne haittaavat yhtiön bisnestä: siispä ota runnerisi ja tapa.”

Päivä runnerpilottina

Hyvin vakuuttavasti osansa esittävät pelaajan emäaluksen keinoälytietokoneet huolehtivat tehtävien käskynjaoista. Alun hirtehtinen HAL9000-imitaatio saa pian väistyä (vaan enpä kerro miksi, lälläslää) yhtälailia hymyilyttävän sensuellin naiskeinoälyn tieltä. Huolelliset käskynjaot ja monipuoliset tehtävät vaihtelevine tavoitteineen antavat pilottisankarillemme selkeää toivoa siitä, että odotettavissa on jotain hieman toista kuin puuduttavan tylsää Terminal Velocity -mäiskettä.

Kuultuaan käskynjaon pilotti käväisee varikon puolella kustomoimassa runneriaan tarjolla olevasta aseistuksesta ja varustuksista, ja virittää itselleen parhaiten sopivat kontrollit. Ei runnerin ohjastaminen sentään niin montaa nippeliä vaadi kuin oikean mechin, mutta kaikki olenainen on mukana erikseen kääntyvästä torsosta alkaen. Kun kaikki on reilassa, on aika hypätä



maahanlaskualukseen ja dykkata planeetan pinnalle.

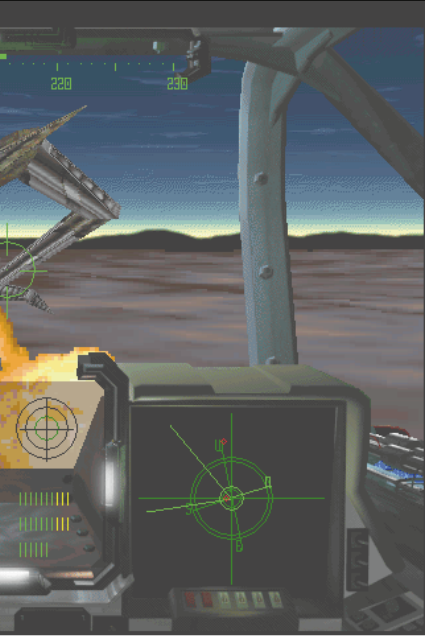
Ihailtuaan kokonaan sulavasti teksturoituja, joskin paikoin hieman yksitoikkoisen rujoja maisemia pilotimme katsastaa kojetaulun. Koska hän on ollut jossakin kaukana kauan sitten edellisessä elämässään X-siipihävittäjä-ässä, hänen kasvoilleen leviää tietävän kyyninen virnistys kun hän huomaa suojiin, aseistuksen ja moottorin tehosuhteista kertovan näytön. Ilokseen hän havaitsee, ettei niiden suhteita voi ainoastaan muutella, vaan reaktorin voi myös lyödä hetkeksi ylikierröksille, mikä tuottaa lisätehoja ylikuumenemisvaaran ja vaurioitumisen kustannuksella.

Kun joka suuntaan näkevässä tutkassa välähtää ensimmäinen punainen piste, pilotti lämäisee epäroimattä ykkösen silmään ja valmistautuu taisteluun. Planet runner nytkähtää liikkeelle ja harppoo uskottavan tuntuisesti metallinkalskeisten askelten säestämänä. Kypärään kytketyistä korvalappustereista raikuva reipas actionleffa-musiikki saa adrenaliinin virtaamaan.

Harmikseen sankarimme huomaa, ettei punainen piste tutkassa suostu lukittumaan ennen kuin se on lähes näköetäisyydellä, ja silloinkin lukitusneliö syttyy uskollisesti, vaikka välissä on jyrkähkö harjanne. ”Satelliittilinkki on ystäväsi”, hän ajattelee ja jää kytikselle harjanteen juurelle.

Syö ohjusta, friikki!





Kalkkunan kuolema

Pian näkyviin ilmestyy täysin käsitteämätön hirvitys, joka näyttää sekä muodoltaan että liikehdinnältään henkiin heränneeltä pakastekalkkunalta, jolta joku on unohtanut katkaista kaulan. Kun kalkkuna alkaa sylkeä lasertulta, pilotti havahtuu järkytyksestään ja antaa kuusiputkisten konetykkien puhua. Sähkömoottorien vinkuna ja 30-millisten muhkea basso täyttää ohjaamon ja osumista kertovat kipinät sinkoilevat biomekaanisen kalkkunan ruumiista ilman näkyvää vaikutusta.

Pilotti luottaa kevyen runnerinsa nopeuteen ja lähtee kiertämään vastustajansa taakse kääntäen samalla koneensa torsoa ja pitää maalin helposti tähtäimessä mainion padlock-viewin avulla, jollaista hän olisi toivonut jo mechisoturin päivinä. Koska hän tietää, että jotkut aseet tehoavat huomattavasti eri panssari-tyyppeihin, hän päättää vaihtaa sekundaarisiin pikalasereihin ja laskettaa nopean sarjan pallohukkaisena heilahtelevan kalkkunan jalkoihin – nämä otukset ovat nopeita, mutta niillä on selviä vaikeuksia kääntymisessä. Kalkkunan epäröinti koituu sen kohdaloksi: pikalaserit sahaavat sen toisen koiven irti ja koko hökötyks kaatu muhkeiden räjähdyssefektien ja jytinän saattelemana. Kun savu hälvenee, ei jäljelle jää edes kiitospäivän aterian aineksia.

Pilotin helpotuksen huokaus katkeaa kesken, kun hän vilkaisee tutkaruudulle. Punaisia pisteitä lähestyy kymmenittäin jokaisesta ilmansuunnasta. Toinen toistaan oudomman näköiset kävelevät kummajaiset lähestyvät suojelemaan kuljetuskolonnaa pahat miellellä.

”Ple, vedänkin vaihteen kakko-selle”, pilotti ärähtää ja taistelulentä muuttuu hirvittäväksi teurastukseksi nähtävästi täysin aivottomien alienien ammuskellessa miten sattuu milloin kuljetusajoneuvoja, milloin runneria. Vaikka

yksi planet runner vastaa suojiensa ansiosta viittäkymmentä ufomönkijää, kuljetuskolonna suojele näyttää toivottomalta. Pilotti kiroaa katkerasti käskyttävien siipimiesten puutetta ja alkaa pelätä, että tästä komennuksesta tulee pelkkää tyhjänpäiväistä räiskintää, kun eetteristä kailkuu paikalle saapuvan hävittäjä-

lentueen johtajan tervetullut viesti. Kalkkuna-alienit kohtaavat loppunsa ripeään tahtiin ja huoltokolonna rippeet ilmoittavat saapuneensa määränpäähen. Pian tukikohdan ympärillä on pystyssä konetykkitorneja ja päivä vaikuttaisi olevan pulkassa, mutta jälleen tutkassa välähtää punaista.

Saakelin alienit aikovat jyrätä sittenkin tukikohdan, ja niitä saapuu aalto aallon jälkeen joka suunnasta niin kuin niillä ei olisi mitään loppua. Onneksi pilottimme törmää tukikohdan ympäristössä lojuviin lisäämukisiin, jotka jotenkin yliluonnollisella tavalla latautuvat hänen planet runnerinsa vain niiden yli kävelemällä. Kun viimeinenkin vihollinen lojuu maassa savuavana kasana kuuluu radiosta vihdoin tervetullut viesti: tehtävä suoritettu.

Telesmurffien invaasio

Vaan silti jostain tuppaa vielä punaisia pisteitä tutkaan. Koska tehtävä on suoritettu, sankarimme päättää omin avuin lähteä selvittämään, mistä nämä hirviöt oikein sikiävät. Muutamien kilometrin päästä löytyykin kummallinen paikallaan jököttävä hökötyks, ja yllätys on suuri, kun hökötyksen viereen aukeaa aika-avaruusportti, josta astuu joukko lisää kalkkunoita. ”Teleportaatioita, helkkari. Miten ihmeessä ne voivat odottaa, että pystyn tekemään mitään järjeställisiä taktisia suunnitelmia, kun näitä savikiekkoja voi tulla mistä vain, milloin vain ja miten paljon hyvänsä?”

”Aivotonta räiskintääkö siis sitenkin”, pilotti ajattelee päätään pudistellen ja sekavin tuntein palattuaan emäalukseen. No, olipahan huoltokolonna ja tukikohdan suojelemisessakin sentään jotain itua. Ja kolonna oikeasti teki jotain tehtävään vaikuttavaa asentamalla ne tykkitornit ja vielä ilmoitteli koko ajan radiossa mitä oli tekemässä – huusivat jopa apua tarvittaessa. Vaikka kunnollisten siipimiesten puute pahasti kaivelikin, tulivat sentään ne maataistelukoneet auttamaan, joten ei tässä tarvinnut olla yksin maailmaa vastaan. Sitä paitsi oli se räiskintäkin paikoiten pirun hauskaa, pitkälti sen kaiken machorytinän ja räjähdysten ansiosta.

”Enpä sittenkään taida ottaa lopputiliä vielä”, pilotti tuumaa,

ja tekee viisaan päätöksen. Hänellä on vielä edessään monta tehtävää, joissa taistelujen räiskintäpiirteistä huolimatta useimmissa on mukana jokin muikin tarkoituksena kuin kaiken liikkuvan tuhoaminen. Monissa hän tulee saamaan apua ystäväisiltä joukoilta joko ilmatuelta tai muilta runnereilta, ja lähes kaikissa on selkeä tavoite, joka antaa synn uskoa siihen, että kyseessä on todellinen sota eikä savikiekkoalienien ampumarata, vaikka ne hyväksyvät savikiekkoja ovatkin. Joissain tuhoamistehtävissä jopa tarvitaan melkoisesti taktisia hoksoittimia, sillä ”kaikki kyykkyy” -teknikka osoittautuu itsemurhaksi.

Pilottimme tullaan tarjoamaan joissain kohdin valinnanvaraa, millä tavalla useamman tehtävän pituisen minikampanjan suorittaa haarautuvien juonipolkujen muodossa. Kunhan ensimmäinen planeetta on puhdistettu alieneista ja ”bossialien” tuho, päästään seuraaville, jossa muukalaisten mysteeri vähitellen selviää, mikä toki on omiaan pitämään juonta mielenkiintoisena.

”Jos vain ne saakelin alienit olisivat vähän fiksumpia ja niitä olisi vastaavasti vähemmän tätä voisi pitää taitolajina”, pilotti mietiskelee. ”Ja kun olisi noita siipimiehiä, niin tähän olisi jo ihan oikeaa sodankäyntiä. Taidankin heittää aliavaruusmailin kavereille Betelgeuzeen ja pyytää heitä siipimieheksi moninpeleihin interstellarnetin välityksellä. Mutta hauskaa tästä tulee joka tapauksessa.”

Joona Vainio



Grafiikan yleisestä rajuudesta huolimatta seasta löytyy lähes 3D-korttimaisia erikoiseffektejä. Suojat kuuluvat hienosti läpi.



Hyvää

- Tervettä tuhofiilistä.
- Mojovaa musiikkia ja reipasta ryskettä.
- Usein muitakin omia joukkoja.
- Ympäristö elää.
- Siinä on mechejä.

Huonoa

- Rujot tekstuurit.
- Aivottomat vastustajat.
- Siipimiehet puuttuvat.
- Säällittävästi suomennettu

Mechisimulaattorin ja 3D-räiskinnän yhdistelmä, joka vielä hieman hapanori yrittäessään päättää kumpi olisi.





Orion Burger

Sanctuary Woods/Eidos Interactive

Dos, Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: 486, 8 Mt RAM, SVGA (640x480), CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Äänet: yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: Pentium 100, Stealth 64
2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,
LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

Kaikki ovat kuulleet modernin pikaruokakulttuurin ympäristölle haitallisista vaikutuksista. Kukaan ei kuitenkaan olisi ikinä osannut arvata, kuinka haitallisia pikaruokaketjut maapallolle ovatkaan, ennen kuin intergalaktisen Orion Burger -ketjun raaka-ainekerääjät saapuivat maan kiertoradalle. Heidän näkökulmastaan maapallo on täynnä hampurilaispihvin aineksiksi sopivia olioita.

Ennen sadonkorjuuta kerääjät joutuvat kuitenkin testaamaan tulevien pihvien aivokapasiteetin, sillä älykkäitä eliömuotoja ei lain mukaan saa jauhaa hampurilaismateriaaliksi.

Niinpä he abdukoivat yhden umpimähkään valitun ihmisen, Wilburin, alukselleen. Hän epäonnistuu surkeasti heti ensimmäisessä tehtävässä. Normaalin abduktioprotokollan mukaan kerääjät pyyhkivät tulevan jauhelihan muistin ja lähettävät hänet takaisin Maahan, tarkalleen samaan aikaan ja paikkaan, missä hän kaapatessa oli.

Mutta jotain menee pieleen. Paitsi, että Wilbur muistaa kaiken, hän ilmestyy kotikyläänsä tuntia ennen abduktiota. Asia ei välttämättä ole vielä pihvi.

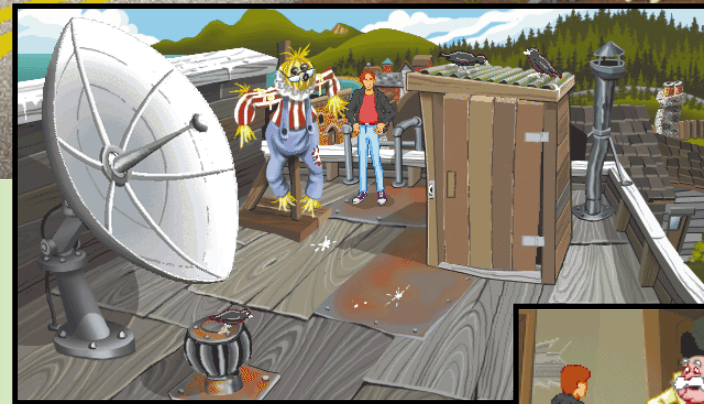
Aika aikaansa kutakin

Aikaparadoksit ovat lähes kaikessa muussa kuin Star Trekkissä (jossa aihe on kulutettu puhki) erittäin mielenkiintoisia juonipederustoja. Päivä muremelina -tyylinen idea samaan päivään (tai tarkemmin sanottuna tuntiin) juuttuneesta sankarista ei ole uusi, mutta Orion Burger osaa ottaa idean parhaat puolet hyötykäyttöön.

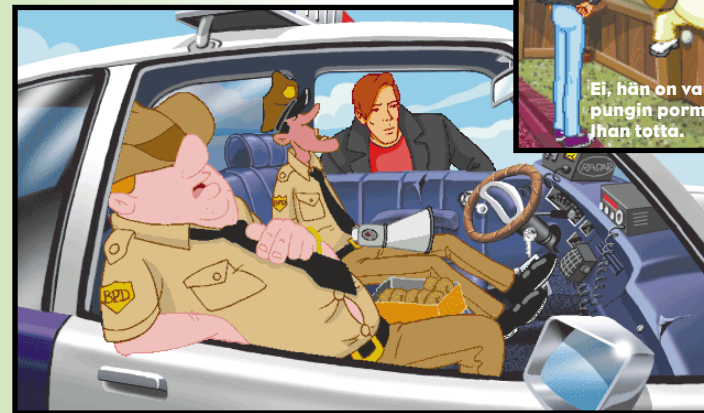
Koska sankari ilmestyy aina

Asia on pihvi

●● Onko ihmiskunnasta tulossa einestä lähimpään galaktiseen perheravintolaan? Kaikki on kiinni aikaluuppiin juuttuneesta Wilburista.



Kaikki mitä pikkukaupungin parturi tarvitsee: suuri satelliittilautanen ja pelätin pitämään linnut loitolla.



Sheriffi ja hänen apulaisensa valvovat valppaana kansalaisten turvallisuutta.



Isäntä on jättänyt saaren, mutta vartioon komennettu sika on suorastaan verenhimoinen.



Ei, hän on vain kaupungin pormestari. Jhan totta.

testissä epäonnistuttuaan samaan aikaan ja paikkaan, voi hän käyttää tietoa tulevaisuudestaan hyödyksi. Esimerkiksi sama auto kaahaa kylän läpi joka kerta täsmälleen samaan aikaan tai rokkibändi ilmestyy paikallisen kahvilan parkkipaikalle aina samalla hetkellä. Halutessaan sankari voi valmistautua eri tapahtumiin ja puuttua asioiden kulkuun, sillä hän osaa olla oikeassa paikassa oikeaan aikaan.

Koska sankari tietää joutuvansa abduktoiduksi ja testattavaksi tunnin kuluttua, hänellä on aikaa valmistautua muokalaisten testeihin. Epäreiluja kun ovat, eivät muokalaiset aina anna Wilburille kaikkia testeistä selviytymiseen tarvittavia tavaroita. Niinpä sankari joutuu huhkiimaan läpi pienen kotikylänsä etsien apua seuraavaan testiin. Mokaaminen ei kuitenkaan ole kovin paha juttu, sillä Wilbur voi kokeilla testejä, kunnes onnistuu.

Ajattelu sallittua

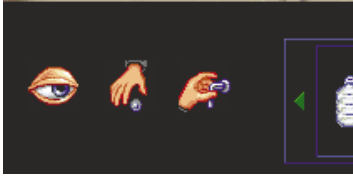
Wilburin seikkailu ajassa ja paikassa sujuu näppärällä Sierran ja LucasArtsin käyttämiä yhdistelävällä hiirisysteemillä. Hiiren oikealla napilla valittavia toimintoja on yhteensä vain kolme erilaista, mutta ne riittävät mainiosti hyvin toimivan pelin luomiseen. Onnistunut ratkaisu on myös se, että peli ei näytä pelkkiä hotspotteja, vaan yksinkertaisesti nimeää



Pontikkapannuhan se siinä.



Bändi on eksynyt oikeasta suunnasta. Ihmekös tuo, kun kuski ei edes tiennyt, mihin oltiin menossa.



Päivää, rouva. Ötökäntuhoaja on vihdoin saapunut."

tämistä lukuun ottamatta Orion Burgerin pelaa läpi muutamassa päivässä.

Repullinen hyvää tuulta

Orion Burger on erittäin hauska. Peli vilisee alkuhetkistä lähtien hyviä herjoja, mutta hauskimmat hetket koituvat erilaisille ihmisille naureskelusta. Sankari itse on erinomainen karikatyyri aivan liian yleisestä puhdasotsaisesta seikkailupelisankarista, joka pukeutuu tyylikkäästi ja huolehtii sekä tukan asennosta että kennon näkymisestä.

Ulkoisesti Orion Burger tuo mieleen LucasArtsin Day of the Tentaclen. Grafiikka on samalla



Yhteiskunnan vähäosaiset vetävät hirsyä ja pontikkaa kaupunginpuiston ainoalla penkillä.

Keittiöön pesiytynyt Bork valmistaa mikrossa räjäytettyjä nuijittuja luumuja.

tavalla veikeän surrealistisesti piirrettyä, ja ympäröivä maailma vaikuttaa jotenkin vinksahaneelta. Hahmot ovat eläviä yksilöitä, eikä animaatioissa ole säästelyä. Visuaalisia vitsejä on joka puolella, ja viimeistään toiseksi viimeisen testin riiviöt saavat hyvälle tuulle.

Peli tarjoaa herkkua myös korville, sillä maailma on täynnä erilaisia ääniä linnunlaulusta kaupunkimaiseen taustahälyyn. Hahmojen äänet eivät voisi olla parempia, ja parastaan pistävät ääninäyttelijät viimeistelevät hahmojen persoonallisuudet tyylikkäästi. Esimerkiksi Wilbur saa aivan uuden ulottuvuuden loistavalla äänellään. Musiikkia ei ainakaan minun koneessani raikunut ilmoille laisinkaan, aivan loppua lukuunottamatta.

Orion Burgerin parissa viihtyy, sillä pelissä on yksiselitteisen mukava ja letkeä tunnelma. Vaikka ihmiskunnan tulevaisuus on taas kerran vaakalaudalla, on peli kaikkea muuta kuin synkkä. Taattu hyvän tuulen tuoja.

Tapio Salminen



Hyvää

- Hyvin kirjoitettu.
- Toimivat ongelmat.
- Näyttää ja kuulostaa hyvältä.
- Hauska.

Huonoa

- Lyhyehkö.

Veikeän piristävä seikkailu.



kaikki ruudulla olevan kohteen hiiren niihin osuessa. Näin peli ei helpotu turhaan, ja varaa miettimiseen jää.

Jotkut tahot ovat valittaneet pelin aikarajoitteisten ongelmien pilaavan koko pelin. Näin ei todellakaan ole asian laita, vaikka abduktointi tapahtuukin aina tietyn väliajoin. Aikaa riittää kuitenkin yllin kyllin, eikä ainakaan minulla loppunut aika kesken kertaakaan. Sitäpaitsi päivän voi aina aloittaa uudelleen ja tehdä tarvittavat asiat nopeammin.

Jos Wilbur mokaa myöhemmän testin, ei hänen tarvitse enää kerätä aikaisempiin testeihin tarvittuja asioita uudelleen, sillä hän kipaisee hoitamassa asiat kuntoon automaattisesti. Halutesaan voi myös hypätä jäljellä olevan ajan yli suoraan abduktointiin.

Itse ongelmat vaihtelevat helpoista suorastaan nerokkaisiin. Etenkin pelin keskivaiheen pulmat ovat erittäin onnistuneita, ja täytyypä eräässä testissä opetella ymmärtämään pari sanaa vierasta kieltäkin. Pulmat ovatkin pelin paras puoli, ja niiden selvittämiseen tarvitaan tarkkaavaisuutta ja oivallusta, eikä vain kaikkien esineiden testaamista kaikkien eteen osuvaan. Pulmat eivät kuitenkaan ole liian vaikeita, vaan niiden parissa tuntee aitoa oivaltamisen iloa. Niinpä pelin loppu tuleeikin vastaan liian pian, paria paioilleen jämh-



Grand Prix Manager 2

MicroProse

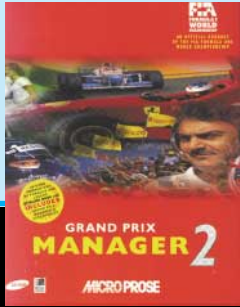
Dos, Windows

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA,
CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Suositus: P90

Äänet: Windows-yhteensopivat
Monipeli: Nollakaapeli, modeemi,
paikallisverkko, (vaatii Windows
95:n)

Testattu: P166, 32 Mt RAM, SB 16,
Hercules Dynamite 128, CD-ROM
900 kt/s, Windows 95



Formulamanageripeleissä tavoitteena on johtaa F1-tallia pienintä nippeliä ja mutteria myöten. Tehtävänä on huolehtia kaikista formula-tallissa tapahtuvista asioista. Mikäli ei ole tarkkana, saattavat kilpailevat tallit värvätä huoltopäällikösi ja kuljettajasi, tai jopa varastaa kehittelemiäsi autosia, jos turvatoimet eivät ole riittävän tiukat. Ainoa asia, johon pelaaja ei tässä pelissä koske, on formula-auton ratti.

Grand Prix Managerin kampanja kestää kymmenen kautta alkaen kaudesta 1996. Peli on FIA:n hyväksymä, joten tallien ja kuljettajien nimet ovat oikeita. Peli päättyy, mikäli pelaajan rahavarannot putoavat nolliin. Päämääränä on voittaa tallimestaruuksia, jotka ovat kuljettajan maailmanmestaruuksia monin verroin tärkeämpiä.

Grand Prix Manager 2 toimii pitkälti samalla tavalla kuin edeltäjänsä. Ohjekirjan mukaan koko pelirunko on pistetty uusiksi, mutta ulkoisesti peli muistuttaa huomattavasti edeltäjänsä.

Peli jakautuu karkeasti kahteen osa-alueeseen: F1-kilpailuihin ja niiden välisiin tapahtumiin, kuten autojen kehittelyyn, sponsori- ja muihin sopimuksiin sekä autojen huoltoon. Isoin muutos alkuperäiseen peliin on käyttöliittymän parannus sekä pelin taktisten ominaisuuksien kehitys. Alkuperäisen pelin sudenkuoppa oli sen liiallinen monimutkaisuus ja käyttäjäepästävällisyys. Peli vaatii yksinkertaisesti liian paljon



Paalupaikka

●● Formulapelejä on ilmestynyt melkein kuin sieniä sateella, pelkästään F1-manageripelejä on viimeisen vuoden aikana tullut ainakin neljä. MicroProsen Grand Prix Managerin kakkososa on selvästi pisimmälle kehittynyt.

huomiota ja siitä tuli liikaa itseään toistava.

Virittelyn ihanuutta

F1-tallin elämä ei ole ainoastaan kilpailuja. Taustalla on mahtava suunnittelija-armeija, itse asiassa suurin osa toiminnasta tapahtuu yleisöltä piilossa osakilpailujen välillä.

Formulamaailmassa liikkuvat valtaisan rahasummat, joten hommassa saa todella pitää kielien keskellä suuta. Pelkät matkakulut osakilpailuihin saattavat olla miljoonia dollareita vuodessa, uuden teknologian kehittämiskuluista puhumattakaan. Suurin osa rahoista tulee sponsoreilta ja osakilpailuista saatavat voittorahat ovat ainoastaan pieni osa potista. Osakilpailuissa pärjääminen on tärkeää lähinnä siksi, että potentiaaliset sponsorit kiinnostuisivat tal-

lista. Sponsorien "voitelu" on yksi tärkeimpiä pelin osa-alueita ja tallin PR-henkilökunnan tulee olla mahdollisimman ammattitaitoista.

Autoja on jatkuvasti paranneltava, jos mieli pärjätä kilpailuissa. Jollei pärjää, ei saa sponsoreita ja joutuu vararikkoon alta aikayksikön. Myös seuraavan kauden auton suunnittelu on aloitettava ajoissa. Sääntömuutokset on huomioitava ja uudella kaudella vanharunkoisella autolla ajava on auttamatta altavastaaajana. Kaikki auton osat voi suunnitella itse, mikä kannattaa, sillä itse valmistetut osat ovat yleisesti ottaen kaupan hyllyltä ostettuja parempia.

Sopimuksien ylläpito on pelin elintärkeä osa-alue. Tämä koskee niin varaosatoimituksia kuin henkilöstöpolitiikkaakin. Henkilökunnan uusintasopimukset kannattaa hoidella hyvissä ajoin, jos



Alkuperäisestä pelistä tuttu katselunäkymä. Omat autot erottuvat selvästi värikoodien perusteella.

tallissa on ammattinsa hyvin osaava henkilökunta, muuten samainen henkilökunta on kohta kilpailijalla. Myöskään ilman varaosatoimittajia ei talli tule toimeen.

Kaikki edellä mainittu kuuluu pelaajalle. Se saattaa kuulostaa yksitoikkoiselta ja itseään toistavalta, mutta se on yllättävän mielenkiintoista. Autoa voi kustomoida ja kehittää lukemattomalla eri tavalla ja testata uusien modifikaatioiden vaikutusta. Huoltopäälliköt ja kuljettajat antavat vinkkejä siitä, mitä auton osa-alueita tulisi virittää ja kehittää. Lisäksi voi yrittää ennustaa sääntömuutoksia ja kehittää vielä sillä hetkellä kiellettyjä apuvälineitä, kuten turboahdinta. Osakilpailujen välisissä virittelyissä kuluu helposti tunti jos toinenkin ennen kuin auto on saatu viritettyä mieleiseen kuntoon.

Ralli se on rattoni

Grand Prix –osakilpailut ovat pelin suola ja jännittävin osuus, ja niitä onkin selvästi muutettu ja parannettu. Kaikkiin oikean osakilpailun vaiheisiin voi ja kannattaa osallistua, koska näin voi parantaa omien autojen suorituskykyä itse kisassa. Harjoitusajojen aikana huoltopäällikkö antaa omat kommenttinsa auton osien laadusta ja kuljettajat autojen käyttäytymisestä. Näin autot saadaan toivon mukaan modifikoitua parhaalla mahdollisella tavalla ennen aika-ajojen alkua. Kuten edellisissäkin pelissä, suuri osa ajasta menee vaihteiden ja siipikulmien säädössä. Jostain syystä tässä uudessa pelissä se ei tunnu yhtään niin ärsyttävältä.

Aika-ajot tapahtuvat kuten oikeassakin kisassa. Käytettävissä on 12 kierrosta, joita ei kuitenkaan kannata ajaa yhdellä istumalla loppuun, koska täyteen tankattu auto kulkee hitaammin. Aika-ajojen jälkeen on vuorossa itse osakilpailu, jota selostaa virtuaaliselostaja.

Kilpailua voi seurata usealla eri tavalla. Tavanomaisin on ensimmäisestä Managerista tuttu rataa ylhäältä päin seuraava kuva, jossa omasta autosta saa myös suurennetun helikopterinäytön. Toinen vaihtoehto on seurata kilpailua TV-ruudulta, jolloin kilpailu etenee nopeammin ja päivittää tilanteen kerran kierroksessa. Kummallakin tavalla voi kuljettajille antaa radio-ohjeita aggressiivisuudesta, polttoaineen käytöstä ja renkaiden kulutuksesta. Kaikkia suorituskyky- ja muita telemetria-arvoja voi seurata koko ajan. Auton saa kutsuttua varikolle myös suunnittelemattomia pysähdyksiä varten, mikäli näyttää siltä, ettei polttoaine riitäkään ennalta suunnitellulle varikkopysähdykselle, tai jos autosta hajoaa jotain.

Molempien autojen yhtäaikaisten hallinta sujuu kohtalaisen helposti, sillä autoilla on ruudulla oma värikoodinsa. Rata-aikoja seuraamalla nähdään, saavutaako vai jääkö perässä tuleva auto jälkeen, ja kuskin ajotyyliä voi tarvittaessa muuttaa. Mitä aggressiivisemmin kuljettaja ajaa, sitä suurempi on ulosajon ja auton rikkoutumisen riski. Kilpailut ovat hauskimillaan todella kieli keskellä suuta tasapainottelemista hyvän nopeuden



Telemetriasta nähdään auton suorituskyvyn muutokset. Siitä voi seurata esimerkiksi pyörien kulumisen aiheuttamaa hidastumista.

Company	Wealth	Country	Time Allocated	Progress
Dion	\$\$\$\$\$	Belgium		67%
KTV	\$\$\$\$\$	Australia		33%
Metals Inc.	\$\$\$\$\$	Monaco		0%
Quick Express	\$\$\$\$\$	Eire		0%
Speer GmbH	\$\$\$\$\$	Netherlands		0%
ZVM, Inc.	\$\$\$\$\$	Canada		0%
Alonso Oil	\$\$\$\$\$	Brazil		0%
Finetech	\$\$\$\$\$	Canada		0%
Peter Group	\$\$\$\$\$	America		0%
Rik's Tools	\$\$\$\$\$	Austria		0%

Sponsorit ovat tärkein rahallähde. Voitelu on suoritettava kunnolla.

ja osien kestävyuden välillä. Ja ah sitä riemua kun oma auto ylittää maalilinjan voittajana!

Selvästi paranneltu käyttöliittymä

Alkuperäisen Grand Prix Managerin käyttöliittymä jätti aika paljon toivomisen varaa. Ilosanoma onkin, että Manager 2 parantaa nimenomaan käyttöliittymää. Enää ei tarvitse esimerkiksi käydä aina tarkistamassa auton osien kuntoa yksitellen osakilpailun jälkeen, vaan valikkoa klikkaamalla voi kaikki osat vaihtaa uusiin. Muutenkin käyttöliittymä

vaikuttaa järkevämmin suunnitellulta ja helpommalta.

Ilahduttava muutos alkuperäiseen peliin ovat säätötilan muutokset. Nyt säätötila saattaa muuttua kesken osakilpailun, mikä luonnollisesti lisää kisan mielenkiintoa.

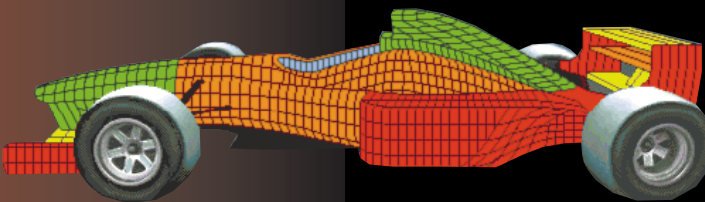
Osakilpailua voi portaattomasti nopeuttaa ja hidastaa millä hetkellä kilpailua tahansa. Näin ei tarvitse istua monitorin edessä tuntitolkulla yhden osakilpailun aikana, mutta toisaalta ei tarvitse pelätä, että toiminta on liian nopeaa.

Grand Prix Manager 2:n ohjekirja on hyvin rakennettu ja se käsittelee niin pelin käyttöliittymää

kuin taktiikkaakin monipuolisesti.

Grand Prix Manager 2 on mielestäni tämän hetken paras F1-manageripeli. Aiemmissa peleissä ei ole ollut mitään varsinaista viikkoa, mutta vasta tämän pelin ääreen haluaa palata uudelleen. Alkuperäisen pelin ärsyttävyydet on saatu pitkälti poistettua ja uuteen versioon on lisätty vielä mukavasti kromia ja jonkin verran uutuuksia. Virtuaaliselostajakaan ei ole lähelläkään samaa ärsyttävyyttä kuin Team F1:n koominen selostus. Mikäli pidit Grand Prix Managerista, kannattaa tähänkin peliin tutustua.

Toni Virtto



Grand Prix Manager 2

Racing News

First Career Win For Mika Hakkinen

Kultaa Suomelle ja omalle tallilleen!

4 APR 96

Previous Next OK



Tallini kokoonpano on suomalaispainotteinen. Mäinnätköön, että ajajien arvoja voi ennen pelin aloittamista "virittää"...

Helikopterinäyttö on mukava lisä, mutta siitä ei ole varsinaista apua kilpailun seuraamiselle.

Hyvää

- Selkeästi alkuperäistä parempi.
- Pitää mielenkiinnon yllä.
- Näprättävää löytyy, muttei kyllästymiseen asti.
- Haastava ja hauska.
- Ohjekirja.

Huonoa

- Vaatii reippaanpuoleisesti pohjatietoutta.
- Vain managerifriikkeille.

Selkeästi formulamanageripelin paaluipaikan pitäjä, monipuolinen ja mielenkiintoinen.

90

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail

Sierra

Dos, Windows

Versio: 1.01

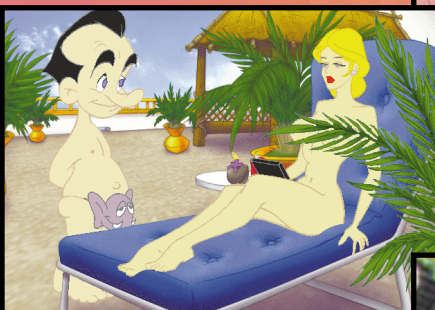
Minimi: 486DX2/66, 8 Mt RAM,
SVGA (640x480), CD-ROM

300 kt/s, hiiri, digitaaliäänikortti
Äänet: Sound Blaster (Pro, 16,
AWE32), MS Windows Sound
System, PAS (16), Windows-
yhteensopivat digitaaliäänikortit
Kiintolevy: 22 tai 93 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM
450 kt/s, Dos 6.20, Windows 95



Toivottavasti Larry ei kärsi ahtaan paikan kammosta.



Larry katselee näköaloja aluksen nudistialtaan äärellä.



Silmiin, Larry, katso silmiin!

Erinomainen käyttöis toiminnassa. Jo kirjoitetut verbit voi valita hiirellä suoraan listasta.



Kapteeni Thygh ei olekaan täysin vakuuttunut viikon voittajasta.



Silmiin, Larry, katso silmiin!

Erinomainen käyttöis toiminnassa. Jo kirjoitetut verbit voi valita hiirellä suoraan listasta.

LEMMENLAIVALLA

●● Kohellettuaan läpi terveysvaaroja sisältävän kylpylän Larry luuli vihdoinkin löytäneensä unelmiensa naisen. Shamara häipyi kuitenkin pian paikalta ja jättää Larryn kahlituksi sänkyyn. Mutta hei, eihän elämä kuitenkaan NIIN kamalaa ole? Ainakin lämpöä riittää palavan sängyn loimussa...

Polyesteriään rakastava Larry on tuhannut aikaansa etsien elämänsä naista, mutta aina ne tuntuvat karkaavan hänen altaan. Viimeisimmän epäonnistumisensa jälkeen Larry kaipaa lomaa. Mikä olisikaan parempi lomapaikka Larryn kaltaiselle naistenmiehelle kuin Karibiaa kiertävä loistolaiva täynnä kauniita yksinäisiä naisia? Jo P.M.S. Bouncyn kapteeni Thygh on oiva pakkaus...

Onni potkiikin Larrya: laivan miesmatkustajille järjestetään kisa, jonka voittaja saa asustaa koko risteilyn kapteenin hytissä. Pelkkä ajatuskin moisesta saa Larryn hikoilemaan. Hänen on yksinkertaisesti pakko voittaa, eikä hän pelkää käyttää likaisia keinoja päämääränsä saavuttamiseen.

Vanha suola ei vaihteeksi janota

Larry on vuosien mittaan kohdannut mitä moninaisempia haasteita, joten täysin uudenlaisen juonen kirjoittaminen alkaa varmaan pikkuhiljaa tuottaa ongelmia. Laivallakin hän on ollut jo kerran Larry II:ssa, jolloin hän tosin viipyi risteilyaluksella vain hetken.

Siinä missä sarjan pari viimeistä osaa ovat olleet lähes kokonaan vanhan lämmittelyä, uusin Larry onnistuu yllättämään positiivisesti. Käsikirjoittaja Al Lowe on saanut uusia ideoita, ja vanhojakin juttuja lämmitellään ennen näkemättömällä tyyllillä. Huumori kukkii täydellä teholla. Tuloksena on tähän mennessä toiseksi paras Larry-seikkailu, joka jää jälkeen vain sarjan voittamattomasta kakkososasta.

Osasyllisenä hyvään tunnelmaan on varmasti se, että Larry saa jälleen keskittyä olennaiseen. Parissa aikaisemmassa osassa

mukana hääriinestä Polyester Pattystä ei ole tietoaakaan, ja Larry voi vapaasti juosta haluamiensa naisten perässä. Sitä paitsi Pattyn läsnäolo teki Larryn elämästä jotenkin liian onnellista. Oikea Larry on syntynyt häviämään, eikä moiseen kuvioon sovi häntä rehellisesti rakastava nainen.

Parserin paluu

Al Lowe jatkaa omaa yksityistä kapi-naansa Sierran käyttiksen yksin-

Hyttipoika rentoutuu tehtäviensä välissä.



kertaistumista vastaan. Edellisen osan virheistä viisastuneena tämänkertainen täysin uusittu käyttöliittymä ei vie lainkaan tilaa ruudulta. Hiiri tunnistaa hotspotit kuin mikä tahansa moderni seikkailukäyttö, mutta siihen yhtäläisyydet jäävätkin.

Toimintakohdetta hiiren vasemmalla napilla klikkaamalla ruudulle ilmestyy valikko. Käytettävät esineet voi valita listasta, ja valikossa on valmiiksi pari ilmiselvintä verbiä. Systeemin ne-rokkuus on listalta viimeisenä löytyvässä pienessä yksityiskohdassa: parserissa! Parseri palauttaa peliin siitä kauan poissa olleen ulottuvuuden, joka pakottaa pelaajan välillä oikeasti ajattelemaan pelkän hiirellä klikkailun sijasta. Uuskirjoitustaidottomien lohduktukseksi systeemiin ei tarvitse kirjoittaa kuin pelkkiä verbejä. Tästä yksinkertaistuksesta huolimatta parseri on kuin lahja taivaalta. Peli muistuttaa jo kerran kirjoitetut verbit ja

pitää niistä omaa listaa, joka kasvaa pelin edetessä. Näin ei tarvitse kirjoittaa samaa verbiä enää uudestaan, vaan sen voi valita hiirellä valikosta. Systeemi on ne-rokas yhdistelmä parserin ja hiiren käyttöä.

Parserista on iloa myös keskusteluissa, jotka toimivat pääosin perinteisellä monivalinnalla. Sen avulla pelaaja voi heitellä ilmaan listasta puuttuvia aiheita.

Risteilyaluksella liikkuminen sujuu valitsemalla haluttu kohde kartalta, jonka voi poimia esiin hiiren oikealla napilla esiin tulevasta valikosta. Samasta valikosta pääsee käsiksi myös Larryn inventaarioon. Systeemin ansiosta pelin ongelmat ovat onnistuneita, eikä kaikkia juttuja tarvitse ratkaista edes samassa järjestyksessä. Pääosa pulmista ratkeaa mukavalla määrällä aivotyötä, eikä pelissä ole kuin yksi jämähtämiseen helposti johtava pikkutarkkaa klikkailua vaativa kohta. Ja ensimmäistä kertaa Sierran pelissä sankari ei voi kuolla!

Saumatonta toteutusta

Larryn hahmoon kuuluu, että hänelle ei koskaan loppujen lopuksi käy hyvin, mutta kaksi laivalta löytyvistä valloituksista päättyy todella turhauttavasti. Tämä onkin ehkä pelin ainoa valittamisen aihe, sillä ei ole kiva nähdä monta tuntia vaivaa vain huomataksaan, että mitään ei loppujen lopuksi tapahtunutkaan. Jos Larrylle edes kävisi huonosti, mutta kun kyseisissä kohdissa ei yksinkertaisesti tapahdu yhtään mitään. Onneksi pelin muuten loistava meininki kompensoi nämä kohdat nopeasti unholaan.

Larry 7 on tähän mennessä ehkä paljastavin Larry-peli. Mitään erityistä ei näydetä, mutta rajalla keikutaan parikin kertaa. Sarjakuvamainen taide saa koko pelimaailman, naisista puhumattakaan, näyttämään kauniilta. Huumoria on myös taustoissa, jotka ovat täynnä aiheeseen sopivia symboleja.

Myös animaatio on huippuluokkaa, ja jopa hahmojen puhe on huulisynkattu erinomaisesti.



Dewmi Moore on ottanut elämäntehtäväkseen huijata kasinovoittajia itse keksimässään räsepokkavariaatiossa. Valitettavasti Larry on nopea oppimaan.



Kantriduo Juggs viettää ansaittua lomaansa Bouncyn porealtaassa piilossa mediaalta.

Sierran viimeaikaisten pelien huonoin puoli on ollut surkea äänimaailma, mutta Larry 7 rikoo perinteitä tässäkin osastossa onnistuneesti. Taustalla soi koko ajan letkeää kuvan tapahtumiin reagoivaa jatsia, ja pelissä on mukana myös pari pätkeä Larrylle sopivista 70-luvun discohiteistä. Onpa pelissä tähän asti paras sovitus tutusta Larry-teemasta. Sokeina pohjalla hahmojen ääninäyttelijät ovat ylittäneet itsensä, ja puhe lisää peliin täysin uudenlaisen huumorin asteen. Jo pelkkä Larryn tapa esitellä itsensä on hulvaton.

Kokonaisuutena Larry 7 on ehdottomasti paras Sierran peli moneen vuoteen. Pelin innovatiivinen käyttö tekee pelaamisesta nautittavan helppoa, ja Al Lowekin on pitkästä ajasta väentänyt uusia ja hauskoja vitsejä. Kun seikkailussa on erinomaiset ongelmat ja kauniita naisia, ei peliä voi paljoa enempiä vaatia. I'm in love.

Tapio Salminen



Jos maa voisi nielaista...



Muotisuunnittelija Jamie Lee on hiihtynyt, sillä kilpailija on varastanut kaikki hänen hyvät ideansa.

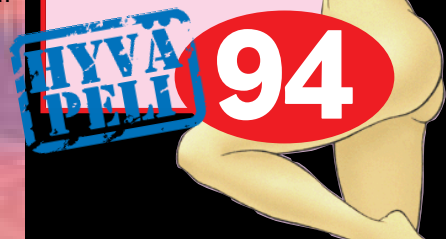
Hyvää

- Parseri!
- Erinomainen systeemi.
- Kaunis.
- Mahtava musiikki ja puhe.
- Hauska.

Huonoa

- Pari rasittavaa antiklimaksia.

Loistava huumoripläjäys.



HYVÄ PELI

94

Fragile Allegiance

Gremlin Interactive

Dos, Windows 95

Minimi: 486/66DX2, 8 Mt, hiiri,
CD-ROM 300 kt/s

Suositus: 16 Mt RAM Windows
95:llä

Äänet: Sound Blaster (kaikki), GUS
(Max), Ensoniq Soundscape,
Microsoft Sound System, General
MIDI

Kiintolevy: 30-130 Mt

Moninpeli: 2-8 pelaajaa, IPX

Testattu: 486/66 20 Mt, GUS

FRAGILE
ALLEGIANCE

Vanha Maan imperiumi on murtunut. Tilalle on nousut rotujen välinen liittoutuma, joka kuitenkin, varsinkin reuna-alueilla, kärsii uskottavuuspulasta. Todellista valtaa pitävät käsissään megakorporaatiot, jotka häikäilemättä ohjailtavat pääomaa itselleen – jopa käymällä avointa sotaa.

Pelin alkaessa voi kaiken tämän syvyyttä luovan proosan unohtaa: tarkoituksena on tuhota vihollinen ja kaivaa malmeja. Malmeja tarvitaan aseiden rakennusaineeksi ja niitä myymällä saa rahaa. Rahaa puolestaan tarvitaan rakentamiseen, henkilöstön palkkaamiseen sekä tiedon ostamiseen. Malmin kaivamiseen tarvitaan työläisiä, mutta heillä on tapana kupsahtaa heti kun säteily, nälkä, jano, tauti tai tyhjiö hie-man puraisee. Kyseessä on monitahoinen asetelma, jonka kaikkien lankojen täytyy koko ajan pysyä hyyppysissä, tai tuloksena on pernettoa.

SimAsteroid

Pelaajan työnantajana toimii ihmisten TetraCorp. Tuoreen kaivospompon ura alkaa lähes tyhjällä asteroidilla tuolla jossain, apuna vain läjä krediittejä ja yksi kuljetusalus. Kivenmurikan rajallisilla malmivaroilla ei pitkälle pötkitä, joten katse on suunnattava lähiasteroideihin. Näistä valitaan malmivaroiltaan rikkain, ja kuljetusalukselle annetaan tehtäväksi asutusta se.

Kun alus on perillä, asteroidille aletaan heti rakentaa kompaktia keskusrakennusta, joka tarjoaa välttämättömyydet pienelle joukolle mainareita. Rakennuksen valmistuttua ja varojen salliessa uudelle asteroidille kasvaa nopeasti kaivoksia, asutustiloja, puolustusjärjestelmiä sekä edellisten olemassaololle välttämättö-



Siirtokunta, joka ei koskaan elänyt rakennusvaihetta pidemmälle.

Bisnes on sotaa

miä ilmaa, vettä, ruokaa ja voimaa tuottavia laitoksia.

Väestön lisääntyessä täytyy kiinnittää yhä enemmän huomiota vapaa-ajantilojen ja terveydenhuollon kehittämiseen. Myös turvallisuusjoukot ovat välttämättömiä, etteivät työläiset yrittäisi nousta sorron yöstä.

Rahapula on ainainen riesa. Rakentaminen, ohjukset, alukset ja palkat tekevät kaikki ikävän loven budjettikakkuun. Oman osansa rahoista vievät satunnaisesti vierailevat kauppiat sekä Sci-Tek.

Sci-Tek on TetraCorpin tytäryhtiö, jolta saa rahaa vastaan korkeateknologiaa. Suuri osa Sci-Tekin tarjoamista laitteistoparannuksista on täysin välttämättömiä: kalleimpia malmeja esimerkiksi saa louhittua vain erikoisporalla.

Rotupolitiikkaa

Alueen laajentuessa törmää väistämättä johonkin kuudesta muukalaisrodusta, ja tällöin alkaa todellinen huba. Toimintamallin voi vapaasti valita rauhallisen kaupankäynnin, terveen varovaisuuden ja avoimen vihanpidon väliltä. Rotujen käytöstavoissa on eroja: toisten kanssa tulee helposti toimeen toisten ollessa pahimmanlaatuisia selkäänpuukottajia.

Diplomatia toimii hyvin. Kilpailijoiden edustajien kanssa voi solmia rauhansopimuksia sekä liittoutua heidän kanssaan kolmatta osapuolta vastaan. Sopimuksia on eritasoisia, esimerkiksi rauhansopimus voi kieltää avoimen hyökkäyksen, mutta sallia vakoilun. Sopimuksista on todellista hyötyä, ja sopimuksenrikkajalle lankeaa maksettavaksi huomattava sakko.

Neuvottelukumppaneja voi voidella lahjoihin – vaikkapa antamalla lääkettä, joka neutraloi lahjansaajan rotua vastaan toimivan biologisen aseiden vaikutukset. Rauhan aikakin tieto on valtaa ja vakoilu välttämätöntä. Urkkimissatellit-teja kannattaakin rakentaa mieluummin liikaa kuin liian vähän, semminkin kun niillä on outo tapa hajota ennen aikojaan.

Tuhon kynttilät

Kun tulee aika syventää puolustustaan, työkaluina käytetään ohjuksia ja avaruusaluksia. Ohjuksilla iskeminen on nopeampaa kuin aluksilla, mutta myös epävarmempaa ja -tarkempaa. Etäisyyden kasvaessa ohjuksien osu-matarkkuus heikkenee, joten ohjukset kannattaa pitää siiloissa reuna-alueilla. Mikään ei ärsytä

niin kuin puolen miljoonan krediitin ohjuksen huti.

Ohjuksia on kaikentyyppisiä. Osalla voi levittää asteroidia syvää, malmia tuhoavaa virusta, osalla levittää viruksen vasta-ainetta. Staasi ohjus on varsinainen pasifistiasse, sillä se ei tuhoa mitään, vaan ainoastaan ”jäädyyttää” vihollisasteroidin hetkeksi toimintakyvyttömäksi. Pehmeitä maaleja vastaan on monenmoista virusasetta, joten alueella sukku-loivia lääkekauppiaita kannattaa rikastuttaa ostamalla heiltä vasta-lääkkeitä.

Virusaset vain ovat kovin raukkamaisen oloisia. Huomattavasti miehekkäämpää on harventaa ei-toivottuja rakennelmia asteroidien pinnoilta perinteisillä räjähtävillä latauksilla. Tai, saman tien, kertaluokkaa tehokkaammin ydinaseilla. State-of-the-art-megaohjuksilla poistetaankin jo kokonaisia taivaan-kappaleita karttaa rumentamasta, mutta moinen on usein taloudellisesti kovin lyhytnäköistä.

Kuljetus- ja tutkimusalusten lisäksi voi rakentaa sotalaivoja. Aluksiin saa asennettua tyyppistä riippuen vaihtelevan määrän suoja- ja aseita. Aseet on jaoteltu maamaaleja ja muita aluksia vastaan toimiviin. Täten voimakaskin, pommitusiskua varten aseistettu alus on pahimmissa tapauksessa voimaton muutamaa

vihollisen ruppuhävittäjää vastaan. Ongelma poistuu, kun kasa useammasta aluksesta laivaston, joiden komentaminen on kuitenkin yhtä yksinkertaista kuin yksittäisten aluksien. Laivastoista Fragilelle tippuu iso plussa.

Kuten K-240:ssä, myös itse asteroideja voi käyttää aseina. Riittää, että pienelle asteroidille rakentaa haluttuun suuntaan liikumisen sallivat moottorit ja tykkää päin kohdetta. Vihollisella on tapana yrittää karkuun, mutta tekoöly on helppo jallittaa, elleivät sitten kamikaze-asteroidin moottorit tavalla tai toisella tuhoudu ennen törmäystä.

Toisen hätä on toisen leipä

Ei kestä kauaa, kun jo kaikenlainen turhanpäiväinen nysvääminen työläisten arkiongelmien parissa ylittää kaikki sietokyvyn rajat. Onneksi suuren osan rutiinitehtävistä voi delegoida palkkaamilleen valvojille.

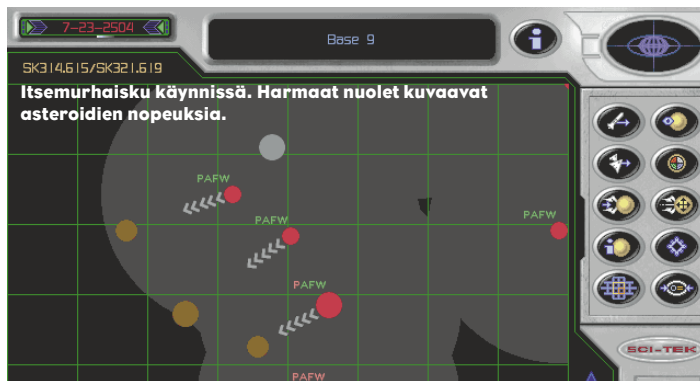
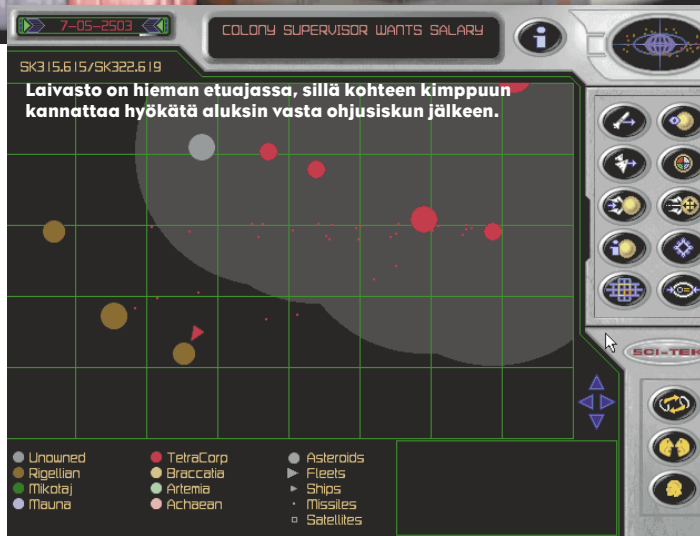
Huomatessaan esimerkiksi kaivosten tai asuintilojen määrän riittämättömäksi valvoja osaa rakentaa asianmukaisia rakennusblokkeja lisää budjetin puitteissa. Mikäli budjetissa ei ole aloitettu tarpeeksi rahaa rakentamiseen, osaavat valvojat ruikuttaa siitä. Systeemi on toimiva ja vaivaton. Pelin alkuvaiheissa laajentuminen on yleensä hidasta juuri siitä syystä, ettei työmarkkinoilta löydy ajoissa vapaita valvojia.

Toinen avustajaryhmä ovat agentit. Heidän avullaan voi sabotoida vihollisen siirtokuntia, urkkia tietoja heidän asteroidiensa sijainteja sekä tietoja heidän poliittisista kytkennöistään muihin kilpailijoihin.

Uudelleenlämmittelyä

Fragile Allegiance on ajanmukaistettu versio Gremlinin vanhasta K-240:stä. Ajanmukaistaminen tarkoittaa tässä tapauksessa koon parisataakertaistumista. Tempu on onnistunut lisäämällä julma määrä kivoja pikkuaani-maatioita ja puhetta vähän joka väliin. Varsinaisia pelillisiä parannuksia on vähän: valvojat, agentit ja verkkopeli kahdeksalle IHMIS-pelaajalle (muukalaisrotuja ei voi pelata).

Opetusohjelma on alkuvai-



heessa erittäin kätevä. Joka napula sekä kolonien perustaminen ja ylläpitäminen esitellään rautalangasta vääntäen ja selostuksen kera, joten ohjekirjaa ei välttämättä tarvitse lukea lainkaan ennen testipeliä.

Hiomaton kivi

Valittamisen aihetta löytyy niukasti. Näppäinoikotiet nopeuttasivat pelaamista huomattavasti. Näppistuki rajoittuu siihen, että funktionäppäimillä voi pomppia asteroidilta toiselle. Valikkojärjestelmä oli K-240:ssä selvästi sujuvampi: turhan nappuloiden nakuttamisen määrä on uudella valikkojärjestelmällä vähintään tuplaantunut.

Testiversiossa oli muutamia pikkubugeja, jotka joskus jumittivat tai kaatoivat pelin. Kaiuttimista kuului outoa nakutusta, jos hiiren osoitinta ei pitänyt aivan ruudun ylä laidassa. Todella harmi, sillä musiikki on tunnelmalista, puhe siedettävää ja äänet toimivia. Ongelma kuulostaa niin oudolta, että kyseessä voi olla laitekohtainen bugi.

Fragile Allegiance on kelpo kevytstrategiapeli, joka kärsii lähinnä ajoittaisesta tylsyydestä sekä epäloogisuuksista käyttöliittymässä. Jos verkkopeliin ei ole mahdollisuutta, tarjoaa tietokone kelpo vastuksen – turpiin tuli ja kunnolla.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Vihollisten tekoöly.
- Diplomatia toimii.
- Moninpeli.
- Siirtokuntien grafiikka.
- Rautalangasta väännetty opetusohjelma.

Huonoa

- Ajoittain tylsä.
- Vaivalloinen valikkosysteemi.
- GUS-tuki tökkii.

Oivasti modernisoitu versio K-240:stä. Helposti sulatettavaa, mutta ajoittain pitkäväteistä kevytstrategiaa kauniissa paketissa.

81

Hyperblade

Activision

Windows 95

Minimi: Pentium 90, 16 Mt, PCI

SVGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Suositus: Direct3D-yhteensopiva

3D-näytönohjain, analoginen

peliohjain

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

16-bittiset äänikortit

Kiintolevy: 80-120 Mt

Moninpeli: IPX- ja TCP/IP-lähiverkot

Muuta: Tukee Direct3D-

yhteensopivia 3D-näytönohjaimia

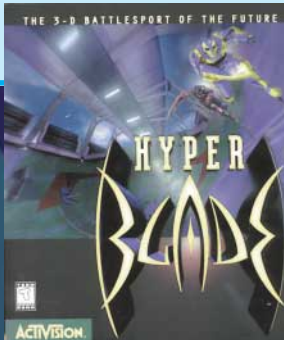
Testattu: P100, 16 Mt RAM,

CD-ROM 600 kt/s, Hercules

Dynamite 128 SVGA, Orchid

Righteous 3D, SB 16, Gravis

Gamepad, CH Flightstick Pro



Sitten vanhan Amiga-klas-sikko Speedball 2:n ei futuristista väkivaltaurheilua olla liiemmin PC-peleissä nähty. Hyperblade on kuin kolmiulotteinen Speedball 2: vahvasti panssaroidut rullaluistelijat nakkelevat teräskuulaa, sikäli kun toistensa hakkaamiselta ehdivät.

Kovin kummoisia sääntöjä ei tarvitse opetella. Pelikenttä on kaareva ränni, jonka molemmissa päissä on maali. Kolmen hengen joukkueissa roolit on jaettu selvästi: hyökkääjä, puolustaja ja maalivahti. Ainoa tavoite on nakata teräskuula vastustajan maaliin. Kuulan heittämistä ja itsepuolustusta varten pelaajien oikeassa kädessä on reunoista teroitettu kouru, jolla pallon voi singota ja hätistellä vastustajia kauemmaksi.

Verta parketille

Kentälle on mielenkiinnon lisäämiseksi ripoteltu erilaisia esteitä. Ramppien kautta saa korkeampia hyppyjä ja betonipor-saatt pysäyttävät tehokkaasti. Astetta ikävämpiä ovat silppurit ja laserpaimenet. Silppurin läpi on hyvä luistella jos perässä on vihollinen, perässähiittäjä kun jää kieppuvan silppurin pahoinpitelemäksi. Laserpaimenet on yksinkertainen kahden tolpan välin



Onnistuisinkohan yllättämään edessä kykkivän Tokio Roninin puolustajan?

virittetty lasersäde, jonka läpi luistelu tekee pipiä jalkoihin. Tapoportin läpi kun luistelee kuulan kanssa, muuttuu kuula vaaralliseksi heittoaseeksi. Asemontusta saa miinoja ja tainnutuslaukauksia, loput härvelit antavat joko kertoimia maalipisteisiin tai parantavat pelaajia.

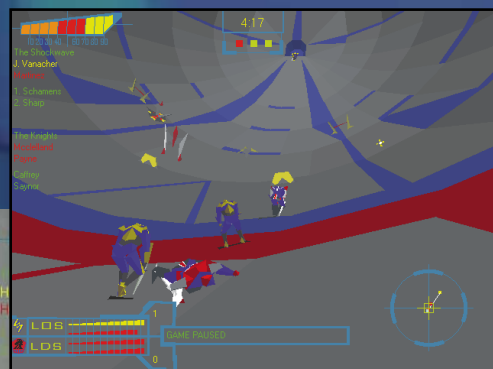
Maaleja tekemällä voittaa, mutta melkein yhtä tärkeää on vastapuolen vahingoittaminen. Pelaajilla on yksilölliset ominaisuudet voimassa, pallon käsittelyssä, nopeudessa, luistelutaidossa ja niin edelleen. Nopea mutta hintelä hyökkääjä luistelee lihaskimpun pyörreksiin, muttei kestä muutamaa iskua enempää, kun taas kolossimaiset pelaajat keskittyvät vastustajien pahoinpitelyyn ja voimakkaisiin heittoihin.

Joukkueella on kaksi heikom-paa ja vähemmän taitavaa vaih-

topelaajaa, joita tarvitaan siinä vaiheessa kun kentällä olevien pelaajien terveys alkaa horjua. Huonossa kunnossa oleva pelaaja voi menettää tajuntansa, jolloin vastapuolella on yhden miehen ylivoima seuraavaan maaliin saakka. Tajuttomuuden lisäksi riskinä voi olla hengen menettäminen.

Hyperblade on persoonallisella tavalla tyylieltyyn näköinen. Koko peli on tehty vektoreilla ja ilman 3D-korttia ulkoasu on samaan aikaan karun pelkistetty ja jännällä tavalla futuristinen. 3D-kortilla pelaajat ja arena kuorutetaan varjostetuilla tekstuurilla ja kokonaisuus muuttuu reippaasti siistimmäksi. Testiko-neella grafiikka liikkui nautittavan sulavasti ilman 3D-korttia-kin.

Hyperblade on niitä pelejä, joiden arvostelu ei ole ihan helppoa. Pelissä ei sinänsä ole mitään vikaa ja sen ääressä kuuluu aika hyvinkin lystisti. Toisaalta mitään pakkopelaamista se ei aiheuta,



Nea Tokion jenkki-stadionilla. Vasemmassa alalaidassa näkyvät pelaajien voimat, pistetilanne sekä mahdolliset bonukset. Tokio Ronin saa seuraavasta maalistaan nelinkertaiset pisteet.



koska aika nopeasti on nähnyt kaiken mitä pelillä on tarjota. Toiminta on hieman turhan suoraviivaista, varsinkin kun kaksinpeli on rajoitettu pelkkään lähiverkkoon. Liigasysteemi on senkin vähän turhan yksinkertainen.

Suoraviivaisuus ja hyvin toimivat ohjaukset tekevät pelistä helpon oppia, tosin vaikeammilla asetuksilla syöttöpeli ja taklaaminen muuttuvat pirun vaikeiksi. Mitään kovin ihmeellisiä taktiikoita en ole onnistunut keksimään, eikä suora toiminta pahemmin anna virikkeitä edes mieltä hienoja kuvia.

Brutaali yksinkertaisuus ja tyylielty grafiikka sekä persoonalliset joukkueet tekevät Hyperbladesta erittäin omaleimaisen pelin, joka poikkeaa massasta edukseen. Se on itsensä näköinen, ei suora kloonin jostain muusta. Voi tosin olla, etten arvostaisi persoonallista tyyliä kovin korkealle, jos olisin pelannut Hyperbladea pelkästään ilman 3D-korttia.

Äänet sopivat hyvin toimintaan ja vaihtelevat joukkueittain. Esimerkiksi Munchen Sturmachtin pelaajat kiroilevat hyvinkin teutonisesti, kun taas Moscow T-34:n faniitit tuulettavat maaleja kalinalla ja muilla venäläisralleilla.

Kannattanee tutustua Hyperbladen pelattavaan demoon, josta saa aika hyvän kuvan mistä pelissä on kysymys. Vaikka itse viihdyn aika ajoin Hyperbladen parissa, voin hyvin kuvitella ettei se ole kovin monen mieleen.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS

HYPERBDM.ARJ-HYPERBDM.A06, yhteensä 8 Mt
Pelattava demo

Hyvää

- Suoraviivaista toimintaa.
- Karun futuristinen tyyli.
- Persoonalliset joukkueet.

Huonoa

- Suoraviivaista toimintaa.
- Ei kaksinpeliä samalla koneella.
- Turhan yksinkertainen liiga.

Tulevaisuuden väkivaltaurheilua rohkean omalaatuisesti.

86

Necrodome

Raven Software/SSI/Mindscape

Windows 95

Versio: 1.0E

Minimi: P60, 8 Mt,

CD-ROM 300 kt/s

Suositus: 16 Mt RAM, VLB- tai

PCI-näyttökortti

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

äänikortit

Kiintolevy: 23 Mt

Moninpeli: 4 pelaajan verkkopeli

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+,

SB16, CD-ROM 600 kt/s

Tykkiautohippasilla



Kolmiulotteinen autoräiskintä Raven Softwaren tekemänä ei kuulosta ollenkaan hassummalta. Hexen ja Heretic olivat hyviä mukaemia kalutusta aiheesta (Doom), Necrodome on strategiapeleillä kunnostautuneen SSI:n yritys rynnistää toimintapelimarkkinoille.

Raven Softwarelle on syytä antaa tunnustus yrittämisestä. Vaikka kyseessä onkin simppelempi tuhoa viholliset, kerää lippu ja kaahea takaisin kotipesään"-idealle rakentuva peli, siihen on yritetty ympätä joukkio piristäviä erikoisuuksia.

Necrodome ei brassaile hienoilla juonikuviolla. Pelaaja yksinkertaisesti ajelee ympäri kulloistakin synkkään tulevaisuuteen sijoitettua areenaa ja tuhoaa kaiken mikä liikkuu. Lisävarustusta, ensiapukittejä sun muuta eteensattuvaa roinaa voi kerätä samalla mukaansa. Asejärjestelmiä on kerättävissä kuusi erilaista tavallisesta tykistä maaliinohjautuviin ohjuksiin. Mitään uutta ja innovatiivista ne eivät tarjoa.

Lopulta reitti lipulle avautuu ja se kourastaan kyytiin ja viedään kotipesään. Jos ajokki tuhoutuu taistelun tiimellyksessä, pelaaja joutuu köpöttelemään läpi taistelutantereen kohti kotia. Siellä odottaa onneksi tuliterä ajokki taisteluvälmiinä.

Ajokin kontrollointi ei ole täydellisen suoraviivaista, vaan jollakin tavalla edes yrittää viitata siihen, että pelaaja on renkaiden päällä. Silti kaahauspelin tuntuuma jää haaveeksi. Välillä voi kavuta tykkitorniin maailmankaikkeutta kummastelemaan, mutta valitettavasti auto pysähtyy silloin niille sijoilleen (yksiinpeli). Halutessaan autosta voi jopa ponkaista ulos ja lähteä pienelle kävelyille, mutta tuolloin henkikuluta on hy-

vin heiveröisen narun varassa. Viholliskuulan hento hipaisukin vie autuaammille kaahauskentille.

Kontrollit ovat loppujen lopuksi helpot, vaikka halutessaan voi hipelöidä peräti 50 näppäintä. Ehkäpä Raven olisi silti voinut hieman mieltiä, millaiset ovat yksinkertaisen toimintakaahauksen kontrollit.

Hexeniä ja Hereticia väsätesään Raven Softwarella oli käytössään oiva id Softwaren 3D-en-

gine, omatekemä engine ei vakuuta. Grafiikka on suorastaan rumaa ja ruudunpäivitys tervalla voideltua. Näyttävät näkymät eivät toki peliä tee, mutta vauhti, sujuvuus ja tuhti tutina kuuluvat toimintajyräykseen.

Moninpelissä kaksi pelaajaa voi hypätä saman vempaimen kyytiin, mikä on ainakin periaatteessa mainio idea. Toinen ohjaa autoa ja toinen kyhjäyttää tykin takana. Tuolloin ampuminen on-



nistuu tarvittaessa näppärästi vaikka vastakkaisiin suuntiin.

Necrodomen pahin syntyivat tylsät kentät. Niiden valloittaminen ei tuo tyydytystä kun tietää, että seuraava areena on samaa tasapaksua turruttelua. Pelkkä maan pinnan vaihtuminen hietikosta jäätikköön ei ole sitä innovatiivista ja yllättävää pelinsuunnittelua. Ehkäpä Ravenin olisi kannattanut pysyä lestissään, unohtaa autot ja käydä täydellä tarmolla idin Quake-enginen kimppuun. Lopputulos olisi taausti ollut tuolloin kokonaan toinen. (Kävi yll: tulossa on Hexen 2. -toim.huom.)

JTurunen

Pelit-BBS

NECRO-SW.ARJ-NECRO-SW.A05,
yhteensä 8 Mt
Pelattava demo

Hyvää

- Perusidea moninpelinä ehkä jopa hieman hauska.

Huonoa

- Tylsä.
- Yksitoikkoinen.
- Ruma ja raskas.

Autopelin ja 3D-räiskinnän yhteennivominen ei ole helppoa. Todistusaineisto kasvoi jälleen yhdellä ehdokkaalla.

65

Heroes of Might & Magic II: The Succession Wars

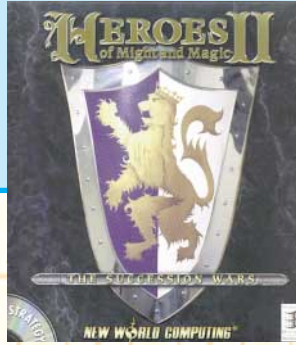
New World Computing

Dos, Windows 95

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA, hiiri, CD-ROM 300 kt/s

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit
 Monipeli: vuorotellen samalla koneella, TCP/IP (6 pelaajaa), modeemi, nollakaapeli

Testattu: P100, 16 Mt, SB16, CD-ROM 600 kt/s



Sen lisäksi, että Heroes of Might and Magic II kuuluu peleihin, joita olen odottanut kuin lapsi joulupukkia, se kuuluu myös niihin peleihin, joita täytyy pelata aika pitkään, ennen kuin selviää, että muutoksia on totisesti tehty. Heroes II tuntuu nimittäin tuttuakin tutummalta.

Vaikka peli ensin muistuttaa enemmän lisälevyä kuin kakkososaa, parannuksia on loppujen lopuksi niin paljon, että pelaaminen on huomattavasti hauskeempaa kuin ennen. Rutinoita on kuunneltu, paljon pikku parannuksia on tehty, ja peli toimii kaiken kaikkiaan paljon paremmin.

Näin se käy

Heroes of Might & Magic on hämävän yksinkertainen strategiapeli. Pelaaja aloittaa kotilinnastaan, värvää sankareita tutkimaan mustan hunnun alta paljastuvaa maailmaa, kerää maastosta aarteita ja valtaa kyliä ja kaupunkia. Niihin rakennetaan lisää rakennuksia uusia yksiköitä ja muita bonuksia tuottamaan.

Vuoropohjaisesti etenevä Mah-tisankarit on naivistisen kaunist,

Sankareitten paluu



Vaativammasta alusta se ritarinkin linna lähtee kasvamaan.



Gem ratsastaa jälleen. Toisarvoisia taitoja hänelle on ja kertynyt riivin täydeltä ja onpa mukana yksi taikaesinekin taikakirjan lisäksi.



kirkasväristä SVGA-grafiikkaa. Animoointia on niukasti, mitä nyt hevosen jalat kopsuttelevat, meren aallot välkkyvät ja kulta kimaltaa. Taistelua joukkojensa takaa seuraava ritari joko pudistelee päätään tai tuulettaa käsi pystyssä, kun hänen välillä hassusti sivuttainkin liikkuvat, mutta hauska animoidut joukkonsa yrittävät tehdä selvää vastapuolesta.

Sankareita on kuutta eri tyyppiä, joilla kullakin on omannäköinen linnansa ja omat sotajoukkonsa. Entisten ritarin, velhottaren, warlockin ja barbaarin lisäksi mukana on nyt myös kaksi uutta velhoa, wizard ja necromancer.

Kotilinnassa on paikka, jossa kerättyjen varojen myötä kasvatetaan armeijoita. Alussa ei linnassa ole välttämättä kuin telta ja yksi yksinkertainen rakennus, mutta pikkuhiljaa rakentamalla siitä tulee kokonainen kaupunki. Ykkösestä poiketen joitain rakennuksia ja sen myötä myös olioita voi

Linnanvalloitus meneillään. Sudet tekevät virheen tullessaan ulos: tapoin ne luukun päälle, jolloin minulle avautui suora pääsy lintaan. Kata-pultti avustaa automaattisesti.

päivittää, jolloin esimerkiksi oigreista kasvaa voimakkaampia ogrelerdeja. Linnan voi myös palkata kapteenin auttamaan linnan puolustuksessa.

Käy taistoon tuimaan

Taisteluihin joutuu, kun kaksi sankaria kohtaa, tai kun yrittää valloittaa kylää tai linnaa. Taistelut käydään vuoropohjaisesti, erillisellä kentällä. Omia joukkoja on konennettava niiden nopeusjärjestyksessä, eli ensin liikkuu tai lyö/ampuu nopein, viimeiseksi hitain. Ykkös-Heroesin kolmesta pääongelmasta on korjattu kaksi: taistelukenttä on suurempi, ja joukot (siis etenkin jousimiehet) voi jakaa. On suuri ero, onko vi-

hollista kurmottamassa yksi 60 jousen joukko vaiko kolme 20 hengen joukkoa. Ennakkotiedoista poiketen ei yksiköille löydy odota-komentoa.

Vaikka taisteluissa jökötetäänkin nokat vastakkain, ne eivät suinkaan suju niin simppelellä kuin kuvista katsoen näyttää. Jos esimerkiksi vastassa on tuhteja, mutta hitaita ogreja omia jousimiehiä vastaan, kannattaa ilman muuta yrittää mieluummin nyriä kaukaa kuin antautua lähi-taisteluun. Pelin strateginen puoli lyö tässäkin korvalle liput liehuen taisteluun lähtevää.

Jos näyttää käyvän huonosti, voi taistelusta karata. Tällöin tosin menettää kaikki joukkonsa, mutta sankari palaa uudelleen ostettavaksi. Ja tasolle yksi, mikä on kaikkea muuta kuin reilua.

Akrakadabra!

Magialla on tärkeä merkitys. Loitsut jakautuvat taistelu- ja seikkailuloitsuihin. Edellämäintuja on tason yksi verenheimosta, suojusta ja kirouksesta aina tason viisi massahypnoosiin ja maailmanloppuun, jälkimmäisiä ”näytä kaikki aarteet” -loitsusta erilaisiin teleportausloitsuihin.

Loitsut ladataan sankarin tai-

●● Heroes of Might and Magic sai kakkososan, minkä myötä vaaleatukainen sankarittareni Gem ratsastaa entistäkin ehompana ja paremmin. Amerikkalaisen Computer Gaming World -lehden mielestä vuoden -95 parhaan strategiapelin jatkoa ei kannata jättää katsastamatta.



Musta huntu on jo miltei tyystin poissa maailmaa peittäämästä.

Minulla on kaksi ritaria ja yksi linna.

Ritarin mukana olevat joukot.

Sankarini on menossa kotilinnan hakemaan täydennystä. Lähellä oleva maasto on täynnä aarteita.



Vaikka taistelu on yksinkertaisen näköistä, se vaatii taktiikan miettimistä. Zombiet ovat hitaita, joten nyrhi ne kaukaa. Tosin ne ovat myös suht heikkoja.

kakirjaan käymällä killassa, mutta ykkösosasta poiketen niitä ei tarvitse käydä siellä enää uudelleen muistelemassa. Nyt on nimittäin käytössä loitsupisteet, ja jokaisen loitsun heittäminen maksaa tietyn määrän pisteitä.

Varsinaisten hyökkäys-, puolustus- ja loitsimistaitojen lisäksi sankareilla on myös toisarvoisia taitoja, joita voi oppia enintään kahdeksan. Näitä ovat esimerkiksi navigointi, onni, johtamistaito ja ballistiikka. Niitä saa esimerkiksi muuttamalla kulta-aarteet kokemuspisteiksi, jolloin yleensä saa valita kahdesta opeteltavasta taidosta.

Niin tai näin

Peliä voi pelata kolmella eri tavalla: standardina eli skenaario kerrallaan, kampanjana, jossa saa valita, pelaako hyvän vai pahan prinssin puolella sekä moninpelinä. Lisäksi on vielä erittäin helpokäyttöinen skenaarioeditori, jolla tumpelokin saa vaivatta vär-



Skenaarioeditori on niin yksinkertainen, että tumpelokin voi tehdä mielin määrin uusia tehtäviä pelattavakseen. Tässä erään tumpelon epätoivoinen yritys.



Wizardin velholinnan rakennettavat täydennykset. Alarivistä linnaketta saa vahvistettua.

Palkattavaksi tyrkyllä olevat herot.

käyttä uusia kenttiä.

Skenaarioita on nyt vähintään tarpeeksi, helppoja kuitenkin vain yksi. Maailmat vaihtelevat pienestä jätti-isoon ja pelaajat kahdesta kuuteen. Tavallisen ”valloita ja tapa kaikki” -vaihtoehdon lisäksi skenaarion voi voittaa löytämällä tietyn esineen, valloittamalla tietyn linnan tai sankarin tai keräämällä tietyn määrän aarteita.

Kampanjapeli etenee skenaariosta toiseen samalla porukalla.

Tehtävät vaihtelevat samalla tavoin, eli ensimmäinen tehtävä on esimerkiksi hakata kolme pohjoisessa asustelevaa vihollissankaria, seuraavaksi voi joutua keräämään kultaa.

Moninpeli mättää

Moninpeliä voi pelata kuusi pelaajaa yhtä aikaa, mikä ei välttämättä ole lainkaan hyvä idea. Moninpeli on nimittäin huonosti tehty. Koepelissä, jossa maailma oli medium-kokoa ja kahden ihmispelaajan lisäksi mukana vain yksi tietokonepelaaja, meni viisi tuntia, ennen kuin sankarit kohtasivat. Viisi tuntia! Onneksi yhteys oli suoran kaapelin kautta eikä modeemilla.

Sinä aikana kun toiset siirtävät, toiset kaivelevat nenäänsä. Mitään muuta ei voi tehdä: ei katsella karttaa, miettiä tulevia strategioita, ei mitään. Sitten kun molemmat näkevät samaa maastoa, toisen tekemisiä voi kyllä seurata, mutta aikaa siihen asti pääsemiseen kuluu rutkasti.

Nyt olemme pelanneet noin seitsemän tuntia, kohdanneet toisemme, tapanneet parit ritarit ja valloittaneet yhdet linnat. Ra-

haa molemmilla on kuitenkin rutkasti, eli uusia ritareita palkkaamalla peli voi venyä vielä helposti muutaman tunnin.

Entäpä jos mukana olisi ollut kuusi pelaajaa? Maailman olisi varmasti nähnyt aikaisemmin, taisteluihin olisi joutunut mukaan ja linnatkin varmasti olisi viety, mutta odottamisaika olisi silti viisinkertaistunut. Enpä suostuisi Mahtisankareita ainaakaan kaukopuhelumaksuilla pelaamaan.

Turpiin vaan ja onnea!

Heroes II on edelleen yhtä vaikea kuin ykkösenkin, eli turpiin tulee enemmän tai myöhemmin. Varsinkin alussa maailmanlaajenemista estävät hirviöt ovat usein uskomattoman voimakkaita.

Harhaa on, että vaikeuteen voisi jotenkin muka vaikuttaa. Pelin vaikeusasteen määrittäminen vaikuttaa vain alussa saatavan rahan määrään ja tietokonevastustajien tekoälyyn: ne antavat puuhastella hetken kauemmin, ennen kuin hyökkäävät ja jyräävät järjestelmällisesti kaikki rakentamani linnat.

Kakkososa Heroes of Might and Magicin on hyvä, muttei nostata mitään hurmioitumisen tunnetta. Lähinnä siksi, että olen pelannut ykkösosan puhki, ja Heroes II tuntuu uudistuksista huolimatta kuitenkin turhan tultu.

Jos ei ennen ole Mahtisankareita komennellut, kannattaa peliä ehdottomasti kokeilla. Heroes of Might and Magic II on fantasiastrategioiden huippua ja pelattavaakin riittää huomattavasti enemmän kuin ykkösosassa.

Tuija Linden

Hyvää

- Kaunis katsella.
- Upea kuunnella.
- Kiva pelata.
- Haastava.

Huonoa

- Taistelussa kaipaisi odotusoptiota.
- ”Vain” paranneltu ykkösosa.

Ensiluokkaisen strategiapelin paranneltu versio.



Päätä Civistä

Destiny

Dagger/Interactive Magic

Windows 95

Versio: 1.120

Minimi: 486DX/66, 8 Mt, hiiri,

CD-ROM

Suositus: P100!

Äänet: Win95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 48-150 Mt

Testattu: 486/80, 16 Mt, SB

AWE32, CD-ROM 450 kt/s,

Windows 95

Civilizationia ja Doomia yhdistää kaksi asiaa: molemmat ovat olleet uutta luovia ratkaisuja ja molemmille on tullut jäljittelijöitä enemmän kuin sieniä sateella. Voihan sitä pelifirmankin toimintaa ohjata markkinatutkimuksien ja ”mekans”-periaatteen pohjalta, mutta silloin pitää keksiä jotain uutta tai ainakin tehdä vanha paremmin. Interactive Magic on lähtenyt tekemään Civilizationia uudestaan loistavalta kuulostavin vetonauloin: aito moninpeli, reaaliaikaisuus ja kolmiulotteinen näkymä pelimaastoon.

Hammurabin paluu

Destiny alkudemo alkaa tutulla galaksinkuvalla ja löpinällä alkulimasta muodostuvasta planeetasta sekä miten sitä asuttavista ensimmäisistä ameeboista muodostuu riiteleviä ja toisiaan monnottavia luomakunnan kruunuja. Alkukuvat ovat hävyttömän samankaltaisia vanhan Civilizationin alkukuvien kanssa aina tekstejä myöten, tosin tyylillisesti Destiny jää kirkkaasti kakkoseksi.

Destiny toimii Windows 95:ssä ja käyttöliittymä on MDI-tyyppinen, mikä tarkoittaa sitä, että pelin muut ikkunat aukeavat yhden ison pääikkunan sisälle. Tärkein on karttaikkuna, josta nähdään näkymä maastoon joko kolmiulotteisena (tarkin zoomaustaso) tai kaksiulotteisena ylhäältäpäin katsottuna. Muita tärkeitä ovat kaupunki-ikkunat sekä tieteen, kaupankäynnin ja hallinnon ikkunat.

Destiny muistuttaa erehdyttävästi kolmiulotteiseen maailmaan siirrettyä Civilizationia. Kansakunta tekee keksintöjä ja kasvaa, erilaiset tekniset ja kulturealiset saavutukset antavat mahdollisuu-

den rakentaa uusia yksiköitä ja rakennuksia, mikä puolestaan edistää keksintöjen tekemistä. Kansakunta aloittaa yhdestä pikkukylästä, jota lähdetään kasvatamaan ja aikanaan perustetaan uusia siirtokuntia ja kaupunkeja. Pelin edetessä tavataan muita kansoja, mukana on kahdeksan kansakuntaa. Riidat ja kiistat elintilasta voidaan ratkoa armeijoin, mutta mukana on myös pitkälle viedyt diplomatiatoiminnot ja kaupankäynti.

Kaupankäynnissä voi vaihtaa keksintöjä, rahaa tai resursseja, esimerkiksi kiinalaiset antavat minulle seitsemän hevosta ja minä heille pari elefanttia. Tietokoneen kaupankäynti on päätöntä, esimerkiksi tarjoamani kaksi rahaa kumpikin tietokonevastustaja suostui vaihtamaan pariin kymmeneentuhanteen rahan niin kauan kuin heillä kirstuissa rahaa piisasi. Optimisti tietysti ajattelisi, että kyseessä oli teköälyn punoma inha juoni pääni menoksi, mutta ottaen huomioon pelin yleisen tason kyseessä lienee mato ohjelmassa.

Sivilisaation kehittyminen

Jotta Destinyn mekaniikkaan pääsee sisälle, kannattaa ensimmäinen peli pelata yksinään ilman vastustajia. Jo itse pelin säännöissä sekä keksintöjen ja rakennuksien hallitsemisessa on tarpeeksi tekemistä, pelin mekaniikan opettelun lomaan ei tosiaankaan kaivata rypyileviä intialaisia.

Rakennettavaa on paljon, rakennuksia on satakunta temppeleistä tehtäisiin ja pukkifarmista ympäristökeskukseen ja konttistatamaan. Rakennuksien ja joukko-osastojen rakentamiseen ja perustamiseen tarvittavia resursseja on nelisenkymmentä, alumiinista bauksiittiin ja elefanteihin.

Sivilisaatio voi tehdä erilaisia suuria keksintöjä yli kaksi ja puoli sataa, pikaisen silmäilyn perusteella ainoat joukosta puuttuvat merkittävät keksinnöt näyttivät olevan henkselit ja Internet-selaimet. Samaa tieteenlajia voidaan lisäksi keksiä eri tasoilla. Esimerkiksi elektroniikka kolmonen mahdollistaa dynamojen tuottamisen, (jippii, fillareilla ei tarvitse



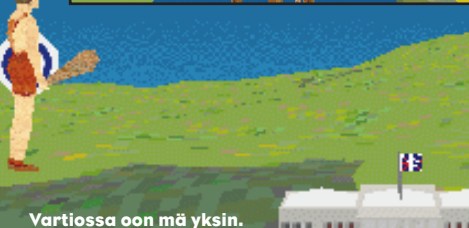
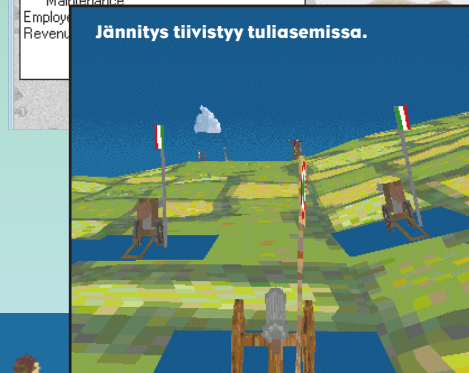
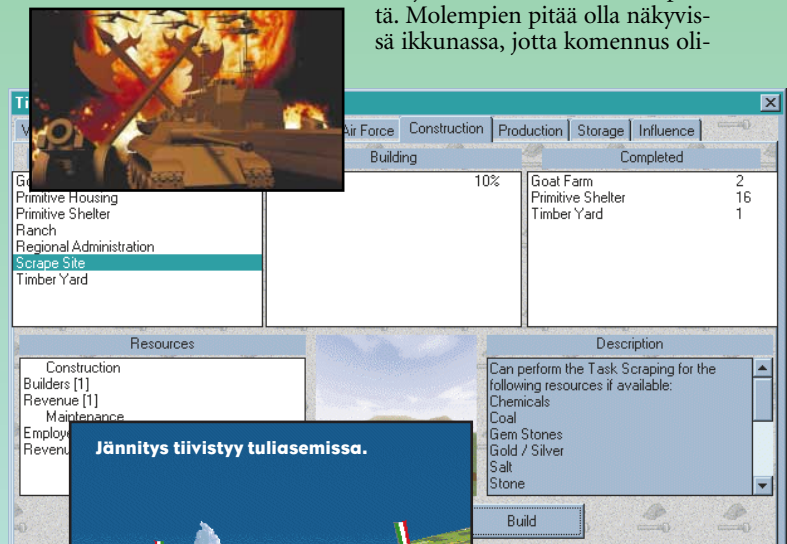
enää ajaa pimeässä) kylmävarastot ja hiilivoimalat sekä tietysti elektroniikka nelosen pähkäilyn. Siitä voi edetä kaivostyöskentely kutooseen ja raketiteknikka neloseen, ellei välillä halua käydä keksimässä paikallishallintoa tai seksuaalista tasavertaisuutta.

Lisäriesaksi tieteissä etenemiseen on keksitty kansakunnan koulutustaso. Jos koulutustaso laskee tietyn rajan alle, ei tieteen edistyminen ole mahdollista. Vastaavasti taas tiettyihin keksin-

töihin vaaditaan tietty koulutustaso. Koulutustasoa saa lisää rakentamalla erilaisia rakennuksia, esimerkiksi parinsadan asukkaan kaupunki tarvitsee noin parikymmentä ateneumia ennen kuin koulutustaso nousee ykköseen.

Vaeltavat aaveet

Omia joukko-osastoja ohjataan klikkaamalla kolmiulotteisesta näkymästä ensin rumaa äijänkuvaa ja sitten haluttua määränpäättä. Molempien pitää olla näkyvisiä ikkunassa, jotta komennus oli-



si mahdollista. Käsken tultua kuulluksi ja ymmärretyksi kuulua fanfaari ja äijä lähtee liukumaan kohti valittua määränpäättä. Liikkuminen on poikkeuksellisen hupaisan näköistä ja muistuttaa kumpuilevan maaston takia lähinnä hiihtämistä, polygonista muodostettu ukkeli kun on aivan staattinen eikä liikuta jalkojaan laisinkaan.

Kun vihamieliset joukko-osastot kohtaavat, joudutaan taisteluun. Taistelussa joukko-osastot hajotetaan yksiköiksi, joita voi ohjastaa erikseen. Erilaisia joukko-osastoja on kuusikymmentä ja kuhunkin voidaan liittää vain tiettytyyppisiä yksiköitä. Esimerkiksi modernin moottoroidun jalkaväen armeija koostetaan liittämällä siihen jalkaväkisyksiköitä, tykistöä, raketinheittäjiä ja miehistönkuljetusvaunuja. Jotkut yksiköiden ominaisuudet tuntuvat epäilyttäviltä, esimerkiksi painokentästä löytyvän arvon 65535 luulisi saavan jokaisen tietokoneihmisen haistamaan palaneen kärry. Erilaisia yksiköitä on yli sata troolareista husaareihin ja ydinohjuksiin, mukana tietysti tavanomaiset tankit, tykit ja kiväärimiehet (kas kun lakimiehet puuttuvat, niiden luulisi purevan hy-

vin sivistykseen kuin sivistykseen).

Taistelu on kehnosti toteutettu, polygonikuvatukset vain liikkuvat nytkähdellen ja isoin harppauksin toisiaan kohden. Pahimpana vikana ei näy kuka ampuu ketä ja kuka osuu, välillä joku taistelevista yksiköistä vain häviää. Kannattaisikohan seuraavaa yritelmää varten Daggerin koodareitten hieman vilkaista nykyaikaista lentosimua polygonipyörittelyjen malliksi?

Idea kolmiulotteisesta näkymästä on sinänsä hyvä ja vaivaa kolmiulotteisten ukkeleiden, laivojen ja tankkien mallintamisessa on nähty tavattomasti. Tekemistä on kuitenkin ollut liikaa, koska tulos on karmea. Jos johonkin hommaan ryhtyy, pitäisi se sitten tehdä kunnolla loppuun asti eikä jättää puolitiehen. Kuka viitsii katsella vuosikymmenen alun tekniikalla toteutettua kökkögrafiikkaa, varsinkin kun ergonomisesti ratkaisu on idioottimainen? Kaksiulotteisella kartalla ohjaaminen kyllä toimii, mutta tällöin ei erilaisia joukkoja erota toisistaan. Lisäksi sekä ohjaaminen että maaston vieritys on tavallisella kartalla sietämättömän hidasta.

Printtaa itse ohjekirjasi

Yksi hävyttömistä ratkaisuista on kokonaisen ohjekirjan puuttuminen, 80-sivuisen painetun vihkon lisäksi mukana on Adobe Acrobat -muodossa oleva 204-sivuinen ohjekirja, jossa on taulukot sekä muita tarpeellisia lisäyksiä. Varmasti Destinyn tasoisessa pelissä katteet ovat aivan erityisen tärkeitä, mutta eivät painokustannukset voi olla niin isoja, että sen takia pelaajat jätetään ilman oikeaa ohjekirjaa. Vaikka Destinyä ei sentään tarvitse poistua ohjekirjan selailun ajaksi, on silti typerää joutua pomppiin kahden ohjelman välillä.

Peli on suunniteltu 640x480-näytölle 256-värin tilaan mutta toisin kun readme-tiedosto väittää, Destiny toimi testikoneella tässä tilassa kaikkein hitaimmin. Äänet niin alkudemossakin kuin muuallakin pelissä ovat säriseviä ja kohisevia. Musiikki on erityisesti Destinyä varten sävellettyä ja on paras osa peliä.

Käyttöliittymä toimii pääasiassa yleisten standardien mukaisesti, mutta toisinaan jotkut objektit jumittuvat tilapäisesti ja paikotellen käytetään epästandardeja ratkaisuja: esimerkiksi putkaidusvalikon kaikki rivit eivät olekaan mahdollisia valintoja, vaan jotkut ovat vain informaatiota klikatusta näytöstä.

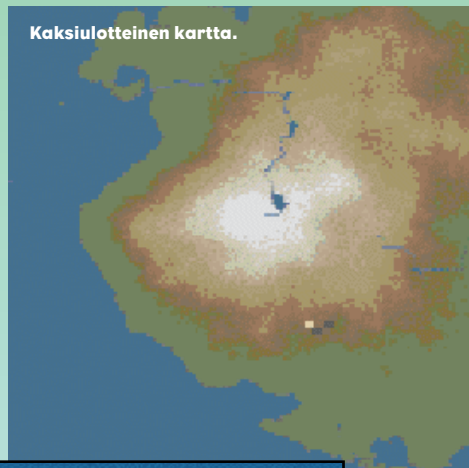
Kaikkea ne yrittävätkin

Kolmiulotteinen näkymä ei sovi joukkojen ohjaamiseen, sen sijaan se sopii mainiosti tavallisen karttaohjauksen tueksi ja silmänruoksi. Pelimekaniikan monimutkaistamisesta ei ole mitään iloa kun kokonaisuus ei toimi, pelin tekijät ovat selvästi kuvitelleet, että kaksinkertaistamalla keksintöjen ja yksiköiden määrä saadaan kaksi kertaa parempi peli.

Moninpeli olisi ainoa syy hankkia Destiny – jos itse peli jaksaisi vähääkään kiinnostaa, kavereiden kanssa kähmöönti kun antaa peliin kuin peliin lisää potkua. Mutta en voisi kuvitellaakaan, että Destinyllä viitsisin kavereitani kiusata kun itse peruspelikin on näin keho.

Idea reaaliaikaisesta monen pelaajan Civilizationista on hyvä, mutta monen pelaajan sivistys saa odottaa vielä tekijänsä. Destinyssä on oltu liian kunnianhimoisia: reaaliaikainen, kolmiulotteinen ja toimiva käyttöliittymä Windows 95:n alle sekä moninpeli ja monimutkaistettu pelimekaniikka olisivat olleet kun jo yksinäänkin riittävän isoja haasteita.

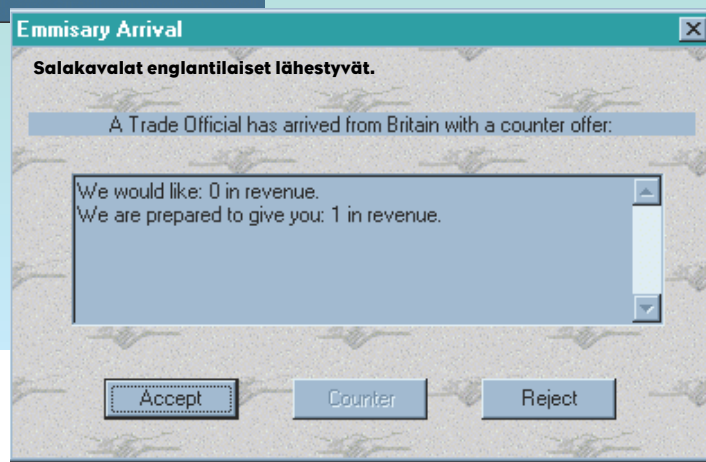
Pekka Ihanne



Kaksiulotteinen kartta.



Lentotukialus käy hevosen kimppuun.



Pelit-BBS

DEST1140.ZIP, noin 1,5 Mt
Päivitys versioksi 1.140

Hyvää

- Idea (tosin ei ole oma).
- Kaikki ohikulkijat nauroivat ääneen hiihtäville ukkeleille.

Huonoa

- Surkea 3D-grafiikka.
- Kehno käyttöliittymä.
- Menee näpräykseksi.

Kohtalona roskapönttö.

45

Akrobatiaa ja virtuaali-idoleja

●● Tomb Raiderin hemaisevat esittelykuvat ovat herättäneet innostusta niin konsoli- kuin tietokonepelaajien keskuudessa. Niinpä Tomb Raider onkin yksi vuoden odotetuimmista peleistä. Coren viimeaikaiset puolivillaiset pelintyngät luovat kuitenkin pohjaa epäilyille: Osaako Shellshockin ja Thunderstriken tehnyt firma väsäätä kunnon pelin?

Tomb Raider

Core/Eidos Interactive

Dos, Windows 95

Minimi: 486/66, 8 Mt,

CD-ROM 300 kt/s

Äänet: kaikki yleisimmät kortit

Kiintolevy: 1,8 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, CD-ROM 600 kt/s

Tomb Raider on raikas sekoitus uutta ja vanhaa. Sitä voisi yrittää kuvata viime-syksyisen ranskalaisen toimintaseikkailun Fade to Blackin ja Capcomin (Alone In The Dark -tyylisen) PlayStation-hitin Resident Evilin onnistuneeksi keitokseksi. Mukana on toki ripaus Quakeakin.

Toimintaa ja seikkailua

Lara Croft on brittiaristokraattiperheen suojattua ja eristettyä elämää viettänyt jälkeläinen. Hiihtoreissulta palatessaan hän joutuu lento-onnettomuuteen jossakin Himalajan vuoristossa ja joutuu ainoana eloonjääneenä kohtaamaan elämän ankarat realiteetit.

Kuinka ollakaan hän selviää seikkailusta hengissä ja tajuaa, ettei halua palata enää tuttuun, turvalliseen ja tasapaksuun yläluokkaidylliin. Seuraavat kahdeksan vuotta hän seikkailee ympäri maailmaa ja löytää siinä sivussa muutaman merkittävän muinaisjäänteen.

Core yrittää ilmiselvästi tehdä pelin sankarittaresta Lara Croftista ensimmäisen eurooppalaisen

virtuaali-idolin. Japanissa moiset ovat huimassa suosiossa paikallisten teknonörttien, otakujen, keskuudessa. Lara Croft on patenttivarma sekoitus Indiana Jonesin seikkailuhenkä, Grace Jonesin tyyliä ja Madonnan tötteröntalookia.

Tasohyppelyn uudet vinkeet

Tomb Raider ei ole täysverinen toimintarysäys, vaikka pääpaino onkin toiminnassa. Kimppuun käyvät viholliset on pysyeltävä hengiltä, mutta jatkuvasta lahtamisesta ei ole kyse. Tomb Raider pyrkii luomaan jännittävän tunnelman ja onnistuu siinä erinomaisesti. Pitkähkön hiljaisuuden jälkeen yhtäkkiä kimppuun käyvä apinalauma saa kylmät väreet kulkemaan nautittavasti pitkien selkähihaksia.

Laran akrobatiaa lähentelevät liikkeet ovat tärkeä osa peliä. Hän hyppii, pomppii, juoksee, kävelee, työntää, vetää ja tarraa tarvittaessa kiinni erilaisista ulokkeista. Liikkeet ovat sujuvasti animoidut, vaikkakin sivuttaisliike tuo yllättäen elävästi mieleen Martti Ahtisaaren elegantin askelluksen itsenäisyysjuhlien vastaanotolla.

Useat ongelmat kietoutuvat tavalla tai toisella veden ympärille. Niinpä ei ole ihme, että Lara on myös mestariluokan uimari. Vedenlaisten osioiden toteutus on näyttävä ja ne nivoutuvat saumattomasti muuhun peliin.

Tapahtumia seuraava virtuaalikamera surraa pääosin Laran takana, mutta kuvakulma vaihtuu tarvittaessa maiseman muotojen



Kauhun hetkiä kadonneessa laaksossa, kun T-Rex päättää tehdä Larasta jauhe-
lihaa.



Ympäristö ansoineen on kinkki-
sempi vihollinen kuin harvakseltaan vastaan tulevat elukat ja ihmiset. Navigointi ka-
tosta tippuvien miekkokojen välissä syö hermoja.



Tomb Raider on enemmän kolmiul-
teinen tasohyppely kuin räiskintäpeli. Luostarin uumenissa korkeuserot ovat huikeita.



Veden alla on yleensä kiire, sillä happea riittää vain hetkeksi.

Voodoota peliin

3DFX Voodoo -piirillä varustettujen 3D-korttien omistajilla oli hyvä syy riemuita Tomb Raiderin Voodoo-version ilmestyessä samaan aikaan itse pelin kanssa.

Tomb Raiderin hieman suttuinen väripaletti ja nykivä SVGA-tila muuttuivat kauniin sulavaksi päivityksen jälkeen. Suodatuksen ansiosta grafiikka pysyy tarkkana etäisyydestä riippumatta ja esineet sekä viholliset on helpompi havaita. Parantuneen syvyytsvaikutelman ansiosta korkeilla kielekkeillä hyppiminen ja kiipeily näyttää melkein oikeasti hui-maavalta. Ruudun päivitys on tasaisen nopeaa.

Vaikka Tomb Raider on Voodooilla hieno, niin parantamisen varaakin on. Veden pinta on tehty ruman laikuk-kaaksi, eikä Voodooon kykyä tehdä läpikuultavaa grafiikkaa ole käytetty. Jotkut osat maastosta, kuten kadonneen laak-son kasvit ja rautaportit myöhemmillä tasoilla, ovat räikeän kaksiuotteisia.

Kaj Laaksonen

Testattu: P100, 16 Mt RAM, Hercules Dynamite 128 SVGA, Orchid Righteous 3D, CD-ROM 600 kt/s, SB16



mukaan. Esimerkiksi seinään no-jaavaa Laraa toljotetaan sivulta päin. Look-näppäimellä kuvakul-ma siirtyy aina Laran taakse, jol-loin ympärillä olevia näkymiä voi kätevästi tutkailla nuolinäppäin-ten avituksella.

Vihollisia eliminoidaan alku-matkasta pistooleilla, myöhem-min asevarasto ryydittyy hauli-kolla ja magnum-pistooleilla. Pe-laajan ei tarvitse itse kohdistaa asetta vihollisen suuntaan, Lara huoletti siitä. Laran liikkeitä on kuitenkin ohjattava niin, ettei hä-nestä tule vihollisen leukalihasten jummahetkeä. Laraa voi siis juoksentaa nälkäisen susilauman ympärillä ja antaa samalla pist-toolin kilkattaa iloisesti.

Minulla on ongelma

Puzzlet ovat pääosin selkeitä ja toiminnallisia. "Laita avain luk-koon" -ongelma ei kuulosta ensi-kuulemalta järin nerokkaalta, mutta usein avaimenmetsästy-s vaatii huimaa akrobatiaa ja onkin huomattavasti hausempaa ja jännempää kuin itse puzzlen il-meinen ja helppo ratkaisu.

Juonikuvio selkiytyy pikkuhil-jaa pelin edetessä. Laraa pyyde-tään setvimään muinaisen hauta-kammion arvoitusta. Temppelin ulkopuolella Laraa odottaa kui-tenkin yllätys: hänet yritetään murhata. Kuka on toimeksian-non takana ja miksi? Laran on selvitettävä moisen muinaismuis-ton arvoitus ja siinä sivussa tu-tustuttava muinaisten, kauan sit-ten kadonneiden kulttuurien jään-teisiin.

Tomb Raider on mukaansa-tempaava peli, seuraavan nurkan

taakse on yksin-kertaisesti pak-ko käydä vil-ka i s e m a s s a . Hetkittäin pelinte-kijöiden mielikuvitus vaikuttaa ehtyvän, ja sa-mat ideat toistuvat. Seuraavan käytävän päässä sitten odottaakin yllätys.

Suvantokohtia

Toisinaan peli jumittuu päämää-rättömäksi edestakaisin harhai-luksi. Jos kateissa oleva esine on valtaisan palatsin toisessa päässä, aikaa kuluu helposti hukkaan tuntitolkulla. Eikä vihollisiakaan ole välttämättä enää tuolloin vi-rikkeitä tarjoamassa. Lopulta on-gelma kuitenkin aina ratkeaa, ei-kä pelaaja voi muuta kuin syyttää itseään huomiokyvyn puutteesta. Miksi en alunperin tajunnut vil-kaista tuon nyyppylän taakse?

Teknisesti Tomb Raider ei ole täydellinen. Grafiikkavirheet ovat yleisiä, väripaletti paikoin rujo. SVGA-tilassa peli nykii sen ver-ran, että sormi ajautuu herkästi grafiikkatilaan karhentavan F1-näppäimen suuntaan. Äänimaail-ma on ajoittain tylsä, eikä mu-

siikki juhlista edes tärkeimpiä ta-pahtumia. Silti tunnelma on jän-nittävä ja pelin maailmaan up-poutuu antaumuksella.

Tomb Raider on vakuuttava taidonnäyte maineensa jo mel-kein menettäneeltä Corelta. Se ammentaa vaikutteita niin eloku-vista kuin useista peliklassikoista, mutta lopputulos on silti erilai-nen ja tuore. Eläinten ystävät ei-vät välttämättä pidä sukupuut-ton kuolevien (tai jo kuolleiden!) eläinten listimisestä ja fe-ministit puolestaan ärähtävät taa-tusti Laran kärjistetylle ulko-muodolle. Silti Tomb Raideria voi suositella kaikille ikään, suku-puoleen ja ideologiaan katso-matta.

Tomb Raider on ensimmäi-nen superpeli, joka julkais-tiin samanaikaisesti kaikille valtaapitäville pelikoneille (PC, PlayStation, Saturn) se-kä 3D-kortteja tukevana.

Hyvää

- Tunnelma.
- Peliin sopivat puzzlet.
- Mielikuvitukselliset mutta silti loogiset kentät.
- Hyvä pelattavuus.

Huonoa

- Ei moninpeliä.
- Ei kenttäeditoria (ainakaan vielä).

Toiminnan ja seikkailun yhdistäminen onnistuu harvoin hyvin. Tomb Raider onnistuu siinä erinomaisesti.



JTurunen



Kromattu Lada

Daytona USA

Sega

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt RAM, CD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 55 Mt

Moninpeli: Ei ole.

Muuta: Tukee Diamond Edge -kortin kautta Sega Saturnin padi- ja rattiohjainta.

Testattu: P100, 16 Mt RAM, Hercules Dynamite 128 SVGA, CD-ROM 600 kt/s, SB16, Gravis gamepad, CH Flightstick Pro

Mutamuutaman vuosi sitten Sega aloitti pelihalleissa autopelien uuden renessanssin. Daytona USA veti kertarysäyksellä pitkän etumatkan muihin ja näytti, miltä autopelit näyttävät jatkossa. Pelattavuuskin oli kohdallaan, sillä Daytona on edelleen yksi suosituimmista ajopeleistä.

Kolikokaahailun näyttävyydestä ei PC:n autopeleissä ole ollut toistaiseksi tietoaakaan, eikä Daytonan PC-versio muuta tilannetta miksikään.

Daytonan idea on yksinkertainen. Viritytyillä katuautoilla otetaan kisaa kolmella radalla: ovaalilla, perinteisellä kilparadalla ja katuradalla. Kisassa on samanlaisesti mukana kymmeniä autoja, eli pelti ryskyy autojen tunkeutessa toistensa tielle. Kello käy jatkuvasti ja ennen ajan loppumista täytyy ehtiä ajamaan tarkistuspuiteiden läpi. Ensimmäisenä vaaditun kierrosmäärän läpäissyt on tietysti voittaja. Hyvän ohjattavuuden ja upean sulavan grafiikan takia suoraviivaisuus toimi alunperin mainiosti.

PC-versioon on lisätty uusia ominaisuuksia varsinkin säästeliäästi. Kisoissa voi ottaa aikarajan pois kokonaan ja ratoja voi harjoitella time attack -moodissa, jossa pyritään ajamaan mahdollisimman nopeita kierroksia. PC-versioon on lisätty alkuperäisen yhden auton rinnalle pari vaihtoehtoa, jotka eroavat vain kiihtyvyydessä ja huippunopeudessa. Uusia ratoja ei näytä olevan.

Pahaa untako?

Daytona USA:n PC-versio oli minulle valtava pettymys. Se herätti pahoja nostalgisia painajaisia, ja



hetken aikaa luulin palanneeni kultaiselle 80-luvulle, jolloin Sega käänteli pelejä C64:lle.

Saturnille alunperin tehty versio oli kauheata sontaa, ja raivostuttavasti sen ongelmat on siirretty PC:lle. Esimerkiksi maasto piirtyy aivan liian myöhään, jolloin se töksähtää rumasti näytölle. Miksei PC:lle käännetty parannettua versiota, kun sellaista jo oltiin tekemässä Saturnille? Miksi mallina ylipäätään piti käyttää konsoliversiota?

Autopelin voi tehdä kahdella tavalla: Joko tehdään realistinen, muttei välttämättä kovin helppo tai edes näyttävä peli, tai mallia arcade, jolloin sen on oltava kaunis katsella ja helppo ohjata. Ruudunpäivitys pitää olla sulavaa, sillä muuten vauhdin tuntu katoaa.

Daytona USA:ssa ei ole mitään yllä mainituista ominaisuuksista. Se on joko nykyä, mutta suhteellisen kaunis tai karkean rumaa ja vähemmän nykyä. Sulava se ei ole koskaan. Parhaalla tarkkuu-



Daytonan ehkäpä legendaarisimpaan mutkaan tultaessa on oma keula tällä kertaa jo rutussa. Vauriot ovat vain kosmeettisia, eivätkä tunnu vaikuttavan ajattavuuteen.

della ja kaikilla herkuilla Daytona pääsee kohtuullisen lähelle kolikkopeliä, tosin huomommalla väripaletilla.

Rosoinen grafiikan vielä kestäisi, mutta huonoa ohjattavuutta ei. Peliohjaimeksi kelpaa vain mahdollisimman huonosti autopeliin sopiva digitaalinen padi tai vaihtoehtoisesti Saturnin rattitadiohjain. Ne kuitenkin vaativat Diamond Edge -näytönohjaimen, jota ei enää edes valmisteta. Toki tavallisella analogisella tikullakin voi pelata, mutta sitä käsitellään kuin digitaalista ohjainta, eli tikun ohjaus toimii padien tapaan on/off-periaatteella: joko tikku on keskellä tai äärimmäisessä laidassa.

Surkean ohjauksen takia ajaminen on kulmikasta sätkimistä, jossa ei ole tietoaakaan siitä tarkkuudesta, jota Daytonan pelaiminen kunnolla vaatii.

Musiikki ansaitsee erityismaininnan. Daytonan täysin käsittämättömät hintahtavalla äänellä kailotetut "Daaaaayytooona" tai "Rooooooollllllinnng staaart" -laulut saavat ihoni kananlihalle. Muuten äänissä ei ole mitään vikaa, ne ovat ihan hyviä ja

kuulostavat lähes alkuperäisiltä.

En ymmärrä Daytonan julkaisua tällaisena. Sen tajuan, ettei tavallinen PC voi pystyä samaan kuin moderni kolikkopeli. Sega olisi kuitenkin voinut viivyttää julkaisua hetken ja tehdä tuen uusille 3D-korteille. Silloin ainakin onnekkaimmat meistä olisivat päässeet pelaamaan Daytonalle kunniaa tekevällä versiolla. Direct3D-tuenkaan tekeminen ei olisi ollut mahdotonta, varsinkin kun Daytona käyttä tällaisenaankin DirectX-ajureita.

Daytona USA PC:stä voi olla jotain iloa, jos alla on todella nopea Pentium, mutta nopeinkaan PC ei pysty muuttamaan huonoa ohjattavuutta. Kolikkopeliä se ei muistuta vaikka alla olisi millainen tehomyly.

Sopii toivoa, että Suomessa erittäin suosittu ja talvella julkaistava Sega Rally on parempi. Daytonassa on tainnut olla turhan kiire joulumarkkinoille.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Äänet.

Huonoa

- Surkea ohjattavuus.
- Liian kovat laitevaatimukset.
- Nykyvä painajainen.

Häpeällinen versio yhdestä maailman parhaista autopeleistä.

55

Wooden Ships, Iron Men

Avalon Hill/Eidos Interactive

Dos, Windows 95

Minimi: 486DX, 8 Mt, hiiri, SVGA,
CD-ROM 300 kt/s

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

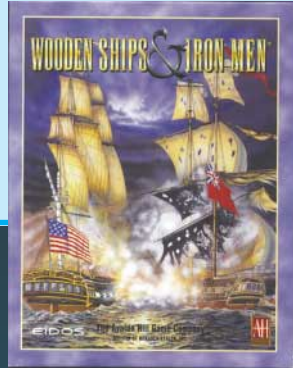
Kiintolevy: 11-29 Mt

Moninpeli: postipeli, modeemilla
vuorotellen

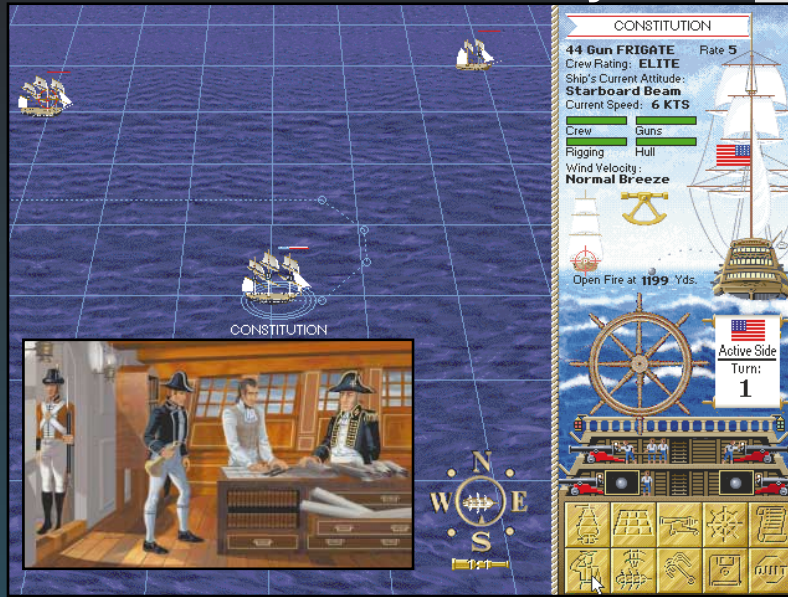
Testattu: 486/80, SB AWE 32,

Mitsumi CD-ROM 600 kt/s,

Windows 95



Astu laivaan, hiihohoi!



Avalon Hillin lautapelisimulaatio sijoittuu Napoleonin sotien ja Amerikan vallankumouksen aikakausille. Aikakausi oli puisten sotalaivojen viimeistä juhlintaa kunnes höyryvoimalla toimivat panssarilaivat korvasivat purjeet ja parrunpät-kät.

Puulaiva perustuu vuorotte- luun, joko tietokoneen kanssa tai kahden ihmiskapteenin välillä. Kumpikin kapteeni aloittaa vuoronsa antamalla ensin reitin, jota pitkin aikoo purjehtia. Tietokoneen kartalle piirtämän reitin muotoon ja pituuteen vaikuttaa laivan suunta tuuleen nähden ja mikä on kulloinkin purjeiden asento ja miehitys. Tämän lisäksi valitaan piippuihin patit ja se, mitä laivaa tähdätään, jos lähelle satutaan. Kun vuoron suunnittelu on valmis, painetaan nappulaa ja tietokone ajeluttaa laivoja ja ammuttaa niillä valittua maalia.

Herranjumala sentään kuinka idioottimaista. Ei kukaan kapteeni antanut taistelutilanteessa tarkkoja reittikäskeyjä seuraavaksi puoleksi tunniksi, kyllä perämiehet ja muut viskaalit saivat ohjeena joko pitää etäisyyden, pyrkiä rinnalle tai muita toisen laivan tekemistä riippuvia ohjeita.

Vuoropohjaisuus on pelin tyypin piirre. Koska kumpikin puoli piirtää reittinsä etukäteen tietämättä toisen reittiä, on lähinnä turista kiinni, miten laivat liikkuvat suhteessa toisiinsa ja mille

etäisyydelle ne päätyvät. Tahattomia törmäyksiä syntyy usein, vaikka laivat ovat vuoron alussa satojen jaardien päässä toisistaan.

Taistelu on tylsää, tehokkaita mutta lyhytkantamaisia tuplapanoksia tai ketjuammuksia on turha valita, kun todennäköisesti ei ole kuitenkaan varmaa, kumpi puoli laivasta on viholliseen päin ja millä etäisyydellä kuljetaan. Hölmönä piirteenä kerrotaan liikumiseen paljon vaikuttava tuulen suunta suhteessa laivaan, esimerkiksi "tuulee etuvasemmalta". Miksi ei ole yksinkertaisesti piirretty tuulen suuntaa karttaan?

Sekä yksittäisten skenaarioiden että myös kampanjan taistelut käydään valtameren aavalla ja ruudutetulla osalla, jossa ei näy saaria tai mantereita. Kummallakin puolella on yksi tai

useampi laiva, isoimmassa pelin skenaariossa on 23 laivaa. Käytännössä kahdenkin laivan ohjailussa on tarpeeksi tekemistä.

Kampanjassa johdetaan yhtä alusta, jonka etenemistä seurataan lokikirjan avulla. Lokikirja on käytännössä muutamalla sanalla väritettyä tekstiä tyyliin: "Puosla taas kännissä ja laivakin on näkyvässä, päätän a) taistella b) paeta". Sitten taistellaan tai yritetään karkuun ja sen jälkeen on taas aika uudelle tarinalle: "Kokille annettu raippoja, koska se taas sylki soppaan ja laivakin on näkyvässä, päätän a) taistella b) paeta".

Pakenemisen onnistuminen heitetään nopalla vailla vastaavuuksia laivojen todelliseen nopeuteen; esimerkiksi lokikirjan kysymyksen vastaamalla pakoon pääseminen ei onnistunut, mutta taistelun alettua pääsin helposti karkuun.

Peli mallittaa ohjekirjan mukaan alkuperäistä lautapeliä tarkasti pienin muutoksin: lautapelin heksat on poistettu, purjeiden hallinta on lisätty ja "tietokonetekniikan suomien etujen avulla" voidaan nyt tarkemmin komennella miehiä joko purjeiden tai pyssyjen kimppuun. Olisin suonut että "tietokonetekniikan suomien etujen avulla" olisi tehty tietokonepeli eikä lautapeli. Laivamaailmasta tämän pelin vastakappaleena toiminee Wasalaiva.

Pekka Ihanne



Hyvää

- Näpsäkkä käyttöliittymä.
- Tyylikäs ja toimiva ohjekirja.
- Helppo oppia.

Huonoa

- Vuoropohjainen.
- Liian yksinkertainen.

Tarjonnee lautapeliversioiden ystäville sitä mitä he haluavat, muille ei juuri mitään.

45

Realms of the Haunting

Gremlin

Dos

Versio: 3.925

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt RAM, VGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Äänet: yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 7, 98 tai 103 Mt

Testattu: Pentium 100, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

Adam Randallin isän kuoleman jälkeen mystinen mies jättää hänelle laattakollisen outoja, kaiverruksia täynnä olevia rikkiäisiä sinettejä. Seuraavan parin viikon aikana Adam näkee outoja painajaisia. Lopulta hän ei enää kestä unia, joten hän matkustaa lentokoneella Englantiin vanhaan kartanoon, joka kiinnosti isää kovasti hänen viimeisinä aikoina.

Klassisesti tuulen ulvoessa ja sateen hakatessa ikkunoihin Adam astuu sisälle taloon, ja tietysti ovet iskeytyvät kiinni hänen takanaan. Hylätyssä kartanossa ei kaikki tunnu olevan kunnossa. Tämän vahvistaa myös isän haamu, joka pyytää päästämään sielunsa vapaaksi tuhoamalla talossa asuvan pahan. Adam ryhtyy tutkimaan taloa tietämättä, että hän on juuri sotkeutunut tuhatvuotiseen taisteluun hyvän ja pahan välillä.



Isän nimeen

●● Realms of the Haunting yhdistää kolmiulotteiseen seikkailupeliin demonien eliminointia pyssykoilla. Lopputulos on sujuva ja kiinnostava jännityspeli, jossa mielenterveys järkkyy ja sanomattomat kauhut panevat pyörtyilemään.

Psykologista kauhua

Pahan valtaama talo on varmasti yksi kauhubisneksen käytetyimmistä kliseistä, ja peliuolettakin ideaa on jaksettu hyödyntää muun muassa Infogramesin Alone in the Darkissa ja MicroProsen Legacyssa.

Vanhasta ideasta huolimatta Adamin seikkailu halki synkän talon on mielenkiintoista seurattavaa. Pitkään hiljaa ollut Tony Crowther, muun muassa Captivesta tuttu, ei ole kangistunut

perinteisiin kaavoihin, eikä peli pyöri pelkästään kartanon sisällä.

Adam aloittaa seikkailunsa yksin, mutta melko pian hänen seuraansa lyötyttyä taloon harhaillut selvännäkijä Rebecca. Yhdessä sankaripari aloittaa ristiretkensä, jonka aikana he matkkaavat ajassa ja paikassa sekä elämän ja kuoleman välillä. Mukana on niin keskiaikaisia ritaristoja kuin egyptiläistä mytologiaakin.

Pelin ehkä paras puoli on Adamin epävarmuus itsestään ja

henkisestä tasapainostaan. Seikkailun edetessä hän joutuu alttiiksi talossa valtaa pitävälle oudolle voimalle, ja pian hän huomaa tuntevansa kiintymystä epäilyttäviä esineitä tai paikkoja kohtaan. Erilaiset äänet kertovat hänelle asioita, eikä Adam hetken kuluttua enää tiedä, onko hän hyvällä puolella vai hitaasti vajomassa sen ruumillistumaksi. Adamin pelko ja epävarmuus on saatu esiin erinomaisesti, ja pelaaja elää vahvasti sankarin mukana.

Kolmiulotteista kauhua

Adamin seikkailu vaikuttaa ensinäkemältä epäilyttävältä Doomkloonilta. Vaikka pelimaailma on kuvattu sankarin silmien kautta, on peli selvästi toimintapainoitteinen seikkailu. Adam voi liikkua vapaasti näppiksellä, jolla homma hoituu kätevästi, tai hiirellä. Hän voi myös kuikuilla ylös ja alas sekä hyppiä ja ryömiä.

Ympäristöä tutkitaan kätevästi, vaikkakin hieman hitaasti omaksuttavalla hiirisysteemillä. Cursorissa on kaksi valoa, jotka syttyvät ilmaisemaan toimintavaihtoehtoja hotspottien kohdalla. Toinen valo näyttää, että hiiren oikean napin painalluksella kohdessa voi tutkia tarkemmin. Ylemmän lampun palaessa hiiren vasen nappi saa Adamin tekemään toimintoja, esimerkiksi poimimaan esineitä ja avaamaan ovia.

Koska hiiri toimii Adamin käsinä, täytyy pelaajan muistaa sei-



Vieraat äänet kehottavat Adamia poimimaan alttarilla makaavan medaljongin.



Adam Randall.



Talon ainoa täysin asutun näköinen huone on vain heikko kuullisä totuudelle.

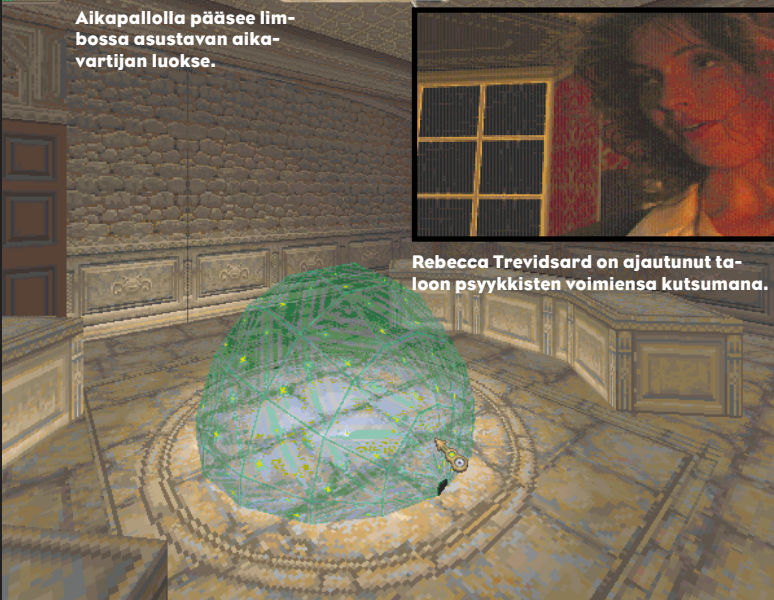
Tässä katedraalissa on aivan liian hiljaista...

Talosta löytyvät kartat helpottavat kellareissa navigointia.



Demoni hyökkää päälle pistoolista välittämättä.

Aikapallolla pääsee limbossa asustavan aikavartijan luokse.



Rebecca Trevisard on ajautunut taioon psyykkisten voimiensa kutsumana.



Demonia turpaan

Pahan voimia vastaan kun toimitaan, on pelissä mukana Dukes taistelua. Räiskintä pelaa Dukesta ja Doomista tutulla tavalla, ja tähtääminen hoituu vaihtoehtoisesti joko näppiksellä tai hiirellä. Etenkin rottaeläimellä hoidettu taistelu toimii hyvin, sillä Adam voi ampua mihin tahansa ruudulla erittäin tarkasti.

Erilaisia aseita on tarjolla kaksitoista, mukana on niin pistooli, miekka kuin pumppuhaukkokin. Adam saa mukaansa myös taika-aseita, kuten eräältä alttarilta löytyvän itsestään latautuvan taikapalloja ampuvan kepin.

Tavanomaiset aseet eivät haittaa yhtään, pelin pääpaino kun lepää seikkailussa ja ongelmien ratkaisussa. Aseet on sitä paitsi saatu harvinaisen eläväksi pienil-

lä yksityiskohdilla ja animoinnilla. Esimerkiksi pistoolin lataaminen vie hetken, joten lippaan on paras olla täynnä oikeaan aikaan. Kätevästi aseet voi itse asettaa inventaariossa haluamaansa järjestykseen niin, että haluamansa aseeseen saa valittua tietyllä numeronäppäimellä.

Vastustajina pelissä toimivat demonit, joita mukana on parikymmentä erilaista, hitaista ja melko vaarattomista yksilöistä nopeisiin ja erittäin kestäviin. Toimintaa ja hirviöiden ilmestymistä osataan käyttää hyvänä tehokeinoana.

Realms of the Haunting on mukavaa katseltavaa. Pelimaailma on sopivan painostava ja synkkä, ulkona sataa alituisesti ja puut huijuvat tuulessa. Tunnelmaa luo erinomaisesti myös sankarin öljylampusta lähtevä lepattava valoefekti. Toimintaa katkovat videopätkät ovat erittäin onnistuneita, ja näyttelijät osaavat hommansa hyvin.

Peli on onnistunut myös audio-puolella, vaikka musiikkia onkin mukana lähinnä vain videoiden aikana. Musaa ei kuitenkaan kaipaakaan, sillä tehosteet tekevät pelimaailmasta elävän paikan. Tuuli humisee, lattia natisee ja oven takana odottava hirviö kolistelee aseitaan. Myös hiljaisuutta on osattu käyttää painostavasti hyödyksi.

Realms of the Haunting on nautittava yhdistelmä perinteistä seikkailupeliä ja kolmiulotteista toimintaa. Pelin kauhuelementti toimii pelaajan samaistuessa voimakkaasti Adamiin ja eläessä peliä hänen mukanaan. Kokeilemisen arvoinen kauhupala.

Tapio Salminen

Hyvää

- Näyttää ja kuulostaa hyvältä.
- Hyvin kirjoitettu.
- Paikoitellen oikeasti pelottava.

Huonoa

- Systeemi tuntuu aluksi sekavalta.

Pelattava ja pelottava toimintaseikkailu.

90

Käyttis saattaa näyttää ensinäkemältä sekavalta.

Vain kolmen kultaisen kallon tähden

3 Skulls of Toltecs

Revistronic/Warner Interactive

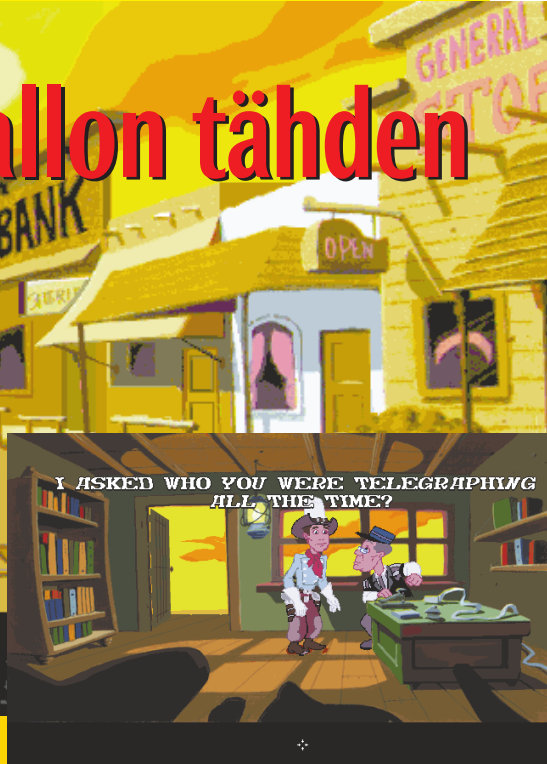
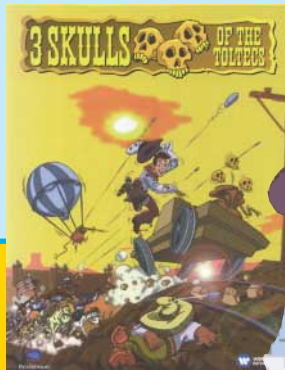
Dos, Windows 95

Minimi: 486DX/66, 8 Mt, hiiri,
CD-ROM 300 kt/s

Äänet: Lähes kaikki mahdolliset
äänikortit

Kiintolevy: 1 Mt

Testattu: 486DX2/66, 20 Mt, GUS,
CD-ROM 300 kt/s, Dos



Kaupunkinäkömää.

Kuuron asemanhoitajan kanssa menee hermot.

Vapise Clint Eastwood, kalpene Lee Van Cleef! Western valtaa nyt pelimaailman aseinaan hyvät sankarit, pahat pahikset ja rumat roistot.

Kovin lännensankari on tästä lähin ennen Nimettömänä Miehenä tunnettu Fenimore Fillmore, aasilla ratsastava lehmipoiika, joka ei hämmenny missään tilanteissa. Kuten kaikki kunnan sankarit, Fenimore on vain ratsastamassa kaupungin läpi, kun äkillinen ammuskelu pysäyttää hänet. Pahamaineinen Dicksonin veljesjoukkio on hyökännyt viatoman miehen kimppuun ja ampuvat tämän seulaksi.

Kaikessa hötäkässä miehen mukana kulkenut kultainen kallo joutuu väärin käsiin, ja Fenimore kuulee ensimmäisen kerran tolteekkien mittaamattomasta kulta-aarteesta, jonka jäljille kolme kultaista kalloa johdattavat.

3 Skulls of Toltecs on hauska lännenseikkailu, jota kuorruttavat niin lännearkkaisimmat kuin haastavat ongelmatkin. Tarkoituksena on löytää tolteekkien kulta-aarre, jota jahtaavat Fenimoren lisäksi linnaketta johtava sotahullu eversti Leconte, ahne munkki Anselmo, Dicksonin veljekset ja paikallinen intiaaniheimu.

Fenimoren temmelyskenttä käsittää varsinaisen kaupungin Big Townin lisäksi kanjonin, rau-



tatien, luostarin, linnonituksen, hautausmaan ja apassiheimon kylän. Fenimore liikkuu paikasta toiseen vuoroin aasilla, vuoroin reisinalla.

Vastaantulevat ihmiset kattavat lännenelokuvien koko kirjon; Fenimore tutustuu niin sheriffiin apulaisineen, saluunatanssijattariin, kirkonmiehiin, rautatievirkailijaan, intiaaneihin, sotilaisiin kuin raittiusliikkeen edustajiinkin.

Kourallinen johtolankoja

3 Skulls tuo mieleen LucasArtsin vanhemmat seikkailut. Fenimore ohjaillaan hiirellä ja toiminnot ja inventaario ovat ruudun alalaidan komentopaneelissa. Kaikki toimii moitteettomasti ja sulavasti animaatioita myöten.

Suuri osa pelistä on keskustelupainotteista, ja juuri keskustelut antavat johtolankoja siihen, mitä Fenimoren on tehtävä. Kes-

kustelu sujuu valitsemalla muutamasta valmiista vaihtoehdosta, ja vaikka kuolemanvaaraa ei olekaan, muutaman kerran kannattaa todella miettiä, mitä sanoo. Fenimoren täytyy tietysti myös löytää erilaisia esineitä, joita kiihottaa oikeaan paikkaan.

Liian helppoa ei pelaaminen toisesta ole, vaan ongelmista on tehty sopivan haastavia ja monesti kutkuttavan hauskoja. Länkkäriklasseja on hyödynnetty kielen poskessa, kaikkea ei pidä ottaa ihan kirjaimellisesti.

Grafiikka on sarjakuvamaista ja väripinnat suuria. Ensinäkemältä peli vaikuttaa hieman vähävariselta ja lattealta, mutta jotenkin värit sopii tyyliin. Liikkuvat hahmot ovat pienikokoisina hieman suttuisia mustien ääri- viivojen käytön takia, mutta se ei juuri häiritse. Mikään elollinen olento ei jää pelkäksi kulissiksi, vaan kaikki puuhailevat jotain.

Teemaan sopiva musiikki soi aina välillä taustalla. Useimmat äänet ovat kuitenkin ympäristön ääniä tai puhetta. Näyttelijöiden

äänet ovat erinomaisen sopivia, selkeitä ja hyvin näyteltäviä. Halutessaan keskustelut saa näkymään puheen ohella tai sen sijasta tekstinä.

Pelinautintoa rajoittaa oikeastaan vain muutama hassu kohta pelissä, joissa Fenimore päättää kulkea omia polkujaan ja pelkkä paikasta toiseen siirtyminen vie kohtuuttoman kauan. Pitkiä välianimaatioita ei aina voi skipata niin kuin pitäisi.

Kokonaisuutena 3 Skulls of Toltecs on nautittava kokemus muutamasta ”vanhanaikaisista” piirteistään huolimatta. Sitä ei pelaa läpi yhdessä illassa eikä kahdessakaan, se pyörii täydellisesti CD:ltä ja on lisäksi vielä toimiva ja hauska. Oiva valinta perinteisten seikkailupelien ystäville.

Tytti Paananen



Hyvää

- Toimii hyvin.
- Hauska.
- Hyvin näytelty.

Huonoa

- Animaatioita ei voi keskeyttää.
- ”Vanhanaikainen”.

Perinteinen seikkailu lännearkkaisissa tunnelmissa.

83

3 SKULLS OF THE TOLTECS

Mummy: Tomb of the Pharaoh

Interplay

Dos, Windows

Minimi: 486DX/50, 8 Mt, SVGA,

CD-ROM 300 kt/s

Äänet: MPC2-yhteensopiva
äänikortti

Kiintolevy: 22 Mt

Testattu: P66, 16 Mt, Trident,
CD-ROM 300 kt/s, SB16

Mummy: The Tomb of the Pharaoh yllättää kauneudellaan. Perinteinen seikkailu panee jahtaamaan murhanhimoista muumiota.

John Cameron on ison ylikansallisen kaivosyhtiön tutkija. Kun yhtiön Egyptissä sijaitsevasta kaivoksesta löytyy salaperäinen arku, laukaisee se tapahtumasarjan, jota John lähetetään tutkimaan tarkemmin.

Kaivokselle saapuessaan John saa tietää, että paikallisten työntekijöiden mukaan alueella sijaitsee muinainen hautapaikka. Osa työläisistä väittää myös nähneensä mumiion, ja he kieltäytyvät työteosta. Ennen kuin tutkimukset kuitenkaan pääsevät edes alkuun löytyy yhtiön geologi murhattuna kaivoksesta, ilmeisestikin muumion surmaamana. Mutta eiväthän muumiot kävele ympäristössä tappamassa ihmisiä, eiväthän?

Tähän ei usko kaivoksen johtaja, jolla ei itselläänkään tunnu välttämättä olevan puhtaita jahoja pussissaan. Entä mikä on salaperäisen, hieroglyfeillä peitetyn arkun tarkoitus?

Autiomaan on armoton

Tomb of the Pharaoh jatkaa sarjan edellisen pelin Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster linjoilla ja on hyvin perinteinen seikkailupeli. Pelialue koostuu kahdesta isommasta kokonaisuudesta, kaivoksesta ja leiristä. Leiri on vanha toisen maailmansodan aikainen tukikohta, jossa sijaitsevat henkilökunnan asunnot, varastot ja muut oleelliset rakennukset. Kaivoksesta koluttavaksi löytyy tietysti vaikka kuinka paljon käytäviä (ja vähän muutakin).

Pelimaailmassa liikutetaan ja siinä toimitaan hiirellä. Kursorina toimiva käsi reagoi ruudulla oleviin hotspotteihin muuttamalla joko mahdollista kulkusuuntaa osoittavaksi sormeksi tai

Muumion metsästyks

Hui. Näin käy niille, jotka eivät ole varovaisia.

Kaivoksen johtaja ei vaikuta järin innostuneelta pelaajan ilmestymisestä paikalle.

toimintaa osoittavaksi kouraksi. Vaikkei esineitä voi käyttää toisiinsa, saatetaan yhtä esinettä tarvita useammankin ongelman ratkaisuun.

Liikkuminen onnistuu vain ennalta määrättyinä "askelina" ja kääntäminen tapahtuu aina tiukkana 90 asteen suunnanmuutoksena. Tästä johtuen johonkin mielenkiintoiselta näyttävään paikkaan ei välttämättä pääse lainkaan, jos sillä ei ole juonen kannalta merkitystä. Keskusteluun ei pysty vaikuttamaan, sillä muut hahmot puhuvat mitä puhuvat aivan oma-aloitteisesti, Johnin tehdessä vain satunnaisia välihuomautuksia. Keskusteluja ei näytetä tekstinä, eikä niitä voi toistaa.

Pelin ongelmat liittyvät enimmäkseen esineiden käyttöön oikeassa paikassa ja niiden vaikeus-taso on juuri sopiva. Vaikka ratkaisut ovat jälkepäin mietittyinä hyvin loogisia, eivät ne silti ole

Yhtiön egyptologi ja Johnin entinen tyttöystävä on taju kankaalla suurimman osan pelistä.



Tämä oli pelin kinkkinen ongelma. Ratkaisu kuitenkin löytyy.

liian helppoja. Juonikaan ei ole turhan lineaarinen, joten jos jossain kohtaa tulee stoppi, voi ongelman usein jättää myöhemmäksi ja tehdä jotain muuta.

Inhottavia äkkikuolemia ei ole mukana kovin montaa, ja yleensä ne voi välttää, kunhan ajattelee ensin ja tekee vasta sitten. Kaivoksessa kannattaa olla varovainen.

Johnin silmien kautta kuvattu pelimaailma on todella kaunis, ja videoituid ihmiset sopivat taustaan mainiosti. Kuvaa täydentävät hyvintehdyt äänet ja paikan mukaan vaihtuva musiikki, joten pelaajalle tosiaan tulee tunne kuumassa autiomaassa tai kolkossa kaivoksessa olemisesta.

Hahmoja ei ole kovin montaa,

mutta heitä näyttävät ihmiset suoriutuvat osistaan ihan hyvin, liikoja ylinäyttelemättä. Pelin ainoa ammattinäyttelijä on ohjekirjankin mainostama Malcom McDowell, jonka osaamisesta on päätetty ottaa kaikki irti. McDowellin esittämä kaivoksen johtaja hyppää ruudulle tasaisin väliajoin nälvimään pelaajaa. Pelin alun jälkeen ei muita hahmoja paljon näy. Välianimaatioita ei myöskään ole montaa, mikä ei välttämättä ole huono asia.

Mummy: Tomb of the Pharaoh on seikkailupeli, jossa miltei kaikki osa-alueet tuntuvat olevan kohdallaan. Pelialue saisi kuitenkin olla hiukan laajempi ja liikkuminen vapaampaa, jotta ei tulisi tunnetta, ettei voi mennä minne haluaa. Kaiken kaikkiaan peli on kuitenkin sopivan viihdyttävä ja tunnelmallinen.

Kim Soares

Hyvää

- Kaunis grafiikka.
- Hyvät näyttelijät.
- Hyvä musiikki.

Huonoa

- Rajoitettu liikkuminen.
- Pienenhkö pelialue.

Viihdyttävä ja tunnelmallinen seikkailupeli, jonka helpot ongelmat sopivat myös aloittelijalle. Ehkä liian helppo "kovan luokan" seikkailijoille.

84

Hiirikytät

Virtua Cop

Sega

Windows 95

Minimi: P90, 8 Mt RAM,

CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Suositus: P90, 16 Mt RAM,

CD-ROM 600 kt/s, PCI SVGA

-näyttöohjain

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

äänikortit

Kiintolevy: 20-120 Mt

Moninpeli: Modeemi ja IPX- tai

TCP/IP-verkko (kaksinpeli)

Testattu: P100, 16 Mt, Hercules

Dynamite 128, CD-ROM 600 kt/s,

SB16

Valopistoolilla toimivan ammuskelupelin kääntäminen PC:lle ja hiirellä toimivaksi kuulostaa kohtalaisen hölmöltä idealta. Eihän hiiren heiluttelu ole ollenkaan yhtä mielenkiintoista kuin pahisten sihtailu kunnon tussarilla.

Virtua Cop on alunperin Segan kuuluisimman AM2-tiimin klassikoksi noussut kolikkopeli. Sama porukka on vastuussa muun muassa Virtua Fightereista ja Dayton USA:sta ja heiltä on totuttu näkemään toinen toistaan pelattavampia ja teknisesti vallankumouksellisia toimintapelejä. Virtua Cop ei ole poikkeus.

Peli etenee aina samalla tavalla ja vastustajat tulevat aina samoista paikoista. Räiskijät eivät pitkälle pötki, sillä revolveri on ladattava uudestaan joka kuudennen laukauksen jälkeen. Lisävaikeutta tuovat aina väärään aikaan väärässä paikassa kädet heiluen säntäilevät siviilit, joita tietenkään ei saa ampua.

Pelkästään ampuma-aseilla taistelevien roistojen lisäksi maastossa piilottelee aika ajoitin kranattien heittelijöitä, joiden kanssa tulee kiire, kuten myös ai-



Pahalaisten ympärille virittyvä tähtäin näyttää, kuka ampuu seuraavaksi. Tähtäimen viisarit liikkuvat nopeasti toisiaan kohti ja niiden yhdistyessä pahis ampuu. Vasemmassa alakulmassa näkyvät rullassa olevat ammuksat ja omien henkien määrä.

vie paremman aseensa pois.

Näitähän on nähty, joten mikä selittää Virtua Copin suosion? Aikaisemmin valopistoolipelit olivat useimmiten valmiiksi kuvattua videomoskaa, jossa viholliset reagoivat osumiin aina samalla tavalla. Pelaaja pääsi vaikuttamaan pelin tapahtumiin hyvin rajallisesti ja syystäkin koko laji oli pohjamudissa.

Tarantinon malliin

Virtua Copin hauskuus piilee polygoniukoissa, joihin on kartoitettu eri osumakohtia. Jos ammut jalkaan, nitkahtaa pahikselta jalat alta. Vatsaan osuessa lyhyistyy pahis kaksinkerroin ja nappi otetaan heittäen pahiksen rajusti taaksepäin. Tarkka osuma asekauteen sinkoaa aseensa kädestä ja pal-kitsee pelaajan bonuspisteillä. Mallisuorituksessa siis ammutaan ensin jalat alta, sitten ase kädestä ja lopuksi ommellaan nappi otsalohkoon.

Koska pelimaailma on tehty polygoneista, zoomaa systeemi kuvan hienosti lähelle vihollista. Esimerkiksi ammut aivan nenän edessä kirvestä heiluttavan terroristin, jonka jälkeen kamera lähtee liikkumaan nopeasti kauempana olevan talon ikkunasta konepistoolia heiluttavaa roistoa kohti. Nopeat kamera-ajot saavat toiminnan näyttämään jännällä tavalla elokuvamaiselta.

Kaikki hyvä loppuu aikanaan. Virtua Cop on intensiivisen hauskaa niin kauan, kunnes kolme tasoa on ammuttu läpi. Jokainen taso päättyy perinteiseen loppupahikseen, joiden aseet ovat rajusti tehokkaampia ja joihin saa pumpata urakalla luoteja ennen kuin kuolevat.

Vain pyssy puuttuu

Teknisesti Virtua Cop on laatu-työtä. Grafiikkaoptioita on riittävästi, jotta pelin saa pyörimään tarvittavan sulavasti hitaammallakin Pentiumilla. Parhaalla tarkkuudella Virtua Cop on jopa alkuperäistä kolikkopeliä komeampi ilmestys. Testikoneella piti tyytyä VGA-tarkkuuteen, mutta silläkkin peli näytti kauniilta ja liikkui mukavan sulavasti. Äänet ovat minimaalisia, mutta aiheeseen sopivan napakoita, ja ampuminen kuulostaa sopivan jämerältä.

Virtua Cop on tarkka käänös kolikkopelistä, jolta on vedetty matto alta poistamalla se varsinaisen asia, johon koko pelin viehätys perustuu. Vaikka hiirellä ampuminen on hetken hauskaa, niin se on turhan helppoa, eikä lähellekään yhtä tyydyttävää kuin valopistoolilla tähtäily. Sega pakkaa Virtua Copin Saturn-version mukaan pistoolin, joten miksei samaa voitu tehdä PC:lle?

Tällaisenaan Virtua Cop on hetken aikaa hilpeää ajanvietettä, muttei nouse samanlaiseksi klassikoksi kuin kolikko- ja konsoliversiot. Kannattaa ehdottomasti imuroida Virtua Copin pelattava demo, ennen kuin heittää rahaa mahdollisesti erittäin lyhyeen hu-piin.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS
 VSQUAD.ARJ-VSQUAD.A02,
 yhteensä 6 Mt.
 Pelattava demo
 (Virtua Squad on pelin "jenkkimmi".)

Hyvää

- Teknisesti orjallisen tarkka käänös.
- Kolikkopelin tappavan tehokas pelattavuus tallella.
- Hienosti osumiin reagoivat viholliset.

Huonoa

- Hiiri ei ole pyssyn korvike.
- Lyhyt.
- Hiirellä räiskiminen on liian helppoa.

Hyvä käänös upeasta kolikkoammuskelusta menee tärviölle, koska pyssy puuttuu.

82

EF2000 Tactcom

DID/Ocean

Dos

Minimi: alkuperäinen EF2000, 486/66, 8 Mt RAM, CD-ROM 300 kt/s, hiiri
Suositus: P90, CD-ROM 600 kt/s
Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit
Kiintolevy: 20-74 Mt
Moninpeli: Modeemi tai IPX-verkko

Testattu: P166, 32 Mt RAM, SB 16, Hercules Dynamite 128, CD-ROM 900 kt/s, Thrustmaster F-22 Pro & TQS, Pro pedals

Nyt se on sitten vihdoon tapahtunut: kaikkien lentosimufanaatikkojen ykköspeli Falcon 3 on kohdannut voittajansa. Siihen tarvittiin vuosi, neljä päivitystä ja yksi lisälevy. Kaatajan nimi on Eurofighter 2000 Tactcom.

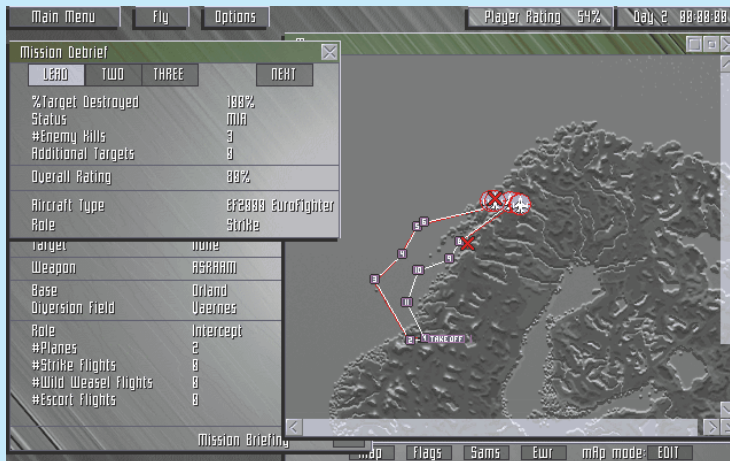
Eurofighter julkaistiin noin vuosi sitten pahasti keskeneräisenä. Se sai paljon napinaa osakseen, ja aiheesta DID kuunteli kritiikkiä ja teki sarjan ilmaisia päivityksiä ja nyt Tactcom tarjoaa bugikorjauksien lisäksi paremmat moninpeliominaisuudet ja tehtäväsuunnittelueditorin. Niin on EF-2000 kohonnut juppikonetta vaativasta bugikasasta varteenotettavaksi simulaattoriksi.

Vihollisten ja omien siipimiesten keinoälyä on parannettu huomattavasti ja siipimiehet hyökkäävät myös maakohteiden kimppuun. Muutenkin omat pojat käyttäytyvät aggressiivisem-

Haukka tippuu



Headon dweeb. Vihollisten keinoälyä on paranneltu. Se ei kuitenkaan auttanut tätä super flankeria.



Debrief on aiempaa monipuolisempi ja selkeämpi. Muistuttaa kumman paljon Falconin vanhaa.

min. Itse lentäminen on aiempaa todenmukaisempaa. Alkuperäisestä pelistä puuttuneet aseiden painon ja ilmanvastuksen mallintamiset on lisätty, mikä parantaa realismin tuntua mukavasti. Ilmastaistelut tuntuvat haastavammilta, koska viholliset ovat aiempaa aggressiivisempia ja käyttäytyvät taktisesti uskottavammin. Myös lentokone käyttäytyy uskottavammin, joskin koneen työntö/painosuhte tuntuu epäilyttävän suurelta. Saattaahan tämä tietysti olla tottakin.

Magpie, battle go

Kampanjamoodi on aiempaa joustavampi. Aiemmin vaikeusaste oli ennalta säädetty, eikä siihen voinut vaikuttaa. Nyt vaikeusasteen voi valita kymmenestä vaihtoehdosta, samoin kuin sen vaikuttaako oma toiminta kampanjan etenemiseen vai ei.

Tactcomin suurin uudistus on sen tehtäväsuunnittelueditori. Yksi pahimmista mokista alkuperäisessä Eurofighterissa oli se, ettei annettujen tehtävien reittipisteitä saatikka aseistusta voinut muuttaa. EFA valitsi yleensä täysin älyvapaan aseistuksen ja reittipisteet saattoivat kulkea suoraan vihollisen aktiivisen lentokentän ylitse. Yritä siinä sitten luikkia huomamatta kohteeseen!

Tactcomissa voi valita valmiiksi suunnitellun tehtävän tai rakentaa sen kokonaan itse maalia, kotikenttiä, tehtävään osallistuvia koneita ja niiden lentoreittejä myöten. Tehtävän rakentaminen on onnistuneen käyttöliittymän ansiosta helppoa. Valmiissa tehtävissä voi muuttaa ainoastaan reittipisteiden sijoitusta, muttei niiden korkeutta tai siirtolentonopeutta. Valmiita tehtävätyyppejä on enemmän ja pommitettavia kohteita on laajempi vali-





koima. Esimerkiksi rautatietun-
nelin pommitusta tai vihollislai-
vojen tuhoamista ei aiemmassa
Eurofighterissa tullut vastaan. Ja
aseetkin saa valita ihan itse, jos
haluaa.

Myös tehtävän jälkeinen deb-
rief on aiempaa huomattavasti
monipuolisempi: kartalta näkyy
vallitsevat voimasuhteet sekä
omien että vihollisten tappiot.

Tactcomin suurimpia plussia
on realistinen ympäristö. Se on
täynnä omia lentokoneita ja saat-
taa olla, että ilmapartioitehtävällä
ei näe ensimmäistäkään vihollis-
ta, normaalisimun takuuvarmojen
taistelujen asemasta. Tietysti
pelin tarkoitus on myös viihdyt-
tää, mutta tuntuu jotenkin type-
rältä, jos kampanjan jokainen
tehtävä on ilmatuho, josta oikeat
pilotit uneksivat kokevansa
edes kerran uransa aikana.

Taistelemaankin joutuu. Pom-
mitustehtävän jälkeen vihollis-
kentältä nousi pari konetta, sitten
tuli viisi lisää ja vielä viisi. Myös
vihollisen AWACS oli herännyt ja
vektoroi läheisen Super Flanker -
partion paikalle. Yli kymmentä
konetta vastaan ei oikein viitsinyt
ruveta nokkapokkasille, joten
tuningin pupun pöksyyn ja pois-

tuin paikalta. Omat saattohävit-
täjäni olivat itse jo kokeneet ka-
run kohtalon, joten ”Mayday –
we are under attack” ei tuottanut
apua.

Mayday mayday, we are under attack

Vaikka Tactcom parantaakin
huomattavasti alkuperäistä peliä,
on asiassa pikku ongelma: monet
bugikorjauksista olivat jo ilmai-
sessa 2.04-päivityksessä. Siihen
verrattuna Tactcom tarjoaa parin
lisäbugikorjauksen lisäksi uutuu-
tena vain parannellun verkko- ja
modemipelityn sekä tehtävä-
suunnittelueditorin. Vihollisen
ilmapuolustus on aiempaa aktii-
visempaa, mutta edelleenkin en
ole nähnyt jälkeäkään omista tai
vihollisen maajoukoista.

Päivittämättömän Eurofighte-
rin omistajille suosittelin Tactco-
mia lämpimästi. Kehotan kuiten-
kin harkitsemaan: on toki muka-
vaa rakentaa omiakin tehtäviä,
mutta ei se peliin mitään äärettö-
män oleellista lisää, eikä uusim-
man päivityksen ja Tactcomin
bugikorjauksissa ole merkittävää
eroa.

Eurofighterin grafiikka, lento-
malli ja kampanjamalli hekavat
vertaistiaan, ja ainakin minun sil-
missäni Falcon 3 on vihdoinkin
kokenut voittajansa. Eurofighter
vaatii järeän kokoonpanon pyö-
riäkseen sulavasti, mutta lopput-
tulos on sen arvoinen.

Toni Virta

Harmaata

●● Suomen kielessä tulee harvemmin käyttöä
sanan keskinkertainen superlatiiville. Mutta
mitä muutakaan voi kun Mission Studios
julkaisee lentopelin, jossa mikään ei näy
kehittyneen sitten Aameba-aikojen F-18
Interceptorin – paitsi laitevaatimukset?

Jetfighter 3

Mission Studios

Dos

Versio: 1.22

Minimi: 486DX2, 8 Mt,

CD-ROM 300 kt/s

Suositus: P100, 12 Mt (SVGA),

CD-ROM 600 kt/s

Äänet: yleisimmät äänikortit

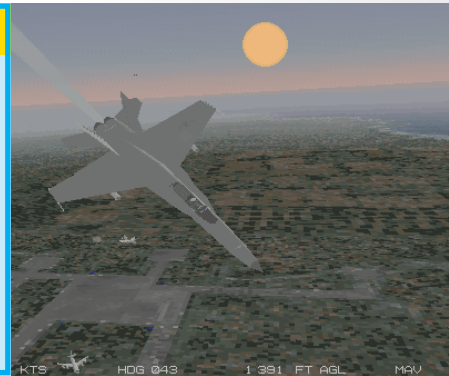
Ohjaus: N, H, J, CH Force FX

Kiintolevy: 30 Mt

Minipeli: Ei ole

Testattu: P200, 16 Mt, Dynamite

128, SB32 PnP, CD-ROM 900 kt/s



Jotta tämä kuva saatiin, SAMin piti
antaa osua tarkoituksella.

Yhä useammassa kevytsimu-
laattorissa puetaan sumei-
lematon periamerikkalain-
nen maailmanpoliisitoi-
minta YK:n univormuun. Jet-
fighter kolmosen lähitulevaisuu-
dessa YK (jenkit) perustaa Rapid
Deployment Force -iskujoukon
(amerikkalaisesta) taisteluosas-
tosta, jonka tehtävänä on pam-
puttaa kaikki maailmanrauhan
(omenapiirakan ja poliittisen
korrektiuden) uhkaajat tunnot-
tomiksi muutaman päivän varoi-
tusajalla. Tukialuksena pelaajan
lentotoiminnalle palvelee suoras-
taan hirtehisen naivisti nimetty
Nimitz-luokan U.S.S. Peacekee-
per.

Jetfighter 3 koostuu puhtaasti
lineaarisesta sarjasta tehtäviä, ei-
kä kampanjarakenne ole muuttu-
nut mihinkään sitten F-18 In-
terceptorin päivien. Lentosimu-
ummikoille on tarjolla tusinan
tehtävän mittainen harjoittelu-
kampanja, jossa pelin rankasti
yksinkertaistetut F-22N ja F-18
tulevat kyllä hyvin tutuksi. Itse
asiassa harjoitustehtävien venyt-
täminen näinkin useaan rupea-
maan on pitkälti silmänlumetta,
sillä niissä puidut asiat olisi hyvin
voinut sisällyttää kolmeen lento-
kertaan. Esimerkiksi ”lento-
lähtöharjoitukset” maakentältä ja
tukialukselta ovat ohi viidessä se-
kunnissa.

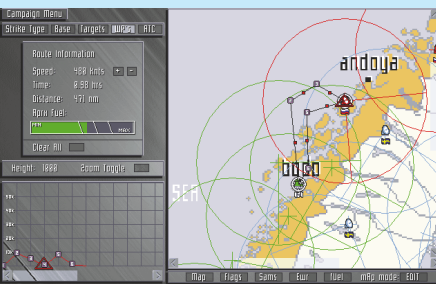
Mitäpä harjoitustehtävistä,
mutta samankaltainen mentali-

teetti ulottuu myös pelin kahteen
kampanjaan, jotka eivät ole juuri
sen pidempiä. Ensimmäisessä
pannaan ojennukseen Kuubaan
majoittuneita kolumbialaisia
huumekunkkuja ja toisessa tupa-
taan Chilen ja Argentiinan väli-
seen sotaan. Kampanjat ovat läh-
hinnä sarja irtonaisia tehtäviä,
jotka sattuvat sijaitsemaan samal-
la alueella, eikä missään vaiheessa
tunnu siltä, että saisi aikaan jo-
tain sodan etenemisen kannalta
olennaista.

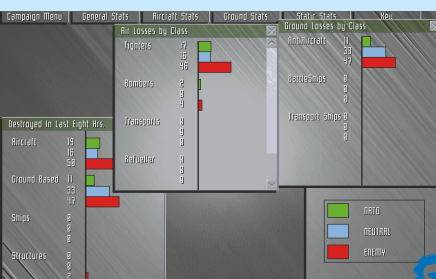
Aivan alkeita, rakas Watson

Pelaajalla on periaatteessa käy-
tössään kaksi konetta, mutta käy-
tännössä F-22 ja F-18 eivät eroa
toisistaan mitenkään muuten
kuin ulkonäöltään. Realismissa
on otettu niin rankkoja vapauk-
sia, että jopa koneiden ennalta
määrätyt aselastit ovat täsmälleen
samat, ja jostain syystä puhtaalle
ilmataistelulennollekin jaetaan
mukaan pommikasa, jolla tekisi
Hartwall-areenasta kasan pikkukiviä.
Vaan eipä tuo haitanne,
kun aselastin painoa ei ole miten-
kään mallinnettu koneiden käyt-
tämiseen.

Aseistuksessa ei ole liiemmin
valinnan varaa. Amraam ja Side-
winder on tietysti mallinnettu, ja



Reittipisteet, niiden korkeudet ja
oman laivueen rakenne on helppo
valita.



Craafiset taulukot näyttävät kam-
panjan etenemisen selkeästi.

Hyvää

- Uskottava lentomalli.
- Grafiikka.
- Kampanjamalli.
- Tehtävieditori.
- Alempaa monipuolisemmat tehtävät.
- Haastava.

Huonoa

- Tarjoaa melko vähän ilmaiseen päivitykseen verrattuna.
- Edelleen kohtalainen tehosyöppö.

Eurofighter on Back to Baghdadin
ohella realistisimpia lento-
simulaattoreita. Päivitys tarjoaa
runsaasti bugikorjauksia ja
parannetun lentomallin.



niiden lisäksi voi huumejunkun bungalowin perustuksia ravistuttaa Maverickeilla ja Mk82/84-pommeilla. Vaikka Vulcan-tykki paukkuukin kiitettävän ripeään tahtiin, sen ammukset ovat niin alitehoisia, ettei pyssykästä ole juuri iloa. Semminkin kun vihollinen harvemmin pääsee näköetäisyydelle.

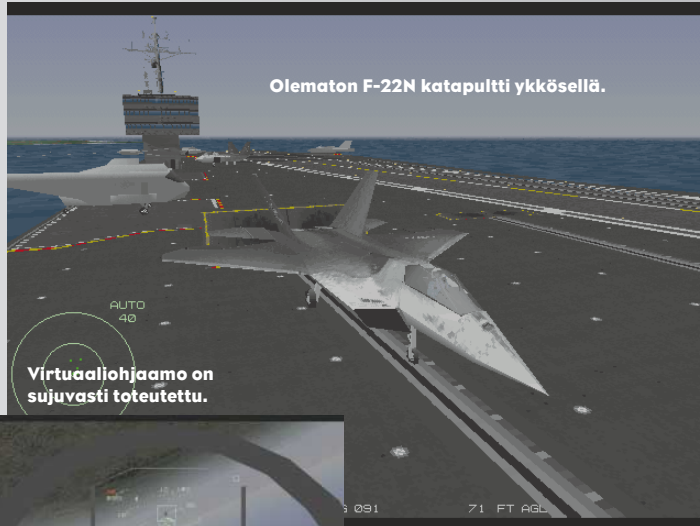
Kuten räiskintälentopelien luonteeseen kuuluu, oman ohjuksen vilkkuva lukitusneliö on yhtä kuin kuolemantuomio viholliselle, kun taas kohti laukaistut ohjukset väistää olankohautuksella hiukan tikusta nykäisemällä. Jos vihollisella käy uskomaton tuuri, hän pääsee esittelemään olematonta tekoälyään kaartotaistelussa. Tai eivät ne oikeastaan tyhmiä ole – lentävät vain kuin pitäisivät lentonäytöstä ilman vihollista mailla halmeilla.

Kun tähän vielä lisää joka suuntaan näkevän tutkan ja vaurionmallinnuksen, joka ei ota huomioon koneen eri komponenteille sattuneita vahinkoja, on oikeastaan turha edes mainita sitä pikkuseikkaa, ettei F-22:sta ole eikä tule todellisuudessa tukialuskelpoista. Eikä se puhtaana ilma- taisteluhävittäjänä kannata rungon sisäisissä asekuiluissaan tonneittain maahan pudotettavaa.

Kiiruhtaa hitaasti

Myös tehtävät noudattavat tätä yksinkertaisuusperiaatetta kunnialla. Ne ovat kaikilta osin ennalta määrättyjä, mikä on toisaalta hyvä, sillä ennen lentoa ei mitään tiedusteludataa vihollisen ilmatorjunnasta ole saatavilla. Ne ovat myös armollisen lyhyitä ja uskomattoman helppoja. Lennä tuonne, tapa nuo kaksi, mission complete. Lennä tuonne, pommita tuo, mission complete. Eikä niissä juuri tapahdu mitään muuta kuin suoraan tehtävään liittyviä asioita. Niinpä ensimmäinen kampanja hujauttaa läpi parissa tunnissa. Toinen on sentään hieman vaikeampi, koska vastustajia on keskimäärin tuplasti enemmän, mutta yhtään sen mielenkiintoisemmaksi ei tehtäviä ole saatu.

Niinpä pelaajalle jää runsaasti aikaa rentoutua ja ihailla hienojen satelliittikuvien perusteella toteutettuja maisemia – ne ovat niin hienoja, että aina kymmenen mailin lentämisen jälkeen peli pysähtyy kymmeneksi sekunniksi lataamaan CD:ltä lisää. Ne ovat myös niin hienoja, että



Virtuaaliohjaamo on sujuvasti toteutettu.



Muuten hieman rüpsen maaston kaupunkinäkyvät ovat lentopelien parhaimmistoa.



Komentosillan lisäksi Peacekeeperin sisustiloissa voi vaeltaa kuin seikkailupelissä ikään.

Pentium 200 pystyi juuri ja juuri pyörittämään 640x400-grafiikkatila pelattavasti kun yksityiskohdat nykyisi minimiin (kuvat ko. grafiikasta). Toisaalta jos jotain hyvää haluaa sanoa, missään lentopelissä ei ole onnistuttu luomaan matalalla lentämisen vauhdintuntua niin uskottavasti kuin Jetfighter kolmosessa.

Vauhdintuntu ulottuu myös lentomalliin, joka on toki kaukana realistisesta, mutta on äärimmäisen letkeä ja rento, kuten tällaiseen räiskintään hyvin sopii.



Koneen liikkeen ja inertian tuntee hyvin, eikä lentäminen pääse tuntumaan raitiovaunun ohjastamiselta kuin niin usein näissä ”kevyemmissä” lentosimuissa. Korkeita kohtauskulmia ja ylisoonisilla nopeuksilla toimivia ihmeperäsimiä on turha jäädä miettimään.

On Jet 3 sen verran kehittynyt Interceptorista, ettei pelaaja joudu olemaan aivan yksin maailmaa vastaan. Tästä pitää huolen siipimies, joka tottelee kuuliaisesti yhteensä kolmea käskyä: hyökkää, palaa muodostelmaan tai jää tähän. Lisäksi joihinkin tehtäviin on saatu muitakin U.S.S. Peacekeeperin koneita esimerkiksi rai-vaamaan tietä vihollisen ilmapuolustuksen läpi. Ja onpa pelissä mittava multimediatietosanakirja nykypäivän sotilaskoneista ja täynnä asia- ja kirjoitusvirheitä.

Heikot sortuu elon tiellä

Jetfighter kolmosella olisi hyvät edellytykset kohtalaiseksi lento-räiskinnäksi aloitteille simulaattoripiloteille, jos se ei olisi niin kuolettavan harmaa ja tylsä. Peli on monessa mielessä keskin-kertaisuuden huipentuma. Sen pelaa olankohautuksella läpi tarvitsematta irvistellä tuskasta, mutta ei siitä mitään jää käteenkään. Tuntuu uskomattomalta, ettei pelisuunnittelu Mission Studiolla ole kehittynyt henkisesti mihinkään lähes vuosikymmenessä.

Kun peli ei ole hyvä eikä niin huonokaan, ei auta muuta kuin armotta verrata sitä lähinnä vastaavaan. Novalogicin F-22 on monimutkaisuudeltaan juuri samalla tasolla, mutta on pelattavuudeltaan ja kromiltaan kuin toisesta maailmasta. Ei siis jää epäselväksi, kumpi kannattaa jättää kaupan hyllylle homehtumaan, kun Jet 3 vaikuttaa ummehtuneelta jo valmiiksi.

Lopullinen naula Jet kolmosen arkuun on monin pelin totaalin puute, mikä jääköön viimeiseksi muistomeriksi eilispäivän pelisuunnittelusta. Toivottavasti.

Joona Vainio



Pelit-BBS

JF3DEMO.ARJ-JF3DEMO.A01,
yhteensä 10 Mt
Pelattava demo

Hyvää

- Vauhdikas lentotuntuma.
- Helppo omaksua.
- Selkeä ohjekirja.

Huonoa

- Ruma.
- Hidaskin synti.
- Täysin epärealistinen...
- ...eikä edes hauska pelattava.

Lentosimun tamineisiin puettu toimintapeli, joka on liian tylsä räiskijöille ja ajanhukka simufriikeille.

65



Sinne meni

Vuosi 1996 oli välivuosi, jolloin tänä vuonna melko varmasti kukkimaan puhkeavien trendien siemenet kylvettiin. Kolme tärkeintä tapahtumaa olivat Windows 95:n yleistyminen pelikäytössä, kaupallinen Internet-pelaaminen ja uusi lisäpalikka 3D-kortti.

Winborgit tulevat

”Resistance is futile! Prepare to be assimilated!” Dos-federaation kauhuksi naxuttelijoiden kollektiivi valtasi pelialaa vuoden aikana aika tehokkaasti. Yksi tärkeä syy oli varmasti Microsoftin näkyvä tuki pelaamiselle.

Tietokonelehdissä kuuluu seurata Bill Gatesin pienimpiäkin tempauksia trendsensoreit täysillä. Kun mahtijätti alkoi tukea ja julkaista pelejä (vaihtelevin tuloksin), jopas paljastui muutamankin hyötöohjelmefanin alta salapelaaja.

Pelikäytöksensä 95:n vahvuus on siinä, että jos oheislaitteet saa toimimaan kunnolla, ne toimivat yleensä kunnolla kaikissa peleissä. Paino sanoilla ”jos” ja ”yleensä”. Direct-X-rajapintojen avulla peleihin saadaan myös helposti tuki verkkopelaamiselle ja vaikka 3D-kortteille.

Unelmat ”ei mun tarvi mitään osata tai opetella” -käyttöjärjestelmästä jäävät kuitenkin todellisuuden jalkoihin, sillä Win95 vaatii yhtä lailla, jollei enemmänkin, insinöritin taipumuksia kuin Dos, ainakin siinä vaiheessa kun kaikki ei ihan sujukaan. Dosin virittelyssä sentään apuna on se fakta, että Dos tekee mitä käsketään. Win95 taas tekee mitä haluaa, eikä juuri kerro mitään miksi.

Windows 95:n kylkiäisenä normipelikone (siis sellainen, millä voi odottaa kaiken pyörivän varsin hyvin) on nyt luokkaa Pentium 133, 16 megalla muistia ja todennäköisesti varsin pian se on P166, 32 megalla muistia.

Hei kaikki Internettiin!

Windows 95:n siivellä kasvoi kaupallinen Internet-pelaaminen. Vuoden aikana sai ja saa pelata leegiotia betatestauksessa olevia Internet-pelejä. Valitettavasti vastinetta rahoille tarjoaa vain ICIn linjalentopeli Warbirds. Se jopa ajoi Air Warriorin piiloon

kaupallisiin tietoverkkoihin a la CompuServe ja America On-Line, joissa niitä lennellään moporealismilla. Virginin Subspace ansaitsee kunniamaininnan: menevän sujuva räiskintäpeli on vieläpä ilmainen.

Kaksi kaupallista systeemiä aloitti toimintansa. 3DO:n Meridian 59, joka on kolmiulotteinen MUD, ja SSI:n Dark Sun On-Line kärsivät kumpikin siitä, että ne ovat rajoittuneita ja tylsäkkoja. Kummallekin riittää silti käyttäjiä.

TEN, Mplay ja muut vastaavat maksulliset peliverkot näyttävät muodostuvan ongelmaksiksi, pelifirmat kun herkästi ilmaisen Internet-pelaamisen asemasta myyvät lisenssin näihin. IPX-verkkotuki sentään yleensä mahdollistaa Kalin kautta pelaamisen, ja muun muassa Westwood sekä Blizzard ovat perustaneet ilmaisen pelipalvelimen omille peleilleen. Myös id sai aikaiseksi Quakeworldinsa.

Vuoden kaksi odotuinta linjapeliä, eli Originin Ultima On-Line ja ICIn Planetary Raiders, ovatkin sitten tämän vuoden heiniä.

3D-korttien aamunkoitto

3D-kiihdytetty näyttökortit alkoivat vuoden lähestyessä loppuaan olla muutakin kuin insinöritien visiointia. Jopa niitä tukevia pelejä ilmestyi. Varsinainen boomi alkanee heti kun markkinoille saadaan ensimmäinen killer application, eli peli, joka on 3D-kortin kanssa niin merkittävän hyvä, että kaikki haluavat sen ja sitä myötä siis kortinkin.

Ohjekirjat takaisin!

Todella ikävä ilmiö on ohjekirjojen surkastuminen ohuiksi vihkosiksi, ja pahimmissa tapauksissa typeriksi on-line-manuaaleiksi. Activision kokeili A-10 Cuballa, josko on-line-manuaalia saisi kompensoitua halvemmalla hinnalla. Vaan miten kävi: ahneet jälleenmyyjät myivät peliä täyteen hintaan ja pistivät erotuksen pussiinsa.

Kakkososia ja täyttyneitä toiveita

Edeltäjänsä viitoittamia polkuja enemmän tai vähemmän talleavia kakkososia tuli

mittaamaton määrä. Ilmestyi niin Steel Panthers II, Civilization II, Master Of Orion II, Heroes of Might and Magic II, Gabriel Knight II, Settlers II ja 2000 muuta. Myös monta ikuisuusprojektia ilmestyi vihdoin, ja Nethack täytti 10 vuotta.

Vuoden Musta Hevonen oli Duke Nukem 3D, joka oli hetken 3D-pelien kiistan kuningas. Panoksia korotettiin loppuvuonna Quaken ja Tomb Raiderin näyttäessä grafiikan mallia. Pelinä Quake sai ristiriitaisen vastaanoton.

Seitsemän vuotta tekeillä olleesta Battlecruiser 3000AD:sta tuli kertaheitolla klassikko. Koskaan aikaisemmin ei peliä ole tehty yhtä kauan, eikä mitään peliä ole julkaistu yhtä toivottoman keskeneräisenä, eikä kenelläkään pelitekiijällä ole viipottanut yhtä pahasti kuin tohtori Derek Smartilla. Uskomattoman koomisesta (jos ei ostanut peliä) jutusta saisi kewlin kirjan tahi elokuvan.

Harvester saattaa olla merkittävä peli. Se on teknisesti kökkö, sairas, huippuväkivaltainen, mutta myös omaperäinen ja kiinnostava. Ja näitä kahta viimeistä määrettä saa nykyään aika turhaan seikkailupeleistä hakea. Hyvällä tuurilla koko paikoilleen jämähtänyt seikkailupeligenre saattaa vajota itsetutkiskeluun ja ilmaantua ehompana esiin, huonolla tuurilla sensuurin rautahanska iskee peleihin niin että kukkahattu heiluu.

Toisaalta eräänlainen paikoilleen kalkkiutumainen vaivaa koko pelialaa. Hyviä ja erinomaisia pelejä toki tulee, mutta pääasiassa ne ovat vanhojen ideoiden edelleen jalostettuja muotoja.

Lehdestä jäi nippanappa pois Star Trek: Borg, joka on Star Trek: Klingonin tapainen ”katso filmiä ja valitse silloin tällöin jotain” hemmetin huonosti toimivalla käyttöliittymällä. Mutta käsikirjoituksesta vastasivat ammattilaiset ja ”peli” hakkaa kevyesti paitsi suurimman osan Next Generationin jaksoista myös 99 prosenttia tyypillisistä seikkailupeleistä.

Voi kun tämä vuonna oikea luovuus ja kekseliäisyys korvautui kaavoihin kangistuneen matkinnan ja varman päälle pelaamisen. Todennäköisemmin matkinta ja varmaan päälle pelaaminen sen sijaan pyörivät Win95:n alla ja tukevat 3D-kortteja.



Posti

Uusi vuosi alkaa miltei juhlien merkeissä, sillä Pelit-lehti ja tietysti myös postipalsta viettävät maaliskuussa viisivuotissynttäreitä. Tehdään yhdessä maaliskuun lehden postipalstasta juhla: pitkä, kiinnostavia, hauskoja ja omaperäisiä kirjoja odottelen osoitteessa

Pelit
Posti
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
tai e-mail: toimitus@pelit.fi tai Pelit-BBS:n kautta.

Multihypermedia

Nimimerkit AVI ja Kalten ovat vaatineet multimedia-arvosteluiden lyhentämistä, mistä en ole samaa mieltä. Miksi pelin ”peliarvostus” tai huonoudesta riippuen pitäisi muka-arvostelua lyhentää? Eräät hauskimmista arvosteluista ovat juuri multimediaroskan haukkumista, varsinkin silloin, kun niissä on onnettomat näyttelijät (olin revettä nähdesäni Urban Runnerin kormyn). Jos peli kerran saa 45 pistettä, onhan siihen kiva tietää syykin. Tosin Kaizun Expect No Mercy (vai mikä se oli) oli kyllä kiittämisen arvoinen.

Muuten, kun kerta ShadowRunnerista on tullut juttua, Tapiolta olisi kiva saada edes pieni juttu suuresti ylistämästä Vampiresta, josta olisi kiva tietää, millainen se on.

A killer in me is a killer in you

Pelaajat ateisteja

Tiedoksi Marcus & Co:lle, suurin osa tuntemistani pelaajista on ateisteja tai ei vain välitä uskonnon lainkaan. Esimerkiksi omasta koululuokastani ja pelaavasta kaveripiiristä en tiedä kuin yhden henkilön olevan uskovainen – mutta silti hän pelaa Doomeja ja vastaavia.

Mielestäni on turha odottaa, että teidän kaltaisenne pikkuvähemmistön takia lehti boikotoisi räiskintä tai muita väkivaltapelejä. Ja vaikka boikotoisivikin, niin silti löytyisi pieniä, harhaan johdettuja ja kieroon tunteita opetuslapsia, jotka ostaisivat näitä pelejä tyydyttäkseen venrenhimoaan.

Sanoitte pelaavanne Panzer Generalia, eikö se ole moraalisuhteidenne mukaan väärin? Siinähan voi sentään johtaa Hitlerin, suuren kan-

sanmurhaajan ja diktaattorin joukkoja. Ja mikäli muistini ei pahasti petä, Hitler ei suhtautunut kirkkoon kovinkaan suotuisasti.

Pisteytysongelmaan saattaisi helpotusta tuoda uusi Pelit-huippua vastaava logo, esimerkiksi Pelit-laatu, joka annettaisiin peleille, jotka ovat saaneet 80–89 pistettä. Tämä saattaisi tuoda hieman heikommiksi arvostelluille peleille lisää ostajia. Mitä mieltä olette?

VaderQ

Yritämme puolueettomasti arvostella kaikkia mahdollisia pelejä, kuten jo viimeksi totesimme. Tämä kirje ovan saaneet 80–89 pistettä. Tämä saattaisi tuoda hieman heikommiksi arvostelluille peleille lisää ostajia. Mitä mieltä olette?

Lisää lentämisen teoriaa

Tuomas Sejavuorelle (Pelit 6/1996): Sikäli olet kyllä oikeassa, että purje ja lentokoneen siipi toimivat samalla tavalla, mutta se onkin ainoa oikea päätelmäsi. Vaikka purje onkin ohut, siitä ei mitenkään välttämättä seuraa, että ilmavirta kulkisi saman matkan purjeen molemmilla puolilla. Tuulitunnelikoeket osoittavat, että tämä nimenomaan ei pidä paikkaansa, kun purje on vinossa tuuleen nähden, vaan tuulenpuoleisella sivulla matka on lyhyempi kuin suojanpuoleisella. Tästä seuraa samanlainen nopeus- ja paine-ero kuin siiven tapauksessa. Tämä ilmiö selitetään mainitsemallasi sirkulaatiolla, eli purjeen ympärille syntyy pyörrevirtauksia, jotka estävät purjeen ohikulkevaa ilmaa pääsemästä lähelle purjetta.

Lisäiteja löytyy artikkelista ”Kun tuuli virtaa purjeeseen” (Tiede 2000 5/1992 s. 12–17) sekä sen viitteistä (Ross Garret: The Symmetry of Sailing ja C.A. Marchaj: Aerodynamics of Sailing).

Mitä lentokoneen pyörrevirtauksiin tulee, niistä pyritään pääsemään eroon jo suunnitteluvaiheessa, koska ne lisäävät huomattavasti koneen ilmanvastusta ja saattaisivat jopa repiä koneen kappaleiksi.

Esa Peuha

Pukki lahjat toi

Joulukin tuli ja meni. PC:n omistajien ei tarvinnut välittää juuri tuon taivaallista lahjoista, jotka eivät liitty PC:hen, vaan he kipittivät kauppaan ja ostivat lahjoiksi pelejä ja uusia ominaisuuksia koneeseensa.

Mutta onko PC-väen elämä kuitenkaan pelkillä ruusuilla tanssimista? Ehei, heidän täytyy huolehtia koneensa ajanmukaisista mukavuuksista, kuten nopeammista prosessoreista, uusien ohjelmien ostamisesta tai vanhojen ohjelmien päivityksistä ja uusien pelien saamisesta. Sitten kun kuvaan vielä liitetään

KUUKAUDEN KIRJE

Heti käyttövalmis?

Ensimmäisen PC:n hankkiminen taloon on aina iloinen perhetapahtuma. Sen pitäisi olla. Ulko-ovi käy tiuhaan tahtiin kun naapurit tuovat pelejä uuden kiintolevyn täyteen, mutta naapurit, Dosiin tottuneina, tietysti häipyvät Windowsista mahdollisimman äkkiä. Sitten siinä ihmetelläänkin, että missäs hiirijurit, ylämuisti ja rompuasema ovat. Kyllähän ne winisijässä toimivat mutta... Hyvällä tuurilla kone saadaan kuntoon, huonommalla on pakko viedä kone takaisin liikkeeseen.

Tältä voitaisiin välttyä, jos koneiden myyjät viitsisivät laittaa koneen toimintakuntoon sekä Windowsissa että Dosissa eivätkä luottaisi niin

kaikenkarvaiset ohjaimet, jotka tarvitaan, jotta peleistä saadaan kaikki hyöty irti, alkaa jokaisella Urpolla jo polta rakkautta ja ennen kaikkea lompakko!

Nykyään jokaisen simulaattorifriikin vakiovarusteisiin kuuluu jo jonkinlainen joystick, ja kun kaupoihin ilmestyy uusia mainoksia (Hornetin ohjaamo varustettuna infrapuna-antimella, jossa 3D-maailma vektorivarusteiseen joystickiin liitettyä vain 5000 mk), alkaa jo olla vanhanaikaista omistaa ”vanhan” ajan Gravisia! Mutta kun kysytään, onko tässä mitään järkeä, niin vastaus onkin totta tosiaan ”ei ole mitään järkeä, mutta kun kaverillakin on ja pitäis saada samanlainen ja ehkäpä jopa hieman parempikin”. Ehkäpä onkin parempi turvautua Pelit-lehteen ja pysyä sen avulla ajan tasalla, kuin tuhlat rahaa turhan päiviäsiin lehtiin ostamalla niitä pelkästään CD:n takia! Jos joku tästä kirjeestä joutain oppia ottaa, on minun tehtävä kohtalaisella tavalla hyvin onnistunut!

Markus Karhu (jurppii)

Pelaaminen on harrastus siinä kuin mikä tahansa muukin, ja omaan harrastukseensa on yleensä valmis panostamaan vaikka se sitten veisi viimeistekin rahat.

Pisteet

Ajattelin osallistua tähän ilmeisesti kiivaaseen pisteet-keskusteluun. Tuija kirjoitti pääkirjoituksessaan (marraskuun lehdessä), että itse teksti arvosteluissa ei olisi tärkeää, mutta ainakin minä luen kaikki arvostelut ja katson kuvat ja viimeiseksi katson sen yhteenvetä sieltä lopusta. Jos joku todellakin ostaa pelin ainoastaan kuvien ja niiden

paljon plug 'n play -systeemeihin. Ei voi olla niin kova työ kirjoittaa käynnistystiedostoihin tarvittavat rivit esimerkiksi rompuasemaa varten tai laittaa hiirtä toimimaan Dosissa.

Ehkä pahin moka kaikista on kiintolevyn osioimatta jättäminen. Laita Slicks ja siihen kolmesataa rataan yhtenäiselle 1,2 gigan kiintolevylle niin tilaa häviää yllättävän paljon.

Vinkki PC-myyjille: ottakaa tästä tekstistä oppia ja (vasta) sitten mainostakaa liikettänne lauseella ”meillä kone täysin käyttövalmiina kotiin”. Hankkikaa maine liikkeenä, joka myy vain täysin toimivia paketteja palkkaamalla työntekijöitä, jotka osaavat käyttää PC:tä ja jotka eivät pelästyä ensimmäisen PC:n ostajaa ostamaan konsolia.

Neighbor's little helper

Toivottavasti tietokoneiden myyjät todella lukevat kirjeesi! Ison kiintolevyn saa muuten pilkottua siedettävämpiin osiin Partition Magic -ohjelmalla jälkikäteenkin.

pisteiden perustella, voisin sanoa että kyseinen henkilö saisi ajatella vaikka tilauksen purkua, jos ei tajua käyttää lehden palveluja hyväkseen.

Eli jatkakaa niiden hyvien tekstien kirjoittamista (erityisesti Nnirvi), sillä jos sieltä loppuu tekstit, minä lopetan tilauksen.

Nimetön

Kirjoitin: ”Arvostelut kirjoitetaan ja ne hiotaan mahdollisimman hyväksi, jotta jokainen voi tekstin perusteella päättää, onko peli hänen makunsa mukainen vai ei. Arvatkaapa masentaako, kun mikään muu ei näytä merkitsevän kuin pisteet.” Yritin siis pain vastoin tähdentää tekstin merkitystä, en suinkaan sanoa, että se ei ole tärkeää. Viimeinen lause: ”Taidammekin tästä lähtien julkaista pelkkiä kuvia ja arvosanan” oli tarkoitettu niin sanotuksi sarkasmiksi. –tl

Auttakaa modeemin ostossa

Kirjoitan perin itsekkin perustein, eli pyydän apuun antamatta mitään vastalahjaksi (paitsi mitä nöyrimmän kiitokseni).

Asia on nimittäin niin, että haluaisin ja olen jo melko pitkään halunnut modeemin, jota en kuitenkaan saa. Syy siihen on se, että äitini tuntuma ”tietokone-expertti” sanoo, ettei modeemia kannata ostaa, koska liittymis- ja kuukausimaksut tulevat niin kalliiksi. Olisipa hauskaa tietää, mihin minun pitää liittyä modeemia ostaessani! Ymmärtääkseni tämä ”guru” on niitä henkilöitä, jotka sanan modeemi kuullessaan huutavat ”INTERNET!!!”, ja reipivät harvat harmaat hapsensa. Minuahan äitini ei tietenkään usko, tokihan varttunut aikuinen ja vieläpä

ainakin hänen silmissään kunnostautunut "atk-profeetta" tietää asiansa.

Ajattelinkin, että jospa Te Suuret ja Mahtavat voisitte näyttää heille totuuden valoisan polun, ja paljastaa huijarin, joka on jo ennenkin värjännyt elämänsä harmaaksi.

Eli jos voisitte tähän alle kirjoittaa, ettei yhtälö modeemi=Internet pidä paikkaansa, ettei minun tarvitse liittyä yhtään mihinkään modeemin omistajana, ja ettei modeemilla soittaessa laskutus muutu muotoon 19 mk + ppm. Kiitos.

Valeoraakkelit kuriini!

Modeemilla ei tarvitse mennä Internetiin ja puhelinlaskutkin riippuvat suoraan siitä, kuinka paljon modeemia käyttää. Mitä nopeampi modeemi, sitä pienemmät puhelinlaskut.

Samoissa kansissa

Voisiko Pelit-lehti julkaista tämän vuoden (96) lehdet samoissa kansissa? Lisäksi olisi mukavaa saada kaikki Pelit-lehdissä olleet pelien vinkit ja läppärit, mitä olette lehdisänne julkaisseet. Tällaiset satunnaiset lukijat, kuten minä ja monta muuta irtonumeroa ostavat varmasti olisi asiasta kiinnostuneet. Tämän ei luulisi olevan mikään vaikea juttu, kun sen vielä julkaisisi ihan tavalliselle paperille painettuna, sillä sähköisessä muodossa olevat räpelmät ovat vaikeita lukea, jos ei ole tarpeeksi isoa monitoria.

Poikola

Pelit-lehtesi saat samoihin kansiiin, kun ostat Pelit-kansion, johon mahduttavat koko vuoden lehdet. Miksi ihmeessä kaikki lehdet pitäisi julkaista uudelleen?

Fantasy General ei ollutkaan strategiaa

Kysymys Nirville koskien lehdessä 5/96 arvosteltua Fantasy Generalia. Arvostelun innoittamana (Nikon saanaan nääs on vuosien kuluessa oppinut luottamaan) ostin kyseisen pelin, enkä juuri pettynyt. Kaksi ensimmäistä saarta menivät nopsasti läpi pelisysteemin toimivuutta ihas-tellen, mutta jo kolmannella saarella nousi kuitenkin synkkiä pilviä pelinlautintoani varjostamaan. Koska arvostelussa useasti mainittiin sana "strategiapeli" tai "sotastrategiapeli" olen hieman hämmästynyt, koska peli ei sisällä minkäänlaisia tiedusteluraportteja, voimasuhteiden arvioita (ei edes summittaisia), saati taistelumaaston yleiskuvaa. Kaikki edellä mainitut ovat välttämättömiä oikeissa sodissa.

Pelaaminen on lähes mahdotonta, koska mainitusta johtuen vihollisyksiköitä voi olla asemissa aivan missä tahansa useimmiten suurella ja hankalamaastoisella pelialueella.

Ongelma selviäisi kunnialla, jos oman pienen armeijansa voisi pitää koossa ja edetä kohti maalialuetta. Vaan ei. Useimmiten pelaaja pakotetaan hajottamaan armeijansa kohdemaalien runsauden takia niin pieniin ryhmiin, että jollei tiedä tarkkaan, kuinka suuri joukko vihollisia edesspäin on, taistelu on useimmiten hävitty (tai useimmat omista yksiköistä ovat tuhoutuneet ja kokemuksen tärkeyden huomioon ottaen ei olisi juuri varaa menettää yksiköitään...).

Armeijan pienen koon, hankalan maaston ja pelimekaniikan (ei "liikepisteitä", yksikköä liikutetaan VAIN kerran per vuoro) tähden ei esimerkiksi kevyen ratsuväen käyttö tunnustelijoina onnistu. Ilmavoimilla taas on enimmäkseen kädet täynnä hommia. Mielestäni ei ole oikein tai edes realistista, että näin tärkeällä osa-alueella pelaajalle löydään side silmille. Onneksi valikosta löytyy (huijaus)mahdollisuus nähdä jatkuvasti kaikki vastapuolen yksiköt, eli pelaaminen onnistuu sitenkin. Vika on vain siinä, että tämä syö pelin mielenkiintoa rutkasti.

Ennen ja jälkeen taistelun yleiskartalle ilmestyvällä keltaisella paririvillä tekstiä sisältävällä laatikolla ei ole mitään informaattista arvoa. Ja tuskinpa sellaista sotaa onkaan, jossa vain jatkuvasti painettaisiin eteenpäin ilman ainnutakaan pysähdystä (en ole törmännyt yhteenkään varsinaiseen puolustustehtävään).

Onneksi nämä muutamat virheet eivät pysty tuhoamaan muuten hyvää ja mielenkiintoista peliä. Miten Nirvi onnistuu väistämään omaa pelinlautintoani kiusanneet sudenkuopat?

Kotikenraali

Rehillisesti sanoen ei minulla ollut lainkaan moisia ongelmia. Joukot saa pidettyä kasassa ja viholliset ruodussa, kun toivoo parasta mutta valmistautuu pahimpaan. Ja pitää tasapainoista armeijaa. -nn.

Väkivalta toimii itseään vastaan

Numerossa 9/96 nimimerkki Marcus & Co valitti tietokonepelin liiasta väkivaltaisuudesta ja Pelit-lehden toimituksen harrastamasta väkivallan ihannoimisesta.

On totta että nykyään pelit, kiitos Doomiin, ovat väkivaltaisempia kuin silloin joskus 80-luvun puollivälissä, kun itse aloitin tietokoneharrastukseni. Tämä on mielestäni vain hyvä asia. Kuka jaksaisi pelata jotain Doomia, jos siinä jaeltaisiin kukkasia ohi kulkeville hyvälle ihmisille ja käänneltäisiin sitä toista poskea pelihahmoa kurittaville hirviöille.

Suomessa on vallalla tapakristillisyyss, joka aiheuttaa muutenkin

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **255 mk.** (10 lehteä) 24447 018

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

Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **275 mk.** 24447 021

Asiakasnumeroni _____
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___

Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLAHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki



TILAA ROMPUT, KIRJAT JA KANSIOT

- 61324 Bittinikkarin käsikirja 65 mk
- 61329 PC Pintaa syvemältä 65 mk
- 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- 61332 PC-pelintekijän opas 85 mk
- 61335 Mikrovikivikauki-CD 98 mk, ___ kpl.
- 61334 Surround-CD 98 mk
- 61333 TestEffect CD-ROM-levy 89 mk 7C02

Kirjojen ja levyjen lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

- 64702 Pelit-hiirimatto 39 mk, ___ kpl. 7C03
- 64701 Pelit-lehden säilytyskansio 39 mk, ___ kpl. 7C01

Lähetyskulut 18 mk.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680

Helsinki Media
Erkoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 36
Vastauslaetus
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki



”normaaleille” ihmisille riittävästi harmia, eikä sen takia saa rangaista tietokonepelien pelaajia. Samainen nimimerkki kertoi pelaavansa sotastrategiapelisiä ja puhui ”Talvisodan hengestä”. Eikös juuri sota ole väkivaltaisuuden äärimmäinen ilmeneminen? Oikea totuus on julmaa ja veristä touhua, mutta tekeekö strategiapelin kliininen ja veretön totuus siitä sitten muka oikeutetun? Mielestäni juuri väkivallan graafinen ja realistinen esittäminen toimii parhaana propagandana itseään vastaan. En tietenkään ihannoit väkivaltaa aidossa muodossaan, mutta se tekee elokuvat ja tietokonepelit paljon mielenkiintoisemmiksi. Mitä Pelit-lehden kantaan asiasta tulee, ei paljon oikeammassa voi mielestäni olla.

SHEMAMFORASH

Tosi on

Olen suuri jääkiekon ihailija, kuten huoltomiehemmekin eräällä nimeltä mainitsemattomalla huoltoasemalla. Kerrottuani NHL 97 -jääkiekkopelistä työkavereilleni, he innostuivat kertomastani vallan silmittömästi. Kerrottuani pelin kahlitsevasta vaikutuksesta, jonka olen hu-



mannut käyttämälläni ajalla kyseiseen peliin (silmit punoittavat valovuista tunneista), rohkenin kysyä johtajalta, saisinko seuraavaksi päiväksi tuoda pelin töihin, ja käyttäen hänen tietokonettaan esitelläkseni peliä työkavereilleni.

Luvan saatua olikin peli kohta koristamassa johtajan näyttöä. Innostuneen vastaanoton saanut esittely ei enää rajoittunut työkavereihini, vaan yllättäen johtaja ei halunnut lopettaa kyseistä huvia. Johtajan mielestä voisinkin jättää CD:n joksikin aikaa työpaikalle, jotta hän voisi tutustua kyseiseen peliin paremmin.

Tuon päivän jälkeen on useasti kuulunut johtajan huoneesta ”Hyvä Selänne, hyvä Kariya”. Palkankorotusta odottaen,

Bensaletkun jatke

Hinnat laskevat

Tässä kun olen silloin tällöin hie-man silmäillyt näitä kirjoittavien CD-asemien hintoja, on ollut selvästi havaittavissa hintojen nopea lasku. Jos lasku pysyisi nyt edes jonkinmoisessa vauhdissa, saisi ensi vuonna todennäköisesti oman aseman irti kaupasta jo kahdella tonnilla. Tästä kun päästään vielä tuhat markkaa alaspäin, alkaa taas tietysti se nopeuden moninkertaistaminen ja parin kuukauden päästä alkaa huomata, että oma asema onkin jo antiikkia.

Kysytään nyt sitten samalla jotain muutakin kun kerran tuli kirjoitettua, eli mitä vaihtoehtoa te ensisijaisesti käytätte moninpelin testaamiseen, modeemia, nollakaapelia vai ko onko teillä mahdollisesti monta konetta verkossa?

NHL #27

Nollakaapeli, modeemi ja Internet ovat ne yleisimmät. Työpaikalla ei riitä konepuhti eikä aika.

Tietokone on pahempi kuin auto: auton arvo laskee kun sen ajaa ulos liikkeestä, tietokoneen arvo heti, kun paketti ottaa syliinsä. Jos jätät odottamaan hintojen laskua, et koskaan ehdi ostaa mitään.

Nimimerkeille kommentteja

Ensinnäkin paaaaljon kiitoksia nimimerkille Laurantalassa -81 (nu-

mero 6/96) & Jolly Good Fellow (8/96): ette ole ollenkaan niin yksin kuin luulette! David Eddingsin tiiliskivisarjat, Taru Sormusten Herrasta sekä tietysti ikivihreät Dragonlancet ovat kuuluneet minunkin lukemistooni jo vuosikaudet.

Ja sinä, Silvara -81 (8/96), olet aivan oikeassa. Kuvailemasi tilanteet ovat tuttuja minullekin, ja todella äärimmäisen typerää – jos jatkät todella haluavat pelata, niin sukupuolella ei luulisi olevan yhtään mitään väliä.

Ja kun kerran naisasiaan päästiin, niin jatkankin kommentoimalla hiukan arvoisan nimimerkki Regular Twon kirjettä (8/96). Toivon tosiaankin, toimituksen väen tavoin, että töherryksesi oli pelkkä vitisi – siinäkin tapauksessa täytyy tosin todeta, että huumorintajusi on lievästi sanottuna omalaatuinen (enkä nyt tarkoita tätä mitenkään positiivisessa mielessä). Jos taas olet aivan toissasi, en voi muuta sanoa kuin että säälin sinuakin raukkaa. 1800-luvun asenteilla ei nimittäin kovin pitkälle pääse nykypäivänä.

Lisäksi, kirjeestäsi voi päätellä, ettei kunnioituksesi Pelit-lehteä – edes sen jumalaista miesväkeä, kiittäkää ja ylistäkää heitä!! – ole järin suuri. Ensinnäkin, et ilmeisesti luota siihen tosiasiaan, että toimituksessa on asiantuntevaa väkeä Tuijaa ja Saria epäoikeutetusti mollarassasi. Sitäpaitsi, sinulta on ilmeisesti jäänyt huomaamatta sellainen mie-

lenkiintoinen fakta, että toinen kyseisistä leideistä sattuu olemaan titeliltään päätoimittaja, jonka toimeenkuvaan yleensä kuuluu lähinnä peli- ja yleensäkin tietokonemaailman uutisten metsästäminen, mikä ei ihan välttämättä ole aivan maailman helpointa hommaa, eikä sitä pääkirjoitustakaan ihan tuulesta temmata, ja toinen puolestaan työskentelee toimitussihteerinä, mikä käytännössä tarkoittaa puuttuvien juttujen jäljittämistä, loputonta oikolukua ja tietysti sitä, että saa (=joutuu) käymään läpi röykkiöittäin osaksi sinunlaisesi molopäiden lähettämää postia, ja vielä selvittämään niistä ne julkaistavat sekä kirjoittamaan vastaukset.

Tämän selvityksen jälkeen toivotavasti tajuat vähän paremmin, että toimituksen naisväen rustaaminen peliarvostelujen vähyys ei johdu niinkään kyvyttömyydestä, vaan siitä, että muutakin tekemistä sattumoisin löytyy...

Muuten, satuivat valituslistaltasi unohtamaan kokonaan Paanasen Tytin. Kummalla juttu ottaen huomioon muuten niin aukottoman kaikenvainuavan huomiokykyksi... Itse asiassa voisipa lyödä vaikka vetoa sinunkin lukeneen Muukalaisten Yön arvostelua, josta ainakaan minä en keksi yhtään mitään valitettavaa (vaikka mitäpä minä pieni, tyhmä tyttöparka nyt tietäisinkään) täysin tietämättömänä sen saastaisen halveksuttavasta alkuperästä...

Paladine (tai Takhisis) kulkekoon kanssanne!!

Kitiara '96

Kiitos kaunis tulikivenkatkuisesta puolustuspuheestasi, Kitiara. Nyt haluaisimme kuulla haukuttun osapuolen eli Regular Twon kommentit: vieläkö heittäisit meidät ulos toimittuksesta? Terveisin Sari ja Tuija.

Tietokone huumeena

Sattuuko joskus silmiin, kun olet pelannut liian monta tuntia? Alkaako pelaaminen tylsistyttää muutama tunnin kuluttua? Onko sinun joskus pakko avata tietokone, vain että saisit katsoa ruutua? Minulla oli tarve.

Noin vuosi sitten, kun olin 9. luokalla, jopa lintsasin pari viikkoa koulusta yhteen menoon. Tietokone oli huume, jota minun oli saatava päivittäin. Silmiini sattui joka päivä ja pääni oli kipeä, mutta ei se haitannut yhtään, kunhan vain sain pelata tietokoneella. Pelejä ei ollut paljon mistä valita, mutta pääasia oli, että sain istua näytön edessä. Purkkeihin soittelee oli jotakuinkin mieluista puuhaa, mutta ei sekään jaksanut kauan kiinnostaa.

Eräänä päivänä jäinkin sitten kiinni pelaamisesta: Luokanvalvojalta tuli kirje, jossa kerrottiin, että oppilas X ei ole ollut koulussa jne. Äidin kanssa sitten puhuttiin tästä ja tietokone vietiin isän huoneen



nurkkaan lojumaan. Kuukauden päästä sain taas pelata tietokoneella, mutta vain äidin luvalla. Koulunkäynti rupesi taas sujumaan ja sain kuin sainkin keskiarvon nostettua 7,5:een, jolla sitten pääsin nykyiseen kouluuni Tampereen ammattioppilaitokseen, Hervantaan. Pelaaan vieläkin päivittäin, mutta en missään tapauksessa aio lintsata koulusta. Se aika on jo ohi, ja olen oppinut hillitsemään itseäni ainakin pelaamisen suhteen, mutta en voi ikinä antaa anteeksi itselleni omaa tyhmyyttäni.

Tätä kirjoittaessani tapahtumista on kulunut vuosi, enkä vieläkään ole päässyt tietokoneista eroon. Ostin nimittäin muutama päivä sitten uuden prosessorin ja lisää muistia.

Why?

Liika on liikaa, pelaamisessakin. Mikset keksisi jotakin muutakin harrastusta, urheilua esimerkiksi?

Kuusi asiaa

Lueskelin juuri lehteä 4/96, jossa Bartman peräänkuulutti japanilaisia länsimaihien tuotuja pelejä. Minä nimittäin omistan ainakin yhden. Pelin nimi on Zeliard, tasohyppely, jonka on ilmeisesti oman käsityskyni mukaan Japanissa julkaissut Gamearts ja muualla Sierra On-Line. Sierra on julkaissut pelin -90. Samalla mieleeni juolahti kysyä, että tietääkö joku teistä siellä toimittuksesta tai joku lukijoista, onko tätä peliä arvosteltu jossain ja jos on niin missä, ja minkä arvosanan se on saanut?

Sitten toiseen asiaan. Luinpa tässä vähän aikaa sitten tuon kirjan nimeltä Shannaran perintö. Shannara-pelin arvostelussa oli Nirvin arvostelu tuosta kirjasta. Hän väitti, että kirjan lukeminen oli kuin terveä. Jos tuo tarkoitti sitä, että luku sujui hitaasti tai/ja vaivalloisesti, niin saanen olla eri mieltä. Vaikka en ole lukenut kirjaa englanninkielellä, niin epäilenpä että kirjan suomennoksessa käytetyt maahinkaiset ja menniset ovat kirjan englanninkielisessä versiossa lukijoille ihan yhtä kummallisia. Minä ainakin luin kirjan nopeasti siihen upoutuneena.

Sitten kansikuvakilpailusta. Kilpailun tekstissä luki, että jokainen osallistuja palkitaan. Näin ollen jokainen joka tuheri jotain paperille ja lähetti sen teille oli mahdollisuus voittaa kilpailu. Parempi minusta olisi ollut, että paras kansitaideteos palkittaisiin. Tämä systeemi oli minusta idioottimainen. Ei siinä ole mitään järkeä, että jokainen lähettää jonkun 4-vuotiaan pikkusiskon/veljen tekemän "taideteoksen".

Guardian of West

Kansikuvakilpailussa luki, että kaikkien piirroksen lähettäneiden kesken arvotaan palkinnot, ei että "kaikki palkitaan".

Shannara ja tervanjuonti tarkoitti sitä, että kyseinen kirja oli lahjattoman tylsä. Esimerkkeinä suosikeistani toimikoot herrat Michael Moorcock, Stephen Donaldson ja Terry Goodkind, muun muassa. Luen sujuvasti myös Eddingsiä. -nn

Tervetuloa roolipelaamaan, tytöt!

"Silvara" valitit Pelit-lehdessä 8/96 että pojat eivät suostu/uskalla/halua ottaa tyttöjä mukaan pelipurukoihin. En tiedä minkälaiseen kohteluun sinä olet itse törmännyt, mutta ainakin suuri osa minun tuntemistani pelaajista päinvastoin yrittää kaikin keinoin saada tyttökkin mukaan porukoihin, siitä yksinkertaisesta syystä, että tytöt parantavat peliä.

Ennakkoluulottomuus on Kainiimen Sukupuolen kiistan etu ROOLipelatessa siinä, missä pojat puolestaan ovat yleensä havaitakseni kokeneempia ja valitettavasti myös urautuneempia. Sekä tyttöjen että poikien mukanaolo taas avartaa peliä huomattavasti. Parhaimmillaan ihmissuhdepuoli tulee paremmin esille, ja yleisesti voidaan sanoa, että kaikki pelaavat omaa sukupuoltaan paremmin kuin vastakaista. Jos poika pelaa naishahmoa, erityisesti hack & slash -pelissä näkökulma voi olla seksistinen, kärjistetty, teennäinen ja ennen kaikkea tylsä. Tavalliseenkin luolaseikkailijaryhmään naisnäkökulma tuo valtavasti uutta mukaan. Hyvin pelatuna.

Yksi syy siihen miksi "käsketään perustamaan oma porukka" on ehkä se, että useat porukat ovat täynnä, ainakin allekirjoittaneen johtamassa kampanjat tulevat täyteen lähes välittömästi kun ilmoitan, että nyt alkaa sellainen ja sellainen peli. Johonkin on vedettävä aina raja. Tyttöjä ehkä pidetään (aiheetta) taitamattomina sellaisissa peleissä, joissa pelimekaniikalla on suuri osuus.

Ilmeellistä oli myös Vampire-livessämme puolisen vuotta vallinnut naiskato, piti yrittämällä yrittää saada tytöt mukaan kronikkaamme. Ja voit olla varma, että yritystä löytyi. Nyt kun olemme saaneet kymmenkunta tyttöä mukaan, peli on

parantunut huomattavasti. Lisää kaivataan kyllä edelleenkin.

Voisi sanoa, että mitä vanhempia pelaajia, sitä enemmän tytöille löytyy arvostusta, kysyntää ja sitä enemmän tyttöjä myös on pelaa-massa. On kummallista, että hyvin vähän esimerkiksi alle 12-vuotiaita tyttöjä pelaa roolipeliä. Mistähän löytyisi ratkaisu? My Little Pony -roolipelistä ehkä? (Vitsit vitseinä).

Loppujen lopuksi en keksi ainakaan mitään haittaa joka pelipurukalle voisi olla molempien sukupuolien mukanaolosta, hyötyjä taas enemmänkin. Vaan mistä tytöt?

The Shadow of the Beast -78

Alle 10-vuotiaana tytöt ja pojat eivät leiki yhdessä: "tytöt ovat tyhmiä ja pojat haisevat". Yhtäkkiä noin 12-14-vuotiaana tytöt eivät enää olekaan tyhmiä ja pojatkin ihan ok, eli vastakkainen sukupuoli alkaa kiinnostaa. Ja mitä vanhemmaksi tullaan, sitä kiviempi on olla porukassa, jossa on sekä poikia että tyttöjä. Ehkä siksi tytöt kiinnostuvat liveroolipelaamisesta vasta teini-ikäisenä.

Vuoden floppy

Ostin pari viikkoa sitten Europresin uuden pelin: Network Q RAC Rally Championship. Mielestäni itse peli on aika onnistunut, mutta yhden karkean virheen löysin kuljettajaa valitessani: en löytänyt Suomen lippua, vaikka kyseessä oli mukamas hyvin tehty rallipeli. En muuten olisi nostonut meteliä kyseisestä laiminlyönnistä, mutta kun me suomalaiset nyt olemme sattuneet voittamaan kyseisen RAC-rallin 18 kertaa ja vielä kuljettajien Maailman Mestaruuden kahdeksan kertaa, niin voidaan jo puhua aikamoisesta virheestä, jos hallitsevan maailmanmestarin Tommi Mäkisen kotimaan lippua ei valikosta löydy.

Valikko on pullollaan sellaisten maitten lippuja, joissa ei ole ralliautoa nähtykään, saati sitten voitettu RAC-rallia.

Tästä jopa loukkausta lähentelevästä virheestä johtuen, lähetin asiallisen, mutta kuitenkin kriittisoivan palautteen pelin tekijöille Englantiin. Mielestäni niiden, jotka haluavat tehdä virallisia MM-tason rallipelejä, kannattaisi ensiksi perehtyä lajin historiaan ja vasta sitten aloittaa itse ohjelmointi.

Annatko te siellä toimituksessa palautetta pelien tekijöille, jos huomatte pelissä olevan selvän virheen tai paljon bugeja? Itse henkilökohtaisesti kannatan palautteen antamista, koska näin virheet ja epäkohdat saadaan tulevaisuudessa karistua pois tulevista peleistä.

Kuitenkin lätkä on numero 1 Toki kerromme selvistä virheistä, niin kuin siitä, että Screamer 2:n tuulimyllyt suomalaismaisemassa olivat vahvasti liioiteltuja. Itse asiassa lyhyet kommentit pelitaloille lähetämme Summaryn kautta. Asiallisuus ja kohteliaisuus ovat valttia tämänkin laisessa kanssakäymisessä.



Mitä seuraavaksi?

Vuosi vaihtuu, vaihtuuko mikään muu?

●● Vuoden vaihtuessa on aina mielenkiintoista heijastella tinanpalasia seinälle. Pelibisnes on harvinaisen mielenkiintoisessa jamassa, enkä usko kenenkään pystyvän ennustamaan alan tulevaisuutta kuin enintään vuoden tähtäimellä. Virittäkäämme siis kristallipallomme vuoteen 1998.

Peliteknologian kehitys alkaa olla tiensä päässä. Pelipeceiden ja -konsolien suorituskyky kasvaa toki edelleen, kun vanhoista prosessoriar kitehtuureista, näytönohjaimista sun muista puristetaan vielä hieman mehuja irti. Nykyistä peliteknologiaa kehittämällä ei itse pelejä kuitenkaan pystytä juuri kehittämään. Ainoa lupava pullonkaula löytyy CD-levystä, jonka kapasiteetti ei riitä pitkien tv-tasoisien videojaksojen tallentamiseen. CD-ROMin tilalle ollaankin kehittämässä uusia ratkaisuja.

Olemmeko siis vuoden kuluttua siinä tilanteessa, että meidän ei enää tarvitsekaan hankkia uutta pelivälinettä joka toinen vuosi, jotta uusimmat pelit pyörisivät sujuvasti? Mahdoton ajatus, mutta

mahdollinen, ellei ensi vuonna tosiaan keksitä jotain aivan uutta ja mullistavaa. Nykyisetkin ylimitoitetut laitevaatimukset ovat useimmiten lähinnä amatöörimäisen ohjelmoinnin ja Windows 95 -yh-teensopivuuden kuin itse pelin aiheuttamia.

Kantona kaskessa

Pelitekniikan kaskan kantona on näyttölaiteteknologia. Siinä missä Intel on tuonut markkinoille yhä uusia ja uusia prosessoreita, ja muistipajat takoneet yhä tilavampia muistipiirejä ja kiintolevyjä, monitorit eivät ole kehittyneet juuri mihinkään. Niiden perusteknologia on vuosikymmenen takaa! Edes litteät näytöt eivät näytä lunastavan niille asetettuja odotuksia. Kuvan laatu on toki hulppea, mutta niin on toistaiseksi hintakin. Tee siinä sitten entistä sähkömpiä pelejä, kun ketjun viimeinen lenkki on sama kuin aina ennenkin.

Näyttölaitteiden pullonkaula avautuu vasta edullisen ja helppokäyttöisen VR-käyttöliittymän myötä. Suurista lupauksista huolimatta tämä vie vielä aikaa. Ensimmäiset markkinoille tarjotut yrtelemät on vedetty takaisin niiden aiheuttettua päänsärnyä ja flashback-ilmion kaltaisia ongelmia käyttäjilleen.

Virtuaalitodellisuuden esiinmarssia rajoittaa myös hinta, sillä hyvät datahanskat ja -lasit ovat toistaiseksi hyvin kalliita. Jotta ne pystyisivät reagoimaan pelaajien nopeisiin liikkeisiin, tietokoneen ja lasien ja hankojen välisen tietoliikenteen on oltava erittäin nopeaa. Muuten pelaajan mahalaukku sekoaa pään liikkeen ja datatalasin välittämän kuvan viiveeseen.

Lisäksi VR-laitteissa on paljon pieniä liikkuvia osia eli käyttövarmuuden takaaminen vaatii kalliita materiaaleja ja valmistusteknologiaa. Toki hinta tuotantosarjojen kasvun myötä laskee, mutta ensin pitäisi löytää markkinat, joilla sarjat saadaan kasvuun.

Tekarit vs. ihminen

Tietokonepelien perinteisenä ongelmana on ollut tietokoneen tyhmyys.

Pelaaja, jonka AO ylittää kengännumeron, pystyy peittoamaan pelin kuin pelin, jos tietokoneelle ei anneta täysin ylivoimaista alkuasemaa. Pidemmän päälle pelien ostajat eivät enää ole valmiita maksamaan siitä, että vihollisen (tietokoneen) joukot möllistelevät Command & Conquerin tapaan viereistä, kun heidän kavereitaan lahdataan nurkan takana. Semminkin, kun samaiset pelaajat ovat saaneet verkossa tuta miltä tuntuu, kun vastassa on inhimillisellä äyllä varustettu vihollinen.

Vaikka tekoälytutkimus etenee jatkuvasti, en valitettavasti usko näkeväni ainakaan tällä vuositu-hannella nykyistä fiksumpia tietokonevastustajia. Hyvän tekoälyn ohjelmoiminen ei ole helppoa saati halpaa. On paljon kannattavampaa keskittyä näyttävään käyttöliittymään, joka koukuttaa pelaajat tekemään ostopäätöksen kuin tekoälyyn, jonka pelaaja huomaa vasta viikkojen kuluttua.

Vuonna 1998 julkaistavissa peleissä tietokone toimii lähinnä harjoitusvastustajana todellisen haasteen odottaessa modeemilinjan tai Internetin toisessa päässä. Samalla pelitalot saavat taattua tulo-nsa.

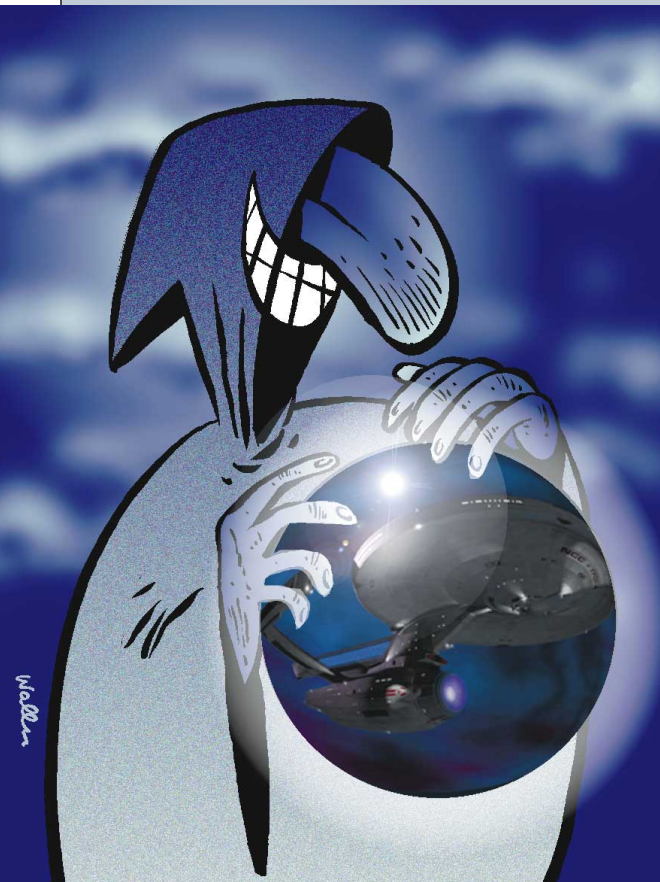
Tähän asti piraatit ovat syöneet heidän kakustaan suurimman siivun. On-line-pelipalveluihin ei piraattikopioilla ole asiaa eli pelaaja joutuu maksamaan sekä pelistä että sen pelaamisesta pelitalon on-line-areenalla. Ja sitten vielä sanotaan, että kosto ei muka olisi suloinen.

Verkon painot

Ensi vuonna suurella kohulla lanseerattavat televisioon liitettävät verkkotietokoneet eivät sen sijaan lyö itseään läpi. Perinteinen televisioteknologia ei yksinkertaisesti riitä nettailun tarpeisiin, semminkin kuin muistetaan, että amerikkalaisen tv-standardin kuvan laatu on jopa eurooppalaista huonompi. Vasta tarkkapiirtotelevision läpimurto tuo myös verkkotietokoneet tullessaan. Ja kuka enää sen jälkeen tietokonemonitoria kaipaakaan.

Uusi uljas Wexteen

Eli tältä näyttää Wexteenin palsta laihdutuskuurin jälkeen. Viime numerossa pyytämäni kehitysvinkit eivät ehtineet perille ennen tämän palstan kirjoittamista eli palaan asiaan ja palkittuihin ideoihin tuonempana. Ideoita, toiveita ja terveisiä saa myös edelleen lähettää.



Fantasy General -strategiaopas

Osa 2

Noviisista arkkimaagiksi

●● Fantasy General ei ole yhden illan peli. Itse asiassa se vaatii viikkojen, jopa kuukausien pelaamisen ennen viimeisiin taisteluihin pääsyä. Tässä pelissä eivät laivat seilaa tuurilla.

Pelitaktiikkaan vaikuttaa ratkaisevasti se, millä sankarilla pelin on alunperin aloittanut, esimerkiksi Krellillä pelatessa ei luonnollisesti voi olla käyttämättä maagisia yksiköitä. Testipeli on pelattu Knight Marshall Calisilla, mutta valtaosa ohjeista sopii kaikille sankareille.

Ensimmäiset mantereet

Ykkösmanner on lähinnä omien joukkojen koulutuspaikka. Kaikki taistelut ovat helppoja ja hyvin pelattuna yksikään oma ryhmä ei kuole tai kärsi huomattavia tappioita. Kokemusta voi kerätä esimerkiksi päästämällä muutaman vihollisen pakenemaan ja parantumaan ja kurottamalla niitä sitten uudelleen, mikä on tylsää, mutta kerää yksiköillesi korvaamatonta kokemusta.

Älä missään tapauksessa hyväksy vihollisen antautumista, vaan taistele loppuun saakka. Kerää rahaa mahdollisimman paljon ja suuntaa sitä kehitykseen, sillä erityisesti ratsuväki kannattaa kehittää mahdollisimman pitkälle.

Muista, että mantereilta löytyvät vapaaehtoisjoukot ovat tykinruokaa ja niitä kannattaa käyttää etulinjan turpaanottajana viimeistään viimeisessä taistelussa, jonka jälkeen ne katoavat. Ykkösmantereen kaakkoiskulmasta Hoaroot Forestista löytyy Malric, joka on erinomainen apu myöhemmillä saarilla. Malric on pelin paras sky hunter, joten hänen apunsa on jatkossa lähes välttämätön.

Kakkosmantereen loppuvaiheissa tietokoneesta alkaa olla vastusta. Vale of Sorrowssa on vihollisella käytössään screamereita, jotka ovat kuolettavia omia bombardiereja vastaan, mutteivät voi onneksi parantua. Paras taktiikka on jättää omat lentävät joukot taistelulentäen ulkopuolelle ja tappaa vihollisen sky hunterit jousimiesten ja piirituskoneiden avulla. Sen jälkeen voi omat bombardierit ottaa käyttöön. Tässä taistelussa on

myös erittäin tiukka aikaraja. Joukot kannattaa hajoittaa kahteen tai kolmeen osaan ja edetä parasta mahdollista vauhtia kohti etelää.

Voitettua taistelun ei kannata mennä mantereen lounaiskulmassa olevaan taisteluun. Sieltä löytyy mech master, jonka jälkeen osa varoistasi menee myös mechien kehittämiseen. Mechien hinta/laatusuhde on huono, ne ovat kohtalaisen tuhoivoimaisia, mutta kuolevat erittäin helposti. Jatkossa vastassa on maagisia yksiköitä, jotka ovat erittäin tehokkaita mechejä vastaan.

Mantereen kolmas taistelu voidaan valita kolmesta vaihtoehdosta. Helpoin lie nee keskimäinen eli Sundered Plains. Paikka on melko aukea ja vaikka vihollisella on paljon joukkoja, ne on kohtalaisen helppo voittaa.

Viimeisessä taistelussa tulee ensimmäistä kertaa hiki. Älä aja ratsuväkeä liian pitkälle etulinjaa ja varo vihollisen sky huntareita, joita on kiusaksi asti. Tuhoa ne yksi kerrallaan edellä mainitulla tavalla. Varo myös kohtalaisen tiukkaa aikarajaa. Kun taistelu on vihdoin voitettu, päästään jo varsin haastavalle kolmosmantereele.

Joukkojenhallintaa

On aina järkevää tallentaa peli ennen uuteen taisteluun ryntäämistä, sillä taistelut ovat sen verran vaikeita, että ne täytyy



Raskas jalkaväki on maataistelujoukkojen ydin.

yleensä käydä läpi vähintään pari–kolme kertaa. Niukka voitto edellisessä taistelussa merkitsee lähes varmasti tappiota seuraavassa. Mikäli nimittäin menetät enemmän kuin kolme neljä yksikköä kokeneesta ydinjoukostasi, eivät uudet alokkaasi todennäköisesti pärjää.

Kokemuksen merkitys on yllättävän suuri, taistelut ovat ratkaisevasti helpompia kokeneella armeijalla. Muista myös päivitettyjen joukkojen merkitys. Tutustu aina uuden joukkotyypin ilmesytessä ohjekirjaan ja vertaa aiempaa ja uutta joukkotyyppiä keskenään. Esimerkiksi force marchilla varustetut pikemanit ovat kolmannen mantereen huonossa maastossa ratkaisevasti parempia kuin pykälää matalampi edeltäjänsä.

Alkuperäisissä ylivoimainen ratsuväki on kolmannelle mantereelle melko heikko. Maasto on suurimmaksi osaksi vaikeakulkuista, joten ratsuväki ei saa hyviä bonuksia. Lisäksi vihollisen joukot ovat parempia. Pidä siis ratsuväki taustalla äläkä tapata sitä. Kun saat kehitettyä seuraavat vaiheet eli chariots ja cataphractoi, ovat ratsumiehet taas valttia.

Kun raskas jalkaväki kehittyy swordsmaneista pikemaneihin, ne kannattaa päivittää. Pikemaneilla (ja siitä ylöspäin) on sekä force march että negate cavalry bonus. Edellisen ansiosta jalkaväki liikkuu aiempaa ripeämmin ja jälkimmäisen kestää ratsuväen kuritusta melkoisesti.

Eteenpäin, joukot uljaat

Kolmannelta mantereelta eteenpäin alkaa vihollinen tarjota todellista vastusta. Erityisen tarkkana on oltava joukkojen sijoittelussa, koska vihollinen pyrkii käyttämään maastoa edukseen.

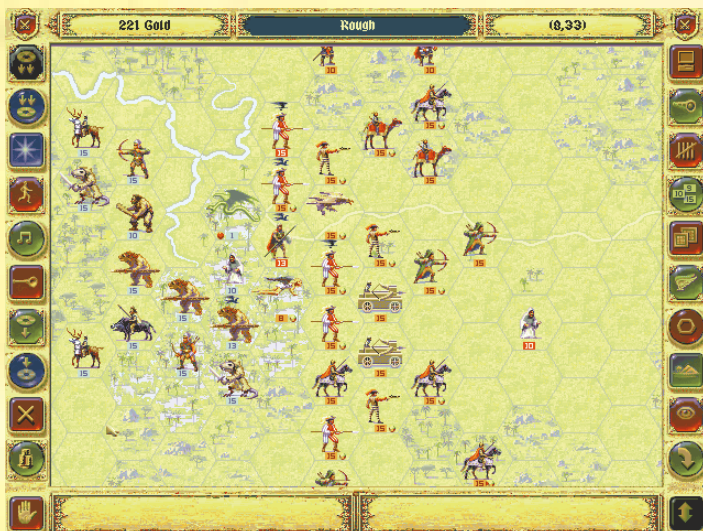
Loppupelissä pätee sama sääntö kuin ilmataistelussakin: nopeus on valttia. Unohtaa ensimmäisten mantereiden rauhallinen tahti, jossa joukot etenevät taaisena rintamana. Pyri kulkemaan joukoillasi nopeasti, jotta saat taistelulinjan

4th Elf Knights No Return Fire

16th Goblins 1v. 2



Vihollinen on lähellä ja joukot on sijoitettu nopeuden kannalta käännteiseen järjestykseen. Ensimmäisen siirron jälkeen linja on vedettynä heti suoruujujen takana olevalle aukealle niin, että jalkaväkiyksiköt ovat edessä piirityskoneiden ja jousimiesten tukemana. Ilmavoimat vastaavat ensi-iskusta.



Sama tilanne hetkeä myöhemmin. Taistelu on käytännössä ratkennut ennen alkamista. Vihollinen on ilman muuta altavastaajana. Omien joukkojen liian tiukkaa motittamista on kuitenkin varottava.

haluamaasi paikkaan. Samalla estät joukkojesi kasaantumisen, jolloin tietokone voi motittaa ne. Tällaisessa tapauksessa käy yleensä niin, että ainoastaan osa joukoistasi kykenee hyökkäämään.

Mikäli tavoitteena on vallata kaupunkia, pyri niitä kohti vauhdilla matkalla olevista joukoista suuremmin piittaamatta. Mikäli tuhoat kaikki matkalla olevat viholliset, on lähes varmaa, ettei ehdi vallata kartan toisessa reunassa olevia kohteita. Hyvä taktiikka edetä nopeasti on sitoa vihollisen puolustavat yksiköt muutamalla omalla yksiköllä ja kiertää pääjoukoilla taistelun ohitse.

Nopeasta toiminnasta on toinenkin iso etu: tietokone saa yleensä taistelun loppupuolella lisäjoukkoja käyttöönsä. Pahimmassa tapauksessa tietokone tuo ratkaisun hetkellä taisteluun monta tuoretta

yksikköä ja voittaa. Reservien hankkimisen voit estää pitämällä omaa yksikköä viholliskaupungin vieressä.

Kaupunkia valatessa ovat bombardierit avainasemassa. Piirityskoneet ovat myös suureksi avuksi, mutta ne ovat yleensä pääjoukon jäljessä hitautensa vuoksi. Kaupungin valtaaminen sujuu aiemmin kerrotulla tavalla: käytä ensin yksiköitä, joita vastaan puolustajat eivät voi taistella ja lopuksi jyrää vihollinen raskaalla ratsuväellä tai jalkaväellä. Ole kuitenkin varuillasi, sillä kaupungin puolustajat ovat usein vihollisen valiojoukkoja ja expected losses -ikkunaa kannattaa seurata tarkoin. Kun olet saanut vallattua kaupungin, jätä sinne yksi joukkue puolustamaan. Näin estät vihollisen yksittäistä harhailevaa joukkoa valtaamasta kaupunkia takaisin.



Pahin mahdollinen tilanne: omat joukot saartoivat kaupungin valloittamiseen osallistuneen kevyen jalkaväen yksikön. Vihollinen saa antautumisesta helpon voiton.



Keskellä oleva jousimies puolustaa neljää omaa yksikköä. Tässä tapauksessa vihollisen on lähes turha yrittää offensiivisiä.



Kokeneet jousimiehet (pistoolimiehet) alkavat olla hyviä hyökkäykseenkin. Tässä tapauksessa on kuitenkin varottava vihollisen vastaiskuja, koska joukolla ei ole puolustajaa.

Mikäli taistelun tarkoituksena on tuhotua tietty prosentti vihollisista, pyri siihen mahdollisimman nopeasti ja aggressiivisesti. Tässä pelissä ei herrasmiesääntöjä tunneta: lyö heikompiasi armotta. Mikäli et toimi näin, tekee tietokone saman ja pakottaa sinut puolustuskannalle. Vihollisten tuhoamistehtävässä pyri tuhoamaan peräntyvät viholliset heti, tai estä niiden parantuminen esimerkiksi lentävien yksiköiden avulla.

Tuhoamistehtävissä ovat raskaat joukot tarpeen: jalkaväki ja ratsuväki saavat aikaan huomattavia tappioita muiden joukkojen tukemina. Sky hunterit ja bombardierit estävät peräntyneitä joukkoja paranemasta, mikäli oma maajoukko ei pysty niitä tuhoamaan.

Toni Virta



16th Goblins (12)
Light Infantry

Peli Klinikka

Vinkkipalstalle on saapunut taas reilusti kirjoja, ja erityisesti sähköpostin määrä on kasvanut erittäin mukavasti. Joulu-kuusen alta löytyneitä pelilahjoista on varmasti tullut jo nautiskeltua monta pitkää yötä, joten mikset jatkaisi löytöjäsi muidenkin pelaajien kanssa? Myös ongelman painaessa voi postia edelleen heitellä osoitteeseen:

Pelit
Peliklinikka
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
e-mail: vinkit@pelit.fi

Tällä kertaa palkkion vaivoistaan saa nimimerkki hljAMM, joka jaksoi vastata monen kanssapelaajansa kysymyksiin. Kiitoksia kaikille auttajil-le.

Aces of the Deep

Miten pääsen hävittäjien ja muiden sukellusvenetuhoojien ohi helposti torpedoimaan kauppa-aluksia, tankkereita ja jopa tukialuksia? Aina kun havaitsen saattueen pääsen kylä niiden lähelle, mutta hävittäjät huomaavat minut ensin ja joudun sukeltamaan. Saattajien välttelyyn meneekin sitten sen verran aikaa, ettei torpedoita eikä aikaa riitä enää itse kuljetuksen tuhoamiseen.

Tomas Tuominen

Ohjaamasi aluksen nimi ei ole sukellusvene aivan turhan päiten. Kokeile lähestyä saattuetta sukelluksissa tai kiertää saattueen edelle ja jäää odottamaan oikeaa torpedointihetkeä. –ts

Afterlife

Paina pelin aikana pohjaan Alt Gr, Shift, 1, 3 ja 4 ja saat 10 miljoonaa rahaa. Älä kuitenkaan innostu liikaa, sillä voit joutua kuolontähden hyökkäyksen uhriksi.

Dennis Rodman

Albion

Mikä on oikea yhdistelmä aivan lopussa aluksessa olevaan huoneeseen, jonka lattialla on 4x4 valopaneeli?

Hermot meni

Aliens A Comic Book Adventure

Mitä pitää tehdä sen jälkeen, kun olen saanut murhatulta mieheltä sinisen CD-levyn? Tukikohdan hissiin ei pääse, koska siellä on jokin pieni rasittava robotti. Mitä tekee komentokeskuksesta saatavilla kiekkoilla,

joiden keskellä on vihreä viiva? Entä mitä pitää tehdä silloin, kun alienit syöksyvät ryhmän kimppuun ja peli loppuu?

Riku

Alienit ilmestyvät aina silloin tällöin ilman mitään näkyvää syytä, joten ainoa henkivakuutus on tallentaa peli usein. –ts

Alone In The Dark

Mitä miekkaillevalle hirviölle pitäisi tehdä? Entä onko huoneessa olevalla ämpärillä mitään käyttöä?

Tuntematon

Mitä pitää tehdä hiilihangolla ja mikä on oikea paikka lukea Dervis Mysteries?

Sakket

Shannara

Tuntematon (Pelit 9/96) "Which feeds upon the living" tarkoittaa mistelinok-saa, jonka saa napattua mukaan kääpiön asumuksen vieressä kasvavasta puusta.

Finaldey

Quest for Glory 4

Miten nuken saa kaapista? Olen vapauttanut Demovoin ja käynyt yöllä majatalossa, jossa Demovoi istui takan päällä. Olen käynyt linnassa puhumassa Tanyan kanssa nukesta.

Epätoivoinen

Spycraft: The Great Game

Nimeton, Jesse Pirhonen ja Itkevä polka Helsingistä (Pelit 8/96) Saat selville kuka PEGin varasti, kun katsot Dr. Cohenista otetun 24. päivän turvaku-

Koonnut: Tapio Salminen

van. Tee tyypistä mix&matchilla kuva, niin saat selville Wayne Allenin nimen. Nyt sinun pitää tutkia Cohenin ja naisen puheluita. Erittele naisen ääni ja saat selville Yingin nimen. Kansion alussa on osoite.

Kristian Mäenpää

PPP (Pelit 8/96) Erittele raitiovaunu, lentokone ja linnunlaulu. Nyt voit eristää ne kaupungit, jossa nuo esiintyvät (lintu esiintyy vain tietyllä alueella ja raitiovaunujakaan ei ole joka paikka- sa).

Kristian Mäenpää

Eteenpäin (Pelit 9/96) Oletko tutkinut konettasi tarkemmin, sillä sieltä löytynee Lontoossa olevan agentin nimi ja osoite?

Kristian Mäenpää

Time Gate

LT (Pelit 8/96) Et pääse pöllön ohi vaan sinun pitää kiertää se. Mene pöllön jälkeisestä huoneesta seuraavaan ja pudotaudu alas.

Kristian Mäenpää

Miten pääsen museon pihalle?

Kusessa

Ultima 3

Miten saan Exoduksen tuhottua, kun olen vihdoinkin löytänyt sen?

Marlock the Warlock

Ultima 5

Kun sinut heitetään tyrmään pääset ulos näin: Nuku kunnes kello on kymmenen päivällä tai yöllä. Silloin tulee mies myymään sinulle avaimia. Puhu hänen kanssaan ja ota avaimet, mutta miehen halutessa rahaa kiel-

täydy maksamasta. Nyt olet saanut nipun avaimia ilmaiseksi. Voit myös toistaa tämän tempun kunnes avain-varastosi on täynnä.

Marlock the Warlock

Ultima 7: The Black Gate

Bride with a prince (Pelit 9/96) Kun olet hoidellut Batlinin seuralaiset, sinun pitää asettaa kolmesta spherestä saadut pienemmät spheret Mustan Portin ympärillä olevien tolppien päälle. Sen jälkeen Mustaa Porttia pitää ampua Covesta saadulla Rydoym's Wandilla.

Rastlin

Rakenna Trinsicissä laatikoista portaat sepän pajan katolle ja kävele savupiipun taakse, niin pääset salaiseen paikkaan, josta löytyy superaseita ja taikapanssareita, sekä kaikki loitsut sisältävä taikakirja. Huoneessa on myös näkymätön laatikko, josta löytyy kaikki spheret. Seuraavassa huoneessa on kaikkea muuta tarpeellista.

exTraterrestrial COMBat

Serpent Isle

Avuttomat possut (Pelit 7/96) Monitorin vankilasta pääsee pois siirtelemällä turhat luurangot syrjään ja vääntämällä vipua, joka niiden alta löytyy. Jos vankila ei ole monitorin, etkä löydä vipuja, siellä pitäisi olla laatikko, joka on täynnä ikäviä piikkejä. Niitä käyttämällä kuolee, jonka jälkeen pääset Monk Islelle uudelleen-syntymään.

Ultima!

Broken Sword

Miten Irlannin kaivauksella olevan pääsin ohi pääsee?

Red Water

Yritä kävellä kaivaukselle johtaville portaille, niin pääsi puskee sinut kumoon. Klikkaa nopeasti vasemmalla olevaa metallirojua, niin juokset sen luokse ja nostat sen pääsin köyden päälle. Nyt otus jää jumiin ja voit kävellä rauhassa kaivauksen tikkailla. –ts

C&C: Covert Operations

Kun käynnistät pelin komennolla C&C FUNPARK ja aloitat uuden pelin, Kanen pitäisi tulla kertomaan Bonus-tehtävästä.

Inkkari

Death Rally

Kirjoita menussa:
draw: saat 1000 dollaria
drool: saat 500 000 dollaria
drive: saat 10 pistettä
drop: menetät 10 pistettä
Kirjoita pelissä:
drug: mushroom effect
drink: rocket fuel
drub: ei vahinkoa
dread: rajattomat ammuksiset
drag: rajattomat turbot

Tomi Hiltunen

Formula 1 Grand Prix 2

Parhaat viritykset kaikille radoille (numerot ovat vaihteita):

Rata	Etusiipi	Jarrut	Taka- siipi	1	2	3	4	5	6
Brazil	14	34.250	4	33	39	45	51	58	64
Pacific	14	33.875	10	26	32	37	43	50	58
San Marino	7	37.000	2	29	35	42	49	56	65
Monaco	20	37.500	18	28	35	42	48	54	59
Spain	11	37.500	10	25	32	39	46	53	60
Canada	10	35.000	6	27	34	41	47	54	62
France	17	40.000	9	24	30	36	42	51	59
Great Britain	12	40.000	8	25	31	38	45	52	60
Germany	4	37.750	1	28	36	44	52	59	66
Hungary	11	35.000	9	25	31	36	42	49	57
Belgium	11	41.000	7	29	35	41	47	53	62
Italy	10	40.250	2	28	34	42	49	56	64
Portugal	10	38.000	5	29	35	42	48	55	62
Europe	13	40.250	6	23	30	37	44	51	59
Japan	13	40.625	8	22	30	38	45	52	60
Australia	11	30.000	25	31	38	45	53	62	

Jede

Ratkaise Normality

Osa 2/2



Edellisessä lehdessä tunkeuduimme tv-talon tietokoneeseen korjaajan henkilökortilla. Nyt jatetaan eteenpäin.

Ordinary outpost

Aulassa puhu Normille ja kysy häneltä Research-tason koodia. Syötä se oikeanpuoleiseen keypadiin. Mene hissiin.

Puhu tiedemiehelle, ota skalpelli ja CD:t. Mene lasikoppiin ja katko potilaan siteet saksilla tai skalpellilla.

Mene ulos kopista. Mene ulos rikkoutuneesta ikkunasta. Ota tikkaat ja mene vinssiin avulla alas. Mene tehtaalte.

Pystyt tikkaat kontin viereen ja kiipeä kontin katolle. Ruuvaa ruuvimeisselillä vapauttaaksesi pienen rattaan vanhan koneen sisältä. Palaa Ordinary Outpostiin.

Mene jälleen Research-tasolle. Ota lasinsirpale maasta. Mene rikkoutuneesta ikkunasta sisälle huoneeseen. Ota lattialta tiskirätti ja pyyhi sillä sormenjalkeksi sammuttimesta. Yhdistä rattaat pöydällä olevaan laitteeseen. Laitteen käynnistyttyä työnnä maalinäyte, lennokki ja lelukoira silppuriin. Ota avaimet lasikaapist.

Mene jälleen tiedemiehen luo ja puhu hänelle potilaasta. Ota potilas (!) ja paina putkilon vieressä olevia

nappeja. Paina alaspäin osoitettavaa nuolta ja sen jälkeen punaista nappia. Laita potilas putkilon ja paina punaista nappia. Palaa aulaan.

Aulassa löydät oven vierestä vasemmalta irtonaisen laatan (pylvään takana). Kävele sen päälle. Suihkulähde käynnistyy. Puhu vastaanotto-Normille suihkulähteestä, ja hänelle tulee äkkiä tarve käydä vessassa. Katso Normin takaa vapautunutta seinää ja paina mieleesi koodi. Syötä koodi vasemmanpuoleiseen keypadiin.

Puhu Normille ja pyydä häneltä toista vankia. Kun vartija poistuu, paina isoa punaista nappulaa. Mene sisälle ja katso keskimmäistä putkea. Katso sen vieressä olevaa paneelia ja Saulia putkessa. Kun Paul ilmestyy paikalle, puhu hänelle. Hän määrää sinut elinikäiseen vankeuteen Mood Filterissä.

Sellissä

Ensimmäisessä sellissä istu penkille. Penkki hajoaa ja lattialta löytyy jälleen outo laite. Ota se sekä lasta ja jakoavain. Hetken kuluttua sinut imetään putkeen.

Toisessa sellissä istu jälleen penkille ja irrota jakoavaimella laite penkin jäännöksistä. Ota laudankappale ja denimkankaan palanen. Odota jälleen, että sinut imetään putkeen.

Kolmannessa sellissä istu penkille ja korjaa penkki laudalla. Käytä denimiä ruoantähteisiin kirjoittaaksesi viestin Saulille. Käytä viestiä lastaan ja työnnä viesti sen avulla vastakkaiseen selliin.

Olessasi putkessa katso Saulin viestiä vastakkaisessa putkessa. Odota kunnes palaat jälleen kolmanteen selliin. Avaa ruokahana jakoavaimella, saat aikaan tulvan.

Ota vessanpöntöstä laite. Odota jälleen matkaa putkessa. Päiset pakoon. Kerro Heatherille, että aiot jatkaa tehtävääsi.

Vanha voimalaitos

Mene sisälle TV-kauppaan. Katso pientä TV:tä, pyydä kaupantähtäältä kaukoäädintä. Kun hän poistuu varastoon, hiivi tiskin taakse ja ota avain, joka roikkuu tiskin takana. Avaa avaimella varaston ovi. Kaupantähtäjä on nyt loukussa. Ota pahvilaitikko maasta. Voit nyt kiivetä ylös ulakolle.

Ota laatikon takaa vasara ja hakkaa aukko rakoilevaan seinään. Mene sisälle aukosta.

Laitoksessa poimi lyhyt ja pitkä sähköjohto ja nallekarhu. Laita lyhyt johto virtapiiriin seinällä. Ota hehkulamppu ja liitä pitkä johto lampun kannasta virtapiiriin. Pudota nallekarhun silmät raha-aukkoon konsolissa. Paina konsolissa olevaa nappulaa. Paina virtapiiriin päällä olevaa nappulaa ja yritä paeta paikalta...

Dai

Ota vihreä muoviletku maasta. Mene Normien auton luokse. Liitä auton ilman sisääntulo ilmaventtiiliin muoviletkulla. Avaa auton takaovi.

Raketti

Mene MINT Malliin. Ota oven lähel-



tä tulitikkua. Sisältä ota lankut, ilotulite ja pala köyttä.

Palaa tehtaalte. Lautan saat rakennettua kahdesta tynnyristä ja voit ylittää joen. Raahaa kaasupullo kontista lautalle ja sitten vesille.

Stadion

Lue maasta löytyvä sanomalehti. Mene sisälle tunneliin. Takaasi, oven vierestä, löytyy valokatkaisin. Kytke valot pois. Vartijat pelkäävät pimeää...

Puhu ystävilleesi areenalla. Kysy heiltä mitä sinun pitäisi tehdä. Ota yönäkölasit. Palaa pimeään tunneliin ja laskeudu viemäreihin.

Viemäri

Mene tunnelissa niin pitkälle kuin pääset, ota tiili, ja käytä tiiltä seinässä olevaan koloon saadaksesi patterit. Laita patterit yönäkö-laseihisi. Pattereista loppuu tosin pian teho, mutta sillä ei ole väliä.

Käytä kitaraa rautaristikoon lähellä olinpaikkaasi (katsoessasi ristikköä Kent sanoo "They're not very sturdy"). Mene reistä läpi. Käänny oikeaan ja käytä kitaraa epäilyttävään seinään, tämä avaa reitin hissiin. Jatka matkaa ja käänny jälleen oikealle. Löydät jälleen epäilyttävän seinän. Riko seinä kitaralla ja ota metallivinski.

Etsi sininen access-kyllti. Käytä vinskiä siihen. Ovi laboratorioon avautuu nurkan takana.

Poista omiutuinen juliste ja kiipeä aukosta sisään. Ota kirves. Käytä kirvestä laatikkoon, joka putosi viereesi löytäessäsi vinssiin. Ota laatikosta puku. Palaa laboratorioon ja käytä pukua mikroaalto laitteeseen. Mene access-kylltin luokse, ota vinski. Avaa hissin ovi vinssillä ja astu hissiin. Sen jälkeen voit ihastella loppudemoa.

Joonas Linkola

Fade to Black

Olen toisessa maailmassa löytänyt professorin ja vienyt hänet teleportterille. Hän kommentoi minun viemään viruksen sisältävän kuution konehuoneeseen ja liittämään sen generaattoriin. Menen paikalle, mutta kuutiota ei voi laittaa mihinkään. Miten ja minne se siis pitää laittaa? Jos menen teleportterille ja yritän siirtyä, niin ääni kertoo siirtymisen olevan mahdotonta.

Brainless Professor

Nethack 3.21

Nethack 3.21:n suurin uutuus on grafiikka, mutta se on oletusarvoisesti kytketty pois päältä. Avaa pelihakemistossa oleva NETHACK.CNF joko Dosin EDIT-ohjelmalla tai Win95:n

Notepadilla, etsi rivi jossa lukee OPTIONS=video:autodetect ja poista kommentimerkki (#) sen alusta.

Nirvi

Gene Machine

Mistä saan välipalaa avaruusmatkaa varten?

Mike

Jagged Alliance: Deadly Games

Olen pelannut ilman vuororajaa. Olen seitsemännessä tehtävässä, jossa minun pitää löytää Anderson ilman sotaa. Ongelmani on, että en voi poistua (W), sillä peli valittaa aina kentällä vielä olevista vihollisista. En voi myöskään odottaa ajan

loppumista, koska minulla ei ole aikarajaa. Mikä olisi avuksi?

Dennis Stolt

Tapa sotilaita. Älä ota ohjeita niin kirjaimellisesti.

Master of Orion 2

Paina alt pohjaan ja kirjoita: MOOLA: Saat 1000 bc MENLO: Saat robominerit EINSTEIN: Kaikki teknologiat.

Kristian Mäenpää

Mechwarrior 2: Mercenaries

Paina Ctrl-alt-shift pohjaan ja kirjoita:

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY: Kuolemattomuus ISENFIREANDISEENRAIN:

Loppumattomat ammuksent ITSDABOOOMB: Kaikki tähtäimessä olevat itsetuhoutuvat

CRAZYSEXYCOOL: Loppumattomat jump jetit

INMYBEAUTIFULBALLOON: Saat jump jetit

LIKETHECOMSTARBABY: Pääset tehtävän läpi

ONTIMEEVERYTIME: Time compression nappi päälle/pois

BEHOLDMYGLORY: Vapaa moodi

UNDFLASHYFLASHY: Autogrouping, kaikki aseet laukeavat ensimmäisestä painalluksesta

WALKTHISWAY: Saa viholliset seuraamaan tähtäintäsi sinua kohti.

Kristian Mäenpää

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Mitä Kreetan raunioilla pitää tehdä? Olen ottanut maanmittauslaitteen ja löytänyt häntä- ja pää-patsaat.

I gotta go to the Bathroom

Aseta kiikari sarvipatsaan päälle ja tutkaile maastoa. Etsi tähtäimeen suurten kivisarvien vasen sarvi ja lo-peta kiikarointi (Indy kertoo näke-vänsä vasemman sarven). Keikauta välineet häntäpatsaan päälle ja tällä kertaa tarkenna näkymä oikean-puoleiseen sarveen. Kiikaroimasi lin-jojen leikkauspisteestä löydät laivan-kaarella kaivamalla Moonstonen. –ts

Jetstrike

Jos haluat salakoneen mene hakemisto-on /plane ja kopioi alienthi.spx jonkin koneen päälle (esimerkiksi copy alienthi.spx hornet.spx). Näin pääset lentämään oudolla ufolla. Aseiden tehoja voit muuttaa /data-hakemistossa weapons.dat-tiedostos-sa ja tactical nuken saat sieltä päälle.

Maverick

Myst

III (Pelit 9/96) Käy ensin tutkimassa koko saari. Sen jälkeen kirjaston kart-

tatauluun pitäisi ilmestyä tärkeiden paikkojen kuvat. Pyörittelemällä viivaa saat tornin pyörimään. Liikuta viiva päivämäärätuolin kohdalle ja mene kirjahyllyn takana olevalla hissillä ylös. Kiipeä tikkaat ylös ja löydät päivämääriä seinästä. Käytä samaa menetelmää muihinkin paikkoihin, joissa viiva muuttuu punaiseksi. Eräästä kirjaston kirjasta löydät tähtikuvioita, jotka sopivat kirjaston edessä olevissa pylväissä oleviin kuviin. Sitten vaan menet tuoliin, mutta muista sammuttaa valot.

Ratkaisemalla tämän arvoituksen saat laivan nousemaan ylös. Sytytettyäsi tulen kattilamökissä väännä pu-naista rattia niin, että paine nousee. Puu nousee jytinän alkaessa kuulua. Kun puu on pysähtynyt, laske paine, niin puu laskeutuu. Kiiruhda puulle ja odottele, kunnes puussa oleva hissi tulee kohdallasi. Nappia painelemalla pääset takaisin ylöspäin.

Vihaan Pettua & lahjaa

Tarrayzan (Pelit 10/96) Kellotornissa oleva laite pitää saada näyttämään numeroita 2, 2, 1. Vivut toimivat seuraavasti: Vetäisy oikeanpuolimmaisesta vivusta siirtää kahta päällimmäistä numeroa yhden askelen. Oikeanpuolimmaisesta vivun pito siirtää

ylintä numeroa yhdellä jokaista keskimmäisen numeron täyttävällä kierrosta kohden. Vetäisy vasemmanpuolimmaisesta vivusta siirtää kahta alimmaisesta numeroa yhden askelen. Vasemmanpuolimmaisesta vivun pito siirtää alimmaisesta numeroa yhdellä jokaista keskimmäisen numeron täyttävällä kierrosta kohden.

tp

Nethack

Mitä hakulla (pick-axe) tehdään, kun kauppiat kieltävät tulemastasi sen kanssa sisälle? Mitkä hirviöiden ruumiit antavat erikoisominaisuuksia?

Mikko Saaros

Voihan hakulla toki muutakin kaivaa kuin kauppojen seinä! Syö hirviöitä ja kokeile.

NHL 97

Kun luistelet aivan laidan vieressä ja lämää vastustajan siniviivalta, niin verkko heiluu todella useasti.

Niilo

Prisoner of Ice

Mitä pitää tehdä, kun olen ollut sellissä vankina ja kolkannut yhden vartijan tuolilla?

Jumissa jo jonkin aikaa

Quake

Tässä hauska vinkki tasoon e1m2: Kun kuljet hopea-avaimella avautuvasta ovesta, ammu kolme ogea (edellyttäen, että pelaat normaalia tai vaikeampaa vaikeustasoa) ja paina maassa olevaa laattaa. Juokse ilmestyvään teleporttiin. Kun olet ylhäällä, katsele alas ja odota. Näet ogren ja fiendin verisen taistelun, jossa moottorisaha käy samaa tahtia kuin fiendin kädet kauhuvat ogea. Voit aina lisätä jännitystä ampumalla voitolla olevaa örkkiiä.

Fiend fanit

Rayman

Rayman (Pelit 9/96) Sinun täytyy käyttää Tarrayzanilta saamaasi taikasementtä, joka käytettävissä Kasvaa hetkeksi kukaksi. Näin pääset tasolta toiselle.

Jarmo Holttinen

Terra Nova

Olen jumissa Terra Novan tehtäväsä 20. Minun pitäisi mennä puolustusrenkaan läpi herättämättä piiraitteja, mutta saan aina turpaani. Mitä minun pitää tehdä?

IoNik

Pulttaa haarniskaan kiinni sähkökenttää vaimentava vekotin ja liitä asejärjestelmiin muita haarniskoja paljastava systeemi. Sitten vain ammuskelet paljastinkuulia, käytät inf-rapunatähtäintä (näkee paremmin haarniskat) ja tutkit zoomilla maastoa. Valitse scout-haarniska. Tosi kovat jätkät ottavat raskaan taisteluhaarniskan ja kill 'em all -kiillon silmiinsä...

pm

Star Control 3

Mistä löytää clairconclarien kunin-gattaren? K'Tangit kertoivat, että se olisi Warp Station: Klashkogilla, mutta en tiedä mistä moisen löytää. Miten sitten pääsee tutkimaan Rainbow Worldeja? Minulla on doogien antama antimateriasäiliö ja oweilta saatu antimateriaimuri, mutta en vain pysty jostain syystä käyttämään niitä Rainbow Worldeilla. Exquivojen planeetalla on jokin laite, joka kiusaa pkunkeja, mutta en pääse planeetalle, koska tarvittaisiin "mieletön tutkijaryhmä". Mistä ja miten moisen saa?

Lisäksi haluaisin tietää, miten Ultroniin saa korjattua? Olen koonnut sen kasaan, mutta se ei vielääkään jostain syystä toimi. Ja löytyykö jostain daktaklakpakeja, joille voisi yrittää puhua jotain? Niiden alukset käyvät vain aina kimppuun.

Mister L

Star Trek: The Next Generation, A Final Unity

DalMon (Pelit 9/96) Allanonissa olevan Dronen saa sammutettua käyttäen Tricoderia.

Me 4ever

Flight of the Amazon Queen

Stuck (Pelit 8/96) Käärmeen saa pois tieltä soihdulla, jonka saa tehtyä luurangon kädestä ja muumion kääreestä. Siirrä prinssin hauta-arkku pois tieltä, ja mene sen takaa paljastuvaan käytävään. Jonkun matkaa samoil-tuasi saavut patsaan luokse. Ota patsaan kädessä oleva levy käsinuken avulla. Tämän jälkeen palaa paikkaan, jossa on jonkinlainen väkilyöräys-systeemi. Laita levy systeemiin, jonka jälkeen laita siihen vielä ilaani. Lopuksi pyöritä väkilyörää pesäpallomailalla-si, ja pääset eteenpäin. Ota hakku, ja palaa huoneeseen, jossa oli aukko seinässä. Piikiven saat lyömällä katosta roikkuvaa kiveä hakulla. Laita piikivi sytkäriin ja sytytä soitu. Myös seinän aukkoa saa isommaksi hakulla.

hijAMM

RV (Pelit 8/96) Käytä seinän vieressä olevia mallinukkeja. Animaation jälkeen kysy prinsessalta oven koodia. Nyt pääset eteenpäin.

hijAMM

Wanted help (Pelit 9/96) Laita naamio kahden patsaan välissä olevaan säteeseen, niin pääset niiden läpi hautahuoneen toiseen päähän. Käytä mahlaa pesimallaasi ja nouki sen avulla vihreä timantti.

HijAMM

Onnettomat (Pelit 9/96) Imuroi ensin lattia puhtaaksi mosaiikkihuoneessa. Tämän jälkeen vertaa lattialla olevia kuvioita seinällä oleviin. Seinällä olevista kuvioista yksi on sellainen, jota

ei lattialla ole. Paina sitä, ja seinäkuvio muuttuu. Nyt etsi uudesta seinäkuvioista se, jota lattialta ei löydy. Paina sitä, ja ovi aukeaa. Allashuoneessa pääsee poistumaan saarelta, kunhan olet saanut kristallikallon.

HijAMM

Syndicate Wars

Minulla on ongelmia Syndicate Warsin kahdeksannessa tehtävässä, jossa pitäisi käännättää (persuade) vihollisagentti omien puolelle. En kuitenkaan onnistu tehtävässä millään. Olen yrittänyt käännättää agenttia, mutta se suuntaa aina kohti autoaan ja lähtee lipettiin. Olen myös kokeillut tuhota ensin tyypin pakoauton ja vasta sen jälkeen yrittää käännättää agenttia. Mikään ei kuitenkaan toimi. Mikä avuksi?

Tarvis apu!

Agentit ja siviilit eivät suostu matkaan yhtä helposti kuin siviilit. Käännytä ensin mukaisesti mahdollisimman paljon siviileitä, pidä heidät hengissä ja mene isolla porukalla käännättämään agentteja. Nöyrytyvät kyllä ylivoiman edessä.

Miten tehtävistä voi saada rahaa muuten kuin tavaroiden keräämisellä? Olen koettanut olla ampumatta siviilejä tai poliiseja ja toimia nopeasti, mutta mikään ei ole auttanut.

Mika Kantonen

Räjätty pankit ja kerää rahaskut raunioista.

Dark Sun 2: Wake of the Ravager

100 vuotta kovaa työtä (Pelit 9/96) Tapettuasi kaivosmiehiä murhanneet miekkoset sinun täytyy mennä vipuja säätelemällä kaikkein alimpaan kerrokseen. Siellä olevan huoneen pohjoisseinällä oleva salaovi on nyt auki.

Rastlin

Warcraft 2

KK (Pelit 9/96) Tehtävänäsi on tuhota örkkien kylä. Rakenna itsellesi kunnan laivasto (noin kahdeksan hävittäjää), joilla saat helposti tuhottua vastustajasi laivat. Tämän jälkeen tuhoa örkkien satama sekä kaikki rakennukset ja yksiköt, joihin hävittäjilläsi yllät ampua. Lopuksi vain siirrä sotilaasi ja jousimiehesi transportereilla örkkien kylään ja nitistät kaiken vastarinnan. Nyt ei olekaan muuta jäljellä kuin rakennusten tuhoaminen. Kannattaa aloittaa parakeista.

hijAMM

Ultima Underworld 2

Theme (Pelit 8/96) Wisp löytyy sinisen kuuportin takaa (wisp on se lentävä kasa valoja). Taika-akatemian kuuportin takaa ei löydy mitään ratkaisua kannalta oleellista (FLAM- ja VAS-riimut kylläkin), mutta ovi aukeaa helposti esimerkiksi open-loitsulla. En itsekään keksinyt mitään Brix tahtoo, mutta mitään ikinä tyyppi haluaakaan, se ei ole ratkaisun kannalta oleellista.

Ultima VIII

Maagiset aseet löytyvät seuraavista paikoista:

1. Korghin's Fang (tikari): Mythanin talon eräästä alakerran huoneesta.

2. Deceiver (kirves): Stone Covesta. Mene etelään ja katsele paikka, jossa on nousevia ja laskeutuvia kiviä vedessä. Hypi niitä pitkin kunnes saavut saarekkeelle, jossa kävelee luuranko. Kirves on samalla saarella.

3. Slayer (nuija): Mene itään Te-nebraesta ja etsi siellä hökkeli, jossa on luuranko ja oranssi jalokivi lattialla. Kävele jalokiven kohdalle ja ihmettele. Alhaalla lue Readme-kirja ja etsi lisää samanlaisia. Löydät avaimen nuijan huoneeseen huoneesta, jossa on pesantteja ja peikko. Avaa nuijahuoneen ovi avaimella, ota nuija ja kävele alemmasta ovesta ulos.

4. Scimitar of Khumash-Gor (käyräsapeli): Kun olet löytänyt Khumash-Gorin haudan, mene sinne, tuhoa haamu ja ota siltä tippunut ase.

5. Blade of striking (miekka): Malchirin (pääsorcerer) huoneen arkusta.

6. Protector (miekka): Theurgistien luolastosta tiilimökistä. Käytä Mythranin ovenpaljastusloitsua päästaksesi sisälle.

7. Flame sting (sapeli): Ehdottomasti paras tai ainakin näyttäväin taika-ase löytyy sorcererien luolastosta (eli se luolasto, josta pitää etsiä neljä symbolia Flam porhaarasta).

8. Hammer of strength (moukari): Plateaun pohjoisosan luolassa olevasta arkusta.

Huomaa, että maagisilla aseilla on se etu, että niillä pystyy tappamaan haamuja, eivätkä ne paina lähes mitään. Tavallisia aseita ei kannata ostaa sepältä, sillä ne maksavat maltaita. Etsi niitä ennemminkin taloista, luolista ja muista hökkeleistä. Saat asearsenaalia roimasti kun menet Carthax-järveltä vasemmalle ja etsit peikon luolan. Siellä olevilla raadoilla on paljon aseita sekä panssareita.

Taiottuja panssareita saat näistä paikoista:

1. Taiottu kypärä löytyy sorcererien luolastosta, kuten myös taiottu kilpi.

2. Taiottu panssaripaita löytyy necromancerien luolastosta. Opittuasi withstand deathiin löytyy läheltä koroke, jonka päällä panssari on. Samanlainen löytyy eräästä katakombien arkusta.

3. Hiukan heikompi panssaripaita löytyy näin: Kuuntele Orlokin haamusatu ja mene puhumaan pohjoisessa asuvan Corinthin kanssa. Kysele haamusta ja puhu sen jälkeen Corinthin miehen, Gwillimin kanssa. Tämä kertoo haamun olinpaikan. Avaimen sinne saat, kun puhut lännessä asuvan Kilandran kanssa ja menet hautausmaalle. Etsi Elainen hauta (vasemmalla päin). Elainen haamu an-



taa avaimen, joka käy panssaripaitahaamun luolassa olevaan oveen. Panssarin saat otettua vain Aerial servantilla.

4. Taiottut jalkasuojukset löytyvät ainakin ylemmistä katakombeista sen jälkeen kun olet käynyt Lithosin luona. Sellaiset saat myös sorcererien hallista.

5. Taiottut käsisuojat saat ainakin Malchirin ruumiista, jos tapat hänet. Sellaiset saat myös Carthax-järven peikon luota.

Taikapanssaritkaan eivät paina kuin yksikön verran. Tavallisia panssareita ei ole jaossa yhtä paljon kuin aseita, mutta löydät ensinmainittuja helposti vartiomökeistä linnan kummallakin puolelta.

Mynthranin kiskurihintojen takia myös rahaa on pakko saada PALJON:

1. Jos tunnet itsesi varkaaksi, katso joka talosta joka kaappi, komero jne. Jos rahaa ei tunnu löytyvän, katso vaatteiden ja muitten esineitten alle. Esineitä tai rahaa ei kannata varastella sepän pajassa tai sorcererien asuntoissa.

2. Jos talossa on lukittuja ovia, eikä aivainta tunnu löytyvän, katso KAIKKIEN liikuteltavien esineiden alle ja äkkiäpä tuntuvat taas ovet aukeavan. Voit löytää jotain muutakin kiinnostavaa tällä menetelmällä.

3. Salkindin talossa on paljon rahaa, jota löytyy, kunhan ottaa makuuhuoneesta pyyhkeen alta avaimen ja kirjoitushuoneen (se isoin huone) yhden vaasin alta avaimen. Käännä vipua makuuhuoneesta ja mene nyt huoneeseen, johon vielä äsken et päässyt. Avaa ovi ja arku avaimilla.

4. Kun olet menossa tapaamaan zealaisten jumalia katso jokaiseen arkkuun, jotka näet matkalla. Yhdessä niistä on yli 200 kolikkoa.

5. Löydät rahaa myös Mynthranin samasta huoneesta kuin Korghin's Fangin.

7. Myös jalokivet kannattaa ottaa talteen ja myydä ne Rhianin kauppaan, kun tämä sattuu olemaan paikalla.

8. Jos olet hummannut kaikki rahasi, etkä löydä lisää, voit käyttää vie-

lä yhtä rauhakkaista keinoa: Tapa peikko, muuttuja, luuranko tai haamu. Ota rahat ja poistu paikalta. Tule hetken päästä takaisin ja rahanlähde on taas paikalla.

Muita pieniä vinkkejä:

1. Kehittäaksesi voimiasi ja ketteryyttäsi melko turvallisesti hanki kunnan ase ja panssareita. Mene etsimään zombeja ja piekse niitä päihin. Voit treenata itseäsi myös Darionia vastaan tämän ollessa kotonaan treejana, mutta se maksaa.

2. Jos et pääse rikkaitten kaupunginosan pariin asuntoon ovesta, niin yritä katon kautta. Portaita pitkin pääset sisälle.

3. Pidä aina mukana makuupussia, sillä jos pääset puolikuolleena pakenemaan taistelusta, voit ottaa sopivassa paikassa nokoset ja heräät täyssissä voimissa.

4. Ylemmissä katakombeissa kannattaa kulkea seinänvieriä pitkin, sillä joillain paikoilla lattia voi pettää.

5. On kannattavaa pitää avaimia avainrenkaassa, jolloin ne eivät paina mitään. (Avainrenkas painaa yhden yksikön verran).

6. Jos haluat pitää reppusi hyvässä järjestyksessä, hanki muutama nahkapussi ja laita tavarasi niihin.

Jaakko Seppälä



Mors Gotha ilmestyy vasta aivan pelin lopussa, kun kaikki muu on tehty (eli kaikki pienet blackrockit on liitetty isoon, voimallinjat on poistettu, sinulla on torvi ja olet hengen vaikutuksen alaisena).

Kun olet hoidellut väliaikaisesti Gothan ja hakenut taikakirjan hänen huoneestaan, palaa Britanniaan. Vie kirja Nystulille. Vastaa kysymyksiin seuraavasti: Ensimmäiseen "throne room", toiseen "at four". Nyt Mors Gotha yrittää viimeistä epätoivoista hyökkäystä, joten päästä raukka päiviltä. Sitten vain menet valtaistuinsaliin ja juttelet Nystulille.

hljAMM

Advanced Tactical Fighters

Paina päävalikossa pohjaan oikeanpuoleiset Alt, Shift ja Ctrl, niin voit editoida mitä tehtävää haluat, ja voit lentää millä koneella tahansa.

Jede

Virtua Fighter PC

Kun ruutuun tulee press start -merkki, paina 12 kertaa ylöspäin ja tämän jälkeen enteriä. Mene options-valikkoon, niin sinun pitäisi kuulla jokin

ääni. Paina nyt alaspäin, kunnes saat esiin piilotetun valikon.

Anders Grönholm

Wizardry 7

Pelissä voi uida loputtomasti, kunhan sinulla on vain yksi taikomaan pystyvä ryhmän jäsen. Lähde uimaan ja odota, että stamina on yhdessä pikselissä. Sitten loitsi joku taika, niin rupeat nukkumaan. Näin pääset vaikka valtameren toiselle puolelle.

Zhaman

Mistä löytyvät Rattkin rauniot? Entä miten pääsen Monkhamarassa kaivon, joka kysyy jotain kysymystä. Miten H'jennan T'rangin voi tappaa pommilla?

Yozarian

Z

Miten 11. kentän pääsee läpi?

Tuntematon

Entomorph

Olen juuttunut Phoroksen saaren koillisnurkassa olevaan mehiläispesään. En selviä logiikkatestistä, jossa kysellään Dowidin murhaajaa. Kuinka siis tappoi hänet ja miten todistan kantani? Entä miten saan tuhot-



Worms

Jos kentässä on joku luola, johon on vain yksi tie, teleporttaa sinne mato, ja kasaa rautapalkkeja sen ympärille. Mato pysyy turvassa loppuun asti, jos muistat vain uusia tämän suojan vuorollasi.

Jos jossain kohdassa on monta matoa vierekkäin, tusautu sinne ilmahyökkäys. Jos joku mato on reunalla ja olet sen vieressä, älä tönäise matoa, jollei se ole tippumassa laavaan, vaan lyö sitä. Lammasta kannattaa käyttää, jos joku mato on eksynyt kuoppaan. Banaanipommit ovat myöskin käteviä. Minigunilla ei kannata tühjätä kauaksi, vaan ampua vain lähellä olevia matoja. Älä ammu dynamiittia, jos et pääse nopeasti karkuun. Kamikaze-madot kannattaa unohtaa. Älä ikinä tele-

porttaudu toisen vihollismadon viereen, sillä hänellä on vuoro ennen sinua.

Ninjaköysi on todella hyödyllinen, koska sillä pääsee korkealle. Kun roikut köydessä, heilauta itseäsi lyhyellä köydellä, ja kun olet sopivassa kohdassa, päästä nopeasti lisää köyttä, niin lennät pitkälle. Myös benji-hyppy ovat hyödyllisiä tiputtautuessasi. Käsikranaatteja kannattaa heitellä vain, kun banaanipommeja ei ole. Kun kävelet haulikko kädessä miinaan, sinun vuorosi ei lopu ollenkaan, ja voit rauhallisesti hoitaa muut vastustajat.

Kun kirjoitat valikkoruudussa BAABAA tai TOTAL WORMANGE, saat asetäydennystä.

Mr. Player

tua muurahaispesässä olevat elimet (jotka esimerkiksi ruiskuttavat hormoneita sankarin päälle)? Ne kun heräävät aina uudelleen henkiin. Mitä teen hunajapurkillä?

Jussi Vuoriniemeltä

Olen jumissa kohdassa, jossa lähes kaikki kapinalliset ovat kuolleita ja molemmat kapinallisten tukikohdistat on tuhottu. Maanalaisessa paikassa, jossa on kaksi pikkutyttöä, parantaja kommentaa minut laskemaan orkidean Zeenenan haudalle, mutta se ei onnistu. Kolmelle muulle haudalle Zeenenan haudan vierellä kyllä pystyy laittamaan orkidean, muttei itse Zeenenan haudalle. Mitä teen väärin?

Commander SchweinHund

Terminator: Future Shock

Miten selviä tasosta, jossa pitää noutaa dataa tietokoneilta? Olen löytänyt kaikki tietokoneet ja tuhonnut voimalliset, mutta en löydä viemäriä. Missä se siis on?

T-600

Bad Mojo

Miten saan tiputettua ruokailuvälineet keittiön lähemyllyyn? Entä miten vessan palohälyttimen saa metelöimään?

K.S

Ruokailuvälineiden tiputtamiseen tarvitset hellan rasvavanojen saarta-

maksi jääneen mehiläisen apua. Sen luokse pääset, kun ylität rasvat kahvaa pitkin. Sitten vain taivallat mehiläinen mukanasi aivan epätasapainossa keikkuvan lusikan kärjelle.

Palohälyttimen saat ulvomaan työntämällä pisuaarin päälle jääneen tupakan alas lattialle, jolloin se sytyttää tulipalon. Tämä onnistuu kuitenkin vasta aivan pelin lopussa. -ts

Gabriel Knight

Mitä pitää kirjoittaa kuudentena päivänä kryptan seinään? Entä miten voin jäljittää Dr. Jonesia suolla?

Apua tarvitseva

Oikea teksti kryptan seinään on: dj conclave tonight bring sekey madoule. Kirjoita se ensin ja mene vasta sen jälkeen voodoo-kauppaan, jossa laita jäljitin arkun sisälle. Nyt pystyt seuraamaan Dr. Jonesia, sillä tällä kertaa hän on ottanut arkun mukaansa rituaaliin. -ts

Theme Park

Aluksi kannattaa rakentaa puistoon oven lähelle hieno laite (hienoin minkä saa), ja jättää tila oven eteen ranski- ja kokiskioskeille, sillä kaikki, jotka tulevat huvipuistoon ovat nälkäisiä ja janoisia. Älä ikinä rakenna haisevaa WC:tä kioskin viereen, sillä silloin jäävät eväät leväälle.

Avaa huvipuisto heti, jotta asiakkaat pääsevät jo rakennusvaiheessa sisälle, saat rahaa. Lippujen hinnat kannattaa pitää aluksi neljässä- tai viidessäkymppissä, mutta myöhem-



min hinnat voi nostaa pariin sataseen. Aluksi huoltomiehiä kannattaa palkata pari, ja joku kannattaa määrätä siivoamaan erityisesti vessojen lähistöltä. Pisimpien jonojen viereen kannattaa laittaa viihdyttäjiä ja mekaanikkoja.

Mekaanikkoja kannattaa laittaa alussa yksi per kaksi härveliä, ja kun asukkaat lisääntyvät, yksi per härveli. Portin luo laita viihdyttäjiä ja puita, asiakkaat näkevät heti puiston siisteyden. Ankanammunta (tai joku muu sen tapainen) kannattaa laittaa sopin ulkopuolelle, sillä se mahtuu sinne juuri ja juuri. Myös laite nimeltä Flight Sim kannattaa ahtaa portin ulkopuolelle.

Jos huvipuistoosi tulee häirikköjä, palkkaa nopeasti pari vartijaa. Vartijat ovat myös käteviä opastamaan ihmisiä.

Kun teet laitteita, käytä ”ympyräsystemiä”, eli rakenna laitteen ympäri jonotuspolku, niin matka on sopivan pitkä ja tilaa säästyy. Jos saat uusia laitteita, pura portin läheisyydestä joku laite, ja laita uusi sen tilalle. Älä toista äskeistä neuvoa liian usein, sillä se tulee kalliiksi. Jos rakennat laitteesi huonoon kohtaan, ota se pois kuukauden sisällä, näin saat rahat takaisin. Seuraa laitteitasi ainakin joka vuosi kerran kutakin, sillä laitteen tila saattaa huonontua arvaamattomasti.

Myös neuvojaa kannattaa katsoa, sillä joku laite voi poistua yleisön suosiota. Jos sinulla on joku hieno laite (vuoristorata, kummitustalo, korkkiruuvi), jossa ei käy asiakkaita, tee sinne erilaisista laitteista ketju. Ketjun voit tehdä myös nuolista tai tien viitoista.

Etua saat kirjoitettua nicknameiksi HORZA, ja painamalla ruudussa ctrl+z, alt+z ja sift+z saat laitteita, kauppoja ja vessoja sekä puita. C:llä saat rahaa, ctrl+l, ctrl+j, ctrl+k ja b:stä tapahtuu muuta mielenkiintoista.

Mr. player

Jagged Alliance II: Deadly Games:

Kirjoita käynnistysvaiheessa ”Jagged ammunition”, saat loppumattomat ammuksat kaikkiin aseisiin paitsi kraanainheittimeen.

Kun kirjoitat pelin aikana ”dies”, pääset sektorin heti läpi.

WISSYWESI

Seek and Destroy

Jos sinulla on helikopteri käytössä, pitkät matkat kannattaa lentää streiffaamalla, ei sivuttain. Se on nopeampaa kuin suoraan lentäminen.

Tankin torni kannattaa kääntää 90 asteen kulmaan tankkiin nähden, ajaa jonkun vastustajan ympärillä, ei kohti, ja tulittaa. Kannattaa ensin tuhota puolustukset (tykit ja tankit yms.) raketeilla ja sitten posautella rauhassa rakennuksia konekiväärillä.

Jos bensa on loppumaisillaan, ota suunta kohti tukikohtaa. Tai tuhoa rakennuksia, jos vaikka löytäisit F:n. Tankilla voi ajaa äijien päältä. (Terveisiiä Dune kakkoselle!)

Whizzer

Red Alert

Pari vinkkiä liittoutuneille. Apachet tuhoavat IT-ohjuslaukaisimen, mutta taas se nousee! Mikä avuksi? Kun vakooja menee maleksimaan rakennuspaikan päälle, ei tietokone enää pystykään rakentamaan sitä.

Ydinohjukset tuhoavat maailman? Kun ohjukset ovat lähteneet, pyri kontrollikeskuksessa kohti etelää. Jos saat vaikka vakoojan konehalliin, avuksesi ilmestyy Tanya ja sinulla on jopa sensiti.

Kaksi suosittua chronosphere-tempua: 1) risteilijän siirtäminen vihollistukikohdan viereen. 2) Tanya HOLDiin, parakki HOLDiin, sitten siirtään MCV keskelle vihollistukikohtaa, rakennetaan tuotantokeskus, vapautetaan parakki, tehdään siitä primary ja sitten rakennetaan Tanya. Ja niin paljon kaikkea muuta kuin ehtii.

Nnirvi

Harvester

Huijauskoodeja pelin tappeluosuuksiin.

NICK: palauttaa terveyden.

MURDERER: antaa tärkeimmät aseet.

SON OF SAM: antaa hyödyllisiä esineitä

BRUCE: voittamattomuus.

DUSTIN: hyppää Lodgen tasolle 1.

BOSTON STRANGLER: hyppää Lodgen tasolle 2.

HELTER SKELTER: hyppää Lodgen tasolle 3.

CHARLES MANSON: hyppää Lodgen tason 3 loppuun.

Nnirvi

Screamer 2

Koodit ovat

MRTRK

TACAR

TBCAR

TCCAR

TDCAR

CHMPA

Näillä saa kaikki 7 rataa sekä bonusautot 1 per tiimi ja pitäisipä pääsy kaikkiin championeihinkin auea.

iod

Monster Truck Madness

Miksi ohjastaa autoa, kun koodilla TRES voi ohjastaa autoja syövää hirmuliskoaa? Ctrl-3:lla tomintaa voi ihailia kinemaattisesti.

Nnirvi

War Wind

Paina enter ja !the sun also rises poistaa Fog of Warin, !golden boy antaa 5000 raaka-ainetta.

Nnirvi

Fable

1. Frozen Lake

Juteltuasi kylänvanhimman kanssa saat häneltä medaljongin. Tämän jälkeen suunnistat kulkusi sillalle, jonka luona tapaavat metsästäjän. Juteltuasi niitä näitä metsästäjän kanssa ylität joen kiviä pitkin. Kävele Weldon talolle ja kukista haamu medaljongilla.

Talon sisältä näpistät pussillisen linnunsiemeniä. Seuraavaksi talon kellariin, josta otat köyden ja patsaan. Järven luona tutki laivan tuolia ja sieltä pölähtää esiin Simbeline. Juteltuasi Simbelinen kanssa saat häneltä ”spirit of simbelinen”.

Jatka matkaasi metsän reunaan ja tullimaksua vaativalle miehelle annat patsaan. Patsaiden luona ota maassa lojuva kilpi ja jatka matkaasi ison puun luokse. Puun luona juttele Drimmin kanssa ja huokuttele linnun kuvatus pesästään linnunsiemenillä. Nappaa pesästä kaulakoru.

Palaa hyvinpukeutuneen miehen luokse ja anna kaulakoru hänelle ja saat vastalahjaksi hansikkaat. Palaa ison puun luokse ja tutki kantoa ja löydät vivun, josta nykäisemällä iso puu avautuu. Mene puun sisään, vedä hanskat käteen ja ota sininen hedelmä. Ota myöskin ruumiilta sormus.

Nyt suunnistat risteykseen, jossa roistot hyökkäävät kimppuusi. Ehdota roistoille rahan sijasta arvotavaraa ja anna sormus rospöälikölle, jolloin hän pääsee autuaampaan ala-

maailmaan. Ota ruumiilta veitsi ja huivi. Mene pusikossa olevalle polulle ja saavut luolan luokse.

Piiloudu pusikkoon ja odota luolamiehen katoavan. Luolamiehen mentyä mene pienestä aukosta sisään. Luolamiehen lukuallista tutki hänen tyynyään ja löydät avaimen. Avaa arkku avaimella ja ota arkusta pullo. Poistu luolasta samaa tietä kuin tulitkin. Seuraavaksi suunnista kaivolle.

Sido köysi kaivon yläpuolelle ja laskeudu köyden avulla kaivoon. Alhaalla kaivossa käytä ”orbia” saadaksesi valoa pimeyteen. Tutki maassa olevaa kasaa ja korjaa taulun pala talteen. Mene tunneliin ja tutki myös siellä maassa olevaa kasaa ja ota taulun pala. Yhdistä palaset. Palaa laivan luokse ja tutki laivan tuolia. Juttele Simbelinen kanssa ja palauta ”orb”.

Nyt suuntaat kulun kohti Ravinea. Ravinelle päästäsi käytä kivitaulua, niin saat aikaan kummiä. Kävele Ravinen huipulle, josta löydät jäätyneen ruumiin. Tutki ruumista ja löydät tulitikun. Seuraavaksi linnaan. Linnan portilla vastaan kävelee Ice Giant, jota hieman uhkaillet. Heitä jättäi öljypullolla ja tuikkaa tulitikku perään ja voila. Sisällä linnassa kiillota kilpeä huivilla ja käytä kilpeä, niin pääset tultasyöksevän patsaan ohitse. Ota jalokivi ja anna sininen hedelmä linnulle.

Mika Juuso



k Peli klinikka

Syndicate Wars

Syndicate Warsin aseita ja muita tarvikkeita:

Uzi. Syndicate Warsin perusase. Ei riitä paljon muuhun kuin siviilien teurastukseen.

Minigun. Toinen Syndicatesta tuttu työkalu. Tällä jo tekeekin jotain, mutta ensimmäisten tehtävien jälkeen tarvitaan järeämpää kalustoa.

Electron Mace. Salamaruoska sylkee voimakkaita sähköiskuja. Tehokas kohtalaisen läheltä ja syö vähän energiaa.

Pulse Laser. Peruslaseri. Voi joko ampua sarjatulaa tai nappia pohjassa pitämällä laukaista tehokkaamman purkauksen.

Plasma Lance. Plasmatykki tuhoaa sekä elävät että kuolleet pitkän matkan päästä.

Launcher. Raketinheitin ampuu lämpöhakuisen ohjuksen, joka osuessaan kylvää ympärilleen pienempiä kranaatteja.

Nuclear Grenade. Ydinkranaatti

on taatusti tehokkain yksittäinen ase. Tuhoaa korttelin kokoiselta alueelta kaiken.

Persuadertron. Suostuttelijalla taivutellaan siviileitä ja myöhemmin myös vastustajia omalle puolelle.

Flamer. Tuttu ja turvallinen kärkevännin toimii talossa ja puutarhassa.

Disrupter. Vastasuostuttelija. Kääntää kerran vihollisen puolelle taivutellut ihmiset takaisin ruotuun.

Psycho Gas. Psykokaasua hengittäneet saavat hillittömiä raivareita. Erinomainen mielenosoitusten ja kansalaistottelemattomuuden tehostaja.

Knockout Gas. Tainnutuskaasu. Leviää tehokkaasti, mutta vaikutus ei kestä pitkään.

Ion Mine. Sopii mainiosti ajoneuvojen pysäytykseen. Aseta tielle, katso kun ajoneuvo yrsähtää atomeiksi ja lämmittele käsiä hiilloksessa.

High Explosive. Perusräjähde. Tuhoaa takuuvarmasti vähintään rakennuksen ja monesti useamman.

Long Range Rifle. Tarkk'ampujan



työkalu. Hidas tulinopeus, mutta osuu kaukaa ja erittäin tehokkaasti.

Satellite Rain. Radiolähettimellä pyydetessä kiertoradalla olevat satelliitit kylvävät kutsupaikalle järjetömän määrän plasmaräjähdyksiä. Todellinen "instant holocaust". Paras juosta lujaa.

Graviton Gun. Hidas tulinopeus, mutta rikkoo kohteensa molekyyli-rakenteen. Tappaa hetkessä.

Razor Wire. Titaniumista valmistettua piikkilankaa on vaikea nähdä paljaalla silmällä, mutta läpi käveltäessä voi heittää hyvästit nilkoille ja jalkaterille.

Persuadertron II. Tehokkaampi suostuttelija, joka tehoaa myös kirkokansaansa.

Stasis Field. Kentän sisällä aika lä-

hes pysähtyy, tehden ansaan jääneistä puolustuskyvyttömiä.

Chromotap. Imee raatoihin jääneen energian käyttäjänsä.

Displacertron. Aikamatkustusta napin painalluksella. Käyttäjä katoaa ja ilmestyy hetken päästä aivan muualla.

Cerberus IFF. Robottitykki, jonka voi jättää taktisesti sopivaan paikkaan. Sylkee lasereilla kaikkea epäilyttävää.

Medikit. Ensiapulaukku.

Automedikit. Ensiapulaukku, joka parantaa kantajansa automaattisesti.

Trigger Wire. Kuten Razor Wire, mutta lisää räjähdyskykyä.

Clone Shield. Muuttaa käyttäjänsä tavallisen siviilin näköiseksi.

Kaj Laaksonen

te spex

Kaj Laaksonen

Välkkyvä kuva

Monitorini värisee SVGA:ta käyttävissä peleissä. Monitori on Hyundai 15 Pro ja näyttöohjain Diamond Stealth 64 2 Mt. Mitä asialle voisi tehdä?

Sokeako pian

Vika ei ole monitorissa, vaan siinä ettet ole määritellyt näyttöohjaimelle virkistystaajuuksia. Mitä pienempi virkistystaajuus on, sitä paremmin kuva välkky.

Näyttöohjaimesi mukana pitäisi tulla ajurit virkistystaajuuden säätöön sekä Windows 95:ssä että Dosissa. Etsi vielä monitorisi käyttöohje ja tarkista, kuinka suuria virkistystaajuuksia se kestää. Suurempi virkistystaajuus on aina parempi, mutta käytännössä 70-75 Hz on se alue, jonka yli menevillä taajuuksilla silmää ei enää erota välkkyä. Vähänkään uudemmat monitorit kestävät 75 Hz taajuuden helposti.

Mitä tarkoittavat SX ja DX?

Kun laitevaatimuksissa lukee 486/66, 8 Mt tai 486DX2 66 MHz,

niin toimiiko peli 486SX2 66 MHz - prosessorilla varustetulla koneella, jossa on 20 Mt RAM-muistia?

Haluaisin pelata

Tavallisissa 486-prosessorissa, eli DX-kirjaimilla merkityssä on sisäänrakennettu matematiikkaprosessori eli FPU. SX-kirjaimilla varustetut prosessorit ovat muuten täysin samoja kuin yhtä nopeat DX-prosessorit, mutta niistä puuttuu matematiikkaprosessori. Vanhemmissa peleissä ei käytetty liukulukulaskuja, joten matikkaprossua ei käytetty. Uudemmissa ja varsinkin kolmiulotteisissa peleissä matikkaprossua on alettu käyttää yleisemmin. Paria poikkeusta lukuunottamatta vähänkin vanhemmat pelit toimivat aivan yhtä hyvin DX- ja SX-prosessoreilla.

Päivitellään

Koneeni on IBM Aptiva 486DX2 66 MHz.

1. Olen päivittämässä Aptivaani 486DX4 120 MHz -prosessorilla. Riittääkö pelkkä prosessorin vaihto? Jos ei, niin mitä muuta pitää vaihtaa?

2. Voiko prosessorin vaihtaa kotikonstein?

3. Aion myös lisätä muistia kuuteentoista megatavuun. Voiko muistit asentaa itse ja jos voi niin miten?

4. Ottaako koneeni uuden prosessorin ja muistit automaattisesti käyttöönsä vai pitääkö itse muuttaa asetuksia?

Markus -81

1. Riippuu täysin koneesta. Mainitsemäsi 486DX4 120 MHz -prosessori käyttää 3,3 V käyttöjännitettä, joka vaatii emolevyn, jossa on sama käyttöjännite ja sopiva prosessorin kanta. Koneessasi oleva 486DX2 66 MHz -prosessori käyttää luultavasti 5 V käyttöjännitettä ja erilaista prosessorin kanta, joten luultavasti pelkkä prosessorin vaihto ei onnistu. Ylipääntään kannattaa ottaa selville koneen myyjältä millaiset päivitykset ovat mahdollisia.

2. Jälleen riippuu täysin koneesta. Periaatteessa voi, mutta mitään aloittelijan puuhaa prosessorin vaihto ei välttämättä ole.

3. Katso edellinen vastaus. Kyllä voi, mutta jälleen on tiedettävä millaisia muistipalikoita koneessa on ennuudestaan ja millaiset muistit koneeseen sopivat.

4. Tämänkin on täysin konekohtaista. Yleensä joudut joko siirtelemään emolevyltä olevia hyppylankoja tai asettamaan uudet tiedot koneen BIOS-asetuksista.

Koneen päivitys on sen verran perustavaa laatua oleva toimenpide, ettei siihen pidä ryhtyä hatarin tiedoin. Ei kannata säästää väärissä paikoissa,

vaan antaa ammattilaisen hoitaa päivitys, jos on vähänkään epävarma omista taidoista. Tässä tapauksessa kysymyksessä on kallis merkkimikro, jollaisen päivitys on useimmiten vielä tavallista hankalampaa, eikä käyttäjään taida olla ihan perillä koneensa tekniikasta. Ammattilaisen työ maksaa, mutta silloin myös saa huoltotakuun ja voi olla yleensä varma, että päivitys on suoritettu oikein ja että kone itse asiassa nopeutuu päivityksen jälkeen. Ammattimieheksi ei lasketa naapurin Villeä.

Mikä Windows nettiin?

Pitääkö käyttöjärjestelmän olla Windows 95 vai Windows 3.11, jos aikoo käyttää Internetiä?

Pentium

Molemmat käyvät, mutta Windows 95:ssä Internetiä varten tarvittava TCP/IP-protokolla on sisäänrakennettu käyttöjärjestelmään. Vanhemmissa Windowsseissa joudut hankkimaan erikseen TCP/IP:n ja yhteysohjelman. Yleisin tällainen paketti lie nee Trumpet Winsock. Jos oikein tarkkoja ollaan, niin Internetiin pääsy ei ole rajoittunut mihinkään käyttöjärjestelmään. Vanhalla dossillakin pääsee, mutta silloin on tyytyminen täysin tekstipohjaiseen unix-liittymään.

Äänestä Paras Kansi

Lukijoiden pyynnöstä järjestämme äänestyksen Pelit-lehden vuoden 1996 kansista. Nyt saat sanoa painavan sanasesi ja äänestää sekä vuoden parasta että huonointa kantta.

Muistin virkistykseksi ja irtonumero-ostajien avuksi kannet ovat kauniissa järjestyksessä. Valitse siis oma suosikkikantasi ja perustele lyhyesti, miksi juuri kyseinen kansi miellytti sinun silmääsi. Entäpä mikä näistä oli ehdoton pohjanoteeraus?

Uuden vuoden kunniaksi siivoamme toimituksen kaappeja ja arvomme kaikkien vastaantneiden kesken kolme pelipakettia, joissa kussakin on kolme PC-peliä. Pelit eivät ole niitä kaikkein uusimpia, mutteivät ikivanhojakaan.

Arvontaan osallistut, kun lähetät postikortin (vain postikortit osallistuvat arvontaan!), jossa on sekä parhaan että huonoimman kannen eli lehden numero, nimesi ja osoitteesi 14.2.1997 mennessä osoitteella

Pelit
Paras Kansi

PL 2
00040 HELSINKI MEDIA

Muista kertoa, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja. Voittajien nimet julkaisemme maaliskuun Pelit-lehdessä.

VOITA!

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



1/96



2/96



3/96



4/96



5/96



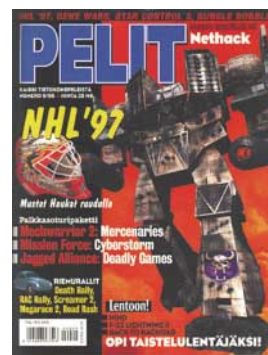
6/96



7/96



8/96



9/96



10/96



ONNEA!

Alienien

munat ehjinä perille

Marraskuun lehden Alien-kysymyksiin saimme lähes 500 vastausta. Oliko osasyynä se, ettemme keroneet millaisia ne munat olivat?

Oikeat vastaukset hiukan kinkkisiin kysymyksiin ovat:

1. Alien-elokuvien oikeat nimet ovat Alien, Aliens ja Alien 3.
2. Näyttelijä Sigourney Weaverin roolnimi on luutnantti Ellen Ripley.
3. Kolmannen elokuvan pla-

neetan koodinimi on Fiorina "Fury" 161.

Viereisestä kuvasta selvinnee, millaiset munat matkasivat onnellisille voittajille, Ari Kauraniemelle Pornaisiin ja Mikko Räsäselle Helsinkiin, ja oletettavasti ehjinä! Scanbox Finlandin lahjoittamaan palkintopakettiin kuului myös Alien Trilogy -peli. Onnittelut vielä kerran voittajille, jotka saivat palkinnon jo ennen joulua.

Tammikrypto Tammikrypto Tammikrypto

Krypton avainsana voi olla hiukan vaikea keksiä. Mutta jos kerromme, että palkinnoksi arvotaan yksi himoittu Pelit-lehden sidottu vuosikerta 1996 ja lisäksi pari lohutuspalkintoa, tehtävä helpottunee.

Arvontaan osallistut, jos lähetät oikein täytetyn krypton tai sen kopion 14.2.1997 mennessä osoitteella

Pelit

Tammikrypto

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

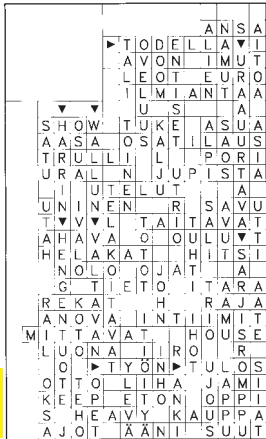
Voittajat kerromme maaliskuun numerossa.

RATKAISE!

Marrasristikko

Marrasristikon avainsanana oli "Wallun valtavan työn tulos" eli sarjisromppu. Vastauksia saimme määrääikaan mennessä noin 400 kappaletta.

Wallun ohjeita noudattaen oppivat Juha Mattila Tampe-reelta, Joni Myyryläinen Espoosta ja Rainer Forslund Vojakalasta piirtämään sarjakuvia, sillä he saivat jouluksi kotiin Wallun "Näin teet sarjakuvia" Mikroki-vikausi-CD:n. Onnea voittajille ja kiitos muille vastanneille!



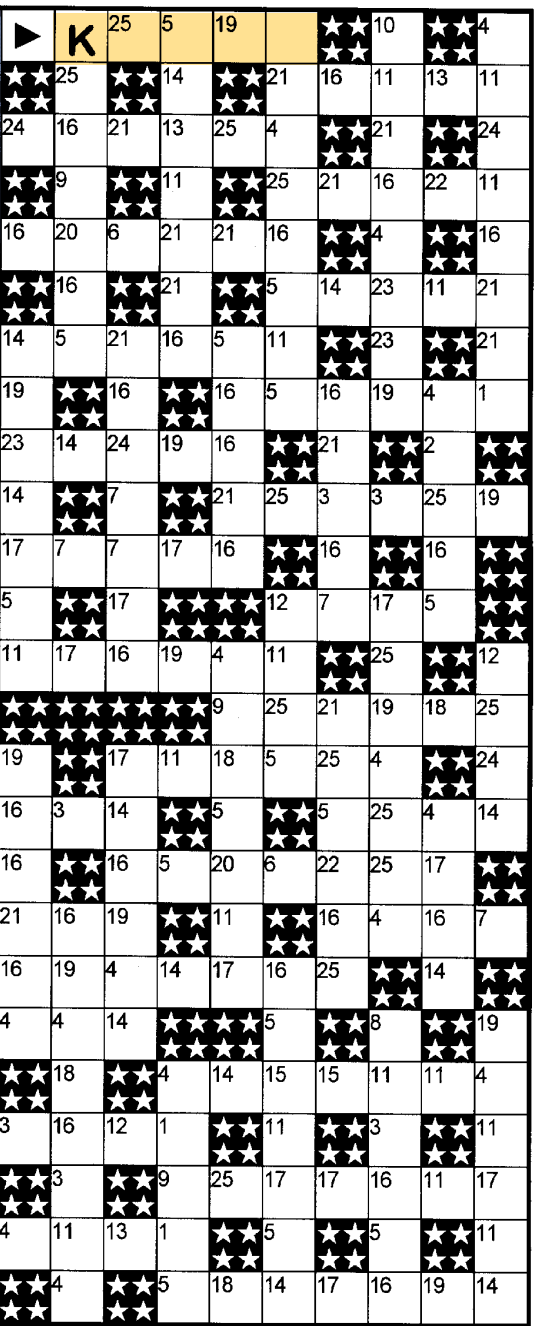
ONNEA!



Jatkoa joulun action-paketista...



Joko alkaa tosi toimi? Seuraava aukeama, sil vous plait!



Erkki Vuokila												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	



Nimi _____ Osoite _____
 Postinro ja -paikka _____ Puhelin (myös suunta) _____
 Olen tilaaja Ostin irtonumeron Koneeni _____

Summary

3 Skulls of the Toltecs (Revivtronic/Warner Interactive) is a traditional adventure which works fine and is fun. A bit too "old-fashioned".
Daytona USA (Sega). What is Sega trying to accomplish? Their mission seems to be to ruin their great arcade heritage by releasing lacklustre PC-versions.
Destiny (Interactive Magic). Too much to chew in a bite: 3D, Civ and real time made the programmers choke. All the passers-by laughed at the "wandering ghouls".
Grand Prix Manager 2 (MicroProse): A significant improvement to the previous version. The user interface has been improved dramatically. A great game.
EF2000 Tactcom (DID/Ocean). It's now a top flight sim. New features increase game value noticeably. Definitely worth the upgrade.
Fragile Alliance (Gremlin) is a face-lifted version of K-240 with multiplayer support.
Heroes of Might and Magic II (New World Computing) is even more fun to play than the first one, but it's kind of an enhancement, not a new game.
Hyperblade (Activision). Good fun if you can live with the simple gameplay.
Jetfighter 3 (Mission Studios) Sorely lacking in chrome and flair for action gamers and pitifully simplistic for sim lovers, Jetfighter 3 is bound to stall for its pure mediocrity.
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra) One of the best adventures of the last years. The new user-interface is absolutely fabulous.
Master of Orion 2: Battle at Antares (MicroProse). Almost as good as its predecessor. Has a couple large holes in design, and is a bit too micro managerish.
Mummy: The Tomb of the Pharaoh (Interplay) is a nice looking adventure that sounds good, too. The playing area is somewhat small and the problems too easy. Good for beginners.
Necrodome (Raven Software/SSI/Mindscape) is pretty rude and lacklustre. Boring as a one-player game, limited fun as a multiplayer game.
Orion Burger (Sanctuary Woods/Eidos Interactive) is a stylish adventure with a good plot and reasonably funny jokes.
Realms of the Haunting (Gremlin). An enjoyable combination of action and adventure.
Shattered Steel (Bioware/Interplay) A decent hybrid of true mech simulation and first-person action fest. Designers should have realised that one intelligent and dangerous enemy is always better than a million mindless practice targets.
Tomb Raider (Core Design) is a very cinematic and atmospheric 3D-platformer with good playability, clear puzzles and interesting locations.
Virtua Cop (Sega). Faithful conversion of a classic shooting game from arcades. Quite pointless because mouse is not a good substitute for a gun.
Wooden Ships, Iron Men (Avalon Hill/Eidos Interactive). The turnbased approach spoils the game. The game is neither interesting nor fun.

PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA
NUMEROISSA

Näin selviät peleistä

Erilaiset strategiaoppaat ovat erittäin haluttua ja suosittua kamaa. Tekeillä meillä ovat jo oppaat Red Alertiin, Master of Orion 2:een, Steel Panthers 2:een ja Jagged Allianceen. Ensi lehdessä perusohjeet Red Alertiin, loput tulevat pitkin kevättä.

Testissä Surfferit

Testasimme VR Surfer -virtuaalilasit, joitten kera peleistä tulee kolmiulotteisia. Alkaako Descent 2 todella pyörryttää vai onko seurauksena pelkkä päänsärky. Lue ensi lehdestä!

Arvosteluissa

Phantasmagoria 2, Privateer, Tunnel B1, Rama, Star Trek: Borg ja kaikki ne muut, jotka tulivat täyttämään kauppojen hyllyjä vuodenvaihteessa lehden mennessä painoon.



**Pelit 2/97 ilmestyy
helmikuun puolivälissä.
Olethan mukana!**

KUÖPELIT

Hirmuinen käy mäiske tässä sarjakuvassa tosi jämerässä.

Jatkoa sivulta 75.



* Kts. ed. lehti.



Ensi kerralla
hautaamme
nahkahiiren palaset
asiaan kuuluvin
arvokkain menoin.

PRIVATEER 2, NASCAR 2, PHANTASMAGORIA 2

PELIT

JYKEVÄ
AVARUUS-
OOPPERA

Privateer 2:
THE DARKENING

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ ★ NUMERO 2/97 ★ HINTA 29 MK

Flying Corps

■ Kaksitasot
taivaalla

VERKKOPELIÄ
PARHAIMMILLAAN

**Red Alert
ja Diablo**

DIABLO

Upea luolasto-
mätkintä

HYVÄNTUULINEN
SEIKKAILU

Discworld 2

PALKKA-
SOTUREISTA
PAHIMMAT

**Wages
of War**

Nascar 2

AMERIKANHERKUT
RADALLA

SUURI

klinikka

Red Alertin perustempu

Uusi multimedia-Pentium pelikuntoon

Ratkaise Shannara

Näin voitat Fantasy Generalissa

Sivukaupalla vinkkejä

PAL.VKO 9711



6 41 488 6 09 354 6

609354-97-2

Flying Corps, sivu 18.

TOIMITUS Toimitus@pellit.fi

Päätöittäjä Tuija Lindén, Tuija@pellit.fi

Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pellit.fi

Toimittaja Niko Nirvi, Nirvi@pellit.fi

Taitto ja piirroset Wallu, Wallu@pellit.fi

Valokuvaaja: Pekka Väänänen

Avustajat: Mikko Alapuro, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylähti, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joono Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta

Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps

(09) 561 1100 ja (09) 565 3922

Maksullinen linja: 06000-01010, 2,20 mk/min + ppm

Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona

TOIMITUKSEN Osoite

Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media

puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795

Kotisivu: www.pellit.fi

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media

puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi

Myyntipäällikkö: Jussi Kilamo

Ilmoitussihteeri: Siina Eklund-Huolman

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakas-

ta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta.

Lehden vastuu ilmoituksen poistamisesta tai julkaisemis-

essä siltuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitellusta julkaisujankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (09) 120 670

Kirjatilaukset (09) 120 671

Tilausten irtisanomiset (09) 506 691 00

Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: nappäite tai pyörillä tarvitavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen ylävirvillä vasemmalta lukien.

Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.

Muut asiat (09) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)

Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk kestollisuus 255 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 275 markkaa

Kestollisuus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestollisuusintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavaan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehden asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoraan markkinointitarkoituksiin. Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, aihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjojuksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjojuksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media Company Oy

Erikoislehden johtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela

LEHDENMYYNTI

Tuotepäällikkö: Paullina Kalvola

Lehti julkaisee sitoumuksella teksti- ja kuvamateriaalia edustamalleen alueella. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjotuksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luovalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997

ISSN 1235-1199

Kuudes vuosikerta.

Aikakauslehden Liiton jäsen.

Arvostelut

Esimulgasut16

Kaj Laaksonen, Tapio Salminen, Nirvi. Sega Rally, Ecstatica 2, The City of Lost Children, Magic the Cathering: BattleMage ja Air Warrior 2.

Flying Corps18

Toni Virta. Ensimmäisen maailmansodan ilmataistelua Empirel-tä.

Privateer 2: The Darkening.....20

Joono Vainio. Originin avaruus-oopperan visuaalisesti upea jatko-osa.

Diablo24

Nirvi. Viipota ja viillä Blizzardin sokkeloissa.

Lords of the Realm II26

Kimmo Veijalainen. Sierran strategiaa Euroopan valloituksesta.

Tunnel B129

JTurunen. Oceanin upeaefektinen tunneliräiskintä.

Rama30

Tytti Paananen. Kaunis avaruuden uhka Sierralta.

Star General32

Pekka Ihanne. SSI:n avaruusversio Panzer Generalista.

Phantasmagoria 2:34

A Puzzle of Flesh34

Tapio Salminen. Sierran kauhu-

filmi sai jatko-osan.

Star Trek: Borg36

Nirvi. Asianharrastajille Star Trek -jakso Virginiltä.

Tom Clancy's SSN37

Nirvi. Komea sukellusvenepeli. Simon & Schuster/Virgin.

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Liisiin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)iedosto (E)tsi OsaPeliniimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM.



Wages of War38

Nirvi. New World Computingin palkkasoturit.

Discworld 2: Missing Presumed...PI?40

Tapio Salminen. Hyväntuulinen seikkailu sai veikeän jatko-osan.

Terminator: SkyNET43

Kimmo Veijalainen. Bethesda Softworksin kolmiulotteinen ammuskelu.

Pelit-BBS
(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

US Navy Fighters ja ATF Nato Fighters44

Toni Virta. EA:n lentosimuissa on vauhdikasta taistelua ja kaunista grafiikkaa, osittain realistmin kustannuksella.

A-10 Cuba!46

Kaj Laaksonen. Realistiset asetat ja lentomalli Activisionin lentosimulaattorissa.

AH-64D Longbow: Flash Point Korea47

Kaj Laaksonen. Jane's/EA:n erittäin laaja lisälevy.

Nascar Racing 248

JTurunen. Ovaaliratojen huikea simulaatio Sierralta.

Madden '9749

Tuukka Grönholm. EA Sportsin amerikkalainen jalkapallo.

Red Alert ja Diablo: ONLINE.....50

Nirvi. Ilmaista moninpeliä.

Muut arvostelut52

Spiderman: The Sinister Six (Byron Press Multimedia),

Batman Forever - The Arcade Game (Acclaim), Ironman X-0

Manowar in Heavy Metal (Acclaim), Alien Trilogy (Acclaim), Area 51 (GTI), Age of Sail (Empire Interactive),

Dragonheart: Fire & Steel (Acclaim) ja Down in the Dumps (Philips Interactive Media).



Discworld 2 sivulla 40.



Ajankohtaista

Uutiset8
Peliuutisia ja muuta ajankohtaista.

Peliklinikka.....62
Perusvinkkejä Red Alertiin. Miten saan Pentiumista pelikoneen? Aloitamme Shannaran ratkaisun. Viimeiset vinkit Fantasy Generaaliin. Mahtavasti pikkuvinkkejä, apua ongelmiin ja TexSpex.

Vuoden Peli75
Lukijoiden ja toimituksen valinnat.

Kilpailut76
Voita Creative Labsin 3D Blaster PCI katsomalla kuvia! Veikkaa, kumpi voittaa, Niko vai Kaizu ja voita Steel Panthers 2. Lisäksi helmiritistikko. Suuren joulukilvan ja -ristikon voittajat.

Palstat

Konehuone13
Joona Vainio, JTurunen. VR Surfer -virtuaalilasit ja Thrustmaster Wizzard -flipperiohjain.

Nnirvi57
Huijaaminen on nuijaa.

Wexteen.....59
Mitä tietokonepelit meille tekevät?

Posti60
Ihminen on luotu pelaamaan!

Joona78
Babylon 5.

Kyöpelit79
Lyhyestä virsi kaunis. Hautajaisissakin.

Tulossa79
Odotettu 5-vuotisjuhlanumero.

Summary79

Where are the games for our next marvellous issue: Pelit will celebrate its 5th anniversary in March!

Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityypistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viitteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55-80: Keskinertaisuuden ja yhdentekevyyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikuluneisiin ideoihin.

80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämäkkä viihdepaketti.

90 ja yll: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen briljantista toteutuksesta.

Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätkeä.

Tuija Lindén
päätoimittaja



John DeLancey on Star Trekin Q. Lisää sivulla 36.

Suomi on PC-maa

Sitten 8-bittisen Nintendon Suomeen ei jostain syystä ole päässyt maihinousemaan ensimmäistäkään kunnon konsolikantaa. Siinä missä viime vuoden PC-myynti pyöri sadoissatuhansissa, konsolimyynti jäi pariinkymmeneen tuhanteen.

Minkä ihmeen takia Suomessa eivät konsolit sitten enää menesty? Ruotsissakin PlayStation jyrää ihan kunnolla ja Englanti elää edelleen vahvaa konsolikautta.

Kymmenisen vuotta sitten Mario oli kaikille tuttu, ja joka kaka-ra halusi Nintendon joululahjaksi. Silloisen maahantuojaan Funenin johtaja, Rennyn kaveri Markus Selin osasi markkinoinnin ja -lun taidon ja suorastaan pakotti ostamaan matolaatikon. Konsoli onkin elämäntapatuote, jota on osattava ja uskallettava markkinoida.

Vaikka yksi syy nykytilaan saattaakin olla markkinoinnissa, tärkein syy on varmasti siinä, että PC:llä voi tehdä jotain HYÖDYLLISTÄ. Mitä siitä, vaikka käytännössä kymppitonin koneella ei satunnaista kirjoittelua lukuunottamatta juuri muuta tehdä pelata, kun ainakin on mahdollisuus käyttää sitä työn- tai läksyjentekoon. Sitä paitsi kaikilla kavereillakin on PC, eikä meidän Ridge-Eemeli toki saa jäädä muista jälkeen.

Pelkkää pelaamista varten konsoli olisi paljon parempi vaihtoehto: pelit saa toimimaan varmasti, ne näyttävät ja kuulostavat monesti paljon paremmilta kuin PC-versiot samoista peleistä, ja kaiken lisäksi konsoli maksaa vain murto-osan pelaamiseen sopivan PC:n hinnasta. Vaan eipä konsolia voi mielikuvitella käytettävän kuin pelaamiseen: sillä ei voi tehdä mitään HYÖDYLLISTÄ.

Arvioitten mukaan koteihin myytiin viime vuonna noin 100 000 uutta konetta. Kotitalouksista yli kolmanneksella on jo PC. Siihen rakoon konsolien tunkeutuminen on aika haaste.

Tuija



Privateer 2: The Darkening sivulla 20.

Koonnut Tuija Lindén

Osallistu discover -kilpailuun TEE OMA PELI

Levykekotoista tuttu Doppler ja peleistä tuttu Housemarque julistavat kaikille avoimen pelintekokilpailun. Kilpailu alkaa helmikuun alussa ja valmiit työt on toimitettava arvovaltaiselle raadille toukokuun alkuun mennessä.

Kilpailussa on kaksi sarjaa: tee peli tai kuvaile sen idea omin sanoin. Koodaustaitoja ei siis välttämättä tarvita.

Pelin on oltava PC:lle ja sen on mahdollista yhdelle 1,44 Mt:n levykkeelle pakattuna. Voittajan valitsevat Housemarquen ja Pelit-lehden edustajat.

Voittanut peli palkitaan MikroMikko Indianalla. Muina palkintoina jaetaan muun muassa palkallinen kesätyöpaikka Housemarquella, pelejä, levykekotoita, t-paitoja, lippiksiä ja muuta kivaa.

Kilpailun tukijoina toimivat Kiss FM, Scanbox, MikroMikko, Verbatim ja Pelit.

Lisätietoja Internetistä osoitteesta

www.kiss.fi/discover.shtml.

Ohjeita on myös jaossa Akateemisissa kirjakaupoissa.



Kevyt hävittäjä telakoitumassa avarusasemalle.



Avaruuden kaupparatsut

Warbirdsillä aloittanut Interactive Creations valmistautuu käynnistämään toisen Internetin läpi toimivan moninpelinsä. Planetary Raidersilta on lupa odottaa paljon, sillä Warbirds on vajaan parin vuoden toimintansa jälkeen edelleen kehittynein Internet-peli.

Planetary Raidersia voisi kuvailla satojen pelaajien Eliteksi tai Privateeriksi. Kaikki kolme yhdistävät avaruustaistelut kaupankäyntiin ja pistävät pelaajan valitsemaan ammattinsa. Planetary Raidersin erikoisuus on tietysti siinä, että kaikki tapahtuu vain ihmispelaajien kesken. Warbirdsien tapaan mukana voi olla samanaikaisesti parhaimmillaan useita satoja pelaajia.

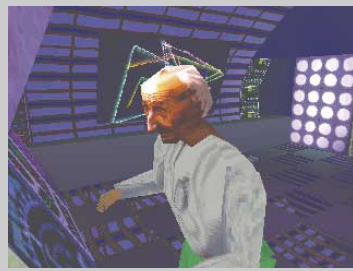
Raha on Planetary Raidersissa kaikki kaikessa. Yksinäiset sudet voivat väräytyä laivastoon tai ryhtyä vaikka palkkamurhaajiksi. Joukkovoimasta tukea hakevat voivat perustaa laivueita, jotka Planetary Raidersissa tarkoittavat yrityksiä tai kiltoja. Kaupankäynti tapahtuu avarusasemilla, jotka ovat varakkaampien pelaajien tai kiltojen omistamia. Asemien omistajat käärivät voittoa kaikesta asemallaan käydystä kaupasta,

tosin suivaantunut kilpailija voi yrittää räjäyttää avarusaseman taivaan tuuliin.

Kaupankäynti on siirtynyt vain oikeaankin elämään, sillä ICI on myynyt mainostilaa asemien kyljistä. Ensimmäisenä mukaan lähti Thrustmaster, joka osti itselleen kokonaisen avarusaseman.

Planetary Raidersin universumi laajenee sitä mukaa kun pelaajien määrä kasvaa. Tällä hetkellä universumi koostuu vajaan viidestäkymmenestä aurinkokunnasta, joiden planeetoille voi laskeutua ja joissa on omia toimintojaan. Alustyyppejä hävittäjistä rahtialuksiin on useita, kuten myös erilaisia asejärjestelmiä. Alusten lentomalli koostuu useasta eri moodista, mutta muistuttaa lähinnä TIE Fighterin yksinkertaista mallia. Pelaajat voivat tehdä aluksistaan yksilöllisiä maalaamalla itse aluksen pintakuviot.

Planetary Raiders käynnistyy julkiseen beta-testaukseen tammi-helmikuussa. Planetary Raiders toimii Windows 95:llä ja Macintosh PPC:llä. Lisätietoja [www-osoitteesta http://www.icigames.com/](http://www.icigames.com/) Kaj Laaksonen



ERILAINEN SEIKKAILU

Psygnoiksien Sentient lupaa olla erilainen seikkailupeli, jossa jokainen päätös ja toiminta vaikuttaa pelaajan lisäksi myös muihin 60:een pelin henkilöön.

Pelaaja on Garritt, lääkintätekniikko, joka lähetetään tutkimaan outoa säteilysairautta aurinkoa kiertävälle Icaruksen kaivosalukselle. Garrittin tutkiessa alusta käy ilmi yhä uusia kummallisia asioita: kapteeni on murhattu, alus etenee kohti aurinkoa, insinöörit aikovat kaapata laivan ja laivalla on salamurhaaja. Lisäksi joku lähettää outoja viestejä laivan tietokoneeseen.

Koska jokainen toiminta vaikuttaa kaikkeen, juoni on aina erilainen. Taustajuonia on kuusi erilaista aina siitä, että turvallisuusmiehet kaappaavat Garrittin, siihen, että eksynyt navigaattori pitää pelastaa.

Sentient on ilmestymässä Psygnoikselta PC-rompulle ja PlayStationille sitten joskus.



Mechistrategiaa FASAlta



Mechwarrior II: Mercenaries jäi Activisionin viimeiseksi virallisesti BattleTech-peliksi, kun oikeudet BattleTechiin omistava FASA päätti alkaa itse julkaista myös PC-pelejä. **Mechwarrior III** julkaistaan vasta jouluna 1997, mutta jo kesäksi on tulossa reaaliaikainen mechistrategia **BattleTech: Mech Commander**. PC-peleissä uusi tulokas on palkannut kokemusta taloon värväämällä aikaisemmin Originin leivissä olleen Frank Savagen. Miehen meriittilistalta löytyvät muun muassa Strike Commander ja Wing Commander III.

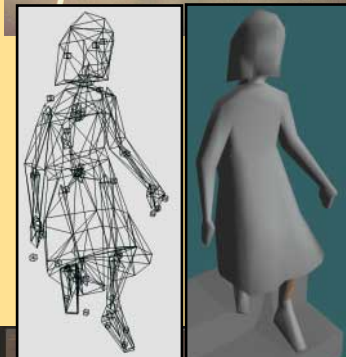
Mech Commander sijoittuu aikaan jolloin ensimmäiset klaanit aloittavat hyökkäyksen sisäavaruuteen. Pelaajan rooli on toimia sotilasakatemian kouluttajana ja lähettää kaksitoista parasta mechpilottiaan kampanjaan Jade

Falcon -klaania vastaan. Pilotteja ohjataan satelliitin välityksellä neljästä eri ikkunasta. Pelin kuvakulma on isometrinen vähän X-Comin tyyliin ja toiminta vaikuttaa vähän samalta kuin Command & Conquerissa.

Mechien eliminointi mahdollisimman ehjänä on tekijöiden mukaan iso osa pelistä, sillä ilman klaanien kehittyneemmän teknologian tutkimista sisämaailmaa odottaa varma tappio. Kaikkiaan tehtäviä on 50, joiden aikana mechpilottit keräävät kokemusta ja uusia taitoja, joiden perusteella kuski voi olla esimerkiksi hyvä tiedustelija kevyissä mecheissä, muttei välttämättä pärjää raskaassa meheissä.

BattleTech: Mech Commander tulee ulos MicroProsen julkaisemana kesällä 1997.

Kaj Laaksonen



Näin syntyi Miette

Esimulgasuissa vilkaistaan Psygnosiksen uutta The City of Lost Children -rooliseikkailua, jossa pääosassa on 10-vuotias Miette-tyttö. Mutta miten kummassa Miette liikkuu niin sujuvasti?

Salaisuus piilee oheisissa kuvissa. Mietteä on esittänyt ihan oikea tyttö, jonka liikkeet on taltioitu sensoreitten avulla. Sitte niistä on muodostettu vektorihäkkyrä, joka on päällystetty ja lopuksi vaateutettu. Voila! Miette liikkuu kuin oikea ihminen ikään.



Hakkerit veivät koodit

Hakkerit murtautuivat tammikuussa Crack dot Comin palvelimeen ja veivät sieltä Quake 1.01:n, Abusen ja tulevan pelin Golgothan lähdekoodit.

Oman ilmoituksensa mukaan FEH-nimiseen ryhmään kuuluvien hakkereiden toiminta oli harvinaisen kylmäpäistä: tekonsa jälkeen murtautujat kehuskelivat teollaan Quake-harrastajien IRC-kanavalla. Crack dot Com on hälyttänyt apuun kaikki voimat FBI:ta myöten, ja heidän onnekseen hakkerit jättivät jälkeensä täyden login tekemisistään.

Sekä Crack dot Com että id Software ottavat tapahtuman erittäin vakavasti, sillä esimerkiksi Golgothassa on joitakin uusia teknologisia uudistuksia, mitä ei vielä ole nykysoftassa nähty. Näyttää onneksi siltä, että Golgothasta saatiin saaliiksi vain palasia ja se pysyy edelleen aikataulussaan ensi vuoden joulupeliksi.



Siitä tuli Ionimyrsky

Doomin tekijä John Romero on saanut uudelle firmalleen nimen ja levittäjän: siitä tuli ION Storm! ja levityssopimus tehtiin Eidoksen kanssa. Romeron lisäksi firman omistaa Tom Hall, joka on työskennellyt niin idillä kuin 3D Realmsilla.

Romero haluaa viedä toimintapelit uudelle tasolle sekoittamalla niihin osasia roolipeleistä ja mätännöistä. Haahuilut ovat vielä todella alkuvaiheissa, edes pelien nimiä ei ole vielä olemassa.

Quake 2 tekeillä

Quake 2 on id Softwarella jo teon alla ja ilmestymässä heti kun se on valmis. Tutkinnan alla on myös "seuraavan sukupolven" 3D-teknikka, josta nähdään ensimmäiset merkit vasta joskus ensi vuoden puolella.

Intel julkaisi Pentium MMX -prosessorit

Lisää vauhtia multimediaan ja peleihin

Videokuva, kuvankäsittely ja äänen muokaus ovat eniten PC:n tehoa syöviä asioita. Intel päätti osaltaan helpottaa asiaa suunnittelemalla omasta mielestään tärkeimmän prosessoriuudistuksen sitten 386:n: MMX:n.

MMX-prosessoreissa on 57 uutta käskyä, joilla nimenomaan multimedia nopeutuu. Lisäksi prosessorin sisäinen välimuisti on tuplattu entisestä. MMX:n ansiosta elävä videokuva nopeutuu ja videoikkunoiden koko kasvaa, äänen miksaus ei enää vie yhtä paljon prosessoritehoa ja kuvien sekä animaation käsittely erilaisilla efekteillä tehostuu. Pelkältä laskentaholttaan MMX-prosessorit ovat 15–20 prosenttia nopeampia kuin vastaavat Pentiumit. Intelin mukaan parhaimmillaan sovellukset

ovat 50 prosenttia nopeampia MMX:llä kuin Pentiumilla. PC Magazinen tekemien testien perusteella todellinen nopeuden lisäys MMX:lle ohjelmoiduissa sovelluksissa on noin 10–20 prosenttia verrattuna vastaavaan tavalliseen Pentiumiin.

Pentium MMX -prosessoreita on aluksi saatavilla 166 ja 200 MHz:n kellotaajuuksilla. Hintoista ei vielä ole tarkempaa tietoa. MMX Pentium sopii useimpiin emolevyihin.

Pelejä ja muita MMX:ää käyttäviä sovelluksia on ilmestymässä noin sata ennen vuoden loppua. Ensimmäiset MMX:lle ohjelmoidut pelit ovat Ubisoftin Pod, Segan kolikkopelihiitti Virtual On ja Epic Megagamesin Quaken tappajaksi nimetty Unreal.

Kaj Laaksonen

Dose aukeni

Suomen ensimmäinen multimediaan keskittyvä myymälä Dose avattiin Helsingin keskustassa tammikuussa. Valikoimissa on noin 1500 erilaista multimediatuotetta, niin pelejä, opetusohjelmia kuin vapaa-ajan tuotteita PC:lle ja Macintoshille.

Uutuustuotteet saapuvat Doseen välittömästi ja sieltä voi myös tilata minkä tahansa rompun. Kokeilemaankin pääsee.

Dose on osa Suomalaista Kirjakauppaa, joka kuuluu Rautakirja-konserniin.

Dosen osoite on Aleksanterinkatu 15, puh. (09) 175 588. Myymälä on avoinna viikolla klo 10–20 ja lauantaisin klo 10–18.

Esikuvat



Bubble Bobble 2 on tulossa.

Formula 1 oli jättimenestys pelikonsoleissa. Pelin julkaisee Psygnosis.



Jane's ja sukellus-veneet

Originin ja Jane'sin seuraava yhteistyöprojekti on 688 Attack Sub II. Päinvastoin kuin kevytedeltäjät 688 Attack Sub ja Seawolf, Sub II on raskaan sarjan simulaatio. Projektia johtaa edellisten ”simujen” tekijä Paul Grace, mutta varsinaisen työn tekee Sonalysts, joka on erikoistunut tekemään simulaatioita Yhdysvaltain laivastolle. Ja firman johtaja on palvellut sekä ohjus- että hyökkäysveneissä.

Pelaajan apuna on tietokonehistorio, ja pelaaja voi ottaa haltuunsa minkä tahansa aseman. 688 Attack Sub II tulee olemaan hyvin mittaripainotteinen ja äärimmäisen realistinen simulaatio. Pentagon jopa sensuroi sen Online-aputiedostoa. Peli julkaistaan kevään aikana.

Command & Conquer PAISUU

Command & Conquer poikii uusia pelejä kiihtyvällä vauhdilla. Seuraavaksi on ilmestymässä vain Internetin kautta Westwood Chatissa pelattava C&C: Sole Survivor. Siinä ei ohjata kokonaista armeijaa vaan yksittäistä Command & Conquer -yksikköä. Pelata voi mitä tahansa yksikköä ja periaatteessa samassa pelissä voi olla mukana kymmeniä ihmisiä. Voittaja on viimeinen henkiin jäänyt.

Sole Survivor ei ole vielä edes beta-testauksessa, joten aikataulusta ei ole tietoa.

Sen sijaan Command & Conquer 2: Tiberian Sun ilmestyy aikaisintaan vasta ensi joulukuksi. Lands of Lore 2 tulee kevään aikana.

Sole Survivoria ei hevini tunnista Command & Conquerin jälkeläiseksi.



Laktoositon kevytvirtuaali

Toimituksen virtuaalivaihteluiden suursurffi, eikun suursurffi, iski kyntensä jälleen uuteen ihmevärkkiin, joka kulkee nimellä VR Smurfer, eikun Surfer. Kyseessä ei tällä kertaa ole ehta virtuaalikypärä, joka seuraisi pään liikkeitä ja ahmaisi onnetoman pelaajan virtuaaliseen aistimaailmaan, vaan kepeät kakkulat, joiden tarkoitus on tehdä monitorilla nähtävästä kuvasta kolmiulotteinen ilman sen kummempia herkkuja. Virtuaaliset virtuaalilasit siis.

VR Surfer -lasit tuovat mieleen ajat noin viidentoista vuoden takaa kun 3D-elokuvat kokivat jonkinmoisen lyhyehkön renessanssin, joka onneksi vaipui takaisin pimeimpään keskiaikaan alta aikayksikön. Lasien tarkoitus ei suinkaan ole sulkea pois muuta maailmaa, vaan niiden läpi pälyllään turvallisen tuttua monitoria, johon lasien olisi loihittimen syvyyttä ja säpinää.

Todelliset virtuaalikypärät, jotka myös seuraavat pään liikkeitä

ja muuttavat kolmiulotteista kuvaa esimerkiksi lentosimulaattorissa sen mukaan, mihin suuntaan pelaaja katsoo, ovat vähin äänin haihtuneet markkinoilta. Ne kun kuulemma aiheuttivat huimausta, flashback-ilmiöitä ja motoriikan häiriintymistä pitkäksi aikaa käytön jälkeen.

Moinen mouhotus kuulostaa yhtä paljon mainoskikalta kuin viimeisimmän gorepelin koristaminen K-18-tarralla. Todellinen syy lienee siinä, että virtuaalikympärien näytöt olivat niin alarvoisia, ettei niistä saanut senkään vertaa tolkkua kuin Eestinmaan rannikosta Skattalta katsellen lumimyrskyyn aikaan.

Onkin ehkä tavallaan hyvä, että valmistajat ottavat pari askelta taaksepäin ja yrittävät saada edes yhden virtuaalilaitteistojen vaatimuksen – kolmiulotteisen kuvan – toteutettua kelpollisesti ennen kuin surffaavat virtuaalipolyboyn kybersestaussivuille kokovarta-lovirtuaalipuku talkista narskuen.

Vasen oikia, variksenpoikia

VR Surfer -lasien toimintaperiaate on kiitettävän yksinkertainen. Niin yksinkertainen se ei sentään voi olla kuin valkokankaan 3D-elokuvissa, joille voidaan heijastaa kahteen eri suuntaan polaroitua kuvaa yhtäaikaan, ja vot, ei tarvita kuin lasit, joissa on polaroitua muovikalvoa vinksinvonsin niin, että toinen silmä näkee toisen kuvan ja toinen toisen.

Kuvaputki ei kuitenkaan pysty näyttämään päällekkäin erisuunnaisesti polaroitua kuvaa, joten ratkaisu kakkuloihin on haettu ns. shutter-tekniikasta. Suomeksi sanottuna vasemman ja oikean silmän linssien sulkimet väpättävät vinhaa vauhtia vuorotellen tahdissa monitorin näyttämän kuvan kanssa, niin että oikea silmä näkee vain oikealle tarkoitettua kuvan ja toisinpäin.

Tässä on tietysti omat ongelmansa, mistä ilmeisin on näytön näennäisen virkistystaajuuden

VR Surfer...



vähintäänkin puolittuminen, joka johtaa hyvin nopeasti silmä-särkyyn ja pahimmillaan silmin havaittavaan väpätökseen. Testikoneessa oli vanha Adi 3E -rotisko, joten paha mennä sanomaan, loppuivatko monitorin hertsit vai lasien sulkimien värähtelytaajuus ensin. Oli miten oli, keskiverto-monitorin kanssa silmät tulevat

erittäin nopeasti erittäin kipeäksi. Jos joku sattui Kaapelin Kotimikromessuilla ihastelemaan VR Surfereita valkokankaalta, on syytä muistaa että esittelyvehkeet oli erikseen lasia varten valmistettu ja synkattu. Todellisuus kotimikron ruudulla on huomattavasti karumpi.

Hieno kuva - entäs sitten?

Kolmiulotteisuusvaikutelma kuitenkin toimii yllättävän hyvin sietämättömästä silmänsärystä huolimatta. Joissain asennuslevyn sisältämissä demokuvissa stereokuva haritti ihan pikkuisen, mutta oli keskimäärin selvästi paremmin kohdallaan kuin tähänastisissa virtuaalilyöpäryssä. Asennuskin sujuu linjakkaasti, eikä tarvitse muuta kuin pienen synkronointilähettimen pluggaamista monitoripuhun väliin ja muuttaman ajurin. Ikävä kyllä kolmiulotteisen kuvan pälistely ra-

joittui demojen katseluun, sillä paketin mukana tulevasta Descent 2 -versiosta puuttui lasien pelissä tarvitsemat ajurit!

Veikeänä lisänä VR Surferit voi asentaa myös videonauhurin antennikaapelin tai SCART-liittimen ja telkkarin väliin ja katsella kolmiulotteista töllötintä (PAL), sikäli kun sattuu jostain nimenomaan tätä varten tehtyjä leffoja löytämään. Onneksi tämä on hyvin epätodennäköistä, sillä telkkarin katseleminen lasilla oli mukana tulleen demonauhan perusteella karmaiseva kokemus. Kuva oli yhtä mössöä, haritti silmissä ja väpätti kahta hirveämmin kuin tietokoneen ruudulla.

Herääkin kysymys, mitä iloa VR Surferin kaltaisista lasista

loppujen lopuksi on? Ne luovat toki monitorin sisälle jännän kolmiulotteisuusvaikutelman ja tekevät sen tähänastisista virtuaalivempeleistä kirkkaasti parhaiten. Mitään muuta ne eivät sitten tee, ja kuvakulman vaihtuminen pään liikkeen mukaan on melkoisen tärkeä osa virtuaalimaailman tai -pelin immersivisyyttä. Sen osalta VR Surferien kaltaiset härvelit ovat umpikujassa, koska näyttönä toimii loppujen lopuksi aina se pöydällä jököttävä monitorin rotjake.

Mutta jos makeen näköinen monitori riittää ja jaksaa uskoa siihen, että lasille sovelletaan muitakin pelejä kuin Descent 2, niin siitä vaan. Silmiä tosin kirvelee vieläkin.

Joona Vainio

VR Surfer-virtuaalilasit

Valmistaja: Vrex Inc. Yhdysvallat

Testikappale: Sanura Suomi Oy, puh. (09) 512 385 50

Hinta: 995 markkaa

TILTin kuuma huuma

Lähes kaikissa tietokoneflip-pereissä taulua "tönitään" esimerkiksi välilyöntinäppäintä takomalla. Aitoo tunnelmaa ei näin todellakaan tavoiteta, vaikka TILTin saakin useimmiten aikaiseksi kurittamalla kyseistä näppäintä tarpeeksi innokkaasti.

Thrustmasterin Wizzard on vastaus bittikuulapalloilijan rukouksiin, analoginen tuuppimisohjain PC:lle. Mutta lunastako Wizzard siihen kohdistuneet odotukset?

Ohjain on helppo virittää pelikuntoon. Johto tyrkätään peliporttiin, mukana tulevalta rompulta ladataan kalibraatio-ohjelma ja muutaman hysteerisen ravistuksen jälkeen ohjain on pelivalmis. Samalla rompulla on myös Royal Flush -flipperi, joten tuntuun pääsee oitis testamaan. Käteen hyvin istuvat palikat voi kiinnittää tuhdeilla liimatarroilla esimerkiksi näppäimistöön reunoihin.

Valitettavasti tuuppimistuntumassa on jotain vialla. Palikoita täytyy nimittäin tuupata melko-

sesti, että ruudulla tapahtuisi edes jotain näkyvää. Silti tuntuu kuin tönisi leluflipperiä. Kaiken lisäksi efekti tulee esille viiveen jälkeen, mikä hämmästyttää ja masentaa entisestään. Tästä ei selkäydin toden totta nauti.

Hidas, löperö reagointi vaivaa myös toista testipeliä, 21st Century Entertainmentin Absolute Pinballia. Ongelma ei siis ole pelikohtainen.

Thrustmasterin Wizzard on periaatteessa loistoidea, mutta valitettavasti tuotekehittely on jäänyt pahasti kesken. Flipperiä

moisilla palikoilla ei viitsi pelata eikä niille kyllä keksi ihan helposti mitään muutakaan käyttöä. Vai keksiikö muka joku?

JTurunen



Thrustmaster Wizzard

Flipperiohjain

Valmistaja: Thrustmaster USA

Testikappale: Gametech, puh. (02) 412 5390

Hinta: noin 300 markkaa



Sega Rally

Sega

Windows 95

Luokattoman huonon Daytona USA:n jälkeen odotukset Sega Rallyn kunniallisesta PC-versiosta eivät ole järin korkealla. Sega Rally on ainakin Suomessa tulkittuna suosittu kolikkopeli. Mainion ajotuntuman ja huppean grafiikan ansiosta sen tuntevat muutkin kuin himopelaajat.

Sega Rallyssa on vähän ratoja, vähän autoja, mutta erittäin uskottava tuntuma tien pintaan. Homman nimi on ajaa neljä erikoiskoetta mahdollisimman nopeasti. Radoissa on mukavasti vaihtelua ja ensimmäistä lukuunottamatta ne ovat erittäin haastavia. Kyydissä on mukana kartanlukija, joka ker-



too mihin suuntaan seuraava mutka menee ja kuinka jyrkästi. Sivuluisujen on tultava selkäytimestä.

Demossa pääsee Toyota Celican puikkoihin kokeilemaan harjoitusajoa yhtä vastustajaa vastaan. Lopullisen pelin neljästä radasta on valittavana vain Forest. Saturn-versiosta tutut autojen viritykset ja kaksinpeli eivät ole demoversiossa, mutta ovat mukana lopullisessa pelissä. Lisänä on kaksinpeli ainakin lähiverkon kautta.

Grafiikaltaan ja nopeudeltaan Sega Rally ei ole läheskään niin surullinen tapaus kuin Daytona. P100:lla on tyytyminen VGA-tarkkuuteen, joka on kuitenkin varsin katsottavan näköinen. SVGA-grafiikka kuulemma

tökkii erittäin nopeallakin PC:llä. Säälä, sillä ainakin se näyttää varsin uskolliselta alkupe- rälleen. Ohjattavuutta Sega ei ole autopelien- sä PC-versioissa saanut kohdalleen, mikä on lähes fataali virhe.

Sega Rallyssa tuntuu kuin liukuisi jäällä, vaikka erilaisten tienpintojen pitäisi tuntua kunnolla ohjauksessa. Toivottavasti demo ei anna vielä lopullista kuvaa ohjattavuudesta. Teknisesti Sega Rally vaikuttaa kohtalaisen asialliselta, ainakin jos alla on hillittömän nopea Pentium.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: SRALLYO1-02.ZIP, yhteensä 7,5 Mt. Pelattava demo.



Ecstatica 2

Psygnosis

Windows 95

Soikiot ovat palanneet! Seivästetyillä neitsyillä ja silvotuilla raadoilla järkyttänyt Ecstatica on saamassa jatkoa.

Sankarimme on palaamassa kotilinnaan edellisestä seikkailusta. Jotain on kuitenkin pielessä, sillä ketään ei ole juoksemassa vastaan ja ennen niin iloisen mekkalan tilalla on synkkä hiljaisuus. Sisällä vastassa on kasapäin alastomia ja murjottuja raatoja. Vertahyttävä kiljunta keskeyttää ihmettelyn ja siinä sil-

mäyksessä ympäristö vilisee epämääräisiä hirviöitä ja itsestään käveleviä haarniskoita.

Ecstatica viehätti persoonallisesti ellipseilla muodostetuilla hahmoillaan ja häpeilemättömän rankalla väkivallallaan. Jatko-osassa tyyli on sama, mutta taistelu ei ole enää yhtä suoraviivaista ja turhauttavaa, eivätkä hienot kamerakulmat enää ole niin pahasti tiellä. Grafiikkakin on nyt SVGA:ta, mutta pyörii silti kiitettävän sujuvasti.

Ecstatica 2:ta ei taatusti sekoita mihinkään muuhun peliin, sen verran omaperäiseltä se näyttää. Toimintaseikkailuihin tykättyneiden kannattaa pitää sen tuloa silmällä.

Kaj Laaksonen

Air Warrior 2

Kesmai/Interactive Magic

Windows 95

Air Warriorin Dos-versio on virallisesti kuollut ja kuopattu. Air Warriorin Windows-versiokin on Warbirdsien ahdistamana joutunut etsimään uuden pesän America On-Linen ja Compuserven kaltaisista kaupallisista tietoverkoista.

Pystyykö Air Warrior 2 vastaamaan Warbirdsien haasteeseen ja kohoamaan takaisin Internet-lentäjien suosikkipeliksi? Betates- tauksessa olevan version pohjalta sanoisin, että tuskin.

Air Warrior 2 muistuttaa edeltäjänsä kuin marja. Lentokoneita on kyllä rutkasti enemmän ja näkymän saa kokoruudun kokoiseksi, mutta se nykii pahasti, eikä enää näytä vaa-

dittavaa informaatiota. Grafiikka ei ole yhtä näyttävää kuin Warbirdsissa.

Kesmai ja Interactive Magic markkinoivatkin peliä juuri niille, joille Warbirds on liian vaativa. Niinpä täyden realismin areenalla ei ollut kuin yksi lentäjä, mopealismiareenalla 50. Ensimmäisellä lennolla kuittasin jo viisi tappoa, kun Mustangia pystyi vään- teleämään ilman pelkoa spinneistä tai blackou- teista. Ja minä olen sunnuntailentäjä.

Sotalinnun saalis tai ei, Air Warrior 2 on kuitenkin Internet-peli parhaasta päästä. Nyt kun se on ilmaisessa betatestauksessa, kannattaa käydä kokeilemassa, joten selaimet osoitteeseen www.kesmai.com. Rojut löytää myös Pelit-BBS:stä niin kauan kuin betates- taus on käynnissä.

Aikanaan AW2 ilmestyy myös yksinpeliä tukevana kaupallisena versiona.

Nnirvi



Magic the Gathering: BattleMage

Acclaim

Windows 95

Magic-innostuksen myötä on useampikin firma herännyt vääntämään omia virityksiään kohutusta korttipelistä. Acclaim lähestyy aihetta toisin kuin MicroProse: BattleMage siirtää Magicin vuoroperusteisen pelityylin reaaliaikaiseksi loitsimiseksi.

Parin testipelin perusteella lopputulos ei vaikuta kovin onnistuneelta. Pelaaminen on sekavaa, sillä pelaajan täytyy samaan aikaan ohjata kutsumiaan hirviöitä ja manata lisää vahvistuksia. Myös manan saanti on hoidettu heikosti, ja vähänkin isompien örkkien tai-

Outoa pelisysteemiä ei yhtään auta käyttöliittymä, josta ei manuaalin lukemisenkaan jälkeen tahdo tajuta yhtään mitään. Pelissä on sekoitettu Magicin eri käsitteitä niin, että esimerkiksi pelaajan kädestä (hand) on tullut yhtäkkiä kirjasto (library). Kirjastoa taasen kutsutaan Tomeksi. Itse korttipeliä pelanneella on sormi suussa jonkin aikaa, vaikka peli onkin selvästi suunnattu juuri Magicistä riippuvaisille.

Pelaaja voi tehdä omia pakkojaan ja pelata verkossa useampaa kaveria vastaan. Ennakon perusteella en jää odottamaan paljoa lopulliselta versioltakaan, mutta toivossa on hyvä elää.

Tapio Salminen



The City of Lost Children

Psygnosis

Dos, Windows 95

The City of Lost Children on varmasti odottamattomin elokuvasta lisensoitu peli. Itse esikuvana oleva leffa on nimittäin sen verran pienemmän yleisön tavaraa, vaikka nerokas luomus onkin. Psygnosis on kuitenkin tarttunut aiheeseen ennakkoluulottomasti ja tehnyt aiheesta Alone in the Dark -kloonin.

Sankarina toimii pikkutyttö, mikä luo peliin omanlaatuisen tunnelmansa. Hän yrittää selvittää elämästään synkässä ja surrealistisessa merenrantakaupungissa, jossa kaikki vas-

taantulijat ovat toinen toistaan hullumpia. Opettajat ovat orjapiiskureita, ja ilkeät tai vastaanhangoittelevat oppilaat lukitaan oitis kellariin.

Graafisesti peli näyttää erittäin kauniilta, ja suoraan rompulta tulvivaa klassista musiikkia kuuntelee mielellään. Tunnelma on alusta lähtien käsin kosketeltavan melankolinen. Pulmat vaikuttavat ainakin ensisilmäykseltä näppäriltä, ja pelin parissa on jo vierähtänyt pari unetonta yötä. Lopulliset keuhut voitte lukea ensi lehdestä.

Tapio Salminen

Ilmojen ritarit

●● Ennen oli Rowanilla grafiikka rautaa, mutta lentomalli helvetistä. Ensimmäiseen maailmansotaan sijoituvassa Flying Corpsissa on kokonaan uusiksi vedetty lentomallinnus. Joko nyt?

Flying Corps

Rowan Software/Empire

Dos/Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, hiiri, CD-ROM 600 kt/s

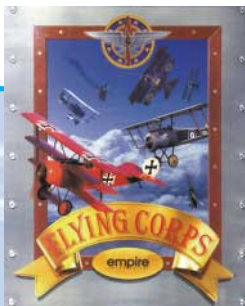
Suositus: P133, joystick

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Ohjaus: Thrustmaster, CH Stick, Throttle, pedaalit

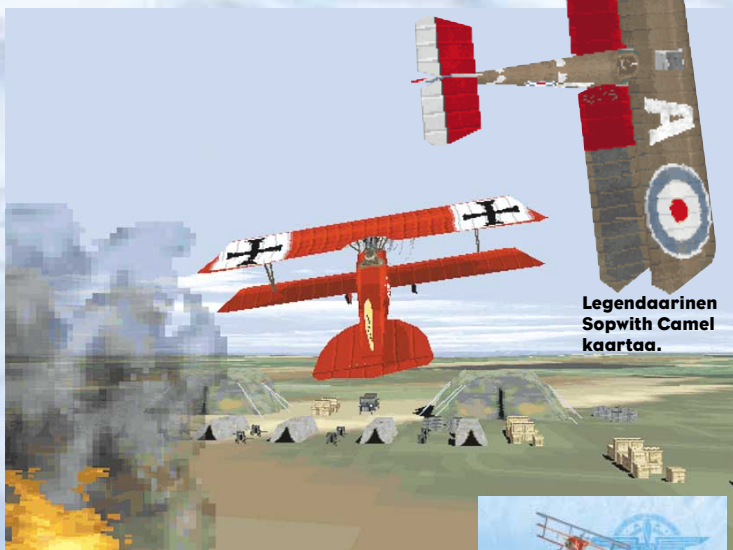
Kiintolevy: 6-53 Mt

Testattu: P166, 32 Mt RAM, Hercules Dynamite 128, SB 16, CD-ROM 900 kt/s, Thrustmaster FLCS & TQS, CH Pro Pedals



Ensimmäisessä maailmansodassa miehet olivat rautaa, koneet puuta (ja paperia). Epävakaisten ja hauraiden koneiden ilmassa pitäminen vaati huomattavaa taitoa, joten ilmaistelu oli erityisen haastavaa, varsinkin kun laskuvarjoa ei sellään laitettu. Sodassa kuolikin enemmän pilotteja oman koneensa (spinnauksien takia) uhrina kuin vihollisten tappamina.

Flying Corps koostuu muutamasta harjoitustehtävästä eri konetyypeillä sekä neljästä lineaarisesta kampanjasta. Lennettävimpinä konetyypeinä ovat mukana ajan tunnetuimmat koneet aina Spad XIII:sta kolmitaso-Fokkeriin ja Sopwith Cameliin. Kone riippuu valitusta kampanjasta (eli maasta, jonka joukoilla lentää). Ajan henkeen konen väritystä voi



Legendaarinen Sopwith Camel kaartaa.



myös kustomoida mieleisempään, kunhan on ensin saanut itselleen vähän nimeä lentäjänä.

Se lentää!

Rowanin kammottava, epärealistinen lentomalli on jo surullisen kuuluisa käsite. Flying Corpsissa se on vedetty kokonaan uusiksi: kelpaavatko Rowanin simulaattorit nyt muillekin kuin briteille?

Suhtauduin jo etukäteen varsin skeptisesti ”jälleen yhteen Rowanin simulaattoriin”. Lentomalli kuitenkin ilahdutti positiivisesti: siihen on panostettu selvästi enemmän. Ei se vielä kuitenkaan täydellinen ole, mutta selvästi parempi.

Ensimmäisen maailmansodan kaksi- (ja kolmi-) tasoisen mallintaminen on onnistunut kohtuul-

lisen hyvin. Koneet ovat ehkä avustuksen verran liian stabiilina tuntuisia lentää, ja saa tosissaan yrittää, ennen kuin koneen saa minkäänlaiseen syöksykierteseen tai hallitsemattomaan sakkaukseen, jotka nekin oikeine vähän turhan kiltisti. Suurin vaara on syöksyä liian kovalla vauhdilla, jolloin siivet saattavat irrota.

Oikaisu lentomallinnuksessa ovat suurimmaksi osaksi lentämistä helpottavia (eli varsinaista realismiakin voi ruusata helpommaksi). Koneilla ei esimerkiksi tunnu olevan hiukkaakaan inerttia. Kaartaessa kone pysähtyy välittömästi, kun ohjaussauvan keskittää.

Lentämisen tunne väheny, osittain puutteellisesta lentomallista huolimatta, onnistuneesti.

Osakiitos kuuluu tasokkaalle grafiikalle, mutta myös hyvillä ääniefekteillä on tärkeä osa. Koneen siivet natisivat uhkaavasti vauhdin kasvaessa ja moottori ulvoa kuin viimeistä päivää.

Mukavana pikkudetaillina oma kone hypähtelee, jos ilmatorjunta osuu lähelle. Vaikkei ilmatorjunta olekaan tarkkaa, kannattaa sitä varoa, sillä ensimmäisen maailmansodan koneet eivät kestäneet kovin paljoa kuritusta ennen osiin hajoamista. Ja kuten sanottua, laskuvarjoa ei käytetty.

Minne katse ohjautuu

Mitä varhaisemman aikakauden koneita käytetään, sitä pienemmällä etäisyyksillä ilmaistelu käydään. Koneiden sijainnit toisiinsa nähden vaihtelevat sekunnin murto-osassa ja siksi tällaisessa pelissä olisi syytä olla erinomaisen ergonomisesti suunniteltu katseohjaus.

Valitettavasti tässä Flying Corpsin kompastuu. Katse kääntyy numeronäppäimillä kauniin portaattomasti, mutta aivan liian hitaasti. Shift-näppäimellä terästettynä katse kääntyy myös portaattain, mutta täytyy ihmetellä, miksi paremmat katseohjauskomennot on piilotettu vaihtonäppäimen taakse.

Flying Corpsissa on toki padlock-näkymäkin (eli automaattisesti vihollista seuraava näkymä). Ikävä kyllä, se toimii vähintään yhtä kehnosti kuin muutkin näkymäkontrollit. Se toimii mainiosti, jos vihollinen on suoraan koneen etukvadrantissa, mutta jos vihollinen pääsee kiertämään sivustalle, alkaa kaartotaistelu, jossa käsitys oman koneen asennosta poikkeuksetta häviää. Padlock nimittäin pyörittää pilotin päätä vailla mitään järjen rajoja niin, ettei hetken päästä tiedä

mihin suuntaan koneen nokka osoittaa. Lisäksi padlockissa ei oman koneen rakenne ole erotettavissa tarpeeksi tarkasti, jotta siiven reunasta voisi sanoa onko se etu- vai takareuna.

Ainoa tapa tarkistaa koneen ilma-asento on siirtyä normaaliin ohjaamonäkymään, jolloin menettää katsekontaktak-

tin viholliseen. Ja myös 1. maailmansodassa sääntö "lose sight, lose the fight" pätee erinomaisen hyvin.

(Viime syksyn ECTS-messuilla lensin Flying Corpsia, ja valitin juuri huonoista näkymänvaihtoista. Rowan lupasi silloin, että pelissä on myös Warbirds-tyyppinen salamannonpean katseenohjaus. Olsivat vain usko-nee...--nn)

Kauniit maisemat

Grafiikka on ollut Rowanin pelien parasta antia, ja myös Flying Corps on näyttävän näköinen. Ja niinpä sen pyörittäminen vaatii koneelta paljon tehoa.

Käytännössä 640x480-grafiikka on riittävän hyvätasoista, eikä alle P200-kokoonpanolla kannata tarkempaa grafiikkaa kokeillaakaan. Jollei sitten harrasta 1024x768-diaesityksiä.

Sääli, ettei Flying Corps tue (ainakaan vielä) 3D-kortteja, sillä korkealta katsottuna kaunis grafiikka muuttuu varsin rumaksi ja epätarkaksi matalalla, esimerkiksi silloin kun yrittää laskeutua. Tällöin korkeuden arvioiminen on erityisen vaikeaa, joten laskutuessaan kone helposti sakkaa 10 metrin korkeudessa ja tuhoutuu. Tähän auttaa ainoastaan huijausnäytön päällä pitäminen, jolloin ruudulle ilmestyy tekstirivinä kaikki koneen oleelliset hallintatiedot.

Kokonaisuutena grafiikka toimii erittäin hyvin. Koneet ovat täynnä pikku yksityiskohtia ja maasto on aivan lähitarkastelua lukuunottamatta täysin kelvollisen näköistä. Erikoiskäytöksen peli ansaitsee hyvännäköisistä pilvistään.

Rowanin paras

Pelin ohjekirjan mukana tulee yli parisataasivuinen kirja ensimmäisen maailmansodan ajoilta nimeltä Practical Flying. Se ei varsinaisesti liity itse peliin millään tavalla, mutta on kiinnosta-



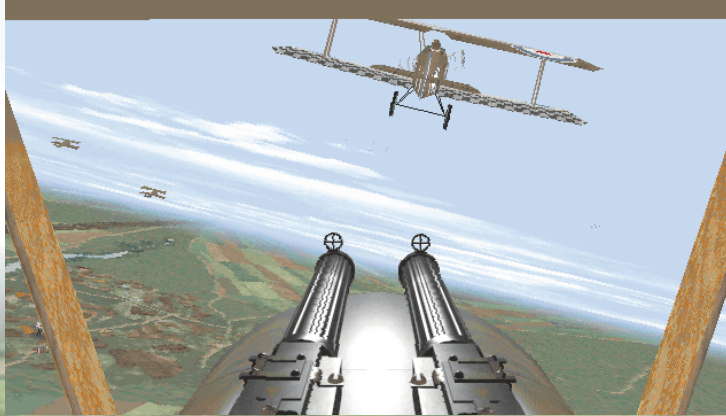
Ympäristö on yksityiskoh-
tainen ja onnistuneen nä-
köinen. Matalammalla
maasto pikselöityy pahasti.



Jenkkivärejä taivaalla. Tähän maailman aikaan ei uskottu suojavaarityksiin.



Ilmastaistelut käytiin erittäin lyhyillä etäisyyksillä. Uudempiin koneisiin tottuneella menee helposti herne nään.



vaa taustalukemista. Mukaan pakatut kampanja-alueiden kartat eivät auttaneet ainakaan minua suunnistamaan yhtään onnistuneemmin. Lieneekö tähän sitten syynä se, että kartan kaikki värit ovat uskomattoman lähellä toisi-
aan vai se, että eksyin aina koulun suunnistuksessakin?

Flying Corps on Rowanin paras tuotos. Lentomalli ei edelleenkaan ole moitteeton, mutta huomattava askel parempaan, ja grafiikka on, kuten tavallista, erittäin kaunista. Se vaatii kuitenkin melkoista suorituskykyä koneelta, sillä detaljitason muuttaminen ei näyttäisi sanottavammin vaikuttavan ruudunpäivitykseen. Tehtäviä on tosin paljon, mutta lineaarisesta tehtävärakenteesta voisi luopua.

Pelin mukana piti alunperin tulla vähintään kaksinpeli, mutta myös verkkopelimahdollisuudesta on ollut puhetta. Tästä on nettiuhujen mukaan ilmeisesti tulossa pian päivitys. Toivottavasti, sillä verkkopelinä Flying Corps olisi omiaan. Toivoa sopii myös, että päivitys korjaa täysin sekavan padlockin. Lentosimulaattorissa hyvä katseenohjaus on niin tärkeä, että muuten hyvältä peliltä tip-puu pisteitä roimasti.

Toni Virta

Hyvää

- Grafiikka.
- Ohjekirjat.
- Kohtuullinen lentomalli.

Huonoa

- Vaatii suorituskykyä koneelta.
- Grafiikka matalalta katsottuna rumaa.
- Katselukulmien muuttaminen ja padlock.
- Moninpelin puute.

Muuten onnistunut simulaattori kompastuu epäonnistuneisiin katsekontrolleihin.

78

Privateer 2: The Darkening

Origin

Dos

Versio: 1.16

Minimi: P60, 8 Mt, hiiri, CD-ROM

300 kt/s

Suositus: P90, 12 Mt, CD-ROM

600 kt/s

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 36 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P200, 16 Mt, Dynamite
128, SB32 PnP, CD-ROM 900 kt/s



SYNKKÄ VELIPUOLI

Nimi on Arres, Ser Lev Arres. Tai niin mulle kerrottiin sairaalassa – en mä sitä ite olis tienny. Jos totta puhutaan, mä en muista yhtikäs mitään. Varos kundi vähän, eihän sitä tiedä vaikka mä olisin niinku joku psykopaatti puukkojunkkari, heh heh. No ota iisisti, mulla on homma hanskassa. Sen mä kyllä muistan, että oon aika ässä pilotti, tosi elvis jos totta puhutaan, ja tilillä on tarpeeks tuolta jonkun käytetyn purkin ostamiseen. Eihän se paljon muuhun riitä kuin johonkin rupiseen koslaan, jonka katsastuspaperit on väärennetty useemmin kun Papogodimutantintin sormilla laskee, mutta nää tienoot on täynnä heppuja, joilla on aina tarjolla jotain duuneja pilotille, joka ei turhia utele, comprende?

Ai mitä? Konfедераatio? Kilratheja? Kuka pirun Blair? Jätkä, sä oot enemmän pihalla kun meikä. Tää on Tri-System, enkä oo kuule

koskaan kuullukaan mistään Maa-planeetasta. Täällä rulettaa CIS, vaikka noi piraattiklaanit voikin olla eri mieltä. Sä oot kuule tuopin tarpeessa, ja niin oon muuten mäkin. Paas tarjoten.

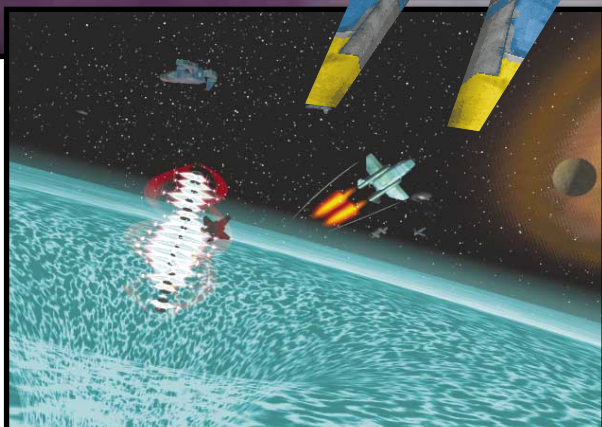
Uljas uusi maailma

Toisin kuin luulisi, Originin Euroopan haaran itsenäisesti toteuttama Privateer 2 ei ole juonellisesti eikä edes maailmaltaan missään tekemisissä Wing Commander -saagan kanssa, vaikka touhun takana onkin Erin Roberts.

Sankarimme Ser Lev Arresin kuvailema Tri-System on pieni eristäytynyt universumi, jonka kolmen aurinkokunnan lukuisien asuttujen planeettojen välillä käydään kauppaa ja soditaan piraatteja ja järjestäytynyttä rikollisuutta vastaan.

Darkeningin maailma on nimensä mukaisesti hyvin eurooppalaisella tavalla hirtehisen synkeä, ja Wing Commanderin ava-

"Hello, is there anybody in there?"



ruusooppera on saanut väistyä kyberpunkilta kalskahtavan Blade Runner -hengen tieltä. Lev Arres on kadottanut pitkän syväjäädytyksen seurauksena kaikki muistot omasta persoonastaan ja lähtee hortoilemaan pitkin Tri-Systemiä vihjeiden perässä. Koska pelin nimenä on kuitenkin Privateer 2, siinä sivussa pitää hengenpitimiksi kerätä jatkuvasti rahaa joko kusaamalla halvalla ostettua rahtia myytäväksi kalliilla tai suorittamalla erinäisiä palkkasoturihommia mikäli veri vetää verilöylyihin.

Tienestit käytetään parempien alusten ostamiseen, joita on hylpeet 18 eri tyyppiä. Tärkeämpää osaa näyttelevät kuitenkin erinäiset lisäherkut, joita löytyy aimo läjä vahemmista suojakälpigeneraattoreista jälkipoltinten tehostimiin, lukuisia aseistuksia tietenkään unohtamatta. Alusten varustelumahdollisuuksissa Darkening peittoaakin kirkkaasti edeltäjänsä.

Tosimies ei kolleja nostele

Kaupankäynti on hieman omalaatuista, sillä rahtia ei kuskata itse, pelaaja voi vuokrata rahtialuksen pilotteineen ja ostaa sen täyteen milloin mitään krääsää. Pelaajan tehtäväksi jää suojella investointejaan hävittäjällään avaruusmatkan aikana, sillä piraatteja riittää joka välissä.



Kaupankäynti, kuten kaikki muukin mikä ei liity suoraan avaruustaistoihin, tapahtuu planeettojen avaruussatamien tyylkkäästi mutta käyttöliittymältään hieman kömelösti suunnitelluissa "infokioskeissa". Näistä löytyvät myös tarjolla olevat palkkasoturitehtävät ja siipimiehet, sekä hyvin mittava ja huolella tehty tietokanta Tri-Systemin paikoista, tapahtumista, henkilöistä ja ryhmittymistä. Usein mustan huumorin sävyttämistä uutispätkistä voi saada vihjeitä siitä, mitä kauppatavaraa kannattaa milloinkin rahdata. Maailma on alueeltaan Konfedeeraatioon ja Rajamaailmoihin ver-

rattuna pikkuruinen, mutta yksityiskohtiin on paneuduttu syvälisemmin.

Pääjuonen "täytteeseen" on kiinnitetty huomiota, eikä pelistä tule päätöntä hortoilua tai junaavaa kaupankäyntiä ellei niin halua. Tästä pitävät huolen ennalta suunnitellut tehtävät, joita on tarjolla enemmän tai vähemmän satunnaisesti useita kymmeniä. Suurin osa näistä on mielenkiintoisia miniseikkailuja, jotka pärjäävät hyvinkin keskiverto Wing Commander -tehtävälle, vaikka toki joukossa on aimo läjä yksinkertaisia saattokeikkoja pisteestä A pisteeseen B.

Pelin tarinarakenteen kannal-

ta moni Privateer ykkösen moka on mallikkaasti korjattu, mutta jostain syystä sen muutamat hyvät puolet ovat jääneet unholaan. Darkeningissa kun ei pidetä mitenkään lukua pelaajan maineesta eri ryhmittymien keskuudessa. Piraatit ovat aina vihollisia, ja jos sattuu vahingossa täräyttämään sotilasalusta tai siviilialusta soltujen ollessa paikalla mokomat käyvät oitis kimppuun, mutta unohtavat koko jutun autuaasti heti seuraavan laskeutumisen jälkeen!

Astetta pahempi juttu on kuitenkin se, ettei Darkeningissa voi harrastaa rosvouta. Jos siviilirahtialuksen pamauttaa tohjoksi, ei palkkiona ole kuin huikaisevan kaunis räjähdyssefetti. Privateerissa oli sentään vapaus valita, ja pistinkin Konfedeeraattia niin pahasti kuonoon, että kilrathitkin morjestyivät.

Tähtien sota

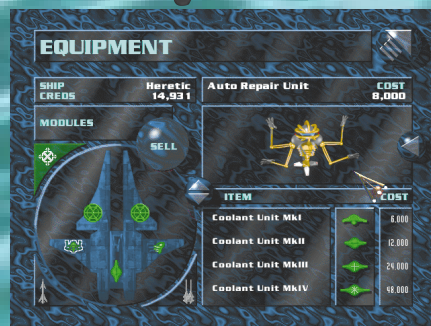
Pääjuonikin on jäänyt rakenteeltaan hieman keskeneräisen oloiseksi. Totta, se etenee hämmästyttävän hyvin ohjattuna, näyteltynä ja WC-sarjaan verrattuna visuaalisesti aivan eri tyyllitasolla oivallettuina leffapätkinä. Lev Arres eli Clive Owen ei ehkä ole Luke Skywalker, mutta on ottanut homman selvästi tosissaan (ja olisi itse asiassa sopinut paljon paremmin Chris Blairin olemukseenkin). Kun katselee Christop-



Ostakaa halvalla, myykää kalliilla.



Päivän tarjouksena tehtäviä ja siipimiehiä.



Aluksiin mahtuu enemmän tai vähemmän jänniä varusteita.

Clive Owen näyttää Luke Skywalkerille, mistä kana pissii.



her Walkenin, John Hurtin, Jürgen Prochnowin (Das Bootin kapu) ja muiden uranäyttelijöiden suorituksia alkavat WC:n jenkkipellet äkkiä vaikuttaa hasuilta kumiukoilta.

Mutta juoni etenee niin hirmuista vauhtia, että pelin pystyy halutessaan pelaamaan läpi ennen kuin on nähnyt puoliakaan lukuisista sivujuonista ja tehtävistä. Yhtäkkiä peli olikin loppu, vaikken ollut vielä puolessakaan välissä pelin vaikeustaso ja aluskin oli kaukana parhaasta mahdollisesta.

Mutta sota se ei lopu koskaan

Vaikka elokuvaosuuksista kerrankin on vain hyvää sanottavaa, Darkening löytyy videoputiikin sijasta pelihyllystä kohdasta "avaruusräiskinnät". Varsinainen lentofiielis on parantunut roimasti viimeisimmistä Wing Commanderista ja on sulavuudessaan hyvin lähellä X-Wingiä. Tekijät ovat jopa vetäneet räiskintävaihteen hieman ylikierroksille nopeampoisissa ja kiivaissa taisteluissa. Tykit ampuvat verkkaisten sarjojen sijasta niin hillittömään tahtiin, että tuloksena on lähes katkeamattomia tulivanoja, joilla voi

roiskia vihulaisia kuin paloruiskulla ikään. Höhlältä kuulostava idea onkin yllättävän hauska oivallus, joka myös toimii.

Taistelujen välillä matkaa tehdään lyhyinä hyperavaruuspyrähdyksinä reittipisteestä toiseen, eikä hyppyä voi tehdä, jos lähitöllä sattuu olemaan vihamielisiä epeleitä. Tässä on taas tullut pieni pelisuunnittelullinen lapsus, sillä piraatteja riittää keskimäärin joka toiseen reittipisteeseen. Ei se vielä mitään, mutta kun aikaa kuluu, peli arpoo joka sekunti josko paikalle sattuisi törmäämään lisää piraatteja. Mistä taas seuraa vähemmän hupaisa noidankehä, jossa pelaaja käyttää ensimmäisten tuhoamiseen niin paljon aikaa, että paikalle sattuu toinen ryhmä ja niin edelleen loputtomiin. Yli puolen tunnin mittaisiksi venyvät taistelut pelkästään satunnaiskohtauksia vastaan saavat V-käyrän pahasti heilahtamaan.

Tekoölyn dementia

Jostain syystä Darkeningin siipimieskäskytyks on kokenut roiman harppauksen taaksepäin, eikä näitä tolloja voi muuta kuin usuttaa lukitun kohteen kimppuun tai käskää takaisin muodostelmaan. Mihin ovat jääneet Wing Commanderissa jo ammoisina aikoina olleet avunpyynnöt ja yleiset hyökkäyskäskyt? Eipä silti että siipimiehiä tarvitsisi, sillä rahtialuksen tykkitornit ovat niin murhaavan tarkkoja, että lähellä pysyminen takaa voiton kokonaista armadua vastaan. Vastaavasti isojen alusten kimppuun käyminen ilman torpedoja on takuvarma tiketti ruumishuoneelle.

Myös isojen alusten osien tuhoaminen erikseen on vaipunut unholaan, ja johonkin katosi

myös mahdollisuus viritellä aluksen järjestelmien tehosuhteita. Nämä selvät keskeneräisyydet ovat kuitenkin pientä tietokonepilottien tekoälyttömyyden rinnalla, joka hipoo jo täydellistä suoritusta. Taktiikkana on vain ja ainoastaan suoraan päin mistään välittämättä ja kaikki aseet laulaen, jonka jälkeen nämä ääliöt yrittävät vain ottaa etäisyyttä seuraavaa kamikazehyökkäystä varten. Jos kone on arponut tietokonepilotin hyökkävään jonkin muun kuin pelaajan kimppuun (hyvin harvinaista), se myös lentää tikkusuoraan maaliaan kohti onnellisen tietämättömänä yrittämättäkään väistää kun pelaaja tai joku muu paukuttaa kylmän rauhallisesti sen tuhannen päreiksi takaapäin.

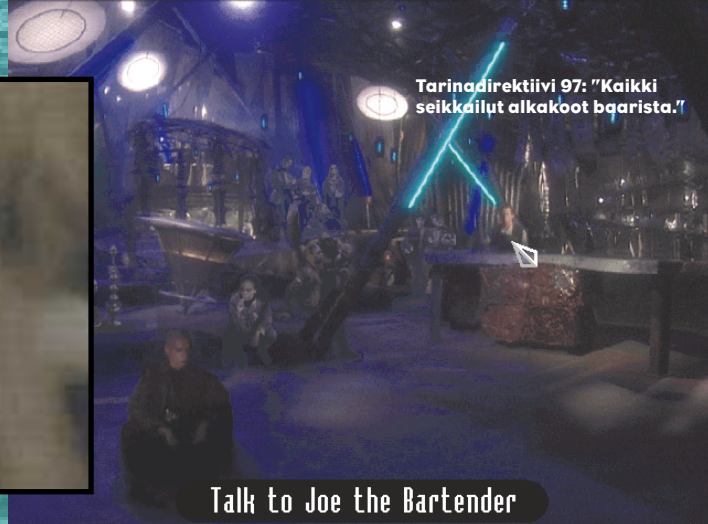
Tekoäly kuitenkin muuttuu pikkuhiljaa täydellisestä idiootista pelkästään typeräksi, sillä Darkeningilla on sangen omalaatuinen tapa määritellä pelin vaikeustaso. Tekoäly ja ennen kaikkea vihollisalusten ominaisuudet (!) paranevat sitä mukaa kun pelaaja kerää rahaa ja tappomerkkejä aluksensa peräsiimeen. Varsinaisesti fiksummiksi eivät vihulaiset juuri muutu; kunhan vain laukovat ohjuksia useammin, lentävät nopeammin, kääntyvät ketterämmin ja kestävät enemmän vahinkoa. Sääliähtävää hätäpetkutusta.

Ei hyvää ettei huonoa

Darkening on kumma sekoitus erinomaista toteutusta ja outoja kömmähdyksiä. Pelissä on myös muutama hyvin kinkkinen bugi, joista pahin vaatii ykkösrompun käyttöä aina kun planeetoille laskeudutaan tai seurauksena on totaalityltti.

Onkin hieman käsittämätöntä,

Tarinadirektiivi 97: "Kaikki seikkailut alkavat baarista."



Talk to Joe the Bartender

miksi näin hyviä aineksia sisältävästä pelistä on tippunut niin paljon pois Originin avaruusräiskintäsarjojen vuosien aikana jalostamia ja hyväksi havaittuja ominaisuuksia. Juuri kun Wing Commanderien tekoäly alkoi kehittyä siedettäväksi, tulee yhtäkkiä tällainen dementinen taantuma.

Visuaalisesti Darkening on erittäin upea sekä tyylikkään tasokkailta elokuvapätkiltään että avaruustaisteluiltaan, joissa on samaa kauneutta kuin teroitettussa ja kiillotetussa partaveitsessä. Räiskintäfiilinki on silkkaa tuhon sinfoniaa speedmetallin tempolla jyrätynä ja pelimaailmaan on paneuduttu antaumuksella. Mielummin sitä pelaa kuin ei.

Joona Vainio



Hyvää

- Paranneltu "lentomalli".
- Eittämättömän tyylikäs toteutus.
- Sopivan avoin juoni.
- Aluksia on kiva viritellä.
- Oikeasti hyvää elokuvaa.

Huonoa

- Tekoäly hoi.
- Loppuu kesken.
- Taistelujen taktiikkapuoli.
- Tautisen buginen.
- Loputtomat piraatit – taas!

Visuaalisesti upea mutta buginen. Parempi tarina kuin ykkösessä.

85

PAHOLAINEN POHJAKERRO

Diablo

Blizzard

Windows 95

Versio: 1.00

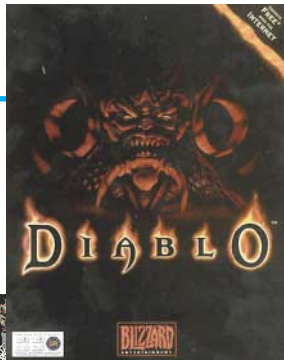
Minimi: P60, 8 Mt, hiiri, SVGA, CD-ROM 300 kt/s

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

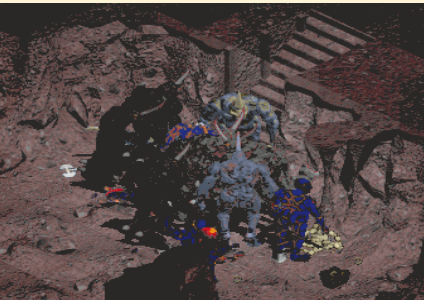
Kiintolevy: 6 Mt

Moninpeli: modeemi (2 pelaajaa), sarjakaapeli, IPX, TCP/IP (battle.net). Vaatii 16 Mt RAM.

Testattu: P120, 16 Mt, SB16, Hercules Dynamite 128, CD-ROM 600 kt/s



Pohjatasojen teemamusiikki on "Great Balls of Fire".



Pehmeä lasku seuraavalle tasolle.



Kaikki hirviöt eivät ole rumia.

●● Pimeydessä kuuluu siihenä ja näköalueen laitamilla heilahtelee inhan näköisiä pikkuhirviöitä ja huojuvia, möriseviä mörköjä. Urhea sankari nielaisee pullon taikajuomaa ja valmistautuu taisteluun. Onko hän tuhoon tuomittu? Suurkaupungin lauantaiyö on vaaroja täynnä, Blizzardin odotettu Diablo tarjoaa samaa turvallisemmassa muodossa.



Kuninkaan poika on kaapattu, ja hänen perässään singahdetaan luostarin alla olevaan sokkelostoon. Sen pohjalta löytyy Helvetti, jota hallitsee Diablo, Kauhun herra. Vain sankareista urhein teräksisen kestävine hiirisormineen voi tuhota pahan.

Lyö lyötyä

Diablo ei ole mikään syvälinen roolipelikokemus, vaan suoraviivainen viipota- ja viillä-peli. Sen ilmiselvä innoittaja lienee ollut Nethackin esiaste Rogue maustettuna Atarin kolikkopelikklassikolla Gauntletilla.

Ollako lihaksikas

soturi, lähitaistelun mestari? Vaiko kurvikas varas, jousen hallitsija? Vaiko kalju, punaiseen mekkoon pukeutunut taikuri, jonka hengissä pitäminen on taitolaji?

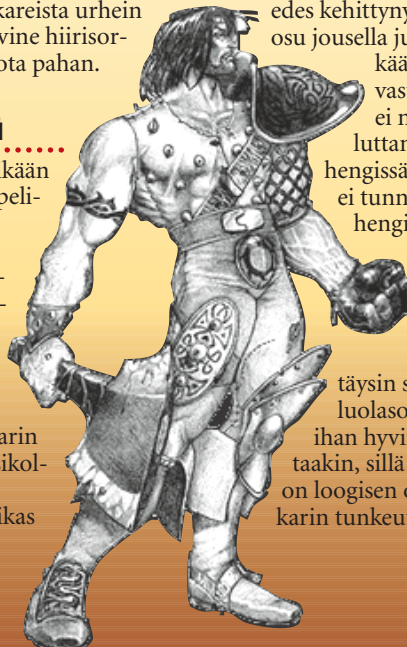
Valinnalla on suuri merkitys:

edes kehittynyt soturi ei osu jousella juuri mihinkään, ja vastavasti supervaras ei miekkaa heiluttamalla pysy hengissä. Taikuri taas ei tunnu pysyvän hengissä, teki mitä teki.

Diablo muodostaa jokaista peliä varten täysin satunnaisen luolasokkeloston, ja ihan hyvin muodostaakin, sillä lopputulos on loogisen olinen. Sankarin tunkeutuessa tämän

labyrintin pimeyteen yksinkertaisempikin tajuaa mitä tehdä. Arkut avataan ja rahat sekä tavarat kerätään talteen. Päällekäyviä ötöjä hakataan (kirjaimellisesti) halki, poikki ja pinoon monimutkaisella systeemillä, jossa kursoripaikantimella osoitetaan hirviötä, ja painamalla "hiiren" vasenta painonappia suoritetaan miekallalyöntitoimepide, olettaen tietysti että kädessä on miekka. Mikäli kohde on ovi tai arku, samaisella toimenpiteellä sen saa auki. Hiirestä otetaan kaikki irti, sillä sen oikeanpuoleisen napin pyhä tehtävä on toimia "käytä"-nappulana, jolla juomat juodaan ja loitsut luetaan.

Silkkan mättämisen mausteeksi Diablo jakaa satunnaisia tehtäviä, esimerkiksi selvittää, miksi kylän kaivo on myrkyttynyt, päästä hengiltä demoni nimeltään Teurastaja tai te selvää edesmenneen kuninkaan riehuvasta luo-



KSESSA

Loitsu efektit ovat näyttäviä.



Liukkaalla lattialla voivat vanhat, hauraat luut napsahdella poikki.



Steellord kuolee humauksessa.

Huhu kekkereistä kiirii kauas ja osanotto on runsas.



The Butcherin työhuone.



rangosta. Puzzleiksi ei näistä ole, mutta ei Diablo muuta väitäkään olevansa kuin suoraviivainen hirviönpöly.

Mitä syvemmälle mennään, sen parempia aseita ja haarniskoita löytyy. Osa niistä on taikaversioita, joko satunnaisesti luotuja tahi Blizzardin määrittelemiä. Terveyttä ylläpidetään juomalla parannusjuomaa, ja myös taikojen vaatima mana löytyy valmiiksi pullotettuna. Vähänkin rankemman joukkotaistelun aikana sankari nauttii parannusjuomaa hetkessä useita litroja, mikä on aika saavutus, jos sitä jää miettimään. Yksi maailman parhaista automaattikartoista pitää huolen siitä, ettei suuntaavaistominkaan pääse eksymään.

Sieltä täältä löytyvät taikakirjat lukaisemalla oppii loitsuja, loitsukääröt taas ovat sellaisia kertakäyttökamoja. Turhalta rampaamiselta säästävä Town Portal-loitsu muodostaa kertakäyttöleportin takaisin kaupunkiin, ja laiska pelaaja käykin lastaamassa itsensä täyteen Täyden Parannuksen Juomia. Koska Portal-loitsukääröistä ei ole pulaa, pelaaja kuolee lähinnä omaa ylimielisyyttään.

Kauhean kaunistu

Diablon porkkana on sen verstaansa vailla oleva toteutus: se on nätti kuin sika pienenä. Tasojen teema vaihtuu vähän väliä ja hienot valoeffektit luovat tunnelmaa. Labyrintin asukkaat on animoitu poikkeuksellisen nopeasti, varsinkin niiden kuolinanimaatiot ovat hienoja. Erikoisesti sävyttää alkutasojen nelijalkaisten kypälien viimeinen väpätys. Pelikokemusta maustavat vielä mehevät ääniefektit, hyvä taustamusiikki ja käyttöliittymä, joka on liukas kuin rasvattu ankerias.

Diablon toteutuksessa on muutama silmiinpistävä erikoisuus. Miksi hirviöt ja sankari ilmeisesti liikkuvat ruudussa? Miksei pelissä voi juosta tai hypiä? Siksi, kun Diablo on suunniteltu moninpelin ehdoilla. Monipelistä enemmän sivulla 50.

Hienon toteutuksen ansiosta Diabloa pelaa pitkään vetävänä lahtauspelinä, jonka suurin ongelma on turha helppous. Yrittääkö Blizzard vedota haasterojoitteeseen peliyleisöön, jonka egoa hivelee jo se, kun monitorivastike kellistää vaivattomasti hirviöitä?

Hirviöistä on harvoin vastusta, joskin rynnistäminen keskelle hirviöparvea ei ole järkevää. Viimeisillä tasoilla alkaakin (kirjaimellisesti) Helvetti. Nämä tasot on puserrettu täyteen vaarallisia megahirviöitä, joita on paksumattoina.

Niinpä Diablo venähtää työläänpuoleiseksi. Ensín tapellaan kunnes juomat loppuvat, sitten vilahdetaan kylään tankkaamaan ja palataan takaisin jatkamaan. Se alkaa käydä jo työstä.

Viis niistä hirviöistä, jotka käyvät päälle, ne ovat vain hakkaustekninen ongelma. Se sijaan ne, jotka ampuvat jostain kaukaa ja yrittävät sitten paeta, ovat tosi ärsyttäviä, varsinkin herra Lähtäiselijalle, joka joutuu ahdistamaan ne nurkkaan ja lopettamaan sielä.

Lazaruksen kammiossa on muuten bugi: jos ottaa pitkät Town Portalilla, ei takaisin enää pääsekään, eikä peliä voi enää pelata tällä hahmolla läpi. Hätäratkaisuna kannattaa aloittaa uusi peli samalla hahmolla, zoomata 15 tasoa läpi ja tällä kertaa onnistua.

Diablon nostattamasta nettikohinasta päätellen Gauntletin perillinen uppoaa PC-pelaajiin kuin Griswaldin Terä suurimpaan osaan hirviöistä. Yksikerästä matkimista tahi ei, kyllä Diablo piti minuakin otteessaan vaikka simmut sanoivatkin jotta "Niko needs sleep... badly".

Nnirvi

Hyvää

- Taivaallisen näköinen.
- Ihanan kuuloinen.
- Jumalaisen pelattava.
- Moninpeli.

Huonoa

- Liian helppo.
- Työläs loppu.

Menevä ja yksinkertainen sokkeloseikkailu.

86

Lords of the Realm II

Impressions/Sierra

Dos, Windows 95

Versio: Dos-versio 1.03

Minimi: 486/66, 8 Mt, hiiri, SVGA, CD-ROM 300 kt/s

Äänet: Windows 95- ja Sound

Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 34-105 Mt

Moninpeli: 2-5 pelaajaa IPX

-verkossa, 2 pelaajaa

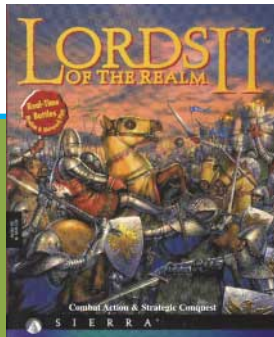
nollakaapelilla/modeemilla. Toimii

Kalin kanssa.

Muuta: Moninpeli vaatii Win95:n.

Testattu: 486/66, 20 Mt, GUS,

AWE32, CD-ROM 600 kt/s



Kuningas on kuollut, kippisille. On vuosi 1268, ja kansa itkee kuningasvainajaa. Pyrkyrit harrastavat kruunua ja maata uhkaa kaaos. Jonkun täytyy astua valtaistuimelle ja palauttaa laki ja järjestys.

Lords of the Realm II on isänsä tavoin lautapelimäinen strategiapeli, jossa vallataan läänejä ja rakennetaan linnoja. Käyttöliittymää on viilattu huomattavasti, talonpoikien ja ruokatilanteen hallinta on nopeutunut ja mukana on useita karttoja. Peli on myös parantunut ulkoasultaan, vaikka kartta onkin samalla tullut vaikeaselkoisemmaksi.

Talous nousuun

Pelialueena toimiva maa tai maanosa on jaettu lääneihin. Läänit tuottavat vaihtelevan määrän ruokaa, puuta, rautaa ja kiveä. Kiveä kuluu linnoitustoihin, puuta ja rautaa tarvitaan aseiden valmistukseen ja ruoka-annoksia säätellessä pidetään kansa viriilinä ja tyytyväisenä.

Tärkein luonnonvara ovat asukkaat. Talonpoikien pakkovärväminen on halpa tapa kartuttaa armeijaa, ja heidän selkänahastaan nyhdetyt verotulot ovat pääasiallinen tapa kartuttaa kassaa. Se toinen tapa on myydä tavaraa maata kierteleville kauppiaille.

Ruokaa tuotetaan joko kasvatamalla lehmä tai viljaa. Lehmis-

Kuninkaaksi kuninkaan paikalle



Ye Olde Townmarket. Valtaosan aseista joutuu ostamaan, sillä niiden valmistaminen on hidasta.



Huonot satovuodet, taudit ja ennen kaikkea sota estävät tehokkaasti väestönkasvua. Verotuksen keventäminen imee väestöä naapurikunnista.



Linnat tarjoavat suojaa ja lisäävät verotuloja.

tä saa maitotuotteita ja lihaa, mutta niitä ei voi varastoida pahan päivän varalle. Toimiva systeemi on tuottaa joka toisessa läänissä lehmä, joka toisessa viljaa. Ruokapulasta kärsiville alueille voi lähettää vankkureilla ruoka-apua.

Väestönkasvu ja ruoantuotto läpsivät realismia toisellekin poskelle, mutta systeemi on simppli ja vaivaton. Heinähattusimulaattoria kaipaaville on tehty Kasvin lempparipeli SimFarm.

Peli etenee vuodenaikojen mukaan, neljä pelivuoroa per vuosi. Talven päätyttyä istutetaan vilja, syksyn päätteeksi se otetaan talteen. Sen kummempaa vaikutusta vuodenaikojen ei tunnu olevan, mitä nyt talvella kuolemantapaukset yleistyvät. Lumi ei vaikuta esimerkiksi joukkojen liikkuvuuteen.

Sääntöjä voi rukata ennen pelin alkua. Pelialueen voi peittää mustalla hunnulla, joka peittää maaston, muttei näytön yläkulmassa olevaa karttaa. Yleensä armeijat eivät kuluta ruokaa, mutta lisävaikutusta kaipaava voi muuttaa tilanteen.

Hidas alku

Päämääränä hämmöttää ehdoton yksinvaltius. Peli alkaa yleensä hi-

Tätä ikkuna ei ole pakko käyttää, mutta sen avulla voi työläiset jakaa epätasaisesti eri kohteisiin, esimerkiksi nopeuttaakseen linnan valmistamista.

taasti, pelkästään rahavarannon ja kansan kasvattamiseen kuluu vuosikausia. Omiin lääneihin täytyy rakentaa miehitetyt linnoitukset, sillä linnat kohottavat verotuloja ja vaikeuttavat dramaattisesti läänin valtaamista.

Summittainen hyökkääminen sinne tänne on hyödytöntä. Voiton avain on vuorotella salama-hyökkäyksiä ja nopeaa linnoittamista, aina välillä odottaen tilanteen vakiintumista. Viholliselle voi tehdä helposti kiusaa lähettämällä useita itsemurhajoukkoja polttamaan hänen peltonsa ja teollisuutensa tai murhaamaan kyläläisiä.

Tehokkaassa armeijassa on julmetusti jousimiehiä, paljon talikkomiehiä ja melkoisesti miekan, hilparin tai nuijan kanssa heiluvia ammattilaisia. On parempi kasata yksi mega-armeija kuin kaksi pienempää. Isompien linnojen kimppepuun on turha yrittää ilman huimaa ylivoimaa.

Palkkasotureita on saatavilla, mutta kahta palkkasoturiryhmää ei voi yhdistää "keskinäisten kanojen takia". Palkkisten käyttökelpoisuus kärsii tästä aika tavalla.

Läänejä yhdistävä tieverkosto sanelee paljolti etenemissuunnan, sillä vuoristoa tai vettä ei voi ylittää lainkaan, ja avomaastossakin eteneminen on erittäin hidasta. Jos peli alkaa esimerkiksi vuoriston ympäröimästä sumpusta, vaihtoehtoja on tasan kaksi: "New game" tai nopea ulos murtautuminen peukut pystyssä. Moninpelejä varten pelin mukana tulee hypoteettisia "reiluja" kartoja, joissa kukaan ei ole altavastaajan asemassa heti kättelyssä.

Läänit, joissa on miehitetty linna, saa haltuunsa ainoastaan voittamalla piirityksen. Piiritys kestää useita pelivuoroja riippuen joukkojen määrästä ja siitä, paljonko piirityslaitteita haluaa rakentaa. Piirittävälle ainoa häittä piiritysvaiheesta on, ettei linnoitukseen voi sen aikana viedä joukkoja. Linnan rakennustyöt tai läänin veronkeruu eivät vaikeudu.

Peeärrää

Muille pelaajille voi antaa raha-avustuksia, heitä voi onnitella tai loukata ja heidän kanssaan voi liittoutua. Liittoutumista ei ole kuin nimellistä hyötyä, sillä vaikka liittolaiselta voi pyytää esimerkiksi hyökkäystä kolmannen osapuolen kimppuun, tuloksena parhaimmillaankin on täysin olankohautuksella ohitettava yritys.

Tietokonepelaajien taktiikka on typerää. Pidin useita vuosikymmeniä avainasemaani vaivaisella parilla sadalla miehellä, vaikka viholliset laskettiin tuhansissa. Koneäly ei vain jaksanut odotella hetkeä ja yhdistää joukkojaan, vaan sen sijaan se laittoi miehenä piirittämään linnoitustani viidensadan miehen ryhmissä. Selvisin pintanaarmuilla, mutta vihollinen heikensi itsensä lopulta puolustuskyvyttömään kuntoon.

Tekoäly on tietyllä tavalla reilu. Se ei harrasta poltetun maan taktiikkaa – siis siten, että vihollisen maat poltettaisiin. Sen sijaan piirivastustaja yleensä tuo joukkonsa siististi linnan viereen ja aloittaa piirityksen. Olisi kiva, jos edes joskus tietokone suuttuisi kunnolla ja käyttäisi terroristitaktiikkaa.

Tietokone itsepintaisesti ei suostu näkemään tappiotaan. Vaikka arvon sotaherran maa olisi poltettu, kansa murhattu, vii-

meinen linna monituhatpäisen lauman ympäröimä ja henkivartiokaarti vaihtaisi omaisuuttaan helposti liikuteltavaksi, arvon paroni uhoaa voitonvarmana kuolemaa kaikille. Tämä sen sijaan, että esimerkiksi hyväksyisi tarjottun liittoutumisen ja saisi aikaa nuolla haavojaan.

Warlords-tyylistä "kaikki tuhaksi" -pelin lopetusta ei ole. Tästä piiiitkä miinus, sillä kiusase on pienikin kiusa.

Moninpeli on varmasti eri käihä juttu, mutta jäi testaamatta, sillä useampi ihmispelaaja ei Lords I:n tapaan voi pelata samalla koneella vuorotellen. Nollakaapelipeli kahdella koneella onnistuu, mutta vaatii Win95:n.

Tekohengitystä

Joku on saanut kuningasajatuksen pelatessaan Warcraftia ja Command & Conqueria: kohde-ryhmä laajenee, kun peliin lisätään reaaliaikainen taisteluosio.

Taisteluosioissa joukkojen kontrollointi on täysin summittaista ja yksiköt juuttuvat helposti toisiinsa. Vietin hupaisia hetkiä, kun muurinmurtajani jäi nytkyttämään vihollisen rikkinäiseen porttigongiin, tukkien joukkojeni tien linnan sisäosiin. Etulinjassa juoksevat talonpojat toivat oman lisänsä härdeleihin. Sumat saa kyllä purettua, mutta kun niskaan sataa koko ajan nuolia, tuloksena on turhia menetyksiä.

Nuolien lentorata on suoraviivainen: mikäli välissä on mies, nuoli osuu. Nuolet eivät siis esimerkiksi lennä etujoukkojen yli, kuten tyhmempi voisi olettaa. Mikäli kentällä on käynnissä joukkomättö, voivat jousimiehet rauhassa ampua sekaan, koska sallimuksen käsi oh-

jaa nuolet ohi omista joukoista.

Joissain tilanteissa ovelalla maastonkäytöllä voi saada lisäetua taistelussa. Linnoja vallatessa voi voittaa taistelun saamalla jonkin oman yksikkönsä vihollisen lipun luokse. Jos taistelun lopputulos on niin pienestä kiinni, kannattaa mieluummin jättää tappelu myöhemmäksi.

Helpompaa ja nopeampaa on heittää taistoon muutama sata ylimääräistä soturia ja jättää koko homma tietokoneen laskettavaksi. Jos jonkun mielestä juuri taisteluosiot ovat Lordsin suola, hyvä niin. Itse koin typerät toimintosiot vain tapana venyttää suurtaisto muutamasta mikrosekunnista varttitunnin tai parin mitaiseksi.

Hyvä, mutta....

Grafiikka on epäselvää esimerkiksi Civilization 2:een verrattuna. Ainakin testattu Dos-versio on tarkka sen suhteen, missä kohti objektia pitää klikata sen aktivoimiseksi. Win95-version ongelmia paikkaile päivitys.

Ääniä on riittävästi, eivätkä ne aiheuta närästystä. Dos-versio toimii erinomaisesti 486-luokan koneella, mutta CD:ltä ladattuna taustamusiikki hidastaa peliä. Musiikki on keskiaikaista pimputusta, eikä sen puute kostuta kynnellanavia. Videosysteemi pätkii 486:lla, P150:llä video pyöri pehmeästi.

Lords of the Realm II vaikuttaa helposti tylsältä ja tapahtumaköyhältä, mutta alkuihmettelyn jälkeen huomasin pitäväni siitä suuresti. Peli antaa anteeksi pikkuvirheet, eikä muutaman alueen menetys ole maailmanloppu. Kärsivällisyydellä nouseaan tukasta. Toisin kuin Civ 2:ssa, kansa ei kapinoin tilanteessa, jossa leipää riittää, imperiumi laajenee ja konfliktin loppu hämmöttää. Feo-

Jos äänet eivät toimi

Dos-version käyttämät Miles-ääniajurit särkivät ääntä erittäin pahasti sekä Awe32:lla että GUSilla. Tammikuun numerossa arvosteltu Fragile Allegiance kärsi samasta ongelmasta. Ongelma katosi puolivahingossa, kun päivitin VESA-ajurin ja siirsin hiirijajurin käynnistysajankohtaa aiemmaksi. Kohta on vuosi 2000, ja yhä kansa nysväää autoexec.batia!



daaliyhteiskunnassa ei korvarengaskansa riehui.

Pahimmaksi viaksi jää karttageneraattorin puute. Vaikka mukana tulee useita kartoja, ja Sieran serveriltä saa lisäkartoja, ei ainakaan minua kiinnosta jonkin Afrikan tai Intian valloitus.

Peli ei varmastikaan vetoa kaikkiin yllätyksettömyytensä ja hidastempoisuutensa takia. Pelaaminen on suurimmaksi osaksi seuraavan suuriskun valmistelua, ja onnistui hyökkäys tai ei, seuraavat n pelivuoroa kuluvat joukkojen paikkailuun.

Niin kauan kuin Euroopassa riittää valloittamista, ei Lords of the Realm II poistu koneestani.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Aihe.
- Vaivattomuus.
- Pikkunusväystä (micro management) on hyvin vähän.
- Tekoäly pelaa reilua peliä.

Huonoa

- Taisteluosio on joka suhteessa surkea.
- Diplomatia on turhaa.
- Aloituspaiikka vaikuttaa liikaa menestymismahdollisuuksiin.
- Ei karttageneraattoria.
- Ei moninpeliä yhdellä koneella.
- Tekoäly pelaa reilua peliä.

Hidastempoinen, yllätyksetön ja epärealistinen, mutta vetoavan simppli strategiapeli hyvällä teemalla.



Tunnel B1

Neon/Ocean

Dos (Windows 95)

Versio: lopullinen

Minimi: P75, 16 Mt, CD-ROM

300 kt/s

Äänet: Kaikki yleisimmät kortit

Kiintolevy: alle 1 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+,

SB16, CD-ROM 600 kt/s



S aksalaisen Neon-tiimin osaamista ihailtiin aikoihin erittäin sujuvassa Amiga-tasohyppelyssä Mr. Nutz. Pitkän hiljaiselon jälkeen Ocean julkaisee heidän uutukaisensa Tunnel B1:n, näyttävän ja upeaeffektisen tunneliräiskinnän, joka tuo mieleen ajoittain niin Descentin kuin peräti WipEout-kaahauksen.

Tunnel B1:n tapahtumat sijoituvat kaukaiseen tulevaisuuteen. Yhteiskunta on tietysti jälleen kerran oman tuhonsa partaalla. Valtaapitävä diktaattori on kehittänyt niin järkähtämättömän aseiden, ettei paikallinen vastarintaliike voi jäädä toimettomaksi. Kauhun tasapaino on palautettava hinnalla millä hyvänsä. Niinpä pelaajan on tartuttava tuhoivoimaisen pikakiitäjän ohjaksiin ja tutustuttava tiheätunnelmaiseen tunneliverkkoon.

Juonella ei ole mitään tekemistä itse pelin kanssa, juoni ei etene piiruakaan vaikka peliä vääntäisi kuinka pitkälle ja miten kauan tahansa. Lopulta maailma tietysti pelastuu ja sehän on ilmeisesti tärkeintä. Toisaalta kuka haluaisi pelastaa surkean, ahdistavan, tuhoonhämyisen tulevaisuuden tupukylän?

Muhkeita aseita

Aluksi pikakiitäjä on varustettu pelkällä kähyisellä konekiväärillä, mutta pelin edetessä kyytiin karttuu kunnioitettava asekausa. Lopulta alus onkin melkoinen tuhon enkeli, täynnä erilaisia ohjuksia, miinoja ja pommeja. Jo-

Ilotulitus vailla yllätyksiä

Tapahtumia joutuu tii-
raamaan alavlistosta,
mikä tuntuu aluksi eri-
koiselta, mutta johon
tottuu nopeasti.

kaisen episodin alussa kuvaruudulle ilmaantuu lyhyt kuvaus kulloisestakin tehtävästä, mutta sen tavaaminen ei ole tarpeen. Pelissä etenee vallan sujuvasti tuhoamalla kaiken liikkuvan ja varmuudeksi kaiken liikkumattomankin. Vilkaisu karttaan silloin tällöin riittää yleensä opastukseksi.

Toisinaan tavanomaista hankalampi tunnelinpätkä koettelee kärsivällisyyttä. Sopivalla asevalinnalla ongelmista yleensä selviää kuitenkin nopeasti. Millä aseella moisen helikopterin saisi eliminoidua sujuvimmin? Entä miten selvittää mahdollisimman näppärästi edessä olevasta loputoman pitkästä tuntuvasta miinakentästä?

Tunnelma tiivistyy entisestään kellon ilmestyessä ruudulle. Se pakottaa keksimään kaikkein nopeimman reitin seuraavaan ”väli-aikapisteeseen”. Ajan kuluessa loppuun viikate heilahtaa ja tehtävän setviminen on aloitettava alusta.

Toisinaan peli äityy kaahauspeliksi, kun sopivan suoraviivainen tunnelinpätkä on jytisteltävä läpi kaasu pohjassa kellon tikittäessä armottomana. Lisäboasteilla vauhti kiihtyy hetkeksi hillittömäksi.

Upeita efektejä

Vaikuttavinta Tunnel B1:ssä ovat ilman muuta näyttävät räjähdysket. Ammusten ja räjähdysten hehku heijastuu upeasti käytävien seinästä. Räjähdysten voimasta näkymät kirkastuvat hetkeksi suorastaan häikäiseviksi, kunnes viimeinenkin kohde kyseisestä tunnelinpätkästä on eliminoitu. Tuolloin alueelle laskeutuu tunnelmallinen hämy.

PC-version vertaaminen konsoliversioon on mielenkiintoista ja mielekästä, koska molemmat ovat kerrankin samojen tekijöiden käsialaa. PC-versiossa erikoisefektit ovat PlayStationin vastavia riisutummia, mutta toisaalta grafiikka on PC:llä tarkempaa. Niinpä esimerkiksi savuntuprahdukset ovat konsoliversiossa komeammat, mutta lähietäisyydeltä tiirattuna ne piirtyvät PC-versiossa pehmeämpinä, vähemmän pikselöityneinä.

Suoraviivaista toimintaa

Tunnel B1:n huikea pyrotekniikka tempaa pelaajan alkumatkasta mukaansa, mutta hinku palata pelin pariin ei äidy missään vaiheessa vastustamattomaksi. Muutaman tehtävän jälkeen Tunnel B1 paljastuu yksioikoiseksi käytäväräiskinnäksi, josta todelliset yllätykset puuttuvat. Tehtävät toistavat liiaksi itseään ja kentät ovat rakenteeltaan samanlaisia. Mäkiä ja kukkuloita ei ole, ja esimerkiksi kiehtovat syvyyskiin sukuloivat salaperäiset tunnelit loistavat poissaolollaan. Pelkkä parempien aseiden keräily ei riitä pitämään mielenkiintoa yllä loppuun asti.

Tunnel B1 on silti hetkittäin yksi vaikuttavimmista 3D-räiskinnöistä. Viholliskrääsää täynnä olevaan huoneeseen turauttaminen tykit tutisten on hysteerinen elämys. Tila täyttyy hetkessä räjähdyksistä, ketjureaktioista, välähdyksistä ja ilmassa lentävästä romusta. Chris Huelsbackin (Turrigan) jylhä musiikki kruunaa kokonaisuuden. Olo on kuin keskellä kalliin toimintaelokuvan hurjaa loppuklimaksia.

JTurunen



Hyvää

- Nopea, sujuva grafiikka.
- Upeita efektejä.
- Muhkeat räjähdysket.

Huonoa

- Vaihtelun puute.

Kunhan nämä efektit saadaan ympätyä Quaken/Descentin tyyliiseen monipuolisempaan ympäristöön, niin johan tuisee. Yes, Yes.

80

Rama

Sierra

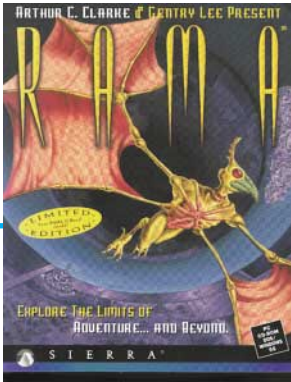
Dos, Windows 95

Dos: 486 DX2/66, 8 Mt, SVGA,
300 kt/s CD-ROM

Win95: Pentium 75, 12 Mt, hiiri,
CD-ROM 300 kt/s

Äänet: kaikki digitaaliset äänikortit
Kiintolevy: 43 Mt

Testattu: 486 DX2/66, DOS 6.22,
CD-ROM 300 kt/s, 20 Mt, GUS ja
P166, Win 95, CD-ROM 600 kt/s,
48 Mt, SB16



Tutkimusryhmän johtaja kuitenkin sairastuu ja heittää äkillisesti henkensä, ja pelaajan tehtävä onkin mennä Ramalle korvaamaan menestystä ja selvittämään Raman salaisuuksia.

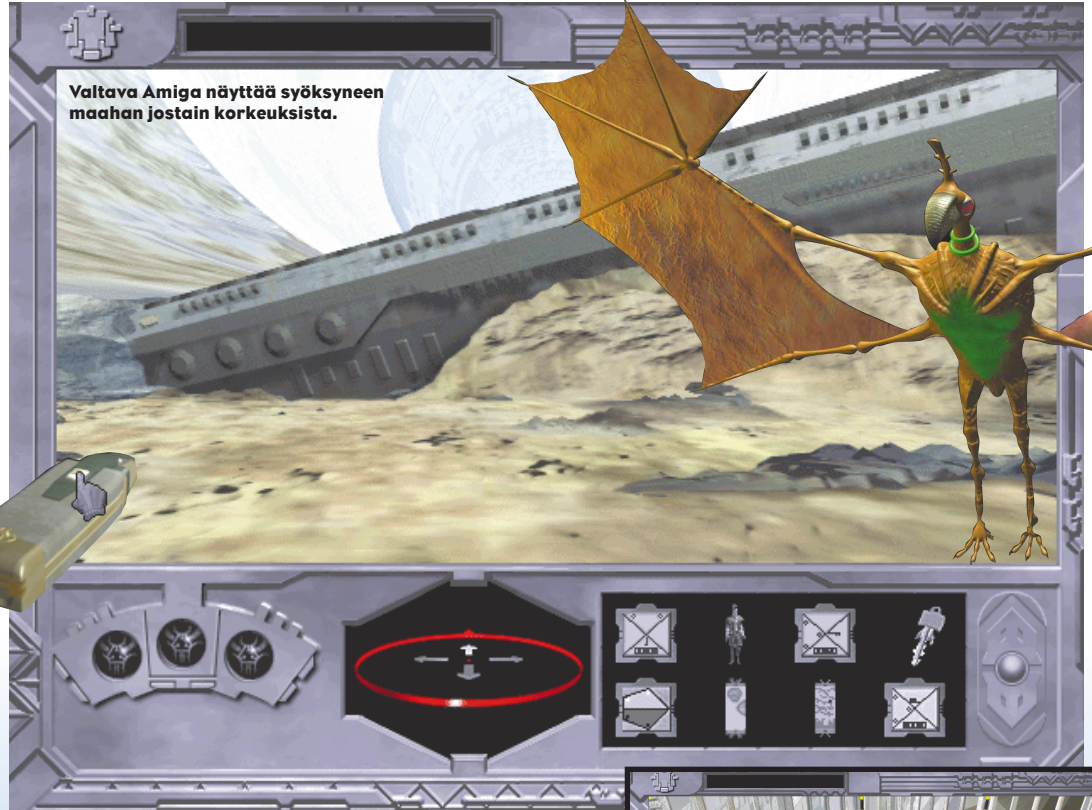
Kirja vai peli?

Science fiction -kirjallisuus tuntuu olevan ehtymätön ideakaivo pelitalojen uusille seikkailupeleille. Kulttikirjailijoiden teoksia käännetään peleiksi, mikä onkin sinänsä hieno asia ja voi jopa saada ihmiset tutustumaan itse alkuteoksiin. Tällä kertaa käsittelyssä on Arthur C. Clarken oikein hieno Rama-sarja (suom. Uhka avaruudesta ja Rama II). Kiehtova aihe, törmäys vieraan kulttuurin kanssa, voisi tuottaa upean seikkailupelin. Valitettavasti multimedia tuntuu olevan se päivän sana, ja tämäkin hieno idea on pilattu ulkokuoren koreudella varsinaisen pelin kehittämisen sijasta.

Sinänsä kyllä Rama on varsin vaikuttavaa katsottavaa. Ainakin järeämmällä testikoneella grafiikka ja video on silmiä hivelevän kaunista ja äänimaailma on kunnossa ja peli pyöri kuin unelma. Videokuvan yhdistäminen perinteiseen tietokonegrafiikkaan on toteutettu saumattoman hienosti ja sulavasti, eivätkä näyttelijäkään ole mitään persoonattomia puupökelöitä. Taustamaisemat

Ramaiseva seikkailu

●● Aurinkokuntaan ilmestyy jostakin suuri, sylinterimäinen avaruusalus. Ihmiskunta on ymmällään – mistä valtava alus on tullut, kuka sen on lähettänyt ja miksi? Alus nimetään intialaisen filosofian mukaan Ramaksi, ja sitä tutkimaan lähetetään retkikunta.



Valtava Amiga näyttää syöksyneen maahan jostain korkeuksista.



Suojakenttä on tappava.



Jotkut eivät ilmeisesti ole täysin vaakuuttuneita siitä, että Rama ei uhkaa maapalloa mitenkään.



Raman tasankoja.

ja aluksen sisäosat ovat todella huolellisesti tehtyjä, ja niistä tulee oikeanlainen vierauden tuntu.

Itse peli ei sitten enää jaksaakaan oikein vakuuttaa. Vapaan pelimaailmassa liikkumisen sijaan pelaaja siirtyy paikasta toiseen hyppäyksittäin, mikä on sekä ärsyttävää että eräin paikoin myös suuntatajua sekoittavaa.

Kauniit taustatkin osoittautuvat pian vain kauniiksi taustoiksi. Maailmassa ei ole eloa eikä liikettä, se on liian steriili ja mielikuvitukseton. Pakolliset kohtaamiset muiden retkikunnan jäsenien kanssa tuntuvat puuduttavilta, muut animaatiot toistavat itseään ja ovat lähinnä huvittavia.

Käyttöliittymä on sinänsä viimeisen päälle suunniteltu. Näkymät ovat suoraan pelaajan näkökulmasta. Selkeä inventaario on toimiva, ja kaikkia esineitä voi pyöritellä kolmiulotteisessa näytössä. Apuna esineiden ja ympäristön tutkiskelussa on myös ”pikku apulainen”, hologrammihahmo Puck, joka kertoo lisätietoja tarvittaessa. Mukana kulkevan tietokoneen avulla voi lukea sähköpostia ja tarkistaa 3D-kar-

talta oman sijaintinsa Raman siuksissa.

Mutta mutta. Seikkailupeliksi ei Ramasta ole. Vastaantulevat ongelmat ovat puzzleja, joiden vaikeusaste vaihtelee, mutta jotka ovat kuitenkin yhtäläisen tylsiä. Koneita pitäisi saada toimimaan, ovia auki ja palikoita oikeisiin lokeroihin. Tätä varten pitäisi löytää oikeanlaiset esineet ja osata käyttää niitä oikeassa paikassa. Pelkkä tavaroiden keräily Raman aavoilla tasangoilla on toteutettu aivan epäuskottavasti, vai mitä järkeä muka kenelläkään on sirotella palapelin paloja pitkin maastoa? Vuorovaikutusta elävien olentojen kanssa on jonkin verran, mutta kaikki vaikuttaa pikemminkin kolikon pudottamiselta automaattiin kuin todelliselta toiminnalta. äkkikuolemat eivät suinkaan ole mahdollisia, mutta nekin ovat jokseenkin älyttömissä tilanteissa.

Kaunista kuvaa ja ääntä on Ramaan ahdettu kolmen CD:n verran, mukana jopa itsensä Arthur C. Clarken esittely pelistä. Vaikka pelin pitäisi toimia Dosissa minimivaatimuksilla, ei mistään pelaamisesta voi kyllä puhua. CD sahaa kuin viimeistä päivää ja videot tahmaavat vallan hirmuisesti. Melkoisen järeä koneistus ja Windows 95 vaaditaan, jotta Rama toimisi siedettävästi.

Kaikesta ulkoisesta koreudesta huolimatta Rama ei siis jaksa innostaa. Aikansa kuluttaa taatusti paremmin vaikkapa juuri Clar-

Onttous kumisee avaruusputkilossa

Jos Ramalta odottaa edes etäisesti mitään Arthur C. Clarken kirjojen tapaista, tulee pettymään. Tuntemattoman avaruusaluksen tutkimisesta on saatu uskomattoman tylsää touhua. Seikkailupelillisiä elementtejä mukana on aivan liian vähän, ja suurin osa ajasta kuuluu vain esineiden rahtaamiseen paikasta toiseen.

Raman kaltaisen pelin pitäisi tihkua The Digissä ollutta jännitystä uuden ja tuntemattoman kohtaamisesta. Pelaaja ei kuitenkaan hetkeäkään tunne olevansa missään muualla kuin tietokoneensa edessä tuijottamassa mo-

nitoria. Kliinisesti renderoidut taustat eivät herätä Ramaa elon millään tavoin. Ainoastaan musiikki onnistuu silloin tällöin luomaan hienoista tunnelman tynkää.

Kaiken kaikkiaan Rama on totta taallisena tylsä ja tunnelmaton seikkailutorso. Suosittelemme mieluummin menemään lähimpään kirjastoon ja lainaamaan pari Clarken kirjaa.

Tapio Salminen

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB16, CD-ROM
450 kt/s, Windows 95

60

Yksinäinen aidattu kaupunki tai-
vaanrannassa merkitsee lisää
painia palikkapuzzlejen kanssa.



Kommunikointia
vieraiden elämän-
muotojen kanssa.



Yksi Ramassa vapaasti lentelevistä otuksista on jäänyt nalkkiin hajonneen biotin rautaiseen otteeseen.



den kirjojen parissa. Pelin mukana jopa tarjotaan ilmaisena lisukkeena Clarken viimeisintä kirjaa. Lukekaa hyvät ihmiset kirjoja, oma mielikuvitus tuottaa vähintään yhtä huikeat maisemat kuin pelikin!

Tytti Paananen

Hyvää

- Häikäisevän kaunis.
- Toimiva video ja uskottavat näyttelijät.
- Käyttöliittymä.

Huonoa

- Aneeminen pelimaailma.
- Tylsätköt puzzleet.
- Huikeat laitevaatimukset.

Tylsän tavallinen puzzleseikkailu.

75

Star General

SSI/Mindscape

Dos, Windows 95

Versio: 1.00

Minimi: Windows 95: P90, 16 Mt,

Dos: 486/66, 16 Mt

Äänet: Sound Blaster

Kiintolevy: 37 Mt (ei kompressoituille kiintolevyille)

Moninpeli: TCP/IP, IPX, modeemi
Testattu: 486/80, SoundBlaster
AWE 32, Mitsumi CD-ROM 450
kt/s, Windows 95



Strategic Simulations, Inc. All
rights reserved. Star General is a TM of SSI.



Määränpäänä tähdet

SSI:n General-sarja on eräs viime vuosien strategiapelien menestystarinoista. Panzer Generalilla debytoinut pelimoottori joutuu nyt venymään äärimmilleen, kun SSI:n kekseliäät (ja ahneet) pelinsuunnittelijat vievät sitä rohkeasti sinne, minne "no hex has gone before". Paitsi että moottori ei varppivauhtia kestä.

Tähtikenraalin galaksi on täynnä puolustuskyvyttömiä planeettoja, jotka suorastaan odottavat poimijaansa. Samoista planeetoista kilvoittelee kuusi muutakin ihmisen tai tietokoneen ohjastamaa rotua, joten ilman taistelua ei tästäkään pelistä selviä. Voittoon päästään valtaamalla planeettoja, joista saadaan resursseja, joilla taas voi ostaa uusia yksiköitä ja joilla taas saa vallata lisää planeettoja jne.

Kenraali katsoo horisonttiin

Vanhan ja suosituksen laajenna- ja kehittä-pelien kaavan mukaisesti Star Generalissa pärjää, kun osaa tasapainoilla lisääntymisen, tekniikan kehittämisen ja sotimisen välillä. Avaruuden syövereistä löytyvät muut rodut ovat taattua stereotyyppitavaraa, tuuimpina tapauksina tietysti liskot, hyönteiset sekä jo tsiljoona kertaa nähdyt nopeat-ampujat-jotka-muistuttavat-isoja-kissoja. Varsinainen voittaminen tapahtuu valloittamalla joko kaikki

tai puolet planeetoista, riippuen pelin käynnistysoptioista. Tähtikenraali voidaan aloittaa joko yhdellä planeetalla tai niin, että kaikki planeetat on jaettu tasan pelaajien kesken. Pienin optio käsittelee noin kolmisenkymmentä planeettaa, mukaan olisi suonut mielusti vieläkin pienemmän galaksin ainakin pelin opettelua varten. Varsinaisen laajentumisodan kylkiäisenä mukana tulee erillisiä tehtäviä valmiine alkuasetelmineen, kukin pienellä tarinanpoikasella höystettynä.

Maailmankuva on jaettu kahtia, planeettoihin ja sitten siihen suureen siniseen. Avaruudessa käytetään yhtä isoa heksakarttaa, tämän lisäksi kukin planeetta on oma karttansa. Käytössä olevat taisteluyksiköt jakautuvat maayksiköihin ja avaruusaluksiin, toisilla toimitaan vain planeetoilla, toiset taas ovat pelkästään eetterissä paukuttelua varten.

Heksatähtien lyhyt historia

Käytännön planeetanvaltaus tehdään aina maayksiköillä, joten tankkeja ja jalkaväkeä kuljettavien heikosti suojattujen rahtialuksien puolustaminen ja saattaminen määränpäähänsä on koko avaruustoiminnan idea. Tutun General-sarjan tyyliin sekä maa- että avaruusyksiköt keräävät kokemuspisteitä menestymällä taistelukentällä. Koke-

neempia joukkoja voi ruudittaa täydennyksillä ylivahvaisiksi, ylikellotetut yksiköt ovat niin tässä kuin muissakin General-sarjan peleissä menestymisen avaimia.

Alukset ovat liiankin samankaltaisia sekä ulkonäöltään että ominaisuuksiltaan, käytännössä vain hyökkäys, puolustus ja liikumisominaisuudet eroavat toisistaan. Kokemuspisteiden käyttö yksiköiden kehittämiseen on hieno, joskin kulunut idea.

Tekniikka ja sen kehittäminen on toteutettu kehnosti, tiedetason kasvattaminen mahdollistaa vain aluksien ja tankkien päivittämisen uusimpaan versioon, esimerkiksi Lexington ykkösestä tulee Lexington kakkonen ja siitä aina kutoseen asti.

Uudet versiot aluksista ovat pelkästään vahvempia/nopeampia/tuhoisimpia, mitään uusia ominaisuuksia tai aseita ei ole eikä tule. Tylsimpänä piirteenä ovat kaikki alukset suunniteltu valmiiksi ja omat viritykset rajoittuvat näin ollen pelkkään nimien arpomiseen.

Avaruuteen, sinne tahtoisin

Peli kannattaa aloittaa peruskennuksien ja avaruusaseman rakentamisella. Ensimmäiseksi on saatava lisääntymisasiat kuntoon, joten kannattaa lastata muutama kuljetusalus täyteen ukkoja ja lähteä liittämään vapaana roikkuvat neutraalit pla-



Hubblen teleskooppi sentodistaa Saturnuksen ja Jupiteron välinen alue on heksoja täynnä.

neetat imperiumin osiksi. Toisten rotujen valtaamien planeettojen ympäristö on ensin putsattava vihollisaluksista ennen kuin omia maahanlaskujoukkoja siirtää lähitöille, kuljetusalukset kun ovat perin kehoja kestävämpiä tulitusta.

Taistelut käydään klikkaamalla vihereistä vihollista hiirellä. Ai-ton General-sarjan tyyliin saatavat omat ohjusvenet (lue: tykistö) tukea käytävää hyökkäystä. Täydennyspisteiden läheisyydessä voi korjata vaurioituneet alukset ja täydentää miehistön takaisin kirjavahvuuteensa.

Avaruudessa liikuttaessa ei mitään skannerin tyyppistä ole olemassa, kaikki havainnot vihollisista ja avaruuden "maastosta" tehdään aluksien avulla. Mielikuvitus on koetuksella kun avaruusaluksen matka katkeaa yllättäen Nebula-"maastoon", jota ei voinut mitenkään nähdä etukäteen. Kai ne astronautit nyt perkele ovat jonkinlaiset teleskoopit onnistuneet kehittämään jos kerran avaruusmatkailukin on mahdollista?

Hidastavien Nebula-maastojen lisäksi muita "maastotyyppisiä" ovat mustat aukot, galaktiset repeämät ja ionimyrskyt (oivallisen itseironisesti ohjekirjakin puhuu "maastosta"). Pieniä avaruusaiheisia virityksiä on myös mukana, esimerkiksi asteroideilta saattaa löytää mineraaleja tai "muinaisia raunioita".

Lisäkiusana ei mitenkään näy, mikä osa avaruudesta on aluksen "näkökenttä". Näin saatetaan jokin planeetta tai vihollisen rakennelma jäädä helposti huomaamatta. Edelleen mokapuolen piirteisiin voidaan laskea miniatyyrikartan puuttuminen. Nyt kun seuraava alus-toiminnolla vaihtaa siirrettävää avaruus-alusta, on lähes mahdotonta päätellä missä päin galaksia kyseinen alus sijaitsee. Jonkinmoinen apuna voidaan käyttää erikseen aktivoitavaa strategiakarttaa, mutta siitä taas ei näy, mikä yksikkö on aktiivisena. Heksapohjaisuudesta koituu myös omat kummallisuutensa: on vaikea mieltää sitä, että rahtilaiva ei voi laskeutua planeetalle kun tiedustelija-alukset blokkavat reitin.

Punaiset planeetat

Rakennuspisteiden kertyminen, samoin kuin itse pelin voittaminen riippuu pitkälti siitä, kuinka montaa planeettaa kukin rotu hallitsee. Planeetta voitetaan valtaamalla sen sisältämät kaupungit, vaihtoehtoisesti maasota päättyy aikarajan täyttyessä tai kaikkien puolustajien tuhoututtua.

Kukin planeetta sisältää oman pienen heksakarttansa. Planeetalla taistellaan invaasiota suorittaessa tai sen kohteeksi joututtaessa. Kun kuljetusalus laskee joukkoja jollekin planeetalle, alkaa maasota planeetan hallinnasta. Kymmenen planeettavuoroa muodostaa yhden avaruusvuoron, eli jos jollain planeetalla on sota käynnissä, voidaan aina kymmenen tankkien liikuttelun jälkeen käydä siirtelemässä aluksia.

Taistelut planeetoista muistutavat eniten Panzer Generalin vanhaa peruspeliä (karsittuna versiona), mukana ovat kaikki PC:n avaruudelliset vastakappaleet. Käytännössä tämä tarkoittaa uutta nimeä ja rumaa ikonista, esimerkiksi entinen tykistö on nyt avaruustykistöä, entiset pioneerit ovat nyt avaruuspioneereja, taktiset pommittajat ovat nyt planeetalla toimivia taktisia avaruuspommittajia ja niin edelleen.

Kaikki planeetat ovat jo valmiiksi asutettuja, kolme kaupunkia kussakin. Planeettoja voi myös kehittää, tosin varsin pienessä mittakaavassa: ympärille voi rakentaa erilaisia rakennuksia, joita on kaiken kaikkiaan surkeat kuusi kappaletta: ruokala, tehdas, laitos, kaivos sekä varsinaiset hyötyrakennukset sotakeskus ja tiedekeskus. Rakennustyyppit ovat hölmöjä, esimerkiksi kaikki neljä perusrakennusta tarvitaan, jos ylipääntään mitään järkevää aikoo planeetallaan tehdä – yksinään perusrakennuksilla ei ole käyttöä.

Keinotekoisien tuntuisesti kukin kaupunki pystyy elättämään vain kaksi lisärakennusta tai sotakeskuksen. Koska kullakin planeetalla on tasan kolme kaupunkia, johtaa se siihen, että käy-

tännössä planeetalla on joko neljä perusrakennusta ja tiedekeskus tai neljä perusrakennusta ja sotakeskus. Miksei yksinkertaisesti kysytä käyttäjältä haluaako hän tuottaa planeetallaan a) sotilaita vai b) tiedettä? Uusia kaupunkeja ei voi rakentaa.

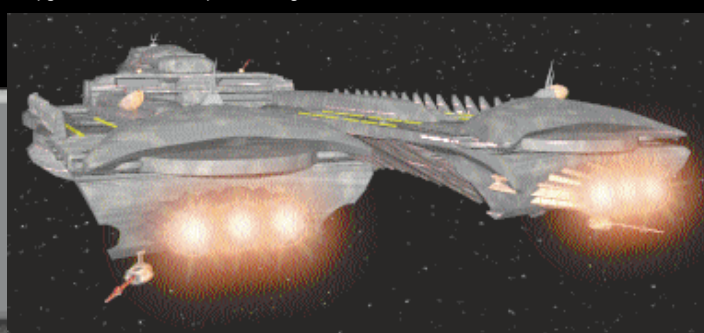
Avaruusaluksen sietämätön rumuus

Eri roduilla on erityyppisiä avaruusaluksia, kullakin tietyn värisiä. Aluksia esittävät rumat häsäskät on vaikea erottaa toisistaan, esimerkiksi kallis taistelu-alus on saman kokoinen ja näköinen kuin rupinen torpedo. Koska itse kuva ei kerro juuri mitään, on aluksia ostettaessa klikkailtava yksitellen listan aluksia, jotta saisi edes jonkinlaista käsitystä siitä, minkälainen alus on kyseessä. Samoin itse joukkojen liikuttelussa menevät eri tyyppiset alukset helposti sekaisin. Ikoni-maalauksessa ja pelin ideassa säästetty aika on hölmösti päätetty käyttää kolmiulotteiseen mallintamiseen, kustakin yksiköstä nähdään hieno animoitu kolmiulotteinen malli samalla kun aluksen ominaisuuksia tarkastellaan.

Käyttöliittymän yleisilme on sekava ja ruma, esimerkiksi taisteluoptiot-ruutu on huonon tyylitajun mestarinäyte. Musiikki sen sijaan on hienoa ja kaunista kuunneltavaa, tosin volyymissädin ei toimi. Ainoa varsinainen ohjelmointivirhe löytyy toisinaan jumittuvasta ruudun vierityksestä, muuten peli toimii teknisesti kiitettävästi.

Millään ei voi välttyä vaikutelmalta, että Panzer Generalin pelimootorista on väkisin vääntämällä väännetty teennäinen ja iloton avaruusversio. Vanhaan peliin on kiireellä ängetty uudet väliruudut, kaupungit on korvattu planeetoilla ja yksiköt on nimetty uudestaan. Tuloksena on saatu typerä ja kliseinen peli, joka on kaiken lisäksi vielä rumakin. Peli ei kyllä jätä kylmäksi – jotenkin ihan aidosti suututtaa, että tällaista paskaa jaksetaan vääntää.

Pekka Ihanne



Hyvää

- Musiikki.
- Helppo oppia.

Huonoa

- Typerä ja kliseinen.
- Alukset eivät erotu toisistaan.
- Galaksin kartta pitäisi olla koko ajan näkyvässä, esimerkiksi yläkulmassa.

Panzer General -pelimootorin huonoin ja toivottavasti myös viimeisin versio.

59

Borgastista

Star Trek: Borg

Simon & Schuster/Virgin

Windows 3.1, 95

Minimi: Pentium (suositus P90),

8 Mt, CD-ROM 300 kt/s,

PCI-näytönohjain

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

16-bittiset äänikortit

Kiintolevy: 20 Mt

Testattu: P120, 16 Mt, SB16



Kuten Star Trek: Klingon, myös Star Trek: Borg on ”peli” vain väljästi tulkituna. Se on kolme rompulistista poikkeuksellisen hyvin kirjoitettua ja näyteltyä multimedia-soopaa käyttäjälliynnällä, joka ei ole kuullutkaan käsitettä ”feedback”. Ja tarkoitettu taas sen amerikkalaisen hapatuksen satumaa-ilmassa eläville katsojille. Perusuomalaisesta vinkeleistä Borg voi tuntua huijaukselta: miten peli voi olettaa, että minä, Köntti Kuluttaja, tiedän jotain pikkulasten avaruusarjasta? Interaktiivinen Metsolat tietysti olisikin eri juttu.

TäysiQ:n aika

Kuten melkein jokainen tietää, borgit ovat kollektiivinen cyborgirotu, jonka edustajat suihkivat maailmankaikkeudessa ja kohdattaessaan älyllistä elämää sulauttavat sen osaksi Ykseyttä. Enterprise-D kohtasi borgialuksen, joka abdukoit kapteeni Picardin ja borgifioi hänet. Picardin johdolla borgialus suuntasi matkansa kohti Maata. Federaatio kokosi suurimman osan aluksistaan järjestelmään Wolf 359 ja yritti pysäyttää aluksen. Turhaan. Taistelussa tuhoutui (Deep Space Ninen nykyisen kapteenin Benjamin Siskon vaimon lisäksi) muun muassa Excelsior-luokan USS Righteous, jonka mukana meni kadetti Qaylan Furlongin isä.

●● ”Vastarinta on turhaa. Valmistautukaa sulauttamiseen.”

Multimediasoopakin voi säväyttää, jos sen pääosissa ovat veikeät borgit ja itse Q. Kelpaa trekkerin taas raottaa aliavaruuslompakkoa.



Kymmenen vuotta myöhemmin uusi borgialus lähestyy Federaation avaruutta ja Starfleet valmistautuu taisteluun. Furlong juniorin pakatessa kamojaan evakuointia odottaessaan paikalle pokahtaa Q-jatkumosta Q (Q:t ovat jokseenkin jumalan kyvyillä varustettuja olentoja) ja tarjoaa Furlongille mahdollisuuden muuttaa historiaa ja pelastaa itsensä.

Sormien napsautuksella Q siirtyy Righteousin komentosillalle ja siirtää itsensä tohtori Quintin ja pelaajan turvallisuusupseeri Sprintin nahkoihin. Pystyykö Qaylan muuttamaan historiaa?

Kuumaa pistettä etsimässä

Pelinä Borg on helppo seikkailupeli, jossa katsotaan pitkiä pätkiä hyvälaatuista (vastaa Red Alert 95-versiota) kokoruudun videokuvaa. Välillä yritetään hiiren kanssa osata naxauttaa oikeaa kohtaa ruudussa, mikä on vähän vaikeaa, hotspoteja kun ei kerrota. Ongelmat eivät voi tietystikään olla kovin monimutkaisia, joskin tekijät ovat osanneet hienosti hyödyntää vähäiset mahdollisuudet ovelilla hämäyksillä. Läpipääsy ei tietystikään ole pääasia, vaan kaikkien videopätkien läpikäyminen, sillä usein epäonnistuminen on palkitsevintä. Pelin viimeisen hotspotin löytämisen oli sen verran pirullista, että

muutaman tunnin jälkeen jouduin turvautumaan Simon & Schusterin Tinan apuun. Kiitos vain.

Star Trek: Borg tuskin tarjoaa normaali-ihmiselle kovinkaan värisyttävää kokemusta. Sen sijaan trekkerille se tarjoaa tärisyttävän kokemuksen, sillä jopa hyvä ja hauska Star Trek: Klingon saa kuonoonsa noin 10–0.

Borg on hyvin näytelty, varsinkin John De Lancie Q:na on tappavan hauska. Kuvaukset on (ilmeisesti) kuvattu First Contactin kulisissa, joten ulkoinen toteutus on kauttaaltaan sarjoista tuttua tasoa. Normaalia Next Generationia huimasti parempi Hilary Baderin laatima käsikirjoitus ympäällä Q:n aikajakumopelleilyt hienosti peliin ja leikittelee sellaisella kliseellä kuin ”valitse väärin ja kuole”. Jos jo syntyessään ideanakin epäonnistunut Star: Voyager, jossa tiivistyy kaikki mikä Star Trekkissä on päin helvettä, korvattaisiin Star Trek: Righteousilla, niin enpä tosiaan valittaisi. Tuskinpa kukaan muukaan.

Myös kliseiden toistoon juuttuneet seikkailupelien tekijät saivat tutustua Borgiin: ei joutavaa jorinaa tai tylsää keskustelua/kuulustelua, vaan rivakka, mielenkiintoinen juoni ja vain pari-kolme keinotekoisia ongelmaa. Vaikka Simon & Schusterin tekijätiimi ei ilmiselvästi ymmärrä tietokonepeleistä yhtään mitään, Borg on interaktiivista soopaa

parhaimmillaan.

CD:llä on mukana on Picard Dossier, Simon & Schusterin Star Trek Omnipedian tapainen tietokanta still-kuvineen ja videopätkineen. Mukana tuleva 16-bittinen Quicktime 2.03 tosin kaatoi koneeni. Picard Dossier ei ole läheskään yhtä mielenkiintoinen kuin klingonin kielen opetusohjelma, joka tuli Klingonin mukana.

Vaikka Star Trek: Borg todistaakin, että hyvää multimedia-saastaa voi tehdä, kaava tuskin toimii muuten kuin juuri Star Trekin kaltaisten ilmiöiden kylkiäisenä. Ilman maailman suosituimman TV-sarjan sivustatukea ei tämänkään tasoiselle viitykselle löytyisi ostajia.

Nnirvi

Hyvää

- Näyttelijät.
- Nokkela käsikirjoitus.
- Hyvin toteutettu.

Huonoa

- Käyttöliitymä ei anna palautetta.
- Picard Dossier ei toimi.

Erinomainen vuorovaikutteinen jakso Star Trekiä. Vain asianharrastajille.

HYVÄ PELI

83

Tom Clancy's SSN

Tom Clancy Interactive/
Simon & Schuster/Virgin

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P60, 8 Mt, CD-ROM
300 kt/s

Suositus: P120, 16 Mt

Äänet: Sound Blaster 16

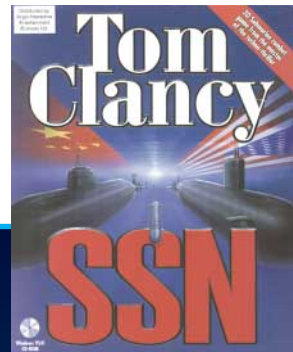
-yhteensopivat

Kiintolevy: 10-40 Mt

Testattu: P120, Hercules Dynamite

128, 16 Mt, SB 16, CD-ROM

600 kt/s



Peleistä pahin



Kun teknotrillerin isä pittää tuotteensa päälle "Tom Clancy", lopputus on huonoimmillaankin sujuvaa luettavaa. Mutta auta armias, kun nimen perään ilmestyy "s", silloin laatu komentaa hätä-sukellukseen.

MicroProsen jo ikivanha, Clancyn kirjan perustuva Red Storm Rising on näihin päiviin asti ollut ydinsukellusvenepelien ykkönen. Ja koska Clancyn pelifirman ensimmäinen peli käsittelee ydinsukellusvenettä, jotenkin sitä toivoo, että valtikka vaihtuisi.

Clancyn kirjoittamassa taustajuonessa tilanne Kiinassa tullehtuu ja Yhdysvallat säntää maailmanpoliisia leikkimään. Pelaaja pääsee 15 tehtävän ajaksi kippa-roimaan Los Angeles -luokan USS Cheyenneä Kiinan edustalle. Ennen kuin aloittaa metallikalojen sijoittelun Han-luokan veneisiin, kannattaa torpedoida haaveet kunnan sukellusvenepelistä.

Huolimatta mukana olleista asiantuntijoista SSN:stä on päätetty tehdä peli Koko Kansalle. Niinpä se onkin sukellusvenepelinä mallia extralight. Pelaaja ohjaa sukellusvenettä näkymättömällä ulkopuolelta, apunaan äärimmilleen yksinkertaisesti mittaristo ja pelattavuuden vuoksi muunnetut suoritusarvot. Suunnittelija kutsuu peliä "sukellusvene-lentosimulaattoriksi", jossa pääpaino on näyttävällä gra-

fiikalla ja yksinkertaisella "normaalin pelaajan" ymmärtämällä toiminnalla.

Niinpä realismimittari on väännetty lähes kiinni. Sonar muistuttaa lähinnä tutkaa. Kontakti lukitaan nappia painamalla ja välilyöntiä painamalla singotaan siihen torpedo. Ohhojaa. Kun kontakti häviää, se häviää, eikä siitä jää "viimeinen tiedossa oleva sijainti" -merkkiä. Torpedo toimii kuin Sidewinder, ilman si-maohjausta, ilman mahdollisuutta ampua sitä vaikka halua-maansa paikkaan maalia hake-maan ja ilman mahdollisuutta kytkeä sen omaa sonaria päälle haluamanaan aikana.

Tästä johtuu, että taistelut ovat kuin ilmataisteluita, torpedoida ammutaan ja väistellään. Jos 99 äänihäiritäjästä huolimatta vihollistorpedo osuu, ei hätä mitiä: ajan kanssa ihme-miehistö korjaa koko veneen aina runkoa myöten.

Taistelut ovat silti pelin paras puoli, sillä grafiikka on (sukellus-venepeliksi) näyttävää ja ruudun tapahtumat ovat kuin Punaisen lokakuun metsästyksen elokuvasta revitty, joskin ääniä on liian niukasti. Toinen kehänsä ansaitseva juttu on Cheyennen sukellusmalli. Se tuntuu juuri sellaiselta ras-kaalta metallisikarilta kuin se näyttääkin. Sen ansiosta taiste-

lussa on edes lievä haas-teen maku. Esimerkiksi nousussa harppausker-

roksen yläpuolelle ei sukellus-vene ihan heti pysähtykään. On siinä kiinalaisilla nauramista, kun Cheyenne ponnahtelee pinnalla kuin villi delfiini.

Jos tarkoitus on ollut keskittyä pelattavuuteen, niin SSN menee levämetsään, sillä se on ergonomisesti aika syvältä. Cheyenneä ei voi kartalla komentaa menemään tiettyyn paikkaan eikä ajannopeutusta ole. Se ei edes pöy kurssissa, vaan kääntyy pikkuhiljaa suuntaan, johon sitä viimeksi on käännetty. Paras tapa ohjata Cheyennenä on näppäimistö, hiiri - ja joystick-optiot ovat vitsi. Jos koneessa on Windows 95 Plus Pack ja kustomoitu- ja hiirikursorit, alkuvalikoissa hiirikursori häviää kokonaan.

Koska ajannopeutusta ei ole, pelin tehtävät kestävät liian kauan (tunti-puolitoista per tehtävä, olettaen että kaikki menee putkeen) ja muistuttavat liikaa toisiaan. Peliä ei voi edes tallentaa tehtävän aikana, mikä on vähän liikaa. Vietin kaksi tuntia viimeiseksi pelaamani tehtävän viimeisellä waypointilla etsien kaikilla mahdollisilla tavoin vihollista, joka siellä muka oli. Metelöin, pingasin aktiivisonarilla, tsekkasin joka vesikerroksen, ei mitään. Siinä vaiheessa tämän pikkukipparin hihat paloivat.

Jos SSN ei olisi ihan näin simp-peliksi viritetty, vaan liikkuisi edes EA:n Seawolfin tasolla, melkein ehkä suosittelisin sitä. Nyt se saa jäädä kellumaan keskinertaisuus-

den harppauskerrokseen. Vaikka mukana tuleekin haastattelu-romppu.

Tom Clancy Interactiven toinen nokkamies on Steve Pieczek, sama jäpikkä, joka on kirjoittanut Clancyn nimellä markkinoitavat, huonot OpCenterit (Suomessa Tom Clancy's Op Center on halveksuttavan harhaanjohtavasti julkaistu nimellä Tom Clancy: Operatiivinen keskus. Ei Clancy ole kirjoittanut siihen sanaakaan. Älkää menkö lankaan.) Ai jai Tom, äläpäs liiku enää Steven seurassa. Tulee vain pistettyä nimi vääriin paikkaan.

Me ydinsukellusvenemiehet jääme odottamaan Originilta tulevaa Andy Hollisin 688 Attack Sub II:sta. Jos se on Longbow'n luokkaa niin ehkäpä Red Storm Risingin voi vihdoinkin päästää eläkkeelle.

Nnirvi

Hyvää

- Visuaalisesti kiehtova.
- Sukellusveneen massa.

Huonoa

- Yliyksinkertainen.
- Kömpelö.
- Itseään toistava.

Komea, mutta pelaajaa aliarvioiva sukellusvenepeli.

66

Pimeä PELI

● ● Kauhuseikkailuksi
väitetty
Phantasmagoria
paljastui teennäiseksi
videoräpellykseksi.
Miten pärjää hullu
copywriter
naparenkaineen
kakkososassa?

Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh

Sierra

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: 486DX4, 12 Mt, SVGA
(640x480), hiiri, CD-ROM 300 kt/s
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
digitaaläänikortit

Kiintolevy: 10, 15 tai 25 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM
450 kt/s, Windows 95



Hullujenhuoneella on aikaa rentoutua ja pohtia tulevaisuutta.

Vielä vuosi sitten Curtis Craig riutui mielisairaalas-
sa psykoottisessa tilassa,
päivittäisenä ilonaan sähköiskut ja rauhoittavat pistokset. Kyllä ne auttoivatkin: nykyään Curtis työskentelee copywriterina WynTech-nimisessä kemikaalifirmassa, jossa jo hänen edesmennyt isänsä oli hommissa.

Mutta Curtisin maailma muuttuu jälleen niin oudoksi, että hän alkaa epäillä järjenkorjauksen onnistumista. Curtis alkaa nähdä näkyjä ja kuulla ääniä, jotka syyttävät häntä äidin itsemurhasta. Muistikuvien palautumisen myötä Curtis tajuaa, että isän kuolema olikin murha.

Ja sitten Curtisin työpaikalla tehdään raaka murha. Curtis ei enää itsekään tiedä, onko hän tietämättään verenheimoinen tappaja, ja totuuden löytämisestä tulee pakkomielle. Aika alkaa käydä vähiin ennen kuin Curtis napsahtaa lopullisesti: peli on jaettu viiteen päivään.

Kadonnut tunnelma

Ensimmäinen Phantasmagoria yritti kovasti olla pelottava kauhupeli, mutta epäonnistui surkeasti. Moisen rimanalituksen jälkeen odotin kakkososan olevan edes hieman parempi, mutta se ei pääse edes edeltäjänsä tasolle.

Phantasmagoria 2:sta markkinoidaan psykologisena kauhuseikkailuna, jossa pelaaja saa pelätä sankarin mukana tämän menettäessä uskoa omaan järkeensä. Mikäs siinä, mutta kun moaisessa pelityylissä on yksi paha vaatimus: pelin käsikirjoittajan pitäisi osata hommansa.

Ykkösen kirjoitti King's Questeista tuttu Roberta Williams, kakkonen on myös kuninkaiden ja keijujen parissa aikaisemmin häärineen Lorelei Shannonin käsialaa. Satujen maailmasta psykologiseen kauhuun siirtyminen on ilmiselvästi ollut Shannonille liian iso hyppäys.

Käsikirjoituksessa on kaikki

niin pielessä, että pelin parissa istuminen on suorastaan noloa. Suurin ongelma on itse kauhutunnelma tai itse asiassa sen puute. Hyvin toimiva kauhu nojaa paljolti siihen, että pelaaja samaistuu sankariin niin, että tämän maailma kiinnostaa, mutta Curtis on seikkailusankareista varmasti yksi vähiten samaistuttava. Hänestä ei saa mistään kohtaa kunnolla kiinni, eikä hänen nahkaansa näin ollen pysty asetautumaan.

Jännitys ja kauhu syntyvät parhaiten tunteesta, että jotain tulee pian tapahtumaan. Tätä pitää siten pitkittää juuri sopivasti sen verran, että katsoja (tai pelaaja) jo melkein huokaisee helpotuksesta. Shannonin mielestä homma hoituu kuitenkin juuri päinvastoin, sillä hyvin ajoitettujen yllätysten sijasta Curtisin alituiset hulluuskohtaukset vain turruttavat.

Koko peli nojaa siihen, että pelaaja ravaa tutusta paikasta toi-

WynTechin pomon toimisto on yhtä kotoisa kuin saatananpalvelijien kokoushuone.



Pomo tahtoo kellarin salaisuuksien pysyvän salaisina.



Energia on saatava kulkemaan tämän raskaita vipukoneiston läpi.



S&M-klubin takahuone on täynnä asiaankuuluvaa tavaraa.



Lävistäjä odottaa uhriaan.



Kallonkustistajalla käyminenkin ei tunnu auttavan.



Päivän pakollinen peilihallusinaatio.



Sankari ei välttämättä ole kahjo, mutta ainakin hänen kotinsa sisusta on selvä tapaus.

seen samankaltaisia hallusinaatioita katsellen. Mikään Curtisille tapahtuva asia ei tunnu spontaanilta, koska ainut tehtävä on klikkailla oikeita hotspotteja uuden videopätkän toivossa. On kuin pelaajan täytyisi koko ajan potkia peliä takapuoleen saadakseen sen kulkemaan taas hetkeksi. Kaikki tapahtumat ovat muutenkin niin ennalta arvattavia, että ruumiskelkkaan joutuvat hahmotkin pystyy listaamaan jo ensimmäisen kymmenen peliminuutin aikana. Jos Phantasmagoria 2 olisi hevonen, päästäisin sen tuskistaan ilman pitempiä mietteitä.

Kauhupeli vaatii kanteensa naperorajoitintarran. Niinpä peliin on angetty väkivaltapätkiä, joissa porukkaa kaadetaan muun muassa nitojalla ja lekalla. Uskolliseen Hollywood-tyyliin pätkissä ei loppujen lopuksi näytetä mitään, mutta sianverta kyllä jaksetaan roiskutella litrakaupalla pitkin seinä. Väkivallalla ei tunnu

olevan minkäänlaista järkevää paikkaa tapahtumissa, ja veri lentääkin aina välillä vain sen roiskuttelun ilosta.

Varmuuden vuoksi peliin on lisätty muutamia rasittavan pinnallisia tissikohtauksia. Curtis tuntuu selvinä hetkinään vetävän naisia puoleensa kuin magneetti: jollei puhtoinen, amerikkalaisia perusarvoja edustava tyttöystävä ole Curtisin kimpussa iltaisin, on hänessä kiinni työpaikan eläimellinen miestennielijä. Jotta hyvä vaimoehdokas saataisiin näyttämään vielä mariamaisemmalta, täytyy päällekyävän kilparakastajattaren tietenkin harrastaa erilaisia sadistisia ja masokistisia nahkaleikkejä. Tämän pahan hengettären viekoittelemana Curtis muun muassa hankkii naparenkkaan ja touhuaa muuta ”rankkaa ja kapinallista”.

Rotta puhuu

Phantasmagoria 2:n loppu epäloogisuudessaan on omaa luokkaansa. Paljastamatta varsinaista ratkaisua voin sentään kertoa, että asiaan liittyvät niin salaiset koheet kuin oudot muukalaisetkin. Kummallakaan ei pitäisi olla mitään tekemistä kauhupelin kanssa, mutta Shannon on jälleen eri mieltä kansani. Niinpä loppu on kuin kokoelma Clive Barkerin elokuvien huonoimpia ideoita huonosti kirjoitettuna. Tavallaan loppu on positiivinen: se sopii kokonaisuuteen niin uskomattoman huonosti, että se on ainoa kohta, jota ei pysty arvaamaan etukäteen.

Vaikka suurin osa pelistä menee metsään rytisten, on mukaan eksynyt pari oikeasti toimivaa kohtaa. Toimistossa sankarin tietokoneen tekstit vilkahtelevat aina välillä erilaisiksi viesteiksi Curtisin synkemmältä puolelta. Myös sähköpostilla on osattu pelleillä, ja sankari saa hämääriä viestejä mitä oudoimmilta lähettäjiltä. Nämä yksityiskohtat luovat juuri sitä paljon kaivattua tunnelmaa, joka muuten loistaa pelistä poissaolollaan.

Vaikka Phantasmagoria 2:ta seikkailuksi väitetäänkin, tekeminen jää liian vähiin. Osasyllinen on ykkösosasta peritty ylyksinkertainen käyttö, jossa tarvitsee ainoastaan klikkailla hiiren vasenta nappia aina osoittimen muuttuessa eri väriseksi. Minkäänlaista aivotoimintaa ei pelin ratkaisemiseksi tarvita.

Päivä alkaa yleensä Curtisin

Ja palvelinhuone kätkee sisälleen synkän salaisuuden...

kotoa, jossa katsotaan ensin peilistä pari hallusinaatiota, jutellaan rotalle ja postin lukemisen jälkeen mennään töihin. Illalla mennään hurvittelemaan paikalliseen klubiin. Koko homma on kuolettavan tylsää ja yksinkertaista, eikä pelissä ole oikeastaan mitään ratkottavaa paria pientä poikkeusta lukuunottamatta. Näissäkin tapauksissa ratkaisut ovat yleensä aivan toisesta maailmasta revittyjä. Esimerkiksi lompakon noukkiminen sohvalla ei suju sohvaa siirtämällä, vaan lemmikkihiiren avulla. Hohhoijaa...

Sierra on vihdoinkin saanut videosysteemistään paremman näköisen, mutta itse peli näyttää ankealta ja haalean värittömältä. Näyttelijät ovat tällä kertaa hyviä lukuun ottamatta pääosan esittäjää, joka ei osaa kuin näyttää hukassa olevalta tai ahdistuneelta. Pelin toimivin puoli on musiikki, joka sopii tilanteisiin erinomaisesti vaihdellen haikeista pianokappaleista painostaviin melodioihin.

Phantasmagoria 2 on suorastaan suututtavan huono seikkailun nimellä myytävä videoshow. Peliä mukana ei ole oikeastaan laisinkaan, eikä tuotos toimi elokuvanakaan. Jännityselementti on olematon ja peli on uskomattoman lineaarinen pakottaen pelaajan tekemään asiat juuri vaaditussa järjestyksessä. Eihän tästä tule kuin vihaiseksi.

(Phantasmagoria 2 on Sierran mukaan viimeinen videoseikkailu. Toivotaan niin. –nn)

Tapio Salminen



Hyvää

- Kaunis musiikki.
- Parannettu videosysteemi.

Huonoa

- Surkeasti kirjoitettu.
- Liikaa videota, liian vähän tekemistä.
- Täysin lineaarinen.

Huonoudessaan rajoja rikkova videoshow.

50

Palkkasotureista pahimmat

Wages of War

Random Games/New World Computing

Windows 95

Versio: 1.2.8 (päivitetty)

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA, hiiri,

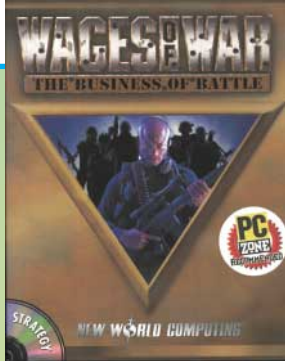
CD-ROM 300 kt/s

Suositus: 16 Mt RAM

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 70 Mt

Testattu: P120, 16 Mt, SB16, CD-ROM 600 kt/s



●● Hullu-Ivan ryömii kukkulan takaa aidalle ja leikkaa siihen reiän. Tie selvä! M-79-kranaattikivääri hoitaa vartijan, ja loput palkkikset juoksevat reiästä läpi. Kolme liikemiestä saa pian katua asioimistaan huumeekuninkaan kanssa!



Leikkaavat reikiä? Ryömivät? Juoksevat! Random Gamesin Wages of War tuntuu kuin todeksitulleelta unelmalta: peli, jossa on ilmieselvästi korjattu X-COMien ja Jagged Alliancen puutteet! Palkkasotilaat jopa tuntuvat osaavan sotilaan perustaidot! Pojat kuitenkin pelkäävät klassikoiden kanssa kisailua ja päättävät rampauttaa mainion taktisen taistelupelinsä pulttaamalla siihen huonon perusidean, pelaajavihmielisesti toteutettuna.

Wages of Warin taustakuvio on epäuskottavuudessaan kuin suoraan Ö-luokan videosta. Vuosituhannen vaihteessa ydinsota on rampauttanut varsinaiset armeijat ja poliisit. Hallitukset valvovat asekauppaa, joten aseita ei saa mistään, paitsi hämäriltä yrittäjiltä liisaamalla hirveällä hinnalla. Näin siis maassa, jossa aseita saa ottamalla lähintä kymmenvuotiasta nilkoista kiinni ja ravistamalla. Palkkasoturit eivät edes saa pitää kentältä löytämiään aseita, vaan nekin pitää myydä

luihuille liisaajille.

Pelaaja ryhtyy Mercs Incin pomoksi ja aikoo selvittää Wages of Warin tarjoamat 15 tehtävää. Tehtävä alkaa näköpuhelimien kilinällä, ja ylieläytyvä näyttelijä tarjoaa tehtävää. Fakseilla neuvotellaan hinta ja aikataulu, ostetaan tiedusteludataa, palkataan palkkikset ja liisataan aseet sekä ostetaan matkaliput. Onneksi suurimman osan nysväyksestä saa halutessaan poistettua, jolloin pelaajalle jää vain palkkaus, liisaus ja aseistus.

Sydäntä lämmittää paukkulelujen runsaus. Mukana ovat yleisimmät pistoolit, konepistoolit, haulikot, kiväärit, rynnäkkökiväärit, konekiväärit, käsikranaatit, singot, veitset ja kranaatinheitimet. Toiseksi palkkasotureille voi antaa suojaliivejä, yöki-

karit, laskuvarjon, kassakaapin tiirikoimisasetin ja muuta mielenkiintoista.

Valitettavasti aseiden osto on käsittämättömän tyhmää. Aseet valitaan kolmesta mustan pörssin myyntiluettelosta. Miksi? On todella helppo unohtaa mitä on ostanut ja kuinka paljon, koska laskusta näkee vain loppusumman, ei ostoslistaa. Miksi? Jos on unohtanut tehtävän kannalta oleelliset vehkeet, niin kuin sivuleikkurit tai räjähteet, niin paskempi juttu: niitä ei enää voi ostaa. Miksi?

Linja on kautta linjan karu: tiedusteludatan voi lukea vain kerran, aseet voi tilata vain kerran, palkkikset valita vain kerran, aseet voi jakaa vain kerran... Mutta jos tilaa virtuaalipizzan, sen voi syödä ja hinta otetaan

budjetissakin huomioon. On se helvetin hyvä, että asiat osataan pistää tärkeysjärjestykseen.

Tehtävää edeltävä osuus on siis toteutettu poikkeuksellisen huonosti, ja lisäksi pelin tarpeeton taloudellinen puoli tekee sille lähinnä hallaa. Lisäksi ohjekirja on huono, ja monia pelin ominaisuuksia saa lähinnä arvailla.

Kunnian kentät

Kun soturilauma kirmaa taistojen tantereelle, kohoo monien leikkisotien arpeuttama kulmani hyväksyvästi, sillä Wagesissa on varsin realistinen ote. Miehet eivät pysty kantamaan epärealistisen kokoisia aselestejä, eivätkä he ime luoteja nahkaansa kuten Jagged Alliancen parkitut konkarit. Tehtävään saatetaan siirtyä vaikka laskuvarjotiputuksena, jolloin palkkis saattaa esimerkiksi katkoa jalkansa tai jopa niskansa. Kesken tehtävänkin saattaa nilkka nyrjähtää.

Wagesin palkkikset ovat saaneet paremman sotilaskoulutuksen kuin toverinsa X-COMissa ja Jaggedissa. Miehet (ja naiset) osaavat leikata reikiä aitaan ja asettaa räjähteitä. Ylväänä pystypäin kävelyn ja polvillaan väijymisen lisäksi he osaavat ryömiä ja juosta. Parempi onkin, sillä haavoittuminen voi olla kohtalokasta, ja palkkis voi kuolla veren-



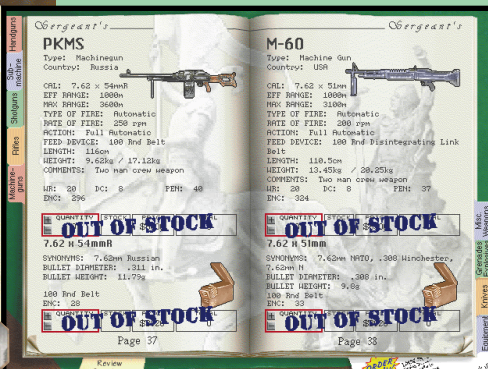
Name: James Lawrence Norris
 Nation: South Africa
 Age: 31 Height: 5' 10" Weight: 175 lbs.
 Missions: 4 Completed: 4
 RAT: Crack
 ENC: 225 AP: 42
 EXP: Excellent STR: Below Average
 AGL: Above Average WIL: Below Average
 WSK: Above Average HHC: Average
 TCH: Excellent



AVAILABLE

Ensin palkataan henkilökunta...

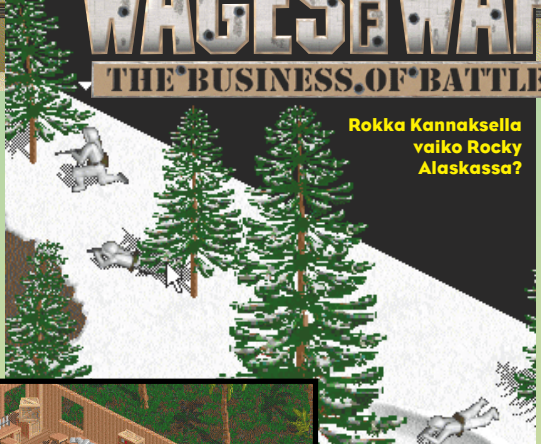
FEES: Hire: 119500 Bonus: 50600 Death: 222700



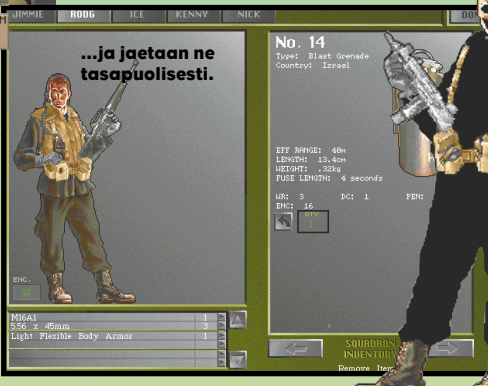
...sitten ostetaan työvälineet...

WAGES OF WAR

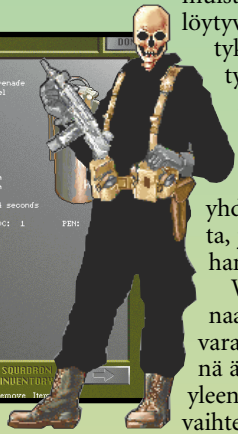
THE BUSINESS OF BATTLE™



Rokka Kannaksella vaiko Rocky Alaskassa?



...ja jaetaan ne tasapuolisesti.



Talo on tyhjänä, missähän isäntäväki lymyilee?



Vihollinen löytyy kursorilla horomalla.



Stingerit on paikannettu, aika viritää räjähteet.



Suojassa lymyillyt sissi on nujerrettu.

vuotoon. Tosin siinä on kyllä viritämisen varaa: Marie Running Deer meni ensin tajuttomaksi ja kuoli parissa minuutissa vain katkaistuaan jalkansa. Siksiäpä tajuttomat toverit pitääkin mahdollisimman pian kantaa pois ja reunan yli turvaan. Kaveria ei jätetä.

Mennään jonoon

Random on halunnut tehdä ikioman taistelujärjestelmän, jossa kumpikin puoli liikkuu sekaisin. Sekä palkkasoturit että vihulaiset pistetään arvojen mukaan reaktiojonoon, ja sitten heitä liikutetaan/he liikkuvat sen määrämässä järjestyksessä. Parin tehtävän jälkeen systeemiin tottuu ja se tuntuu ihan hyvältä, vaikka jonkinäköinen WAIT-komento pitäisi olla. Eteentup- ja taustaviivien vihollisiin teoriassa reagoimaan, mutta käytännössä en nähnyt omieni kertaakaan ampuvan näkökenttään tulleita vihulaisia.

Toimintapistesysteemissä on outo juttu: systeemi ottaa toisinaan lainaa, eli vähentää ylimenevät pisteet seuraavan vuoron pisteistä. Eli vaikka aitaan leikataan aukko vuorolla yksi, leikkaaja voi liikkua vasta vuorolla kolme. Käyttöliittymä ei anna armoa: jos yrität ampua aseella, jossa ei ole ammuksia, pisteitä

vähennetään kuitenkin. Tietoa käyttöliittymä jakaa nahkeasti. On täysi arvoitus, koska palkkis esimerkiksi pyörtyy tai kuinka pahasti hän on haavoittunut.

Toisaalta Randomin uskoman AssaultWare AI, joka mukautuu ja puntaroi kaikkea taistelutapahtumaa ennen kuin tekee päätöksen, ei useimmiten jaksakaan liikkuttaa vihulaisia. Kun nämä löytävät paikan, josta paukuttaa miehiäni, eivät he sieltä poistu. Jaggedin ja X-COMin vihollisten tekoäly vetää pitemmän korren.

Clone Wars

Wagesin toteutus vaihtelee hyvästä kehnosta. Jokainen palkkasoturi on teoriassa yksilö, mutta jo potreit ovat niin samasta kynästä lähteneen näköisiä, ettei Jagged Alliancea olla lähelläkään. Tokaisujakin on vain kahta mallia: miehistä ja naisista. Kloonipalkkikset on sentään animoitu varsin hyvin, ja maastopuvut vaihtuvat ympäristön mukaan. Vaikka ympäristö on näyttävää, ei siihen juuri voi vaikuttaa, esimerkiksi seinään ei voi kosauttaa reikää, ikkunat sentään hajoavat. Digitaalisen efekteinä on riittävästi, joka asetyypillä omansa. Musiikki sen sijaan on hirveää.

Line of Sight on toteutettu vä-

hän tyhmästi siten, että palkkiset näkevät 360 astetta joka suuntaan, vaikkei siltä graafisesti näytäkään. Sisätiloissa Line of Sight saa tikun silmään, esimerkiksi kolmostehtävän kaivoksissa ei käytäviä peittävä "huntu" hevin väistyäkään. Ärsyttävästi sisällä olevia vihollisotilaita saa kursorin kanssa haeskella katon läpi, ja rakennuksissa näkyvät ovet, joita ei sitten olekaan, riemastuttavat myös.

Wagesia ostaessa kannattaa muistaa, että kaupan hyllyltä löytyvä versio 1.00 vaatii päivitykset pysyäkseen edes pystyssä. Vasta versio 1.2.8 näytti olevan suht. puhdas älyttömimmistä bugeista, niin kuin siitä, että joka palkkis pystyi kantamaan yhden kopion haavoittuneesta, josta silti jäi etiäinen maahan makaamaan.

Wages of War leppää kokonaan taktisten taisteluidensa varassa, kaikki muu on lähinnä ärsyttämässä. Tehtävät ovat yleensä mielenkiintoisia ja vaihtelevia, ja jopa ympäristöt ovat vaihtelevia. Siksiäpä olisikin kiva, jos näitä viihdyttäviä mitteleitä olisi enemmän kuin viisi-toista. Tehtäväeditori ja moninpelimahdollisuuskin olisivat plussaa.

Kiitos mielenkiintoisten tehtävien ja monipuolisen taistelusuuden Wages of War, vaikka osittain kömpelö ja amatööri-mäinen onkin, on tarpeeksi hyvä päästäkseen samaan jengiin selkeiden klassikoiden kuin X-COMien ja Jagged Alliancien kanssa. Toivottavasti lupaukset lunastavaa jatkoa on tulossa.

Nnirvi

Hyvää

- Paljon aseita ja röhnää.
- Monitaitoiset palkkikset.
- Hyvä taktiikkaosuus.
- Hyvä grafiikka.

Huonoa

- Kömpelö toteutus.
- Turha finassiosuus.
- Lyhyt.
- Viholliset tyhmiä.
- Musiikki.

Osittain erinomainen, mutta osittain tyhmästi tehty palkkasoturipeli.



78

Viikatemies ottaa vapaata

Discworld 2: Missing Presumed...!?

Perfect Entertainment/Psygnosis

Dos, Windows 95

Versio: 1.0

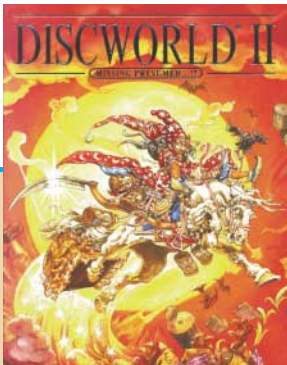
Minimi: 486DX4/100, 8 Mt RAM (Dos), 16 Mt RAM (Windows 95), SVGA (640x480), CD-ROM 300 kt/s, hiiri, digitaaliäänikortti

Suositus: Pentium 90

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s, Dos 6.20, Windows 95



●● Terry Pratchettin hauska Discworld-kirjasarja on poikunut jo toisen pelin. Tällä kertaa taikurinoviisi Rincewind joutuu kohtaamaan itse Kuoleman.



sa on kuitenkin tarpeeksi omaperäisyyttä, jotta kirjat lukenutkaan ei tiedä kaikkia tapahtumia etukäteen.

Kuolema ei ole saanut kenkää, vaan hän on tietoisesti vetäytynyt viettämään lomaa ad infinitum. Saadakseen hänet takaisin hommiin Rincewind joutuu tutustumaan muun muassa elokuvatuotannon saloihin ja käymään morjestamassa haltioiden kuningarta. Maailma on kiehtovimmillaan juuri Pratchettin kirjojen ystäville, mutta kirjojen tuntemus ei ole pakollista, sillä peli toimii muutenkin hyvin.

Pelin kantavana voimana toimii kirjoista tuttu elämän kaikille eri aloille naureskelevä naseva huumori. Ilakointi on kuitenkin hieman hidastanut tahtiaan edelliseen osaan verrattuna, eikä pelaajaa enää hukuteta jatkuvan vitsitykityksen alle. Hauskaa toki on vieläkin, mutta vitsien teho ei yllä entiseen lentoon. Vitsit ovat siirtyneet enemmän graafiseen suuntaan pois ykkösosan verbaalilaisesta taituroinnista. Koska Rincewind ei voi kuolla, kaikkea kannattaa aina kokeilla.

Keskustelua on yhä pelissä todella runsaasti, ja hauskipia juttuja ovat usein Rincewindin nokkelat tokaisut. Myös erilaiset tietokone- ja pelialaan kohdistuvat heitot ovat useimmiten huvittavia. Eri elokuvat saavat osansa, ja mukana on myös pari pakollista Terminator-vitsiä. Monty Pythonia apinoidaan oikein urakalla, mikä ei varsinaisesti ole ihme, sillä Rincewindin äänipuolen hoitaa Pythonista tuttu Eric Idle.

A nk-Morporkissa on jälleen pulmia, sillä jostain syystä kuolleet eivät pysy hengetöminä. Kuolema ei hoida hommaansa, ja kadut täyttyvät tilaansa tyytymättömistä epäkuolleista. Kaupungin taikurit eivät varsinaisesti haluaisi tehdä asialle mitään, mutta asemansa pakottamana he päättävät etsiä Kuoleman käsiinsä ja komentaa hänet takaisin töihin. Sellainen

on loitsijan osa: raatamista ilman kiitosta.

Taikuriksi itseään kutsuva Rincewind on edennyt elämänsään sitten viime näkemän, ja on nykyään Näkymättömän Yliopiston apulaiskirjastonhoitaja. Arvonimi ei kuitenkaan suojele häntä arkkikanslerin vimmoilta, sillä Rincewind on sopiva raatamaan hommissa, joita kukaan muu ei jaksa tehdä. Ei siis mikään ihme, että hän saa tehtäväkseen kerätä Kuoleman kutsumisriittiin tarvittavat ainekset. Syvään huokaisten Rincewind läh-

tee tekemään työtä käskettyä, mutta hänellä on paha ennakoavistus siitä, että asia ei selviä yksinkertaisesti.

Monty Python kiekkoamaassa

Discworld 2 on monin tavoin edeltäjänsä kaltainen. Pelisarjan ensimmäisen osan juoni oli melko suoraan lainattu kirjasta Guards, Guards! Nyt käsikirjoittajat ovat opiskelleet ahkerasti kirjoja Reaperman ja Mort, joissa Kuolemalla on iso rooli. Tarinas-

Risteilijä on nykyään kokonaan Rincewindin omistuksessa, sillä heikkohermoinen kapteeni otti pitkät kesken edellisen matkan.



No, jokaisen viikatemiehen on opittava taitonsa jossain...

Erakko saattaa näyttää yksinäiseltä, mutta todellisudessa hänellä on kymmenittäin hyviä kavereita. Terve Juuso!



Haltiakuningatar miettii uusia keinoja kinuttaa alamaisiaan.



Nimeä oikea elokuva. Aikaa viisi sekuntia.



Suuri telepaatikko Uri Djeller esittelee mahtavia voimiaaan. Jopa Rincewindilläkin näyttää olevan enemmän maagisia lahjoja.



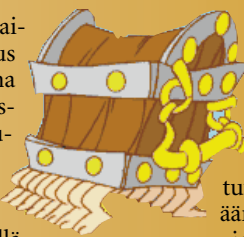
Vaikka pyramidien sala-peräinen rakenne pysäyttääkin ajan, näyttää tämä mumio silti epäilyttävän vihreältä.

Kuolleiden mehiläisten vielä kuolleempi hunaja kiinnostaa Rincewindiä.



Moinen plagiointi ei mielestäni ole hyvä asia, koska se karkottaa pelistä aitoa Discworld-tunnelmaa.

Koko pelin ylivoimaisesti onnistunein osuus on alkutekstien aikana pyörivä luurangon tanssiesitys, jossa kalmo laulaa Eric Ilden äänellä kappaleen ”That's Death”. Esitys päihittää jopa sydäntäni lähellä olevan Monkey Island 2:n luurangotanssin. And the leg bone is connected to the hip bone...



Paine yläpäässä vähenee

Näkyvin muutos on taiteessa. Peli pyörii nyt SVGA-tilassa ja sitä on osattu käyttää hyödyksi Discworldin monia asukkaita kuvattaessa. Taustat ovat kauniita ja niissä seikkailee mielikseen. Lisäksi on hienoa huomata, että tekijät ovat pysyneet tavassaan tehdä monista pelialueista useiden ruutujen kokoisia. Suurin kokonaisuus pitää sisällään yli viisi ruudullista tavaraa, mikä antaa peliin tiettyä ilmvuutua. Vieritys on sulavaa suuristakin kuvamäärästä huolimatta. Hahmot ovat elävästä karrikoituja ja suurikokoisia, isoimmillaan Rincewind on yli puolen ruudun korkuinen. Pelaaminen muistuttaakin positiivisessa mielessä piirretyä katse-
luu.

Maailman halki matkaaminen on herkkua myös korville. Peli on täynnä ruudun tapahtumiin ja tunnelmiin erinomaisesti sopivaa musiikkia. Ääninäyttelijät ovat vääntäneet parastaan, ja hahmot kuulostavat juuri oikeilta.

Käyttis ei ole muuttunut tippaakaan sitten viime näkemän, se on yhä perienglantilaiseen tyyliin hieman hankalakäyttöinen. Rincewindin silminä toimii hiiren oikea nappi ja vasemmalla namiskalla joko liikutaan tai toimitaan. Tuplaklikkaus vastaa toimintaa, ja sen oppimiseen menee yllättävän pitkä aika. Tarpeeksi monen virheen jälkeen kovapäisinkin oppii kuitenkin tavoille.

Sarjan ensimmäistä osaa syyteltiin ajoittain liian vaikeaksi, eivätkä pelin ongelmat kieltämättä olleetkaan aivan helpoimmasta päästä. Kakkonen tuo muutoksen myös tähän olemalla reilusti edeltäjänsä helpompi. Pulmista on tehty loogisempia ja itsestäänselvempiä. Enää ei tarvitse sovel-

taa kaaosteoriaa käytäntöön saadakseen asioita tapahtumaan, vaan eri jutuilla on yleensä aivan selvät vaikutussuhteet toisiinsa. Peli jakelee melko auliisti vinkkejä niille, jotka jaksavat kiinnittää huomiota Rincewindin toteamuksiin hänen tutkiessaan ympäristöään. Ongelmat ovat silti vieläkin mukavan haastavia, vaikka itse pidinkin enemmän ykkösen aivoja todella rassaavista pulmista. Helpommat ongelmat vaikuttavat väkisinkin pelin pituuteen, koska yksinkertaisemmat ratkaisut vaativat vähemmän tekemistä.

Vaikka tarinassa riittää tapahtumia, on peli silti ykkösosaa lyhyempi. Erilaisia paikkoja tuntuu olevan hieman vähemmän, ja esimerkiksi Ankh-Morporkissa ei voi vieraila kovinkaan monessa paikassa. Mietittävää riittää kuitenkin pariin päiväksi, mutta jotenkin vain edellisen osan jälkeen jäin odottamaan enemmän.

Kaiken kaikkiaan Discworld 2 on onnistunut seikkailupaketti. Vaikka huumori on hieman valjahtanut ja peli on helpompi, viihtyy sen parissa helposti pikukutunneille. Rincewindin sekoi-lua kirjoista tutun maailman eri kolkissa ei kukaan Pratchettista tai hyvästä seikkailusta pitävä voi jättää huomaamatta.

Tapio Salminen



Hyvää

- Ajoittain erittäin hauska.
- Mielenkiintoinen juoni.
- Kaunis katsella ja kuunnella.
- Kirjoista tuttuihin hahmoihin on jännittävää törmätä tietokoneen ruudulla.

Huonoa

- Edeltäjänsä helpompi ja lyhyempi.
- Vitsitykitys on laimentunut haja-ammunnaksi.

Hyväntuulinen ja veikeä seikkailu Pratchettin luomassa maailmassa.

82

It's back

Terminator: SkyNET

Bethesda Softworks

Dos

Versio: 1.01

Minimi: 486/66, 8 Mt, hiiri, CD-ROM 300 kt/s

Suositus: Pentium, joystick

Äänet: Yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 31-63 Mt

Moninpeli: 2-8 pelaajaa, IPX

Muuta: Mukana päivitys Future Shockiin.

Testattu: 486/66, 20 Mt, GUS, AWE32, CD-ROM 600 kt/s, Dos 6.22

Jos joku nyt ei vielä Terminaattorin taustatarinaa tunne, se menee niin, että Yhdysvaltain puolustus jätetään Cyberdyne Systemin luoman SkyNet-tietokonejärjestelmän harteille. Kone tulee tietoiseksi ja aloittaa ydinsodan tuhotakseen ihmiskunnan. Eloojääneet kootaan tuhoamisleireille, mutta vaikka läheltä liippaakin, ihmisyöden liekki ei sammuu. John Connor -niminen taistelija nostaa ihmiset vastarintaan, robotit saavat turpaansa ja SkyNetin valtakausi lähenee loppuaan. Tähän aikaan sijoittuu Bethesdan SkyNET.

SkyNET on "aidosti" kolmiulotteinen ammuskelu, jossa joka suuntaan voi tiiruilla, vaikkapa lattian reiästä voi ampua alakeran väkeä. Pelaajan alter ego on tuore vapaustaistelija, joka osaa ampumisen lisäksi kävellä, juosta, hyppiä ja kumartua, muttei ryömiä tai kiivetä. Ajoneuvojakin pääsee käpittelemään.

SkyNET on viritelty versio aiemmasta Future Shockista. Mukana on nyt moninpeli ja SVGA-tila, videoanimaatiota on enemmän ja peli alkaa vaikeampana. Muuta eroa ei liiemmin ole.

Lineaarista tuhosinfoniaa

Peli on jaettu lineaarisesti eteneviin tehtäviin, jotka noudattavat kaavaa "Ammu auki tiesi paikkaan A, tee jotain, ammu auki tiesi paikkaan B." Aina tehtävien välillä tilanne rauhoittuu. Vaikka tehtävän saisi suoritettua lokausta vaille kuolleena, on seuraavan tehtävän alkaessa terve kuin pukkii.

Korkeuseroja on käytetty kiitettävästi. Hieman oudosti on huomattavasti terveydelle vaa-



rallisempaa pudota pari kerrosta kuin ottaa vyöllinen panoksia rintaansa.

Grafiikka on sellaista kuin sopii odottaa parinsadan megatonnin jälkeen. Ulkotiloissa paletti on kauttaaltaan tumma, ja kaikkialla lojuu luita, ruumiita, romua ja raunioita. Sisätiloissa grafiikka on entisten ihmisasumusten osalta asiallista. Taloista löytyy kaikenlaista uskottavuutta lisäävää roinaa. SkyNetin sisustamat tilat ovat aivan liian räikeitä ja erittäin epärealistisia. Mihin robotit tarvitsevat monitoreja? Miksi siellä täällä on seinä täynnä 3,5 tuuman korputimia? Miksi kontrollipöydät eivät mene ammuttaessa rikki?

Terminal Stupidity

Vihollisten täytyy olla jonkinlaisia koesarjia, sillä kaikkine edistyneine sensoreineen ne ovat sokeita idiootteja. Ne vain seisovat kartalla määrättyssä pisteessä, kunnes pelaaja tulee tarpeeksi lähelle tai robosta alkaa irrota metallilastua. Tällöin robotti ikään kuin herää unesta, ja aseet laulaen rynnii suoraan päälle.

Vain usean tappokoneen yhtäaikainen hyökkäys on vaarallinen. Ja lieneekö metallipula iskenyt, kun robottitaistelijoiden kuori on kääriästä tinapaperista. Jos Hunter/Killer tippuu haulikolla, jossain mättää ja pahasti.

On turha yrittää itse kikkailla esimerkiksi liikkumalla sivuttain

samalla kun ampuu: robottien tulta moinen ei paremmin haittaa, mutta oma osumatarkkuus putoaa dramaattisesti. Panoksia on paikoin niukasti, joten niitä ei kannata tuhlaa.

Sen jotenkin ymmärtää, että kaupunkiin on siroteltu aseita, ammuksia ja haarniskoita, mutta sitä on mahdoton käsittää, miksi robojen rakennuskomplekseissa säilytetään ihmisten lääkintäpaketteja joka kolossa. Rakennusten sisätiloissa on nuotioita, mutta ei ketään käristämässä rottakebabia niiden äärellä. On kuin pelaaja olisi ainoa ihminen maailmassa radioyhteyden päässä roikkuvia esimiehiä lukuunottamatta.

Ajolupa

Aseistusta on riittävästi, ja paria poikkeusta lukuunottamatta pysykät ääntelevät nautittavasti. Lyijyputkella huitoen pääsee vain hengestänsä. Uzilla ja M16:lla tekee jo jotain, ja konekiväärissä on tyyliä, vaikka ase tuntuukin tulinopeudestaan huolimatta kumman tehottomalta. Haulikko on tehokas ase, josta on vaikea löytää moitteen sijaa.

Kranaatin- ja raketinheittimet tekevät kevyemmistä metallimiehistä kertalaukauksella selvää. Plasma-aseet ovat kovin lelumaisen oloisia, mutta raskaammista malleista löytyy kivasti potkua. Kattava setti erilaisia heitettäviä räjähteitä helpottaa sumien purkua.



Joissain tehtävissä pääsee ajamaan laserkanuunalla ja raketinheittimellä aseistettua autoa ja myös lentäminen tulee tuuksi. Pudonneen, mutta lentokuntoisen Hunter/Killerin ohjaaminen muistuttaa paljon jeeppillä ajamista. Laserkanuunojen sijasta pääaseena ovat plasmatykit. Miksiköhän muuten Hunter/Killeriin on rakennettu ohjaamo?

Niskalaukaus

SVGA-tila ei eroa VGA-grafiikasta kuin terävyyden osalta. Musiikki luo tehokkaasti tunnelmaa, ja äänet ovat pienestä sameudesta huolimatta laatuksia. Jos on vetänyt piuhan koneesta vahvistimeen, kuulostaa ulkopuolisista siltä kuin kolmas maailmansota olisi syttynyt.

Pelin mukana tulee päivitys Future Shockiin. SVGA-tilan lisäksi en eroa huomannut. Future Shockia pääsee pelaamaan suoraan SkyNETin alta. Pelitilanteet tallentuvat silloin SkyNETin hakeutumisen, yöden kalliita tallennuspaikkoja.

Moninpeli toimii IPX-verkossa tai Kalin avulla. Kyseessä on normaali deathmatch, eli SkyNetiä ei voi kurittaa joukolla. Juoneen liittyvät tehtävät on suunniteltu soolopelaajalle.

SkyNET on köyhän miehen Quake. Grafiikka on rakennuskompleksien sisällä suorastaan ruma, ja vihollisten ulkonäköön ja tekoölyyn olisi saanut panostaa lisää. Pelattavuutta on vaikea saada paremmaksi, mutta tunnelma ei pääse kohoamaan tarpeeksi – robotit eivät vain ole tarpeeksi pelottavia. Hyvä peliengine, harmi, ettei sitä ole hyödynnetty tarpeeksi.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Äänet ja musiikki.
- Nopeus.
- Pelattavuus.
- Hunter/Killer näyttää aidolta.

Huonoa

- Paikoin räikeä grafiikka.
- Tyhmit ja rumat viholliset.

Köyhän miehen Quake.
Liian Future Shock.

70

Viimeinen rutistus

US Navy Fighters 97

Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt RAM, SVGA (Direct-X-yhteensopiva), CD-ROM 600 kt/s, hiiri

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Ohjaus: J, N, H

Kiintolevy: 40 Mt

Moninpeli: Modeemi, nollakaapeli, IPX-verkko

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules

Dynamite 128, SB 16, CD-ROM 900 kt/s, Thrustmaster FLCS & TQS, Pro pedals



ATF Nato Fighters

Electronic Arts

Dos, Windows 95

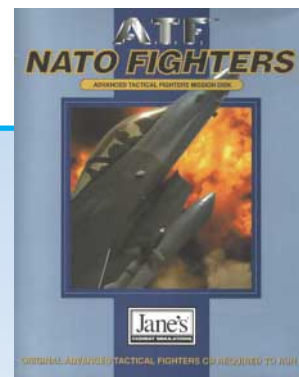
Minimi: 486/66, 8 Mt, hiiri, SVGA, CD-ROM 300 kt/s sekä alkuperäinen Advanced Tactical Fighters

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit + MIDI

Kiintolevy: 40-75 Mt

Moninpeli: Modeemi, nollakaapeli, IPX-verkko 2-8 pelaajaa

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules Dynamite 128, SB 16, CD-ROM 900 kt/s, Thrustmaster FLCS & TQS, Pro pedals



● ● Miksi hyvin lypsävä lehmä pitäisi tappaa? Kierrätetään siis samaa tavaraa paketista toiseen ja julkaistaan lopuksi Windows 95 -muodossa. Vähän tällä periaatteella on valmistettu US Navy Fighters 97 ja ATF Nato Fighters.

Electronic Artsin yhteistyö Jane's Information Groupin kanssa on tuottanut hyviä simulaattoreita. AH 64-D Apachen ja lisäosan Flash Point Korean erinomainen realismisuus hakee vertaistaan, kun taas US-sarjan simulaatioissa tekijät ovat ottaneet huomattaviakin vapauksia realismissa, mutta panostaneet vauhdikkaaseen ja haastavaan taisteluun.

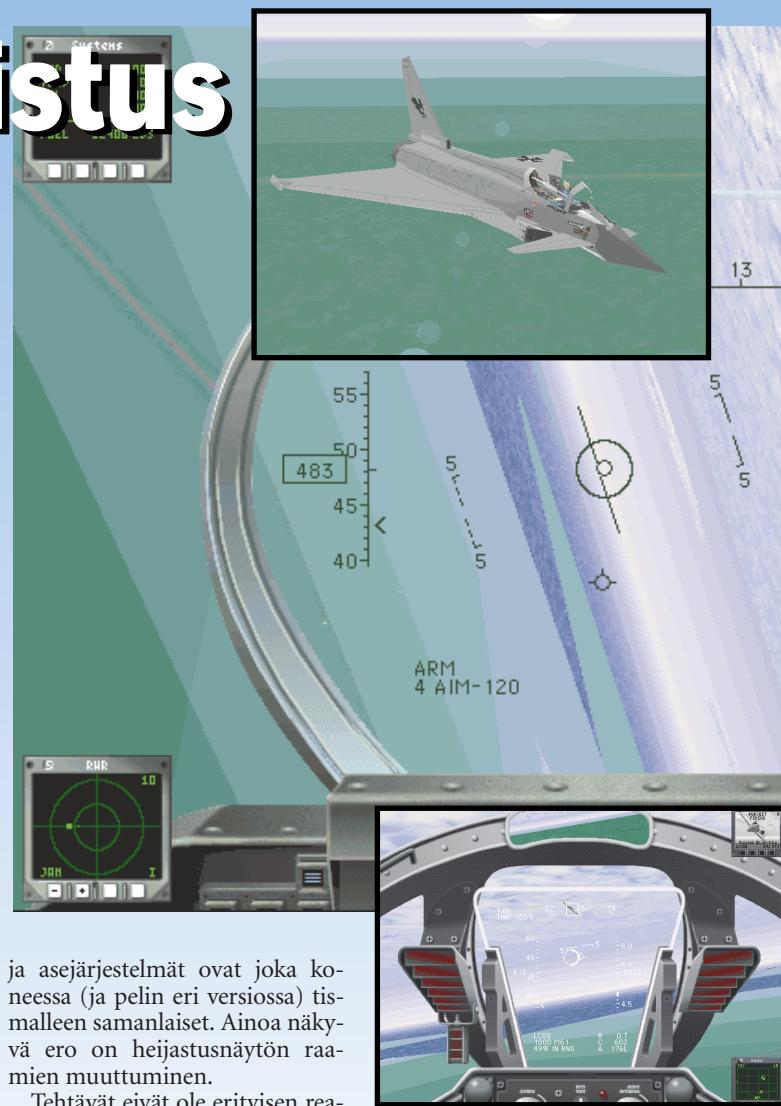
US-historiaa

Sarja alkoi pelillä US Navy Fighters, jonka lisäosa oli US Marine Fighters. Advanced Tactical Fighters oli seuraava peli, ja sen lisäosa on ATF Nato Fighters. Ja ympyrä sulkeutuu US Navy Fighters 97:lla, ensimmäisen pelin Windows 95 -versiolla.

US-sarjassa on sama vika kuin muissakin monen koneen simu-

laattoreissa. Eri koneiden lentomallinnuksessa ja avionikassa on liikaa muuttujia, jotta niiden realistinen toteutus onnistuisi yhdessä simulaattorissa. Niinpä pelin kaikki koneet käyttäytyvät jokseenkin samalla tavalla, mitä nyt toinen kaartaa hiukan toista nopeammin. Tutka-, puolustus-

EF2000:ssa tämä tilanne olisi vielä ehkä hallittavissa. Aika poistua koneesta.



ja asejärjestelmät ovat joka koneessa (ja pelin eri versioissa) tismalleen samanlaiset. Ainoa näkyvä ero on heijastusnäytön raamien muuttuminen.

Tehtävät eivät ole erityisen realistisia, mutta sitäkin haastavampia ja hausکمپia lentää. Esimerkiksi eräässä USNF:n tehtävässä tuhosin meriohjusten loputtua vihollisen kaksi(!) taistelulaivaa tykeillä.

Naton hävittäjät

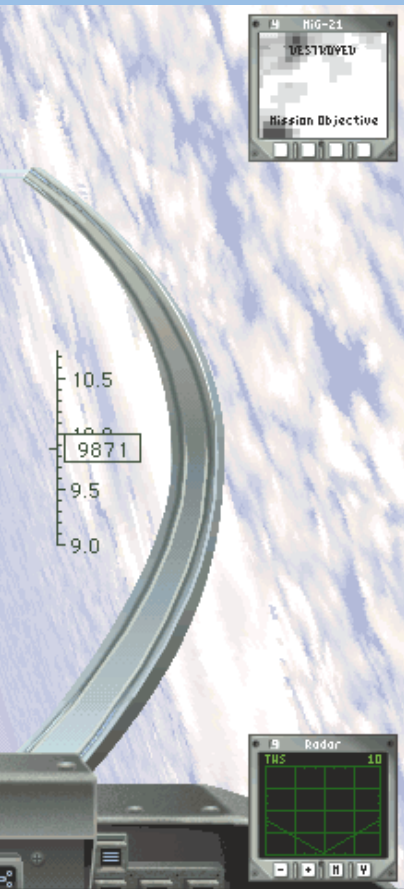
Nato Fighters pyörii sulavasti Dosissa, P166 pyörittää peliä köykäisesti täysillä yksityiskohdilla. Grafiikka on varsin kauniin

näköistä ja nimenomaan se on yksi pelin parhaita anteja.

ATF:n alkuperäistä outoa konevalikoimaa on täydennetty suurelle yleisölle mieluisammilla koneilla, jotka ovat F-16C, Jas Gripen Eurofighter ja Su-35. Lisäksi mukana on uusi kampanja.

Pelillisesti Nato Fighters ei tarjoa mitään uutta. Ase- ja lentomallinnusta on ohjekirjan mukaan muutettu realistisemmaksi, mutten itse huomannut mitään kovin mullistavaa. Lentomallia ja avionikkaa on sarjassa helpotettu räikeästi liikaa, vaikka päämääränä onkin hauskanpito eikä simulointi.

Uusi kampanja on aiemmille US-sarjan veteraaneille tuttua kauraa: tuhoataan vihollisia (ilmassa ja maassa), joissa lukee virtuaalipilottia helpottavasti "mission objective". Maa- ja ilmaiskujen lisäksi puolustetaan omia kohteita. Tehtäväpuu on lineaarinen ja tehtävien epäonnistuminenkin on hyväksyttävää.



Valmiina pommittamaan. Kaikkien koneiden heijastusnäyttögrafiikka on identtinen, joten realismista ei voi juuri puhua. Pop-upit näyttävät kätevästi, että vihollisen Foxhound on hyökkäämässä. Pop-up-ikkunat saa onneksi esitettyä miniatyyri-versioina: nyt ne eivät täytä puolta ruutua.



Flyger som JAS... Ejecting!



Maverick! F-16 ampuu ohjuksen kohti tankkia.



ja realistisen avioniikan lähes täydellinen puuttuminen? Sinänsä hauskat ja menevät tehtävätkin ovat näin isoina annoksina liian itseään toistavia.

Alkeissimulaattoriksi ja hauskanpitoon pelejä voi suositella, varsinkin jos ei ole yhtään sarjan simulaattoria vielä kokeillut. USNF 97 kannattaa kuitenkin unohtaa. Verkkopeliin löytyy parempiakin simulaattoreita, ja alkuperäinen US Navy Fighters pyörii tämän hetken keskiverto-koneessakin pahemmin yskimättä. ATF + Nato Fighters on taas konevalikoimansa ansiosta mielenkiintoinen paketti. On välillä hauskaakin lusmuilla stealth-pommarilla syväälle vihollisen ilmatilaan ja takaisin.

Eiköhän US-sarjan simulaattoreiden aika ala olla ohi. Olihan niiden kanssa aikansa hauskaa, mutta kerta toisensa jälkeen sama peli eri paketissa alkaa vähitellen tynpiä.

Toni Virta

Koneita on rajallinen määrä, joten varovaisuutta tulee noudattaa tai saattaa huomata istuvansa viimeiseksi jääneen Jas 39 Gripenin ohjaamossa (yäk!).

Nato Fighters parantaa ATF:n verkkopelitukea. ATF:llä kolmen pelaajan verkkopeli ei Kalin avulla tuntunut ottavan onnistuakseen, mutta nyt siihen pitäisi olla paremmat mahdollisuudet. Pelissä on ATF:n tapaan erityisesti moninpeliä varten suunniteltuja tehtäviä.

Windows-käännös: USNF 97

USNF 97 tarjoaa vielä vähemmän uutta: mukaan on lisätty yhden uuden kampanjan (Vietnam) lisäksi ainoastaan verkkopelituki ja siistitty grafiikka. USNF 97 käyttää Direct-X 3.0:aa, minkä luulisi tarkoittavan liki Dos-maista nopeutta, mutta väärin meni. Koneeni jaksaa pyörittää mitenkuten medium-yksityiskohtatasoa, tekstuuripinnoitetun taivaan ja maan käyttäminen jäämättä ruudunpäivityksen kuin surullisenkuuluisan tain tervaan. Samantasoisella grafiikalla toteutettu Dos-Nato Fighters pyörii ilman nykimisen häivää kaikilla

herkuilla.

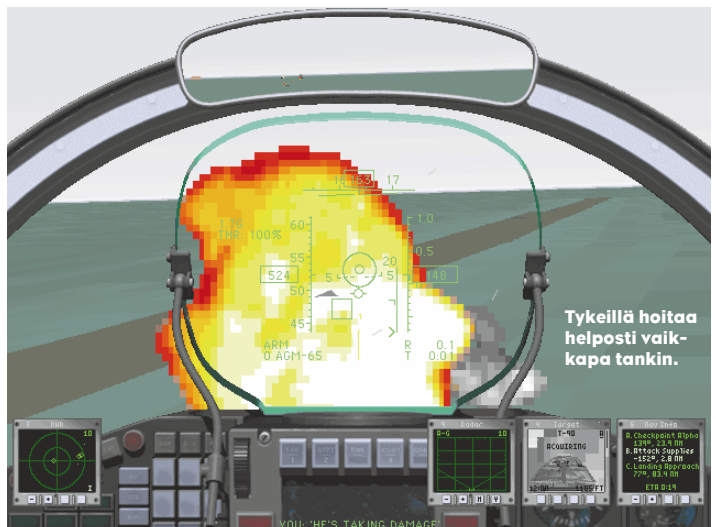
USNF 97:ssä on alkuperäisen Navy Fightersin ja Marine Fightersin kampanjoiden lisäksi mielenkiintoisen kuuloinen Vietnam-kampanja. Kampanja on kuitenkin käytännössä sitä, että ohjuksen osumatodennäköisyys on pienempi ja että koneiden teho on vähäisempi, mutta RWR ja tutka toimivat tismalleen kuin nykyaikaisissa koneissa. Vihollisia ei tosin saa lukittua tutkalla yhtä pitkän matkan päästä, mutta eivätpä ohjuksetkaan sinne asti kantaisi. Hyvä idea on pilattu pahan kerran.

USNF 97:n uskottavuutta narkertaa pahasti vielä se, että alku-

peräistä USNF:ää saa halpapelihylystä alta satasella. Verkkopelitukea ja lisäosia ei tosin alkuperäisessä versiossa tule, mutta ainakin ruudunpäivitys pelaa ilman uskomatonta tehokonetta.

Eihän enää lisäosia?

USNF:n tahkosin aikoinaan läpi ihan innolla, mutta kaksi uutta versiota ja kaksi lisäosaa myöhemmin alan olla vähitellen kurkkuaani myöten täynnä. En tiedä, mikä minua eniten häiritsee. Onko se heijastusnäytöllä näkyvä prosentintarkka ohjuksen osumatodennäköisyys? Vaiko lentomallin yksinkertaistaminen



Tykeillä hoitaa helposti vaikkapa tankin.

Hyvää

- Grafiikka.
- Nopea tempo.
- Hauska.
- Sopii aloittelijalle.

Huonoa

- Ruudunpäivitys (USNF 97).
- Sarja toistaa liikaa itseään.
- Lineaarinen tehtäväpuu.
- Yksitoikkoiset tehtävät.
- Koneet liian samankaltaisia.
- Liian yksinkertaistettu.

Lentopelejä, jotka tähtäävät hauskaan taisteluun eivätkä tarkkaan simulaatioon. Jokainen osa toistaa liikaa itseään. Kaunis grafiikka kuitenkin.

USNF 97

73

ATF Nato Fighters

83

A-10 Cuba!

Parsoft/Activision

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt RAM,
CD-ROM 150 kt/s, VLB tai PCI
SVGA, hiiri

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
äänikortit

Kiintelevy: 27 Mt

Moninpeli: IPX- ja TCP/IP-lähiverkot,
modeemi

Testattu: P100, 16 Mt RAM,
Hercules Dynamite 128 SVGA,
SB16, CD-ROM 600 kt/s



Karu meininki

Vaikka Macintoshit eivät ole pelikoneen maineessa, itseäni on pitkän aikaa hirmottanut saada hyppysiini tietyt Macin kovasti kehutut lentosimulaattorit. A-10 Cuba on sarjansa ensimmäinen Macilta PC:lle käännetty lentosimu.

A-10 Warthog on useimmille simufriikeille tuttu lentokone. Pahkasika on hidas ja ruma, mutta sen 30 millin konetykki leikkaa panssaria kuin voita.

Tahtoo lisää!

A-10 Cuba ei pelinä turhia koreile. Kampanjaa ei ole, ei myöskään tehtäväeditoria tai -generaattoria. Tehtäviä on vain kuusitoista ja niistäkin neljä on yksinkertaista harjoittelua. Tehtävät voi lentää missä järjestyksessä tahansa, eikä menestys yhdessä vaikuta muihin. Uraputkea ei siis pääse rakentamaan.

Voisi kuvitella, ettei kuudesta-toista tehtävästä riitä hupia kuin hetkeksi. Ihan niin synkkä tapaus A-10 Cuba ei kuitenkaan ole, sillä tehtävien suunnitteluun on ilmeisesti syvennätty hartaudella. Tyypillisessä tehtävässä saatetaan esimerkiksi ensin odotella omien saattohävittäjien saapumista, sen jälkeen hyökätä putsamaan läheiseltä lentokentältä hälytetyt vihollishävittäjät, rypytyään kiitorata kraatereille asiaan kuuluvilla durandal-pommeilla, jonka jälkeen sokaistaan vihollisen tutka-asemat ja lopuksi käydään tuhoamassa pääkohde, joka voi olla esimerkiksi polttoainevarasto.

Tehtävä ei sinänsä kuulosta ihmeelliseltä, mutta jännitys nousee toiseen potenssiin kun sekaan heitetään erittäin aktiivinen taistelulentä, jossa vilisee järkevasti käyttäytyviä yksiköitä. Monet tehtävät alkavat vihollisen rynnäköllä omaan tukikohtaan. Kiito-

rataa paukuttavat vihollisetkin vielä kestäisi, mutta siinä vaiheessa olin jo äimän käkenä kun samaan aikaan rynnäkkökoneet aloittivat omien koneitteni haagaareiden systemaattisen tuhoamisen. Epätoivoiseksi homma menee, kun perässä tulevat vielä Iljushinista tiputetut laskuvarjojoukot, joiden tehtävä on vallata minun kenttäni.

Ei kompromisseja

Ainakin näin virtuaalipellenä A-10:n mallinnus tuntuu lähes yhtä aidolta kuin SU-27 Flankerin lentomalli. Kone on ketterä, mutta menettää kaarteissa energiaa kuten pitääkin ja on sitä tönkömpi mitä enemmän rojua on siipien alla. Lentämisessä on nautittavan pehmeä ja juuri sopivan epävakaa tuntuma.

Todellisuuden tuntu jatkuu mittaristossa ja asejärjestelmissä. Pelkästään pommien laukaisuvälit ja ”rypäleiksi” säätely on tarkkaa hommaa, eikä Maverickin lukitseminen pelkän kameran turvin sekään ole ihan helppoa kun samalla yrittää pitää kiikkerän koneen ilmassa. A-10:n havaintojärjestelmät ovat erittäin rajoittuneita, kuten oikeastikin.

Vihollisten ja omien pilottien tekoäly on yksi parhaista näkemistäni. Mig-kuskit eivät jää kaartelemaan ketterämmän A-10:n kanssa, vaan hallitsevat kennon boom & zoom -tekniikan, eli tekevät nopean syöksyn, pakenevat ylälmoihin ja iskevät taas. Tekoälyn ohjastamien koneiden lentoliikkeet ovat aidon näköisiä.

Lentosimujen grafiikassa tuntuu olevan kaksi koulukuntaa. Hienoilla pintakuvioilla pyritään mahdollisimman todelliseen ulkoasuun, jolloin sakkona on takuinen ruudunpäivitys ellei alla ole nopein mahdollinen Pen-

tium. Toinen koulukunta tekee grafiikan puhtailla vektoreilla, jolloin ulkoasu on abstraktimpi, mutta ruudunpäivitys on nopeaa. Pelkistetyn vektorigrafiikan toinen etu on se, että koneiden asento ja suunta on helpompi havaita, koska pintakuviot eivät ole sotkemassa ääriiviivoja.

A-10 Cuba edustaa jälkimäistä suuntausta. Tyyli on sama kuin Flankerissa, Hindissä ja Warbirdsissa. Paljon yksityiskoh-
tia ja erittäin nopea ruudunpäivitys jopa 1024x768-tarkkuudella iskee ainakin minun makuuni.

Pienestä kiinni

Activision jätti paperisen ohjekirjan pois tarkoituksenaan siirtää pienemmät kustannukset halvemmaksi hinnaksi, mutta ainakin täällä A-10 maksaa tavallisen pelin verran. Olisivat jättäneet kokeilut vähän helpompiin peleihin.

A-10 Cuba turhauttaa. Tärkeimmät asiat, eli lentomalli, tekoäly ja ympäristö ovat huippuluokkaa ja senpä takia kokonaan unohtuneet kampanja, radioliikenne, tehtävien suunnittelu ja asiallinen tehtävien jälkiselvittely ovat aivan käsittämättömiä puutteita. Tämä on täysin järjetöntä, koska A-10 Cuba on itse asiassa jatko-osa A-10 Attackille, jossa puutteita ei ole. Miksi aloittaa huonommasta jatko-osasta, kun alkuperäinen olisi tarjonnut ne ominaisuudet, joita PC-pilotit simuiltaan odottavat? Tällaisenaan A-10 Cuba jää isompien jälkoihin, mikä on karmea sääli.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Nopea ja puhdas grafiikka.
- Realistiset asejärjestelmät ja lentomalli.
- Mielenkiintoiset tehtävät.
- Aktiivinen taistelulentä.
- Tekoäly.

Huonoa

- Liian vähän tehtäviä.
- Ei kampanjaa.
- Ei tehtäväeditoria tai satunnaisia tehtäviä.
- Kunnan ohjekirjan puute.

Harvinaista realismiherkkua, joka loppuu aivan liian nopeasti.

83

AH-64D Longbow: Flash Point Korea

Jane's Combat Simulations/Origin
Skunkworks/EA

Dos

Minimi: 486DX4/100, 8 Mt RAM,
CD-ROM 300 kt/s, PCI- tai
VLB-näytönohjain

Suositus: P100, 16 Mt RAM,
CD-ROM 600 kt/s, VESA 2.0
-yhteensopiva PCI-näytönohjain
Äänet: Sound Blaster (kaikki),
Roland RAP-10, Pro Audio
Spectrum, Ensoniq Soundscape

Ohjaus: N, J, CH (Flightstick Pro,
F16), Thrustmaster (FCS, FLCS,
TQS, RCS), Suncom F15, pedaalit
Kiintolevy: 36 Mt

Muuta: Vaatii toimiakseen
alkuperäisen AH-64D Longbown

Testattu: P100, 16 Mt RAM,
Hercules Dynamite 128 SVGA,
CD-ROM 600 kt/s, SB 16, CH
Flightstick Pro, CH Pro Pedals

Andy Hollisin johtama Origin Skunkworks nousi suoraan lentosimujen tekijöiden terävimpään kärkeen ensimmäisellä pelillään. AH-64D Longbow on harvinainen yhdistelmä tiukkaa realismia ja erinomaista pelattavuutta ja Longbown ensimmäinen lisälevy Flash Point Korea ei tyydy antamaan vain lisää samaa, vaan tekee siitä entistä realistisemmän kopterisimulaattorin.

AH-64D Longbown ongelma oli tehtävien helppous sen jälkeen kun oppi käyttämään hienoja ase- ja havaintojärjestelmiä. Turhan passiivisten vihollisten ja Longbown tehokkaiden havaintojärjestelmien takia vihollisen huomasi hyvissä ajoin, jolloin tehtävät olivat lähes aina samalaisia: lennä kohdetta lähellä olevan kukkulan taakse ja tuhoa

Kovaa peliä Koreassa

kaikki piilosta. Flash Point Koreassa ei selviä yhtä helpolla.

Näkyvin muutos on Apachen ohjaamossa. Aikaisemmin kaksi-paikkaista kopteria ohjattiin vain pilotin penkiltä, nyt voi siirtyä myös CP/G:n (Co-Pilot/Gunner) pallille, jossa merkittävin uusia asia on mahdollisuus käyttää Apachen keulassa olevia sensoreita koko ruudun näyttöinä. Näin vihollisten havainnointi ja tunnistus on paljon helpompaa.

Tutka on aikaisempaa realistisempi. Pelaaja pääsee halutessaan itse muuttamaan tutkakeilan muotoa, suuntaa ja pyyhkäisyjen tiheyttä. Ututta on myös kohteiden päivitys tutkalle suoraan maajoukkojen havainnoista: Apache-pilotti voi pyytää maajoukkoja ja siipimiestä siirtämään näkemänsä kohteet omalle tutkaruudulle.

Aina valppaana!

Longbown asemasota on muutettu aidoksi nopeasti liikkuvien armeijoiden yhteenotoksi. Yksiköllä on omat komentonsa, joiden mukaan ne toimittavat asioitaan hyvin järkevän oloisesti. Yksiköllä on myös ns. paniikkimoodi, eli ne voivat esimerkiksi hajaantua tai mennä piiloon pyytämään tulitukea.

Ututta ovat myös yksittäiset sotilaat, joita ei pelkällä tutkalla havaitse. Ikävimpiä ovat vihollisen sissit, jotka ovat soluttautuneet pitkälle linjojen taakse. Ennen niin rauhallisilla matkalennoilla kohti rintamaa ei voi enää herpaantua hetkeksikään, sillä koskaan ei voi tietää missä notkossa lymyää sissi olalta ammuttavine ohjuksineen. Samaiset sissit voi-

vat antaa myös tietoja ilmavoimille, jolloin yhtäkkiä saa huomata olevansa Hindien tai hävittäjien ristitulesa.

Parantuneen dynaamisuuden ansiosta havaintojärjestelmiä on käytettävä monipuolisesti. Pelkällä tutkalla ei havaitse pienempiä ja nopeimpia yksiköitä, kun taas kameroiden ja laserin kantama on onnettoman lyhyt, eikä niiden avulla voi ampua piilosta.

Myös omien joukkojen toimintavalmius on parantunut. Siipimiestä voi pyytää pysymään paikallaan ja ampumaan vasta sitten, kun on itse hakeutunut toiseen ampumapaikkaan, ja aiheuttaa hilpeää hämmennystä vihollisen ilmatorjunnalle, kun hyökkäys tuleekin kahdesta täysin eri suunnasta. Siipimiestä voi myös käskä keskittymään vain ilmakohteisiin tai pitämään huolta, ettei kukaan pääse uhkaamaan pelaajan kopteria takaa. Omat maajoukot voivat pyytää tulitukea, jolloin tehtävän luonne voi kesken lennon muuttua täysin.

Flash Point Korean mukana tulevan uuden kampanjan ensimmäinen tehtävä on hyvä esimerkki uudistuksista. Tehtävänä on saattaa kolonna taisteluvanuja rintamalle. Muutaman kilometrin päässä reitin alkupäästä ly-

myilee ryhmä sissejä. Jos sissit jättää tappamatta, tippuu kolonna päälle ensin raju tykistökeskitys ja lähistöllä partioivat Hindit saavat käskyn etsiä ja tuhota kolonna sekä pelaajan kopterit. Vähän sen jälkeen kolonnan harmiksi ilmestyy pari rynnäkköhävittäjää. Tehtävästä selviää vain jos ehtii haravoimaan maastoa kolonnan edestä ja tuhoamaan potentiaaliset uhat.

Uudistusten tärkeimpiä ovat ryppälepommeja muistuttavat raketit, leegio yksiköitä, monipuolisempi vaurioiden mallinnus ja entistä realistisempi lentomalli. Vanhan Baltian kampanjankin sahaa mielellään uusiksi, sillä kaikki Flash Point Korean muutokset pätevät myös vanhoihin kampanjoihin ja tehtäviin. Andy Hollisin mukaan Flash Point Korean mukana tulee 140 ututta tehtävää, joten ihan heti lysti ei lopu. Vaikka vaikeustason ja realismin voi säätää mieleisekseen, uudistukset pääsevät oikeuksiinsa vasta kun realismin vääntää täysille. Lievemmillä asetuksilla Flash Point Korea muuttuu turhan suoraviivaiseksi.

Hollisin skunkkipaja ei jätä Longbowta tähän, sillä seuraavaksi on tulossa moninpelipäivitys ja tuki 3D-korteille. Hyvä niin, sillä grafiikan hitaus ja maaston suttuisuus vähänkään hitaammalla PC:llä ottaa pään muuten kaikin puolin esimerkillisessä kopterisimussa.

Kaj Laaksonen



Vihulaisia Longbown keulassa olevan kamerman ja valonvahvistimen läpi katsottuna.



Hyvää

- Dynaaminen taistelukenttä.
- Ase- ja havaintojärjestelmien mallinnus.
- Mielenkiintoiset tehtävät ja kampanja.
- Laadukas ohjekirja.
- Tekoäly.

Huonoa

- Suttuinen maasto vähänkään hitaammalla koneella.
- Hidas ruudunpäivitys.

Laajin koskaan näkemäni lisälevy.
Pakkohankinta Longbow-kuskeille.

HYVÄ PELI 94

Nascar Racing 2

Papyrus/Sierra

Dos, Windows 95

Minimi: 486/66, 16 Mt, CD-ROM
300 kt/s

Ohjaus: ratit ja pedaalit

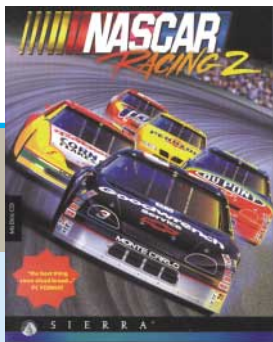
Äänet: Kaikki yleisimmät kortit

Kiintolevy: 29 Mt-100 Mt

Moninpeli: modeemi (2), O-kaapeli
(2), IPX (8)

Muuta: Rendition-tuki

Testattu: P133, 16Mt, S3 Trio64V+,
SB16, CD-ROM 600K/s



Tarjolla on kaksi kuvakulmaa auton takaa.



Ruudunpäivitys on parhaimmillaan, jos pysy ratin takana.



Ovaaliradan hurmaa.



Hyvää Pahaa Rock'n Roll

Papyrus jatkaa uskollisesti valitsemallaan linjalla. Amerikanherkkujen ikuis-taminen ajopeleiksi sujuu entiseen tapaan tyyllillä ja taidolla. Ovaaliratojen ihanoitua saa jälleen kerran ihmetellä.

Hyppy Nascar ensimmäisestä Nascar toiseen ei ole niin suuri kuin loikka MicroProsen Formula 1 Grand Prix:stä viime kesänä ilmestyneeseen FIGP 2:een. Yksityiskohtia on toki siloteltu, autojen keinoälyä äkäistetty ja todentuntua lisätty entisestään. Tervetulleena lisänä ns. spotter-veikko latelee viestejä kuskin kuulokkeisiin ja varoittaa esimerkiksi kosketusetäisyydellä uhittelevista autoista.

Vaikka voissa paistaisi

Realismia kavahtavalle on tarjolla uutena pelivaihtoehtona kolikko-pelimäistä tunnelmaa tavoitteleva arcade. Segan Daytonan (paitsi PC-versio) sutjakkaa tuhinää ei saavuteta, mutta satunnaissimuloijaa moinen auton hallintaa helpottava ominaisuus ilahduttaa.

Edeltäjänsä tapaan Nascar 2:n voi muokata mieleisekseen. Lähes kaikki pelin parametrit ovat säädeltävissä kanssakilpaajien aggressiivisuudesta autojen lukumäärään ja kisojen pituuteen. Tutut ajamista helpottavat ominaisuudet voi tarvittaessa aktivoida esille, vaikkakin niiden käytännön merkitys on suhteellinen. Esimerkiksi "jarruapu" tuntuu jarruttavan menoa liiankin kanssa.

Simulaatio ei olisi simulaatio, ellei ajokin kimpussa saisi äheltää sydämensä kyllyydestä. Auton voi maalatakin oman halunsa ja mielensä mukaiseksi. Nascar 1:n luomuksia ei voi suoraan siirtää Nascar 2:een ilman kepulikonsteja, joten auton suunnittelu on aloitettava alusta. Auton ulkonäköä voi muokata entistä monipuolisemmin.

Säätäjän taivas

Seuraavaksi on haettava omaan ajotyyliin ja kulloisellekin radalle parhaiten sopivat säädöt. Entisillä (Nascar 1:stä tutuilla) säädöillä ei välttämättä enää pärjää, mikä on jokseenkin hassua, sillä pitihän

Nascar ykkösenkin jo simuloida tosiolevaa ansiokkaasti. Auton käytöstä ohjaavat kehittyneemmät algoritmit pakottavat kuitenkin uusien asetusten etsimiseen. Haaste säilyy näin joka tapauksessa tuoreena.

Säätökohteita on riittävästi, mitään oleellista ei ole unohdettu. Niiden yksityiskohtainen kuvaaminen ymmärrettävällä suomenkielellä ei ole helppoa ja veisi suhteettoman paljon palstatilaa. Tärkeintä on, että viriteltävää on tarpeeksi ja että säädöt todella vaikuttavat auton käyttäytymiseen.

Lopuksi on vielä löydettävä parhaat, nopeimmat ajolinjat ja totuteltava vihollisautojen entistä hyökkäävämpään käytökseen.

Nascar 2:n näkymät soljuvat testikokoonpanolla yllättäen lähes yskimättä (=pelikelvosti) kaikilla mahdollisilla yksityiskohdilla ja lisukkeilla kuorututuna. Koristeita ei ehkä ole niin yltäkylläisesti kuin Geoff Crammondin hiotussa FIGP2:ssa, mutta kokonaisuus on simulaatioksi silmähivelevä. Asfaltin ja ruohikon kuviot eliminoimalla päivitys sutja-koituu entisestään.

Outoja ilmiöitä ja ärräpäitä

Eniten häkellystä herättänyt "uutuus" Nascar 2:ssa on se, ettei peliä voi tallentaa kesken kisan. Armottomimmat realismifriikit saattavat pitää päätöstä jopa oikeutettuna. Papyruksen virallisen kommentin mukaan toimivaa tallennusta ei ehditty ympätä peliin ajoissa ja se hylättiin kokonaan.

Satunnaista sunnuntaisimuloijaa moinen tuskin isommasti harmittaa, mutta ajopeleihin vakavalla hartaudella suhtautuvan tunnelmat tuskin ovat taivaissa siinä vaiheessa, kun täysimittaista kisa on jäljellä muutama käyinen kierros ja ovikello soi tärkeiden vieraiden merkinä. Pirut ja penteleet taatusti vilahtavat mieleen anatomisista yksityiskohdista puhumattakaan. Jos pelin pysäyttäminen (pause) kerran onnistuu, niin miksi ihmeessä ei myös tallentaminen? Korjaustiedoston kuumeinen odotus on joka tapauksessa alkanut...

Vaikka ajotuntumaa ja keino-

älyä on viritetty yhä aidommaksi, muu toteutus laahaa jälkijunassa. Nascar 2 on kieltämättä juuri sen näköinen kuin sen ilmeisesti on tarkoituskin olla: se näyttää täysiveriseltä Papyrus-simulaatiolta. Taivas on kuitenkin aitoon asiaan verrattuna väärän sininen, rata tylsän harmaa ja ruohikko äitelän vihreä.

Kehuja eivät ansaitse myöskään äänet, ne ovat yksinkertaisesti ponnnetomat. Spotterin kommentointi sentään piristää äänimaaisemaa, mutta kolarinkolinit jäävät etäisiksi. Toisaalta tärkeintä ei ole silmien hively ja korvien kosiskelu vaan oikea ajotuntuma.

In Papyrus We Trust

Nascar Racing 2 on simulaatio sekä hyvässä että myös pikkuriik-kisen pahassa. Kolikkopelivaihtoehto yrittää tuoda sen laajemman yleisön hallittavaksi, mutta kyllä simulaatio-osuudenkin kanssa pääsee sinuiksi nopeasti. Eurooppalaista ajopeliharrastajaa häkellyttää yksioikoisten ovaaliratojen runsaus, mutta ilman niitä Nascar ei yksinkertaisesti olisi Nascar.

Papyrus hallitsee ajosimulaation teon jalon taidon ja saa yleensä pelinsä valmiiksi lähestulkoon aikataulussa. Visuaalisesti Nascar Racing 2 ei ehkä ole se kaikkein komein, mutta toisaalta ajotuntuma on kohdallaan. Yksinkertaisesti sanottuna: Papyruksen voi luottaa!

JTurunen

Hyvää

- Asiallinen simulaatio.
- Kynnys alhaisempi kuin esimerkiksi Indy Car Racing 2:ssa.
- Kohtuukoneella pärjää.

Huonoa

- Ovaaliradat (vain kaksi kiemuraisempaa rataa).

Sopiva simulaatio noviiseille mutta myös uusi haaste Nascar-veteraaneille. Tallennusmahdollisuuden puuttuminen hillitsee täysimittaisen kisan kimppeun käymistä tehokkaasti.

HYVÄ PELI

88

Nimeni on jalkapallo, amerikkalainen jalkapallo

Madden 97

EA Sports

Dos, Windows 95

Minimi: Pentium 60, 8 Mt, SVGA,

hiiri, CD-ROM 300 kt/s

Suositus: P133, CD-ROM 600 kt/s,

Gravis Gamepad

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 70 Mt

Moninpeli: modeemi, sarjakaapeli,

IPX

Testattu: P100, 16 Mt,

CD-ROM 600 kt/s, SB 16,

Logitech Thunderpad



EA Sports on mestari tekemään pelattavia urheilupelejä, mutta pelien realismin kanssa ja taktisten hienouksien liittämässä peliin on ollut hieman parantamisen varaa.

Amerikkalaisessa jalkapallossa hyvän pelin on aina erottanut nimenomaan taktisista hienouksista, sillä jenkkifutiksessa jokainen peli etenee tarkasti valmiiksi suunniteltujen kuvioiden mukaan. Tämä sopii tekoälylle hyvin ja amerikkalainen jalkapallo pääseekin ruudulla lähimmäs todellisia esikuviaan.

Lisenssit kunnossa

Jenkkifutispeleissä on aina ollut pienenä ongelmana tekemisen puute. Pelaaja voi ohjata kerrallaan vain yhtä miestä yhdentoista joukosta ja peli kulkee kurinalaisesti koko kentällisen yhteistyönä, joten liialla suoiloilulla vain pilaa oman joukkueensa kuviot.

Maddenissä on selvästi pyritty korjaamaan tätä pelillistä puutetta. Pelinrakentajan heitot eivät enää mene täsmäaseen tarkkuudella perille, sillä jos ottaa laita-hyökkääjän kontrolliin, pallon voi käydä vielä pelastamassa omalle joukkueelleen. Samasta syystä puolustuksesta ei tule rutiinomaista oman miehen tai alueen vartioimista, sillä peleihin on tullut lisää yllätyksellisyyttä ja kenttätapahtumiin pääsee vaikuttamaan entistä enemmän.

Pelaajien juoksunopeus on kerrankin realistista. Hitaampi tahti rauhoittaa pelitempoa, mutta lisää samalla pelattavuutta. Pelin kehittymistä on aikaa seurata rauhassa, eikä jokaista päätöstä tarvitse tehdä nanosekunnissa.

Madden 97 sisältää EA Sport-silta tuttuun tyyliin aidot NFL-joukkueet viimekautisilla kokoonpanoilla ja tilastoja riittää

tutkittavaksi pikkutunneille asti. Ainakaan minua vanhat miehistöt eivät ärsytä yhtä paljon kuin lätkäversiossa. Syynä on joko suomalaisten pelaajien puute tai aukot yleissivistyksessä.

Pelaajien taidoissa on riittävästi eroja. Pelitaidottomia tumpuloita ei ammattilaisten joukosta löydy, mutta tähdet kuitenkin erottuvat massasta. Joukkueissa tosin esiintyy muutama turhan kova teräsmiehen veroinen keskushyökkääjä, jolla voi jyrätä tilanteessa kuin tilanteessa pari uupuvaa jaardia. Tämän huomaa varsinkin Maddenin kokoamissa unelmajoukkueissa, joissa jokaiselle pelipaikalle on valittu joku entisistä tai nykyisistä supertähdistä.

Pelikuvioiden ja ryhmitysten valinta on harvinaisen kömpelöä. Hyökkäyksessä valitaan ensin keskushyökkääjien ja pelinrakentajan alkuryhmitys, sitten laita-hyökkääjien ryhmitys ja lopuksi itse pelattava kuvio. Puolustuksessa manööverit ovat aivan yhtä monimutkaisia.

Systeemi on osin ärsyttävän yksityiskohtainen, mutta onnistuu silti jättämään tärkeitä faktoja paljastamatta. Pelikuviota valitessa ei tiedä tarkasti, millaisia tai minkä pituisia kuvioita kiinniottajat juoksevat tai onko oman puolustuksen takakentällä miesvai aluepuolustus. Kuvioita ei edes voi järjestellä valmiiksi pelisuunnitelmaksi kenttäaseman ja pistetilanteen mukaan, vaan samojen kuvioiden läjistä on kaitettava esiin haluamansa vaihtoehdot.

Kontrollit ovat simppelet. Hirvittäviä näppäinyhdistelmiä ei ole ajatuksia sotkemassa vaan jokai-

nen toiminto löytyy kätevästi yhdellä painalluksella. Normaaliin blokkausten ja heittäytymisten lisäksi kontroleissa on mukana pari oivallusta, esimerkiksi ennen pelin alkua liikkeessä olevan miehen saa komennuttua haluamalleen puolelle vastassa olevan puolustuksen mukaan. Vielä parempi yllätys on heitopeleissä: kiinniottajien järjestystä voi muuttaa vielä puolustuksen nähtyäänkin, joten todennäköisimmin vapaaksi jäävän kiinniottajan saa siirrettyä listan kärkeen.

Ala-asteen professori

Madden tarjoaa tietokonevastuksen kolmella eri vaikeustasolla. Silti koneesta ei juuri pelikaveriksi ole, sillä kunnon vastusta saa vain pariiksi illaksi. Heikkoa tekoälyä paikkaamaan on mukana hyvät moninpelimahdollisuudet. Yhteisellä koneella ei rehellinen tosiaankaan peri maata: molempien osapuolten kuviot ja valinnat näkyvät rinnatusten ruudulla.

Jostain syystä Maddenin grafiikka ei ole aivan yhtä upeaa kuin FIFA:n ja NHL:n. Pelaajien liikkeet ovat kyllä realistisia, mutta ne ovat turhan niukat. Pelaajat taklaavat, juoksevat tai makaavat tekonurmella aina samalla lailla, mitään näyttäviä taklauksia tai koppeja ei esitetä.

Animaation sijasta grafiikassa on keskitytty näyttävään ympäristöön aina pelitapahtumista lähikuvaa esittävää videotaulua myöten. Mukana on vain muutama erilainen kamerakulma, mutta ne riittävät pelin seuraamiseen erinomaisesti. Kuvakulmia ei tarvitse edes pelin aikana itse muuttaa vaan tietokone hoitaa homman kiitettävällä tavalla. Hyödytöntä sivukuvaa tietokone ei tar-

joa ollenkaan ja potkupalautuksissa kone zoomaa piippuhylynäkymän juuri oikea-aikaisesti lähikuvaksi.

Toinen pelilevy on uhrattu ”Maddenin yliopistolle”, jossa on äänen ja kuvan kera eri joukkueiden esittelyt sekä jalkapalloterminien yksinkertaiset selitykset. Joukkueista kertova osuus on mielenkiintoinen, mutta tietojen anti jää valitettavasti vain yleissivistäväksi. Pelin puolelle ei eri joukkueista mainittuja taktisia eroja ole siirretty, vaan kaikki joukkueet pelaavat samalla pelifilosofialla.

Madden 97 ei herätä mitään suuria tunteita, mutta on hyvä esitys amerikkalaisesta jalkapallost. Ilmiö on tosin tuttu kaikista EA Sportsin vuosikerran 97 peleistä, ja saman kaavan kierrättäminen rupeaa jo pikkuhiljaa nyyppimään. Amerikkalaisen jalkapallon valtakamppailussa Madden 97 kärsii niukan pistetappion Football 96:lle, vaikka pelattavuus ja grafiikka ovatkin asteen edellä kilpailijoitaan.

Tuukka Grönholm

Hyvää

- Moninpelimahdollisuudet.
- Hyvä ohjaus ja pelattavuus.
- Grafiikka on helposti säädettävissä.
- Hyvää kamerakulmaa ei tarvitse hakemalla hakea.

Huonoa

- Pelikirjan käyttö hankalaa.
- Tekoäly ei tarjoa vastusta.
- Kulkee samaa vanhaa rataa.

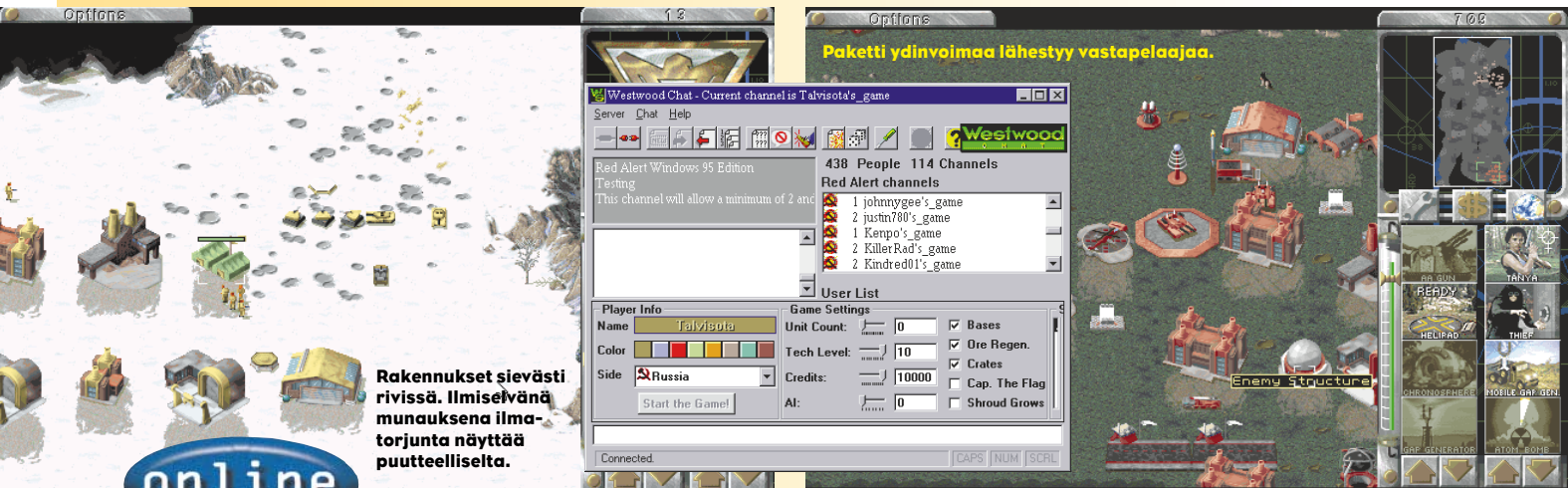
Rutiinilla tehty hyvä amerikkalainen jalkapallo.

82



Hitit verkossa

●● Kaupallisten pelintarjoajien vastapainoksi pelintekijät itse tarjoavat peliverkkoja ja toistaiseksi jopa ilmaiseksi. Westwoodin Planet Westwood ja Blizzardin battle.net näyttävät hyvää esimerkkiä, ja lisää on tulossa.



Rakennukset siveästi rivissä. Ilmisenänuksena ilma-
torjunta näyttää puutteelliselta.



Red Alert

Westwood/Virgin

Dos, Windows 95

Monipeli: 2 pelaajaa: modeemi
14,4K, TCP/IP, 8 pelaajaa: IPX

Testattu: P120, 16 Mt, SB-16,
CD-ROM 600 kt/s, kaapeli

Red Alert tuli ja voitti, ja Rednosed Reindeerin vetämän Red Fat Manin pussukassa peli pääsi ennätysmäärään koteja. Viimeinen kuulemani luku on yli 1 700 000 maailmanlaajuisesti, mikä tarkoittaa massiivista hittiä.

Arvostelu v. I.I.

Red Alert arvosteltiin joulukuun lehdessä 95 pojon arvoiseksi. Kun vihdoinkin sain ohjekirjan, on pakko näin jälkikäteen kehua paria arvostelussa huomaamatta jäänyttä juttua. Yksiköistä saa rakennettua muodostelmia, eli vihdoinkin hitaata tykit voivat hillua tankkien suojeltavana. Yksiköille saa myös määriteltyä 10 wappointia (Q-näppäimellä).

Jos joku on ihmetelty, mitä maailman tyhimmät ihmiset tekevät elääkseen, niin nehan palkataan Westwoodin peleihin ohjaamaan spicen, tiberiumin ja malmin kerääjiä. Jos kerääjä voi valita, saalistaako malmin oman vaiko vihollistukikohtaan kipeästä, arvatakaapa kumman läheltä se löytyy, kun ammunta alkaa?

Suora X

Red Alertin Win95-versio on aiheuttanut paljon ongelmia. Syy piilee pelin käyttämässä DirectX 3.0:ssa, sillä se ei ilmeisesti vielä tue yhtä laajaa valikoimaa näyttökortteja kuin vanha versio, ja vaatii lisäksi vähintäänkin tuoreimmat ajurit. Ensimmäiseksi kannattaa ajaa RASETUP.EXE ja vaihtaa pelin näytön resoluutioksi 640x480, jonka kaikki kortit osaavat.

Toiseksi pitää singahtaa näyttökortin valmistajan kotisivulle hakemaan uusimmat Win95-ajurit. Ja kolmanneksi voi kokeilla asentaa DirectX 2.0:n takaisin, jollei sen kanssa ole ollut ongelmia. Jos kaikki muu pettää, niin Dos-versio toimii.

Erilaisuus on voimaa

Red Alertia mäiskii innoissaan kunnes se on läpi, ja sitten jää jäljelle monipeluu. Red Alert hypähtää yli sen sudenkuopan, jonka pohjalla makaa Warcraft II: eri puolien armeijat ovat selkeästi erilaiset, eivät toistensa peilikuvia eri grafiikoilla.

Pelialueet ovat entistä isompia, suurimmat kartat näppituntumalla arvioiden neljä kertaa Command & Conqueria isompia. Kaksinpeliä piristämään saa 1-7 tietokoneita, jotka nyt myös rakentavat oman tukikohtansa.

Yksi tärkeä juttu on jäänyt korjaamatta: monipeliä ei voi edelleenkään tallentaa.

Monipelissä käyttöön tulee uusia yksiköitä ja rakennuksia. Kumpikin puoli voi rakentaa atomipommeja (joiden teho on aika vaatimaton) ja kouluttaa Tanyoita. Ja tietysti rakentaa ylimääräisiä Construction Yardeja.

Jumalattomille kommunisteille monipelissä ei tarjota muuta uutta kuin kuljetushelikopteri. Liittoutuneet voivat peittää tukikohtansa Gap-generaattoreilla, joita voi rakentaa joko kiinteänä tai liikkuvana, ja jotka ainakin hillitsevät Mig-laumoja. Veikeä uudistus ovat väärennykset: tärkeistä tuotantokeskuksista voi rakentaa 40 taalan halpoja näköisversioita. On siinä vihollis-Tanjoilla miettimistä, mikä viidestä tuotantokeskuksesta on se oikea (se, jonka kupeessa on perusvoimalaitos). Tutkahäiritsemisen käyttö jäi hämäräksi.

Punahälytyksen tarjoama Fog of War on lähinnä ärsyttävä, sillä nyt huntu peittää maaston kun aika kuluu. Warcraft II:n toimiva ratkaisu, jossa maasto jää näkyviin, mutta yksiköt eivät näy, olisi ollut valovoisia parempi.

Kokemuksia

Kaksinpelinä Red Alert voittaa sekä Command & Conquerin ja Warcraft II:n, vaikka C&C-deja vu välillä valtaakin mielen. Kum-

pi puolista onpi pahempi & ylivomaisempi? Jos pelaajat ovat tasavertaisia, voitto riippuu siitä, onko kentässä vettä vaiko ei: jos on, Liittoutuneet voittavat risteilijöillään, jollei, niin Neuvostoliiton tankit ja Migit jyräävät.

Monipeli kulkee kahden hengen versiona joko nollakaapelilla tai modeemilla (miniminopeus 14 400 bps). Command & Conqueriin verrattuna kaksinpeli toimii paremmin nykimättä. Modeemipeli sujui kahdella Zyxelillä (16 800 bps) kuin unelma, jostain syystä jopa pehmeämmin kuin sarjakaapelilla.

Jos Red Alert löytää IPX-verkon, voi enintään kahdeksan toimistotyöntekijää (raot voi paikata tukikohtia rakentelevilla tietokonevastustajilla) punahälytyllä toisiaan työaikana firman koneissa. Kalin uusimpien versioiden pitäisi mahdollistaa verkko myös Internetissä.

Red Alertin oma sisäänrakennettu TCP/IP-tuki toimii muuten hyvin, mutta sallii vain kaksinpelin ja senkin vain Westwood Chatin kautta. Nettipelissä vaaditaan lisäksi 28,8K-motukka. Pelaaja joutuu ensin hankkimaan ilmaisen tunnuksen Planet Westwoodiin, mutta sitten voikin kamppailla koko maailmaa vastaan.

Ainakaan peliseuraa ei tarvitse etsiä: paikka pullistelee Alertin pelaajia melkein mihin vuorokauden aikaan tahansa. Joskus törmää näihin ”tuntiin ei saa

Warcraft® II T-shirts
Now Available
(800) 953-SNOW

Suggested Public Games

Join Game

To Join a game, enter the game information below.

Name: ToBaL's RealM

Password:

Normal Difficulty
Creator: ToBaLio
Time: 12:39am

OK Cancel

Pistetään pistetään, Butcheria nokkiin.



DIABLO battle.net

FAST INTERNET ACCESS!
CLICK HERE TO SIGN UP
Primenet

Joining channel: Diablo Retail 7
Welcome to Battle.net! Press F1 for help.

Channel

Create

Join

Quit

Diablo Retail 7 (23)

25 Banjo
22 oliver
15 Nazgul
11 PARANOIA
26 Seth
28 Roland
4 chris2
12 hunter
4 kilter
27 Punisher
12 Crom
12 gorn
11 Yeder2

Send Whisper

Peliä valitsemassa. Keltainen palkki on vielä ihan pelattava.

LAPINGUL'TAH (LVL 5): HES THERE, IN THE ROOM

CHAR

QUESTS

MAP

MENU

INV

online

Chattiakin voi.

Windows 95:ssä on nettiyhteys pyörimässä, valitaan moninpeli ja sieltä battle.net. Sitten joko chatitaan tai etsitään oman hahmon tasolle sopiva peli, pelattavalla verkkoviiveellä. Battle.net näyttää verkkoviiveen väripalkkina.

Moninpeli on yllättävän hauskaa, vaikka tuokin yksinkertaisuudessaan mieleen Legend of Red Dragonin. Kauppoja hierotaan kunnan tavaroista, ja pieniä autetaan. Tosin peliin on jo pesiytynyt "pkillereitä" eli pelaajan tappajia. Säälittävimmillään kysymys on sellaisista tason 15–20 tappokoneista, jotka tunkevat aloittelijapeleihin tappamaan ja kiusaamaan aloittelevia pelaajia, kunnes nämä saavat tarpeekseen.

Diablon moninpeli on erinomainen esimerkki paitsi siitä, miten sellainen kannattaa mukaan ympätä, myös siitä, kuinka sellainen lisää pelin viehätystä.

Niko Nirvi

hyökätä/malminkerääjiä ei saa ampua" -pelaajiin, ja jonkin verran chattivatteihin, jotka tuntuvat perustavan pelejä vain päästäkseen vaihtamaan warea tai vinkumaan ratkaisua johonkin Red Alertin tehtävistä. Pääsääntöisesti peliseura kuitenkin oli asiallista ja veti minua nekkuu nopeasti ja tehokkaasti.

Teknisesti peli sujui yllättävän hyvin, vain silloin tällöin Internet piti pikku taukoja. Vaikka ego listiysty, Red Alertin moninpeli oli hauskaa. Mielenkiintoista on tosin nähdä, onnistuuko Command & Conquerin SVGA:ta tukeva Windows 95 -versio nakeramaan Red Alertin suosiota.

Nirvi

Diablo

Blizzard

Windows 95

Moninpeli: 2 pelaajaa: modeemi 14,4K, 4 pelaajaa: sarjakaapeli, IPX, TCP/IP

Testattu: P120/16 Mt, modeemi 14,4K, PPP-yhteys 28,8K

Jotkut muistanevat vielä Atarin kolikkopelin Gauntlet, jota saattoi pelata kolmekin pelaajaa saman koneen ääressä. Moninpelinä Diablo on kuin super-Gauntlet, paitsi että neljä pelaajaa saattavat istua ympäri maailmaa.

Moninpeliä varten Diabloon perustetaan omia moninpelihahmoja, joita voi näyttää niin modeemipelissä Kallion Killeriä vastaan kuin battle.netissä globaalien seikkailijatovereiden seurana. Tietysti ankeat luuserit ovat jo selvittämässä kryptattuja pelaajatietoja kohentaakseen mitätöntä egoan edoitoituilla hahmoilla.

Käytännössä jokainen moninpelaaja joutuu ostamaan oman Diablon, sillä rompulta saa tirsitettyä vain kahden tason sw-version, joka ei edes ole yhteensopiva kokoversion kanssa, mutta syö

50 megaa kiintolevytilaa.

Jopa kaksinpelinä Diablo on yllättävän viihdyttävä. Modeemipeli toimii teknisesti ihan hyvin, ja peli tuntuisi heittävän enemmän hirviöitä peliin. En tiedä miksi, mutta jo paripelaaminenkin tuntuu oudosti luovan uusia kuvia. Modeemipeliä voi pelata yksinpelinä ja näin harjoituttaa moninpelihahmoaan.

Taisteluverkko

Internetissä hartaasti mätkittyjen kaupallisten pelien kärjessä keikkuu edelleen Warcraft II, joten eipä ihme, että Allen Adham, Blizzardin perustaja ja nokkamies, sanoo Internet-pelaamisen olevan oleellinen osa Blizzardin pelejä.

Blizzard on perustanut Internet-pelaajia varten ilmaisen battle.netin, joka on Kalin tapainen pelaajia yhdistävä linkki. Diablo on ensimmäinen battle.net-peli, ja yhteen peliin mahtuu neljä pelaajaa. Todella hienosti pelaajat voivat poukkia peliin ja pelistä pois ihan vapaasti, ilman odottelua.

Internet-pelaamista voi tuskin enää helpommaksi tehdä. Kun

Tilapäisellä supernäölläni näen seinien läpi kun Raistlin kurmottaa hirviöitä.



Hyvää

- Isot kartat.
- Tekniikka toimii.

Huonoa

- Ei voi tallentaa.
- Fog of War ei ole häppöinen.
- Venäläisten tankkirynnäkkötaktiikka.

Red Alert on peligrensä kuningas myös monipelissä.

87

Hyvää

- Peliin voi liittyä ja siitä lähteä vapaasti.
- Oma, pysyvä moninpelihahmo.
- Ilmainen battle.net.

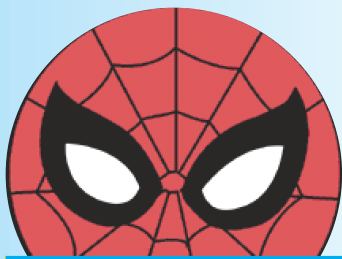
Huonoa

- Vähän yksinkertainen.

Hauskaa, joskin yksinkertaista moninpelaamista.

HYVÄ PELI

87



Spiderman: The Sinister Six

Byron Press Multimedia

Dos, Windows 3.1 ja 95

Versio: 1.01

Minimi: 486/66, 8 mt RAM, CD-ROM 300 kt/s

Äänet: yleisimmät äänikortit (ja GUS)

Kiintelevy: 12 Mt

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



Search for clues in Alvarez's office.
Track down the signal.



Hämis ja Multimeediomies

Kun ensimmäistä Peter Parkeria puri radioaktiivinen hämähäkki, hän vannoi isänsä pääkallon kautta taistelevansa rikollisia vastaan. Hämähäkkimieheksi muuttunut Peter pomppii katoilla ja käyttää seittäään kuin Tarzan liaania, joten kerrankin sankari on kuin luotu tasohyppelyyn. Byron Press Multimedia päättää kuitenkin tarjota toimintapätkien katkoman seikkailupelin. Kuulemma piirrossarjaan pohjautuvassa pelissä Hämis ottaa yhteen kuuden superkannan kanssa.

Spider-Man on juuri sellaista multimediajöötiä mitä odottaa sopii. Sinänsä liikkuvista animaatiojaksoista vaihdetaan kankeaan seikkailuosuuteen, joka koostuu minimaalisesti animoiduista ruuduista. Näissä jutellaan huonojen näyttelijöiden kanssa. Herkullisena nyanssina joka replikoinnin jälkeen kone jää miettimään joutain pitkäksi aikaa. Kun oikealle henkilölle sanoo oikean kommentin, peli jatkuu. Välillä voi joutua esimerkiksi avaamaan kassakaappia, jonka yhdistelmä löytyy saman huoneen työpöydältä. Juoni jopa haarautuu, sillä välillä Peter Parker voi valita mitä

seuraavaksi tekee. Seikkailun ongelmakohdissa kone tarjoaa apua, aina kryptisestä vinkistä miljoonalle mutkalle väännettyyn rautalankaan.

Nuorempi Hämisfani saattaisi vielä repiäkin jotain iloa seikkailuosuksista pelkän fanipowerin voimalla, mutta valitettavasti pelissä on rankkaa Hämis-toimintaakin. Toimintaosuuksia on kaksi, eri grafiikoilla: toisessa Hämis väistelee kohti tulevia objekteja (mörön kurpitsapommeja, tohtori Mustekalan lonkerointa) ja toisessa, multimediapelien klassisemmassa ja kauheimmassa kliiseissä, yritetään osua kursorilla liikkuviin objekteihin (korppikotkamieheen, mystieron pölypalloihin). Vapaaehtoisesti näitä ei pelaa kukaan.

Kumpi heittää tämän rompun kauemmaksi, Hämis vai Hulk?

Nirvi

Huono näennäispeli.

47



RÄISKIS, BANG, DOINKS, PÖKS JA TÖKS

Batman Forever – The Arcade Game

Acclaim

Dos (Windows 95)

Versio: lopullinen

Minimi: olettavasti 486/66, 8 Mt,

CD-ROM 300 kt/s

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintelevy: 3 tai 18 Mt

Moninpeli: samanaikainen kaksinpeli

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, CD-ROMx4

Aclaimin lisenssimylytys jatkuu Batman Forever -kolikkopelikäännöksellä. Mäiskettä on luvassa kuvaruudun täydeltä, vaikkakin animaattoruuduissa on jouduttu säästämään. Tunnelma on toisaalta sopivan kaouttinen, mutta toisaalta koko touhussa ei tunnu olevan päätä eikä häntää.

Batman Forever tuo mieleen menneiden vuosien mätkintäpelejä. Se on sekoitus Streets of Rageja, teinimutanttininjoja ja tietysti tupladragoneja. Pelaajan eteen tupsahtaa hirmuinen joukko vihollisia, jotka täytyy mätkiä toiseen ulottuvuuteen ennen kuin seuraava joukko vihollisia pöhlää paikalle. Silloin tällöin kuvaruutu vieritetty hituraisen eteenpäin, joten samoja maisemia ei tarvitse tiirailla koko ajan.

Kaaosta ja kompoja

Tunnelma on muikkeen kaouttinen, vihollisia hääää joka puolella ja kerättävää sälää ilmestyy kuvaruudulle pilvin pimein, milloin bonuksia, milloin erikoisominaisuuksia. Välillä Batman tai Robin käy läpi maagisen muodonmuutoksen ja muuttuu entistä tehokkaammaksi Batmaniksi tai Robiniksi. Tuolloin toiminta hetkeksi hidastuu ja massiivinen valoilmio ympäröi sankarin.

Kontrollit ovat selkeät, suunta-näppäimillä/ristiohjaimella valittu hahmo (Batman tai Robin) liikkuu kuvaruudulla syvyys- ja sivusuunnassa, yhdellä napilla hypitään, toisella nyrkitetään ja kolmannella nousee koipi ojenukseen. Kerätyt lahjatavarat, batköydet, batarangit sun muut aktivoidaan potkunäppäimellä, mikä on hieman outoa ja hankalaa. Peliohjaimen neljäs nappi jää tuolloin nimittäin tyystin käyttä-

mättä.

Batman Foreverin erikoisuus ovat hilpeät iskusarjat, kompot. Ruudulle ilmestyy laskuri naututtaa huikeita lukuja onnistuneen kompon merkiksi. Viidenkymmenen iskun sarjat onnistuvat helposti, ja jopa reilusti yli sadan sarjanyrkitykset ovat mahdollisia. Kylläpä Batman ja Robin ovatkin sitten näppäriä.

Sekavat sähinät

Batman Foreverin ongelma on sekavuus. Animaattoruuduissa on jouduttu säästämään, mikä tekee ruututapahtumat kaoottiseksi jäykästi animoitujen hahmojen kavalkaadiksi. Pelattavuus ei myöskään ole hienostunut, hiltitön nakutus ja sähellys palkitaa sekin vallan sujuvalla etenemisellä. Silti Batman Foreveriä pelaa mielellään – muutaman kerran. Jotain hermoja rentouttavaa sen hysteerisessä ähinaässä ja paukkeessa on.

Ehkä Batman Forever olisi kuitenkin saanut jäädä kolikkopeliluolan perimmäiseen nurkkaan nököttämään. Muutaman kolikon sen kitaan olisi ehkä viitsinyt viskata. Kotiversiona se tuskin inostaa ketään kuolevaista paria päivää pitempään.

JTurunen

Hetken aikaa hilpeä, harvoin PC-ruudulla on nähty tällaista ähinaää. Kovin kauaa sen kimpussa ei jaksa äheltää. Vain lajityypin vannoutuneille faneille.

68



KILOTAVARAA

Ironman X-O Manowar in Heavy Metal

Acclaim

Dos (Windows 95)

Versio: lopullinen

Minimi: 486DX/66, 8 Mt, SVGA,

CD-ROM 300 kt/s

Äänet: Kaikki yleisimmät kortit,

musiikki suoraan CD:ltä

Ohjaus: Neljän napin ohjaimet

Kiintolevy: 2,2 Mt

Moninpeli: samanaikainen kaksinpeli

Testattu: P133, 16 Mt, SB16,

Trio64V+, CD-ROM 600 kt/s

Mitä syntyy kun pannaan yhteen kaksi taloudellisissa vaikeuksissa kiemurtelevaa firmaa, Mortal Kombatilla miljoonansa aikoinaan kerännyt Acclaim ja sarjakuvajätti Marvel? Perinteinen tasohyppelyräiskintä tietenkä. Henkilögalleria on kerätty sekä Marvelin että Acclaimin omistaman Valiant Comicsin arkistoista ja pelin nimeksi on kehkeytnyt niinkin komea kuin Ironman X-O Manowar in Heavy Metal.

Ironman yllättää myönteisesti. Kolmiulotteiset taustat ovat mukinmenevät, monikerroksinen vieritys sujuvaa ja tussarista sinkoavat säteet tuhdit. Kentät ovat monipuoliset, eikä koskaan varmuudella arvaa mikä seuraavan kulman takana odottaa. Välillä mennään ylös ja alas, välillä oikealle ja vasemmalle, milloin hisillä, milloin maanlaisella.

Jokaisen sopivan kokoisen kentän jälkeen pelitilanteen voi näppärästi tallentaa kiintolevylle.

Silloin tällöin tavallista sitkaampi vihollinen käy perinteiseen tapaan kiusaamassa pelaajaa. Hurjia loppuhirviönkuriusogioita on kuitenkin turha odottaa, moiset vastukset kun ovat muutamaa poikkeusta lu-

kuunottamatta vähäpätöisiä pikkuhiljkeitä.

Jotain jää silti kaipaamaan. Hahmojen liikkeet ovat kankeat ja jäykät. Riittävästä vaihtelusta huolimatta todelliset tuoilta pudottavat yllätykset puuttuvat tyystin. Factor5:n Turriceja ja konsolihittejä toinen toisensa jälkeen suoltavan Treasures pelejä (Contra, Guardian Heroes) tulee suorastaan ikävä. Moisten klassikkojen pitäisi kuulua jokaisen tasohyppelyräiskinnän tekijän yleissivistykseen.

Mätäntäpeliin vivahtavat piirteet jäävät myös vaisuiksi, eikä nyrkittelyyn viitsi turvautua paitisi äärimmäisessä hädässä. Viholliset nimittäin eliminoituvat pääosin näppärästi kaavamaisella ”kumarru ja ammu” -taktiikalla.

Kolmiulotteiset taustarakenteet ovat lähinnä silkkaa silmänruokaa. Pelaaja voi kylläkin tulittaa syvyysuuntaan takavaseimmalla vartovia vihollisia, mutta itse pelattavuuteen se ei tuo uutta ulottuvuutta. Esimerkiksi takaseinässä olevasta aukinlaisesta ovesta ei pääse sisään, vaikka kuinka mieli tekisi. Moiset pienet yksityiskohdat olisivat piristäneet peliä kum-

maasti. Acclaimin Ironman jää hyvästä yrityksestä huolimatta rutiinilla puserretuksi kilotavaraksi. Japanin markkinoita varten pelin teksti saa esille myös japaninkielisinä, mikä herättää lähinnä hilpeyttä. Tällä keitoksella moiset markkinat jäävät taatusti valta-

JTurunen

Acclaimin ”klassikkopeliryöpytyks”
alkaa olla jo pikkuhiljaa käsite.
Mitähän mahtavan ihanaa ne
seuraavaksi keksivätkään?

70



Muukalaisvaltainen sokkelohelvetti

078



Alien Trilogy

Probe Entertainment/
Fox Interactive/Acclaim

Dos

Versio: 1.0

Minimi: 486, 8 Mt RAM, SVGA,

CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Äänet: yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 2 Mt

Moninpeli: IPX

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt

VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,

CD-ROM 450 kt/s

Alkuperäisestä Ridley Scottin ohjaamasta Alien-mestari-teoksesta alkanut Alien-lef-fojen sarja on kohta saamassa neljännen osansa. Fox siirsi alienit taas peliksi, tällä kertaa kolmiulotteiseksi räiskinnäksi.

Alienien maailmaa kiehtovampaa ympäristöä ei voi helposti kolmiulotteiselle toimintapelille keksiä. Itse muistan elävästi nähneeni System Shockin ilmestymisen aikaan merkiä unia samaisen pelin enginellä toteutetusta Aliens-toimintaseikkailusta. Ja kyllä Alien Trilogy saakin pelaajan jähtymään kauhusta.

Pelin taustatarina muistuttaa hieman Aliens-elokuvan juonta. Sankari on avaruusmerijalkaväen sotilas, joka saapuu tutkimaan siirtokuntaa, josta ei kukaan ole kuullut muutamaan viikkoon. Alien Trilogyn ensimmäinen isäntä, PlayStation, ei juuri tällaisten pelien runsaudenpulasta kärsi, mutta miksi PC-käännös?

Alien Trilogy on nimittäin jälleen yksi niistä kiljoonista Doom-klooneista, joita pelibisneksen perässähihtäjät yhä kehtaavat lykätä markkinoille mukausina ja käänteentekevinä. Eihän varsinaisessa ideassa loppujen lopuksi vikaa ole, mutta toteutukseen voitaisiin edes kerran kiinnittää hieman huomiota, sillä Dukeen, Doomiin ja Quakeen

tottunut PC-pelaaja ei tämän tasoisista pelejä sulata.

Sankari ravaa halki toinen toistaan samannäköisimpien käytävien säälittävä 9 mm puoliautomaatti kourassaan. Muut aseet eivät paljon päivää kirkasta, sillä saatavilla ovat haulikko, pulssikivääri, edellisen aseiden raskaampi malli (siis se, jota elokuvissa käytetään gyro-mountilla) ja viimeisenä kiinnostuksen kohteena liekinheitin. Itseäni kietoi etenkin ajatus räiskii alieneita pulssikiväärillä, mutta valitettavasti aseissa ei vain yksinkertaisesti ole tarvittavaa munaa. Doomin Aliens-versio oli paljon hauskeempaa pelattavaa.

Vastustajien pitäisi sitten varmaan viimeistään pelastaa koko peli, eikö? Väärin. Pelaajaa vastaan syöksyvät pääasiassa facehuggerit ja täyskasvuiset alienit. Molemmat osaavat vipeltää vain lattiaa pitkin, mikä vie paljolti mehuja pelin mahdollisesta painostavuudesta. Kun koko homma on vielä viimeistelty todella karulla grafiikalla, ei kokonaisuudesta tule kuin vihaiseksi.

Äänipuoli toimii osittain, sillä jännitystä itsessään nostattava musiikki on pelin parasta antia. Tehosteet onkin sitten unohdettu omaan arvoonsa, ja peli kuulostaa todella räkäisen kuolleelta. Elokuvasta tuttu liiketunnistin on pilattu huonon äänenkäytön avulla.

Alien Trilogy olisi ollut vanhanaikainen, ruma ja tylsä peli jopa originaali-Doomin julkistuksen aikaan. Älä anna hyvien elokuvien nimen huijata itseäsi.

Tapio Salminen

Epäonnistunut Doom-klooni.

50

Pelit ● 2/1997 53

Turhuuden markkinat

Area 51

Midway/GTI

Windows 95

Minimi: Pentium, 8 Mt, hiiri, SVGA, CD-ROM 300 kt/s

Suositus: 16 Mt, Sound Blaster

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat Kiintolevy: 1 Mt

Moninpeli: samanaikainen kaksinpeli

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, CD-ROM 600 kt/s

Nevadan autiomaahan sijoitettava Area 51 on UFO-myölogian kultainen keskipiste, alue, jolle maapallolla vieraillevien muukalaisten kehot salaperäisesti pudota mätkähtelevät. Siellä sijaitsee myös Yhdysvaltain armeijan salainen tukikohta, joka on mystinen muukalalaisinvaasion kohteena. Pelaajan on motivoituttava siistimään alue vihollismielisestä materiaalista ja pelastettava lopulta maan ulkopuolisen älyn käsiin joutunut Juhan af Grann.

Area 51:n kolikkopelioriginaalin etuosaan on pultattu kiinni kaksi pyssyä. Kolikkopeliluolassa kyseisen genren pelit ovat hyviä hetken hauskuuttajina, mistä ovat todisteena Virtua Copit ja Time Crisis -hittipelit. Pyssypulasta kärsivälle PC:lle siirrettynä Area 51 Virtua Copin tavoin tuntuu väijäämättä riisutulta. Hiiri on loppujen lopuksi kurja pyssyn korvike.

Kähyisten kolikkopelien kulkeutuminen koteihin on väijäämätöntä. Joskus täytyy kuitenkin ihmetellä miksi moinen vaiva on nähty. Area 51:n kääntämiseen tuhraantuneella energialla olisi taatusti saatu aikaan jotain edes hieman yleishyödyllisempää ja järkevempää. Toisaalta ohjelmoijillakin on oltava töitä.

Area 51:n toteutus eroaa mainittuista pyssyttelyhiteistä. Vektorit on unohdettu ja taustalla pyörivä videokuva luo pohjan muu-

kalaisten metsästykselle. Taustojen päälle pläntätyt tylsännäköiset ja rumat vihollispritit tupsahtelevat näkyville kaikista mahdollisista koloista ja onkaloista. Silloin tällöin omatkin tiimikaverit hypähtävät ruudulle ja heidän kurittamisestaan sakotetaan osuilla.

Vihollisten lisäksi muutakin ruuduntäytettä, kuten ikkunoita ja tynnyreitä, on lupa ampua. Osa esineistä räjähtää osuman merkinä, osa puolestaan ei, mikä latistaa tunnelmaa. Lisäapua saa ampumalla power up -tunnuksia. Haulikot ja konekiväärin helpottavat etenemistä aikansa. Jopa kranaatteja on tarjolla laiskimmille hiiren heiluttajille.

Siinä vaiheessa kun hiirikäsi edes hieman ehtii lämmetä, lopputekstit tupsahtavat yllättäen ruudulle. Hetkeksi epäusko iskee, ohjekirjaankin on vilkaistava ja pelin asetukset käytävä läpi. Lopulta karu totuus on kuitenkin hyväksyttävä: peli hurautti läpi epähuomiossa ensi-istumalta ilman ihmeempää yritystä. Vaikeustasoa voi sentään virittää haasteellisemmaksi, mutta se ei peitä sitä tosiasiaa, että pelattavaa on tarjolla häkellyttävän vähän.

Area 51:stä jää tyhjää olo. Turhempaa kolikkopelikäännöstä on vaikea keksiä. Jos sen mukana tulisi Virtua Copin kanssa yhteensopiva pyssy, pelin olemassaoloon olisi edes pienen pieni oikeutus. Käsittämätöntä on myös se, että tämän kurjuuden kasauttamiseen, kauppaamiseen ja kääntämiseen on tarvittu peräti kuuden eri firman/tiimin (saumatonta?) yhteistyötä. Kuka puhuikaan voimavarojen tuhlauksesta?

JTurunen

Olen vilpittömästi pahoillani kaikkien niiden puolesta, jotka ovat osallistuneet tämän pelin kääntämiseen PC:lle. Ohi on! Vajaassa puolessa tunnissa.

55



Age of Sail

Talon Software/Empire Interactive

Windows

Minimi: 486/DX, 8 Mt, SVGA, hiiri, CD-ROM 300 kt/s

Äänet: Windows-yhteensopivat kortit Kiintolevy: 20 Mt

Moninpeli: modeemi, nollakaapeli

Testattu: P66, 16 Mt, Trident, CD-ROM 300 kt/s, SB16



Age of Sail, vanhojen purjelaivojen taistelusimulaatio sijoittuu 1700- ja 1800-lukujen vaihteen tienoille. Valmiita skenaarioita on kymmeniä ja omia voi tehdä helppokäyttöisellä editorilla. Mukana on myös kampanja sekä kaksinpeli modeemilla tai nollakaapelilla.

Taistelut käydään reaaliaikaisesti kunkin osapuolen käskyttäessä yksittäisiä laivojaan tai kokonaisia laivueita. Käyttöliittymä on selkeä, kaikki virtuaalikapteenin tarvitsemat toiminnot ja komennot löytyvät siistinä ikonirivinä ruudun yläaidasta. Komennot voi myös valita tavallisesta hiirivetoisesta valikosta.

Purjelaivat eivät tarjoa mahdollisuutta paljon muuhun kuin liikkumiseen pisteestä A pisteeseen B ja tykkien laukomiseen. Jokaisella aluksella on neljä osu-
mapaikkaa: purjeet, runko, miehistö ja tykit. Osumat verottavat miehistöä, tuhoavat tykkeitä sekä laskevat rungon ja purjeiden kuntoa kuvaavaa prosenttilukua.

Pelin neljä eri ammustyyppeä tehoavat eri tavalla. Tuplakuulat esimerkiksi tekevät pahaa jälkeä rungolle, mutta eivät juurikaan vahingoita purjeita. Purjeet toimivat hölmösti aivan normaalisti niin kauan kun niillä on vielä yksikin prosentti jäljellä, vaikka ne olisivat täynnä reikiä. Vasta kun niiden kunto putoaa nolnaan, laiva ei enää liiku.

Taistelua helpottaa suuresti mahdollisuus ampumasektoreiden käyttämiseen, joilla näkee, kantaako ammus vihollisen purtiloon asti. Purjelaivathan voivat ampua vain kummallekin sivulle.

Vastustajan aluksia ei välttämättä aina tarvitse ampua tuhannen päreiksi, vaan ne voi myös vallata rysäyttämällä tylysti kiinni vastustajan kylkeen, jolloin seuraa taistelu. Meleen lopputulokseen vaikuttaa paitsi miehistön määrä myös sen laatu.

Helppokäyttöistä taistelusysteemiä pääsee käyttämään

Vettä, vettä



Tarkimmalla zoomauksella laivat ovat hienon näköisiä ja yksityiskohtaisia.

skenaarioissa, joita on kaikkiaan 101 kappaletta.

Skenaarioiden koko vaihtelee muutamantykkin purtilon laukausten vaihdosta aina Trafalgarin kuuluisaan taisteluun, jossa yhdellä pelaajalla on käytössään yli kolmekymmentä laivaa. Mukaan on yritetty ympä-

ätä roolipelimäisiä piirteitä antamalla pelaajan luoda itselleen oma hahmo. Hahmonluonti kuitenkin rajoittuu kansalaisuuden, nimen ja naamataulun valintaan.

Kampanjoissa ei ole päättä eikä häntää. Tehtävillä ei ole minikäänlaista yhteyttä toisiinsa ja ne saattavat tapahtua melkein missä tahansa. Yhdessä tehtävässä ollaan Jäämerellä, seuraavassa Kuuban rannikolla ja sitten pompataankin Norsunluurannikolle. Pelaajalle ei edes kerrota minikäänlaista taustaa, juonta tai edes syytä taisteluun.

Heti kun käskyttävien alusten määrä lähenee kymmentä, on järveä pelaaminen melko mahdollonta. Koska omien alusten tekoäly rajoittuu "fire at will" -komentoon, pitäisi pelaajan olla jatkuvasti huolehtimassa jokaikisen aluksensa suunnasta, ammuslau-
duista sun muista. Tämä onnistuu, jos ajankulku on normaali-
asetuksessa, mutta silloin pienin-
kin kahden laivan välinen taistelu kestää helposti useamman tunnin.

Jos aikaa nopeuttaa, taistelut menevät helposti tylsäksi ammun-
takilpailuksi, jonka voittaa se, jolla on enemmän tykkeitä. Pelaaja voi vain seurata taistelun kulkua vierestä ja toivoa parasta.

Age of Sail on keskinkertainen ja ennen kaikkea tylsä strategiapeli. Pikkuvikoja on niin paljon ja mielenkiinto lopahtaa niin äkkiä, että siitä tuskin jaksaisi in-
nostua edes amiraali Nelson.

Kim Soares

Taktisen tason merisotaa purjelaivoilla.

55

Lisenssoituja louhikäärmeitä

Dragonheart: Fire & Steel

Funcom/Acclaim

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: 486, 8 Mt RAM, SVGA, CD-ROM 300 kt/s, hiiri

Äänet: Windows-yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s, Windows 95



J o viime vuoden kesällä Yhdysvalloissa ensi-iltansa saanut fantasialeffa Dragonheart on poikunut tyyppillisen leffalisenssipelin: tasohypelyn. Itse elokuvan pitäisi tulla Suomessa ensi-iltaan joskus kevään kuluessa. Eniten leffaa on kehuttu sen hienoista lohikäärmetehosteista (yllätys, yllätys) ja lohikäärmeen äänestä, josta huolehtii Sean Connery.

Pelin heiveröisenä taustatarihana paha Einon on kaapannut vallan ja tapattaa talonpoikia. Niinpä hyvä ritari Sir Bowen tarttuu säiläänsä ja ryhtyy hyppiin ja pomppimaan asiat oikealle tolalle. Einonin apuna on tietysti joukko lohikäärmeitä, sillä eihän peliin muuten olisi saatu angettyä nimen vaatimia tulensyöksijöitä.

Tasohypelynä Dragonheart on melko köykäinen tekele. Sir Bowenia ohjataan halki tylsien ja melko helppojen kenttien. Tasot ovat huonosti suunniteltuja, ja suurin osa peliajasta kuluu sankarin ravatessa eteenpäin tasaisella maalla hakaten eteentulevia barbaareja ja tiersoivoja. Silloin tällöin eteen ilmestyy useammasa tasossa olevia luolastoja tai puihin rakennettuja tasanteita. Välillä päästään myös lentämään lohikäärmeellä, mutta moinen leppä ei paljon peliä piristä. Bowen voi alun miekan lisäksi käyttää muun muassa jousipyssyä, mutta eri

asete eivät ole tarpeeksi mielenkiintoisia.

Vastustajat ovat mitään-sanomattomia sotilaita, mutta aina tason lopussa sankari joutuu voittamaan paikan lohikäärmeen. Tämä lohhari ei sitten olekaan mikään helppo pala, ja peli loppuu aivan liian helposti. Onneksi sentään tasojen välillä voi tallentaa. Koko tason kahlaaminen uudestaan pelkän loppuhirviön tappamisen takia alkaa pian kyllästyttää. Peli jakelee myös tasoille sa-

lasanvoja, mutta näiden käyttäminen on tuskaisten hidasta, sillä pitkä koodi on pakko valita kirjain kerrallaan hankalasta valikosta. Tasojen välillä sankari voi ostaa kaupasta lisäelämiä ja erilaisia aseita.

Dragonheart näyttää keskinertaiselta, mitä nyt pari tasoa eroaa muista selvästi edukseen. Myös muutamat loppulohikäärmeistä ovat kaunista katseltavaa. Animaatio on sulavaa, vaikka peliä pyörittäisi ikkunassa Windows 95:n alla. Liikaa muita ohjelmia ei tosin kannata haaveilla ajavansa samaan aikaan.

Pelin paras puoli on ehdottomasti sen musiikki. Mahtipontinen ja vaihteleva klassinen luo aivan omanlaisensa tunnelman, jota ilman ei peliä varmaan jaksaisikaan vääntää. Musiikki tempaa mukaansa niin, että varsinainen peli lähes unohtuu taustalta häiritsemästä. Itse asiassa musaa voikin kuunnella myös erikseen, sillä se on levyllä puhtaana audiona.

Kaiken kaikkiaan Dragonheart ei jaksaa sytyttää, sillä maailma on täynnä parempia tasohyppeilyitä. Peli on liian tasapaksu ja toimintapeliin tarvitsema vaihtelu jää olemattomaksi. Pelkkään saman näköisten otusten mättämiseen kyllästyy nopeasti.

Tapio Salminen

Tasapaksu tasohyppeily.

60



Kartuunia kaatiksella

Down in the Dumps

Haiku Studios/Philips Interactive Media

Dos, Windows 95

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA, Dos 5.0, CD-ROM 300 kt/s

Suositus: P90, 16 Mt, CD-ROM 600 kt/s

Äänet: kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 4-56 Mt

Testattu: 486 DX2/66, 20 Mt, Dos 6.22, CD-ROM 300 kt/s, GUS ja P166, 48 Mt, Dos (Win 95), CD-ROM 600 kt/s, SB 16

Tarinan kovanoninen pahis.



A varuusperhe Blub on lomareissulla raketillaan, kun pikku kolarin seurauksena alus suistuu läheiselle planeetalle. Planeetta osoittautuu varsinaiseksi kaatopaikaksi ja perhe onkin helisemässä jätevuorten keskellä: alus on hajalla, tarvittavat osat hukassa ja maailma täynnä ilkeitä vihollisia. Hommaa vaikeuttaa vielä se, että Blubit ovat varrellaan kovin lyhkäisiä ja niinpä kaatopaikka muodostaakin kokonaisen slummimaisen ympäristön kaikenlaisine jätteineen.

Perheen jäsenten on saatava aluksen osat kokoon, jotta pääsisi kotimatalle. Siinä sivussa ei tietenkään pidä unohtaa lomanviettoa, vaan kuvata nauhakaupalla materiaalia sukulaisten ihasteltavaksi...

Fantastista yökkismeininkiä

Down in the Dumps pyrkii ilmeisesti luomaan jotakin uutta ja ihmeellistä seikkailupelirintamalla. Peli näyttääkin todella vaikuttavalta: 3D-animaatiot tuntuvat ihan oikeasti kolmiulotteisilta ja vaikka pelihahmot ja maailma ovat tarkoituksella rumia, grafiikka on kaunista.

Blubin perhe on ihan tavallinen pienikasvuinen avaruusperhe, johon kuuluu isän, äidin, pojan ja tytön lisäksi horisko isoisä, psykopaattinen isoäiti ja koiramainen lemmikki Stinky. Heidän nykyinen elinympäristönsä koostuu kaikenlaisesta jätetavarasta ja

siitä muokatuista tarvekaluista. Taustalla vaikuttavat lisäksi kaatopaikan pahikset: kahjo rotta, reggae-kirppu sekä koko joukon pomo, inha Khan.

Pohjimmiltaan Down in the Dumps on kuitenkin tuikitavallinen perusseikkailu. Puuhailu koostuu kaatopaikalla vaeltelusta ja vastaantulevien esineiden mukaan poimimisesta ja niiden käyttämisestä oikeissa paikoissa. Hillittömiä aivopähkinöitä ei mukana ole, vaan vähäisemmäläkin mielikuvituksella keksii kylä kaman oikean käyttötarkoituksen.

Se, mikä vie aikaa ja huomiota itse peliltä, on animaatioiden valtaisa määrä. Tuntuu siltä, että peli onkin tarkoitettu ennen kaikkea katseltavaksi ja ongelmien kanssa näpräily on pelkkä ylimääräinen lisä. Pelkästään alkuanimaatio vie kolmesta CD:stä ensimmäisen kokonaan ja osan toistakin. Jokaisen edistysaskelen jälkeen nähdään uusi animaatio ja CD pyörii... Animaatiot ovat kyllä kerrassaan loistokkaita ja niitä katselee mielellään, varsinkin kun ne jaksavat huvittaa ainakin muutamalla ensimmäisellä katselukerralla.

Musiikkia ei juurikaan ole, vaan äänet koostuvat kaatopaikan kitinöistä ja narinoista sekä tietysti hahmojen runsaasta jutustelusta. Näyttelijöiden äänet ovat todella hyviä ja selkeitä.

Kaiken videoiden ihastelun ja pienimuotoisen pelailun jälkeen jää ihmettelemään, kenelle Down in the Dumps oikein on suunnattu ja kuka sitä jaksaa pelata. Lapsille jotkut vitsit ovat vähän turhan rankkoja tai aivan käsittämättömiä, eikä aikuisia varmaan oikein jaksaa huvittaa piirrettyjen mätäntähuumori. Ohjekirja ei tuo lisävalaistusta asiaan, vaan hämmentää pikemminkin lisää.

Kaiken huipuksi pelillä on vielä maailmanparannustarkoituksin. Onkohan peli tehty kritisoiamaan yleistä roskaamista ja maapallon jätevuoria, kun ohjekirjan loppusivuilla kerrotaan ystävällisesti, kuinka voi tukea sademetsien suojelijärjestöä? Ainakaan saastuttamisen järjettömyys ja ironia ei välity pelistä satunnaiselle pelaajalle.

Tytti Paananen

Interaktiivista animaatiota sekohuumorin ystäville.

77

Pelit • 2/1997 55



● ● Sisulla menee läpi vaikka harmaan kiven. Paitsi että nykyään se käy sisun sijasta koodilla, joka kytkee no-clipping-moodin päälle. Upouudesta ammuskelupelistä a la Duke Nukem tai Quake ovat tuskin bitit koodista kuivuneet, kun ensimmäiset hyväätarchoittavat tollot ovat jo postittaneet huijauskoodit kaikkien ”iloksi” näkyviin. Se sitten taas sen pelin ilosta.

Rehellisyys maan perii

Ennen olivat pelaajat rautaa ja pelit vaikeita. Missä vaiheessa pelit muuttuivat parin illan puhteeksi ja pelaajat koodinöselleiksi, jotka kuluttavat enemmän aikaa trainerin metsästämiseen kuin pelin ongelmista selviämiseen? Mistä on kysymys?

Jos rajataan huijauskoodien käyttö vain pelin läpäisyyn yhden kerran, ei kokeiluihin tai lisäkenttien testaukseen, ne ovat täysin turhia. Käytännössä peleissä ei tarvitse huijata. Uusista peleistä 95 prosenttia on joko tarpeeksi helppoja, tai niissä on mahdollisuus valita niin matala vaikeustaso, ettei kenelläkään pitäisi olla edes syytä huijaamiseen. Pahinkin peli menee mahdollimmalla vaikeustasolla läpi, kun soveltaa siihen sitä tuikituntematonta, mystistä ”uudelleenyrittämistä ja virheistä oppimista”. Vaikka ensimmäistä kertaa elämässään pelaisi Quakea (tai Panzer Generalia) ja tuntuu siltä, ettei siitä mitään tule, turha masentua. Kaiken oppii, usein nopeammin ja helpommin kuin uskoisikaan. Paitsi jos antaa heti periksi ja siirtyy huijaukseen.

Oodi koodeille

Traineri-Rainereita on helppo ivata ja pilkata, mutta itse asiassa he kaipaavat lähinnä ymmärtämystä. Sillä kuka huijaakaan ja ketä?

Uljas koodien mies ostaa uusimman megapelin, mutta kuolee jo kolmannella tasolla. Heti punaiset varoitusvalot vilkkuvat ja sireeni töröttää: itseluottamus on murskaantumassa ja ego sortumassa. Onneksi parilla koodilla saa kaikki aseet, kuolemattomuuden eikä avaimiakaan tarvitse etsiä. Vaan mitäpä Traineri-Raineri oikeastaan tekee?

Ensinnäkin hän lyhentää kolmesadan markan pelin keston pahimmassa tapauksessa kymmenesosaan sen suunnitellusta ajasta. Toiseksi hän onnistuu muuttamaan pelin ehdottaman tunnepaketin tyylin

”olen melkein kuollut, haulikkoon on kaksi panosta ja edessä on pimeä huone, josta kuuluu murinaa” omaksi laimeaksi ”minä-poika se vaan ammun kaiken enkä kuole olleskaan” -versiokseen. Kolmanneksi hän pysyy kehnona pelaajana. Ja neljänneksi hän ei tule tuntemaan sitä syvää tyydytyksen tunnetta, jonka pelin rehellinen läpäiseminen saa aikaan. Mitä vaikeampi peli, sen suurempi tyydytys.

Pelin huippukohtien litistämisen ajoittaisella huijailulla on aika alhaista. Entäpä jos vaikka TIE Fighterissä on tie noussut pystyyn? Siinä voi heittää hanskat nulaan ja läpäistä liian vaikean tehtävän kuolemattomana, mutta silloin saa 0 pistettä. Onneksi on traineri, jolla tehtävän saa läpi kuolemattomana, mutta saa myös pisteet! Kyllä kelpaakin moisen suorituksen jälkeen olla ylpeä!

Toisaalta asia on täysin Pelle Pelirajoitteen oma ongelma. Hän maksaa pelistään ja voi halutessaan tehdä siitä vaikka lasinalusen. Vasta kun hän tulee kaapista ulos ja kehuu, kuinka helppo Baron Burnem olikaan, ja kuinka nopsasti hän sen läpi pelasiakaan, hänestä tulee rasite. Olemattomilla ansioilla kehuja kalastava on yhtä miellyttävä tuttavuus kuin työpaikoilta yleisesti löytyvä, työtovereidensa tai alaistensa saavutuksilla surffaava olio.

Egoni on surkastunut

Linjapeleissä huijarit ovatkin jo ihan toisenluokan ongelma: silloin he voivat oman ilonsa lisäksi pilata ihan oikeiden pelaajien ilon. Warbirdsissa tai Planetary Raidersissa samantasoinen vasta-alkaja ja veteraani ovat melkein samalla viivalla, koska koneet ovat samat. Ekakertalaisellakin on kaikki mahdollisuudet, jos hän vain osaa lentää, ja siksi newbieit vainivat vulchaajat vain rikastuttavat pelimaailmaa. Diablo taas on ihan toinen juttu: vasta-alkaja voi olla parempi pelaaja, mutta tason 1 hahmo ei voita tason 25 hahmoa, vaikka mikä olisi.

Niinpä Huijari-Kari pelaa modeempeliä yksin ja kasvattaa The Black Terminatorin vaikka tasolle 30. Sitten onkin kiva, suorastaan egoa kasvattavan mukavaa mennä Battle.netiin pätkimään aloittelevia pelaajia ja jatkaa niin kauan, että saa heidät kypsymään koko peliin.

Miksi oikeastaan nähdä edes niin paljon vaivaa? Vielä helpommalla pääsee, kun editorilla muuttaa sankarin suoraan tasolle 50 ja pistää kaikki arvot maksimiin. Mutta miksi tehdä näin pelissä, jossa moninpelin pointti on sosiaalinen muiden ihmisten kanssa pelaaminen, ei oman hahmon kehittäminen digitaalikkeliiksi?

Digitaalikkeli? (Öh höh hö, se sanoi ”kikkeli”). Se on tietokoneharrastukseen ja -pelailuun läheisesti liittyvä ilmiö, jota käytetään heilutteluun ja vertailuun muiden alan ihmisten kanssa. Ken on LORDissa ykkönen, kenen P166 saa Quakesta parhaan ruudunpäivityksen, kenen joystick on itserakennettu oikeasta Falconin kahvasta, kuka tuhosi X-Wingissä eniten Star Destroyereita huppu päässä ja toinen käsi selän takana; sehän on kaikki harmitonta huvia, joka kuuluu tärkeänä osana koko harrastukseen.

Vasta kun digitaalikkeli alkaa olla niin tärkeä, että sen kokoa joutuu valehtelemalla ja huijaamalla kasvattamaan (jopa omalle itselleen), ollaan synkeillä vesillä. Silloin syntyvät chattihäiriköt, pulinapoliisien kapo-versiot, linjapelihuijarit, kaikki ne, joilla tietokoneilun kevytkäytön varsinainen pointti, huvi, on vaihtunut epätoivoiseen egon pönkittämiseen.

Reilu peli, harjoittelu ja peräänantamattomuus kannattavat aina. Tietokonenörtinkin kannattaa ottaa oppia reippaista ja rehellisistä urheilijoista, jotka rehdin urheiluhengen siivittämänä pyyteettömästi kamppailevat maailman turuilla. Eivät he popsisi hormoneita, pouki veritankkauksessa tai pohdi kieroja keinoja dopingtutkijoita vastaan. Kas heissäpä on pelimiehille kelpo esikuva.



Rappiolla on hyvä olla

●● Tietokonepelit jäytävät mieltä ja rapauttavat ruumiin. Millaisia ihmisiä meistä oikein kasvaakaan, jos kaikki tuomiopäiväennusteet pitävät paikkansa?

Tietokonepelit herättävät ammattitietäjissä enemmän huolta kuin huumeet, valtionvelka ja otsoniaukko yhteensä. Milloin Mortal Kombat vihannoi meidät aivottomiksi tappokoneiksi, milloin monitorin ääressä kasvaneet pelinörtit suistuvat epäsosiaalisuuden kierteeseen.

Lääh puuh

Tietokonepeliin maailmassa menestyminen ei pahemmin kilojouleja polta, kolajuomaa ja pitsapurilaisia sitten sitäkin enemmän. Pelihoijaimen varressa kasvava sukupolvi onkin kouluun kesät talvet katkenneilla suksilla sivakoineiden esi-isiensä mielestä toivottomassa alakunnossa. Leuka ei heillä vedä eikä puntti nouse, verenpaine senkin edestä. Raiakas ulkoilma on hengelle vaarallista myrkyä.

Hyvänä puolena mainittakoon eläkekustannusten raju lasku velton nörttisukupolven infarktoituessa alle viisikymppisenä autuammille pisteidenkeruuvainioille.

Kotioven ulkopuolella tarvitaan sosiaalisia taitoja, joita ei Red Alertin ääressä opita. Jos vastaanottulijoita ei saa ampua, potkia, jyrätä tankilla tai putsata heidän taskujaan, mitä heille sitten pitäisi mukamas tehdä? Puhua vai?

Eikä dialogikaan ihmeemmin luista, kun mistään ei löydy valmiita vaihtoehtoja, joista valita sanansa – tökittävästä hotspoteista nyt puhumattakaan.

Toisaalta ehkä parempi niin, sillä pettymys voisi olla liian raskas, jos finninaamaista, pullonpohjalinssistä, kumararyh-

tistä rypyisen tahraiseen collegeen sonnustautunutta nörttiä sittenkin, kaikkia todennäköisyyden lakeja uhmaten, ihmeen kaupalla lykstäisi. Reaalimaailman naiset eivät ole mitään Lara Crofteja. Ja hyvä niin, sillä käsikranu kitarisoissa on vaikea vikistä – semminkin jos on nielaisut sokan.

Ampu tulee

Eniten huolta on kannettu tietokonepeliin hurmeisesta väkivaltaisuudesta. Yleisen turvallisuuden nimissä onkin oltu ainoastaan tyytyväisiä, jos keskiverto pelaajanörtti on nähnyt auringonlaskun ainoastaan verkosta impattuna gifinä, jpegistä nyt puhumattakaan. Pysyypähän kotonaan poissa mummoja potkimasta.

Eipä sillä, että keskiverto peluri olisi yhteiskuntarauhalle sen suuremmaksi uhaksi. Hänen väkivaltataitonsa rajoittuvat peliohjainkäden taiturimaisiin liikesarjoihin, joilla Sub Zero mättää kaikki potkunsu ja iskunsa sulavana sarjana vastustajan leukaperiin.

Pelit-lehden toimituksen avustajakokoukset ovat osoittautuneet aihetta tutkiville psykologeille apurahan arvoiseksi tiedonlähteeksi. Saman pöydän äärestä on pahimmillaan löytynyt toistakymmentä raastavien väkivaltapeliin dementoimaa henkilöä. Toivottomimmat tapaukset ovat olleet koukussa 80-luvun alusta alkaen.

Tutkijoiden riemuksi pelit ovat desensitoineet nämä suurkuluttajansa (lääkäreitä, tutkijoita, toimittajia, diploma-insinöörejä ym.) kiiluväsilmaisiksi pedoiksi, jotka repivät toistensa sisäelimet näyttille pienimmästäkin provokaatiosta. Liikuntaa saadakse he sonnustautuvat militaristisiin maastopukuihin,

juoksentelevat metsissä tai savuisissa luolissa ja osoittelevat toisiaan aseilla, jotka ampuvat oikeita (maali)kuulia tai infrapunasäteitä. Kerrotaanpa jonkun heistä sortuneen *todella* likaiseen, suorastaan vastenmielisen ällöttävään peliin, jossa ei armoa edes pyydetä: poliitiikkaan.

Pahan paalujuuri

Kaikki tämä on kuitenkin vielä kevyttä veritytelyä. Todellinen(!) kaiken Pahan alku ja paalujuuri, Internet, on vasta levittämässä rappiota tiikkuvia lonkeroitaa pikku pilltien aivoihin. Tuo riippuvuutta aiheuttava paheen virtuaalinen pesä suoltaa lasten silmät ja suut täyteen pornoa, satanismia ja ties mitä. Löytyypä verkosta ohjeet siihenkin, miten ja milloin raamattu käskää uskovien vanhempien piiskata lapsiaan.

Eräs WWW-sivu kertoo, miten satelliittivastaanottimen koodausavain puretaan, jos haluaa katsella satelliittikanavia ilmaiseksi. Toiselta sivulta voit imuroida iloksesi kaikki maailman tunnetut tietokonevirukset. Muutaman klikkauksen päästä löytää ohjeet, miten rautakaupasta ostettavista tarvikkeista rakennetaan molotovin cocktail tai lannoitepomme, jolla räjäyttää keskikokoa suurempi kivitalo kivikasaksi. Tämä tietysti sillä ehdolla, että nukkui peruskoulun kemian tunneilla eikä jaksaisi vaivautua opintomatkalta lähikirjastoon.

Ja vikahan on tietysti tietoverkon, ei pommi-ohjeiden kirjoittajien saati pommien rakentajien.

Toisaalta minä ainakin haluan tietää, miten polttopullo tehdään. Eihän sitä koskaan tiedä, millaiseksi maailma tästä vielä kehkeytyy.

PS. Aina kun joku alkaa motkottaa tietokoneiden ja tietoverkkojen olevan kaiken pahan alku ja juuri, kannattaa muistaa vanhaa kunnon Sokratesta. Hänen mielestään kirjoittaminen oli harvinaisen turmiollinen keksintö, joka vähitellen tuhoaa ihmiskunnan kyvyn ajatella omilla aivoillaan.

Uusi uljas Wexteen

Kiitokset kaikille palautetta ja vinkkejä uudelle Wexteenin palstalle lähettäneille. Ensimmäistä kertaa palautetta tuli enemmän sähköpostitse (wexteen@clinet.fi) kuin perinteisen Kustin polkeman. Suurin osa kirjoittajista halusi joko eroon tai ehdottomasti säilyttää sarjakuvia käsittelevän keltaisen lootan. Toistaiseksi tila ei anna myöden kahden aiheen käsittelemiselle samassa lehdessä.

Arvotut kirjalliset paketit lähtivät seuraaville: Antti Ukkonen, Pyry Hallamaa ja Valteri Viinikainen. Onnea onnekkaille. Postin lähettämisen on edelleen toivottavaa, ja mielenkiintoiset kirjeet palkitaan.





Sydäntalvi on parhaimmillaan. Pakkaset paukkuvat, ja talvilomia odotellaan ja vietetään.

Tällä kertaa hyvin monessa kirjeessä lukijat pyytävät toisten lukijoiden kommentteja, haluavat selvästi keskustelua. Vai ovatko he sittenkin epävarmoja ja haluavat tukea mielipiteilleen, vaikka esittävätkin sen painokkaasti?

Kommentoikaa, haukkukaa, kehukaa osoitteella

Pelit

Posti

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA.

Postia voit lähettää myös Pelit-BBS:n kautta sekä e-mailina osoitteella toimitus@pelit.fi.

Puolustuksen puheenvuoro

Monet ovat moittineet koulujen atk-oppettajien ammattitaitoa. Siihen on varmasti syytäkin, mutta kukaan kirjoittajista ei ole kertonut, mitä asialle voisi tehdä.

Kuten tiedämme, koulut siinä missä muutkin laitokset ovat joutuneet kiristämään voitään säästöjen takia ja atk-opetuksesta vastaa usein jonkun muun oppiaineen opettaja sivutoiminaan. Opettajien keski-ikä alkaa kuitenkin olla sen verran korkea, että hyvin harva heistä hallitsee edes tietokoneenkäytön alkeita. Lisäksi olen havainnut opettajakunnassa lieviä ennakoosenteita atk:ta kohtaan: osa suhtautuu siihen vain hyödyllisenä taitona kuten konekirjoitukseen, mutta ei miellä sitä omaksi oppiaineeksi. Kouluissa ei ehkä tiedosteta sitä, kuinka nopeasti nuoret omaksuvat tietotekniikkaa. Jos opettaja ei tunne kunnolla oppilaitensa tietotasoa, ja etenee aina opetus suunnitelman mukaisesti vaikka oppilaat olisivatkin jo paljon pidemmällä, aiheuttaa se luonnollisesti molemminpuolista turhautumista.

Mitä asialle sitten voidaan tehdä? Uusien ammattitaitoisempien atk-oppettajien palkkaaminen ei varmasti monessakaan koulussa onnistu, kun vanhojenkin virkojen ylläpito tuottaa vaikeuksia. Kuulinkin tässä yhdestä ala-asteesta, joka oli rat-

kaissut ongelman omalla tavallaan. Koulu palkkasi yliopistolta tietojenkäsittelytieteen opiskelijoita opettamaan atk:ta. Sen minkä TKT:n opiskelijat hävisivät pedagogisissa taidoissa, voittivat he ammattitaidossa. Koululle tämä tuli halvemmaksi, sillä sijaisen palkka on vain osa siitä mitä vastaava OAJ:n jäsen saisi, mutta usein tämä palkka on kuitenkin tarpeeksi suuri houkutin köyhälle opiskelijalle, ja vapaita tunteja omista opinnoista saa helposti järjestettyä. Itsekin olen silloin tällöin toiminut sijaisena.

Tämä ratkaisumalli toimii tietenkin vain paikkakunnilla, joissa on vähintään joku keskiasteen oppilaitos. Uskon kuitenkin, että näin saataisiin usean koulun atk-opetus ajantasalle.

Pentti Matlock

Mahtava idea! Toivottavasti edes jotkut koulut panevat asian korvan taakse.

Nirvin video-pelidromen vastine

Olen pelannut tietokoneilla jo 16 vuoden ajan, ja olen sinä aikana perusteellisesti tutustunut sellaisiin merkkiteoksiin kuten Dungeon Master, AD&D-sarja, Larry-sarja, Wolfenstein, Doom I-II, Quake, Mortal Kombat I-III jne. Kaikkia näitä pelejä yhdistää se, että niitä on pidetty jossain mielessä paheellisina ja epämoraaalisina. Monet kerrat olen joutunut toimimaan peliteollisuuden puolestapuhujana yrittäessäni selittää, etteivät pelit tee lapsista sarjamurhaajaa tai muutenkaan sosiaalisesti poikkeavaa.

Nyt ollaan mielestäni kuitenkin pelien väkivaltaisuuksessa tullut aivan uudelle tasolle Harvesterin myötä. Jos minulla olisi omia lapsia, en varmasti antaisi heidän pelata sitä, vaikka pidänkin itseäni erittäin liberaalina. En vielä kukaan usko, että jonkun Harvesterin tasoisen pelin pelaaminen aiheuttaisi melisairautta tai muita henkisiä vammoja, mutta kun muistan, millaisia painajaisia näin lapsuudessani katsottuani splattereita, en haluaisi lasteni kärsivän samalla tavalla. Ihmiset tietenkin suhtautuvat vereen, väkivaltaan ja kauhuun eri tavalla. Siinä missä joku katsoo Braindeadin leppoisasti naurahdellen, toinen liittoutuu tuoliin, katselee sormien välissä ja toivoo elokuvan päättyvän mahdollisimman nopeasti.

Vaikka olenkin monesta asiasta samaa mieltä Nirvin kanssa ja kunnioitan hänen kokemustaan alalta, en voi yhtyä kaikkiin mielipiteisiin, mitä hän palstallaan esittää. Hänen kirjoituksestaan saa sen käsityksen, ettei mikään väkivaltaisinkaan peli vaikuta lapsen kehitykseen millään tavoin. On tietysti vaikea spekuloi-

KUUKAUDEN KIRJE

Helsinki-keskeinen

Haluaisiin antaa Pelit-lehdelle kritiikkiä Helsinki-keskeisyydestä. Suomen tasavaltaan kuuluu muuta kuin Helsinki, ja esimerkiksi Pelit-BBS suosii liikaa helsinkiläisiä.

Lapin mikroilija Mikä itse lehdessä on Helsinki-keskeistä? Pelit-BBS:n on pakko sijaita jossakin kaupungissa, ja koska Pelit-lehden toimitus on Helsingissä, emme voi siirtää BBS:ää esimerkiksi Rovaniemelle. Sorry.

Kannattaa muuten muistaa, että

jos soittaa Pelit-BBS:ään kaukopuhelun eli 09-verkkoryhmän ulkopuolelta, on olemassa erilaisia mahdollisuuksia soittaa kaukopuhelua halvemmalla. Esimerkiksi jos teet Finnet-yhtiön kanssa 109-sopimuksen saat ilmaiseksi nk. ystävä lähellä -palvelun, jolloin maksat esimerkiksi iltaisin klo 20–24 vain 16 penniä minuutti + ppm. Myös Telen ja Telivon hintoja kannattaa kysellä. Ja tiedustele samalla, onko hinta veroton vai verollinen.

Yleensäkin kaikki hinnat, myös Internet-palvelimien, kannattaa selvittää tarkkaan ennen kuin alkaa soittamaan huolettomasti päivittäin. Vaikka esimerkiksi 23 penniä minuutti + ppm -taksa tuntuu halvalta, siitä syntyy helposti kahden kuukauden puhelinkuluun 500–600 markkaa ja runsaan tunnin päivittäisellä käytöllä!

Olemattoman pelin mainos

Näin kaverini tykönä CD:llä yhden maailman parhaimmista demoista (Ripper). Sitten selasin Pelit-lehteä kotona ja luin kunnolla Ripperin arvostelun. Joulun hurmassa olin tiilaamassa Ripperiä, kunnes huomasi, että UFO 3 on myytävänä jossain liikkeessä. Innostuin niin, että halusin molemmat pelit, mutta minä petyin PAHEMMAN kerran. Soitin kaikkiin liikkeisiin, joita te mainostatte ja yhdessäkään liikkeessä ei tunnettu kumpaakaan peliä. En hauku teitä vaan liikkeitä, mitä järkeä on mainostaa pelejä, joita heillä ei edes ole? Olkoon tämä opiksi kaikille peliliikkeille.

Jyrmy

Ensinnäkään Pelit-lehti ei mainosta vaan liikkeitä ja kauppiat itse mainostavat. Kuten tiedät, pelit usein myöhästävät, eli pelifirma ilmoittaa varmana tietona pelin ilmestyvän jonakin päivänä ja kauppiat uskovat ja pistävät mainoksen lehteen. Miksi? Koska nopeat syövät hitaaita. Eli jos kauppa A päättää odottaa, että UFO 3 eli X-COM 3 on kädässä, tilaukset menevät kauppaan B, joka ilmoittaa sitä jo olevan saatavilla. Kun peliä ei ole, kauppaan B jää kuitenkin varmasti enemmän ennakkotilauksia kuin kauppaan A.

X-COM: Apocalypse on ilmestymässä alkukeväästä, Ripper on ilmestynyt jo keväällä ja todennäköisesti poistunut kauppojen ”aktiivisesta” valikoimasta.

Tytöistä ja vähän muusta

Onko mahdollista soittaa puhelimella sinne toimitukseen, jos haluaa kysyä vinkkiä johonkin peliin?

Miksi jotkut väittävät, että aikuiset eivät pelaa tietokonepelejä? Esimerkiksi kummitäni mies pelasi

SimCity 2000:ta kellon ympäri. Vähän ajan kuluttua lainasin hänelle Transport Tycoonin, sitäkin tuli pelattua kellon ympäri. Kun syysloilla olin heillä kylässä pelasin hänen kanssaan Wormsia enemmän kuin sielu sietää. Vähän aikaa sitten hän soitti minulle ja kysyi minulta, onko Worms hänen koneellaan, vai otinko sen mukaani. Herralla oli halu päästä komentamaan suomalaisia sissi-iskuryhmiänsä. Sovinisteille tiedoksi, että kyllä tytöt pelaavat ja paljon.

Erään tuntemani tytön isä osti kuukausi sitten uuden tietokoneen ja pari päivää myöhemmin tyttö tuli lainaamaan pelejä minulta, sillä olin pelannut Duke Nukem 3D:n läpi, Command & Conqueria Tilttiin saakka ja Warcraft 2:n kahdeksanteen tehtävään. Tytön isä pelaa kaikkia simulaattoripelejä ja lainasi minulta GNB nelosen ja Flight Unlimitedin.

Kehut Joona Vainiolle hienoista Mech-piirustuksista (lehdet 9/95 ja 10/95) ja toivonkin, että herra Vainio tekisi vastaavaa taidetta jatkosakin. Henkilökohtaisena unelmana minulla olisi tilaajalahjaksi herra Vainion piirtämä Mech ja tietysti sopusointu tyttöjen ja poikien kesken pelimaailmassa ja muuallakin.

Spectre Valitettavasti emme ehdi antamaan vinkejä puhelimitse, sen sijaan Pelit-BBS palvelee tässäkin asiassa huomattavan hyvin.

Aikuiset pelaavat yhä enemmän ja enemmän, itse asiassa pelaaminen on monissa tutkimuksissa heti kakkosjalla tekstinikäsitteilyn jälkeen.

Multimediaräpelilykset käsiteltävä perusteellisesti

Palstalla on ollut paljon puhetta ns. multimediaräpelilysten arvosteluista. Oma kantani on, että multimediakakkelit pitää käsitellä yhtä perusteellisesti kuin muutkin pelit, sillä lehden lukijoissa on myös niitä, joita kyseiset pelit kiinnostavat.

Yleensä Pelit-lehdessä multimediasörsselit saavat huonoja pisteitä, joten multimediaa rakastaville pelin valitseminen on vaikeaa pelkän pistemäärän avulla. Tekstistä pelin sisältö selviää! Ja vaikka arvostelija ei olisikaan tykännyt pelistä, tekstin perusteella lukija voi muodostaa oman käsityksensä. Vaikka en itse luekaan esimerkiksi strategiapeliarvosteluja, en vaadi niitä lehdestä pois. Jokaisen mielitykset peleistä täytyy hyväksyä eikä Pelit-lehti voi käsitellä vain tiettyä pelityyppiä, vaikka joku lukija sitä haluaisikin.

Koska lehden sisältö on mainio, eikä tilanpuutetta käsitykseni mukaan ole, en näe mitään syytä muut-

taa lehden sisältöä tai lyhentää arvosteluja. Jos lehteen lisätään jokin uusi palsta, täytyy samalla lisätä sivumäärää, sillä arvosteluista ei saa sivuja karsia.

Älkäämme unohtako, että arvostelut ovat Pelit-lehden pääasia. Kiitos.

Sierra Oi Sierra Tilanpuute on ainainen, usko huviksesi. Multimediasörsseli saa huonot arvostanat yleensä samasta syystä kuin huonot C-elokuvat saavat huonot arvostelut.

Ihminen on luotu pelaamaan

Nykyään paljon puhuttu aihe on, miten tietokonepelit vaikuttavat ihmisiin, etenkin lapsiin. Uusissa tietokonepeleissä on taulukoita, joista näkee mille ikäryhmille peli ei ole liian "raaka". Onko tällainen turha vai onko todellakin olemassa vaara, että lapset, jotka pelaavat Doomia ottavat isän pistoolin ja ampuvat joulupukkia?

Ei asia ole näin, kyllä lapsetkin erottavat oikean ja väärän. Ihminen on luotu pelaamaan pelejä. Oletko ikinä nähnyt varoitusta venäläisestä ruletista, kuinka se saattaa aiheuttaa vammaan ihmiselle? Et varmaan, miksi sitten viattomia tietokonepelejä halutaan kieltää lapsilta? Voidaan sanoa, että kaikista raiin pelin on ELÄMÄ. Jokainen valitsee oman polkunsaa, jotka pitkin lähtee kulkemaan.

Lonely rider Venäläinen ruletti ei nyt kuitenkaan ole yhtä suosittua kuin tietokonepelit, eikä toivottavasti sellaiseksi muodostukaan. Eiköhän nyt puhuta aivan eri asioista.

Ne atk-maikat

Postipalstalla on ollut paljon juttua atk-maikkosten kyvyttömyydestä. Meidän koulussamme tilanne on samanlainen kuin esimerkiksi nimimerkkien Tietokoneguru (8/96) ja High Voltage kouluissa. Kyllä ne maikat Windowsia osaavat käyttää, mutta joku verkkoympäristö tai siihen suuntaan, niin minusta ja kaveristani tulee opettajia. Itse olen vasta kuudennella luokalla, joten kun ensi syksynä yläaste kutsuu, niin toivottavasti asioihin tulee muutos, mutta huonolta kyllä näyttää.

Tietokoneguru kysyi, mitä teemme atk-tunneilla. No kyllä se meilläkin siihen tekstinikäsitteilyyn jää. Meillä on noin 12 konetta ja niistä kolme kaatuilee vähän väliä tai ei muuten toimi. Koneet ovat suorituskyvyltään sitäpaitsi tosi surkeita, eli kaksi 486-konetta, joista vain toista saa käyttää ja toinen on opettajan kone. Muut ovat 386-296-akselilla!

Scoopy

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestopilauksena, 12 kuukautta vain **255 mk.** (10 lehteä) 24447 018

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

Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **275 mk.** 24447 021

Asiakasnumeroni _____
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___/199___

Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___/199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLAHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki



TILAA ROMPUT, KIRJAT JA KANSIOT!

- 61324 Bittinikkarin käsikirja 65 mk
- 61329 PC Pintaa syvemältä 65 mk
- 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- 61332 PC-pelintekijän opas 85 mk
- 61335 Mikrovikivikauki-CD 98 mk, ___ kpl.
- 61334 Surround-CD 98 mk
- 61333 TestEffect CD-ROM-levy 89 mk 7C02

Kirjojen ja levyjen lähetykskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

- 64702 Pelit-hiirimatto 39 mk, ___ kpl. 7C03
- 64701 Pelit-lehden säilytyskansio 39 mk, ___ kpl. 7C01

Lähetykskulut 18 mk.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680

Helsinki Media
Erkoilehdet
Asiakaspalvelu
PL 36
Vastauslaetus
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki



Peli klinikka

Koonnut: Tapio Salminen

Alkuvuoden innostus on kaiketi syynä valtaviiin kirjelmäriin, ja sähköpostin osuus on kasvanut vielä entisestäänkin. Vastauksia on tällä kertaa mukana ehkä tavallista vähemmän, apua kaivataan siis kiipeästi seuraavaan numeroon! Potkikaapa posteljooniin vauhtia ja heitelkää vinkkejä ja avunpyyntöjä osoitteeseen:

Pelit
Peliklinikka
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
e-mail: vinkit@pelit.fi

Tällä kertaa palkinnon saajan valitseminen meni arpapeliksi, ja onnen suosikiksi sattui nimimerkki Lost Poro. Kiitoksia kaikille innokkaille auttajille.

Harvester

DNA's Dinerin polttaminen ei suju? Rasvagrilliä ei voi kääntää päälle? Syyllinen on bugi: sinulla on liian vanha hiirijuri. Microsoftin hiirijurin v. 8.20 vanhemmalla versiolla kohta ei toimi ja peliä ei voi ratkaista.

Nirvi

Alone in the Dark

Miten kirveitä heittelevä taulu saadaan hengiltä?

Mika Mannermaa

Ammu sitä jousipyssyllä. –ts

Normality

Miten pääsen pois huoneesta, jossa on ukko kameran kanssa?

Help Me!

Syndicate Wars

Muunna PLAY.BAT tiedostoa seuraavasti saadaksesi rahaa:

Lisää riville @MAIN /W /G uusi valitsin /M, eli koko rivi näyttää nyt tältä:

Kun nyt painat varusteluvalikossa pistettä, saat 10 000 rahaa. Et voi päästä tehtäviä läpi huijaksen ollessa päällä, mutta kerää tarpeeksi rahaa ja tallenna peli. Sitten vain editoi PLAY.BATin takaisin normaaliksi.

Lost Poro

Hoitele suuret vihollismassat tyrnäyskaasulla tai tiputtamalla pahispiinon high explosive. Leijuvat ajoneuvot hoituvat long rangeilla, kun piiloudut talon sisälle kiväärin lataustauon ajaksi.

Lost Poro

Kuinka Eurocorpin kahdeksas tehtävä (agentin käännitys), päästään

läpi? Vaikka kuinka yritän, ei kohde reagoi mitenkään.

DeathDrome

Käännitys toimii sitä tehokkaammin, mitä enemmän olet käännittänyt ihmisiä mukaasi. Agenttien käännitys onnistuu vasta kun olet ensin käännittänyt kymmeniä siviileitä mukaa-si. –kl

Inca 2

Atahualpa (Pelit 9/96) Ota köydellä varustettu keppi ja ripusta se oven päälle. Heitä vartijaa kivellä ja mene nopeasti puun taakse piiloon. Kun vartija tulee tutkimaan asiaa, vedä köydellä keppi hänen päähänsä.

Stargazer

Mä vaan (Pelit 9/96) Kiviseinässä on syvennys, johon kaulanauhan palaset sopivat. Ne täytyy iskeä tarpeeksi syvään, etteivät ne putoa pois. Toisessa kohtaa seinässä on luukku, joka on auki vain silloin, kun palaset ovat paikoillaan. Rautakanki estää sitä sulkeutumasta, ja voit hakea palaset ensimmäisestä syvennyksestä ja panna ne tähän toiseen.

Stargazer

Command & Conquer

Miten ihmeessä pääsee GDI:n 12. kentän läpi?

Technicianin oikea nimi on

Flight of the Amazon Queen

Miten saan oven auki mosaiikki-huoneessa?

Raistlin-82

Crusader: No Regret

Pari koodia:

Loosecannon = Aktivoi koodien käytön

Ctrl-F10 = Kuolemattomuus

Ctrl-V = Muistilat ja muuta tietoa

F10 = Kaikki asetet

H = Hakkeriliikuttaja (käytä shiftiä)

Warp x = Hyppää tasoon x

Skill x = Vaihtaa vaikeustason x:ksi.

Toni Petäjämaa

Archimedean Dynasty

Olen tehtävässä, jossa pitää tuhota kanjonissa sijaitseva piraattien tuki-

kohta. Käskeynjoassa sanotaan, että tehtävässä pitää tuhota pohjoisen torpedotornin komentokeskus. Missä tämä laitos sijaitsee?

Toni Leonsaari

Tehtävä on yksi pelin vaikeimmista, mutta ei kohteen löytämisessä pitäisi olla mitään vaikeuksia. Heti tehtävän alussa sinulle tulee lisäohjeita, jotka kertovat oikean kulkusuunnan. Sinun pitää muistaakseni laskeutua alussa edessäsi olevan kuilun pohjalle ja ajella sitä niin kauan, että saavut kuilun päässä olevan kohteeksi luo. –ts

Star Trek: The Next Generation, A Final Unity

Lusikka hukassa (Pelit 9/96) Siirtimen ohjauspaneelissa vihreät valot ylhäällä ja vasemmalla määräävät kohteen, valkoinen nappi oikealla alhaalla on käynnistin ja palkki ajastin. Kokeile eri kohdeasetuksia, kunnes löydät sellaisen, joka ei anna virheilmoituksia (router failure yms.) Itselläni toimivat asetukset olivat vasemmalle ja alas menomatalla, oikealle ja keskelle palatessa.

Stargazer

Bad Mojo

Mitä täytyy tehdä kellarin sulakkeilla? Entä kuinka vessan palohälyttimen saa huutamaan? Pitääkö imurista saada pölypussi pois? Miten pääsen viimeiseen paikkaan (den)?

Matti Kinnunen

Sinun pitää polttaa yksi sulakkeista kävelemällä niiden yli oikeassa järjestyksessä. Käytä jalkojasi, kunnes sulakkeiden yläpuolella olevassa mittaristossa lukee 7-6-5-8. Pölypussia ei tarvitse (eikä voi) irroittaa imurista. En ole varma mitä paikkaa tarkoitat, mutta baarista pääset eteenpäin kiipeämällä pullojen suihin oikeassa järjestyksessä. –ts

Rompulla on movie-alihakemisto, josta löytyy vihjeitä ja muuta hauskaa. Tarvitset vain jonkun ohjelman, jolla voit katsella mov-päätteisiä tiedostoja (esimerkiksi Quick Time for Windows).

Matti Kinnunen

Beavis and Butt-head in Virtua Stupidity

Öhnhöö, käheät (Pelit 8/96) Kun olet pistänyt paistinlastan oravan alle, kumautu lastaa vasaralla. Käy sen jälkeen antamassa orava eläinten täyttäjälle. Kysy täyttäjältä karhusta ja lähde pois. Mene sitten kahvitalolle ja puhu Buzzcutille, niin hän ottaa sinusta kiinni. Pääset irti, kun potkaiset Buzzcuttia munille. Kävele nyt Veteran's Hallille, jossa mene karhun taakse ja potkaise sitä. Tunge nyt käsi karhun sisälle pariin otteeseen, niin saat kaukosäätimen. Anna täytetty orava talonmiehelle, niin pääset koulun sisään.

Vankilaan pääsee antamalla koiral-

Red Alert

Pelissä on bugi monipelissä tietokoneita vastaan. Voit liittoutua kaikkien tietokoneiden kanssa ja käydä ammuskelemissa tietokoneita esimerkiksi Migeillä tai Apacheilla, kun painat Ctrl-näppäimen kanssa vihollisen yksikköä tai rakennusta. Vihollinen ei voi tehdä sinulle mitään, koska olet liittossa heidän kanssaan.

Tuomas Hyssälä

Miten pääsen liittoutuneiden seitsemän tehtävän läpi? Minulta loppuvat rahat kesken.

N.A.S.A

Miten läpäisen venäläisillä kentän, jossa pitää vallata Radar Dome, tappaa kaikki viholliset ja valloittaa saari?

Josef Stalin

Rakentamalla tukikohdan saarelle ja tuhoamalla liittoutuneet. –nn

Olen jumissa liittoutuneiden tehtävässä, jossa ensin rakennetaan tukikohta ja joukkoja, joilla pitäisi tuhota ydinaseet. Rakensin joukot ja

hyökkäsin, mutta tuhottuani kaikki puolustajat sain pomolta viestin, jonka mukaan minun pitäikin kaapata komentokeskus. Tein työtä käskettyä, jonka jälkeen jouduin komentokeskuksen sisälle, jossa insinöörit pitäisi saada komentotietokoneiden luokse. Löysin vain yhden koneen. En voi mitään ylivoimalle, sillä yrittäessäni tutkia vakoojilla maastoa joudun aina koirien uhriksi. Tehtävä on ihan mahdoton. Osaisiko joku opastaa minut tehtävän läpi?

Noel Gallagher

Kun joku yksiköistäsi menee lähelle ydinsiloja, alkaa aika kulua: sinulla on tunti aikaa soluttaa komentokeskus. Niinpä pidä huoli, että teet sen mahdollisimman nopeasti, jotta sinulle jää ainakin 30–40 minuuttia peliellä käytävillä. Minulla jäi tehtävän jälkeen jopa 4 sekuntia pelivaraa. Täisi muuten olla tässä tehtävässä, kun menemällä etelään konehalliin vakoojalla saa käyttöön yhden kapaleen Tanyoja. –nn

Terry Brooksin kirjasarjan pohjalta tehty Legendin seikkailupeleli tarjoaa mielenkiintoisen matkan Jak Ohmsfordin saappaissa. Nelimaata terrorisoivat lordi Brona tuhoittiin Shannaran miekan avulla kauan sitten, mutta nyt metsissä liikuskelee jälleen olioita, jotka ovat kuin kotoisin jostain riivaajan mielestä. Sinun tehtäväsi on ottaa tapah-tuneesta selkoa, koota itsellesi luotettava ryhmä, ja kohdata sekä itsesi että todellinen vihollisesi.

Havahdut äkisti painajaisestasi. Olet yhä joen äärellä, jonne tulit edellispäivänä riidellyäsi isäsi kanssa. Sinä halusit tulla seikkailijaksi ja sankariksi – sellaiseksi kuin isäsi. Mutta isäsi mielestä olet vain tyhmänrohkea, joka ei osaa vielä hallita itseään. Tulit viilentämään tunteitasi vähäksi aikaa.

Kalaa ei näytä tulevan, joten lopeta onkiminen. Poimi muistikirjasi ja risu kivien välistä. Tuijottaessasi joen pintaa näet tylsän naamavärkkösi lisäksi kimaltelevan heijastuksen veden pinnalla – heijastuksen jostain yläpuolelta. Siirrä pajupuun lehviä syrjään vavallasi, niin löydät linnunpesän, josta roikkuu kultakorua. Et ylety koraan vavallasi, ja jos olisit vielä ollut suutuksissasi, olisit viskannut korua risulla. Kiedot risun kuitenkin rauhallisesti vapaasi, ja saat noukittua korun.

Brona on palannut

Yllättäen jokin hirviö ilmestyy joen toiselle puolelle, linnun räkäisyn houkuttelemana. Yrität paeta, kun avuksesi rientää salaperäinen mies, joka taltuttaa kummajaisen. Auttajasi on Allanon, druidi, joka aikoinaan auttoi isääsi Shannaran miekan etsimisessä. Allanon kertoo Bronan todella nousseen kuolleista ja hyökkäävänsä kostoksi sekä kotikaupunkiisi Shady Valeen että naapurivaltakuntaanne Leahiin. Mikä tilaisuus urotyölle, joten suostut viemään tyrmäyksen uutisen.

Vältellen hirviötä kulje itään kohti Leahia. Matkalla tapaate puunrangan alle liitistyneen Leahin prinsessan, Shellan. Siirrä kivi rungon vierelle, ja vipua runko vavallasi. Shella kertoo etsivänsä koraan, joten näytä mitä löysit linnunpesästä. Jatkatte yhdessä Leahiin. Joen ylitätte hieman pohjoisempaa viistosti.

Ennen kuin ehdit varoittamaan hirviöistä, kaupungin vartija pudottaa oman uutispomminsa: Shellan isä on sairaana. Kiiruhdatte suoraan eteenpäin. Pihalla tapaatte tuimailmeisen puutarhurin, joka näyttää vastikään tehneen istutustöitä. Tervehdi puutarhuria, tai muuten Shella ei huomaa, ettei tämä olekaan vanha kunnon Ernst vaan joku sijainen.



Epämiellyttävä tyyppi mielestäsi. Kiiruhdatte sisälle ja yläkertaan.

Leahin kuningas Menion näyttää todella sairaalta. Ota teekuppi. Teenporot tuoksuvat oudolle, joten mieleesi tulee kysyä palvelijalta illallisesta ja vieraista. Kiiruhda puutarhaan. Puutarhuri on poissa, mutta kuoppa ennallaan. Tutkittuasi kuopan huomaaat, että jäljelle jääneiden juurien mukaan siinä on kasvanut vallan joutain muuta kuin sassafrasina, jonka kuivatuiusta lehdistä teetä tavallisesti valmistettiin. Epäilyksistä herää.

Reseptejä

Kiiruhda tapaamaan lääkeyrttien kauppiasta. Näytä hänelle teenporoja, niin saat vahvistuksen epäilyllesi. Kauppias kertoo tarvitsevasi vastalääkkeen tekoa varten pensaskanukan kukkia, puuhiiltä ja mausteneilikkaa. Kukkia näin syksyllä? No ei hätää, ota vihreä kasvu-uutepullo, ja kaada uutetta puutarhassa pensaskanukalle. Palaa kuninkaan talolle. Poimi aulasta mukaasi mausterasia, ja vilkaise kirjasta luku kuninkaallisen perheen suojelusta, vaikka kiire onkin. Yläkerassa kaada pannun sisältö tulen päälle, niin saat puuhiiltä. Palaa kauppaan.

Tyrmistykseksi Jonas on murhattu. Onneksi vastalääkkeen tekoohje löytyy hänen kourastaan, joten Shellan isä pelastuu. Hämmästyttävä kanssa: kuningas Balinoria on varoitettava ja Shannaran miekka haettava. Shellan isä kieltää tyttärensä osallistumisen tehtävään, mutta lupaa sotilaita aamuksi.

Yritätte lähteä kuitenkin kaksin heti, sillä aika on kullan arvoista taistossa Bronaa vastaan, mutta kukaan ei saakaan poistua kaupungista. Kysy Shellalta salakäytävästä, niin hän keksii juonen. Näytä Shellan korua palvelijalle ja kerro, että Shella odottaa häntä kirjastossa. Koputtele seinää ja kokeile korua lohikäärmekesteeseen – voil!

Lautturin lemmikit

Tyrsis sijaitsee pohjoisessa, jonne vievän tien Shella ja sinä löydätte läheltä vasemmalla. Matkalla pohjoiseen tapaatte yllättäen puutarhurin. Hän väittää odottavansa lautaa, mutta lautan köysi näkyy selvästi olevan poikki! Syytä puutarhuria murhasta. Puutarhuri paljastaa olevansa Bronan oikea käsi ja kutsuu paikalle kaksi vihreää söpöläistä. Taistossa komena Shella seuraamaan sinua. Lyö ensin vasen hirviö ja sitten oikea, puutarhuriin ei kannata voimia tuhlat.

Lassoa väkipyörä joesta ja pyydä Shella ampumaan jarruvipua, jotta saat vedettyä lautan omalle puolellesi. Ehditte ylittää joen ennen kuin paikalle saapuu lisää Bronan käskyläisiä. Jos Tyrsisen tiellä kohtaatte kolme päällekkäajaa, paetkaa. Tais-telua tulee välttää.

Ruumiita kuutamokävetyllä

Näky Tyrsiksellä on tyrmistytävä: zombiet ovat piirittäneet kaupungin. Kierrä muuria vasempaan kunnes löydät hyväntuokuisen laakeripuun. Jokamiehen säädöksiä tuntematta katkaise puusta oksa. Kierrä muuria oikealle kunnes saavut mökin luo. Koputa ovelle kahdesti. Dwarf Brendel ei pysty tarjoamaan yösiijaa mutta hetken lämmittelyn kyllä, joten anna hänelle ruokaasi. Aterioinnin ja jutustelun jälkeen näytä ottamaasi oksaa, niin Brendel tekee siitä teille soihdun.

Menette yhdessä muurin portille, mutta pottunenäänsä tuhisten vartija ei päästä teitä sisään. Aikanne neuvoteltuanne selviää, että Shella ja sinä pääsette kyllä Tyrsikseen, mutta Brendelin on jäätävä ulkopuolelle. Brendel palaa mökilleen ja te pääsette kaupunkiin yöpymään.

Aamulla tapaatte linnan työnjohtajan, joka kohtelee sinua ja Shella kuin rahvasta. Seneschal päästää teidät tapaamaan kuningas Balinoria vasta, kun pyydät Shella näyttämään hänelle korua. Tapaamisen jälkeen

mene vasemmalle kirjastoon. Lue esillä oleva kirja, ja huomaa lukittu kaappi. Palaa Seneschahin luo ruinaamaan kaappia auki. Vasta Shellan sarkastinen huomautus avaa kaapin.

Ota kaapin musta kirja. Sen takakansi pullottaa, joten viillät sen auki, ja löydät pergamentin, joka paljastuu Stenminin ja Warlock Lordin väliseksi sopimukseksi! Seneschal ei kuitenkaan päästä kuninkaan puheille.

Käy viinikellarissa toteamassa, ettei se todellakaan ole viehättävä turistikohte. Tynnyrin viini on hapantunut etikaksi, joten juotavaksi ei siitä ole. Ota sitä kuitenkin pullollinen kaiken varalta. Portinvartijalta kuulet, että Seneschal oli rotusyrjinnän takana. Tehtävä tuntuu tyssäävän, kunnes muistat, ettei ole vielä lukenut sitä mustaa kirjaa!

Vaadi päästä tarkistamaan, onko valtaistuinsalissa salakäytävää. Salissa nosta seinävaatetta, niin löydät seinästä epäilyttävän sauman. Öljyä leijonan kita, ja kampea se auki veitseläsi. Työnnä hevosenpää sivuun.

Kerro, kerro kuvastin

Stenminin kammio on pimeä, joten syytä lyhtysi. Kallo tuntuu vetolaatikon päädyltä, mutta valoa ei ole riittävästi, jotta näkisit kuinka se avataan, joten sytytät kynttilät. Itse Bronan kuvajainen ilmestyy peiliin!

Bronan yliotteen hellittäessä hetkeksi iske peili säpäleiksi miekallasi. Toivuttuasi avaa laatikko ja manaa löytämäsi loitsua mustaan kirjaan. Nyt kirja sisältää joukon uusia loitsuja. Bronan jälkeen Seneschal on helppo nakki, joten seuraa vain sivusta, kunnes Balinor on ripittänyt alaisensa.

Ota nuija seinältä. Älä kuitenkaan kopautta nuijaa nuijalla, vaan mene viinikellariin. Aseta suitsuke, sopimus ja nuija lattialle. Sytytettyäsi suitsukseen osoita loitsusi ensin sopimukseen ja sitten nuijaan. Kuulustele Stenminin haamaa, ja taivuta se paljastamaan, mikä tepsii holvia ympäröivään tulimuuriin.

Marko Näivö

le pihvin ja sen jälkeen kondomista tehdyn kumikoiran. Katkaise koiran kahleet peltisaksilla.

Wizze

Broken Sword

Miten Maribissa saa taksikydydin?

Odottaja

Mitä pitää tehdä Irlannissa sen jälkeen, kun olen saanut korjattua pubin tiskikoneen? Oluthana on rikki, mutta miten sen saa korjattua? Onko kadulla olevalla pienellä katuviemärillä jotain merkitystä?

Tuntematon

Oluthanaa ei löydy mistään, eikä sitä tarvitse korjata. Asia on vain veruke, jonka avulla pääset kellariin. Nähdäksesi jotain pimeässä kellarissa sinun pitää avata kavulle johtavat luukut kellarissa löytyvää vipua vääntämällä. –ts

Mitä Ranskassa pitää tehdä Syyriän matkan jälkeen?

Templar

Colonization

Jos pelaat oikeassa maailmassa, mene jollekin pienelle (noin kolme ruutua) Karibianmeren saarelle. Perusta kaupunki ja laita kaikille ruuduille yksi yksikkö. Näin vihanieliset eurooppalaiset eivät voi nousta maihin.

Tuntematon

Daggerfall

Jos haluat rahaa, tutki ensin kaikki hautausmaat. Osta kunnan varusteet ja hevonen rattaineen ennen tosittöihin ryhtymistä.

Tahvo

Hautausmaat ovat hyviä paikkoja myös loitsuutreenaukseen. Teetä loitsu haluamaltasi alueelta niin, että se kullataa mahdollisimman vähän pisteitä. Anna nimeksi vaikka ”harjoitus-tulipallo” ja loitsi sitä kunnes magia loppuu, nuku ja toista operaatio kunnes koossa on tarpeeksi harjoitusta. –nn

Dark Seed 2

MTK (Pelit 10/96) Katso naarmuja hyllyn alapuolelta, niin voit sen jälkeen avata hyllin, josta pääset uuteen huoneeseen.

Juha Villman

Descent 2

Mistä löytyy tason kolme ulospääsy? Reaktori ehtii aina räjähtää, ennen kuin pääsen pakoon.

Nimetön

Etsi ensin ulospääsy ja tuhoa vasta sitten reaktori. Guide-robot on erinomainen apu, koska sen voi käskä etsimään ulospääsyn. Löydettyään ulospääsyn etsii guide-robot sinut ja näyttää oikean reitin. Robotin voi

käskä etsimään myös ovia, reaktorin ja esimerkiksi lisääseita. –kl

Duke Nukem 3D

Hankalimmalla vaikeustasolla ei voi normaalisti käyttää huijauskoodeja, mutta tämän yksityiskohtan ohji on kiertotie. Aloita peli jollain helpomalla tasolla ja käytä jotain koodia. Nyt kirjoita DNSKILL4, niin hyppäät vaikeimmalle tasolle, mutta koodit toimivat.

Jouni Kaplas

Mene uima-altaan luona vesiputouksesta läpi kolmannen episodin toiseksi viimeisessä ruudussa (Hotel Hell), niin pääset paikkaan, jossa on ovi salaruutu FreeWayhin.

Crash Override

Heaven's Dawn

Miten saa hunajan ja metsästäjän puukon? Entä mitä pitää antaa muusikolle kylässä?

Aivan kusessa

Fable

2. The Land of Mists

Tornin luona juttele liskon kanssa, jonka jälkeen suunnista suolle. Ota sillan alta kuollut ötökkä. Palaa tornin luokse ja anna ötökkä liskolle. Vastalahjaksi lisko antaa sinulle kuulolaitteensa. Tutki kuulolaitetta ja löydät korvatulpat. Tökökää tulpat korviisi ja mene suolle. Suolla vedestä nousee otus, joka uhkaa soittaa sinut suohon. Korvatulpat suojaavat sinua rummun hypnoottiselta paukkeelta ja aikansa rummuteltuuan otus väsähtää ja voit ottaa rummun.

Mene Spider~'s Platformille ja kun hämähäkki hyökkää luolastaan puhalla kuulotorveen. Tutki luurankoa ja ota kultainen avain. Mene takaisin tornille ja soita rumpua liskolle. Ota keihäs, tutki liskoa ja ota avaimet ja avaa ovi avaimella. Sisällä ota verhon takaa kirja, kirves seinältä ja viltti latialta. Avaa häkin ovi kultaisella avaimella ja vapauta Iris. Saat Irikseltä taikajauhetta. Jatka matkaa portaita ylös ja tasanteella ota vaasi, jossa on vettä.

Kaupungin portilla olevasta vartiasta selviät kun sekoitat taikajauhetta veteen. Maassa on kolme laattaa, joista kävele ensin keskimmaiselle

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Saat baabelin kalan korvaasi seuraavalla tavalla: Ripusta aamutakki seinässä olevan reiän yläpuolella olevaan koukkuun. Sido takin hihat. Seuraavaksi aseta salkku maassa olevan siivousrobotin kolon eteen. Sitten laita mainokset (junk mail) salkun päälle ja paina nappia. Puhuvan oven toiselle puolelle pääset todistamalla olevasi älykäs. Tähän tarvitset teetä ja ei-teetä (tea ja no tea).

Kun pelissä saa teetä, tippuu inventaarissa oleva no tea pois. Yksi pelin paikkasiirtymistä tapahtuu Arthur Dentin päässä, josta pitää ottaa mukaan maalaisjärki (common sense). Sitten kun poimii teen, no tea tippuu, mutta kun tean ottaa takaisin, ei tee putoa kädestä. Silloin on mukana sekä tea että no tea. Sitten näytetään ne ovelle: show tea and no tea to door.

TVirta

Larry 6

Miten saan tytön altaalta hyppytoriin?

Katajala

Hanki saippua ja pyydä tornin avain uimavalvojalta. Kiipeä torniin ja paina avaimen jälki saippuun. Käytä mallia hyväksesi ja viilaile turhasta avaimestasi tornin oveen sopiva kopia. –ts

Little Big Adventure

NASA (Pelit 9/96) Kypärästä en tiedä, mutta White Leaf Desertille pääsee sotaleirin kautta. Siellä on mopo, joka kuskaa sinut perille. Muista kuitenkin ostaa bensaa. Vankileiri on venepaikasta pohjoiseen ja länteen.

AnSu

Pystyykö merirosvolipun varastamaan museosta? Aina yrittäessäni vartija tappaa minut. Entä minne lentolaitteen kanssa pitää mennä ja mitä Himalajan vuoristossa pitää tehdä?

Antti Suominen

Mitä White Leaf Desertin temppeleissä pitää tehdä?

Uteliäs

Miten pääsee Clear Water Lakelle ja mitä tekee huilulla?

Seonnut

Kyrandia 2

Calvin (Pelit 10/96) Saat tietää luurangon pään hampaiden järjestyksen. Mene puulle, jossa on tulikärpäsiä (risteyksestä alas sen luolan luota, jossa on mainittu luurangon pää) ja tallenna peli. Sitten anna tulikärpäsil- le mustikka (sen saa Zanthian talon edestä ja jostain päin suota) ja saat nähdä tulikärpästen tanssin. Kirjaa tarkasti ylös oikea järjestys ja väri. Jos et ehdi nähdä kaikkia kerralla, laataa tallentamasi peli ja jatka siitä mihin jäit. Sitten vain lampsit luolaan ja painelet ensin kaikkia hampaista järjestyksessä, ja sitten painelet tulikärpästen tanssin hampaisiin. Muista säilyttää kirjaamasi tulikärpästen tanssi, koska sitä tarvitaan pelin seuraavassa osiossa.

Faun-one-Kenobi

Day of The Tentacle

Olen juuttunut kohtaan, jossa Bernardin pitäisi tilata toimiston puheilimella timantti, mutta pankkikirjassa ei ole rahaa. Mistä saan tarvittavan valuutan?

Marco Iljin

Juota tohtorille kofeiinitonta kahvia, niin mies nukahtaa ja menee toimistoon aukomaan kassakaappia. Loiki yläkertaan videovalvomoon ja potkaise Edna pois tieltä. Iske videokasetti nauhuriin ja tallenna kassakaappia aukova tohtorin siihen. Nyt voit katsoa yhdistelmän nauhalta hidas-tettuna. Sitten tarvitsetkin enää vain tohtorin allekirjoituksen kassakaapista löytyvään sopimukseen. –ts



Master Of Magic

Pelissä on bugi, jolla saa taikasauvoihin viidennen ominaisuuden ilmaiseksi. Kun käytät Create Artifact -loitsua ja teet sauva, valitse neljästä ominaisuudesta viimeiseksi jokin loitsun lataus. Poista sitten lataus ja valitse joku muu ominaisuus. Jos käy hyvin, vempelen valmistuessa siinä on loitsulataus poistosta huolimatta.

Janda

Death Gate

Miten pääsen kohtaan, jossa on Haplon peilikuva?

Okä 86

Toonstruck

Miten pääsen Neferiuksen linnaan?

Alien

Mistä löytyvät muste, viini ja paprika? Entä miten voikoneen voi korjata? Miten voin voimistella voimistelukoneessa? Tiedän, että pukille pitää levittää jotain, mutta mitä ja mistä sitä saa? Miten voin avata tukoksen pöntöstä? Mitä korppikotkalle, Elmer-hevoselle ja puussa olevalle oravalle pitää tehdä?

Teemu Suutari

Muukalaisten yö

Miten saan Yodlelta saamani teleportilaitteen toimimaan?

Epä toivoEn!

Anna Yodlelle roskakasasta löytynyt kaaviot, Gameson ja radio, niin Yodle lähtee kokoamaan laitetta

Miten pääsen ulos Benin enon talosta?

L.U.S.E.R

Kellarissa salanappia painamalla viemärin kautta.

Olen muukalaisten aluksessa ja olen löytänyt enoni, mutta en tiedä miten sähköportit saisi auki. Mitä minun pitää tehdä?

Ilari Neitola

Vanginvartija pudottaa sormuksen, joka sopii monitoriin. Sieltä selviävät salasana.

Mitä tavaraa antiikkikauppiaille pitää myydä? Entä miten hautausmaan lasereiden ohi pääsee? Olen kyllä lukenut kivessä olevan kaiveruksen, mutta ei tiedä salasanaa.

Meikäläinen

Vaihda sukelluspuku nuoleen. Kokeile vartijaan kivessä näkemääsi värsyä.

Settlers 2

Jos haluat päästä eroon tietokoneen sotilaista, pelissä oleva bugi auttaa paljon. Yleensä kenraali voittaa alokkaan, joten joudut usein vaikeimmis-

Fantasy General



Ilmavoimat ovat loppupelissä erittäin tärkeitä. Niitä onkin oltava riittävästi. Valira ja Malric ovat oivia lentäjä-ässä.

Kolmannelta mantereesta eteenpäin on eri taistelumahdollisuuksia niin monia, että niiden yksityiskohtainen läpikäyminen on mahdotonta. On kuitenkin hyödyllistä tietää muutama avaintietu ja niiden sijainti.

Sankarit ovat aina tiettyjen taisteluiden tietyissä kaupungeissa. Sankarin vapauttamisen vaatii nopeaa toimintaa tai hän on kuollut kaupunkia vallatessa. Sankarit ovat lähestulkoon välttämättömiä pelin voittamiseksi.

Heti kolmannen mantereen ensimmäisen taistelun jälkeen kannattaa mennä Blackmoon Fensiin. Sieltä löytyy Valira, joka on hyvä sky hunter. Jos joukoissa on sekä Malric että Valira, on huomattavasti helpompaa saavuttaa pelissä tuiki tarpeellinen ilmaherruus. Jos olet pelastanut mech masterin edellisellä mantereella, kannattaa pelastaa myös Niels kolmannen mantereen koilliskulmasta Sunken Coastilta. Tämän jälkeen myös mechejä voi parantaa.

Kolmannella mantereella pääsee mielenkiintoiseen taisteluun, mikäli selvittää Fellbourne Bogsin riittävän nopeasti. Tällöin avautuu sumusta Giant's Throw island, jossa saa taisteluun ainoastaan kuusi maayksikköä ja kuusi ilmayksikköä. Mukaan kan-

nattaa valita force marchilla varustettua jalkaväkeä, pari yksikköä ratsuväkeä ja kaikki bombardierit ja sky hunterit. Vihollisella on huomattava määrällinen ylivoima, mutta vallattavia ruutuja on ainoastaan yksi. Sen valtaaminen on kohtalaisen helppoa, kun bombardierit ja sky hunterit toimivat tienavaajina, eivätkä maa-joukot jää kiinni taistelemaan. Tavoteruudusta löytyy Saegar, joka antaa omille joukoille +1 etsintään ja liikumisbonuksen metsäruuduilla koko loppupelin ajaksi.

Taistellen katkeraan loppuun asti

Neljäs manner on melko aukea jääsaari. Täällä ratsuväki pääsee jälleen oikeuksiinsa, joskin sitä on myös vihollisella paljon. Ensimmäisestä taistelusta voi löytää Sir Kaladorin, mikäli vapauttaa kaupungin riittävän nopeasti. Jatkossa hänen elävien kuolleiden käännytystaidostaan on hyötyä. Lisäksi neljänneltä mantereelta löytyy ainakin Xyphon (Ice Cauldronin taistelusta).

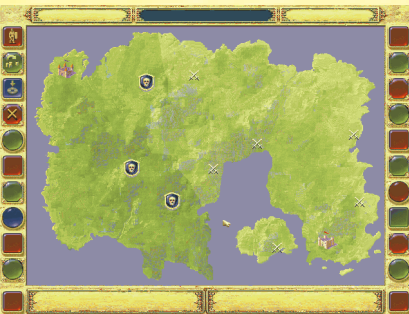
Viides ja kuudes manner ovat kai-

Neljäs mantere alussa. Kaikilla joukoilla on melkoisen paljon kokemusta. Näitä yksiköitä ei pidä päästää kuolemaan: sitä varten on vapaaehtoisjoukot. Yksiköt ovat päivittyneet jo varsin hyviksi.





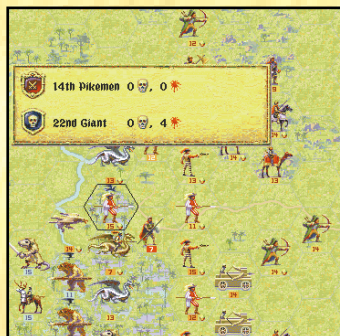
Skirmisherit ja jousimiehet ampuvat etäisyyden päästä. Niitä tulee olla riittävästi.



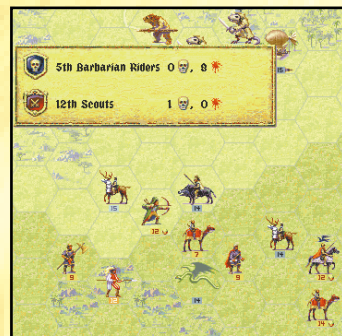
Tässä näkyy aiemmin pimenossa ollut Giant's Throw Island. Siellä käyminen kannattaa.



Neljäs manner on aukea jääsaari.



Hyvässä hyökkäyksessä omat tappiot ovat minimaaliset tai olemattomat. Tässä tapauksessa raskas jalkaväki lopettaa vihollisen vaurioita kärsineen yksikön.



Myös skirmisherit kestävät kuritusta. Vihollisen hyökkäys päättyy musertavaan tappioon omien joukkojen skirmish-hyökkäyksen ja nopeuden ansiosta.

kista laajimmat ja vaikeimmat. Näissä taistellaan itsensä Shadowlordin joukkoja vastaan ja kaikkien sankareiden tuoma moraalietu ja taistelutaidot ovat tarpeen. Nopea ja päättäväinen eteneminen kannattaa jälleen. Kun tietokoneen saa puolustuskanalle välittömästi, on taistelun voittaminen huomattavasti helpompaa.

Erittäin tehokasta on antaa bombardierille storm staff, jolloin yksikkö voi puolustaa itseään lentäviä vihollisia vastaan. Lisäksi healing staffin an-

taminen lentävälle yksikölle tekee siitä laajakantamaisen ensiapuklinikan.

Fantasy Generalin voi pelata luke-mattomalla eri tavalla. Tämä teksti perustuu omaan pelitekniikkaani, joten joku voi olla taktiikasta täysin toista mieltä. Yksi Fantasy Generalin valteista onkin sen monipuolisuus. Ei ole vain yhtä oikeaa tekniikkaa, vaan jokainen voi muuntaa taktiikkaansa omalle pelitekniikalleen sopivaksi.

Toni Virta

sa tasoisissa polttamaan sotilasrakennukset. Vihollisen hyökätessä polta talo juuri, kun sotilaasi on astumassa ulos. Vihollinen jähmettyy lipun kohdalle, mutta liikenne ei pääse vihollisen ohi, joten ole tarkkana, ettei tuki tärkeää pääväylää.

Aika Mato

The Riddle of Master Lu

Paronilässä (Pelit 10/96) Laita pumpun kädensija pumppuun, letkunpala suukappaleiden välille, hanan kädensija ilman säätimeen, pitkä raudan pala (lever key) pöydälle ja alkuaineluettelo lasisuppiloon. Sulje ilmahana ja käytä pumppua. Avaa ilman säädin, ota jalokivi ja korkki jalokivestä. Leikkaa suppiloon kannatin poikki ja poimi lasisuppilo.

Ota pumpun osat, kädensija ja varsi. Laita varsi raudan palaan ja tämä yhdistelmä seinän kannattimeen. Yhdistä korkki, tulppa ja pumpun kädensija lasisuppiloon. Aseta nämä seinälle edellisiin osiin kiinni. Yhdistä puutarhaletku ja hanan mutka toisiinsa ja liitä ne lasisuppiloon. Lisää kokonaisuuteen vielä letkun pala, ja yhdistä se

vesisysteemiin. Laita hanan kädensija alkuperäiselle paikalleen ja avaa hana. Ota ja lue paronin kirjeet. Laita jalokivi mikroskoopin alle, niin saat koodit Tj ja Xe. Katso jaksollisen järjestelmän luettelosta oikeat luvut. Takaperin TiXe on EXIT eli 4522. Käytä koodia ja pääset ulos.

Jouni Jurmu

Tomb Raider

Olen jumissa Palace Midaksessa. Olen saanut yhden ovista auki huoneessa, jossa on viisi vipua ylhäällä ja yksi alhaalla. Sen takaa löytyy lyijyharkko, jonka vein Midaksen käden päälle ja se muuttui kullaksi. Sen jälkeen en ole päässyt mihinkään uuteen paikkaan, vaikka olen mielestäni kokeillut vipuja kaikissa mahdollisissa asennoissa.

Joku

Katsopa tarkemmin ovien päällä olevia koristeita. –jt

Olen jumissa paikassa, jossa haetaan seinille tulevia rattaita. Mistä ne oikein löytyvät?

Raimo Peltomäki

Sam & Max

Olen päässyt lumimiesten juhla-paikkaan, mutta ovea vartioiva lumimies ei päästä minua sisälle. Mitä pitäisi tehdä?

Tuoppi

Sinun pitää kyhätä itsellesi sopiva lumimiespuku, jolla voit päästä tyyppi-

ohi. Hän kuitenkin huomaa petoksesi, joten anna hänelle raspi lahjukseksi. –ts

NHL 97

Miten pelissä pääsee rankkarikilpailuun?

Vesipää

Pelissä ei ole rankkarikilpailua, vaan jos peli päättyy tasatulokseen, pelataan jatkoajoja. –kl

Screamer 2

Kirjoita alkuruudussa (huoneessa):

TACAR

TBCAR

TCCAR

TDCAR

Pääsy kaikkiin Championchips-sarjoihin: CHMPA

Bonus-rata: MRTRK

Hannu Reponen

Witchaven 2

Paina backspacea ja kirjoita koodi enterin kanssa:

Weapons = Kaikki aseet

Keys = Kaikki avaimet

Spells = Kaikki loitsut

Potions = Kaikki taikajuomat

Health = Kestopisteet täysille ja kaikki pullot

Nuke = Tuhoaa kaikki viholliset

Marketing = Kuolemattomuus

Invis = Näkymättömyys.

Toni Petäjämäan

Rayman

Raywoman -74 (Pelit 10/96) Kun saavut hirviön luo, huomaaat hirviön yläpuolella suorastaan kutsuvan pilvijonon. Hyppi pilviä pitkin hirviön yli ja jatka matkaa alhaalla olevaa pilvettä pitkin oikealle. Mene ylös, missä on muistaakseni toinen hirviö. Purjehdi pilvillä sen polvien läpi, kun se näyttää katkeavan jaloistaan.

Minna -84

Strife

Kirjoittamalla SPIRIT milloin vain pääsee kulkemaan seinien läpi. Kirjoittamalla STUFF saa kuolemattomuuden, aseet, panokset ja avaimet.

Strife Commander

Terminator: SkyNet

Paina Alt ja ' (lainausmerkki) pohjaan ja kirjoita joku seuraavista koodista:

COUNTERS = Koordinaatit

HELLO = Näyttää hello-viestin

SUPERUZI = Saat SuperUzin

VERSION = Näyttää versionumeron

WHOAMI = Näyttää nimesi.

Huijari

Terminator: Future Shock

Ammu ensinmäisessä taulussa kuuta, niin saat nähdä jotain hauskaa.

Maverick

Time Gate

Miten pääsen sisään tuloaulassa olevien laserien ohitse?

Toivoton

Murtaudu ruuvimeisselillä pääovesta oikealla olevaan huoneeseen ja poimi sen nurkista kaksi sammutinta. Avaa sulakekaappi avaimella ja ruiskuta kaappiin vaahtosammuttimen sisältö. –ts

The Manager

Mene options-valikkoon ja paina proceed-nuolen kohdalla A-kirjainta näppäimistöltä. Pelaajien taso kohooa 99:ään ja rahaa tulee 24 miljoonaa.

Sheffield W

Indy 4

Mitä pitää tehdä Atlantiksen pienoismallissa?

Sekopäät Koskenmäen ATK-kerhosta Käytä mukana olevia maailmankiäviä pienoismallissa olevaan tappiin. –ts

Necrodome

TKNIGHT: Kuolemattomuus

TEXCALIBER: Kaikki aseet

TSMALLROCKS: Loppumattomat ammuks

TUNLADEN SWALLOW: Loppumaton bensa

TANTIOCH: Tappaa kaikki viholliset

TCAMELOT: Lopettaa kentän

TCOCONUTS: Liikkumismoodit

TDEBUG: Debug-moodi

TGIMMESOMESUGARBABY: Kaikki tavart ja ammuks

TIGOTBETTER: Energia maksimiin

TRABBIT: Täydet suojat

TRUNAWAY: Ampuu kaikilla aseilla

TSHRUBBERY: Saat kaikki tavart

TVERSION: Versio

TWALLOW: Bensa täysille

Huijari

Hero's Quest

Toni S. (Pelit 9/96) Kun gargoyle kysyy nimeäsi, vastaa totuudenmukaisesti.

Muiden kysymysten vastaukset ovat:

your quest = hero tai glory, favourite

color = purple, who do you seek =

erasmus tai fenrus, baron's name =

stefan, protects town = erana ja

thief's password = I don't know.

Stargazer

King's Quest 6

I am Stuck (Pelit 9/96) Pelissä ei ole teekannua. Sen korvikkeeksi löytyy metsästäjän lamppu, joka roikkuu puun oksasta kiehuvan lammikon luona.

Stargazer

Realms of he Haunting

Olen juuttunut alussa taloon, jossa en saa mitään ovia auki. Mitä minun pitää tehdä?

Tumpelo

Mene yläkertaan paikkaan, jossa on taulu kahden kynttelikön välissä. Kuvasa on arku palavien kynttelikköjen välissä, joten syytä tulitikuilla taulun vieressä olevat kynttilät. Kuva siirtyy sivuun ja saat avaimen, jolla voit avata takanasi olevan oven. Varo kuitenkin taulun takaa lentävää tulipalloa. –ts

Miten talon alla olevasta katakombikäytävästä oikein pääsee eteenpäin? Aina yrittäessäni kulkea siitä Adam kuulee ääniä ja hän kuulee mennessään liian pitkälle.

Kädetön

Käytävä estää kaikkien kutsumattomien vieraiden pääsyn takana odottavaan temppeleihin, joten sinun pitää hankkiutua haluttujen hahmojen listalle. Etsiydy toisaalta sokkelosta löytävään kirkkoon, jossa istu alttarilla olevalle tuolille. Adam kokee kauhun hetkiä, mutta hänen käsiinsä ilmestyvät palomerkit takaavat hänelle kulun käytävää pitkin. –ts

Monster Truck Madness

Highlands rally -radalla on salainen futiskenttä. Sinne pääsee ajamalla radan läpi niin pitkälle, että maali näkyy. Ennen maalia pitäisi olla tie (muistaakseni vasemmalle). Käänny sille ja aja eteenpäin, vaikka tie loppuinkin.

Voit myös pelata rankkukisoja. Yk-

si hyvä muoto on myös paini. Kaikki pelaajat menevät kentän kulmiin ja voittaja on se, joka saa muut pudottettua kentää ympäröiviltä kukkuloilta. Peliin saa lisää jännitystä kun kirjoittaa TRES ja muuttuu Tyrannosaurukseksi.

Jede

Z

Saat ylimääräisen tehtävän kirjoittamalla viimeisessä tehtävässä isolla NO WAY MAN.

Toni Petäjämäan

Dragonsphere

Mistä saa kolmannen voimakiven? Minulla on jo Sanwen ja aavikkohamaanin kivet. Miten keijumaan Guardianin ohi pääsee?

Stargazer

Jos tarkoitat Guardianilla keijumaan portilla olevaa pientä ja ärsyttävää keijua, pääset hänen ohitseen vain olemalla kohtelias kaikkeasta huolimatta. Jos tarkoitat seuraavassa ruudussa olevia will-o-wispejä, tee seuraavasti:



Etsi joukosta Ralph-niminen wispi ja puhu sille sen ollessa punainen. Älä välitä siitä, mitä Ralph sanoo, vaan jatka matkaasi vasemmalle välittömästi. Homma vaatii hyvää ajoitusta ja nopeutta. –ts

Time Commando

Koodit Easy-tasolle:
Roman: YPTERFGZ
Japanese: NKTOLVIF
Middle Age: VMXYICCB
Conquistadors: FSQUGGCC

Wild West: ZREHQFIR
Modern Wars: FBTAWPFC
Future: X

Petros

Miten pääsen eteenpäin Japanin viimeisestä ruudusta? Olen jo tappanut lohikäärmeen, mutta taso ei suostu loppumaan.

Pikaisesti

Tutki lohikäärmeen vieressä olleita ruukkuja. Yhtä niistä kiertämällä seinästä aukeaa salaovi. –kl

teXspex

Kaj Laaksonen

Punamyrsky kompuroi

Sain joululahjaksi kohutun Red Alertin. Miksi peli ei suostu toimimaan kunnolla Windows 95:ssä? Demoissa kuva nykii ja ääni jämähtää joskus paikoilleen. Dosissa peli toimii moitteetta, mutta mieluummin pelaisin Win95-versiota selveämmällä grafiikalla.

Koneeni on Pentium 75, 8 Mt RAM, SVGA, Sound Blaster Pro. Tarvitseko lisää keskusmuistia?

Ahdistunut

Red Alertin Win95-version minimivaatimukset ovat Pentium 75, 8 Mt RAM, CD-ROM 300 kt/s ja DirectDraw-yhteensopiva näytönohjain. Minimivaatimukset tarkoittavat, että peli toimii tällä kokoonpanolla, muttei välttämättä kovin hyvin. Yleensä minimikokoonpanon lisäksi on mainittu suositeltava kokoonpano, joka tarkoittaa, että ne vaatimukset täyttyvällä koneella peli toimii pelattavasti.

Sinun tapauksessasi pullonkaulana on keskusmuistin vähyys. Onneksi muisti on tällä hetkellä halpaa, joten kannattaisi lisätä vähintään toiset kahdeksan megaa. Samalla kaikki muikin Windows 95:ssä nopeutuu merkittävästi. Jos haluat vähänkään satsata tulevaisuuden varalle, lisää muistia samalla reilummin, eli 32 megatavuun.

Lara temppuilee

Tuleeko Tomb Raideriin korjaustiedostoja? Lattia nimittäin häviää välillä alta. Onko tuohon tulossa korjausta ja jos on niin milloin?

Onko Tomb Raideriin tulossa lisätasojia?

TR-fani

Pelin tekijätiimi Core tietää ongelmat Tomb Raiderin grafiikkasysteemissä ja korjasikin joitain mokia 3D-kortteja tukeviin versioihin. Ikävä kyllä Core ei ole ilmoittanut tekevänsä päivitystä tavalliselle PC-versiolle, vaan keskittyy parantamaan grafiikkasysteemiä myöhemmin tänä vuonna ilmestyvässä Tomb Raider 2:ssa.

Myöskään lisäkentistä Core tai julkaisija Eidos eivät ole maininneet mitään.

Palkkasoturin probleemmat

Mechwarrior II: Mercenariesin arvostelussa kerroitte pelin olevan buginen. Activision on julkaissut versio 1.05-päivityksen. Miten saisni Mercsini bugittomaksi?

Mercs

Mercenariesin 1.05-päivitys tosiaan korjaa suurimman osan bugeista, eli se kannattaa ehdottomasti imuroida ja asentaa. Päivityksen löydät Pelit-BBS:stä nimellä MERC105P.EXE. Imuroi se ja kopioi siihen hakemis-

toon, johon olet Mercenariesin asentanut ja toimi seuraavasti:

DOS-versio: Mene hakemistoon johon olet asentanut Mercsin ja kopioinut päivityksen. Käynnistä päivitys kirjoittamalla MERC105P. Kun päivitys on purkanut itsensä, kirjoita vielä PROJPAT, jolloin päivitys asentaa itse itsensä.

Windows 95-versio: Avaa kansio, johon Mercenaries on asennettu. Tuplaklikkaa tiedostoa MERC105P.EXE. Kun päivitys on purkanut itsensä, tuplaklikkaa tiedostoa PROJPAT.EXE.

Jos päivityksen jälkeen tulee ongelmia, joudut poistamaan Mercenariesin, asentamaan sen uudelleen ja asennat päivityksen vasta sitten. Yleensä tämä ei ole kuitenkaan tarpeen.

Duke siivillä

Mistä Internet-osoitteesta saisi ilmaiseksi MS Flight Simulator -pelin lentokoneita?

Voiko kolme pelaajaa pelata Duke Nukem 3D:tä modeemilla? Meillä on kaksi konetta, joilla on sama modeeminumero. Voinko laittaa molemmat koneet wait for call -tilaan ja sitten yksi kaveri soittaa?

Lentävä Holl...Duke

Paras löytämäni Flight Simulatoriin keskittynyt WWW-sivu löytyy osoitteesta <http://www.flightsim.com/>. Kaiken muun simulaattorilentelyyn liittyvän lisäksi sieltä löytyy yli 1500 lentokonetta Flight Simulatoriin. Toivottavasti pääset niillä alkuun.

Ikävä kyllä Duken modeempelissä voi olla vain kaksi pelaajaa. Ainoa tapa saada modeemilla useampi pelaaja on pelata Kalin avulla Internetin kautta, mutta silloinkin toimivuus voi olla aika hataraa.

Puutteellisia paketteja

Imuroin Pelit-purkista Road Rashin demon. Se ei suostunut käynnistymään, koska siitä puuttui DDRAW.DLL-niminen tiedosto. Aikani etsittyäni löysin kyseisen tiedoston kaveriltani. Menin kotiin koittelemaan, mutta nyt pelistä puuttui tiedosto nimeltä DSOUND.DLL. Mistä tämä puute johtuu? Onko vika kenties koneen ohjelmistoissa? Minulla on Windows 95.

Kevin Moore

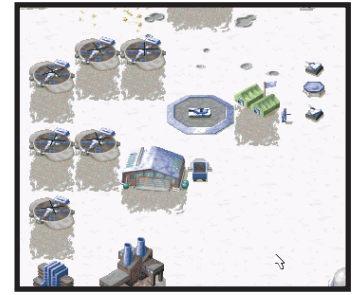
Tarvitset Windows 95:n DirectX-ajurit. Pelidemet toimitetaan yleensä kahtena versiona. Toisessa on DirectX-ajurit mukana ja toisessa ei. Pelit-BBS:n pelidemet ovat järjestään versioita ilman DirectX:ää, jonka pidämme erillisenä imuroitavana pakettina. Ei ole mitään järkeä paisuttaa jokaista demoa tiedostoilla, jotka tarvitset koneellesi joka tapauksessa.

Uusin versio on DirectX3, joka löytyy Pelit-BBS:stä pilkkottuna useampaan osaan tiedostoina DX3FULL.ARJ-DX3FULL.A02. Imuroi nämä, pura ne väliaikaiseen hakemistoon ja asenna komennolla DXSETUP. Kun olet asentanut DirectX:n, voit asentaa sitä käyttäviä pelejä ja demoja. Joissain harvinaisemmissa tapauksissa koneessa voi olla sellainen näytönohjain tai muu laite, jota DirectX ei tue. Siinä tapauksessa on parasta kääntyä laitteen myyjän puoleen ja pyytää uusimmat DirectX-ajurit kyseiselle laitteelle. DirectX ei ilmeisesti ole kovin monelle vielä tuttu, joten teemme lähitulevaisuudessa pelaajan tietopakettin DirectX:stä.



Perustempu

Teslakäämät suojaavat sisäntuloja.



Koptereita kannattaa rakentaa monta.

Tuleeko Red Alertissa aina turpiin? Nyt paljastamme huipunerokkaita, salaisia strategioita, joilla voit jokaisen ja sinusta tulee Internetin Red Alert -pelaaja numero 1! Kateelliset tietysti väittävät, että perustempujahan nuo ovat.

Osa strategioista toimii tietysti vain moninpelissä, mutta suurinta osaa voi hyödyntää yksinpelissäkin.

Virtaa ja siiloja

Voimalaitoksia pitää olla sen verran ylimääräisiä, ettei parin-kolmen meteytys pimennä it-tykkejä ja Teslakelejoja. Nimittäin kun valot pimenevät, voit olla varma, että tukikohta ja sen ilmatila ovat täynnä kutsumattomia vieraita.

Koska Construction Yard on todennäköisin ykkösmääli, pitää rakentaa yksi liikkuva varalle. Voi sen tietysti pystyttääkin, sillä kaksi Construction Yardia rakentaa nopeammin kuin yksi. Construction Yardin ympärille rakennettu aita pitää Tanya-vetoiset iskut kurissa.

Malminkerääjät PITÄÄ suojata varsinkin ilma-iskuja ja tankkipartioita vastaan. Liikkuvaan ilmatorjuntaan sopivat mammutit ja APC täynnä sinkomiehiä, jotka poksahdavat ulos kun vihulainen lähestyy.

Siilohyppeilyllä voi vaikka venyttää ilmapuolustusta tai lähipuolustusta.

Rakenna siilo, sen viereen siilo kohti maalia, myy ensimmäinen, rakenna uusi (kohti maalia), myy toinen ja niin edespäin.

Lauma saalistaa parhaiten: tankkeja, sukellusveneitä, lentovehkeitä ja miehiä kannattaa niputtaa vähintään viiden laumoiksi.

Yksi engineer palauttaa pahastikin vaurioituneen rakennuksen tiptop-kuntoon. Pidä niitä aina varalla.

Hyökkäys ja häirintä on paras puolustus. Passiivinen pelaaja kuolee. Ryhmittäminen on kaiken A ja O.

Kun pidät Q:ta pohjassa antaessasi liikkumiskomentoja, saat luotua w-ypointeja. Muodostelmakomennolla F et välttämättä saa pidettyä muodostelmaa, mutta ainakin rykelmä liikkuu jokseenkin samaa vauhtia.

Stalinin joukoissa

Punapelaajan pitää saada vähintään yksi lentokenttä nopeasti pystyyn, jotta pommit, laskuvarjojääkärit ja vakoilukone ovat mahdollisimman pian operatiivisia. Laskuvarjojääkärit sopivat paitsi häiriköintiin myös itsemurhatehtäviin, eli pysymään hengissä niin kauan, että Mig-laumalle saadaan määrättyä Gap-generaattorin suojaama maali.

Stalinin parhaat asetukset ovat Migit ja raskaat tankit. Tehokkaan Mig-laivueen vähimmäiskoko on kuusi konetta, mikä määrä riittää tuhoamaan ra-

kennuksen kuin rakennuksen. Teslakenela kannattaa ympäröidä betonimuurilla ja suojata SAM-siteilla. Betonimuuuri antaa lisäsuojaa tankkeja vastaan.

Liittoutuneiden ei saa antaa rakentaa risteilijöitä. Telakat ja risteilijät ON tuhattava. Muista, että pienimpäänkin tukikohtaan lähellä olevaan lätkkään saattaa tupsahtaa kronospheroitu risteilijä. GUARD-moodissa sukellusvene ampuu maksimikantamalta, eikä yritä tehdä mitään tyhmiä.

Eikö Chronospheren kaappaus Venäjän viimoisissa tehtävissä onnistu? Kun pioneeri vilahtaa sisään, "Mission Failed" vilahtaa ruudulle? Älä kaappaa Chronosphereä, kaappaa Tech Center ja tuhoa kaikki muut liittoutuneiden rakennukset.

Liittoutuneet liidossa

Liittoutuneen puolustusyksikkö on kolme tykkitornia ripirinnan plus kk-bunkkeri. Pari kevyttankkia V-2-vehkeiden torjuntaan on syytä olla lähistöllä, ja hökötyksen pitää olla suojattu myös it-tykein. Betonimuurilla voi yrittää viedä pahinta terää punaisilta tankkiarmeijoilta.

Liittoutuneiden parhaita aseita on miinoittaja. Mikään ei piristä vihollista enempää kuin malmikenttä

täynnä miinoja. Kun miinoitat tankkien varalta, miinoita vain kohdat, joita tankit oikeasti käyttävät.

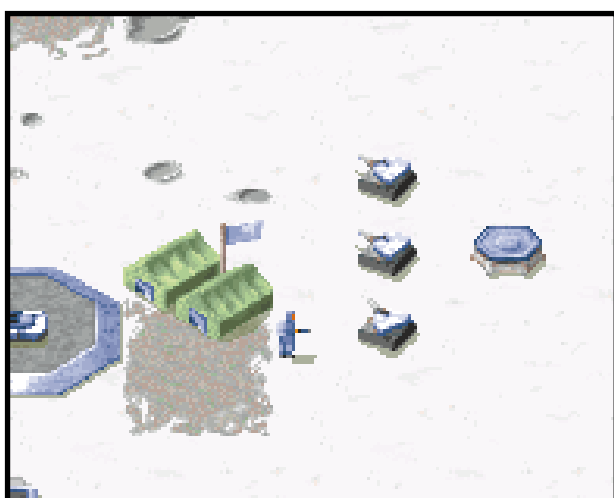
Hyödynnä Gap-generaattoris. Liikkuva Gap-generaattori sopii mainiosti vaikka malminkerääjän saattajaksi Mig-iskuja hillitsemään. Oma tukikohta on tietysti täynnä Gap-generaattoreita (ja kk-bunkkereita).

Kuusi Longbowta pilkkoo minkä tahansa rakennuksen ja poistaa SAMin ilman tappioita.

Chronospherellä kannattaa siirtää vain kolmea yksikkötyyppiä: risteilijä vastustajan basen viereen, miinoittaja vastustajan malmikentille ja MCV joko rakentamaan sivutukikohta jononkin muualle kartalle tai sitten näin: rakenna parakki millä vaille valmiiksi ja holdaa. Rakenna Tanya melkein valmiiksi ja holdaa. Siirrä MCV vihollistukikohtaan, rakenna parakki loppuun, napsauta se Primaryksi ja rakenna Tanya loppuun. Pistä hösseleiksi.

Liittoutuneiden (ja venäläisten) niissä tehtävissä, jossa pioneerejä kuljetetaan käytävillä, hyvä yksikkö on viisi kiväärimestä ja lääkintämies. GUARD-tilaa hyödyntämällä omat ampuvat jo siinä vaiheessa kun vihulainen vasta alkaa asettua tuliasemiin. Kun ydinohjusten pysäytystehtävässä pääsee etelän tankkihangaariin, apuun tulee Tanya.

Niko Nirvi



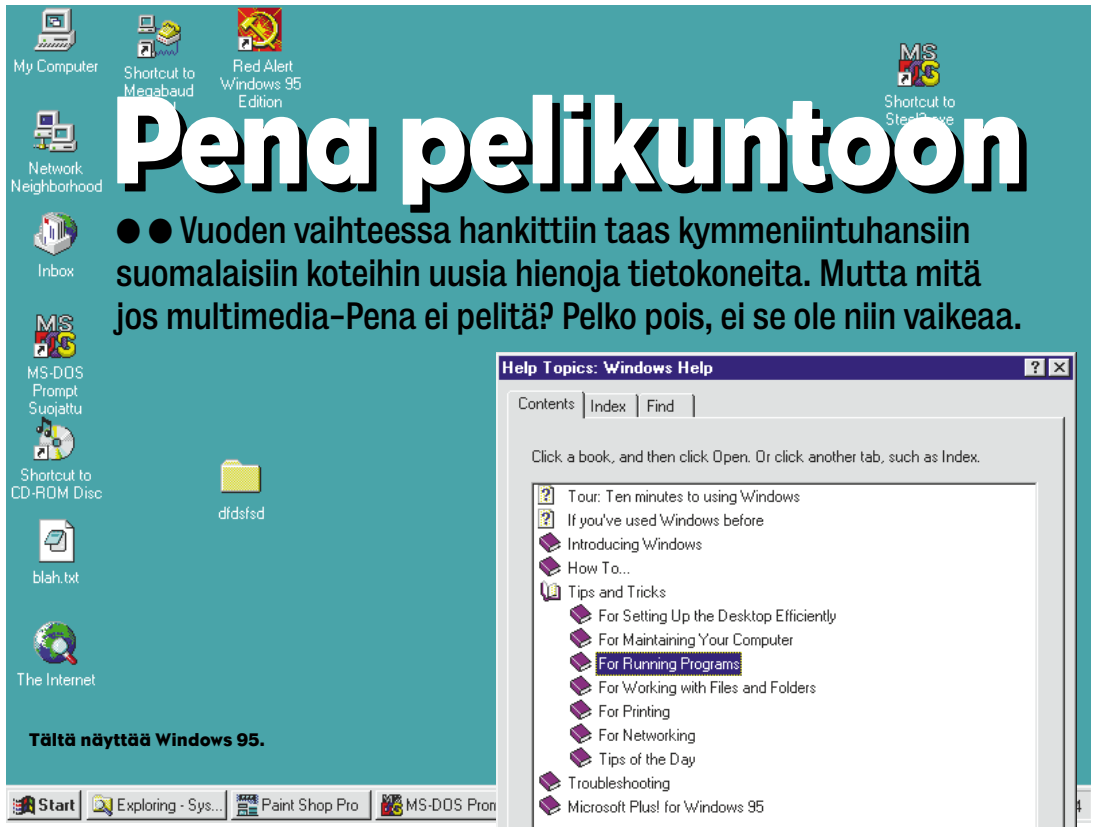
Peruspuolustus patteri.



Miinat kylvetään käytetyille reiteille. Tässä omille vehkeille on jätetty väylä.

Pelit-BBS
(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

Pelit-BBS
Nyt avoinna kaikille!
SOITA
0600-0-1010
2,20 mk/min + ppm



Pena pelikuntoon

●● Vuoden vaihteessa hankittiin taas kymmeniintuhansiin suomalaisiin koteihin uusia hienoja tietokoneita. Mutta mitä jos multimedia-Pena ei pelitä? Pelko pois, ei se ole niin vaikeaa.

Uusi multimedia-Pena on lähes varmasti varustettu Microsoftin Windows 95 -käyttöjärjestelmällä. Ysiviitonen on se kaunis pilvireunainen ikkunoitu systeemi, joka tulee näkyviin koneen buutauksen jälkeen.

Windows 95 on aloittelijalle melko hyvä ja hellä. Periaatteessa Windows 95 -pelit asentuvat itseksen ja Windows huolehtii Dos-pelienkin muistivaatimuksista automaattisesti. Mutta pelkkää auvoista hiiren naxuttelua se ei ole: erityisesti DirectX- ja Dos-pelit aiheuttavat usein ongelmia.

DirectX

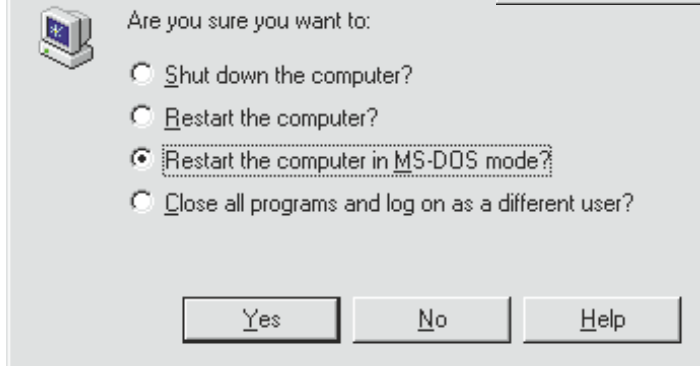
Mikä on mystinen DirectX, jonka kuulee usein mainittavan? Se on niin kutsuttu rajapinta, joka on käyttöjärjestelmän ja ohelaitteiden välissä. Dos-peli sanoo suoraan näyttöohjaimelle: "Piirrä pikseli", mutta se joutuu sanomaan sen jokaiselle erimerkkiselle näyttöohjaimelle erikseen eri tavalla. Win95-peli sanoo vain yhdellä tavalla rajapinnalle: "Piirrä pikseli" ja tämä kertoo sen näyttöohjaimelle sen ymmärtämällä tavalla. Kun ilmestyy uusi näyttökortti, sekin toimii, vaikkei peliä tehdessä siitä oltu kuultukaan, (kunhan valmistaja tekee sille ajurit).

Microsoft on kehittänyt erityisesti pelikäyttöä varten kasan rajapintoja, jotka tunnetaan yleisnimellä DirectX. DirectX-joukkoon kuuluvat muun muassa äänenkäsittelyn (DirectSound), 3D-kiihdytyksen (Direct3D), verkkopeluun (DirectPlay) ja normaalin näyttöohjaimen (DirectDraw) rajapinnat. DirectX-rajapintojen avulla Windows 95 -peleistä ollaan saatu melkein yhtä nopeita kuin suoraan rautaa ohjelmoimalla.

Tekniikkana DirectX on kuitenkin varsin uusi ja uusissa tekniikoissa on bugeja. Suurin ongelma DirectX:n kanssa ovat vanhat ja yhteensopimatomat laiteajurit. Eksoottisemmat näyttö- ja äänikortit eivät välttämättä kovin DirectX-yhteensopivia ole, ja yleisempienkin korttien vanhat ajurit aiheuttavat ongelmia. Uusimmat ajurit saa hankittua helpoimmin Internetistä ja valmistajien kotisivuilta.

Joillain vähemmän yleisillä lisälaitteilla voi käydä niinkin, että uudempi versio DirectX:stä ei toimi tai ei sisällä tarvittavia ajureita, vaikka edellisessä ne olivatkin. Esimerkiksi Sound Blaster -yhteensopiva äänikortti saattoi toimia DirectX 2:n alla, mutta vaiken 3:ssa. Tällöin kannattaa asen-

Shut Down Windows



Tästä päästään Dos seikkaan.

taa ensin 2, sen päälle 3 ja toivoa parasta. Tai asentaa 2 ja toivoa, että versiota 3 käyttävä peli toimii siltäkin.

Toinen yleinen ongelma on se, että peli saattaa asentaa DirectX-ajurit automaattisesti, lupaa kysymättä, ja tällöin DirectX:n vanhempi versio saattaa korvata uudemman tiedoston. Ongelmasta selviää asentamalla uudestaan tuoreimman DirectX:n. Kirjoitushetkellä muun muassa Diablo ja Red Alert sisälisivät uusimman kolmosversion (kesään mennessä odotettavissa on viitosversio).

DirectX:n versionumeron saa selville \Windows\System-hakemiston D-alkuisista .DLL-tiedostoista. Klikkaa hiiren kakkosnapilla tiedostoa DDRAW16.DLL ja valitse alavetovälikosta ominaisuudet (properties). Microsoftin versionumeroista tosin ei voi päätellä muuta kuin onko toinen

vastaava tiedosto uudempi vaiko vanhempi.

Windows 95 ja Dos-pelit

Dos-peli käynnistetään Windows 95:stä yksinkertaisimmillaan tuplaklikkaamalla pelin käynnistyskuvakkeita hiiren kakkosnapilla itse pelin kaipaamista palveluista ja tarjoaa rajapinnan tiettyihin järjestelmän palveluihin.

Jos peli ei lähde kiltisti käyntiin, tarvitaan avuksi Dos seikkaa, joka on yksi Windows 95:n ydinosa. Dos 7:n päätehtävänä on toimia Dos-sovelusten ajoalustana, joten se on niin lähellä vanhaa Dosia kuin käyttöjärjestelmän osa vain voi olla. Valitettavasti sillä on riesanaan samat ongelmat kuin vanhalla Dosilla, esimerkik-

Windowsissa on varsin hyvä sisäänrakennettu ohje.

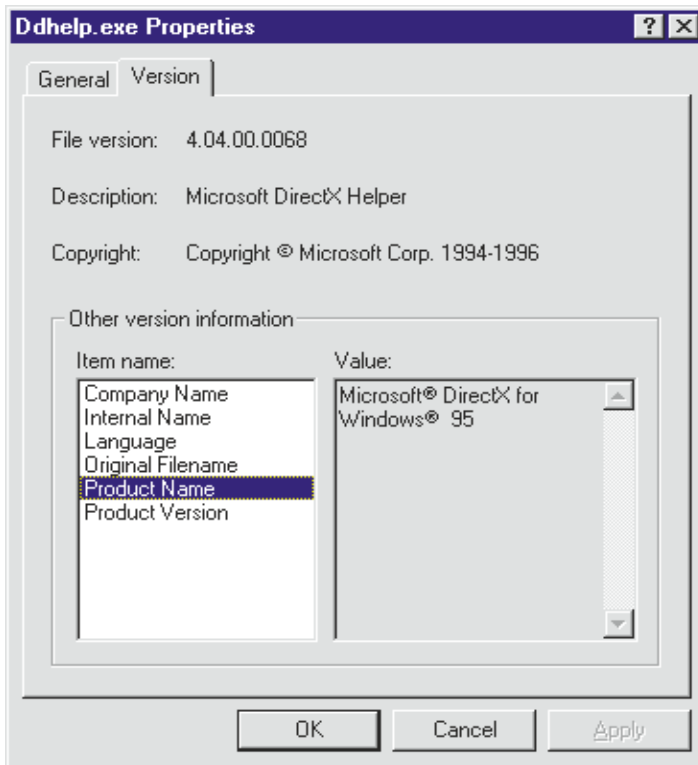
si rajallinen perusmuisti.

Perusmuisti on historiallinen jääne Dosin ajoilta. Tuolloin käyttöjärjestelmä näki tietokoneen fyysisen muistin pääpiirteissään kolmessa osassa. Perusmuistiin kuului ensimmäisen megatavun 640 kilotavua, ylämuistiin se runsas 350 kilotavua 640 kilotavun ja ensimmäisen megatavun väliltä ja jatkettuun muistiin sitten kaikki loput. Eli siis ei auta vaikka koneessa olisi 64 megatavua muistia, jos ensimmäinen 640 kiloa on liian täynnä. Tämä aiheuttaa suurta hämmennystä aikaansaavat "Ei tarpeeksi muistia" -virheilmoitukset.

Suurin osa pelien ongelmista johtuu siitä, että perusmuistia on liian vähän. Erityisesti vanhat pelit (esimerkiksi Falcon 3) tahtovat yli 600 kilotavua vapaata perusmuistia. Pääsääntöisesti uudemmat Dos-pelit pyörivät sellaisella 550 kilolla vapaata keskusmuistia.

Vapaan perusmuistin, ylämuistin ja jatkettua muistin tyyppin saa selville Dosin komennolla MEM. Lukuarvo kohdassa "Largest executable program size" kertoo nimenomaan vapaan perusmuistin määrän.

Perusmuistia voidaan vapauttaa helpoiten hylkäämällä Windowsin graafinen käyttöliittymä ja käynnistämällä kone Dos seikkaan. Tämä tapahtuu Start-nappulan shutdown



Kakkosnappia System-hakemistossa käyttämällä saa tämän apuruudun esille.

(sammuta) -toiminnon ”Restart Computer in MS-DOS mode” (”Käynnistä tietokone MS-DOS-tilaan”) -toiminnolla.

Dosiin käynnistyksen aikana Windows poistaa muistista suurimman osan omista ajureistaan, näihin kuuluu muun muassa hiirijuri. Uusien siviitosten mukana ei tule enää ajokelpoista hiirijuria, joten sen joutuu etsimään jostain purkista tai kaverilta. Dosiin käynnistettäessä 95 ajaa Windows-hakemistossa olevan DOSSTART.BAT-tiedoston, johon siis tekstieditorilla lisätään hiirenlaatus. Esimerkiksi:

LOADHIGH C:\MOUSE\MOUSE
jossa hiirijuri on MOUSE-hakemistossa. Jos äänikortti vaatii Dos-

ajureita, selviää helpoimmalla asennalla kortin Dos-ajurit nyt, Dos-tilassa. Edellyttäen tietysti että äänikortin mukana on toimitettu Dosin ajurit.

Oman koneen perusmuistin viritäminen yli kuuteensataan kilotavuun on sitten ihan kokonaan oma lukunsa.

Winzip ja kaverit

Windows 95:een kannattaa ehdottomasti hankkia pari hyödyllistä apuohjelmaa. Ensimmäinen ja tärkein on Winzip, jonka avulla pystyy käsittelemään zip-muotoon pakattuja tiedostoja. Lähes kaikki ohjelmat, joita Internetissä ja purkeissa PC:lle tarjotaan, on pakattu zip-muotoon.

Winzipiä käytetään yksinkertaisesti siten, että imuroitua zip-pakettia tuplaklikataan Windowsin Explorerissa, painetaan Winzipin ”Extract”

(pura) -nappia ja valitaan kohdehakemisto johon ohjelma puretaan. Tai raahataan se oikea hiirennappi pohjassa haluttuun kansioon ja valitaan ”Extract to...”

Yhdeksässä tapauksessa kymmenestä ohjelmapakettista paljastuu kasa tiedostoja ja ohjelma setup.exe. Sovellus asennetaan käynnistämällä setup.exe ja seuraamalla sen antamia ohjeita.

Microsoftin ilmainen Powertoys-ohjelmapaketti on ehdoton. Tämä parisataakiloinen pikku jättiläinen sisältää muutamia Windowsin käyttöä todella paljon helpottavia ohjelmia, kuten Quickresin ja TweakUI:n. Edellinen mahdollistaa näyttötilan muuton ilman uudelleenkäynnistystä, jälkimmäisellä saa viilattua 95:sta sujuvammin toimivaksi.

Winzip ja muut ohjelmat löytyvät esimerkiksi osoitteesta <http://www.eunet.fi/tucows/>

Kädet pois taskusta

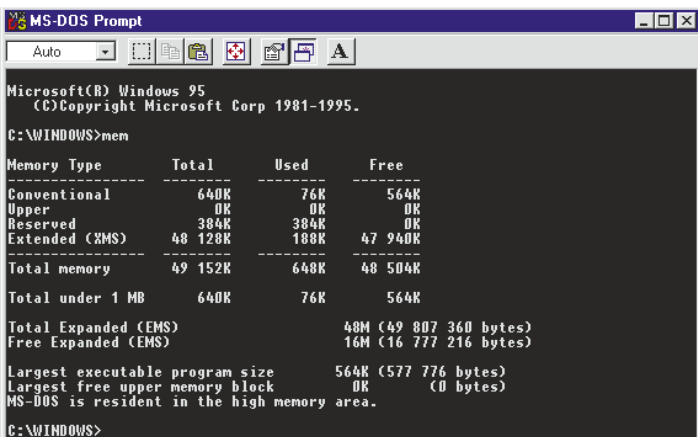
Tietokoneen kanssa pelleillessä on yksi edellytys ennen muita: oma asenne. Ohjekirjoja pitää oppia lukemaan, ymmärtää lukemansa, osata hakea ongelmien ratkaisuja hakuteoksista ja esimerkiksi Windowsin aputiedostoista. Pitää uskaltaa yrittää ja myös oppia virheistään. Oikotietä onneen ei yksinkertaisesti ole, sillä ilman perustietoja et osaa edes kuvailla ongelmaa niin, että luurin toisessa päässä oleva guru ymmärtää mistä puhut. Saatikka että sinä ymmärrät mitään hänen ohjeistaan.

Jos koneen Windows on englanninkielinen ja oma pää suomenkielinen, on juttu hieman monimutkaisempi. Tällöin kannattaa ostaa joku helppotajuinen opaskirja ja kahlata se läpi. Kokemuksesta voin suositella Petteri Järvisen Windows 95 -käsikirjaa.

Omaa tietokonetta ei edelleenkään saa näppäimistön kautta hajalle ja ai-noastaan kokeilemalla oppii. Käsikirjat ja oppaat kannattaa lukea vaikka nukkumattia odotellessa: alitajuntaan saattaa jäädä sellaisiakin muistijalkia kuin ”levyvälimuisti vähentää kiintolevyn ruksutusta” ja vastaavaa, joista myöhemmin on apu arvaamaton. Terveelliseen kokeiluun ei kuitenkaan kuulu Windows- ja/tai Dos-kansion ohjelmien summittainen hiirellä nauttelu.

Jos vastaan tulee guruluokan ongelma saa apua jo kyselläkin. Hyviä paikkoja ovat lähimmät purkit (muun muassa Pelit-BBS) ja Internetin suomenkieliset news-alueet (sfnet.atk.ms-windows). Kun pyydät apua, selvitä ongelman luonne mahdollisimman tarkkaan.

Ossi Mäntylähti



Vapaan perusmuistin, ylämuistin ja jatkuvan muistin tyyppin saa selville Dosin komennolla MEM. Tässä koneessa on vapaana Windowsin alla 564 kilotavua perusmuistia.



WinZip 6.2
WINZIP95.EXE 630 kt
Powertoys
POWERTOY.EXE 210 kt

Red Alert oli ylivoimainen!

●● Niin siinä kävi kuin moni uumoilikin: Command & Conquerin uusin versio Red Alert tuli ja voitti ylivoimaisesti lukijoitten äänestämän Vuoden Peli -tittelin. Seuraavista sijoista käytiinkin sitten kovempaa taistelua.

Tilanne on itse asiassa varsin samanlainen kuin viime vuonna. Vuosi sitten Westwoodin Command & Conquer voitti äänestyksen ja toiseksi tuli EA Sportsin NHL 96 niukasti hävinneenä. Myös toimitus oli C&C:n kannalla, ja antoi lisäksi kunniaininnan NHL 96:lle ja SSI:n Steel Panthersille.

Lukijoitten valinnat

Red Alert erottui joukosta heti alusta lähtien suvereenisti. Eipä tuo mikään ihme ole: myynti hiipoo maailmanlaajuisesti jo kahta miljoonaa kappaletta.

Toisesta sijasta kävivät kovaa kamppailua MicroProsen Grand Prix 2, NHL 97, Apogeen Duke Nukem 3D ja MicroProsen Civilization 2. Lopulta kuitenkin Grand Prix 2 veti pitemmän korren ja suhteellisen selvällä erolla voitti tasapäisiksi jääneet kilpakumppaninsa.

Lukijoitten mielestä Vuoden Parhaat Pelit ovat

1. Command & Conquer: Red Alert (Westwood/Virgin)
 2. Formula 1 Grand Prix 2 (MicroProse)
 3. Duke Nukem 3D (Apogee)
- Neljännän sijan jakavat NHL 97 (EA Sports) ja Civilization 2 (MicroProse).

Toimituksen valinnat

Toimitus valitsi omat Vuoden Pelinsä suljetulla äänestyksellä: jokainen nimesi maksimissaan viisi ehdokasta, ja eniten mainintoja saanut voitti. Vähän yllättäen voittaja oli täysin ylivoimainen.

Armon vuonna 1996 Pelit-lehden toimituksen valinta Vuoden Peliksi on

1. Steel Panthers II: Modern Battles (SSI/Mindscape)
2. Kakkoseksi kipusi Civilization 2, ja kolmostila jaettiin viiden pelin kesken. Paikasta taistelivat Red Alert, Fantasy General (SSI/Mindscape), Tomb Raider (Core/Eidos), Mechwarrior 2: Mercenaries (Activision) ja Jagged Alliance: Deadly Games (Sirtech).

Onnea kaikille pelitaloille!

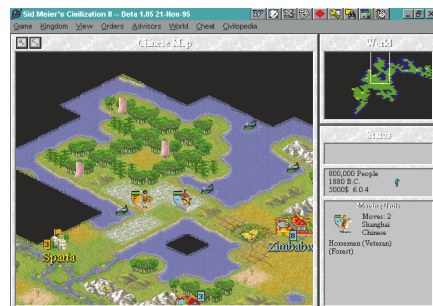
Äänestäneitten kesken arvoimme kolme Red Alertia ja kolme Steel Panthers II:ta. Paketit lähtevät seuraaville:

- Petri Seppälä, Karijoki
- Juha Flinckilä, Peräseinäjoki
- Miska Isotalo, Unaja
- Jouni Pohjoismäki, Nokia
- Ville Kajan, Pälkäne ja
- Janne Lahtinen, Riihimäki.

Onnea voittajille!



Steel Panthers II: Modern Battles (SSI/Mindscape) oli Toimituksen Valinta.



Civilization 2 (MicroProse) tuli toiseksi.



Jagged Alliance: Deadly Games (Sirtech)...



...ja Tomb Raider (Core/Eidos) kirivät seuraaviksi.



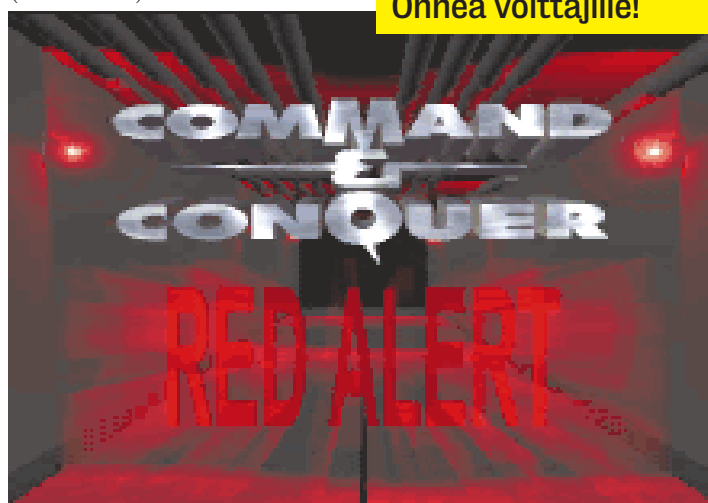
Command & Conquer: Red Alert (Westwood/Virgin) voitti ylivoimaisesti.



Formula 1 Grand Prix 2 (MicroProse) oli selvä kakkonen.



NHL 97 (EA Sports) jäi voittokolmikosta.



kilpailu

TUNNISTA KUVAT

Creative Labsin uuden 3D Blasterin myötä kilpailemme kuvien tunnistuksessa.

Oheiset kuvat ovat Sierran uudesta Cyber Gladiators -pelistä. Näistä kahdessa on käytetty normaalia näytönohjainta ja kahdessa on käytössä ollut 3D Blaster PCI -näytönohjain. 3D-grafiikan tunnistat muun muassa värien määrästä, paremmasta resoluutiosta ja läpinäkyvyydestä.

Mitkä kaksi kuvaa ovat 3D Blaster -grafiikkaa?

Kaikkien oikein vastanneiden kesken arvotaan Creatice Labsin lahjoittama upea 3D Blaster PCI, jokaisen pelimiehen unelmakortti.

Lähetä vastauksesi postikortilla 10.3.1997 mennessä osoitteella

Pelit

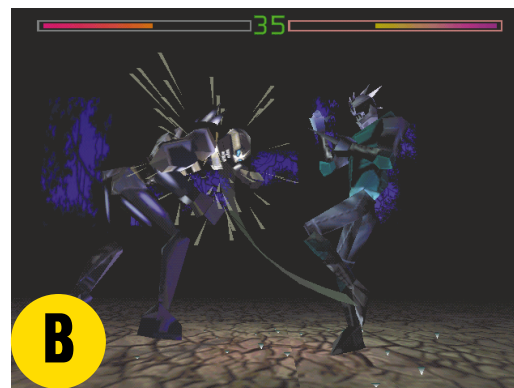
3D Blaster

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

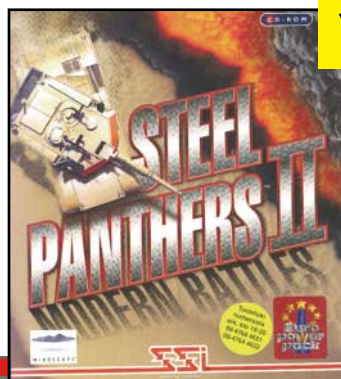
Voittajien nimet kerromme huhtikuun Pelit-lehdessä.

Voita 3D Blaster



VOITA!

VOITA!



Pikakilpailu

Kumpi voittaa uusintamatsin?

Vajaa vuosi sitten kohtasivat Wehrmachtin panssarit komentajanaan von Nirvi Kaizunovskin johtaman Puna-armeijan huimassa Steel Panthers -kisassa. Puna-armeija voitti ja Nirvi murskattiin.

Viime vuoden pyydetyimpiä juttuja on ollut uusintaottelu. Pelit-lehden 5-vuotisjuhlan kunniaksi pojat ottelevat uudestaan, nyt Steel Panthers II:n nykyaikaisella kalustolla. Mutta kumpi voittaa: Kaizu vai Niko?

Lähetä veikkauksesi postikortilla (vain postikortit osallistuvat arvontaan) pikaisesti eli 24. helmikuuta mennessä, sillä sota käydään jo maaliskuun lehdessä.

Oikein veikkanneiden kesken arvomme kolme Nordisk Filmin lahjoittamaa, Vuoden Peliksi valittua Steel Panthers II:sta, jotta voittajat voivat käydä ottelun uusintana!

Lähetä kortti osoitteella

Pelit

Vedonlyönti

PL 2

00040 HELSINKI

Älä unohda nimeäsi ja osoitetasi ja kerro myös, oletko tilaaja vai ostitko irtonumeron.

Voittajien nimet selviävät siis jo maaliskuun lehdessä.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

VOITA!



DO> US Rifle Squad
Ready
ENEMY SEEN: 1
SHOTS: 4:4:4:4
MOVES: 6
RANGE: 24 hexes
Turn 8
Visibility 52
Length 16

Helmiristikko Helmiristikko Helmiristikko

Helmikuun ristikossa on tässä numerossa arvosteltu lentopeli. Jos lähetät oikein täytetyn ristikon 10.3.1997 mennessä osallistut kolmen kyseisen pelin arvontaan. Palkinnot lahjoittaa Empire.

Lähetä ristikko tai sen kopio osoitteella

Pelit
Helmiristikko
PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Voittajat kerromme huhtikuun lehdessä.

RATKAISE!

CH oli tuttu

Viime vuoden viimeisessä numerossa julistimme suuren joulukilvan mahtavine palkintoineen. Vastauksia saimme kunnioitettavan määrän, lähes 600 korttia.

Vaikka joystick tai jokin muu ohjain löytyy varmasti monen pelaajan koneen vierestä, yllättävän huonosti tiedettiin ohjainten valmistaja. Lähes kaikissa korteissa tarjottiin vaihtoehtoja a, c, e ja f, eli F-16 CombatStick, Pro Pedals, JetStick ja Trackball Pro. Nämä ovatkin kaikki CH Productsin tuotteita. Mutta listassa oli lisäksi Force FX, joka sekin kuuluu samaan ryhmään.

Ja tässä onnelliset voittajat, joille Gametech lahjoittaa upeat palkinnot:

1. Pääpalkinto, Virtual Pilot Pro -rattiohjain & CH Pedals -polkimet matkaavat Juha Mäki-Asialle Kokkolaan.
2. Grand Prix 1 Racing Wheel matkaa Kimmo Pajuselle Sulkavalle.
3. F-16 FighterStick Mikko Suhoselle Timolaan.
4. Jetfighter III -peli on postissa menossa Pekka Vaittiselle Kempeleelle.
5. Marathon 2 -peli puolestaan Peter Virralle Paraisille.

Jouluristikko

Virginin sarjakuvaseikkailu Toonstruck oli jouluristikkomme avainpelinä.

Viidensadan ristikon oikeintäyttäneen joukosta onnetar poimi kolme, jotka saavat palkinnokseen Virginin lahjoittaman Toonstruck-pelin:

Turo Takanen, Hamina, Leila Hilli, Lappeenranta ja Aki Par-tanen, Vantaa.



vanhoja ja huonoja hevosia

vanha mies

↑
← ↓ →

OHJAAJA-BUŇUEL

pellentantamiam

ITALLASSA

Leisure Suit Larryssa

Japani hyödyttävät

RAJA-JOKI

pyörivä osa

hevospellä

panna yhteen

pääkuvan pelin takana

SÖPÖ TOJSIN PÄIN

SARASTUKSEN AIKA

TIEDONANTOJA

TAUNTOJEN

MAMBAVAARA OIKEA

ÄLLÖTTÄVÄ

risitikko

naisihminen pelitila

hyvän pelaajan verbi

IRANIN RAHA Mäkelä

intiaaneilla

TILILASKELMA

VILJAN TUHO

LAULAJATÄRÄLYNVALAYS

hyvän pelin lisäämä

LUPPAKORVAISIA

TYMPÄISTÄ

TUONTI-TAVAROITA	OHJAAJA-BUŇUEL	pellentantamiam	ITALLASSA	Leisure Suit Larryssa	Japani hyödyttävät	RAJA-JOKI	pyörivä osa	hevospellä	panna yhteen	pääkuvan pelin takana	SÖPÖ TOJSIN PÄIN	SARASTUKSEN AIKA	TIEDONANTOJA	TAUNTOJEN	MAMBAVAARA OIKEA	ÄLLÖTTÄVÄ	risitikko	naisihminen pelitila	hyvän pelaajan verbi	IRANIN RAHA Mäkelä	intiaaneilla	TILILASKELMA	VILJAN TUHO	LAULAJATÄRÄLYNVALAYS	hyvän pelin lisäämä	LUPPAKORVAISIA	TYMPÄISTÄ
------------------	----------------	-----------------	-----------	-----------------------	--------------------	-----------	-------------	------------	--------------	-----------------------	------------------	------------------	--------------	-----------	------------------	-----------	-----------	----------------------	----------------------	--------------------	--------------	--------------	-------------	----------------------	---------------------	----------------	-----------

Nimi _____ Osoite _____

Postinro ja -paikka _____ Puhelin (myös suunta) _____

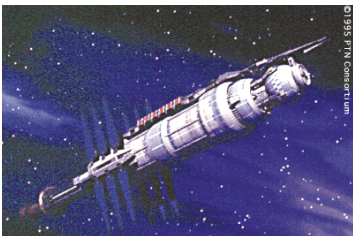
Olen tilaaja Ostin irtonumeron Koneeni _____



Ivanova, Sinclair ja Garibaldi.



G'Kar, Delenn ja Londo Mollari.



Suurlähettiläs Kosh.

Joona

Paikan nimi on Babylon 5

Oli ihmiskunnan kolmannen ajan aamunkoitto, kymmenen vuotta Maan ja minbarien sodan jälkeen. Projekti Babylon oli lihaksi tullut unelma, haaveena tulevien sotien välttäminen paikassa, missä ihmiset ja muukalaiset voisivat selvittää erimielisyytensä rauhanomaisesti. Se on turvasatama – koti vieraalla maalla diplomaateille, yrittäjille, huijareille ja vaeltajille. Joukko ihmisiä ja muukalaisia kapaloituna kahteen miljoonaan viiteensataantuhanteen tonniin kieppuvaa terästä, yksinäisenä tyhjyydessä. Se voi olla vaarallinen paikka, mutta se on viimeinen ja ainoa hätähuotomme rauhan puolesta. Tämä on viimeisen Babylon-aseman tarina. Vuosi on 2258. Paikan nimi on Babylon 5.

Näitä sanoja ei suomen kielellä ole päässyt näkemään mediassa tätä ennen kukaan, sillä kyseessä on alkutekstien avaus jenkkiläiseen scifi-sarjaan Babylon 5, joka nauttii sivistyneessä maailmassa Star Trekiin verrattavaa fanaattista suosiota. Tuleeko siitä vastaava klassikko – sen voi vain aika näyttää.

Ja taivas oli tähtien meri...

Näyttämönä toimii valtava avaruusasema, ei kenenkään maa, johon galaksin usein riitaisat valtarodut lähettävät suurlähettiläänsä selvittämään keskinäisiä välejäan diplomatian korusanoin – ja usein selkään isketyillä tikareilla. Maan edustajalla ja aseman komentajalla Sinclairilla on epäkiitollinen tehtävä toimia sovittelijana ja huolehtia vilkkaan, tyhjäntoimittajia ja epämiellyttävää roskasakkia puoleensa vetävän Babylon 5:n hyvinvoinnista turvallisuuspäällikkö Garibaldin ja komentajakapteeni Ivanovan avustuksella.

Muilla supervalloilla on kaikilla omat salaisuutensa ja usein synkätkin historiansa. Lähettiläs Delenn edustaa minbarien ikivanhaa kulttuuria, joka tietää selvästi enemmän galaksin vielä tutkimattomista arvoituksista kuin haluaisi kertoa.

Londo Mollari, ihmisten kaltaisten kentaurien, ja G'Kar, brutaalien soturien maineessa olevien narnien suurlähettiläs ovat alati kiinni toistensa kurussa. Ehkäpä syy on siinä, että narnit ovat hiljattain vapauttaneet itsensä voimatoimin kentaurien vuosisataisesta sorrosta ja orjuudesta. Puntit ovat nyt tasan, kauhun tasapaino saavutettu, mutta narnien ja kentaurien raja on vain kipinää odottava bensakanisteri. Maan ei auta olla

välissä kuin sovittelijoina; kentaurit kun myivät ihmispoloille hyperavaruusteknologian avaimet, ja narnit toimittivat aseita minbarisodan aikaan.

Kun tähän soppaan vielä heitetään tunnetun avaruuden takaa saapuvat mystiset vorlonit, joiden lähettiläs Kosh ei koskaan paljastaudu haarniskastaan ja heittää häiriintyneempää kommenttia kuin zenbuddhisti, jonka aivoista on puolet jo astraalitasolla, riittää jutun juurta pidemmäksiin aikaa. Semminkin kun vorlonit ovat vanhempi ja viisaampi rotu kuin kaikki galaksin älylliset elämämuodot yhteensä ja pitävät hallussaan synkkiä salaisuuksia, joista muilla saattaa olla vain muutama viittaus legendoissa ja pyhissä kirjoituksissa.

...joka tähti kuoleva alus...

Babylon 5 on muutakin kuin 23. vuosisadan ihmisen toteen tullut unelma. Se on sitä myös J. Michael Straczynskille, sarjan luoja ja maestrolle, jonka vaikutusvalta Babylonin tapahtumiin on aivan toista luokkaa kuin Roddenberryllä Star Trekiin. Rakenteeltaan sarja on hyvin erilainen kuin Trek, jossa ensimmäisenä kultaisten sääntönä kaiken pitää palata episodin jälkeen status quohon kuin mitään ei olisi tapahtunut. Luonnollisesti tämä asettaa jyrkkiä rajoituksia käsikirjoittajien luovuudelle.

Mutta Babylonissa ei tähän tyyliin taaplata. Ennen sarjan aloittamista Straczynski loi etukäteen kokonaisen universumin historian tyhjistä, ja koko viisi kautta kestävä päätarinan alustavan käsikirjoituksen, jonka loppuratkaisut lepäivät tällä hetkellä neljännen kauden pyöriässä vielä herran kassakaapissa. Tämän ansioita Babylon 5 on jatkuvasti kehittyvä eepinen tarina, jonka aiemmissa jaksossa tapahtuneet avoimeksi jääneet tai selittämättömät tapahtumat saattavat valjeta vasta vuosia myöhemmin. Katsoja ei koskaan voi olla varma, palaavatko asiat ennalleen jakson päättyttyä, sillä jopa sarjan keskeiset henkilöt voivat kuolla tai kokea muita peruuttamattomia muutoksia JMS:n suuren salajuonen oikusta.

Babylonin jatkuva tarina saa lisää uskottavuutta monista muistakin piirteistään, jotka ovat kääntäneet monet entiset trekerit vannomaan kentaurien Suuren Luojan nimeen. Tulevaisuus ei ole mitään naivia partioipoikaleikkiä hyvähyvien tähtiil-

tojen ja tyhmänilkeiden rumien alienien välillä. Kaikella on pimeä puolensa, myös ”hyvillä” päähenkilöillä, ja Babylon 5:n suurlähettiläiden edustamat galaksin supervallat pitävät armaa ja säälää tuntematta kiinni omista eduistaan – ja tietyssä mielessä Maan Earthforce on yksi kursailemattomimmista.

Kolmas suuri trekkerin käännätyksi on Babylon 5:n pitäytyminen teknisesti uskottavana sen sijaan, että kaikki nykyteknologialla periaatteesakin selittämätön kuitattaisiin liittämällä härvelin nimen eteen sana ”alivaruus”. Galaktisen tarinankerronnan kannalta välttämättömien hyperavaruusporttien lisäksi ei ufovimpaimilla juuri elvistellä. Kynnen karahtaa vanhan Warhead-veteraanin poskelle hänen katsellessaan avaruustaisteluita, joissa piskuiset hävittäjät tanssivat tyhjiydessä kuolettavaa balettia Newtonin lakien mukaan. Heijastinsuojia ei ole kukaan ehtinyt keksiä ja kuolema on nopea väräjävä tulipallo loistavalla tietokonegrafiikalla taiteilun taistelun tiimellyksessä.

...meidän aluksemme.

Pikainen soittokierros valtakunnallisiin televisioyhtiöihin osoitti, ettei kukaan ole toistaiseksi sarjaa Suomeen tuomassa, mikä on sääli. Paljon ”nimettömämpiäkin” scifisarjoja tunkee tuutista ulos puhumattakaan kaikesta muusta nimeltä mainitsemattomasta roskasta. Positiivisimmin asiaan suhtautui Trekin tämänhetkinen suomalainen suojelusenkeli PTV4, mutta heiltä on lähiaikoina luvassa Deep Space Nine ja Voyageria.

Toistaiseksi ei siis auta muu kuin hankkia baabelin pulinansa brittiläisinä ostovideoina (kahden jakson hinta noin 150 mk) alan erikoisliikkeistä, joita ovat ainakin Filmifriikki Helsingissä ja Kukunor Tampereella. Pilottijaksoa saa joistakin videovuokraamoista, mutta sitä ihmetellessä on syytä muistaa, että se tehtiin noin vuosi ennen varsinaisen sarjan (ja siitä epäilyttävän selkeästi ripatun Deep Space Nine) alkamista. Pilotti on oikeastaan vain sarjan keskeisten henkilöiden ja uuden universumin esittely, eikä tee oikeutta sarjan edetessä piinaavan kimurantiksi kehittyvälle Suurelle Tarinalle, joka vie katsojan jakso jakso vääjämättömästi syvemmälle galaksin suuriin salaisuuksiin.

Babylon viitosesta, galaktisen kauden ja liikenteen keskuksesta ei myydä paluulippuja Star Trekiin.

Summary

The Readers' Choice for the Best Game 1997 is Command & Conquer Red Alert by Westwood Studios.

The Reviewers' Choice for the Best Game 1997 is Steel Panthers 2 by SSI. **Please note: We have adjusted our rating system. 70 -> OK, 80 -> good, 90 -> excellent.**

A-10 Cubal (Parsoft/Activision). A highly realistic flight model and smooth graphics, but you only get to enjoy them in a dozen missions. What a waste.

Age of Sail (Talon Software/Empire) is basically a good naval combat simulator, but there are too many minor faults. The so-called campaign sucks.

AH-64D Longbow: Flash Point Korea (Jane's/Origin Skunkworks/EA). Not just a new campaign, but a whole load of new features. Excellent value.

Allen Trilogy (Probe/Fox/Acclaim). Was released far too late.

Area 51 (Midway/GTI). Without a light gun the game loses its whole purpose. Limited playability, mediocre graphics and very little to play.

ATF Nato Fighters (EA). Adds more popular planes to the original game. Hopefully the last of this series, because it's starting to repeat itself.

Batman Forever - The Arcade Game (Acclaim) is a hectic beat-em-up with a lot happening on the screen. Animation is a bit stiff and gameplay one-dimensional. It soon gets boring.

Diablo (Blizzard) Otherwise excellent, but a bit too easy and simple, dungeon romp gets too tedious in its final levels. The Internet play is done extremely well.

Discworld 2: Missing Presumed...! (Perfect Entertainment/Psygnosis) is great fun, even though the humour isn't overkill anymore.

Down in the Dumps (Philips Interactive Media) is a traditional adventure with beautiful animations, but for whom? Children?

Dragonheart: Fire & Steel (Funcom/Acclaim). The music is good, otherwise it's plain.

Flying Corps (Rowan/Empire): Rowan's best yet. Would be a great game, but unfortunately the view controls are too slow and the padlock view is very disorienting. WarBirds-type view switching would be a great patch and elevate Flying Corps to the rank of good simulators.

Ironman X-O Manowar In Heavy Metal (Acclaim). A basic platform-shoot'em up with varied levels. What more could you ask? Well, quite a lot! More action, more tension, more speed, more surprises...

Lords of the Realm 2 (Sierra). It's slow and unsurprising but amazingly interesting and entertaining.

Madden '97 (EA Sports). The graphics aren't as beautiful as in the other 97s, but as a strategy game it works.

Nascar Racing 2 (Papyrus/Sierra) is a solid simulation with not much to criticize. It's not revolutionary but delivers the goods without any major problems. You don't even need the flashiest PC to enjoy it.

Phantasmagoria 2 (Sierra) is even worse than its famous predecessor: badly written and uninteresting, not to mention the awful ending.

Privateer 2: The Darkening (Origin/EA) is a mixture of great ideas and surprising faults, like the idiotic AI. Beautiful.

Rama (Sierra). A nice looking but boring puzzle game.

Spiderman: The Sinister Six (Byron Press Multimedia). Awful action sequences and hohum adventure.

Star General (SSI/Mindscape) offers nothing we haven't seen a zillion times before. The messy ship graphics make this abuse of Panzer General engine even more difficult to play.

Star Trek: Borg (Simon & Schuster/Virgin). One of the best "interactive movies" ever. The interface should give some feedback, please.

Terminator: SkyNET (Bethesda Softworks). Improved Future Shock. Its main flaws are the stupid and ugly enemies, which do not resemble Terminators one bit.

Tom Clancy's SSN (Simon & Schuster/Virgin) is a horribly simplistic submarine game without even the badly needed time compression and autopilot. The visuals and the movie are great, but otherwise it is quite substandard.

Tunnel B1 (Neon/Ocean). Amazing effects, great graphics, intense gameplay. A little more variety and a little more (structurally) interesting levels would have been preferred.

US Navy Fighters 97 (EA). The frame rate is poor even on a Pentium 166, that runs Nato Fighters smoothly. Get the original from a bargain bin instead.

Wages of War (New World Computing) has potential to make X-Com and Jagged Alliance sweat, but has several irritating flaws and is rather clumsy. The actual action is the saviour of this game.

PELIT

Tulossa 5 vuotta Suuri juhlanumero

Pelit-lehden 5-vuotissynttären kunniaksi maaliskuun Pelit on täynnä historian havinaa, peliarvosteluja ja vinkkejä. Yli 100-sivuinen paketti sisältää muun muassa:

Star Wars 20 vuotta

Viime vuonna lukijamme äänestivät Star Warsin kaikkien aikojen parhaaksi scifi-leffaksi. Nyt ilmiö pääsee aikuiseen ikään. Kerromme, miten tähän on tultu ja millaisia pelejä Star Warsista on tehty. Entäpä uudet luomukset?

Steel Panthers II - Uusinta

Tasan vuosi sitten Kaizu ja Niko ottivat yhteen Steel Panthersissa. Nyt on uusintaottelun vuoro jatko-osan ilmestymisen myötä. Kumpi voittaa?

Näin syntyi Pelit

Suuri historianumero. Mistä kautta aikojen on keskusteltu? Viisivuotisen historian parhaat pelit. Pelit-BBS:n synty.

Näin syntyy Pelit

Kuinka syntyy Pohjolan suurin (ja ainoa) tietokonepellehti? Salaisuudet paljastuvat.

KUO PELIT

Omaisten läsnäollessa kuoppaamme sarjamme sankareista "jaloimman"...

Upea Juhlanumero ilmestyy maaliskuun puolivälissä. Kannattaa olla mukana!



Tämä on surullinen hetki Wallun sarjakuvauralla. ("Onko niitä muunkinlaisia", kysyy anonymi kriitikko.)

TRIPLAJÄTTIJULISTE! PALJON PALKINTOKILPAILUJA!

PELIT

Yli **100** sivua!

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ ★ NUMERO 3/97 ★ HINTA 29 MK



vuotta

**SUURI
JUHLA-
NUMERO**

MDK

**Merkkillinen
3D Kokemus**

**PARASTA
STRATEGIAA**

M.A.X.

**STAR
WARS**

20 vuotta

Lue ja pelaa^(tm)

Steel Panthers II
**UUSINTA-
OTTELU**

PAL.VKO 9715



609354-97-3

RALLIA:

- **Sega Rally**
- **Power F1**
- **Destruction Derby 2**

**RAKENNA
OMA SAIRAALA**

**⊕ Theme
Hospital**

KORIPALLOA:

- **NBA Live 97**
- **NBA Jam Extreme**
- **Full Court Press**
- **Space Jam**

PELIT

3/97

Kannen kuva: MDK
© Shiny Ent./Interplay

TOIMITUS Toimitus@pellit.fi

Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pellit.fi

Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pellit.fi

Toimittaja Niko Nirvi, Nnirvi@pellit.fi

Taitto ja piirroukset Wallu, Wallu@pellit.fi

Valokuvaaja: Pekka Väinänen

Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm,

Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen,

Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares,

JTurunen, Joona Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta

Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps

(09) 561 1100 ja (09) 565 3922

Maksullinen linja: 06000-01010, 2,20 mk/min + ppm

Sysoipit Niko Nirvi, Leo Katona

TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media

puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795

Kotisivu: www.pellit.fi

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media

puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi

Myyntipäällikkö: Jussi Killamo

Ilmoitussihteeri: Siina Eklund-Huolman

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOIT

Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai

muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaas-

ta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä

ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta.

Lehden vastuu ilmoituksen poistamisesta tai julkaisemi-

nessä siltuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta

maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on

tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta

tai tarkoitusta julkaisuajankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (09) 120 670

Kirjatilaukset (09) 120 671

Tilausten irtisanomiset (09) 506 691 00

Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: nappäite tai

pyöritys tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero

ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai

lehden osoitelippukkeen yläriviltä vasemmalta lukien.

Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa

ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson

loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu,

veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.

Muut asiat (09) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)

Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden

iltemyskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILUSHINNAT

12 kk kestollisuus 255 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 275 markkaa

Kestollisuus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja

irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi.

Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa ole-

vaan kestollisuusintään, joka on aina edullisempi kuin

vastaavaan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media

Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja

luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset

häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.

Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiak-

kaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia

asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua

asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakas-

palveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne

tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media Company Oy

Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela

LEHDENMYynti

Tuotepäällikkö: Pauliina Kalvola

Lehti julkaisee sitoumuksella teksti- ja kuvamateriaalia

edustamaltaan alueella. Lehti ei vastaa tilaamattomasta

materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä

vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997

ISSN 1235-1199

Kuudes vuosikerta.

Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
Erikoislehdet



Arvostelut

Esimulgasut16
Kaj Laaksonen, Nnirvi. Dark-
light Conflict, Redneck Rampage,
Stargunner, Moto Racer ja The
Great Battles of Alexander.

MDK38
Kaj Laaksonen. Interplayn anar-
kistista tykitystä.

The City of Lost Children40
Tapio Salminen. Kulttielokuva
seikkailupelinä, Psygnosikselta.

NBA Live 9742
Tuukka Grönholm. EA Sports
jatkaa loistavien urheilupelien
sarjaansa.

Blood and Magic44
Nnirvi. Interplayn reaaliaikainen
strategia.

Magic the Gathering:
BattleMage45
Tapio Salminen. Acclaim käänsi
Magicin toimintapeliksi.

Ecstatica 246
Tapio Salminen. Psygnosiksen
pyöreäkulmaisen seikkailun kak-
kososa.

Panzer Dragoon48
Kaj Laaksonen. Räiskintää Segan
Saturn-käännöksellä.

Banzai Bug!49
JTurunen. Grolier Interactiven
lentävä ötökkä.

Theme Hospital52
Pekka Ihanne. Bullfrog/EA:n sai-
raalahuumori on omituista, mut-
ta animaatio mahtavaa.

M.A.X.54
Nnirvi. Interplayn erinomainen
tuota & tuhoa -strategiapeli.

M.A.X. sivulla 54.



Destruction Derby 256
JTurunen. Psygnosiksen ralli vaa-
tisi 3D-korttituen.

Sega Rally57
JTurunen. Sega tuo kuuluisan
kolikkopelin kotiin.

Power F158
JTurunen. Eidosin formulapeli
niille, jotka eivät pidä simuista.

Eradicator59
Kimmo Veijalainen. Eidosin
doomahtava räiskintä.

Dragon Lore II62
Kimmo Veijalainen. Cryo inter-
active Entertainmentin toiminta
kelpaa näytönsammuttiseksi.

Stars!63
Kaj Laaksonen. Empiiren strate-
gia on saanut kaupallisen version.

Muut arvostelut65
NBA Full Court Press (Micro-
soft), NBA Jam Extreme
(Acclaim), Space Jam (Acclaim),
Flying Corps (Rowan
Software/Empire), The Incredible
Hulk (Eidos Interactive) ja Beavis
and Buttthead (Viacom/Virgin).

Planetary Raiders69
Joona Vainio. ICI/Interactive
Magicin nettipeli julkisessa beta-
testauksessa.

Internet-pelit70
Kaj Laaksonen. Parhaat ilmaiset
Internet-pelit esitellyssä.

Pelit-BBS

(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit BBS-
merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä
on demo ja/tai päivitys. Peliin liitty-
vät tiedostot löytyvät komennoilla
(Tiedosto) (E)tsi OsaPelinNimestä,
esimerkiksi T E WAGES, T E REALM.

Ajankohtaista

Uutiset8
Ketkä pääsivät mukaan Star Warsin ensi-iltaan? Paljon peli-uutisia.

5 vuotta.....18
Tuija Linden, Sari Alho, Niko Nirvi. Pelit täyttää 5 vuotta ja toimitus vaipuu muisteluun.

Näin syntyy Pelit.....24
Tuija Linden. Miten se lehti syntyykään ja ketkä sen tekevät?

Star Wars32
Nnirvi, Joonas Vainio. Star Wars 20 vuotta: pelit, historia, kilpailu.

Steel Panthers -uusintaottelu80
Nnirvi, Kaj Laaksonen. Kumpi voitti kakkososan uusintaottelun? Ja kuka voitti palkinnot?

PeliKlinikka.....86
Aloitamme vinkit Spycraftiin ja Syndicate Warsiin. Shannaran ja Fablen ratkaisut jatkuvat. Mahtavasti pikkuvinkkejä, apua ongelmiin ja TexSpex. Lisäksi lista Pelit-BBS:n päivityksistä.

Kilpailut99
Tammikrypton ja Paras kansikilvan voittajat. Ja tietysti maaliristikko.

Julisteet
Kolme komeaa kuvaa seinällesi. Julisteissa Star Wars, MDK ja Flying Corps.

Palstat

Konehuone14
Kaj Laaksonen, JTurunen. CH Force FX -tärinätikku, Gravis Grip Game System ja MS Side-winder Gamepad.

Nnirvi.....73
Lukijoiden toive: Satuhetki uusintana.

Wexteen75
Vaipuu myös muistelemaan.

Seinäkirjoitus76
JTurunen. Väkivaltaa ja kasvukipuja.

Posti.....78
Täältä löytyvät myös tilauskortit!

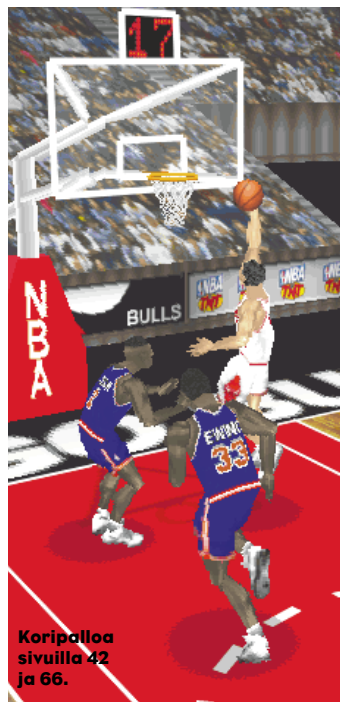
Kyöpelit97
Surujuhliiva sivullinen!

Tulossa.....101
Kaikki kevään pelit.

Summary101
Pelit celebrates its 5th Anniversary together with Star Wars.



Theme Hospital, sivu 52.



Koripalloa sivuilla 42 ja 66.



Tuija Lindén
päätoimittaja

PELIT
5
vuotta

Juhlan aika

Pelit täyttää tämän numeron myötä 5 vuotta. Vuosien aikana olemme saaneet paljon uskollisia ja toivoaksemme myös tyytyväisiä lukijoita, ja olemme osaltamme olleet vaikuttamassa Suomen pelimarkkinoiden kasvuun.

Pelit on pohjolan vanhin ja suurin tietokonepelilehti, ja levikissään vetää vertoja monta kertaa suuremman Iso-Britannian lehdille. Nykyinen levikkimme on yli 32 000, kasvu on ollut tasaista koko viiden vuoden ajan.

Ja kun kerran juhlimme, juhlimme sitten kunnolla. Lehti on paksumpi kuin koskaan, mukana on paljon toivottu jättijuliste (tai itse asiassa kolme) ja saavatpa tilaajat vielä lehden mukana lahjaksi Star Warsin 20-vuotisjuhlapiirsin. Historiikistämme selviää, miten lehti syntyi ja lehden toimittamiseen pääsee tutustumaan Näin Pelit syntyy -jutun myötä.

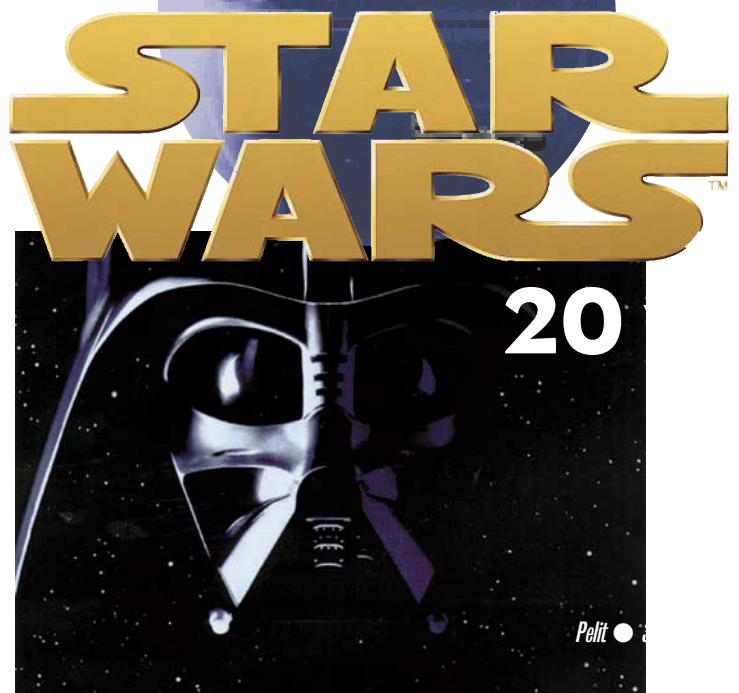
Varsinaiset juhlat pidettiin maaliskuun alkupuolella Star Warsin uuden version Suomen ensi-iltana. Mukaan juhlanäytökseen pääsi myös 50 tilaajarekisteristämme arvottua lukijaa sekä 10 Pelit-BBS:n käyttäjää.

Vaikka 5 vuotta tulikin täyteen, emme silti hiljennä tahtia. Markkinoiden kasvaessa myös lehti seuraa mukana ja keskittyy entistäkin tarkemmin seuraamaan maailman ja Suomen tapahtumia. Pohjoismaathan ovat viimeinkin nousseet pelitalojen tärkeäksi markkina-alueeksi: Electronic Artsin lisäksi myös Sierra avasi oman toimistonsa Tukholmassa ja Virginin on huhuttu seuraavan perässä.

Kiitokset kaikille lukijoillemme. Toivottavasti juhlimme yhdessä myös seuraavia pyöreitä vuosia.

Tuija

Star Wars
sivulla 32.



Kilpailu!

HUOM!

5-vuotisjuhlien kunniaksi useita kilpailuja on ripoteltu pitkin lehteä.

Pisteet

Pelin arvostele sen edustamasta pelityypistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viitteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55-60: Keskiarvoisuuden ja yhdenentekevyyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikuluneisiin ideoihin.

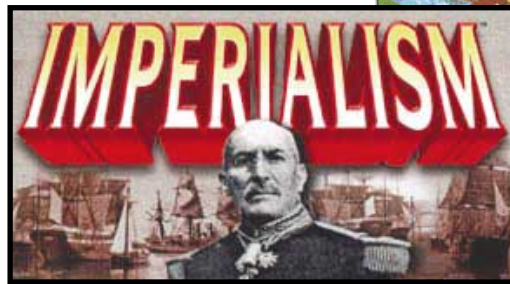
80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämäkkä viihdepaketti.

90 ja yll: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen briljantista toteutuksesta.

Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätäkää.

Koonnut Tuija Lindén



Virtua Fighter 3 PC

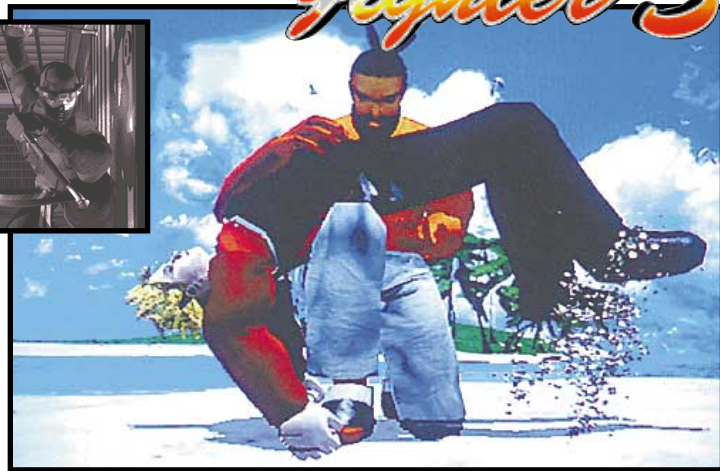
Segan ensimmäinen Model3-tekniikkaa käyttävä kolikkopeli Virtua Fighter 3 kääntyy PC:lle, mutta vasta joulukuksi 1997. Virtua Fighter 3 PC tullaan julkaisemaan sekä tavallisella rompulla että DVD-levyllä ja se tukee yleisimpiä 3D-kortteja.

DVD on uusi CD-standardi, joka muun muassa parantaa videokuvan toistoa. Pääasiassa DVD-laitteita tullaan myydään videonauhureiden korvikkeiksi, mutta myös PC:lle on tulossa DVD-asemia. DVD:n tulemisesta on hehkutettu vuositolkulla, mutta mitään valmista ei ole näkynyt.



joulukuksi

Virtua
Fighter 3



EF tarjoaa opetusromppuja

Kielikoulu EF Education opettaa englantia nykyhdoilla eli pelien muodossa. Yhteistyössä ruotsalaisen Bonniersin ja turkulaisen Toptronicin kanssa EF:n kielikoulutus on julkaissut jo kaksi romppua, ja lisää on tulossa.

Escape from Planet Arizona on englannin opiskeluun tarkoitettu seikkailupeli. Pelaaja on Arizonan autiomaahan haaksirikkoutunut avaruusolio ja hänen pitää selvittää tiensä kotiin kommunikoimalla läheisen kylän asukkaiden kanssa.

Roddy on the Road opettaa 7–11-vuotiaille vasta-alkajille yli 500 sanaa ja fraasia matkalla läpi Yhdysvaltojen.

Pelit toimivat sekä PC:llä että Macilla, ohjehinta on 299 markkaa.

Imperialistiksi

Imperialism on Civilization-tyylinen strategiapeli, jossa johdetaan joku seitsemästä tärkeimmästä kansakunnasta läpi taloudellisten, diplomaattisten ja sotilaallisten ongelmien 1800-luvun teollisesta vallankumouksesta ensimmäisen maailmansodan jälkeiseen aikaan.

Vaikka tapahtumat ovat historiallisesti aitoja, kartat ja kansakunnat ovat sattumanvaraisia, toki aidotkin ovat mukana. Voittaa voi monella tapaa: oma pelityyli ratkaisee, saavuttaako taloudellisen vai kenties sotilaallisen voiton.

Imperialism ilmestyy SSI:ltä sitten joskus.

Quest for Glory jatkuu



Sierran suosittu Quest for Glory -sarja saa viidennen osansa nimeltä Dragon Fire ensi kesänä.

Tapahtumapaikkana on Silmaria – maa, joka kipeästi tarvitsee uuden hallitsijan vanhan Patrianian kuoltua. Pelaaja on tietysti paras ehdokas, mutta ennen valitsemista nousee pitää löytää pilloitettu kaivos ja sisäänkäynti maanalaiseen kaupunkiin, josta

löytyy Poseidonin aarre.

Dragon Fire on reaaliaikainen roolipeli, jossa taistelut käydään kolmiulotteisessa skrollaavassa maastossa. Mukana on myös tuki moninpelille.



Wild Bill osti ICIn

Interactive Magic on ostanut Warbirdsistä tutun Interactive Creations Incin eli ICIn. ICIn uudeksi nimeksi tulee I-Magic Online ja se jatkaa toimintaansa Grapevinessa, Teksasissa. Firmat työskentelevät yhdessä "luodakseen reaaliaikaisia tietokonstrategiapelejä pelattavaksi Internetin ja muitten verkkojen kautta".

ICIn kauan odotettu Planetary Raiders on ensimmäinen peli, joka ilmestyy I-Magic Onlinen nimellä, samoin kuin ICIn uusi Internetissä toimiva peliverkko. Interactive Magicin omistajan "Wild Bill" Stealeyn mukaan teknologia hakkaa mennen tulleen TENin ja Mplayerin. "Nuo eivät ole megapelejä. Niissä voi olla yhtä aikaa ehkä 4 tai 8 pelaajaa. Warbirdsissä lentäjiä voi olla satoja", Stealey sanoo Online Gaming Reviewissä.

PELIT 5 vuotta

Pelit juhlii 5-vuotistaivaltaan kutsuvieraitten kera Star Warsin Suomen ensi-illassa maaliskuun alussa. Mukaan kutsuttiin myös 50 tilaajarekisteristä arvottua lukijaa sekä 10 Pelit-BBS:n käyttäjää.

Seuraavat onnelliset saivat kutsun Pelit-lehden Juhliin:

Akseilla Miika, Lahti, Autto Joonas, Raattama, Harju Jouni, Nummela, Harju Mika, Krs, Heinonen Jarkko, Jokela, Helin Kirsi, Hyvinkää, Huovinen Jouni, Korja, Häkkinen Janne, Kemi, Jokinen Perttu, Leppävesi, Kautto Jani, Pori, Kirjavainen Ville, Jyväskylä, Kukkonen Joonas, Nastola, Laaksonen Rami, Vantaa, Lakeus Hilka, Helsinki, Lammi Jorma, Pori, Marjanen Kimmo, Rytkönen Juha, Vantaa, Räihä Hannele, Turku, Rämö Kristian, Helsinki, Salmi Antti, Turku, Salo Rami, Vantaa, Salomäki Juuso, Ikaalinen, Santalahti Ilkka, Helsinki, Seppälä Eila, Järvenpää, Siilola Tatu, Vantaa, Siivola Jarno, Hirvas, Simonen Petra, Vantaa, Siren Nico, Otalampi, Stamo Jarkko, Iisalmi, Tanhuanpää Timo, Lappeenranta, Taskila Ville, Helsinki, Toltila Helen, Karkkila, Tuppi Pirkko, Jääli, Turunen Sasu, Joensuu, Viholainen Marjatta, Saimaanharju, Virta Kai, Kotka, Virta Timo, Järvenpää, Virtanen Pekka, Tervakoski ja Ylönen Vesa, Pusula.

Pelit-BBS:n käyttäjistä mukaan kutsuttiin: Autio Simo, Tampere, Hollming Toni, Espoo, Kautto Mikko, Helsinki, Mäkelä Antti, Valkeakoski, Nikander Jussi, Espoo, Pekkarinen Paul, Kinnula, Räisänen Petteri, Kuopio, Saarelma Risto, Helsinki, Savola Pekka, Espoo ja Tamminen Tiitus, Vantaa.

Tervetuloa!

Kauhuklassikot samassa pelissä

Gametek yhdistää kaikki klassisista kauhufilmeistä tutut hahmot Draculasta Frankensteiniin peliin nimeltä **The Quivering**. Taustoina toimii tutunnäköisiä paikkoja kuten vanha englantilainen kylä (amerikkalainen ihmissusi Lontoossa) ja autoitunut mökki Evil Deadista.

Kolmiulotteinen toimintaseikkailu **The Quivering** on ilmestyneessä kevään mittaan.



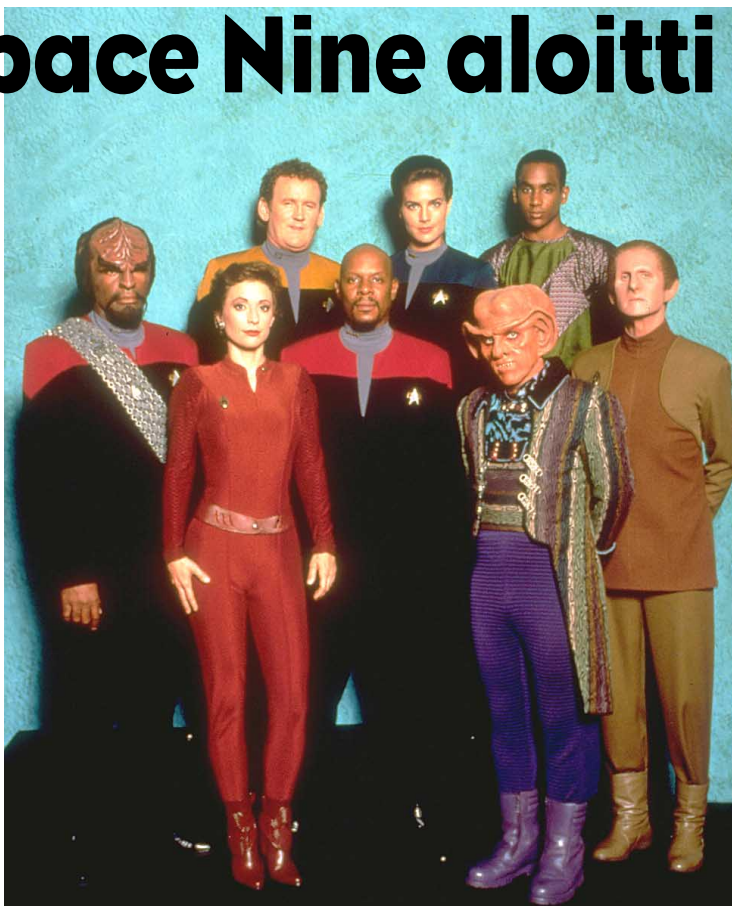
Deep Space Nine aloitti

PTV4 teki kulttuuriteon ja palautti Star Trekin kuvuruutuun. Kanava näytti ensin kolme ensimmäistä elokuvaa ja aloitti maaliskuussa Deep Space Ninen esittämisen.

Deep Space Nine on Cardasian ja Federationin rajalla sijaitseva avaruusasema, jonka johdossa on yksinhuoltajaisä, komentaja Benjamin Sisko apunaan bajoralainen yhdysupseeri Kira Nerys. Tiedeupseerina on Dax, trill-symbiantti, joka ennen asusteli miehen ruumiissa, mutta on nyt nainen. Turvallisuusupseerina toimiva muodonmuuttaja Odo on baarinpitäjä Quarkin kanssa sarjan mehevempiä hahmoja.

Deep Space Nine on Next Generationin kirkasotsaisuuden jälkeen milteipä raadollinen: henkilöillä on luonnetta ja he osaavat jopa riidellä ja pitää hauskaa muutenkin kuin klassista musiikkia kuuntelemalla.

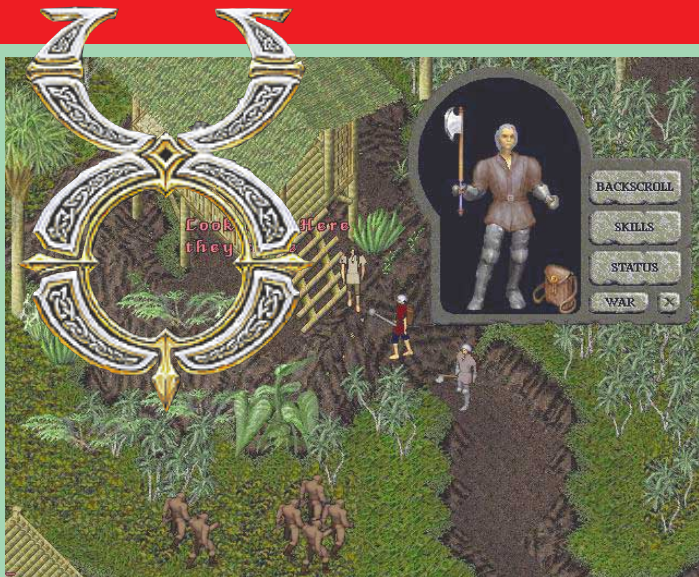
Deep Space Nine näkyy PTV4:llä maanantaisin klo 20.00.



Satoja lisätehtäviä

Taktiset Sodot, alkuperäiseltä nimeltään **Tactical Operations** on varsin vaikuttavan kuuluisen lisäkonttipaketin nimi. Paketissa on 700 skenaariota Warcraft II:een, 450 Red Alertiin ja 220 Command & Conqueriin. Alunperin Kattman Home Libraryn julkaiseman paketin hinta on 109 markkaa ja sitä levittää Gametech.

Noin 70 markalla saa puolestaan Sprint Softwaren **Red Alert Quenchin**, jossa on 230 lisätehtävää. Red Alertin lisätehtävät ovat tietysti vain uusia karttoja.



Ultima Onlinen beta LÄHESTYY

■ Pitkään odotettu Originin Internetissä toimiva roolipeli *Ultima Online* lähestyy viimeistä julkista betatestausta ennen virallisia avajaisia. *Ultima Onlinen* betatestiin on päässyt osallistumaan tilaamalla kymmenen dollaria maksavan testiver-

sion, joka toimitetaan romppuna testaajille. Richard Garriot väittää saaneensa yli 50 000 testaajaa yli 50 maasta.

Ultima Onlinen ylläpito ei ole kertonut viimeisen betatestauksen tarkkaa ajankohtaa, mutta on ilmoittanut testauksen alkavan vähän sen jälkeen, kun mahdollisuus betaversioiden tilaukseen on suljettu. Tilauskaavake otettiin pois *Ultima Onlinen* www-sivuilta perjantaina 31. tammikuuta, joten ilmeisesti viimeiset romput ovat testaajilla pian ja pelaaminen voi alkaa. Tosin testauksen siirtymisestä toukokuuhun huhutaan. Lisätietoja [www-osoitteesta](http://www.owo.com/) <http://www.owo.com/>



Molyneux Eidosiin?

■ Eidos jatkaa nimekkäitten pelintekijöiden haalimista tiimiinsä. Huhujen mukaan nyt on vuorossa Peter Molyneux, jonka on väitetty lähtevän Electronic Artsin omistamasta Bullfrogista heti kun *Dungeon Keeper* on valmis.

Kumpikaan firma, eikä liion Mr. itse suostu kommentoimaan huhua.

Blue Byte siirtyy ilmaan

■ Archimedean Dynastian menestyksen jälkeen saksalainen Blue Byte siirtyy ilmaan Extreme Assault -helikopteripelillä. Kyseessä ei ole simulaatio, vaan puhdas räiskintäpeli upeissa 3D-maisemissa.

Tarkoituksena on estää alieneita valloittamasta maailmaa, vapauttaa niiden kidnappamia tiedemiehiä ja tuhota niiden rakennelmat. Jos homma ei onnistu helikopterilla, siirrytään tankkiin maan päälle ja annetaan palaa.

Extreme Assault on ilmestymässä kesän kynnyksellä.

Panssarikenraali saa jatkoa

■ SSI:n Five Star Seriesin aloittanut *Panzer General* saa kakososan ja sitä myötä kokonaan uuden pelienginen. Pelissä käytetään käsinmaalattuja karttoja ja yksikötkin on muodostettu pienoismallien valokuvista.

Kartat ovat interaktiivisia eli niillä olevia kraatereita, siltoja ja muita objekteja voi sekä tuhota että rakentaa.

Skenaarioita on mukana neljä, joista yksi on isompi ja kolme pienempää. Mukaan sotaan on mahdollista vetää niin Espanja, Turkki kuin Ruotsikin (toivottavasti Suomikin?) ja tehdä itse lisää skenaarioita editorilla. SSI lupaa myös, että kalustopuolella määrä ei enää välttämättä korvaa laatua, vaan muutama parempi tankki on parempi kuin legioonalinen rupukamaa.

Sarjan viimeinen osa on puolestaan nimeltään *Pacific General*, jossa pääsee pelaamaan Japania tai Yhdysvaltoja Tyynellämerellä. Pelin tasapainon vuoksi SSI on päättänyt jättää ydinaset pois. Molemmat pelit ilmestyvät, jalka ovat valmiit.



PELIT 5 VOITA!
vuotta
Kilpailu!

Monta Megadriveä on myyty?

Sega Megadrive jyllää Euroopassa, mutta montako niitä on tähän mennessä myyty: 8, 10 vai 15 miljoonaa?

Kirjoita vastaus postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!) ja lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

Pelit
Megadrive
PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Palkintoina arvomme Segan maahantuojaan ION Finlandin lahjoittamat kolme Sonic-paitaa ja -kelloa. Voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.



Diablo jyrää

Diablon myöhästyminen joulun ostorumbasta ei tunnu haittaavan sen suosiota. Blizzardin mukaan Diablo on myynyt ensimmäisen kolmen viikon aikana puoli miljoonaa kappaletta, eikä vauhti ole vielä laantunut.

Blizzardin moninpeliserveri battle.net on sekä lyönyt ennätyksiä. Uusia battle.netin käyttäjiä tulee päivittäin viitisen tuhatta. Kolmen ensimmäisen viikon jälkeen battle.netissä on yli satatuhatta käyttäjää, jotka ovat pelanneet yli puolituntia miljoonaa peliä. Battle.netissä käy päivittäin noin 40 000 käyttäjää, jotka pelaavat Diabloa keskimäärin kolme tuntia päivässä.

3D-kortti Herculekselta

Hyvin pelikäyttöön soveltuvista näytönohjaimista tunnettu Hercules lähtee nyt kilpailemaan 3D-korteissa. Keväällä ilmestyvä Hercules Stingray 128/3D pitää sisällään nopean neljän megatavun EDO-RAM-muistilla varustetun tavallisen SVGA-kortin sekä 3DFX:n valmistamaan uuteen Voodoo Rush -piiriin pohjautuvan 3D-kiihdytinten tytäkkorttina. Voodoo Rush -piirillä on oma kahden megatavun EDO-RAM-muistinsa, joten kortilla on yhteensä kuusi megatavua RAM-muistia. Voodoo Rush on ominaisuuksiltaan lähes identtinen muun muassa Orchid Righteous 3D:n käyttämän Voodoo-piirin kanssa ja molempiin käyvät samat pelit. Tärkein uudistus Voodoo Rush -piirissä on kyky 3D-kiihdytykseen myös ikkunassa. Aikaisemmin Voodoo toimi vain koko kuvaruudulla.

Keväällä ilmestyvän Hercules Stingray 128/3D:n hinta on noin kolme sataa dollaria, eli luultavasti Suomessa noin pari tonnia. Herculeksen www-sivut löytyvät osoitteesta <http://www.hercules.com/>

Quake koki Voodoo-käsittelyn

Huhujen mukaan idin pääohjelmoija John Carmack käänsi Quaken viikonlopun aikana ammattikäyttöön tarkoitettujen 3D-korttien OpenGL-rajapinnalle. Samalla mies ilmoitti kylmästi lopettaneensa Quaken Direct3D-version kehityksen ja keskittyvänsä tästä lähtien koodaamiseen OpenGL:llä. Uutinen vei varmaan monen 3D-kortin omistajan sekä valmistajan suun mutruun, sillä useimmat 3D-kortit eivät tue OpenGL:ää.

Ensimmäisten joukossa oli 3DFX, joka teki Voodoo-piirilleen erikseen ajurit, jotka toimivat GLQuaken kanssa. Voodoo-piirillä varustetun 3D-kortin käyttäjät ovat voineet imuroida GLQuaken betapäivityksen sekä OpenGL-miniajurit FTP-osoitteesta <ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/unsup/> nimellä GLQUAKE1.ZIP. Sama tiedosto löytyy tietysti myös Pelit-BBS:stä.

Kaikki Quaken engineä käyttävät tulevat pelit kuten Hexen 2 toimivat kiihdytettynä OpenGL:ää tukevien korttien kanssa. Kotikäyttöön tarkoitetuista 3D-korteista Voodooilla varustetut, kuten Orchid Righteous 3D, ovat olleet ainoita, jotka toimivat GLQuaken kanssa, tosin muut korttien valmistajat ovat lupailleet myös tukea. GLQuaken lisäksi Quakesta löytyy kiihdytetty versio Rendition Verite piiriä käytäville korteille. Carmackin mukaan suoraa tukea ei muille korteille enää tehdä.



Kaj Laaksonen

PELIT 5 vuotta sitten

Väriä väriä

Mielestäni peliarvosteluissa ja ratkaisujutuissa pitäisi käyttää enemmän väriä. Mustavalkoiset kuvat pelistä ovat tosi tyhmiä.

nimim. Väriä peliin Oikeassa olet. Pelit-lehti ei ikinä tule julkaisemaan mitään mustavalkoista. Paitsi musta teksti valkoisella pohjalla. (Kansikuvia ei tietenkään lasketa... toim. huom.)

Äänikorttien sukupolvenvaihdos

Creative Labs on juuri julkaissut Soundblaster Pro II:n. Sen hinta tulee olemaan sama kuin edellisen mallin eli noin 2000 markkaa.

M-Datan ilmoitus

CD-ROM-asema (sisäinen) 4695 mk
CD-ROM-asema (ulkoinen) 5495 mk
Multimedia upgrade-kit 8495 mk

Lyhyesti

- SSI on vahvistanut aloittaneensa työt Steel Panthersin kolmososan parissa. Tekijänä ei kuitenkaan ole Gary Grigsby vaan jokin uusi porukka Intiassa. Luvassa on taisteluita todennäköisesti aina ensimmäisestä maailmansodasta vuoteen 2000 ja kokonaan uusi pelirunko.
- Harvesterin tekijän DigiFX:n seuraava peli on nimeltään Mission to Nexus Prime. Tyyliiltään se on jälleen uusi Command & Conquer -klooni. Kuinkahan mones?
- Entinen Meritin pelintekijätiimi on muodostanut oman porukansa nimeltä Eutechnics ja saman tien solminut sopimuksen Oceanin kanssa. Eutechnicsin ensimmäiset PC-pelit ovat Motor Mash -ralli ja teknotrilleri Sato City.
- Mindscape Bordeaux irrottautui emostaan ja kulkee nyt nimellä Kalisto. Kaunis toimintaseikkailu Dark Earth on ryhmän ensimmäinen ilmestyvä peli.

Gravis Grip Game System ja MS Sidewinder Gamepad

Otetta elämään

PC :tä vaivanneet peukalo-ohjainongelmat alkavat pikkuhiljaa ratketa. Sekä Gravis että Microsoft ovat tuoneet markkinoille toisiaan muistuttavat tuotteet. Molemmat tarjoavat kahdeksan ohjelmoitavaa näppäintä ja molempia ohjaimia voi olla koneessa kiinni neljä samanaikaisesti.

Erojakin on ja niistä merkittävintä ja selkein se, että Sidewinder ei toimi ollenkaan Dosissa, vaan on puhtaasti Windows 95 -lisuke. Dos-ikunassa asustavien pelien kanssa se sentään suostuu yhteistyöhön. Grip puolestaan toimii sujuvasti Dosissa sekä tavallisena nelinappiohjaimena että näppäimistöohjelmoitavana kahdeksan-nappisena, vaikka näppäinkarttojen ohjelmoinnissa Win95:n apua tarvitaankin.

Gravis Gripin mukana tulee peliporttiin liitettävä Multiport-välipala, johon voi samanaikaisesti olla kiinnitettynä neljä Grip-ohjainta ja kaksi perinteistä peliohjainta. Multiportin takana olevalla kytkimellä vaihdetaan Grip-ohjaimista muihin ohjaimiin. Multiport vie pöytätillaa, mutta on toisaalta varsin kätevä käytännössä.

Sidewinderissä lisäohjaimet liitetään puolestaan ohjaimen takaosassa olevaan liittimeen. Sarjassa ensimmäisenä olevien Sidewinderien perään voi liittää millaisen ohjaimen tahansa. Laatussa olevalla mode-painikkeella sarjassa ensimmäisenä olevat MS-Padit voi eliminoida pois käytöstä.

Ongelmia

Aivan yksioikoista ja ongelmantonta ei kummankaan ohjaimen kanssa eläminen ole. Grip ei suostunut toimimaan ensimmäisellä yrittämällä ollenkaan ja MS-Padin mukana tuleva erinäisiä ongelmia selvittävä read.me-tiedosto on pitkä kuin nälkävuosi.



Ilotikkuauria kymmenettä kertaa uudelleen asennettaessa kärsivällisyys Gripin suhteen alkoi olla koetuksella. Gravisin kotisivulta haetulla ohjelmapäivityksellä (2.1) ote elämään lopulta löytyi. Mukana tuleva diagnostiikkaohjelma tosin väitti peliportin (SB16 Vbra PnP) toimivan edelleen epäkelvosti, mutta ohimeneviä outouksia lukuunottamatta systeemi lopulta toimi. Sidewinder oli toimintavalmis muutamassa minuutissa.

Molempien ohjaimien tärkein ominaisuus on kahdeksan napin ohjelmoitavuus, Gripissä lisäksi myös ristiiohjaimen suunnat voi sitoa tiettyihin näppäimiin.

MS-Padin ohjelmointi on helppoa kiitos selkeän ohjelmiston. Ensin painetaan ohjelmoitavaa nappia ja sitten sitä näppäimistön näppäintä, jota haluaa kyseisen napin simuloivan. Yksinkertaista ja kätevää! Kullekin pelille voi tehdä näppärästi useammankin näppäinprofiilin, joista yhden voi määrittellä aktivoituvaksi automaattisesti aina kun kyseinen peli käynnistetään.

Gripin näppäimistösettien virittely on hieman kulumikkaampaa ja ne on aktivoitava aina käsitönnä ennen pelin aloittamista. Gripin etuna on se, että kyseiset settit toimivat myös aidossa Dosissa. Toisaalta esimerkiksi Tomb Raiderin kanssa Grip suostui yhteistyöhön jostain syystä ainoas-

taan Win95:n Dos-ikunassa.

Kaikkien pelien yhteydessä näppäimistöohjelmointia ei tarvita, ”Direct Input” (DirectX) -pelit huomaavat koneeseen kiinnitetty ohjaimet automaattisesti kaikkine nappeineen. Esimerkiksi Sega Rallyssa kontrollit voi kätevästi määrittellä mieluisikseen pelin omassa kontrollivalikossa. Lisäksi markkinoilla on Grip-systeemille erikseen valmiiksi viriteltyjä pelejä, muun muassa useat Acclaimin toimintapelit sekä EA:n tuoreet urheilupelit.

Käyttömukavuutta

MS-Pad on muotoilultaan yksi parhaista ohjaimista kautta aikojen. Se istuu käteen hyvin ja sen kuppimainen ristiiohjainosa on muotoilultaan ja käyttömukavuudeltaan erinomainen. MS-Padilla pelatessa peukalo ei taatusti kipeydy. Grip on muotoilultaan perinteisempi ja sen ristiiohjainosa kolhon tuntuinen. MS-Padilla hahmo liikkuu ruudulla siihen suuntaan kuin haluaa, Gri-

Gravis Grip Game System

Valmistaja: Advanced Gravis
Testikappale: Toptronics Oy, puh. (02) 273 4000
Hinta: noin 800 markkaa

MS Sidewinder Gamepad

Valmistaja: Microsoft
Testikappale: Microsoft Oy, puh. (09) 525 501
Hinta: noin 300 markkaa

Lisätietoja: www.microsoft.com ja www.gravis.com

pillä tuntuma on epävarmempi.

Toisaalta Gravis Grip Systemin mukana tulee kaksi ohjainta, joten tasapainen kaksinpeluu onnistuu heti. Se sopii myös hyvin ensimmäiseksi padipariksi Dos-yhteensopivuutensa ansiosta.

MS-Pad on peukalo-ohjain niille, jotka käyttävät pelaamiseen vain ja ainoastaan Windows 95:ttä ja joilla on ylimääräistä rahaa pankkitilillä sen välttämättömän toisenkin ohjaimen ostoon. Sitä voi huoletta suositella toki muillekin, varsinkin jos kotosalla on jo entuudestaan tukku Dos-ohjaimia.

Unelmien peukalo-ohjaimen metsästyks jatkua Gravisin ja Microsoftin hyvästä yrityksestä huolimatta. MS-Pad olisi ollut itse asiassa liki täydellinen peukalo-ohjain, jos se olisi suostunut yhteistyöhön sen aidon ja oikean Dossin kanssa.

JTurunen

Lentäjän iltajumppa

CH on tuonut markkinoille ensimmäisen kunnollisen joystickin, joka paitsi tottelee ohjausta, myös tappelee sitä vastaan.

CH Force FX on ensimmäinen ns. "force feedback" -joystick, joka tarkoittaa sitä, että tikku tärissee, työntää, vetää ja potkii sormille pelitilanteen mukaan. Vastaavia virityksiä on ollut PC:lle aikaisemminkin, mutta ne ovat jääneet lelumaisiksi kuriositeeteiksi.

Tuhtia tekoa

Force FX ei ole mikään lelu. Se on suurempi kuin mikään aikaisemmin näkemäni joystick: ohjaimen alaosa vaakamitat ovat 24x24 cm ja korkeutta on 30 cm. Itse asiassa se on niin suuri, että minun normaalikokoisella aikuisen miehen kädelläni on vaikeuksia ylettyä kaikkiin nappeihin.

Muotoilultaan ja perustoinnoltaan Force FX vastaa CH:n Combatstick -lentotikkua, jonka kanssa se on yhteensopiva. Ohjelmoitavaksi Forcen saa liittämällä sen rinnalle CH Pro Throttle kaasukahvan. Namiskuuksia ovat liipasin, viisi nappia, kaksi nelisuuntaista hattua sekä trimmipyörät.

Asennus on asteen tavalista mutkikkaampaa. Peliportin lisäksi tikku kytetään sarjaporttiin yhdeksännapaisella miniliittimellä, mikä voi tuottaa vaikeuksia niille, joilla sarjaportit ovat jo hiiren ja modeemin käytössä. Lisäksi tikku tarvitsee sähköä, jota varten mukana tulee muuntaja ja seinäpistoke.

Hillitön vibrato

Force FX:n ymmärtämää I-Force API -standardia tukevia pelejä ei ole vielä kuin kourallinen. Mukana tulevan ajurin ansiosta Windows 95:lle tehdyissä peleissä napit ja hatut saa toimimaan sen kummemmin vi-

rittelemättä, mutta feedback-efektit vaativat silti suoraa tukea.

Fiksuiten Force FX:n ominaisuudet tulevat esille Warbirdsissä ja Air Warrior 2:ssa. Warbirdsissä tikku tärisee ampuessa lievästi ja napsahtaa mukavasti kun koneen alta tippuu pommi tai raketti. Osumat omaan koneeseen tuntuvat vielä rajumpina iskuina. Syöksykierteessä keppi heiluu villisti joka suuntaan. Hyödyllisin efekti on kuitenkin asteittain lievästi vapinasta rajumpaan tärinään etenevä vaukua koneen sakatesa. Tuntuma on uskottava.

Air Warrior 2:ssa on samat efektit kuin Warbirdsissä, mutta lisäksi tikku jäykistyy sitä pahemmin mitä enemmän yrittää vetää G-voimia. Selkokielellä tarkoittaa siis sitä, että tikku yrittää tapella vastaan, jos yrittää esimerkiksi

oikaista konetta liian nopeasta syöksystä. Ärsyttävämpi keksintö on moottorin aiheuttama lievä tutina tikussa. Se paitsi häiritsee myös aiheuttaa ikävää meteliä. Onneksi sekä Warbirdsissä että Air Warrior 2:ssa efektit voi ottaa pois päältä, sillä varsinkin aseiden aiheuttama potkiminen alkaa pidemmän päälle nyppiä, koska se tekee tähtäämisen tuplasti vaikeammaksi.

Descent 2:ssa ja Jet Fighter 3:ssa Force FX:ää tuetaan astetta rajoittuneemmin. Molemmissa on jälleen aseiden aiheuttama potku, tosin Jet Fighter 3:ssa turhan voimallisena. Descent II:ssa pikanttina yksityiskohtana eri asept aiheuttavat vähän erilaisia potkuja. Järeä fuusiokanuuna ei pelkää potkaise, mutta työntää tikku kunnolla taaksepäin.

Samaten Descent II:ssa törmäykset eri suunnista on otettu huomioon tikun työntymisenä vastaavaan suuntaan.

Toistaiseksi ainoa Force FX:ää tukeva autopeli on Need for Speed Special Edition. Rajusti överiksi säädetyt efektit sopivat siihen kuin Ferrari Rivieralle. Vaihteet napsahtavat sisään nautittavasti, liian kova vauhti mutkissa jäykistää tikku voimallisesti, kiihtyvyys tuntuu pystysuunnassa, tien piennar tärinä sopivasti ja kolarit aiheuttavat aivan hillitöntä vaukkaamista. Puolen tunnin ajelun jälkeen käsi on mukavasti turtana. Vielä kun samat efektit saisi rattiin!

Valmiin pelituen lisäksi voi tärinöitä viritellä muihinkin peleihin. Ikävä kyllä siitä ei ole sanottavasti iloa, koska ainoastaan na-

pin painalluksen, eli käytännössä aseiden laukaisun, aiheuttamat tärinät voi ohjelmoida itse.

Force FX on mainio päänavaus tekniikkaan, jota on kaivattu pitkään. Kuten aina kaikessa uudessa, vielä toistaiseksi hinta on kuitenkin liian kova. Superpeleiden ja rajun hinnan takia hieno tikku jää vain rikkaimpien ja hulluimpien huviksi.

Kaj Laaksonen



Pelituki:

Descent 2
Jet Fighter 3
Unnecessary Roughness 96
Warbirds
The Need for Speed Special Edition
Silent Thunder
Fighter Duel Special Edition
Monday Night Football
Air Warrior 2
Rocket Jockey

CH Force FX

Valmistaja: CH Products, USA
Testikappale: Gametech,
puh. (02) 412 5390
Hinta: noin 1500 markkaa
Muuta: Tukee I-Force API
-standardia

Darklight Conflict



Rage/Electronic Arts
Dos

Juma, luulin ettei minua enää korealla grafiikalla saa vaikuttamaan, mutta Darklight Conflict ryöpsäyttää ruudulle poikkeuksellisen upeaa grafiikkaa, joka pyörii hienosti myös hitaammalla Penalla.

Darklight Conflict on yksinkertainen kolmiulotteinen avaruuspuoli, jossa pääosan ryöstävät hyvin tuoreen näköinen ulkoasu ja tavattoman sulava pelattavuus. Ainakin nyt on todistettu se, että hienoa ja nopeasti liikkuvaa grafiikkaa voi tehdä myös ilman 3D-kortteja.

Juonesta en tiedä oikeastaan mitään, pelin mukana ei tule mitään taustatietoa, mutta tehtäviä on viitisenkymmentä, joista suurin osa on tyyliä mene sinne ja ammu kaikki.

Tehtävien selityksiin ei ole juuri panostettu lyhyttä tekstiä enempää, eikä videopätkiä ole lainkaan. Kokeillun version pelattavuutta häiritsee takkuinen joystick-ohjaus, joka toivotavasti korjataan paremmaksi.

Moninpeli on tehty tavallista kattavammin. Mukana on tietysti tavalliset deathmatch ja kimpappeli, mutta niiden lisäksi löytyy kahden joukkueen tukikohtien valtaus ja outo "tag", jossa toista pelaajaa koskettamalla tehdään hänestä kaikkien kohde.

Darklight Conflictista ei ole maailmalla juuri mitään tietoa, ja julkaisupäiväkin on täysin hämärän peitossa. Kokeiltu versio näytti kuitenkin niin valmiilta, että eiköhän valmista peliä voi odotella keväämmällä.

Kaj Laaksonen



Stargunner

Apogee
Dos

Aiheuttavatko nimet Scramble, Nemesis, R-Type ja Salamander positiivisia värähdyskyksiä? Tärveäntykö lapsuus ja karkkirahat scrollaaviin avaruusräiskintöihin? Nyt on aika tuulettaa, jos kuulosti edes vähän tultuta.

Apogee pistänee eräänkin vanhan pierrun hiihoihin vipinää, sillä Stargunner on häpeilemättömän vanhanaikainen, mutta hyvin perinteitä kunnioittava shoot-em-up. Grafiikka on kuin pahimpina MSX-aikoina ja avaruusromun määrä sekä tulivoiman hurjuus ovat sopivan ylenpalttisia. Juoni on aloittaa rupuisella aluksella, ampuu kaikki mikä liikkuu ja matkalla kerätä jatkuvasti tolkkuttomammaksi käyviä lisäaseita.

Apogee on tehnyt pienimuotoisen kulttuuriteon, sillä hyvin tehtyjä pienimuotoisia toimintapelejä ei ole tarpeeksi. Stargunner tuskin aiheuttaa valtavaa kohua, eikä sen grafiikka tiputa kenenkään silmiä, mutta järjettömän hauska sitä on pelata ainakin vähän aikaa.

Shareware-versiossa vedetään läpi kuusi ensimmäistä tehtävää. Rekisteröidyssä versiossa saa kolmisenkymmentä lisää. Kannattaa imuroida, jos tuntuu siltä, että joskus olisi kiva vain ampua jotain sen kummemmin ajattelematta.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS

ISTAR.ZIP ja SC5WIPT.ZIP,
yhteensä 6 Mt



The Great Battles of Alexander

Erudite Software/Interactive Magic
Windows 95

Great Battles kattaa kymmenen suurinta Aleksanteri Suuren käymää taistelua Makedoniasta aina Intiaan asti, missä Aleksanteri sai vastaansa jopa taistelunorsuja. Yksinpelin voi pelata pitkänä kampanjana tai erillisinä taisteluina. Aleksanterilla oli alaisuudessaan useita kenraaleita, jotka voivat jokainen olla ihmisen ohjastamia moninpelissä, joka onnistuu modeemilla ja Internetin kautta.

Taistelussa vuoropohjaisuus on tehty aika jännästi. Kerralla komentaa vain yksi kenraali, eikä kaikkia joukkoja siis voi liikuttaa samalla vuorolla, koska kenraalien vuorot vaihtuvat osittain sattumanvaraisesti. Esi-merkiksi yhden kreikkalaisen kenraalin jälkeen voi olla kolmen intialaisen kenraalin

vuoro. Systeemi tuo peliin sopivasti arvaamattomuutta, jota kaipaasi muihinkin strategiapelisiin. Mitään Warcraft-pelleilyä touhu ei onneksi muistuta, vaan erilaisilla yksiköillä on hyvin tarkat ominaisuudet, joiden mukaan ne toimivat. Historiallisesti oikeita yksikkötyyppejä on mukavan paljon ja niistä kerrotaan mielenkiintoisia taustatietoja.

Grafiikka ja animaatio ovat strategiapeliksi upeaa katsottavaa. Yksiköt liikkuvat kauniisti ja koko peli toimii sillä resoluutiolla, joka Windowsiin on säädetty.

Pelattava demo sulkee itsensä tunnin pelaamisen jälkeen, ja jättää niin hyvän jälkimaun, että odotan innolla toukokuussa ilmestyvää lopullista versiota.

Kaj Laaksonen



Moto Racer

Delphine/Electronic Arts

Windows 95

Moto Racer on 3D-kortteja tukeva kolikko-pelityylinen konstailematon kaahauspeli, joka ainakaan kunnon 3D-kortilla ei häviä isoveljilleen lainkaan.

Virittelyjä ja säätöjä ei ole, vaan alle saa valita joko suurehkon kyykkypyörän tai ketterän crossipyörän. Molemmille on useita ratoja, joissa ei mielikuvitusta ole säästely. Kyykkypyörille tarkoitettut radat ovat perinteisempiä maantie- ja katuosuuksia, mutta mo-



tocrossia pääsee luukuttamaan Kiinan muurin päällä, jääradalla ja sisähallissa. Pyörät eroavat muun muassa kiihtyvyydeltään ja renkaiden pidoltaan. Hilpeänä bonuksena

pyörät voi muuttaa miniversioiksi, jolloin näyttää kuin kilpailtaisiin apinamopoilla.

Moninpeliä varten on verkko- ja modeemituki, mutta kokeilussa varhaisessa alpha-versiossa ne eivät toimineet. Grafiikkakin oli ilmiselvästi osittain keskeneräistä, mutta jo tällaisenaankin Moto Racer on upean sutjakka prätkäpeli, jossa ohjattavuus on kohdallaan ja vauhdin tuntu on saavutettu hienosti. Valmista peliä voi odotella keväämmällä.

Kaj Laaksonen

Redneck Rampage

Xatrix/Interplay

Dos

Vieläkö joku jaksaa 3D-ammuskeluja pelata? Jos Duke Nukem 3D oli täynnä junttihuumorina, Redneck Rampageissa päässe ampumaan juntteja. Tarkemmin Yhdysvaltojen Syvän Etelän punaniskoja, noita sisarillisen rakkauden ja laittoman viskin hauskoja veijareita. Dukesta tuttua Build-moottoria hyödyntävä Redneck Rampage antaa pelaajan käteen sorkkaraudan, Coltin, haulikon ja dynamiitipötköjä. Aseiden tehoa testataan kahteen

punaniskamalliin, toinen massiivinen lihavuori ja toinen laiha ruippana.

Punaniskat Puskee on aika innotoman tuntuinen yritys tiristää jotain uutta puhkittaristetyistä genrestä. Demon ainoa kenttä on tylsän ja puniksetkin seisovat paikoillaan, joten ainoaksi iloksi jää kanojen ammuskelu haulikolla. En odota sen ihmeempiä.

Nnirvi

Pelit-BBS

REDNCKDM.ARJ-REDNCKDM.A02,
yhteensä 12 Mt.



VIISI VUOTTA

●● Viisi vuotta on uskomattoman pitkä aika, kun sitä alkaa laskea konetehtäinä ja jo hävinneinä ja kuopattuina kotimikroina ja peleinä.

Kuka muistaa, millaista oli tällä alalla viisi vuotta sitten? Silloin, kun Amiga oli kova sana ja C64 oli täyttä päätä käytössä.

Pelit on lehtenä a dream-come-true, toteutunut unelma, joka oli jo pitkään kytentynyt C=lehden senaikaisten toimituspäällikön ja C=lehden/Mikrobitin pelitoimittajan mielessä. Samat henkilöt, eli allekirjoittanut ja Niko, olivat jo vuodesta 1987 lähtien tehneet Tietokonepelien vuosikirjaa, johon oli koottu kaikki vuoden aikana ilmestyneet peliarvostelut uusilla artikkeleilla, ratkaisuille ja vinkeillä terästettyinä.

Kun alkoi näyttää siltä, että Amiga-kanta jää PC-koneiden jalkoihin, päätös lopulta tehtiin. C=lehti ja Tietokonepelien vuosikirja ”yhdistettiin” ja syntyi Pelit, joka peräti viime vuoden alkuun asti käytti ”terästettyä” Pelikirjan logoa. Ensimmäisenä pohjoismaana Suomi astui pelilehtiäikään.

Pelit-lehdellä oli syntyessään muutama simppele aloitusparametri: Klassinen pohjoismainen postimerkkiarvostelu yhdellä kuvalla korvataan tarvittaessa vaikka kolmisivuisilla arvosteluilla. Kuvat otetaan itse aina kuin suinkin mahdollista. Ja pelit arvostelvat kyseisestä pelityypistä tai sen aihealueesta pitävät, ihkaoiden pelaajat. Parametrejä ei viiden vuoden aikana ole juurikaan tarvinnut viritellä.

1992

Vauva syntyy

Ensimmäinen lehti ilmestyi maaliskuussa 1992 varsin kunnianhimoisena yrityksenä. Erityinen ylpeyden aihe oli Monkey Island kakkosen ensimmäisen osan ratkaisu ”sarjakuvana”, saavutus, johon nykypelit eivät enää anna mahdollisuutta.

Satojen kuvien julkaisemisen mahdollisti Macintoshilla tehty taitto: Pelit oli Suomen ensimmäinen kuvankäsittelyä myöten sähköisesti tehty lehti. Sähköinen aika alkoi muuten vuonna -91, kun taittaja Wallu pisti Amigan

kuvia suoraan sähköisesti kirjapainoon, ja pelitoimittaja Nirvi alkoi miettiä, että luulisi peleistä olevan mahdollista kaapata kuvia. Sähköisen taiton kehittymistä on helppo seurata Pelit-lehden vuosikerrasta -92: melkein joka lehdessä käytössä oli jokin uusi innovaatio.

Ykkösnúmero kertoi lisäksi Arnold Schwarzeneggerin nimellä ratsastavista peleistä, haastatteli MicroProsen Sid Meieria ja Wild Bill Stealeyä ja arvosteli 16 peliä Formula One Grand Prix'stä Civilizationaliin ja Monkey Island 2:een.

Rakenteeltaan ja palstoiltaan lehti oli hyvin samanlainen kuin nykyään: jo alusta alkaen mukana ovat olleet niin Nirvi kuin Wexteen, niin ratkaisut kuin silloin Max & Moritzin nimellä kulkeneet vinkit. Lehti on suunniteltu kuin morsiamen häähäpuku: vähän uutta, vähän vanhaa, vähän lainattua ja vähän sinistä.

Kannessa luki konekantana PC, Amiga, Atari ja C64.

Vuoden kolmosnumeron kannessa oli H.R. Gigerin työ Dark Seedistä, edelleen toimituksen ehdoton suosikki. Dark Seedin pisteet nousivat ansiottomasti viidellä, kun loppuun jäi väärä pistepallukka. Kolmoslehti kertoi muun muassa Ultima-sarjan his-

toriasta Ultima seiskan arvostelun myötä.

Jo kuutoslehdessä päästiinkin sitten itse asiaan: pisteisiin. Pelit saivat liian hyviä pisteitä, joten skaalaa rukattiin alaspäin. Huippupeliarvon sai tästä lähtien vain peli, joka on ”todellinen huippu ja saa pelaamaan silmät punaisina puoleen yöhän aina vain uudestaan ja uudestaan”. Hyvä peli saa pisteitä 76–89 ja keskinkertainen 60–75. Vuosien vieressä pistekalibrointi horjui, ja samaan asteikkoon päädyttiin uudestaan tämän vuoden alussa.

Tällaisia te olitte

Vuonna 1992 lukijoitten keski-ikä oli 14,8 vuotta, eniten oli 11–15-vuotiaita poikia. Tyttöjä oli mukana vain prosenttien verran. Amigoita oli kotona 46,3 prosentilla ja PC:itä (386-koneita eniten) 46 prosentilla. Kuusnelostelijoita oli mukana runsas 6 prosenttia ja ataristeja vielä vähemmän.

Tärkeintä luettavaa lehdessä olivat peliarvostelut, toisena tulivat ratkaisut ja vinkit.

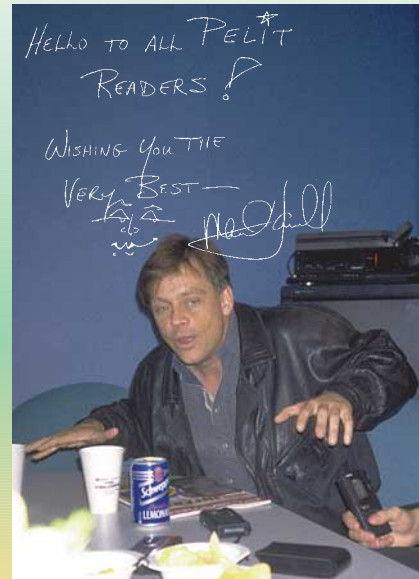
Lukijoitten äänestys Vuoden PC-peliksi oli Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Amiga-pelin tittelin sai The Secret of Monkey Island 2. Toimitus puolestaan



1992

Ultima Underworld 198
Falcon v. 3.0197
Ultima Underworld 296
Monkey Island 296
Wing Commander 296

Best Wishes,
and Good Questing
to the Pelit Readers,
Love, Ben
12/14/02





äänesti Star Control 2:ta ja Wizkidia. Lehtiä ilmestyi seitsemän kappaletta.

1993

Ja täyttää vuoden

Vuoden 1993 alussa aiheutti suurta hälyä se, että lopetimme pelien hintojen julkaisun. Peli-markkinat alkoivat täällä Suomessa olla niin kilpaillut, että "jos me ilmoitimme Amiga-pelin hinnaksi esimerkiksi 350 markkaa, saattoi saman lehden ilmoituksista lukea sen hinnan olevan

185 markkaa". PC-pelien hinnat olivat tuolloin 300-500 markkaa ja Amiga-pelien vähän vähemmän.

Konekantana oli kannessa PC, Amiga, ST ja C64. KyöPelit näki päivänvalon (eikä siinä vieläkään ole tapahtunut mitään).

Vuoden ensimmäisen lehden uutisissa kerrottiin, kuinka suomalainen pelitalo Bloodhouse Oy on Stardust-pelinsä myötä perustamassa toimistoa Englantiin. Stardustia oli siinä vaiheessa ohjelmoitu jo seitsemän kuukautta ja sen piti ilmestyä maaliskuuhun vaihteessa. Nytemmin Bloodhouse ja toinen suomalai-



1993

Star Control II	96
Populous II	96
X-Wing	96
Sensible Soccer v 1.1	96
Chaos Engine	95



PELIT

nen pelitalo Terramarque ovat yhdistyneet Housemarqueksi. Stardust tuli ulos saman vuoden syksyllä.

Maaliskuun lehdessä oli iso juttu Las Vegasin CES-messuilta, teemana PC-pelien jääminen kultakauttaan elävien konsolien jalkoihin. Messujen henkilögalleriaan kuuluivat nyttemmin varsin tutut naamat: Westwoodin Brett Sperry ja Mike Legg, Strike Commanderia tehnyt Erin Roberts (tuttu nyt Privateer 2:sta), entinen MicroProsen, nykyinen Interactive Magicin omistaja Wild Bill Stealey, Richard Garriot aka Lord British sekä Elvis.

1-vuotisjuhlien kunniaksi teimme historiamme ainoan julisteen Eye of Beholder III:sta.

Huhtikuun lehti kertoi, kuinka Amiga 1200 tuli pelastamaan Amigan maineen. Uutisissa puhuttiin tulevasta kovasta pelistä nimeltä Doom: sitä voi pelata neliinpelinä modeemin tai verkon välityksellä!

Kesäkuussa pyörähti sitten käyntiin Pelit-BBS, josta lisää myöhemmin. Kesäksi kannatti ostaa Pelit-lehden paitoja, kasseja ja lippuksia.

Syksyn ensimmäisessä lehdessä Toptronicin Petri Lehmuskoski kertoi lopettavansa Amiga-pelien maahantuonnin. "Tyypillinen

Amiga-pelin ostaja on uuden koneen omistaja, joka ei vielä osaa kopioida. Nyt uusia koneita ei enää pahemmin myydä, ja sitä kautta ei mene pelejäkään", hän manasi. Seuraavassa lehdessä Commodore Finlandin Eero Walden väitti, että Amiga elää ja voi hyvin. "Amigan myyntikäyrä on pikemminkin kasvava kuin laskeva", hän ennusti.

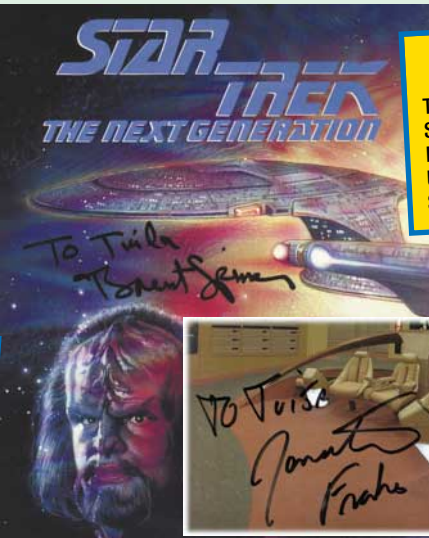
Lukijoitten keski-ikä nousi 16,4 vuoteen. Amigan osuus laski 37 prosenttiin ja PC:n nousi 58 prosenttiin. Suosituimpia juttuja olivat edelleen peliarvostelut, vinkit sekä uutiset.

Vuoden PC-peli lukijoitten mielestä oli X-Wing, Amiga-peleistä tasapeliin nousivat Chaos Engine ja Stardust. Myös toimitus liputti Stardustin puolesta, mutta valitsi PC-peliksi Betrayal at Krondorin (jonka jatkoa odotetaan edelleen). Lehtiä ilmestyi 8 kappaletta.

1994

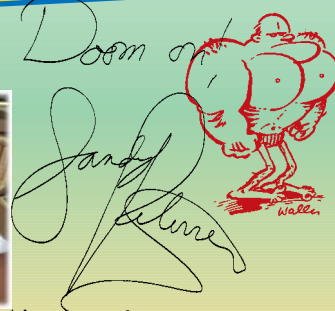
Leikki-ässä

Vuoden 1994 kovin sana oli tietysti Doom, jonka Kaj Laaksonen arvosteli 96 pisteen arvoiseksi ja joka moninpelinä sai TJ Talasmaalta peräti 98 pistettä. Peli sai



1994

TIE Fighter	98
System Shock	97
Doom	96
UFO: Enemy Unknown	94
Sam & Max Hit the Road	94

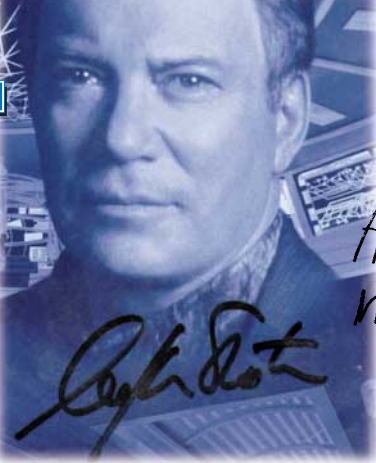


*If you have played Doom, you have played Doom!

PELIT

5

vuotta



ONNET PELIT-LEHDELLE

All I wanna know is
the name of the Game

Wild Bill Stealey



meiltä myös lätkän, jossa varoitettiin: ”Doom on täynnä graafista väkivaltaa eikä raakuutensa takia ole sopivaa pelattavaa perheen pienimmille (eli alle 15-vuotiaille, päätoim.huom.)”. Väkivaltakeskustelu kävi jo tuolloin kuumana.

Kannessa luki PC, Amiga, C64/ST ja CD-ROM.

Seuraavassa lehdessä idin Jay Wilbur kertoo, kuinka he eivät pystyneet uppamaan Doomia verkkoon, koska vapaita linjoja ei yksinkertaisesti ollut. Koko serveri kaadettiin ja heti kun linjat avattiin noin 5000 ihmistä ryntäsi hakemaan tiedostoa ja kaatoi uudelleen koko koneen. Doom oli myös ensimmäisiä pelejä, joka sai Internetissä oman keskustelualueen.

Huhtikuun lehdessä oli onnetoman newbien Iron Hogin Air Warrior -juttu. Air Warriorin Suomen valtaus ei kuitenkaan kauan kestänyt, mutta suomalaiset pilotit ovat tänä päivänä edelleen erittäin hyvin edustettuna linjoilla, ja Pelit on käsitellyt linjoilla lentämistä monien mielestä jo liikaakin.

Kesäkuun lehdessä Commodore julistettiin konkurssiin, ja ensimmäinen Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailu käynnistettiin. Syyskuun lehden

kannessa luki enää PC, Amiga ja CD-ROM.

Suomen Mestariksi selvisi syksyn mittaan Toni Hollming, joka sai palkinnokseen IBM PS/1:n. Lontooseen lähti Riku Koskinen (niin kuin myös Toni omalla kustannuksellaan).

Lukijoitten Vuoden PC-peli oli Doom II, Amiga-peli taas Cannon Fodder. Toimitus oli Master of Orionin kannalla, mutta samaa mieltä Cannon Fodderista. Lehtiä ilmestyi kahdeksan.

1995

Internet tulee

Vuoden alussa muutettiin ulkonäköä rauhallisempaan suuntaan hallitummalla värin käytöllä ja uudella kirjasintyyppillä. Otimme myös käyttöön Hyvää-Huonoa-laatikon peliarvosteluihin, Kone



Keep up your energy
and "Cheek Six!"

Wild Bill Stealey

kuriin -palstan ja TexSpexin.

Vuoden kovin sana oli Internet ja verkkopelaaminen. Air Warriorin jälkeen yksin lennettävät lentosimut eivät tunteet miltään ja VGA Planetsin myötä kähmittiin yökaudet liittolaisia etsien. VGA Planetsista tulikin toimituksessa joksikin aikaa miltei kirosana.

Maaliskuussa tasan kaksi vuotta sitten kerroimme ensimmäisen kerran Internetistä. Silloin emme vielä kertoneet webbisivuilla surffailusta vaan paljon enemmän taitoja vaativasta Unix-pohjaisesta käyttöliittymästä sekä ftp-komennoista.

Tyypillinen lukija oli noin 16-vuotias poika. PC-koneet ottivat vallan: niitä oli 79 prosenttia, Amiga-raukka oli kutistunut jo 12 prosenttiin. Äänikortti oli miltei kaikille, romppuasema 36 prosentilla ja modeemi viidenneksellä. Tästä alkoi modeemien nousu: peräti 36 prosenttia lupasi hankkia sen seuraavan vuoden aikana ja niin siinä taasi käydä.

Kannessa luki PC, CD-ROM ja Amiga. Tietokonepelaamisen Suomen Mestari oli Ville Pylvänäinen, Lontoossa kävi Jarno Laasala. Lehtiä ilmestyi 10.

Vuoden peliksi valitsivat Command & Conquerin.

1995	
Command & Conquer	94
Fade to Black	94
Perfect General 2	94
Sensible World of Soccer	94
U.S. Navy Fighters	94

1996

Vakiintunutta menoa

Suurin häly nousi siitä, kun vaihdimme logon. Siinä sivussa meni huomaamatta se, että lopetimme käytännössä Amigan pelien käsittelyn, pelejäkään ei enää paheemmin ilmestynyt.

Pelit-lehden levikki nousi yli 30 000:n. Moninpelaamisesta tuli miltei itsestäänselvyys ja Internetinkin pääsi pelaamaan. Pelilehti käsitteli Internet-pelaamista ensimmäisten lehtiin joukossa koko maailmassa.

Vuoden toinen trendi olivat 3D-kiihdytinkortit, joita lehti käsitteli jo joulukuussa, taas ensimmäisten joukossa. Kukaan ei vain huomannut, että olisi pääjutun voinut kanteenkin pistää...

Lehtiä ilmestyi 10. Vuoden pelit olivat Command & Conquer: Red Alert ja Steel Panthers II. Vuosi huipentuu 5-vuotisjuhliin maaliskuussa 1997.

Tuija Linden

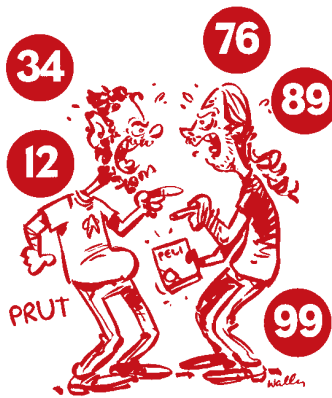


1996	
SU-Flanker v. 1.1	96
Civilization II	96
The Dig	95
Duke Nukem 3D	94
Steel Panthers 2	94



Ja posti kulkee

● ● Pelit-lehden ensimmäisen postipalstan ensimmäiset sanat olivat: ”Kerro meille mielipiteesi Pelit-lehdestä, sen jutuista.” Siitä se alkoi, lehden yksi suosituimmista palstoista.



Viisi vuotta on kulunut, tämä on 47. postipalsta eli myös lehden 47. numero. Jos pitäisi suunnilleen arvioida, montako kirjettä postipalstalle on lähetetty näiden vuosien myötä, veikkaus on noin 5000 kappaletta. Kaikki ne on luettu ja suurin osa arkistoitu.

Koko postipalstan historian ajalta on jäänyt mieleen vain pari numeroa, joihin postia on tullut niukasti. Yleensä vain murto-osa tulleista kirjeistä mahtuu lehteen.

Vuoden 1992 postikirjeissä, siis Pelit-lehden ensimmäisissä numeroissa, kyseltiin tietysti paljon itse lehdestä (ilmestymiskerrat, palstat, tilausasiat, palkkiot, kuinka pääsee avustajaksi jne). Mutta antoisinta oli ensimmäisen vuoden kirjeiden anti lehden kehitykselle ja muotoutumiselle sekä erilaisille ”oheistuotteille”.

Pelit-BBS, Vuoden Peli, kansiot, KyöPelit

Ensimmäisen kerran Pelit-BBS-ajatus otettiin esille lehdessä 5/92: Tomi Behm ehdotti purkin perustamista. Vastasimme silloin, että aikapulan takia emme voi purkkia perustaa ”aivan lähiaikoina”. Loppujen lopuksi Pelit-BBS perustettiin kesäkuussa 1993.

Lehdessä 5/92 nimimerkki Activ 8 kirjoitti: ”Vuoden lopussa/alussa voisi olla Vuoden Peli -kilpailu.” Kaikkiaan tietävät, mihin ehdotus on johtanut.

Sarjakuvaa kerjättiin syksyllä

1992 numerossa 6: toimitus kertoi rukoilleensa, uhkailleensa, lahjoneensa ja anelleensa Wallua, joka lupasi harkita asiaa. Ensimmäinen KyöPelit julkaistiin lehdessä 2/93.

Pelit-lehden kansiota pyysi nimimerkki Tri Sekopää: ”Ja jos joskus teette lehdelle säilytyskansion, tehkää siitä värikäs ja hieno.” Ja teimme taas työtä käskettyä, kansiot tulivat myyntiin seuraavana keväänä Wallun suunnittelemina, tietysti.

Vuoden 92 kirjeiden perusteella syntyivät myös ratkaisupalvelu, TexSpex ja kolme niittiä lehteen. Muistatthän se kymmenet kirjeet, joissa valitettiin keskiaikeman irtoamista. Ja me ihmettelimme, kunnes keksimme, että jos lehteä luetaan hartaudella tuntikausia, ei ole ihme, jos paperi repeilee. (Paitsi, että itse asiassa syyksi paljastui paperin laatu.)

Ja se hattu! Postipalstan kuvassa Sarin päässä oli hattu, jota sitkeästi alusta asti vaadittiin pois. ”Jos et poista, nosta edes lieriä.”

Loppuvuosi 1993 sodittiin konesotaa

Nimimerkki Codename: BVC kyseli Niko Nirvin oikeaa nimeä, ja jo silloin kerroimme totuuden: se on oikea nimi. Vaan eivätpä monet uskoneet ja kirje poiki paljon viestejä BBS:ssä ja myös kymmeniä kirjeitä postiin. Nyt kaikki uskonevat jo?



Arvatkaapa mitä mieltä oli entinen arvostelijamme Jukka Kauppinen, kun nimimerkki ”haudataanko Amiga” kyseli Amiga 500:n tulevaisuudesta tammikuussa 1993? Hän vastasi: ”Koneellasi tekee yhtä paljon kuin ennenkin ja aina vain enemmän. Amiga 500:ia on maailmalla 2-3 miljoonaa ja niille ilmestyy lisälaitteita, pelejä ja ohjelmia vielä vuosikausia.” Että sillai.

Lehdessä 7/93 alkoi ”konesota”, amigitit vastaan peceelijät. Kirjeitä tuli satamäärin, joista muutamia kymmeniä julkaistiin. Jokainen puolusti omaa konettaan ja haukkui vastapuolen konetta. Voittoa tai tappiota ei tietysti tullut kenelläkään ja toimitus pysyi (todellakin!) puolueettomana. Sota päätettiin itseasiassa lukijoiden pyynnöstä, he kun eivät enää halunneet keskustella koko asiasta. Näin vaadittiin lähes 30 kirjeessä, keskustelun alusta saakka.

Ja se hattu! Lehdessä 6/93 se vihdoinkin poistui Sarin päästä. Mutta arvatkaapa mitä sen jälkeen vaadittiin? Jep, hattu takaisin.

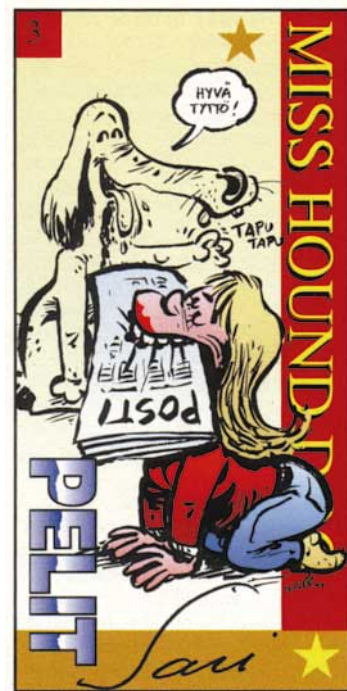
Uudessa kuvassa oli koira. Ja siitä riittikin puhetta sitten muutaman vuoden ajan: rotua arvailtiin, kyseltiin Sarin koirista, joita oli silloin kolme ja nykyisin neljä... Haluatteko nähdä sen uusimman kuvan?

Vuonna 1994 keräilykortit ja tyttökeskustelu

”Pisteet pois” vaadittiin vuoden 94 ensimmäisessä kirjeessä. Siitä lähtien pisteistä on keskusteltu lähes taukoamatta. Lehti on kuitenkin itsepintaisesti pitänyt linjansa, tosin pieniä viilauksia on vuosien varrella tehty.

Lehdessä 3/94 alkoi tyttökeskustelu, joka jatkui muutaman numeron ajan. Pyysimme tyttöjä lähettämään kirjeitä, ja niitä tuliikin nihkeän alun jälkeen lähes 50 kappaletta. Johtopäätökseksi saimme, että kyllä meillä naispuolisiakin lukijoita on.

Lehdessä 7/94 Wallu julkaisi



keräilykorttinsa nimimerkki Santtu K:n pyynnöstä. Ja siitä alkoi sarja, joka jatkui aina numeroon 2/96 asti. Tosin Santun pyytämää Nirvi-Veteran korttia ei koskaan julkaistu... Korteissa oli toimituksen lisäksi koko avustajakunta.

Vuonna 1995 runoja

Ensimmäinen Kuukauden kirje, eli kirje, joka ansaitsi pienen palkinnon omaperäisyydellään tai asian tärkeyden vuoksi, julkaistiin 3/95. Mutta paras kautta aikojen on mielestäni ollut lehdessä 5/95 ollut nimimerkki Ihmettelijän kysymys: ”Kerroitte, että teette peliarvostelut kotona. Mitä kummaa te sitten päivisin siellä toimituksessa teette?”

Runosuonet alkoivat sykkiä lehdessä 4/95 ja ne sykkivätkin todella kauan ja voimakkaasti. Jopa niin kauan, että lehteen 7/95 tulleista kirjeistä noin puolessa vaadittiin runojen lopettamista tai lehti muutuu SinäMinäksi.

Lehdessä 8/95 pyysimme teiltä jälleen apua ja mielipiteitä. Monessa kirjeessä oli vaadittu konsoleiden, sarjakuvien, lautapeilien, roolipelien, jopa elokuvien ottamista mukaan lehteen. Niinpä pyysimme lukijoiden mielipiteitä ja perusteluita. Ja saimme valtavasti kannanottoja, puolesta ja vastaan.

Keskustelu jatkui aina lehteen 1/96 asti. Suurin osa lukijoista oli samaa mieltä kuin toimitus, eli pidämme lehden ”pelkkänä” PC-

PELIT

5 vuotta

peliarvostelulehtenä, mutta käsittelemme silloin tällöin muitakin lukijoiden pyytämiä aiheita. Ja samaan päätyi myös lukijatutkimus.

Ja lehdessä 7/95 Sarin kuvan koira vaihtui Sarin autoon. Ja millaiseen autoon, siitä riitti arvailua aina jouluun asti, sillä numerossa 10/95 Teemu Kotkasta vasta arvasi auton merkin ja mallin oikein.

Vuosi 1996 hautasi konsolit ja toi nörtit

Konsoleita kannatti yllättävän moni kirje, joka saapui alkuvuodesta. Vaan lukijatutkimuksen myötä hautasimme viimeiset vaatimukset konsolien mukaan otosta, vain 4 prosentilla lehden lukijoista on konsoli ja 92 prosentilla PC.

Mikä on nörtti? Nörtti on silmälasipäinen, urheilua inhoava, kunnollinen, menestyy koulussa/työssä, ahkera, ujo ja tietokonepelejä pelaava. Tai ainakin piti olla, vaan moni kirje oli toista mieltä. Nörtit ja epänörtit olivat hukuttaa postinkantajat painavien kirjeidensä alle, eikä selvää tullut sittenkään. Joten elämme edelleen nörttien keskellä, kukaan ei vain tiedä, keitä ja millaisia ne ovat.

Vuosi 1997

Odotan innokkaana lisää kirjoitusta. Vasta tehdessäni tätä "historiikkia" huomasin, kuinka paljon hyviä ideoita olemmekaan saaneet lukijoilta. Kaikki keuhut ja kritiikki on luettu vuosien varrella tarkasti, ja yllättävän moni lukijan ehdotus on toteutettu.

Lehti on aina vuorovaikutteinen, mutta Pelit-lehden postipalsta taitaa olla yksi Suomen kaikkien aikojen suosituimpia lukijoidensa keskuudessa, ainakin kirjeiden määrän perusteella. Jatketaan samaa rataa.

Sari Alho

Näin syntyi



Tulkoon yhteys!

●● Kauan kauan sitten oli vielä aika, jolloin lehden tilatessaan sai vain pelkän lehden. Ehei, sanoimme me, kyllä lehdellä pitää olla elektroninen virtuaalijatke.

Kun Toni Behm kysyi lehdessä 5/92, eikö Pelit voisi perustaa omaa purkkia, vähänpä sen enempiä hän kuin mekään tiesimme mitä tahtuman tulee. Kysymys kuitenkin esitettiin oikeassa paikassa oikeaan aikaan.

Lehtien ylläpitämät BBS:t eivät olleet mikään uutuuus. A-lehtien edesmennyt Printti piti aikoinaan purkkia nimeltään Vaxi, ja MikroPC:n purkki on vieläkin pystyssä. Vaxilla oli maine saippuapaikkana, jossa levottomat nuoret laumat chattivat ja messuivat typeriä. Niinpä ajatus Pelit-BBS:stä herätti vain silkkää torjuntaa: miksi perustaa chattailu- ja jauhantapaikka?

Jotenkin ajatus jäi päähän ja hyötynäkökohtia alkoi löytyä. Suora palaute voisi olla hyvä ajatus. Päivitykset olivat tuolloin tavallisen kuluttajan ulottumattomissa ja purkki voisi jopa korvata usein pyydetyn kansilevyn. Ja menisihän se tilaajabonusenakin. Ja sitten se välähti: eihän pelilehden purkin tarvitsekaan olla normaali chatti- ja messuilumestari!

Niinpä Pelit-BBS Mark I:n perusajatus oli yksinkertainen: se on pelien tukipurkki, jossa ainoa viestikanaava olivat yksityisviestit toimitukselle. Ei chattimista, ei messuilua.

Lehden purkin tarpeellisuuteen, tai siihen, että joku edes soittaisi, ei noina aikoina kukaan muu uskonutkaan kuin Pelit-BBS:n toimeenpaneva kaksikko (Pekka Honkanen Tietokoneesta ja allekirjoittanut), jotka pahimmillaan olivat valmiit vaikka yksilinjaiseen purkkiin, jotta se vihdoin saataisiin pystyyn nyt eikä kymmenen vuoden kuluttua.

Kesäkuun 7. päivänä vuonna 1993 Pelit-BBS aloitti kolmen linjan voimin talon verkkoserverin

nurkassa ja MBBS-purkkisoftalla. Kun tuhannen käyttäjän raja meni rikki noin viikossa, ilmeni varsin selkeästi, että lehden ylläpitämillä purkilla todella on kysyntää. Tie oli auki muiden kulkea.

Pian Pelit-BBS avattiin koe- luonteisesti ensin messuilulle, myöhemmin jopa chattailulle. Soopa pysyikin kohtuullisissa rajoissa (eipä neljä linjaa tosin mikään äärimmäinen chattihoukutin tainnut ollakaan) ja niinpä messuilu sekä jopa chattailu jäivät päälle.

Lukutaitoinen kokeilija

Pelit-BBS:n kohdeikäyttäjä (siis fiktiivinen henkilö, jota ajatellen purkin toiminnot on suunniteltu) on lukutaitoinen ja fiksu, ja tietokonepelaajana osaa kokeilla ja ottaa asioista selvää.

Heti kätellyssä BBS:n tiedostotarjonta rajattiin pelkkiin peleihin, ja tarjonta suunnattiin enemmän käytännölliseksi kuin helposti mainostettavaksi, eli kaiken teensattuvan röhnän asemasta esimerkiksi Doom-editoreista raakataan kehnot, mutta suosituimpien päivittämisestä pidetään huoli. Toinen tietoinen valinta oli huijausohjelmien ja läpipeluuohjeiden lempaussa: pyyntöjä voi esittää, mutta automaattisesti ei näitä pelinpilaaajia hankita.

Pelit-BBS:n tekninen ylläpito vahvistui, kun purkin käyttäjistä löytyi Leo Katona, jonka tekninen osaaminen petasi hänelle cocsopin viran. Myöhemmin hänelle siirtyi täysi vastuu PBBS:n tekniikasta. Tälläkin hetkellä koko ylläpidosta vastaa edelleenkin kaksi henkilöä: Leo tekniikasta ja minä tiedostoista.

Lisälinjojen lisäksi haluttiin linjapelejä (etenkin LORDia) ja

purkkisofthanvaihtoa PCBoardiin, eräänlaiseen vakioon purkkimaailmassa. Kesällä -95 Pelit-BBS Malli II avautui PCBoardiin verhoittuna. Vaikka PCBoard onkin kömpelö insinörittiviritys, siihen on kuitenkin helppo pultata ulkoisia lisäohjelmia, kuten linjapelejä.

Rankalla testauksella jyvät karstiin linja-akanoista jopa niin hyvin, että Pelit-BBS:n linjapeli-valikoima kelpasi jokseenkin sellaisenaan muihinkin purkkeihin. LORD, Usurper, VGA Planets, Stars!, Global Wars, Mines of Gorr, Trade Wars, Planets – The Exploration of Space, Arrowbridge I & II, Imperium, siinä ovat jokseenkin kaikki vähänkin kiinnostavammat linjapelit. Sinänsä mielenkiintoinen Realm of Exitilus tuli ja meni, se kun joka bugikorjauksen jälkeen toimi huonommin ja huonommin. Linjapeleistä opin sen, että mitä parempi ja monipuolisempi peli, sen vähemmän sitä pelataan, mistä luonnollisesti johtuu LORDin hirveä suosio.

Vuosien saatossa Pelit-BBS on kasvanut kolmesta linjasta kolmeen kymmeneen, mutta sen toimintaperiaate ei ole muuttunut. Pelit-BBS on lehteä tukeva lisätoiminto, jonka päätarkoitus on edelleen olla toimituksen palauttekanava, ja tarjota vakavasti pelaamiseen suhtautuville tarvittavat päivitykset, apuohjelmat ja vastaavat nopeasti, tuoreimpina versioina.

Luonnollisesti Internetin merkityksen kasvaessa Pelit-BBS:n ja vastaavien merkitys vähenee. Kuinka paljon, se selviää vain ajan kuluessa. Mielenkiintoisinta tietysti on, mikä on lehtien kohtalo: jäävätkö ne elektronisen hurman uhriksi?

Niko Nirvi

Pelit-lehden salaperäinen synty

”Mitä te siellä oikein teette?”



Sari vastaa kaikesta. Ja kaikkeen.

● ● Pelit-lehden viihtyisässä toimituksessa kaikki lehdessä näkyvät henkilöt istuvat ringissä ja pelaavat pelejä päivät pitkät. Saavatpa siitä vielä palkkaakin ja pelifirmojen lahjuksia. Niin kai.

Varsinkin lehden alkuaikoina saimme vähän väliä pyyntöjä, että toimituksemme saisi tulla vierailemaan ja tutustumaan salaperäiseen pelimaailmaan. Pyynnöt loppuivat pian, kun kerroimme, että tervetuloa, mutta meillä ei ole täällä ensimmäistäkään pelikonetta, me emme pelaa työaikana ja meidän toimituksemme näyttää tuikittavalliselta toimistolta.

Jakaantuminen

Pelit-lehden toimitus jakaantuu kahtia: varsinaiseen paikalla istuvaan henkilökuntaan ja kotonaan työskenteleviin avustajiin, jotka tekevät hommia yleensä yöllä. Toimitus sijaitsee Helsinki Media Erikoislehtiä toimitalossa Helsingin Pitäjänmäellä.

Toimitukseen kuuluvat allekirjoittaneen lisäksi Sari ja Niko, Kaizu ja Wallu ovat enemmän tai vähemmän vakinaisesti paikalla. Vakituisesti tai ainakin miltei vakituisesti meille kirjoittelee tällä hetkellä 11 uurastajaa: Jyrki Kasvi, JTurunen, Pekka Ihanne, Joonna Vainio, Kim Soares, Toni Virta, Kimmo Veijalainen, Tapio Salminen, Mikko Alapuro, Tytti Paananen ja uusimpana tulokas Tuukka Grönholm.

Ykkösnumerosta lähtien mukana olleita veteraaneja ovat Jyrki, Sari, Wallu, Niko ja allekirjoittanut.

Mistä pelit?

Pelit saa pelinsä yleensä joko suoraan (englantilaisilta) pelitaloilta tai maahantuojilta. Me emme osta pelejä, lainaamme ne ja palautamme ennemmin tai myöhemmin.

Normaalisti saamme pelit ihka oikeina myyntiversioina, mutta toisinaan myös alpha- tai beta-versioina, usein myös ”kultale-

vyinä”. Alphaversio on pelin purkalla kiinni pysyvä kehitysversio, betaversio on pelin lähes valmis versio ja kultalevy on valmis peli, joka on poltettu itse varsinaisen pelin masterlevystä, eli siitä, josta myyntikappaleet monistetaan. Pelifirmat tekevät betat ja kultalevyt itse, ja pääasiassa ne menevätkin tärkeille markkina-alueille, kuten Englantiin, Saksaan ja Ranskaan.

Miksi sitten kuun vaiheessa ilmestyneestä pelistä ei ole arvostelua kaksi viikkoa myöhemmin ilmestyvässä lehdessä? Siksi, että kaikki vie aikaa. Ennen kuin peli on arvostelijalla ja hän on pelannut sitä tarpeeksi ja juttu on valmiina lehdessä, on kulunut jo ihan kivasti aikaa. Sitä paitsi päinvastoin kuin sanoma- ja viikkolehtiä, Pelit-lehteä ei paineta (tai jaeta) ilmestymispäivää edeltävänä yönä.

Varsinkin Internet-aktivistille muodostuu helposti se harha, että me olemme vähintään puoli vuotta myöhässä koko ajan. Syy on yksinkertainen: kun netissä alkaa elämänti vaikka Steel Panthers II:sta, se alkaa kun peli julkaistaan Yhdysvalloissa, eli pahimmillaan puolikin vuotta (normaalisti kuukauden-pari) aikaisemminkin kuin peli on saatavilla Euroopassa.

Me joudumme, omaksikin harmiksemme, yleensä mukautumaan eurooppalaiseen aikatauluun. Se taas, miksi pelit julkaistaan täällä myöhemmin, johtuu osittain Saksan ja Ranskan vaatimista käännöksistä, mutta on monesti aika mystistä.

Kuka arvostelee?

Kaikki arvostelijamme ovat ”erikoistuneet” omalle alalleen. Se ei silti tarkoita sitä, että muuntyyppiset pelit eivät ollenkaan kiinnostaisi, vaan enemmänkin sitä,



Päätoimittaja Tuija ja hänen kymmenen pientä kirjoittavaa apulaistaan. Oikeassa kädessä roikkuvat 1. JJJ, 2. Kaizu, 3. Joona, 4. Kimmo ja 5. Kim. Vasemmalla 6. JTurunen, 7. Mikko, 8. Toni, 9. Tapio ja 10. Tytti.

että arvostelijalla on erittäin hyvä käsitys muista samantyyppisistä peleistä. Esimerkiksi Nikolle on turha antaa jalkapallomanageria tai JTuruselle tyypillistä seikkailupeliä, ja näkisittepä, miten allekirjoittanut lentää!

Juuri tämä erikoistuminen on meidän mielestämme yksi parhaita puoliamme. Toisaalta kuitenkin kokemus voi olla niin vahvaa, että "tavallinen" pelaaja ei edes näe niitä virheitä ja ongelmia, joihin me puutummme. Mikään ei kuitenkaan estä kirjoitta-

masta meille vastinetta, päinvastoin, julkaisemme hyvin perusteltuja eriäviä mielipiteitä erittäin mielellämme.

Miksi sitten kaksi eri ihmistä ei aina arvostelee pelejä? Siksi, että aika ei riitä. Peliä pelataan niin kauan, että varmasti tiedetään, mistä puhutaan, monesti läpi asti. Jos kaksi eri arvostelijaa tekisi sen samasta pelistä, olisimme auttamatta myöhässä, tai meillä olisi tosi vähän arvosteluja. Teemme sitä kuitenkin silloin tällöin.

Juttu syntyy

Samalla kun arvostelija pelaa peliä kotonaan omalla koneellaan yömyöhällä päiväduuninsa jälkeen, hän myös napsii siitä kuvia. Käytämme aina kun mahdollista itse kaapattuja kuvia.

Sitten herra tai neiti X lähettää jutun ja kuvat toimitukseen. Teksti kulkee läpi Nikon, Sarin ja Tuijan, jossa prosessissa juttu editoidaan: varmistetaan asiatiedot, siistitään päällekkäisyydet, tsekataan, vastaako arvostelu arvosanaa, mietitään vielä kerran jutun rakenne ja korjataan kie-

lioppi ja kirjoitusvirheet.

Lukemisen jälkeen juttu, samoin kuin käsitellyn saaneet kuvat, siirtyy Wallun Maciin, jossa hän yrittää saada kaaokseen järjestystä eli asettelee kuvat, tekstin ja otsikot paikalleen. Tätä kutsutaan taitoksi. Useimmiten Wallu kuitenkin ahtaa eli yrittää saada kaiken materiaalin mahtumaan ja vielä kauniisti. Kuulostaa helpolta? Kannattaa kokeilla käytännössä, niin selviää miksi hyvät taittajat ovat harvassa.

Samaan aikaan Sari pitää sivusuunnitelmaa eli lehden rakennuspiirustusta ja seuraa, että jo-



Siis, mehän emme pelaa työaikana...



...emmehän?

Pelit-lehden synty...

kaisella sivulla on jotain ja että kaikille mainoksille ja jutuille on oma paikkansa.

Arvostelujen tie on suhteellisen yksinkertainen, enemmän ideointia ja pohtimista vaativatkin isommat jutut ja lehdet. Kuten vaikkapa tämän lehden sisältö, jota alettiin suunnitella jo vuoden vaihteessa.

Puhumattakaan palstoista. Vuodesta toiseen joka lehteen oman palstan aiheen kehittämisen voi olla todellisen työn takana. Kysykää vaikka Nikolta, joka ei ihan heti suostu monien lukijojen pyyntöihin kaksisivuisesta Nnirvistä.

Yksinkertaista, eikö? Miksi sitten kuitenkin meillä on aina viimeisellä viikolla tulipalokiire?



Wallu näyttää, miten lehti taittuu.

Pyhä kolminaisuus

Toimituksen lisäksi Pelit-lehden syntyyn vaikuttaa myös kaksi muuta tahoa: ilmoitusmarkkinointi ja levikkimarkkinointi.

Ilmoitusmarkkinointi on vastuussa siitä, että lehdessä on mainoksia ja sitä kautta meillä riittää resursseja tehdä hyvää lehteä. Mainoksista saamme nimittäin rahaa ja mainostaja itse (emme

siis me) päättää, onko hän mukana juuri tässä numerossa ja mitä hän mainostaa.

Levikkimarkkinointi puolestaan pitää huolen siitä, että kaikki ne, jotka ovat kiinnostuneita pelaamisesta tietävät myös Pelit-lehden olemassaolosta. Levikin ihmiset näkyvät messuilla ja ovat vastuussa esimerkiksi upeista



Ja Kyöpelit poistetaan, eikö?

”imagomainoksistamme” eli vaikkapa Independence Day -vaikutteisesta mainoksesta.

Painetaan

Kun kaikki tuhat ja yksi asiaa on mietitty, tarkistettu ja taitettu, lehti lähtee painoon. Lehti kulkee koko ajan sähköisessä muodossa, eikä sen tarvitsisi olla paperilla ennen kuin valmiina, mutta käytännössä liikuttelemmekin esimerkiksi sivutaittoja paperilla. Niistä kun näkee virheet helpom-

min kuin ruudulta tihrustamalla.

Aikanaan lehti sitten ilmestyy pöydälle ja joutuu jokaisen tarkasteluun. Joku huomaa, että teksti ei näy tummalta pohjalta, toinen keksii heti kirjoitusvirheen kuvatekstissä, kolmas Grand Prix 2:n kuvan vaihtumisen Grand Prix Manager II:ksi, mutta yleensä toimitus on helpottunut: ei suunnattoman pahoja mokia tälläkään kertaa!

Ja niin lehti on valmis postin kuljetettavaksi.

Tuija Linden

PELIT 5 vuotta Kilpailu!

Paljonko sai Civilization?

Ihan ensimmäisessä lehdessämme viisi vuotta sitten arvostelimme MicroProsen Civilizationin, sen alkuperäisen version. **Paljonko se sai pisteltä?**

Arvaa ellet tiedä ja kirjoita vastaus postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!). Lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

Pelit Civilization PL 2 00040 HELSINKI MEDIA
Palkintoina arvomme kaksi **Toptronicsin** lahjoittamaa pakettia, johon kuuluvat kello, t-paita ja lippis. Voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.

VOITA!



Koko porukka. Vasemmalta istumassa Sari, Tuija, markkinointijohtaja Heikki Nurmela ja myyntipäällikkö Mia Kemppi. Seisomassa markkinointiassistentti Minna Kurki, tuotepäälliköt Sari Ovaskainen ja Pauliina Kaivola sekä Kaizu. Kaiken takana on Nnirvi.

Tähtien Sota ruudulla

Kuolontähti kotonasi



●● Star Wars on 20 vuoden elonkaarensa aikana jättänyt lähtemättömän jäljen länsimaiseen kulttuuriin. Pelikulttuuriin jääneet jäljet ovat siihen verrattuna ehkä pienet, mutta ainakin ne ovat valosapelilla viilleyt.

STAR WARS™



20 v.

Star Warsin lopputaistelu Kuolontähden yllä ja sisällä lienee yksi elokuvien vaikuttavimpia kohtauksia, ja toistaiseksi täysin ylittämätön. Kun nöösipoikana sen näin, hoi-puin elokuvateatterista ulos jalat hädin tuskin maassa. Siinäpä peliversioille päämäärä: saako X-Wingien ja TIE-hävittäjien kuolonbaletin siirrettyä nolliksi ja ykkösiksi?

George Lucasin mielestä ei. Hänen mielestään tietokoneiden graafiset ominaisuudet ja teho eivät tehneet Star Warsille oikeutta, eikä lupaa herunut, vaikka hänellä oli oma pelifirmansakin, Lucasfilm Games. Vaikka Star Wars sinänsä on kuin luotu tietokonepeleihin, ei sitä pitkään aikaan niissä nähty.

Virallisten pelien puutteesta huolimatta Star Warsilla oli kuitenkin suuri vaikutus tietokonepeleihin. Ainakin kuulussa lentäminen koki nousukauden, varsinkin kun jopa kuusnelosen Basicilla oli paletinvaihtelulla helppo luoda siitä jonkinlainen illuusio.

Markkojen sota

Ihan ilman Star Warsia ei kotijed-din sentään tarvinnut olla: kolikko- ja konsolipelimahti Atari sai lisenssin Star Wars -peleihin. Ainoa näkemäni Atari 2600 -peli, The Empire Strikes Back puolen ruudun kokoisine pikseleineen on kuusnelostelijalle tutumpi Jeff Minterin pelinä Attack of The



Empire Strikes Backin vektori-AT-AT:t muuttuivat Rebel Assaultissa rompulta spoolattavaksi grafiikaksi.



Tämä kelpasi jo George Lucasille. X-Wingin 320x200-grafiikka karuun mutta nopein polygonihärvelein...



...oli TIE Fighter Collector's Editionissa gouraud-varjostettua 640x480-grafiikkaa...



...johon X-Wing vs. TIE Fighter vielä lisää bittikarttapinnoituksen.



Koskahan pääsemme tähän?

Mutant Camels. Ja jos en ihan väärin muista, se vedettiin pois markkinoiltakin.

Ensimmäisessä kolikkopelissä Voima taisi olla Atarin kanssa. Muistan vielä, kun kotikaupunki pelihallissa silmiäni harhaileva katse ensi kertaa osui upouuteen Star Wars -peliautomaattiin, sen upeaan vektorigrafiikkaan ja ennen kaikkea vaikuttavaan lento-ohjaimen. Syntyi kallis rakkaus-suhde, varsinkin kun automaattipahus oli matkan varrella siirtyessäni kohti viikonlopun rientojen tukikohtaani.

Vektorigrafiikkasirun vauhdittamassa pelissä pelaaja ei ohjannut niinkään X-Wingiä kuin sen tykkien kohdistuskursoria, joskin peli onnistui luomaan illuusion lentämisestä. Elämiä oli yksi mutta suojia kahdeksan, ja lisä sai Kuolontähden tuhoamalla.

Star Warsissa oli kolme osuutta: ensin lennettiin läpi tulipalloja ampuvien TIE-hävittäjien kohti Kuolontähteä. Kuolontähden pinnalla väisteltiin lasertorneja ja niiden ampumia tulipalloja, ja yritettiin ampua niitä bonukseen riittävä määrä. Osuma tai törmäys aiheutti vatsaa vääntävän kierähdyskierähdys. Kolmas osio oli tietysti Kuolontähden kuilussa lentely, palkkien ja tulipallojen väistely sekä lopuksi protonitorpedojen lasauttaminen jäädytyskuiluun. Star Warsissa kaikki jotenkin lokahti paikoilleen, ja pelin jakamat fiilikset oli poimitu samasta pussista kuin elokuvan loppukohtauksenkin heittelemät.

Star Warsin pelaamista oli miltei yhtä hauska katsella kuin pelata: ensimmäisessä osassa pelaajan naama jäähmettyi tiukkaankin irveeseen, toisessa yläruumis heilui villisti oikealle ja vasemmalle, ja kolmannessa X-Wingin lentoa

myötäiltiin varpaiden varassa nousemalla ylös alas.

Star Warsin jatko, **Empire Strikes Back**, oli myös vektorigraafinen. Snowspeederillä ammuttiin ensin Imperiumin luotaimia ja niiden radiolähettimeä, kunnes Imperiumi väistämättä sai tiedon Hothin tukikohdasta. Hienossa kakkososuudessa ammuttiin AT-AT -ja AT-ST-tankkeja, ja lassottiin niitä kans. Sitten tapeltiin TIE-hävittäjien kanssa ykkösestä käännetyssä osuudessa. Antiklimattisena lopetuksena väisteltiin asteroideja Millenniumin Falconin kera. Ainoastaan Walkeiden ampumisessa oli tyylä, muuten ESB ei ollut eikä ole edeltäjänsä kaliiperia.

Return of The Jedi hylkäsi vektorigrafiikan ja siirtyi 3/4-perspektiiviin. Peliformaatti muuttui ammuskelu/väistelypeliksi. Mitä Luke ilmamopolla, sitä Chewbacca ST-AT:lla ja Lando Millennium Falconilla, ensin läpi TIE-puolustuksen, sitten läpi Kuolontähti II:n. Paria silloin hyvältä näyttänyt kuvaa lukuunottamatta en valitettavasti ole aitoa peliä nähnyt.

Star Warsin kolikkopelimarssi jatkuu Segan **Star Warsissa**, joka parin koepelin perusteella ECTS-messuilla oli vähän sekava. Eikä X-Wingissä ole kyllä toista ampujaakaan...

Jedi palaa kotiin

Vaan ketäpä loistokkaat kolikkopelit lämmittivät, kun kotipöydän nurkalla istui kotimikro? Valitettavasti tuo kotimikro oli yleensä Commodore 64, jonka teho ei riittänyt Star Warsin puhtaaseen vektoritoteutukseenkaan.

Vaan yritys oli kova. Atari oli julkaisemassa omaa käännöstään, mutta onneksi jätti sen tekemät-

tä: se oli sanoinkuvaamattoman hirveä, hädin tuskin tunnustettavissa. Amerikkalainen Parker Brothers teki myös Star Warsista version, jota en koskaan ole nähnyt. Pelastajaksi ilmaantui Domark, jonka C-64-versio oli yllättävän hyvä. Vaikka TIE:t näyttivät karpäsiltiltä ja tulipallot olivat spritejä, olivat sekä pinta- että kuululento hyviä, niin hyviä kuin ne-palta saattoi kohtuudella odottaa.

Mutta sitten Domark julkaisi loistokkaat ST- ja Amiga-versiot. ST-versio oli jopa yhtä vaikea kuin kolikkopeliversio, mutta siitä oli jätetty pois protonitorpedojen ampumisefekti, joten Amiga-versio on se Äärimmäinen Versio. Pelejä oli vielä ryyditetty lisäsampleilla itse elokuvasta. Vaikkei hienoa ohjainta ollutkaan, hii-riohjaus toimi upeasti, ja vartalo heilui melkein kolikkopelin malliin. Saman ohjelmoijan Empire Strikes Back oli myös laatutyötä, ja identtinen kolikkopelin kanssa.

Trilogia päättyi ikävästi Return of The Jediin. Sen näyttävään grafiikkaan ei Domarkin kuusnelos- ja ST-versiot pystyneet, ja ankea peli ei viihdyttämään riittänyt.

A New Hope

Domarkin käännösten jälkeen vallitsi pitkä hiljaisuus, jonka katkaisi vain nimensä vaihtaneen LucasArtsin Star Wars -ruudun-säästäjä. Kotikoneet kehittyivät hiljaksen, ja saavuttivat tason, joka kelpasi George Lucasille, ja LucasArts sai päästä tappajalenssin irti. Niinpä LucasArtsilla on nyt kolme Star Wars -sarjaa käynnissä ja neljäs tulossa. Eri Star Warsit tarjoavat helppoa multimediaviihdettä, kolmiulotteista amuntaa ja kevyen luokan avaruuslentosisimulaattoreita.

Tähtien Sota ruudulla...

Siivet ristissä

Star Wars -sarjoista tärkein on Larry Hollandin, kolmen suosituksen lentosimun tekijän X-Wingistä alkanut kevytsimujen sarja. Kukapa elokuvat nähnyt pelaaja ei myisi (tai ainakin vuokraisi) sieluaan mahdollisuudesta hypätä X-Wingin tai TIEn hyttiin?

X-Wingissä taistellaan Kapinallisten riveissä, peruspelin päättyessä Kuolontähden tuhoon. TIE Fighterissa palkan maksaa Darth Vader, ja juonen pääidea on salaliitto keisaria vastaan. Kumpikin peli on sarja scriptattuja moniulotteisia ja -puolisia tehtäviä, joissa on kaikki realismin illuusion tarvittava: siipimiehiä, isoja aluksia ja uskotavan tuntuista tapahtumiin reagoimista. Alusten näennästekniikka on uskottavaa, mutta mikä tärkeintä, pelien tiuha tunnelma todella siirtää pelaajan keskelle Tähtien sotaa. Huvittavaa kylläkin, Imperiumin riveissä lentäminen on se suosituin valinta: kaikki haluavat olla pahiksia.

Piakkoin (toivottavasti) ilmestyvä X-Wing vs. TIE Fighter tarjoaa kuitenkin sitten mahdollisuuteen lähiverkkoihijoille (ja Kalistelijoihijoille) osallistua taisteluun ja tapella toisiaan vastaan.

Supersotilaita metsästävässä

Dark Forcesissa LucasArts astui ihan uusille urille. Palkkasoturi Kyle Katarn seikkaili läpi 14 juonellisesti yhteen liittyvän kentän teknisesti loisteliaassa 3D-räis-kinnässä, Doomien malliin.

LucasArts väittää, että Dark Forces oli tulossa jo ennen kuin Doomista tiedettiin mitään. Paljon mahdollista, sillä Dark Forcesissa oli muutamia harmittavia puutteita, pahimpana se, ettei pe-

liä voinut tallentaa, mikä yhdistettynä ylisuuriin kenttiin poltti käämit useammaltakin pelaajaroidilta. Monipeliäkään ei ollut. Doom-kloonien tulvassa Dark Forces on silti omaa luokkaansa.

Dark Forces II:ssa LucasArts jatkaa Kyle Katarnin tarua, tällä kertaa Quaken tyyppisellä 3D-moottorilla. Ja tekee harvinaisen selväksi, että kyllä! Kyle saa lasermiekan, kyllä! pelin saa tallennettua ja kyllä! siinä on moninpelu.

Kapinahyökkäys

Kaikki Star Warsin fanit tuskin ovat ammattipelaajia, joten heille LucasArts tarjoaa Rebel Assault I & II. Ensimmäinen Rebel Assault, vaikka olikin lähinnä tekniikkakokeilua, näytteli suurta osaa CD-ROMien maihinnoussu koteihin.

Elokuvista noukittuja osioita jokseenkin vapaasti yhdistelevä multimediaryöpytys nitoi simpeleitä ammuskeluosuuksia yhteen hopeakiekolta spoolattavalla grafiikalla sekä John Williamsin aidolla elokuvamusiikilla. Vaikka grafiikka satunnaisesti olikin möykkyistä ja peli sanotaanko kauniisti "rajoittunut", (pelikvottomasta puhumattakaan: ensimmäisissä versioissa oli hauska käsitys ohjaamisesta) se oli tavattoman vaikuttava. Rebel Assault II tarjosi vielä supistetumman ja yksinkertaisemman valikoiman alipelejä, mutta erinomaisen kauniissa asussa, ja upouuden, aidoissa rompeissa kuvatun juonen kanssa.

Seuraavaksi Star Wars leviää reaaliaikaisen strategiapelaamisen alueelle Rebellionissa, jossa Kapinallisto ja Imperiumi taistelevat galaksin kohtalosta. Tieto on tihkunut niukasti, ja pelaajien galaksi pidättää hengitystään.

Ottaen huomioon, että kun elokuvia on 20 vuodessa tullut



Dark Forcesin spritepohjainen engine vaihtuu Dark Forces kakkosessa polygonipohjaiseksi.



Rebel Assault 2 on teknisesti upea.



Rebellionin myötä LucasArts siirtyy strategia-aikaan.

vain kolme, tietokonepelit ovat tällä hetkellä tärkein Star Warsin henkeä ylläpitävä lisuke, kirjojen ja sarjakuvien taso kun kauniisti sanottuna on tasoltaan "vaihteleva". Yhteen virheeseen pelit ovat

syllistyneet: Imperium on kehittänyt (ja kapinalliset tuhonnet) enemmän superaseita kuin mitä saksalaiset Korkeajännityksissä.

Niko Nirvi



Kuolontähden kuilu Star Warsin...



X-Wingin...



ja Rebel Assaultin versiona.

Missä olit, kun

Star Wars oli ensi-illassa?



Viisas vanha Yoda.

Tähtien sota on myös siitä mielenkiintoinen ilmiö, että se ei oikeastaan suostukaan jäämään historiaan. Sukupolvi toisensa jälkeen, mutta myös varttuneemmat lapsenmieliset löytävät sen yhä uudestaan elokuvatrilogian poikimien sarjakuvien, kirjojen, tietokonepeliin tai roolipelin kautta. Ja jopa alkuperäisten elokuvien videoversioina. Muhjuinen VHS on kuitenkin pyhäinhäväistystä elokuville, jotka toimivat valkokankaan audiovisuaalisen toteutuksen ja ennen kaikkea erikoisefektien uranuurtajina. Niinpä näin 20-vuotisjuhlan kynnyksellä on syytä asiaan vihkiytymättömille kiteyttää muutamaan kappaleeseen rautaisannos erään kaukaisen galaksin historiaa, kauan sitten.

Kaukaisessa galaksissa...

Lukemattomia tähtijärjestelmiä sopusoinnussa hallinnut Vanha tasavalta oli kuolemassa. Häikäilemätön senaattori Palpatine oli kahminut itselleen yksitellen vallankahvoja kouriinsa ja julistanut itsensä keisariksi. Hän hajotti senaatin ja järjestelmällisesti murhatti Vanhan tasavallan järjestystä valvoneet jediritarit, jotka pitivät hallussaan Voimaa, kaikkia elollisia olentoja yhdistävää energiakenttää, joka oikein käytettynä oli väline pipliaalisiin ihmetekoihin ja piti yllä universu-

●● Sanotaan, että kuusikymmenluvulla eläneet muistavat tarkkaan, missä olivat ja mitä tekivät, kun kuulivat Kennedyn salamurhasta. Vähintäänkin yhtä todellisin perustein voisi punoa myyttiä 70-luvulla lapsuuttaan tai nuoruuttaan viettäneistä ja George Lucasin Tähtien sodasta. Elokvasta, joka jäi historiaan ensimmäisenä ”avaruusopperana” ja joka nosti tieteiselokuvat jäämistökulisseista kyhätyistä B-tekeleistä tai kaappitrekereiden viikonloppurituuaaleista vakavasti otettavaksi suuren yleisön viihteeksi.

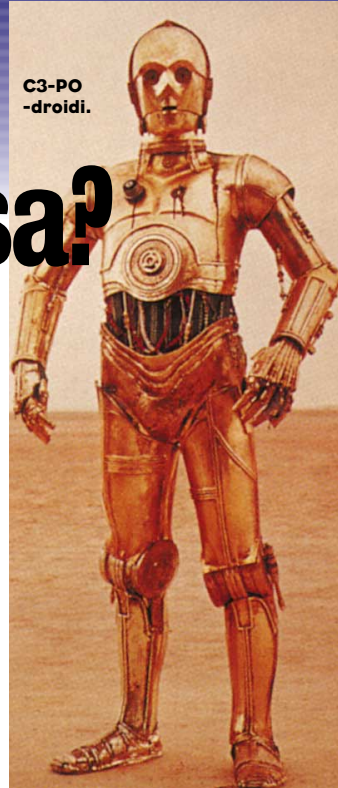
min tasapainoa. Mutta voimalla oli myös Pimeä puolensa, jonka mestari oli julma Sithin lordi Darth Vader, keisarin oikea käsi.

Kaikki eivät kuitenkaan alistuneet keisarikunnan rautasaappaan alle, ja pieni, alati kasvava joukko päättäväisiä vapaustaisteilijoita muodosti Kapinaliiton, joka oli onnistunut jakelemaan tuntuvia iskuja keisarin murskaaville tähtilaivastoille kerta toisensa jälkeen. Juuri tälläkin hetkellä, ensimmäisen elokuvan alkaessa, entinen senaattori ja Alderaanin prinsessa Leia Organa on kuljettamassa keisarin uuden voittamattoman taisteluaseman, Kuolontähden, piirustuksia kapinallisille. Jos kokonaisia planeettoja tuhoamaan kykenevä Kuolontähti valmistuu, se tietää varmaa loppua kapinallisille ja galaksin vapaudelle...

...kauan, kauan sitten.

Moinen juoniasetus on jo silloin lapsenikäisyydessään vastustamaton. Lucas kokosi tarinaansa ikivanhojen satuklauseiden lisäksi itämaista mystiikkaa (Voima), huikeita erikoistehostemässilyjä, kummallisia alieniotuksia ja avaruuteen sovitettuja ilmataisteluita klassisista sotaelokuvista (The Dam Busters).

Nuori maalaispoika Luke Skywalker keskeltä ei mitään löytää itsensä yllättäen pelastamasta satuprinsessaa ja galaksin tulevai-



C3-PO -droidi.



Chewbacka, Luke Skywalker, Ben Kenobi ja Han Solo.



suutta vanhan Voiman kung-fu-dragonmasterin Ben Kenobin rinnalla, joka kaiken lisäksi kertoo, että pojan suurena kohtalona on tulla jediritariksi kuten isänsä. Klassinen taru nuoresta ritarikokelaasta ei olisi kuitenkaan täydellinen ilman tiukan paikan tullen pelastamaan saapuvaa kynnistä yksinäistä sutta, salakuljettaja Han Soloa, joka ei piittaa tuon taivaallista muusta kuin rahasta ja olemuksensa cooluudesta – mutta vain päällepäin tiuysti.

Varsinkin hieman sarkastiseen tyyliin käsiteltynä ensimmäisen Tähtien sota -trilogian elokuvan tarina kuulostaa pikkuisen liiankin herttaiselta sadulta, mutta ehkä juuri sen takia se kosketti niin paljon meitä ajan lapsia ja lapsenmielisiä. Kun stoori on

Star Wars...



puettu reippaaseen poikain rämistelyyn ryydytettyinä erinäisillä laserpyssyillä, X-siipi- ja TIE-hävittäjillä ja muilla kewleillä vempelleillä, puhumattakaan kokovartalopanssaroituista keisarillisista iskujoukoista, ei tarvitse vanhemmankaan mie... henkilön hävetä. Kaverin diplomaattifajin Brysselistä tuomilla Tähtien sota-pikku-ukkeilla (toimintafiguuri lienee sana nykytrendin mukaan) leikittiin murrosikään asti ja prinsessa pelastettiin tuhanteen kertaan uusintana.

Ja sitten 80-luvun alussa tipahti pommi. Tähtien sota sai jatkoa Imperiumin vastaiskun ja Jedin paluun muodossa, missä tarinalle tuli yllättäen roimasti lisää syvyyttä hieman odottamattomine juonenkäänteineen, ja se tavallaan kasvoi katsojan mukana. Lucas vanhana kettuna oli suunnitellut alun alkuaan huomattavasti eppisemmän, suorastaan shaksperaanisen tarinan, jonka kokonaisuudessa ykkösosan pinnallisiksi jääneet tavalliset seikkailijantunut tulivat osaksi paljon suurempia kohtaloita ja laajan, huolella suunnitellun fantasiamaailman historiaa. Ensimmäisestä osasta kun oli pakko tehdä itsenäinen kokonaisuus sitä varalta, ettei elokuva olisi osoittautunut kannattavaksi (naurua), ja vasta jälkepäin Lucas pystyi sisällyttämään tuotukseensa niitä elämää suurempia tarina-aineiksia, joista Tähtien sota on maineensa ansaitusti saanut.

Vaan entä nyt?

Ensimmäiset kolme elokuvaa olivat vain keskimmäinen trilogia yhdeksännäytöksisessä sarjassa (osat 4–6), ja Lucasin keskittyessä kynäilemään käsiksi seuraavaksi filmattaviin kolmeen ensimmäiseen näytökseen, lukuisat ”valtuutetut” kirjailijat ja pelintekijät ovat pikkuhiljaa laajentaneet fantasiamaailmaa pisteeseen, jossa sen voi reippaasti sanoa ylittäneen moninaisuudessaan minikään kirjallisuudesta (Keskimaa mukaan lukien) saati elokuvista poikineen (Star Trek menköön kotiinsa) vaihtohtoisen todellisuuden.

Nyt teattereihin tulevat restauroidut osat 4–6 ovat muistutuksena meille kaikille jo elokuviin tutustuneille, ja kauan odotettuna esittelynä uudelle sukupovelle valmistamaan heidät vuonna 1999 (hyvässä lykyssä) ensi-illan saavaan Kloonisotien trilogiaan. Näissä tapaamme muun muassa nuoren Palpatine, Kenobin ja Darth Vaderin, joista viimeksi mainitun tuleva näyttelijä on edelleen kuumimpia huhunaihei-

P.S. Pelit juhli synttäreitään järjestämällä Star Warsin Suomen ensi-illan maaliskuun 11. päivän. Mukaan oli (arpomalla) kutsuttu myös 50 Pelit-lehden tilaajaa, joiden nimet löydät uutispalstat. Elokuvan virallinen ensi-ilta on 21. maaliskuuta, Imperiumin vastaisku ja Jedin paluu seuraavat huhtikuussa.

ta Internetin filmifriikkien keskuudessa – Arska se tuskin kuitenkään on.

Uusintanäytökset eivät ole ainoastaan restauroituja, vaan ne sisältävät myös kokonaan ennalta näkemättömiä kohtauksia, jotka jouduttiin jättämään alkuperäisestä käsiksestä pois aikoinaan kiireen, budjetin ja teknisten rajoitusten takia. Vihdoinkin Han Solo tapaa Jabban Mos Eisley avaruussatamassa, joka on myös kuvankäsittelytekniikalla loihdittu kiireiseksi bisneskeskukseksi kuten alun perin piti – sen jumalanhylkäämän tuppukylän sijaan. Luke tapaa

vanhan kaverinsa Biggsin ennen suurta lopputaistelua, jonka pienoismalliefektit on kokolailla jyrätty uusin tietokonegrafiikoin.

Elokuvateattereita ei ehkä rakennettu Tähtien sotaa varten, mutta George Lucasin jatkuva saaga kaukaisesta galaksista kaikille lapsenmielisille on vuorenvarmasti yksi historian tärkeimmistä oikeutuksista moisten rakennusten olemassaololle. Saapa nähdä, miten pronsibikineihin riisuttu prinsessa Leia puree kaiken maailman pameloihin tottuneen sukupolven murrosikäisiin (ja perheeniisiin).

Ai niin. Hei, lukija! Olkoon Voima kanssasi.

Joona Vainio

PELIT 5 vuotta

Kilpailu!

Etsi viisi virhettä

Oheisessa kertomuksessa on karkeasti ottaen kahdeksan virhettä. Etsi niitä vähintään viisi.

Luke kiihdytti Y-Wingiään. Takaa lähestyvän TIEN laukaus ravisutti suoja, ja C3PO piipitti paheksuvasti. Luke kytki maalitietokoneen päälle ja valmistautui laukaisemaan fotonitorpedonsa Kuolontähden syvyyyksiin.

Darth Vaderin tähtäimessä Luken Y-Wing siirtyi keskelle, ja Vader valmistautui tuhomaan viimeisen Jedin. Samassa Han Solo syöksyi auringosta ja ampui TIET päreiksi. ”Anna mennä, Luke, niin päästätään kotia!”

Luke keskittyi ja laukaisi. Oh! Saman tien Obi Wan Kenobin ääni täytti hänen päänsä. ”Luota tunteisiisi, käytä Voim..oho!” 10 sekuntia myöhemmin Kuolontähti tuhosi Kapinallisten tukikohdan, ja keisari Palpatine hallitsi koko Alfa-kvadrantia.



VOITA!

Kirjoita virheet postikortille ja lähetä se 10. huhtikuuta 1997 mennessä osoitteella

Pelit
Star Wars
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA

Oikein vastanneiden kesken arvomme Finninon lahjoittamat 20 upeaa Star Wars -paitaa ja 20 Star Wars -lippistä. Voittajien nimet julkaistaan kesäkuun lehdessä, mutta palkinnot postitetaan voittajille huhtikuun puolivälissä.

MDK

Shiny Entertainment/Interplay

Windows 95, Dos

Versio: ennakko

Minimi: P90, 16 Mt, SVGA, CD-ROM

Äänet: Sound Blaster ja
-yhteensopivat

Kiintolevy: 2-100 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128 SVGA, SB 16,
4xCD-ROM

Osa tietokonepeleistä tuntuu olevan komitean suunnittelemaa alhaisimpaan yhteiseen nimittään perustuvaa mössöä, jota yritetään syöttää rentouttavaa viihdettä kaipaaville keskiverto ihmisille. Onneksi aina välillä ilmestyy jotain MDK:n kaltaista.

Tietokonepelit ovat kuin rock-musiikki: Samoista kolmesta soinnusta sekoitetaan tuhansittain uusia biisejä, joista suurin osa jää ikuisesti unholaan. Kerran pari vuodessa joku neropatti kuitenkin osaa laittaa ne kolme sointua sellaiseen järjestykseen, että ne kuulostavat aivan uusilta ja tuoreilta. Tekijöistä tulee kuuluisia ja miljonäärejä, ja biisistä tulee hitti.

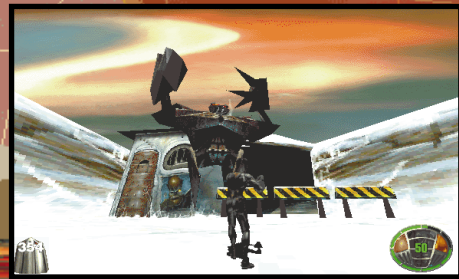
Viime vuonna tietokonepelien kolme sointua olivat oikeassa järjestyksessä Tomb Raiderissa, jossa ei sinänsä ollut mitään uutta, mutta silti se tuntui kymmenien Doom-kloonien jälkeen upean uudenselältä toimintapeilitä. Ilman Tomb Raideria MDK olisi luultavasti tuplasti kovempi hitti.

Anarkistista tykitystä

Vertailu Tomb Raideriin on väistämätön, vaikka pelejä yhdistää oikeastaan vain samanlainen kuvakulma. Siinä missä Tomb Raider on toimintaseikkailua, MDK on lähes pelkkää tykitystä.

Huuruiset taustatarinat ja pelihahmot ovat näköjään Shiny Entertainmentin tavaramerkki. Earthworm Jimin tappajamato ja goottilainen ulkoasu ovat jotain aivan uutta, lähinnä niitä voisi kutsua H.R. Gigerin töiden huumoriversioiksi. Mitä pitäisi ajatella esimerkiksi örkeistä, jotka ärsyttävät pelaajaa persustaan heiluttamalla, tai pelaajan apuriina toimivasta kyberneettisesti

Murhaa dorkat, Kurt



parannellusta koirasta, joka lenotelee pelialueen ympärillä jättimäisellä lenkkitoskulla?

Pelaaja istutetaan ohjastamaan Kurtia, joka pelottomasti hyppää avaruudesta maata kiertävien mömmöjen aluksille. Ei neuvottelemaan, vaan tappaamaan. Homma etenee karkeasti seuraavasti: Kurt yrittää laskeutuaan väistellä muukalaisten tulitusta ja kerätä laskuvarjoilla putoavia lisäaseita. Laskeuduttua tehtävänä on etsiä ja tappaa aluksen komentaja. Matkan varrella on läjä erikokoisia huoneita, jotka on yhdistetty käytävillä. Mitään sokkeloita ei ole ja eteenpäin pääsee vain yhtä reittiä. Aikaa ei siis tuhjata puzzleihin tai muuhun pähkäilyyn.

Kurtin aseistus on vähintään yhtä dekadenttia kuin hänen varustalonmyötäinen nahkapunksa. Perusase on käteen pultattu ko-

netykki, jonka voi kiinnittää myös naamaan, jolloin siitä tulee tarkkuuskivääri. Jälkimmäisessä moodissa voi zoomata niin lähelle, että tavallisesti pikselin kokoista vihulaista voi ampua vaikka silmämunaan. Tarkkuuden hintana on se, ettei kiikaroinnin aikana voi liikkua eikä väistellä.

Kaukaa napsiminen on aivan uusi idea, joka toimii kuin junan vessa. Pahaa aavistamattomien mömmöjen räikkääminen turvaliselta etäisyydeltä on sanoinkuvaamattoman nautinnollista, varsinkin kun kiikarokivääriin voi ladata hakeutuvia ammuksia ja erilaisia kranaatteja sekä laserin pommituskohteiden merkintää varten.

Muutkin välineet ovat hilpeän häiriintyneitä. Thumper on valtava kumisvara, joka etsii ja nuijii kaikki näkemänsä vihulaiset. Hämäystä voi harrastaa pumpatta-

valla Kurt-kopiolla. Maailman pienin ydinlataus sopii pääjuhjen häätämiseen. "Maailman mielenkiintoisin pommi" on lahjapaketti, joka leviää silmille. Vähemmän speaktaakkelimainen, mutta erittäin hyödyllinen väline on Kurtin repusta löytyvä liitovarjo, jolla pehennetään pudotuksia ja pidennetään hyppyjä.

Kravattipellet, pysykää kaukana

Mikä piru MDK:sta sitten tekee muita 3D-räiskintöjä erikoisemman?

Nykyisin, kun pelit suunnitellaan varman päälle ilman turhia yllätyksiä ja yleensä muiden ideoita kopioiden, on upeaa nähdä jonkun tekevän mitä haluaa, vähän samaan tyyliin kuin pelejä tehtiin kymmenisen vuotta sitten. MDK erottuu täysin anarkis-



Ei paluuta. Laskuvarjohypyissä voi ohjata suuntaa, mutta alas kohti örkkejä mennään vääjäämättä.

musiikkeineen ja nautittavan tehokkaine aseiden äänineen on laaturyötä sekin ja sopii hyvin pelin tunnelmaan. Äänissäkin on paljon yllätyksiä, esimerkiksi hullu tiskijukka soittelee 60- ja 70-luvun räimettä kunnes pää räjähtää.

MDK on täysin itsensä näköinen. Se ei muistuta mitään muuta tietokonepeliä, mikä on tänä päivänä valtava saavutus, niin pessimistiseltä kuin se kuulostaakin.

Hienosta ja persoonallisesta ulkoasustaan sekä kipeästä huumorista huolimatta MDK on vain kolmiulotteinen räiskintä. Se ei ole erityisen pitkä ja vaikka vaikeusasteita on useita, ei sen pariin kerran läpäistyään ihan heti palaa uudestaan. Moninpeliä ei ole eikä tule. Tosin en ole varma miten moninpeli olisi tällaiseen peliin sopinut, mutta tuskin siitä olisi haittakaan ollut. Pieniä ovat puutteet kuitenkin, koska lysti on vaihtelevaa ja tiivistä niin kauan kuin sitä kestää.

Kaj Laaksonen



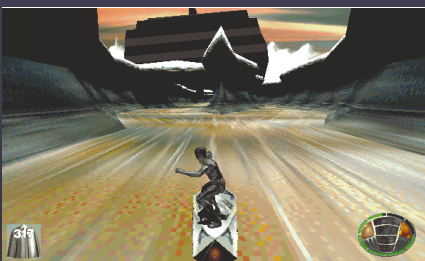
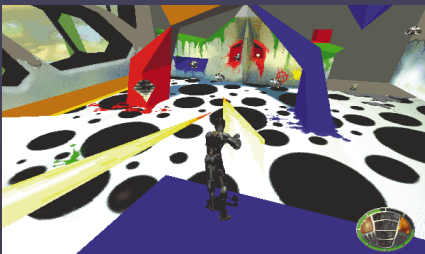
Portaattomasti zoomaavalla kiikaritähtäimellä avulla voi ampua vaikka silmät päästä.



tisen huumorin ja sen myötä arvaamattomuuden takia. Siinä ei haise laskelmoivien markkinointipellejen vesittävä vaikutus. Juuri kun luulee pelin alkavan toistaa itseään, tulee vastaan jokin täysin uutta. Se voi olla kirkuun karkuun juokseva ensiapupakkaus, kilpaa örkkien kanssa surffausta, tai pelin kuvakulman totaalinen muuttuminen hetkeksi näkymään pommikoneen ohjaimista.

Teknisesti MDK on upeaa jälkeä. Siinä missä Tomb Raider nykii ja tökkii hitaammalla Pentiumilla, MDK liikkuu erittäin sujuvasti. Grafiikassa on käytetty läpinäkyvyyksiä, heijastuksia ja muita yleensä 3D-korteille kuuluvia jippoja. Vihollisten tekoäly on astetta parempi kuin yleensä, vaikkeivat nämäkään mitään valopäitä ole.

Äänimaailma elokuvamaisine



Psykedelliaa, surffailua ja futurismia. Tasojen teemat vaihtelevat rajusti.



Hyvää

- Levoton huumori.
- Teknisesti loistava.
- Itsensä näköinen.

Huonoa

- Ei moninpeliä.

Dekadentti, sairaas sekä uskomattoman tyylikäs kolmiulotteinen räiskintä.

HYVÄ PELI

91

PELIT 5
vuotta

Kilpailu!

Mitä tarkoittaa MDK?

Shiny Entertainmentin ja Interplayn MDK on ilmestymäisillään oleva peli, mutta mitä kirjainlyhenne tarkoittaa? Ei, se ei ole Murder, Death, Kill.

Keks! naseva vastaus joko englanniksi tai suomeksi ja kirjoita se postikortille. (Vain postikortit osallistuvat arvontaan!) Lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

Pelit

MDK

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Palkintoina arvomme Scanboxin lahjoittamat 5 t-paitaa ja MDK-pelin, joiden voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.

VOITA!

The City of Lost Children

Psygnosis

Dos, Windows 95

Versio: lehdistö

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA (640x480), 2xCD-ROM, hiiri, digitaaliäänikortti

Äänet: kaikki yleisimmät digitaaliäänikortit

Kiintolevy: 44 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, 3xCD-ROM, Dos 6.20, Win95

Orpokodin ikeessä

●● Psygnosiksen käsittelyssä ranskalainen kulttielokuva muuttuu kolmiulotteiseksi seikkailupeliksi. Kadonneiden lasten kaupungissa pikku Miette törmää outoihin tapahtumiin ja ihmisiin.

Elämä synkässä merenrantakaupungissa ei ole helppoa ainakaan pikkulapsille, sillä heitä katoaa mystisesti. Pikkutyttö Miette yrittää elää kituuttaan orpokodissa, jota siamilainen kaksonen Pieuvre johtaa kuin vankilaa. Hänen pakottamana Miettestä tulee pikkuvaras, joka tuo johtajattarelle koruja sun muuta tarpeellista. Jos homma ei miellytä, synkkä ja pelottava kellari on aina valmiina tuhmia pikkutyttöjä varten...

Eräällä keikallaan Miette törmää naiviin sirkuksen voimamieheen, jonka pikkuveli Denre on kidnappattu. Miette heltyy ja lu-



Kaupungin ainoa auto on tällä hetkellä hajalla.



Vartijan talo ei olekaan enää niin hyvin vartioitu.



Teas ollaan ryöstöpuuhissa. Tällä kertaa kohteena on orpokodin pitäjän kämppä.

paa auttaa etsimisessä, aavistaen että kadonneiden lapsien arvoituksen selvittäminen voisi vapauttaa hänetkin.

The City of Lost Children perustuu samannimiseen ranskalaiseen jo kulttielokuvaksi muodostuneeseen leffaan.

Elokuva on Delicatessen (saman ohjaajan aikaisempi, mestarillinen elokuva) tyylinen surrealistinen kuvaus merenrantakaupungista ja sen elämästä. Tämä sekä aiheiltaan että toteutukseltaan herkullisen surrealistinen elokuva sopii yllättävänsäkin hyvin seikkailupelien lähtökohdaksi.

Kaupungin asukkaat ovat kaikki mitä erikoisempia hahmoja, eikä kukaan heistä vaikuta todella selväjärkiseltä. Paikalta löytyy niin tehtävästään yli-innostunut vahti kuin se pakollinen viiniä litkivä kulkurikin. Muutenkin eloku-

van synkänsekava ote on omiaan toimivan seikkailun luomiseen.

Yksin meren rannalla

Kadonneiden lasten kaupunki ei ole aivan tavallinen perinteinen seikkailupeli, vaan selkeä Alone in the Dark -klooni. Pelaaja ohjaa Mietteä kolmiulotteisessa maailmassa pelkällä näppäimistöllä. Miette poimii esineitä, puhuu, toimii ja kyyristyy pitkin näppäimistöä hajautetuista näppäimistä, joiden toiminta on joskus epäselvä. Annettaanko esine vastaantulijalle esine- vai toimintänäppäimestä, kas siinä pulma. Inventaario tulee sentään loogisesti esiin tabulaattorin painaluksella.

Liikkuminen sujuu kätevästi kursorinäppäimillä, mutta jostain syystä sankaritteen kävely ja yleinen reaktionopeus on uskottoman hidasta. Vaikka vauhti keikkuukin siedettävän rajamilla, aika ajoin olisi kiva, kun Miette toimisi vauhdikkaammin. Hi-tautta vielä korostaa hahmon tapaa etsiä tarkalleen oikea seisomakohta ennen toimimaan ryhty-



The City Of Lost Children

mistä: lähtiessään kiipeämään portaita sankaritar astuu pari askelta taakse tai sivulle saadakseen askelensa oikeaan tahtiin. Moiseen kuitenkin tottuu pelin kuluessa.

Pelaajan pääkoppaa työllistään mukavasti pelin varsin loogisilla ongelmilla ja järjenkäytöllä pääsee yleensä eteenpäin. Suurimmat paikoilleen juuttumiset johtuvat lähinnä oikeiden esineiden puuttumisesta. Osa tavaroista on nimittäin piilotettu taustoihin todella ovelasti, ja välillä täytyy olla tosi tarkkasilmäinen.

Sankaritar osaa kiipeillä joidenkin esineiden päälle, mutta ongelma on siinä, että hahmo täytyy viedä juuri oikeaan kohtaan, ja se tuottaa vähän vaikeuksia. Miette osaa myös kyyristyä, ja tätä ominaisuutta tarvitaan ainakin yhdessä kohtaa peliä. Maastouduttuaan hahmo mahtuu hyvin piiloutumaan matalienkin esineiden taakse.

Keskustelua pelissä on mukana todella vähän, mikä sopii erinomaisesti pelin yksinäiseen ja hiljaisen painostavaan ilmapiiriin. Jutustelu on kaikki etukäteen määrättyä, eikä sen kulkuun voi vaikuttaa. Jutustelun voi ai-

noastaan aloittaa, minkä jälkeen tarinointi etenee omia polkujaan.

Varjoisalla kujalla

Synkkä pelimaailma suorastaan huokuu epätoivoisen melankolista ja surullista tunnelmaa. Käsikirjoitus on sopivan tyyliä, ja peli on ulkoisestikin erittäin mukavaa seurattavaa. Pelin tekijät ovat vääntäneet renderoidut taustat juuri sopivan hämäriksi ja autioiksi, eikä tavallisesta renderoituja kuvia vaivaavasta steriilistä ilmapiiristä ole tietoaakaan. Siellä täällä häilyvät valot ja varjot suorastaan vetävät pelaajan kaupungin uumeniin. Paikoin animaatiota voisi olla enemmän, sillä paikoillaan oleva meren pinta riitelee pahasti taustan äänimaailman aaltojen kohinan kanssa.

Niin Miette kuin muutkin kaupungin asukkaat on animoitu todella elävästi. Puhuessaan ihmiset elävoittävät juttuaan käsillään ja sankaritar liikkuu ympäröivässä mekko kauniisti tuulessa heiluen. Välillä toimintaa pätkivät lyhyet renderoidut välanimaatiot, jotka on nekin tehty harvinaisen elokuvamaisesti.

Silmiiä hellivää ulkoasua täy-

dentää koko ajan taustalla soiva kaunis klassistyylinen musiikki, joka omalta osaltaan lisää pelin vahvaa tunnelmaa. Kappaleet tulevat suoraan rompulta, ja niitä kuuntelee mielikseen ihan tavallisella CD-soittimellakin. Äänimaailma on yleensä ottaen hieno, ja joka kuvalla on oma ääniteemansa. Esimerkiksi orpokodissa taustalla rätisee takkatuli, kun taas rannalla ja tiettyissä paikoissa kaupunkia on oma merenrantateemansa.

Lehdistöversiossani on vielä lieviä teknisiä ongelmia äänien ja välanimaatioiden kanssa, mutta toivottavasti ne on myyntiversioon korjattu.

Psygnosis on onnistunut käyttämään nautittavan seikkailupelin surrealistisesta elokuvasta. Käsin kosketeltavan melankolinen tunnelma ympäröi pelaajan ja vetää hänet synkän kaupungin uumeniin. Vaikka muutamia asioita olisi voitu tehdä pareminkin, The City of Lost Children on onnistunut paketti, jonka parissa vierähtää useampikin ilta.

Tapio Salminen



Taustalla näyttää olevan kovin tutun niminen kauppa...



Tu'nna tyttö on joutunut kellariin määräämättömäksi ajaksi.



Varasto ei pidättele sankaritarta kovin kauaa.



Hyvää

- Vahva tunnelma.
- Kaunis katsella ja kuunnella.
- Kätevät ongelmat.

Huonoa

- Sekava käyttöliittymä.
- Hahmon hidas liikenoisuus.

Onnistunut seikkailuversio hyvästä elokuvasta.

80

NBA Live 97

EA Sports

Dos, Windows 95

Minimi: P75, 16 Mt, SVGA, hiiri, 2xCD-ROM

Suositus: P133, 16 Mt, 2 Mt SVGA, 4xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster (2.0, Pro, 16), GUS, Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System

Kiintolevy: 5-65 Mt

Moninpeli: IPX, modeemi, nollakaapeli

Testattu: P100, 16 Mt, SB16,

4xCD-ROM

Vain Jordan puuttuu

●● Jos haluaa ansaita 150 miljoonaa vuodessa, kannattaa kasvaa parimetriseksi, oppia pompottelemaan palloa ja ennen kaikkea muuttaa pois Suomesta.

Tavalliset kuolevaiset saavat tyytyä mielikuvituksensa ja EA Sportsin apuun.

Tämän vuoden EA Sportsin urheilupelien saapumiserästä ilmestyi viimeisenä lajina koripallo. Suosiossa NBA 97 tulee todennäköisesti jäämään FIFAn ja varsinkin NHL 97:n jalkoihin, vaikkei siihen mitään pelillistä syytä olekaan. NBA 97 noudattaa tarkasti muiden EA Sports -pelien kaavaa ja sisältää riittävästi tilastoja yhdistettynä komeaan polygonigrafiikkaan ja hyvään pelattavuuteen.

Valinnan vapaus

Kenellekään ei liene yllätys, että EA Sports on maksanut lisenssit ajallaan ja pelissä seikkailevat NBA-tähdet omissa joukkueissaan. Pari puuttuvaa miestä pelaajalistoissa kuitenkin on ja myös muutamia farmijoukkueiden pelaajia. Valitettavasti koripalloilevan maailman superstara Jordan on kadonneitten joukossa, sillä herran pelipaikalla on vielä tuntematon suuruus nimeltä Lista Pelaaja. Epävirallisia editoreita ja roster-päivityksiä on toki jo saatavilla.

Ehdottomasti paras uudistus on mahdollisuus pelata yhdellä ainoalla pelipaikalla. Vanhassa tyyliä sai puolustaessa ohjata ketä halusi, mutta pallon tullessa oman joukkueen haltuun myös pallollisen miehen kontrolli siirtyi väkisin pelaajalle. Nyt voi valita ohjattavakseen vaikka takamiehen ja pelata koko ottelun samalla pelipaikalla. Muutos parantaa puolustuspeliä ja tekee siitä entistä kiinnostava-



vamman, sillä enää ei tarvitse sekoilla ympäri kenttää, vaan pitää vain omaa miestänsä ja auttaa tarvittaessa pelikavereitaan.

Hyökkäyspelissä avautuu aivan uusia mahdollisuuksia. Pallo syllissä ei odotella tietokoneen menevän vapaalle paikalle, vaan itse voi ohjata oman miehensä esimerkiksi nopeaan hyökkäykseen. Vaikka peliväline olisikin tietokoneen hallussa, kontrollia pelitapahtumiin ei menetä kokonaan, koska konetta voi käskää heittämään koriin tai syöttämään ohjaamalleen miehelle.

Kontrollit ovat mielenkiintoinen yhdistelmä automatiikkaa ja manuaalista toimintaa. Tietokone tekee automaattisesti alley-ootit, donkit ja tipit, pelaajan tarvitsee vain hypätä oikea-aikaisesti. Systemi vie hieman onnistumisen iloa, mutta ärsyttää vasta kun pallo ei menekään koriin. Ainoa suurempi puute kontrollileissa on hitaissa hyökkäyksissä puolen vaihtamisen sietämätön vaikeus. Roikkusyöttö ei mene kenttäpelaajien yli vapaalle laidalle vaan pallo jää useimmiten pahimmassa korinalusruehkassa kykkivälle sentterille.

Tuntuma pelitapahtumiin on parantunut selvästi. Ennen saattoi heittää kolmosen vain napsutelemalla vahingossa väärää nappia, mutta sama ei enää onneksi onnistu. Nyt otetaan selvästi huomioon kuka heittää, mistä paikasta ja onko mies paikallaan vai täydessä vauhdissa. Muutos tuo lisäväriä taktisiin kuvioihin, sillä palloa kannattaa kierrättää joukkueen parhaalle heittäjälle ja vieläpä hyvään heittopaikkaan. Kenttäpelaajien roolit tulevat nyt entistä paremmin esille ja se tuo peliin realismin pikanttia makua.

Ajatusta mukaan

NBA 97:ssä on edelleen mukana rypäs erilaisia taktisia kuvioita, joilla voi luoda ryhtiä puolustukseen ja idean poikasta hitaisiin hyökkäyksiin. Neljä suosikkikuviotaan saa milloin tahansa valittua kätevästi funktionäppäimistä, mutta muulloin kone valitsee automaattisesti pelikuviot jokaiseen hyökkäykseen. Taktiset kuviot esitellään pikkunäppärällä animoidulla fläppitaululla, mutta vanhanaikainen viiva ja nuoli -systemi olisi ollut havainnollisempi.

Pelkästä pelailusta kiinnostuneiden iloksi NBA 97 etenee aivan sujuvasti, vaikei-

taktiikoista välittäisi tuon taivaallista.

Varsinaisten pelikuvioiden lisäksi kenttäpelaajien puolustusta on uudistettu parantamalla miesvartiointin vaihtoehtoja. Vastustajan parhaimman miehen voi laittaa kaksoisvartiointiin, pelkilä suhteilla NBA:han päässeen nulikan saa jättää kokonaan puolustuksetta ja oman tähtipelaajan voi käskää ottamaan puolustushommat rauhallisemmin, ettei virhetili turhaan täyty. Taktiikkaosuus on positiivinen viritys, joka tuo peliin lisää syvyyttä pelkän pallon pomputtelun sijasta ja lisää vielä ripauksen realismin pikanttia makuakin.

Tekoöly ei tee mitään suurempia kardinaalimunauksia ja pelitapahtumat muistuttavat yllättävän paljon todellista koripalloa, tietokone jopa tekee screenejä ja ajaa näyttävästi korille. Suurin puute on se, ettei kone heitä ennen kuin hyökkäysaika uhkaa loppua, vaikka pallo olisi kuinka hyvässä heittopaikassa tahansa. Valmiiksi suunnitellut pelikuviot toimivat tietokoneellakin ja aina silloin tällöin kone saa hetkellisen älykkyyskohtauksen ja tekee tavallista näyttävämmän korin.

Kaikki tai ei mitään

Animaatiot on tehty oikeiden pelaajien liikkeistä ja niissä on sopivasti eri muunnelmia. Luonnollisen näköisen liikkumisen lisäksi kenttäpelaajat syöttelevät, heittävät ja donkkailevat eri tavoilla. Ainoastaan pallon kuljetuksissa saisi olla edes hieman vaihtelua, muutama harhautus tai pallon siirtäminen toiseen käteen lisäisi näyttävyyttä.

Jos välttämättä haluaa peliintv-tyyliset pikahidastukset, NBA 97 antaa ne automaattisesti hienoimmista koreista ja varsinkin niissä polygoniherrat sekä hyvä animaatio pääsevät oikeuksiinsa.

EA Sportsin muiden pelien tapaan olisin odottanut monipuolisia mahdollisuuksia grafiikan karsimiseen ja pelin optimointiin oman koneen tehoihin sopivaksi. Näin ei yllättäen ole, vaan hienosäädön sijasta touhussa on kirveellä veistämisen reipasta henkeä. Grafiikassa riittää pieniä yksityiskohtia, joita karsimalla saisi pelin sujumaan jouhevammin. Sitä ei kuitenkaan

käytetä hyväksi vaan pelikenttä on joko tyyliläs par-ketti, jonka kuviointi, puu-

materiaali ja maalaukset ovat kotijoukkueesta riippuvia tai ruma muovikolattiamaton näköinen viritys. Ruudun koon pienentäminen ei paljon asiaa auta, sillä koripallo kutistuu samassa suhteessa. Hyvin nopeasti pelivälineen havaitsemiseksi on turvaututtava pitkälle koulutettuun jedivoimaan tai tihrustettava ruutua epämiellyttävän läheltä.

Todellisessa NBA:ssä tuomari-linja poikkeaa hieman eurooppalaisesta, mutta NBA 97:n tuomari on tässäkin valossa hieman outo. Tuomarin sokeutta voi tietenkin säätää, mutta kaikki virheet viheltävä skitso vaihtoehdoista valittavasti uupuu. Nynt pelissä saa asua kolmen sekunnin alueella, pallottomia miehiä murjoa mielensä mukaan ja jo laskevia heit-toja torjua ilman mitään seuraamuksia. Virheet tietenkin viheltetään, mutta tiukimallakin tuomarivaihtoehdolla vain joka kolmas kerta.

Tilastojen ystävien iloksi NBA:ssa on paljon erilaista statistiikkaa, jopa ihmispelaajien edestotumuksista pidetään tarkkaa kirjanpitoa pallon menetyksiä myöten. Ainoa vähänkin kiinnostavampi puuttuva tilastotieto on pelin kaikkien osa-alueiden vertailemiseksi tehtävä tehoindeksi, mutta lohdutukseksi pelajakohitaisesti löytyy ”coolien faktojen” muodossa hieman epätavallisempiakin tilastotietoja.

Jostain syystä pelissä on päätetty lisätä manageriosuutta mahdollisuudella purkaa sopimuksia ja solmia uusia vielä vapaiden pelaajien kanssa. Mitään järkeä touhussa ei ole, sillä pelaajille ei palkkaa makseta eikä muutamasta turhasta miehestä joukkueessa ole suurempaa haittaa. Muuten välineet joukkueen kokoamiseen ovat perinteiset, pelaajia saa myydä vaihtokaupoissa tai luoda kokonaan uusia.

Se on siinä

Pelissä on mukavasti ammattilaiskoripallon tunnelmaa, sillä ulkoasu on samaa tyyliä, jota näkee NBA-lehdissä tai tv-lähetyksissä. Jopa puoliaikashow tarjoillaan, ettei kanava vaihtuisi. Show on kiivasrytmistä, aitoa pelivideoita, ja jos kotijoukkueella ei ole tarjota hienoja donkkeja, näytetään huutosakin seksikkäitä pimuja.

Pelaajalistoiissa on tylsien naamapotrettien sijasta kenttäpelaajat esitely keräilykorttien tapaisissa vauhdikkaissa pelitilanne-

kuvissa. Aiheeseen sopivasti valittu tyyli antaa NBA 97:lle persoonallisuutta, joka on tietokonepeleissä harvinaista.

Muuten hyvän tunnelman tueksi peli kaipaisi selostajan ja hänen tuekseen kommentaattorin. Kenttäkuuluttaja pelistä onneksi löytyy, mutta pelkkien korintekijöiden nimen mainitseminen jättää hieman vaikeaksi tunnelman. NBA 97 näyttää jatkuvasti erilaisia tilastotietoja pelistä, mutta vain tekstinä. Ne sopisivat hyvin kommentaattorin huomautuksiksi reaaliaikaisen selostuksen sekaan, sillä pelissä riittää kyllä tapahtumia pikahidastuksi-neen.

NBA 97 on loistava koripallo-peli, josta ei kitistävää keksi kuin lähes turhista sivuseikoista. Kuu-kauden testirueamasta huolimatta ei alkuihastus peliin ottanut laantuakseen vaan arvostelu on kirjoitettu enemmän tai vähemmän ruusunpunaiset lasit silmillä. NBA 97 on selvästi NBA 96:n jälkeläinen, mutta siitä huolimatta EA Sports on kerrankin uudistanut peliä eikä tyytynyt vain meikkaamaan vanhaa ja rupsahtanut grafiikkaa näyttävämmäksi.

Tuukka Grönholm



Hyvää

- Yleisilme.
- Animaatio ja grafiikka näyttävät upeilta.
- Mahdollisuus pelata yhtä pelipaikkaa.
- Tilastoja riittää.
- Taktinen puoli on kunnossa.

Huonoa

- Grafiikkasäädöt ovat surkeat.
- Tietokone ei heitä kuin pakosta.
- Ei selostusta tai kommentaattoria.

i love this game

92

Blood & Magic

Interplay

Dos

Versio: 1.01 (päivitetty)

Minimi: 486/66, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 20 Mt

Moninpeli: Modeemi, sarjakaapeli, IPX

Testattu: P120, 16 Mt, SB16, 4xCD-ROM



Advanced Dungeons & Dragons -lisenssin itselleen ostanut Interplay sai juuri ennen joulua ulos ensi tuoksensa, joskin se Suomessa tipahti maahantuojavaihdoksen jättämään rakoon.

Blood & Magic on Forgotten Realms (tm, eipäs unohdeta) -jatkumoon sijoittuva reaaliaikainen strategiapeli. Ennen Ongelmien Aikaa mahtavat maagit kamppailivat luomalla taika-armeijoita, apunaan Bloodforge, joka muodostaa golemeita raa'asta magiasta. Tai Forgotten Realms -pelejä varastoon jääneistä peleistä. Veri & Taikuus tuntuu lähinnä joltain geneeriseltä strategiapeliltä, joka on lisenssihuumassa potkittu ylös sängystä ja puettu AD&D-vaatteisiin. Dungeons & Dragonia pelissä ei ole kuin hirviöiden ja paikkojen nimet.

Raakaa magiaa



Pelissä on viisi skenaariota, joiden kaisessa noin kolme kenttää, jotka voi pelata kummalla puolella vain (tosin skenaario ovat tällöin eri). Skenaarioissa on kätkeytyneitä tarinoita, esimerkiksi yhteen voivat ottaa emansipoitunut prinsessa, joka ei halua naimisiin, ja hänen kosijansa.

Blood & Magicin perusidea ja ruudulla näkyvä maailma ovat pahasti ristiriidassa. Vaikka skenaariot viittaavat ilmiselvästi ihmispohjaisiin konflikteihin, ei ensimmäistään ihmistä Blood Forcessa ole, vaan kaikki liikkuvat, on golem-pohjaista. Mutta viisi siitä, jos peli on hyvä.

Blood & Magicin pohja on on Blood Forge ja Basal Golemit. Blood Forge on hehkuva ruutu, joka kerää manaa, ja sen avulla voi manasta luoda lisää Basal Golemeita. Golemit taas ovat yleismiehiä: paasimuodossaan ne ke-

räävät manaa ja lähettävät sitä verialasimeen. Teoriassa golemit lähettävät manaa saatuaan sitä kokoon 10 yksikköä, mutta voisin vanna, että ne jäävät pihtaamaan sitä pitkäksi ylimääräiseksi ajaksi. Ja niin niitä täytyy käydä käsin lypsämässä. Humaanoidimuodossaan ne voivat liikkua ja taistella, ja niitä voi muuntaa paremmiksi yksiköiksi erilaisten rakennusten vierellä.

Jopa nämä rakennuksetkin tehdään golemeista. Maastosta löytyvien rakennusperustuksien päälle mätetään neljä golemia ja perustuksista tulee uusien yksiköiden tekoa mahdollistava parakki. Mallin voi valita viidestä eri tyyppistä, joista jokainen tuottaa erilaisia joukkoja. Myös muutos maksaa rahaa. Vaikka tähän heittää lisäksi taikaesineiden keräilyn maastosta, ei näistä aineksista kovin monipuolista peliä synny.

Teknisesti Blood & Magic ei ole kovin vakuuttava. Räikeäpuoleinen 320x400-grafiikka ja niukat efektit tuntuvat tuovan viestin lähimenneisyydestä, eikä pelin yksinkertaisuus iske. Lisäksi pelin yksiköt ovat tylsiä. Toiset lentävät, toiset eivät, toiset ampuvat, toiset eivät, toiset ovat vahvempia, toiset eivät, hohhoijakkaa. Warcraft 2 alkaa tuntua ehtymättömän vaihtelun aitalta.

Pelin hitaasti pyllertäviä ja myllertäviä otuksia tekisi mieli käydä potkimassa persiille, eikä minkäänkään nopeuden sääntöä optioista löydy. (Tosin minulla ei ollut sellaista ylellisyyttä kuin

ohjekirja.) Jopa lentävät oliot letkuttavat kuin siirapissa. No, jos ötöt ovat hitaita, ovat ne myös tyhmiä. Jollei niitä käsin paapo, taistelu sujuu kuin kaupungin rakennusviraston työnteke: yksi mättää ja muut katselevat. Käsin käskettynä ne tuntuvat joko lähtevän kaukaa kiertämään, tai sitten lyövät hanskat nauiaan jollei heti onnistu.

Jottei peli loppuisi liian äkkiä, se saa päähänsä jo puolivälissä kakkosskenaariota vääntää vaikeushanikkaa kunnolla. Jollei kolmin-nelikertainen ylivoima heiti alussa riitä, niin parannusloitsuja massiivisten kivi-golemien päälle heittelevät clericit jo riittävät, ja surkea laumani talloittiin jatkuvasti ja tehokkaasti. Sinne sitten kuoli vihdoinkin motivaationi pelaamiseen jatkamiseenkin.

Mielenkiintoista on krediiteistä löytyvä Junior Lead Programmer (Game Logic): Vangelis. Mitä ihmettä Papathanassioksen ämmän poika tekee pelejä duunaamassa?

Blood & Magic on yksin- ja keskinkertainen, rajoittunut reaaliaikainen strategiapeli, joka toistaa itseään aivan liikaa olakseen kauan kiinnostava. Raakaa magiaa olisi voinut vähän kypsentää.

Nnirvi



Bloodforge on luonut jälleen uuden golemin.



Hyvää

- Kiva musiikki.



Huonoa

- Liian hidastempoinen.
- Liian yksinkertainen.

Itseään toistava, rajoittunut toimintastrategia.

60

Magic the Gathering: BattleMage

Acclaim

Windows 95

Versio: lehdistö
Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA
(640x480), 2xCD-ROM, hiiri,
digitaaläänikortti
Äänet: Win95-yhteensopivat
digitaaläänikortit
Kiintolevy: 86 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,
3xCD-ROM

MAGIC

The Gathering

BATTLEMAGE

Miten Magic: The Gatheringista voi väantää toimintapelin? Acclaim ainakin yrittää.

BattleMage nojaa Magic The Gatheringiin, mutta tavallisen vuoropohjaisen korttipelin sijasta pelissä taistelevat maagit toimittavat toisiaan reaaliaikaisessa kisassa, jossa ensin henkensä heittävä häviää.

Kurmotusta kentän laidalla

Taistelussa maagit seisovat eri puolilla parin ruudun kokoista pelikenttää, jota halkovat erilaiset maastomuodostelmat. Korttien nostaminen sujuu niin, että pelaajan käteen ilmestyy kirjastosta uusi kortti aina 10–15 sekunnin välein. Oikeassa Magicissa pelaajan kädessä voi olla hetkelisesti rajaton määrä kortteja, mutta vuoron lopussa hänen täytyy (yleensä) vähentää kortit enintään seitsemään. BattleMagessa korttimäärä rajoittuu aina seitsemään, ja uuden kortin tullessa häviää yksi vanha automaattisesti.

Maakortit täytyy taikoa samalla tavalla kuin muutkin kortit, ja kahden maan loitsimisen välillä täytyy odottaa taas se sama 10–15 sekuntia, mikä tekee isompien hirviöiden taikomisesta todella hidasta puuhaa. Maat ovat lisäksi kertakäyttöisiäkin. Manaa täytyy taikoa etukäteen varastoon, josta sitä sitten käytetään loitsujen heittämiseen.

Esiin taitot hirviöt ilmestyvät niitä kontrolloivan maagin viereen, josta niitä pitää sitten erikseen komentaa tekemään jotain. Otukset voi komentaa hyök-

Mahtavaa magiaa

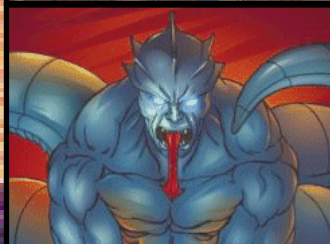
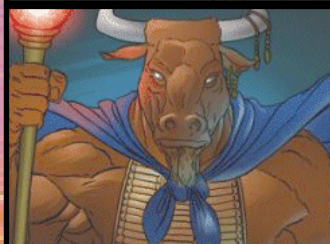
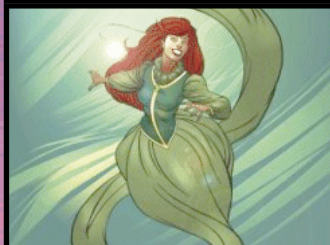
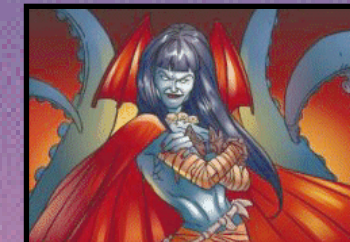
käykseen klikkaamalla ensin hiirellä hirviötä ja sen jälkeen kohdemaagia. Käskyn saanut örkki lähtee oitis matkamaan maaston halki kohteensa luo, josta se vahinkonsa tehtyään teleporttaa isäntänsä viereen. Magicista tuttu summoning sickness vaikuttaa vasta ensimmäisen hyökkäyksen jälkeen, jolloin otukset joutuvat odottamaan toimettomana hetken ennen uuteen hyökkäykseen lähtemistä.

Tietyistä otusten erikoisominaisuuksista on BattleMagessa tullut todella murhaavia. Esimerkiksi muutenkin erinomainen otus Serran Angel on paha nakki, sillä se pääsee lentämällä nopeasti kohteensa luokse, eikä sen tarvitse odotella hyökkäyksen jälkeen hetkistä ennen uuteen taistoon syöksymistä.

Erilaiset landwalkit on myös toteutettu mielenkiintoisesti. Jos vastustajalla on oikeanlaista manaa, teleporttaa landwalkiin kykenevä hirviö suoraan kohteensa viereen taistelemaan. Omilleen jätetyt otukset suojelevat isäntäänsä, eli ne käyvät kaiken paikalle saapuvan vihamielisen riistan kimppuun. Tämä tuntui aluksi tyhmältä, mutta se sopii pelin luonteeseen. Reaaliaikaisessa BattleMagessa ei ole mitään järkeä jättää hirviöitä lojumaan tyhjän panttina.

Massa jyrää taidon

Menestyksekkään Magicin peluun perustana on aina hyvin tehty pakka, niin myös BattleMagessa. Pääosa kortteista on 4th editionista, mutta mukana on myös otoksia vanhemmista sarjoista aina uuteen Mirageen asti. Pelin mukana tulleet valmispakat ovat



vastustajansa valtavan örkkilaudan alle.

Mukana on myös kamppanjapeli, jossa pelaaja maksuu jonkin noidan roolin ja pyrkii valtaamaan koko Dominion itselleen. Hän voi kerran vuorossa hyökätä ja yrittää kasvattaa alueitaan. Neutraaleille alueille hyökätessä pelaaja joutuu harrastamaan diplomatiaa, jolla hän voi saada käännytettyä alueen puolelleen, yksinkertaisella, joka kerta samanlaisella monivalinta-keskustelulla. Jos alue on kilpaillevan noidan hallinnassa, siirtyy peli taisteluun, jonka voittaja saa pitää alueen.

Pelin edetessä sankari kerää myös rahaa ja taikoja, joilla hän lisää voimaansa, mikä on samalla kampanjan työnsä ja paras puoli. Sotimisesta on saatu haastavampaa antamalla pelaajalle oman ihannepakon asemasta vain heikkoja aloituskortteja pakkan tekoon, mutta samalla pelaaminen on tylsää tylsillä kortteilla. Kampanjasta ei jaksa kiinnostua kovin pitkäksi aikaa, vaikka mukana voikin olla verkko kautta neljäkin ihmispelaajaa samaan aikaan.

Kokonaisuutena BattleMage on laimea paketti. Vaikka grafiikka menettelee ja musiikki on välillä kaunistakin, ei itse peli tarjoa tarpeeksi tekemistä. Pelistä tulee liian nopeasti itseään toistavaa painallusta, eikä oikean Magicin vaihtelusta ole tietoaakaan. Tällä kertaa jokainen peli valitettavasti on samanlainen.

Tapio Salminen

Hyvää

- Sinänsä kiinnostava aihe.
- Hauska muutaman päivän ajan.
- Moninpeli.

Huonoa

- Alkaa toistaa itseään liian nopeasti.
- Turhan helppo.
- Vähän erilaisia kortteja.

Valjuksi jäävä yritys siirtää Magic reaaliaikaiseksi taisteluksi.

70



Ecstatica 2

Psygnosis

Windows 95

Versio: lehdistö

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA (640x480), 2xCD-ROM

Äänet: Windows-yhteensopivat

digitaaliäänikortit

Kiintolevy: 34 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, 3xCD-ROM

Pahan kylän paluu

ECSTATICA

Pahuuden täyttämän kylän pelastanut sankari on edelleen palaamassa kotiinsa, ja hevosen takapenkillä istuu pelastettu neito. Kotilinnan lähestyessä sankaria tervehtivät tuttujen kyläläisten kasvat. Puiden oksiin ripustettuina.

Ruumiita roikkuu kaikkialla ja taivas on paha enteilevän verenpunainen. Linnan portille nelissäessä sankari ehtii nähdä vilauksen ylhäältä syöksyvistä mustasta hahmosta, ennen kuin hän putoaa maahan kovan iskun voimasta. Havahtuessaan sankari huomaa olevansa kahlittu niskapuuhun keskelle oman linnansa pihaa. Lähistöllä istuu ilmeisesti vartiossa kaksi isoa nuijaa heiluttavaa örkkiä.

Äkkiä niskapuuhun iskee taivaalta salama ja avaa kahleet. Nyt sankarin täytyy selvittää hengissä linnan pesiytyneestä örkkilauhasta ja yrittää selvittää massamurhan syy. Ja tietenkin kostaat vesiresti.

Kirvestä kalloon

Ecstatica oli pelattava Alone in the Dark -tyylinen seikkailu, joka sai paljon mainetta seivästetyillä neitsyillään ja muutenkin suorakaisilla taustoillaan. Toinen osa jatkaa samaa rataa myös ruumiiden osalta, mutta toiminnan määrä on kasvanut ja peli on yksikertaistunut entisestäänkin.

Sankaria ohjataan näppäimistöltä. Hän osaa tapella käsin ja aseilla, kieriä, kiivetä, hyppiä ja noukkia esineitä mukaansa. Inventaariota ei ole lainkaan, sillä hahmo voi kantaa vain yhtä esinettä kerrallaan, ja sekin on useimmiten jonkinlainen väkivallan välikappale.

Ongelmat alkavat, kun sankari

nitkahtaa liikkeelle. Jostain syystä sankari osaa ainoastaan juosta, eikä häntä saa millään keinoa kävelemään edes hetkeksi. Tämä häiritsee erityisen paljon ahtailla reunoilla liikuttaessa, sillä astuessaan reunan yli sankari putoaa ja yleensä kuolee, vaikka alla olisi vettä. Aivohalvaus on lähellä hahmon putoillessa alituisesti portaista, vaikka kuinka yrittäisi välttää harha-askelia.

Ykkösosassa pelaaminen painottui enemmän ongelmien ratkaisuun, mutta nyt moiset hienostelut on unohdettu. Älyongelmia ei pelissä oikeastaan ole, lähinnä vain parin isoimman örkin

poisto päiväjärjestyksestä. Toiminta on päivän sana: ovet potkitaan maahan ja arkut hakataan auki. Jotkut harvat ovet ovat lukossa ja tarvitsevat avaimen, mutta tällöinkään sankarin ei tarvitse muuta kuin kävellä oven lähelle oikea avain kourassaan, niin ovi aukeaa.

Sankarin tehtävä on kerätä hannon voimaesineen osat ja kasata se estääkseen paholaisenvastuksen maailmanvalloituksen. Näidenkin tavaroiden hankkiminen onnistuu vain kävelemällä niiden yli. Aseiden lisäksi maasta löytyy silloin tällöin energiaa palauttavia juomia, joita peli jakelee

melko avokätisesti.

Itseäni liiallinen toimintapainotteisuus alkoi jurppia todella nopeasti, sillä pelissä olisi ollut ainesta todella toimivaksi toimintaseikkailuksi. Nyt hyvä systeemi on tuhattu pelkkään hirviöiden hakkaamiseen. Taistelu itsessään on sekin liian helppoa, sillä suurin osa vastustajista kellistyy pelkästään pitämällä toimintanappia pohjassa tarpeeksi kauan. Tämä on ehkä hyväkin, sillä peliin on jostain ihmeen syystä lykätty tasisain väliajoin sankarin kimppeun syöksyviä satunnaishirviöitä, mikä alkaa rasittaa nopeasti. Ja sitten peli viitsii vielä pitää kir-





jaa sankarin lahtaamista hirviöistä...

Pyöreitä muotoja ihailmassa

Toiminnaksi taantunut seikkailu tarvitsisi sekin kunnan käsikirjoituksen toimiakseen, sillä tunnelmaa on vaikea rakentaa heikkojen kantimien varaan. Mutta pahan valtaaman kylän pelastanut sankari pelastaa taas pahan valtaaman kylän. Ensimmäisellä kerralla lyhyt tarina vielä viehätti, mutta uudelleenlämmitettynä vanhat tahteet eivät jaksakaan enää sytyttää.

Ecstática 2:n paras puoli on sen erilaisen viehättävä ulkonäkö. Pelissä on käytetty jo ykkösestä tuttua ellipsoiditekniiikkaa, jolla pystytään luomaan pehmeän pyöreitä muotoja tutumman kulmikkaan polygonityylin sijasta. Näin etenkin hahmot saadaan näyttämään todella eläviltä ja luonnollisilta ilman minkäänlaista pinnoitetta. Hahmojen animointi on hoidettu erinomaisesti, ja sankari potkii päitä rikki elävän oloisesti. Mukana on joitakin huvittavienkin kohtia, kuten vessasta tai ruokakaapista yllätettävä örkki, joka oikeasti pelästyy sankarin saapumista.

Ellipsoidien ansiosta myös luonto ja kasvit ovat todella kauniita. Taustana toimiva linna miellyttää silmää, mutta elintärkeitä korkeuseroja on välillä vaikea erottaa kunnolla. Muutenkin taustoilla on välillä tapana olla hieman yksivärisiä ja harmaita. Yleisilmeeltään peli on kuitenkin asiaan sopivan karu.

Äänipuolella peli on heikoimmillaan, vaikka mukaan onkin väännetty aivan menevät tehosteet. Ukkonen pauhaa silloin tällöin painostavasti taustalla, ja örkkit pitävät kukin toimintoihinsa sopivia ääniä, esimerkiksi juuri nuo yllätetyt örkkit kirkaisevat kauhusta. Taustalla soiva musiikki ei jaksakaan sykähdyttää, ja se täytyy kääntää silloin tällöin pois päältä, jotta harvoin kuuluvasta puheesta saa kunnolla selvää.

En ole vielä tähän päivään mennessä nähnyt yhtään peliä, joka olisi rankaissut Windowsin swappifilettä samaan tahtiin kuin Ecstática 2. Kiintolevy rutisee välillä niin kovaa tahtia, että laakereiden voi lähes kuulla huutavan armaa. Eri kuvakulmien lataaminen kesti juuri tästä syystä aina pari sekuntia, mikä häiritsi hieman pelin soljuvaa pelattavuutta. Täytyy toivoa, että synnä oli vain

purkalla kasassa ollut lehdistäversio.

Kokonaisuutena Ecstática 2 on pettymys, sillä edellisen osan perusteella jäin odottamaan toiminnalla ryyditettyä seikkailua. Osuudet ovat kuitenkin heittäneet häränpyllyä ja pelistä on tehty pelkkää tylsänhellyä örkkien lahtaamista. Hyvä systeemi on heitetty turhaan hukkaan muodikkaan aivottoman mättämisen alttarille. Mikä sääli.

Tapio Salminen

Hyvää

- Kaunis.
- Erinomainen hahmoanimaatio.
- Onnistuneet tehosteet.

Huonoa

- Liikaa toimintaa, liian vähän ajattelua.
- Ylihelppo taistelu.
- Rasittava liikesysteemi.
- Turhat satunnaishirviöt.

Yleensä matkineeksi taantunut toimintaseikkailu.

70

PELIT 5 vuotta Kilpailu!

Mikä on Laran sukunimi?

Tomb Raiderissa seikkailee Laraniminen tyttönen, mutta mikä on hänen sukunimensä?

Kirjoita vastaus postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!) ja lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

**Pelit
Lara
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA**

Palkintoina arvomme Gametechnin lahjoittamia Allsop atk-tarvikkeita kuusi pakettia. Voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.

VOITA!

Kärmeksen selässä

Panzer Dragoon

Sega

Windows 95

Minimi: P90, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P133, 16 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 50-160 Mt

Testattu: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM, Hercules Dynamite 128 SVGA, SB 16, CH Flighost Pro ja P166, 32 Mt, 4xCD-ROM, Hercules Dynamite 128 SVGA, SB 16, CH Flighost Pro

Panzer Dragoon oli aivan ensimmäisiä jouluna 1995 julkaistuja Saturnin pelejä ja aiheutti aikanaan väriytyksiä tyylikkäällä grafiikallaan ja poikkeuksellisen kauniilla musiikillaan. Siirtyvätkö väriytykset PC:lle, vai aiheuttaako tämän käänös vain puistatuksia?

Panzer Dragoon tapahtuu kaukaisessa tulevaisuudessa, missä ihmiskunta on tuhonnut itsensä lähes tyystin, ja jossa eletään kuin keskiajalla, hevoset vain on korvattu lohikäärmeillä ja miekat lasereilla. Hajanaisen ihmiskunnan tuhkasta nousee Mustan Lohikäärmeen Imperiumi, joka kuulutaan mystisen tornin kätkemistä muinaisista aseista aikoo niiden avulla orjuuttaa maailman rautasiipensä alle.

Japanilaista tyyliä

Pelaaja on nuori metsästäjä, joka retkellään näkee taivaalla lipuvan Imperiumin taistelulaivan. Jylhän näyn pelottamia eläimiä jahtamaan sääntävä sankarimme törmää kahden lohikäärmerastastajan taisteluun. Toinen saa osuman laserista, haavoittuu kuoletavasti ja tippuu maahan. Viimeisinä sanoinaan ratsastaja ruokoilee pelaajaa ottamaan lohikäärmeen ja lentämään puolustamaan tornia. Soturin kuoltua lohikäärme kiljuu suruaan ja jää katsomaan sankariamme odottavasti.

Jos johdanto ei ole järin persoonallinen, on se sitäkin tyylikkäämpi. Eikä ihme, sillä pelin hahmot ovat sarjakuvafriikkien tuntuman Moebiuksen käsialaa.

Panzer Dragoonissa edetään maastossa valmiiksi määrättyä reittiä. Lohikäärmettä voi ohjata sen verran, että pystyy tähtäämään ja väistelemään, mutta sitä



ei voi pysäyttää tai kääntää takaisin. Onneksi ratsastaja sentään voi kääntyillä, joten ampua voi mihin suuntaan tahansa, riippumatta siitä mihin lohhari lentää. Positiivista on sekin, ettei maastoa spoolata suoraan rompulta, vaan kaikki on ihka oikeaa ja pirun nättiä vektorigrafiikkaa. Periaatteessa pelimaailma olisi siis sallinut myös täysin vapaan liikumisen.

Toiminta on hyvin rytmitetty ja eteneminen palkitaan entistä kauniimmilla elämyksillä. Maailmaa huokuu jännää yhdistelmää eri elokuvien teemoja. Ilmassa leijuvat purjelaiivat ovat kuin suoraan Jedin paluusta, hiekan alta nousevat valtavat madot ovat kuin suoraan Dyynistä. Fantasiaa ja sci-fiä on sekoitettu sopivasti, mutta silti onnistuttu saamaan aivan itsensä näköinen peli.

Parin illan lysti

Seitsemän tehtävää ei ole kovin paljon, mutta onneksi ne ovat sentään keskenään täysin erilaisia. Toiminta noudattaa vanhoja perinteitä, eli ensin räiskitään leegio vähäpätöisempiä vihulaisia ja tason lopussa ollaan nokikkain valtaviin lentäviin laivojen tai lohikäärmeiden kaltaisten pääjehujen kanssa. Rytmii on juuri sopiva, eli tehtävä loppuu juuri siinä vaiheessa kun se alkaa maistua puulta. Tallennusmahdollisuus saisi silti olla: kuoleman koittaessa palataan takaisin kulloisenkin tason alkuun.

Viholliset vaihtelevat tasojen teemojen mukaan. Suurin osa on epämääräisiä fantasiamömmöjä ja erilaisia sotakoneita. Mitään tusinatauhkaa ne eivät ole, vaan järjestään kauniita otuksia, jotka liikkuvatkin varsin hienosti. Musiikki on poikkeuksellisen kaunista ja sopivan mahtipontista.

Aseistus ei ole kovin kaksinen. Yksi laserpyssy, jolla ammutaan joko yksittäisiä laukauksia tai nappia pohjassa pitämällä kohteita "maalaamalla" voi ampua moneen suuntaan singahtavia energiapurkauksia. Tikulla ohjaus on vähän summittaista, jonka takia tavallisella laserilla on paras roiskia vain aivan lähelle päässeitä vihulaisia.

Näin yksinkertaisiin räiskintäpeleihin on vaikea suhtautua. Upean ulkonäkönsä ansiosta Panzer Dragoon on harvinaisen viihdyttävä sen lyhyen hetken kun lystii kestää, mutta kerran pelin läpäistyä sen pariin ei enää palaa.

Panzer Dragoon vaatii todella nopean Pentiumin. Testasin Panzer Dragoonin ensin P100:lla, jolloin oli tyytyminen karkeaan 320x200-graafiikkaan ja olin jo teilaamassa pelin täysin. Koneen päivitys sattui kuitenkin sopivasti, ja P166:lla kaunis pelimaailma veti täysin mukaansa.

Omassa lajityypissään Panzer Dragoon on aivan huipulla. Hetken intensiiviseksi viihteeksi se on aivan omiaan, kunhan ei odota liikoja.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Tyylikäs.
- Omaperäinen.
- Upea elokuvamainen musiikki.

Huonoa

- Lyhyt.
- Rajoittunut liikkuvuus.
- Kovat laitevaatimukset.

Kevyttä räiskintähupia kauniin viihdyttävästi.

81

Banzai Bug!

Grolier Interactive

Windows 95

Versio: arvostelu

Minimi: P90, 8 Mt

Äänet: Win95-yhteensopiva

16-bittinen äänikortti

Kiintolevy: 8-33 Mt

Moninpeli: ei

Muuta: Direct3D-tuki

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM

Banzai Bugin alussa ruutuun rävähtää teksti ”lentossimulaatio asenteella”. Yllättäen paketista todellakin kuoriutuu hyttysen lentoa ”simuloiva” peli eikä esimerkiksi tasohyppely. Tietokirjoja julkaiseva Grolier yllättää siis myönteisesti.

Pelin sankari Banzai on jäänyt ansaan tyylikkääseen 50-lukulaisittain sisustettuun luksustaloon. Ulos on päästävä keinolla millä hyvänsä, mutta ikkunat ovat jääneet arkkitehdin piirustuspöydälle. Ilmastointiputket sentään siintävät silmissä, mutta niittenkään läpi ei niin vain lennetä.

Talon muut kaksisiipiset ja neliyms. jalkaiset ovat suunnitelleet jo pitkään vallankumousta talon inisijöitä inhoavaa isäntää vastaan. Banzai sopii suunnitelmiin kuin itikka iholle. Maaginen stinkulaattori on kuitenkin kyhättävä kasaan ennen kuin vapaus koittaa talon pikkuväelle.

Lentokonesimulaatio Banzai Bug ei sentään ole, sillä kontrollit ovat siihen aivan liian suoraviivaiset ja yksioikoiset. Toisaalta kontrolleja voisi toki hyvin kutsua 100-prosenttisen realistiseksi, jos haluaisi. Kukaan ei nimittäin taatusti tiedä miltä tuntuu oikeasti ohjata mäkäräisen lentoa. Silti ohjaustuntuma voisi olla hienostuneempi ja sulavampi.

Aluksi Banzai Bug tuntuu oivalta peliltä lapsille ja lapsenmielisille. Autotallia lentelee mielellään ympäriinsä ja kimppuun käyvät kuoriaiset kopsauttaa näppärästi hengiltä. Grafiikka on hauskaa, äänet hupaisat ja musiikki mukavaa. Lopulta talliin viheliäisesti piilotetut herkkupalatkin löytyvät ja reitti ilmastointiputkeen aukeaa.

Pelin toinen episodi onkin lupaavan alun jälkeen melkoinen antiklimaksi: tylsä ja ruma käytävä/ilmastointikanavakompleksi, jota sahaa edestakaisin pahoinvoivana. Kolmas sinänsä näyttävä huone tupsahtaa läpi ilman isompaa ihmettelyä, kunhan

Hyttysimulaatio



keksii kenttään upotetun yksinkertaisen puzzlen ratkaisun.

Vasta neljännessä vaiheessa Banzain ohjastaja pääsee lopulta tositoimiin. Pelaajan täytyy suojata korvavaikkua kuljettavaa koppakuoriaislaivuetta kimppuun käyvilta vihollisinsektoidelta. Ilman talon isännän korvavaikkukeräymää ei tohtori Fleinsteinin maaginen stinkulaattoripommi nimittäin valmistu. Valitettavasti talon isäntä on herkkäuininen, mikä tekee väikkunkeräyksen harmillisen hankalaksi.

Banzai Bugin tekijöille on annettava tunnustus pelin upeasta toteutuksesta. Mainion laajakulmavaikutelman antava 3D-grafiikka on näyttävää ja värejä saa ruudulle riittävästi. Ainoastaan itse Banzain kömpelö grafiikkaa saa risuja. Pelintekijät eivät ilmeisesti koskaan opi, että pääosanestittäjän ilmiänsä on kokonaisvaikutelman kannalta erittäin tärkeä. Kaiken lisäksi hyttystä ei saa näytöltä näkymiä rumentamasta millään kuviteltavissa olevalla keinolla.

Banzai Bugissa on pelattavaa harmillisen vähän, vain seitsemän huonetta. Niinpä tunnissa parissa reilut puolet pelistä on selvitetty. Kaiken lisäksi pelin vaikeustaso ei ole tasapainossa. Ensimmäiset episodit ovat naurettavan helppoja, mutta yhtäkkiä meno äityy hetkittäin turhankin hankalaksi ja takkaiseksi. Pienellä hiomisella ja parilla piharakenuksella Banzai Bug olisi ollut huomattavasti hausempi ja pitkäikäisempi elämys.

JTurunen

Hyvää

- Hauska grafiikka.
- Hyvät äänet.

Huonoo

- Vähän huoneita.
- Yksioikoinen ohjaustuntuma.

Oi jospa toteutus olisi ollut loppuun asti hysteerisen idean mukainen. Persoonallisia pelejä tarvitaan harmaata massaa piristämään. Siinä Banzai Bug sentään onnistuu.

80

Theme Hospital

Bullfrog/Electronic Arts

Windows 95, Dos

Versio: Beta 0.5

Minimi: Ei ilmoitettu. Testikoneella toimi mainiosti.

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 15, 30 tai 55 Mt

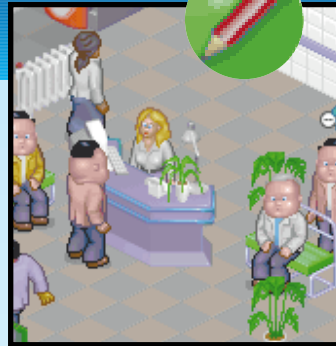
Moninpeli: IPX, nollakaapeli, modeemi

Testattu: 486/80, 16 Mt,

SB AWE 32, 3xCD-ROM



Ahh, täällä on muitakin isopäitä.



Ensin ilmoittautumaan.



Antaakohan tohtorisetä tikkarin?

Tosta poikki sanoi tohtori

●● Bullfrogin menestyneen Theme Parkin jalanjalkia seuraa samaisen putiikin sairaalasimulaatio. Isopäisiä ja näkymättömiä potilaita, jonojen hallintaa ja oksennusaaltoja höystettynä perinteisellä Sim-nysvöksellä kuulostaa vähintäänkin omituiselta. Ja sitä se onkin.

Sairaalan rakentaminen alkaa osteluvaiheella, jolloin on muutama minuutti aikaa varustaa sairaala haluamallaan laitteilla ja henkilökunnalla ennen kun potilaita alkaa raahautua oven taakse ruikutamaan. Perussairaalaan tarvitaan vastaanottotiski tai pari virkailijoinen, muutama lääkärihuone, kallonkutistajan huone latvakakosille sekä videostasot pitempääikäistä rahastusta varten.

Lääkäreiden ja hoitsujen lisäksi tarvitaan talkkareita korjaamaan hoitolaitteita, kastelemaan kukkia ja siivoamaan oksennuksia pois. Potilaiden perustarpeita ei myöskään saa lyödä laimin, sairaalassa on oltava penkkejä, juoma-automaatteja ja mikä tärkeintä, paljon vessoja.

Rakentaminen tapahtuu valitsemalla nappulan takaa ensin rakennettavan huoneen tyyppi ja sen jälkeen hiirellä maalaamalla huone haluttuun kokoon. Pohjapiirroksen sovitetaan ovet ja ikkunat, lopuksi lätkitään paikoilleen huoneen pakollinen sisustus sekä mahdolliset ylimääräiset tavarat kuten palosammuttimet, kasvit ja lämpöpatterit. Huoneisiin sijoitettuja ruukkukasveja on syytä välttää, sillä betaversion ainoana suoranaisena bugina saattoi kukkia kasteleva talonmies jumittua ovelle ja näin estää liikenteen kulun täysin.

Sairaalan mahtoisin rakentaa

Sairaalan restaurointia ja parantelua voi jatkaa rakenteluvaiheen jälkeenkin kun potilaita on jo alettu rahast.. äh siis hoitaa. Huonona piirteenä on huone tyhjentävä potilaista ja henkilökunnasta ennen kun sitä voi siirtää tai uudelleenkalustaa. Näin esimerkiksi videostasot potilaat ajetaan ulos pakkaseen pelkän uuden sängyn lisäyksen vuoksi. Vaikeaa tätä on epärealistiseksi-kaan haukkua, mutta tylsää se on, potilaiden kapuamista ulos sängyistään on rasittavaa odotel-

Rakentamisen ohessa tehdään "tutkimusta" ja keksitään uusia sairauksia ja niihin hoitomuoto-

ja, nämä taas antavat mahdollisuuden uusien operointihuoneiden rakentamiseen. Operointihuoneet ovat varsin mystisiä, kuten esimerkiksi puhallushuone paisuneen pään puhkaisuun ja uudelleenpommistamiseen sekä leikkaussali golfkivien poistamiseksi. Pelin sairaudet ovat kaikki kuvitteellisia – onneksi näin, sillä aitojen sairauksien puoskarointi ja niille naureskelu olisi ollut mautonta.

Sairaaloita joutuu Teemasairaalan läpipelaamisessa rakentamaan useampia, yhden lasaretin valmistuttua päästään rakentamaan uutta erilaisin voittoehdoin. Tehtävät vaikeutuvat ja kansan sairastavuus lisääntyy, toisaalta samalla saa myös käyttöön uusia laitteita ja hoitomenetelmiä.

Kaikissa tehtävissä on tarkoituksena saada kasattua toimiva sairaala, mutta lisäksi pitää täyttää tietyt ehdot: yleensä hilloa pitää olla riittävästi, maine ei saa olla aivan tärviöllä ja tietty määrä potilaita on pitänyt parantaa. Lopullisena tavoitteena on päästä pelaajan etenemistä kuvaavalla pelilaudalla loppuun asti, nappulaa saa siirtää eteenpäin kun sai-

raala on valmis ja voittoehdot on täytetty.

Koska rahan ansaitseminen on Theme Hospitalissa tärkeää, tasapainoilu puoskaroinnin ja lääkärintoimen harjoittamisen välisellä kapealla aidalla on joskus hankalaa. Ahneuteen houkuttelevat mahdollisuudet kierrättää potilaita turhissa tutkimuksissa ja samalla säättää hintoja ylöspäin. Potilaiden sairauksia voi yrittää selvittää myös silkalla arvauksella. Haittapuolena Hippokrateen valasta lipsumisessa on tietysti huononeva maine ja jaloillaan äänestävät potilaat, samoin isot luvut sarakkeessa "tapetut potilaat" aiheuttavat hämminkiä sairaalan johtoryhmässä.

Chicagon puoskarit

Potilaiden aivoitusten selvittämisestä helpottaa potilaan pään yläpuolella leijuva ikoni, esimerkiksi kahvikuppi merkitsee reissua juoma-automaatille ja vessapaperirulla taas sitä isompaa asiaa. Sekä lääkärit että hoidettavat liikkuvat luonnollisesti ja osaavat väistellä toisiaan, samoin paikasta toiseen liikkuminen on järkevää ja suunnitelmallista. Animointi on jatkuvaa, sekä potilaat että lääkärit puuhailevat koko ajan joutain. Esimerkiksi lääkäri naputtaa välillä päätettään, käy arkistokappilalla hakemassa potilaskansion, tutkii potilaan ja lopuksi menee kahvihuoneeseen löhöilemään. SVGA-grafiikan ansiosta peli on tarkkaa ja kaunista, myös äänet ja käytäväkaiuttimien kuulutukset ovat taitavasti tehtyjä.





Missä pirussa on osasto C?

Jonojen hallinta ja niiden viritely on tärkeä osa peliä. Ensimmäinen sairaala aiheutti päänsärkyä: sairaalan toiseen siipeen rakennettu vessa oli aivan käyttämättömänä kun taas pääaulassa olevan kolmisylinterisen ovella oli yhtenä jonoa. Pikainen silmäys ohjekirjaan selvitti, että ongelmasta selviää jonoeditorilla, asiakkaat kun luonnollisesti aina yrittävät tunkea lähimpään vessaan. Myös muihin "palvelupisteisiin" muodostuvia jonoja on syytä muokata ja nysvätä, muuten esimerkiksi vastaanottoistuksista tulee helposti pullonkaula potilaiden tehokkaaseen prosessointiin. Theme Hospital on kyllä varmasti kehittävä peli: jonojen hallinta ja etukäteissuunnittelun tarve "tehtaan" layoutin miettimisessä laittaa tulevien logistiikkapäällikköiden mielet jo nuorena oikealle uralle.

Aitoon Sim-tyyliin on pelissä mukana katastrofeja. Sairaalaanjohtajalle aiheuttavat harmaita hiuksia muun muassa maanjäristys, epidemia ja viikatemies vierailu. Pahimpia katastrofeja on "yrjöaalto", missä joku potilas näkee toisen oksentavan ja siitä pahoinvoivana suorittaa itse Technician-haukotuksen. Sen lisäksi, että yrjöaalto on pitemmän päälle rasittavaa kuunneltavaa, on riesasta myös työstä päästä eroon. Jotta yrjöaalto ei leviäisi koko sairaalaan, on heti huomattava monta talkkaria keräämään oksennuksia pois. Siitäkin huolimatta toiminta on hidasta, tsilareita joutuu koko ajan poimaan ja heittelemään yrjöjen lähelle, jotta laatat saataisiin riittävän nopeasti korjattua.

Sairaalapeli vai vessapeli?

Täysin aihepiiriin sopimattomasti on vessahuumorin häiritsevän korostetussa asemassa. Huuissa asiointi ei todellakaan jää sa-



Paineet pois!

laisuudeksi kun vessasta puuttuu katto ja itse aiotiokun ovat avomalleja: pöntölle istuvan potilaan silmät menevät viirulle ja suu irtävää, samalla kuuluu tuskainen "HINGHHH"-ähkäisy, roisi pieru ja plumpsahdus. Audiovisuaalisen realismin lisäksi potilaiden sointiminen on myös epäluonnollisen tuihaa, isokin vessa ylikuormittuu nopeasti. Vitsi jopa hieman huvitti älyttömyydessään, mutta kun koko sairaalan rakentamisen aikana on kaikki porsliinutuolit täyskäytössä niin jo alkaa Beavis & Butttheadinkin virneet hyytymään.

Theme Hospitalia voi pelata myös ystävien kanssa, tosin verkkopeli on ohjekirjan mukaan enemmänkin yhdessä pelaamista, kukin oman sairaalansa kimpussa. Kavereita voi kiusata roskapommeilla ja kilpailijoiden henkilökuntaa voi yrittää anastaa, mutta muuten pelissä pelataan



Pää tuntuu jo paremmalta.

enemmän konetta kuin muita vastaan.

Jos ihan simulaatiomielessä peliä ajattelee, on Theme Hospitalissa liikaa nysväämistä, esimerkiksi yrjöaalto ja muut katastrofit aikaansaavat tilanteita, joissa yhtäkkiä joutuu toimivaa sairaalaa heivaamaan ihan uuteen uskoon. Mikrovirittelyä riittää joka puolella, esimerkiksi koneiden korjauksien ja kukkienkastelun priorisointi on loppumaton viritelyn aihe.

Pelin viehätystyksestä suurin osa on näpertämisessä, oikeastaan voisi paremmin sanoa ihan suoraan "leikkimisessä". Sairaalan juonailussa on oma hupinsa, samoin potilaiden toilailuja tohtorien kynsissä ja eri hoitolaiteissa on hauska katsoa. Pelkkä loistava toteutus ei kuitenkaan riitä, pelin kiinnostavuus itse kunkin kohdalla riippuu paljolti siitä, paljonko sairaalatoiminta yleensäkin



Lopussa kiitos seisoo.

kiinnostaa. Omalla kohdallani mielenkiinto alkoi haihtua jo ensimmäisen tehtävän aikana.

Hauskuuden ymppeäys vessahuumorin, yrjöaaltojen ja outojen sairauksien avulla tuntuu keinoitekoiselta, mieluummin olisi suonut itse idean olevan puoleensavetävämpi. Jo pelkkä ajatuskin sairaalasta räktivine ja korvakipuine potilaineen sekä pitkin odotusjonoineen tuntuu ahdistavalta ja tuo elävästi mieleen lapsuuden kolmituntiset odotellut arvauskeskuksen päivystysjonossa.

Pekka Ihanne



Manager

Hyvää

- Hienosti tehty.

Huonoa

- Vessahuumorin karkoittaneen suurimman osan naispuolisista pelaajista.
- Liikaa säätämistä.
- Äänieristetty katto vessaan olisi kaivattu optio.
- Katastrofeja ei voi kääntää pois päältä.

Hölmö sairaalapeli hyvällä toteutuksella.

73

PELIT 5 vuotta Kilpailu!

Kuka tekee Sim-pelejä?

Jokainen tuntee SimCityn ja muut Sim-alkuiset pelit, mutta milkä pelitalo niitä tekee?

Entäpä milkä on maailman suurin ohjainvalmistaja?

Kirjoita vastaukset postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!) ja lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

Pelit
Sim
PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Palkintoina arvomme Game-techni lahjoittamat Sim-pelit SimTunes, SimGolf ja SimPark, kaksi kutakin. Voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.

VOITA!

Tuota ja tuhoa ilman kohua

M.A.X. – Mechanised Assault & Exploration

Interplay

Dos

Versio: 1.03 (päivitetty)

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA, hiiri,

2xCD-ROM

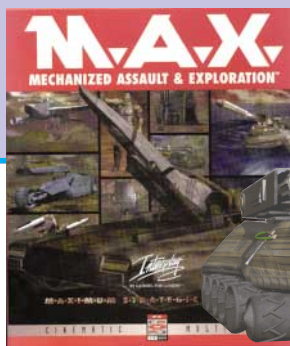
Suositus: P90, 16 Mt

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Monipeli: vuorottelu, modeemi/nollakaapeli (2), IPX (4)

Testattu: P120, 16 Mt, SB-16,

4xCD-ROM



●● Mikään ei kohenna paremmin uskoa pelien tulevaisuuteen kuin tuntemattomuudesta ilman ennakkokohua ilmestynvä mahtipeli. Tällä kertaa yllättämään pääsi Interplayn M.A.X., timantinkova tuota & tuhoa -peli, joka on epämuodikkaasti vielä vuoropohjainenkin.



Vasemmassa reunassa olevista nappuloista saa erilaista tietoa. Yksiköiden ja rakennusten omat pullahdusvaliokot kertovat mitä yksikkö osaa. Ja niihinkin on näppäinoikotiet.



Vihulainen alkaa olla maan tasalla.

Taustajuonen lyhennelmänä pelaaja johtaa planeettoja asuttavia mekanisoituja hyökkäys- ja tutkimusjoukkoja. Ne rakentavat kaivoksia ja tehtaita, ja ottavat vihollisen kanssa yhteen. Kylmän kloonaamisen asemasta M.A.X.:in tekijät ovat onnistuneet sulauttamaan siihen lähes kaikki tuota & tuoha-pelien hyvät puolet, ja vaikka peli on poikkeuksellisen monipuolinen, se ei sorru rasittavaan mikronsväykseen.

Tutun vuoropohjaisen pelaamisen lisäksi M.A.X.:issa on uusi innovaatio, tosiaikaisuuden ja vuoropohjaisuuden sekoitus: kumpikin pelaaja siirtelee nappuloitaan samaan aikaan, aikarajan puitteissa, ja kun toinen lopettaa vuoron, toiselle jää vain pieni hetki lopettaa siirtönsä, mikä tehokkaasti estää turhan odottelun ja on erinomaisen hyvä keksintö.

M.A.X. tarjoaa valmisskenarioiden ja hyvin vapaasti itse koostettavien custom-pelien lisäksi kampanjan. Sen toteutus onkin tekijöiden ainoa munaus. Kampanja nimittäin on vain sarja tehtäviä, jotka eivät edes tunnu liittyvän toisiinsa, ja on näin ollen aika

turha. Klassinen välianimaatioilla terästetty juonellinen kampanja olisi ollut parempi ratkaisu. Tehtävät ovat kuitenkin monipuolisia, ja niissä tulee yleensä turpiin, mutta mikäs sen mukavampaa.

Raaka-aine kultajahdissa

Puolet M.A.X.:ia on tehokkaan tuotannon ja toimivan tukikohdan kehittäminen. Tuotantoon tarvitaan kolme kaivosten tuottamaa ainetta, joiden esiintymä surveyorit nuuskivat maan alta. Geneeristä ”raaka-ainetta” käytetään kaikkeen, aina tehtaiden rakentamisesta ohjuslavettien lataukseen. Polttoainetta taas tarvitaan voimalaitosten pyörittämiseen, ja jalostetulla kullalla ostetaan päivityksiä rakennuksiin ja vehkeisiin.

Constructorit pystyttävät tukikohdan vaatimat rakennukset. Mukana on tehtaita, huoltohallia, telakka, tutkimuskeskuksia ekosfäärejä ja muita isompia rakennuksia. Engineerit taas pystyttävät pienempiä rakennuksia, niin kuin puolustuslaitteita, varastorakennuksia ja yhdyspalkkeja. Rakennusten (ja yksiköiden) rakentaminen kestää normaalisti todella kauan, mutta jos raaka-ainetta riittää, voi prosessia kiihdyttää kaksin- tai nelin-

kertaiseksi, jolloin tietysti raaka-ainekulutuskin kasvaa samassa mitassa.

Rakentaa voi vapaasti minne haluaa, kunhan muistaa yhdistää rakennukset materiaalia ja energiaa kuljettavilla yhdistinpalkeilla. Jos kaivos on kaukana, voi sen tuotoksia hätätilassa kuljetella sopivalla kuljetusajoneuvolla.

Westwood voisi ottaa oppia: tehtaat osaavat rakentaa yksiköitä listan mukaan, ja jos yhdistinpalkeja tarvitaan jono, tekevät engineerit sen automaattisesti.

M.A.X.:issa on usein voittopäämääränä joko tietyn piste-määrän ylittäminen, tai korkeimmat pisteet tietyllä vuorolla. Niinpä M.A.X.:in tärkeimpiä rakennuksia ovat ekosfäärit, jotka tuottavat vuoro vuorolta vain yhtä tuotetta: voittopisteitä. Vitsi on siinä, että jos ekosfääri menee niin sanoakseni rikki, KAIKKI sen uran aikana tekemät voittopisteet häviävät.

Tulta ja tuhoa

Toinen puoli M.A.X.:ista on sotimista, mitä tarkoitusta varten M.A.X. tarjoaakin sekä ilma-, maa- että merivoimat. Yksiköiden rakentaminen kestää sen verran kauan, että Red Alertin tyyppinen laumajäräys ei käytännössä onnistu.

Line-of-Sight on toteutettu niin, että mikä ei ole sensorinkantaman sisällä, ei yksinkertaisesti näy. Koska vehkeet pystyvät kantomatkinsa puitteissa ampumaan vain mitä niiden sensorit näkevät, tarvitsevat ne silmiin tehokkailla sensoreilla varustettuja vehkeitä. AWACS-koneet ja liikkumattomat sekä liikuteltavat tutkat kannattaakin pyrkiä tuhoamaan.

M.A.X.:issa on todella runsas määrä yksiköitä, mikä mahdollistaa (ja vaatii) leegion erilaisia strategioita. Jokaisella yksiköllä on oma, tärkeä roolinsa eikä turhia yksiköitä käytännössä juuri ole.

Erityyppiset yksiköt käyttäytyvät eri tavalla. Selvennetäänpa esimerkin tapaisella. Missile Crawler on hidas ohjuslavetti, joka voi ampuu yhden tehokkaan ja kauas kantavan ohjuksensa vain, jollei se liiku lainkaan. Assault Gun on nopea ja ampuu kahdesti jollei liiku, kerran jos liikkuu kohtuullisesti, mutta kantomatka on lähinnä keskinkertainen. Kevyt Scout on tosi nopea ja pystyy aina ampumaan kerran pikku tykillään.

Lisäksi on miinoittajaa, ilmatorjuntavaunuja, näkymättömiä sukellusvenettä (ja niiden torjunta-aluksia), ilmakuljetuskoneita, korjaus- ja huoltoyksiköitä, ja vä-



Kun sopiva esiintymä löytyy, pykätään kaivos ja tavaraa alkaa tulla.



Yksiköt ovat vähän klinisen näköisiä.

Yksikön ominaisuuksia voi kehittää kullalla.

MAXimaalista informaatiota. Yhdellä silmäyksellä näkee yksikön aseiden ja sensorien kantaman, pystyykö yksikkö liikkumaan ja/tai ampumaan, ammusten määrän sekä yksikön kunnan.

Miinat vain on suojanain.



Kuljetuskoneesta laskettu Rocket Launcher lasauttaa tankkia.

Tehtaille voi jättää tilauslistan, jota nämä sitten noudattavat.

hintään samat laivaversioina. Heitetään vielä soppaan näky-mättömät soluttautujat, jotka voivat halvaannuttaa ja varastaa puolustuslaitteita ja yksiköitä. Yhtäkkiä ilmatorjuntatykki vaimenee, ja saman tien paikalla on hävittäjien suojaamia rynnäkkökoneita, ja päreet lentävät. Menestymisen perusasioita on eri aselajien yhteistyö.

Aärimmäisen tärkeää on yksiköiden päivittäminen: kaikkia ominaisuuksia voi päivittää lähes rajattomasti, uuden päivityksen hinnan noustessa yhä enemmän ja enemmän. Jos vihollisen ohjustuvenen kantomatka on 13, ja oman kiinteän ohjustornin kantomatka 10, arvatkaapa miten tukikohdan käy?

Huonosti, sillä tekoäly ansaitsee kehaisun. Se ilmeisesti osaa painottaa tuotantotoaan ja päivittää yksiköitään sen mukaan mitä ihmispelaaja puuhailee, ja osaa armottomasti hyödyntää pelaajan puolustuksen aukkoja. Pahimpana puutteena se on usein turhan pelkurimainen ja mieluummin vetäytyy kuin ottaa yhteen (seuraavassa päivytyksessä sille on luvattu sisua sieluun) mutta osaa hyödyntää tukikohdan aukkoja. Tekoällyn pasifismista ei ole haittaa oikeastaan kuin custom-peleissä.

MAXimaalisen ammattitaitoista

M.A.X.:in ajoneuvot ja tehtaat on renderoitu, ja vaikka niitä vaivaa lievää klinisyys, ainakin ne erottaa toisistaan vaihtomasti. Animointi on aika minimaalista. Ääniefektit ovat mainioita, ja varsinkin ilmatorjunnan tehokas ampumiseffekti on vaikuttava.

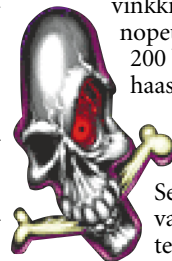
Ohjekirja ei taas vaihteeksi kerro kaikkea. Suomenkielinen on kehnosti käännetty, mutta eipä sitä hirveästi tarvitsekaan, sillä harjoitustehtävät kun käy läpi, perustieto on hallinnassa.

Käyttöliittymänkään kanssa ei tarvitse tapella, se kelpaisi oppimateriaaliksi peliohjelmointikouluun. Se toimii esimerkiksi hyvin, ja sujuvan pelaamisen lisäksi osaa tarjota juuri sen määrän informaatiota, mitä pelaaja voi ha-



luta, kaikki vähän hanikoita napsuttamalla.

Moninpeliä testasin pikaisesti kaksinpelinä. Vähemmän yllättävästi M.A.X. tuntuu erinomaiselta. Miettiä saa, mutta samanaikainen siirtäminen ja aikarajat estävät ruudun ääressä odottelun. Kalin kanssa toimivuus on kuulemma aika heikko, ja modeemilla ja nollakaapelilla M.A.X. välillä nyki, paukkui ja kaatui. Koska vuorot tallennetaan automaattisesti, ei siitä varsinaista haittaa ollut. Pari vinkkiä: CD-musiikki pois, ja nopeudeksi korkeintaan 19 200 bps, niin jämähtely parhaassa tapauksessa loppuu kokonaan.



M.A.X.:issa on potentiaalia vaikka mihin. Sen pelirunko on ihailtavan hyvin suunniteltu ja tehty, ja jos luvattu päivitys tosiaankin vielä tekee tietokoneesta viihaisemmän ja moninpelistä toimivamman, siitä voi tulla vaikka klassikko.

Mutta valitettavasti varmaan vain Tosi Pelaajien kulttiklassikko. M.A.X.:ista kun puuttuu Suuren Yleisön koukuttamiseen vaadittava, välianimaatioilla ja juonella terästetty progressiivisesti vaikeutuva kampanja ja esillepanosta turhat, mutta vetoavat tehosteet.

Kun kokeilin asiaa käytännön eläinkokeella, niin naapurin marsu (Reddus Alertus) siirtyi pikku alkuavun jälkeen jouhevasti M.A.X.:ia pelaamaan. Ei sitä siis koskaan tiedä.

Nnirvi

Hyvää

- Esimerkillinen käyttöliittymä.
- Muhevät äänet.
- Tasapainoinen ja pelattava.
- Haasteellinen.

Huonoa

- Irtonainen kampanjapeli.
- Pasifistinen tekoäly.

Poikkeuksellisen erinomaisesti suunniteltu ja toteutettu strategiapeli.

HYVÄ PELI

90

3D-korttia odotellessa

Destruction Derby 2

Reflections/Psygnosis

Windwos 95 (Dos tulossa)

Versio: Win95

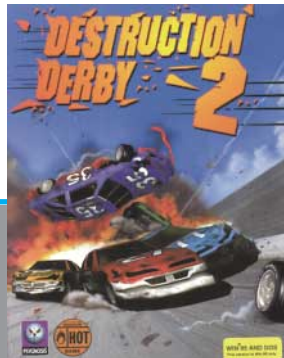
Minimi: P90, 8 Mt, (16 Mt Win95), SVGA, 2xCD-ROM

Äänet: Win95-yhteensopivat äänikortit, Dos-versiossa Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 57 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM



Psygnosis on ilmiselvästi kuunnellut brittilehtien kritiikkiä: Destruction Derby'n keapat radat ovat leventyneet enemmän oikeita kilparatoja muistuttaviksi. Valitettavasti samalla on menetetty osa edeltäjän ahtaan ahdistavasta tunnelmasta.

Destruction Derby 2 muistuttaa monessa edeltäjäänsä. Pelivaihtoehdot ovat käytännössä samat, pelaaja voi joko ajaa "puhtaasti" kilpaa (Stock Car Racing) tai keskittyä vihollisautojen tönmiseen (Wrecking Racing). Pelkkä autojen pötkkiminen sitä varten rakennetuilla areenoilla on myös mahdollista (Destruction Derby). Uutta ovat entistä monipuolisemmat, väljemmät ja mäkisemmät radat sekä mahdollisuus viiden sekunnin varik-kopikapyrähdykseen.

Kukin liiga koostuu neljän kilpailun ryppäistä. Wrecking Racing -vaihtoehdossa käydään lisäksi viides hurmeinen pisteytymisen metsästysseisio tuttuun tapaan Destruction Derby -areenalla. Ahkera pisteiden kerääjä etenee lopulta seuraavaan liigaan, mikä samalla tuo yhden uuden radan ja Wrecking Racingissä myös uuden areenan ihailtavaksi. Kaikkiaan ratoja on



seitsemän ja areenoja neljä.

Destruction Derby 2 olisi teoriassa mahtava, hieno, hurmeinen ja hauska peli. Ongelmaksi äityy kuitenkin viimeistelemätön ja tuhnu toteutus. Äänet ovat mitättömät ja joskus kolarinkolina jää kokonaan kuulumattomiin. Kontrollit tahmaavat myös. Prikkulleen ja viimeisen päälle kalibroitu ilotikku vääntää autoa sinnikkäästi vasemmalle, eikä ohjaustuntuma muutoinkaan ole sulava. Kaiken lisäksi grafiikka on rujoa ja, mikä pahinta, ruudunpäivitys jopa karkealla VGA-grafiikalla kelvotonta. Varteenotettava monipelimahdollisuus puuttuu myös.

Lohtua tuovat toki upeat kolarisumat, huimat hyppyrit ja autojen komeat ilmalennot kolarin jälkeen. Silti tunnelma jää kauas edeltäjän tuimasta ähinästä.

Destruction Derby 2 käy oivasta PlayStation-mainoksesta: "Jos haluat pelata tätä sinänsä ihan mainiolta vaikuttavaa romurallia, hanki PlayStation!" Toisaalta se tekee selväksi myös sen, että kunnollinen 3D-kortti on pakkohan-kinta ja jo ihan lähitulevaisuudessa.

Destruction Derby oli puutteistaan huolimatta hyvä peli. Sitä pelatessa tuli hiki ja tunnelma oli juuri sopivasti kaoottinen. Se myös näytti ja kuulosti jatko-osaansa paremmalta. Destruction Derby 2:n piti kuitenkin olla se edeltäjänsä suvereenisti selättävä kaahauspeli. Ainakin se selätti erään hitaan, aikansa eläneen, päivitystä kaipaavan, yksinäisen, nurkassa nolona nyhjäyttävän ru-pu-Pentium-rukan.

JTurunen

Hyvää

- Monipuoliset radat.
- "Hyppyrit".

Huonoa

- Grafiikka rumaa.
- Ruudunpäivitys karseaa.
- Äänet mitättömät.

Viimeistelemätön toteutus tekee Destruction Derby 2:sta yhden katkerimmista kaahauspelipettymyksistä. Pakko arvostella uusiksi, kunhan 3D-korttia kurittava versio ilmestyy.

68

Neulansilmä vasempaan

Sega Rally

Sega

Windows 95

Minimi: P75, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P100

Äänet: Win95-yhteensopivat

16-bittiset äänikortit

Kiintolevy: noin 30 Mt

Moninpeli: sarjakaapeli, TCP/IP, IPX, modeemi

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM

Tuhru Daytona-käännös las-ki Segan osakkeita melkoisesti PC-pelaajien mielissä. Onneksi Sega Rally on Daytonaan verrattuna tyystin toista maata, vaikkei Screamer 2:n, Virginin Sega Rally -kloonin, sutjakkaaseen pölinään ylletäkään. Penankin pitää olla seganopea.

Rallipelin klassikkona Sega Rally on useimmille tuttu kolikkopeliluolasta. Tuskinpa on yhtäkään Pelikaania, jonka jossakin nurkassa se ei olisi missään vaiheessa nököttänyt. Ja jos Sega Rallyyn ei ole kosaan törmännyt, niin ainakin edellä mainitun Screamer 2:n luulisi olevan kaikille tutun.

Kolikko- ja konsolikäännöksiä on toki tehty iät ja ajat, mutta silti Segan logon näkeminen PC-ruudulla tuntuu vieläkin hämmentävältä. Kenenkään Saturniin sortuneen ei silti kannata olla huolissaan: Sega Rally ei ole niin taivaallisen nopea ja sutjakka kuin konsoliesikuvansa.

Suoran tuen tarve

Sujuvasti päivittyvä Sega Rally 640x400-erottelulla ja 16-bittiväreillä olisi varmasti upea näky, ja meganäyttökortilla varustetulla ökyntiumilla päästään varmasti lähelle. Silti alitajunnassa jytisee kumea ääni, joka toistaa tuttua mantraa: "Miksi ei Direct3D-tukea? Miksi ei Direct3D-tukea?". Ehkäpä syyt ovat sopimustekniset, olihan Sega aikoinaan surullisen kuuluisan Edge3D-kortin innokas tukija. Mene ja tiedä. Sega Rally olisi joka tapauksessa ollut oiva keino kaupata grafiikan pyörytykseen lisäpuhtia tuovia uusia 3D-kuvakortteja.

Toinen ihmetystä herättävä seikka on se yleinen tahmeus,

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP for PC

Game Setting Help



millä peli latautuu ja valikot vaihtuvat. Edellisen kisan jälkeen uudestaan radalle pääsy tuntuu vevän ikuisuuden. Miten ihmeessä 16 megan muistilla varustettu PC voi olla tässä suhteessa hitaampi kuin vaivaisella 3 megan muistilla varustettu kiintolevytön hituraiseen romppuusemaan luottava konsoli? (Väärä vastaus: 16 megaa on hitaampi täyttää kuin kolme.)

Daytonasta poiketen Sega Rallya pystyy pelaamaan sujuvasti koko kuvaruudulla. Tällöin on tosin testikokoonpanolla tyytyminen raakaan resoluution ja niukkoihin väreihin. Piskuruisessa 320x200-ikkunassa peli pyörii jouhevasti myös 16-bittiväreillä, mutta postimerkkiefekti on tuolloin liian hallitseva.

Tahtoo lisää

Muuten Sega Rally on uskollinen alkuperäisversiöilleen. Saturn-versiosta tuttu autonvirtelymahdollisuus on mukana, samoin yllättäen hyvin toimiva jaetun ruudun kaksinpeli. Ratoja on entiseen tapaan valitettavasti vain kolme, ja niihin kaikkiin pääsee tutustumaan heti ensiyrityksellä.

Yksi bonusrata sentään avautuu uskollisille ratin väentäjille.

Vaikka Sega Rally ei olekaan maailman helpoin rallipeli, Screamer 2:n jälkeen se tuntuu silti turhan helpolta. Kaksinpeli-mahdollisuus sekä samalla koneella että erilaisten verkkojen välityksellä lisää kuitenkin pelin ikää somasti. Ja ainahan läpikolutun Sega Rallyn pariin voi palata sen jälkeen kun tietokone on jälleen kerran päivitetty piirun veran pirteämmäksi.

Tärkein eli pelattavuus on kohdallaan. Mainittavaa eroa Saturn- ja PC-version välillä ei ole. Vaikeustaso vaikuttaa samalta, kierrosajat vastaavat toisiaan ja ajo-untuma on entisellään. Auto rahtaa ryteikköön samoissa mutkissa ja helpot kohdat kaahaa sujuvasti sivumyötäisessä molemmissa versioissa.

Silti ratojen niukkuus koituu pelin merkittävämmäksi puutteeksi, siitä ei pääse mihinkään. Se, mikä riitti kolikkopeliluolassa vuosi pari sitten, ei ole tarpeeksi tämän päivän tietokonepelissä, eikä siitäkään vähästä pääse nauttimaan, jollei alla ole todella riis-kaa Pentiumia.

JTurunen

Hyvää

- Suht sutjakka.
- Suht näyttävä.

Huonoa

- Liian vähän ratoja.

Kolikkopeli kotona on kiehtova ajatus ja Sega Rally on sitä. Valitettavasti tarkat erottelut ja vinkeät värit vaativat ökyntiumin.

80

Power F1

Teque/Eidos

Dos

Minimi: 486DX4/100, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P90, SVGA, rattiohjain
Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit
Kiintolevy: 3-90 Mt
Monipeli: jaetun ruudun kaksinpeli, sarjakaapeli (2), IPX (8)

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM



PELIT 5 vuotta

Kilpailu!

Mikä on moniajokonsoli?

Mikä on markkinoiden ainoa moniajokonsoli perustuva cd-konsoli?

Entäpä kulnka paljon maksaa PC, jossa on Sega Saturnin peliteho?

Kirjoita vastaukset postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!) ja lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

Pelit

Sega

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Kurvit suoriksi

Haluatko päästä suoraan baanalle ja pysyä radalla ensi kierroksesta lähtien?

Jos haluat, Power F1 on formulapeli juuri sinulle. Vaikeustasoa voi toki kokemuksen karttuessa lisätä ja autoakin viritellä.

Englantilaisen Tequen päämäärä on ollut selkeä: tehdä formula-ajopeli, joka on toisaalta realistisen näköinen ja tuntuinen, mutta johon kenen tahansa on helppo käydä käsiksi. Siinä he ovat onnistuneet. Power F1 on virallinen lisenssipeli, joten radat ovat oikeat, samoin autot ja ajajat. Rata- ja tallitilanne perustuu tosin kauden 1995, mikä on hieman harmillista. Perinteisten pelivaihtoehtojen lisäksi (championship,



single race) tarjolla on Shoot-Out-kilpailu, jossa pelaajan on sijoitettava kisa kisalta paremmin päästäkseen jatkoon.

Englantilaisilla pelintekijöillä on ilmeisesti jotakin hampaankolossa suomalaisia kuskeja kohtaan. RAC Rallyssa ei sinivalkovärejä näkynyt lainkaan, vaikka moista rallisarjaa oli tahkottu vuosikaudet suomalaisten tahtiin. Power F1:tä kahdella helpoimmalla vaikeustasolla pelatesa radalle pölähtää 12 autoa 24:n sijasta. Kuinka ollakaan, molemmat suomalaiset on jätetty tuoloin vilttiketjuun, vaikka he olivat kumpikin tiiminsä ykköskuskeja. Tiimejä editoimalla suomalaiset toki saa radalle, samoin viritämällä vaikeustasoa asteen ylemmäksi. Silti moinen kumastuttaa.

Power F1:n kontrollit osoittautuivat aluksi ongelmallisiksi. Näppäimillä ohjattuna auto käyttäytyi levottomasti eikä analoginen ohjain tee ajotuntumaa sen sujuvammaksi. Yllättäen Gravis Padilla auton ohjastaminen luonnistuu ongelmitta ja myös tuntuu hyvältä. Teque on ilmeisesti lainannut ilolaattarutiinit Psygnosiksen PC:lle parhaillaan käännettävästä Formula One -pelistä, sen verran tuttu ohjaustuntuma on.

Lisärealismia kaipaava voi halutessaan käydä auton kimppuun tositarkoituksella ja säätää sitä kuin simulaatioissa konsanaan. Rattiohjaimellekin voi antaa kyytiä, jos sellainen kotona on. Varrikkokäynnit ovat mukana ja Formula 1 Grand Prix 2:sta poiketen sadekelikin saattaa yllättää kesken kisan.

VGA-grafiikalla Power F1 on erittäin sujuva, mutta luonnolli-



sesti rujon näköinen. Tarkemmallakin erottelulla ruudunpäivitys on suhteellisen jouhevaa, varsinkin jos tyytyy istumaan tiukasti auton kyydissä. Taka-yläviistot kuvakulmat vaativat kuitenkin selvästi enemmän konetehoa. Monacon graafisia rakenteita pursuavalla katuradalla peli hyytyy testikokoonpanolla hetkittäin liki diashowksi, mikä ei välttämättä ole yllätys. Kuvallinen anti ei ole kokonaisuutena kaikkein loistokkain, mutta ratanäkymät toki tunnistaa aitoja vastaaviksi.

Power F1 on formulapeli niille, jotka ovat kiinnostuneita Formula 1:n värikkästä maailmasta, mutta jotka inhoavat oikeiden ajosimulaatioiden raskassoutuisuutta. Se on pohjimmiltaan toimintapeli, mutta sen voi viritellä halutessaan simulaatiota mallavaksi. Kerrankin näin päin!

JTurunen

Hyvää

- Matala kynnyks.
- Haastetta kuitenkin tarpeeksi.

Huonoa

- Hieman rujo.

Formulapeli simulaatiota kammoksuville.

80

VOITA!

Eradicator

Eidos Interactive

Dos

Versio: 1.0

Minimi: 486/66, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: Pentium

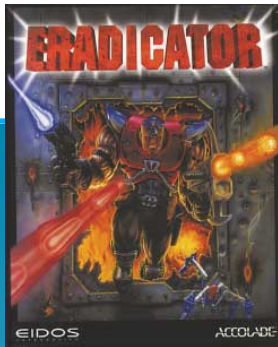
Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 36-80 Mt

Moninpeli: 8 pelaajaa, IPX, modeemi, nollakaapeli

Muuta: Ei toimi levynpakkaajien kanssa.

Testattu: 486/66, 20 Mt, GUS, AWE32, 4xCD-ROM, DOS 6.22



Doomahtava räiskintä Eradicator tarjoaa enemmän aseita, visaisempia ongelmia, monta pelihahmoa ja karttaeditorin.

Tulevaisuudessa galaksin mielenkiinto on kohdistunut planeetta Ioxiaan, tarkemmin ottaen sen kolmeen kuuhun. Nämä kiertolaiset ovat ainoita paikkoja, joista löytyy Mazriumia, elintärkeää elämää pidentävää ainetta. Ioxian alkuperäiset, Mazriumilla muita kiristäneet asukkaat on pommitettu olemattomiin. Vain yksi linnoitus jäi pystyyn.

Ja herää eräänä päivänä takaisin eloon. Kuiden ympärille nousee läpäisemätön suojakenttä, eikä Ioxiaan tilannetta tutkimaan lähetetty soturiryhmä pysy hengissä montakaan minuuttia.

Eradicatorin tarjoamalla eri pelihahmoilla ei aloituspaikan lisäksi ole juuri merkitystä pelin kannalta, ja ensimmäisen sokkelon jälkeen kentät ovat kaikille samat.

Tiivis arkkitehtuuri

Kompleksi on jaettu kolmeen osaan, joissa edetään alueittain. Kentät ovat kompakteja kokonaisuuksia, eikä turhia sokkeloita ole. Kentän selvittäminen on jaettu useampiin alitehtäviin. Esimerkiksi ennen kuin luukku seuraavaan kerrokseen aukeaa, voi joutua deaktivoimaan sen edessä olevan pomminkestävän suojakentän. Tämä ei onnistu, ennen

KLOONISODAT



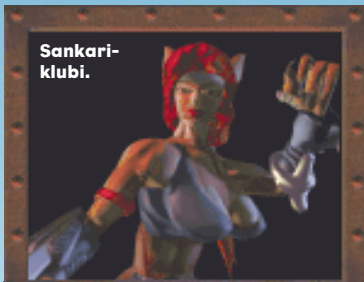
Kauko-ohjattava robo ja sen isäntä.



Minkä toinen vaivalla tuhoaa, sen droidi hetkessä korjaa.

kuin on räjäyttänyt tietokonekeskuksen, tuhonnut pari generaattoria ja väännellyt namiskoista.

Vastaan tulevat viholliset lyövät kovaa ja ampuvat kovempaa, mutta varovasti edeten ne eivät tuota ongelmaa. Tilanne muuttuu loppupuolen biotehtaissa, joissa vastaan tulee naurettavan sitkeitä pahiksia. Parissa kentässä on tuhoutumattomia korjausroboja, joiden ansiosta hajoitetut generaattorit ovat nopeasti back in business. Pikkuisen ihmetyttää, minkä takia varsinaisia taistelurobotteja ei ole panssaroitu yhtä hyvin.



Sankari-klubi.



Kulkemista ei ole rajattu sivusuuntiin. Täystuhoaja osaa myös hyppiä ja vilkuilla ylä- ja alaviistoon. Oletusnapit on nerokkaasti nysyitty suoraan Future Shockista: näppiksellä liikutaan, hiirellä tähdätään ja ammutaan. Ilotikkukontrollit on syytä unohtaa.

Grafiikkaan olisi saanut panostaa lisää. Osa pinnoista on aivan liian tummia, eikä gammakorjaustoimintoa tai otsalamppua ole. Pienet yksityiskohdat yrittävät tuoda lisäeloa vektorimaailmaan. Katosta tippuu vettä, valot välkkyvät, nestealtaiden pinta loiskahtelee ja rikkinäiset laitteet kipinöivät. Linnoitus on kuitenkin liian piirretyt näköinen, jotta hetkeksikään unohtaisi tuijottavansa "vain" peliä.

Aseistus on jyrkän näköisiä ja kuuloista, ja erilaisia paukuttimia on paljon. Mukana on sellaisia erikoisuuksia kuin bumerangi, kauko-ohjattava pommi ja leijuva, kääntyilevä tykkitorni. Vanhat klassikot haulikko & saha eivät kuulu ioxialaisten arsenaaliin.

Matkan varrelta kertyy taskuihin panosten lisäksi avainkortteja ja kertakäyttölaitteita. Laitteista, kuten tutkista ja gravitaatiokennistä, on lyhytaikaista apua kipeissä kohdissa, ja avainkortteilla



pääsee bonuskenttiin.

Äänet ja stereoeffekti toimivat, ja Awe32/64:n omistajille on tarjolla 16-bittisiä, paranneltuja efektejä surroundina. Laserkiekolla on kivaa taustahuminaa ja metallinkalsketta tunnelmaa luomaan, joten mitään mukamas-melodista pimpelipompelia ei tarvitse kuunnella.

Deathmatch löytyy, tottakai. Pelin mukana tulee kenttäeditori, jolla muokata valmiita kenttiä sekä luoda omia. Myös itse pelissä on editori, jolla voi reaaliajassa väännellä seinä mutkalle.

Eradicator on ok välipala, muttei takuulla jää historiankirjoihin. Ei huono, ei erinomainen, vaan jotain siltä väliltä.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Pelattavuus.
- Erikoiset aseet.
- Paljon kenttiä, joista osa vaativia.
- Editori.

Huonoa

- Loppupuolella millintarkkaa hyppeilyä.
- Osa vihulaisista ei istu muuhun grafiikkaan.
- Ylitummat värit.

Mukiinmenevä Doom-klooni parilla uudella idealla ja keskivertoa monimutkaisemmillä ongelmilla. Kärsii lähinnä alkupään tylsistä kentistä ja loppuunkalutusta tyylistä.

80

Dragon Lore II

Cryo Interactive Entertainment

Dos

Versio: 1.1

Minimi: 486/66, 8 Mt

Suositus: P90, 8 Mt, 4xCD-ROM

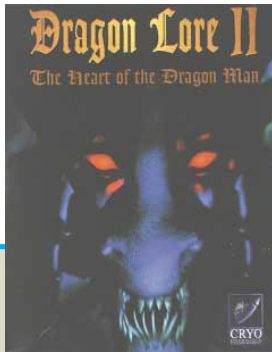
Äänituki: Sound Blaster (kaikki),

Rap-10, PAS, GUS, WaveJammer,

SoundScape, MSS, AudioDrive

Kiintolevy: 17 tai 52 Mt.

Testattu: 486/66 20 Mt, GUS,
AWE32, 4xCD-ROM



Olipa kerran laakso, jonne örkit ja kumppanit, niin kutsutut pahat, ajoivat ihmiset ja muut hyvät rodut pakosalle. Tämän viimeisen turvapaikan suojana toimi arkkimaagin nostattama seinämä sekä joukko lohikäärmeellä ratsastavia ritareita.

Tähän maailmaan sijoittui muutaman vuoden takainen Dragon Lore, joka aloitti Werner von Wallenrodin tarinan. Wernerin isän, laakson perustamista johdaneen ja sittemmin murhatun Alex von Wallenrodin surma kosettiin, ja siinä sivussa Werner kasvoi maajussista taistelijaksi.

Kakkososassa Wernerin täytyä todistaa olevansa kunnan lohikäärmeritari. Valitettavasti isäukolta peritty lohikäärme on hukassa, asema ritarina kyseenalaistettu, eikä lisääntynyt örkkiaktiviteetti laakson alueella sekään lupaa hyvää.

Cryolla ei mene vahvasti. Dragon Lore II on peli, jonka läpipeluun voisi kuvitella viimeisenä jekkunaan laittavansa testamenttiin ehdoksi. Peliä on tehty jo vuositolkulla, mutta aika on varmaan mennyt renderoissa ohi lipuvia maisemia.

Mä näitä polkuja tallaan...

Liikkuminen pelialueella ei ole vaapaata, vaan sankari liikkuu ennalta määrättyjä reittejä. Tämä siksi, että liikkuminen on toteutettu lataamalla CD-tripletiltä animaatiopätkiä, joissa kuvakul-

Lohikäärmesyltystä

●● Luulin, ettei länsimaisissa demokratioissa enää esiinny kidutusta. Olin väärässä: ranskalaisilla on yhä taito hyppysissä.

ma liikkuu paikasta toiseen. Tämä rajoittaa toimintaa aika tavalla. Liikkumista ei voi nopeuttaa, ja renderoituihin maisemiin turtuu nopeasti niiden paikoittaisesta näyttävyydestä huolimatta.

Käyttöliittymä on kovasti tutun oloinen. Pienen aivonystyröiden hieromisen jälkeen nimi Silverload alkoi kummitella mielesäni. Yhteneväisyydet ovat varmasti sattumaa, mutta toivottavasti tämä on kyseisen käyttöliittymätyypin viimeinen rekarnatio, siinä määrin rajoittunut toiminta on.

Tavarain poimimisessa on menty siitä missä aita on matalin: hyvin usein ruudulla näkyy joukko tavaroita, mutta niistä voi ottaa vain yhden. Siitä vain sitten selittämään kurnivalle mahalle, että olisi epäritarillista ottaa useampi kuin yksi kyljys hylätyn leiripaikan hiilloksella killuvasta kasasta.

Tavaroita ei voi jättää maastoon odottamaan myöhempää noutoa, vaan ainoa tapa hankkiutua turhasta kamasta eroon on peruuttamattomasti tuhota se. Kantokykyä mitataan selkärepun tavaralokeroiden määrällä. Löytämällä tai ostamalla isomman

laukun saa kannettua enemmän tavaroita, olivat nämä sitten pieniä koruja tai parimetrisiä keihäitä. Realismia.

Miekkoja & Magiaa

Wernerillä on kolme muuttuvaa ominaisuutta: osumapisteeet, voima sekä taikapisteet. Pisteet palaavat lepäämällä, syömällä sekä erilaisilla maagisilla salvoilla ja juomilla.

Kun taiston hetki koittaa, kaikki näyttää hetken hyvältä. Viuhkaiset liikkuvat hienon näköisesti ja kilven sekä aseiden käyttäminen hoituu vaivatta hiirellä. Toisella hiirenkorvalla torjutaan, toisella hyökätään, ja hiirtä liikuttamalla valitaan torjunta- tai pistokohta.

Tappelu kestettyä 3 sekuntia kauheaa totuus paljastuu: edessäni ei ole liikkeisiini reagoiva vihollinen, vaan jälleen kokoelma



Taistelun voittaminen on tuurista kiinni.



Vektoriosio on suoraan pimeältä keskiajalta.



kammottavasti, ja suurin osa näyttelijöistä aiheuttaa halun rikkoo jotain.

En edes väitä pelanneeni Dragon Lore II:ta läpi. Kahlasin tieni kolmos-CD:n vektorigraafisesti toteutettuihin turnajaisiin asti, ja sitten maljani vuosi yli. Vektorien astuminen mukaan kuvioihin ei vaikuta mitenkään liikkumisen vapauteen.

Dragon Lore II:n pelaaminen on kuin Heartmixin katsomista uusintana ilman lobotomiaa. Yritin lahjoa muutamaakin tuttavaani karkilla ja lasihelmillä jatkamaan peliä puolestani. Hyvä etten nenääni saanut.

Jos Dragon Loresta olisi tehty kivoja maisemia vierittävä näyttönsammutin, olisin tyytyväinen. Pelinä DL2 on hyvin, hyvin syvältä.

Kimmo Veijalainen

Jotain hyvääkin

Renderoidut ihmishahmot ovat hyvin pökölömäisiä ulkonäöltään ja etenkin liikkeiltään. Kasvat ovat kuin vahanaamioita, kehot kuin lihavoituja tavaratalon mallinukkeja. Alkuintron arkkimaagi näyttää hämmentävän saualaan puuroa, ja aterioivan Wernein odottaa mikä hetki hyvänsä tappavan haarukalla itsensä. Eläimet ja hirviöt ovat sentään onnistuneet suht hyvin.

Videosysteemi on kadehdittavan hyvä. Lähes koko ruudun täyttävä animaatio pyörii pehmeästi ja nopeasti jo 486-luokan koneella. Peli ei edes käytä matalinta VGA-resoluutiota, vaan suht skarppia 320x400-tilaa. Toivottavasti Cryo lisensoi systeeminsä muille pelitalolle.

Äänet eivät yllä grafiikan tasolle. Musiikki sopii tilanteisiin, mutta digipätkät ovat aivan liian lyhyitä. Puhe suhisee ja särisee

Hyvää

- Erinomainen animaatiosysteemi.
- Muutama komea videopätkä.

Huonoa

- Pelaaminen on tylsää kävelyä.
- Minesweeperissäkin on enemmän syvyyttä.
- Surkea käyttöliittymä.
- Taistelusuudet.
- Rumat ihmishahmot.
- Ei tue CD-vaihtajia.
- Äänet suhisevat.

Dragon Lore 2 on surkeimpia pelejä, joita olen PC:seeni tunkenut. Jos visuaalisen puolen unohtaisi, tällaisen seikkailun pykäisi qbasicilla yhdessä Tilassa.

15

Taivaankannen valtiaat

Stars!

Empire

Windows 95 ja 3.1

Versio: 2.70

Minimi: 386, 4 Mt, hiiri, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95- ja 3.1

-yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 4 Mt

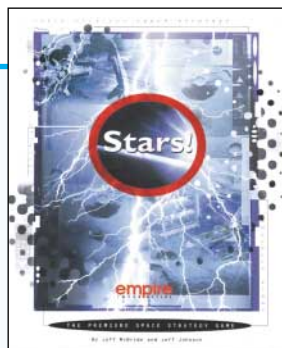
Monipeli: lähiverkot, modeemi,

FTP, PBEM

Muuta:

[http://www.webmap.com/stars/!](http://www.webmap.com/stars/)

Testattu: P166, 32 Mt, SB16, 8xCD-ROM, Windows 95



Stars!ia on haukuttu kliiniseksi ja persoonattomaksi peliksi, joka muistuttaa enemmän taulukkolaskentaa kuin strategiapeliä. Kiivaan päivitysvauhdin jälkeen Stars! on saanut lihaa luidensa ympärille.

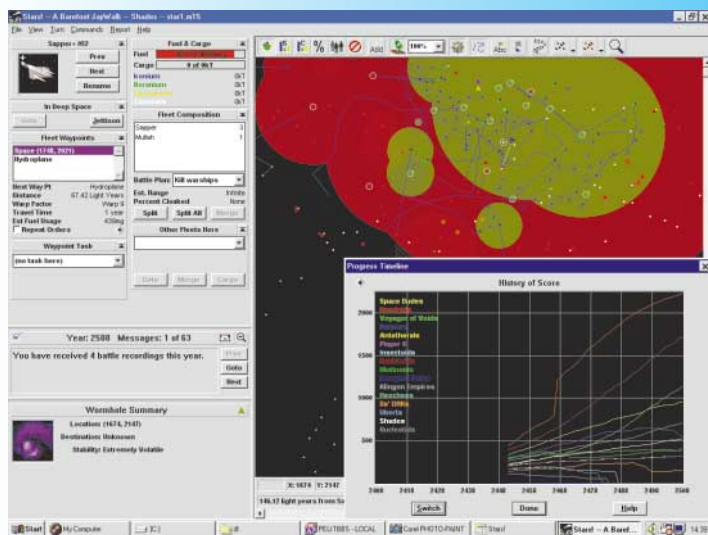
Stars!in pelaamista Suomessa on rajoittanut pelin hankala tilaaminen ulkomailta. Saatavuus parantui kertaheitolla kun Empi-

re otti sen siipiensä suojaan ja julkaisi sen tavallisena kaupan hyllyltä löytyvänä pelinä.

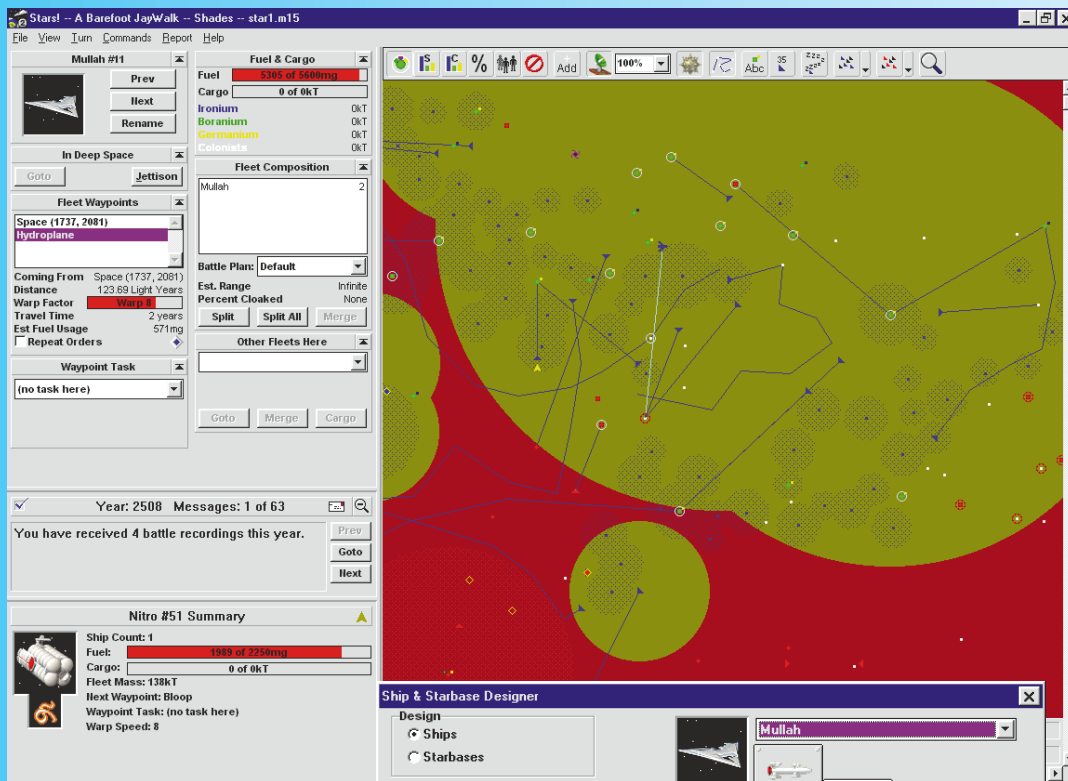
Stars!in idea on tuttu: kehitä oma rotu ja kansoita avaruus. Alun kotiplaneetalta lähdetään valloittamaan ensin sopivia autioplaneettoja ja myöhemmin, kun tyhjä tila loppuu, vallataan muiden planeetat. Samalla pitäisi kehittää tuotanto mahdollisimman tehokkaaksi, jotta saisi resursseja uusien alusten rakentamiseen ja uuden tekniikan tutkimiseen. Voittaja on se, joka löytää tasapainon väestönkasvun, laajenemisen, tuotannon ja tekniikan kehityksen väliltä.

Korkeampaa rotuoppia

Stars!in suola on pitkälle itse määriteltävät rodut. Oma rotuni Shades on syntynyt vaihtoehdoissa todellisuudessa, ei pysty elämään planeetan pinnalla vaan pelkästään avaruusasemilla, mutta pystyy rakentamaan suurempia asemia kuin mikään muu rotu. Shadesit eivät rakenna kaivoksia tai tehtaita, vaan hallitsevat planeettaa vain kiertoradalta. Shadesin kolonistit kärsivät avaruusmatkoista, mutta jokaisella on telepaattinen kyky havaita alukset lähiavaruudessa. Alukset eivät siis tarvitse tutkaa lainkaan.



Maailmankaikkeus Shadesien mukaan. Punainen alue on tutkapeitto ja vihreät länti läpäisevien tutkien peitto. Pikkuruudessa rotujen kehitys käppyyränä.



Shadesit pystyvät elämään keskimäärin joka toisella planeetalla, mutta lisääntyminen on hidasta. Uusi teknologia on kallista, mutta he osaavat kutistaa vanhemman tekniikan kuluttamat resurssit minimiin.

Itse peli etenee karkeasti niin, että planeetoilla tuotetaan raaka-aineita ja resursseja, jotka jaetaan alusten tuotantoon ja uuden teknologian kehittämiseen. Planeettojen olosuhteita voi muokata ja syytä onkin, sillä väestö kasvaa vain jos ympäristö on sopiva. Tuotanto on tietysti sitä tehokkaampaa, mitä suurempi väestö. Alukset rakennetaan planeettojen kiertoradoille rakennettavilla avaruusasemilla, jotka toimivat myös tehokkaasti planeetan puolustajina.

Toinen Stars!in hieno juttu on omien alusten rakentaminen. Se alkaa valmiista rungoista, joihin pultataan aseita ja muita härdeleitä, ja saadaan eri tehtäviin erikoistuneita aluksia. Tekniikkaa on aluksi erittäin vähän, mutta sen kehittyttyä erilaisia härveleitä on valtavasti. Jo pelkästään moottoreita on viisitoista. Uusi tekniikka on tietysti tehokkaampaa kuin vanha, joten rajusti kehityksessä edellä oleva rotu voi pitää pienillä fregateilla pilkkanaan vähämielisemmän serkkunsa jättiarmadoita.

Alustyyppäjä voi samaan ai-

kaan olla kovin monta. Voi siis käydä niin, että uutta tekniikkaa tulee nopeasti, mutta sitä ei voi ottaa käyttöön ennen kuin tietyn tyyppiset vanhat alukset on tuhottu kokonaan, jotta saadaan paikka uudelle alustyyppille.

Koska kysymyksessä on vuoropohjainen moninpeli, ei taistelukaan voi tapahtua reaaliajassa, eikä itse asiassa edes pelaajien ohjauksessa. Aluksille annetaan valmiit taisteluohjeet, joita ne yrittävät noudattaa. Nopean fregatin ohjeet voivat olla esimerkiksi sellaiset, että alus iskee kerran ja luikkii heti karkuun, jos vihollinen ampuu takaisin. Taistelut katsotaan jälkikäteen nauhoituk-sina, joka onkin harvinaisen kynsiä kuluttavaa jännitystä.

Vuoroin vieraissa

Moninpelissä yksi kone toimii serverinä, jolle muut lähettävät vuoronsa. Stars!issa saa hienosti käskytettyä peliä monta vuoroa eteenpäin. Serveri pyöryttää vuoron sovittuna aikoina, jolloin pelaajat saavat uudet vastauspa-kettinsa, joiden perusteella tehdään taas seuraava vuoro ja niin edelleen. Serveri voi olla esimerkiksi Pelit-BBS:n tapaan purkissa ja toimia automaattisesti. Yhtä hyvin serveri voi olla yhdellä pelaajista, jolle muut lähettävät vuoronsa vaikka sähköpostiin liitettyinä, mikä taitaakin olla yleisin tapa. Pikapelejä voi harrastaa myös lähiverkossa tai perinteisellä adidas-verkolla vuoroja levykkeillä roudaten.

Yksinpelikin toki onnistuu, mutta on omiaan vain strategioiden hiomiseen. Stars!issa on erittäin kattava harjoitusosuus, jossa kädestä pitäen, mutta silti mielenkiintoisesti opetetaan pelin perusasiat.

Moitteita Stars! ansaitsee edelleen kuivakkuudesta, ainakin jos vertaa Master of Orionin kaltaisiin avaruusepoksiin. Grafiikka on hyvin minimaalista, eikä animaatiota ole lainkaan. Rodut jäävät vähän kasvottomiksi, mutta toisaalta on pelaajien asia antaa roduille persoonallisuutta. Itse pelissäkin kaipaisi vähän enemmän vivahteita. VGA Planetsin privateerien kaltaisia ilkiöitä tarvittaisiin kipeästi kaappaamaan aluksia ja aiheuttamaan hässäkkää. Hävitty taistelu toki harmittaa Stars!issakin, mutta se ei ole mitään siihen verrattuna, kun näkee armadansa lippulaivoja hinattavan avuttomina kohti ahnaita naapureita.

Kauppan hyllyltä myytävässä Stars!issa ei sinänsä ole juuri mitään uudistuksia edelliseen versioon (2.6b) nähden. Taisteluihin on lisätty äänet ja alkua komistaa videopätkä. Tärkein uudistus on kuitenkin asiallinen paperinen ohjekirja, salaisuuksien selvittäminen sekavasta online-avustuksesta kun oli aikaisemmin yhtä tuskaa.

Jos pelit pisteytettäisiin sen perusteella, minkä parissa on vietänyt vuoden mittaan eniten aikaa, niin Stars! olisi minun listalani jaetulla ykkössijalla Warbirdsin kanssa.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Esimerkillinen käyttöliittymä.
- Kattava rodukehitys.
- Moninpeli lähes miten tahansa.

Huonoa

- Vähän kuivahko.
- Ei kromia.

Monipuolinen vuorojen siirtoon perustuva avaruusstrategia, joka jättää tilaa mielikuvitukselle.

Yksinpelinä

67

Moninpelinä

91

Vihreitä arvoja



The Incredible Hulk: The Pantheon Saga

Eidos Interactive

Dos

Minimi: 486, 8 Mt, hiiri, CD-ROM

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 1,5 Mt

Testattu: 486/66, 20 Mt, GUS, AWE32, 4xCD-ROM, DOS 6.22



Tohtori Robert Bruce Banner oli kuin kuka tahansa atomifysikko, kunnes gammapommi pilasi hänen päivänsä. Säteilyn aiheuttamat geenimuunnokset muuttivat tiedemiehen vihreäksi lihasvuoreksi, jolla on yli-inhimilliset voimat, muttei kovinkaan kummoista itsehillintää. Tämän muskelimasan edesottamuksia saakin sitten ihmetellä lukemattomien vihaamiensa supersankarisarjien sivuilla. Hulkista on tuotettu mittava määrä kaikkea mahdollista lisensikkraasää, ja tätä ennen jo ainakin yksi simppele tekstiseikkailu.

Eidosin uudesta Hulkista on älyllisyys kaukana. Juonesta sen verran, että Hulk kidnapataan, mutta pian hän kuitenkin vapautuu, löytää liittolaisia ja laittaa paikat paskaksi.

The Pantheon Saga on kolmiulotteinen tappelupeli, jossa Hulk on liimattu ruudun keskelle, ja hänen ympärillään koneesta riippuen joko liukuu tai nykii kolmiulotteinen pelialue. Tarkoituksena on tapella tiensä grafiikaltaan vaihtelevien ja pikkuhiljaa vaikeutuvien sokkeloiden läpi, jotta voisi lopullisena päämääränä aikahypätä level vitoseen ja kohdata Maestro, paha Hulk-kloonin tulevaisuudesta.

Kaikki genren kliseet on uskollisesti ja yllätyksettömästi koodattu mukaan Hulkin ihmeellisiin seikkailuihin. On lukittua ovea, hissiä, painonappia ja kerättäviä bonuksia.

Hulkin liikesarja ei tuota yllätyksiä. Hän osaa kävellä, juosta,

kumartua, hyppiä, hakata ja potkia. Bonusliikkeenä Hulk osaa syöstä vihreitä energiapalloja sekä kutsua hetkellisesti avukseen muutamaa supersankaria ja tehdä piruetteja nyrkkit levällään.

Pelattavuus on alle keskitason. Hulk liikkuu ihan kivasti, kunnes ilmassa alkaa lentää ohjusta ja muuta möykkyä. Tällöin Hulk kerää osumia aivan liian isolta alueelta hartioidensa ympärillä, vaikka hänen jaloistaan pallerot lentävät läpi. Se kolmiulotteisuudesta.

Hulk ei pidä saappaita, vaikka syytä olisi, sillä miesparan jalkapohjat ovat kuluneet pääkallo-kuntoon. Peli yleensä estää putoamisen korkeilta tasanteilta, muttei aina, ja varsinkin jääkentässä Hulk sai paljon kylmiä kylpyjä. Kirosin Hulkin helvetin syvimään syöveriin tipahtaessani bonuskentässä kahdettakymmenettä kertaa takaisin lähtöpisteeseen.

The Pantheon Saga on ruma. Hulk on palikka, viholliset on nykäisty jostain Oceanin C64-pelistä ja taustat ovat nekin laatikko-maisia. Kuvakulma ei tee mitään kivoja kolmiulotteisuuden mahdollistamia temppuja, vaan pysyy jääräpäisesti paikallaan.

Kentässä on siellä täällä pikkukikkoja kuten läpinäkyviä seinä ja hajoavia esineitä. Efektit vain on toteutettu niin törkeästi, että aloin epäillä kyseessä olevan pääasiassa 3D-korteille suunnatun pelin. Missään ei kuitenkaan näkynyt mainintaa kyseisistä superkorteista.

Peli toimii kolmessa resoluutiossa: 320x200, 320x240 ja 640x480. Valinnanvapaudesta ei ole mitään iloa, sillä kaksi matalinta resoluutiota näyttävät identtisiltä, ja grafiikka tarkimmassa moodissa on pikselimäärän nelinkertaistumisesta huolimatta hyvin kökköä.

Ääniefektit iskevät korviin kuin tikarit. Samplet saisivat olla huomattavasti pehmeämpiä. On se kumma, että vaikka joka koneesta alkaa löytyä 16-bittisiä äänivimpaimia, de facto -standardi efekteille on 11 kilohertsin monosuhina. Ainoa seläntaputus Hulk-paralle tulee CD-musiikista. Karttakaa.

Kimmo Veijalainen

Mitänsanomaton, ruma mätäkintähyppely. Säästää rahanne, vihreästä Happy Meal -lelusta on enemmän iloa.

50

Jälkimulgaisu

Flying Corps

Rowan Software/Empire

Dos, Windows 95

Versio: 1.00A

Minimi: P90, 16 Mt, hiiri,

4xCD-ROM

Äänet: Kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 6-53 Mt

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules dynamite 128, SB 16, 6xCD-ROM, Thrustmaster FLCS & TQS, Pro pedals



Rowan kuulee

Flying Corpsissa (Pelit 2/97, 80 pistettä) on paljon hyvää ja yksi iso paha. Tämä paha on kritisoimani ala-arvoinen katseohjaus, jota Internetissäkin moitittiin laajasti. Rowan kuitenkin kuunteli kritiikin ja ennätysellisen nopeasti Empire julkaisi pikkupäivityksen, jossa on kaiken kansan ihasteltavaksi uusi ja paranneltu katseohjaus.

Alkuperäisessä Flying Corpsissa katseohjaus tapahtuu hitaan portaattomasti numeronäppäimillä, ja osoittautui liian hitaaksi ja epäkäytännölliseksi ensimmäisen maailmansodan nopeisiin ilmataisteluihin. Padlockin ohjaama katsekaan ei aina paranna asiaa, koska sillä on taipumus pistää pilotin pää niin pyörälle, ettei tiedä missä on taivas ja maa tai missä suunnassa on koneen nokka tai pyrstö.

Uudistettu katseohjaus toimii samalla tavalla kuin Warbirdsissa ja useissa muissa hyvin suunnitelluissa simulaattoreissa. Kun katseohjausnäppäin painetaan pohjaan, kääntyy katse haluttuun suuntaan ja keskittyy kun näppäin vapautetaan. Yksinkertainen

katseohjaus on nopea ja helppo ja painuu nopeasti selkäyttimeen. Voi melkein sanoa, että tästä ohjausmallista on tullut vallitseva standardi. Ja hyvä niin.

Kotisivujen mukaan seuraavaksi on luvassa päivitys 3D-korteille ja moninpeli. Päivitys on luvassa kevään aikana ja parantane mainiota peliä vielä entisestään. Varsinkin hyvin suunniteltu moninpeli lisäisi pelin ilmaa, koska tämän aikakauden simulaatioissa ei vielä moninpeliä ole nähty.

Minun silmissäni Rowan keränyt pisteet kotiin. Vieläkin ihmettyttää, miten näin itsestään selvä puute on päässyt laadunvalvonnan läpi. Nopea päivitys korjaa onneksi tilanteen, vaikka katseohjausnäppäimet eivät olekaan aivan yhtä sujuvat kuin esimerkiksi Warbirdsissa. Esimerkiksi sivulle ylöspäin katsominen tarvitsee edelleen ylimääräisen numlockin painamisen. Parannus on aiempaan verrattuna kuitenkin huomattava.

Toni Virta

Hyvä simulaattori paranee huomattavasti katseen ohjauksen päivityksellä.



3/1997 65

Hörön törkyä

Beavis & Butthead in ● Wiener Takes All ● Calling All Dorks ● Little Thingies

Viacom/Virgin

Windows 95, Mac Quadra

Minimi: P75, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Win95-yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 0/36/55 Mt

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM

Törkyä kolmen CD:n voimalla, siinä MTV:n motto. Beaviksen ja Buttheadin nimellä kaupattava multimedialisoppa on melkoista hötöhitua, joka huvittaa hetken ja sitten unohtuu kiintolevylle tilaa vie-mään.

Wiener Takes All on romppukimpun hauskin esitys. Kyseessä on triviapeli, jossa kysymykset liittyvät yleensä joko rokkiin, naiseen tai ihmiskehon eri osiin ja röhytäilyin eri muotoihin. Musiikkikysymykset ovat jopa tasokkaita ja vaativat ihan oikeaa alan seuraamista. Pelkällä valtavirtatietämyksellä niihin ei osaa vastata. Kysymyksiä on tosin niukanlaisesti, koska jo toisella peliker-ralla samat kysymykset alkoivat toistua.

Beavis & Butthead -fanaatikot voivat testata tietämystään lisäksi TV-animaatioihin perustuvilla kysymyksillä. Maallikkokin pärjää niissä kohtuudella, kunhan valitsee vastaukseksi arveluttavimman, eniten ihmiskehon kaa-sumaisiin tuoteisiin viittaavan vastauksen.

Little Thingies on pinon korkein esitys, kospelöitä sharewa-

repelejä Beavis & Butthead -memobilialla höystettynä. Yksi-kään peleistä ei pidä otteessaan hörön höröä pitempään. Kaiken lisäksi kukin peli lataa kiintolevylle saman megasyöpön MTV-logovideon, jolloin kiintolevytilaa tuhraantuu yhteensä liki 60 Mt – täysin turhaan.

Calling All Dorks turksauttaa Windows 95:n kertaheitolla sille kuuluvaan ryhtiin ääniefektien kaikkineen. Turha asiallisuus kaikkoaa koneesta sen sileän tien. Iki-ihanaa desktoppia ihmetellessä käväisi mielessä hurautta moiset lisukkeet jonakin hämyisenä iltana salaa työpaikan koneisiin. Siinäpä olisi porukalla aamutuimaan ihmettelemistä.

Erilaisia valmiiksiviriteltyjä pohjavalkoimia on tarjolla useita ja niistä toiseen siirtyminen onnistuu törpöimmältäkin kätevä Makeover-ohjelman avulla. Entisen tutun ja turvallisen desktop-pinkin saa helposti takaisin hiirtä manipuloimalla.

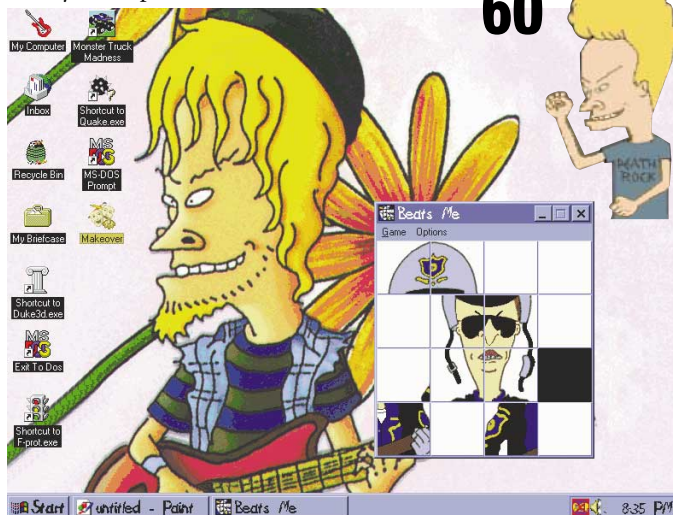
Calling All Dorks asentaa koneeseen kaiken lisäksi teemaan sopivan kellon, joka yrittää epätoivoisesti höristä kellonajan: ”Se on tuota öhö jotain minuuttia öhö silleen tuota noh...” Ja mitä-pä ei olisi teemapaketti ilman paria pikku peliä. Little Thingies -pelin tapaan niitäkään ei viitsi tosin kertaa paria enempiä kekeilla.

Calling All Dorks on hassun hauska ja helppokäyttöinen Win95:n sekoittaja, mutta toisaalta netti on pullollaan valmiita teemoja - ja siellä niitä sentään jaetaan ilmaiseksi.

JTurunen

Vain faneille.

60



Donkkaavat toonit

Space Jam

Sculptured Software/Acclaim

Dos

Versio: lehdistö

Minimi: 486/66, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: 4-nappinen joystick

Äänet: kaikki yleisimmät kortit

Kiintolevy: 3 Mt, 55 Mt, 147 Mt

Moninpeli: IPX/SPX, 6 pelaajaa

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM



Space Jam on epätoivoinen menestyselokuva-rytelmä, joka on poikunut pelikau-paan hyllylle tietysti koripal-lopelin. Acclaimin muinaisen hitin NBA Jamin grafiikka on piirretty uusiksi ja lisämausteiksi on kyhätty puolenkymmentä bonus-peliä.

Space Jamia pelaamalla ei elokuvan juoni liiemmin paljastu. Tooni- eli piirroshahmojoukkuetta vastaan asettuu joka tapauksessa melkoinen örkkilau-ma, joka olisi tietysti voitettava. Mukana ahellyksessä on tuttuja piirroshahmojen lisäksi kotipal-lolegenda Michael Jordan.

Erilaiset bonuspelit tuovat vaihtelua, mutta ne ovat pelillisesti yksioikoisia. Yhdessä kerätään Michaelin kadonneita peli-varusteita, toisessa tutkitaan pukukoppien sisälmyksiä. Hauskin niistä, ylävinkkelistä tiirattava avaruusajopeli, vie suoraan Micro Machines -tunnelmiin. Menestys niissä tuo omalle joukkuelle lisäpuhtia, joten välinpitämättömästi huiskien niitä ei kannata kahlata.

Erillisessä turnausvaihtoehdos-pelaaja saa vastaansa kerta kerralta hankalampia örkkilaumoja. Jostain syystä Michael Jordania ei voi pyytää tuolloin apuun, vaan on tyydyttävä pelkkään piirrettyjen hahmojen kavalkadiin.

Pelin ydin eli sen koripallo-osaus on vanhan kertausta. NBA Jam -kolikkopeli on otettu Space

Jamin pohjaksi ja hahmot on päi-vitetty elokuvan teemaan sopi-viksi. Niinpä mustien miesten si-jasta ruudulla pomputtelevat, juoksevat ja donkkaavat toonit ja elokuvasta lainatut möröt. NBA Jamista poiketen kukin joukkue koostuu kahden sijasta kolmesta pelaajasta, mutta vauhti on edel-leen yhtä hirvittävä ja tunnelma taatun kaoottinen. Hillittömät donkkaukset onnistuvat entiseen malliin turbonappia painamalla.

Parhaimmillaan NBA Jam on varsinkin kaksinpelinä hillitön kokemus. Toisaalta se on ikivan-ha peli, eikä pelkkä hahmojen päivitys riitä tekemään Space Ja-mista tuoretta. Lisäksi toonien ja eritoten Jordanin animaatio on rujoa, eikä grafiikka muutoin-kaan ole loistokasta. Peliiä pela-tessa tulee väkisinkin tunne aika-konehypystä pari kolme vuotta taaksepäin. Ja pelibisneksessä moinen ei yleensä tarkoita hyvää.

Space Jamin kohderyhmä on mitä ilmeisimmin lapses. Perheen pienimmille Space Jam voi olla hauskin elämys. Nykyajan ros-kapiirretyillä kyllästetyt silmät tuskin edes huomaavat pelin kes-kinkertaista animaatiota ja hu-paisat tutut hahmot taastusti lii-maavat nokan ruutuun – ainakin hetkeksi.

JTurunen

Kierrätystä Acclaimin tapaan.
NBA Jam revisited.

60



Eturautaan jää

NBA Full Court Press

Microsoft

Windows 95

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA, 2xCD-ROM

Suositus: P75, 16 Mt, SVGA, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95- ja Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 25-125 Mt

Moninpeli: TCP/IP, IPX, modeemi

Testattu: P100, 16 Mt, SB16, 4xCD-ROM

Ensi katsomalta Full Court Press tuo mieleen NBA 95:n. Molemmissa kamera on pultattu hallin yläkulmaan ja kuvakulmana on kiinteä isometrinen näkymä pelikentästä. Kuvan voi zoomata lähemmäs, mutta ainoa vaihtoehto on karu puolivartalokuva, jolla ei pelitilanteessa tee mitään. Selostusta ja moninpeliä lukuunottamatta kaikki NBA 95:n ominaisuudet löytyvät myös Microsoftin uutuudesta.

Full Court Press tarjoaa aidot NBA-pelaajat, -joukkueet ja -tilastot vuodelta 96. Tiedot ovat muuten vakiotavaraa, mutta pelaajien mitat on kerrankin ilmoitettu kiloina ja sentteinä. Pelaajakohtaisia tilastoja koristaa tarra-kuvan kokoinen äijännaama, joten taulukoiden yleisilme on tavallistakin kuivemman näköinen.

Tilastoista puuttuu pelaajien taitotasot, jotka saa näkyviin vain editorissa. Pelaajien vaihtaminen vaikeutuu, koska pelitilanteessa ei pääse vertailemaan kuin tilastoja ja "oikeat" taidot eivät noudata orjallisesti heittoprosentteja.

Pelissä voi pelata yhdellä pelipaikalla, mutta systeemi ei käytännössä toimi. Pallon ollessa koneen hallussa ei tietokonetta voi käskää heittämään ja syöttöä voi vain pyytää. Kone viittaa yleensä kintaalla pelaajan toiveille ja tekee kentällä mitä sitä itseään huvittaa.

Kaikkia pelipaikkoja kontrolloidessa peli toimii kuitenkin hy-

vin ja on hauska pelattava. Kenttäpelaaja ei tosin osaa juosta ja riistää palloa samanaikaisesti, vaan pysähtyy napin painalluksesta paikoilleen. Yleensä pelaaja jää ilman koripalloa ja pahasti siivuun pelitapahtumista.

Vaikka grafiikka ei ole näyttävimmistä päästä, on animaatio monipuolista. Erilaisia donkkeitä ja heittoa on lähes haitaksi asti. Tarkka heitto vaatii oikein ajoitetun napin vapauttamisen, mutta koska animaatioiden kestot vaihtelevat, on oikeaan heittorytmiin pääseminen vaikeaa. Kolmen pisteen heitot menevät lähes pilalle, sillä ei ole aivan sama, hyppääkö pelaaja animaatioissa suoraan ylöspäin vai pompauttaako pallon ensin maahan ja ottaa askeleen kolmosviivan yli.

Selostuksen puhe on vaihtelevaa ja mukaan on liitetty hetken huvittavia ugala bugala -huudahduksia hienoimpien donkkien kohdalle. Selostuksesta on myös hyötävä, sillä pallon hukuessa pelaajamassaan miehen papatuksesta kuulee, kuka pallon lopulta sai itselleen.

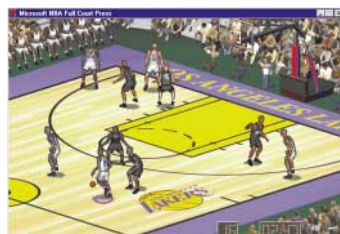
Puolustukseen voi valita puolitai kokokentän prässin ja hyökäykseen erilaisia kuvioita. Mitään kuittausta tai ilmoitusta kulloisestakin taktiikasta ei saa, vaan koneen valitessa pelejä automaattisesti, ei pelaaja käytännössä voi osallistua muun joukkueen osana kenttätapahtumiin. Käytännössä taktiikat kannattaa valita itse, jos haluaa tietää pelin kehittymisestä hieman etukäteen.

Full Court Press on kuin teekkarin tekemä, ruma ja mielikuvituksen. Peli on täynnä NBA 95:stä lainattuja hyviä ideoita, joita ei ole kuitenkaan päivitetty nykyaikaan. Tällaisena peli on ihan kiva ja sujuva pelattava, mutta edes yksi pikku riikkinenkin oma idea ei olisi ollut haitaksi.

Tuukka Grönholm

Ei mikään omaperäisyyden riemujuhla, mutta kuitenkin kohtuullinen korispeli.

71



NBA Jam donkkaa tykimmin

NBA Jam Extreme

Acclaim

Windows 95

Minimi: todennäköisesti P133, 2xCD-ROM

Äänet: Kaikki Windows-yhteensopivat

Suositus: laattaohjain

Kiintolevy: 40 Mt

Moninpeli: Samalla koneella neljä pelaajaa

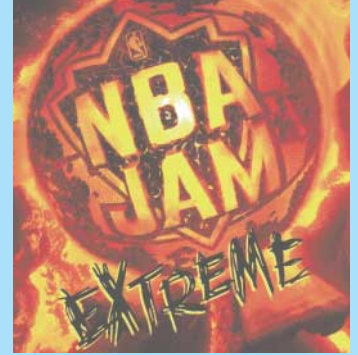
Testattu: P166, 32 Mt, Hercules Dynamite 128, SB 16, 6xCD-ROM, joystick

Jos haluaa pelata realistista koripalloa, kannattaa etsiä käsiinsä vaikka NBA Live 97. NBA Jam Extreme on nimittäin ronskia rokkenrollia.

Kentällä ottelee kerrallaan neljä pelaajaa, jotka voivat periaatteessa kaikki olla ihmisen ohjaamia. Koska peli on asianmukaisesti lisensoitu, pelaajien nimet ovat oikeita. Jokaisella pelaajalla on myös laajat yksilölliset attribuutit, joten kannattaa katsoa, kenet kymmenistä vaihtoehdoista valitsee joukkueeseensa.

Säännöistä ei turhaan tarvitse piitata, ja kanssapelaajia on esimerkiksi lupa tuuppia niin paljon kuin sielu sietää. Viiden metrin korkuisia donkkauksia parilla voltilla näkee tuostakin virtuaaliselostajan kommenttien siivittämänä. Pelaajilla on paljon omia kikkoja, joten uusia hookheittoja ja donkkauksia löytyy tuon tuostakin. Erityisen näyttäviä ovat kahden miehen kombinaatiot korin alla. Pelin tavoite ei olekaan realistinen simuloiminen vaan hauskuus ja räminä.

Extremen valtteina ovat erinomaiset äänet ja grafiikka. Pienemmän teholuokan Pentiumilla ei tosin kannata lähteä leikkiin mukaan, mutta testikokoonpano pyörittää peliä SVGA-tarkkuudella ja kaikilla yksityiskohdilla erittäin sujuvasti. Ainoastaan muutamassa kohdassa näkyy



pientä hidastelua esimerkiksi automaattikameran zoomatessa nopeasti pelaajan lähelle, mutta haittaamaan se ei pääse. Pelin aikana grafiikka on hyvälaatuista ja hahmot riittävän suurikokoisia.

Peli on kolikkopelityyliin (käännös kun on) erittäin nopea ja salamannopeita refleksejä vaativa. Vaikeustasoja on useita. Pelaamista häiritsee hiukan se, että sama nappi toimii syöttö- ja pallonryöstönappulana. Pelissä pääseekin vähän turhan helposti käymään niin, että ylimääräinen painallus pallon ryöstön jälkeen johtaa huonoon syöttöön kanssa-pelaajalle ja yhtä nopeaan pallon uudelleenmenetykseen. Muutenkin ruudulta on silloin tällöin vaikea nähdä kuka palloa todella pitelee, joten harhasyöttöjä/heittoja sattuu ikävän helposti.

Ohjaukseen voi pelissä käyttää joko näppäimistöä tai laattaohjainta. Myös joystick käy, mutta hiukan oudosti sitä ei voi muokata toimimaan osittain näppäimistöltä. Tämän vuoksi en saanut omassa kahden näppäimen ilotikussani turbo- tai extreme-näppäimiä käyttööni ollenkaan, joten tikku oli käytännössä käyttökelvoton. Näppäimistöllä pelatessa sormet tahtovat mennä helposti solmuun, eikä nopeatempoiseen peliin ehdi aina reagoida riittävän nopeasti. Nelinäppäiminen laattaohjain onkin ylivoimaisesti käyttökelpoisin valinta.

NBA Jam on hauskaa ajanvietettä, joka vie mukanaan muutamaksi toviksi. Muutaman pelin jälkeen se alkaa toistaa itseään ikävästi, olisin (kevyemmäsäkin urheilupelissä) kaivannut hiukan laajempaa pelivalikoimaa kuin pelkkä kaksi kahta vastaan peli. Taktiselta osuudeltaan NBA Jam jää niin selvästi puutteelliseksi, että pelin pitkäikäisyys laskee rajusti.

Toni Virta

Enemmänkin "koripallonäiskintä" kuin kunnan urheilupeli. Toimintaa riittää muutamaksi illaksi, mutta sitten kiinnostus laskee. Moninpelinä hauskempi.

80

Kuva on PlayStation-versiosta.

Planetary Raiders

ICI/Interactive Magic

Windows 95

Versio: 0,82 beta

Moninpeli: vain TCP/IP-yhteydellä
Internetissä ICI:n serverillä, min.
9600 bps

Asennustiedostot:

www.icigames.com/pr/

Hinta: ilmainen betatestaus
käynnissä



**Kevyen rahtialuksen valtava lasti-
kontti houkuttelee kaappausoperaa-
tion. Harmi että vihreä tähtäinri-
stikko kertoo kyseessä olevan oman
yhtiön miehiä.**



**Sankari saapuu telakointihalliin. Lä-
hitulevaisuudessa alukset voi onnek-
si maalata haluamiinsa väreihin.**



**Äijäparalla ei ollut mitään mahdol-
lisuuksia. Vaikka rahtialuksiin mah-
tuu kaksi raidetykkiä ja läjä ohju-
sia, niissä ei ole lainkaan panssa-
rointia. Peli arpoa alusten usein hu-
vittavat nimet sanakirjasta.**

Tulevaisuutta rakentamassa

Tammikuun puolivälissä ICI julkisti avoimeen betates-
taukseen Planetary Raider-
sin, nettipelin, jota voisi
luonnehtia perusidealtaan sato-
jen pelaajien Eliteksi. Pelissä yh-
distyvät siis avaruustalustelut ja
kaupankäynti.

Kyseessä ei ole mikään muuta-
man pelaajan moninpeliviritel-
mä, vaan Warbirds tapaan yksi
ainoa suuri ja mahtava serveri,
joka pyörittää pelimaailmaa 24
tuntia vuorokaudessa, riippu-
matta siitä, onko pelaaja linjoilla
vai ei. Kun Reiska Sörkasta vetää
sikeitä, Krokotiilimies Australias-
ta muiluttaa aselasteja avaruus-
asemalta toiselle ja taistelee japa-
nilaisen piraatti-Tetsuon kanssa
hengestään ja aluksestaan.

Tulevaisuus nyt

Tällä hetkellä Planetary Raidersin
”universumi” koostuu kahdek-
sasta aurinkokunnasta, joiden
avaruusasemilla voi pysähtyä
hengähtämään lentojen välillä.
Vain yhdellä asemalla myydään
uusia aluksia menetettyjen tilalle,
ja vastaavasti toisella aseita, joten
tuliterän hävittäjän ostanut wan-
nabe-ässä joutuu ensi töikseen
matkaamaan puolustuskyvyttö-
mänä asekauppiaille.

Kuten ICI:n esikoinen War-
birds, Planetary Raiders ei ikinä
tule olemaan valmis peli, vaan
kehittyä jatkuvasti sitä mukaa
kun tekijäkaarti saa uusia ideoita.
Nyt tarjolla oleva aikainen beta
on vielä täysi raakile, jolla on tar-
koitus testata lähinnä vain avaru-
ustaistelun perusteiden toimi-

vuutta. Kaupankäyntiä ei käytän-
nössä ole vielä lainkaan, vaikka
toki pelaaja voi rahdata ostami-
aan aseita avaruusasemalta toisel-
le ja myydä niitä niille, jotka mie-
lummin maksavat hitusen lisää
siitä ilosta, etteivät joudu kiikut-
tamaan niitä itse.

Rahankäyttökin on alkuteki-
jööissään, ja ainoa tapa tienata
avaruustaaloja on tuhota toisia
pelaajia. Tämä käy kolmella eri-
kokoisella hävittäjällä tai rahti-
aluksella, joihin toki mahtuu
kunnioitettava määrä aseistusta.
Toistaiseksi kevyt hävittäjä ja rah-
tialus ovat ilmaisia, jottei taistelun
alkeita opettelevalta ensiker-
talaiselta mene sisu kaulaan heti
kätteleysä.

Kaikissa aluksissa on vakio-
aseistuksena laser ja konetykki,
joilla ei käytännössä tee yhtään
mitään. Laser on kelpo vekotin
kohti lauottujen ohjusten ja raket-
tien tuhoamisessa, mutta kon-
etykin koko lippaan tyhjentämi-
nen vihulaiseen harvemmin edes
naarmuttaa maalia. Välttämättö-
mäksi perusaseeksi onkin muo-
dostunut raidetykki, jota ilman
baanalle lähtö on itsemurhaa. Jos
haluaa tuhata rahaa, voi toki ost-
tella ohjuksia, miinoja ja rakette-
ja, mutta vähänkin kokeneempi
vastustaja ampuu ne alas olanko-
hautuksella.

Alusten lentomalli on, sanoisinko,
mielenkiintoinen kompromissi. Pelaaja
voi tällä hetkellä valita kahdesta eri
lento-
moodista, joista ensimmäinen
käyttätty kokolailla kuten Wing
Commander, ja toinen mukaillee
löyhästi realistista ”newtonilais-
ta” mallia, jossa aluksen nokan ei
suinkaan tarvitse osoittaa meno-
suuntaan. Myös jälkimmäisessä
tosin on rajallinen maksimino-
peus, jotteivät taistelut menisi ai-
van holtittomaksi poukkoiluksi ja
murto-osasekuntien kiitäviksi
ohilennoiksi. Luultavasti tulevai-
suudessa peli tulee kallistumaan
vain jomman kumman lentomal-
lin suuntaan.

Tulevaisuus huomenna

Betatestauksen edetessä Raider-
siin tullaan pulttamaan pala pala-
lta lisää ulottuvuuksia. Tarkoi-
tuksena olisi, että pelaaja voi luo-
da uraa vaikkapa kauppiaina,

palkkionmetsästäjänä, piraattina
tai rahojen loppuessa liittyä lai-
vaston tai eri megayhtiöiden tur-
vallisuusjoukkoihin. Planeetoilla
voi olla kaivoksia, jotka toimitta-
vat raaka-aineita tehtaille, joista
taas kaupattavaksi valmiit kulu-
tushyödykkeet rahdataan avaru-
usasemille.

Avaruusasemat ovat megayhtiö-
iden hallussa, ja kuten jokai-
seen itseään kunnioittavaan tule-
vaisuudenkuvaan kuuluu, yhtiöt
käyvät keskenään veristä kilpailu-
a, joka puhkeaa tuon tuosta
avoimeksi vihanpidoksi. Jokainen
pelaaja on tavalla tai toisella jon-
kin yhtiön leivissä ja periaatteensa
muut ovat vihollisia. Jahka Raider-
sin talousmallinnus hiukan
kehittyä, pelaajat voivat perustaa
keskenään kauppakiltoja ja yhtiöitä,
jotka voivat omistaa kokonaisia
avaruusasemia. Lopullisena
tavoitteena onkin, että kaikki
tulee olemaan pelaajien hallussa
ja huolenpidon alla, niin että pe-
laajat luovat oman elävän maail-
mansa.

Tämä tietysti riippuu siitä,
kuinka paljon suht vakituisesti
pelaavaa väkeä Raiders saa hou-
kutteltua universumiinsa. Mutta
jo nyt kun varsinaiseen uran-
luontiin, roolipelaamiseen tai
edes taloudenhoitoon ei ole vielä
mahdollisuuksia, pelissä riittää
tyyppisiä, jotka tuntuvat roikku-
van linjoilla lähes kokopäivätyö-
nä. Myöntää täytyy, että pelissä
on tiettyä viehätystä puhumatta-
kaan sen valtavasta potentiaalista.
Raikkaan terävä polygonigrafiikka
ja mojavat ääniefektit luovat
jo betavaiheessa oivaa hi-tech-
tunnelmaa.

Koska kyseessä on avoin beta-
testaus, voi kuka hyvänsä ottaa
osaa ilmaiseksi, kunhan nettiyhtey-
teys löytyy. Pelin asennustiedos-
tot saa osoitteesta www.icigames.com,
joiden lisäksi tarvitaan
Windows 95 ja DirectX3-yhteen-
sopiva näytönohjain. Pelin ohjeet
ovat äärimmäisen sekavat ja
puutteelliset, ja uusia jippoja
saattaa ilmetä lähes viikottain.
Luultavasti tätä lukiessa pelissä
on jo jotain ratkaisevia uudistuk-
sia. Useimmat kokeneemmat pe-
laajat auttavat kuitenkin mielellään,
joten kysykää niin teille vas-
tataan, koputtakaa niin teille avaa-
taan.

Joona Vainio

Maailmankylä palaa

●● Tämän vuoden on yleisesti veikkattu olevan Internet-pelaamisen läpimurtovuosi. Vouhotus on perusteltua, sillä pelitalojen viime vuonna kehittelemät moninpelisyteemit konkretisoituvat tänä vuonna valmiiksi tuotteiksi.

Ensimmäisiä merkkejä perinteisten yksinpelien integroimisesta Internetiin nähtiin jo vuoden vaihteessa, kun kahdessa suuressa hitissä Red Alertissa ja Diablossa oli mukana sisäänrakennettu nettipeli, joka yhdisti pelaajan julkaisijan ylläpitämään pelipalvelimeen ilmaiseksi.

Internet-pelaamisen voi sanoa karkeasti jakaantuvan kolmeen eri ryhmään. Ensimmäisenä on Red Alertin ja Diablon tapa uottaa Internet suoraan itse peliin, jolloin pelaaja saa Internet-pelin ilmaisena lisukkeena.

Toisena ryhmänä ovat kaupalliset pelipalvelimet, joissa pääsee pelaamaan aikaisemmin lähiverkon vaatineita moninpelejä. Pelit ovat yleensä suosituimpia tavallisia pelejä. Palvelinten listoilta löytyvät useimmiten Duke, Quake, Warcraft 2, Command & Conquer, Descent 2 ja vastaavat hyviksi havaitut moninpelit. Näkyvin kaupallinen pelipalvelin lienee Total Entertainment Network eli TEN, jolla on myös yksinoikeus Dark Sunin ja Panzer Generalin nettiversioihin. TENin tapaan kiinteitä kuukausimaksua vastaan helpompia ja sujuvampia nettipelejä lupaavia palvelimia on syntynyt nopeassa tahdissa useita. Monet niistä ovat vielä toistaiseksi ilmaisessa betatestauksessa.

Kolmas ja ainakin allekirjoittaneen mielestä jalostunein nettipeleiden muoto ovat ns. client/server-pelit. Näitä pelejä ei saa kaupasta, vaan itse ohjelma on ilmainen, mutta pelaaminen maksaa. Client/server tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että pelaajan client-ohjelma, eli pelipäätte, ottaa yhteyden pelifirman serveriin eli palvelimeen. Pelin toiminta on siis jaettu verkon yli, jolloin osa pelistä toimii pelaajan ja osa palvelimen päällä.

Kun perinteiset pelit tarjoavat

parhaimmillaankin alle kahdenkymmenen ja yleensä alle kymmenen samanaikaisen ihmisen kimpappeliä, voi client/server-peleissä olla samanaikaisesti satoja ihmisiä. Nämä pelit on jo alusta alkaen suunniteltu moninpeleiksi, joten ne ovat yleensä sosiaalisempia ja rikkaampia moninpelejä kuin yksinpelit, joissa Internet-pelaaminen on vain yksi lisäominaisuus. Tunnetuimpia ovat Warbirds, Subspace, Dark Sun Online ja Air Warrior 2. Tänä keväänä joukkoon liittyy ehkä kaikkien aikojen odotetuin nettipeli Ultima Online, jonka viimeinen julkinen betatestaus alkane tänä keväänä. Näillä näkymin Ultima Online avautuu koko kansalle joskus kesällä.

Mustana hevosenä nettipelaamisessa on Kali, jonka ainoa, mutta sitäkin tehokkaampi tehtävä on huijata pelit luulemaan Internetiä lähiverkoksi. Windows 95:lle käännettyään Kali on muuttunut joka version myötä entistä helpokäyttöisemmäksi. Edullisen kertamaksunsa ja ilmaisen käyttönsä ansiosta Kali on erinomainen lisä jokaisen nettipelaajan työkalupakkiin.

Kaikille Internetin kautta toimiville peleille yhteistä on se, että ne vaativat käytännössä Windows 95:n ja TCP/IP (PPP tai SLIP) -tasaisen yhteyden Internetiin. Erilaisten yhteysohjelmien tai weppiselaimien kautta toimivien pelisysteemien helpokäyttöisyys perustuu siihen, että pelaajan tarvitsee viritellä mahdollisimman vähän ja että pelaamaan pääsee hölmömpikin tumpelo. Verrattuna vuoden takaiseen Unix-koheltamiseen ja Kalin viritelyyn tämä on valtaisa muutos.

Keskitymme tällä kertaa vain ilmaisessa betavaiheessa olevien client/server-pelien esittelyyn.



Air Warrior 2

Versio: 1.00e

<http://www.kesmai.com/>

Sillä aikaa kun Warbirds on jyllännyt Internetissä, on ilmasotien entinen ässä Air Warrior (Pelit 3/96) luovuttanut valtiokansa suosiolla ja vetäytynyt jenkkiverkkoihin. Samalla realismi on jäänyt taka-alalle, kun uutta pontta on haettu miljoonien verkottuneiden jenkkien pesemättömistä massoista.

Uudistunut Air Warrior 2 on tällä hetkellä ilmaisessa betatestauksessa, johon pääsee Internetin kautta.

Konevalikoimaa on laajennettu valtavasti. Mukaan on saatu usein täysin huomiotta jätetyt venäläiset ja japanilaiset koneet, kuten myös monen tuntemat, mutta lentosimuissa sorsitut saksalaiset koneet Ju-87 Stuka ja BF-110 Zerstoerer. Realismissa Air Warrior 2 jää monen siiven mitan jälkeen Warbirdsistä, mikä närästää kokeneempia, mutta ilmiselvästi houkuttelee vähemmän lentosimujia harrastaneita.

Air Warrior 2:ta vaivaavat silti entiset ongelmat: Näkymiä tihrutetaan edelleen joko postimerkin kokoisesta ruudusta, tai ihmetellään mihin katosivat etäisyydet ja miten nopeakin Pentium nitkauttaa polvilleen koko ruudun peittävässä näkymässä.

Hyvinä puolina voidaan pitää suurempaa konevalikoimaa ja sen myötä mahdollisuutta miehittää pommikoneet usealla ihmisellä, sekä lentää kaksitasoilla

ensimmäisessä maailmansodassa ja suihkareilla Korean sodassa. Entiseen tapaan myös maa-ajoneuvot ovat pelaajien ohjattavissa. Air Warrior 2:n strategisia aspekteja ei Warbirds ole pystynyt apinoimaan, joten pommittaminen on Air Warrior 2:ssa moninverroin mielekkäämpää.

Sääli, että ilmaisen betan jälkeen myös Air Warrior 2 muiden Kesmain pelien tapaan vetäytyy pois Internetistä. Toki kuka tahansa voi liittyä jenkkiverkkoihin, mutta hinnat voivat muodostua koviksi, eikä niiden toimivuus Internetin läpi ole ollenkaan taattua.



Subspace

Versio: 1.21

<http://www.vie.com/subspace/>

Virginin reilusti yli vuoden verran ilmaisessa betatestauksessa ollut Subspace on kymmenien revisioiden jälkeen vähitellen siirtymässä kaupalliseksi peliksi. Subspace on vanhojen Asteroidien ja Gravitarien kaukainen lapsenlapsi, joka on saanut ylleen koreat vaatteet ja paljon kavereita.

Subspace (Pelit 6/96) on kaksikulotteinen räiskintäpeli, jossa Newtonin lakeja noudattaen kaa sutellaan ja kieputaan muita ampuen ja parannuksia omaan alukseen keräten. Muiden pelaajien listimisestä saa niiden kokemuksen perusteella pisteitä, mutta varsinainen huba alkaa kun saman aluksen miehittää kaksi ihmistä: toinen ohjaa ja toinen pyörittelee tykkitornia.

Sittemmin Subspace on kokenut useammankin parannuksen. Lipunryöstön lisäksi on areenoita laivueiden välisiä liigapelejä varren. Pika-areenalla peli pannaan poikki tunnin välein, jonka jälkeen julistetaan voittaja. Lisäksi eri tasoille pelaajille on omat areenansa ja lisäksi vaihtelua on

tulevissa versioissa kuulemma tu-
lossa.

Grafiikka on parantunut ja uusia aluksia on ilmestynyt kaksi, toinen tuplalasereilla varustettu hävittäjä ja toinen sähköimpulsseilla häiriköivä pommittaja.

Subspacen areenat ovat väärälään pelaajia. Ei mikään ihme, sillä näin hyvin tehty perinteistä, mutta silti taitavaa pelaajaa pal-
kitsevaa avaruusräiskintää ei enää yksinpeleinä tehdä. Kannattaa tutustua, niin kauan kun Subspacen pelaaminen on vielä ilmaista.

Rolemaster: Magestorm

Versio: 1.08.02

<http://www.gamesonline.com/>

Aivan vastikään palvelimensa avannut Engage Games yrittää sekoituksella omia client/server-pelejä sekä TENin tapaan tavallisten myyntipelien moninpeleillä. Vielä toistaiseksi Engagen pelit ovat ilmaisessa betatestauksessa. Lippulaivana on vähän Hereticia ja Hexeniä muistuttava Rolemaster: Magestorm.

Magestormissa kolme joukkuetta vanhoja sekä pappeja kilpailee manasta. Jokaisella joukkueella on kotipesänä alttari, josta pelaajat imevät taikavoimansa. Lisäksi alueella on mana-altaita, joista saa voimaa, jos ne on ensin konvertoitu oman joukkueen värisiksi. Peli päättyy siihen, että muiden joukkueiden pelaajat on tapettu. Se taas ei onnistu niin kauan kun vastapuolen alttari on ehjä, koska alttari herättää kuolleet pelaajat henkiin.

Hahmoluokkia on neljä, joiden alla on muutama alalaji. Papit ovat perinteiseen tapaan parantajia ja ovat parhaimmillaan puolustaessaan alttaria. Maagit ovat hyökkääjiä, joilla on kaikkein voimakkaimmat taistelutaidat. Psionistit keskittyvät hämäämiseen, lentelyyn ja toisten voimien imemiseen. Arkanistit ovat hyviä

tekemään ansoja. Alussa pelaaja saa muutaman perustajan. Muita pelaajia listimällä ja tekemällä oman joukkueen kannalta hyviä tekoja kokemus nousee ja taika-arsenaali laajenee.

Grafiikka ei vilise uusinta ohjelmointitaitoa, mutta ei Magestorm ihan rupuiseltakaan näytä. Taikojen efektit ovat varsin mainion näköisiä. Vauhti ei päästä huimaa, ja pelaajien hahmot ja niiden liikkuminen voisi olla vähän nätimpiä. Areenoita on useita, kuten myös eri tasoille pelaajille määriteltäviä pelejä. Aloitusparametrit säätää kulloisenkin pelin aloittaja.

Roolipeliltä kuulostava toiminta on loppujen lopuksi helposti opittava räiskintäpeli. Tasojen kohotus ja sitä myötä lisääntyvät taikat ovat hyvää houkutin pelaamaan. Alttarien puolustuksen ja valtausten takia pelaaminen vaatii tavallista Doom-kloonina enemmän joukkuehenkeä.



Splatterball

Versio: 1.80

<http://www.gamesonline.com/>

Splatterball on paintballista perusidean ottanut kolmiulotteinen räiskintäpeli. Pelaajat jakaantuvat joukkueisiin ja muutenkin touhu on kuin suoraan Magestormista, tosin aika lailla yksinkertaistettuna.

Taikojen sijasta pelaajat voivat varustautua erilaisilla maaliaseilla. Valikoimassa on pitkän kantaman tarkkuusase, kovalla tulinopeudella varustettu kuularuisku ja kerralla isomman läjän maalia roiskiva pyssykkä. Splatterball on niin tuore peli, etten ole sen areenalla vielä muita pelaajia kohdannut, mutta ainakin periaatteessa se vaikuttaa oikein hupaisalta satunnaiselta ammuskelupeliltä.

Engage Gamesin muita pelejä ovat muun muassa moninpelattava Descent, Warcraft 2, Castles 2 ja perinteistä mudia muistuttava Darkness Falls. Lisäksi Engage

ssa voi käydä pälistelemässä ja kuuntelemassa viimeiset hitit Billboardin hittilistan ympärille rakennetussa weppisysteemissä. Kuulemma sitä kautta voi aika ajoin seurata bändien keikkoja liveinä, chattia ja vaikka mitä, mutten suoraan sanoen ole vaivautunut.

Muut paikat

Muita maininnan arvoisia mutta vähemmän kiinnostavia pelipaikkoja on netti mustanaan. Kaikkia niistä on aivan turha listata, mutta pari poikkeamisen arvoista paikkaa on silti syytä mainita.

Internet Gaming Zone tarjoaa moninpelejä Microsoftin peleillä helposti weppisivujen kautta. Tarjolla on Monster Truck Madness, Hellbender, Close Combat ja Microsoft Golf. Lisäksi voi mennä kokeilemaan taitojaan perinteisissä lauta- ja korttipelissä. Systemi toimii hyvin, kunhan koneessa on Internet Explorer ja nopea yhteys Internetiin. Osoite on <http://www.zone.com/>

Yleensä moninpeleissä ei voi voittaa kuin kyseenalaista kunniaa. Riddler on pannut paremmaksi, sillä erilaisissa tieto- ja onnenpeleissä pärjäämällä voi

voittaa joitain sadoista palkinnoista. Parhaiten menestyville on luovasta jopa ulkomaanmatkoja. Jenkkien nöyryyttämisen Trivial Pursuitin knopeissa on erinomaisen konsti kohottaa omaa itse-tuntoa! Osoite on <http://www.riddler.com/>

Useammalta talolta kehuttu Sierran Realms oli aikaisemmin ilmaisessa betassa, mutta on nyttemmin muuttunut kaupalliseksi. Pelaamaan pääsee ostamalla Realmsin myyntiversion, mutten ainakaan minä ole sitä vielä kaupossa nähnyt. Sierran palvelimella pääsee muuten kokeilemaan taitojaan vanhojen Hoyles kortti- ja lautapelien verkkoversioilla. Sierran pelit ovat osoitteessa <http://www.sierra.com/>.

Jatkossa on tiedossa ainakin kahden suuren konsolifirman leviittäytyminen Internet-peleihin. Sony on tätä kirjoittaessa rekrytoimassa betatestaajia kymmenien pelaajien tankkitaisteluun, joka kulkee nimellä Battleground. Vähän Sonyn jälkeen Sega ilmoitti olevansa tekemässä Internetin läpi toimivaa monenpelattavaa tankkitaistelu. Battleground löytyy osoitteesta <http://www.sonygames.com/>

Kaj Laaksonen

PELIT 5 vuotta Kilpailu!

Keitä Virgin levittää?

Virgin Interactive Entertainment on pelitalo, joka oman tuotannon lisäksi levittää Euroopassa monia muita kuuluisia taloja. Mitä esimerkiksi?

Kerro meille kaksi esimerkkiä ja kirjoita ne postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!). Lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

Pelit
Virgin
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA

Palkintoina arvomme kaksi Toptronicsin lahjoittamaa pakettia, joihin kuuluvat t-paita, seinäkalenteri ja kuljetuskotelo romppuja tai vaikka audiodlevyjä varten. Voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.

VOITTA!



Toivesarja
Julkaistu aiemmin Pelit 2/92.

Nnirvi

●● ”Mustan linnan salaisuus” on huima seikkailu tietokoneroolipelien ihmeellisessä maailmassa. Se noudattaa tunnettujen roolipelien realistista logiikkaa ja järkähtämätöntä näkemystä maailmasta.

Satuhetki

Koettakaapa huviksenne tunnistaa, mitkä tietokoneroolipelit seuraavassa jännittävässä, omaperäisessä ja mieltä liikuttavassa tarinassa esiintyvät.

Mustan linnan salaisuus

Hirveä paha velho, Musta Niko, on saanut käsiinsä Tuhon Gyaskutin ja valmistautuu elävien kuolleiden armeijansa kanssa vyöryttämään kauniin Fanlandian (jossa karitsa ja leijona käyvät lautumella jne), jahka saa manattua esiin demoni Lisa'Culhian. Se täytyy estää! Ensimmäisen tason ruikut (kaikki kunnon sankarit olivat matkoilla) maagi Hietanen, pappi Suentassu, varas Koskela ja taistelija sir Rokka (ei sukua muille) säntäävät hetkeäkään hukkaamatta Kuoleman holvistoihin maailmaa pelastamaan, tikarit käsissään ja ihme lumppuihin sonnustautuneina.

Matka alkaa Bardilan kaupungista. ”Väkeä kuhisevaksi kaupungiksi täällä on hirmuisen vähän ihmisiä, khihihi”, toteaa maagi. ”Niin, en minäkään ole nähnyt muita kuin sen nurkassa tyhjistä ilmestyvän miehen, joka sanoo aina saman litanian”, jatkaa pappi.

Tiukassa muodostelmassa, kaikki neljä yhdessä, tasajalkaa, alkaa suuri seikkailu.

Syvyyskiin

Ryhmä tunkeutuu holvistoon, jossa valitsee tasainen, miellyttävä valaistus huolimatta ilmiselvistä valaistuslähteiden puutteesta.

(Paljon myöhemmin) Sir Rokka avaa keskustelun leirinuotion ääressä. ”Tuota, meidän pitäisi mennä takaisin, sillä laskin juuri kokemuspisteeni ja pääsisin kolme tasoa ylöspäin.” Muut suostuvat ja noin kolme päivää kuluu taas.

Takaisin toimintaan. Maagi näkee seinässä vivun ja nykäisee sitä. WHUM-KA-BLAM! Valtava tulipallo polttaa koko ryhmän hetkessä tuhkaksi (hurisevaa ääntä).

Maagi näkee seinässä vivun ja nykäisee sitä. WHUM-KA-BLAM! Valtava tulipallo

poltaa koko ryhmän hetkessä tuhkaksi (hurisevaa ääntä).

Maagi näkee seinässä vivun ja sanoo: ”Ei kannata nykäistä. Siitä tulee tulipallo, khihihi.” Maagi saa runsaasti irtopisteitä muun ryhmän ihastellessa miehen kaukonäköisyyttä.

Mutta sitten...

Täysin tyhjistä ilmestyy joukko Mustan Nikon luurankosotureita. ”Pakoon, khihihi”, huudahtaa maagi Hietanen. Ryhmä pyrkii valtavat viisi metriä kohti kypälämäkeä. Se riittää. Täysin hämääntynyt luurankopartio häviää samaan limboon mistä tulikin, jälkeäkään jättämättä.

”Muuten”, toteaa sir Rokka maagille, ”voisit sinäkin käyttää miekkaa vaikka et sillä juuri osuisikaan.” Maagi parahtaa ja sanoo: ”Tiedän, mutta katso! Enhän minä saa sitä edes käteeni.” Jopa luolaston lepakon tulevat naureskelemaan outoa ilmiötä.

Matka jatkuu mutta katkeaa äkisti, sillä keskellä lattiaa on metrin levyinen syvä kuoppa. ”Onpas pieni kuoppa. Hypätään yli!”, ehdottaa sir Rokka. ”Tuota noin, kun me emme osaa hypätä”, palauttaa Koskela Rokan todellisuuteen. ”Ai niin! Mutta kappas! Musta Niko on kirjoittanut vihjeen seinään. Kuinka kilttiä!” ”Vedä vivusta ja mene yli.” Ja niin tehdään.

Vapautuneesti naureskellen sankarit jatkavat matkaansa kohti pimeyden ydintä, viiden metrin loikin edeten ja 90 asteen käännöksillä ympärilleen kuikuillen. Sir Rokka, joka raahaa muun muassa kolmea isoa arkkua, seitsemää miekkaa ja neljää kirvestä, huomaa äkkiä rotan edessään. Ja rotan takana, sievästi jonossa, useamman mun rotan. Kauhea taistelu alkaa. Yksi kerrallaan välähtelevä rotta häviää jälkiä jättämättä, mutta hinta on hirveä. Maagi heittää henkensä, mutta raahautuu kuolleena, kaikki tavarat mukanaan vielä pitkän aikaa, kunnes löytyy sopiva leiripaikka.

Pappi heittää mahtavan Raise Dead -loitsun, ja taas on maagi hengissä. ”Mimmottinen olo?” kyselee parantaja. ”No, tämähän on kahdeskymmenesyhdeksäs kuo-

leman. Rutiinilla menee”, naureskelee maagi. 72 tunnin leiriytymisen jälkeen ryhmä on taas valmis jatkamaan matkaa.

”Olemme muuten olleet sitten kaksi vuotta tällä matkalla”, toteaa Koskela. ”Eihän meillä kiirettä ole, tuskinpa Musta Niko aloittaa tuholoitsuaan ennen kuin olemme paikalla ja ehdimme juuri ajoissa keskeyttämään sen”, toteaa Rokka. ”On se perhanaa”, miettii Suentassu, ”me olemme jo kolme kertaa pilanneet Mustan Nikon suunnitelmat, tappaneet käsittääksemme hänet ja aina vaan hän uhkaa maailmaa.”

Samaan aikaan alimmalla tasolla Musta Niko, kaikkien kauhu, vakoilee heitä kristallipallostaan ja kiroaa: ”Kautta Cnekmoxin! Minä olen tappanut teidät neljäsataa kolmekymmentäneljä kertaa, ja aina te vaan huohotatte niskaan! Eikö maailman-kaikkeudesta löydy vastiketta LOAD GAME -loitsulle? Vain pari kertaa on GURU MEDITATION ja READ/WRITE ERROR pelastanut minut.”

Pahuuden ydin

Vihdoinkin perillä! Seuraa uskomaton viimeinen taistelu, jossa Musta Niko tappaa koko ryhmän seitsemäntoista kertaa, ennen kuin ryhmä onnistuu viimeisillä voimillaan liiskaamaan velhon. Vielä viimeisellä hengenvedollaan velho onnistuu maanamaan esiin demonin, joka tappaa ryhmän 47 kertaa. Mutta lopulta hyvä saa palkkansa ja Fanlandia on turvassa. Ryhmä saa mahtavan palkinnon: tekstiruudun, jossa vähän kehaistaan. Sitten onkin aika koota kamat ja palata käyttöjärjestelmään.

Tietokoneroolipeleissä on se paha vika, että jonkun keksiessä jotain uutta kaikki jämähtävät samaan muottiin. AD&D-”kultapaketti”-pelit ovat jauhaneet samaa kaavaa jo vuosikausia, eikä Dungeon Masterin perillisissäkään ole varsinaista hui-maa kehitystä tapahtunut.

Ultima Underworld on onnistunut välttämään monta idiottimaisuutta, toivottavasti siitä nyt puolestaan kupataan hyvät ideat.

Henkilöllisyys paljastuu



●●Raotetaapa parinkin salaisuuden verhoa. Mikä Wexteen? Kuka Wexteen? Ja mistä ne pahuksen Jiit tulevat?

VIC-20:lle kirjoittamani Basic-peli nimeltä Romuralli.

Ensimmäinen Mikro2000 päättyi artikkeliin nimeltä Tee itse videopelisi. Peli-ohjelmointivinkkini pohjautuivat todella tukevaan asiantuntemukseen, sillä Romuralli oli peräti toinen koskaan kirjoittamani peli. Edes syntymäaikani ei soittanut hälytyskelloja toimituksessa.

Commodore 64 -pelin saaminen oli vielä 1984 kiven alla, ja esimerkiksi Sublogicin Flight Simultor kakkonen oli pakko tilata Jenkeistä asti. Itse kuusnepakin oli pakko tilata ulkomailta, koska suomalaiset kauppiat myivät joko ei-oota tai pyysivät täysin sikamaisia hintoja.

C-64-suosikkejani olivat SSI:n Fortress, Broderbundin Loderunner ja Infocomin Enchanter.

Bittileirien saaristo

Keväällä 1984 perustettiin MikroBITTI. Uuden lehden lanseeraamiseksi järjestettiin oikein tv-kampanja, ja niinpä opiskelijakämpässä Otaniemessä pärahti eräänä aamuna puhelin: studion tarvittiin joku käyttämään kuusnelosta kuvausten ajaksi.



Viisi vuotta on pitkä aika, muttei Pelit-lehden saati tietokonepelien historia siihen loppu. Päinvastoin. Toimituksessa meitä kaikkein vanhimpia veteraaneja on jäljellä enää kaksi. Oman esihistoriani penkominen jää minun harteilleni.

Suosikki vs. Proessori

Joskus joutuu tekemään valinnan, joka määrää elämän suunnan vuosikymmeniksi. Omani osui syksyyn 1982, kun jouduin valitsemaan Commodore VIC-20:n ja Mitsubihin tangentialilevysoittimen väliltä. Molempiin kesätyötienestit eivät riittäneet. Onneksi isoäitini auttoi valinnassa.

Tietokonenörttejä oli jo tuolloin ja he lukivat lehteä nimeltä Proessori, etenkin sen mikroiluun erikoistuneita MikroProessori-sivuja. Mummuni oli edellisenä jouluna korvannut Suosikin vuosikerran pukinkontissa Proessorin vuosikerralla... Musiikin kuuntele jäi siis toiseksi.

VIC-20 oli niin kuuma laite, että jopa kasettinauha-asemaa sai jonottaa kuukauden päivät. Jokainen muistiin kirjoitettu ohjelma katosi virran katketessa. Edes moduulipelejä ei tullut Kotkan kaupungin ainoaan tietokonekauppaan kuin kuukausien odottelun jälkeen.

80-luvulla tietokoneita ostettiin koteihin ohjelmoinnin opettelua varten. Ja minähän ohjelmoin. Kun kirjoittamani Katko-korttipeli otti ja voitti minut, lähetin ohjelman ja skandittomalla matriisikirjoittimella tulostetut peliohjeet Proessorin toimitukseen. Kyseinen Katko-peli muuten piratisoitiin sittemmin Infon myymälle pelikasetille.

Merirosvot tulevat

1982 alkoi ilmestyä aivan uusi lehti, Tietokone. Vuonna 1983 se tosin julkaisi vain neljä numeroa, mutta vuoden viimeisestä numerosta löytyi kotitietokoneille omistettu liite, Mikro2000. Sen ensimmäisenä juttuna oli

Samaan syssyyn minua pyydettiin kääntämään alkujaan Apple II:lle kirjoitettu Kallekotiopsykiatri Commodoren ymmärtämään muotoon. Ohjelman alkuperäinen kirjoittaja ei kuitenkaan ihastunut Kallen sanavarastoon tekemiini lisäyksiin, se kun tunnisti ansiostani myös kiro sanat. Valitettavasti pari apumuuttujaa unohtui päivittämättä, kun sanojen määrä kiro sanojen sensuroinnin myötä väheni. Tuloksena oli Bitin historian pisin jatkosarja, kun ohjelmaa paikkailtiin vuosien ajan.

Kesällä 1985 järjestettiin ensimmäiset Bittileirit ja kesäduuniongelmrat ratkesivat vuosiksi eteenpäin. Joskus tuli tosin huidottua ihmisiä kepillä päähän tai paiskottua porukkaa järveen, mutta erästä kuume-episodia lukuunottamatta ainakin minulla oli hauskaa.

Samalla tuli tietysti kirjoiteltua kaikkea mahdollista peliarvosteluista ja laitevertailuista uutisiin ja postivastauksiin. Nämä vuodet olivat melkoinen kirjottajakoulu, jonka hedelmillä levennän edelleenkin leipääni. Silloin ehdoton pelisuosikki oli tietysti Elite, mikäs muu. Edes Amiga-pelit eivät yltäneet sen rinnalle.

Tähti on syntynyt

Vuonna 1987 Bitti sai rinnalleen Commodore-mikroiin erikoistuneen C-lehden, jonka kohtalo oli sidottu Commodoren johdon ammattitaitoon. C-lehden kausi on kuitenkin pisin rauhallinen jakso koko Pelit-lehden esihistoriassa. Kesti peräti viisi vuotta ennen kuin lehtikioskeihin ilmestyi jälleen uusi lehti: Pelit.

Mutta miksi Wexteen? Nimellä on itse asiassa varsin pitkä historia. Isäni oli nimittäin nuorena miehenä töissä erällä pyhtäläisellä maatilalla, jonka suomenruotsalainen isäntä ei osannut ääntää hänen suomalaista sukunimeään. Niinpä hän väänsi isäni nimen pyttis-svenskaksi ja kutsui tätä Wexteeniksi. Omin nimen vuosia myöhemmin roolipeli-käyttöön, ja kun uuden palstan pitäjälle tarvittiin pelaamiseen liittyvä nimimerkki, valinta oli selvä.

Sarjakuvakritiikkien kirjoittaminen nimimerkin suojissa tuntui kuitenkin hieman moraalittomalta, kuten esimerkiksi M. Kunnas antoi minun ymmärtää. Aloinkin vähitellen lipsautella vihjeitä todellisesta henkilölsyydestäni, joka ei toivottavasti ole kenellekään enää arvoitus.

Mistä tulikin mieleeni, että se ensimmäinen J. tarkoittaa Joukoa ja toinen Juhania.

PS: Terveisiä Nina Kauppilalle Tampereelle. Kirjeesi pelasti pilvisen päivän.



Väkivaltaa revisited...

●● On ilmeistä, että joku varmasti nauttii enemmän videopeliväkivallasta kuin joku toinen. Voisiko toisaalta esimerkiksi Mortal Kombatin hillitön pelaaminen ja siitä estottomasti nauttiminen vahvistaa edelleen näitä persoonallisuuden piirteitä ja johtaa mummonmätkintään myös tosielämässä?

Videopelit ja väkivalta puhuttavat säännöllisesti. Tutkimattomat totuudet ja yleistyksen hirvittävät asioihin perehtynyt. Väittää on helppo mitä vain, väitteen todistaminen oikeaksi on huomattavasti vaikeampaa.

Pelipakkausten ikärajojen isä, senaattori Joe Lieberman, ilmaisee säännöllisin väliajoin huolensa videopelien väkivallasta ja muista omituisuuksista nälkäisille toimittajille. Jokunen aika sitten hän tuomitsi Primal Rage -mätkinnän pissaavat dinosaurukset ja julkaisi äskettäin listan paheksuuttavista videopeleistä. Myös Hillary Clinton on ehtinyt julkisesti kauhistella pelien sisältämää väkivaltaa.

Yhdysvalloissa väkivallan lisääntyminen nuorisoon keskuudessa on joka tapauksessa fakta. Tilastot eivät valehtele. Syylliseksi tähän on epäilty muun muassa amerikkalaisen television ohjelmiston väkivaltapainotteisuutta ja viime vuosina videopelien suosion lisääntyessä myös pelien sisältämää väkivaltaa.



Amerikkalainen televisio suoltaa väkivallantekoa tiuhaan tahtiin. Tutkimusten mukaan keskivertoamerikkalaislapsi näkee televisiosta vuodessa yli 12 000 väkivaltaa sisältävää kohtausta. Suuressa osassa videopelejä tuhoaminen, tappeleminen tai tappaminen on eittämättä tärkeä osa pelin sisältöä.

Television väkivaltaa lisäävää vaikutusta on tutkittu pitkään ja hartaasti. Useat asiantuntijat ovat

sitä mieltä, että televisioväkivallan paheellinen vaikutus amerikkalaisnuoreen on todistettu.

Silti kaikki eivät osoita syytävällä sormella televisiota. Aggressiivisuuden ja rikollisuuden lisääntymiseen on liitetty myös muita tekijöitä. Kodin sisäiset ristiriidat, avioerot, matala tulotaso ja perheen alhainen sosiaalinen asema kytkeytyvät ilmiöön. Lisäksi perimällä on ilmeisesti oma merkityksensä aggressiivisen käyttäytymishäiriön ilmitulossa.

On kuitenkin muistettava, että riskitekijät ovat vain riskitekijöitä. Kaikki tupakoijatkaan eivät sairastu keuhkosyöpään, vaikka tupakan ja keuhkosyövän yhteys on pitävästi todistettu. Niinpä aamupäivän piirrettyjä ahnaasti tähyilevästä köyhän yksinhuoltajaperheen kersasta voi kasvaa mitä lutuisin aikuinen.



Liebermannin ”musta lista”

Raportissa mainittiin tusinan verran pelejä, joiden väitettiin sisältävän ylenmääräistä väkivaltaa ja olevan sisällöltään kyseenalaisia:

- Doom
- Fighting Vipers
- Killer Instinct
- Krazy Ivan
- Mighty Morphin Power Rangers
- Mortal Combat
- Primal Rage
- Resident Evil
- Revolution Z
- Street Fighter II
- Virtua Cop
- Virtua Fighter II

Videopelien vaikutusta aggressioihin on myös tutkittu, mutta tutkimustulokset ovat melko ristiriitaisia. Osassa selvityksissä videopelialtistus on lisännyt aggressioita, osassa pelaaminen on puolestaan rauhoittanut koehenkilöitä.

Tutkimukset ovat kuitenkin pääosin vanhoja, eivätkä niissä käytetyt menetelmät välttämättä ole olleet tarpeeksi tieteellisiä. Lisäksi tutkimuksissa pelatut pelit herättävät tänä päivänä lähinnä nostalgiansekaista hilpeyttä. Pac Man väkivallattomana pelinä ja Missile Command väkivaltaisena tuntuvat tänä päivänä vanhahtavilta ja huvittavilta valinnoilta.



Derek Scottin tekemä tutkimus on yksi tuoreimmista videopelien ja aggressioiden yhteyttä tutkineista. Se on julkaistu ”The Journal of Psychology” -lehdessä

vuonna 1995. Hänen perusolettamuksensa oli selkeä: mitä väkivaltaisempi peli on, sitä enemmän se lisää koehenkilöiden aggressioita. Hänen käyttämänsä menetelmä mittasi seitsemää eri aggressiivisuuden muotoa sanallisesta epäsuorasta päällekyvään hyökkäykseen.

Tutkimukseen valitut pelit olivat aiempaa ajankohtaisempia. Väkivallaton valinta oli Tetris-jäljitelmä, keskivertoväkivaltaa suosi shareware-räiskintä Overkill ja väkivaltaisin valinta oli Megadrive-mätkintä Fatal Fury. Tutkimukseen olisi eittämättä kaivannut neljänneksi Ultra-violence-valinnaksi Doomia tai edes sen edeltäjää Wolfensteinia.

Tutkimukseen osallistui 117 yliopisto-opiskelijaa, jotka jaettiin kolmeen ryhmään pelin sisältämän väkivaltaisuuden mukaisesti. Aggressiotasot mitattiin ennen ja jälkeen testipelijakson.

Scottin tutkimuksen tulos ei tukenut hänen alkuperäistä olettamustaan: pelin sisältämä väkivalta ei yksiselitteisesti lisännyt koehenkilöiden aggressiivisuutta. Overkill-ryhmässä aggressiotasot jopa laskivat.



Yhden selvityksen perusteella ei voi tehdä pitkälle meneviä johtopäätöksiä. Scottin tutkimukseen osallistujat olivat kaiken lisäksi aikuisia ja tutkimus keskittyi pelkästään pelaamisen välittömään vaikutuksen selvittämiseen.

Tärkeämpää ja huomattavasti mielenkiintoisempaa olisi tutkia, aiheuttaako alituinen väkivaltapelin pelaaminen pysyviä kiel-



teisiä (tai myönteisiä) muutoksia kehittyvän ja kasvavan lapsen persoonallisuuteen.

Psykologi Jeanne Funk on ottanut tämän haasteen rohkeasti vastaan. Tutkimukset ovat työläisiä, tulosten saaminen hidasta ja niiden tulkitseminen vaikeaa. Funkin noin 900 lapsen kyselylomakkeen kerättyssä aineistossa joillakin lapsilla runsas väkivaltaisten pelien pelaaminen liittyi tiettyihin kielteisiin persoonallisuuspiirteisiin, esimerkiksi itse-tunto-ongelmiin.

Tämä ei kuitenkaan välttämättä tarkoita sitä, että liiallinen pelaaminen olisi kyseisten ongelmien syy. Syy-seuraus-suhteiden varmentaminen on tunnetusti

erittäin vaikeaa. Intohimoinen läpi yöt ja päivät jatkuva verinen tursastelu monitorin ääressä voi siis viitata taustalla olevaan mahdollisesti pelaamisesta täysin riippumattomaan ongelmaan.

Funkin ajatus siitä, että poikkeavien pelaamistottumusten perusteella voitaisiin noukkia ongelmapelaaja muiden pelaajien joukosta, on joka tapauksessa kiehtova.



Funk aikoo jatkossa keskittyä yhä nuorempien lasten tutkimiseen ja seuraamiseen. Pelien sisältämän väkivallan vaikutus empatiaan (myötäelämisen ja -kokemisen kyky) on hänen seuraavan labo-

ratorio-olosuhteissa tehtävän tutkimuksensa kohde. Hän aikoo analysoida niin välittömät vaikutukset kuin myös pitemmän seurannan tulokset.

Derek Scottin mielipiteeseen on tässä vaiheessa kuitenkin helppo yhtyä: hänen mielestään median ja tieteellisten julkaisujen väittämät väkivallan ja videopelien yhteydestä ovat ennenaikaisia ja perustelemattomia. Tarvitaan lisää tutkimuksia ennen lopullisten johtopäätösten tekoa.

Myös Jeanne Funk uskoo videopelien pelaamisen olevan harrimon harraste useimmille. Vanhempien tulisi kuitenkin olla kiinnostuneita lapsensa harrastuksesta ja pelata yhdessä ainakin

kaikkein nuorimpien (alle 10-vuotiaiden) kanssa. Lisäksi hänen mielestään pelaamista tulisi rajoittaa niin, että aikaa jäisi muillekin harrasteille.

Katuväkivallan kasvu Yhdysvalloissa ajaa sikäläiset poliitikot helposti hätäisiin mielipiteenilmauksiin. Lausunnot on helppo ajoittaa seuraavien vaalien yhteyteen kuin sitoa päteviin tieteellisiin tosiasioihin. Varmaa on ainakin se, että lorottelua on esiintynyt Amerikkaan putipuhtaila ja nuhteettomilla kaduilla taatusti jo ennen Primal Rage -kolikkopeliä. Vai miten on, senaattori Lieberman?

JTurunen

Kasvukipuja!

Pelit ovat maailmanluokan bisnes ja joka maanosaan levinnyt ilmiö, jonka parissa hääräävät niin lapset kuin aikuiset. Peliuutisointi tiedotusvälineissä (erityisesti televisiossa) on kuitenkin edelleen lapsenkengissä. Ainoastaan silloin, jos aiheesta saa irti jotakin häkellyttävän paljastavaa ja julkeata, ajankohtaisohjelmat heräävät.

Peleistä löytyy kieltämättä helposti materiaalia tähänkin tarkoitukseen. Silti ei voi olla ihmettelemättä sitä, missä luuraa asiallinen uutisointi ja aidosti kiinnostava ja mielenkiintoinen dokumentointi? Pelien maailma on aivan liian kiehtova jäädäkseen pelkän yksipuolisen uutisoinnin kohteeksi.

Elävästi on jäänyt mieleen erään ajankohtaisohjelman sinänsä asiallinen ja ainakin periaatteessa mielenkiintoinen natsimyönteisistä peleistä kertova raportti. Se onnistuttiin kuitenkin lahjakkaasti listatamaan vetämällä kaiken pahuuden esikuvaksi peli nimeltä Wolfenstein. Kyseisessä pelissä kieltämättä vilahtavat natsitunnukset, mutta mistään uusnatsien tekemästä propagandavälineestä ei todellakaan ole kyse.

Satunnaisesti pelit toki pulpahtavat esille myönteisimmässäkin yhteyksissä. Formula-kisoja kerran raportoidessaan maailman-kaikkeuden suurin ja kaunein (kauhein?) selostajavelho Matti Kyllönen rupesi kesken kisan hehkuttamaan Formula 1 -pelin ihanuutta. Vaikutti siltä, että jälkikasvu oli jäänyt sivustakatsojaksi isän harjoittellessa peliohjainkourassa seuraavan viikonlopun verbaaliroiskintaa.

Mutta miksipäs ei? Miksi ihmeessä Mika Häkkinen ei Ruutulipussa istutettaisi testaamaan formulapelejä? Varmasti moinen olisi hupaisaa seurattavaa, vaikkei Ruutulipun satunnainen katsoja olisikaan peileille perso. Mikän ajokki nimittäin taatusti tekisi huo-

mattavasti hilpeämpiä kiemuroita tietokone-ruudulla kuin oikealla radalla. Tämä tietysti sillä oletuksella, ettei Mika olisi ennestään ehättänyt tutustua formulasimulaatioiden maailmaan.

Ja ehkäpä jutun juurta saisi siitäkin, että Villeneuve on sitkeiden huhujen mukaan opetellut hänelle tuntemattomat radat etukäteen Geoff Crammondin Formula Grand Prix 2:n avituksella.

Ajankohtaistoimitus voisi puolestaan pakata kamerat reppuun ja suunnata kohti Yhdysvaltoja ja tutustua Starbright-projektiin, jossa on kokeiltu keinotodellisuuspelejä vaikeasti sairaiden, käytännössä sänkyyn sidottujen lasten mielen virkistäjänä. Hiiri käteen ja kedolle käyskentelemään!

Samalla reissulla samainen kamerakunta voisi käydä tarkistamassa, kuinka korkeuskamraa ja avaran paikan kamraa karkotetaan virtuaalikipärillä. Ei haittaisi, jos samalla myös virtuaaliseikkailun mahdolliset kielteiset piirteet (muun muassa eristäytyminen ulkomaailmasta, silmien ärsytys) tuotaisiin asiallisesti esille ilman sensaationälkistä hysteriaa.

Ja olisihan hupaisaa, jos Tokion sinfoniaorkesterin jokavuotinen pelimusiikin joulukonsertti edes kerran televisioitaisiin Suomeen. Vaikka kyseessä ei ehkä olisikaan ikimuistoinen klassismusiikillinen elämys, ohjelma taatusti kokoaisi sopivalla ennakkomainonnalla todella sekavan seurakunnan ruudun äärelle. Kokonainen sinfoniaorkesteri vääntämässä Super Marion tuoreimman seikkailun tunnusmusiikkia olisi epäilemättä hillitön näky!

Hyvät, pahat ja rumat voisi vielä kerran yllättää ennakkoluulottomuudellaan ja järjestää vieraakseen jonkun maailmankuulun pelintekijän. Esimerkiksi Bullfrogin johtohahmo Peter Molyneux ei taatusti jäisi sanattomaksi suorassakaan televisiölähetyksessä.

Eri asia sitten mitä asiasta tyystin pihalla olevat toimittajaressukat osaisivat mieheltä kysyä.

Pelibusnekseen liittyvät toki omat kypsyttämättömät erityispiirteensä. Pelien juonet ovat pahimmillan kamalaa kertakäyttöroskaa ja mainonta toisinaan mautonta ylimuntaa. Se ei kuitenkaan tarkoita, että moista ilmiöstä uutisoivien ammattimaisten toimittajien tarvitsisi aina ja väijäämättä vajota samalle tasolle. Kaikki pelaaminen ei todellakaan ole saatananpalvontaa ja väkivallan ihannointia.

Toimittajilta jää myös huomioimatta yksi tärkeä seikka. Vaikka pelejä pelaavatkin (Suomessa) pääosin teinit, pelien tekijät ovat yleensä aikuisia, luovia ihmisiä. Heitä haastatteleamalla toimittajat saattaisivat löytää juttuihinsa kokonaan uuden, syvemmän ulottuvuuden.

Tutkija Mika Panzar osuu Helsingin Sanomissa 24.1.97 naulan kantaan. Tietokoneet olivat aluksi pelkkiä laskukoneita, nykyään tietoa nopeasti prosessoivia tietokoneita. Panzarin mukaan tietokone kehittyi lopulta elämyskoneeksi. Silloin tietokone ei ole enää pelkkä tietoa käsittelevä kirjan korvike vaan tuntemuksia ja mielentiloja prosessoiva laite. Peleissä Panzar näkee elämyskoneen alkioita.

Ehkäpä toimittajien olisi syytä jättää testinkäsittely- ja taulukkolaskentaohjelmat työpaikalle ja uppoutua kotona salaa pelien kiehtovaan maailmaan. Ehkäpä he kokisivat herätyksen ja alkaisivat julkisesti saarnata elämyskoneiden ihanuudesta. Ja ehkäpä heidän peliaiheet reportaasinsa olisivat jatkossa edes aavistuksen verran mielenkiintoisempia ja koskettavampia.

Toivossa on hyvä elää.

JTurunen



Luittehan postin historian sivulta 20 alkaen? Jos joku vielä kehtaa väittää, ettei lukijoiden ehdotuksia oteta huomioon, niin... Vielä kerran kiitos kaikille, jotka ovat vuosien mittaan kirjoittaneet palstalle lähettäneet. Lähetettäkää edelleen!

Atk-maikat on tyrmätty lähes kaikissa kirjoissa, eikä kenelläkään muulla kuin Mr E.:llä ole hyvää sanottavaa?

Nimimerkki Regular Twon kirje lehdessä 8/96 poiki valtavan kirjeiden vyöryn, joka jatkuu ja jatkuu. Lähes kaikki ovat hänen ajatustapansa tuominneet, mutta tällä kertaa halusin julkaista hengenheimolaisen tuotteen. Seuraavaan numeroon odotan kirjevyöryä nimimerkille Raistlin -79 osoitteeseen

Pelit

Posti

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

tai e-mailina toimitus@pelit.fi tai BBS:n kautta (Lehteen-valikko).

Suomen ensimmäinen PC-pelilehti

Hyvä peli -leima on parannusta PelitHuipusta. Nyt pelin erinomaisuudet eivät jää huomaamatta. Sen rinnalle voisi ottaa käyttöön Huono peli -leiman, jos jotain on tyrityt perin pohjaisesti.

Wexteenin palstan pienentämisen järkytti sydänrukaani. Mistä minä nyt saan tietoja uusista sarjakuvista? Wexteen on ohjannut minut monen laadukkaan sarjakuvan ääreen. Ja aiheet vaativat mielestäni tilaa enemmän kuin yhden sivun.

Uudet logot menettelevät, ainakin ne hyppivät silmille. PeliKlinikka ei kyllä kuulosta ihan oikealta. Se kävisi paremmin TexSpexin nimeksi.

Päätin tässä eräänä päivänä ostaa kilpailijanne PC Playn, jonka mukana seurasi kaksi rompullista demoja. Lehti itse oli 20-sivuinen läpyskä, joka on täynnä lyhyitä arvosteluja pelien demoista. Huh! Minä ainakin pysyn teidän lukijana. Eräässä sanomalehdessä muuten sitä väitettiin Suomen ensimmäiseksi PC-peli-lehdiksi.

Parahin Regular Two. Olet eräs

niistä ihmisistä, jotka saavat minut kiehumään. Ei se mitään, jos et satu pitämään Tuijan ja Sarin arvosteluista, se on mielipidekysymys, mutta että menet yleistämään sen. Miksi naiset muka eivät voisi kirjoittaa hyviä arvosteluita? Saanen paljastaa jotain: heillä on aivot ja huumorintajua kuten miehilläkin.

I.K.

Mekin luimme, että Suomeen on perustettu ”ensimmäinen suomalainen pelilehti”. Pyynnöstämme huolimatta niin Ilta-Sanomien jutun tehnyt Pasi Kostiaainen kuin uutispäätöittäjät eivät kumpikaan korjanneet asiaa myöhemmissä lehdissä. Kuittaasimme lopulta asian toimittajan ammattitaidottomuudeksi.

Wexteen on pitänyt kaksisivuista palstaa jo viisi vuotta, antakaamme hänelle hiukan rauhaa. Huonoille peleille emme ole ajatelleet antaa erityistä merkkiä, huonous ilmenee kylä pisteistä.

Ei pidä paikkaansa

Ensinnäkin haluaisin tehdä pari huomautusta Nirvin Master of Orion 2 -arvosteluun. Ensinnäkin hän sanoi, että rotujen tiedemiehet osaavat keskittyä vain yhteen alaan kerrallaan, ja siinäkin yleensä vain yhteen kapistukseen. Mutta varmasti kaikki, jotka ovat kokeilleet piloneilla pelaamista, ovat huomanneet, että tiedemiehet pystyvät tutkimaan yhdestä alasta kaikki 2-3 ns. kapistusta. Tietysti Nirvi oli aivan oikeassa sanoessaan, että teknologian kehityksessä ollaan menty huonompaan suuntaan.

Toisekseen arvostelussa sanottiin, että tietokoneen kontrolloimat rodut eivät pysty hyökkäämään Orioniin, mutta kyllä ne vain pystyvät, minun pelissäni vieläpä valtasivat sen. Kaikesta huolimatta Nirvin ja muiden Pelit-lehden arvostelijoiden työ on erinomaista.

PH

Huomaa sama ”yleensä”. Pilonit ja luovat rodut ovat poikkeus, olisi kai pitänyt kirjoittaaakin se.

Ensimmäisessä Orionissa pystyi yhtä aikaa tutkimaan vaikka kaikkia aloja jakamalla tutkimusta niille liukusaatimilla. Siihen verrattuna MOO2:n tutkimus on menoa huonompaan suuntaan. Enkä sanonut, etteivät tietokonerodut pysty, vaan että en nähnyt niiden hyökkäävän Orioniin. -nn

Ainaista eripuraa

Mikä teihin lehden lukijoihin on oikein mennyt? Aina täytyy olla kiistelemässä jostakin. Mieleeni tulee jo vanhemmat Pelit-lehdet, joissa käytiin taistelua ”LucasArts vs Sierra” sekä ”PC vs Amiga”. Nykyään postipalsta on pullollaan tyttöjen roolija tietokoneella pelaamista koskevia

kirjeitä. Unohtamattakaan keskusteluja nöртеistä!

Ainahan mielipiteitä saa olla, mutta rajansa kaikella. Eli voisimme jo kaikessa rauhassa lopettaa näiden asioiden vatvomisen. Näinhän saamme tilaa muille aiheille tähän hienoon postipalstaan.

Eli pelatkaamme rauhassa – sekä tytöt, että pojat – kunnioittamalla samalla toisiamme ja mielipiteitämme. Tosin se ei tule olemaan helpoa, koska on olemassa Regular Twon kaltaisia sovinnestejä. Kysyisinkin häneltä, että mikä yksinoikeus vain meillä pojilla olisi nauttia rooli- ja tietokonepelaamisesta?

Belgarion -80

Mistä sinä itse haluaisit keskustella? Aloitapa keskustelu jostain ihan uudesta asiasta, mitä koskaan ei ole käsitelty postipalstalla.

Nyt repesi

Miksi, voi miksi Wexteenin palstaa piti mennä pilkkomaan? Ah, niin ihana toinen sivu, jossa oli sarjakuvanurkka, on poissa. Se oli koko tietokoneaiheisen lehden suola.

Tämä on teille, roolipelaamista harrastavat kauniimman sukupuolen mielipiteeni on, että ok. Hyväksyn kaikki tytöt, jotka tulevat meidän tummaan joukkoomme.

Lyhyesti sanottuna meidän porukkamme kaipaa tyttöjä (nyt ollaan tulossa ongelmaan), mutta minun paikkakunnallani ei ole niitä tyttöjä, jotka olisivat kiinnostuneita. Tai sitten he eivät ole kiinnostuneita pelaamaan meidän kanssamme.

Nyt tietysti kaikki kuorossa kysyvät: ”Mikä on pointti?” Pointti on se, että teitä ei ole kuin kourallinen. Älkää siis yleistäkö haukuessanne meitä, eivät kaikki pojat ole sellaisia, joihin te olette törmänneet. He eivät ansaitse pelata kanssanne. Voitte toki yrittää haalia kasaan omaa porukkaa, johon kuuluisi poikiakin. Näin saisimme tasa-arvon kunniaan, jos pelinjohtaja olisi nainen. Regular Twon kirje oli törkeä vitsi.

Nimimerkki The Shadow of the Beast, olemme hengenheimolaisiasi. Cometwarrior

Roolipelaamisesta

Olet aivan oikeassa ”The Shadow of the Beast -78”. Kirjoitit Pelit-lehdessä 1/97, että pojat eivät halua ottaa tyttöjä mukaan roolipelaamaan. Nähtävästi kuuluu ystävieni kanssa vähemmistöön, sillä kohta tulee seitsemän vuotta täyteen siitä, kun aloitin roolipelaamisen. Koko tuon ajan olen etsinyt tyttöjä peliporukkamme, mutta lähes jokainen on kohteliaasti kieltäytynyt ja/tai pitänyt pelaamista lapsellisena!

Toivon nyt kuitenkin, että saan

tyttöjä mukaan, sillä se tosiaankin toisi pelaamiseen kokonaan uuden sävöksen. Toivotaan, että yritykseni palkitaan viimeistään RopeCon 97 -messuilla. Ainakin meidän peliporukkamme kaipaisi uutta verta ja uusia näkökulmia.

Gandalf -79

Tämä on miesten maailma

Katsoin tässä aiheelliseksi vähän puolustaa Regular Twota. Ensinnäkin nimimerkki Kitiara '96: Olet aivan oikeassa. Mitäpä sinä pieni ja eritoten tyhmä tyttönen tiedät?

Regular Two oli aivan oikeassa, naiset eivät osaa arvostella pelejä. Hän oli oikeassa siinäkin, ettei naisten arvosteluissa ole huumoria pätkääkään. Heidän kylvämänsä huumorontuu pahasti ja on kieroutunut. Antakaa miesten hoitaa arvostelut ja te naiset voitte sillä aikaa vaikka keittää Nikolle ja muille pojille kahvia.

Kummallista on sekin, että tytöt lukevat fantasiakirjallisuutta. Nimimerkit Lauranthalassa '81, Jolly Good Fellow ja jo edellä mainittu Kitiara '96, mitä te luulette olevanne? Fantasiakirjallisuus on poikien luettavaa. Lukekaa te naiset vaikka rakkausromaaneja.

Sitten sinulle, Silvara '81: Haloo! Eivähän pojat tietenkään ota sinua peleihin mukaan, koska sehän on jo todettu, etteivät tytöt osaa pelata. He vain kuiskuttelevat ja hihittelevät ja siinä kaikki. Yritäpä sitten näiden kanssa pelata.

Kun kerran ollaan jo tässä asti, niin samahan tässä on näyttää koko käsi. Minua alkaa huvittaa tämä tasa-arvokeskustelu. Naiset ovat vain saattaneet itsensä naurunalaisiksi näillä tasa-arvohöpinöillään. Tasa-arvoa ei ole eikä tule. Miehet vetävät enemmän liksaa ja kaikkien maiden johdossa on mies. Naiset ovat vain korvattavissa oleva hyödyke. Siis uskokaa jo, hyvät naiset: Tämä on MIESTEN maailma, johon teidän on vain sopeuduttava.

Raistlin '79

Voi poika rukka, kyllä sinulla tulee vielä olemaan vaikeaa elämässäsi. Kohteletko muuten omaa äitiäsiikin yhtä alentuvasti kuin muita naisia?

Poikkeus vahvistaa säännön

Haluan vielä jatkaa pitkään jatkunutta keskustelua koulujen atk-opetuksesta. Itse olen kolmatta vuotta lukiossa ja olen erittäin tyytyväinen opetuksemme tasoon, koska olemme saaneet suunnitella sen melko pitkälle itse. Ohjelmistojen opettaminenhan on melko turhaa johtuen niiden nopeasta kehityksestä. Hardware-puoli sen sijaan on jo

suhteellisen hyödyllistä ajatellen vaikkapa koulutusta. Tietoteknillisen korkean läpikäynyt opettajamekin kertoo hardware-kokemuksen olleen luojan lykky. Älkää nielkötä huonoa opetusta, taistelkaa!

Vielä vinkkinä: Nyt olisi se aika lisätä sen koneen RAM-muisti 16 tai 32 megaa. Piirit näet ovat halpoja.

Mr. E

Mattoa hiirelle

Voiko Pelit-lehden hiirimaton tilata jotenkin muuten kuin lehdessä olevalla kortilla? En haluaisi leikata lehteä.

Arthur

Kyllä, soittamalla numeroon (09) 120 671 tai lähettämällä kortista kopion. Älä unohda allekirjoitusta.

PC-paketin käyttövalmiudesta

Nimimerkki "Neighbor's little helper" Kirjoittaa numerossa 1/97 asiaa! Olen suuren tietokonealan jälleenympäristön palveluksessa oleva kolmekymppinen Pelit-lehden tilaaja ja simufriikkinä pohtinut samoja asioita jo työnikin puolesta. Tässä faktaa.

Myytävien tietokoneiden skripttaamista toimimaan kaikilla peleillä sekä Windowsissa että MS-DOSissa (kuten myös kiintolevyn osiointia) voidaan lähestyä tuotteen kategorian perusteella:

1. Merkkimikrot: Laitteet kasataan tuotantolaitoksilla valmiiksi asiakaspaketeiksi (mukaanlukien käyttöjärjestelmän ja sovellusten esiasennus). Näiden tuotteiden loppukäyttäjätuki sekä huolto eivät yleensä ole jälleenympäristön heiniä ja merkkimikrojen toimittamisen helppouden idea katoaa, jos jälleenympäristö avaa kaikki paketit myymälässä ja purkaa esiasennetut soffit käyttökuntoon sekä viilaa konfiguraatiotiedostot. Mielestäni merkkivalmistajien erät ovat kuitenkin niin suuria, että jonkinlainen skripttisyysjärjestelmä on erittäin olennoinen sisällyttävä hintaan ja tämä kuuluisi ehdottomasti laitevalmistajalle, ei jälleenympäristölle!

2. Kloonit: Kloonian ykkösmyyntiargumenttina näen niiden joustavan kasauksen, eli asiakas saa laitteiston haluamastaan komponentista. Mitään yleistä skripttiä kloonian heterogeeniseen koostumukseen on mahdoton tehdä ja näin laitteiden konfiguraatiotiedostot tulee kirjoittaa laitekohtaisesti kokoonpanon mukaisiksi.

Molemmissa tapauksissa laitteiden konfigurointi ei ole jälleenympäristön viitsimisestä kiinni, vaan resursiongelmia. Koska PC-markkinat ovat kypsyneet muun kodinkonekaupan tapaan pakettivaratoimituksiksi kovan kilpailun ja kulutta-

jien hintatietoisuuden ansiosta (en käytä sanaa "vuoksi"), pätevät siihen samat lainalaisuudet. Tuotteet ostetaan laitepakettina, laitetaan toimintakuntoon itse ja tuki- sekä huoltopalvelut ostetaan. Eihän kukaan vie videolaitetta takaisin jälleenympäristölle saatesanoim "Se ei toimi", jos ei osaa ajastaa nauhoitusta! Eihän? Asiakkaan on helpompi tarttua puhelimeen kuin ohjekirjaan ja jälleenympäristön puhelin soi taukoamatta...

Toisaalta ensikäyttäjältä on turha odottaa syvällistä tietämystä PC:n konfiguroinnista. Osaratkaisuna näen, että jälleenympäristön olisi reilua sekä hinnoitella konfigurointipalvelu omaksi tuotteekseen, että tarjota sitä asiakkaalle jo ennen hänen poistumistaan myymälästä onnellisena PC:n omistajana. Näin asiakas saisi ainakin käsityksen siitä, mitä on odotettavissa...

SingerHigh

Vielä väkivallasta

Sain anonyymien kumppanini kanssa terävää kritiikkiä kirjoituksestani, jolla pyrin puolustelemaan väkivallattomien tietokonepelien peläämistä raakojen sijaan.

Meitä kritisoitiin muun muassa Panzer Generalin pelaamisesta. Tässä pelissä viehättää sen historiallinen näkökulma, mutta sota oikeasti on aina raakaa, vastenmielistä ja julmaa, kaiken inhimillisen vastaista.

Tietokonepelit ovat parhaimmillaan hyvä ajanvietetekeino kaikille. Itseämme kiinnostaa kovasti toinen maailmansota historiallisena tapahtumana. Natsien juutalaisvainot ja muut julmuudet ovat tuomittavia. Suosittelemme kuitenkin tutustumista historiaan, jotta paremmin ymmärtäisimme tätä päivää.

Panzer Generalin otimme pelkkänä, puhtaana strategiapelinä. Koemme annetut joukkoyksiköt pelissä vain koneina ja laitteina, joilla on mielenkiintoista mitata pärjäämistään älykäästä konevastustajaa vastaan, ei muuta.

Mitä tulee talvisodan henkeen, on ajatus assosiaationa kunnioitettava. Vaikka sota on ihmiskunnan surkein tapa ratkaista erimielisyydet, täytyy aina arvostaa sitä urheutta ja henkeä, kun silloin pantiin elämä alttiiksi maamme puolesta. Ja mielestämme edelleenkin on erittäin vastenmielistä nauttia väkivaltaisista peleistä, jossa ihmisiä läiskitään tohoksi kuin kärpäsiä. Vaihtoehtoja löytyy. Oikeaa väkivaltaa on maailma täynnä, ei sitä tarvitsisi enää viihteenä tuottaa lisää.

Marcus & Co

Marcus & Co halusi myös edelleen työtä esiin omaa uskontokantansa, mutta koska me täällä toimituksessa emme halua aloittaa uskontokeskustelua Pelit-lehden palstoilla, poistimme sen osan kirjeestä. -tl

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **255 mk.** (10 lehteä) 24447 018

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

Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **275 mk.** 24447 021

Asiakasnumeroni _____ (numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___

Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLAHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun
3600

TILAA ROMPUT, KIRJAT JA KANSIOT!

- 61329 PC Pintaa syvemältä 65 mk (norm. 142 mk)
- 61332 PC-pelintekijän opas 85 mk (norm. 125 mk)
- 61334 Surround-CD 98 mk
- 61333 TestEffect CD-ROM 89 mk (norm. 125 mk) 7C02

- 61335 Mikrovikivaikeus-CD, 98 mk, ___ kpl.
- 64704 Pelit-vuosikertaromppu 1996, 98 mk, ___ kpl.
- 64701 Pelit-lehden säilytyskansio, 39 mk, ___ kpl. 7C01

Lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

- 64702 Pelit-hiirimatto 39 mk, ___ kpl. 7C03

Hiirimaton lähetyskulut 12 mk.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680 tai soittaa 09-120 671

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 36
Vastauslaetus
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun
4300

Lue ja Pelaa (tm) Steel Panthers II: UUSINTAOTTELU



●● Pelit-lehden patentoitu, lähes virtuaalinen Lue ja Pelaa -seikkailu jatkuu. LUE ensin hiuksianostattavan dramaattinen taistelukertomus, PELAA sitten läpi sen ratkaisuhetket haettuasi HUIPPUJÄNNITTÄVÄT vuorotiedostot Pelit-BBS:stä.

Nirvi ja Kaj Laaksonen

Vuonna -45 Saksan romah- taessa Hauptman von Nirvi tankkeineen seiso i muurina toveri Kaizunovskin pu- naista aaltoa vastassa. Hetken loiskaus ja Puna-armeija jatko i kohti Berliiniä.


Mutta neiti Kohtalon tiet ovat kiemuraiset. Kun Venäjän ja Sak- san rajakiistat laajenivat aseelli- seksi konfliktiksi vuonna 1995, sai Venäjän armeijan majuri Kai- zunovski, Suuren Sodan sotasas- narin pojanpoika, tehtäväkseen varmistaa Mittelburgin pienen kylän. Äärimmäisen yllättävästi von Nirvin pojanpoika Bun- deswehristä sai jokseenkin saman tehtävän.

Viisikymmentä vuotta isoisien- sä jälkeen on pojanpoikien vuoro ottaa yhteen taistelussa, jonka näyttämö on jo tuttu. Kumpi nousee menneen konfliktin uusinnasta voittajana, vai nou- seeko laisinkaan?


Vuorokohtaiset kommentit on kirjoitettu pelin aikana siirron jälkeen. Kiro sanat ja kirjoitusvir- heet on siivottu sekä tapahtumia vähän selvennetty ja selitetty.

Hyvät lukijat, tämä tarina on tosi.

Suuri kilpa-ajo

 Kilpa-ajon lähtölaukaus on Venäjän 122 mm tykistökeskitys, ja ralli alkaa! Luchsit ajavat talla poh- jassa kohti Mittelburgia, kun etu- Luchsia kohti tulee T-90:n heitto- laukaus. Niinpä kolme Leopard 2:sta ohi ajaessaan heittää pari tervehdystä sen suuntaan, mutta surkeat pari osumaa vain kimpo- avat neukkutankista. Olen ykkös- kukkulan juurella.


Strategiani oli selvä: kahta tank- kia lukuunottamatta kaikki joukot kylään, ja ohi ei mene kukaan. Etelän kaksi Leo1:stä ovat BMP:ien varalta. Tein sen virheen, että luulin, ettei Venäjä saa ostaa kop- tereita kun en minäkään, enkä ostanut Stinger-ryhmiä.

 Kukkulan laelle sijoittamani T-90 saa yhteensä yhdeksän tuli- tervehdystä. Pari kutia osuu, mutta kimpoaa harmittomasti panssaris- ta, eikä miehistökään ole moksis- kaan. Uskomatonta! Lupaa hyvää jatkoa ajatellen, muttei silti pidä sortua kukkoilemaan.

Ajan täynnä olevat BMP:t kak- koskukkulan juurelle pusikoihin, saksalainen on näköjään jo ehtinyt voittoheksoihin. Hokumini havoit- sevat useita Leopardia sekä yh- den Gepard IT-vaunun. T-90 saa

yhden Leopardin tähtäimeen ja kuin onnen kaupalla tuhoaa sen. Kämmäilen kuljetuskopterin kans- sa, enkä saa lastattua jalkaväkeä sen kyytiin. Tykistö moukaro i kaikil- la putkillaan saksalaisten valtaa- maa kylää.


Kopterit ovat harvinaista herk- kua, joten alusta pitäen strate- gian i perustui niiden hyödyntämi- seen. Pitäisin tankkien tukeman pääjoukon puolustamassa omia heksojani ja auttamassa kylän valtauksessa. Samalla kuitenkin kuljettaisin kopterilla ainakin kah- dessa erässä miehiä vihollisen selustaan. Toki yritin myös päästä heti ekalla vuorolla keskellä ole- vaan kylään.

 Tykistö tuli ei huoleta, mutta Ka-50 Hokumit kyllä. Tykit paukku- vat ja raketit lentävät, mutta saa- vat aikaiseksi vain pintalommoja: Leopard 2A4 on laatutyötä. Mutta T-90 saa saaliikseen muista jälkeen jääneen Leo2:n, onko seuraavaksi vuorossa sen liian eteen kukkulan laelle kiirehtinyt toveri? Poksautan varoiksi savun.

Ensimmäinen veri on vuotanut, ja se on saksalaista. Tunnen DejaVun siipien kosketuksen...

Joka tapauksessa etujoukkoni ovat päässeet Mittelburgiin, ja olen käyttäysasemissa kakkoskukkulan

takana. Ammun muutaman lau- kauksen kohti näkyvissä olevaa T- 80:aa, turhaan.

 Leopardit jatkavat epätoivoi- sesti kukkulan laella avoimesti po- seeraavan T-80:n turhaa mouka- roimista. Mittelburgissa luhistuu rakennus, ilmeisesti saksalainen jy- räsi tankilla läpi. Toivottavasti rik- ko i edes telaketjuna. Hoh! Yksinäi- nen Leopard pöllähtää kukkula kak- kosen laelle. Leopardin komentaja- kin tajusi mokanneensa, sillä tan- kista tupsahtaa kolme savu- kranaattia. T-80 jakaa kyseistä Leopardia kohti kolme laukausta, kaikki ohi. T-90 tilalle ja ensimmäi- nen laukaus on täysosuma.

BMP teurastaa vihollisen jalka- väkeä kasapäin. Kaikki kolme BMP:tä ajavat läheisten rakennus- ten sivustoille, ampuvat savukra- naatit suoja i, ja matkustajat ulostautuvat.

Onnetonta on sakemannin ilma- torjunta: toinen Hokumini tuhoaa Gepardin. Lastaan jalkaväen vii- mein etelässä odottavaan kuljetus- kopteriin ja valmistaudun itsemur- halentoon.

Tykistöni moukaro i voittoheksoja, ja jytinän seasta kuuluu mukava kolaus. Ilmeisesti saksalaisesta vaunusta hajosi telaketjut.

Menestys tässä vaiheessa on jo-


Crew

Pinned

CHQ Link In Contact
Suppression 10

WEAPON	HE	AP	Sabot	HEAT	Range
Pistol	11	0	0	0	2
Smoke Ammo	12				
Experience	77				
Morale	75				
Damage	3				
Speed	8.0				
Men	1				
Radio	1				
Fire Control	0				
Size	1				
Cost	0				


Tämä mies oli sankari.




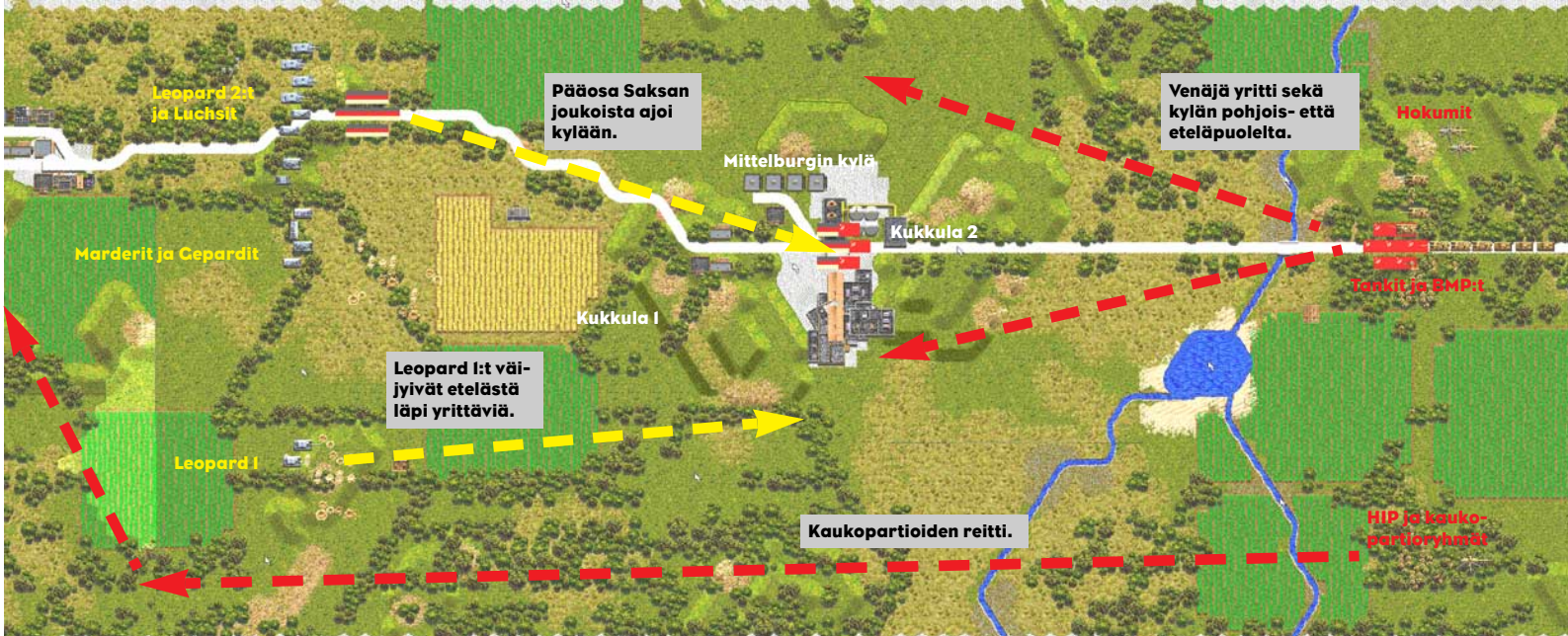
Il't Naumann

Rally	72
Inf. Command	26
Art. Command	17
Arm. Command	69

Kills:







pa liian lupaavaa. Saksalaisten tappiot ovat jo kaksi Leopardia, yksi Gepard ja yksi kk-ryhmä. Itse en ole menettänyt ensimmäistään miestä tai ajoneuvoa!

Kiire tappaa, totesi jo toisen tuhoutuneen Leopard 2:n miehistö. Niin myös helikopterit, kuittasi kuollut Gepard. Ja toinen Luchs immobilisoitui keskelle kylää. Angst on melkoinen, nyt saa ottaa Bundeswehr varovaisen linjan. Leopardit ja Luchs sentään saivat saaliiseen jalkaväkeä Mittelburgiin. Jalkaväen avustamana Marderit putsasivat sekä ne että niitä kuljettaneen BMP:n.

Jos venäläisillä oli alunperin 8-10 T-90:ää ja T-80:aa, tilanne on nyt neljä Leopardia vastaan yhdeksän neukkutankkia, plus kaksi kopteria. Pahus.

Helvetin teutoni on tappanut kaikki rakennuksiin hiipineet mieheni sekä BMP:n! HIP purkaa kaukopartion, joka varovasti etenee kohti saksalaisen selustaa. Palatessaan kotia kohti HIP kätevästi näkee useamman Leopardin sekä jalkaväen sijainnit. Keskellä oleva kylästä ei ole tykistökeskitysten ansiosta jäljellä kuin savuavat rautiot.

Toinen Hokum näyttää liikkumattoman Luchs ja pysyy pohjoisessa, toisen käsen omien linjojen kautta etelässä lymyilevien Leopardien taakse. Hokum onnistuu siirtymään piilossa. Haluaisinpa nähdä sakukomentajan pärstän kun Leopardien perskarvat kärähtävät... Kopterit onnistuivat tuhoamaan yllättävän paljon, mutta eniten niistä oli hyötyä tiedustelijoina. En aivan pystynyt hyödyntämään "silmää taivaalla".

Kiotot kavalat kirgiisit! Yrittävät tulla kahdella T-80:lla, toinen jo melkein kakoskukkulalla, toinen vähän kauempana. Liki olevaan ei edes osu, mutta kauimmainen jysähtää. Prosit! Yrittäen varovaisesti tiedustella Marderilla, ja se tuhoaa kukkulan päälle.

Ja veli V. yrittää kiertää myös kopterilla etelästä. Gepardin miehistö onnistuu kerrankin ja pujottaa pupun Hokumin housuihin, joka

minimaalisella tuurilla häviää ikuisiksi ajoiksi. Sitten se kirottu ajatus pläjähtää mieleeni: kierona tyyppinä Kaizunovksin arosiat ovat varmaan matkalla kohti selustaani. Vaan mistäpä joukot sen estämiin?

Perusvirheeni oli tappaa miehiä turhaan: sitä kun ei usko, että paikallaan ollut T-90 osuu aina.

Tästähän tulee tappelu. Marder työnsi nokkansa liian pitkälle ja hajosi T-90:n ampumaan täysosumaan. Vastaukseksi loput saksalaiset tuhosivat etujoukkojen tukena olevan T-80:n ja miehistöä lastaamassa olevan BMP:n. Kukkulalla häiriököinyt T-80 sai lähietäisyydeltä monta osumaa, mutta kesti. Miehistö oli kuitenkin niin sekaisin, että päätin vetää tankin turvaan. Etelässä selustaan pyrkinyt Hokum ottaa siipeensä ja lähete kotiin. HIP kuljettaa saksalaisen selustaan toisen lastin jalkaväkeä. Saan hyvitystä tappioille kun T-90 tuhoaa Leopard 1:n.

Hmmm. Leopard 1 kosahtaa metsän reunasta ja Hokum kiusaa pohjoisessa Leo2:sta. Onnistun sentään poistamaan T-90:n, eli minulla on kolme tankkia venäläisten ehkä seitsemää vastaan.

Siirrän jalkaväkeä etulinjaan ja laukauksia vaihdetaan, minimaalisiin tappioin. Päätän uhrata tulenohjausvaununi saadakseni selville, missä tankit luuravat. Uhraus toki onnistuu, muttei hyödytä mitään.

Saakelin krautti kosahtti T-90:n. Vastaukseksi Hokum tuhoaa tulenjohtovaunun. Olen menettänyt puolet tankeistani, tosin lohdutuksena saksalaisen tappiot ovat vähintään yhtä suuret. Kaukopartio eivät ole vielä kukaan kohdannut vastarintaa. Saa nähdä kuinka lähelle pääsevät huomaamatta.

Saa nähdä kuinka lähelle pääsevät huomaamatta.



Leopard 2, yksi maailman parhaita taistelupanssarivaunuista.



Vanhentunut Leopard IA6 kelpaa vielä BMP-jahtiin.



Marder, panssaroitu miehistönkultusvaunu. Bradleyn esikuva.



Luchs-panssariauto.



T-80.

Uusintaottelu...

T-90 on aika hirviö: pellit kolisevat kun 120-millinen kanuuna koluttaa, mutteivät avaudu. Onneksi BMP on sentään heikompaa tekoa. Kurja venäläinen nitistää etulinjaan heitetyt mieheni.

T-90 ottaa useita osumia, muttei ole moksiskaan. Pohjoisessa oleva BMP sen sijaan kosahtaa ja kyydissä ollut kk-ryhmä kuolee. Vien Hokumin kauas länteen saksalaisen selustaan, ja se havaitseekin vihollisen komentajan. HIP kuskaa Spigot-ryhmän etelästä, tarkoituksena saada se livehtamaan Gepardin ja Leopard 1:n taakse. Kaukopartio etenevät edelleen vihollisen selustassa ilman vastarintaa. Etenen ainoalla T-80:lla vihollisen hallitseman kukkulan pohjoispuolelle ja käsken toisen T-90:n etenemään lähemmäs. Koko itäinen rintama siirtyy eteenpäin. Tulitukseni tappaa kaksi vihollisen AT-ryhmää ja haavoittaa kahta jalkaväkiryhmää.

On se merkittävä, kun kolme huipputankkia ampuu samaa T-90:stä, eikä yksikään osu. Tai kaksi Marderä tykittää venäläisiä, eikä kumpikaan osu mihinkään, mitä nyt kokonainen venäläinen sala-ampuja siirtyi taivaalliseen Rodinaan. Onneksi venäläisten ampuminen meni suohon kanssa.

Ammustilanne huolestuttaa: tankeillani ei ole enää kuin muutama PST-ammus, ja tykistöllä ei ole muuta kuin savua. Kaukopartio etenee, kuten myös yksinäinen Spigot-ryhmä etelässä kohti isoa kissaa. Hokumini tuhoaa onnekaasti vihollisen ainoan Gepardin ja säilyttää heidän komentoryhmäänsä. Köysi saksalaisen kaulan ympärillä kiristyy. Hetki vielä ja vedän pallin alta.

Hassasin tykistön ammuksien liian aikaisin. Myöhemmin niille olisi ollut enemmän tarvetta.

Hokumit poistavat viimeisen Gepardini. Se ilmatorjunnasta. Sekalainen räiskintä ei tuota muuten vahinkoja, mutta yksi Hokum tunkeutuu syväälle selustaan ja röpötteää itse minua, majuri Nirviä! Heitämme poikain kanssa pari savukranaattia, ehkä siitä tulee jopa vuoro lisää elinaikaa. Normaallilla tehottomalla räiskinnällä Leopard 2:t ja Marderit saavat yhden pohjoisesta yrittävän T-80:n hengiltä. Eli laskujeni mukaan minulla on nyt kolme tankkia Kaizunovskin kuutta vastaan.

Rivit harvenevat. Voittoheikoissa pilottelevat Leopardit ja Marder tuhoavat pohjoisessa viilletävän T-80:n. Se siitä yrityksestä. Onneksi se ei ollut ainoa tempu. Nyt on aika ottaa riskejä: vien Hokumin aivan voittoheikojen taakse notkoon. Jos hyvin käy, napautan pian toisen Leopard 2:n. Kuljetan HIP:llä viimeisen jalkaväkiryhmän vihollisen päämajan pohjoistuntumaan. Parin vuoron päästä kaukopartionikin ehti paikalle. Tankkini jäävät odottamaan sitä hetkeä, koska saksalaisen on pakko reagoida siihen, että yhtäkkiä kaksi kolmannesta voittoheikoista on minun hallussa.

Mikä luulee olevansa hyvässä piilossa, muttei olekaan? Venäläinen Hokum!

Pakeneva miehistö kertoi kopterin sijainnin, ja kukkulan kupeessa lusmuilevan helikopterin miehistö tiputti mahorkat, kun pusikko rytisi ja viereen ajoi Leopard 2 it-kk laulaen. Vaurioitunutta kopteria tuskin enää nähdään. Jäljellä ainakin yksi HIP (joka tappoi kivääriryhmän) ja todennäköisesti kuitenkin vähemmän kuin kuusi tankkia.

Ryhmitän kaksi Marderiani ja toisen Leopardin käyttämään mahdollista rynnäkköä kukkulan yli. Leopard 1 pistää nokkaa esiin muttei näe muuta kuin kk-ryhmän, jota luikauttaa.

Mayday mayday! Riski kostautui, kun Leopard 2 jyrää aivan notkossa odottavan Hokumin nennän eteen ja kosauttaa tämän päreiksi. Pilotti parkuu rodinaa ja kääntää vatkaimensa kohti kotia. Ei voi mitään. Hokumin menetykseni pitäisi kostaa, mutta millä joukoilla? Taistelukumunissa on enää kaksi T-90:stä, yksi HIP-kuljetuskopteri ja kaukopartio, vihollisella on edelleen vähintään kaksi Leopardia ja kaksi Marderä. Mutta ei saa vaipea epätoivoon, vaikka pahalta näyttääkin.

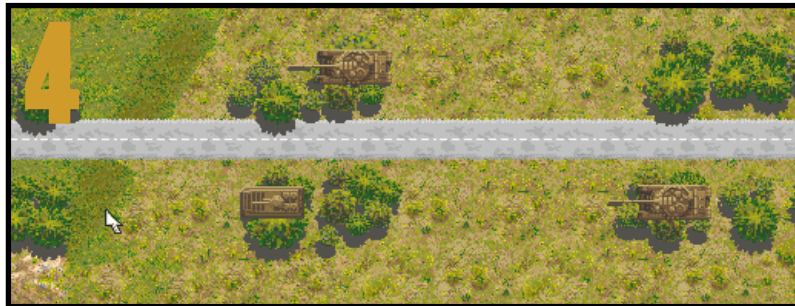
Yritin turhaan käyttää koptereita hyökkäysaseena, tai sitten kävi vain harvinaisen huono tuuri. Hokum ei nimittäin pysty liikkumaan paljoakaan ja ampumaan ohjuksiin samalla vuorolla, joten ensin oli pakko viedä kopteri lähelle, jotta seuraavalla vuorolla pääsis ampumaan.

Kaukopartio koukkaa selustaan

"Äi onnetarta kiusaa", sanoo Bundeswehr ja pitää siilipuolustusasemansa kylässä. Kk:t niittaavat



Ralli on käynnissä.



T-80:t etenevät varovaisesti.



Venäjän iskujoukot valmistautuvat kylän laitaman valtaukseseen.



Saksan jalkaväki yrittää kukkulan yli.



Puhtaan vahingonilon riemujuhla: mäen takana pileksivä Hokum saa yllätysvieraan. Kyllä oli suu messingillä!



Cepardin neljä 30 millimetrin Oerlikon-tykkiä pistää herranpelkoa koptereihin ja jalkaväkeen.

- | | |
|-----------|------------------------------|
| BMP | ven. miehistönkuljetusvaunu |
| Gepard | saks. It-vaunu |
| HIP | ven. kuljetushelikopteri |
| Hokum | ven. talsteluhelikopteri |
| Leopard 1 | saks. panssari, 105 mm tykki |
| Leopard 2 | saks. panssari, 120 mm tykki |
| Luchs | saks. panssarilauto |
| Marder | saks. miehistönkuljetusvaunu |
| T-80 | ven. panssarivaunu |
| T-90 | ven. panssarivaunu |

venäläisen tiedustelijan, HIP tappaa takalinjoihin paenneen miehistönjäänteet. Leopard 1 kosauttaa sala-ampujaa, ohi.

Olo on jo paljon kevyempi. Kuljetus-HIP:ä lukuunottamatta Venäjän kiusalliset kopterit ovat historiaa, ja loput T-tankit istunevat Venäjän voittoheksilla vartiossa.

10 Tiivistän rivejäni Mittelburgin länsipuolella siirtämällä miehiäni ja tankkejani eteenpäin. Kaukopartio-ni saavat lisää vauhtia kun käsken HIP:n kускаamaan ne aivan selustan voittoheksojen tuntumaan. Kriittinen hetki, sillä partioni ovat nyt haavoittuvimmillaan ollessaan täysin avomaastossa ilman mahdollisuutta puolustautua.

10 Nein! Hindin piru on tiputtanut joukkoja lähelle selustaan! Onneksi Kaizu luuli että jopa vartiointi selustaan, eikä tiputtanut niitä suoraan voittoheksoihin. Marder poimii kk-joukkueen mukaan ja lähtee turvaamaan selustaa.

Jalkaväen niitattua jälleen yhden neukkutiedustelijan, Leopard 2 työntyy kukkulan laelle. T-90! Feuer! Ohi! Mutta niin missaa T-90:kin, ja voi iloa! Seuraava Leopardin karjaisu tuhoaa T-90:n (mikä edestäpäin on helvetin vaikeaa).

Onni jatkuu: etelään seikkailemaan lähtenyt Leopard 1 saa tulisen tervehdyksen toisesta liikkeelle lähteneestä T-90:stä. Mutta ohi menee, ja Leo1 vetäytyy metsään takaisin. Hengissä.

Kyllähän minä arvasin että se sika koukkaa. Pelkäsin vain tankkeja enemmän enkä uskaltanut irrottaa edes Mardereita. Itse asiassa takaheksan puolustus oli suunniteltu Gepardin hommaksiksi, mutta kun kävi miten kävi.

11 Saamarin Leopardit tekevät selvää jälkeä toisesta T-90:stä, kostoksi viimeinen T-90 tuhoaa etelässä olleen Leopard 1:n. Mahdollisuuteni vallata keskiheksat plenevivät rajusti. Kaukopartioni etenee vihulaisen päämajan läheisyydessä oleviin pusikoihin. Lähellä on ainoastaan rippeet vihollisen komentoryhmästä, jotka teurastan viimeiseen mieheen. Niiden lisäksi ympä-

ristössä villistää vain rohkeutensa menettäneitä tankkimiehistöjä.

12 Välikaikasta kaikki on vain: viimeinen Leopard 1 puree nurmea T-90:n uhrina. Majuri Nirvi, päämajan viimeinen eloonjäänyt, kuolee kirgiisien luoteihin.

Marderit niittaavat venäläisiä kahdella rintamalla, ja toinen tiputtaa kk-ryhmän takaheksolle. Toivottavasti typerä kukkulan takana kyyliävä HIP pysyy loitolla.

13 Marderit riehuvat. Saksalainen huomaa vihdoinkin aivan voittoheksojen tuntumaan edenneen kaukopartioni ja ajaa paikalle Marderin sekä yhden kk-ryhmän. Mieheni saavat kyytiä, mutta pitävät asemansa. HIP tappaa kk-ryhmän, muttei saa ajettua Marderia paikalle. Viimeinen T-90 saa useamman osuman itseensä, mutta kantti pitää. Siirrän sen varmuuden vuoksi vähän taemmas keräämään itseutua.

Olisi pitänyt tajuta jakaa kaukopartio kahteen ryhmään. Ensimmäinen olisi mukamas hyökännyt ja kuollut, jolloin saksalainen olisi luultavasti palannut takaisin itärintamalle. Siinä vaiheessa olisi tietysti jälkimmäinen "oikea" valtausryhmä käynyt toimeen. Homma olisi ollut periaatteessa helppoa, koska HIP pystyi jatkuvasti tarkkailemaan vihollisen liikkuamista.

14 Kirottu HIP kiusaa Marderia-ni ja tuhoaa kk-ryhmän. Päätän lähettää yhden Leo 2:n itä-konekiväreineen antamaan kurinpalautusta, seuraksi pistän toisen Marderin. Lännen Leo 2:lla siirtää kk-ryhmän kukkulan päälle aseisiin, turautan venäläisten esikuntaa kk:lla (1 kuolee) ja vetäydyn strategisesti. Jos Kaizunovskin tankit tulevat nyt, Mittelburgin ainoa puolustaja ei voi ampua takaisin.

15 Selustaa puolustava Marder yrittää turhaan ampua AT-ohjuksella HIP:tä, ja muilla rintamilla saksalainen roiskii ympäriinsä. Kaukopartion tiedustelijat ottavat vähän kipeää, mutta muu porukka



T-90, Venäjän ylpeys.

Kalusto Saksa

Tankit ovat kuninkaita, ja minun kuninkaani ovat neljä Leopard 2A4:ää. Kaksi Leopard IA6:tta ovat pääasiassa BMP-torjuntaan tarkoitettuja. Kolme jalkaväki-Panzerfaust-ryhmää Mardereineen, terästettyä kk-ryhmillä ja lisä-Panzerfausteilla on tarkoitettu pääasiassa voittoheksojen puolustukseen. Mahdollisen ilma-aseen varalta (ja maajoukkoja kurmottamaan) otin kaksi Gepard-IT-vaunua. Paketin täydensi tulenjohtovaunu ja pari uhrattavaa Luchs-tiedustelupanssaria alun kilpajuoksuun, kuljetamaan kk- ja AT-ryhmät kukkula kakkoselle.

Venäjä

Kaiken järjen mukaan venäläisen kannattaa luottaa massaan eikä laatuun: minun pitäisi ostaa valtava läjä halpoja yksiköitä. Teen täsmälleen päinvastoin. Ostan kolme T-90:stä, parasta mitä venäläinen rahalla saa, ja niiden tueksi kolme T-80:ta. Kuljetusvaunuiksi riittää kolme BMP-2:ta. Koptereita pitää olla. Ostan kaksi panssariohjuksin varustettua KA-50 Hokumia, jotka ovat venäläisten parhaita koptereita. Aion pitää ne kaukana rintamasta ja antaa niiden vain nousta paikallaan vilkuilemaan, missä vihulainen liikkuu. Lisäksi ostan yhden MI-24 HIP -kuljetuskopterin, jonka pakkaan täyteen AT-ohjusryhmiä ja jalkaväkeä selustahyökkäys mielessä.

Tykistöksi hankin yhteensä kuusi I22-millistä, ja jalkaväen suojaksi ison liudan halpoja Spigot AT-ohjusryhmiä. Muut yksiköt ovat tavallista jalkaväkeä, konekivääriyrhmiä ja loppuvaroilla tarkka-ampujia.

Leopard 2A4

Retreating

CHG Link Suppression Out of Contact 17

WEAPON	HE	AP	Sabot	HEAT	Range
120mm M256 Gun	0	14	0	12	100
7.62mm HES Anti-H	74	0	0	0	15
7.62mm MG3 CHG	81	0	0	0	20

Smoke Ammo Experience Morale

0 70 74

Damage 0

Speed 26.0

Men 4

Radio 1

Fire Control 40

Size 5

Cost 84

Sgt Stiegel

Ball's Int. Command Arm Command

Kills: 18 20 36

Kersantti Stiegel, viimeinen sankari.

Uusintaottelu...

säilyy vammoitta. HIP-kuskit panevat parastaan ja tuhoavat selustassa olevan Marderin raketeillaan. Mahtaa saksalainen kiroilla. Pidän ainoan T-90:n edelleen kauempana suojaamassa itärintamaa ja etenen jalkaväellä varovasti sekä edestä että takaa.

15 Kovaa peliä. HIP niittaa Marderin, onneksi edesmenneen Leopardin miehistön viimeinen jäsen ajaa ryhmän venäläisiä pakoon pelkällä pistoolilla. Musikat! Leopard 2 pääsee ampumaetäisyydelle, ja takaheksojen luona kuolee Spigot-ryhmä. Yksi heksanvaltaaja vähemmän.

15 Lieneekö saksalainen paniikissa selustahyökkäyksestä, hän kun ei voi tietää, paljonko puskoissa väijyy vanjoja? Vain yksi Marder tyytyy kyykyttämään kaukopartiotani. Eiköhän tuo tule vielä lähemmäksi, kun ei noin kaukaa tunnu osuvan. HIP seuraa silmä kovana Saksan liikkeitä. Siirrän T-90:n lähemmäksi saksalaista, sillä lähempää on kuitenkin parempi mahdollisuus pamauttaa täysosuma, jos Leopard innostuu työntämään kuonsa kukkulan harjan yli.

10 Tappokoneet paikallaan, seuraavaksi konetuliaseilla roiskimista. Juoskaa votjakit, nämä heksat ovat minun!

10 Peräheksossa Marderin liisäksi yksi Leopard yhtyy miesteni teurastukseen. Pahalta näyttää kun ei ole mitään millä vastata tuleen. Mieheni roiskivat kranaateilla ja kivääritulella takaisin, mutta ei niillä leluilla tankkeja pysäytetä. Leopardin miehistö ehkä vähän hätkähti, mutta tuskin niin paljon että lähtisi pakosalle.

10 Siperian sissit pommittavat Leo2:ta käyväilläkin, eikä ihan turhaan: panzer-miehille menee melkein pupu pöksyyn, mutta taitava komentaja puhuu pojat ruotuun, ja venäläistä kauraa niitetään taas. Kestopelästynyt kk-ryhmä kukkulan laelle tuliasemiin siirtävä Leo2 äkkää T-90:n. Kiivaan laukaustenvaihdon jälkeen T-90:ltä menee ketju, ja tyytyväinen kissaeläin vetäytyy kyttäysasemiinsa. Panzerfaust-ryhmä vielä demoralisoi rynnäköä yrittävää kivääriryhmää.

10 Hemmetin teutonit reuhaavat tankeillaan. Viimeinen T-90 vastasi kiitettävästi tuleen, mutta lopulta Leopardi tuikkasi telaketjut soosiksi. Se siitä hyökkäyksestä.

Muutama häntä koipien välissä luikkiva iivana ei jalkaisin valtaa mitään, kun vastassa on tulta ja terästä. Lännessä Leopard ja Marder kuppavaat heksojen päällä ja roiskivat ympäröiviä jalkamiehiäni. Ukot ampuvat hyödyttömästi takaisin. Yksi urhoollinen ja onnekas kk-ryhmä jollain ihmeen tempulla onnistuu rikkomaan Marderin telaketjut. Ei auta, kun hösä istuu suoraan keskellä sitä paikkaa mistä se pitäisi ajaa pois. En helvetti anna periksi vaan taistelu jatkuu viimeiseen vanjaan.

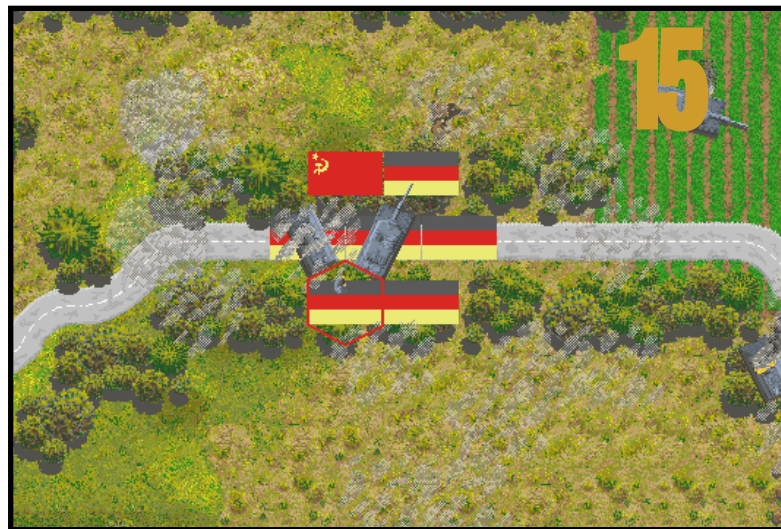
Tämän jälkeen touhu meni epätoivoiseksi räpeltämiseksi. Olisi pitänyt heti alussa vaan rohkeammin rynnätä tankeilla ja jalkaväellä yhtäaikaan. Nikon varovaisuuden tietäen olisin saattanut onnistua säilyttämään hänet pois keskellä olevista heksosta, varsinkin, jos selustassa kaukopartio olisi ajoittanut hyökkäyksensä samaan aikaan. Olin vähän liian varovainen.

10 Meno senkun kovenee. Idässä kivääriryhmä jää Leopardin hampaisiin. Lännessä HIP- ja kk-ryhmät masentavat Leopardia, joka kylvää vähän takaisin. Marder saa ketjuunsa ja miehistön pelkurit hyppäävät ulos. Varmaan kuolevat ensi kierroksella. Yhden voittoheksan vallannut venakkoryhmä ei Leopardin tulituksesta värähdäkään, mutta edesmenneen tankin viimeinen mies ampuu pikku pistoolillaan ja kirgisiit lähtevät. Mieshän on sankari!

10 Länsirintamalla ei mitään uutta. Leopardit maleksivat voittoheksailla ja roiskivat ympäristöön. Molemmissa paikoissa vähäiset mieheni ovat helvetin masentuneita. Vien HIP:llä vielä yhden Spigot-ryhmän keskeisten heksojen viereisiin raunioihin: voitonvarma saksalainen ei välttämättä ole suojannut Leopardin selustaa. Vedän läntisiä heksoja piirittävät kk-ryhmäni vähän kauemmas, jos saksalainen vaikka luulisi miesten kuoleen. Tavalliset jalkaväkiryhmäni ovat shokissa, eivätkä liiku niiltä siiloiltaan. Kuolokoon, pelkurit.

10 Hip yrittää silittää kissaa, mutta tämä ei masennu. Leopardit kylvävät edelleen kuolemaa: toinen ruputtaa takalinjan soluttautujia, toinen niittaa Spigot-ryhmän. Yli-innokas Panzerfaust-ryhmä tosin kaatuu idän luoteihin. Venäläiset ja saksalaiset hajanaiset miesryhmät vaihtavat tulta, ja tappioita tulee puolin toisin.

Olo on paljon valoisampi: kaksi



Takaheksoja putsataan.



Venäläisjäännökset ajavat Leopardin karkuun.

tankkia on vielä operatiivisessa kunnossa, ja voittoheksaista hallussa 2/3. Venäjän pitäisi alkaa olla piipussa: sillä tuskin on yhtä tankkia kummempaa iskuryhmää, tai niitä olisi jo näkynyt.

20 Ei ole onnea aron pojilla. Totta kai kyläpahasta puolustanut Leopard huomasi HIP:n tuoman Spigot-teamin ja kävi tyyliä teurastamassa nämä. Muutenkin lyijyä tuli tällä vuorolla enemmän kuin lääkäri määräsi. Jäljellä olevat miehet ovat niin demoralisoituneita, ettei heistä ole enää edes viimeiseen rynnäkköön. Aikaisemmin telaketjuunsa menettäneen T-90:n miehistö kipittää kohti rodinaa. Viimeiset rupsakit koittavat kiertää jäljellä olevat kaksi Leopardia, jos vaikka edes kerran pääsisi kosketamaan voittoheksoja.

Kissanhäntä jalkojen välissä

20 Ja taas puskiasta ryntää venäläisiä takaheksojen kimppuun. Luotien kimpoillessa maailman parhaisiin kuuluvan panssarin Leopard 2:n miehistön moraali luhistuu, ja se säntää karkuun niin että ketjut savuavat.

Taistelu on luhistunut oikeaksi jäännösten sodaksi, jossa tuhoutuneiden tankkien miehistöt ja kivääriryhmien jäännökset kamppailevat muita samanlaisia vastaan.

20 Uskomatonta! Juuri kun olin jo varautumassa pitkään lomaan Siperiassa, yllättävät sankarilliset mieheni ajamalla läntisiä heksoja puolustaneen Leopardin pakosalle. Se on miehistä eikä koneista kiinni, sano. Nahkurin orsilla tavataan, riistokapitalistit. Jopa keskiheksoja puolustaneet joukot kunnostautu-

vat tappamalla raunioissa lymyilleen saksalaisten jalkaväkijoukon. Luulin jo hävinneeni, joten pienten onnenkantamoisten aiheuttama euforia oli vähintäänkin ymmärrettävää. Olisihan se pitänyt tajuuta, etten silti voi millään pelkällä jalkaväellä puolustaa mitään. Häikäilemättömämpi vastustaja olisi luultavasti tässä vaiheessa paahtanut suoraan läpi itäisten linjojen ja vallannut kaikki heksat.

Scheisse, Leo2 jatkaa pakoaan. Irto-venäläisiä ilmestyy Mittelburgin voittoheksolle ja niittaa kivääriryhmän jäännökset. Luchtsin miehistön vastahyökkäys epäonnistuu surkeasti. Mutta pakkominun on irrottaa viimeinen Leopardini putsamaan takaheksoja, ei ole ketään muitakaan. Paitsi yksi tankinkomentaja pistooleineen.

Uraaaaaaaaa! Työn sankarit ja rodinan pelastajat nakkelevat kivillä suuria ja pelottavia Leopardreja, jotka kipittävät karkuun onnettomia nostomiehiä. Toinen Leopard painaa peräsuoli pitkänä kohti Berliiniä, jolloin toiselle tulee hirveä kilre päästä hätiin. Mieheni rynnivät voittoheksoihin sekä lännessä että keskellä. Keskimmäisiä heksoja puolustanut Leopard lähtee takaisin länteen, jolloin miehilläni on vapaa pääsy keskimmäisiin heksoihin. Tiellä on muutamia hajanaisia saksalaisten rippeitä, jotka kuolevat armottoman tuleni alla. Nyt on pienestä kiinni. Jos karkuun kipittävä Leopard kääntyy takaisin, jää sankarillinen rynnäkköni lyhytikäiseksi.

Leo2 valtaa takaheksat takaisin ja kirgiisien kuolinhuudot raikuvat. Mutta kavalat venäläiset ovat jo keskiheksojen kimpussa, eikä pelkuri-Leo2 suostu palaamaan ruotuun. Seuraavaksi se ajaa jo loppullisesti pakoon. Saksan kunnia on nyt käytännössä yhden tankin varassa. Tunnan kuinka mahdollinen voitto alkaa lipsua kaukaisuuteen.

Aijajai, viimeinen taistelukuuntainen Leopard rynnii länsiheksoihin niitaten miehiäni kuin kauraa. Toinen Leopard luikkii edelleen karkuun ja on kohta ulkona taistelusta. HIP seuraa vierestä silmäkovana, muttei ilman ammuksia pysty roiskimaan lisää vauhtia. Vyörytän keskiheksojen ympärille kaikki jäljellä olevat mieheni lähitienolta. Läntiset heksat on menetetty, sillä jäljellä on pari masentunutta ukkoa, jotka eivät rynni enää mihinkään. Mutta kaksi kolmasosa voittoheksosta on ylvästi punatähtien peitossa!

Kersantti Steiger saa miehistönsä kuriin, ja karkukissa palaa ruotuun. Töräytettyään ensin HIPin



Viimeinen vuoro.

pakosalle Leo ajaa vielä kahden näkymättömän talon päältäkin huvikseen. Niinpä toinen Leo tuhoaa kiryhmän ja aloittaa paluumatkan omalle kustannuspaikalleen. Kyllä kirollinkin. Jos Leopard olisi ajanut reunan yli, häviöni olisi ollut jokseenkin varma. Päämajan tuho aiheutti automaattista moraalihäviötä ympäri rintamaa.

Taisi olla liian aikaista tuulettaa. Lähes kartalta poistuneen Leopardin miehistö kerää rohkeutensa, kääntää tankkinsa 180 astetta ja rynnii takaisin ampuen mennessään HIP:n siihen kuntoon, että sen on pakko luikkia karkuun. Keskiheksosta jo kerran poistunut toinen Leopard tajuaa tilanteen ja lähtee takaisin kylän raunioissa piileksivä miehiäni. Määrään miehet aseisiin lähimpiin rakennuksiin ja odotan pahinta. Saksalaisella on kaksi tankkia, minulla epämääräinen joukko nostoväkeä. Loppusota on kirjaimellisesti mies vastaan kone!

Götterdämmerung

Toinen Leo jää takaheksojen vartijaksi, toinen aloittaa operation "Kylä takaisin". Keskiheksat ovat piukassa venäläisiä, mutta eiköhän siihenkin saada muutos.

Nyt menee täysin sissitoiminnaksi. Tankit roiskii, miehet luikkivat parempiin suojiin, mutteivat kuole. Ainakaan kaikki, koska taas pari entistä tankkimiehistöä sai tuta kylmää terästä. Aikaa ei ole paljon ja kömpelöiden tankkien on vaikea selviytyä tällaisessa piiloleikissä. Mieheni juoksevat keskiheksojen päällä makaavan Leopardin ympärillä ja ohimennessään muistuttavat miehistöä olemassaolostaan kiistelemällä panssaria.

Kohtalaisen uskomatonta, että pystyin edes tällaiseen menestykseen. Kaiken järjen mukaan mies-

teni olisi pitänyt olla jo juoksemassa kilpaa kohti Siperiaa.

No jo on! Vähän kivääritulua, ja Leopard singahtaa kypälämäkeen niin että talot sortuvat! Bundeswehrin moraali on niin liki nollaa ettei mitään, eikä parane itse Kaizunovskin nitistessä viimeisen Panzerfaust-ryhmäni. Taistelu jatkuu. Takaheksat onneksi on jo melkein siivottu, yksi kivääriryhmä pistää vielä hanttiin.

Vanjat heittävät ripaskaksi ison kissan ympärillä, joka toikkaaroi paniikissa ympäri raunioita. Ihmeellisiä velliperseitä, kun yhdestä tark'ampujan osumasta noin hermostuivat. Länsiheksosta ei kannata enää unelmoida, mutta keskimmäisistä taistellaan loppuun asti.

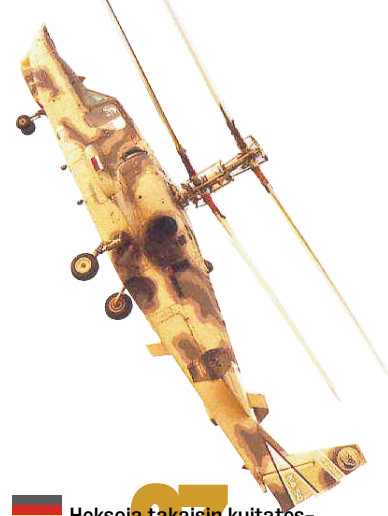
Ja niin on takakenttä siivottu. Leopardi lähtee auttamaan vellejään, joka sekin vähän tokenee ja ottaa muutaman voittoheksan takaisinkin. Syytänkin, koska tämä taistelu ei ole vielä likikään ratkennut, ja jokainen pisteen puolikaskin voi olla kullan arvoinen.

Hui hirviä, sakemani tuo toisen rumiluksensa keskelle raunioita ja taas alkaa hillitön teurasutus. Onneksi Siperian poikia riittää tuleen heitettäväksi. Antaa äijän roiskia, ei se silti ehdi joka paikkaan.

Vedonlyönti ratkesi

Niko on voittaja pisteitten perusteella, vaikka peli itse asiassa päättyikin tasan.

Egmont Gamesin lahjoittamat Steel Panthers II:t lähtivät Nikoa veikkaneille **Jussi Haajalle** Anjalankoskelle, **Mikko Moisliolle** Lintoisiin ja **Jaakko Rinteelle** Poriin. Onnea onnettaren suosikeille!



Heksoja takaisin kuitatesaan onnistuu Leo katkaisemaan tassunsa, tietysti keskelle tulipalaa. Taitaa miehistö ottaa pitkät. Kakos-Leo on onneksi lähellä ja put-saa talossa piileksivän kivääriryhmän. Varaudun henkisesti siihen, että Venäjä yrittää vallata voittoheksat viimeisellä vuorolla joillain sala-ampujilla ja Spigot-ryhmillä.

Mouho teutoni teloi toisen tankkinsa raunioihin, mutta samalla roiski parhaan jalkaväkeni saaraalakuntoon. Pistän kaikki ukot heksojen ympärille vihoviimeistä voittoa varten.

Viimeinen vuoro. Ainoa taistelukuuntainen yksikkö (yhtä takaheksalla pistooleineen kekkaloivaa miestä lukuunottamatta) Leopard 2 vartioi keskiheksoja. Voitto voi vieläkin mennä kumpaan tahansa suuntaan.

Tästä eteenpäin kaikki on hämärää sekasortoa. Keskellä olevien savuavien raunioiden keskellä hortoilie kalpeita ja demoralisoituneita sotilaita, jotka voivat yhtä hyvin ampua omia ja vieraita. Viimein ammuksat loppuvat, eikä sotiminen enää onnistu.

Ja lisävuorokin loppuu. Leopard töräyttää kauniiksi lopuksi Venäjän komentoryhmän. Sinne meni Kaizunovski! Silmä silmästä! Majuri Nirvi voi levätä rauhassa.

Savun hälvettyä tutkimme vauriot. Jäljellä on yksi Leopard, pari miestä ja kourallinen venäläisiä resupekkoja. Rauha. Ja tasapeli, jos Saksia kuittaa pistevoiton 492-485. Se oli pienestä kiinni.

Peli Klinikka

Juhlan kunniaksi peliklinikan vastaanotolle on ahdettu tavallista enemmän tavaraa. Useiden pelien läppärit alkavat tai jatkuvat, ja kirjeitäkin on saapunut oikein mukavasti. Jatkaa samaa rataa viskomalla neuvoja ja avunpyyntöjä edelleen osoitteeseen:

Pelit
Peliklinikka
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
e-mail: vinkit@pelit.fi

Tällä kertaa palkinnon vaivoistaan saa kaksi auttajaa, jotka jaksoivat jakaa tietoaan kanssapelaajiensa kanssa. Mikko Ervasti lähetti ratkaisun Spycraftiin ja nimimerkki Lord Sirlac Eye selvitti Battlearena Toshindenin liikkeiden salat. Kiitoksia kaikille auttajille.

Ravenloft

100 vuotta kovaa työtä (Pelit 9/96)
Usvametsässä on kivistä tehtyjä rinkiä. Istuta yksi siemen kuhunkin pienen rinkiin.

Marko N.

Privateer

The man with the Steitk gun (Pelit 9/96). Säästäaksesi energiaa anna aluksen tulla sinua kohti ja tulita sitä toistuvasti uusimmalla hankinnallasi. Kun vastustajan suojat alkavat pudota, laukaise vasta sitten ohjukset tai photonit.

Marko N.

Gabriel Knight

Hämärtynyt (Pelit 10/96). Ota hiusgeeli lääkekaapista. Soita Cazaunou-xille numeroon 555-1280. Paina mieleen millä nimellä talon koiraa kuulet keskustelun lopussa kutsuttavan. Soita vielä puhelintuuletusta löytämäsi eläinkaupan numeroon. Tiedustelee kirjakaupassa, onko sinulle tullut viestejä, kysy Ritterin puhelinnumero ja lue päivän lehti. Myy naapurikauppiaille maalauksesi sadalla taalalla. Käy soittamassa Ritterille Saksaan.

Hae luonnostelma taiteilijalta puiston koillisosasta. Luoteisosasta löydät mustalaisennustajan. Kun hän alkaa tanssia, kosketa häntä ja hänen huntuksa putoaa. Nosta se, ja suurenuslasin avulla löydät siitä suomun. Poimittuasi suomun pinseteillä palauta huivi. Osta Dixielandista krokotiilli-naamari.

Kuuntele yliopistolla luentoa ja haastattele professori Hartia. Näytä myös luonnostelmaa hänelle. Pihistettyä sakastista paperin vaatetuksen ja

käytettyäsi hiusgeeliä madame Cazaunoux päästää sinut sisään.

Kun keskustelu on ajautunut ihmisuhrauksesta voodooon, hän näyttää sinulle rannerengasta, josta teet savijäljennöksen. Kysele baarimikolta voodooista. Anna gambling oil Samille, ja pienen suostuttelun jälkeen hän voittaakin sen avulla pelin. Vastapalvelukseksi hän tekee rannerenkaan käyttäen mallina ottamaasi savijäljennöstä. Päivän päätteeksi sinun on käytävä vielä hautausmaalla.

Marko N.

Gabriel Knight 2

Olen jumissa neljännen luvun lopussa. Kartalla vilkkuvat yhä Rittersberg ja Wagner-museo, mutta en pysty tekemään kummassakaan yhtään mitään. Olen jutellut kaikkien kanssa ja tutkinut museoissa kaikki tavarat. Pelin versio on 1.1.

Jumissa vai bugi-miehen uhrina Olet siis vienyt jo kukkia Ludwig II:n kuolinpaikalle Starnberg Seehin? Tämän jälkeen Gerden pitäisi kertoa sinulle saapuneesta faksista. Mene siis kylän postiin noutamaan faksisi, joka osoittautuu Ludwigin päiväkirjan käännökseksi. Lähde Wagner-museoon kertomaan asiasta Georgelle, niin luvun pitäisi loppua. –ts

Last Half of Darkness

Spirallo (Pelit 10/96). Pyyhittyäsi kylpypyyhkeellä tomuisen taulun kurkista sen taakse. Piilossa ollut kirja paljastaa, että tietokoneelle annetaan salasanaksi sana "hauta" peilikuvana (evarg). Syöttämällä tuon koodin koneelle saat tietää, mikä loitsu tulee lausua ennen sekoituksen juottamista tytölle.

Koiraa voit lepytellä haudasta kaivamalla luulla, ja vierasmajan kynttilää et tarvitse mihinkään.

Marko N.

Alone in the Dark

Tuntematon ja Sakket (Pelit 1/97). Miekkaileva merirosvo kuolee haarniskalta saadulla miekalla (heitä haarniskaa Chalchihuitlicuven pienoisveistoksella). Samassa huoneessa merirosvon kanssa olevalla ämpärillä ei ole mitään käyttöä, kuten ei ole toisesta kerroksesta löytyvällä hiilihangoillaakaan. Dervis Mysteries -kirjan voi lukea ainoastaan seisossaan kirjaston salahuoneen viisikannan päällä, mutta kirja ei sisällä mitään vihjeitä.

Cleth

Koonnut: Tapio Salminen

Miten tapan kirjastossa olevan hirviön?

Kaikkea olen kokeillut

Lyö sitä rituaalitikarilla. –ts

Star Control 3

Mister L (Pelit 1/97). Clairconctlarin kuningatar löytyy heidän kotiaurinkokuntansa neljännen planeetan toisesta kuusta. Mielettömän tutkimusryhmän saa, kun pyytää syreeneitä tekemään joukkueesta mielettömän. Uironin korjaamiseen tarvitaan vielä osa, jonka saa vuxeilta, kun saat heidät liittymään yhteen Vyro-Ingoojen kanssa lähettämällä Vyro-Ingoo-aluksen Vux-maailmalle sen jälkeen, kun Vyro-Ingooille on näyttänyt yhdistettyä DNA-matriisia (jonka kokoamisohjeet saa Ik-rodulta). Daktaklappakien kanssa voi puhua, jos odotat heidän aluksensa saapuvan luoksesi. Jos menet heidän luokseen, he hyökkäävät.

Kuningas

Lighthouse

Tämänpuoleisen maailman majakan kassakaappi ei aukea millään. Numero oli kirjeessä ja olen kokeillut monella eri tavalla, mutta tulosta ei ole syntynyt. Majakan ovikaan ei auke, vai löytyykö sen yhdistelmä sieltä kassakaapista? Väittävät ratkaisua älyttömäksi, onko näin?

This one beats me
Kassakaapin oikealla ratkaisulla ei todellakaan ole mitään tekemistä minikään tässä galaksissa liikkuvan kanssa. Olin itekin jumissa samassa kohdassa, mutta onnistuin lopulta ratkaisemaan sen vahingossa monen tunnin jälkeen. Oikea ratkaisu on seuraava:

Käännä nuppia täysi kierros myötäpäivään nollaan asti. Nyt käännä myötäpäivään viitosen, vastapäivään 18:sta, uudelleen vastapäivään 18:sta ja lopuksi vielä myötäpäivään 28:aan. Käännä vielä kahvasta, niin kassakaappi pitäisi vihdoinkin aueta. Älkää vain kysykö minulta, miksi ratkaisu on näin ihmeellinen... –ts



Lighthouse.

Miten toisessa ulottuvuudessa pääsee lintumiehen huoneeseen? Entä miten kuolleen keksijän huoneessa saa kattoluukun auki? Miten seuraavan saaren hirviön saa houkutteltua kalan luokse?

Apua!

Kerää rannalta mukaasi pari kiveä. Mene torniin ja kävele lähemmäs lintumiestä, niin tämä vetää vieressään olevasta vivusta ja laskee eteesi portin. Heitä lintumiestä kivetä ja otukseen ollessa poissa tolaltaan tähtää toinen kivi porttia ohjaavaan vipuun. Portti aukeaa ja lintumies karkaa paikalta astuessasi huoneeseen. Sulje ikkuna ja lukitse se avaimellasi.

Poimi isolta pöydältä mutterit ja jakoavain. Laita kuolleen keksijän huoneesta löytämäsi kaukosäädin korjauspöydälle ja avaa se työkaluilla. Vaihda laitteen sisällä oleva palanut johto uuteen taskustasi löytyvään. Sulje kaukosäädin, ota se mukaasi ja mene keksijän huoneeseen. Nyt voit

Edellisessä osassa kuulustelit juuri Stenminin haamua, joka kertoi millä holvia ympäröivästä tulimuurista selvittää.

Seppä pysyköön pajassaan

Tällä kertaa tovereistasi ei ole apua tarveaineiden ratkomisessa, joten joudut itse keksimään, mitä kukin kuvaus tarkoitti. Mielestäsi se jokin "pilaantunut" voisi olla vaikka etikaksi muuttunut viini. Lisää siihen "kuihtuneet", eli kuivatut ruusun terälehdet, ja zombeja karkoittavia laakerinlehtiä. Viimeinen tarveaine, "elävästä elävä", tarkoittaa misteliä, jota löydät Brendelin majan kupeesta kasvavasta puusta. Majakin cocktail tepsii tulimuriin, mutta tyrmistys on suuri, kun näette Bronan varmistaneen työrauhansa: Shannaran miekka on poikki!

Allanon kykenee korjaamaan miekan, mutta tarvitsee siihen kunkin neljän kansakunnan voiman symbolia sekä niille kantajat. Matkaat luoteeseen kohti Arborlonia. Matkalla yöpessäsä Kernissä näet outoa unta sodanlietsonnasta, mutta kuten yleensä, unohdat unen herätessäsi.

Pieni nokipoika vaan...

Astu kartanoon sisään, ja kerro Daviolle tarkoituspieristasi. Lue seinältä kirjoitus riimuista. Yritä syyttää tuli takkaan, niin Davio kertoo piipun olevan tukossa. Kerrankin käytännön hommia! Tule ulos, ja yritä katolle köyden avulla. Ikävä kyllä se ei yllä talon savupiippuun. Muistat, että kaupungin vartijalla oli tikkaat, joten sinne. Lessa suostuu lainaamaan tikkaat köyttäsi vastaan.

Nouse katolle ja poista piippua tukkiva linnunpesä. Samalla näet siinä kohokuvion. Laskeudu alas, laita tulet takkaan, ja palaa ylös. Poimi irtopaanut. Paina yhtä paanua piipun kuviota vasten, niin sinulla on Fire Rune. Ruosteinen tuuliviiri ei pyöri

laskea kattoluukulle johtavat portaat alas korjaamalla kaukosäätimellä. Hirviö menee torniin laittamasi kalkan luokse, kunhan vain jaksat katsella puusepänhuoneen ikkunasta ylös vallituksille tarpeeksi kauan ja usein.

Odotat, kunnes näet hirviön menevän ylhäällä oikealle torniin (kokoana pois näkyvistä). Nyt voit rakentaa siltasi rauhassa. –ts

Quest for Glory 1

Olen saanut dispel potionin, päässyt Thieves' Guildiin, saanut jättiläiseltä jalokiven ja antanut Baba Yagalle mandrake rootin. Mitä seuraavaksi? En keksi mitään tehtävää. Dispel potionia pitäisi kai käyttää paronin tyttäreen, mutta mistä tytär löytyy?

Emerald Prince

Oletko taistellut luolassa olevaa Koboldia vastaan? Sen jälkeen olisi ehkä aika hyökätä rosvojen linnakkeeseen. –ts

Olen pelin lopussa rosvojen tukikohdan huoneessa, jossa pitäisi sulkea kolme ovea. Suljen ensin oven josta tulin, työnän sitten tuolin oikeanpuoleisen oven eteen ja kaadan kynttelikön. Sen jälkeen tulee vasemmanpuoleisesta ovesta sisään kolme aivan tavallista sotilasta ja peli on automaattisesti ohitse. Missä vika? Sain kerran aikaan tilanteen, missä ovesta juoksi sisään kolme erilaista ukkoa ja peli ei loppunut heti, en vain muista, miten sen tein.

Jussi Laine

Tullessasi huoneeseen sinun pitää lukita ovi, josta tulit. Tämän jälkeen työnnä tuoli oikeanpuoleisen oven eteen ja kaada kynttilänjalka. Kun vasemmalta ryntää kolme rosvoa, kiiruhda pöydän eteen keskelle. Ensimmäisen rosvon ollessa pöydän päässä hyppää pöydälle, niin sinun pitäisi selvitä päällekkäarjasta. Jos et onnistunut, olit joko hieman väärässä paikassa tai ajoituksesi oli väärä. –ts

Quest for Glory 3

Mistä saa dispel potionin aineet? Miten pääsen vesiputouksen yli ja rauhanneuvotteluun? Olen ruokkinut varasta, mutta nyt se on kadonnut. Yritin antaa kaulakorua Jannalle, mutta hän ei huolinut sitä. Pelaan varkaalla.

Metsään eksynyt

Vesiputouksen yli pääsi varkaalla muistaakseni heittämällä ensin köyden putouksen yli ja harjoittamalla hieman nuorallakävelyä. –ts

Quest for Glory 4

Epätolvolinen (Pelit 1/97) Tämä kohta pelistä on toivottoman buginen. Puhu majatalon Domovoille, niin se kiittää sinua toverinsa vapauttamisesta. Tämän jälkeen voit ottaa nukken. Jos et voi vieläkään ottaa nukkea, kyseessä on bugi. Päivitä pelisi tässä tapauksessa.

Emerald Prince

Star Trek: TNG, A Final Unity

Jos haluat saada vastauksen ongelmaasi, mene taktiseen ruutuun ja kirjoita MAKE IT SO.

Pirkka Jalasjoki

Olen Shonoisho Epsilon VI:llä. Minulla on dekooderi, phaseri ja yksi orkhesterioni. En pääse Gatekeeperin ohi ja kysymykset menevät aina väärin. Mitä pitäisi tehdä?

Star Fleet

Star Trek 25th Anniversary

Miten saan luettua viimeisessä tehtävässä konehuoneen kaapista löytyviä kirjoja? Muuten en saa käynnistettyä konetta.

Jaakko

Ratkaise Shannara

Osa 2/3

kunnolla, joten öljyä se. Piirrä ylös hahmotelma kuviosta, joka näkyy tuuliviirin pyöriessä vapaasti. Laskeudu alas.

Käy näyttämässä paanuun huiluttynttä kuviota Daviolle. Pääset prinssi Arionin puheille. Huomaa Arionin kaulassa roikkuva tunnus. Näytä piirrohahmotelmaasi Brendelille, niin hän kaivertaa sinulle sen perusteella Air Runen. Näytä Brendelin käsityötaidon näyttämä Daviolle, jos haluat. Palauta joka tapauksessa tikkaat Lessalle.

Tarjoudut tekemään vastapalveluksen Lessalle, joten vie häneltä hopeasormus Arionille. Näytä sormusta ensin Daviolle. Tuo paluupostissa kultasormus Lessalle. Kerro Lessalle Arionin tunnuksesta. Eipä aikaakaan, kun sinulla on lainassa Arionin riipus, joka itse asiassa oli Elf Rune.

Kaikkien aikojen kivet

Ennen kuin palaat kylään, huomaa yhden katukivistä eroavan väritään. Kaada hieman vettä kivelte, ja irrota se. Katukivi ei kuitenkaan sovi tien laidan kivipaasiin. Mutta onneksi muistat selityksen maan riimusta. Palaa kylään ja pyydä Brendeliä kauhaamaan savea astiaansa tiskivuoron uhall. Palaa kivipaasille ja täytä sen syvennys savella. Paina katukiveä savea vasten, niin sinulla on Earth Rune.

Suihkukaivo näyttää vuotavan, joten tuki se Shellan huivilla. Nousevan vedenpaineen ansiosta sylisi singahattaa Water Rune! Käänny kohti puutarhaa. Siirrä puutarhan portin köynnökset syrjään ja sulje portti. Edessäsi on ilmiselvä Life Rune. Käy näyttämässä sitä Daviolle, tai jatka

tutkimuksiasi omin päin. Avaa portti ja käy sisään. Aseta kiveen riimut seuraavassa järjestyksessä: Elf, Earth, Air, Fire, Water, Life. Näin teillä on viimein Elfstones.

Palaa kartanoon ja palauta Elf Rune prinsille. Näytä tuoreinta löydöstäsi Daviolle, niin teille selviää, että hän voisi käyttää kiviä.

Ota Davio mukaan retkikuntaasi. Kaupungin rajalla Lessa pyytää sinua viemään viestin veljelleen Hanille. Pidä se mielessäsi.

Bronan salajuoni

Taival kohti itää on pitkä, joten yövytte. Unessa Allanon varoittaa sinua siitä mitä Elfstonesin käytöstä seuraa. Aamulla jatkatte matkaa väistellen hirviöitä, ja kierrätte vastaan tulevan vuoriston pohjoispuolelta. Panamon Creel on pulassa, joten autatte häntä pyyteettömästi. Määräät Davion puolustusasemiin ja muut hyökkäämään. Taiston jälkeen kerrotte toisillemme, mitä on tapahtunut. Kummastelet kuka oikeastaan varasti, ja mitä. Peikko Telsek osoittautuu hyväksi jäljittäjäksi, joten seuraatte kaikki häntä.

Saavutte kanjonin suulle, joka huokuu vaaraa. Pyydä Telsekiä nostamaan lohkarre ilmaan ja sinkoamaan se kohti kivikaarta. (Tallenna viimeistään nyt.) Yrittäessänne eteenpäin kivipaasien takaa ilmestyy sekä haltia-että peikkokansan sotureita. Olette ymmällenne, kunnes Bronan oikea



käsi, Shifter, ilmestyy joukkoon tummaan ja komentaa miehet hyökkäykseen. Käske heti Daviota käyttämään Elfstoneja, tai muuten susihukka teidät perii.

Selviydtyänne nouse ylös luolaan, ja sytytä lyhtysi. Rauhoittele Ainea ja näytä hänelle prinsiltä saamaasi kirje. Tutki luola. Varoen sido myös Black Irixiiin ja vie köyden toinen pää ulos Telsekille kiskottavaksi. Telsek on vannottanut palauttavansa Black Irixin heimolleen, joten teidän täytyy seurata häntä, ja saada itse peikkokuningas vakuuttumaan siitä, että tarvitsette sen hyvään tarkoitukseen.

Hansikas heilahtaa

Edessänne aukeaa näkymä sotatantelelle. Davio ja Aine menevät omiensa luokse, ja te muut peikkoarmeijan tukikohtaan. Peikkojen käydessä päälle peräännyttyä. Jäätte kiinni ja peikkokuningaan eteen tuomittavaksi. Ellei Telsek olisi näyttänyt Black Irixia, olisi kuningas tapattanut porukkasii välittömästi. Peikkokuningas on kärsimätön lyömään vastapuolen, eikä välitä vaikka konflikti olisikin

Bronan aikaansaannoksia. Hän suosittuu kuitenkin haasteottelun järjestämisen, kun Telsek on pannut henkensä peliin.

Kysy Shellalta vihjettä ensimmäiseen arvoitukseen, minkä jälkeen tutki linnunpesä, jonka näit kalliolla. Anna sulka Telsekille. Toisen arvoituksen ratkaisun keksit itse huomattessasi joen. Kala vain ei syö ilman syöttiä. Kurkista peikkojen pataan: kokki valmistaa matomuhennosta. Saisit sitä jotain muhennokseen sopivaa vastaan. Shellan arvelee, että peikko arvostavat aivan jotain muuta kuin lihaliemikuutioita. Brendelin viini on päässyt käymään pahaksi, mutta se kelpaa. Tee vaihtokauppa ja käy ongelle.

Kysy Shellalta vuodenaika-arvoituksesta, niin tiedät mitä etsiä. Leirin vartijalla on sinua kiinnostava kilpi, ja mikä onni, että hän sattui olemaan Lessan veli. Kerro Lessan kuulumiset. Yritä puhumalla saada kilpi. Telsekin vihjeestä näytä Shannaran miekan puoliskoja, ja lopuksi ojenna ne vartijalle.

Marko Näivö

Diablo

Onko Butcherin tappamiseen jotain erityistä asetta tai taktiikkaa?

Tuula Kinnunen

Pistä pikkuinventaariorin täyteen Potion of Full Healingeja ja osta Firewall. Vapautua Butcher, heitä Firewall niin, että Butcher jää tuleen, pysy paikallasi ja hakkaa. Kun terveys tippuu, nauti juomaa painamalla näppäimiä 1-8. -nn

Ultima 7 Silver Seed

Miten voi räjäyttää käytävissä olevia kivikasoja pois? Ruutia löytyy, mutta tulokset jäävät todella heikoiksi (kivikat eivät tuhoudu). Mikä on oikea räjäytystekniikka?

Jaakko Leikas

En ole varma, saiko kivikasoja räjäytettyä pois, mutta muistaakseni tarpeeksi suuri määrä ruutia hoitaa kyllä homman. Kokeile kasata tynnyrit mahdollisimman lähelle toisiaan ja niin lähelle kivikasaa kuin mahdollista. -ts

Harvester

Olen juuttunut ensimmäiseen tehtävään sen jälkeen, kun olen jättänyt hakemuksen loosiin. Tehtävänäni on naarmuttaa herra Johnsonin rakasta Tuckeria. Mukanani ovat muun muassa avain ja lapio, joilla homma kyllä onnistuu. Kun autoa naarmuttaa, on lähettävä nopeasti paikalta, sillä muuten herra Tucker hyökkää kimppuun. Herra Tuckeria ei kannata päästää päiviltä, sillä tällöin peli loppuu.

Palatessani loosiin kersantin puheille, hän kuitenkin tarjoaa minulle samaa tehtävää uudelleen. Esineiden näyttäminen ei tilannetta muuta. Millä saan hänet uskomaan, että homma on hoidettu?

Jukka Pirilä

Ota postin edestä veimärikannen avain. Yöllä avaa Johnsonin talon edessä oleva viemäri, hajota seinä lapiolla ja naarmuta autoa rauhassa. Kerää irtokamat tallista. -nn

**Miten saan postista lodgen hake-
muskaavakkeen? Entä mitä teuras-
tamolta saadulla kaavakkeella oi-
kein tehdään?**

Viikatemies

Kaiva lapiolla raunioita ja kiristä löydöksilläsi postimestaria. -nn

EF-2000

Jos olet pommitustehtävässä, sammuta tutkasi heti, kun olet noussut ilmaan ja käske siipimiehiesi tehdä samoin. Ennen kuin käyt vihollisko-
neiden kimppuun anna seuraavat käskyt siipimiehillesi: Radar on, Music on ja Battle go. Tällä tavoin heidän pitäisi pysyä elossa kauemmin. Jos yllätät pari vihollisko-
netta ja us-

kot, etteivät ne ole huomanneet sinua, kannattaa lähestyä heitä alapuolelta takaapäin IRST:tä käyttäen. Varmista, että tutkasi on pois päältä. Kun olet noin kahden mailin päässä ammu Sidewinder tai ASRAAM valitsemasi konetta kohti ja käske siipimiehiesi hyökkäämään.

Kätevä tapa väistää ohjus on kääntää koneesi ohjusta kohti (näet ohjuksen tulosuunnan DASSista) ja tehdä pari tynnyripyörähdystä. Kun ohjus on tarpeeksi lähellä, sinun pitäisi nähdä ohjuksen jättämä vana. Ohjuksen pitäisi kääntyä koneesi mukana. Kun ohjus on tosi lähellä, tee nopea käännös johonkin suuntaan kesken tynnyripyörähdyksen. Oikein

suorittuna tämä väistöliike hämää niin infrapuna- kuin tutkahakuisetkin ohjukset.

Saruman

Lord of the Rings

Euppu-Ouppu (Pelit 8/96) Brandy Halista selviät, kun hiivittyäsi Esmereldan ohi menet alakertaan. Jututa Fattya ja Saradocia. Ota mukaasi piippu ja tupakka jälkimmäisen sängyn alta. Kylpyhuoneen ammeesta löydät avaimen. Löydettyäsi vielä muutaman hopeakolikon kapua yläkertaan. Kauppaa piippu kirjaston kummitukselle ja lopuksi nauti hengenravinnosta.

Green Hill Country selviää tutki-

mallita istästä aluetta löytääksesi aukon. Mene aukosta sisään ja jatka etelään. Hoitele hämähäkki ja vapauta lintu seitistä. Kuultuasi linnulta haltijojista kapua pois kuilusta ja matkaa kohti länttä.

Marko Näivö

Full Throttle

Miten saan autokorjaamon oven pysymään auki?

Vittorio Pecorelli

Kytke se kiinni munalukolla. -ts

Shang-Tsung

Peli on tarkka siitä, mitä pidät mukana. Tarvitset ainakin peruukin suojaamaan auringolta. Lisäksi mukana pitäisi muistaakseni olla ainakin juotavaa ja ompelupaketti, jolla voit onkia kalaa. -ts

Sam & Max Hit the Road

Olen juuttunut kohtaan, jossa huvipuistossa asuvan pojan setä sanoo hukanneensa sormuksen isoon lankakerään. Kävin paikalla, mutta sormusta ei löytynyt.

Guybrush

Käy hakemassa golf-radan roskiksesta rikkiäinen pallojen kerääjä ja liitä siihen friikkishowsta pöllimäsi Jesse Jameksen käsi. Iske käteen vielä kalamagneetti ja mene museoon. Käytä rakentamaasi härveliä lankakerään. -ts

Mitä toteemipaalu oikein merkitsevät?

Nimetön

Tarvittavat esineet ovat T-Rexin hammas, John Muir -vihannes, hiusrasvainen tynny ja mystery vortexilla täytetty lasipallo. -ts

Little Big Adventure

Olen juuttunut temppelin huoneeseen, jossa heti sisään tullessa näkee luurangon. Mitä minun pitää tehdä seuraavaksi? Miten pääsen alussa piiloutumaan roskisautoon?

Olen pulassa

Mene roskalajalle ja piiloudu säkkien joukkoon. Pian auto tulee ja hakee sinut pois. -ts

Actua Soccer

Aloita peli Dossista kirjoittamalla Soccer -01142475549, niin saat pelata pelin tekijöiden kanssa

Tom Grönlund

Return to Zork

Olen saanut kaksi vitsiä vanhan kirjan avulla Mayorilta ja Rebecalta, mutta en löydä kolmatta. Olen tavannut noita Itahin ja Canukin ankana. Miten pääsen peikkovartijan ohitse?

Eksyksissä oleva neito

Moonstone

**Sir Tuntematon (Pelit 10/96). Vie kuu-
kivi kotikylääsi (paikkaan, josta pelisi
alkoi).**

Oskari O.

Fable

3. The Engulfed Fortress

Juttele merihevesten kanssa. Mene kuilun reunalle (Edge of the Abyss). Varo seireeniä. Avaa osteri puukolla ja ota helmi. Palaa takaisin Seaweed Forestiin ja odota hetki merihevosia. Kerro hevosille, että toivoit heidän palaavan, niin saat heiltä levää.

Kulje piilossa olevaa polkua pitkin korallipolulle. Avaa osterit puukolla ja poimi helmet talteen. Suunnista simpukkatalolle. Koputa oven ja kysy kilpikonnalta josko helmet kiinnostaisivat. Sisällä talossa anna helmet Koupalle ja saat arrekartan.

Mene linnakkeelle. Anna levä ravulle, niin saat luvan ottaa lapion. Mene Seaweed Forestiin ja kaiva tuoreen rakeisen hiekan kohdalta, niin löydät arkun. Avaa arku huuspinnillä ja ota aarre. Mene korallipolulle ja anna aarre luolaa vartioivalle Khorille. Kun Khor on häipynyt ota keihäs ja mene sisälle luolaan. Mene tunneliin. Tunnelissa mene ylös, oikealle, ylös, oikealle ja ylös, saavut säakoneen luokse. Vedä oikeanpuoleisesta vivusta. Puhu miehen kanssa ja kerro tarvitsevasi aikaa miettiä jalokivien antamista. Poistu huoneesta. Tunnelissa mene vasemmalle, alas, vasemmalle, alas, vasemmalle, vasemmalle, ylös ja oikealle, löydät rautakangen. Vasemmalle, alas, alas, vasemmalle ja ylös. Avaa ovi rautakangella. Mene ovesta. Tapa Gorgon lyömällä kei-

hällä kosmiseen ikkunaan. Ota safiiri ja käännä koneessa oleva vipu alas.

Mene tunneliin. Tunnelissa mene alas, oikealle, ylös, oikealle, oikealle ja oikealle. Luolassa käytä hissini kontrolliboksia. Hissini jäätyä jumiin hissikuiluun hyppää alas käyttäen huopaa laskuvarjona. Huoneessa, johon putosit, puhu portille ja kerro olevasi The Boogie Man. Mene portista. Jouduttuasi tyrmään ota tyrmästä lusikka ja kuppi. Kaiva lusikalla tunneli lattiaramppiin. Viereisessä sellissä herätä vanki ja hänen herättyään juttele hänelle. Miehen kuoltua tutki ruumis ja löydät avaimen. Palaa omaan selliisi ja avaa ovi avaimella. Poistu sellistä ja pyydä vartijalta henkilökorttia von Hexterille, niin pääset laavavirran yli.

Mene luolaan. Kerro Fire Demonille olevasi rutiinitarkastuksella ja heitä kupillinen laavaa Demonin päälle. Ota rubiini ja ryömi tyhjiin katakambiin. Olet jälleen portin luona, käytä hissini kytkintä ja kävele hissiin. Noustuasi ylös palaa tunneliin. Tunnelissa mene vasemmalle, vasemmalle, alas, vasemmalle, ylös ja ylös. Olet jälleen kaukoputkihuvoneessa. Liitä jalokivet Mecubarz~in avaimen ja avaa turvaportti sillä. Mene portista. Paina keskimmäisessä tuolissa olevaa pientä nappia ja istu tuoliin niin MAAILMA PELASTUU!

Mika Juuso



Nethack

Mikko Saaros (Pelit 1/97) Hakulla voi rikkoa patsaita, kaivaa seinä, kaivautua maahan ja muuta hyödyllistä. Tässä muutamia ruumiista saatavia ominaisuuksia, jotka auttavat aloittelijaa:

Shrieker (poison resistance joskus, ei myrkyllinen), Homunculus (Sleepresistance joskus), lohikäärmeet (ei keltainen), floating eye (telepatia), winter wolf (kylmä). Poison resistancen voi saada myös syömällä myrkyllisiä ruumiita, mutta se on huono idea, sillä myrky vie voimia.

Emerald Prince

Gene Machine

Mike (Pelit 1/97). Mene East End Pubiin ja puhu baarimikolle, kunnes hän antaa sinulle merenkävijän lounaan (ploughman's lunch).

Saruman

Realms of the Haunting

Olen juuttunut alueelle, jossa on muun muassa observatorio ja kaksi teleporttia, jotka eivät toimi. Paikalla on myös paljon seinäkirjoituksia.

Istuessasi Washington Squarella puistonpenkillä avaa Intelinkin com-linkki ja lue sieltä löytyvä Warhurstin viesti. Sulje PDA, niin lähdet CIA:n päämajaan Langleyhyn. Mene Washingtoniin farmille Milkovskyn luokse tutkimaan miehen pöydällä olevia tavaroita. Katsellessasi valokuvia Milkovsky saapuu paikalle. Siirry kuva-analyysitiloihin, jossa käänny heti sisään tultuasi vasemmalle. Avaa image analysis -ikkuna tietokoneesta ja klikkaa rekisterikilpi tarkastuksessa harmaata Sedania. Tarkenna kuva rekisterikilpeen ja käytä OCE-tarkennusta selventääkseen kuvaa. Oikea rekisterinumero on 2GGX368. Tee raportti asiasta (painike oikealla alhaalla) ja palaa imageanalysis -ikkunaan. Yhdistä kaksi kuvaa ja laske tankit (älä unohda teltanalla olevia). Tee raportti asiasta löydettyäsi yhteensä kuusi tankkia.

Siirry ampuma-alueelle (the zone). Ota pistooli esille ja liiku kartan läpi ampuen kaikki viholliset. Toisessa testissä liiku ympäriinsä, kunnes löydät pienen radiolähettimen (pieni vilkkuva putkilo alueella, jossa on laatikoita). Ota lähetin ja astu taaksepäin. Tarkista uusi posti com-linkiltä ja palaa Washingtoniin Langleyhyn.



Mene DCI Sterlingiin ja omaan (Thorn) toimistoosi. Aktivoi KAT ja käännä kamera vasemmalla olevaan rakennukseen (Moskovan historiallinen museo) ja sen edessä olevaan puhokorokkeeseen. Tee maksimizoomi camera view -ikkunassa ja etsi luodinreiät seinästä. Kolmiulotteisessa kuvassa vedä linja luodinreistä puhokorokkeeseen (klikkaa seinää ja vedä hiirtä puhokorokkeen yli). Zoomaa kuva takaisin normaaliksi ja käännä kamera vastakkaiseen suuntaan korokkeesta. Tee taas maksimizoomi, niin sinun pitäisi nähdä ampujan naama tavaratalo GUMin ikkunasta.

Käynnistä mix & match -ohjelma ja piirrä miehen naama siihen. Klikkaa etsintää (search), niin koneen pitäisi löytää kuva T.J. "Harmonica" Philipsistä. Jos mitään ei löydy, piirsit kuvat väärin, joten kokeile uudelleen. Raportoi nimi ja vastaanota uusi viesti receive-painikkeesta. Käynnistä pinpoint-ohjelma, niin löydät murha-aseen. Se on täysin äänetön, eikä jätä jälkeensä lainkaan hylsyjä. Selaa läpi aselista, niin löydät kuvaukseen sopivan laitteen, PEG:n (Pulse Electric Gun). Panoksena toimii neulapakkaus (needle-pack projectile). Tee asiasta raportti ja seuraa tulevia viestejä.

Käväise DCI Sterlingin kautta takaisin omaan huoneeseesi, jossa mene tietokoneelle. Klikkaa security modelia ja seuraa tohtori Cohlenin toimia. Selaa hänen kansiotaan (ku-

vake nimen vieressä) huomataksesi, että hän ei klaustrofobiansa takia koskaan käytä hissejä. Avaa kuva saman päivän kohdalta, niin löydät miehen, joka varasti PEG:n. Käynnistä mix & match ja laadi kuva tyypistä (joka ei muuten vastaa läheskään kuvan parrakasta miestä, vaan on oikeasti paljasleukainen). Tiedostosta löytyy nimi Allen Wayne, joten raportoi asia eteenpäin.

Lue uusi postisi ja avaa jälleen security model ja tohtori Cohlenin tiedot. Tarkasta hänen puhelinkeskustelunsa päivinä 2 ja 22. Nauhoittaessasi keskustelua eristä hänen ääni ja analysoi sitä. Saat selville, että nainen on Ying Chungwang, CIA:n entinen agentti. Katso hänen kansiotaan ja raportoi hänen nimensä ja olinpaikkansa (Rockland, Washington D.C) eteenpäin. Lue uudet viestit ja käy salaisessa tapaamisessa Halifaxissa.

Palaa toimistoosi, jossa lue jälleen uusi posti ja ota kaikki tavarat pöydältä laukkuusi. Mene tietokoneelle, jossa avaa cypher. Klikkaa Bealea, A-B:tä ja Beowulfia. Raportoi asia ja käynnistä PhotoDoc-ohjelma. Sinun täytyy väärentää kuva Grendelistä vankilasta. Tiedät, että hän on Turkissa (huomaa Yingin viesti), polttaa Emperor Filternessiä (huomaa kansiossa) ja sinulla on hänen kuvansa. Valitse alhaalla vasemmalla oleva Grendelin naama ja laita se kuvassa olevan miehen kasvojen päälle. Valitse seuraava välilehti ja poimi sieltä keskellä oleva turkkilainen sanomalehti. Laita se pöydälle vasempaan laitaan. Ota vielä kolmannelta välilehdeltä keskellä oleva Camel-savukeaski ja aseta se pöydän oikeaan laitaan. Muuta kaikki realistisiin kokoihin ja paina print. Lue tulevat viestit tarkistaaksesi väärennökseksi toimitus. Jos homma ei toimi, aloita alusta ja lue taas tulevat viestit.

Mikko Ervasti

Tunneli, jota pitkin saavuin, on sortunut, eikä siitä pääse takaisin. Miten pääsen pois kyseisestä paikasta?
Informer

Shattered Steel

Pari huijauskoodia:
GONZALES: kuljet nopeammin
SMITE: tuhoaa kohteesi
BLIBBLEPLOOPS: laserisi ampuvat nopeammin
HENCHMAN: saat Shivan auttamaan itseäsi
RATSNEST: saat keskivertolaserin
NUMBERCHANGER: saat erikoisen miinan
BCUA: 18 suurta laatikkoa
KWAHAMOT: saat tutkaohjukset
FISHHEADS: infrapunaohjukset
LOCKANDLOAD: kaikkiin aseisiin täydet panokset
RODRIGO: kaksi pientä helikopteria tulee auttamaan sinua
CHERNOBYL: suuri pamaus
Kirjoittamalla moninpelissä PLAYCD ja kappaleen numeron voit kuunnella suosikkilevyäsi pelin aikana.

Pirkka Jalasjoki

Rama

Miten saan museossa olevat raskaat leikkurit mukaani?

Kummajainen

Rayman

En löydä kaikkia hähkejä Band Landin Bongo Hilsistä. Mistä ne löytyvät?

Aututon reiska

Batman Forever

Naisen sanottua alussa "game activated" kirjoita lullaby, niin saat kaikki aseet ja voit valita haluamasi aloituskentän.

Pirkka Jalasjoki

Larry 7

Lisää paljasta pintaa halajavien kannattaa kokeilla seuraavia juttuja:

1. Kirjoita "push" oksaan, joka on Drewin edessä. 2. Kirjoita "milk" majaan, joka on kirjastossa ja kurkista Juggsin pukuhuoneeseen. 3. Kun olet hoidellut Juggsit ja pääset katsomaan mikseripöytää, kirjoita siihen "feel" ja saat korvatupot. Puhu Drewille Fokkerista luetuasi kirjastossa olevan miestä koskevan kirjan. 4. Käytä Orgasmic powderia Drewin juomaan ja tämän jälkeen kirjoita juomaan "drink", niin Larry ei kävele Drewin edessä. 5. Paina itseäsi ja kirjoita "dream" Ballroomissa, jossa Jamie Lee majoilee.

Aki Arvio

Tomb Raider

Mistä löytyy toisessa tasossa olevan oven avain? Samassa kentässä on huone, jonka yläosassa on kieleke, jossa on iso ensiapulaukku. Olen saanut laukun, mutta aina molemmat kivilevyt tippuvat, enkä pääse enää pois paikalta. Vaatiiko homma vain akrobatiaa, vai onko siihen joku erityinen jekku?

Strategia opas

Ensimmäisten tehtävien aikana kannattaa pitää agentit yhdessä ryhmässä, saat kohdistettua enemmän tulivoimaa yhteen kohteeseen. Kerää aseita ja myy niitä tehtävien jälkeen saadaksesi rahaa. Tutki High Explosive mahdollisimman nopeasti, sillä sen avulla voit räjäyttää pankkeja ja ryöstää rahaa. Yritä pitää ryhmälläsi vaihtelevaa aseistusta, mutta muista pitää aina yhdellä miehellä high explosivea. Pitkän kantaman kivääri on tehokkain ase, mutta sen lataaminen kestää kauan.

Opettele ampumaan kaukaa pari ensimmäistä vihollista ja vaihda sen jälkeen eri aseeseen lähitaistelua varten. Piikkilanka on tehokasta erityisesti väijytyksissä. Sen avulla voit haavoittaa tai hidastaa vihollisia niin, että ehdit ampumaan niistä suurimman osan kaukaa. Räjähdeita kantavista vastustajista selviät, kun ammut räjähteet ensin. Lentokoneilta pääsee turvaan piiloutumalla rakennusten alle. Muista aina kantaa mukana ensiapupaketteja, sillä ne ovat elintärkeitä. Jos koko homma menee pieleen, voit aina kytkeä päälle supersuojan ja juosta karkuun.

Tehtävä 1, Lontoo

Ota ryhmälle vähintään yksi minigun ja hanki agenteillesi joitakin muunososia. Suunnista alussa laskusillan yli vasemmalle johdattamattomia (unguided) kohti. Kohteiden tuhoaminen pitäisi olla helppoa, ellet houkuttele niitä kaikkia yhtä aikaa. Älä välitä ristituleen jäävistä siviileistä. Selvittyäsi kohteista kerää mahdollisimman monta uzia ja suunnista takaisin tukikohtaan. Jos joudut matkalla vaikeuksiin, voit juosta tukikohtaan, jonka vartijat auttavat sinua. Lontoon pankissa ei ole yhtään rahaa, joten ryöstäminen on turhaa.

Tehtävä 2, Hong Kong

Aloita tehtävä vähintään kahden minigunin ja yhden persuadertronin kanssa. Törmäät ensimmäiseksi pieneen johdattamattomien kanssa taistelevaan vihollisagenttien ryhmään. Vältä heitä, kunnes olet käännänyt puolellesi pienen armeija siviileitä ja poliiseja. Nyt voit palata käännättämään agentit, sillä apujoukkosi lisää persuadertronisi voimaa. Jos homma kuitenkin menee pieleen, joudut turvautumaan aseisiin. Keskitä tulivoimasi yhteen viholliseen, kunnes tämä kuolee, ja siirry vasta tämän jälkeen seuraavaan kohteeseen. Älä tuhoa vihreää autoa, koska tarvitset sitä päästäksesi sisään Yamaguchin alueelle.

Selvittyäsi vihollisagenteista hypää autoon ja aja sillan yli Yamaguchin alueelle, jossa vartijat käyvät kimppuusi. Tapettuasi tai käännetyäsi heidät voit käännättää etsimäsi

Syndicate Wars

Osa 1/2



tiedemiehet ja palata autollesi. Odotta, että tiedemiehet ovat autossa ennen kuin suunnistat takaisin IML-linkille.

Tehtävä 3, Beijing

Aseista ryhmäsi yhdellä persuadertronilla ja ainakin kahdella minigunilla. Sinun pitää käännättää neljä pukumiestä, joiden vartijat hyökkäävät kaikkien ase esillä lähestyvien kimppuun. Käännä ensin joukko siviilejä ja heidän avullaan vartijat ja paikalla olevat johdattamattomat. Tämän armeija avulla pystyt käännättämään lopussa vastaasi tulevat vihollisagentitkin.

Joskus kohteen lähelle pääseminen saattaa olla vaikeaa luotien puskien sinua taaksepäin. Helpoin tapa selvitä tästä on juosta kohteen luokse ja pitää päällä supersuojaa, kunnes vihollinen on käännetty. Poimi mukaasi räjähdyksessä maahan lennelleet salkut.

Tehtävä 4, Geneve

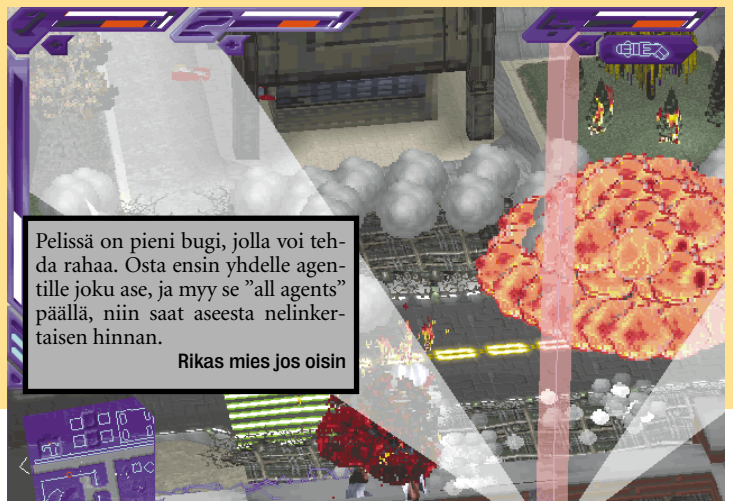
Anna ryhmällesi persuadertron ja niin monta minigunia kuin sinulla vain on varaa. Päätehtäväsi on pitää tiedemiehet elossa, joten ammu kaik-

ki näkemäsi aseenkantajat. Vaara on suurin käännettyäsi tiedemiehet, joten varmista, että alue on puhdas ennen tähän ryhtymistä. Jos törmäät turvamiesten saattamaan pukumiehen, ryöstä hänet. Miehellä on mukanaan jonkin verran rahaa. Vältä kirkkoa, sillä se on ansoitettu.

Tehtävä 4, Matochkin Star

Ota mukaasi minigunit, KO-kaasua ja persuadertron. Joudut väijytykseen heti IML-linkin luona, joten ole valmiina. Bluesky-laboratorioiden turvajoukot kannattaa käännättää, sillä tarvitset apua selvitäksesi myöhemmin tulevasta johdattamattomien vyörystä. Käännettyäsi tiedemiehet ole tarkkana, että kukaan ei ammu heitä taistelun tiimellyksessä. Selvitäsi johdattamattomien hyökkäyksestä matkaa takaisin IML-linkille, jossa ryhmä zealotteja hyökkää kimppuusi. Puhdista alue ennen kuin käännättämäsi joukot saapuvat, sillä zealotit käyttävät ionimiinoja.

Jossain vaiheessa tehtävää zealotien saattue saapuu kaupunkiin ja joutuu johdattamattomien väijytykseen. Saattue kuljettaa suurta rahansummaa.



Pelissä on pieni bugi, jolla voi tehdä rahaa. Osta ensin yhdelle agentille joku ase, ja myy se "all agents" päällä, niin saat aseesta nelinkertaisen hinnan.

Rikas mies jos ois in

Edelleen samassa kentässä on seinä, joka näyttää isolta ovelta ja jonka yläreunassa keskellä on aukko. Miten sinne pääsee?

Kaipaa helppeä

Älä tiputa kivilaattoja tullessasi huoneeseen, josta lääkelaukku löytyy (hyppää niiden ohi lattialle). Huoneessa osa seinästä näyttää erilaiselta. Kävele aivan sen osan eteen ja paina toimintanäppäin pohjaan (useimmiten Ctrl). Huomaa, miten Lara muuttaa hieman asentoaan. Pidä toimintanäppäin pohjassa ja näpätää taaksepäin, niin Lara vetää seinän kolossa olevan kiven irti.

Työntelee nyt tämä paasi sopivaan paikkaan, niin pääset sen päältä kiipeämään ison lääkelaukun luokse. Mene paljastuneesta aukosta, ja pömi mukaasi hopeinen avain ja kultainen idoli. Palaa edelliseen huoneeseen, jossa voit nyt valita kahdesta eri poistumistavasta. Voit siirtää paaden putoavien levyjen viereen ja kiiruhtaa ulos samasta aukosta, josta tulitkin. Vaihtoehtoisesti voit työntää paaden seinässä olevasta aukosta seuraavaan huoneeseen, nousta kiven päälle ja kiivetä näin huoneen katon rajassa ovelle tasolle. Tätä kautta pääset ovelta näyttävän paikan yläpuolella olevalle aukolle. –ts

Aloituksia voittaa omalle joukkueelleen, jos ei rämpytä aloitusnäppäin, vaan odottaa rauhassa kiekon putoamista jäähän. Oikea hetki on hieman sen jälkeen, kun tuomari on alkanut liikkua, jolloin painetaan syöttönäppäin vain kerran.

Jostain syystä peli suosii padia ja joystickia aloituksissa, joten välineurheilijat saavat selvän materiaaliedun näppäimistön käyttäjistä. Näppäimistöäkin saa aloitusvoittoja, jos muuttaa syöttö- ja laukaisunäppäin oletusarvoista vaikka enteriksi ja shiftiksi. Kikka kuulostaa taikauskolta, mutta on käytännössä osoittautunut toimivaksi.

Suurin osa pelin maaleista tehdään läpiajoista tai reboundeista. Läpiajoissa kiekko pidetään rystyllä ja hiukan ennen maalialuetta kiekko käännetään lavan puolelle. Maalivahdin pudottua jäihin kiekko siirretään tyyliä häkkiin.

Puhtaiden läpiajojen lisäksi kannattaa maalille ajaa aina kun voi. Maalin takaa voi nousta aivan maalin eteen ja maalivahdin lähdettyä liikkeelle vedetään kiekko etukulmaan. B-pisteeltä taas luistellaan ensin hyökkäysalueen keskusta kohti ja aloituskaarelta lähdetään painamaan puolimpyrän muotoista kaarta, joka

kulkee aivan maalialueen vierestä, ja vedetään kiekko maaliin heti veskarin pudottua jäihin. Maalinedustakahinoissa kiekkoa ei kannata takoa sokeasti maalivahdin syliin, vaan lapa siirretään tyhjän kulman suuntaan ja ammutaan kiekko sinne.

Paikallaan oleva mies on helpompi taklata kuin liikkuva, joten reboundiin saava mies olisi hyvä pitää liikkeessä. Tämä onnistuu parhaiten, kun lähtee siniviivan jälkeen luistelemaan viistosti vastakkaiseen kaukalon kulmaan. B-pisteen kaarelta ammutaan terävä kaukolaukaus ja jatkamalla samaa viistoa luistelulinjaa saadaan veskarin sylkemä kiekko uudelleen lapaan. Nyt on helppo työ ampua kiekko lähes tyhjiin maaliin.

One-timerit

Vaikka one-timerit eivät enää uppoakaan verkon perille yhtä hyvin kuin ennen, niitä kannattaa silti viljellä. Suoraan syötöstä tehdyt laukaukset ovat paras tapa saada maalivahti heittäytymään jäihin. Sen jälkeen on hyvää aikaa laittaa reppu heilumaan. Parhaiten one-timerit uppoavat maaliin, kun ampuja on aivan maalin edessä. Myös lyhyet poikkisyötöt aloituspisteen kaarelta toiselle ja maalin takaa jaetut passit ovat veskarin torjuntaprosentille myrkyä.

Vaikka, mutta tehokas one-timer on maalin taakse pelin pysäyttäminen. Sieltä annetaan syöttö one-timerina maalin eteen niin, että maalikehikko pysäyttääkin syötön. Veskarin hyppää jäihin lähes jokaisella kerralla ja vieläpä pois maalialueelta. Syöttäjä voi nyt ottaa kiekon takaisin haltuunsa ja tehdä maalin vanhanaikaisella tyhjään häkkiin.

Varsinkin tietokone tekee helposti omia maaleja vaikeustasosta riippumatta. Tietokoneen ohjaaman puolustajan luistellessa naama kohti omaa maaliaan, pistetään pystysyöttö suoraan vastustajapakin lapaan. Vielä All Stars -tasoinen puolustaja tekee tyylipuhtaat Niinimaat maalivahdin seurattuna vain katseella.

Myös maalin takaa voi syöttää kiekon taklaamaan tulevalle pakille, ja jos puolustajan maila on maalin puolella, tulostaulu komistuu kummasti. Tällä tavalla ei valitettavasti saa tilastoihin yhtään syöttäjää, mutta tiukassakin matsissa vain maalit lasketaan.

Maalivahtihäirintä

Varsinaista maskia ei pelissä ole, mutta muutamassa tilanteessa voi kenttäpelaajalla häiritä veskarin työskentelyä. Usein tiukan maalinedustakamppailun jälkeen jää taklattu pelaaja keräilemään varusteitaan maalialueelle. Pelaaja estää maalivahtia torjumasta kyseiseen kulmaan, joten laukomalla miestä kohti saa helposti repun heilumaan. Kahden ihmisen



pelatessa samalla puolella tämä on yksi helpoimmista maalintekotavoista.

Kiekottoman menessä maaliin tönnimään maalivahtia sivuun toiselta tolपालta, koittaa kiekollinen ampua omaa miestään kohti. Vaikkei ensimmäinen laukaus vielä uppoaisikaan, niin maalivahdin vientyä torjunnassa jäihin, veskarin voi työntää halutessaan vaikka kaukalon laitaan.

Ylivoimalla pelataan samoin kuin tasakentällisilläänkin, mutta yksi lisäksi kuitenkin löytyy. Kiekko vietään laiturilla kaukalon nurkkaan, johon pelaaja pysäytetään. Tämä jähmettää kaikki tietokoneen ohjaamat alivoimapelajat passiiviseen neliöön, joten syöttäminen ja maalille ajaminen helpottuu puolustuksen seisoesassa jäähän pultattuna.

Puolustuksessa ei voi ihmeitä tehdä, mutta muutama perussääntö on kuitenkin syytä muistaa. Karvata kannattaa koko kentän syvyydeltä, ja hyökkäys on helppo pysäyttää varsinkin ahtaalle keskialueelle. Kun peli on omissa päissä, pakit jätetään reserviksi maalin eteen, sillä se on ehdottomasti vaarallisinta maalintekoa aluetta. Hyökkääjillä käydään taklaamassa laidoissa ja kulmissa pyöriä vastustajia, etteivät ne pääse ajamaan maalille tai hakemaan rauhassa syöttöpaikkaa. Puolustaessa kannattaa noudattaa pelipaikkoja, sillä kone ei osaa tulla avuksi tai ryhmittää puolustusta uudelleen, jos on itse vienyt yhteen ja samaan nurkkaan puolikettua.

Tuukka Grönholm

Minulla on ongelmia pelin kolman-
nessa tasossa The Lost Valley. Mistä
löytyvät koneen korjaamiseen tar-
vittavat kolme ratasta? Entä mistä
saa Uzin?

Epätoivoinen

Rattaat löytyvät muistaakseni laakson
seinämissä olevista syvennyksistä.
Yksi on veden alla piilossa, toinen
taasen on riippusillan toisella puolel-
la. Laaksoon pääset, kun huomaat
kiivetä ylös juuri ennen umpikujaan
päättävän käytävän loppua (Laran
kimppuun hyökkää paikalla pari sut-
ta). Uzi löytyy pelistä vasta paljon
myöhemmin. -ts

Olen jumissa tasossa Palace Midas,
jossa olen saanut vain ammuttua
pari apinaa. Olen löytänyt suuren
raunioituneen patsaan, jonka käden
päälle hyppäämällä kovetun kullak-
si. Mitä minun pitää tehdä?

Tuntematon

Palaa takaisin tason aloitushuonee-
seen ja jatka siitä oikealle vievää käy-
tävää pitkin (vastaasi tulee heti alli-
gaattori). Päädyt huoneeseen, jossa
on neljä ovea ja korokkeen päällä viisi
vipua. Katso ovien päällä olevia mer-
kintöjä (Y merkitsee alas, Omega
ylös) ja avaa ovet yksi kerrallaan
vääntämällä vivut oikeisiin asentoi-
hin. Ovien takaa löydät yhteensä kol-
me lyijyharkkoa, jotka pitää käydä

muuttamassa kullaksi Midaksen pat-
saan kämmenellä. @Teksti:Tehtyäsi
näin palaa neljännen oven takaa löy-
tyvään huoneeseen ja käytä harkkoja
seinässä oleviin syvennyksiin, niin
ovi aukeaa ja pääset eteenpäin. -ts

Olen jumissa tasossa Colosseum.
Miten pääsen yli kuopasta, jossa on
kaksi alligaattoria?

Apua Mikolle

Voi olla, että tarkoitat eri paikkaa,
mutta erään tason lammikon yli pää-
set hyppimällä sen oikealla reunalla
olevia kohoumia pitkin tarpeeksi no-
peasti. Lammikon toiselta puolelta
löydät ammuksia haulikkoosi. Jos
tarkoitit eri paikkaa, tarkenna kysy-
mystäsi. -ts

Olen jäänyt jumiin tason kahdeksan
(viemärit) huoneeseen, jonne pää-
see kahdella hopea-avaimella. Mistä
kentästä saa uzin ja magnumin?

Hello?

Miten viimeisen kentän ison elukan
voi tappaa?

Indy

Duke Nukem 3D

Vellu (Pelit 9/96). Lunatic Fringe löytyy
toisen episodin kahdeksannesta ken-
tästä, Dark Sidestä. Kentän lopussa
tulet huoneeseen, jonka keskellä on

Avaruusseikkailu 2001:stä tuttu mo-
noliitti. Hyppää monoliittiin ja toisella
puolella mene käytävään suoraan
edessäsi. Tuhoa mahdollinen vasta-
rinta. Kävele nyt takaisin sen huoneen
ovelle, josta tulit. Kun katsot monoliit-
tistä ylös oikealle, sinun pitäisi huo-
mata murtuma seinässä. Ammu sii-
hen ja kömmi sisään. Kolossa on kyt-
kin, jota vääntämällä pääset salata-
solle.

Grandmasta Jii

Ammu jäädyttäjällä sikoja aina uu-
destaan ja uudestaan, niin ne tiputta-
vat usein haulikkoja ja haarniskoita.

T. Mäenpää

The Dig

Mihin asentoon planetaariossa lii-
kuteltavat kuut oikein pitää asettaa?
En pääse eteenpäin, koska kuut ei-
vät anna valoa hautaan.

The fortunate son

Kuut pitää asettaa niin, että pienempi
pimentää isomman (vai oliko se
päinvastoin...). Oikea paikka löytyy
helposti kokeilemalla, joten leiki
kuilla vähän aikaa, niin ratkaisu löy-
tyy nopeasti. -ts

Toonstruck

Olen käynyt keilasalilla liimaamassa
pallon ja kalassa ottamassa parhaan
saaliin. Olen myös sekoittanut ro-

botintekijän ja variksenpelätin on
muuttunut noidaksi. Mitä minun
pitää tehdä seuraavaksi?

Kuka lie

Master of Orion 2

Viholliset eivät yritä helpoimmalla
tasolla pelatessa tuhota planeettoja,
joissa on ohjustukikohta (missile ba-
se). Tämä ei kuitenkaan toimi anta-
reslaisia vastaan.

Supox

Jagged Alliance

Te ensiksi quick save. Sitten ota ruu-
dun alareunan inventaariosta jokin
tarpeellinen esine (putkenpätkä, käsi-
kranaatti, tms.), niin että se tarttuu
kursoriin. Paina nyt Alt-r ja pelin ky-
syessä "Quick restore?" paina o (ok).
Peli lataa aiemman tilanteen, mutta
ottamasi esine on edelleen kiinni
kursorissa, joten sinulla on niitä nyt
kaksin verroin. Tämä toimii ainakin
versiossa 1.12.

Dunkelzhan

Hauska kuulla ääniä suurten lohii-
käärmeiden haudan toiselta puolel-
ta... -ts

Thunderscape

Lucky Luke (Pelit 10/96) Patsaaseen,
jossa on teksti "In times long gone..."
tulee vastata peace ja patsaaseen "In
times of war..." oikea vastaus on bra-



Kaj Laaksonen

Vauhtia vai meteliä?

Koneeni on neljän megan muistilla
varustettu 486DX2, 50 MHz. Kone-
nessani ei ole äänikorttia, mutta
saan pian kahdeksan megaa lisää
muistia.

1. Kannattaako minun ostaa kone-
eseeni CD-ROM-asema, vai pitäi-
sikö ostaa Pentium?

2. Miten nopea olisi hyvä pelaami-
seen?

3. Miten paljon maksaa Sound
Blaster Pro ja onko se hyvä ääni-
kortti?

Äänetön

1. 486 on pelikoneena jo aikansa elä-
nyt, jos aiot pelata vähänkään uu-
dempia pelejä. Mieluummin kannat-
taisi satsata kerralla Pentiumiin kuin
hankkia lisävarusteita koneeseen, jos-
sa puhti ei riitä.

2. Jos tarkoitat CD-ROM-asemaa,
niin kahdeksankertainen riittää mai-
niosti. Useimmiten nopeus ilmoite-
taan nimenomaan alkuperäisen 150
kilotavua/sekunnissa siirtonopeuden
kerrannaisina ja ilmoitetaan esimer-
kiksi 8 x CD-ROM, jolloin siirtono-
peus on 1200 kilotavua sekunnissa.

Jos tarkoitat pelikäyttöön sopivan
Pentiumin nopeutta, niin Pentium
166 MHz:n prosessoreissa on tällä
hetkellä hinta ja nopeus sopivassa
suhteessa.

3. Sound Blaster Pro on vanha 8-
bittinen äänikortti, jota ei enää val-
misteta. Sound Blaster 16 on hyvä
pelikäyttöön sopiva peruskortti, jon-
ka hinta on yleensä vähän alle viisi
saturaista.

Mikä minimi?

1. Jos pelin minimivaatimuksissa
mainitaan vain 486, niin kelpaako
myös P133?

2. Onko äänikortti peileissä pakol-
linen?

3. Miten näen Windows 95:ssä
kuinka paljon koneessani on muis-
tia?

Paperit olen jo penkonut

1. Toki. Minimivaatimus tarkoittaa
vain sitä laitekokoonpanoa, joka vä-
hintään vaaditaan pelin toimimiseksi.
Pentium 133 on rajusti tyyppillistä
486:sta nopeampi, joten se riittää pe-
liin, jonka minimivaatimus on 486.

2. Useimmissa peleissä ei ole. Me-
netät tosin pelistä paljon jos et kuule

ääniä.

3. Klikkaa oikealla hiirinäpällä
"Oma Tietokone" -ikonina, valitse
"Ominaisuudet", jonka jälkeen klik-
kaat ruudulle ilmestyneen valintaik-
kunan yläreunan valikosta äärimmäi-
senä oikealla olevaa kohtaa "suoritus-
kyky".

Ihmeellinen ISDN

Olen hämmentynyt ISDN:n omista-
ja.

1. Voiko Pelit-BBS:ään soittaa
ISDN:llä?

2. Pystynkö pelaamaan tai siirtä-
mään tiedostoja kaverini kanssa,
jolla on tavallinen 14400 bps mode-
emi?

3. Voisitko kertoa lisää Internet-
pelaamisesta? Miten peli käynniste-
tään ja miten pääteohjelma asenna-
taan?

Pelaaja-81

Et ole ainoa ISDN:n kanssa kompu-
roinut. ISDN ei ole enää mikään uusi
keksintö, mutta puhelinyhtiöiden
myymät ISDN-paketit ovat lähes ri-
kollisen huonosti ohjeistettuja ja ajuri-
kitkin ovat yleensä vanhoja versioita,
jotka toimivat silloin kun niitä huvit-
taa.

1. Pelit-BBS:ssä ei ole ISDN-soitto-
sarjaa, joten ainakaan vielä et pääse
sisään ISDN:llä.

2. Jos käytössäsi on tavallinen
ISDN-kortti niin et voi, koska
ISDN:ssä ei ole mukana modeemia.
On olemassa myös ulkoisia ISDN-
modeemeita, joissa on yhdistetty

ISDN ja modeemi ja joilla voi ottaa
tietysti myös tavallisia modeemiyh-
teyksiä.

3. Ihan noin yksinkertaista Inter-
net-pelaaminen ei sentään ole. Moni-
n peli Internetin kautta toimii joka
pelissä vähän eri tavalla, emmekä
pysty antamaan mitään yleispäteviä
ohjeita miten jokaisen pelin saisi toi-
mimaan netissä.

Kaapelit sekaisin

1. Voiko Quakea pelata nollakaape-
lilla?

2. Voiko Duke 3D:tä pelata nolla-
kaapelilla

3. Mikä on sarjakaapeli ja miten
sitä käytetään?

4. Tarvitaanko nollakaapelin käyt-
tämiseen modeemia?

5. Maksaako nollakaapelin käyttö?
Wannabe Multiplayer

1. Voi, tosin tarvitset Quaken tuo-
reimman 1.06 päivityksen. Löytyy
muun muassa Pelit-BBS:stä tiedosto-
na Q101-106.ZIP.

2. Kyllä voi.

3. Sarjakaapeli yhdistää PC:n sarja-
portin ulkoiseen modeemiin. Sarja-
kaapelia ei pidä sekoittaa nollakaape-
liin. Jälkimmäinen on tarkoitettu
kahden PC:n yhdistämiseen vaikka
kaksin peliä varten.

4. Et tarvitse. Nollakaapeli liitetään
kahden PC:n sarjaportteihin.

5. Itse kaapeli tietysti maksaa muuta-
man kymppin, mutta sen käyttö ei
maksu mitään, koska se vain yhdistää
kaksi vierekkäin olevaa PC:tä.

juokse etelään ja teleportin kautta karkuun.
Kuudes taso on pelkkää aluksella lentelyä, josta selviää äkkiä.

Oskari O.

very. Vastaukset löytyvät eräästä luolasta seinään raapustettuna.

Jackie Chan

Fade To Black

Apua (Pelit 9/96). Neljännessä tasossa pitää päästä yli sillasta, jonka ohi menee lasereita astuessasi sillalle. Hyppi lasereiden ohi aina välillä tallentaen, kunnes olet toisella puolella olevalla ovella. Oven takana on pää kaltereiden vankina. Ammu kaltereiden vieressä oleva kone, niin pää vapautuu. Ala seurata sitä sen lopetettua puhumisen.

Jake

Hämärtynyt (Pelit 10/96). Viidennen tason ratkaisu: Aloituspaikassa mene idässä päin (katso kartasta) olevasta ovesta, ja ylitä silta juoksemalla. Sillalla olevat siniset säteet tuovat lisää energiaa. Jatka itään päin kaapeille asti. Avaa kaakossa oleva kaappi, josta löydät avaimen, vinkin ja suojien laatajan. Houkuttelee herännyt golemi seinästä tulevien kristallien tielle. Golemin pysähtyttyä avaa toinenkin kaappi, josta löydät kaksi vinkkiä lisää ja vihreän jalokiven. Tämän jälkeen palaa alkuun.

Oikeanpuoleista teleporttia käyttämällä löydät kaksi kaappia ja napin, johon ei kannata koskea. Kaapeista saat lämpöhakuisia ammuksia ja harmaan jalokiven. Mene itään niin pitkälle kuin mahdollista, jossa painamalla lounaassa olevaa patsasta avaat salaoven. Oven takaa haet kelteisen jalokiven. Lähdä pohjoiseen alashuonetta kohti. Saavuttuasi altaan luo mene länteen, josta saat punaisen jalokiven. Palaa allashuoneeseen painamaan nappia.

Jatka matkaasi etelään, aina patsaille asti. Paina toista patsasta, jolloin golemi herää. Palaa takaisin päin, ja jää ensimmäisen nappulan päälle. Golemilta jääneen silmän viet altaalle, josta ilmestyvä käsi antaa pyramidikoodin. Palaa alkuun ja käytä vasemmanpuoleista teleporttia. Juokse miinojen ohi pohjoiseen. Lintuhuoneessa tallo laattoja, kunnes kaikki linnut ovat tippuneet. Kerää linnut, ja paina mieleesi seinässä oleva kuvasarja. Etelästä löydät suuren huoneen, jossa vaihda kuvasarja äsken löytämäsi mukaiseksi. Lounaasta löydät oranssin jalokiven ja uuden vinkin.

Palaa alkuun ja mene itään, jossa varo golemia. Mene ensimmäisestä ovesta vasemmalle. Laita lattiasa oleva koodi ylös, jonka mukaisesti menet teleportin takaa löytyvän oraakkelihuoneen läpi. Vaihda linnut oraakkelin jalokivikoodiin. Mene takaisin alas, ja avaa toinen ovi oikealla koodilla (alas, ylös, ylös, alas). Juokse pohjoiseen, jossa aseta jalokivet koodin mukaisesti jalustoille. Älä jää tappelemaan Super Morphin kanssa, vaan

Brainless Professor (Pelit 1/97). Kuutio pitää liittää generaattorin oikealla puolella olevaan asemaan. Valitse kuutio inventaariosta ja käytä sitä Unäppäimellä.

Saruman

Conspiracy

Miten pääsee illalla Sytenkon liha-kauppaan? Entä mitä enthusiastic progress -klubilla pitää tehdä? Miten Hollywoodin kanssa pääsee tekemisiin?

Start again

Theme Park

Olen rakentanut vuoristoradan kaikkien ohjeiden mukaan, mutta en vain saa asiakkaita sinne. En myöskään näe yhtään vaunua. Pitäkö ne ostaa erikseen?

Epätoivoinen

vuoristoradan rakentaja
Oletko muistanut avata ratasi? Asiakkaita tai vaunuja ei ilmesty, ellei laite ole auki yleisölle. -ts

King's Quest 5

Miten pääsen pois noidan metsästä? Olen jo antanut noidalle pullon, mutta en pääse eteenpäin.

Shang-Tsung

Mene metsän luoteisnurkkaan paikkaan, josta pääset vain oikealle ja alas. Purista maahan hunajaa mehiläiskennosta ja tiputa sitten hunajan päälle pari smaragdia. Odottuasi hetken kiviä saapuu varastamaan pieni keiju, joka kuitenkin jää kiinni hunajaan. Poimi keiju maasta ja sovi päästäväsi hänet vapaaksi metsästä poispääsyä vastaan. -ts

Cyberia

Olen päässyt kohtaan, jossa ammuin hissistä tulleen ukon ja selvitin koodin. Mitä seuraavaksi pitää tehdä?

Jukka, Ville ja Late

Piranha

Muutama koodi:

DE6782
896J3R
34U122
R3894L
U890OH
90KLMQ
IOP4E9
2S6QWI
9U380U

Sakurai

Under a Killing Moon

The Crazy Master of Darkness (Pelit 10/96). Syntymäpäiväfaxi löytyy Chingin työhuoneesta (study) pöydän vierestä. Kassakaappi avataan yhdistelmällä 101412. Koodikortti löytyy kassakaapista.

Tex Murphy, P.I.

Pelit-BBS

Päivitykset 20.1-20.2.97

Päivitykset korjaavat ohjelman bugeja ja usein lisäävät ominaisuuksia. Nyrkkisääntönä päivitä peli aina uusimpaan versioon, äläkä turhaan pohdi ja apriko, kannattaako se.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstitiedostot. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

- A-10 Cuba, Activision/Parsonssoft, v.1.2
- Age Of The Rifles, SSI, v.1.3
- Alien Trilogy, Acclaim, v.2.0.
- Archimedean Dynasty, Blue Byte, v.1.120
- Baldies, Panasonic, patch#1
- Battlecruiser 3000AD, Take-2, v.1.01c4
- Battleground: Antietam, Talonsoft, v.1.01 UK
- Battleground: Shiloh, Talonsoft, v.1.05 UK
- Battleground: Waterloo, Talonsoft, v.1.07 UK
- Battleships, Hasbro, v.1.1.
- Cavewars, Avalon Hill, v.1.1.
- Daggerfall, Bethesda, v.1.06.200
- Deadlock, Accolade, v.1.31
- Descent 2, Interplay, v.1.2. -> Verite
- Descent 2, Interplay, v.1.2. -> Voodoo
- Emperor Of The Fading Suns, Segasoft, v.1.01
- Flying Corps, Empire, v.1.00a
- Front Page Sports: Football Pro '97 v.1.30
- Harpoon Classic For Windows, Allinace, 1.62b
- Hind, Digital Integration, v.1.2. Win95
- Jet Fighter III, Velocity, Patch#1 Beta
- Magic The Gathering: Battlemage, Acclaim, v.1.1a
- Mechwarrior 2: Mercenaries, Activision, v.1.06
- Monster Truck Madness, Microsoft, patch
- Nato Fighters, Jane's, 1.1E
- Over The Reich, Avalon Hill, 1.01 UK
- Panthers In The Shadows, HPS, v.1.20
- Phantasmagoria 2, Sierra, Win95 -> DOS
- Privateer 2: The Darkening, Origin, v.17.0e
- Quake, Id, WinQuake 0.992
- Risk, v.1.1., Hasbro
- Settlers II, Blue Byte, v.1.51
- Shattered Steel, Interplay, v.1.12
- Star Trek: Borg, Simon & Schuster, korjaus installointiohjelmaan
- Stargunner, Apogee, v.1.1 SW
- Terminal Velocity, 3DRealms, Virge patch
- Third Reich, Avalon Hill, v.1.37
- Tigers On The Prowl, HPS, v.2.04
- Tomb Raider, Eidos, Rendition Final Patch
- Tomb Raider, Matrox Mystique v.1.00 (17.02.97)
- Tomb Raider, Eidos, 3dfx (11.02.97)
- U.S. Navy Fighters, Jane's, v.1.1 Win95
- Wages Of War, NWC, v.1.2.8

Pelit-BBS Tilaajille

(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

Pelit-BBS

Nyt avoinna kaikille!

SOITA
0600-0-1010

2,20 mk/min + ppm

Tuntomaton (Pelit 10/96). Tuntomerkit ovat 2 silmää, normi (eli ei mutantti), vihreät silmät, punainen tukka, kengän koko 14, valkoihoinen, verityyppi AB, paino noin 300 paunaa, ankkurin muotoinen tatuointi kädessä ja pituus 6'3"-6'4".

Tex Murphy, P.I.

Aliens Comic Book Adventure

T.L. (Pelit 8/96) Saat vihreän passin Loralta, kun kysyt häneltä ensin viimeisen ja sitten ensimmäisen vaihtoehdon mukaan.

Marko Näivö

Dungeon Master 2

Hahmojen tasoja voi nostaa nopeasti parissa paikassa. Ennen Skullkeepiä laskeudu tikkaat alas lepakkojen luo ja anna miekan viuhua. Jos haluat

enemmän vastusta ja parempaa ruokaa, nouse toiset tikkaat ylös ja pääset listimään pihvikarjaa.

Veteraanit pallo hukassa
Miten saan onyx-avaimen? Kun sen ottaa, joutuu aina vetosäteeseen. Olemme yrittäneet kaikkea aina vartijaminioneista nopeusloitsuu. Onko lattialla olevilla metallilaitoilla mitään tekemistä asian kanssa?

Veteraanit pallo hukassa

Stonekeep

Olen jumissa tasolla Gate of the Ancient (14). Miten saan lukitut ovat auki? Niiden vieressä ei ole avaimen reikää, enkä ole löytänyt mitään vipuja tai nappejakaan.

Willie

Jatkoa edellisistä numeroista. Sankarillisen nahkahiiren äkillinen poismeno on järkyttänyt koko sarjakuvasivistyneistön. Muiden surujuhliessa sarjamme "sankari" raivaa tietään rakastamansa naisen sydämeen...



PELIT 5
vuotta

Kilpailu!

Mikä oli kannessa?

Mistä alamaailman pelistä oli kuva Pelit-lehden kakkosnumeron kannessa vuonna 1992? Arvaa ellet tiedä.

Kirjoita vastaus postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!) ja lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

Pelit Kansli PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Palkintoina arvomme Toptronicsin lahjoittaman alien-munan sekä kolme stressipalloa. Voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.

VOITTA!



No voi että. Nyt jäi se kuuluisa viimeisen ruudun hehkeh-huumori näkemättä. Ehkä ensi kerralla...

Maalisristikko

Jatkamme tutulla aiheella, ristikossamme juhlimme vielä 5-vuotistaivaltamme. Palkinnoksi annamme kaikenlaista Pelit-tavaraa, paitoja, pinssejä jne.

Lähetä ristikko tai sen kopio 10. huhtikuuta 1997 mennessä osoitteella

Pelit
Maalisristikko
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA.

Z oli kantena paras

Sekä paras että huonoin kansi erottuivat selvästi vuoden paras kansi -äänestyksessämme. Parhaimmaksi nousi Z-pelin machomies kanssa 8, koska ”se on niin cool”. Ylivoimaisesti huonoimpana taas pidettiin formulakantta numero 6, koska ”siinä on liikaa kuvia ja se on sekava”.

Mustavalkoisen tankkikannen (3/96) kohdalla mielipiteet menivät täysin ristiin. Joidenkin mielestä mustavalkoisuus oli hyvä juttu, toisten mielestä kansi taas oli huono, koska se oli väritön. Purkissa teilatusta ”kissakannesta” (4/96) enemänkin pidettiin yleisessä äänestyksessä.

Irtonumeromyyntissä hyväksi noussut viitoskansi (sukellusvene) ei päässyt listoille, samoin kuin ei myöskään toinen hitti Red Alert (10/96).

Mitä tästä siis voimme päätellä? Emme oikeastaan yhtään mitään.

Pelipaketit lähtevät seuraaville onnellisille voittajille:

Erkki Kortelainen, Jongunjoki
Pasi Vanhala, Kotka ja
Jukka Jyräsalo, Jokikunta.



ONNEA!

Kryptossa venekansi

Tammikuun krypton vihjekuvana oli lehden sukellusvenekansi, toimituksen ja irtonumero-ostajien suosikki. Lähes 500 lukijaa täytti krypton ja lähetti sen määräaikaan mennessä.

Oikeat numerot ja kirjaimet ovat: 1=A, 2=W, 3=M, 4=T, 5=N, 6=Y, 7=Ö, 8=G, 9=H, 10=P, 11=E, 12=J, 13=V, 14=O, 15=F, 16=I, 17=R, 18=U, 19=S, 20=D, 21=L, 22=C, 23=B, 23=K ja 25=A.

Kaikkien krypton oikein täyttäneiden kesken arvoimme Pelit-lehden kirjaksi sidotun vuosikerran 1996 ja sen voitti Hannu Kivimäki Kuopiosta. Lisäksi arvoimme kaksi peliä lohdutuspalkinnoiksi ja ne menivät Jari Piiralle Turkuun ja Joni Jurvaselle Mäntsälään. Onnea voittajille!

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

PELIT 5 vuotta



SIIMOJEN PÄISÄ PELIT		raha		PAHOIN PITELYÄ		OSTETUT VAPITUT PELIT NOITA	
KELLUVA							
NÖYRYYTTÄVIÄ							
KOSTEIKKO					TV-NALLE		
jokityttö		RAKENTEET				estradi MISSISIPPI	
				negatiivinen ioni		stoorit Schli-zewski ennen	
mainosvaloissa						RUOTS KIELTO	"HARAKIRI"
MEDIA-UUTISTEN LEHTIPUU							
PÄÄSIN KAIKKI PELIT LÄPI!						HUULMEETKIN kukista	
BAD-DING-I		TIT-TELI		muutama		KUKA	
HATSA-TURJAN						TULLI-VUORI	
MAA-PLÄNTTI						KÄRSII SUURISTA LAITE-HANKINNOISTA	
PIRTIT					autoille	AVAT-TAVA	
LOITOTA					VIA-		pelissä tarvittava?
LIIAN MAKEA		maata SURMASI					lau-lussa iso
				linku-tuksia		lumityö RUOTS. KAUP.	
SPICE GIRLSIN TYTTO						NÄH-TÄVIÄ	
AALTOSETÄLÄN RINNALLA				KASVI			
		SODAN NAINEN papilla				TOI-MEEN-TULO	viiteen vähennettävää
							röö-keistä
TAIDAN LISÄTÄ MUISTIA...				Pelit tulee kulkukauden päästä			
		ener-giaa jakavia		MONI MUU LEHTI ELÄÄ ... PARI VUOTTA		KAH-LAJA-LINTU	IN-TEL-LI-GENS-SIT
							EKST-RA
RUSKEH-TAVA VÄRI OHUKAINEN				SOVI-NIS-TIT?			RUOTS. NILO
				-AR VOI-NEN			LOISIA

Nimi

Osoite

Postinro ja -paikka

Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja Ostin irtonumeron Koneeni _____

Summary

Please note: We have adjusted our rating system.
70 → OK, 80 → good, 90 → excellent.

Banzai Bug! (Grolier Interactive.) What a refreshing game! Zany graphics, crazy obstacles and funny puzzles. A little too short and limited in gameplay, though.

Beavis & Butthead (Viacom/Virgin) is fun for a while. For serious fans only.

Blood & Magic (Interplay) is a very, very limited strategy game, whose slowwwww monsters irritate even more.

Destruction Derby 2 (Psygnosis). As such it's one of the most bitter disappointments. We're waiting for a 3D accelerator update.

Dragon Lore II (Cryo Interactive Entertainment). It's hideous! The game part is boring and simple, and the fight sequences stink. Nice fast video playback system though.

Ecstasica 2 (Psygnosis). Where did all the puzzles go? A good action adventure had degenerated into a boring hack'n'slash. What a waste of a good system.

Eradicator (Eidos) is a playable Doom clone with some nice weapons. The palette could be a bit brighter. A bit too much platform jumping on later levels.

Flying Corps (Rowan/Empire). With the update it moves up to the front ranks. Well done.

M.A.X. (Interplay) is an excellent, admirably designed strategy game. The AI is sometimes too cowardly and the campaign should have been linked to a plot, but still it's a first rate game.

Magic the Gathering: BattleMage (Acclaim). The effort to make a realtime game out of Magic doesn't work out so well. The game is easy and repetitive.

MDK (Shiny/Interplay). Comparisons to Tomb Raider are inevitable, even though MDK is a unique game. You never know what is hiding around the next corner.

NBA Full Court Press (Microsoft) is playable and ok, but loses the competition to NBA Live 97.

NBA Jam Extreme (Acclaim) is a coin-op conversion with great graphics and sounds. Requires a game pad to be playable but even then loses its interest rather too fast.

NBA Live 97 (EA Sports). The basketballer reviewer simply loves this game.

Panzer Dragoon (Sega). A shoot-em-up on rails, which can be forgiven as it has a unique style and truly beautiful graphics. That is, if you have a high-end Pentium.

Power F1 (Teque/Eidos) is a pretty good Formula One game for action oriented gamers.

Sega Rally (Sega) is a good conversion of the famous coin-op. A very fast Pentium preferred, though. No Direct 3D support; why?

Space Jam (Acclaim). NBA Jam recycled. Mediocre graphics, old gameplay.

Stars! (Empire). Not much of a single-player game, but connect with the thousands of Stars players around the world and you have probably the best multiplayer strategy game available.

The City of Lost Children (Psygnosis) is a good game based on a great movie.

The Incredible Hulk: The Pantheon Saga (Eidos) is an ugly 3D beat'em up. One of those games you instantly forget.

Theme Hospital (Bullfrog/EA). The game is average, even accepting the unusual idea of a hospital simulation. Too much micro management and toilet humour will turn off most players.



PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA
NUMEROISSA

Death Rally ja Remedy

Suomalainen pelitalo Remedy Entertainment on pitänyt varsin matalaa profiilia ja antanut Death Rallyn puhua puolestaan. Nyt kuitenkin kun Death Rally myytiin Jenkeissä loppuun ja yhteensä myyntiä on jo yli 60 000, saimme puhuttua pojat haastateltavaksi. Ensi lehdessä siis Remedy – eilen, tänään, huomenna.

Pilottikurssi jatkuu

Lentäjän oppaamme lähtee lopultakin taistelemaan ja pommittamaan. Siinä sivussa opimme, miten väistellään maatutkia ja SAMEja. Lue joka pilotin käytännönläheiset vinkit!

Arvosteluissa

Kevät kuivuu kuivumistaan, erittäin vähäntuntuisesti on pelejä tulossa. Mukana pitäisi kuitenkin olla ainakin: Comanche 3, Krush, Kill & Destroy, Hunter Hunted, MicroProsen Magic The Gathering, Sherlock Holmes: Case of the Rose Tattoo ja 9: The Last Resort.

Pelit 4/97 ilmestyy huhtikuun puolivälissä. Hae omasi!

PELIT 5 VOITA!

vuotta

Kilpailu!

Missä 9 on tehty?

Peli 9 – The Last Resort on Tribeca Interactiven tekemä, mutta kenen huikkeen kuuluisan näyttelijän pajassa peli on tehty? Vihjeenä annamme sanan taksikuski.

Arvaa ellet tiedä ja kirjoita vastaus postikortille (vain postikortit osallistuvat arvontaan!). Lähetä kortti 24.3.97 mennessä osoitteella

**Pelit 9
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA**
Palkintoina arvomme kaksi Egmont Gamesin lahjoittamaa 9-peliä.
Voittajat julkaisemme huhtikuun lehdessä.

PELLIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ ★ NUMERO 4/97 ★ HINTA 29 MK

Korttipelien kuningas

MAGIC

The Gathering
Nyt PC:lle!

ESIKATSELUSSA

- X-Wing vs TIE Fighter
- Star Trek: Generations
- Comanche 3
- XCOM 3: Apocalypse
- Dark Reign
- Outlaws



Ikuisuusprojekti

Battlecruiser 3000AD

Näin rakennat

VERKON PELIKÄYTTÖÖN

TAISTELULENTÄJÄN PERUSLIIKKEET

PAL.VKO 9724



HAASTATELUT

Demoscenestä pelintekijöiksi: Remedy
Näin syntyy Unreal

PELIT

Korttipelien kuningas

sivulla 32.

MAGIC

The Gathering

4/97

Kannen kuva: Magic The Gathering
© Wizards of the Coast, MicroProse

TOIMITUS Toimitus@pellit.fi

Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pellit.fi

Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pellit.fi

Toimittaja Niko Nirvi, Nirvi@pellit.fi

Taitto ja piirroset Wallu, Wallu@pellit.fi

Valokuvaaja: Pekka Väinänen

Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm,

Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen,

Ytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares,

JTurunen, Joonna Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta

Pelit-BBS: Tilaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps

(09) 561 1100 ja (09) 565 3922

Maksullinen linja: 06000-01010, 2,20 mk/min + ppm

Sysovit Niko Nirvi, Leo Katona

TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media

puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795

Kotisivu: www.pellit.fi

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media

puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi

Myyntipäällikkö: Jussi Killamo

Ilmoitussihteeri: Siina Eklund-Huolman

Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOIT

Mikäli hyväksytyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai

muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakas-

ta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä

ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta.

Lehden vastuu ilmoituksen poistamisesta tai julkaisemi-

nessä siltuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta

makselun määrän palauttamiseen. Huomautukset on

tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta

tai tarkoitusta julkaisujankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (09) 120 670

Kirjatilaukset (09) 120 671

Tilausten irtisanomiset (09) 506 691 00

Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: nappäälle tai

pyörillä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja

5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai

lehden osoitelipukkeeseen ylärivillä vasemmalta lukien.

Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa

ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan makselun jälkeen

loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu,

veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.

Muut asiat (09) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)

Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden

ilmoitusmäärän jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk kestollisuus 255 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 275 markkaa

Kestollisuus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja

irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi.

Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa ole-

vaan kestollisuusintaan, joka on aina edullisempi kuin

vastaavaan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media

Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja

luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolli-

set häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.

Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiak-

kaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia

asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua

asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakas-

palveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne

tilausvelvoitteiden täyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media Company Oy

Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela

LEHDENMYynti

Tuotepäällikkö: Pauliina Kalvola

Markkinointiasistentti: Heli Suomalainen

Lehti julkaisee siloumuksella teksti- ja kuvamateriaalia

edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa lainattomasta

materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä

vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997

ISSN 1235-1199

Kuudes vuosikerta.

Aikakauslehtien Liiton jäsen.



Arvostelut

Esimulgasut24
Kaj Laaksonen, Tuukka Grönholm. Formula 1, Pod, Carmageddon ja Football Manager.

Star Trek: Generations26
Nirvi. Suositun elokuvan PC-betaversio MicroProselta.

Comanche 327
Kaj Laaksonen. Novalogicin suositun kopterisimun beta.

Magic The Gathering32
Tapio Salminen, Nirvi. Mahtava korttipeli tietokoneversiona, MicroProselta.

S.P.Q.R.35
Tapio Salminen. Cybersites/GT Interactiven Rooma on unettavan tyhjä.

Lost Vikings 236
JTurunen. Interplayn viikinkipuzzle.

Scorcher37
Kimmo Veijalainen. Scavengerin liitopyörät törmäilevät.

Sherlock Holmes 2: Case of the Rose Tattoo38
Tapio Salminen. Mestarisalopoliisiin uudet seikkailut, Electronic Arts.

Blood39
Nirvi. Monolith/Apogeen nopea Duke-kloonin.

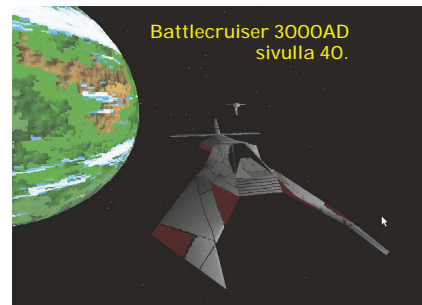
Battlecruiser 3000AD40
Joonna Vainio. Derek Smartin ikuisuuden ajan odotettu avaruusspektaakkeli Gametekiltä.

Titanic42
Pekka Ihanne. GT Entertainmentin seikkailu jäävuorten keskellä.

Die Hard Trilogy43
Kimmo Veijalainen. Leffatrilogian kaikki kolme osaa PC:llä. Probe/EA.

Ten Pin Alley44
JTurunen. EA Sportsin keilat kaatuilevat sutjakkaasti.

Robotron X45
JTurunen. Uudelleenlämmitetty, nopea räiskintä Midway/GT Interactivelta.



Nine46
Tapio Salminen. Tribeca Interactive/GT Interactiven surrealistinen puzzlepeli.

Goosebumps: Escape from Horrorland47
Joonna Vainio. Dreamworksin multimediakauhua.

Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon49
Kaj Laaksonen. 15 uutta tasoa idin klassikkoon Activisionilta.

Muut arvostelut50
Beyond the Limit: Ultimate Climb (Microsoft), Firo & Klawd (Interactive Studios/BMG), Grid-Run (Virgin) ja Full Tilt! 2 Pinball (Maxis).

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Peliin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)iedosto (E)tsi OsaPelinNimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM.

Pelit-BBS

(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

Helsinki Media
Erikoislehdet

Ajankohtaista

Uutiset.....12
Niko ja Tuija vierailivat pelitaloissa ja katsastivat uutuuksia.

Haastattelut.....16
Death Rallyn tekijätiimi Remedy sekä Epicin odotetun Unrealin suunnittelija Myscha. Lisäksi kuvasatoa 5-vuotisjuhlistamme.

Lähiverkon rakentaminen.....28
Pekka Ihanne. Tietokoneiden liittäminen verkkoon ja pelien saaminen toimimaan ei ole ihan yksinkertaista. Annamme yksityiskohtaiset ohjeet.

Sinustako taistelulentäjä?.....60
Toni Virta. Perusteelliset ohjeet ilmasotaan simulaatiosarjamme kolmannessa osassa.

Peliklinikka.....64
Jatkamme Spycraftin ja Syndicate Warsin ratkaisuja. Shannaran ratkaisun viimeinen osa. Mahtavasti pikkuvinkkejä, apua pelillisiin ongelmiin ja TexSpex. Arvostelussa PC-pelikirja. Lisäksi lista Pelit-BBS:n päivityksistä.

Kilpailut.....74
Helmiristikon, 3D Blaster -kilvan voittajat sekä mahtava määrä 5-vuotiskilpailujen voittajia. Etsi oma nimesi! Voita upea nahkarotsi MDK-kilvassa. Kerro miten Kirk kuoli ja voita Star Trek: Generations -kamaa. Mukana myös huhtikrypto.



Palstat

Konehuone.....14
Kimmo Veijalainen. Gravis UltraSound Extreme -äänikortti.

Nettipelit: taistelua ilmassa ja meressä.....52
Kaj Laaksonen. Uudistunut Air Warrior ja sukklarisimu Iron Wolfe.

Kyöpelit.....53
Tappavat taas tuttuja.

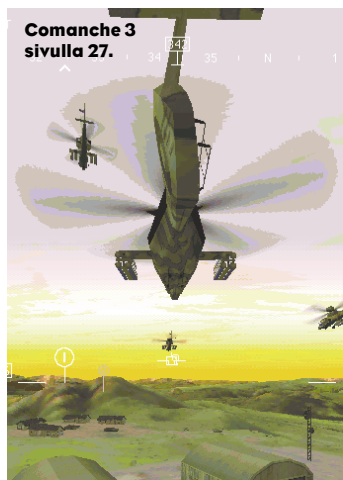
Nnirvi.....55
Oma-aloitteisuus kunniaan.

Wexteen.....57
Pelit ovat osa kulttuuria.

Posti.....58
Vastauksia Raistlinille.

Tulossa.....77
Kaikki kevään huippupelit ja odotetut.

Summary.....77
The spring is coming!



Die Hard Trilogy sivulla 43.

Tuija Lindén
päätoimittaja

Kloonausta

Siitä lähtien kun Dolly-lammas kloonattiin, on varmasti jokaiselle tullut sana tutuksi. Nyt vain odotellaan, kuka maailmanvaltaa halajavista hulluista ryhtyy itsensä kloonaukseen.

Pelimaailmassa on kloonattu eli kopioitu maailman sivu. Kloonit eivät tietenkään ole suoria kopioita, mutta eivät paljon muutakaan. Kun yksi keksii hyvän idean, toiset heti menestyksen myötä ryhtyvät "parantamaan" peliä tekemällä siitä oman versionsa. Tai sitten kaikki saavat saman idean samalla hetkellä, niin kuin esimerkiksi LucasArts väitti Dark Forcesin kohdalla. Oman kertomansa mukaan he olivat alkaneet tehdä ilmiselvää Doom-kloonaa paljon ennen kuin Doomista oltiin mitään kuultukaan.

Juuri nyt tuntuu siltä, että isotkaan pelitalot eivät osaa tehdä muuta kuin 3D-räiskintöjä a la Doom tai reaaliaikaisia strategiapeliejä a la Command & Conquer. Molempia on edelleen tulossa pilvin pimein. Eikä siinä mitään, että toiset firmat kopioivat: alkuperäistenkin pelien tekijät kuppeavat ideastaan kaiken irti. Westwood tekee C&C:n jatko- ja kakkososia kiihtyvällä vauhdilla (Lands of Lore 2 on ilmiselvästi jäänyt jalkoihin: sille ei enää anneta edes ilmestymisaikaa), ja id Software myy Doom/Quaken engineä ja jatkaa itsekin samalla hyväksisi havaitulla linjalla.

Kaikkien kloonien keskellä onkin todella virkistävää, että joku tekee jotain uutta. MicroProse siirsi Magic The Gathering -korttipelin ruudulle (vaikka siihen menikin pari-kolme vuotta) ja sai koko toimituksen vannomaan sen nimiin silmät punaisina. Peli on todella hyvä, harmi, etten ole kaikkien näitten vuosien aikana saanut niin paljon aikaiseksi, että olisin jo aikaisemmin perehtynyt kyseisen korttipelin saloihin. Onneksi nyt se käy helposti.

Tuija

Pisteet

Pelin arvostele sen edustamasta pelityypistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viitteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55-80: Keskiarvotason ja yhdenentekevyyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikuluneisiin ideoihin.

80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämäkkä viihdepaketti.

90 ja yll: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen briljantista toteutuksesta.

Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätkeä.

Koonnut Tuija Lindén

Microsoft + Digital Anvil

Microsoft panostaa toisinaan pelimarkkinoihin, nyt se on ostanut pienen osuuden Chris Robertsin uudesta pelifirmasta Digital Anvilista. Roberts ei siis kokonaan loikannutkaan filmenteollisuuden puolelle.

Digital Anvilissa on mukana myös muita Originilta lähteneitä eli Chrisin veli Erin (Privateer 2) sekä Tony Zurovec (Crusader: No Remorse). Chris itse on luonut Wing Commander -saagan. Microsoft on lupautunut julkaisemaan kaikki Digital Anvilin pelit, joista ensimmäinen tulee joskus vuonna 1998.



Chris Roberts.

Lähitaistelu jatkuu



Atomic Gamesin ja Microsoftin yhteistyö jatkuu Close Combatin kakkososalla nimeltä A Bridge too Far. Nyt käydään kuuluisia taisteluja Saksan miehittämässä Hollannissa operaatio Market-Gardenin aikaan.

Close Combat kakkosen engineä on uusittu muutamilla isoilla ja tarpeellisilla korjauksilla,

muun muassa maaston vaihteiluilla, monikerroksisilla rakennuksilla, tuhottavilla silloilla ja liekinheittimillä. Mukana on myös strateginen suunnitteluosuus, jossa voi suunnitella vahvistukset, varastot ja reservien voiman ja koon.

Close Combat 2 on tulossa vasta loppuvuodesta.



Vielä lisää C&C:tä

Command & Conquer: Red Alertin virallinen lisälevy on nimeltään Counterstrike. Siinä on 16 uutta yksinpeluuttävää, yli 100 moninpelikaartta, uusia yksiköjä ja uutta teknologiaa ja sen pitäisi ilmestyä hetkenä minä hyvänsä.

Alkuperäisen Command & Conquerin Gold-version pitäisi jo olla kaupoissa. Gold on Windows 95 -versio SVGA-grafiikoilla.

Westwood ei muuten ole hyväksynyt Are you Red & Alert -nimistä Red Alertin lisälevyä ja Virgin onkin kieltänyt virallisia edustajiaan levittämästä sitä.

Korttipeli suomeksi

Keski-Maan velhot on helmikuun alussa suomeksi ilmestynyt keräilykorttipeli, jota voi pelata viisi pelaajaa. Peli perustuu J.R.R. Tolkienin kirjoihin Taru Sormusten Herrasta ja Hobbitiin.

Jokaisella pelaajalla tulee olla pelipakka, jolla hän saa ohjattavakseen tuttuja sankareita Aragornista Frodoon ja Legolakseen. Hahmoilla liikutaan pitkin Keski-Maata ja kerätään liittolaisia, esineitä ja arvovaltaa eli tietoja.

Keski-Maan Velhon kortteja on saatavana aloituspakoissa, jotka sisältävät säännöt ja 76 korttia, sekä lisäpakkoina, joissa on 15 korttia. Erilaisia kortteja on 484.

Pelin julkaisija on Ace pelit Oy ja sitä saa kirjakaupoista, roolipeliliikkeistä ja R-kioskeista.



Tommi voitti

Kaarinalainen Tommi Hovi voitti Magic The Gatheringin Pro Tour -kilpailun Los Angelesissa helmi-maaliskuun vaihteessa. Tommi kuittasi itselleen 26 000 dollaria eli noin 130 000 markkaa.

Finaaliottelussa Hovi oli tappiolla 2-1, kun hänen vastustajansa David Mills sai toisen varoituksen ja diskattiin neljännen pelin alussa. Finaalin voittamiseen olisi tarvittu kolme voittoa.

Kilpailussa oli mukana muitakin suomalaisia, mutta he eivät sijoittuneet 64 parhaan joukkoon.

Magic The Gatheringin tämän vuoden Suomen Mestaruus -kilpailut järjestetään Espoossa 24.-25. toukokuuta. Pääturnauksen lisäksi järjestetään useita sivuturnauksia. Lisätietoja antaa Toni Niittymäki/Safe Haven, puh. (09) 622 5560.



Missä on Into The Shadows?

Vuosi sitten oli valtava kuhu Scavengerin pelistä nimeltä Into the Shadows, mutta mihin se on hävinnyt?

Pelin tekijät lähtivät Scavengerilta ja muodostivat ryhmän nimeltä Triton. Tritonin edustaja Magnus Högdahl väittää, että heillä on edelleen Into the Shadowsin oikeudet, mutta epäilee, julkaistaanko sitä itse asiassa koskaan.

Scavengerinkin kohtalo on tällä hetkellä epäselvä.

Mechit pakettiin

Activision pakkaa paranneltut versiot MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacyä ja NetMechistä yhteen nimellä MecWarrior 2 Battle Pack. Pelit käyttävät nyt Mercenariesin 3D engineä ja NetMech mahdollistaa kahdeksan pelaajan moninpelin Internetissä. Kolmen CD:n pake-tissa on 88 tehtävää.

Paljon messuja syksyllä

Kotimikro ja Voice & Vision -messut järjestetään nyt yhdessä. Suurelle yleisölle tarkoitettu suomalaisen kodin megatapahtuma järjestetään loka-kuussa Helsingin Messukeskuksessa. Messut pidetään yhtä aikaa HiFi-, AutoHiFi- ja Music NonStop -messujen kanssa.

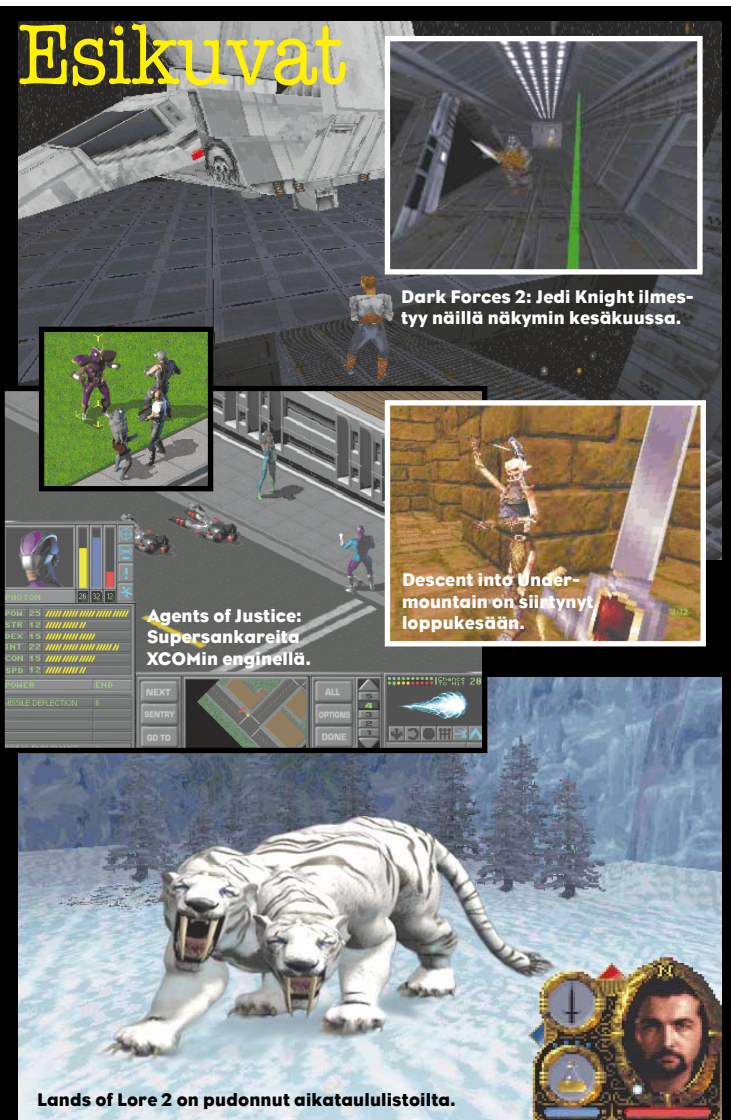
Koti ja Internet 97 -messut puolestaan pidetään Tampereella marrskuussa. Paikkana on Tampere-talo ja esillä ovat joka kodin tietokoneet, viestimet, pelit ja viihde.



Lisää Quakea

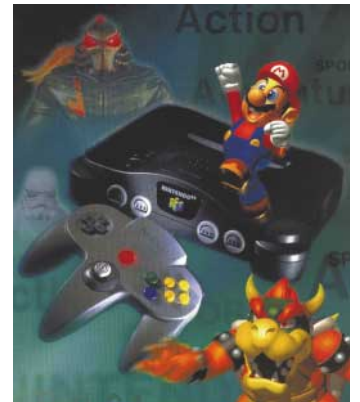
Tässä lehdessä arvostellun Quake Mission Pack ykkösen lisäksi myös kakkonen, lisänimeltään The Dissolution of Eternity on valmistumaisillaan. Paketin on tehnyt Rogue Entertainment ja sen julkaisee Activision.

Mukana on kaksi uutta 16-tasoista episodaa ja kahdeksan uutta hiri-viöitä, esimerkiksi Overlord, Wraith, sähköankerias ja se lohhari, joka näkyi varhaisissa Quaken kuvissa. Uudet aseet käsittävät plasma-aseen, multikranaatit ja -raketit ja laavanaulapysyit.



A K A T E M I A

Sarjakuvapiirtäjäksi ha-luavien kannattaa käydä vilkaisemassa Suomen sarjakuva-seuran Internetissä julkaisemaa sarjakuvanteon opasta nimeltä Kupla-akatemia. Opas on suunnattu 10-16-vuotiaille koulu-laisille. Akatemian osoite on www.kaapeli.fi/~sarjaks/akate-mia/



Putkimiehen paluu

Jenkeissä ja Japanissa kon-soleiden myyntiennätyksiä puhkonut Nintendo 64 saapui vihdoon näillekin rannoille. Vi-rallinen julkaisupäivä oli 15. maaliskuuta.

Nintendo lähtee liikkeelle kol-mella pelillä. Mario 64 on monien maailman parhaaksi peliksi suistuttama kolimulotteinen ta-sohyppely. Pilot Wings 64 on konsolipelaajien käsitys len-tosimulaattorista ja Shadows of the Empire on LucasArtsin vä-säämä löyhällä juonella yhteen nivottu nippu Tähtien sodan eri osista temmattuja peliosuuksia. Heti julkaisun jälkeen ilmestyi myös Turok, joka vaikuttaa hulp-pean kauniilta ja veriseltä Doom/Duke-kloonilta. Myö-hemmin keväällä ilmestyy vielä ainakin jetski-peli Waverace 64.

Hintaa Nintendo 64:lla on va-jaa pari tonnia. Nintendo tuo maahan Bergsala Fun Oy (09) 525 9800.

Kaj Laaksonen

PELIT

5 vuotta sitten

Kaksin aina kaunihimpi

MicroProsen & kumppaneiden suunnittelema "Electronic Battlefield" saattaa olla hyvin pian totta. Kyseessä on siis systeemi, jossa monia tietokoneita on kytketty lähiverkkoon. Näistä jokaisessa pelataan yksittäistä EBS-peliä, mutta tapahtumat vaikuttavat reaaliajassa kaikkiin verkon koneisiin, jotka taistelevat samassa skenaariossa.

Falcon 3.0 on ensimmäinen EBS-peli ja pikkulintujen kertoman mukaan tulevat F15-III, M1-II ja A10-II jatkavat sarjaa.

-Ossi Mäntylähti
Falcon 3.0:n arvostelussa.

Lyhyesti

- EA on ostanut osan Accoladea.
- Microsoft ja Segasoft ovat teke-mässä kilpailijaa Kalille. Tarkoituksena on tarjota ilmaiseksi tai hyvin halvalla samat palvelut kuin Kali eli pelata paikallisverkkoon tarkoitettuja pelejä suoraan Internetissä. Isot pojat kopioivat siis suoraan Kalin menestystarinan.
- Jay Wilbur on siirtynyt Epicin leipiin nimikkeellä "Imperial Advisor", mikä se sitten onkin. Wilburin tehtävä on muun muassa etsiä Epicille uusia yhteistyökumppaneita.
- Pahkasian tämän vuoden ensimmäinen numero pilkkaa Pelit-lehteä aukeaman verran.
- Sen lisäksi, että Lara jatkaa seikkailujaan Tomb Raider 2:ssa, hän myös levyttää! Laran lauluääntä voi ihailia Raiders-nimisellä levyllä, joka ilmestyy kesällä ainakin Englannissa.

konehuone

Gravis Ultrasound Extreme

Keisarin uudet vaatteet

Aänikorttia ostavalla ei ole helppoa. Sound Blaster -yhteensopivuus on käytännön pakko, mutta suuri osa hupisoftasta kuten demoista vaatii Ultrasoundin. Molempi parempi. Gravis Ultrasound Extreme tarjoaa erään ratkaisun. Kortin luvataan olevan täydellisesti yhteensopiva SB Pron ja vanhojen GUSien kanssa.

Helppo asentaa

Asennus on vaivatonta. Ainoat kortilla olevat jumpperit liittyvät IDE-liitäntään. Vahvistettua ulostuloa ei ole, joten kortti täytyy kytkeä jonkin sortin vahvistimeen.

Ohjelmat ja ajurit ovat CD:llä, Windows 95:lle ja vanhemmille Dosseille omansa. Windows NT:stä ei ole mainintaa, mutta Graviksen weppisivuilla lupailtiin jonkinasteisia NT-ajureita maaliskuuksi. Testikoneessa oli Dos 6.22, Windows 3.10 ja Linux 2.0.27. Asennusongelmia ei ollut.

Kortin käyttämät keskeytykset, DMA-kanavat ja IO-osoitteet valitaan ohjelmallisesti ja varsin vapaasti. Tämän pitäisi taata toiminta muiden äänikorttien rinnalla.

Extreme ei muista asetuksiaan virrankatkaisun jälkeen. Jos käyttää muitakin käyttöjärjestelmiä kuin Dos tai Win95, joutuu ensin käynnistämään Dosin herättääkseen kortin eloon ja säätääkseen mikserin äänitasot. Kyseessä ei ole Plug & Play -kortti.

CD:llä on bonuksena pelidemoja, Internet Phone- ohjelmisto

sekä turhaa säälää kortin testaamiseen.

Best of Both Worlds

Pikasilmäyksellä Extreme on GUS "classic", johon on lisätty ESS AudioDrive 1688 -piiri. Muistia on valmiina mega, eikä sitä voi lisätä.

Puheet sataprosenttisesta yhteensopivuudesta eivät aivan pidä paikkaansa, sillä GUSin digitointiominaisuutta käyttävä Dos-softa sekä vanhat GUSin mikseritasoja säätävät ohjelmat ovat pois pelistä. Digitointi täytyy tehdä Sound Blaster -tilassa.

Edellä mainitut rajoitukset huomioiden kaikki testaamani vanhan Ultrasound 3.4:n kanssa toimineet ohjelmat, kuten pelit, toimivat myös Extremellä.

Testasin SB Pro -yhteensopivuutta parilla tusinalla pelillä, joista osa oli uusia, osa ikivanhoja, sekä joukolla sekalaisia ääniohjelmiä. Kaikki toimi niin hyvin kuin SB Prota voi vaatia. Ohjelmallisten SB-emulaattorien (MegaEM/SBOS) kanssa kik-

kailu on tarpeetonta.

Jos tarvitsee Roland Sound Canvas- tai MT32-yhteensopivuutta, on käytettävä MegaEmiä. Vaikka MegaEm mainitaan mukana tulevissa ohjeissa, ei sitä löytynyt CD:lta.

Ostaako vai ei

Jos koneessa jo on GUS, vaihto on turhaa, halvempaa on ostaa perus-Blasteri rinnalle. Sama toisin päin: SB:n kaveriksi vaikkapa GUS PnP on parempi.

Jos on ostamassa uutta korttia ja haluaa hyvän äänenlaadun, mahdollisuuden samanaikaiseen monikanavaisen musiikkiin sekä taatun SB-yhteensopivuuden, valinta osuu joko GUS Extremeen tai johonkin Awe32-malliin.

Ainakin puheet GUSin huonosta peliyhteensopivuudesta päättyvät tähän.

Kimmo Veijalainen



Gravis Ultrasound Extreme

Äänikortti

Valmistaja: Advanced Gravis Computer Technology Ltd, Taiwan
Testikappale: Toptronics Oy, puh. (02) 273 4000
Hinta: noin 1200 markkaa

GUS Extreme pähkinäkuoressa

32-kanavainen, 16-bittinen WaveTable-äänikortti
20-kanavainen FM-syntetisaattori
SB Pro- ja GUS-yhteensopiva
IDE-liitäntä (esimerkiksi CD-asemalle)
Liitännät mikrofonille, äänilähteelle, CD-äänelle
Linjatasoinen ulostulo.

<http://www.gravis.com/>



Epicin Myscha:

”Unreal on Pulitzerin voittanut romaani”

●● Quake on ilmestynyt, Into The Shadows kuollut, mutta vielä on kolmas raskaasti hypetty 3D-peli tuloillaan: Unreal. Pelin takaa löytyy Epic Megagames, joka tunnetaan muun muassa peleistä Jazz Jack Rabbit, Jill of the Jungle ja Epic Pinball.

Unreal alkoi pienestä kokeilusta, jonka tarkoituksena oli oppia 3D-pelin ohjelmointia. Tuo kokeilu kuitenkin kasvoi kooltaan, ja pian Unrealista tuli yksi Epicin tärkeimmistä projekteista.

Unreal sijoittuu yksittäiselle avaruusolentojen planeetalle, jolle pelaaja haaksirikkoautuu aluksellaan. Planeetta ei ole maa, eikä edes maankaltainen. Normaalin örvelömönkiäisten lisäksi planeetalla asustaa ihan tavallisia avaruuseläimiä ja jopa ystävällisiä olentoja.

Kaipaako kukaan enää uusia 3D-pelejä? Onko Unrealilla jotain uutta annettavaa? Takuuvarmasti, usko Myscha, yksi tasojen suunnittelijoista, ammatiltaan arkkitehti, ja alkaa valottaa meille Epätodellisuuden olemusta. Jenkeille tunnusomaisen hehkutuksen seassa piilee tiedonjyvä.

Valoja ja varjoja

Mikä tekee Unrealista kilpailijoihinsa paremman? Mitä jos id saa ulos Quake 2:n samoihin aikoihin? ”Quake 2, oletettavasti Quaken paranneltuna versiona, on varmasti hauska omalla doommaisella tavallaan. Unreal ei ole sen paremmin Doom, Doom 3D tai roolipeli. Se on todellinen ja todella kaunis. Se on scifiä/fantasiaa, joka voisi todella tapahtua ja sinä olet keskellä sitä kaikkea. Unreal on toimintaseikkailu, joka vie Doomiin ja Quaken taistelu-elementtiä monta harppausta eteenpäin.”

Myscha pitää Quakea erinomaisena pelinä, joka on vieläkin tekniikan ihme. Unreal on kuitenkin hieman eri tapaus: ”Voin tehdä Unrealissa mitä haluan, rajat tulevat vastaan PC-tekniikan kohdalla.”

Unrealissa päällekkäisten tasojen määrä on periaatteessa rajoittamaton. Quaken tavoin myös Unrealin 3D-maailma koostuu pinnoitetuista polygoneista. Esimerkiksi hirviöt on pinnoitettu usealla eri tekstuurilla, mikä estää pikselöitymisen tietyistä kulumista katsottaessa.

3D-engineä on kehitetty muutama harppaus Quaken vastaavaa edelle, esimerkiksi paikasta toiseen liikkumisen lisäksi 3D-objektit osaavat myös pyöriä. Lisäksi mukana on sellaisia hienouksia kuin läpinäkyvää vettä, vaihtuvat vuorokauden ajat ja sumu. Sumua voidaan käyttää pelin nopeuttamiseen, sillä mitä huonompi näkyvyys, sitä vähemmän koneelle jää laskettavaa.

Myös varjot ovat mahdollisia ja ne luovatkin peliin huikean tunnelman sopivassa valaistuksessa, esimerkiksi pelaajan seisossa käytävässä, jonka toisessa päässä on kirkas valo. Unreal käyttää käytännössä rajatonta määrää värejä, mutta Myscha ei pidä sitä yhtä tärkeänä kuin valojen oikeaa käyttöä.

Ulos lenkille!

Unrealin pelimaailma on dynaaminen, eli kenttien välillä liikkuminen ei ole yksisuuntaista, vaan Epicin mukaan niin sulavaa, että

parhaassa tapauksessa kentän vaihtumista toiseen ei edes huomaa.

Unrealin arkkitehtuurin kerrotaan olevan ennen näkemätöntä ja mielenkiintoisena lisänä Unreal sisältää sisätiloille tarkoitettujen engien lisäksi oman enginensä ulkomaailmalle. Pelaajaa ei siis ole kahlittu vaeltamaan ainoastaan tunkkaisissa luolastoissa ja käytävillä, vaan välillä päästään haukkaamaan myös raitista ulkoilmaa. Itse ulkomaailma on vielä kehityksen alla, mutta luovassa on ainakin laaksoja, kanjoneita ja järviä, metsät ovat vielä nykytekniikan saavuttamattomissa.

”Rakennusten suunnittelemisen – ovat ne sitten 8 miljoonan dollarin college-komplekseja tai 300 000 dollarin omakotitaloja – on äärettömän yksinkertaista. 3D-pelien ympäristön suunnittelu on jopa helpompaa eikä missään tapauksessa nykyteknologian rajoittamaa”, kertoo 13 vuotta arkkitehtinä työskennellyt Myscha.

Toki pelissä pitää olla muuta kuin arkkitehtonisesti vaikuttavat raamit. ”Sen sijaan, että rakennettaisiin työtiloja ihmiselle, pitää pelin sisältää draamaa ja tarina, joka yhdistyy sarjaan tapahtumia jotka seuraavat toisiaan kuin tähdet taivaalla.”



Vaikka Unreal käyttää tehtäviä juonen kerronnan tukena, varsinaisia puzzlepelimäisiä ratkointeja ei pelissä ole. Myschan mukaan pelin interaktiivisuuden tulee muodostua pelaajan päätöksistä ja toiminnasta. Puzzlen ratkaiseminen antaa 5 sekunnin ratkaisemisen ilon, joka kuitenkin katoaa pian. Tutkimisen jännitys ja kauhu yhdistettynä taisteluiden adrealiinipurkauksiin ja läheltä piti -tilanteisiin tuottaa kokonaisen mukavan illan, kuu-kauden tai vuoden.

Tekoälyä vailla vertaa

Unrealin tekoälyn pitäisi olla täysin omaa luokkaansa. Sen suunnittelijana toimii Quake-piireissä Reaper-boteistaan tunnettu Stephen Polge. Quaken Botit ovat ihmisen toimintaa matkivia konepelaajia, joiden avulla voi vaikkapa harjoitella verkkopelaamista ennen tärkeää ottelua. Reaperbot muun muassa oppii tekemätään, juoksee tarvittaessa karkuun ja kurittaa pelottomasti heikossa kunnossa olevaa pelaajaa.

Unrealin hirviöiden AI on vety jopa pitemmälle. Esimerkiksi alakynteen jäänyt monsteri saattaa juosta karkuun, ja mikä mukavinta, hakea isoveljensä avukseen. Eri roduilla ja jopa yksilöillä on omat luonteenpiirteensä. Eräät hirviöt saattavat luottaa varjoissa väijymiseen toisten ryynnissä suoraan pelaajan silmille.

Tekoäly on sidoksissa myös vuorokauden aikaan, joten esimerkiksi yöllä saalistavat eläimet ovat hyvin mahdollisia. Ensimmäistä kertaa kuolleet pelaajat katoavat kentästä kuten pitääkin: ne syödään.

Helppo editori

3D-peliltä vaadittava perusominaisuus on jo Doomista, kenties jopa Wolfensteinista lähtien, ollut pelin muunneltavuus, eikä Unreal aio jättää tee-se-itse-miestä kylmäksi. Monet jopa odottavat pelin editoria UnrealEdiä itse peliä enemmän.

UnrealEd muistuttaa monessa

suhteessa ammattikäyttöön tarkoitettuja CAD-ohjelmia. UnrealEd mahdollistaa tasojen reaaliaikaisen tarkastelun sellaisina kuin ne itse pelissä näyttäisivät. Ensimmäistä kertaa kenttäeditori käyttää myös pelin ääniä. ”Jos asetat kenttäsi soihdun ja liikut editorin 3D-kuvassa soihdun lähelle, kuulet myös soihdun äänen lisäksi, että näet täydellisen, tekstuuripinnoitetun soihdun. Tämän tekee mahdolliseksi se, että editorissa käytetään itse pelin 3D-engineä”, kertoo Myscha.

3D-objekteista ja niiden ryhmistä voidaan luoda kirjastoja. Eli jos ystäväsi tekee vaivalla todella hienon sillan, voit liittää sen omaan kirjastosi ja käyttää sitä omissa tasoissasi. Silta voidaan siis ymmärtää piirto-ohjelmista tuttuna ”siveltimenä” (brush) ja käytännössä nämä siveltimet voivat olla koko tason kokoisia.

Monta kerrallaan

Unrealin lupaukset moninpe- luusta ovat vähintään mielenkiintoisia. Normaalien lähiverkko- ja modeempelien lisäksi on Unrealissa panostettu voimakkaasti Internetin välityksellä pelaamiseen. Itse palvelimet tunnistaa www-tyylisistä osoitteista, kuten ”unreal://unreal.pelit.fi”. Kentät voidaan käynnistää suoraan www-selailinohjelmasta.

Palvelimien välillä liikkuminen muistuttaa niin ikään world wide webin selailua. Palvelimen kapasiteettia mittaa käytännössä muistin määrä: mitä enemmän muistia, sitä enemmän pelaajia voi palvelimella pelata. Samalla tasolla ei voi luonnollisestikaan pelata kovin monta pelaajaa, mutta samalla palvelimella voidaan pyörittää yhtäaikaan useita eri tasoja. Tarvittaessa palvelimen ylläpitäjä voi sulkea kenttiä salas- analla. Myös rauhoitetut keskus- telualueet ovat mahdollisia. Unrealin lagin (viiveen) esto on samantyyppinen kuin QuakeWorl- dissä.

Teknisesti vaativa

Unreal on alun perin suunniteltu toimimaan normaalissa PC-ko- koonpanossa, mutta tukee myös uusimpia laajennuksia, kuten MMX-prosessoria ja 3D-kiih- dyttimiä. Monen uuden pelin ta- voin se on Windows 95 -peli, eikä



Yksinoikeudella Pelit-lehdessä: neljä täysin uutta kuvaa Unrealista. Vaan eipä näy hirviöitä eikä aseita.



Dos-versiota ei ole edes suunnit- teilla. Windows mahdollistaa hy- vän tuen ääni- ja 3D-korteille se- kä monille muille lisälaitteille, kuten ohjaimille.

Unreal käyttää normaalisti 16 bitin väritilaa, vaikka hitaammil- le koneille onkin varattu 256 vä- rin tila. MMX-prosessorilla voi- daan käyttää jopa 24 bitin väriti- laa ilman pelin mainittavaa hi- dastumista. Resoluutiosta sen verran, että alle 640x480 pikselin resoluutiota pelissä ei liene lainkaan.

Vaikka pelin vaatimukset tun- tuvat hurjilta, pitäisi sen toimia

jo 90 MHz:n Pentiumilla ja 16 Mt:n muistilla. Käytännössä kun- non pelattavuuteen tarvitaan kuitenkin P133/32 Mt.

Alansa valiot

”Pidän monista tekijöistä Unreal- tiimissä. Taito ja pyrkimys erin- omaisuuteen ovat eräitä niistä. Koko ryhmä on rakentunut yksi- löistä ja ryhmistä, jotka ovat alansa parhaita. Tasojen suunnit- telijat keskittyvät tasojensuunnit- teluun ja pelattavuusasioihin, tekstuurien piirtäjät ja mallinta- jat puolestaan keskittyvät omiin

töihinsä. Kaikki ryhmän jäsenet kunnioittavat toistensa erikois- lahjoja ja millään muulla kuin puhtaalla luovuudella ei ole väliä. Näin syntyy tietty sähköinen il- mapiiri työskennellä”, kertoo Myscha.

Samassa yhteydessä hän huo- mauttaa, että peliteollisuuden ai- noa tavoite ei ole rahan ansaitse- minen: ”Tottakai pelimaailmassa halutaan tehdä rahaa, mutta pe- lintekijät eivät keskity siihen. He pakottavat itsenä luomaan par- haita ja ainutlaatuisimpia koke- muksia. Hyötyohjelmien maail- ma ei toimi näin. He kiinnittävät huomionsa vain rahaan, hyödyn saamiseen ja markkinavoimien miellyttämiseen.”

Myscha veikkaa, että lehdistöl- lä tulee olemaan vaikeuksia ver- rata Unrealia Quakeen tai Quake 2:seen, sillä Unrealin tekoäly on täysin ylivertainen verrattuna edellämainittuihin: ”Unreal on Pulitzerin palkinnon voittanut romaani, Quake ja Hexen puole- staan sarjakuvia.”

”Kun olet pelannut Quaken lä- pi, pelaat sitä seuraavat kaksi vuotta taistellen toisia pelaajia vastaan. Unrealissa itse peli on pelottavin vastustajasi. Unreal ei ole tekosyy moninpelaamiseen, se on täysin ainutlaatuinen maa- ilmansa. Ja minä aion kahlita pe- laajan sinne hyvin pitkäksi aikaa”, vannoo Myscha.

Jonkin verran saamme tätä ih- mepeliä vielä odottaa. Vaikka vi- rallinen julkaisupäivä onkin ”kun se on valmis”, on julkaisemisen ajankohta siirtynyt vähitellen vuoden 1997 alusta syksyyn. PC- version lisäksi Unrealista on il- mestymässä myös Macintosh- ja N64-versiot. Julkaisija on GT In- teractive, joka on julkaissut myös sellaiset vähän tunnetut pelit kuin Duke Nukem 3D ja Quake.

VM Koukeri



Puolitoista vuotta sitten perustetun osakeyhtiö Remedy'n siipien suojissa on parikymmentä pelejä enemmän tai vähemmän työkseen tekevää kaveria, mukaan lukien pääosa entisen Future Crewn jäsenistä. Remedy'n ensimmäinen peli on Death Rally, jonka julkaisi Apogee. Death Rally ei välttämättä ole sellainen tekninen voimannäyte, jollaista moni odotti, mutta tärkein eli pelattavuus on siinä kohdallaan. Teknisten kikkujen puutteesta huolimatta sitä on keuhuttu muuallakin kuin Suomessa.

Pelintekijä on eri tekijä

Demokoodaajia pidetään usein optimoinnin mestareina, ja monesti väitetään, että demoporukat osaisivat tehdä tehokkaampaa koodia ja nopeampia pelejä jos vain haluaisivat. Miten sitten demojen väsäminen eroaa pelien suunnittelusta ja miksi kovista puheista huolimatta niin usein demokoodaajien peliprojektit kaartavat kiville?

Demotausta on Remedy'n nokkamiehen **Samuli Syvähuokon** (Future Crewn Gore) mielestä hyvä peliohjelmoinnin peruskoulu. "Demomaailmassa on se hyvä puoli, että siellä oppii koodaamisen, grafiikan ja musiikin tekemisen jalot taidot ehkä paremmin kuin missään muualla."

Siitä huolimatta demokoodaaja ei ole aina hyvä pelikoodaaja. "Innokkaat nuoret demokooderit tekevät hommansa erittäin lyhytjänniteisesti. Taitojensa puolesta parhaat pystyisivät lähes mihin tahansa. Ongelma onkin asenteessa. Tyypillisesti yhtä demoa tehdään muutama viikko ja silloinkin koko touhu lähtee siitä, mikä on tekijöiden mielestä hauskaa."

"Siinä missä demon tekeminen on lyhytjänniteistä omaksi iloksi harrastelua, on pelin tekeminen pitkäjänteistä työtä, jossa pitää organisoida monen eri ihmisen tekemät osa-alueet toimimaan yhdessä. Kaupallisen menestyksen vaatimat kriteerit täyttävän pelin tekeminen kestää nykyään vähintään puolitoista vuotta, eikä sekään useimmiten riitä", Samuli korostaa ja mainitsee useampaan kertaan sanat "focus ja big pictu-

●● **Legendaarisen demoryhmä Future Crewn nykyisistä puuhista on liikkunut kaikenlaisia huhuja, se on kuitenkin tiedetty, että ryhmän jäsenet tekevät pelejä. Huhut osoittautuivat oikeiksi kun Apogeen julkaiseman Death Rallyn tekijöistä löytyi tuttuja nimiä. Nyt salamyhkäisyyden verho raottuu: kävimme tapaamassa pelitiimiä nimeltä Remedy.**



Vasemmalta Markus Stein, Elli Syvähuoko, Samuli Syvähuoko, Jaakko Lehtinen ja Petri Järvillehto. Sylissä maskotti Ulpu.

re", jossa focus on keskittymistä ja tekemisen rajaamista tärkeisiin asioihin. Big picture taas tarkoittaa sitä, että pieniä yksityiskohtia näprätessäkin muistetaan jatkuvasti peli kokonaisuutena.

Sopeutumisvaikeuksia

Uuteen työmoraaliin sopeutumisen lisäksi Remedyllä on paino-lastina Future Crewn kova maine. "Pitkään ennen Remedy'n perustamista Future Crewlla oli erinäisiä peliprojekteja. Ideoita syntyi valtavasti, mutta meiltä puuttui kypsyyttä tehdä ideoista valmiita pelejä. Jokaista työstettiin kuukauden verran, kunnes keksittiin taas jotain mielenkiintoisempaa. Raakileita syntyi kymmenkunta, kunnes oli pakko keksiä raju muutos työtapoihin, varsinkin kun keskeneräisiä töitä tekemällä ei elä", Samuli muistelee.

Sopeutuminen kurinalaisempaan ryhmätyöhön, aikatauluihin ja esimerkiksi julkaisijan vaatimuksiin ei ole ihan helppoa. "Remedy on joutunut painimaan ongelman kanssa aivan alusta tähän päivään saakka", myöntää Samuli. "Koodaajilla on kaikkialla sama ongelma. Jos ohjelmoija sanoo saavansa jonkun homman tehtyä viikossa, voit olla varma, että siihen menee ainakin kolme viikkoa. Aikansa kiukuttelua

kuunneltuaan koodaaja oppii lupaamaan kaksi viikkoa, mutta edelleen hommaan kuuluu kolmesta neljään viikkoon."

Demoporukoiden asennevammoista huolimatta Samuli on varma siitä, että yhä useampi heistä päätyy ennen pitkää pelitalojen leipiin.

Ideasta hyllyttäväksi

"Pelin tekemiseen menee pitkä aika, ja silloin ei periaatteessa ole mitään tuloja. Kovin pitkää aikaa ihmisiä ei saa tekemään työtä pelkällä selkänahalla, joten varsin alkuvaiheessa tehdään pelistä demo sekä kirjallinen konsepti, jossa käydään läpi yksityiskohtia myöten kaikki mahdollinen siitä, millaista peliä ollaan tekemässä. Näillä aseistettuna lähdetään vakuuttamaan pelitaloja ja etsimään sopimusta, jonka turvin rahoitetaan kehitystyö loppuun", kuvailee Samuli pelinteon alkuvaiheita.

Julkaisijalle esitetään sitten aikataulu ja pelin budjetti, jonka on oltava sen suuruinen, että tekijöille voidaan maksaa kohtuullista palkkaa, eli tyypillisesti vuosipalkka maailmalla on vähintään 100 000 – 150 000 markkaa. "Remedy ei ole aivan tuolla palkkatasolla vielä, mutta siihen tietysti pyritään", Samuli hymyilee.

Aikataulussa pysyminen on koko tiimin ongelma, koska julkaisija on suunnitellut markkinoinnin ja monta muuta asiaa tekijöiden antaman aikataulun perusteella. "Käytännössä hyvin harva tiimi pystyy täysin pysymään aikatauluissaan. Julkaisijat ovat yleensä kuitenkin valmiita joustamaan, varsinkin jos lopullinen peli näyttää paljon vaikuttavammalta kuin aikainen demo. Sitä paitsi julkaisija menettää todella paljon rahaa, jos se päättää hyllyttää tekeillä olevan pelin."

Jos peli menestyy, tuottaa se tietysti tekijöilleen rahaa. "Julkaisijalta saatavien ennakkomaksujen lisäksi pelin valmistuttua saadaan royalteja. Niillä tarkoitetaan tiettyä ennalta sovittua prosenttia, jonka pelin tekijät saavat jokaisesta myydyistä pelistä. Jos peli menestyy, kaikki hyötyvät. Me jaamme rahat keskenämme, julkaisija on mielissään ja mahdollisesti päästään tekemään toinenkin peli."

Tiedossa jotain suurempaa

Remedy'n ensimmäinen peli oli Death Rally ja sen julkaisi Apogee sharewarena. Remedy kuulosti tyytyväiseltä julkaisijaansa, joten Apogee julkaissee myös seuraavat Remedy'n pelit.

"Scene-aikoina oli kasvanut sen verran itseluottamusta, että kun vuonna 1995 lähetettiin Death Rallyn ensimmäinen demo parille kymmenelle pelifirmalle, kuviteltiin jokaisen tulevan suutelemaan varpaitamme. Lopulta kymmenen pelitaloa vastasi, joista viisi oli kiinnostuneita. Apogeen kanssa neuvottelut lähtivät sujuvimmin käyntiin."

"Death Rally oli meille samalla onnen potku ja opin näyte, joten sen kanssa ei haluttukaan lähteä yrittämään mitään kovin massiivista. Päätettiin tehdä pienimuotoinen, mutta meidän mielestä aiheeltaan hyvä peli. Asiaan vaikutti myös se, että jokainen meis-

Remedy-tiimi

Samuli Syvähuoko
Toimitusjohtaja
Petri Järvillehto
Tuottaja, grafiikka
Markus Stein
Ohjelmointi, koordinaattori
Jaakko Lehtinen
Ohjelmointi
Saku Lehtinen
Grafiikka, tuottaja
Henri Blåfield
Grafiikka
Markus Mäki
Tuottaja
Kim Salo
Ohjelmointi
Mika Tammenkoski
Ohjelmointi
Sami Vanhatalo
Grafiikka
Samuli Viikinen
Grafiikka
Teemu Heinilehto
Grafiikka
Peter Halba
Grafiikka
Aki Määttä
Grafiikka
Jani Joki
Suunnittelu
Janne Valtonen
Musiikki
Tero Kostermä
Ääniefektit, musiikki
Olli Tervo
Ohjelmointi
Sami Järvi
Suunnittelu

tä on kasvanut kuusnelosen ja Amigan parissa, joille Death Rallyn kaltaisia pelejä vielä tehtiin.”

Vanhan aikaisuudesta huolimatta Death Rally on ollut kohdalainen menestys. ”Mikään satojen tuhansien myyntiin yltävä megahitti se ei ole. Jenkeissä tehtiin 30 000 kappaletta ja Euroopassa saman verran. Kaikki ovat menneet jo kaupan hyllyihin ja suurin osa niistä on nyt myyty. Ensimmäiseksi peliksi se on niin hyvin, ettei voi olla muuta kuin tyytyväinen.”

Remedyn seuraavia pelejä ei tulla luultavasti näkemään ennen vuoden loppua. Kaverit olivat erittäin salamyhkäisiä kysyessäni uusista peleistä, mutta vilauttivat kuitenkin keskeneräisiä töitä nopeasti. Tiedossa näyttäisi olevan teknisesti rajusti vaikuttavampia pelejä kuin Death Rally.

Remedy kuitenkin jatkaa matalla profiilillaan ja aloittaa suuremman rummutuksen vasta, kun on jotain valmista näytettävää. Palaamme asiaan toivottavasti jo sitä ennen.

Kaj Laaksonen



Juhlan aikaa

Markkinointijohtaja Heikki Nurmela ja päätoimittaja Tuija Lindén ottivat vieraat vastaan elokuvateatterin aulaassa.

Yli 300 vierasta ilmestyi Maxim ykköseeseen Star Warsin juhlaensi-iltaan, jonka Pelit tarjosi synttäreitensä kunniaksi. Läheisimmät ja pitempiaikaiset yhteiskumppanimme jatkoivat iltaa juhlimalla Planet Hollywoodissa Jabba Burgerin ja mietojen juomien myötä. Paikalla oli yli 130 vierasta.



Messuilta tuttu Tarmo Syvänen.



Jouni Torniainen Tektorista.



Petri Lehmuskoski Toptronicsilta.



Kai Linnervuo Gametechistä.



Heikki Nikunen IBM:ltä.



Suomen ATK-kustannuksen Ari Sahanen.



Matti Mulari ja Kari Hovi-vuori Gametechistä.



Sanura Suomen Kuldeep Saijjanhaar.



Egmont Gamesin Kim Bjondahl ja Scanboxin Jukka Alanne.



MikroMikon toimitusjohtaja Mervi Riikonen.



Are Saarinen Suomalaisesta kirjakaupasta.

STAR WARS PELIT

Valokuvat: Ari Ojala

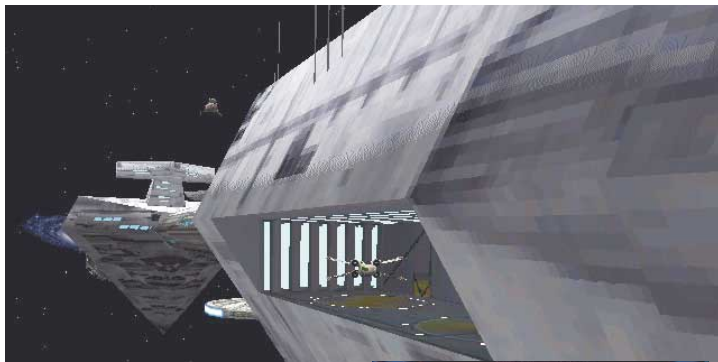


Ion Finlandin Lauri Valjakka saapui vaimonsa kanssa.



Isku Britanniaan

●● Lontoon kevätmessut ovat mennyttä, mutta jotenkin pitää tietoa Englannista tännepäin saada. Niinpä lähdimme pistäytymään Activisionilla, Virginillä, MicroProselia ja Interplaylla, kyselemään kuulumisia ja katsastamaan uutuuksia.



X-Wing vastaan TIE Fighter: pian odotus on ohi.



Outlaws ei tarjoa uusinta tekniikkaa.



Ignition: huimaa polygonirallausta.

Pieni se on sekin piiri, joka pyörii Englannissa: kun päätimme lähteä käväisemään saarivaltiossa, saimme vierailukutsuja niin paljon, että olisimme voineet kiertää ympäri Iso-Britanniaa vaikka kuukauden. Neljässä päivässä ei kuitenkaan ehti katsastaa kuin neljä taloa ja syödä upean intialaisen päivällisen viidennen talon eli Grolierin kanssa.

Virgin luottaa Lucasiin

Virgin Interactive Entertainment eli VIE sijaitsee keskellä Lontoota lähellä Kensington High Streetiä. Virginillä katselimme LucasArtsin pelejä, isäntänämme kun oli talon edustuksessa olevien tuotteiden markkinoinnista vastaava James Beaven. Näkemättä jäi siis esimerkiksi Westwoodin Lands of Lore 2, mikä oli vahinko.

James oli muuten hirveä Star Wars -friikki, jonka dialogi elokuvateatterin lipunrepijän kanssa, (elokuva oli tietysti Star Warsin erikoisversio) on ikuistamisen arvoinen:

"Tickets, please."

"You don't have to see our tickets."

"What?"

"These are not the tickets you are looking for."

Esirippu.

X-Wing vs TIE Fighter

Star Warsin erikoisversion kulkiessa voitosta voittoon en liene ainoa henkilö, joka lopputaistelun kauniita uusia X-Wingejä ihaillessaan alkoi tuntea vahvaa vetoa tuon siron hävittäjän ohjaamoon. Mahdollisesti jo huhti/toukokuussa ilmestyvä X-Wing vs TIE Fighter tulee siis hyvään rakoon.

Mitään hätkähdyttävää uutta ei peli tarjoa, vaan runko on tuttu kahdesta edellisestä pelistä. Asei-

den säteet ovat entistä muhevampia, ja mittariston käyttökelpoisuutta on kohennettu. Asteroidikentät ainakin olivat tiheämpiä kuin ennen, mutta esimerkiksi planeettojen pinnalla ei suhusteta.

Mutta pelin ulkoinen näyttävyyys ja kaiuttimista kuuluva melu saavat Sithin Mustan Lordinkin kohisemaan kiivaammin. Silmämääräisesti polygonihärvelit vastaavat TIE Fighteriä, mutta ne on päällystetty virallisilla Lucasfilmin bittikarttapinnotteilla, ja visuaalinen vaikutelma on upea. Star Destroyerkaan ei ole koskaan ollut enemmän Star Destroyerin näköinen.

Soundtrack on aitoa John Williamsin elokuvamusiikkia, joka vieläpä reagoi tilanteisiin. Komea musiikki ja mehevät tehosteet yhdistettynä hienoon grafiikkaan saivat aikaan melkoisia väristyksiä.

Moninpeletoivot ovat ne väkiot: kaksin modeemilla, neljä netissä ja kahdeksan lähiverkossa. Vaikka X-Wing vs TIE Fighterin päämyyntiargumentti onkin moninpele, tehtäviä on yksinpelaajallekin.

Varhaisalpassa tehtävät oli vielä listattu ilman sen kummempaa erinomaisen hyvää. Vaikka X-Wing tai TIE Fighter. Tehtävissä uutuuksena on se, että jos kuolema tulee, pelaaja siirretään uuteen alukseen.

Kaiken kaikkiaan ensivaikutelma lupaa erinomaisen hyvää. TIE Fighter ja X-Wing ovat genrensä kirkkaimpia tähtiä, ja tämä sijoittuu varmasti samaan sarjaan. X-Wing vs TIE Fighter ilmestyy vain Win95-versiona.

Outlaws

Kotipreerioiden Tex Willereiden iloksi LucasArtsin 3D-ammuskele Outlaws vie Tuomiota villiin länteen. Hieno, Full Throttlea muistuttava alkuanimaatio aidoin spagettiwestern-alkutekstein virittää oikeaan lännentunnelmaan. Ahaa, maata haaliva konna haluaa potkut saaneen sherifin maatilaa, murhaa tämän vaimon, pistä hökkelin tuleen ja nappaa lapsen kainaloon. Juonikuvio on harvinaisen selvä: James Anderson vyöttää Coltit kupeilleen ja lähtee konnajahtiin.

Sitten alkaa peli. Oli pakko kiipaista aikapalolleni tarkistamaan vuosiluku. Outlaws on spritepoh-

jainen 3D-räiskintä, joka silmämääräisesti häviää Duke Nukem 3D:lle. Ikkunoita ja kanoja voi rikkoo, ja moninpele tuki löytyy, mutta tekeekö avainten etsiskely pelistä ”toimintaseikkailun”?

Pelasin Outlawia puolitoista tasoa, käyttäen jopa kolmea asetta, eli Coltia, kivääriä ja dynamiittipötkylää. Ensimmäinen taso rajalinnakkeessa oli ukkojen ammuskelua ja avainten etsimistä. Demon kenttä sentään oli mielenkiintoinen. Muista vakioammuskeluista Outlaws eroaa paitsi läänkkärisetteilläään myös siinä, että asetta täytyy ladata aina välillä. Kuudestilaukeava sentään on kuudestilaukeava.

3D-räiskintöjä on muutenkin liikaa, joten Outlawsta olisi syytä löytää jotain uutta, tai muuten se hukkuu massaan. Olisivat edes tehneet päähenkilöstä John Waynen näköisen ja ristineet pelin The Duke 3D:ksi. Jos intoa imurointiin riittää, Outlawsista on julkaistu 14-megainen demo.

Outlaws tulee muuten olemaan LucasArtsin viimeinen peli, jossa on Dos-tuki.

Ignition

Pohjoismaissa tehdään kovia autopelejä. Slicks'n Slide ja Death Rally tunnetaan kautta maailman, ja nyt ruotsalaiset työntävät radalle Ignitionin.

Ignition on hauskan näköinen autopeli, jossa yläviistosta kuvattua autoa ohjastetaan huimilla polygonipohjaisilla radoilla. Paine on menolla ja meiningillä, eikä pätkääkään realismilla. Polygonipohjainen pelimoottori mahdollistaa 3D-korttituen. Täällä hetkellähän kortinostajat ostavat vaikka Pacmanin, kunhan siinä on bi-linear filtering ja z-bufferointi, plus OpenGL-ajurit.

Interplay asustaa kartanossa

Interplay on puolen tunnin matkan päässä Lontoon Paddingtonista, mutta silti keskellä maalaismaista maisemaa. Taksimatka Maidenheadista Harleyford Manoriin kävi aina vain mielenkiintoisemmaksi: läpi pikkukylien ja kieurtelevien kukkulateiden aina vartijan vartioimalle portille,

jonka takaa aukeni iso entinen kartanotila.

Interplay on 250 vuotta vanha talossa Thamesin rannalla. Mukavuuksiin kuuluu oma patio, uima-allas ja parkkipaikan toisella puolella aukeava golfkenttä. Silti ihmiset näyttivät tekevän ihan töitäkin.

Star Fleet Academy

Star Fleet Academy kuljettaa pelaajan takaisin aikaan, jolloin tähtialusten kapteenit ampuivat takaisin jo ennen kuin suojaus romahtivat ja kansilla 27–40 tuli raskaita tappioita. Trekkerit pääsevät koulunpenkille ratkomaan sarjaa tehtäviä ja tietyksi taistelemaan avaruudessa.

Interplayn demokone toimi niin ja näin, joten Star Fleet Academyn varsinaisesta lentelyosuudesta ei selvinnyt muuta kuin se, että ainakin se on pirun komean näköistä. Tosin romulaanien, klingonien ja Federaation mahtavat tähtilaivat ovat kuulemma otaneet oppinsa Wing Commandereista, joten saapa nähdä mikä on lopputulos.

Ainakin alusten kontrollointiruudut eli energiaallokointi, aseet, navigointi ja muut ovat mukavan trekahtavan näköisiä ja -oloisia.

Ja mikä (joillekin) tärkeintä, 3D-korteille pitäisi löytymän tuki.

Waterworld

Waterworld? Waterworld? Eikös se ollut joku elokuva?

Kauan työn alla ollut peli läheene taas julkaisua. Pelaaja on sotapäällikkö, joka kotiatollille palatessaan huomaa, että se on jauhettu pinnan tasalle. Uusi heimo olisi perustettava.

Toimintapeli on upotettu, ja jäljelle jäänyt strategiapeli näyttää Warcraft II:lta. Pariissa alkutehtävässä pelaaja, parin apurin kera, muun muassa valtaa atollinsa takaisin ja varastaa vedenpuhdistimen. Jatkossa sitten kehitellään teknologiaa ja rakennellaan.

Ne henkilöt, jotka tehtävistä jäävät henkiin, keräävät kokemusta ja tavaroita. Ensimmäisellä täällä toimintanaksuttelu tuntuu vähän yksipuoliselta, mutta ei sitä koskaan tiedä. Hyvänä tatsina kuolleet ainakin jäävät näkyviin.



Fotonitorpedot latinkiin ja ratti paapuuriin, Mr Sulo!



Dark Reign tuntuu lupaavalta.

Activision kasvaa

Muutama vuosi sitten konkurssin tehnyt Activision on kasvanut ja edelleen kasvamassa muutaman ihmisen pikkutalosta monen sadan työntekijän megayritykseksi. Pääkonttorissa Jenkeissä työskentelee jo 350 ihmistä, ja uudessa Lontoon-toimistossakin kolmissenkymmentä ja lisää haetaan. Activision sijaitsee lähellä Heathrow'n lentokenttää.

Dark Reign

Activisionin panos Clone & Conquer -pelitulvaan on Dark Reign, joka ensivilkaisulla tuntuu futuristiselta C&C-wannabe-peliltä. Dark Reign kuitenkin heittää pelipöytään monta mielenkiintoista korttia.

Vastakkain ovat teknisesti edistynyt Imperiumi ja vähemmän

edistynyt Freedom Guard. Asetelma on siis melko lailla vastaava kuin Vietnamin sodassa, eli neuvokkuus ja kieroilu vastaan tekniikka.

Tällä kertaa kerätään vettä ja alkuaine 115:ttä. On tuotantolaitosta, 36 eri yksikköä (esimerkiksi muotoaan muuttavat vakoojat: jos puu liikkuu, ammu se), musta huntu ja kaikki tutut elementit, erittäin helppokäyttöinen tehtäväeditori mukaanlukien. Tekoäly on taas vaihteeksi poikkeuksellisen hyvä. Niinhän se aina.

Peli käyttää Line-of-Sightia eli kukkuloiden läpi ei näe, lisäksi tulitus tuhoaa maastoa, yksikköjä voi käskyttää waypoint-järjestelmällä ja tehtailla on rakennuslista. Kaikkea muutakin mielenkiintoista tuntuu olevan tarpeeksi vetämään eroa Westwoodin



Mad Maxin -tyylinen Interstate '76 on tulollaillaan.



klassikkopeleihin. Jopa yksikköjen keinoälyä saa yksilöllisesti viriteltä: käyttäytymisen saa varovaisesta itsetuhoiseen, ja älykkyyden itsekseen puuhailevasta yksiköstä kädestä pidettävään ääliöön.

Paha mennä sanomaan, kuinka itse taistelu sujuu: esittelyversiossa oli sellainen pikku ongelma että viholliset puuttuivat. Muuten peli toimi hienosti.

Monipelin pitäisi jopa Internetissä tukea 8 pelaajaa, mikä on varsin kova juttu, jos se vain onnistuu.

Interstate '76

Interstate '76 lienee tätä lukiessasi jo ilmestynyt. Kyseessä on madmaxmaiseen vaihtoehtoiseen 70-lukuun perustuva, MechWarrior 2:n engineä autoihin soveltava peli. Starskyn ja Hutchin tyyli- set pulisonkiveijarit läpäisevät tehtäviä raskaasti aseistetuissa amerikanraudoissaan.

Peli tuntuu lupaavalta. Autojen ohjaustuntuma ja käyttäytyminen tuntui niin hyvältä kuin Microsoftin Sidewinder-padi salli (PR-henkilöllä oli konsolimenneisyys, ja hänen mielestään padi sopii vallan erinomaisesti auton ohjaamiseen) ja autot jopa heiluvat aidosti amerikanjousistonsa päällä. Autoilla voi mennä huristaa vapaasti myös maastossa.

Mielenkiintoisesti pelin välianimaatiot on toteutettu samalla 3D-enginellä, joten ne sulautuvat peliin hyvin. Mieluummin aito polygonisankari kuin polygonin tavoin käyttäytyvä sekundanäyttelijä.

Periaatteessa siis ainakin kulisit ovat kunnossa, ja jos tehtävät seuraavat MechWarrioreiden viitoittamaa tietä, Interstate '76 voi olla kovakin tapaus.

Lisäksi Activision ylpeänä esit-

teli Quake-moottoroitua Hexen 2:sta, jossa ainakin kentät olivat esikuvansa kauniimpia. Itse olen sitä mieltä, että 3D-räiskyttelyt pitäisi pistää jäähyille kunnes joku keksii niihin jotain uutta. Ja tuki 3D-kortteille ei ole sitä.

MicroProse oli nolona

MicroProse sijaitsee Bristolissa, johon hirmunopealla junalla mentiin puolessatoista tunnissa. Matka asemalta Chipping Sodburyyn kesti sitten pari tuntia.

MicroProsen PR-päällikkö Rachael Hurley päätti nimittäin olla ystävällinen ja hakea meidät asemalta. Ja koska hänellä itsellään oli vain pieni vanha auto, hän lainasi uudehkon Mondeon ja tuli sillä. Omistaja ei vain muistanut sanoa, että siitä oli bensa melkein loppu, vaikkei mittari vielä pohjassa ollutkaan. Pari tuntia auringonpaisteesta moottoritien laidalla vierähti kuitenkin ihan mukavasti.

Koska sitten saavuimme perille aiottua myöhemmin, pelien tuotepäällikköiden meille varaama aika kutistui emmekä ehtineet nähdä esimerkiksi musiikkistudiota lainkaan. Säili sinänsä.

X-COM 3: Apocalypse

X-COM 3 varmaan kuuluu vähän jokaisen odotuslistalle.

Skaala senkun pienenee: koko maapallon puolustus on nyt supistunut yhden kaupungin puolustukseen, ja paikalliset liikeyritykset maksavat X-COMin viulut.



UFOt toisesta ulottuvaisuudesta singahtavat läpi ulottuvuusportista ja käyvät kaupungin kimppuun. Avaruushirviöiden strategioissa on ainakin vaihtelua: kun osa muukalaisista soluttaa esimerkiksi poliiseja, firmoja ja armeijaa, on pelissä on myös Godzillan kokoinen ötö, jonka kulkee kaupungilla ja pistää paikkoja rankasti remonttiin. Pelaajan tarkoitus on päästä portin kautta muukalaisten kotiplaneetalle ja kosauttaa se olemattomiin.

Skaalan lisäksi suurin muutos lienee se, että X-COM 3:sta voi pelata joko vuoropohjaisena jokseenkin klassisten X-COMien tapaan, tai uusmuodikkaasti tosiaikaisena. Moodi valitaan pelin alussa ja sitä ei sitten enää kesken vaihdeta. Muuten kaikki rakas on tallella: tutkiminen, rakentelu, ja nimettävät, yksilölliset sotilaat. Käyttöliittymää on virtaviivaistettu kunnolla, muun muassa miesten ja alusten varustelu sujuu todella näppärästi.

Kolmososan on tehnyt alkupe- räisenkin UFO:n värkännyt Mythos Games, joten kaikki näyttäisi olevan kunnossa suurta pelitapahtumaa varten.

Lisäksi MicroProse näytti Magic The Gatheringia ja Star Trek: Generationsia, joista enemmän muualla lehdessä.

Niko Nirvi, Tuija Linden



MicroProsen Rachael Hurley esitteli XCOMin olentojen kipsimalleja.

Nikon virallinen odotuslista

- Descent Into Undermountain (Interplay)
- Jane's 688 Attack Sub (Jane's)
- Lands of Lore 2 (Westwood)
- M1A2 Abrams (IMagic)
- Panzer General II (SSI)
- Rebellion (Lucasarts)
- Star Fleet Academy (Interplay)
- Ultima On-Line (Origin)
- X-COM 3 (MicroProse)
- X-Wing vs TIE Fighter (LucasArts)

Formula 1

Bizarre Creations/Psygnosis
Windows 95

Psygnosiksella ei päättäne palele: Resident Evilin kanssa Euroopan eniten myyneen PlayStation-pelin PC-käännös vaatii toimiakseen 3D-kortin. Eikä siinä vielä mitään, pahimmat 3D-kortin irvikuvat eivät nimittäin kelpaa, vaan käytännössä vain pari tehokkainta. Kohdallaisen rankka veto rajoittaa takuvarman hitin kohderyhmän todella penneksi.

Formula 1:llä on virallinen lisenssi takanaan, joten kaikki radat, autot ja kuskit esiintyvät oikeilla nimillään ja mahdollisimman aidon näköisinä. Aidon asian tavoittelu menee niin pitkälle, että ruudun alalaidassa pyörii mainoksia myöten täsmälleen samanlaiset väliaikaynnä muut tiedot kuin TV-lähetyksissä. Onneksi ei sentään ole Kyllös-Mattia vaahdomassa.

Realismissa Formula 1 sijoittuu jonkin Grand Prix 2:n ja kevyempien konsolikaahailujen välimaastoon, riippuen siitä millaiseksi vaikeustason säätää. Autot pysyvät ikävästi aina neljällä renkaalla, joten GP2:n rajuja ilmalentoja jää kaipaamaan. Realistisilla asetuksilla muuten saa kyllä ajaa kieli keskellä suuta, jos aikoo pitää rassin tiellä. Nurmikolla ja hietikolla auton hallinta on pirun vaikeata, joten ulosajo merkitsee usein pelin menetystä. Varrikkokäynnillä voi viritellä siivekkeitä, tankata, vaihtaa renkaita ja tietysti korjata vaurioi-

ta. Kolikkopelimäiseen kaahailuun tyytyvät voivat säätää realismin minimiin, jolloin auto pysyy helposti tiellä eikä kolareista tarvitse välittää.

Aukot realismissa paikataan todella upealla grafiikalla ja hullepään nopealla ruudunpäivityksellä. Autot ovat hienon pikkutarkkoja ja radat ovat pieniä yksityiskohtia myöten erittäin lähellä alkuperäisiä. Läpikuultavuuksia on käytetty mainiosti renkaiden sutimisen aiheuttamissa savuvuonoissa ja varsinkin sadekehillä rata peittyy usvaan ja autot nostattavat peräänsä hienot vesipilvet. Herkuttelusta huolimatta ruutu päivittyy sulavuudella, jollaiseen on tähän asti totuttu vain konsoleissa ja kolikkopeleissä. Varsinkin ratin ja polkimien kanssa ohjattavuudessa on löydetty sopiva balanssi realismin ja pelattavuuden välillä.

Sääli, ettei tästä herkusta pääse nauttimaan kuin harvat ja valitut.

Pelit-BBS

Kaj Laaksonen



Pod

Ubisoft
Windows 95

Jos Formula 1 on juppilelujen omistajien herkkua, Podista pääsevät kunnolla nauttimaan vain 3DFX Voodoo -piirillä varustetun 3D-kortin omistajat. Toki tavalliselle Pentiumille sekä Pentium MMX:lle löytyy versiot, mutta niillä Pod on vain yksi takkuinen kaahauspeli, josta minä en ainakaan jaksanut innostua. Voodoo-versio äityy niin villin sulavaksi ja näyttäväksi, että suoraviivainen kaahailu alkoi maistua. Pentium MMX:lle tehdyn version ainoa parannus on Dolby Surround -ääni.

Pod on kaahailupeli sanan varsinaisessa merkityksessä. Aseita tai muitakaan ihmehäreileitä ei ole, vaan ainoa idea on päästä ajamalla maaliin ennen kilpailijoita. Radat ovat laidoilta suljettuja futuristisia rännejä, joissa korkeuserot ja mutkat äityvät hyvinkin villeiksi. Lisämukavaa tulee monista oikoreiteistä ja ilmalennoista.

Ohjattavuus on konsolimaisen helppoa, eikä demon radoiltakaan lennä ulos kuin parissa kohtaa, tosin parissa risteyksessä väärin

kääntymällä voi eksyä umpikujaan. Vaikka ruudunpäivitys on sulavaa, saivat autot liikkuu nopeammin. Nyt varsinkin ylämäissä tuntuu välillä kuin ajaisi Ladalla eikä 2000-luvun raaserilla.

Demossa pääsee ajelemaan kahdella eri autolla ja kahdella radalla joko yksinpelinä tai ruutu kahtia jakamalla kaksinpelinä. Sega Rallystä tuttuana ideana aika-ajoissa edellisen kuskin ajaminen näytetään haamuautona. Yksin tyhjällä radalla aikaa vastaan kilpaileminen muuttuu kertaheitolla hauskeemmaksi.

Lopullisen version ilmestyttyä Ubisoft aikoo laittaa verkkosivuilleen pelaajien lähettämiä aikoja, joita voi imuroida ja taistella muiden haamuautoja vastaan. Samaten Ubisoft on luvannut sivuilleen tasaisin väliajoin uusia ratoja ja autoja. Tällaiset pikkuhienoudet lisäävät mukavasti muuten vähän turhan simpelin ajopelin elinkaarta.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS



Carmageddon

SCI
Dos

Tästä esimulgaisu-palstasta tulikin varsinainen autopelien kavalkadi, nimittäin myös Carmageddon on kaahailua, tosin täysin eri meiningillä kuin Formula 1 ja Pod. Siinä missä edelliset on yksinkertaisuudestaan huolimatta tehty tosissaan, on Carmageddon heikommallaan sairasta mässäilyä. Idea on nykyisyyttä suoraan vanhasta kulttielokuvasta Deathrally 2000.

Maaliin pitää päästä ja kilpailevat autot teologia, mutta minkä takia autot on päällystetty terävillä piikeillä? Tietysti eteen toikkaroivien jalankulkijoiden siivoamista varten. Moraalinen vähemmistö saa taatusti p*halvauksen, sillä Carmageddonissa jaetaan pisteitä muun muassa seuraavin perustein: Combo-bonus kun teilaat nopeasti peräkkäin monta jalankulkijaa, Piledriver-bonus talon seinää vastaan liiskatuista ihmisistä ja Splatter-bonus poikkeuksellisen hienoista veri- ja sisäelinoiskeista. Taiteellisesta vaikutelmasta palkitaan, jos onnistuu liiskaamaan jalankulkijat vaikka käsijarrukäännöksellä tai perä edellä. Muiden autojen rikki kolaroinnista toki tulee pisteitä, kuten myös poikkeuksellisen hienoista ilmalennoista. Jälkimmäiset ovatkin parhaimmillaan aivan tolkkuttomia talojen katoilta toiselle loikkimisia.



Muut autokuskit ovat mainion aggressiivisia ja unohtavat usein itse kilpailun päästäkseen runnomaan pelaajan mahdollisimman pahasti. Fysiikkaa on mukana sen verran, että autot kanttailevat ja irtoavat tiestä vähän väliä ja usein ilma vilisee päälle käyviä kilpailijoiden autoja. Autojen pellit menevät hienosti ruttuun ja koneet savuttavat mällien jälkeen. Jalankulkijoiden liiskaminen on maustettu runsaalla punavärillä ja herkullisilla splat-efekteillä. Yliajetun raukkaparan veret jäävät renkaanjälkinä asfalttiin.

Hurmeista teurastusta voi seurata kisan jälkeen uusintana, jolloin kamera osaa hienosti etsiä mojomimmat osumat ja etsii parhaat kuvakulmat niiden ihailua varten.

Grafiikka on karua VGA:ta, joka ei haittaa ollenkaan. Demossa pääsee ajamaan rajoitetun ajan ja vain yhdellä autolla Maim Street -kaupunki-

radalla. Lopullisessa versiossa on toki myös SVGA-grafiikkaa ja paljon enemmän valittavia autoja. Carmageddon on rujo ja ruma, siinä ei ole kuin näppisohjaus ja se toimii vain hetken kerrallaan, mutta silti se innosti enemmän kuin muut tällä kertaa esimulgaisu-ajopelit. Odotan innolla valmista versiota, jossa pääsee myös mäiskimään kavereita verkon tai modeemin välityksellä.

Pelit-BBS

Kaj Laaksonen



squad menus alpha build

Current Date Sat 7 Sep
Balance £3,632,232
Next match Tue 10 Sep
Division 1

Birmingham C vs Bolton

FORMATION

	Stat	Pos	Form	Mrale	Energy	Games	Goals	MOA
GK 28 G Ward	0	58 71	71 63 80	4	0	0	0	0
LB 23 C Strong	0	56 60	0 67 80	0	0	0	0	0
CD 15 N Spooner	0	58 61	51 68 80	1	10	0	0	0
CD 3 G Bergsson	0	60 69	54 69 80	1	10	0	0	0
RB 14 J Phillips	0	61 72	78 63 80	3	0	0	0	0
DM 6 Y Titov	0	67 70	74 74 80	2	0	0	0	0
LM 19 S Whittaker	0	59 60	63 59 80	2	0	0	0	0
RM 7 D Lee	0	64 68	59 63 80	4	0	0	0	0
AM 29 J Pollock	0	64 68	60 65 80	4	4	0	0	0
FOR 10 J McClay	0	68 73	79 78 80	5	0	0	0	0
FOR 12 M Paatelainen	0	65 73	76 64 80	4	6	0	0	0

Football Manager

Electronic Arts
Windows 95

Football Managerissa pääsee johtamaan jalkapallojoukkueita lähes pakollisen Englannin liigan lisäksi skottien, ranskalaisten, italialaisten ja saksalaisten pelikentille. Suomalaisedustus jää luonnollisesti kouralliseen ammattilaispelaajia, mutta eurocupeissa tasavaltamme futismainetta puolustaa Mypa ja Litmasen voi ostaa Ajaxista oman joukkueensa vahvistukseksi. Miehen lähtöhintana vain on huokeat 40 miljoonaa markkaa.

Ottelutoteutus on toivottavasti juuri niin keskeneräinen kuin miltä se vaikuttaa. Nopeimmallakin vaihtoehdolla pelin seuraaminen kestää minuuttikaupalla ja pallon potkiminen on tasaisen tylsää katseltavaa. Ottelut päättyvät järjestään lentopallolukemiin, joten altavastaajan on turha ha-

veilla niukasta kotivoitosta tiukan siilipuolustuksensa turvin.

Varsinaisella manageripuolella pääsee joukkueen kokoamisen lisäksi suunnittelemaan kotikenttensä katsomoita, myymään katsojille fanikrääsää ja solmimaan mainossopimuksia. Valmentajan pallilla voi laatia joukkueensa valmennussuunnitelman sekä määrätä otteluihin joukkueen taktiikat ja pelaajakohtaiset roolit. Pelikentän ulkopuoliset tapahtumat on toteutettu riittävän monipuolisesti sortumatta puuduttavan yksityiskohtaiseen näpertelyyn.

Football Manager ei tule olemaan manageripelien uudistaja, mutta pelin suurimmat puutteet voi vielä pistää keskeneräisyyden piikkiin. Karun näköinen ottelutoteutus kaipaisi kipeästi lisää kromia ja peli mausteeseen yllättäviä tapahtumia, jotka sotkisivat normaalit päivärutiinit. Tällaisena peli tuntuu turhan nopeasti vain ottelusta toiseen räppimiseltä.

Tuukka Grönholm



Star Trek: Generations

MicroProse

Windows 95

Versio: 0.91-19 lehdistö

Minimi: P75, 16 Mt, 4xCD-ROM

Kiintolevy: 10-80 Mt

Testattu: P120/16, Hercules 128,
SB 16, 4xCD-ROM ja
P166/32, Matrox Millennium, SB 16,
8xCD-ROM

Edellistä sukupolvea

Star Trek: First Contactin vanavedessä MicroProse on julkaisemassa edelliseen Trek-elokuvaan, Generationsiin, pohjautuvaa peliä. Mikäs siinä, Trek-pelit ovat takuuvarmoja myyjiä. Paitsi jos tekee sen virheksi, että yrittää kosiskella niin sanotua normaali pelaajaa.

Generationsin minilyhennelmänä tohtori Tolian Soran yrittää päästä takaisin Nexukseen, galaksin läpi kulkevaan energianauhaan, jossa elo on niin ihanaa ja auvoista. Hänen täytyy muuttaa sen kurssia räjäyttämällä tähtiä, jolloin painovoimamuutokset pitävät kurssimuutoksista huolen. Lopussa Picard ja Nexuksesta löytynyt kapteeni Kirk estävät Soranin aiheet.

Star Trek: Generations on kolmanneksi heikoin Trek-elokuva. Nexus kuuluu sarjaan "typerät ideat": pieni klingonien Bird of Prey mätää Tähtilaivaston lippulaivan, Galaxyluokan Enterprise-D:n, jotta filmiin saadaan hieno pakkolaskukohtaus, ja Tähtilaivaston legendaarisin kapteeni kuolee pölyisellä pikkuplaneetalla yhtä vaikuttavasti kuin jos olisi liukastunut saippuaan kylpyhuoneessa.

Peliversiossa tarkoitus on estää Sorania tuhoamasta tähtiä: jos tämä saa sammutettua viisi tähtiä, hän pääsee Nexukseen ja voittaa. Peli koostuu kolmesta moduulista: Enterprisen tähtikartastosta, avaruustaistelusta ja loittoryhmätehtävistä.

Tähtikartastossa simuloidaan tähtien tuhoa ja yritetään arvata, minne se Soranin veijari seuraavaksi meneekään. Enterpriseen myös liikutetaan täällä. Taisteluja varten on yksinkertaistettu versio The Final Unityn vastaavasta. Enterpriselle voi antaa yksinkertaisia käskyjä tyyliin "Lähesty vihollista", "Evasive manouvers" ja sillai, ja räiskyttellä phaserilla ja torpedoilla. Ihan kivan näköistä, mutta ainakin betassa osuus tuntui vielä olevan kesken.

Sekä taistelu että tähtikartta ovat vain pääpelin lisukkeita, ja pelin varsinaisena pääruokalajina on tuttuun tyyliin tusina loittoryhmätehtäviä, joissa pääsääntöisesti estetään Sorania tavalla tai toisella laukomasta probeja. Epäonnistuminen ei tarkoita, että peli on poikki, vaan että juoni jatkuu vähän erilailla.

Normaalin loittoryhmän asemasta tehtävään siirtyy nyt vain yksi Enterprisen ryhdykäs upseeri. Riker pelastaa henkiinjääneitä Amargosan avaruusasemalla, Geordi tutkii klingoneiden Bird of Preytä, Troi muilutetaan romulaanien Warbirdiin ja Worf luopioklingonien tukikohtaan, Data tutkii planeetan LifeFormeja ja siihen tyyliin.

Next Generation -kaarti on saatu taas mukaan lukemaan alter egojensa vuorosanat, ja tehtävät ovat seikkailuvetoisia. Ympäristöt ovat taatusti aidot: esimerkiksi klingonien Bird of Prey pohjautuu aitoihin piirustuksiin, ja nyt selviää muun muassa missä Bird of Preyssä on vessat. Ja replikaattoreista saa tietysti lautasellisen gaghia.

Star Trek: Generations olisi jokseenkin yhtä tuttu ja turvallinen ostos kuin edelliset seikkailuversiot, mutta sitten joku sai neroleimauksen: kun nämä 3D-pelit ovat niin suosittuja, niin yhdistetään mahtilisseni myyvään peli-ideaan! Pelinsuunnittelukomitean loput lahjattomat taputtivat villisti ja jakoivat toisilleen kunniamerkkejä.

Jos tasohyppely unohtetaan, typerämpää design-päätöstä tuskin olisi voinut tehdä. Ensimmäinen peli rinnastetaan automaattisesti the Quaking Dukes of Doomeihin, vaikka Generations on seikkailupeli, ei phaser-räiskintä. Toiseksi 3D-enginen pitää olla hyvä, vaikka peli teeskentelisi olevansa mitä hyvänsä.

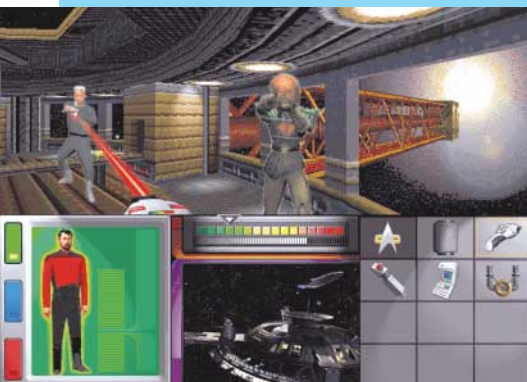
Star Trek: Generations on ollut tekeillä kauan, ja se näkyy: 3D-engine on pakledin persiistä. Liian iso inventaario ja muu turha peittää puolet kuvaruudussa, ja efektiä voi kotioloissa matkia kävelemällä ympäriinsä, katse 45 asteen kulmassa kattoon suunnattuina. Hahmo voi sentään siirtää katsettaan ylös ja alas, kumartua ja pomppiakin.

Generations on ällistyttävän hidas, mikä varmaan johtuu siitä, että se on vielä beta-asteella. Tekstuurit ovat poikkeuksellisen ruma ja pikselöityvät pahasti. Niinpä esimerkiksi Data räikeässä pensassokkelossa ilman karttaa tulee takuuvarmasti olemaan monen Generations-pelin päätekohta.

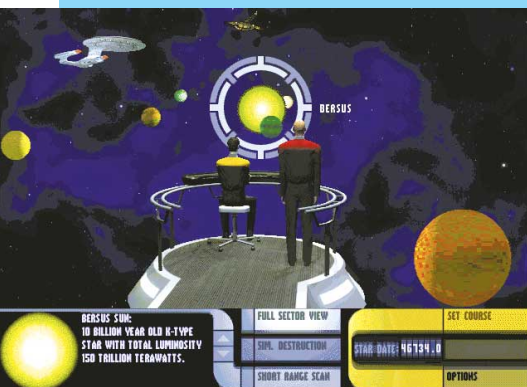
Huonona 3D-moottoria tukee mainiosti kökköinen käyttöliittymä. Kun tavaramanipulaaatio on aina Dungeon Masterista alkaen sujunut suoraan ruudulla, Generationsissa esineet, ruumiit ja vastaavat ilmestyvät omaan pitku ikkunaan, ja kun seinänkokoisen oven hotspot on puolen metrin luokkaa, alkaa vähän pännä. Tällaista käyttöliittymää harrastivat britit, mutta hekin vuosia sitten.

Betan perusteella Generations tuntuu periaatteessa hyvältä peliltä, jonka kohtaloksi koi-tuu huonosti toteutetut 3D-osuudet huonolla käyttöliittymällä, joita pelin positiiviset puolet eivät riitä kompensoimaan. It was... not fun.

Nnirvi



Turhan pieni toimintaruutu.



Tähtikartasto.



Warbird saa siipensä.



STAR TREK GENERATIONS™

Comanche 3

Novalogic/Electronic Arts

Dos

Versio: beta

Minimi: 486/DX4, 16 Mt,

2xCD-ROM

Suositus: Pentium,
VESA2-yhteensopiva näyttöohjain

Äänet: Sound Blaster ja

-yhteensopivat

Kiintolevy: 50 Mt

Moninpeli: IPX-yhteensopiva
lähiverkko, modeemi (vähintään
14 400 bps), nollakaapeli

Testattu: P168, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128 SVGA, 4xCD-ROM,
SB 16, CH Flightstick Pro, CH Pro
Pedals ja P166, 32 Mt, Matrox
Millenium SVGA, 8xCD-ROM, SB 16



Voxeleiden paluu

Novalogic on pysynyt ensimmäisestä pelistään lähtien uskollisena omalle linjalleen. Comanche, Armored Fist ja F-22 II ovat simulaattoreiden näköisiä pelejä, joissa realismi on saanut väistyä helpon pelattavuuden tieltä. Pahimpien realismihöyhöjen hampaat ovat nirskuneet, mutta muuten Novalogic on aina onnistunut tekemään peleistään mukavan pelattavia.

Suoraa paahtamista

Comanche 3:n pelirunko on vanha tuttu. Kampanjat ovat toisistaan erillisten yksittäisten tehtävien sarjoja, joissa viimeisiin pääsee vasta kun edelliset on suoritettu. Beta-versiossa tehtävissä ei ollut vielä mitään alustuksia, joten kohteet kerrotaan vasta ohjaamoon istuttaessa. Useimmiten on kysymys joko maa- tai ilmakehien tuhoamisesta. Mitään kovin ihmeellisiä taktisia kuvioita ei kannata odottaa.

Comanchen ohjaus on muuttunut astetta aidomman oloiseksi. Totta kai jäljellä on edelleen helpotettu ohjaus niille, jotka haluavat vain päästä ammuskelemaan, mutta realistisilla asetuksilla Comanche on jo varsin kiikkerä härveli, jossa pedaaleita ja kaasua saa käyttää ihan tosissaan. Mikään Longbow tai Hind tämä ei silti ole, mutta hyvä, että ohjauksen vaikeutta ja realismia voi sentään vähän säätää.

Aseistuksena Comanchessa on tavallisten tykin ja raketien lisäksi Stinger-torjuntaohjuksat, Hellfire-ohjuksat maakohteiden tuhoamiseen ja erittäin hauskana lisänä kyky kutsua tykistökeskitys annetun kohteen päälle. Efekti on todella upea kun tykistö alkaa kunnolla murjoa ja räjähdyskset peittävät kohteen upeisiin pölypilviin. Siipimiestä voi komentaa vain tuhoamaan määrättyjä kohteita.

Uutuutena pöpelikkö

Comanche 3:n suurin uudistus on aikaisemmin turhan suttuisen voxel-grafiikan uudistaminen. Käytössä on uudempi Voxel2-systeemi, jonka ansiosta maasto näyttää poikkeu-

sellisen aidolta. Uutta on myös se, että kaikki muu kuin maasto on tehty perinteisesti sekä kauniisti polygoneina.

Hienosti kumpuileva maasto rajuine korkeuseroineen sopii mainiosti kopterilenteeseen, varsinkin kun Comanche 3 ensimmäisenä lajissaan täyttää maaston puilla ja kasvillisuudella. Ensimmäistä kertaa kopterilla pystyy aivan kunnolla lentelemään katveessa ja piilottelemaan pöpelikössä. Korkealta maasto näyttää erityisen hienolta ja lähelle mennessäkään se ei pikselöidy, vaan lisää yksityiskohtia tarpeen mukaan.

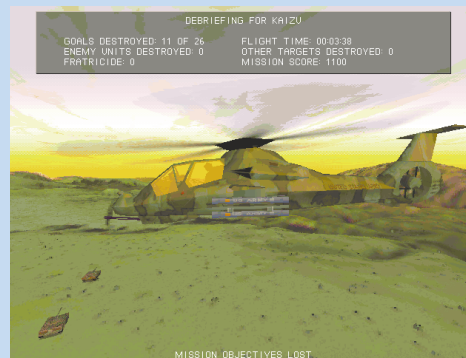
Grafiikalla herkuttelu ei jää maan pinnalle, vaan pilvet ovat upeasti läpikuultavia ja liikkuvat vieniosti tuulen mukaan. Epärealistinen, mutta kaunis jippo on auringon aiheuttama linssiheijastus. Polygoneilla rakennetut rakennukset, kopterit ja muu kalusto ovat nekin harvinaisen siistiä jälkeä reaaliaikaisine varjostuksineen. Siistinä pikkukerkkuna tankit kääntelevät tykkitornejaan ja ilmatorjunta tykinpiippuja ja lavetteja lähestyviä uhkia kohti.

Herkuttelulla on jälleen hintansa. Testikoneella pystyi pelaamaan siedettävästi 640x480-tarkkuudella, kunhan maaston yksityiskohtia tiputi pykälän alapäin. P166:lla oli tyytyminen astetta karkeampaan resoluutioon. Onneksi grafiikan tarkkuutta ja yksityiskohtia voi säätää lennosta harvinaisen monipuolisesti, tosin karkeammalla grafiikalla Comanche 3 menettää suurimman osan hohdostaan. Toivottavasti Novalogic onnistuu vielä optimoimaan systeemiä ennen julkaisua.

Aikaisemmat Comanchet eivät kolahtaneet minulle lainkaan, mutta Comanche 3:lla olen lennellen onnesta soikeana. Beta-versiosta puuttuvat vielä kokonaan tehtävien alustukset animaatioineen, moninpeli ja useissa tehtävissä äänet. Kontroleja kuulemma myös vielä viilataan paremmiksi.

Comanche 3 vaikuttaa kuitenkin lupaavalta. Ainoa toive on, että saman grafiikkasysteemin saisi vielä kunnolliseen kopterisimuun.

Kaj Laaksonen



Tämä saattokeikka ei mennyt ihan putkeen.



Ohjuspatterin komentovaunun viimeiset hetket.



Komanssien ja apassien yhteinen hyökkäys aamuruskossa.

Lähiverkon salat ja sulot



●● Monen pelaajan verkkopelit ovat ideaaliseksi sitä kaikkein hauskinta pelaamista. Toisaalta pahimmillaan verkkopelaaminen (tai sen yrittäminen) tarkoittaa tuskaista autoexecien ja config.sysien nysväämistä, omituisesti käyttäytyviä verkkokortteja ja jumiutuvia koneita.

Kun kello lähenee puolta yötä, syömättä jääneet popcornit ovat jo aikaa sitten jäähtyneet ja ruudulle tulee sadannen kerran viesti ”toinen osapuoli ei vastaa”, alkaa siukkainkin PC-asiantuntija vääntää tippaa linssiin.

Positiivisena puolena on kuitenkin se, että kun verkot saa oikein konfiguroitua, on pelaaminen näpsäkkää ja vaivatonta. Tässä kaksiosaisessa artikkelisarjassa käymme läpi verkkopelaamisen perusteita. Tämä osa käsittelee fyysisiä laitteita ja Dos-pelaamista, seuraavassa osassa käydään Windowsin ja TCP/IP:n kimpuun.

Äiskä, mitä mä pelaisin?

Jännitys toista vastaan pelattaessa on huipussaan, jotenkin aidolle ihmispelaajalle häviäminen saattaa ihan aidosti. Toisaalta mikäpä olisi hauskeempaa kun pitkällisen sotimisen jälkeen voiton hedelmät vihdoinkin tipahtavat

omiin karvaisiin kouriin ja voittamisen riemua lisää naapurihuoneesta kuuluva ison miehen vullotus.

Mutta eipä verkkopelin tarvitse olla pelkästään veristä kamppailua toisia ihmispelaajia vastaan. Monet pelit tarjoavat verkkopelin myötä mahdollisuuden yhteispeleihin tietokonetta vastaan, esimerkiksi lentosimuissa toinen voi olla pilotti samalla kun toinen on ampuja.

Pelilogiikaltaan pelit jakaantuvat käytännössä kahteen kastiin, vuoropohjaisiin ja reaaliaikaisiin. Reaaliaikaisissa peleissä nappulat tai pelaajat liikkuvat kaikki koko ajan eikä toisten tekemisiä joudu odottelemaan. Usein reaaliaikaiset pelit ovat toimintapainotteisempia, parhaimpina esimerkiksi nä tietyistä Doom ja Command & Conquer.

Vuoropohjaisissa peleissä pelaajat siirtävät vuorotellen. Pelaaminen on verkkaisempaa ja usein myös tarjoaa enemmän strategisia vaihtoehtoja. Suurin haikkauspuoli on toisten pelaajien odotte-

Laitteisto

Verkkopelaamiseen tarvitaan verkkokortit, T-liittimet, terminaatit ja itse kaapeli. Monet liikkeet myyvät verkkopelaamiseen sopivia aloituspakkauksia, jotka sisältävät tarvittavat tavarat kahta PC:tä varten. Hinta liikkuu kuudensadan ja tuhannen markan välillä.

Tarvittavat tavarat kahta PC:tä varten:

- 2 kpl verkkokortteja, joissa on ainakin BNC-liitin.
- 2 kpl T-liittimiä (nämä tulevat yleensä verkkokortin mukana).
- 2 kpl terminaattoreita.
- 1 koaksiaalikaapeli eli ohut ethernet -tyyppinen kaapeli.

Kutakin IIsä-PC:tä varten tarvitaan

- 1 T-liitin.
- 1 verkkokortti, jossa on ainakin BNC-liitin.
- 1 koaksiaalikaapeli.

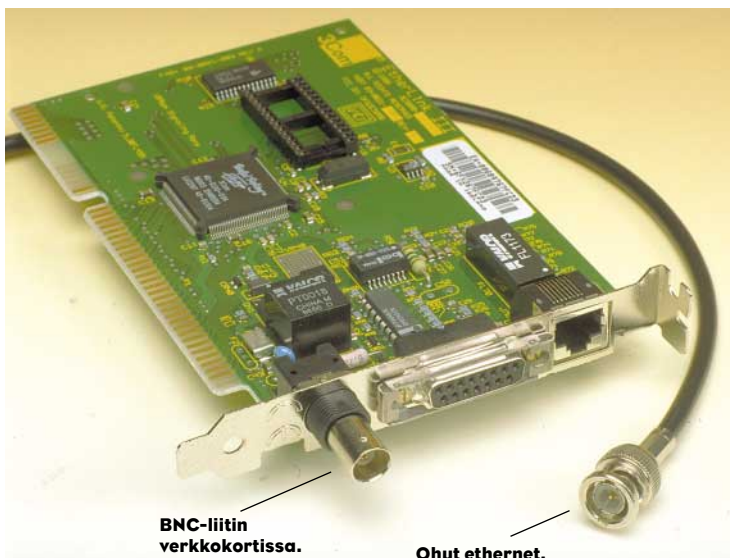
lu; mikään ei ole tylsempää kuin odotella kavereiden siirtelyä. Parhaiten vuorottelu on järjestetty kun kaikki voivat siirtää yhtä aikaa, mutta vuoro silti päätetään vasta, kun kaikki ovat siirtäneet.

I. Valitse osoite ja keskeytys

Verkkokortin asentaminen ja konfigurointi aloitetaan miettimällä, mitä kaikkea tavaraa PC:ssä on ja mitkä keskeytysnumerot ja I/O-osoitteet ovat jo käytössä. Keskeytykset saa parhaiten selville jollakin apuohjelmalla, esimerkiksi MSD:llä (MSD.EXE eli Microsoft System Diagnostics, tulee lähes jokaisen Microsoftin ohjelmiston mukana), Norton Utilitiesillä tai vaikkapa PC Toolseilla.

Vaikka asentaisimmekin verkkokorttia pelkästään Dos-käyttöön, voimme selvittää asetuksia käymällä Windows 95:n puolella. Laitteistoasetusten synnyttäminen käy seuraavasti: tuplaklikataan Control Panelin (ohjauspaneelin) System-ikonin, valitaan sieltä Device Manager, sen jälkeen avataan vaikkapa Floppy disk controllers klikkaamalla plus-neliötä. Sitten valaistetaan "Standard Floppy Disk Controller", valitaan alhaalta "Properties" ja sen jälkeen ylhäältä "Resources". Näin käydään läpi kaikki PC:ssä löytyvät laitteet ja saadaan lista varatuista osoitteista ja keskeytyksistä.

Windows 95:n kertomien tietojen perusteella emme yritäkään asentaa mitään verkkokorttia niin, että se käyttäisi keskeytystä 6 tai I/O-osoitteita, jotka alkavat 3F:llä. Mitähän osoitteita muut Peeseessä olevat vempaimet käyttävät?



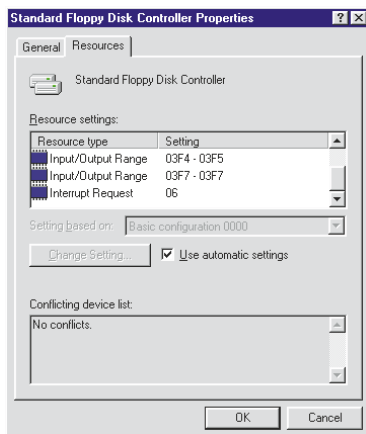
BNC-liitin verkkokortissa.

Ohut ethernet.

Kokeneempi tai rohkeampi asentaja saattaa ohittaa keskeytysten ja osoitteiden selvittelyn kokonaan, mutta virheenselvityksessä on syytä muistaa, että vian synnyn saattaa olla jonkin toisen laitteen kanssa päällekkäin olevat asetukset.

Nykyään on tullut käyttöön tekniikka nimeltä Plug and Play (lyhennetään usein PnP). Jos se-

kä PC että kortti tukevat PnP-tekniikkaa, kortti osaa optimitalanteessa itse konfiguroida itsensä niin, että kaikki toimii kuin unelma. Huonona puolena PnP-tekniikka ei sitten kaikissa tapauksissa osakaan valita oikeita asetuksia ja virheenselvittely itseään älykkääksi luulevan kortin kanssa on monin verroin hankalampaa. Plug and Play valitsevat asetukset on syytä aina tarkistaa.



2. Tutki korttia

Kun lista varatuista osoitteista ja keskeytyksistä on selvillä, katso seuraavaksi verkkokortin ohjekirjasta, miten kortti asennetaan ja konfiguroidaan. Jos kortin tehdasasetukset sopivat, käytä niitä jos mahdollista. Tarkista myös, että kortti varmasti on tehdasasetuksilla, vaikka kortti olisi juuri otettu paketista.

Kortin mukana tulee korppu, jossa on testiohjelmaa ja ajureita. Useimmat kortit konfiguroidaan ohjelmallisesti, mutta vanhemmat kortit käyttävät myös ns. jumbpereita. Kortin keskeytysnumero ja I/O-osoite asetetaan asennusohjelman tai kortilla olevien jumbpereiden avulla selaisiksi, etteivät ne mene päällekkäin jo olemassaolevien laitteiden kanssa. Mikäli kortti konfiguroidaan kortilla olevien jumbpereiden avulla, asetetaan ne tässä vaiheessa sopiviksi tai ainakin tarkistetaan mitkä ne ovat.

3. Laita kortti sisään ja tarkista asetukset

Seuraavaksi ota virtajohto pois seinästä ja avaa koneen kansi. Katso joku vapaa korttipaikka ja

irrota takaseinän peitelevy.

Nykyajan PC:ssä on erityyppisiä paikkoja erityyppisille kortteille, joten tutki valitun korttipaikan liittimen muotoa, vertaa sitä kortin fyysisiin mittoihin ja varmista siten, ettei yritä tunkea korttia väärintyyppiseen paikkaan. Tässä vaiheessa kurkkaa vielä kortin ohjekirjaan, sanotaanko siinä mitään itse kortin fyysisestä asentamisesta. Kun kaikki tuntuu selvältä, paina kortti johonkin vapaana olevaan korttipaikkaan ja kiinnitä se ruuvilla.

Asennusohjelmalla konfiguroitavat kortit konfiguroidaan kortin asentamisen jälkeen, jolloin asennusohjelmassa valitut arvot tallentuvat kortilla olevaan muistiin. Asennusohjelmaa käyttävät kortit ovat helpompia kuin vanhat jumbperikortit, koska usein jo asennusohjelma pystyy havaitsemaan, tuleeko valituilla asetuksilla päällekkäisyyksiä jo olemassaolevan laitteiston kanssa. Ennen asentamisen alkua laita kuitenkin verkkokortin mukana tulleen korpun kirjoitussuoja päälle ja lue kortin ohjekirjasta asennusohjelmaa kuvaava kohta.

Jos käytössä on Plug and Play -tekniikka, ei kortin osoitetta ja keskeytystä tarvitse välttämättä itse konfiguroida. Mutta PnP-toimintokään ei osaa automaattisesti valita kaikkia asetuksia, esimerkiksi jos kortissa on BNC-liittimen lisäksi vaikkapa jokin toisenlainen liitin, ei kortti mitenkään voi tietää, kumpaan liittimeen pelaaja aikoo kaapelin tuijata. Eli jos verkkokortti käyttää PnP-tekniikkaa, on asennusohjelmassa syytä käydä katsomassa sekä liitinvalinta että mahdolliset muut kortin valitsevat asetukset.

4. Kaapeloi

Kun verkkokortit on laitettu paikoilleen, kiinnitetään kaapelit. Kaapelointiin käytetään ohut ethernet -tyyppistä koaksiaalikaapelia.

Verkkokortissa on BNC-liitin, johon kaapeli liitetään T-liittimen avulla. Mikäli toiseen T-liittimen haaraan ei tule kaapelia, täytyy tyhjäksi jäävään päähän laittaa terminaattori.

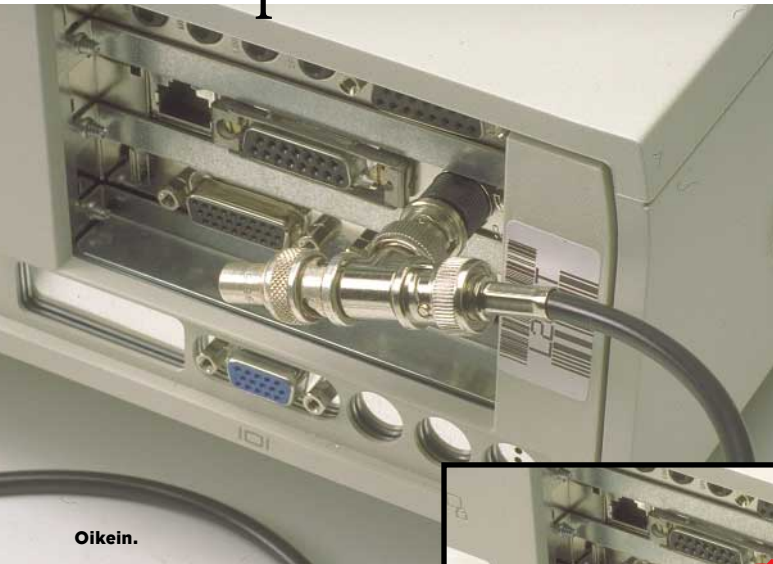
Maksimipituus kaapelille on noin 180 metriä, mutta käytännössä voidaan päästä pitempiinkin etäisyyksiin.

Dos-verkko, ohjelmistot ja IPX/SPX-ajurit

Tarvittavat ohjelmistot yhtä PC:tä varten

- Verkkokorttikohtainen ajuri (verkkokortin mukana tulevalta korpulta).
- LSL.COM ja IPXODI.COM (verkkokortin mukana tulevalta korpulta tai kavereilta kerjäten).
- Doom, versio 1.666 tai uudempi (esimerkiksi Pelit-BBS:stä), asennettuna niin että äänikortti ei ole käytössä!
- Tyhjä korppu.
- Yleisimmät peleissä käytettävät verkkotekniikat ovat TCP/IP ja IPX/SPX. Verkkopelaaminen kannattaa aloittaa Dos-tilassa ja jollakin IPX/SPX-protokollaa tukevalla pelillä, esimerkiksi Doomilla. Asentaminen on usein Dos-tilassa ongelmattominta ja verkon laitteistopuolen pystyy myös näin kätevästi testaamaan. Verkkopeliä varten kannattaa tehdä oma buuttikorppu, jonne sopivat ajurit ja käynnistiedostot on kopioitu.

Verkkopelaaminen...



Oikein.

Kun verkkokortti ja kaapelit on asennettu sekä kortti konfiguroitu, voidaan aloittaa ohjelmistopuolen virittely.

4. Tee käynnistyskorppu

Nyt tehtävä käynnistyskorppu käyttää IPX-ajuria verkkopelin pyörytykseen. IPX-ajurit ovat kaikki korttikohtaisia ja tällainen pitäisi löytyä verkkokortin mukana tulevalta korpulta. IPX-ajuri löytyy yleensä NETWARE- tai NOVELL-nimisistä hakemistoista.

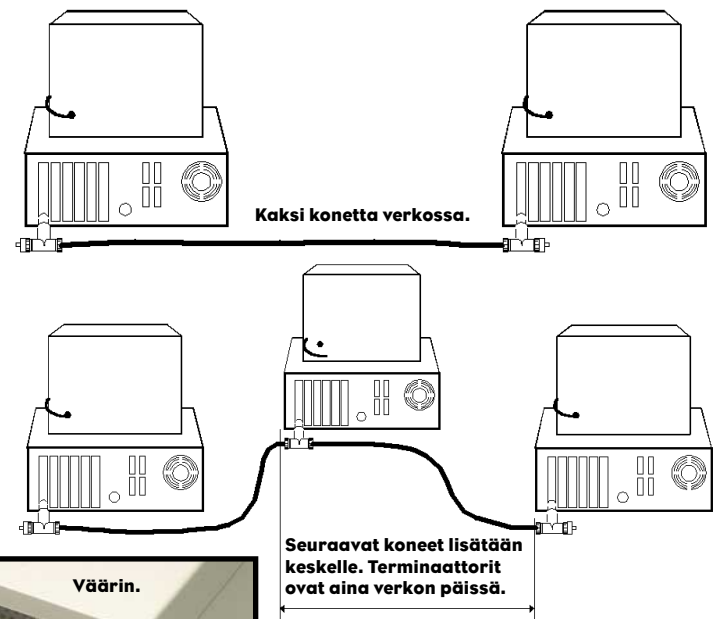


Väärin.

Kopioi IPX-ajuri kiintolevyllä ja lue kortin ohjekirjasta IPX-ajuria käsittelevä kohta.

Laita tyhjä korppu sisään korpupuasemaan ja anna Dps-tasolta komento
FORMAT A: /S

Tämä komento tekee korpusta



Net.cfg-tiedosto on vain esimerkki erästä käytetystä net.cfg-tiedostosta. Net.cfg saattaa olla pitempi, lyhyempi tai puuttua kokonaan, mutta olennainen osa siinä on kehystyyppi – kaikkien verkossa olevien koneiden on käytettävä samaa kehystyyppiä. Tässä esimerkissä käytetty kehystyyppi on 802.3. Net.cfg-tiedostossa oleva AJURI pitää korvata käytetyn IPX-ajurin nimellä.

net.cfg

```
Link SUPPORT
buffers=8 1514
mempool 4096
link driver AJURI
frame Ethernet_802.3
protocol IPX 0
Ethernet_802.3
```

sellaisen, että sillä voi käynnistää koneen. Siirrä korpulle lisäksi edellä kiintolevyllä tilapäisesti siirretty verkkokorttikohtainen pakettiajuri sekä ohjelmat LSL.COM ja IPXODI.COM. LSL ja IPXODI ovat yleisiä ajureita, joita löytyy Internetistä ja purkeista.

Tee korpulle lisäksi oheisen laatikon mukaiset config.sys- ja autoexec.bat-tiedostot esimerkiksi EDIT-ohjelmalla, mutta jätä vielä toistaiseksi CD-ROM-asetukset pois. Lisää myös normaalit config.sys:n rivit (himem.sys ja mouse.sys).

config.sys

```
files=30
buffers=30
dos=high,umb
device=himem.sys
devicehigh=mouse.sys
lastdrive=z
device=mahdollinen CD-ROMin sys-tiedosto tähän
```

autoexec.bat

```
lsl
ajuri (korvaa AJURI omalla
IPX-ajurillasi!)
ipxodi
(mahdollinen mscdex -cd-ajuri-ohjelman käynnistys tähän)
```

Verkkokorttitekniikka pähkinänkuoressa

Verkkokortti kommunikoi PC:n kanssa käyttäen hyväksi muistia, I/O-osoitetta tai useita I/O-osoitteita (I/O-address, address, Input/Output Range, I/O Range) ja keskeytystä (IRQ, interrupt, interrupt request). Osoitteet ilmoitetaan heksadesimaalimuodossa (siis se systeemi, jossa ysin jälkeen tulee A. Matikan kirja esiin). I/O-osoitteen arvo kertoo yleensä vain alkuosoitteen ja laite käyttää ehkä useampia osoitteita alkuosoitteesta lähtien. Kannattaa lähteä siitä, että jos äänikortti käyttää osoitetta 220, kaikki osoitteet siitä eteenpäin ovat varattuja äänikortin omiin tarkoituksiin ja ensimmäinen vapaa osoite on 230.

Keskeytykset ilmoitetaan desimaalimuodossa (eli normaaleina numeroina). Yleisesti verkkokortteille on käytetty keskeytyksiä 5, 7, 10, 11 tai 12 – mutta tämä riippuu tietysti koneesta. Useimmiten joko 5 tai 7 on äänikortin käytössä ja 10, 11 tai 12 CD-ROMin käytössä.

Koko asentamisen ideana on saada kortti koneeseen siten, etteivät sen käyttämät asetukset mene päällekkäin koneessa jo olevien laitteiden kanssa. Laitteiksi lasketaan lähes kaikki mahdollinen tauha mitä PC:stä löytyy: korpupuaseman ja kiintolevyn ohjaimet, näppäimistöohjain, äänikortti, skanneri ja jopa sarja- ja rinnakkaisportit. Siten ei laitteiden lukumäärää ole välttämättä niin helppo heti suoralta kädeltä sanoa. Jos kahdella PC:n laitteella on samat I/O-osoitteet tai keskeytykset, ei kone toimi. Tai mikä vielä pahempaa, kone toimii epävarmasti, jumiuu tai hidastelee.

5. Testaa

Kun käynnistyslevyke on valmis, käynnistä kone uudelleen niin, että käynnistyslevyke on korpupuasemassa. Koneen pitäisi alkaa lukea käynnistyslevyettä ja ladata käyttöjärjestelmä tältä levykkeeltä. Mikäli kone kuitenkin käynnistyy kiintolevyllä eikä edes yritä lukea korpua, tarkista koneen Bios-asetuksista että "system boot-up sequence" on järjestyksessä ensin A:, sitten vasta C:. Bios-asetuksia voidaan muuttaa painamalla DEL-näppäintä juuri kun kone on käynnistynyt ja ensimmäiset tekstit näkyvät ruudussa. Tässä on syytä olla hyyvyviin tarkkana, sillä väärillä valinnoilla saattaa saada koko koneen sekaisin.

Jos kone valittaa puuttuvasta systeemistä, on format-käskyn

”kautta äs” (/S) -optio jäänyt pois tai systeemi ei ole siirtynyt kor- pulle jostain muusta syystä. Opti- mitilanteessa kone käynnistyy normaalisti ja ruudulla vilisevistä ajurien teksteistä ei tule mitään virheilmoituksia.

Kun kone on käynnistynyt, käynnistä esimerkiksi MSD ja tarkista, että se ilmoittaa havait- sevansa SPX/IPX-verkon. Nyt voit käynnistää Doomia verkkopelinä. Tässä vaiheessa Doom on vielä konfiguroitu siten, että se ei käytä laisinkaan äänikorttia. Kun verkkopeli toimii, muuta Doo- min asetuksia molemmissa koneissa niin, että ne käyttävät ää- nikortteja ja testaa verkkopelin toimivuus uudestaan.

Kun verkkopeli toimii näin, muuta autoexec.bat- ja config. sys-tiedostoja siten, että niissä käynnistetään CD-ROMin vaati- mat ajurit. Tämän jälkeen käyn- nistä kone uudelleen ja testaa, et- tä verkkopeli toimii.

Jos kaikki toimii moitteetta, on PC valmis muita verkkopelejä varten. Ei muuta kuin Homelitet käyntiin!

Pekka Ihanne

Virheenselvitys

- Ota huomioon, että muutokset PC:n konfiguraatiossa, ajuritiedostoissa tai kortin asetuksissa vaativat yleensä koneen sammuttamista.
- Uusimmat versiot korttikohtaisesta IPX-ajurista eivät välttämättä toimi vanhempien LSL-ajurien kanssa.
- Tarkista, että pelin versionumero on sama kaikissa verkon koneissa.
- Tarkista vielä kerran kaapelointi, ovathan terminaattorit kiinni, ovathan?
- Yritä ensin saada toimimaan minimikokoonpanolla, esimerkiksi älä yritä saada neljän pelaajan verkkoa käyntiin vaan yritä ensin saada kahden pelaajan verkko toimimaan.
- Ota kaikki turhat kortit pois, äänikortti mukaanlukien. Tarkista, ettei PnP valitse asetuksikseen juuri äänikortilta vapautuneita asetuksia.
- Jos kortti on PnP-tyyppiä, kytke PnP-toiminto pois päältä ja tee asetukset käsin.
- Koita jotain toista keskeytystä ja osoitetta vaikka käytetyt näyttäisivätkin olevan vapaita.
- Jotkut kortit eivät kerta kaikkiaan sovi joidenkin koneiden kanssa yhteen. Esimerkiksi erään 486/66-koneen kanssa ei NE2000-kloonikortti suostunut millään toimimaan, vaihto toisen valmistajan korttiin sai pelit käyntiin laakista.
- Vaihda kaapeli, T-liittimet ja terminaattorit.
- Koita toisilla koneilla. Pyydä kylään kolmas kaveri, jolla on varmasti verkkokokoonpanossa toimiva kone ja koita saada edes toinen kahdesta koneesta toimimaan tämän kolmannen koneen kanssa.
- Huomaa, että jos joku ajuri raportoi virheistä, vika on tässä ajurissa tai edeltävässä vaiheessa – on turha koittaa pidemmälle ennen kun ajuri latautuu virheittä.
- Tarkista, että kaikissa koneissa on sama kehystyyppi. Eräällä kerralla molemmat verkossa olevat Doomia pyörittävät koneet näyttivät käynnistyvän verkkomoodiin hienosti. Koneet eivät kuitenkaan löytäneet toisiaan. Vian syynä oli se, että toinen käytti IEEE 802.3 -kehyksiä, toinen käytti IEEE 802.2 -kehyksiä. Korjattiin toisenkin koneen net.cfg-tiedostoon 802.3 -kehukset.
- Tarkista, että koneen net.cfg viittaa samaan ajuriin mikä autoexecissä käynnistetään.
- Varmista, että käytät verkkokortin IPX-ajuria, ei pakettiajuria. IPX-ajuri on tyypillisesti muutama kymmenen kiloa, pakettiajuri kymmenen kilon luokkaa.

Taikaelämän valttikortit

Magic: The Gathering

MicroProse

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: 486DX4/100, 16 Mt RAM, SVGA (800X600), 2xCD-ROM, hiiri
Suositus: P90, SVGA (1024X768X HiColor), 4xCD-ROM

Äänet: Windows-yhteensopivat digitaaläänikortit (esimerkiksi SB, PAS)
Kiintolevy: 90-300 Mt

Testattu: P100, Stealth 64
2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,
3xCD-ROM



Magic The Gathering on maailman suosituin keräilykorttipeli, jossa velhot manaavat toistensa niskaan hirviöitä, manauksia ja muuta kivaa vetämällä kortteja pakoistaan. Magic The Gathering tarjoaa oikean sekoituksen tuuria ja taitoa. Sen pelimekaniikka ja säännöt on helppo oppia, mutta haastavia soveltaa. Oikeassa elämässä ostetaan peruspakka, ja sitten paaaljon boosteripakkoja, jonka jälkeen itselle tarpeettomia kortteja vaihdetaan kavereiden kanssa tarpeellisiin.

Pakka ratkaisee

Magicin pelaaja on vain niin hyvä kuin hänen pakkansa antaa myöten. Kukapa siis haluaisi käyttää pelin mukana tulevia valmispakkoja, vaikka ne ovatkin aivan kelvollisesti kyhättäviä?

Pakanrakennusohjelmassa voi koota haluamansa pakan helposti ja nopeasti. Tosielämän pakan siirto koneelle ei välttämättä onnistu, sillä pelissä on 4th Editionin lisäksi vain muutamia vanhemmista sarjoista otettuja kortteja. Ei siis Ice Agea tai mitään uudempaa, mikä otti päähän ainakin enkelipakkaan mieltynyttä meikäläistä. Tämä on kuitenkin

●● Magic The Gatheringin tietokoneversio on vihdoinkin valmis. Tiedossa on siis yömyöhään jatkuvaa pakanviilausta ja kaksintaisteluja eritasoisia tietokonevastustajia vastaan. Mutta voiko peli vastata vuosien saatossa kasaantuneita odotuksia? Kumpaa se tekee: töppäilee vai tappailee?

suunnittelijoiden tietoinen päätös, sillä peliin aiotaan julkaista korttipelin tyyliä boosterilevyjä, jotka lisäävät peliin uusia sarjoja. Sinänsä nerokasta, sillä moiset olivat taattu rahanlähde oikeassa elämässä, mikseivät siis tietokoneversiossakin?

Mukaan on tietysti angetty muutamia kaikkien halajamia härökortteja, joista tosielämässä joutuisi maksamaan itsensä kiipeäksi. Halutessaan voi kokeilla, miten esimerkiksi Black Lotus tai Forcefield oikein toimivatkaan käytännössä.

Oikeiden Magic-korttien lisäksi pelissä on myös muutamia vain tietokonepeliiä varten kyhättäviä kortteja. Nämä Astral-kortteiksi kutsutut keksinnöt eivät ole kovinkaan ihmeellisiä, ja niissä on ominaisuuksia, joiden toteuttaminen oikeassa Magicissa olisi aikaavievää tai hankalaa. Joissain on satunnaisominaisuuksia, jotka aktivoituvat aina upkeepin aikana, toinen saattaa vaihtaa koko ajan väriään ja kolmas voi saada suojan satunnaiselta väriltä.

Pelin korteista pystyy silti rakentamaan erinomaisia pakkoja.

Rakentamisohjelma on todella toimiva, sillä kortteja voi suodattaa niin, että vain halutut kortit näkyvät. Voit esimerkiksi saada näkyviin vain kaikki Hooverin piirtämät valkoiset enchantmentit, joiden casting cost on maksimissaan kolme. Mielenkiintoisena yksityiskohtana pakassa voi olla jopa neljä rajoitettua korttia. Miltä kuulostaa esimerkiksi neljä Sol Ringiä yhdessä pakassa?

Pakkaa päälle!

Uuden pakan tehoa voi kokeilla kaksintaistelussa (duel) tietokonea vastaan. (Lähi)tulevaisuudessa peliin on tulossa lisälevy,

joka mahdollistaa moninpelin ja pelaamisen myös Internetissä.

Pelaaja voi pelata satunnaispakan tai valita oman ja vastustajansa pakat. Näin voi halutessaan pelata omaa pakkaansa vastaan ja kokeilla sen kestävyyttä, mikä varmasti auttaa myös monia oikean Magicin parissa leikkiviä parantamaan pakkoojaan.

Pelin aloittaja ratkaistaan kolikonheitolla, ja voittaja saa päättää, kumpi aloittaa. Pelit pelataan aina antesta, mutta pelissä yksittäisessä kaksintaistelussa kukaan ei oikeasti menetä korttejaan.

Pelialue on jaettu selkeästi kummankin osapuolen kesken, ja kortteja voi vapaasti liikutella ympäri pöytää. Vuoron eri vaiheet käydään läpi tiukan oikeassa järjestyksessä, ja peli pysähtyy kuhunkin vaiheeseen vain, jos pelaaja voi tällöin tehdä jotain. Jokaisen vaiheen voi myös halutessaan merkitä aina pysähtymispaikaksi, jotta ei esimerkiksi unohtaisi maksaa Mana Vaultinsa untappausmaksua. Vaiheissa ei pääse taaksepäin, sillä tietokoneelle ei voi valittaa "unohta-



Eipä hyvältä näytä. Liikaa pumpattu luuranko on saanut kavereita.

Kääntöjen poistovaihe
Upkeep, ylläpito

Vetovaihe

Päävaihe (ennen taistelua)

Taistelu

Päävaihe (taistelun jälkeen)

Poistovaihe

Parannusvaihe

Vaiheiden nimet ja muut termit ovat Wizards of the Coastin hyväksymästä suomennoksesta.

Ivory Cup
Artifakti pöydällä.
Maakorteista revitään mana.

Wall of Spears on vahvistettu Animate Wallilla.

Benalish Hero on juuri kutsuttu peliin eikä voi vielä hyökätä.

Black Lotus
Pelaajan kädessä olevat kortit (joita nyt ei ole lainkaan).
Keltaisella korostetut kortit ovat käytettävissä.

Black Lotus on ehkä pelin paras kortti, koska niitä saa olla pakassa jopa neljä.

Sacrifice Black Lotus: Add three mana of any color to your mana pool. Play this ability as a mana source.

Tilanneruutu kertoo missä mennään ja mitä pitäisi tehdä.

Your hand (0)

Done Choose attackers.

7 Elopisteet

70

Kirjasto ja hautuuma

Sekavaa järjenjuoksua

Tärkein kysymys tietysti on: osaako peli oikeasti pelata Magicia?

Helpommilla tasoilla kone tekee typerä virheitä ja ottaa jopa ajoittain mana burnia vain huvin vuoksi. Vaikeimmalla tasolla kone kuitenkin hallitsee Magicin hienoudet melko hyvin, ja siitä on vastusta kokeneellekin pelaajalle. Kone osaa muun muuassa käyttää erilaisia kortticompoja järkevästi hyväkseen. Esimerkiksi Giant Tortoisen (saa +3 kestoja ollessaan untapattuna) kanssa kone älysi käyttää Eternal Warrioria, jonka avulla otus ei tappaannu hyökätessään.

Kone pelaa kuitenkin vain niin hyvin kuin sen käyttämä pakka antaa myöten. Alussa voitin koneen lähes koko ajan omalla pakallani, mutta tehtyeni koneelle pari kunnollista pakkaa jouduin jo yrittämään tosissani. Kammottavan hyvällä mustavalkoisella weenie-pakalla pelatessaan tietokone oli todella vaikea pala: Drudge Skeleton vahvistettuna kahdella Unholy Strengthillä ja kahdella Holy Strengthillä ei ole mukava tuttavuus.

Konetta vastaan pelaaminen vaatii totuttelua, sillä se ei välitä uhkauksista tai pokerinaamasta, eikä sen aikeita voi lukea eleistä tai kasvojen liikkeistä. Se on vain kylmä kone, joka hoitaa hommansa. Välillä tunnen syvää sympatiaa Garri Kasparovia kohtaan...

Kone ei ole täydellinen, ja tekee ajoittain outoja ratkaisuja. Erityisesti blockereiden valinta tuntuu olevan sille vaikea pala, ja se uhraakin usein otuksia aivan ihmeellisiin väleihin. Jos esimerkiksi tilanteessa, jossa koneella on 4 elämää jäljellä, hyökkään yhdellä Serralla ja yhdellä Mesa Pegasuksella, saattaa kone jostain ihmeen syystä blokata vain Pegasuksen, vaikka se olisi voinut blokata molemmat otukset ja säilyä hengissä.

Kone myös uhraa hyviä erikoisominaisuuksia omaavia örkkkejään välillä aivan turhaan estääkseen itselleen jonkun merkityksettömän yhden pisteen lämän. Hyökkäämiseen liittyen pumpattavat hirviöt tuntuvat myös olevan koneelle hankalia. Joskus se pumpaa aivan väärä otuksia, tai jättää sitten koko ominaisuuden käyttämättä. En

neensa jotain ihan vahingossa". Systemi on erinomaisen toimiva ja jouheva, ja sen avulla Magicin pelaaminen on helppoa ja vaivatonta.

Korttipelin tuntu on onnistuttu vangitsemaan systeemiin viimeistä piirtoa myöten. Kädessä olevia tuntemattomampia kortteja ei tarvitse koko ajan tihruttaa casting costia muistellessa, sillä peli ystävällisesti muuttaa kaikkien heitettävissä olevien tai-

kojen nimet helposti erottuvan keltaiseksi. Manoja ei tarvitse täpätä erikseen, sillä tuplakkamalla loitsua peli täppää manat automaattisesti.

Manan käytössä on bugi. Ennen loitsun heittämistä täpättyjen maiden mana menee kyllä manapooliin, mutta sitä ei voi käyttää mihinkään, ja käyttämättömästä manasta tulee manaburnia. Toivottavasti bugi korjataan myöhemmissä versioissa.

white 2

Serra Angel 3 **

Summon Angel
Flying
Attacking does not cause Serra Angel to tap.
Born with wings of light and a sword of faith, this heavenly
Illus. Douglas Shuler 4/4

Plains	Plains	Serra Angel	Wrath of God
Plains	Plains	Serra Angel	Swords to Plowshare
Plains	Plains	Serra Angel	Swords to Plowshare
Plains	Mishra's Factory	White Knight	Swords to Plowshare
Plains	Mishra's Factory	White Knight	Swords to Plowshare
Plains	Mishra's Factory	White Knight	Mana Vault
Plains	Mishra's Factory	White Knight	Mana Vault
Plains	Mesa Pegasus	Divine Transformation	Sol Ring
Plains	Mesa Pegasus	Divine Transformation	Clockwork Avian
Plains	Mesa Pegasus	Crusade	Clockwork Avian
Plains	Mesa Pegasus	Crusade	Clockwork Avian
Plains	Bavannah Lions	Spirit Link	Clockwork Avian
Plains	Bavannah Lions	Spirit Link	
Plains	Bavannah Lions	Spirit Link	
Plains	Bavannah Lions	Spirit Link	
Plains	Bavannah Lions	Spirit Link	
Plains	Serra Angel	Wrath of God	

Pakan viilaukset on loppusuoralla.

Immolation
Enchant Creature
Enchanted creature gets +2/-2.
Illus. Scott Kirschner

Mishra's Factory
Land
Add one colorless mana to your mana pool.
1: Until end of turn, this land is a 2/2 artifact creature named Assembly Worker.
Target Assembly Worker gets
Illus. Ka-Ju & Dhal Foglio

Stats (60 cards) **Info**

Rainbow Knights **Samite Healer** **Bavannah Lions** **Serra Angel** **Tundra Wolves** **Wall of Swords**

Magic: The Gathering



Sankari ei saa Shandalarin metsässä hetkenkään rauhaa.



Vihreän noidan linnassa vaara vaanii joka nurkan takana. Pääjehun edessä on kuitenkin vielä pari estettä, jotka täytyy poistaa.



Illus. Mark Tedin 10/10

ole vielä kertaakaan nähnyt sen käyttävän esimerkiksi Killer Bees -korttia oikein.

Vaihtelevan hinnan vaativien loitsujen heittäminen tuottaa koneelle ajoittain vaikeuksia, se kun ei tunnu osaavan laskea oikein. Kerrankin se teki Fireballilla 7 pistettä lämmä maksettuaan siitä yhteensä vain seitsemän mana. Joskus kone heittää edullisia enchantmentteja minun hirviöihini tai se päättää ottaa mana burnia tekemisen puutteessa. Se saattaa myös käyttää ajoittain väärin Soul Nettiiä (kaksi kertaa per kuollut hirviö) tai artefakteja, joista saa elämää taikoja heitettäessä. Suurin osa näistä tuntuu kuitenkin enemmän bugeilta kuin vain tyhmältä AI:ltä, sillä ne ovat usein sidottu vain tiettyihin tapahtumiin.

Ajoittaisista hulluuskohtauksistaan huolimatta AI on jo nyt enimmäkseen haastava vastus, ja päivityksiä on varmasti luvassa.

Hauska untappaa vanha tuttu

Pelin Shandalar-osuus on kampanjapeli, jonka ideana on kulkea halki maan ja lopulta tuhota sitä hallitsemaan halajavat viisi pahaa velhoa.

Kampanjaan ei voi ottaa mukaan itse tehtyä pakkaa, vaan aloituspakka arvotaan satunnaisesti kaikista korteista, pelaajan valitseman päävärin mukaan. Niinpä pelaaminen keskittyy uusien korttien hankkimiseen, ja

pakan viritystaito on erityisen tärkeää etenkin alussa, jossa pelaajan pakka on väkisinkin vastustajaa huonompi.

Shandalar on täynnä erilaisia asutuskeskuksia, luolastoja ja veltavia hirviöitä. Hirviöitä vastaan antesta (siis kortista) taistelemalla pelaaja saa sekä uusia kortteja että vähennettyä päämaagien voimaa. Kylissä sankari voi ostaa uusia kortteja ja ruokaa, virittää pakkaansa ja pestautua erilaisiin tehtäviin palkkioita vastaan. Tyypillisessä tehtävässä sankarin pitää viedä viesti naapurikylään tai tuhota paikkaa kiusaava vihollismaagi. Silloin tällöin maastosta löytyy luolastoja, joissa on sekä rahallisia että kortillisia aarteita.

Shandalaria on mukava pelata, ja se antaa tietokone-Magicin lätkinnälle jotain merkitystäkin. Vaikeustaso vaikuttaa kuitenkin vääriin asioihin, sillä se heijastuu suoraan vastustajien elämän määrään. Vaikka sankari saakin kerättyä itselleen lisää elämäpisteitä, aloittaa hän silti jostain kympin tienoilta, kun vastustajilla on usein yli 20 pistettä elämää. Tällainen keinotekoinen pelin vaikeuttaminen on mielestäni halpamaista, sillä huonoakin pelaajaa vastaan saa taistella hiki hatussa, jos tällä on tuplasti elämää sinuun verrattuna.

Shandalarissa vaeltaa runsain mitoin vihollisörkkejä. Päässä alkoi paukkua, kun jouduin taistelemaan kuutta eri örkkiä vastaan vain päästäkseni kivenheiton

päässä olevaan naapurikylään. Onneksi örkkejä ei aina ilmesty tätä tahtia, ja Shandalarista pääsee useimmiten nauttimaan. Taidete ja äännetkin ovat kauniita kautta linjan.

MicroProsen Magic The Gathering onnistuu kunniakkaasti siirtämään yhden maailman parhaista korttipeleistä tietokonemuotoon, joskin kokonaan puuttuva monipeli harmittaa. Kyseessä on ehdottomasti hatunnoston arvoinen suoritus. Tulevaisuuden päivitykset (toivottavasti) poistavat turhat bugit ja lisälevyt tuovat mukaan Internet-pelaamisen, mutta kyllä se kestikin.

Tapio Salminen

Hyvä

- Intuitiivinen käyttöliittymä.
- Tekoily osaa pelata.
- Omia pakkojaan vastaan taisteleminen parantaa pakantekotaitoja.
- Kaunis.

Huonoa

- Ei minkääläistä moninpeliä (tulossa kuitenkin).
- Kone tekee ajoittain ihmeellisiä virheitä.
- Kampanjan keinotekoinen vaikeuttaminen.

Erinomainen tietokoneversio erinomaisesta korttipelistä.

Magic: The Gathering

Mopon silmin

Magic The Gatheringin tietokoneversiossa on yksi ilmeinen etu: esimerkiksi minä olen aina ollut kiinnostunut Magic The Gatheringista, mutten ole saanut edes peruspakkaa ostetuksi. Rahaahan niihin menee ja joku vastapelaajakin pitäisi löytyä, ja niilläkin on aina rientoja väärään aikaan.

Minulle ja muille vastaaville Prosen tietokoneversio tarjoaa kertaostolla mittavan määrän kortteja, ja vastustajan, joka on pelivalmis virtanappulaa painamalla, pelaa niin kauan kuin minä haluan, ei ivaa eikä pilkkaa aloittelijaparkkaa eikä juo koko jääkaappia tyhjäksi.

Ja niinpä aloitin matkan Magic-maailmaan. Katselin multimedia-tutoriaalini ja tuntuihan tuo pelaaminen selvältä, joten siirryin Dueliin. Enkä ymmärtänyt en niin yhtään mitään. Hölmön viitanheiluttelun ja muun olisi voinut ja saanut korvata kunnan rautalankaa vääntävällä tutoriaalilla, joka olisi kertonut pelivaiheista, ja esitellyt itse ohjelmaa enemmän. Ymmärsin nimittäin käyttöliittymän täysin päin helvettiä.

Kevyellä (hyvän) ohjekirjan lukemisella tajusin yhtäkkiä pelimekaniikan, ja paljastui, että pelin tarjoama systeemi on jokseenkin yhtä selkeä kuin nenä päässä: se pysähtyy ystävällisesti aina kun jokin voi tehdä, ja jopa näyttää mitä kortteja voi käyttää. Valitettavasti pelin aikana sinänsä erinomaisesti tehty Help ei toimi kuin satunnaisesti.

Ilman oikean Magicin sädekehäkin, puhtaasti omilla jaloillaan seisovana tietokonepelinä, peli on todella hyvä. Kevyt "mikä tämä nyt sitten oikein on?" -kokeilu muuttui yhtäkkiä maaniseksi tehopelaamiseksi, ja vihdoin ymmärrän miksi Magic The Gathering ON niin tavattoman suosittu. Ja ymmärrän myös, mitä Salminen arvostelussaan sanoo.

Nnirvi

Paljon melua tyhjästä

S.P.Q.R.

Cybersites/GT Interactive

Windows

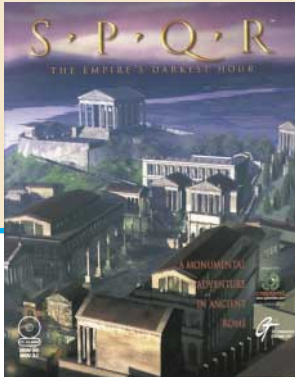
Versio: 1.0

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA (640x480), 2xCD-ROM, hiiri, digitaaliäänikortti

Äänet: Windows-yhteensopivat digitaaliäänikortit

Kiintolevy: 6 Mt

Testattu: P100, Stealth 64
2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,
3xCD-ROM, Windows 95



Rooma ammitta tyhjiyttään.

S.P.Q.R. luotiin alunperin Internetiin maailmaksi, jossa ihmiset voivat liikkua antiikin Rooman pääkaupungissa ja tutkia sen salaisuuksia. Paikka on ilmeisesti osoittautunut erittäin suosituksi, koska Cybersites julkaisee sen myös kotipeliversiona.

Rooman valtakunnan uuden vuoden juhlinta katkeaa, kun oraakkeli kertoo kaupunkia uhkaavasta vaarasta. Kukaan ei tiedä uhkasta enempää kuin kolkon nimen: Calamicus. Mutta kuka hän on?

Suurella keksijällä Corneliuksella on omat epäilyksensä. Hän on seurannut kaupungin viiden nimihenkilön toimia jo jonkin aikaa, ja on varma, että Calamicus on yksi heistä. Paranoian ja

pelon vallatessa Roomaa Cornelius joutuu luopumaan tutkimuksistaan, mutta hän kutsuu avukseen maalla asustavan oppipoikansa. Kun poika saapuu Corneliuksen työpajaan, hän huomaa mestarinsa kadonneen. Tämä on kuitenkin jättänyt pyynnön, että Calamicus on löydettävä ennen kuin hän ehtii tuhota koko Rooman kaupungin, ja aika on vain yksi vuosi.

Sinäkin, Brutuksen!

S.P.Q.R. on kuvattu sankarin silmin tämän harhaillessa läpi Rooman Forumin. Kaikki toiminta tapahtuu hiiren vasemmalla napilla, ja liikkuminen sujuu ennalta määrättyistä pisteistä toisiin hyppimällä. Käyttöjärjestelmä on muodikkaan yksikertainen: sankari voi kävelemisen lisäksi ainoastaan (harvoin) käyttää tai siirtää kuvassa olevia esineitä.

Seikkailupeli vaatisi kunnolli-

sen juonen. Pelin tarinassa ei sinänsä ole mitään vikaa, mutta sitä ei osata käyttää mitenkään hyödyksi. Sankari ei oikeasti ole Rooman kaduilla, vaan hän matkustaa ajan halki (tai etäohjaa itseään?) oudolla Corneliuksen keksimällä häkkyrällä. Moinen idea on täysin turha, eikä hetkeäkään tunnu edes jännittävältä. Miksei sankari vain voi lähteä Rooman kaduille suorittamaan tehtävänsä? Aina välillä Corneliuksen ihmelaitte tietysti hajoaa ja sankari joutuu ratkomaan sekavia ja turhanpäiväisiä puzzleja saadakseen sen kuntoon.

Metsästäessään Calamicusta sankari lueskelee Rooman päivälehteä saadakseen tietoa pahantekijään liittyvistä asioista. Pelin alkupuolella täytyy myös kerätä kaupungista viiden epäillyn päiväkirjat, jotka maagisesti päivitetyt taskussa. Tutkimalla teoksia tietää olla oikeassa paikassa oikeaan aikaan, jos jotain merkityksellistä tapahtuu. Peli vajoaa aivan helposti pelkäksi tylsäksi lukemiseksi tekemisen sijasta.

Kuollut kaupunki

Peli on ärsyttävästi aikarajoitteinen. Corneliuksen ihmelaitteessa on tulevaisuutta ennustava kalenteri, joka näyttää pelaajalle kuvan kunkin kuukauden tärkeästä tapahtumasta, jossa Calamicuksen toiminta on varmaa. Jos sankari ei ole oikeassa paikassa oikeaan aikaan, on tilaisuus mennyt, sillä ajassa ei voi hypä-

tä taaksepäin. Tämä on erityisen ärsyttävää senkin takia, että Forumin rakennukset ovat kukin auki vain tiettyinä päivinä vuodesta. Moinen idea on mielestäni naurettava, sillä se tekee kaupungista täysin kuolleen oloisen. Ajan kulun nopeutta voi sentään muuttella, mutta tärkeät päivät liipuvat silti helposti ohitse.

Oikeiden päivien odottelun takia Roomassa käyskentely on tappavan tylsää touhua. Koko peli on rakennettu niin, että ensitoiksi täytyy ravata läpi koko kaupunki ja yrittää opetella ulkoa kaikki tärkeät paikat, jotta osaa olla oikeassa paikassa oikeaan aikaan. Sitten vain harhaillaan ympäriinsä, kunnes jotain tapahtuu. Ruotsinkokeisiinkin valmistautuminen on kiehtovampaa puuhaa.

Silloin tällöin eteen tulee tylsiä puzzleja, jotka yleensä ratkeavat vain pelkällä tuurilla, muita ongelmia ei mukana oikeastaan ole.

Peli vaikuttaa aluksi lupaavalta ulkoasunsa ansiosta, mutta sekin muuttuu kaupunkiin päästäessä tylsäksi ja kuolleeksi. Paikka on kuin neutronipommin jäljiltä. Rooman, silloisen maailman metropolin, kadut huutavat tyhjiyttään, eikä paikalla ole ainutakaan muuta ihmistä tai eläintä. Musiikki on paikoitellen hyvää, mutta jostain ihmeen syystä se degeneroituu kaupunkia tutkittaessa ihmeelliseksi louskunaksi ja vongutuseksi.

S.P.Q.R. on unettavan tylsää harhailua tyhjässä Roomassa, jossa mitään ei tapahdu. Ei ole mikään ihme, jos joku haluaa tuhota näin tapahtumaköyhän kaupungin. Minä en ainakaan ole estämässä.

Tapio Salminen

Hyvää

- Ajoittain hyvä musiikki.

Huonoa

- Tylsääkin tylsempi.
- Ei oikeastaan mitään tekemistä.

Unilääkkeestä käyvä
multimediasoosi.

40



Kaasua komisario Palmu

Lost Vikings 2

Beam Software/
Silicon&Synapse/Interplay

Windows 95, Dos

Versio: arvostelu

Minimi: todennäköisesti 486, 8 Mt,
2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: noin 600 kt

Moninpeli: samanaikainen kaksinpeli

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+,
SB16, 4xCD-ROM

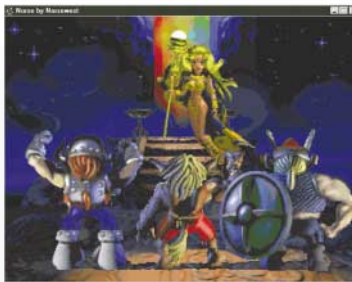
On kulunut jo liki viisi vuotta siitä, kun Viikingit viimeksi samoilivat pitkin ja poikin tasohyppelyuniversumia. Interplayn Lost Viking oli hienoinen kulttihitti, joten jatko-osa on odotettu. Se, että sitä saatiin odottaa näinkin pitkään on outoa, varsinkin kun itse peli on lähes täydellinen kopio edeltäjästään.

Jälleen kerran vinkeät viikinkimme Olaf, Baleog ja Erik törmäävät Tomatorin lentävään lautaseen ja jälleen kerran heidät yritetään teleportata aluksen kyytiin. Ei liene kovinkaan vaikeaa arvata, että aluksen mikropiirit tiltaavat entiseen tapaan ja viikingit leiskahtavat jumalan selän taan piilotettuun tasohyppelyhelvettiin.

Lost Vikingsin perusidea oli aikoinaan tuore. Perinteisestä tasohyppelystä ei ole kyse, vaikka näkymät pikavilkaisilla siihen viittaavatkin. Pikemminkin kyseessä on puzzlepeli, jossa ratkaisevaa on kaikkien kolmen viikingin saumaton yhteistyö. Kullakin on omat vahvat alueensa: Erik hypii korkealle ja juoksee vauhdilla, Baleog on oiva miekanheiluttaja ja Olaf tarkka kilpensä kanssa.

Uutuutena Baleogin jousipyssy on vaihtunut bioniseksi rautanyrkiksi, jolla voi hypätä tarzanimaisesti kuilujen yli. Olafin ilmaivaivat ovat puolestaan lisääntyneet eksponentiaalisesti, ja suolistokaasun hurmahenkiset tuprahdukset sulattavat tarvittaessa jopa tiiliseinän. Harvassa pelissä piereskely on näin tärkeää etenevän kannalta.

Muuten juuri mikään ei ole muuttunut. Kunkin kentän läpikäymiseksi on kahlattava kohdasta A kohtaan B ja ratkaistava koko joukko puzzleja matkan varrella. Kohdassa B odottaa hahmielinen velho, joka kentältä



kerättyjä esineitä vastaan yrittää taikoa poppoon kohti kotia, mutta onnistuu aina kämmäämään piirun verran. Niinpä ongelmanratkonta jatkuu taso tason jälkeen.

Pelastettavat hahmot tuovat peliin vaihtelua. Ne tuuraavat kadoksissa olevaa viikinkiä kentän parin verran ja piristävät peliä omilla erikoisominaisuuksillaan. Yksi osaa kiivetä pystysuoraa seinämää, toinen sylkee tulipalleroita ja niin edelleen. Valitettavasti mitään todella uutta ne eivät pelaajan ihmeteltäväksi tuo.

Lost Vikings oli kieltämättä hauska peli. Niinpä myös jatko-osa on kyllästetty huumorilla. Valitettavasti herjanheitto on laistunut väkinäiseksi ”minulla on rautanaula päässä ja sitä on kiva heiluttaa” -tyyliseksi jäykistelyksi. Tehtävien lopussa odottavat hauska dialogipläjäykset voittavat kirkkaasti jopa Kymmenen Uutisten loppukevennykset.

Osa entisestä Lost Vikings -magiasta on edelleen tallella, sitä ei voi kiistää. Lost Vikings 2 pitää hyvin hyppysissään siihen saakka, kunnes tehtävä on ratkaistu, mutta seuraavan episodin kimpuun käyminen ei houkuttele. Jotain on nimittäin pielessä, jos melkein viisi vuotta sitten ilmes-

tynyt originaali (SNES-versio) näyttää, kuulostaa ja ennen kaikkea tuntuu vielä tänä päivänäkin paremmalta.

JTurunen

Hyvää

- Hyvä perusidea.

Huonoa

- Ei uutta.
- Rutiinitoteutus.
- Ei samanaikaista ”kolminpeliä”.

Jos et ole koskaan pelannut Lost Vikingsiä, tutustu siihen nyt! Hyvä toimintapuzzle vanhan toistosta huolimatta.

77

Scorcher

Scavenger/GT Interactive

Dos, Windows 95

Minimi: P60, 8 Mt, CD-ROM

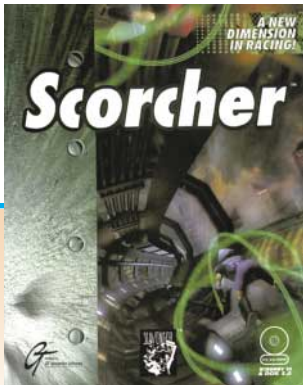
Suositus: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänituki: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 25 Mt

Moninpeli: Ei ole

Testattu: P150, 16 Mt, GUS,
4xCD-ROM



Vuonna 2021 ei enää bensa pala tai kumi käryä: pallomaisen voimakentän varassa leijuvat, möhkäläiset liitopyörät ovat korvanneet vanhat kulkuvälineet.

Häkkyrät suunniteltiin alunperin vain nopeiksi menopeleiksi, joilla oli nopsa liikkuu asutuskeskuksesta toiseen ydintuhon jälkeisessä lohduttomuudessa, mutta vimpaimien ympärille kehittyi nopeasti uusi kilpaurheilulaji: Scorcher.

Pelikonsoleista käännettyillä tai niistä vaikuttimensa napanneilla peleillä on paria poikkeusta lukuunottamatta ollut tapana nykyä pahasti PC:llä. Scorcher kuuluu noihin poikkeuksiin: radat kieppuvat tavallisen keskiverto-Penan ruudulla todella sutjakkaasti.

Niin Scorcherin idea kuin ulkonäkökin on samantapainen kuin Wipeoutissa: Joukko liittimiä



kiittää luuppimaista, hurjasti joka suuntaan mutkittelevaa rataa pitkkin, päämääränä kisavoitto ja uusi rataennätys.

Kauniskin Scorcher on. Synkeiden ratojen taustat ja pientareet vaihtelevat kiitettävän usein, ja jos koneessa on potkua, voi käyttää 16 bitin värisyvyyttä (65536 väriä) ja/tai 640x400 tai 640x480 pikselin SVGA-tiloja. P150:llä SVGA-tilat olivat jo liian hitaita, eikä Dos-testiversio suostunut asettumaan 16 bitin tilaan S3-kortin kanssa. Väliäkö tuolla, 256-värisenäkin ohitse suhahtava grafiikka on näyttävää. CD-musiikki on pääosin erinomaista, vaikka muutama maanantaikapale onkin eksynyt mukaan.

Audiovisuaalien saralla ei ollyetty virheettömyyteen. Vaikka kyseessä ovatkin levitoivat ihme-pyörät, pitäisi niiden äänellä voimallisesti, eikä vain laimeasti hurista. Pallomaiset voimakentät pyörien ympärillä ovat pikkuisen tyhmän näköisiä, vaikkakin helpottavat vastustajien havaitsemista etäältä.

Spagettiratoja

Scorcher-liiturin ohjaaminen on helppoa. Pyörä pysyttelee itsensä ilmassa, pelaajan harteille jää vain kiihdyttäminen, ohjaaminen ja jarrut. Turbotoiminnolla saa hetkellisesti lisänopeutta, ja loikkiminen on sekä mahdollista että välttämätöntä. Ohi vilistävää maisemaa voi katsoa joko oman pyörän takaa, mikä on näyttävää, tai kuskin silmikön läpi, mikä helpottaa mutkien luovimista.

Ratoja on kuusi ja niiden kiemuraisuus kasvaa dramaattisesti lähestyttäessä viimeistä rataa, spiraalia. Koko homma kaatuu siihen, että niin vuoristoratamaiset, korkealle ulottuvat rataosuudet kuin syvälle maan alle kaitautuvat tunneliosuudetkin on pilattu tarpeettomalla määrällä happaalaita, pohjattomia kuiluja sun muita pyöränsurmia. Jotenkin alkaa takaraivossa nipistellä, kun pikku lipsahdus johtaa heti äkkiputoukseen ja uuden pyörän heittämiseen pari sataa metriä taaksepäin. Peli menetetty.

Radat ovat liian täynnä esteitä, joihin osuessa nopeus putoaa heti mateluksi. Pieni ohjausvirhe kostautuu heti pelin menetyksenä. Reilumpaa olisi ollut vain hidastaa nopeutta hieman ja somistaa rata kipinäsaateella. Vauhdin hurma on jotenkin kadoksissa, jos meno tyssä jokaisesta ohjausvirheestä kuin seinään.

Lisäideointi olisi ollut tarpeen, sillä kerättäviä bonustyypppejä on vain kaksi. Toisia keräämällä saa lisää edellä mainittuja loikkia, toisista potkua konehuoneeseen. Aseistusta ei ole, mikä sekin häitaksi laskettakoon. Kyllä se kummasti lisää menoa ja meininkiä, jos ohiajavia kanssakilpailijoita saisi kurittaa torpedoilla.

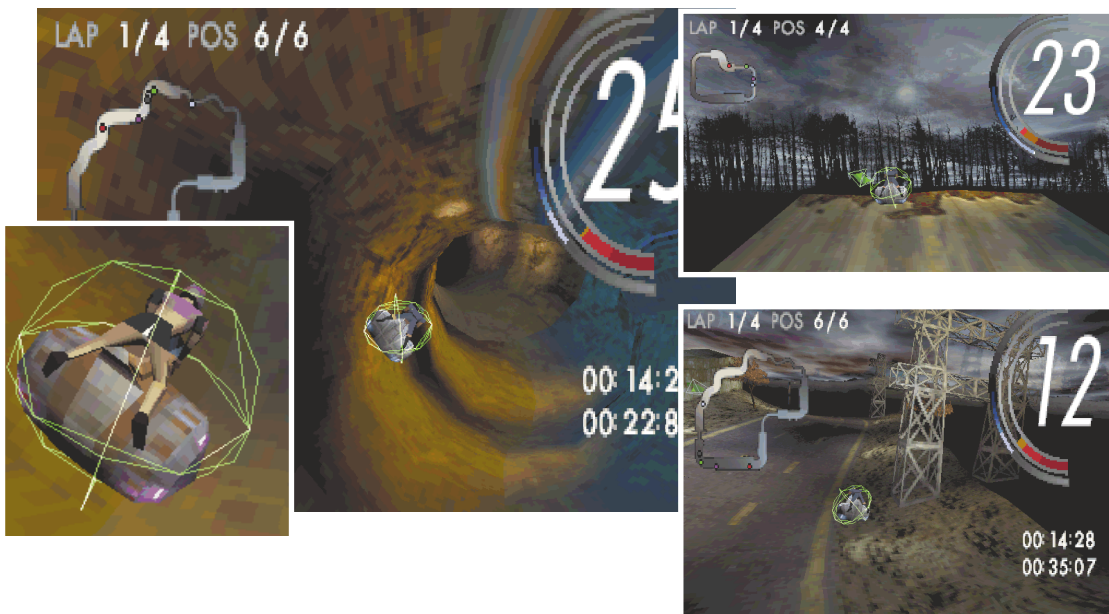
Pelkkää kuorta

Kisatyypppejä on kaksi: aika-ajot ja mestaruuskisat. Mestaruuspeleissä täytyy kiria karkikolmikoon joukkoon, jotta saisi jatkaa seuraavalle radalle. Aika-ajoissa ja harjoittelumoodissa yritetään vain ajaa virheettömästi ja kovaa. Kolmea ensimmäistä rataa saa harjoitella vapaasti, mutta loppupään radoille ei pääse, ellei niitä ole selvittänyt mestaruuskisassa.

Kilpakumppaneina toimii aina rykelmä tietokonevastustajia, sillä verkkopeliä ei ole. Vastuksen taso on korkea, mutta silti tietokoneen päihittäminen tuntuu jotenkin merkityksettömältä.

Scorcherissa on liian vähän sisältöä kauniissa kuoreessa. Tekijätiimissä näytti olevan vanhaa demoporukkaa, vaikuttaneeko asiaan, luoja tietää. Scorcheria olisi saanut vielä viritellä ennen julkaisua, sillä tällaisena se ei ilkeästi sanottuna pidemmän päälle kiinnostanut tippaakaan. Säälä.

Kimmo Veijalainen



Hyvää

- Hyvä näköinen.
- Musiikki.

Huonoa

- Ei aseita.
- Vauhti putoaa liian usein pikkutörmäyksen takia.
- Liikaa äkkikuolemia.

Aivan liian rajoittunut, mutta teknisesti hyvä.



The Lost Files of Sherlock Holmes 2: The Case of a Rose Tattoo

Electronic Arts

Dos, Windows 95

Versio: 1.0

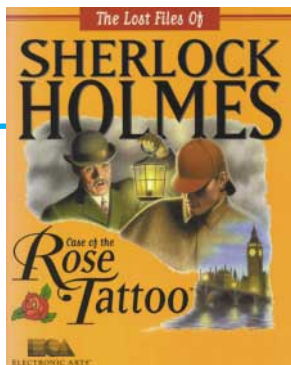
Minimi: 486DX2/66, 8 Mt (Dos), 16 Mt (Win95), SVGA (640x480), 2xCD-ROM, hiiri

Suositus: Pentium, 16 Mt, 4xCD-ROM, digitaaläänikortti

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 30 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, 3xCD-ROM, Dos 6.20, Windows 95



Kadonnut ruusu



● ● Sherlock Holmesin seikkailut jaksavat kiehtoa yhä uusia sukupolvia. Tällä kertaa hillittynä miehenä tunnetun mestarisalapoliisin oma perhe joutuu tullinlajalle.



Watson ja Holmes punnitsevat päivän tapahtumia tutussa ympäristössä.



Poliisiasemalla riittää vipinä mihin aikaan päivästä tahansa.

Maailman kuuluisin salapoliisi on elänyt pitkään hiljaiseloa, sillä kukaan ei ole viikkoihin kaivannut hänen apuaan. Eräänä tylsänä iltapäivänä Sherlockin veli Mycroft kutsuu hänet paikalliseen herrasmiesklubiin, jossa veli lupaa kertoa jostain tärkeästä asiasta. Watsonin ja Sherlockin ehtiessä klubin ovelle rakennusta kuitenkin järjestyttää räjähdys. Mycroft säilyy kuin ihmeen kaupalla hengissä, mutta loukkaantuu vakavasti.

Järkyttyneen mestarisalapoliisin vetäytyessä huoneeseensa murjottamaan ryhtyy Watson tutkimaan asiaa. Pian hän löytääkin todisteita, joiden innoittamana Holmeskin innostuu jutusta.

Ikä tuo arvostusta

Muutama vuosi sitten ilmestynyt edellinen Sherlock Holmes -seikkailu oli vahva esitys alusta loppuun. Tälläkin kertaa käsikirjoitus kunnioittaa kirjojen perinteitä ja tarinassa on kiehtovia käännteitä.

Pelaaja pääsee myös tutustumaan hieman lähemmin Holmesin oikuttelevaan luonteeseen tämän murjottaessa ja kiukutellessa kuin pikkupoika. On tavallaan mielenkiintoista huomata, että nerokin on vain ihminen. Holmesin usein unohdettuihin pa-

heisiinkin uskalletaan puuttua pikaisesti, sillä eräässä kohtaa Watson viittaa ystävänsä huumeidenkäyttöön. Sankarin kilven himmentäminen unohdetaan kuitenkin nopeasti.

Watsonin ja Holmesin seikkailu ei kuitenkaan onnistu syyttämään ainakaan minua edeltäjänsä tavoin. Ensinnäkin peli ei onnistu kunnolla vangitsemaan 1880-luvun tunnelmaa, vaan ympäristö tuntuu jotenkin tyhjältä ja ajattomalta. Paikalla on kyllä pikkurikoksia tekeviä katulapsia ja herrasklubeissaan sikareja tupruttavia miljonäärejä, mutta pelaaja ei hetkeksikään uppoa pelin maailmaan. Kaikki on liian puh-

taaksi siloiteltua ja onnellista.

Toinen häiritsevää yksityiskohta on se, että Holmes on kuvattu aivan liian nuoreksi. Hän näyttää ja kuulostaa alle kolmikymppiseltä, mikä ei vastaa ainakaan omaa käsitystäni hänestä. Pelin Holmes on ulospäin yksinkertaisesti liian kokemattoman oloinen sopiakseen maailman kuuluisimmaksi salapoliisiksi.

Ihmiset eivät kuulosta oikeilta Lontoon kasvateilta, vaan ainoastaan näyttelijöiltä. Puhe on ehkä lähellä oikeata alueeseen ja aikaan kuuluvaa Englannin englantia, mutta teeskentely paistaa läpi ajoittain liiankin selvästi.

Liian yksinkertaista, hyvä Watson

Salapoliisiparin tutkimukset sujuvat hieman sekavalla hiirisysteemillä, joka paljastuu ensinäkemää heppoisemmaksi. Hiiren vasen nappi toimii Watsonin ja Holmesin jalkoina ja silminä. Klikkaamalla sillä jotain hotspotia ruudulle tulee lyhyt esineen kuvaus tekstinä, mikä sinänsä on kaiken puheen keskellä rentouttavaa. Oikean napin painallus tuo esiin toimintavalikon, jossa on inventaarion lisäksi kohteesta riippuva määrä toimintoja.

Systemi näyttää aluksi hienolta, mutta pian selviää, että se yk-

sinkertaistaa peliä liikaa, koska se suorastaan pakottaa pelaajan tekemään oikeat ratkaisut. Esimerkiksi peli antaa noukkia vain kaikki ehdottomasti tarvittavat tavarat, mikä ei vastaa jännitteen, jonka kuuluisi nojata juuri johtolankojen löytämiseen ja nokkelaan päättelyyn.

Sama yksinkertaisuus vaivaa esineiden käyttöä. Esineitä ei voi itse yrittää käyttää mihinkään, vaan käyttövaihtoehto ilmestyy esille vasta oikeassa paikassa ja oikeaan aikaan. Tietysti on positiivista, ettei tarvitse ravata kaikkia paikkoja läpi kokeilemassa kutakin uutta esinettä, mutta onko sitten parempi tarkistaa joka ruudussa kaikki esineet sen mahdollisuuden varalta, että tällä kertaa voisi käyttää jotain niistä?

Systemin yksinkertaisuus ja rautalangasta väännetty toimintamalli vaikuttavat väkisininkin ongelmien tasoon. Niinpä ärsyttävän suuri osa ongelmista nojaa oikeassa järjestyksessä toimimiseen. Tiettyt asiat täytyy tehdä juuri suunnittelijoiden haluamassa järjestyksessä, tai peli ei etene. Hyvä esimerkki on poliisiaseman sellissä istuva hullusti heittelevä vanki. Saadakseen poliisin uskomaan miehen olevan sairas häntä täytyy tutkia ja jutella eri tahoille oikeassa järjestyksessä. Jos ei ole tarkka ja itse-



pintainen, jää helposti jumiin moisiin kohtiin.

Peli on ulkoisesti tylsän ja värittömän oloinen. Taustat ovat kliinisiä, eikä oikeaa Lontoossa olemisen tuntua saada aikaiseksi. Huonoin muutos on kuitenkin tapahtunut pelin hahmoissa, jotka on jostain ihmeen syystä kaapattu videolta. Näyttelijät eivät kuitenkaan kunnolla sovi osiinsa ja hahmoanimaatio on todella huonoa. Ihmiset heiluvat ja nykivät ympäriinsä tahattoman huvittavasti. Välillä hahmot riisuvat takkejaan tai muuten kuppavat paikoillaan liian kauan, mutta animaatioiden yli ei pääse hyppäämään.

Äänet keikkuvat toimivan ja ärsyttävän rajalla. Taustamusiikki on paikoitellen erittäinkin toimivaa, mutta siitä on saatu silti ylättävän ponnetonta ja mitään-sanomatonta. Lisäksi tehostemaailma on köyhä, esimerkiksi keskipäiväinen Baker Street kuulostaa täysin hiljaiselta.

The Case of the Rose Tattoo pahin ongelma on helppo kiteyttää: se on yksinkertaisesti mitäänsanomaton. Sen parissa viihtyy pari päivää, mutta siitä ei jää mitään erikoista mieleen. Se on kertakäyttöviuhde, joka menee toisesta korvasta sisään ja toisesta ulos.

Tapio Salminen



Hyvää

- Toimiva juoni.

Huonoa

- Huono käyttöliittymä.
- Tylsän mitäänsanomaton.

Huomaamattomasti ohi lipuva seikkailupala.

70

PICKED UP WIMBO

SHARE RE

Blood

Monolith/Apogee

Dos

Versio: 0.99b (päivitetty)

Minimi: P75, 16 Mt RAM

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 27 Mt

Muuta: moninpeli kaapelilla, modeemilla ja IPX-verkossa

Testattu: P120, 16 Mt, SB-16 + GenMidi



Doomista alkanut 3D-räiskintöjen virta senkun jatkuu: tällä kertaa Duke Nukem 3D saa verisukulaisen. Zorron näköinen jäpikkä kulkee tappamassa kirvein varustettuja zombeja ("Brains! More Brains!"), gargoyleja ja jonkinlaisia munkkeja haulikkoineen ja konepistooleineen.

Aseina on kaikki tutut kliseet vähän eri grafiikoin: talikko, valopistooli, katkaistu haulikko, konepistooli, dynamiittipötkylät ja napalminheitin. Jälkimmäinen on itse asiassa lähinnä sinko, joten deathmatchien tylsimmästä aseesta ei vieläkään päästä eroon. Aseista erottuu edukseen vain valopistooli: sillä kun törräyttää hirviötä, tämä pikku itämisajan jälkeen syttyy tuleen ja surkeasti huutaen juoksenteleetulla hetken.

Ruudut ovat täynnä seipäille nostettuja ihmisenpuolikkaita ja muutenkin grafiikoissa tavoitellaan irtonaista splatter-tunnelmaa. Veri lentää metrin kaarissa ja irtopäitä voi potkia ympäriinsä. Bloodin yritykset kutittaa kauhuluuta kaatuvat pariinkin pikku töppiin: ensinnäkin hirviöt ovat heikon näköisiä. Ne eivät ole pelkästään sarjakuvasta revityn näköisiä, vaan vieläpä HUONOSTA sarjakuvasta revityn näköisiä. Ja toiseksi herra Bloodin taipumus laukoa dukehtavia kommentteja ja

lauleskella ei ole huvittavaa.

Tasosuunnittelussakaan ei Dukes sfääreihin päästä. Kentät ovat jokseenkin tavanomaisia, paras idea on liikkuvassa junassa rellestely ja tivolin palkintopelit.

Moninpeli ei tarjoa mitään uutta. Flaregun oli hauska, muuten bloodbath häviää quakeilulle ja dukematchailulle kevyesti. Mortal Kombatista kähvelletty "Finish Him!" -vastustajan lopetus huvittaa, mutta tekijöiden outo mieltymys anaaliuumoriin pistää miettimään. 0.99b-päivityksen jälkeen ainakin nollakaappipeli toimi, modeemipelin kanssa on kuulemma ongelmia.

Pitää myös muistaa, että Blood on automaattisesti huono, koska Quake on parempi, Bloodissa on spritehirviöt, väärennetty 3D-



grafiikka ja kukaan ei kuitenkaan pelaa Bloodia, koska se ei tue 3D-kort(BANG! BANG! BANG! klik klik loadload BANG! BANG!)

Itse asiassa Blood on dukekloonien parasta B-sarjaa, mutta tuskin jaksaa viehättää kuin vannoutuneimpia pelityypin faneja. Minä en enää jaksaa, mutta eikös vaan ole tulossa ainakin Outlaws ja Shadow Warrior ja Hexen 2 ja herra ties mitä vielä. Heksikää jo vihdoin jotain muuta.

Nnirvi



Hyvää

- Interaktiivinen ympäristö.
- Nopea.

Huonoa

- Samat vanhat aseet.
- Koomiset hirviöt.
- Vitsit väärässä ympäristössä.

Duke Nukem uusissa kuorissa.

77

Battlecruiser 3000AD

3000AD/Take 2/Gametek

Dos

Versio: 1.01C4

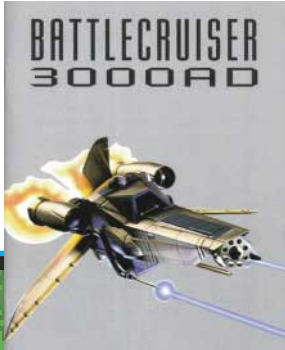
Minimi: Pentium, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 80 Mt

Monipeli: Ei

Testattu: P200, 16 Mt, Dynamite
128, SB32 PnP, 6xCD-ROM



Risteilijän komentosillalla.



Päätöntä kruisailua

Avaruustaisteluita hävittäjän ohjaamossa, strategiaa risteilijän komentosillalla, kaupankäyntiä ja diplomatiaa alienien kanssa, ja kaiken kukkuraksi neurooverkko-älyn ohjastama dynaaminen pelimaailma. Luulisi, että Battlecruiser 3000AD:n resepti on pettämätön, mutta hieman yllättävästi joutuu toteamaan, etteivät pelisuunnittelun armottomassa maailmassa pelkät hyvät ideat riitä. Yleensähan se on toisin päin.

Jo seitsemän vuotta kehitteillä ollut Battlecruiser 3000AD on pitkälti yhden miehen ansiota tai syytä näkökulmasta riippuen. Suuri guru, hullun neron omalähtöisiä piirteitä omaava maestro Derek Smart lähti ypyöksin projektiin, jonka tarkoituksena oli tuottaa ennennäkemättömän monipuolinen ja loputtoman laaja avaruusspektaakkeli. Kun nämä eväät pistäisivät isolle pelitalol- lekin helposti luun kurkkuun, niin arvaahan sen mitä siitä syntyy: ei ainakaan välttämättä.

Take 2 sentään yritti viimeistellä Smartin levällään olevat pelinpala- set, mutta syystä tai toisesta heitti pyyhkeen kehään ja tuuppasi raakileon markkinoille puolivalmiina. Nyt Euroopassa julkaistu "korjattu" 1.01C4-versio sentään toimii jotenkuten, mutta vaikuttaa siltä, että kyseessä on yhtä surullinen tapaus kuin erään E:llä alkavan pelisarjan kolmas osa, joka tukehtui bugeihinsa ja vaipui unholaan.

Aaria avaruudessa

Battlecruiserin tulevaisuus poikkeaa nykytrendeistä piristävällä tavalla ja palaa 70-luvun alun teemoihin. Mistään ei nimittäin löydy isoja pahoja ylikansallisia yhtiöitä, jotka hallitsivat maailmaa ja sotisivat keskenään. Pelimaailma onkin paljon lähempänä Star Trekin avaruusoopperaa kuin synkkää cyberpunkkia. Eri muukalaisrotuja riittää toistakymmentä, ja niistä jokaisella on omat tavoitteensa ja toimintaperiaatteensa galaksin kimurantilla poliittisella näyttämöllä.

Pelaaja komentaa yhtä Maan valtaisista taisteluristeilijöistä – tai oikeastaan lentotukialuksista, joka muistuttaa Galacticaa muutenkin kuin ulkomuodoltaan. Risteilijän ohjastamisen lisäksi käytössä on hävittäjiä, sukuloita, panssariajoneuvoja ja merijalkaväkeä, joita kaikkia voi periaatteessa lentää tai komentaa paikan päällä.

Kaiken takana on GALCOM, eräänlainen tähtienvälinen NATO, jonka perustaja Maa liittolaisineen tekee parhaansa rauhanpakkotamiseksi siellä missä tarvitaan ja tietysti omia etuja valvoakseen. GALCOM antaa risteilijöiden komentajille suht vapaat kädet, ja pelaaja voikin erikseen määrättyjen tehtävien välissä vaikka rahdata lastia paikasta toiseen tai harrastaa kaivostointia. Pelaaja on siis eräänlainen "freelance-avaruuskyttä", joka saa tehdä lain rajoissa lähes mitä huvittaa niin kauan kun tekee myös sen mitä käsketään.

Resistance is futile – you will be interfaced

Erinäisten pikkuhärveleiden lisäksi pelaajalla on huolenaan koko risteilijän ylläpito, mikä jo sinänsä riittäisi kokonaisen pelin aiheeksi. Battlecruiser kun painutuu uskollisesti kaikkiin ajateltavissa oleviin yksityiskohtiin. Normaalin taistelun, navigoinnin ja voimanjakelun lisäksi risteilijästä löytyy miljoona eri pikkunippiä mitä viritellä, ja jopa miehistöstä täytyy pitää huolta. Ryökäleet kun saattavat väsähtää, haavoittua tai muuten vaan sekoilla omia aikojaan, ja heitä

on pitkälti toista sataa!

Battlecruiser lykkääkin pelaajalle melko helvetillisen urakan jo pelkästään risteilijän arkiasioiden hoidossa – kolmannen luokan teknikon passittaminen tohtorin pakeille, koska hällä on masu pipi tuskin on taisteluristeilijän komentajan tehtävä. Toki tietokoneen ohjastamat upseerit hoitavat hommia omin päinkin, mutta karmea käyttöliittymä pitää huolen siitä, ettei mistään voi olla varma ellei tee sitä itse.

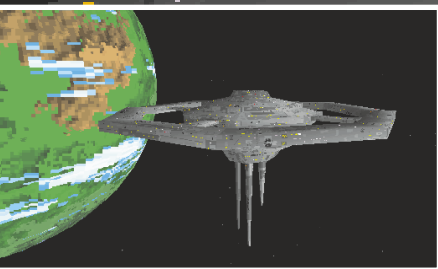
Battlecruiser on malliesimerkki siitä, miten käyttöliittymää ei pidä suunnitella. Jo lähtöajatus, on tyystin kieroutunut. Puutteellinen, sekava ja pienellä präntätty ohjekirja on täysin riittämätön pelin tarpeisiin ja rompulla tuleekin mukana hervoton läjä viime hetkellä väsähtäviä lisätietoja tekstitiedostoina.

Vanhalle militaristisika-simulaattorifriikillekin menee sormi suuhun kun lähes kaikki mahdollinen on pelissä muutettu päättömiksi kolmikirjaimisiksi lyhenteiksi vailla logiikan häivää.

Näyttään se jänsän sotilaalliselta, mutta vaikuttaa siltä, ettei synnä ole ollut mikään muu kuin elvistely ja pyrkimys "sotilaallisen jämäkkään ilmeeseen" pelaajan hermojen kustannuksella. Ohjekirjaa ja tekstitiedostoja saakin kahlata viikon päivät ennen kuin kannattaa edes yrittää pelaamista. Näin jännää ei ole ollutkaan sitten ylioppilaskirjoitusten päättämisen.

Kun sekoboltsit käyttöohjeet on jotenkin sisäistänyt, ei sekään vielä takaa tikettiä onnelaan. Kiljoonilla pop-up-valikoilla ja täysin turhilla mutkilla ryyditetty käyttöliittymä polttaa hihat Wintoosankin karaisemalta pelimieheltä. Jälleen yksi surullinen tapaus, jossa pelistä tulee taistelua käyttöliittymää eikä vihollis-

Vuonna 3000AD



ta vastaan. Kymmenien miehistön jäsenen tärkeät tilanneraportit vilahtelevat sekunnin murto-osassa ohi kun räihin alkaa, ja kun ne ovat kerran ruudulla välähtäneet, ne ovat historiaa. Vaikka pelissä voi periaatteessa näpeleitä risteilijän jokaista pienintään yksityiskohtaa, siihen ei ole käytännössä mitään mahdollisuutta.

Avaruuden savikiekot

Mutta entäs jos viis veisaa käytölliittymästä ja kynsin hampain kaivaa varsinaisen pelin sen takaa? Ikävä kyllä siitäkään suunnasta ei juuri löydy lohtua, ainaakaan jos haluaa lentää hävittä-

jällä. Lentomalli kun ei ole realistinen eikä myöskään pelattava, ja vihulaisten jahtaaminen on kirjaimellisesti holtitonta poukkoilua, missä kohteet vilahtavat ohi ja vaihtavat suuntaa siihen tahtiin, että juuri ja juuri ehtivät näkyä muutaman hassun ruudunpäivityksen ajan. Sama pätee risteilijän lasertornien ohjastamiseen.

Eipä hävittäjiä tarvitse toki itse ohjata jos ei halua. Niiden kanssa voi räplätä strategiapelin tapaan määräämällä niille reittipisteitä kartalla ja luottamalla tietokonepilottien kykyihin. Tai siis pitäisi voida. Pilotit kun eivät tunnu tajuavan hölkäsen pöläystä annetuista reittipisteistä ja toimintaohjeista ja tekevät ihan mitä sattuu.

Taistelut eivät käy hermoille ainoastaan hämärän lentomallinsa ansiosta, vaan myös tekninen toteutus on jäänyt pahasti kesken. Jo pelkkä sinänsä mitättömän näköinen osumavälhdys vihollisaluksessa aiheuttaa turhauttavaa nikottelua ruudunpäivityksessä. Ja testikone sentään oli monin verroin tehokkaampi kuin minimikokoonpano, kaksin-

ker-
taisella
muistilla!
Pitääpä tässä välissä sanoa jotain Smartin puolustukseksikin. Nimittäin aikaisissa betaversioissa, ennen kuin Take 2 graafikoineen tuli kuvaan mukaan, hävittäjän ohjaamot olivat paljon pienempiä, realistisen hitech-sotilaskoneen näköisiä, vähän niinkuin Falcon avaruudessa. Nyt niistä on jostain syystä tehty sitä vakio Wing Commander -jööttiä.

Kaatumatauti ei parane

Tekniikaltaan peli on muutenkin kuin pre-alfaversio. Hillittömän 180 megatavun asennuksellakin Battlecruiser jostain kumman syystä lataa kaikki tuikitärkeät ruudut risteilijän eri kontrollipisteistä rompulta. Vaikkei mitään sormella osoitettavaa Suurta Bugia enää löydykään, peli kaatuilee tuhkatieheään ja kaikki toimii vähän miten sattuu. Hilpeänä yksityiskohtana valikkojen naksahdukset kuuluvat vain vasemmalta kanavalta – ei sinänsä vakavaa, mutta kun näitä pikkujuttuja riittää joka väliin niin paaee ihmetyttämään, kuka taukki tämän päästi läpi laadunvalvon-
nasta.

Battlecruiser onkin hyvin murheellinen tapaus. Se on tulvillaan loistavia ideoita ja pelisuunnittelullisesti nerokkaita oivalluksia. Vaikkei mikään niistä varsinaisen originelli olekaan, olisi tässä voinut olla ensimmäinen peli, joka yhdistää kaikki avaruuspuolen

parhaat pakettiin vähän niin kuin Messerschmitt Bf109 hävittäjäkoneista aikoi-

naan. Dynaaminen neuroverkon ohjaama galaksi persoonallisine muukalaisrotuineen, kaupankäyntineen ja diplomatioineen herättää suurta kunnioitusta ja myös toimii uskottavasti. Eikä koskaan ennen ole nähty näin pikkutarkkaa mallinnusta avaruusristeilijän ja sen oheisalusten ylläpidosta. Niinpä katkerasti kiroiluttaa kun koko hoito leviää käsiin keskeneräisen teknisen toteutuksen ja amatöörimäisen käyttöliittymän vuoksi.

Derek Smart -parka. Seitsemän vuotta pelikehittelyä ja kaikki turhaan? Eikö miehen ylpeys sallinut pestata ammattilaiskoodaajia ja graafikoita ennen kuin oli liian myöhäistä? Jos Smart olisi pitänyt vain pelisuunnittelupuolella, meillä saattaisi todella olla kaikkien aikojen peli käsissämme, mutta tällaisena Battlecruiser 3000AD on Corvette, jossa on Trabantin moottori.

Joona Vainio

Hyvää

- Loistava dynaaminen kampanja.
- Ennennäkemättömän yksityiskohtainen avaruusristeilijän mallinnus.

Huonoa

- Ohjekirja.
- Käyttöliittymä.
- Teknisesti täysin kesken.

Surullista mutta totta, upeilla ideoitakin katkeavat helposti silvet, kun niitä toteuttavat täydet tumpelot.

75

(hyvästä yrityksestä)

Maailman kuuluisin haveri

Titanic: Adventure Out of Time

Dreamfactory/CyberFlix/
GTE Entertainment

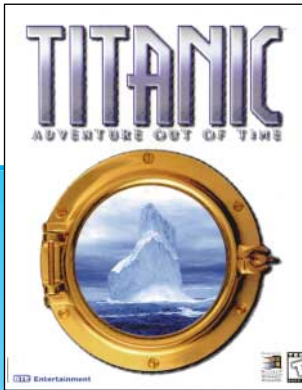
Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA
(640x480), 2xCD-ROM, hiiri,
digitaaliläänikortti, Windows 3.1 tai
uudempi

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
digitaaliläänikortit

Kiintolevy: 62 Mt
Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,
3xCD-ROM



Kansivahti valvoo, ettei kukaan asiaton
pääse sillalle tai radiohuoneeseen.

Pari kassamatkustajaa keskustelee
kannella päivän tapahtumista.

Ranskalainen kahvila on tyhjä
vielä tässä vaiheessa iltaa.

Blackjack on aina hauskaa ajanku-
lua. Tietokoneella siitä ei tosin voi
voittaa mitään.

14. huhtikuuta vuonna 1912 uponneen Titanicin muisto on viime aikoina kokenut todellisen renessanssin. Aiheesta on kynäilty kirjoja ja itse James Cameron on parikaan ohjaamassa elokuvaa kohtalokkaan aluksen viimeisistä hetkistä.

Tietokonepeliteollisuus ei halua olla pekkaa pahempi, ja ilmoille on pukattu Titanicille sijoittuva seikkailu. Aika on ilmeisesti kypsä yhden kaikkien aikojen suurimman merionnettomuuden ruotimiseen, koska viimeinen katastrofista hengissä selvinnyt kuoli pari kuukautta sitten.

Tarina alkaa toisen maailmansodan aikaisesta Lontoosta, jota saksalaiset pommikoneet kiusaavat alituisesti. Salaisesta palvelusta kenkää saanut ja Titanicista hengissä selvinnyt ex-agentti suree kohtaloaan asunnossaan, kun ilmahälytys alkaa taas kerran soida. Mies ei ehdi ryntäämään pommisuojaan, kun ensimmäinen pommi räjähtää aivan talon edessä lyöden sankarin tajuttomaksi.

Avatessaan silmänsä sankari huomaa olevansa hytissään Tita-

nicilla kolmekymmentä vuotta sitten. Tällä kertaa sankari ei aio tehdä vanhoja virheitään uudelleen. Laivan uppoamiselle hän ei voi mitään, mutta aluksella oleva saksalainen herrasmies kantaa kirjaa, jonka saaminen englantilaisten käsiin saattaisi estää ensimmäisen maailmansodan. Asialla alkaa kuitenkin olla jo kova kiire, sillä eräs kohtalokas jäävuori lähenee uhkaavasti laivaa.

Turistikierros

Kehyskertomuksena toimivana juoni on yllättävän hyvin kirjoitettu, ja alukseen on angettu paljon tekemistä ja juonenkäänteitä. Pelin mielenkiintoisin ominaisuus on kuitenkin itse peliympäristönä toimiva alus: mukaan on renderoitu lähes koko Titanic kaikkein tiloineen. Pelaaja voi harhailla ravintolaan tai käydä turkkilaisessa saunassa ja mennä sen jälkeen kannelle vilvoittelemaan. On kiehtovaa kierrellä legendaarisen aluksen tiloissa tietäen, mitä oikeasti tapahtui.

Pelimaailma on kuvattu sankarin silmien kautta ja liikkuminen sujuu melko vapaasti etukäteen määrättyistä pisteistä toisiin. Hiiren kursori muuttuu osoittamaan mahdolliset hotpotit, joita voi usein tarkastella lähemmin.

Liikkuminen tapahtuu yksikerätisesti näppäimistöltä. Massiivisen aluksen halki liikkuminen ei

välttämättä onnistu nopeasti, joten sankarin taskussa oleva kartta on tervetullut lisä. Se helpottaa suunnistamista aluksen sokkeleissa ja sen avulla voi myös hypätä suoraan joihinkin valikoituihin kohteisiin.

Risteilyllä kun ollaan, törmää sankari aluksella mitä erikoisempiin kassamatkustajiin. Mukana on muun muuassa selvänäkijä ja häämatkallaan oleva nuoripari, mies tosin mieluummin liikkuu kameransa kuin vaimonsa seurassa. Keskustelut hoituvat perinteisellä monivalintasysteemillä, ja pelaaja saa olla välillä tarkka sanoistaan. Muistiinpanoja on pakko tehdä, jos haluaa muistaa kaiken tärkeän. Ilman mustaa valkoisella jokin lisäjuoni saattaa helposti unohtua aluksen uumeeniin.

Jatkumomokia

Pulmia riittää tavallisista seikkailupeliongelmista pieniin puzzleihin, kuten esimerkiksi saksalaisen koodin murttamiseen. Mukana on myös pari alipeliä, joissa pelaaja pääsee pelamaan muun muassa blackjackia aluksen tupakkahuoneeseen kerääntyneen herrakerhon kanssa. Ongelmat ovat yleisesti mukavia, ja niiden parissa viihtyy.

Ulkoisesti Titanin ei onnistu täysin välttämään renderoituja pelejä usein vaivavaa kliinistä yleisilmettä. Alus on kyllä tuskallisen tarkasti taiteiltu, mutta liian monessa paikassa huoneet huutavat tyhjyyttään ilman ainoatakaan paikalla olevaa ihmistä. Kes-

Kuntosalilla voi aikansa kuluksi vaikka nyrkkeillä.

kusteluissa nähtävät näyttelijät vaihtelevat mukiinmenevistä todella surkeisiin, ja pari kertaa pelaaja jää oikein suu auki tuijottamaan ruudulla esitettävää kohtausta. Ylinäyttelemiselläkin pitäisi olla rajansa. Lisäksi pelin meikkaaja ei ole ilmeisesti tiennyt mitään vuosisadan alun tyylistä: tuskin Titanicin hissipojalla on suoraan 90-luvulta lainattua geelikampausta.

Äänimaailma toimii hyvin, ja taustalla soiva ajanjakson mukainen musiikki sopii peliin erinomaisesti. Titanic onnistuu välttämään esikuvansa kohtalon, eli peli toimii hyvin eikä mene rasakaasti pohjaan. Aluksen kiertäminen on kiehtovaa, vaikka osa paatista onkin hieman liian autiota. Tekemistä kuitenkin riittää ja käsikirjoitus virittää peliin mukavan vuosisadan alun tunnelman.

Tapio Salminen

Hyvää

- Lähes kokonaan kierrettävissä oleva Titanic.
- Hyvä käsikirjoitus.

Huonoa

- Surkeat näyttelijät.
- Paikoitellen liian autio ympäristö.

Pelattava seikkailu maailman kuuluisimmalla haverilaivalla.

75

Die Hard Trilogy

Probe/Electronic Arts

Windows 95

Versio: 1.4

Minimi: todennäköisesti P100, 8 Mt,

2xCD-ROM, hiiri

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 8 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P150, 16 Mt, GUS PnP,

4xCD-ROM



Kuole kovaa

Die Hard -leffatrilogia on rankka juttu. Meno on reipasta eikä pahisten ampumisen oikeutusta pysähdytä filosofoimaan. Alas piilomerkitykset, eläköön toiminta!

Lähes yhtä rankka on Proben kasaama Die Hard Trilogy CD. Kolmen elokuvan ympäristöt on siirretty digitaalimuotoon hyvällä menestyksellä. Reseptiä ei ole muutettu: yhäkin pahiksia ammutaan, ihmisiä pelastetaan, paikkoja räjäytetään. Ja kaikki tämä väkivaltaisesti, näyttävästi ja meluisasti.

Kolmen kopla

Die Hard Trilogy on itse asiassa kolme erityyppistä peliä lätkäistynä samalle CD:lle. Niin pelien ulkonäkö kuin pelattavuuskin vaihtelee laidasta laitaan.

Ykkösosion tapahtumapaikkana toimii rikollisten haltuunottama Nakatomi-pilvenpiirtäjä. Kuvakulma on McClanen takana ja päällä, ja liikkuminen on vapaata. Rosvoille jaetaan ruudinkäryistä oikeutta ja panttivankia vapautetaan ihan tyylikkästä sankaripoliisin juostessa, hyppiessä ja kieriskellessä rakennuskompleksissa koko ajan lyijyä syytäen. Osio kärsii valjasta yleiskuvasta.

Die Harder -lentokenttäosio on CD:n ehdottomasti parasta antia. Maailmaa ihastellaan virtuaali-Willisin silmämunien takaa, ja kuvakulma liukuu itses-tään paikasta toiseen, vaikka liikeratoihin voikin paikoin hieman vaikuttaa. Liikuttamalla tähtäintä pahiksesta toiseen ja painelemalla tulitusnappulaa rikolliset saa ilmastoitua. Osio muistuttaa Virtua Copia enemmän kuin vähän.

Matkan varrelta löytää kranaatteja, raketteja, rynnäkökiväärejä, uzeja ja muuta miehekästä mersunjatketta. Sivullisia ei tietenkään saisi ampua, mutta ratassa roiskuu. Grafiikka on kauniin kolmiulotteista ja monimuotoista, ja musiikki ansaitsee erikoismaininnan.

Kolmososa on, kuten elokuva-esikuvansakin, hieman lässähtänyt. Ruuhkaisessa New Yorkissa kaahaillaan pommilta toiselle, eli kyseessä on tavanomaisesti toteutettu ralli aikaa vastaan. Ei mitään uutta auringon alla, vaikka hauskana oivalluksena tuulilasinyykkijät todella toimivat jalan-kulkijoiden sotatessa tuulilasia siuksillaan.

Osiot ovat lyhyen puoleisia, joten hirmuisen pitkäikäistä hupia Die Hard -trilogiasta ei heru. Idealisissa maailmassa kak-

kosiosista tehtäisiin oma pelinsä huomattavasti isommalla pelialueella.

Jippikaijee

Käteän jää siis keskinkertaisen ammuskelun ja tavallisen kaa-hauspelin lisäksi loistava Die Harder -räiskintä. Mikä koko homman sitten erottaa muinai-sesta Operation Wolfista? Ei oikein mikään muu kuin reipas meininki ja tuhoamisen vapaus. Aseissa on kerrankin TEHOA. Kun seiniin ampuu, niihin jää reikiä ja pinnoitelevyt lentelevät, ja nyrkkisääntönä kaiken saa am-muttua rikki. Kun lentoaseman lasilla sisustetuissa halleissa antaa Uzin laulaa, tuloksena on juma-latonta kilinää ja uusi kristalliyö. Vesiputket paukahtavat, pahikset syttyvät palamaan ja putoilevat polvilleen mahaansa puristaen, kranaatit todella tuhoavat muu-takin kuin orgaanisen materian ja äänikavalkadi on ryhdikästä.

Näin siis vaikkapa PlayStationilla. Peli pyörii Sonylla pehmeästi ja on tarkkaa, äänet ovat erinomaisia eivätkä pätki tai räti-se. Vaan mitenpä pelityyppiin epäsovimmilla koneella, eli keskiverto-Pentiumilla?

Proben käänös yrittää par-

haansa: se tukee niin Direct3D-rajapintaa mahdollistaen 3D-kiihdytettyjen korttien käytön kuin uusien MMX-prosessorien erikoiskäskykantaakin. Tarvetta lisärataan todellakin on, mikäli odottaa konsoliversion tasoista toteutusta.

Perinteisellä näyttökortilla varustetussa P150:ssä Die Hard Trilogyn toivoo nopeasti kuolevan kovaa. Grafiikka on identtistä konsoliversion kanssa – jos ruu-tua tihrustaa kolmen metrin päästä ja siristää samalla silmiä, kunnes niistä valuu vettä. Matalimmilla tarkkuuksilla grafiikka on nopeaa ja SVGA-tiloissakin siedettävää, mutta 800x600-tilan saa unohtaa, eikä missään tarkkuudessa yletä täydelliseen sula-vuuteen. Äänimaailma sentään on tarkasti kopioitu konsolisi-saruksista.

Ilman 3D-kiihdytintä Win95-version vertaileminen konsoliver-sioon on kuin lasimurskan ver-taamista timantteihin: räjähdyk-set ovat legoisia, ja taustat joko ruman karkeita tai ikävistä nyl-kytteleviä. Latausajatkien ovat tur-han pitkät, eikä näppis-hiiri-yh-distelmä oikein sovi pelaamiseen. Tähtäminen on hiirellä helppoa, mutta näppiskäden sormet lip-sahtavat helposti oikeilta napeilta. Säätovaraa on, onneksi.

DirectX-ajurien ja Win95:n ai-heuttaman ylimääräisen työn määrä, jotta pelin sai edes pyöri-mään, oli jälleen jotain uskoma-tonta. Jos Windowsit, Plug&Playt ja kumppanit helpottavat elämää tähän tahtiin, jo ensi vuonna kone täytyy varmaan veivata käyntiin. Hyvä peli, mutta kärsinyt käännöksestä.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Meno ja meininki.
- Die Harder -osiossa mahtava tuhovoiman tunne.
- Äänet.

Huonoa

- Näyttävyyden ropissut käänöksessä.
- Melko lyhyt.

Vauhdikas räiskintä. Rikkomisen vapautta ja tehokkaita aseita.

Ilman 3D-korttia:

HYVÄ PELI 80



Ten Pin Alley

Adrenalin Software/EA

Windows 95

Versio: beta 1.0.1

Minimi: P75, 8 Mt, CD-ROM

Suositus: P90, 16 Mt

Äänet: Win95-yhteensopivat

Kiintolevy: 79 Mt

Moninpeli: 10 (samalla koneella), verkkopeli (ilm. tcp/ip)

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM

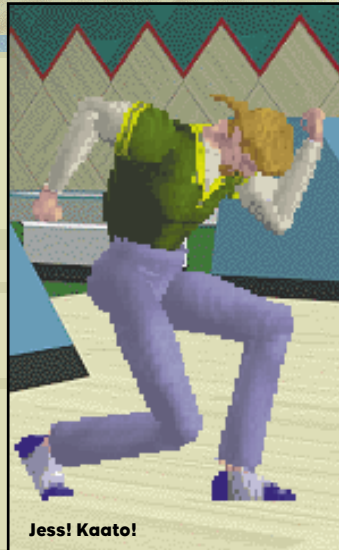


Enpä olisi uskonut, että keilailupeli voi liimata ruudun ääreen näin tana-kasti. Electronic Artsin julkaisema Ten Pin Alley on häkellyttävän mukaansatempaava. Ensitutustuminen peliin on sopivan rento, sillä alun epäonnistumiset on kuorrutettu hassunhauskalla huumorilla. Sen jälkeen mikään ei enää auta: uusi ennätys on saatava aikaiseksi ennen kuin kypälän kouristus hiiren ympärillä helpottaa.

Ten Pin Alleyn kontrollit on lainnattu golf-peleistä. Tarkkaa hiirisormea siis tarvitaan. Siinä missä golf-pelissä pallo mailanheilautuksen jälkeen tylsänpuolesti tussahtaa ruohikolle, Ten Pin Alleyssa pallo vyöryy heiton jälkeen vääjäämättä kohti kutsuvana sojottavaa keilariviä. Muutaman hetken hekumallinen odotus palkitaan keilojen kolinnalla. Jokaisen onnistunut heitto tuottaa tulosta, mikä tekee bittikeilailusta palkitsevan pelielämyksen.

Omaan suoritukseensa voi vaikuttaa juuri sopivasti ilman että kontrollit äityvät liian monimutkaisiksi. Keilaajan tossut on ensin sijoitettava sopivaan vauhdinottokohtaan, samoin keilapallon oletettu kolahtuskohta rataaan on määrättävä ennen heittoa. Tämän jälkeen hiirinappia naksauttamalla

Ohjekirjassa on virhe: tallennetun pelaajan saat käyttöösi, kun valitset pelaajan numero 1 (player 1) ja delete. Näkyvin tulee valikko, josta valitse load ja paina X, jolloin saat esiin aiemmin tallentamasi hahmot. Valitse haluamasi hahmo ja paina X.



Jess! Kaato!

määritetään heiton kierre, voima ja se hetki, jolloin pallo irtoaa hyppysistä. Tismalleen samanlaisen heiton uusiminen kerta toisensa jälkeen on liki mahdotonta, mikä pitää kontrollit tuoreina.

Urheilupeli ei olisi urheilupeli, jollei moninpeli onnistuisi. Kaverien kanssa pelattuna Ten Pin Alley onkin ilman muuta parhaimmillaan. Peräti kymmenen keilaajaa voi samanaikaisesti jonottaa hiirivuoroa.

Testattu beta-versio ei valittavasti hoksaa muita ohjaimia, mikä on melkoinen miinus. Toivottavasti lopullinen versio ei ole tässä mielessä yhtä umpimielinen. Pelkän hiiren kanssa ähinöinti ei todellakaan ole käyttömukavuuden

huipentuma. (Ja miksi muuten hiiren johto on aina niin raivostuttavan lyhyt?)

Ten Pin Alleyn lopullista versiota voi lisäksi pelata verkon välityksellä. Toivottavasti pelaaminen onnistuu myös Internetin kautta, sillä Ten Pin Alley olisi mitä ideaalisin nettipeli. Sitä eivät verkkoviiveet liiemmin haittaisi: kaverin heittoa odotellessa voisi käydä vaikkapa jääkaapilla.

Kukin pelaaja voi luoda itselleen oman hahmon, joskin pelin tarjoamiin kehonkummajaisiin on tyydyttävä. Tukan-, ihon- ja paidanvärin voi sentään virittää haluamukseen. Vasenkätisiä ilahduttanee, että osa hahmoista on vasenkätisiä. Valittavana on lisäksi kolmenlaisia keilapalloja, joiden painon voi määrätä pelityylilleen sopivaksi.

Tavanomaisen yksin- ja moninpelin lisäksi voi osallistua turnaus- ja liigapeliin. Keilahalleja/ratoja on kolme erilaista, mutta käytännössä maiseman vaihto ei vaikuta liiemmin itse pelituntumaan. Kuvalmat pysyvät vakiona heitosta toiseen, eikä uusintoja tms. nähdä. Keilaajan vektorin viritelty animaatio on onneksi sujuvaa ja parhaimmillaan hupaisaa.

Ten Pin Alley ei ole vakavasti otettava simulaatio, eikä se kieltämättä bras-



Varpaat viivalle ja nuoli pallon putoamiskohtaan.

saile teknisillä hienouksilla. Silti se mallaa keilailua paremmin kuin yksikään aikaisempi keilapeli. Se on erinomainen pirsteiden pirstytys ja parhaimmillaan siinä vaiheessa kun hiirisormen herkkyyks alkaa syystä tahi toisesta juuri sopivasti hiipua.

Kansapelaajan hienon hienoinen epäonnistuminen juuri ratkaisevalla hetkellä tuo varmasti vion virneen suupieleen. Ja kun keilapallo seuraavassa yritykessä jumittuu vielä kaverin tuhnutormiin ja singahtaa katon kautta pääkoppaan, virne leviää hienovaraisesti toiseenkin suupieleen. Ten Pin Alley on vahingoniln ylimmäinen airut.

JTurunen

Hyvää

- Hauska.
- Riittävän realistinen.
- Ne keilat ja niiden kolinat.

Huonoa

- Teknisesti pelkistetty.

Hauska moninpeli, eikä sitä yksinpelinäkään melnaa malttaa lopettaa ennen kuin entinen ennätys on rikottu.

90

Ahtaan ja avoimen paikan kammo

Robotron X

Midway/GT Interactive

Windows 95

Versio: lopullinen

Minimi: P90, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 0 kt, n. 20 Mt

swappitiedosto

Moninpeli: ei

Testattu: P133, 16Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM



Nostalgia on nastaa ja sillä yritetään ratsastaa Robotronin uuden uutukaisessa vektorein somistetussa päivityksessä. Tunnelma on yhtä kaoottinen kuin silloin ennenkin, eikä turhaa vaihtelua ole pelirytmää sekoittamassa. Luvassa on alusta loppuun hikistä ähinää ilman hetken rauhaa.

Robotron (2048) on yksi niistä mitättömän näköisistä ikivanhista kolikkopelinresuista, joita muistellaan kaiholla. Robotron ansaitsi omat kolikkopelijatko-osansa, joista tunnetuin lienee Super Smash TV, TV-showmaailmaan sijoitettu hillitön vipellys. Robotronin kaltaiseen kulttimaineeseen eivät jatko-osat kuitenkaan kohonneet.

Vanhan klassikon uudistaminen ei ole helppoa. Usein käy ni-

mittäin niin, että vanhat fanit pitivät uutta versiota pyhäinhäväistyksenä eivätkä neutseelliset peliintutustajat puolestaan näe päivityksessä mitään ihmeellistä. Robotron X on onnistunut tämän välttämään. Entinen tuttu kaoottinen tunnelma on tallella, mutta visuaalisesti peli näyttää kuitenkin tuoreelta pelitapahtumien mukana liikkuvan kameran ansiosta. Myös musiikinvallinta on onnistunut erinomaisesti: tanakka, nopea tekno sopii kokonaisuuteen hyvin.

Perusidea on nopeasti kerrottu ja kuvattu. Ruutu ruudulta pelaajan on eliminoitava pikkuruisella pyssyllä kimppeun syöksähtävä hirmuinen vihollisryppäs. Pelin edetessä vastus vaikeutuu ja ruutu täyttyy alati viheliäisemmistä quarkeista, tankeista, hulkeista,

aivoista ja muista vanhoista tuista. Jokaista vihollislajiketta tulee vastaan neljää erilaista versiota.

Pelintekijät ovat olleet armeilialta. Silloin tällöin ruudulle nimittäin ilmestyy lisätulivoimaa tuovia ikoneja, jotka tulevat tarpeeseen, sen verran paljon vihollisia pelaajan hahmon ympärillä hiippailee. Liiallisia uudistuksia pelkäävän ei kannata kuitenkaan säikähtää, kyseiset lisukkeet helpottavat etenemistä vain hetken kerrallaan.

Pelitulanteen voi tallentaa, mikä tuntuu aluksi erikoiselta ratkaisulta. Tällaisessa pelissä tallennusmahdollisuutta ei nimittäin välttämättä kaipaa. Toisaalta sadan kentän kahlaaminen samassa istunnossa olisi kieltämättä melkoisen turruttava kokemus.

Periaatteessa Robotron X:n tyyppinen toimintapeli kaipaa erittäin sujuvaa ruudunpäivitystä (60 kuvaa/s). Siihen ei ainakaan testikone yllä, ei lähellekään. Silti pelitapahtumia pystyy seuraamaan hyvin, vaikka kuvaruutu onkin ajoittain täynnä vihollismateriaa. Robotron X:n takia tuskin kannattaa tietokonettaan päivittää, mutta piirikaupassa pyrähdysten jälkeen Robotron X-CD kannattaa sujauttaa romppuasemaan ainakin kertaalleen. Hyvä ruudunpäivitys tuo pelaamisen varmasti miellyttävämmäksi. Vaikka Robotron X onkin on-

nistunut vanhan klassikon päivitys, siinä on omat puutteensa. Ylätyksiä on niukasti ja parinkymmenen kentän välein eteentulevat bonusvaiheet ovat todella vaisuja. Pelialueen ulkoreunaa pitkin juoksemalla pysyy lisäksi hengissä turhan hyvin.

Tärkein ongelma on kuitenkin hahmon kontrollointi. Alkuperäistä Robotroniahan on suunnattu kahdella ilotikulla, joista toisella liikutetaan hahmoa ja toisella tähdätään ase. Robotron X ymmärtää kuitenkin vain ja ainoastaan yhden ohjaimen päälle.

Ohjevihkosen mukaan peli on tarkoitettu pelattavaksi Gravis Padin tyyllisellä nelinappiohjaimella, jolloin risti-ohjaimella liikutetaan hahmoa ja neljällä napilla ammutaan napin määräämään suuntaan. Tämä on periaatteessa toimiva idea. Valitettavasti Gravis Padilla diagonaalisuuntaan ampuminen on vaikeaa, koska kahden napin samanlainen pohjaanpainaminen on liiki mahdotonta.

Näppäimistöohjelmoitavat näppäränappiset peukalo-ohjaimet ovat oiva ratkaisu ongelmaan (esimerkiksi Gamestar, TM Phaser), samoin tietysti näppäimistön syliin ottaminen. Silti puritaaneja varmasti kauhistuttaa kahden ilotikun ohjausmahdollisuuden puuttuminen.

Kokonaisuutena Robotron X on paljon parempi peli kuin ennakkohuhut antoivat olettaa. PC-ruudulla on harvoin nähty näin hillitöntä vauhtia ja vipellystä: jo pelkästään se tekee Robotron X:n tutustumisen arvoiseksi.

JTurunen

Hyvää

- Hirmuinen vipinä.
- Hillitön vauhti.
- Napakka tekno.

Huonoa

- Tussut soundit.
- Ei pidä otteessaan loputtomiin.

Yllättävän hyvä päivitys vanhasta kolikkopelikklassikosta.

80

Nine

Tribeca Interactive/GT Interactive

Windows

Versio: 1.0

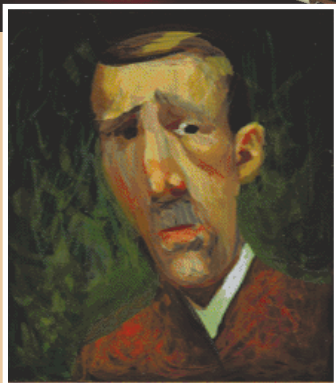
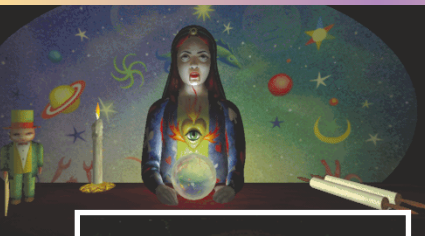
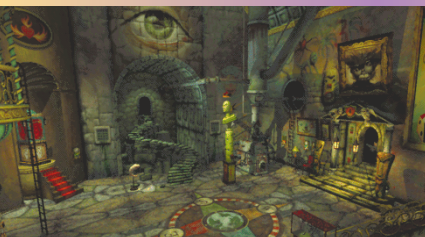
Minimi: 486DX2/66, 16 Mt, SVGA (640x480), 2xCD-ROM, hiiri, digitaaliäänikortti, Windows 3.1 tai uudempi

Suositus: Pentium, 20 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows-yhteensopivat digitaaliäänikortit

Kiintolevy: 10 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, 4xCD-ROM, Windows 95



Surrealistinen uni



Salty antaa vinkkejä jumiin jääneelle pelaajalle.

Eräänä aamuna postiluukustasi putoaa asianajotoimiston kirje, jonka mukaan olet juuri perinyt kaukaisen Thurston-setäsi koko omaisuuden. Setäsi johti Last Resort -nimistä taiteilijoiden ja luovien ihmisten lepo- ja lomakotia. Tai ainakin paikka on joskus kauan sitten ollut sellainen.

Pakattuasi laukkusi matkaat talolle, joka näyttää nykyään olevan pahasti rempallaan. Viivyt hetken ajotiellä ja vetäen syvään henkeä koputat ovelle. Tästä tulee varmasti elämäsi sekavin päivä.

Dali pitäisi tästä

Heti alusta alkaen 9 on samanaikaisesti oudon kiehtova ja tylsä. Astuessaan taloon pelaaja kirjaimellisesti siirtyy toiseen maailmaan, joka on kuin Dalin huumehoureisten unien tuotos, kartanossa kun on mitä erikoisempia asukkeja ja paikkoja.

Mikään ei 9:ssä välttämättä ole sitä, miltä se näyttää. Sekavuus ja outous on kuitenkin ihailtavan hyvin organisoitua, eikä koskaan tunne olevansa täysin hukassa, sillä talossa on aina jotain tekemistä ja yleensä sentään tietää, mitä pitäisi kulloinkin tehdä.

Kartanon talonmies Salty, outo lentokoneen ja sen mekaanikon hybridi, pitää huolta talosta ja auttaa pelaajaa tarvittaessa. Jos jokin homma ei ota edetäkseen, pörrää Salty yleensä paikalle ja kommentoi pelaajan tekemisiä

omalaatuisella tavallaan.

Puzzlet ovat harvinaisen hyvin suunniteltuja, ja niitä ratkoo mielikseen – hetken aikaa. Niiden toimivuus on samalla niiden suurin vika, sillä liian usein ratkaisemiseen vaaditaan vain rutiinomaista uurastamista, eli kun puzzlen perusidean on tajunnut, loppuaika kuluu helposti pelkkään mekaaniseen palikoiden vääntämiseen. On tietysti hyvä, että puzzlet eivät ole liian hankalia, mutta ne olisi voitu rakentaa useamman samanaikaisen idean varaan. Tällaisenaankin 9 on kuitenkin nautittavin koskaan pelamani puzzle-peli.

Tyylien sekamelskaa Ympäröivää maailmaa tutkitaan sankarin silmien kautta hiiren toimiessa käsinä. Pelkkä puzzlen ratkominen ei tarvitse kovin ihmeellistä käyttistä, eli esineitä ja vipuja voi vain siirrellä ja töniä. Puzzlejen sekaan on sekoitettu hieman seikkailupelimaaisia elementtejä, tyyliin ”käytä oikeaa esinettä oikeassa paikassa”. Inventaariota hahmolla ei kuitenkaan ole ja hän voi kantaa kerralla mukanaan vain yhtä esinettä.

Visuaalisesti Last Resort on kaunis, mutta sekava. Peli osaa kuitenkin aina välillä yllättää rauhallisen minimalistisilla huoneilla, jotka ovat kuin turvapaikkoja pelin muuten niin täyteen ahdetusta maailmasta. Surrealistista pelimaailmaa täydentävät onnistuneet äänet, jotka tehostavat kuvallista antia hienosti.

Suuri osa kartanon ongelmista

nojaa tavalla tai toisella ääneen, joten hyvä äänimaailma on erityisen tärkeä. Mukana on tukku Hollywood-tähtiä, mikä ei oikeastaan ole mikään ihme, sillä pelin tuottamisessa on ollut mukana Robert De Niro. Saltyn äänestä vastaa James Belushi ja optioikkunaa ylläpitävän ennustajaeukon takana on Cher. Lisäksi pelissä puhuvat muun muassa Steven Tyler ja Christopher Reeve. Kokoneet näyttelijät selviävät ääniosistaan hyvin.

9:n kanssa viihtyy helposti usean tunnin kerrallaan. Sopivan vaikeat puzzlet ja ennen kaikkea rikkaan surrealistinen pelimaailma tekevät pelaamisesta nautittavaa. Loppujen lopuksi se on vain hieno lasten leikkikirja, mutta kuitenkin kiehtova sellainen.

Tapio Salminen

Hyvää

- Kiehtovan surrealistinen tunnelma.
- Onnistunut vaikeustaso.

Huonoa

- Paikoitellen puzzlet ovat liian yksiluotteisia.
- Toistaa pitemmän päälle itseään.

Surrealistinen puzzlepeli.

79

Goosebumps: Escape from Horrorland

Dreamworks Interactive/Microsoft

Windows 95

Minimi: P75, 8 Mt, VESA/PCI,
4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 2 Mt

Moninpeli: Ei

Testattu: P200, 16 Mt, Dynamite
128, SB32 PnP, 6xCD-ROM



Niin sanottuja multimedia-kökököjä eli seikkailupelejä, jotka ovat enemmänkin yhden illan elokuvakokemuksia kuin pelillisiä pähkinöitä, alkaa olla maailma väärällä. Dreamworksin Goosebumps todistaa kuitenkin, että tällaisenkin pelin voi tehdä hyvin.

Goosebumps on R.L. Stinen nuortenkirjasarja vähän Viisikon tapaan, paitsi että kakruja on kolme, koira on rumempi, tyypit eivät syö tädin lihapiirakoita joka toisella sivulla ja aiheet pyörivät kummitusten, ihmissusien, vampyyrien ja muiden öhkömönkiäisten parissa huumoria unohtamatta. Aikuiselle ei ole mikään sen ällöttävämpää kuin kestää typerien kakaroiden näsäviisasta Wesleilyä, mutta Goosebumpsissa kersat ovat oikeasti pölläntäneitä sympaattisia touhottajia ja



Kakarakauhua



homma on tehty sopivasti kieli poskessa.

Dreamworksin seikkailupeli vie noin 12-vuotiaat Lizzyn, Luken ja Clayn Horrorlandiin, hurttiin transdimensionaaliseen huvipuistoon, josta löytyvät kaikki kauhuelokuvista tutut näyttämöt ihmissusien kylää ja Draculan linnaa myöten. Pelaajan on Lizzyä auttamalla järkkättävä kaverinsa ja vanhempansa ihmisten ilmoille ratkomalla puzzleja ja keräilemällä kamaa sieltä sun täältä tuikiperinteiseen seikkailupelityyliin.

Menevää multimediaa

Mikä ei ole aivan perinteistä, on Goosebumpsin vahva tukeutuminen multimedian suomiin mahdollisuuksiin ja oikeisiin näyttelijöihin digitaalilavasteineen. Onhan tuota jo nähty Phantasmagoriasta ja muusta multimedia-mömmöstä alkaen, mutta Goosebumpsin toteutus on onnistunut huomattavasti sujuvammin, eikä filmatun kaman ja itse pelaamisen väliin synny häiritsevää kontrastia.

Goosebumps esitetään kautta pelin pelaajan omasta näkökulmasta, ja paikoista toiseen siirtymiset on toteutettu usein näytävillä kamera-ajolla, jotka tosin välistä näyttävät kummasti samakkoperspektiivistä kuvatuilta. Goosebumpsissa homma toimii paremmin kuin tavallisesti.

Pelin "huoneet" ovat useimmiten staattisten ruutujen sijaan paikkoja, joissa voi pyöriä mukolmiulotteisesti paikallaan täydet 360 astetta ja tökkäämällä hiirellä esimerkiksi ovea tai

porttikäytävää, kamera-ajo heittää seuraavaan paikkaan. Hieman ärsyttävää on se, ettei hotspotteja erota juuri mitenkään muusta ympäristöstä. Kun epinäistä hiirellä tökättävää esinettä muutenkin on äärimmäisen harvassa, tulee jokaisesta uudesta ruudusta turhauttava hienreiluttelusessio.

Turhuuden tunnelit

Horrorlandin huvipuiston useita eri kauhutarinateemaa mukailevien paikkojen välillä voi liikkua myös maanalaisia tunneleita pitkin, joihin käydään siellä täällä jököttävien roskapönttöjen kautta. Tunnelit on toteutettu melko ohimennen vähän Wolfensteinia paremmalla grafiikalla ja suurin kulmin.

Sen lisäksi että tyrmät ovat täynnä satunnaisesti vaeltavia hirviöitä, joihin törmääminen heittää pelaajan takaisin lähtöpaikkaan, niistä voi kerätä "pelimarkkoja", joita tosin löytyy myös maanpinnalta. Nämä "pelimarkat" ovat eräänlainen yleishyödyke, jota kuluu muun muassa kun pelaaja tekee jotain typerää ja satuttaa itsensä (ts. joutuu lukittuun yksioon illanviettoon ihmissuden ja vampyyrin kanssa). Kuolla ei pelissä kuitenkaan voi, mutta joissain tapauksissa eteneminen "rahattomana" on melko mahdotonta.

Onneksi tunnelit ovat vain vaihtoehtoinen oikotie paikasta toiseen liikkumiselle, sillä ne ovat täysin tyhjämpäiväinen ja turha häiriö muuten hyvin sujuvaan pelinkulkuun. Ikävä kyllä tätä sujuvaa pelinkulkua ei pääse kovin paljoa kahdelta rompulta ihaste-

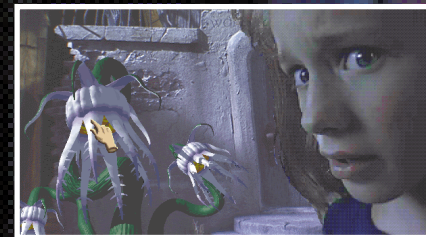
lemaan. Näyttävät videopätkät kun ahmivat megatavuja siihen malliin että pelin hurauttaa kertaheitolla läpi, kiitos myös ekstrahelppojen puzzlejen. Ja jos ei peli ole tällaisenaakaan tarpeeksi helppo, voi yhden pelimarkan kuluttamalla kysyä melko suoria vihjeitä huvipuiston oraakkelilta.

Oetaan rennosti

Muutenkaan Goosebumps ei ole pelillisesti mikään mullistava tuotos. Manipuloitavaa tai kannettavaa tavaraa on hyvin vähän eikä puzzleja ole selvästi tarkoitettukaan mietittäväksi vaan lonkalta ratkottavaksi. Tietysti voisi olettaa, että Goosebumpsin pelillinen alkeellisuus johtuu siitä, että se on suunnattu ennen kaikkea nuoremmille pelaajille, mutta sitten tekijöitä täytyisi taasen syyttää lasten aliarvioimisesta.

Goosebumps on siis upeasti toteutettu ja teknisesti toimiva multimediasseikkailu, jota ei ole tarkoitettu niinkään iltojen ratoksi ratkottavaksi, vaan katsottavaksi popcornin ja limun kera yhdeltä istumalta. Jos sen hyväksyy sellaisena, siihen ei varmasti pety. Näyttelijät ovat kellovillisia, tarina kulkee ja ohjaus ja kamerankäyttö on näyttävää. Vaikka peli onkin kirjojen tapaan enemmän nuorille suunnattu, jää siitä aikuisellekin hyvä mieli ja hymy suupieleen.

Joona Vainio



Hyvää

- Hauska.
- Sujuvaa elokuvaa.

Huonoa

- Eikä sitten paljon muuta.

Jouheasti rullaava elokuvapeli, jossa paino on sanalla elokuva. Vain rentouttavaan katseluun, ei aivojen nyrjäyttämiseen.

82

Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon

Hipnotic/id/Activision

Dos

Minimi: P75, 16 Mt, 2xCD-ROM,
rekisteröity Quake

Äänet: Sound Blaster ja
-yhteensopivat

Kiintolevy: 40 Mt

Moninpeli: modeemi, nollakaapeli,
IPX- ja TCP/IP-verkot

Muuta: Vaatii toimiakseen
rekisteröidyn Quaken. Päivittää
Quaken versioon 1.07. Yhteensopiva
VQuaken ja GLQuaken kanssa.

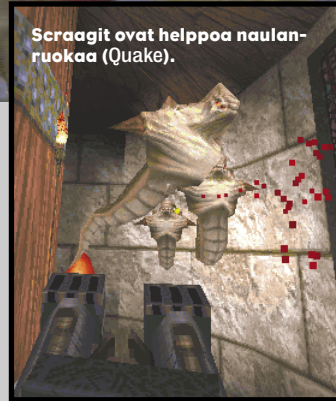
Testattu: P188, 32 Mt RAM,
Hercules Dynamite 128 SVGA,
Orchid Righteous 3D, 4xCD-ROM,
SB16



Puuttuva osa



Samperin Shambleri (GLQuake).



Sraagit ovat helppoa naulanruokaa (Quake).

Pitkän hypen jälkeen Quake ei ollut se jyräys, jollaiseksi se kuviteltiin. Quake on mahtava verkkopeli, mutta yksinpelinä se on kuolettavan tylsä. Teknisesti vanhanaikainen, mutta pelisuunnittelultaan oivalinen Duke 3D tuntuu edelleen olevan massojen suosikki.

Scourge of Armagon on paketti uusia tasoja, aseita ja hirviöitä Quakeen. Mitä järkeä sitten on julkaista kaupallisena samaa taukkaa, jota netti ja purkit ovat väärällään ja vieläpä ilmaiseksi? Mutta entäpä jos satojen tusinatasojen sijaan saakin Duke 3D:n tasojen suunnittelijoiden tekemän paketin, joka tekee Quakesta vihdoinkin sellaisen, mikä sen piti alunperinkin olla?

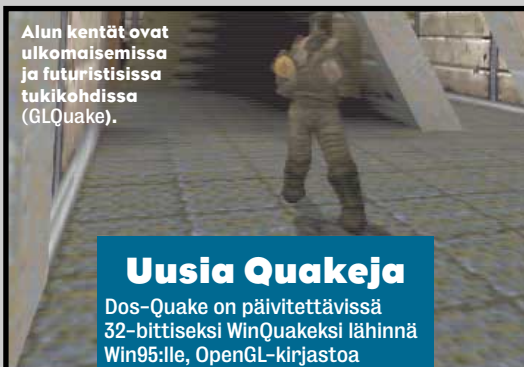
Vaatimatonta?

Numeroina Scourge of Armagon on varsin vaatimatonta paketti: 15 tasoa yksinpeliin, yksi moninpelitaso, kolme uutta asetta, kolme uutta bonusta, kaksi uutta hirviötä ja muutama uusi ansa. Aseista hyödyllisin on laserkivääri, jonka säteet kimpoilevat seinistä. Läheisyyssiirtoja läiskittää kranaatinheittimellä seiniin ja lattioihin, joista ne laukeavat kun joku

kävelee läheltä. Mjolnir on legendaarinen salamoita syöksevä moukari, jonka piti olla Quaken ainoa ase silloin kun siitä oltiin vielä tekemässä keskiaikaista peliä.

Bonukset eivät nekään yksinään kuulosta juuri miltään. Empatiakilpi jakaa vauriot ampujan ja kohteen kesken. Märkäpuku parantaa liikkuvuutta ja sähköiskujen kestävyyttä veden alla. Hauskin on sarvi, jota puhaltamalla saa yhden tai useamman hirviön omalle puolelleen. Rinalla kulkeva isällinen ritari tuo kummasti itsevarmuutta.

Centroidit ovat jättimäisiä skorpioneja, joilla on konetykit saksien tilalla. Gremlinit hyökkäävät laumoina, varastavat pelaajan aseensa ja ampuvat sillä takaisin. Gremlinit kuolevat helposti, mutta liikkuvat ja hyppivät pirun nopeasti. Gremlinit ovat aina nälkäisiä, joten jos kuulee



Alun kentät ovat ulkomaisemissa ja futuristisissa tukikohtissa (GLQuake).

Uusia Quakeja

Dos-Quake on päivitettävissä 32-bittiseksi WinQuakeksi lähinnä Win95:lle, OpenGL-kirjastoa tukevaksi GLQuakeksi lähinnä 3dfx:n Voodoo-kortteille ja VQuakeksi Veriten Rendition-kortteille.

pivaksi, niin että eteneminen tuntuu jatkuvasti olevan hiuskarvan varassa. Näin ainakin minulla normaaliavaikeustasolla, tosin en ole mikään tuhansien deathmatchien veteraani.

Tasot täynnä yllätyksiä

Arkkitehtuuri on paljon mielikuvituksekkampaa kuin Quakessa. Tekstuurit eivät ole enää pelkkää ruskeanvihreää mössöä, vaan etenkin GLQuakella parhaat tasot ovat täynnä värisävyjä, muttei kuitenkaan riemunkirjavana, kuten Dukessa. Ensimmäisten tasojen ulkonäkö ja futuristiset tukikohdat vaihtuvat myöhemmin keskiaikaisiksi linnoiksi ja katakombeiksi.

Ennen linnojen hallit ja käytävät kumisivat tyhjiyttä, nyt tilalla on alttareita, tuoleja, pöytiä, kirjahyllyjä ja kaikkea muuta mitä linnasta olettaisikin löytyvän. Upean ulkonäön lisäksi tasot on pidetty sen verran yksinkertaisina, ettei niihin yks harhailemaan kuten liian usein Quakessa. Yksityiskohtia tuntuu riittävän, varsinkin kun lähes joka tasolla tuntuu olevan oma teemansa. Tasot, aseet, hirviöt ja bonukset eivät tunnu irrallisilta tempuilta, vaan nivoutuvat yhteen kokonaiseksi peliksi.

Jotain Scourge of Armagonin laadusta kai kertoo se, että allekirjoittanut oli jo totaalisen ryytynyt koko genreen, mutta näitä leveitä olen pelaillut täysin innoissani. Harmittaa vaan, ettei Hipnotic suunnitellut jo alunperin Quaken tasoja, oltaisiin saatu kertaheitolla hyvä engine ja peli. Nyt kannattaakin satsata laatuun eikä määrään.

Kaj Laaksonen

mässytystä ja näkee veren sekä lihakimpaleitten lentelevän, tietää gremlinin lounastavan löytämänsä raatoa.

Ansait ovat minkä tahansa tämän lajin pelin suola. Quakessa niitä ei ollut juuri lainkaan, joten onneksi tässä paketissa niitä on reippaasti. Lattiat voivat räjähtää tai romahtaa alta, tiputtaen pelaajan yleensä laavaan. Piikkimiehet leijuvat ilmassa ja päästessään tarpeeksi lähelle räjähtävät singoten hirvittävän läjän nauvoja ympärilleen. Seiniin ja lattioihin viiritettyjen salamaniskujen kanssa voi leikkiä hyppynarua. Vierivät kivenlohkareet ovat kuin suoraan Indiana Jonesista.

Scourge of Armagonia ei kuitenkaan voi mitata pelkillä uusien jippojen määrällä. Ainutlaatuisiksi sen tekee tasojen suunnittelu. Ne ovat täynnä yllätyksiä ja hirviöiden sekä ansojen määrä on saatu juuri so-

Hyvää

- Ajatuksella tehdyt tasot.
- Paljon ansoja.
- Hyvät, muttei liioitellut aseet.
- Pelattavuus kohdallaan.

Huonoa

- Liian vähän uusia hirviöitä.
- Vain yksi moninpelitaso.

Pakkohankinta, jos haluaa Quakesta hyvän yksinpelin.

87

Asehullut elukat

Firo & Klawd

Interactive Studios/BMG

Dos, Windows 95

Minimi: 486DX/33, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: kaikki yleisimmät kortit

Kiintolevy: 7/80 Mt

Moninpeli: samanaikainen kaksinpeli

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM

Mitä tapahtuu kun pannaan asehullu apina ja katukisasa suurkaupungin kaduille hortoilemaan? Hirvua muista tutinaa ja pölinää ja aseiden pauketta tietenkään. Suurkaupungin mafia saa tuta karvakasojen mahdin. Firo & Klawd on sujuva ja mukie räiskintä, joka ei liiemmin kuluta alati sulavaa aivosolumassaa.

Firon ja Klawdin päämääränä on hortoilla pitkin ja poikin New Yak Cityn katuja ja roiskia luoteja ympäriinsä. Siviilejä ei liiemmin tupsahda eteen, joten pelaaja voi paukuttaa menemään sielunsa kyllyydestä. Kuvakulma on yläviisto, mikä tekee kontrollit hetkeksi hankaliksi hahmottaa. Muutamassa minuutissa luoti-suihku löytää kuitenkin näppärästi tien kohteeseensa.

Firo & Klawd on pullollaan rakeisia ja rumia videovälitteitä, joista pääsee onneksi eroon nappia painamalla. Jos pelissä on mahdollisesti jokin juoni, sitä ei pelatessa viitsi eikä ehdi hahmottaa. Hengissä pysyminen on nimittäin pelin perimmäinen ja ylimmäinen tarkoitus.

Jatkoyrityksiä tai tallennuspisteitä ei ole tarjolla, joten huolimattomana hällväliä räiskyttelyyn ei kannata sortua. Pelin alussa etenemisreitit voi sentään

valita useasta vaihtoehdosta, mikä on hauska ja hyvä idea. Myöhemmin eteneminen äityy valittavan suoraviivaiseksi, vaikka kiusoittelevia kujia ja ovia onkin näköksällä yllin kyllin. Niistä vain yksi vie eteenpäin, mikä tuntuu turhauttavalta lupaavan alun jälkeen.

Vaihtelua on riittävästi ja peli on perusräiskinnäksi hetkittäin yllättävänkin tuore. Rusettiluiste-lu pyssyt paukkuu on melkoisen mellevä elämys ja kattohippasilakin viihtyy mainiosti. Toisinaan (op wolf -tyylinen) perinteinen kursoriräiskintä pomppaa ruudulle pelaajan arkea piristämään. Valitettavasti hiiren kimppeuun on tuolloin turha haikailla, mikä latistaa moiset episodit kömpelöksi kursorinheilutelluksi.

Firo & Klawd on siinä mielessä erikoinen Dos-peli, ettei se suosunut toimimaan Dosissa kahdella testikoneella millään konstilla. Win95:n Dos-ikkunaan se sentään asettui ilman niskurointia. Tarkkuusgrafiikan (SVGA) puute saattaa olla pettymys paatuneelle pikselintuottajalle, mutta tapahtumat piirtyvät ruudulle tarpeeksi selvästi karkeammallakin erotelulla. Ja eihän naamataulua ole pakko työntää aivan monitoriin asti kiinni.

Firo & Klawd on laatupeli, vaikkei se pidäkään otteessaan loputtomiin. Rentouttavaa roiskintaa tarvitaan aina ja sellaiseksi se on mukimenevä. Lopulta samojen kenttien kahlaamiseen kuitenkin väijäämättä kyllästyy.

JTurunen

Firo & Klawd on sujuva ja vauhdikas peli perusroiskinnasta pitävälle.

78

Leikitään hippaa

Grid Run

Radical Entertainment/Virgin

Windows 95

Minimi: P60, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 6 Mt

Moninpeli: samalla koneella

Testattu: P66, 16 Mt, Trident, 2xCD-ROM, SB16

Jossakin jumalan hylkämällä asteroidivyöhykkeellä on alkanut kadota avaruusaluksia. Asiaa tutkimaan lähetetään B-luokan Flash Gordon-wannabe Axxel. Pian löytyykin hylätyltä vaikuttava alienien avaruuslaiva, jota Axxel ryntää suinpäin tutkimaan.

Alus on pahan keisarinna Vorgan suunnittelema nerokas ansa. Hän pakottaa Axxelin pelaamaan kuolettavaa peliä, jonka pelkkä nimi saa urheimmankin sankarin veren hyttymään: hippaa.

Itseasiassa GridRun perustuu kahteen tunnettuun leikkiin eli hippaan ja lippusotaan. Tarkoituksena on saada kerättyä ennalta määrätty määrä pelialueella olevia lippuja. Kerätyt liput muuttavat väriä. Pelaaja, joka ehtii ensimmäisenä kerätä lipun, jatkaa keräämistä ja toisesta pelaajasta tulee hippa. Hippa ei voi kerätä lippuja ennen kuin on koskettanut toista pelaajaa ja siten lyönyt vuorostaan tämän hipaksi. Ja niin edelleen.

Axxel joutuu käymään läpi 15 eri maailmaa, joista jokainen on jaettu kolmeen tasoon. Jokaisessa maailmassa on oma vastustajansa, yleensä jotakin eläintä etäisesti muistuttava ohkömönkiäinen. Pelialue muodostuu ilmassa leijuvista leveistä palkeista. Paitsi lippuja, kentällä on ansoja, esteitä ja bonuksia, esimerkiksi miinoja ja nopeudenlisäjiä. Kummallakin pelaajalla on myös taikavoimia, joita voi käyttää vastustajan ampumiseen tulipalloilla tai siltojen rakentamiseen kuulujen ylitse. Kaikki loitsut verottavat taikapisteitä, joita ilman taikominen ei onnistu. Pisteet kuitenkin palautuvat hitaasti itsekseen.

Jokaisen kolmen tason muodostaman maailman jälkeen on vuorossa bonuskenttä, jossa ainoana vastustajana on aika, ja tavoitteena on kerätä mahdollisimman monia erivärisiä palloja. Kerätyt pallo nostavat pysyvästi

Axxelin kolmea ominaisuutta eli nopeutta, taikavoimia tai kestävyyttä. Sitten onkin aika warpata seuraavaan maailmaan ja kohdata entistä vaikeampi vastustaja entistä sokkeloisemmassa kentässä.

Edes lastentarhaikäisenä hippa ei kuulunut ainakaan minun suosikkileikkeihini. GridRunin monimutkaisemmat säännöt eivät oikeastaan tee vanhasta leikistä yhtään mielenkiintoisempaa. Vaakatasossa jaetulla ruudulla tapahtuva kaksinpeli on hetken aikaa etäisesti viihdyttävä. Mutta viimeistään siinä vaiheessa kun kaikki maailmat on kokeiltu, mielenkiinto lopahtaa.

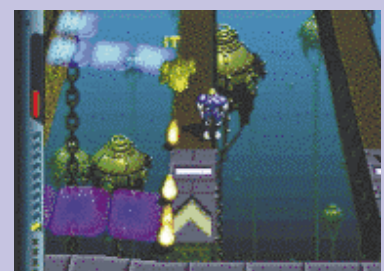
Hyvä toteutus voisi muuttaa asian, mutta itseasiassa se on viimeinen naula arkuun. Grafiikka on aivan uskomattoman rumaa mössöä. Yläviistosta kuvatusta pelialueesta näkyy kerrallaan vain pieni osa, mikä vaikeuttaa peliä melkoisesti. Suunnistaminen on hankalaa etenkin loppupään suurilla ja sokkeloisilla kentillä. Aneemiset äänet sopivat hyvin ruman grafiikan seuraksi.

Jos hippa tosiaan kiinnostaa, menkää leikkimään pihalle. Häviöjä joutuu rangaistukseksi pelaamaan GridRunia.

Kim Soares

Futuristinen hippaleikki, joka on yhtä tylsä kuin huonosti tehty.

30



Kalliolle, kukkulalle

Beyond the Limit: Ultimate Climb

Microsoft

Windows 95

Minimi: 486DX/66, 8 Mt, hiiri, 2xCD-ROM

Äänet: Win95-yhteensopivat
Kiintolevy: 15 Mt

Testattu: P120, 16 Mt, SB16, 4xCD-ROM, Windows 95



Beyond the Limitin idea on yksinkertainen: lähde vaellukselle vuoristomaisemiin ja jos vastaan tulee kallio, kiipeä. Hahmonsa voi valita neljästä eri vaihtoehdosta, jotka ovat varsin poliittisesti korrekkeja niin ihonvärensä kuin sukupuolensaakin suhteen. Reppuun voi pakata tarpeelliseksi katsomaansa tavaraa ja mukaan lähtee myös kokeilemmpi opas, joka valitaan samoista neljästä naamasta.

Tarkoituksena on kulkea vaellusreitti läpi ja kerätä sen varrella kiipeilykokemusta ja taitoja. Vastaan tulee pieniä ongelmia, joita voisi olettaa kohtaavansa erämaavaelluksella: viljejä eläimiä, kivi-vyöryjä ja pimeitä kaivoksia. Vaikka reitti on etukäteen määriteltä, on matkan varrella kohtia, joissa voi valita kahden reittivaihtoehdon välillä ja tarvittaessa palata takaisinpäin.

Pääpaino pelissä ei kuitenkaan ole seikkailuelementeillä vaan itse kiipeämisellä. Aloitellijakin pääsee heti jyvälle siitä, mitä olisi tarkoitus tehdä, sillä käyttöliittymä on toteutettu äärimmäisen selkeästi ja toimivasti. Kalliota vasten kuvatun kiipeilijän pitäisi päästä huipulle valitsemalla sopiva reitti halkeamia ja ulokkeita seuraillen.

Kiipeäminen ei ole aivan niin helppoa kuin voisi kuvitella. Ensimmäinen pitää oppia, millaisista kohdista kiipeilijä saa vaihtelevalla kalliopinnalla tukevan otteen ja millaisesta asennosta tiettyyn suuntaan kurottaminen on mahdollista. Väärä liike tipauttaa pelaajan köyden varaan, jolloin on hilauduttava uudelleen ylöspäin ja yritettävä uudestaan. Itsensä kannattaakin kiinnittää koukuilla kalliion tarpeeksi usein, sillä

pitkä heilautus alaspäin vie niin terveyttä kuin energiaakin. Ensimmäiset kalliot ovat helppoja, mutta kiipeämisurakat vaikeutuvat koko ajan, eikä jalansijoja olekaan enää joka kohdassa kuin tarjottimella. Jos oikein huonosti käy, helikopteri noutaa epäonnisen kiipeilijän sairaalaan.

Ulkoasultaan Beyond the Limit on näyttävä. Peli täyttää koko ruudun ja kaiuttimista tulvii koko ajan ääntä. Videosta kaapatut pelaajahahmot liikehtivät sulavasti ja varsinkin vuorikiipeilyosuus erilaisine liikkeineen ja asentoineen on hyvin realistinen. Kivien, kallioiden ja kaktusten täyttämät maisemat ovat kauniita ja luovat oikeanlaista tunnelmaa.

Selkeä miesääni avustaa alku-ruudussa ja reissun aikana ohjeita satelee oppaalta. Etenkin kiipeilyn aikana oppaan jatkuva huutelu alhaalta alkaa ärsyttää toden teolla. Sen sijaan taustalla soiva musiikki luo sopivaa jännitettä kiipeämiseen ja kelpaa mainiosti korvaamaan koko hyödyttömän oppaan, jonka kommentit saa onneksi käännettyä pois päältä.

Kaiken kaikkiaan Beyond the Limit ei ole oikeastaan huono peli. Se on huolellisesti tehty ja kaunis katsella ja kuunnella. Seikkailupeliksi siitä ei ole, mutta jos sitä ajattelee aivan omassa kategoriasaan, se menettelee. Pitkästyminen on pahin vika, jo pienellä parantelulla vaellusreiteistä ja itse kiipeiltävistä seinästä olisi saanut mielenkiintoisempia. Myös laajempi hahmovalikoima olisi piristänyt kummasti.

Tytti Paananen

Hieman yksitoikkoinen vuorikiipeilypeli.

75

Se pyörii sittenkin

Full Tilt! 2 Pinball

Maxis

Windows

Minimi: 486DX, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat (Win 3.X) ja Windows 95

-yhteensopivat

Kiintolevy: 20 Mt

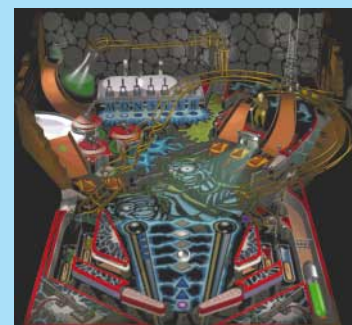
Moninpeli: Ei ole

Testattu: 486/66, 20 Mt, GUS, Awe32, 4xCD-ROM, Windows 3.1

Full Tilt! 2 on perinteinen flipperi, jossa tietokoneistumisen mahdollistamilla mahdollisuuksilla ei ilakoida. Ottaisipa joku riskin, ja päästäisi kerrankin mielikuvituksen valloilleen...

Valtaosa flippereiden viehätystä perustuu pelin tönimiseen ja tyrkkimiseen, ja niinpä emuloitu töniminen ei tunnu aidolta niin kauan, kun pelin mukana ei tule pöydän reunaan pultattavaa erikoisohjainta. Pikku pikku pelialueen siirtyminen pari pikseliä ruudulla ei oikein sävytä, jos thunk-efektikin on jäänyt pois.

Tilt 2 mainostaa kolmiulotteisuutta ja vierityksen puutetta hyvinä puolinaan. Kolmiulotteinen



esitystapa tietokoneflipperissä on kuitenkin kaksiippuinen juttu. Tottakai se näyttää aidommalta kuin normaali ylhäältä kuvattu, vierivä pelialue, mutta pelattavuus vetää mielestäni pidemmän korren 2D-näytöllä. Kenttien ylälaidat ovatkin paikoin kaukana esimerkiksi Pinball Illusionsin selkeydestä.

Flipperipöytiä on kolme. Alien Dazessa teemana on 50-luku ja lentävät lautaset, Mad Scientistissa hullu tiedemies hääää hirviöineen ja Captain Herossa punatrikoinen supersankari näyttää rikollisille taivaan merkit Whack-Bonk-efektien säestämänä.

Alien Daze on suosikkini, sillä sen ulkoasu on täydellisessä symbioosissa musiikin ja äänien kanssa. Mad Scientist on sekin ihan jees, mutta Captain Herossa mennään metsään: kammottava jazzmusiikki yhdistyy hirveisiin ääniefekteihin ja rumaan kenttään.

Pöytä voi tyrkkiä kolmeen suuntaan, mukana on multiball-toiminto ja pallon pomppiminen on realistisen oloista. Grafiikka on renderoitu erikseen 640x480, 800x600 ja 1024x768-tiloille, ja peli on hienon näköinen kaikissa kolmessa resoluutiossa. Musiikki soi niin haluttaessa CD:ltä ja ääniefektit raikuvat stereona. Peli ei asennuksen jälkeen vaadi CD:tä toimiakseen.

Ohjausnappien valinta on liian rajoittunutta. Peli ei tee eroa esimerkiksi oikean ja vasemman control-napin välillä. Lisänumeronäppäimistöäkään ei saanut toimimaan, joten pelatessa käsiä joutui pitämään liian likellä toisiaan, mistä tuli jotenkin mikkiihirimäinen olo.

Tiltiä pelaa mielellään, mutta ei todellakaan minimikoneeksi ilmoitetulla 486:lla. Tunnelma oli katossa, kun peli koko ajan nykähteli pelin ladatessa uutta ääniefektia tai vastaavaa. Kaiken lisäksi vanhoilla GUS-ajureilla peli hytyi, vaikka käsittääkseni Windowsin pitäisi poistaa moiset ongelmat...

Full Tilt! 2 on ajanmukaisella PC:llä hyvä peli. Jos olisi valittava vain yksi flipperi, se voisi hyvinkin olla tämä.

Kimmo Veijalainen

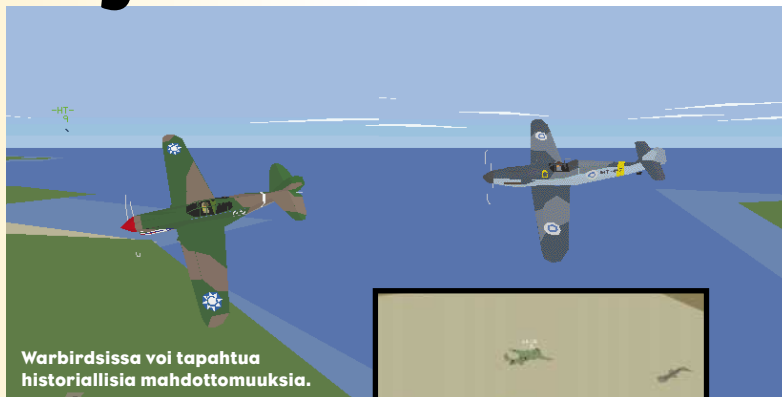
Tavanomainen, mutta hyvännäköinen ja riittävän todentuntuinen flipperi.

87

Sotaa taivaalla ja meressä



Kiitokseksi aktiivisuudestaan suomalaiset lentäjät palkittiin autenttisesti värityyllä BF-109C6:lla, tosin siniset hakaristit piti korvata moderneilla tunnuksilla.



Warbirdsissa voi tapahtua historiallisia mahdolluuksia.

Warbirds on parin viimeisen version myötä kokenut rajuja muutoksia ja parannuksia. Iron Wolves tulee Englannista ja pureutuu sukellusvenesotaan. Aiheena on sama sota, mutta moninpeleinä Warbirds ja Iron Wolves edustavat kahta ääripäätä.

Warbirds

Versio: 1.11
<http://www.icigames.com/>

Warbirds (versio 1.03 esitellyt Pelit 3/96) toisen maailmansodan ilmasota on viimeisen vuoden aikana kehittynyt melkoisin harppauksin, vaikka itse pelirunko on pysynyt samana.

Konevalikoima on laajentunut valtavasti. Varsinkin pommikoneita ja eri hävittäjien variaatioita on tullut reippaasti lisää. Tärkeimpiä uusia koneita ovat muun muassa B-25 Mitchell -pommikone joko 75 millin keulatykillä tai perinteisempänä mallina, Junkers 88 joko torpedoilla tai tavallisilla pommeilla, SBD Dauntless- ja Aichi D3A2 Val -syöksypommarit ja Nakajima B5N2 Kate -torpedopommari.

Tutumpiin sotaratsuihin on lisätty eri malleja, muun muassa Messerschmitt BF109:stä on neljä versiota, joista BF109G6:ssä on suomalaiset tunnuksut ja autenttinen väritys. Kokonaan uusia hävittäjiä ovat japanilaiset Nakajima Ki-84 Hayate ja Ki-43 Hay-

abusa, amerikkalaiset F4F Wildcat, F6F Hellcat, P-40 Kittyhawk ja hävittäjäksi valtavan kokoinen ja kömpelö mutta kestävä P-47 Thunderbolt. Konevalikoima variantteineen on jo sitä luokkaa, että tärkeimpiä historiallisia kampanjoita voidaan järjestää ilman että konetyyppejä pitää jättää pois tai korvata toisilla.

Ongelmaksi alkaa muodostua se, että sodan eri vaiheiden koneet taistelevat samalla areenalla, mikä aiheuttaa epätasapainoa ja joidenkin koneiden suhteetonta suosiota.

Aikaisemmin pommikoneiden ampujat olivat tietokoneen ohjaksissa. Kuuluisa keinohenkilö Otto on surullisen kuuluisa huimasta tarkkuudestaan, jolla se tiputtelee hävittäjiä pommareiden perästä. Uusimmassa versiossa pommikoneet voi täyttää ihmisil-

lä, jolloin pommituslennot ovat kaksinverroin lystimpiä, vaikka osumatarkkuus vähän kärsiikin. Aseistusta on tarkennettu niin, että lentokoneisiin voi valita vain niin paljon aseita kuin oikeastikin.

Peliareenoita on lisätty sekä perustettu lentokoulu aloittelijoille. Areenoiden kartat voidaan nykyään muuttaa serveriltä, ilman että pelaaja joutuu imuroimaan niitä. Tämä on mahdollistanut oikeiden historiallisten karttojen käytön, joka taas on johtanut erillisen historiallisen areenan syntyyn. Historiallisella areenalla vaihtelee joko Solomnin saarten kartta tai Keski-Eurooppa. Edellisessä yhteen ottavat Japani ja Yhdysvallat, jälkimmäisellä vastakkain ovat länsiliittoutuneet ja Saksa. Historiallisella areenalla viholliskoneiden päältä on poistettu kokonaan paljastavat ikonit, jotka tavallisella areenalla kertovat konetyypin ja etäisyyden. Ilman ikoneita koneiden peitemaalauksilla on merkitystä

ja ilmassa joutuu jatkuvasti tarkkailemaan ympärilleen, ettei joudu yllätetyksi. Muodostelmissa lentelystä on sellaisessa ympäristössä suuri etu.

Pisteytys ja sen raportointi tehtiin juuri tätä kirjoittaessa kokonaan uusiksi. Nyt pelaaja saa erittäin seikkaperäisen raportin siitä, mitä tuli tehtyä ja kuinka hyvin. Serveri pisteuttaa eri konetyypit sen mukaan, kuinka suosittuja ne ovat. Vaikeasti lennettävällä rupukoneella tehdyistä tapoista saattaa saada moninkertaiset pisteet helpompiin koneisiin verrattuna. Kone laskee suhdeluvut omien kuolemien ja aiheutettujen tappioiden välille sekä kertoo osumatarkkuuden erityyppisille aseille. Kaikki tämä koostetaan pisteiksi, joiden perusteella pelaajat järjestetään erikseen hävittäjien ja pommittajien rankinglistoille. Pisteytys nollataan kerran kuussa, jolloin myös palkitaan sillä hetkellä listan kärjessä olevat pelaajat.

Pommitus ja kenttien valtaus on entistä vaikeampaa. Valtaus vaatii kentän ilmatorjunnan ja kaikkien rakennusten tuhoamista sekä sen jälkeen nopeasti kiitoradalle laskeutumista. Tempu onnistuu vain isommalla porukalla ja silloinkin lentäjien on syytä keskenään sopia, kuka pommittaa mitään. Sota päättyy ja areena palautetaan alkutilanteeseen, jos joku maa menettää kaikki kenttensä. Viimeisen kentän val-



Warbirds in kaunein ohjaamo on Junkers 88 -pommikoneessa.

Eng2 starts
Auto turned off
Auto trim on level

lannut maa julistetaan voittajaksi.

Niille, jotka eivät halua maksamaan lentelystään, on tervetullut mahdollisuus lentää kaksinpelinä modeemin, nollakaapelin, lähiverkon tai Internetin välityksellä. Ilmainen kaksintaistelu on oivaa harjoitusta myös niille, jotka suunnittelevat monen pelaajan areenoille liittymistä, mutta eivät halua mennä aivan vihreänä tapettavaksi. Kaksinpeli on vain Warbirds'in Windows 95 -versiossa.

Silmääkään räpäyttämättä julistan Warbirds'in tämän hetken kehittyneimmäksi nettipeliksi ja sen tekijät lupaavimmiksi nettipelien tekijöiksi. Puolentoista vuoden aikana Warbirds on jalo- stunut lentosimulaattoriksi, joka on rajannut aiheensa hyvin ja käsittelee sen perusteellisesti. Satojen pelaajien väliset viikkoja kestävät historialliset kampanjat ovat kokemuksena jotain sellaista, mitä muista nettipelieistä saa turhaan hakea. Tekijöiden lisäksi onnistuneesta pelimaailmasta voi kiittää erittäin aktiivista ja innostunutta pelaajakuntaa. Kannattaa



imuroida Warbirds jo pelkästään hyvin toimivan kaksinpelin takia.

Iron Wolves

Versio: 1.13

<http://www.on-line.co.uk/iw.html>

Online UK:n Iron Wolves keskittyy toisen maailmansodan sukellusveneisiin. Pelin ilmainen beta on pyörinyt jo pienen ikuisuuden, eikä peli ole sen aikana sa- nottavasti muuttunut.

Iron Wolvesin käsitys merisodasta on kohteliaasti sanottuna suppea. Merelle pääsee joko korvetilla tai sukellusveneellä, jatkos-

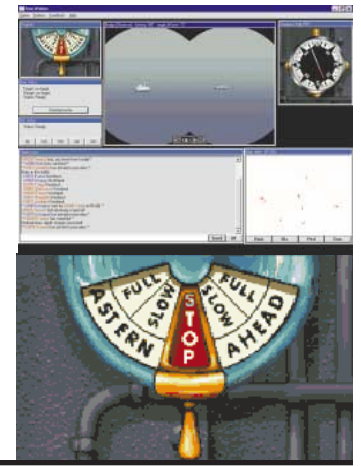
sa myös hävittäjällä. Tietokoneen ohjastamina aluksina pelissä on mukana myös rahtialuksia ja tankkereita.

Käyttöliittymä on tutun näköinen muista sukklarisimuista. Kaikki onnistuu hiirtä naksuttelemalla, mutta vähän turhankin yksinkertaisesti. Tykille valitaan kohde hiirellä, itse ampuminen hoituu automaattisesti ja loppumattomin ammuksin. Torpedot uivat suoraan eteenpäin keulasta, kulk- mia, syvyyksiä tai muita kom- mervenkkejä ei tarvitse säädellä. Vaurioita ei ole mallinnettu, tosin riittävästi osumia saanut alus up-

poaa. Skenaarioita ei ole, vaan pelaajat jaetaan kahteen maahan. Ainoa idea on upottaa sekä toisten pelaajien että tietokoneen oh- jastamia aluksia.

Sukellusveneet ovat periaat- teessa kiehtova aihe, mutta näin hidastempoisesti ja suoraviivai- sesti käsiteltynä ne eivät jaks- vichättää. Ilmaiseksi Iron Wolve- sia pelailee satunnaisesti, mutta latiakaan tästä touhusta en viitsisi maksaa.

Kaj Laaksonen



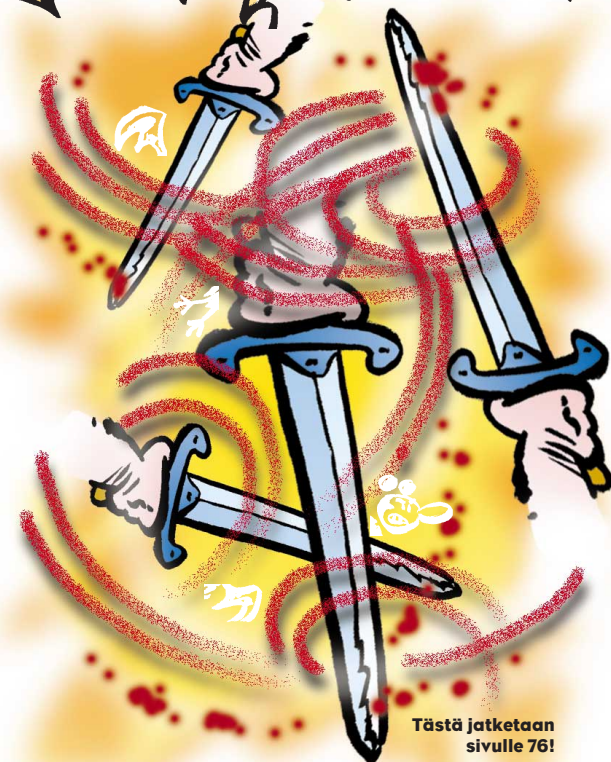
KIIPELIT

Tämän sarjan ymmärtäminen vaatii, paitsi nopeita hoksottimia ja kieroutunutta huumorintajua, myös edellisten Pelit-lehtien syvällistä tuntemista, sillä sarja on jatkoa siltä jostakin.



* Vaeltava Aave = Mustanaamio = Fantom = Urja (Vanha sosialidemokraattinen sananlasku).

JO TAPOIN KERRAN JA VIELÄ TOISEN KERRAN TAPAN MOISEN LOISEN !!!



Tästä jatketaan sivulle 76!



Silence of The Lambs

Tietokonetta muuten kuin työkseen käyttävät voidaan jakaa selkeään kahteen luokkaan: susiin ja lampaisiin. Sudet saalistavat lampaita myymällä Internetiä hurjana multimediaseikkailuna ja multimediaromppuja huikeana tietokoneuksena, tekemällä massoittain hyviä ja huonoja opaskirjoja tai vaihtamalla äänikortin viidessä minuutissa melkoisella minimiveloituksella. Se on susien luonto ja niin maailma toimii: ne, jotka eivät osaa, maksavat niille jotka osaavat.

Mutta pitäisikö tavallisen tossunkuluttajan sitten yleensä ymmärtää työkalustaan/viihdevälineestään mitään? Tietokoneen käyttöä on kautta aikain verrattu autolla ajamiseen: ei tarvitse tietää, miten auto toimii ajaakseen Helsingistä Jäppisenvaaralle. Tosin autoissa harvemmin rattiajurin vanha versio aiheuttaa kolarin tai auton käynnistystiedostot ovat niin täynnä turhaa kamaa, ettei avain mahdu sekaan.

Itse vertaisin tietokonetietotaitoa lukuja kirjoitustaitoon. Tämän mukaan pääosa koneenkäyttäjistä on vaiheessa, jossa he osaavat raapustaa vaivoin nimensä, ehkäpä lukea muutaman tutuimman sanan. (Ja melkoinen osa usko aina osaavansa lukea keskitasoa paremmin.)

Itse olen kaukana gurusta: luen ja kirjoitan sujuvasti, mutta yhdyssanojen ja vierasperäisten sanojen kanssa tulee välillä vaikeuksia, jolloin yleensä osaan hakea tiedon sana- ja tietosanakirjoista. Ta-daa! Siinä se vilahti, kaiken muunkin kuin koneen räpellyksen avainkäsite: huippuharvinainen kyky **omatoimisesti hakea ja soveltaa tietoa**. Se on syy, miksi tanssin susien kanssa enkä ole kerittävien karsinassa.

Emmä osaa

Niko-setä on taas ylimielinen tyhmiä peruskäyttäjiä kohtaan vai? Väärin. Tietokoneen uusi omistaja ei koskaan osaa mitään, eikä se ole häpeä. Minä olen marssinut konekorjaamoon C-64 kinalossa ja väittänyt, että sen spritet ovat rikki. Syyllinen olikin pieni virhe esimerkkihjelmassa: siitä puuttui rivi, joka siirsi spriten ruutuun näkyville.

Sitten kun tiesin koneeni olevan kunnossa, osasin lukea opasta, ja sain paitsi spriten näkymään ruudulla myös opin

sprite-grafikan perusteet.

Mutta se, että ei halua oppia mitään, se on häpeä. Normaalikäyttäjän ongelmat nimittäin todella harvoin ovat suuria tai vaikeasti ratkaistavia, niissä on lähes aina kyseessä pelkkä perustiedon ja sen soveltamisen puute. Usein auttaisi, kun käyttäjällä olisi edes hatara käsitys siitä, miten tietokone ja sen lisälaitteet toimivat. Se on vähän kuin moposta loppuisi bensaa: ongelman ratkai~su on selvä, kun tietää että mopossa on bensaa käyttävä polttomoottori.

Oikotietä onneen ei ole. Jos kone ei toimi, on toki terapeutista haukkua Microsoftia, kirota bugisia pelejä julkaisevia yhtiöitä ja kertoa PC:n koko antiikkisen arkitekhtuurin kuuluvan alimpaan helvettiin. Kun sylki kuivuu ja adrenaliinitaso laskee, koneesta puuttuu edelleen DPLAY.DLL-tiedosto eikä pelidemo toimi.

Windows 95:n piti olla se PC-käyttöjärjestelmä, joka vapauttaa peruskäyttäjän oppimisen tuskasta. Hyvästi yhteensopivuusongelmat, muistin konfigurointi, kaatuilevat ohjelmat. Windows 95 on kiistatomaasti saanut saanut paljon hyvää aikaiseksi, mutta tekniset ongelmat ovat pysyneet ja lisääntyneet.

Kenen on vastuu?

Perustietoa siis pitää olla, mutta kenen vastuulla on sen jakaminen? Koulunhan se pitää opettaa, eikö? Tai tietokonelehden? PC-oppaiden kirjoittajien? Auttaisiko avun pyytäminen gurukäyttäjiltä? Kurssilla käyminen?

Ilman perustietoja ei edes avunpyytäminen onnistu, koska "gurut" eivät ymmärrä mitä yrität sanoa, etkä pysty antamaan "gurujen" kaipaamaa tietoa. Yleensäkin apua kannattaa anoa vasta kun omat konsolit ovat loppu, eikä siksi että avunpyytäminen on helpompaa. Koulujen niskaan ei voi sälyttää kaikkea: tietokoneen kanssa leikkiminen vaatii oma-aloitteisuutta, ei ulkoapäin ohjausta.

Jos minä olisin nyt journalistisesti korrekti, väittäisin että me tietokonelehdet olemme sinun paras kaverisi. Lehtiä lukioppia, mutta mikään oikotie nekään eivät ole, koska ne eivät joka ikisessä numerossa voi kertoa mitä eroa on perus-

muistilla ja koneen kokonaismuistilla, tai että kiintolevytila ja muistinmäärä eivät ole sama juttu.

Ninpä yritän turhaan levittää Omatoimisuuden Ilosanomaa ja karkoitan 50-100 herkintä tilaajaa väittämällä painokkaasti, että vaikka elämmekin hyysäämisen, kädestäpitämisen ja uusavuttomuuden aikakautta, jolloin kaiken pitää olla rentouttavaa, helppoa viihdettä, kannattaa tajuta, että se viimeinen vastuunkantaja tuijottaa sinua peilistä. Niin tietokoneasioissa kuin kaikessa muussakin.

Perusasiat pitää oppia vaikka henki menisi. Sopiva opaskirja (tai kirjat: Dosiä ei voi Win95:n kustannuksella hyljeksiä), esimerkiksi Petteri Järvisen opukset, sisältävät ratkaisun avaimet melkein jokaiseen ongelmaan. Jotta ne väentyvät lukossa, ne pitää löytää ja kokeilla, mikä niistä sopii. Tai jäädä itkemään oven taakse ja odottaa, että äiskä avaa oven.

Vertauksia pakkiin

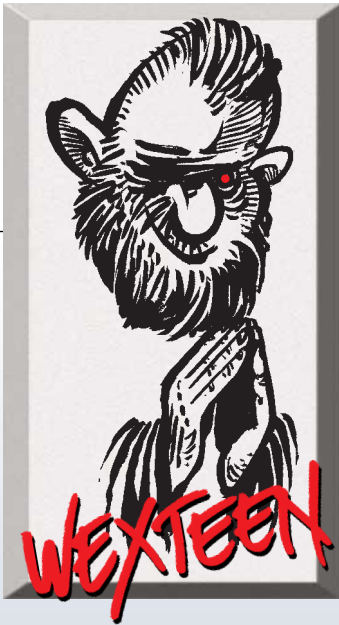
Vaikeasti tulkittavana vertauskuullisena kertomuksena totuus pohjainen faabeliklassikko "Minä ja miun mopo".

Nuorena Helvetin Enkelinä levitin kuoleman pelkoa punaisen Solifer Speedin satulassa istuen. Mutta sitten uljas ratsuni ei enää käynnistynyt. Yritin säännätä linjoille apua kysymään, mutta eihän minulla ollut tietokonetta, eikä tuolloin tainnut juuri purkkejakaan olla. Kukaan ei ollut perustanut MopoLehteä, peruspäristelijän tietopakettia, ja vaikka olisikin, tuskin siinä olisi sopivaa artikkelia ollutkaan.

Surffasin itseni kirjastoon ja tartuin moponkorjausoppaaseen. Yritin vähän päätellä: jos moottori ei käynnisty, syy tuskin on siinä että Solifer on riistäjäfirma, ja Tunturin mopo kyllä olisi toiminut.

Ja ihme tapahtui! Vaikka jakoavain, ruuvimeisselit ja kaksitahtimoottorit olivat siihen asti olleet täysin tuntemattomia käsitteitä, ja aikaakin meni tuntikaupalla, vihdoin irrotin, putsasin ja kiinnitin kaasuttimen. Sitten pörisin kohti auringonlaskua tietäen, että tarpeen vaatiessa osaan vaihtaa myös kannen tiivisteet, sytytystulpat ja männänrenkaat.

Mutta kun vaihteisto levisi, vein mopon korjaamolle. Viisas tietää missä raja kulkee.



Ensin tutkitaan, sitten hutkitaan

● ● Kenelle myönnetään ensimmäinen pelitaiteen kulttuuripalkinto?

Mitä suuremmaksi tietokone- ja videopelien suosio kasvaa, sitä merkittävämpään asemaan ne nousevat kulttuurin, yhteiskunnan ja arvojen luoja ja levittäjänä. Pelit ovatkin yhä suuremmassa määrin kulttuuria siinä missä kirjallisuus, elokuva, televisio tai mikä muu perinteinen media tahansa.

Perinteisten medioiden puolustajia pelien suuri suosio huolettaa. Heidän näkökulmastaan esimerkiksi kirjallisuus ja sen harrastus on arvo sinänsä. Yhtä tylyn vastaanoton ovat saaneet tuta kaikki teknologian kehityksen tuomat uudet mediat valokuvasta televisiosta. Menneen maailman kasvattien mielestä valokuvaus latisti kuvataiteet, elokuva näyttämötaiteet ja televisio elokuvan.

Tutkimusten mukaan pelit uhkaavat lähinnä televisiota, jonka katseluajan on todettu vähenevän sitä mukaa kun pelaamisen määrä kasvaa. TV:n ohjelmatarjonnan laadun huomioon ottaen tämä ei voi olla huono asia. Oman kokemuksen mukaan pelien harrastajat ovat myös poikkeuksellisen aktiivisia lukijoita, minkä luulisi lohduttavan joitain huolehtijoita.

Arska tulee

Elokuvien ja kirjallisuuden sosiaalisesta ja yhteiskunnallisesta merkityksestä on kirjoitettu tutkimuksia, väitöskirjoja ja artikkeleita useamminkin kirjaston täytteeksi, mutta kuinka monta elokuvaa esimerkiksi te katsotte kuussa... ja kuinka monta peliä pelaatte? Pelikulttuurin tutkimus, pelien tutkimus ylipäätään, on kuitenkin edelleen lapsenkengissä, vaikka pelaaminen yksin Suomessa on jo satojen tuhansien ihmisten päivittäinen harrastus. Ensimmäinen pelaajasukupolvi on jo kolmissakymmenissä!

Suomalaiset tiedotusvälineet jännittävät jonkun toisella puolella maapalloa pidettävän Oscar-gaalan tuloksia, mutta kommentoiko ApuSeura vuoden parasta strategiapeliä tai realistisinta lentosimulaattoria? Ja pelibisneksessä sentään pyörii paljon enemmän rahaa kuin elokuvateollisuudessa. Esimerkiksi Atarin taannoinen Asteroids-kolikkopeli tuotti yhdessä vuodessa yhtä paljon rahaa, 700–800 miljoonaa dollaria, kuin yksi kaikkien aikojen tuottoisimmista elokuvista, Tuulen viemää neljässä vuosikymmenessä yhteensä.

Kun joku Arnold piipahtaa Suomeen, lehdistö sekoaa täysin, mutta noteeraisiko kukaan muu kuin Pelit, jos Roberta Williams ilmestyisi Vantaan lentoasemalle?

Vakavaa asiaa

Adam Chrystie on yksi ensimmäisiä pelikulttuuriin vakavasti suhtautuvia tutkijoita. Hän ei kärsi ennakoasenteista eikä koe tehtäväkseen todistaa kaiken maailman pahan tai hyvän olevan pelien syytä tai ansiota. Hän myös tunnustaa oman tietämättömyytensä ja katsoo alan kaipaavan lisää tutkimusta ennen kuin pelien yhteiskunnallisia vaikutuksia voidaan arvioida.

Chrystien kenties mielenkiintoisin havainto liittyy pelikulttuurin syntyyn. Ensimmäinen ohjelmoijasukupolvi, myös ensimmäiset peliohjelmoijat, olivat vahvasti sidoksissa Yhdysvaltain armeijaan. Armeija rahoitti alan kehitystä ja tuki esimerkiksi MIT:n (Massachusetts Institute of Technology, yksi tietotekniikan kehityksen kehdoista) toimintaa. Chrystie kysyykin, missä määrin sotilastausta

on vaikuttanut pelien sisältöön ja sitä kautta myös meihin pelaajiin.

50-luvulta alkaen sotilaiden koulutukseen on käytetty simulaattoreita, jotka olivat alkujaan hyvin samanlaisia kuin sittemmin markkinoille tulleet videopelit. Yhdysvalloissa hyviä videopelaajia on jopa värvätty armeijan palvelukseen. Pelaaminen kävi 80-luvun alussa esimerkiksi Yhdysvaltain laivaston rekrytointien mielestä sotimaisen harjoittelusta.

Ystävä tähtäimessä

Pelien ja pelaajien välille on havaittu muodostuvan vahva tunneside. Eräässä tutkimuksessa 40 havainnoidusta pelaajasta 39 puhui pelin aikana, mikä viittaa siihen että pelaaja inhimillistää pelikoneensa. Tähän viittaavat myös pelaajien käyttämät sanat. Yleisimmän sanaryhmän muodostivat verbit, joita seurasivat se, hän ja sinä. Mielenkiintoista hän-sanassa oli se, että kaikki käyttivät poikkeuksetta englannin kielen maskuliinista sanaa he.

Chrystie kiinnittää huomiota siihen, miten erilainen pelikokemus on esimerkiksi television katseluun verrattuna. Peli vaatii pelaajansa kaiken huomion. Pelikokemus on usein niin intensiivinen, että pelaajan oman ruumiin lihakset jäljittelevät pelihahmon liikkeitä ruudulla. Intensiivisyyden ja vuorovaikutteisuuden ansiosta pelit lienevätkin paljon tehokkaampia kulttuurin ja arvojen välittäjiä kuin perinteiset, passiivisesti nautittavat mediat.

Valitettavasti pelien arvomaailma on usein paitsi militaristinen myös arjalainen ja seksistinen. Pelihahmo on tyypillisesti valkoihoisen, sinisilmäinen mies suoraan Aatun päivänunista. Jopa pelihahmoksi valitut öhkömonkiäiset ovat lähes poikkeuksetta uroksia. Pelit korostavat myös yksilöllisyyttä yhteisön asemesta. Pelihahmo toimii lähes aina yksin, minkä on pelätty häiritsevän pelaajien sosiaalista kehitystä. Ei ihme, että yhteisön asemaa korostavassa Kiinassa on valtiovalta kehittänyt ”kiinalaisen kulttuuriin ja yhteiskuntaan soveltuvia pelejä”.

Verkkopeleissä epäsosiaalisuuden riskiä ei enää ole. Jonkun voi toki olla vaikea ymmärtää, että esimerkiksi minulla on ystäviä, joita en ole koskaan nähnyt kuin tietokoneen ruudulla... ja silloinkin mieluiten konekiväärieni tähtäimissä.

Tämän Wexteenin tärkeimpänä lähteenä on käytetty Adam Chrystien artikkelia *Questions of a Video Game Culture*, joka löytyy URL-osoitteesta http://arts.ucsc.edu/Film176c/hyperpapers/adam_chry.html





Kevätauringon pitäisi jo tämän lehden ilmestyessä lämmittää luontoa ja mieltä ahkerasti. Älkää silti unohtako kirjoitettamista.

Uudet webbisivut ovat nähneet päivänvalon (www.pelit.fi) ja netin kautta voi myös lähettää kirjoitettuja postipalstoille.

Vanhanaikaisesti, mutta luotettavasti kirjeet voi edelleen lähettää postitse osoitteella

Pelit
Posti
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
tai e-maililla toimitus@pelit.fi

Monta kysymystä

1. Toimiiko lehtenne demokratiilla? Eli jos 90 prosenttia lukijoista haluaa vinkit ja ratkaisut pois, niin lopeta tetaanko kyseiset palstat?

2. Voisitteko laittaa kotisivullenne jokaisesta uudesta lehdestä aina yhden peliarvostelun näkyviin? Mielestäni se olisi hyvä mainoskikka.

3. Valitsetteko kuukauden kirjeen siten, onko se parhain vai arvoteko sen kenties?

4. Piditte kauan, kauan aikaa sitten (Pelit 5/94) kilpailun, jossa piti tehdä oma taso Doomiin. Miksi ette tekisi samanlaista kilpailua Duke Nukem 3D:lle tai Quakelle?

5. Mikä on Nnirvin lempistrategiapeli?

6. Olisiko mahdollista saada pieni vaatimaton mainos, jossa kehuisin kotisivuani lehteen?

Juha Rislakki, Belgia

1. Toki. Tosin vinkit ovat heti peliarvostelujen jälkeen suosituinta materiaalia. Tätä ei muuten kutsuta demokratiaksi vaan "kaupallisuudeksi": annamme lukijoille sitä mitä he haluavat.

2. Kaikki on mahdollista. Webbisivut ovat uudistuneet.

3. Kuukauden kirjeen täytyy olla mielenkiintoisin, asiallisin, hauskin tai jotain. Emme siis arvo.

4. Emme usko. Siitä oli uskottoman paljon työtä.

5. Vaikea sanoa. Juuri tällä hetkellä Steel Panthersit ja M.A.X. ovat suosikkijani, sanoo Niko.

6. Rahalla kyllä, ilmaiseksi ei. Ilmoitusosaston yhteystiedot ovat sivulla 8.

Mitä tarkoittaa minimi?

Mielestäni kaikki miehet ja naiset siellä toimituksessa ovat päteviä, sekä kaikki lehden palstat ovat myös hyviä. Erityisesti Konehuone-palsta on pidettävä lehdessä vielä kauan!

Kun laitevaatimuksissa on esimerkiksi "minimi: 486/66 8 Mt SVGA", niin mitä se tarkoittaa?

Minusta oli hyvä keksintö laittaa vähemmän tunnetut pelit lyhyesti käsittelyyn. Mielestäni mitään peliä ei kannattaisi arvostella pidempään kuin yhden aukeaman verran (sekun on melko paljon). Minä en ainakaan jaksa (tai viitsi) lukea mahdollittoman pitkiä arvosteluja.

Olen sitä mieltä, että tilaajien pitäisi tajuta se, että mainoksia pitää olla. Sitäpaitsi mainoksissa ei ole mitään vikaa.

Käskitte ottamaan kantaa tähän multimediaroska-juttuun. Olen samaa mieltä nimimerkin AVI imee kanssa, että multimediaroskat joutaa roskikseen.

Pelit-lehti on nyt miltei täydellinen, älkää korjatko mitään!

John McClane

Laitevaatimuksissa lukee selvästi *minimi*, joka tarkoittaa nimenomaan sellaista "vähäisintä mahdollista" kokoonpanoa, jolla peli yleensä ottaen toimii. Minimi ei tarkoita samaa kuin "toimii hyvin". Eli jos minimin kohdalla lukee hiiri, peliä ei voi pelata ilman hiirtä. Jos siinä lukee SVGA, peli ei toimi VGA-näytöllä, jos P90, peli ei toimi P60:lla.

Naiset tulevat

Olen vakaasti sitä mieltä, että Pelit-lehden palsta voi käyttää paremminkin kuin iänikuisen nörttikeskusteluun, joka saa vieläkin kylmät väreet kulkemaan selkäni pitkin. Mutta kun asiasta mainitsin, on kannanotto paikallaan.

Olen tyttö. Hyvä koulussa, opettajat pitävät minusta. Luokatoverini kunnioittavat/kadehtivat minua, vaikka jonkun mielestä minusta ei ole kuin luokan keskiarvon kohottamiseen. Ja kyllä, pelaan. Kirjoitan juttuja puhtaaksi ja ohjelmoin. Olenko siis nörtti? Luen paljon ja keskiarvoni oli 9,6. Pojat pitävät minusta. Harrastan liikuntaa ja hullutellen kaverieni kanssa. Kuulostaako vielä nörttiltä?

Tähän voisi vaikka vastata Niko Nirvi, syvästi kunnioittamani henkilö, jonka mielipide on aina paikallaan. Luultavasti vastaus kuuluu, että tytöt on tarkoitettu olemaan kauniita, hiljaa ja tekemään niin kuin käsketään. Varokaa vain nykyinen nörttimieheskupuoli! Naiset tulevat!

Raywoman

Ole itsesi, ja viis veisaa niin minun tai leimojen lätkintään mielyneiden laumojen mielipiteistä.

"Nörtti" tietokoneen käyttäjän synonyminä on tietotekniikkarajoitteisten keksimä termi, jolla pelottavan tietokoneen hallitsemat saadaan esitettyä pienimpinä ja vähemmän vaarallisina. Vähän sama ilmiö kuin aikoinaan luku- ja kirjoitustaitoisin kohdistunut pelonsekainen kunnioitus ja halveksunta. –nn

Regular = normaali?

Haluaisin kommentoida tätä naiskeskustelua. Regular Two haukkui Sarin ja Tuijan hyvin törkeästi ja tämän luettuani olin niin raivoissani, että hakkasin seinää vartin rauhoittuakseni. Regular tarkoittaa normaalia, ja täytyy sanoa, että tuo ei ole lainkaan normaalia. Haluan esittää Regularille kysymyksen: vihaatko äitiäsi? Omasta mielestäni Sari ja Tuija ovat arvostelijoiden parhaimmista.

Ikävistä asioista kivoihin: Jollygood Fellow ja muut fantasiakirjallisuuden ystävät: Arvatkaas kuka on mun lempikirjailija? Kukas muukaan kuin Eddings ja kumppanit. (Kohtalon täyttymys, mikä epos!) Samaa kamaa panttää kaverinikin ja isoveli.

Pari kysymystä:

1. Onko X-Com: Terror From the Deep levyke vai CD-ROM?

2. Mistä sen saisi hankittua levykeinä?

Torak, anragien herra

X-COM on CD:nä. Kysele pelejä myyvistä kaupoista.

Pelit CD-romppu

Voinko tilata Pelit CD-vuosikerran sähköpostilla?

Moni kysyjä

Kyllä voit. Helsinki Median asiakaspalvelun e-mail-osoite on

hmc.asiakaspalvelu@helsinki.fi

Samassa osoitteessa voit myös esimerkiksi tehdä osoitteenmuutoksen, tilata Pelit-kansioita jne. Muista laittaa viestiisi osoitteesi ja mahdollinen asiakasnumerosi (lehden takakannen osoitelipukkeesta).

Pistetään modeemiksi

Nyt kyllä harmittaa pahan kerran. Joka paikassa lukee, että imuroi sitä ja imuroi tätä netistä. Mutta, jos pihi äiti ei halua Internetiä kotiin, niin mistäs sitten haetaan ajurit sun muut demot ja pikku hyötyohjelmat? Nytkin kun on tullut tämä uusi hieno Direct-X, josta tulee päivityksiä joka toinen viikko ja joka vaaditaan kaikkiin hienoihin Windows-peleihin. Peleistä puheenollen, vanhat kunnan kotinäytön tappelut ja taisteluhiet ovat mielestäni muuttaneet pelkäksi kaapeli- ja modeemipelleilyksi.

Netti on nykypäivää, mutta on perheitä, joilla ei ole varaa hankkia Internet-yhteyksiä. Silloin täytyy mennä pyytämään kaverilta, että saisiko imuroida muutaman tiedoston. Koulussa on (ainakin meidän)

imurointi kielletty. Tiedoksi Markus Karhulle, joka kirjoitti, että CD-lehdet ovat turhia: mistäs muualta nettittömät ihmiset saavat demoja, joista näkisi onko peli hyvä vai täysi floppi? Ei jää paljon vaihtoehtoja.

Commodore-ajoilta tutuksi tulleet illat ovat hävinneet kokonaan, jolloin puoli korttelia kavereita istui huoneessani pelaten jotain Winter Gamesia joystickit sauhuten. On enää harvoja pelivalmistajia, jotka tekevät kaksinpelejä halkaisemalla ruudun kahtia. Kaikkia kaksinpelejä pelataan nykyään modeemeilla tai vielä jkseenkin järkevällä kaapelipelaamisella, mutta siihenkin tarvitaan useissa kodeissa kaksi PC:tä. Ymmärrettävää on, että pelaaja kuten Red Alert ei voi pelata halkaistulla ruudulla, mutta tämänkin voisi korvata vuorottelupelaamisella.

Onko pakko ostaa modeemi, vai mikä neuvoksi minunlaisilleni?

ACE

Red Alert ei ole maailman ainoa strategiapeli. Vuorottelupelaamiseen sopivat esimerkiksi The Perfect General, M.A.X., Steel Panthersit ja leegio muita, vähän vanhempia pelejä.

Moninpelin ja pelien korkean päivitystarpeen huomioon ottaen modeemin hankinta on järkevää. Paikallisesta puhelinlaitoksesta kannattaa ottaa selvää, mitä ikinoma rinnakkaisliittymä maksaa: usein ne eivät edes ole kalliita ja puhelinlaskut on huomattavasti helpompi jakaa.

Nuorempia arvostelijoita

Olen miettinyt, että lehdellä pitäisi olla myös nuorempi arvostelija. Pointtini on, että mitä vanhempi arvostelija tietää nykynuorisoon pelimieltymyksistä? Mitä mieltä muut lukijat ovat?

Mikko Kaarto

Kuinkahan nuori? Lehden tekeminen on ihan oikeaa työtä, joka vaatii enemmän aikaa, pitkäjänteisyyttä ja vastuuntuntoa kuin yhtäkkiä luulisi-



kaan. Käytännössä nuorimmat koskaan meille kirjoittaneet ovat olleet 17-vuotiaita, ja hekin harvinaisia poikkeustapauksia. Yleensä innokkaat ehdokkaat häviävät jo siinä vaiheessa, kun pyytää kirjoittamaan lomalta heitetyn "arvostelun" uusiksi. Kirjoitapa vaikka koulusi lehteen tahi paikallislehteen postimerkkiarvosteluja pitempiä sepustuksia, niin voit kokeilla kuinka kivaa, helppoa & hauskaa se onkaan.

Arvostelijamme eivät ole mitään ikäloppuja, heillä on vuosien kokemus peleistä, ja jos Pelit-lehden suosiota (levikkiä) katsoo, löytyy joukosta varmasti paljon "nykynuorisoiakin".

Konsolit on ihan jees!

Pidin itseäni fanaattisena PC-pelurina, koska olen ollut sitä jo liki seitsemän vuotta. Mutta enpä ole enää, koska silmäni avautuivat viime syksynä päästessäni kokeilemaan Sega Saturnia, konsolien kunkkua. Tuon kokemuksen jälkeen en enää ollut entiseni, ja minun oli hankittava oma Saturni kotona jököttävän PC:ni viereen. Noista kahdesta koneesta tulikin parhaat kaverit!

Syy siihen, että muutin kantani konsoleita kohtaan, täytyy olla se, että ne penteleet ovat kehittyneet huomasti. En pyydä konsolisivuja Pelit-lehteen, koska lehden on hyvä keskittyä siihen alueeseen minkä se osaa parhaiten, ja sen te siellä toimituksessa todellakin osaatte!

En myöskään halua aloittaa uutta konsolit vs PC -sotaa, joten jätän hattuun lukijat.

Spiderman

Näin on marjat: on täysin mahdollista pelata/omistaa sekä PC että konsoli, ja pitää kummastakin.

Nimimerkille Raistlin

Raistlin '79, olisitpa nyt edessäni ja olisipa minulla haulikko...

Luulit MINUA tytöksi??? En koskenut tikullakaan tuohon huvittavaan tyttökustusteluun, ja olet oitis haukkumassa minua? Oletko ikinä kuullut sanasta nimimerkki, jonka taakse voi kätkeytyä mikä tahansa kaveri? Tai satutko tietämään, että tämän loistavan Dragonlance-sarjan toinen kirjoittaja on sattumalta NAINEN? En ole mikään tasa-arvopuhuja, mutta sanon kuitenkin: Tytöt supattavat nurkassa ja leikkivät Barbie-nukeilla. Pelaavaa tyttöä kummeksutaan samaan tyyliin kuin roolipelaajia muutama vuosi takaperin. So? Antaa heidän pelata omissa rauhassaan, ja jos he uskaltautuvat tulla kysymään meiltä pojilta neuvoa tai vastapeluria, niin miksi ihmeessä kieltäytyä? Pelithän ovat tarkoitettu hauskanpitoa, ei sukupuolisyrjintää varten.

Ja vielä yksi juttu: Raistlin, voisit vaihtaa nimimerkkisi vaikkapa Sa-

danpäämies Teodeniin: järjenjuoksu vastaisi esikuvaasi. (Pakko tuo oli sanoa.)

Ja sitten nimenvaihdos nyt niin muodikkaaseen fantasianimeen: Jolly Good Fe- mikä nimeni olikaan...? Ai niin.

Fizban Fantastinen

Ensinnäkin Regular Twon juttu lehdessä 8/96 oli aivan ääliö, ja sitten tulee joku toinen ääliö, joka vielä puolustaa syntistä Regularia! Olen itse poika, eikä minulla ole mitään sitä vastaan, etteivätkö tytöt voisi pelata tai arvostella pelejä.

Pitäisikö tietokonepelien kylkeen laittaa huomautus, joka kieltäisi tyttöjä ostamasta peliä? Ja pelaavatko edes kaikki pojat? Minullekin koulussa tullaan aukomaan, ja vain siksi, että pelaan tietokoneella. Ja eikö muka naispuolisilla ihmisillä ole huumorintajua?

Eli painu suolle Regulaarisiksi kanssa, Raistlin '79!

Defender

Mielestäni Raistlin '79:n kirjeeseen ei kannata edes vastata. Ellei kyseessä ole vitsi, niin omapahan on tyyritynsä. En yhtään ihmettele, jos mies poikamieheksi jää.

Baphomet

Sinulla Raistlin '97 on todella merkillinen etiikka. Tehän sijoitatte Regular Twon kanssa naisen paikan elämässä suunnilleen hellan ja nyrkin väliin. Mitä vikaa vastakkaisessa sukupuollessa on? En ole mikään feministi, enkä ole etulinjassa vaatimassa naisille tasa-arvoa, mutta kirjoituksesi kyllä kirjaimellisesti hypäsi silmille.

Ensinnäkään en ymmärrä, mikseivät tytöt muka voisi lukea fantasiakirjallisuutta? Nimimerkeistänne päätellen kaikki ovat lukeneet Dragonlance-kirjoja. Katselepas vain kirjojen kirjoittajia, siellähän on ollut nainen kirjoittamassa! Kuinkas tällainen on mahdollista? Kas siinäpä sinulle miettimistä.

Entä roolipelaaminen sitten? Cometwarrior-nimimerkin kanssa olen täysin samaa mieltä, että roolipelaamiseen saisi tulla lisää tyttöjä. Itse asiassa: olisi hienoa löytää ensimmäinenkin tyttö, joka pelaa roolipelejä ja/tai lukee fantasiakirjallisuutta. Jospa ongelma onkin siinä, että jotkut pelkäävät aloittaa pelaamista/lukemista pelkästään näin törkeiden kirjeiden kuten Raistlinin ja Regular Twon takia.

Jos et muuten tiedä, niin Islannissa ON nainen maan johdossa (niin myös Irlannissa, toim.huom.). Mahattaa nyt ottaa päähän. Lykkyä tyköille Silvara, Kitiara ym. Olisipa kaltaisianne enemmänkin. Älkääkälä välittäkö muiden p***apuheista!

Tanis '97

Lukijat yksimielisesti tyrmäsivät sekä Regular Twon että Raistlinin, yhtään ainutta heitä puolustavaa kirjettä ei tullut. Päätämme keskustelun tähän.

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **255 mk.** (10 lehteä) 24447 018

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

Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **275 mk.** 24447 021

Asiakasnumeroni _____
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___

Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLAHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun
3600

TILAA ROMPUT, KIRJAT JA KANSIOT!

- 61329 PC Pintaa syvemältä 65 mk (norm. 142 mk)
- 61332 PC-pelintekijän opas 85 mk (norm. 125 mk)
- 61334 Surround-CD 98 mk
- 61333 TestEffect CD-ROM 89 mk (norm. 125 mk) 7C02

- 61335 Mikrovikivausi-CD, 98 mk, ___ kpl.
- 64704 Pelit-vuosikertaromppu 1996, 98 mk, ___ kpl.
- 64701 Pelit-lehden säilytyskansio, 39 mk, ___ kpl. 7C01

Lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

- 64702 Pelit-hiirimatto 39 mk, ___ kpl. 7C03

Hiirimaton lähetyskulut 12 mk.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680 tai soittaa 09-120 671

Helsinki Media
Erkoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 36
Vastauslaetus
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun
4300



● ● Onko käsityksesi ilma-
taistelusta Top Gunin Mave-
rickin ”Laitan ilmajarrut
päälle, niin se lentää ohitse”
-tyyppinen itsemurha? Hy-
väksi ilmataistelijaksi kehit-
tymiseen tarvitaan paljon
harjoitusta ja simulaattoritii-
maa. Pilotin on tunnettava
nippeleiden lisäksi manööve-
rit ja osattava soveltaa niitä
käytäntöön.

Opi hyväksi ilmataistelijaksi

Normaalin ilmataistelun kulku on pitkän kantaman laukaisu, jäljelle jääneiden koneiden lähestyminen ja lähitaistelu (jos ketään on jäljellä). Kun taistelu siirtyy lähietäisyyksille, punnitaan kuka on paras pilotti.

Taivaanrannan tuolla puolen

Modernissa ilmasodassa viholliset havaitaan jo kaukaa, ja taistelu aloitetaan näkökentän ulkopuolella. Niinpä voittaja on yleensä se, kumpi havaitsee toisen ensiksi.

Tämä ei tarkoita sitä, että tutka pidetään jatkuvasti päällä ja maksimikantamalla, koska vihollinen havaitsee tutkasäteen. Mikäli oma AWACS valvoo ilmatilaa, saattaa olla järkevää pitää tutka jopa kokonaan suljettuna tai korkeintaan käytössä olevien aseiden

maksimikantamalla. Tällöin vihollisen suuntima saadaan AWACS:ilta ja heti, kun kone ilmestyy tutkaruudulle, se voidaan lukita ja ampua alas taivaalta. Yritä aina päihittää viholliset näkökentän ulkopuolella ja mieluiten etäisyydellä, jolta se ei pysty vastaamaan omilla aseillaan.

Mikäli ollaan pommitus- tai rynnäkötehtävällä kannattaa vihollisia välttää viimeiseen asti. Pommit heikentävät koneen lento-ominaisuuksia, joten turhista ilmataisteluista kannattaa puikkipakoon.

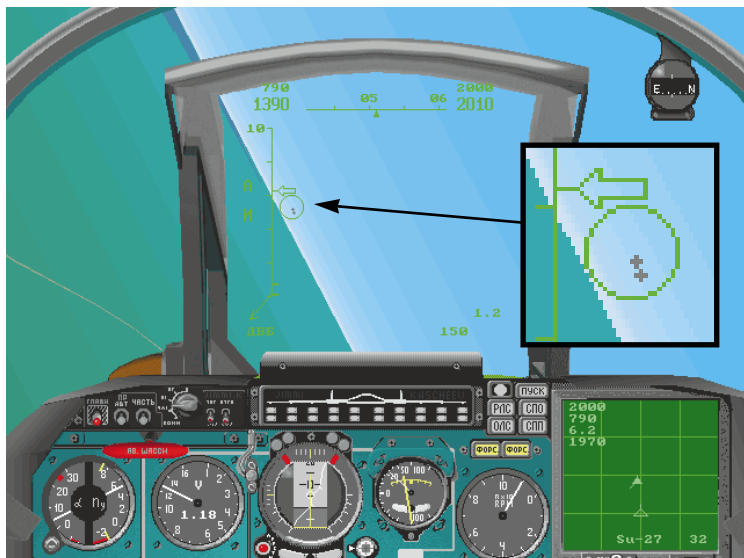
Ilmataistelun aakkoset

Kaartotaistelussa pätevät samat manööverit, olipa kyse minkä sukupolven koneista tahansa, joskin moderneissa suihkuhävittäjissä ohjukset vähentävät manööverien merkitystä. F-15-piloteilla on sanonta: ”Jos joudut kaartotaisteluun, jokin on jo mennyt pieleen etkä voi tietää, milloin joku lyö veitsen selkään.”

Jos vihollinen välttää ensiiskun ja siirtyy lähitaisteluun, vuosisadan vanhat manööverit saavat yhtäkkiä ihan uuden merkityksen. Suurilla nopeuksilla niiden suorittaminen vaatii murto-osasekunnin tarkkuutta sekä suunta- ja asennontajua.



Oikein suoritettu lähestyminen. Omaa konetta ei lennetä suoraan vihollista kohti. Se suunnataan lentämään vihollisen ohi lievässä kaarrossa niin, että ohitettuaan jälkeä pöästään jyrkällä kaarrolla suoraan vihollisen taakse. Tähän tulokseen pääsee ainoastaan ennustamalla vihollisen liikkeen ja lentämällä ”tulevaisuudessa”.



Yleisin aloittelijan virhe on lentää suoraan kohti vihollista, ajattelematta tulevaisuutta. Perusilmataistelun ajattelumalli on kuitenkin seuraava: lennä sen perusteella, missä vihollinen on PIAN, ei sen perusteella missä hän on NYT.

Tarkkaile vihollista jatkuvasti, jotta voit ennustaa vihollisen sijainnin tulevaisuudessa, ja lennä koneitasi ennustuksen perusteella. Reagoi tilanteen muutoksiin kun toteutat lentosuunnitelmaasi. Siinä se.

Ajattele oma kone pallon keskipisteeseen ja viholliskone sen ulkoreunalle. Mieti liikkeen aikana oman koneen liikkeen ja asennon vaikutusta viholliskoneen sijaintiin. Ota huomioon myös viholliskoneen liikehdintä. Kun harjaannut tässä taidossa, voit ennustaa missä vihollinen todennäköisimmin on liikkeen milläkin hetkellä. Novisi voi hyötyä siitä, että katsoo tutkasta oman suuntiman ennen liikettä ja miettii, mihin suuntaan liikkeen tulisi päättyä. Kokemuksen kertyessä nämä tiedot tulevat selkäytimestä.

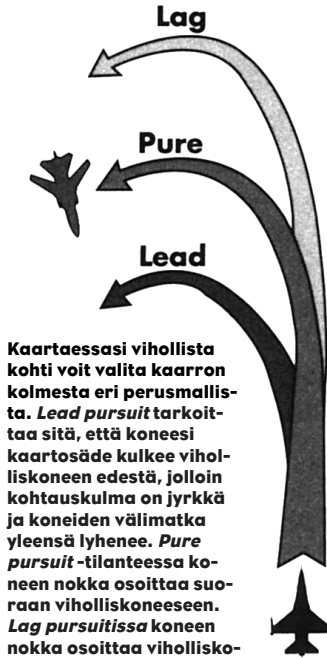
Kekseliäs pilotti elää pidempään

Ilmataistelun tilanteet voidaan jakaa karkeasti kolmeen ryhmään: nokatusten (neutraali tilanne), vihollinen perässä (puolustustilanne) ja vihollisen perässä (hyökkäystilanne).

Lähes jokainen ilmataistelu alkaa neutraalista vastakkainlennosta, joka ratkaisee, kumpi osapuoli pääsee niskan päälle. Ko-



Split-S on oivallinen liike kasvattamaan vauhtia korkeuden kustannuksella. Sopii käytettäväksi, jos vihollinen on suoraan takana, ja nopeutta tarvitaan lisää. Liike on omiaan eksyttämään taitamattomamman vihollispilotin.



Kaartaessasi vihollista kohti voit valita kaarron kolmesta eri perusmallista. Lead pursuit tarkoittaa sitä, että koneesi kaartosäde kulkee viholliskoneen edestä, jolloin kohtauskulma on jyrkkä ja koneiden välimatka yleensä lyhenee. Pure pursuit-tilanteessa koneen nokka osoittaa suoraan viholliskoneeseen. Lag pursuutissa koneen nokka osoittaa viholliskoneiden taakse. Sopivan kaartomallin valitseminen riippuu siitä, mikä on tavoitteesi. Mikäli haluat päästä vihollisen taakse, kannattaa käyttää lag pursuitia. Suoraan vihollisen takana kaartotaistelussa pure pursuit on hyvä vaihtoehto, sillä se pitää koneiden välimatkan helpoiten vakiona. Jos haluaa lähestyä vihollista, kannattaa valita lead pursuit.

neiden lähestyessä ammu infrapunaohjus huonommallakin osumatodennäköisyydellä. Hyvällä tuurilla vihollinen putoaa ennen kaartotaistelun alkua, mutta vähintäänkin hän saa muuta ajateltavaa.

Tavanomainen aloittelijan virhe on lähestyä liian nopeasti, jolloin kaartosäde on laaja ja vihollinen saa yliotteen. Pidä siis nopeus suunnilleen kulmanopeudessa, jolloin kaartosäde on pienimmillään.

Neutraali tilanne etenee nopeasti joko puolustus- tai hyökkäystilanteeseen riippuen siitä, miten hyvin osaa lentää tilanteen edellyttämällä tavalla. Käytännössä hyökkäystilanteeseen pääsee käyttämällä koneensa parhaita ominaisuuksia, eikä jäädä esimerkiksi kaartamaan vaakatasoon. Immelman tai jyrkkä kaarto ovat tavallisimpia käytettyjä liikkeitä. Seuraa vihollista läpi manööverisi ja reagoi tilanteen etenemiseen.

Vihollinen takana

Puolustustilanteessa, jossa vihollinen on takana, tavoite on suorittaa manööveri, johon vihollinen ei pysty vastaamaan. Jos vihollinen on toisella sivulla, käännetään kone hänen suuntaansa. Jyrkkä kaarto saattaa aiheuttaa niin ison kulman koneiden välille, ettei vihollinen pysty seuraamaan.

Seuraa vihollista katseellasi. Mikäli näyttää että viholliskone lähestyy oman koneen nokkaa kaarron suunnasta, suunnitelma toimii. Tuloksena on todennäköisesti neutraali tilanne, jonka voi yrittää käyttää hyväksi ja saavuttaa yliotteen. Suunnitelma ei toimi, jos vihollinen ei lähesty koneen nokkaa. Tarkista koneen nopeus ja korjaa tarvittaessa throttlea. Ilmanopeuden tarkistus kannattaa aina, kun tilanne ei etene halutulla tavalla.

Puolustuksessa tarvitaan usein kolmatta ulottuvuutta. Mikäli

vaikuttaa siltä, että vihollisella on vähemmän energiaa kuin itsellä (eli hän on hitaampi ja/tai matalammalla), kannattaa vetää kone ylös ja tehdä immelman. Tämän liikkeen ei välttämättä tarvitse muuttaa suuntaa, koska tarkoitus on saada lisää korkeutta nopeuden kustannuksella. Tähän vihollinen ei voi vastata, ja siten tilanne voidaan ottaa hallintaan.

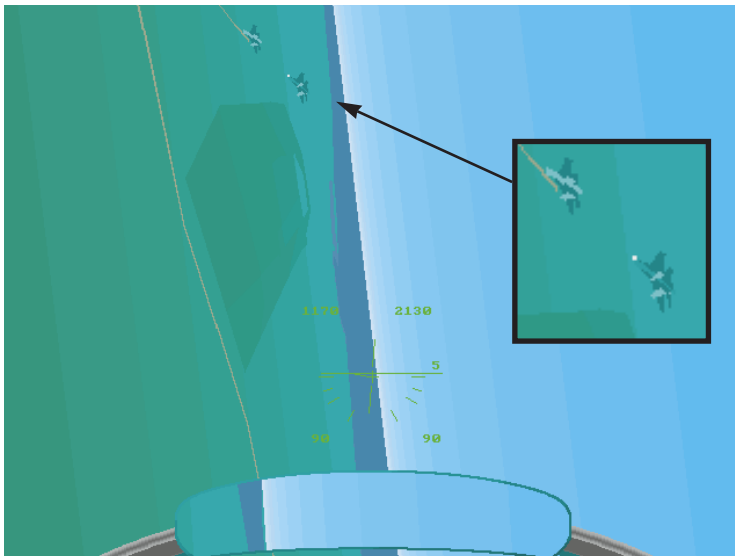
Toinen hyvä puolustusliike on Split S eli käännteinen Immelman. Se sopii erityisesti tilanteeseen, jossa vihollinen lähestyy takaa, eli hänen energiansa on suurempi. Kone käännetään ylösalaisin ja tehdään puolikas silmukka täysin jälkipolttimin. Jos vihollisen ilmanopeus on suurempi, hänen omaan liikkeeseensä menee enemmän aikaa ja tilaa. Parhaassa tapauksessa hän törmää maahan, mutta ainakin hän menettää nopeusetuaan, koska oma vauhti kasvaa.

Hankkiudu vihollisen taakse

Olet hyökkäystilanteessa, kun olet vihollisen takahemisfäärissä. Tavoitteena on päästä suoraan vihollisen taakse, jotta ampumasema olisi optimaalinen (noin 50–80 prosenttia ohjuksen maksimikantamasta). Nykyaikaiset ohjukset eivät välttämättä enää vaadi laukaisua takahemisfääristä, mutta se parantaa osumatodennäköisyyttä.

Muista katsoa taaksesi, sillä tässä tilanteessa huomio kiinnittyy yleensä liikaa edessä olevaan viholliseen, ja takaa tulevat unohtuvat. Jos lukitus/laukaisuvalo syttyy (tai luoteja tulee), unohdetaan edessä oleva vihollinen ja keskitytään ohjuksen välttämiseen. Vihollisen tuhoamiseen ei käytetä enää sekuntiakaan: se sekunti maksaa mitä todennäköisimmin oman hengen.

Yksi hyödyllisimmistä lähitaiteluliikkeistä hyökkäykseen on high scissors ja sen muunnelma rollaway. Se on hyödyllinen, jos olet vihollisen takana, mutta vauhtia on liikaa ja vaarana on ajaa vihollisen ohi. Kone vedetään pystyyn ja kaarretaan pois päin vihollisesta. Kone käännetään katon kautta ympäri ja seurataan katsealla vihollista heti kun se on mahdollista. Nyt sinun pitäisi olla kohtuullisen etäisyy-



WarBirds™ FLIGHT ACADEMY

den päässä vihollisesta lähes sen kello kuudessa. Jatka hyökkäystä.

Jos lähestyt vihollista takaapäin ja hän suorittaa Split S:n, on pari vaihtoehtoa: joko seuraat vihollista ja teet oman Split S:n toivoen että korkeus riittää, tai nopeuden riittäessä teet immelmanin. Silloin matalasta korkeudesta ei ole haittaa ja säilytät energiaedun viholliseen. Hän on saanut nopeutta, mutta on huomattavasti matalammalla Immelmanin päätteeksi, ja olet edelleen suoraan hänen perässä.

Ilmataistelussa kannattaa odottaa vihollisen virhettä ja käyttää se hyväkseen. Taistelun häviää yleensä se, joka tekee ensimmäisen virheen. Se saattaa olla niinkin pieni asia kuin 90 asteen kaarto väärään suuntaan. Ilmataistelua sanotaan herrasmiesten peliksi, mikä on outoa, koska pienempää lyödyään armotta ja mielellään vielä ylivoimalla.

Ole luova

Hyvä ilmatasiteija ei mieti: "Teen seuraavaksi manööverin x", koska se on jäykkä ja helposti ennustettava tapa ajatella. Se onkin aloittelijan ajattelumalli.

Kokenut pilotti analysoi tilannetta koko ajan, ja reagoi muutoksiin sekunnin murto-osassa. Pilotti esimerkiksi huomaa lähestyvän vihollista liian nopeasti ja vetää koneensa ylös hidastaakseen lähestymisnopeutta. Liike

alkaa high yo-yona. Seuratessaan vihollista vertikaalissa hän havaitsee muutoksen sen aikomuksessa ja reagoi kääntämällä koneen immelmaniin tai esimerkiksi roll awayhin. Hän ei yleensä missään vaiheessa liikesarjaa ajattele tekevänsä kyseistä liikettä, vaan reagoi selkäydintasolla vihollisen toimintaan.

Lopputuloksena on hallittu liike, jolla on oma nimensä, mutta sitä ei tehdä liikkeen suorittamisen vuoksi.

Liikkeiden tunteminen kuuluu luonnollisesti pilotin yleissivistykseen, koska näin hän tietää mitä niillä saavutetaan ja miten niistä saadaan paras mahdollinen etulyöntiasema.

Kun harjoittelet manööverejä muista, että käytössä on kolme ulottuvuutta: älä jää pyörimään ympyrää vaakatasolle. Ainoastaan vertikaalin mukaan ottamisella voit vaikuttaa lähestymis/etääntymisnopeuksiin ilman throttlemuutoksia. Vertikaaliset liikkeet aiheuttavat kaartotaistelussa monin verroin enemmän päänvaivaa viholliselle kuin vaakakaarto. Vältä kuitenkin typerä liikettä, kuten silmukkaa, kun vihollinen on takana. Se antaa suurimman mahdollisen pinta-alan koneesta näkyviin ja vauhtia menetetään kiivessä nopeasti, kun taas vihollinen voi tähdätä loivemmassa nousussa. Kikka tosin saattaa toimia erittäin lyhyillä etäisyyksillä.

Maataistelu

Lentosimulaattoreissa ilmatasitelu on ainoastaan puolet hauskuudesta. Toinen puoli tulee erilaisista pommitus- ja rynnäkkötehtävistä.



Tällaisesta tilanteesta on parhaimmankin pilotin erittäin vaikea paeta, vaikka käytössä olisikin yliverlainen kone. Mikäli suoraan oman koneesi perässä on vihollinen, on syytä toimia nopeasti ja ajatuksella. Taistelu on onnetoman P-51-pilotin kannalta käytännössä jo hävitty.

Ne lisäävät simulaattoriin uuden ulottuvuuden, sillä kone ei käyttäydy yhtä ketterästi paritonna pommeja siipien alla. Pommitustehtävällä onkin viisaampaa luikkia hiljaa pakoon kuin rynnätä aseet leiskuen viholliskoneiden kimppuun.

Oikeasti maakohteeseen lentää useammasta konetyypistä muodostunut iskujoukko eli "strike package". Eri osastot hoitavat eri tehtäviä: yhden tehtävä on hoitaa vihollisen hävittäjät, toisen tuhoata SAM-patterit ja kolmannen varsinainen kohde.

Useimmissa peleissä pelaajan on otettava useampia rooleja itselleen. Yleensä ilmatasitelu on pitkälti pelaajan heiniä, vain muutamissa simulaattoreissa on todellista ilmatukea antavia saattojoukkoja. Paras tapa selvittää hengissä maakohteen tuhoamistehtävästä on valita laajempi arsenaali sekä ilmasta ilmaan että ilmasta maahan aseita. Silloin

muutama ilmakohde voidaan tuhdota turvallisesti matkalla tehtävän siitä vielä kärsimättä. Tosiämässähän pommit putoaisivat välittömästi pois kyydistä ilmatasitelun alkaessa.

On tärkeää lentää kohteeseen vihollisen havaitsematta. Sekä maa- että ilmatutkia voi välttää helpoiten lentämällä matalalla NOE (nap of earth) -tekniikan mukaisesti eli seurata maaston pintaa. Tällöin vihollistutkien kantama on paljon pienempi. Oma tutka pidetään pois päältä ja laitetaan päälle ainoastaan hetkittäisesti vihollisten havaitsemiseksi. ECM pidetään ehdottomasti pois päältä. Korkeus pidetään mahdollisimman matalana, alle 500 jalan. Nopeutta tulee olla riittävästi, käytännössä hyvä nopeus tuntuisi olevan noin 450 KIAS.

Mikäli mukana on täsmäpommeja, vaihtoehto numero kaksi on lentää erittäin korkealla kohteeseen. Tällöin tutka havaitsee koneesi, mutta olet ainakin osittain turvassa vihollisen SAM-pattereilta eikä ilmatorjunta pääse häiritsemään. Varo kuitenkin vihollisen ilmapartioita ja pitkän matkan SAM-ohjuksia.

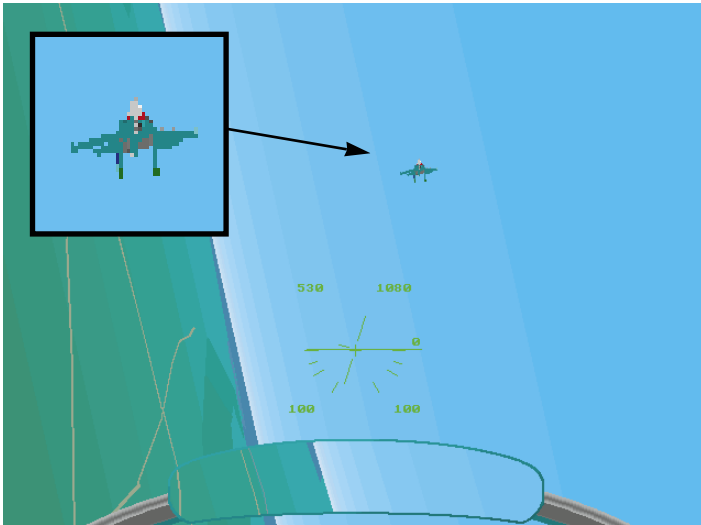
Matalalla mennään aina ingressipisteeseen asti. On oma taitelajinsa koska ja mihin korkeuteen kannattaa nousta ennen pommittamista tai ohjusten ampumista, mutta 2000 jalkaa korkeutta on käytännössä minimi. Korkeus kannattaa ottaa suunnilleen viiden mailin päässä kohteesta niin, että tarvittavat aseet ja tutkamoodit ovat valmiiksi va-

High yo-yo ja rollaway ovat perusliikkeitä, joissa käytetään hyväksi kolmatta ulottuvuutta. Näissä liikkeissä voidaan säädellä lähestymisnopeutta vertikaalin avulla menettämättä koneen energiaa. Liikkeitä käytetään tavallisesti silloin, kun lähestytään vihollista takaa liian kovalla nopeudella. Vetämällä kone pystyy hidastetaan lähestymisnopeutta ja kasvatetaan korkeutta menettämättä hyökkäysetua ja/tai energiaa.



High yo-yo.

Rollaway.



Tyypillinen nokatusten lähestyminen. Molemmat koneet lentävät täysin vastakkain ja valmiina jyrkkään kaartoon toista kohti. Ohilennon jälkeen punnitaan, kuka on paras pilotti. Vain aloittelija jättäytyy pyörimään vaakatasoon. Keksi ja sovelle uusia liikkeitä. Seuraa vihollista katseellasi koko ajan.

littuina. Valmiustilassa kannattaa pitää antitukkaohjusta, jolla voi tuhota mahdollisen vihollisen SAM-tutkan heti kun se maalaa omaa konetta.

Mikäli aseistuksena on tavallisia pommeja, tulee kohteen yllentää mahdollisimman tasaisella nopeudella ja korkeudella tähtäimisen helpottamiseksi. Pommituksen tulisi onnistua yhdellä yllennolla, sillä takaisin kääntymisen on itsemurha: yllätysetu on menetetty, vihollisen ilmatorjuntatykit ja SAMit vain odottavat tilaisuutta ampua helppoa kohdetta. Kun pommit on irrotettu, viedään kone taas matalalle ja jälkipoltin päällä pyyhälletään lujaa pois.

Hyökkäyksiä voi tehdä useita, jos käytössä on pitkän kantaman "fire and forget" (ammu ja unohda) -aseistusta. Tällöin puhutaan stand off -hyökkäyksestä, jossa omat aseet laukaistaan vihollisen kantaman ulkopuolella ja kaarretaan välittömästi pois kohteesta. Sama toistetaan

kunnes aseet ovat loppuneet tai vihollinen tuhouttu.

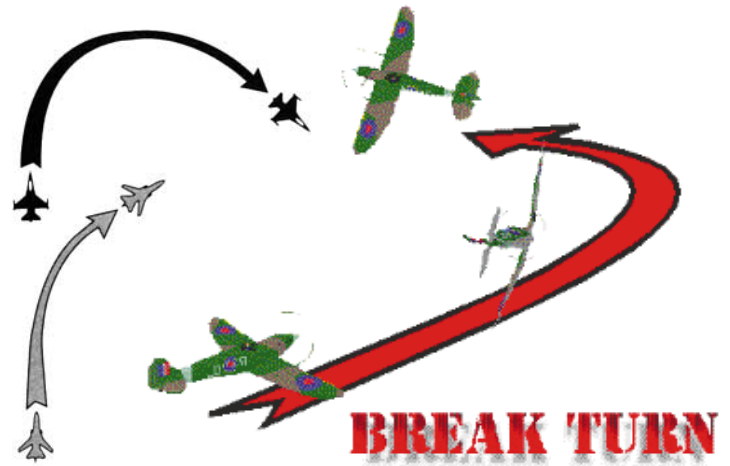
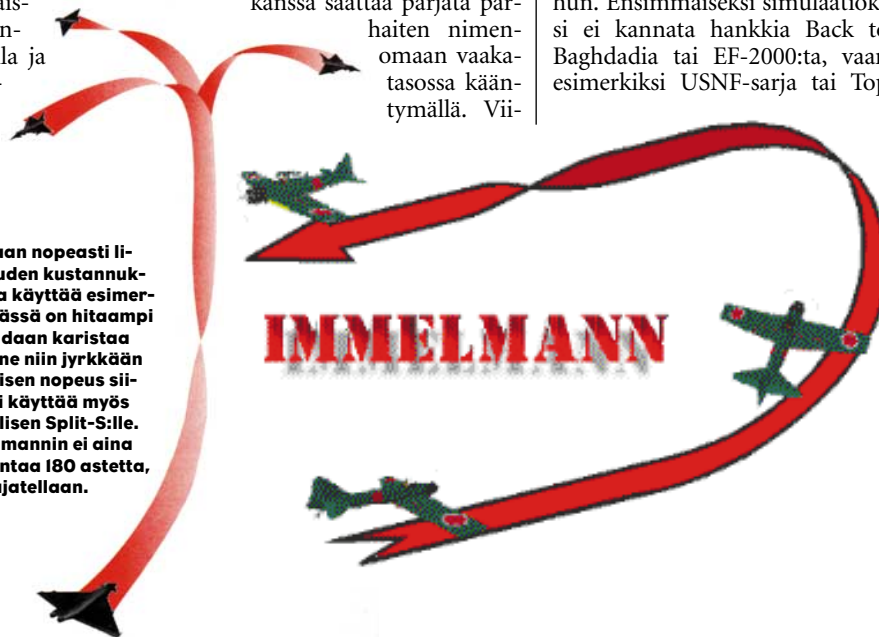
Kohteesta poistuttaessa kannattaa kiertää tuhotunkin vihollisen asemat, sillä joku kostonhain jalkaväkimies saattaa ampua olalta laukaistavan ohjuksen kohti jälkipoltinta.

Kokemus opettaa

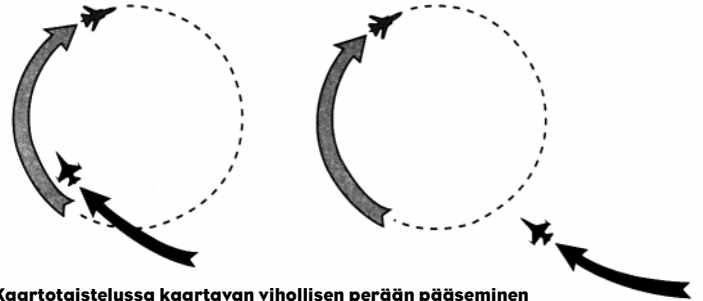
Simulaattorien kiehtovuus on siinä, että niitä voi pelata uudestaan ja uudestaan. Lisäksi se on lähestulkoon ainoa pelityyppi, jossa yhdessä pelissä opetut tekniikat toimivat ainakin osittain muissakin peleissä.

Nämä tekniikat ovat kokoelma omista lentotekniikoistani. Ne eivät varmastikaan toimi kaikissa lentosimulaatioissa täydellisesti, joten muista oman kokeilun merkitys. Esimerkiksi F-16 on sen verran hyvä kaartaja, että sen kanssa saattaa pärjätä parhaiten nimenomaan vaakatasossa kääntymällä. Vi-

Immelmanilla saadaan nopeasti lisää korkeutta nopeuden kustannuksella. Sitä kannattaa käyttää esimerkiksi silloin, kun perässä on hitaampi vihollinen. Hänet voidaan karistaa perästä viemällä kone niin jyrkkään nousuun, ettei vihollisen nopeus siihen riitä. Liikettä voi käyttää myös vastaliikkeenä vihollisen Split-S:lle. Huomaa, että immelmanin ei aina tarvitse vaihtaa suuntaa 180 astetta, kuten perinteisesti ajatellaan.



Jos vihollinen lähestyy takaa, on jyrkkä kaarto kohti vihollista usein paras ratkaisu. Mikäli liike on tarpeeksi aggressiivinen, tulee koneiden välille niin iso kulma, ettei vihollinen voi ampua tai seurata sinua. Tilanne etenee neutraaliin vastakkainlentoon.



Kaartotaistelussa kaartavan vihollisen perään pääseminen riippuu siitä, onko oma koneesi vihollisen kääntösäteen sisä- vai ulkopuolella. Mikäli oma koneesi on kääntösäteen sisäpuolella, ei vihollinen voi päästä kaartamalla pakoon ja olet hyökkäystilanteessa. Aseta kone lead pursuutiin, jolloin etäisyys vähenee, ja valmistaudu ampumaan tykeillä, kun etäisyys on sopiva. Jos olet kaartosäteen ulkopuolella, ei mikään vaakatasossa tehtävä liike voi auttaa pääsemään vihollisen perään. Tilanne muodostuu neutraaliksi vastakkainlennoksi.

meinen lähes itsestään selvältä kuulostava mutta usein unohdettu vinkki on: lue ohjekirja. Se kertoo mikä on koneen paras kaartonopeus, paljonko aseita se pystyy kantamaan, ja millaiset manööverit sen kanssa toimivat parhaiten.

Muista, että simulaatioissakin kannattaa mennä tyvestä puuhun. Ensimmäiseksi simulaatioksi ei kannata hankkia Back to Baghdadia tai EF-2000:ta, vaan esimerkiksi USNF-sarja tai Top

Gun: Fire at Will. Jos ensimmäinen pala on liian iso purtavaksi, alkaa koko touhu helposti kyllästyttää. Esimerkiksi Back to Baghdadin mikrotason simuloinnissa saattaa mennä hermo tuhannen tunnin simulaattoritimaveteeraanillakin.

Toni Virta

Kokeile vaikka näillä ilmaispeleillä:

I maailmansota

- Red Baron, Sierra (julkaistu juuri freewarena)

II maailmansota

- Air Warrior 1.20
- Warbirds 1.11
- Kummatkin tukevat head-to-head-peliä vaikka modeemilla.

Moderni sota

- Su-27 Flankerin demo
- Advanced Tactical Fighterin demo

Peli Klinikka

Koonnut: Tapio Salminen

Kevätaurinko on varmaankin houkuttellut ihmisiä pois pelien äärestä, sillä vastausten määrä on vähentynyt sitten viime näkemän. Hyviä kirjoita riitti kuitenkin muutaman sivun verran, mutta lisää vinkkejä, ratkaisuja ja kysymyksiä voi edelleen lähettellä osoitteeseen:

Pelit
Vinkit
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
E-mail: vinkit@pelit.fi

Palkinnon jakaminen jäi arvonnauvara, ja tällä kertaa onnetaren suosikiksi selvisi Marko Lehtonen NHL 97:n vinkeillään. Kiitoksia kaikille auttajille.

Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity

Beavis (Pelit 9/96). Pääset kattilahuoneeseen lyömällä pyyhkeellä Beavis-köyden ylärajaan ja katkaisemalla sen jälkeen köysi Beavisilla.

Tommi Tykkälä

Juha-Pekka Nyrhliä (Pelit 9/96). Lapun avulla pääset myöhemmin ilmestyvään valasrakennukseen. Ravintolaan et pääse ennen kuin olet hakenut drive-innistä ruokaa poroille. Tennis ei ole pakollista.

Tommi Tykkälä

Sucker (Pelit 9/96). Toddin avaimet saat lokeroista haettuasi ensin lokeroiden yhdistelmäristan kattilahuoneesta.

Tommi Tykkälä

Beavis & Butt-Head (Pelit 9/96). Auton saa ladosta kaukosäätimellä, joka taasen löytyy karhun ahterista. Karhu ilmestyy täytettyäsi ensin oravan ja vietyäsi sen talkkarille.

Tommi Tykkälä

Privateer I

Pääseekö Oxfordin kirjastoon muuten kuin tekemällä töitä kirjastonhoitajalle?

Conan

Kirjastoa ei pääse käyttämään millään muulla tavalla. –ts

Heaven's Dawn

Normality (Pelit 9/96). Puurungon läpi pääsee kepin avulla. Sen saa vesiputouksen lähellä olevasta puusta, kunhan ensin hakkaat kirveellä puun poikki. Kirves taas löytyy keittäjän

luota, kun viet hänelle mehiläispesästä palavan mausteruohon avulla saamaasi hunajaa.

Jersu

Miten alttarin kuviot pitää järjestää?

Jersu

Elvira 2

Radio K6 (Pelit 8/96). Jollet osaa mielen voimalla siirtää avainta pois piranjan-altaasta, voit kokeilla seuraavaa: Käy kirjaston kokoelmaa lävitse, kunnes löydät myrkyreseptin erään kirjan välillä. Naamioiduttuasi laboratoriaoapulaiseksi pyydä hullulta tiedemieheltä apua myrkyntöön. Kylästä keittiöstä löytämäsi liha myrkyllä ja viskaa se piranjoille. Anna huoneen vain palaa. Voit vastaloitsun avulla kulkea huoneessa, mutta siellä ei ole mitään tärkeää.

Marko Näivö

System Shock

Kirjoita ELECTRONIC ARTS, niin muutut kuolemattomaksi.

Kari Ylihärslä

Blam! Machinehead

Koodeja:

- 1.2 Q58NM, LDZCQ, 4HWGE
- 1.3 TDM75, UH8OT, X06BE
- 1.4 VO1PP, JCP6V, H4ULJ
- 2.1 0F20F, 0HX8Y, 0E95W
- 2.2 42W3T, JGK-P, 5K5H7
- 2.3 VR4T2, 6EZD5, SCGMM
- 2.4 1NBCX, CXV16, PA3K1
- 2.5 ZF0XD, Y5KKJ, Q2NGZ
- 3.1 2XVSD, AHO3J, S2MF-
- 3.2 W0J8H, 3Y8-D, -7FRU
- 3.3 THYDH, 0MZDU, 3CZFK
- 3.4 ISOJ3, 129BP, V2MW8
- 4.1 YCTS6, PUUKS, 28SD1
- 4.2 Q29LH, UDUY4, 21FSD
- 4.3 WS7Y6, HQPIW, BOFGK
- 4.4 2RHK4, RB9RU, Z1IT2

End UP405, C42R1, 2MP3P

Stone Prophet

100 vuotta kovaa työtä (Pelit 9/96).

Ankhepotin saa tapettua viemällä sen Hierophantin luo. Avaa teleportti Ran temppeleistä Ankhepotin hautaan kahdella sinetillä. Mene herättämään Ankhepot. Houkuttele se perääsi antamatta sen kuitenkaan tulla lähelle (fly-loitsu on kätevä apu). Peruuttele teleportille ja mene läpi, niin Ankhepotin pitäisi seurata sinua. Hierophant hyökkää Ankhepotin kimppuun ja hoitelee tämän.

Poistu Ran temppeleistä aavikolle. Huomaat pian maan tärisevän aika

ajoin. Juokse itään suoraan tuliseinämän läpi ja etsi sieltä käärö (sen pitäisi löytyä Ran temppelein lähietäisyydeltä). Käyttämällä tätä kääröä pääset takaisin kotiin.

Dewin

Monkey Island 2

Miten pääsen eteenpäin kolmannessa osassa (LeChuckin linna)? Olen jo puhunut Wallyn kanssa.

Jumissa

Alien Trilogy

Kirjoita pelin aikana:

comeanhavego: Kaikki aseet.
ifyouthinkyouareharderthan: Loputtomat ammuksia ja kaikki aseet.
nadiapopovXX: Kenttävarppaus XX (X=1-34).

Pasi Piirainen

Tomb Raider

Ralmo Peltomäki (Pelit 2/97) Ensimmäisen rattaan saat temppelein raunioissa olevasta vesialtaasta. Sukella veteen ja löydät rattaan oikealla olevasta onkalosta. Toisen rattaan löydät hajonneen riippusillan toiselta puolelta (muista ottaa kunnan vauhti hyppyyn). Kolmannen rattaan löydät vesiputouksesta, jonka yläpuolella on kolmionmuotoinen aukko (varo dinosaurusta).

Dude

Jos haluat päästä tason läpi, niin astu askel eteenpäin, yksi taaksepäin, käänny kolme kertaa ympäri ja hyp-pää eteenpäin. Jos haluat saada kaikki aseet, niin tee samoin, mutta hyp-päin lopussa taaksepäin.

Niilo

Miten saan Colusseumissa arenan ympärillä kolmessa huoneessa olevat ovet auki? Olen jo vetänyt kaikista arenan tasolla olevista vivuista.

Lara Croft

Lost Valley tasossa olen löytänyt 3 ratasta, mutta mihin ne laitetaan? Olen mielestäni tutkinut koko tason.

Tarvitsen apua

Rattaat kuuluu asettaa tason alku-puolelta löytyvään rikkinaiseen ratas-koneistoon. –ts

Olen jumissa Natlas Minesissa. Olen listinyt skeittarin ja saapunut pieniin huoneisiin, joissa on kullanvä-rinen ovi. En löydä oven avausvipua mistään. Mikä neuvoksi?

Tsotepi

Harvester

Miten saan annettua lehden apulaishsheriffi Loomikselle?

Jumissa

Miten pääsen lihansyöjäkasvin ohii? Onni Pylkkänen

Mitä loosin kellareiden lopussa pitää tehdä? Olen tappanut lihansyö-jakasvin, mutta mitä sitten?

Petri Tervonen

Olen saanut toiseksi viimeisen tehtävän, jossa minun pitäisi varastaa herra Pastorellin liikkeestä Barber Pole. Kun koetan ottaa sitä irti seinästä, Pastorelli kutsuu poliisit. Mitä pitäisi tehdä?

Keijo

Olemme jumissa kolmannessa päivässä, eli keskiviikossa. Olemme saaneet jo Loosista toisen tehtävän, mutta emme tajua mitä siinä pitää tehdä. Miten pääsemme eteenpäin?

Mitä tehdä?

Tähän mennessä peikkojen asettamat arvoitukset ovat olleet liian helppoja, joten neuvo Telsekiä kysymään taikavivusta. Vastapuoli luovuttaa, ja voitto on peikkojen. Ehdosta kinastelu kuitenkin keskeytyy, kun kummankin kuninkaan kimppuun hyökätään.

Taistossa huomaa, että hyökkääjät olivat naamiotunteita hirviöitä. Peikkokuningas myöntyy rauhaan, Black Irix jää Telsekille, ja Ranamon Creel jää pois keltasta. Lähdette etsimään Gnomeja.

Solassa joudutte hirviöiden väijytykseen. Komenna Daviota käyttämään kiviä. Taistossa Davio saa pahan osuman myrkytetystä nuolesta ja Telsek kantaa häntä kunnes lepäätte hetken. Unessa näet söpön Shifterin saavan uuden käskyn pistää kapuloita rattaisiin. Jatka ehdottomasti edelleen kohti etelää, muutoin Davio heittäähänensä.

Gnomet eivät pysty parantamaan Daviota, sillä heidän lampensa on saastunut. Nousette katsomaan, mikä on oikein vikana yläjuoksulla. Löydätte hämähäkkihirviön. Huomaa sen haju. Pyydä Shellaa kietomaan huivi yhteen nuoleen. Sitten Shella keksii heti käyttöö jöllylle, jos vain annat sen hänelle. Anna vielä tulukset hänelle, ja pyydä syyttämään nuoli. Vaikka seuraavassa taistossa kaatuisit, ryhmäsi vie lopulta voiton. Sekä lampi että Davio on pelastettu!

Kierrätte vuoret etelän puolelta, ja yritätte itään, mutta hirviöt ahdistavat teidät suoraan etelään Hopeajokea kohti. Joen henki siirtää teidät turvaan ja varoittaa samalla, että menetät pian jonkun tovereistasi dramaattisesti.

Privateer 2

Paina tehtävässä Alt+N, jonka jälkeen paina F ja kirjoita joku seuraavista:
NO TALENT: Näkymättömyys
REP ME UP: Korjaa suojat ja saat ammuksia
PETY PETY: Täyttää afterburnerin
CHILL OUT: Laskee laserin lämpötilaa
NAPALM: Loppumattomat ohjukset.

Risto Heikkinen

NHL 97

Muutaman NHL-joukkueen kolmannet pelipaidat saat käyttöösi painamalla logojen keskustaa ruudussa, jossa valitaan user logit ja ohjaustavat. Kolmas pelipaita löytyy muun muassa Losilta, Anaheimilta, Vancouverilta, Pittsburghilta ja Bostonilta.

Kaksi piilotettua, pelin tekijöistä kasattua joukkuetta saat käyttöösi näin: valitse lopetusvalikosta "See Credits". Kun ruudussa näkyy pelin

tekijöiden ryhmäkuva, kirjoita "pioneer". Katso tekstit loppuun ja tämän jälkeen uudet joukkueet ovat valittavissa näytösotteluihin joukkuelistan hinniltä.

NHL 97:ssä on myös huijauskoodoja. Nämä saat käyttöösi näppäimellä ottelun aikana shift pohjassa sanan "wagd". Tämän jälkeen käytösäsi on useita näppäimiä joista tapahtuu seuraavaa:

- 1: Antaa kahden minuutin jäähy vastustajalle (joukkueelle, jolla ei ole kiekkoa) koukkaamisesta.
- 2: Antaa 2+2 minuutin jäähy vastustajalle kamppituksesta.
- 4: Antaa 5 minuutin jäähy vastustajalle keihästämistä.
- 5: Antaa rangaistuslaukauksen kielteiselle joukkueelle.
- h: Maali kotijoukkueelle.
- v: Maali vierasjoukkueelle.
- f: Tappelu seuraavan taklauksen/kontaktin jälkeen.
- p: Päättää erän.
- o: Siirtyä kolmannen erän loppuun (jos peli on tasan, seuraa jatko aika).

g: Päättää ottelun.

i: Vastustajan pelaaja loukkaantuu.
t: Pienentää pelaajien kokoa. Vainutus näkyy seuraavassa ottelussa. 20 kertaa painettuna pelaajat ovat todella pieniä!

shift+: Suurentaa pelaajia.

Marko Lehtonen

Miten saan helpoiten jäähyjä ja rangaistuksia?

Päivi Kaarina Latvala

Normality

Help mel (Pelit 2/97) Luultavasti puhut paikasta, joka sijaitsee Ordinary Outpostissa, jossa sinut on komennettu rangaistukseksi valvomaan vankeja ja sinua kuvataan koko ajan. Pääset pois, kun olet poistanut kaikki niin sanottu bugit. Niillä kameramies pystyy seuraamaan sinua minne tahansa (ne ovat pieniä mustia kiekkoja). Tuhota ne heittämällä ne Normien ruokahuoneen höyryaltaaseen (seinän sisällä olevassa kaapissa). Niitä on osapuulle kaikkialla etenkin sellaisissa

huoneessa, missä voit komennella vankeja rangaistuksiin (huone, jossa on polkimet). Poistettuasi kaikki bugit kameramies ei enää sano näkevänsi sinua. Sitten sinun pitää räplätä polkimia, kunnes kummatkin edessä olevan monitorin punaiset palkit ovat ylhäällä. Näin saat Saulin vapaaksi.

Yksi äärimmäinen

Archimedean Dynasty

Oiva tapa saada rahaa on editoida Dosissa editillä tallennustiedostoja, jotka löytyvät pelin alihakemistosta. Voit editoida itsellesi lisää rahaa, paremman aluksen jne.

SILaKKA

Olen jumissa tehtävässä, jonka alus pitää tuhota Mogeille aseita kuljettava alus. Tukikohtaan päästyäni saan viestin, jonka mukaan minun pitää tuhota vähän matkan päässä olevat mogit. Mistä ilmansuunnasta mogit löytyvät?

Jumissa

Ratkaise Shannara

Osa 3/3

Syylinen, kunnes toisin todetaan

Culhavenin hallitsija kertoo, että Balinorin viestintuojat olivat joutuneet väijytykseen, ja että tiedustelija Kili kuuli kuolevan huulilta vain, että voiman moukarin tulee pysyä kaupungissa. Vetäydytte yöpuulle sovinnolla aikoen aamulla selvittää tilanteen. Aamulla kuitenkin moukari on kadonnut ja syyllisiä ilmiselvästi te! Saat päivän aikaa todistaa syyttömyytenne.

Tutki takka, ja huomaat, että takkapellin kahva on poissa. Kokeile millaiset jäljet tuolin siirtämisestä tulisi. Palaa aulaan. Katso hyllyä ja sirpaleita sen edessä. Jututa sellitovereitasi.

Pyydä Brendeliä ohjentaamaan sinulle olutkoppakko syvennyksestä.

Kolpakko on oletettua painavampi, joten kurkista sisään. Löydät nokeentuneen vyön. Näytä sitä Kilille, jolloin hänen egonsa romahtaa. Puolustaudu, hyökkää, ja puolustaudu, niin selviät mainiosti, varsinkin kun Telsek murtautuu ulos sellistä auttamaan. Tutki Kilin reppu ja avaa takan pelti löytämälläsi kahvalla.

Ojasta allikkoon

Tilanne ulkona on paha, sillä hirviöt ovat melkein saaneet tehtyä sillan Culhavenia suojaavan joen yli. Kiihruha yläjuoksulle. Sirottele taikapöly lampeen, ja kehoita Daviota käyttämään kiviään, sillä pato on lujaa tekoa. Taistelette muutamaa hirviötä ja yhtä peikkoa vastaan (mistähän sekun tupsahti – käännyttäminen vai pelin bugi?), ja Brendel sivaltaa pääköydet poikki, niin päädytte seilaamaan sillanpätkällä.

Rantauduttuunne jatkatte pohjoiseen. Vuoristossa tapaatte Allanonin, joka odottaa köysisillan luona. Joukkio gnome-sotureita on tulossa, joten rotko pitäisi ylittää nopeasti. Telsekin mielestä tämä on kuitenkin ansa. Vilkaise rotkon toisella puolella jo odottavaa Allanon, anna köysi Telsekille, ja ylitä rotko. Kun Davion ylittää rotkoa turvaköyden varassa, "Allanon" katkaisee yllättäen siltaköyden!

Shella pelastaa sinut, muttei voi itse mitään Shifterin uusille kyvyille. Suutele Shellaa ensimmäisen ja viimeisen kerran, syökse miekka hänen sydämensä läpi, ja lausu sielun vapauttava loitsu – viime tingassa.

Kumppani kumminkin

Olet köysisissä ja side silmillä, mutta kuulet mitä Gnomet aiכוivat tehdä teidän kanssanne. Irroita höllässä oleva kengänkorkosi. Vapauta kätesi hankaamalla köysiä koron nauloja vasten. Leikkaa teltan vasen sivusta auki, ja otettuasi köyden kömmi ulos. Leikkaa auki myös seuraava teltta. Teltassa shamaani nukkuu koiranunna. Ota Magic Torc, tuki sha-

maanin suu ripeästi siteelläsi, ja köytä hänet. Ota uhriveitsi, ja kömmi takaisin ulos. Kuulet kuitenkin shamaanin teltasta vaiennetun huudon, joten palaa telttaan. Näet shamaanin retkottavan hengettömänä!

Murhaaja, Geeka, näyttää varmistaneensa asemansa heimossa. Älä missään nimessä anna hänelle taikakalua, äläkä edes lupaa sitä hänelle. Jatka vuoropuhelua, kunnes Geeka lupautuu auttamaan, jos etsit hänelle erään kypärän. Palatkaa ensimmäiseen telttaan. Avaa kumpikin kirstu. Pyydä Geekaa siirtämään toveriesi varusteet sisältävä kirstu vankikuilun luo.

Kiinnitä köysi kirstuun, ja pyydä Geekaa avaamaan kuilun luukku kammellaan. Laske kirstu kuiluun. Käske Geekan laskeutua myös kuiluun, mutta pyydä häntä sitä ennen olemaan hiljaa, tai muuten hän huutaa vartijat apuun. Mene itse perässä.

Jotta vartijat eivät pääse peräänne, käske Geekaa sulkemaan luukku. Pyydä Brendeliä heittämään moukarinsa päin ristikköä, ja kapuamaan sinne. Hän antaa sieltä löytämänsä kuutiot. Avaa oven viereinen metallilevy, ja täytä aukko kuutioilla. Yritä vääntää pyörää. Pyydä Telsekiä kokeilemaan pyörää ja itse ovea. Pyydä Telsekiä käyttämään Black Irixia ja koettamaan ovea uudestaan.

Tällä kertaa Allanon ei ole Shifter valepuvussa. Kaikki tarvittava on kassassa, joten saatte Shannaran miekan eheäksi. Kuninkaiden salin sisäänkäynnillä taistelee viisaasti hirviötä vastaan. Allanon jää paikalle torjumaan apujoukot, ja te menette sisään. Pyydä Telsekiä kaatamaan pat-

saat sivuovien eteen. Mutta pitkälle ette pääse, kun suunnaton kumma-jainen tuonpuoleisesta rymistelee eteenne oven läpi.

Tällä kertaa Shifter on kuolettavampana kuin koskaan aiemmin. Mikään isku ei näytä sitä vahingoittavan. Pyydä Daviota käyttämään kiviään, ja Shifter näyttääkin katoavan, mutta vain hetkeksi. Miehesi ovat alakynnessä, ja kun sinä haavoituit, Davio käyttää kiviään toistamiseen uhraten itsensä. Poimi jäljelle jäänyt parantavia voimia hehkuva diadeemi.

Kuulu estää eteenpäinsynteä. Palaa takaisin, ja pyydä Telsekiä nostamaan ovenpuolikas paikoiltaan. Anelustasi huolimatta Telsek jää kuilun luo torjumaan hyökkääjät. Te muut jatkatte matkaa – päätyen häkkiin. Pyydä Brendeliä avuksesi nostamaan häkkiä, niin Geeka pääsee ryömimään ulos häkin alitse. Geeka kuitenkin ahnehtii liikaa, ja saa surmansa. Työnnä häkki lattialuukun päälle, kiinnitä köysi kalteriin, ja kapua alas.

Ikävä kyllä Brendelilän vasen käsi-vasi meni poikki pudotuksessa. Kuuntele mitä ovien takaa kuuluu, ja yritä siirtää aarrearkkuja ovien eteen. Nujerra zombit. Pyydä Brendeliä heittämään patsaan lasisilmää moukarillaan. Brendel jää vammansa vuoksi odottamaan alas.

Vedä Shannaran miekka esiin, ja käy lävitse piinapenkki näyssäsi. Jotetä sinusta tulisi seuraava Warlock Lord, sivalla miekallasi kirjaa, sillä se, Ildatch, oli kaiken pahan alkuvoima. Nelimaa on nyt pelastettu.

Marko Näivö

Olen täysin jumissa kolmannessa tehtävässä. Olen tuhonnut kaiken (tykkitornit, komentokeskuksen, muita rakennuksia ja vihollisalukset pommittajineen). Mitään ei kuitenkaan tapahdu, ja ainoan viestin mukaan tehtävä on epäonnistunut. Onko kyseessä bugi?

Kaitsu

En usko, että syynä on bugi. Todennäköisemmin olet vain missannut jotain tärkeää. Ovatko kaikki mukana olleet ystävälliset alukset selvinneet hengissä? –ts

Conquests of Longbow

Miten pelin lopussa saa viiniköynnöksen muuttumaan tikapuiksi? Olen kyllä yrittänyt kaikkia tietämiäni druidisanoja.

Rockston

Sinun pitää vain tavata käsikoodilla kasvin druidinimi. En valitettavasti muista oikeaa nimeä. –ts

Benjamin and the Alien Incident

Mistä löydän radion lammen luona istuskelevalle ukolle?

Johannes Häyry

Curse of Enchantia

Miten kaupungin jälkeisellä vuorella pääsee eteenpäin kohdasta, jossa kivivyöry on loppunut ja edessä on rotko, jonka yläpuolella on iso kivi?

Fanit since 1994

Syndicate Wars

Kirjoita nimeksi pooslice ja . (piste) -näppäimestä saat rahaa. Pelin aikana paina pohjaan shift ja G, niin saat kaikki tavarat. Jos kaikkia aseita ei näy, pudota pari. Alt ja T siirtää agentin kursorin osoittamaan kohtaan. Alt ja C päästää sinut tasosta läpi.

Kosmos & artesan

Crusader: No Remorse

Pelissä on hauska kikka, jolla voit saada paljon rahaa. Ensimmäisessä tasossa on huone, josta saa punaisen avainkortin ja jonne voi mennä robotilla tietokoneen avulla. Paikalle saapuu vihollinen teleportilla. Ammu se ja ota siltä tavarat. Mene ulos ja sulje ovi, niin paikalle tulee taas sama tyyppi. Toistamalla tätä saat koko ajan enemmän rahaa.

Tintin

Blue Force

Mitä teen pidätettyäni kahvilassa olleen miehen?

Meikä

Dark Forces

Miten pääsen läpi Dark Forcesin kolmannen tason?

Löytyykö apua?

Dune 2

Mikä on paras taktiikka sinisten viidenteen tehtävään?

Tuntematon

Death Gate

Ökä 88 (Pelit 2/97) Ziznabin lohikäärmeen ja Sang Draxin lopetettua taiselunsa (murskattuasi taikakiven) puhu Ziznabile, ja hän lupautuu viemään sinut pyörteeseen. Perillä mene eteenpäin ja törmäätkin pelikuvaa.

Lilla jag

Miten pääsen Tower of Brotherhoodin holviin?

Matti Hyytiäinen

Full Throttle

Miten saan ohjattua RC-auton pois myyjän silmistä?

Riku

Muistaakseni auto pitää vain ohjata kojun edestä oikealle ja seuraavassa kuvassa seinässä olevasta ovesta (tai mikä lukittu aukko se onkaan). –ts

The Gene Machine

Mistä saan ruutia kameraan, jotta pääsisin professorin mukana kuu-hun?

Where is it?

Olen laivalla ja olen tukkinut yhden vuodon syyllä. Miten saan tukittua hytin viereisen vuodon? Entä mitä teen säkkipillillä? Mitä hyötyä on käyntikortista? Miksi laiva ei kulje?

Yksinäinen merimies

Gabriel Knight

Olen juuttunut yhdeksäntenä päivänä luolaan Afrikassa. Miten muumioista pääsee eroon?

Lähdetie

Kulje vasemmalle muumioita (vai zombieita?) väistellen, kunnes tulet huoneeseen, josta pääset jatkamaan joko ulos tai ylös. Keikauta itsesi katoissa roikkuvan liianin kautta ylöspäin, niin tiellä oleva muumio väistyy suosiolla. –ts

Miten lähettimen saa Moselyn huoneesta? Olen saanut poliisit ulos ostamaan purtavaa, mutta en millään ehdi Moselyn huoneeseen.

A tiny green man

Cobliins 2

Mistä saan kolmannessa ruudussa palan metallia?

Kalevi Hyvönen

Cobliins 3

Yritän tehdä labrassa flyxiriä, mutta en saa tehtyä saippuakuplia. Mi-

ten homma oikein onnistuu? Entä miten ruokakauppiiaan saa kertomaan tavaroitensa olinpaikan?

Jeff-the bird

Kyrandia 2

Miten voin tehdä swamp snake potionin ja miten voi tehdä sinappia?

HoF ruuraa

Kyrandia 3

Mitä Island of Catsillä täytyy oikein tehdä, kun liukastun aina mennessäni luolan portaita alas?

Timo Sarin

Hellbender

Kirjoita pelin aikana: TOTLPOWER: Täydet energiat
STEROID: Kuolemattomuus
IMPUMPD: Kaikki aseet
IMSTUCK: Seuraava tehtävä
URDEAD x: Haluamasi ase (x).

Miklaus

Indy 3

Kuinka lopussa pääsee rotkon yli, kun paikalla ei ole mitään lasisiltaa tai leijonan päätäköön?

Tuntematon

Sinun pitää kävellä rotkon yli välittömästi huoneeseen tullessasi. Jos jätät odottamaan, putoat yrittäessäsi. Kyseessä on uskomustesti, jossa ei saa epäröidä. –ts

Indy 4

Olen mennyt metrolla paikkaan, jossa on ilmalukko ja ovi. Oven viressä on laatikko, jossa on eräänlainen piikki. Olen laittanut kaikki kivet paikoilleen oven viressä olevan patsaan eteen, mitä teen?

Hihuli

Olemme löytäneet Atlantiksesta korkean rakennuksen, jonka sisällä pitäisi kai pyörillä stonediskejä. Rakennuksen sisällä on myös kiven sammakko, johon voi tunkea orichalcumia mielin määrin, mutta mitään ei tapahdu. Platonin kirjassa neuvotaan jotain ihan outoa, emmekä ole tajunneet siitä mitään. Mitä tässä kohdassa pitäisi tehdä?

2 Guys from Andromeda

Tarkoitatte ilmeisesti aivan pelin lopussa laavavirran takana olevaa rakennusta. Kyseisessä paikassa maailmankivet kuuluu asettaa asentoon, joka löytyy laavavirran ylityskohdan seinältä. –ts

Miten sukellusveneellä pääsee Atlantiksen ilmalukkoon?

Toni

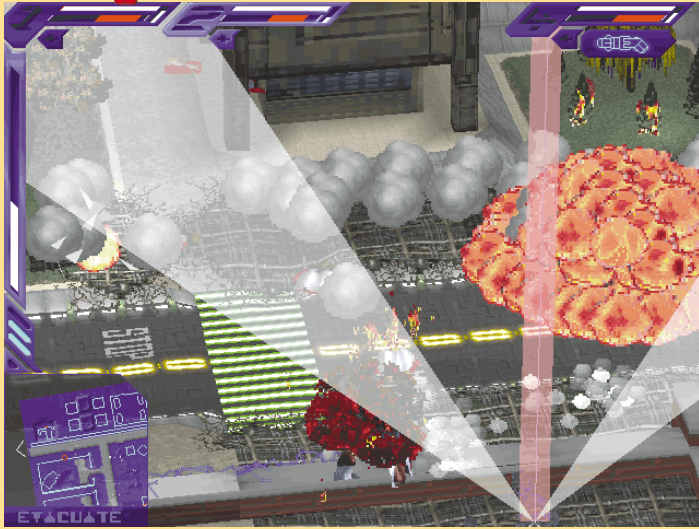
Sinun täytyy ensin korjata aluksen ohjaussysteemit. Sen jälkeen vain ohjaat aluksen ilmalukkoon. –ts

Muukalaisten Yö

Miten pääsen muukalaisten avaruusalukselle ja salaperäiseen metsään? Olen saanut Yodlelta teleporttikojeen, mutta en tiedä miten se toimii.

Junttura

Olen juuttunut kohtaan, jossa su-



Tehtävä 4, Vancouver

Ota mukaasi persuadertron ja suunnista suoraan kaupungin läpi pysäköintialoon tappamaan johdattamattomat (unguided). Hetken kuluttua paikalle saapuu yrityksen auto, josta nousee kaksi agenttia. Tapa heidät ja pölli heidän autonsa. Jos hyökkäät ensin kahdesta rakennuskompleksista isomman kimppuun, saat käyttöösi lentokoneen.

Älä yritä vielä käännästä tiedemiehiä, sillä heistä olisi vain haittaa kirkon mailla. Hyökkää lentokoneellasi zealottien kimppuun ja varasta heidän ruumiiltaan kaikki vähänkin hyödyllinen. Nyt voit turvallisesti käännästä tiedemiehet ja tuhota kaikki paikalla olevat yrityksen miehet. Palaa tiedemiesten kanssa IML-linkin luokse turvaan.

Tehtävä 5, Singapore

Aseista ryhmäsi tyrmäyskaasulla. Joudut saattamaan auton kohtaamispaikalle, joka on kuitenkin täynnä vihollisia. Käytä IML-vartijoiden pitkän kantaman kivääreitä niin, että viet yhden vartijan kerrallaan ampumaan ja juokset tällä nopeasti takaisin turvaan agenttiesi luokse. Käytä miniguneja ja tyrmäyskaasua vastaiskujen hillitsemiseen.

Selvittyäsi vartijoista juokse nopeasti pankin takapihalle ja hyppää autoon. Ammu loput vartijat autosta käsin, mutta ole varovainen, sillä tehtävä epäonnistuu auton tuhoutuessa.

Tehtävä 6, Phoenix

Tällä kerralla joudut selviämään sekä leegiosta johdattamattomia että zealottien tukikohdasta. Pikkurikollisia (punk) on joka puolella, mutta niistä kannattaa hankkiutua eroon heti alussa. Hoitele ensin aseman viereistä pankkia ryöstävät rikolliset, ja poimi maassa lojuvat rahat mukaasi. Johdattamattomat ovat tässä vaiheessa syöksyneet jo kimppuusi, joten pidä

heidät loitolla lyhyillä minigunin sarjoilla ja tyrmäyskaasulla.

Aseiteksi tyhjennytä juokse karkuun ja tiputtele seuraajasi yksitellen. Piiloudu, kunnes aseesi ovat jälleen latautuneet. Zealottien tukikohdassa on kahteen valliin kerrostettu vartiointi. Hoida sisäänkäynnillä olevat zealotit ja mene tempelialueelle.

Hävittäessään sisemmät vartijat kutsuvat tuekseen lentoauton. Jos tilanne näyttää todella toivottomalta, he aktivoivat tempelin turvallisuusjärjestelmän, joka sumuttaa hulluuskaasua kaikkialle. Paras taktiikka on houkuttella zealotit ulos tukikohdasta, piileskellä nurkkin takana ja syöksyä viime hetkessä lähitaisteluun. Selvityäsi zealoteista poimi mukaasi kohde-esineet ja suunnista IML-linkille.

Tehtävä 7, Rooma

Paikalla on neljä puhdistusta vaativaa aluetta. Ensimmäinen kohde on pikkurikollisten tukikohta, jota vihollisyhtiö ampuu satelliitti-iskulla heti astuttasi sen alueelle. Tästä selviät, kun käväiset nopeasti tukikohdassa ampuemassa pari rikollista ja pakenet paikalta ennen satelliitti-iskua. Odota kadun toisella puolella ja hoitele kaikki tuhoalueelta selviytyvät pitkän matkan kivääreillä.



Takanasi on toinen pienempi tukikohta, jonka valtaaminen on helppo homma. Hoida tämä paikka selvittyäsi zealottien lähettämistä hämähäkirobotteista. Droidit ovat vaarallisia, joten ammu ne kaukaa pitkän kantaman kivääreillä.

Siirry seuraavaksi toiselle puolella kaupunkia olevan johdattamattomien tukikohdan kimppuun. Juostessasi paikalle päällesi tiputetaan tyrmäyskaasua, joten hankkiudu mahdollisimman nopeasti pois maan tasolta. Nyt tarvitset auton päästäksesi vihollisyrittäksen alueelle (voit vaihtoehtoisesti myös ampuu portit rikki). Sopiva kulkuväline löytyy toisella puolella kaupunkia olevalta poliisiasemalta. Päästessäsi sinne hyökkää pari liekinheittimillä aseistettua vihollisagenttia. Anna heidän hoitaa hommansa ja viimeistelee kokonaisuus tuhoamalla mahdolliset selviytyjät.

Pölli auto ja aja vihollistukikohtaan. Paikalla on kaksi isompaa partioita ja useita miehiä porttien lähistöllä. Pysytele autossasi mahdollisimman pitkään, niin sinun pitäisi selvitä ensimmäisestä aallosta. Muiluta isot partiot yksi kerrallaan tyrmäyskaasun avulla.

Viimeinen kohteesi on alueen nurkaan piiloutunut agentti, jonka luokse pääset helpoiten räjäyttämällä pankin ja hyökkäämällä sen puolelta. Selvityäsi miehestä voit poimia mukaasi paikalla olevan Cerberus IFF:n.

Tehtävä 10, New York

Tarvitset miniguneja, pitkän kantaman kivääreitä, RAP:eitä, yhden persuadertronin, yhden high explosivesin ja ensiapupakkauksia. Kokoa kaikki agenttisi yhteen ja aseista heidät pitkän kantaman kivääreillä. Mene itään tuhoamaan viiden vihollisagenttin ryhmä kivääreillä ja miniguneilla. Tämän jälkeen vaihda nopeasti aseitukseksi RAP:t, joilla pystyt tuhoamaan paikalle saapuvat lentokoneet. Käytä ensiapua tarvittaessa. Jos lentotaksi laskeutuu ja siitä nousee neljä agenttia, hoida heidät kivääreillä ja RAP:llä, mutta älä missään tapauk-

ssa lähesty taksia. Hyökkää taksin kimppuun kauempaa kivääreillä ja RAP:llä ja odota, kunnes taksia oleva high explosive räjähtää. Tässä välissä voit hankkia lazereita, sillä niistä saa hyvin rahaa.

Jatka itään, kunnes scanneriin ilmestyy suuri joukko vihollisia. Peräänny ja ammu joukkoa pitkän kantaman kivääreillä. Etäisyyden lyhentyessä vaihda RAP:eihin ja anna palaa. Älä kuitenkaan mene liian lähelle, sillä neljällä vihollisella on high explosive mukanaan. Pyri ampumaan yksi näistä tyypeistä heti alussa, niin räjähdyskesken pitäisi viedä mukanaan suurin osa hyökkääjistä. Tappeluun jälkeen odota, kunnes loputkin paukut ovat räjähtäneet.

Seuraavaksi ryhmän pitää kaapata panssaroitu auto, joka sijaitsee hieman itään päin edellisestä taistelupaikasta. Päästessäsi auton lähelle sitä lähestyy etelästä miessiviili. Pudota hänet välittömästi kivääreillä ja juokse heti poimimaan mukaasi miehen tiputtamat esineet. Tyyppi on itse asiassa kloonikivellä maskattu vihollisagentti, joka kantaa miinaa mukanaan. Jos et poimi miinaa nopeasti, se räjähtää kohdeauton vieressä. Nyt voit käännästä läheisen kohteen ja astua autoon, jossa scannaat alueen seuraavan kohteen varalta.

Siirry kohtaan, joka on juuri kohteeseen asuttaman alueen oven sisäpuolella. Matkalla aseista koko joukko kivääreillä ja valmistaudu vaihtamaan ne nopeasti RAP:eihin. Selvityäsi kohteesta odottavista maajoukoista hoitele kimppuusi syöksyvät lentokoneet RAP:llä. Käännästä kohde (Miss Task) ja siirry paikalle odottavaan poliisilentoautoon, jolla voit lentää suoraan IML-linkin luo turvaan.

Vaihtoehtoisesti ryhmä voi hyökätä pankkiin ryöstämään runsaasti rahaa, mutta tällöin Miss Task voi kuolla ja koko tehtävä epäonnistuu. Tässä pankissa on parannettu vartiointi, vaikka siltä ei heti näytäkään vain viiden poliisin hyökätessä ryhmän kimppuun. Poliisien kuoltua paikalle ilmestyy kuitenkin neljä lentoautoa, jotka ovat todella vaarallisia, jos niihin ei ole varautunut. Aseista ryhmäsi siis RAP:eillä, niin lentoautojen ei pitäisi aiheuttaa liikoja ongelmia.



kelsin tuulettimen välistä outoon paikkaan ja hain sokkeloista hakun ja köyden. Mitä seuraavaksi?

Pulassa

Commander Keen

Miten pääsen Commander Keenin toisen kentän läpi?

Avuton

Bioforge

Mitä pitää tehdä sen jälkeen, kun on juossut ison robotin ohi pelin alussa?

Kari Arviola

Sam & Max Hit the Road

Miten Conroy Bumpuksen peruekin saa otettua?

Lee Harvey

HyperBlade

Kirjoita pelin aikana:
MDMKSD: Vahvemmat pelaajat
SHUIN: Salainen joukkue
GORILLA
POTATO
SPICYBRAINS

Niilo

Mine Bombers 3.II

Kun kirjoitat nimesi jonkin seuraavista niin saat kaikkea hauskaa:
Rambo: Olet melkein kuolematon
Skitso: Saat kaikki tavarat (50 jokaisesta)
Lottery: Saat rahaa 50 000
Pyroman: Saat 50 000 liekinheitintä
Invis: Muutut näkymättömäksi
Mutation: Muutut limahirviön näköiseksi.

Tuomas Koivu

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Miten saan neitsyen alusvaatteen?

Joonas

Nethack

Miten lemmikin voi opettaa varastamaan tavaraa? Pystyykö lemmikille opettamaan mitään muuta? Voiko kauppaa ryöstää mitenkään muuten?

Kujansuu

SimCopter

Kirjoita kun olet painanut Ctrl, Alt ja X:

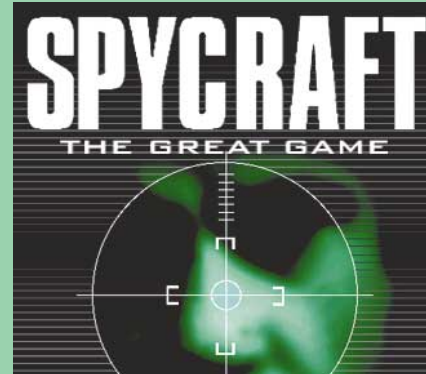
Gas does grow on trees: Antaa täy-

Ratkaise

Matkusta Moskovan aseman aulaan (lobby), juttele Maxinelle ja mene kuulusteluhuoneeseen. Kerro Yingille, että sinulla on Grendel ja hänet vapautetaan, jos Ying puhuu. Älä kiristä häntä Grendelin kuoleamalla äläkä kiduta häntä sähkötuolissa. Lue posti ja tutki intellinkistä löytyvät Procat-tiedostot. Mene Fosterin toimistoon ja kerro hänelle SVR:stä, Birdsongista ja Gromchevskistä.

Käppäile Pearsonin toimistoon ja lue postit saadaksesi Gromchevskin puhelinnumeron. Mene puhelimelle, kytke ulkoinen kaiutin päälle ja soita numeroon 2334819. Siirry Yasevnon luokse ja juttele Yurille, niin hän tarjoaa sinulle tapaamista mafiapomon ja presidenttiehdokkaan Churbanofin kanssa.

Käväise Birdsongin luona pyytämässä häntä tutkimaan presidenttijuuttua. Älä kiristä häntä, vaan ole asiallinen. Mene Pearsonin huoneeseen ja poimi pöydältä keltainen paperilappu. Avaa pöydän vasemmalla puolella oleva lipasto ja ota sieltä Nukes-kansio ja levyke. Käytä salkussasi olevaa EMBC-levyketä ja imuroi Rabad Hound -kirja. Ota esille Nukes-



levyke ja etsi viesti "Gog and Magog". Näytä yläotsikko ja avaa Cypher ja valitse Rabad Hound. Tee samoin edellisen viestin vastauksen kanssa.

Lue uusi posti ja pian saat Colbylta viestin, joka kertoo uudesta päivityksestä Eclipsessä ja pääsystä Holtin ja Seatonin luokse. Voit käydä tarkistamassa heidän huoneensa ja kertoa Colbylle, että petturi kuuluu Team Eagle Shieldiin. Colby ei kuitenkaan ota sinua vakavasti. Käy Vilniuksen luona ja palaa takaisin toimistosi. Vilkaise Intellinkistä Procatin alta löytyvää tiedostoa John Blake, niin löydät tyyppin puhelinnumeron (011441715550909). Sovi tapaami-

den tankin bensaa

Give me bucks or give me death
xxxxx: Antaa rahaa (xxxxx = 0-50 000\$)

Warp me to career x: Vaihtaa kaupungia (x = kaupungin numero).

Jos kaupungissa on armeijan tukikohta, laskeudu sinne ja lähde ulos helikopteristasi. Mene Apacheen ja saat sen. Apachessa on konekivääri ja ohjuksia.

Niilo

Cyberia

Mikä on kolmas salasana?

Manu

Quest for Glory 3

Kuinka pääsen paladiniksi? Tiedän, että minun pitäisi tehdä hyviä tekoja, mutta pisteitä ei tule. Eikö tempelin rituaali liity asiaan jotenkin?

The Emerald Prince

Red Alert

MIGeilla voi tuhota rakennuksia vaikka vastustajalla olisikin GAPeja: valitset MIGit ja laitat ne esimerkiksi muistipaikkaan 1 (ctrl-1). Sitten lennät vakoilukoneella vastustajan basen yli ja talojen tullessa näkyviin valitset MIGit muistipaikasta (1) ja kohdistat ne johonkin rakennukseen.

Bakteeri

Rakenna transport ja cruiser ja merkitse ne samaksi joukoksi. Tämän jälkeen käske ne muodostelmaan (F) ja

cruiser kulkee ainakin kaksi kertaa tavallista nopeammin.

Erratic technologist

Saako tehtävässä 13 Tanyan, ja jos saa, niin miten? Onko kyseiseen tehtävään jotakin helppoa ratkaisua?

N.A.S.A

Rayman

Olemme kentässä Picture City: Space Mama's crater, emmekä voita poma. Miten se voitetaan?

Pasi ja Juha Peltomäki

Mistä löydän Pencil Pentathlonin ja Joen Kapakan häkit?

Väsynyt Tarrayzan

Heaven's Dawn

Alvan kusessa (Pelit 2/97) Soittajan luota löysit yrttejä. Ennen kylää viitan luona maassa on piikiveä. Klikkaa kivellä yrttejä, niin ne alkavat savuta.

Napauta niillä mehiläispesää, niin saat pari hunajakennoa. Poimi viereisestä puusta köynnös ja mene kylään. Käytettyäsi köynnöstä ämpäriin ja kaivoon saat pojan veitsen. Käy antamassa hunaja kokille, joka antaa sinulle vastalahjaksi ruokaa hopealautaselle. Ota kokin hyllyltä kirves ja mene jänisruutuun.

Hakkaa kirveellä oksa irti ja poimi sen avulla hämähäkinseitti. Laita oravan koloon pähkinä, niin saat kuoren puolikkaan. Käy hakemassa taitelijal-

Spycraft

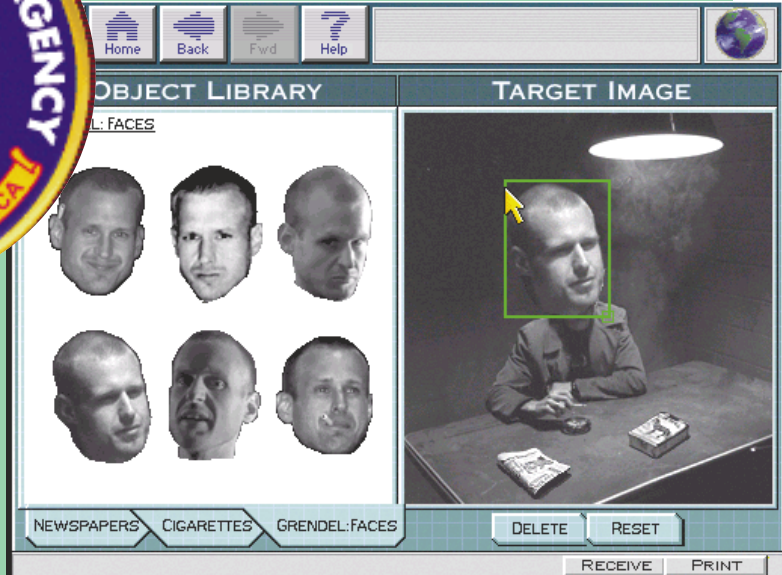
nen Blaken kanssa ja lennä Lontooseen.

Juttele Blaken kanssa ja kun hän menee käymään muualla, katso hänen kannettavaan tietokoneeseensa ja tutki sen vieressä olevia kirjoja. Ota mieheltä Procat-kansio ja palaa Moskovaan Pearsonin toimistoon. Lue kansiot ja kiinnitä erityistä huomiota Onyxia, Kneecapsia ja Harmonicaa koskeviin kansioihin. Avaa intellinkin alta löytyvä Onyx ja luo kaikki alla olevat aliakset Ticket Data -kohdasta. Huomaat Onyxin olevan kasvissyöjä ja lentävän aina business-luokassa vain käytäväpaikoilla. Huomaat hänen jääneen pois Berliinissä. Rapor-



toi asia ja lue kaikki uusi posti saadaksesi selvää Birdsongin katoamisesta. Lataa Sound Analysis ja merkitse puhelun läpi kuuluvat äänet, kuten kirkonkellot, lentokone, autojen äänet ja laulavan linnun laji. Tarkastellessasi karttoja näiden vertailukohtien perusteella saat selville, että hän on Novosibirskissä, Suvoronissa. Myöhemmin Fosterin kysyessä apua Birdsongin taivuteluun neuvo häntä lupaamaan tälle mökki Montanasta.

Matkaa Birdsongin asunnolle ja murtaudu sisään tiirikoimalla ovi auki salkustasi löytyvällä tiirikkasarjalla (pieni silmälasikotelon näköinen rasia). Tutki huonetta, niin huomaat hänen olevan kiinnostunut länsikulttuurista. Kääntyessäsi vasemmalle Lange tulee huoneeseen ja alkaa ju-



tella sinulle. Valitse vaihtoehto shoot. Palaa aseman kujalle, jossa nainen antaa sinulle Yuri Gromchevskiä sättelevän asiaperin. Lue se ja mene toimistoosi, jossa pian saat puhelun Yurilta. Kiiruha puhelun jälkeen Yasevnon luokse, jossa Yuri antaa sinulle Onyx-kansion. Mene Pearsonin huoneeseen ja avaa Intellinkissä

CEFT. Katso pankkikuittien sarjanumeroita ja tarkista, missä ja miten ne on leimattu. Vertaile niitä lentokoneesta saatujen kuittien kanssa, niin saat tietää, että Onyx on Saksassa Heidelbergissä Schlumphthen-hotellissa.

Mikko Ervasti



PC-pelikirja

Kimmo Nikkasen PC-pelikirjan takakannessa sanotaan: ”Tässä se on – jokaisen pelaajan superpaketti! 600 sivua tietoa lähes 1 000 parhaimmasta pelistä! Kullanarvoiset huijauskoodit ja peliniksit, taustatietoa pelien maailmasta, pelien asentaminen, virhetilanteiden korjaus, 3D-pelien virittely ja uusien kenttien teko, pelikuvaukset, Internet-osoitteet pelien imuroimiselle sekä lisätietojen hakemiseen ja verkko-pelaaminen.”

Tällaista kirjaa todella tarvittaisiin, ja toivon, että joku sellainen tekisi: PC-pelikirja ei sitä ole.

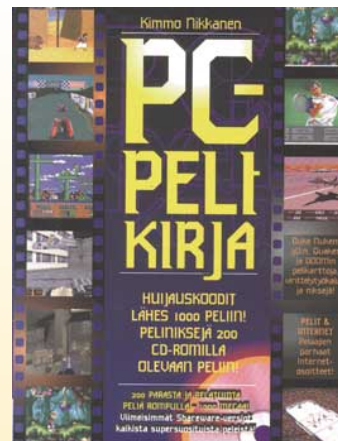
Jos unohdetaan tekijän omaelämäntarina, projektihistoria, kirjan historia, essee ja näkemykset tietokonepeleistä, kirjan myyntivaltit lie-nevät sen tarjoama tekninen apu ja runsas pelivinkkivalikoima.

”Tekninen apu” on käytännössä lyhyt esimerkki käynnistyslevykeen tekemisestä. CD-ROM- ja äänikorttiajureiden siirto samaiselle levykkeelle mainitaan, mutta esimerkkejä ei anneta.

Marginaalisesti hyödyllistä on pakkausohjelmien (vain PKZip ja Zoo) käytöstä kertova lyhyt patkä ja mahdollisesti muutamaa yleisintä Dos-

komentoa kuvaileva osuus. EGA-näytönohjaimet tuskin enää ovat ongelma. Windows 95:tä ja sen ongelmia ei kirja tunne lainkaan.

PC-Pelikirjan tuhannen pelin tiedot tarkoittavat käytännössä sitä, että pelistä kerrotaan pelin nimi, julkaisija ja Nikkasen näkemys pelityypistä. Lukija saa itse täyttää arvosanat idealle, grafiikalle, äänille, pelattavuudelle ja yleisarvosanalle, ja kommenttia varten on varattu oma rivi. Joistain peleistä on kuvia, ja näistä kuvista ensimmäinen on aina pelin title screen. Mahdollisesti perässä on muutama Internet-linkki (ftp.inf.tudresden.de/pub/ms-dos/games/solutions.js ftp.gmd.de/inf-archive/so-



Kimmo Nikkanen
Atk-kustannus Oy
570 s., 2 CD-ROMia
2. painos

lutions/ muodostavat niistä pääosan), joista löytyy ratkaisu tai vinkkejä, olettaen että kyseinen tiedosto on vielä olemassa, ja että pelaaja osaa englantia.

Ratkaisu on käsittämätön: jos otan kirjan täynnä vinkkejä, odotan löytäväni ne kirjasta tai tässä tapauksessa vähintään mukana seuraavilta rompuilta. Kirjassa on yksinkertaisia huijausvinkkejä noin pariinsataan peliin, strategia- tai läpipeluvihjeitä ei tarjota. Apogeen, Epicin tai idin 3D-peleistä on ratkaisu karttoineen, mutta vain SW-osuuden verran.

Positiivisinta ovat mukana tulevat kaksi romppua, jotka sisältävät uskomattoman määrän vanhahkoa ja uudempaa tavaraa, mitä saattaa totaalinoviisi ilahduttaa. Paketit eivät alkuperäisiä, vaan uudelleenpakattuja. Uunituoreen Win95-käyttäjän aika menee varmasti mukavasti rompulta löytyvien vanhempien pelien perusmuistiongelmiä selvitellessä.

Kimmo Nikkasen kirja tuntuu olevan suunniteltu alle 12-vuotiaalle uuspelaajalle, joka käyttää isältä pieneksi jäänyttä 386/486-konetta, eikä toistaiseksi hallitse koneestaan muuta kuin virtanappulan. Kimmo Nikkanen selittää itsestäänselvyyksiä, mutta ei osaa juuri missään asiassa väantää rautalankaa. Kirja on täydellisen hyödytön niin haku- kuin aputeoksena-

Nnirvi

<p>Eye of the Beholder II CDIA</p> <p>Pelityyppi: Roolipeli (RPG) Valmistaja:SSI</p> <p>Idea [] Grafiikka [] Ääni [] Pelattavuus [] Yleisarvosana [] Kommentti</p> <p>Internet-lisätietohahetta ftp://ftp.inf.tu-dresden.de/pub/ms-dos/games/eyeofthebeholder2.zip ftp://ftp.inf.tu-dresden.de/pub/ms-dos/games/eyeofthebeholder2.zip</p> <p>Eye of the Beholder III CDIA</p> <p>Pelityyppi: Roolipeli (RPG) Valmistaja:SSI</p> <p>Idea [] Grafiikka [] Ääni [] Pelattavuus [] Yleisarvosana [] Kommentti</p> <p>Huijausvinkit Huijausvinkit ovat laajasti käytettävissä SET_AEMO_DMG-1 titeen pelin alkuarvissa.</p> <p>G Aktiivisempaan A Vapaina ohjeloin</p> <p>Eye of Horus</p> <p>Pelityyppi: Toimintapeli (Action) Valmistaja:Logotron</p> <p>Idea [] Grafiikka [] Ääni [] Pelattavuus [] Yleisarvosana [] Kommentti</p> <p>Huijausvinkit Kirjasta päästävillä SPAM, niin saat rajoittamattoman määrän eläimiä ja voit käyttää huijausvinkkejä ohjelmassa.</p>	<p>F-117A Stealth Fighter SCEIA</p> <p>Pelityyppi: Simulaattori (Simulator) Valmistaja:Microprose</p> <p>Idea [] Grafiikka [] Ääni [] Pelattavuus [] Yleisarvosana [] Kommentti</p> <p>Internet-lisätietohahetta ftp://ftp.inf.tu-dresden.de/pub/ms-dos/games/stealthfighter117ack.zip</p> <p>F-14 Eye Defender S</p> <p>Pelityyppi: Simulaattori (Simulator) Valmistaja:Microprose</p> <p>Idea [] Grafiikka [] Ääni [] Pelattavuus [] Yleisarvosana [] Kommentti</p> <p>Internet-lisätietohahetta ftp://ftp.inf.tu-dresden.de/pub/ms-dos/games/eyeofthebeholder117ack.zip</p> <p>F-14 Tomcat S</p> <p>Pelityyppi: Simulaattori (Simulator) Valmistaja:Activision</p> <p>Idea [] Grafiikka [] Ääni [] Pelattavuus [] Yleisarvosana [] Kommentti</p>
--	---

GameQuiz 38

Mikä on röllin lempiruoka-kilpailun
Fruity, jollainlainen alkuperä?

ta kovetusainetta ja käytä sitä seit-
tiin, saat aikaan narua. Vie veitsi po-
jalle, joka antaa sinulle jousen. Käytä
sitä naruun, saat aikaan soittimen,
jonka voit viedä muusikolle.

Immu

Miten peikosta pääsee eroon?

Immu

Terminator: SkyNet

Miten pääsen neljännessä tehtävä-
ssä sukellusveneelle?

Miklaus

Space Quest 6

Mitä teen Sharpein huoneessa, kun
paikka täyttyy savulla?

Mahdoton

Miten sukkula käynnistetään?

Katkennut verisuoni

Star Trek 25th Anniversary

Olen jumissa tehtävässä, jossa pitäi-
si avata iso ovi koodin avulla. Mikä
on kyseinen koodi? Spock sanoo sen
olevan jokin luku, joka muistuttaa
jostain kansasta.

Nimetön

Oikea luku on systeemin rakentaneiden
ostusten pyhä luku binäärisysteemillä
kirjoitettuna. Tiedot löytyvät
Enterprisen tietokoneelta ennen pla-
neetalle siirtymistä. -ts

Touche

Miten St. Guentin kapakasta pääsee
pois, kun sotilaat estävät poistumi-
seni?

Pekka Aittakumpu

Mistä saan hankittua Juliettelle kuka-
sasia?

Huonosti asioita selittävä

Toonstruck

Teemu Suutar! (Pelit 2/97) Muste löy-
tyy pahamaasta (malevolands) vanki-
lan pöydältä. Viinin saat arcaden lon-
kerolta, kun ensin pamautat kellon
mäsäksi voimamittarissa. Paprikan
saat aravaruudesta kaatamalla
myrkyä kasville. Leipureilta saat tai-
kinaa, kun viet heille voita. Voita taa-
sen saat Margelta löydettyäsi puuttu-

teXspex

Kaj Laaksonen

Tikusta asiaa

Minulla on Thrustmasterin FLCS
sekä TQS, jotka toimivat hyvin Dos-
sin puolella, mutta Windows 95:ssä
tikku puoltaa hieman vasemmalle.

Windows 95:ssä kalibrointi ei tun-
nu vaikuttavan ollenkaan. Olen val-
lannut joystickiksi sekä Thrustmas-
ter FLCS:n että Thrustmasterin suo-
sitteleman "3 axis 4 button" -joys-
tickin. Thrustmasterin Dossin soft-
tillakaan uudelleenkalibrointi ei au-
ta.

En omista vielä joystick-korttia,
vaan tikut on kytketty SB16:n joys-
tick-porttiin. Auttaisiko oma kortti?

Tatu

Älä missään tapauksessa valitse Win-
dows 95:n FLCS-vaihtoehtoa. Micro-
soft meni sekaisin Thrustmasterin ti-
kuissa ja valinta FLCS on tarkoitettu
itse asiassa FCS:lle. Oikea valinta ky-
seisellä kombinaatiolla on 3 axis 2
button -joystick. Jos mukana on peda-
aalit, niin silloin valitaan tietysti 4
axis 2 button -joystick.

Sinun kannattaa päivittää Direct-
X-ajurit uusimpaan versioon (3.0).
Vanhempien versioiden joystick-ruti-
neissa oli vikaa, joka ilmeni usein
nimenomaan mainitsemallasi tavalla.
Mikäli tämä ei auta, kannattaa harkita
erillisen peliohjainkortin hankinta.
Etenkin nopeammissa koneissa
saattaa äänikorttiin yhdistetty joys-
tick toimia ongelmallisesti. Toisaalta
itselläni on P166:ssa joystick kiinni
SB16:n kautta, joten asia ei ole aina
näin yksiselitteinen.

Toni Virta

ISDN ja Pelit-BBS

Miten pääsee Telessin ISDN-kortilla
Pelit-BBS:ään? Onko siihen joku
oma ISDN-ohjelma, jos on, onko se
pukissa?

Leskinen

ISDN ja modeemi ovat kaksi eri asia-
a. Pelit-BBS:ssä ei ainakaan vielä ole
ISDN-linjoja, joten sinne pääsee vain
tavallisella modeemilla. Myöhemmin

tänä vuonna lisäämme mahdollisuu-
den päästä Pelit-BBS:ään Internetin
kautta, jolloin voit tietysti käyttää
myös ISDN:ää, jos vain Internet-yh-
teytesi sitä tukee.

Kaj Laaksonen

3D ja 2D

Olen harkinnut Orchid Righteous
3D -kortin hankkimista, mutta lisä-
korttina se vaatisi rinnalleen hyvän
tavallisen näyttöohjaimen. Vaihto-
ehtoja ovat Diamond Stealth 64 ja
Hercules Dynamite 128.

Kumpi olisi parempi valinta
Righteousia ajatellen?

Vaikuttaako tavallisen näyttöoh-
jaimen nopeus Righteousin nopeu-
teen?

Olisiko tavallinen näyttöohjain ja
3D-ohjain samalla kortilla parempi
valinta?

Tomb of Orchid Raider

Orchid Righteous 3D on täysin itse-
näinen kortti, eli silloin kun peli tu-
kee sitä, ei tavallinen näyttöohjain
tee mitään. Itse asiassa Righteous sul-
kee toimintansa ajaksi signaalin ta-
valliselta näyttöohjaimelta kokoa-
naan. Tavallisen näyttöohjaimen no-
peudella tai ominaisuuksilla ei siis ole
mitään vaikutusta Righteousin toi-
mintaan.

Esittämistäsi vaihtoehtoista
Hercules Dynamite 128 on huomatt-
avasti uudempi kortti. Diamond
Stealth 64 on jo vanhentunut malli,
joka häviää sekä Dossin että Win-
dows 95:n nopeudessa Dynamite
128:lle. Lehdistö ja muut asiantun-
ijat ovat tuntuneet olevan hellyyttä-
vän yksimielisiä siitä, että Dynamite
128 on yksi parhaista edellisistä peli-
käyttöön sopivista näyttöohjaimista.
Sen edullinen hinta alkaa näkyä vasta
korkeilla resoluutioilla ja suurilla vä-
ripaleteilla, jolloin vähän kalliimmat
näyttöohjaimet näyttävät perusteet
kovemmalle hinnalle. Peliyhteensopi-
vuudessa Dynamite 128 ja muut
Tseng Labsin ET6000-piiriä käyttävät
näyttöohjaimet ovat erittäin hyviä.

Erillinen 3D-kortti vai yhdistelmä-
kortti on makuasia, joka on aiheutta-
nut paljon keskustelua Internetissä.
Näyttöohjaimet ja varsinkin 3D-kor-
tit kehittyvät nopeasti, joten erillisten
korttien hyvänä puolena voidaan pi-
tää sitä, että ne eivät ole naimisissa
keskenään ja kumman tahansa voi
vaihtaa, ilman että toinen vaihtuu sa-
malla väkisin. Toisaalta erilliset kortit
vievät kaksi korttipaikkaa, joille saat-
taisi olla muutakin käyttöä. Koska
Righteous ottaa koneen kokonaan

hallintaansa, se toimii vain koko ruu-
dulla, eikä voi kiihdyttää mahdoli-
sesti ikkunassa toimivia pelejä eikä
käyttää tavallista näyttöohjainta hy-
väkseen. Vaikea kuvitella peliä, jota
haluaisi pelata pienemmässä ikku-
nassa, joten suuresta ongelmasta ei
ole kysymys.

Yhdistelmäkortit ovat toistaiseksi
olleet kompromisseja ja ne ovat 3D-
ominaisuuksiltaan ja nopeudeltaan
heikompia kuin Righteous 3D ja
muut 3DFX Voodoo -piiriin perustu-
vat kortit. Myöhemmin keväällä
markkinoille on tulossa Hercules
Stingray 128/3D, jossa on samalla
kortilla nopea tavallinen näyttöoh-
jain sekä sama 3D-ohjain kuin
Righteous 3D:ssä. Hinta tulee ole-
maan samaa luokkaa kuin Righteous
3D:ssä, eli vajaa pari tonnia. Peleissä
Stingray 128/3D on yhteensopiva
muiden Voodoo-korttien kanssa.

Kaj Laaksonen

Modeemi pätkii

Olen yrittänyt serkkuni kanssa pe-
lata Transport Tycoon Deluxe kak-
sinpelinä modeemilla, mutta heti
sen jälkeen kun yhteys on muodos-
tunut, molemmat koneet jsumittu-
vat. Olemme tarkastaneet asetukset
molemmista koneista, ja ne ovat oi-
kein. Missä vika voi olla?

Jukka

En tiedä päteekö tämä nimenomaan
Transport Tycooniin, mutta peruso-
hje modeemien virittelyyn kaksinpele-
jä varten on seuraava.

Virheenkorjaus ja tiedonpakkaus
pois päältä. Päätönopeus samaksi
kuin linjanopeus ja jälkimmäinen
kohtalaisen alhaiseksi. Suositeltava
linjanopeus on 14 400 bps tai 9 600
bps. Kannattaa kokeilla tippumalla
linjanopeutta pykälä kerrallaan alas-
päin. Tarkkoja komentoja virheen-
korjauksen, tiedonpakkauksen ja no-
peuksien säätämiseen ei voi antaa,
koska ne ovat lähes jokaisessa mo-
deemissa erilaisia. Kannattaa tutkia
huolella modeemin käyttöohjetta,
koska tärkeimpien komentojen hal-
linnasta on luultavasti jatkossakin
hyötyä.

Ikävä kyllä edellä mainitutkaan
konstit eivät aina tepsii. Silloin on lii-
an usein kysymys siitä, ettei pelitalo
ole testannut modeemipeliä kunnol-
la. Yleensä nimittään modeemipeli
jää vähimmälle huomiolle, kun peliä
kiireellä julkaistaan. Tällöin paras
lääke on etsiä uusin päivitys vaikka
Pelit-BBS:stä ja toivoa parasta.

Kaj Laaksonen



van koneen osaan magneetin avulla heinäkasasta. Levitä voita pukille, niin Jimin voimailuesitys saa karmaisevan lopun ja pääset käyttämään voimailukonetta. Tukos irtoaa imukupilla.

Anna korppikotkalle myrkytettyä lihaa ja oravalle saadaan tehtyä tyttöystävä oravakirjan ohjeiden mukaisesti. Elmerille ei tarvitse tehdä tätään.

Toonfreak

Miten saan voitettua voimatestissä, koska lyömäaseena oleva vasara on kuminen?

Pure Jenkki

Ripper

Miten Tribeca Centerin alakerrassa oleva tietokone oikein korjataan? Minulla on lehtikaupasta saatu piirimanuaali, mutta en silti osaa hioita hommaa.

Reaper

Chip's Challenge

Miten pääsemme 52. tason läpi? Koodi sinne on PPHT.

2 Guys from Andromeda

Inca 2

Miten pääsen eteenpäin paikasta, jossa mies istuskelee muurilla?

Meikä

Silver Seed

Bride with a prince (Peli 9/96) Kaivo-luolastossa kävele seinää vasten, niin löydät vasemmalta illuusioluolan.

Väännä ruumiin vieressä olevaa vipua ja ota ruumiilta luolaston kartta. Lähdde oikealle ilmestynyttä käytävää pitkän syvemmälle luolaan.

Ultima- ja SW-fani

Time Gate

Mistä löydän sulakeboksia avaimen?

Epätoivoinen

Avain löytyy muistaakseni kuraattorin toimistosta pöydän laatikosta. –ts

The Lost Vikings

Olen osiossa, jonka salasana on MSTR. Mistä löydän punaisen avaimen?

Immu

Day of the Tentacle

Miten tohtoriin saa vapaaksi ullakolta? Olen kiskonut muumion paikalle, mutta aina yrittäessäni vaihtaa muumiota tohtoriin agentti tulee sisään ja nostaa tohtorin takaisin sänkyyn.

Esko Aalto

Eikö tohtori ole kääritty punaiseen riepun? Maalaa siis muumio punaiseksi, niin oviluukusta vilkaiseva agentti luulee sitä tohtoriksi. –ts

Phantasmagoria 2

Olen kolmannessa osassa ja toista

kertaa pelin aikana kallonkultistajan luona.

Olen tehnyt kaiken tarvittavan, mutta en pääse pois paikalta. Kartta ei toimi ja oveista ei pääse ulos. Tohtori ja Curtis vain tuijottavat toisiinsa.

Kallonkultistajalta ei pääse pois Todennäköisesti olet vain törmännyt pelin kiveen nakutettuun lineaariseen rakenteeseen. Oletko näyttänyt tohtorille kaikkia inventaariossasi olevia esineitä useita kertoja ja varmasti puhunut kaikesta mahdollisesta? –ts

Riddle of Master Lu

Miten pelastan Twelvemeesin kiinalaisilta Pääsiäissaarella? Entä miten varastan puutarhurin sakset Danzigissa?

Lilla Jag

Forge of Virtue

Mikä on totuus? (Peli 9/96) Tarvitset hakun, ämpärin ja golemilta saamasi kirjan ja kääron. Hae luolassa olevasta puusta verta (laita ämpäri maahan ja lyö puuta hakulla). Laske verta golemeita ympäröiville kiville ja lue kääron. Toinen golemi uhrautuu, joten laitaa sen sydän raadon sisään. Lue nyt kääron ja golemi herää henkiin. Anna tälle kirja ja hae taas lisää verta.

Toimi kuten äsken, mutta kääron lukemisen jälkeen puhu golemille. Hae nyt puolta sydän ja laita se raadon sisään. Luettuasi vielä kerran kääron toinen golemi antaa sinulle talismanin.

Ultima- ja SW-fani

Larry 7

Mistä löytää ruuvimeisselin ja nopan? Tiedän, että ne ovat Sculpture Gardenissa, mutta missä siellä?

Nimetön

Nopan saat Venuksen varpaasta, kunhan ensin katsot sitä tarkemmin. Ruuvimeisselin voi taasen pöllä tai teijilan jälkeensä jättämästä pakista myöhemmin. –ts

Mitä komentosillalla olevalle koiralle pitää tehdä? Entä mistä hyttipoika löytyy?

Turbomummo tukisukissa

Pelit-BBS

Päivitykset .97

Päivitykset korjaavat ohjelman bugeja ja usein lisäävät ominaisuuksia. Nyrkkisääntönä päivityt peli aina uusimpaan versioon, äläkä turhaan pohdi ja apriko, kannattaako se.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstitiedostot. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

- Age Of Sail, Talonsoft, v.1.04
- Air Warrior II, Interactive Magic, v.1.01a
- Broken Alliance, HPS, v.1.01
- Battleground: Gettysburg, Talonsoft, 1.30UK
- Battleground: Waterloo, Talonsoft, 1.08UK
- Blood, Monolith/Apogee, Shareware 0.99b
- Broken Sword, Virgin, S3 Trio-fix
- Cave Wars, Avalon Hill, v.1.20 beta
- Destiny, Interactive Magic, 1.145
- Diablo, Blizzard, v.1.02
- Discworld 2, Psygnosis, päivitys #3
- Emperor Oh The Fading Sun, Holistic, v.1.2
- Harpoon Classic '97, Interactive Magic, v.1.63
- IndyCar Racing 2, päivitys Rendition-versioksi
- Master Of Orion II, MicroProse, v.1.3
- Pray For Death, Virgin, v1.1

- Phantasmagoria 2, Sierra, päivitys #2
- Quake, GLQuake 0.922 (Voodoo)
- Quake, VQuake 1.07 beta1 (Verite)
- Quake, WinQuake 0.993 (NT, Win95)
- Harpoon Classic '97, Interactive Magic, skenaariopäivitys
- Screamer 2, Virgin, v.1.11 (network)
- Screamer 2, Virgin, v.1.11 (yksinpeli)
- Star General, SSI, v.1.1 (DOS ja Win95)
- SimCopter, Maxis, v.1.02 (Voodoo-tuki)
- Steel Panthers 2, SSI, v.1.01
- SU-27 Flanker, SSI, v.1.1.->1.2. (Win95)
- EF 2000 Tactcom, DID, sarjakaapeli/modeempäivitys
- Tilt!, Virgin, v.1.01
- Warbirds, IGI, v.1.11 (DOS & Win95)
- Whiplash (Fatal Racing), Voodoo-päivitys
- Whiplash (Fatal Racing), Verite-päivitys

Pelit-BBS Tilajille

(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

Pelit-BBS

Nyt avoinna kaikille!
SOITA
0600-0-1010
2,20 mk/min + ppm



män jälkeen tehdä? Olen avannut yläkannella sähkökaapin, mutta en ole saanut purjeita alas. Mitä tehdä tästä eteenpäin ja miten voittaa esimerkiksi kybersex- ja keilauskilpailut?

Larry

Saat purjeet alas virittämällä hippylangan sähkökaapin sisälle. Kyberseksikisan voittamisessa saat apua Victorianilta ja keilaamisen lopettamiseen tarvitset muun muassa hiuslakkaa ja seksiliukastinta. –ts

Miten voitan kokkauskilpailun? Entä mitä Drewlle pitää antaa?

Help please!

Kokkauskilpailun voitto tulee kotiin orgasmijauheella terästetyllä juustopiiralla. Drewn saat huoneeseesi, kunhan ensin löydät hänen vaatteensa. –ts

Star Trek: Generations

Voita pelejä ja paitoja!

MicroProse on julkaisemaisillaan Star Trek: Generations -pelin juuri kun seuraavan elokuvan First Contact huuma on täällä Suomessakin jo koettu. First Contact -pelin tekeminen on muuten jo aloitettu.

Generationsissa kuolee Tähti-laivaston kapteenista kuuluisin, James Tiberius Kirk. Alkuperäisessä versiossa Kirkin aliarvustus-

veivi lensi, kun Soran ampui häntä selkään. Koekatselussa yleisö ei tästä (lievästi sanoen) pitänyt, joten nyt Kirk sitten tipahtaa kalliolta ja korisee: "It was...fun."

Eihän legendaarisen kapteenin tarun olisi näin pitänyt loppua. Kerro siis miten.

Kirjoita näkemyksesi siitä, miten Kirkin olisi pitänyt kuolla, ja lähetä se 16. toukokuuta mennessä osoitteella

Pelit
Generations
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
Muista mainita, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Parhaiden kirjoitusten kesken arvomme MicroProsen lahjoittamat 3 Star Trek: Generations -peliä ja viisi upeaa t-paitaa. Voittajat julkistamme kesäkuun lehdessä.

Voita nahkarotsi



VOITA!

Viime lehdessä arvosteltu MDK ansaitsee vielä toisenkin kilpailun. Maaliskuussahan pyysimme pikakilpailussa keksimään merkityksiä lyhenteille.

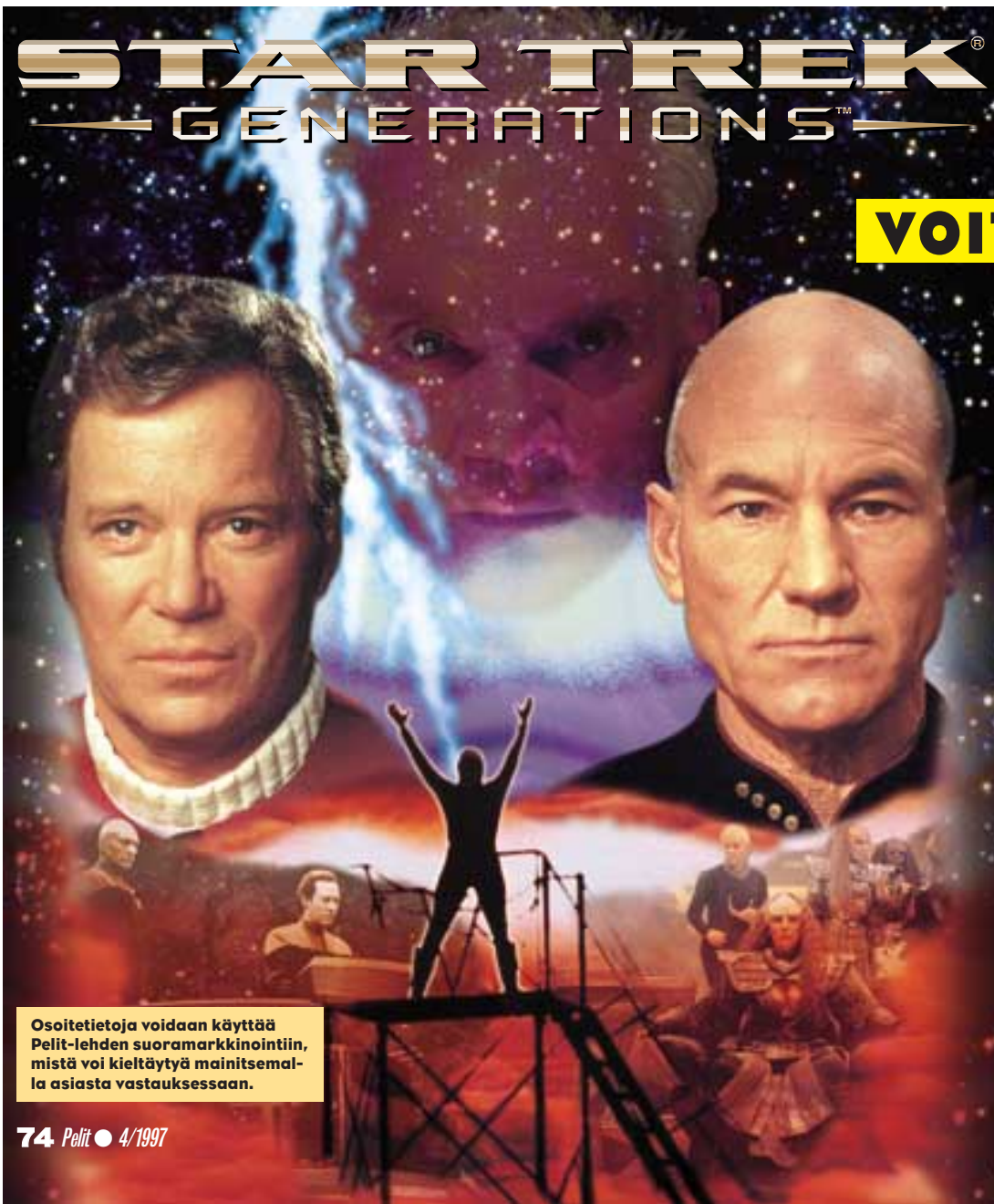
Nyt jaossa on kertakaikkisen upea nahkarotsi, kuten oheisesta kuvasta näkyy. Rotsi on kokoa XL ja se arvotaan kaikkien niiden kesken, jotka osaavat vastata oikein seuraaviin kysymyksiin:

1. Kuka on ohjelmoinut MDK:n ja minkämaalainen yritys on?
2. Mikä firma peliä levittää Suomessa?
3. Missä maassa pelin romput on kopioitu?
4. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Lähetä vastauksesi postikortilla (vain postikortit osallistuvat arvontaan!) 16. toukokuuta mennessä osoitteella

Pelit
Nahkatakki
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA

Voittaja saa takkinsa heti toukokuun loppupuolella, nimi julkaistaan kesäkuun lehdessä.



Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Huhtikuussa on vuorossa krypto, jonka avainsana ei ole niin vaikea kuin ensisilmäyksellä näyttää, jos vihjeeksi annetaan: Battlecruiser!

Kaikkien krypton oikein täyttäneiden ja vastauksensa postikortilla 16.5.1997 mennessä lähettäneiden kesken arvomme kolme Battlecruiser 3000AD -peliä, jotka lahjoittaa Gametek.


Postikortit osoitteella

Pelit
Huhtikrypto
PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Voittajat kerromme kesäkuun lehdessä.

RATKaise!



2	14	20	5	22	12	4	2	17	2
12	4	4	2	19	10	10			
24	4	26	17	12	7	6	2	12	5
15	24	12	20	5	5				
5	15	4	19	2	3	4	14	14	5
8	6	18	6	18	10				
24	15	26	2	18	24	12	4	3	10
24	3	6	8	4	2	2	12	20	5
20	4	14	14	24	5	4	23	15	4
11	11	26	4	3	2	23	18	4	12
4	16	13	14	26	5	15	6	19	14
12	5	14	20	25	14	12	12	1	14
24	4	4	6	4	13	14	3	5	5
4	20	25	4	26	6	24	21	14	3
26	15	12	14	1	2	3	4	18	14
5	6	3	15	12	11	3	14	8	8
11	21	11	20	26	11	12	4	26	2
1	2	1	12	4	16	2	2	1	24
2	14	24	6	19	2	17	24	4	1
3	6	9	24	18	22	14	6	5	6
4	26	24	14	5	7	6	14	6	20
4	14	22	6	5	14	5	14	4	25
12	14	14	20	26	14	14	12	15	6
12	2	26	24	12	4	6	22	24	2
24	6	26	5	15	24	2	14	5	12

Sanaris Oy/Erkki Vuokila

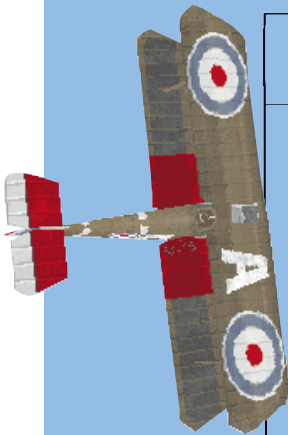
3D-kuvat askarruttivat

Helmikuun 3D Blaster -kilpailun kuvat eivät olleet lukijoille itsestäänselvyyksiä. Aika moni veikasi 3D-kuviksi A ja C, joissa oli räiskeitä, oikea vastaus on kuitenkin kuvat A ja B, selvimmin grafiikan yksityiskohtaisuuden erottaa lattiasta. Vastauksia saapui lähes 600 kappaletta.

Onnetar suosi Jouni Luomaa Keuruulta, joka saa palkinnoksi Creative Labsin lahjoittaman 3D Blaster PCI -näytönohjaimen. Onnittelut!

Helmiristikossa Flying Corps

Empiren ensimmäisen maailmansodan lentokone lenteli helmikuun ristikossa, johon vastauksia saapui määräaikaan mennessä noin 400. Empiren lahjoittama pelit arvottiin seuraaville: Rauno Rantala, Poitsila, Samppa Simonen, Harjavalta ja Ismo Airaksinen, Kuopio. Onnea voittajille!



				I	L	O	T	K	O	N	E	
				M	U	K	A	N	A	U		
				P	I	S	A	A	M	O	S	
				O	S	A	T	K	E	L	A	
R	A	I	D	E	R	I	T	A	I	N	E	N
A	I	R	I	T	E	N	O	T	O			
I	H	O	V	O	I	D	E	S	T			
L	E	N	A		T	U	N	N	U	K	S	E
E	R	K	A	A	A	M	U					
E	N	S	I	R	A	K	K	A	U	S	P	
V	A	O	T	R	A	U	L	A	L	I	N	
E	P	V	A	T	I	T	E	R	O			
R	E	I	S	T	A	T	A	N	E	T		
N	A	P	A	T	L	O	T	I				
S	U	T	A	R	E	S	A	A	R	I		
S	I	L	T	I	E	T	I	V	I	S		
A	M	E	N	M	E	C	H	T	A	T	I	
U	M	M	I	K	O	T	A	S	E	T	I	
L	A	I	K	A	T	R	I	A	L	L		
I		K	O	T	I	L	A	J	A	T		
I	N	A	R	I	A	N	K	I	O	A		
M	E	S	I	N	T	O	T	U	K	I		
U	N	E	T	D	E	A	D	A	K	A	T	
R	M	A	A	L	M	A	N	S	O	T	A	
I	V	A	T	S	I	A	T	E	T	O	A	

ONNEA!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	

Nimi _____

Osoite _____

Postinro ja -paikka _____

Puhelin (myös suunta) _____

Olen tilaaja Ostin irttonumeron Koneeni _____

5-vuotiskilpailut

Mitä tarkoittaa MDK?

MDK ei virallisesti tarkoita mitään. Hauskimpia ehdotuksia olivat: Muukalaisten Diplomaattinen Kädenpuristus, Miten Dorka Kysymys, Muista Dödö, Kurt, Mummojen Dille Klubi ja Megalomaaninen Donitsien Kuluttaja.

Palkintoina arvoimme Scanboxin lahjoittamat 5 t-paitaa ja yhden MDK-pelin, jotka lähtivät seuraaville: pelin saa Juho Kainu, Kyyjärvi, t-paidat lähtevät Timo Astalalle Karkkilaan, Jari Degerstedtille Vihtiin, Jukka-Pekka Salliselle Nurmijärvelle, Janne Veanderille Vihtavuoreen ja Sauli Kuulalle Varjakkalaan.

Paljonko sai Civilization?

Ihan ensimmäisessä lehdessämme viisi vuotta sitten arvostelimme MicroProsen Civilizationin, sen alkuperäisen version. Pisteitä se sai 96.

Palkintoina arvoimme kaksi Toptronicin lahjoittamaa pakettia, johon kuuluvat kello, t-paita ja lippis. Voittajat ovat: Eemeli Kulo Koski tl ja Antti Vaihia Röykkä.

Keitä Virgin levittää?

Vastauksissa luettiin lähes kaikki pelitalot, mutta oikeita ovat muun muassa LucasArts, Bethesda, Viacom New Media ja Capcom. Westwood hyväksytään, mutta varsinaisesti se on osa Virginiä.

Palkintoina arvoimme kaksi Toptronicin lahjoittamaa pakettia, joihin kuuluvat t-paita, seinäkalenteri ja kuljetuskotelo romppuja tai

vaikka audiolevyjä varten. Voittajat ovat: Heikki Tossavainen, Iisalmi ja Santtu Tukiaisen Seinäjoki.

Mikä oli knessa?

Kuva Pelit-lehden kakkosnumeron kanssa vuonna 1992 oli Ultima Underworld 1: The Stygian Abyss.

Palkintoina arvoimme Toptronicin lahjoittaman alien-munan sekä kolme stressipalloa. Voittajat ovat: (alien-muna) Antti Joensuu, Kemi, Mika Anturaniemi, Myllymäki, Jari Jokimäki Koskenkorva ja Ville Tammi Salo.

Kuka tekee Sim-pelejä?

SimCityn ja muut Sim-alkuiset pelit ovat Maxis-nimisen pelitalon tekemiä. Maailman suurin ohjainvalmistaja on CH Products.

Palkintoina arvoimme Gametechin lahjoittamat Sim-pelit SimTunes, SimGolf ja SimPark, kaksi kutakin.

Ja voittajat ovat: Tommi Pirhonen Kuopio, Maija Järvelä Espoo, Miikka Kohijoki Vantaa, Kalle Lähteenoja Forssa, Jouni Winberg Parainen ja Markku Multaharju Lappeenranta.

Mikä on Laran sukunimi?

Tomb Raiderissa seikkailevan Lara-tyttösen sukunimi on Croft.

Palkintoina arvoimme Gametechin lahjoittamat Allsop atk-tarvikkeet, yhteensä kuusi pakettia. Voittajat ovat: Tero Saukko, Nivala, Marko Rundelin, Kuusamo, Jarno Ristimäki,

Karkkila, Markku Koskinen, Oulunsalo, Jari Kukka, Oulu ja Heikki Hyvänen, Kauvatsa.

Mikä on moniajokonsoli?

Moniajooon perustuvat CD-konsoli on Sega Saturn ja Sega Saturnin pelitehoinen PC maksaa 8–10 000 markkaa.

Palkintoina arvoimme Segan maahan-tuojan ION Finlandin lahjoittaman Sega PC tai Sega Saturn -pelin sekä kaksi Sonic-paitaa ja -kelloa. Voittajat ovat: Kim Bast Alaveteli, jolle lähtee PC-peli sekä Pekka Salo Karkkila, Aki Ilonen Riihimäki, Timo Kauranen Jyväskylä ja Otto Vanha-Patokoski, Järvelä.

Monta Megadriveä on myyty?

Sega Megadrivea on tähän mennessä myyty Euroopassa noin 10 miljoonaa.

Palkintoina arvoimme Segan maahan-tuojan ION Finlandin lahjoittamat kolme Sonic-paitaa ja -kelloa. Voittajat ovat: Antti Reponen Lahti, Joonas Virtanen Helsinki, Anssi Heino Orimattila, Toni Danielsbacka Ingermaninkylä, Ville Torvasti Kuusankoski ja Anssi Rehunen Helsinki.

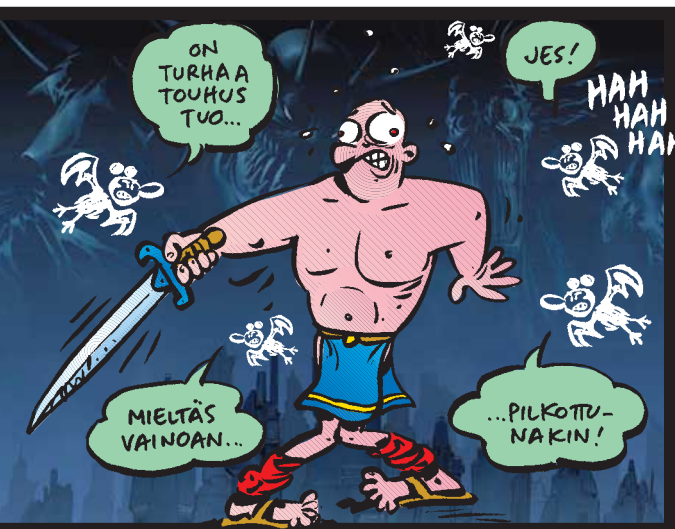
Missä 9 on tehty?

Tribeca Interactiven tekemä 9 – The Last Resort -peli on tehty Robert DeNiron pajassa. Arvoimme Egmont Gamesin lahjoittamat kaksi 9-peliä, joiden voittajat ovat Pyry Nevalainen Raumalta ja Mikko Lehto Lahti.

ONNEA VOITTAJILLE.

KIIPELIT

Jatkoa sivulta 53.



Summary

Please note: We have adjusted our rating system.
70 → OK, 80 → good, 90 → excellent.

Battlecruiser 3000 AD (Take2/Gametek). Derek Smart is definitely a game designer with a Vision. Sadly, a good game needs professional coders, graphic designers and interface experts as well. AND BETA TESTING!

Beyond the Limit: Ultimate Climb (Microsoft) is beautiful to look at and listen to. It's not an adventure but interesting in its own category.

Die Hard Trilogy (Probe/EA). The "Die Harder" episode is excellent. Without a 3D-card the graphics look crude, especially compared with the PSX version.

Firo & Klawd (BMG) is a solid, yet basic isometric shoot'em up. No more, no less.

Full Tilt! 2 Pinball (Maxis). A good-looking, traditional pinball with realistic physics.

Goosebumps (Dreamworks/Microsoft) is a professional, well-done interactive adventure for the younger generation.

Grid Run (Virgin/Radical Entertainment). Hopefully there will one day be an EU directive that prohibits publishing games as bad as this. Horrible.

Lost Vikings 2 (Beam Software/Silicon&Synapse/Interplay) is still a good arcade puzzle game, even though it feels a little old now.

Magic: The Gathering (MicroProse). After so many long years the game turns out to be great! The feel of Magic is there and the AI plays well, most of the time. After a couple of patches (especially multiplayer!!!) it will be classic.

Nine (Tribeca Interactive/GT Interactive). A brilliantly surrealistic world and nice puzzles. It gets a bit repetitive, though.

Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon (Hipnotic/id/Activision) finally makes Quake the one-player game that leaves rest of the genre far behind.

Robotron X (Midway/GT Interactive). A surprisingly good update of an old arcade classic. Plenty of action on the screen.

S.P.Q.R. (Cybersites/GT Interactive). Boring wanderings in empty Rome. Scorch (Scavenger/GT Interactive) is technically a good futuristic race. But the tracks are too crowded and there's no multiplayer support.

Ten Pin Alley (Adrenalin Software/EA) is a very funny bowling game. A surprise hit.

The Lost Files of Sherlock Holmes 2: The Case of a Rose Tattoo (Electronic Arts). The script is good, otherwise the game is simply boring. Why does Holmes look and sound so young?

Titanic: Adventure Out of Time (Dreamfactory/CyberFlix/GT Entertainment) is a nostalgic adventure in fascinating surroundings. The ship looks a bit deserted, though.

PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA NUMEROISSA

Kolikkopeli kotonasi

Naavapartojen iloksi Pelit pulahtaa surffimaan 70/80-luvun kolikkopelien ihmeelliseen maailmaan. Gravitar, Xevious, Gauntlet, Defender, Space Invaders, Centipede, Battlefront, ihka oikeina pikselintarkkoina versioina. Ja ne pyörivät PC:ssä.

Verkottuminen jatkuu

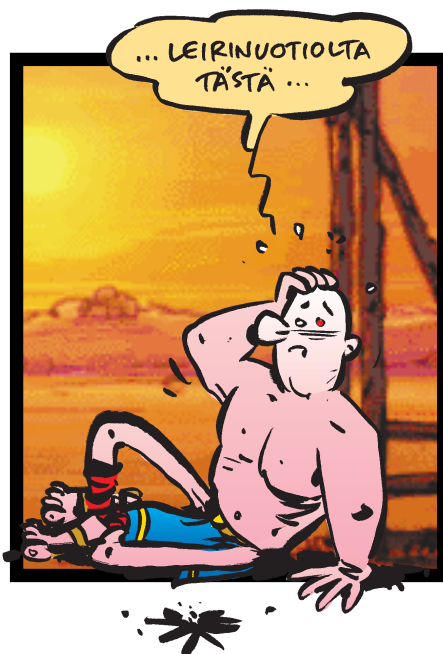
Jatkamme kotiverkon tekemistä Windows 95 -ohjeilla.

Arvosteluissa

Pelit pitää toukokuun taukoa, eli kesäkuun lehti pullottaa arvosteluja. Tulossa ovat ainakin Command & Conquer Gold ja Red Alert: Counterstrike, Pod, Outlaws, X-Wing vs. TIE Fighter, Air Warrior II, M1A2 Abrams, Carmageddon, Interstate 76, Dark Reign ja varmaan kymmeniä muita.



Pelit 5/97 ilmestyy kesäkuun puolivälissä. Hae kesälukemiset kioskilta!



X-WING VS. TIE FIGHTER, OUTLAWS, INTERSTATE '76

PELIT

96 sivua!

VOITA ■ PELIT-CD
COMANCHE 3
-PUSAKKA

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ ★ NUMERO 5/97 ★ HINTA 29 MK

Star Wars -huuma jatkuu!

X-Wing vs. TIE Fighter

video
pelit
€
25
vuotta

**Kolikkopelit
ruudullasi**

■ KOPTERILLA TAIVAALLE

Comanche 3

■ 70-LUVUN ROADMOVIE

Interstate '76

■ TANKKIPELI

iM1A2 Abrams

Rakenna

**WINDOWS-VERKKO
PELIKÄYTTÖÖN**

■ VILLIN LÄNNEN MALLIIN

OUTLAWS

Näin teet HYVÄN

Magic-pakan

PAL.VKO 9733



609354-97-5

TOIMITUS Toimitus@pelit.fi
Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pelit.fi
Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pelit.fi
Toimittaja Niko Nirvi, Nnirvi@pelit.fi
Toimittaja Kaj Laaksonen, Kaizu@pelit.fi
Taitto ja piirroset Wallu, Vwallu@pelit.fi
Valokuvaaja: Pekka Väänänen
Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joono Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta
Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps (09) 561 1100 ja (09) 565 3922
 Maksullinen linja: 0600-0-1010, 2,20 mk/min + ppm
 Internetistä: www.pelit.fi

Sysovit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
 Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media
 puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795
Kotisivu: www.pelit.fi

ILMOITUKSET
 Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media
 puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Silna Eklund-Huolman

Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI
 Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannonlisistä tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakasta johtavasta syyistä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehteen vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisujankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU
 Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
 PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (09) 120 670
Kirjailaukset (09) 120 671
Tilausten irtisanomiset (09) 506 691 00
 Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: nappäälle tai pyörillä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen ylärivillä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitetaan asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (09) 120 670 (osoiteenmuutokset ym.)
 Osoiteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestyskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT
 12 kk kestollaus 255 markkaa
 12 kk määräaikaistilaus 275 markkaa
 Kestollaus jalkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestollaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin. Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannonliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausveloitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA
 Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela
LEHDENMYYNTI
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Markkinointiasistentti: Heli Suomalainen
 Lehti julkaisee siloumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997
ISSN 1235-1199
 Kuudes vuosikerta.
 Aikakauslehtien Liiton jäsen.



Arvostelut

Esimulgasut26

Kaj Laaksonen, JTurunen, Niko Nirvi. Dark Colony, Fallout, X-Com 3: Apocalypse, F/A-18 Hornet 3.0, Pandemonium ja iF-22 Raptor.

X-Wing vs TIE Fighter30
 Nnirvi. LucasArts jatkaa avaruustaistelua.

Darklight Conflict32
 Joono Vainio. Vauhdikas ja näyttävä avaruussimulaattori Electronic Artsilta.

Motoracer35
 Kaj Laaksonen. Delphine Software/EA:n kaahausta prätkillä.

G-Nome36
 Joono Vainio. 7th Levelin Mechwarrior-kloonin.

Redneck Rampage37
 Kimmo Veijalainen. Interplayn junttimainen Doom-kloonin.

Fallen Haven38
 Pekka Ihanne. Näprättävää strategiaa Interactive Magicilta.

Sonic & Knuckles Collection39
 JTurunen. Segan nopea siili juoksee taas PC:llä.

Need for Speed 241
 JTurunen. Electronic Artsin jatko-osa mainioon autopeliin on silkkaa rahastusta.

Pod42
 Kaj Laaksonen. Viimeisintä 3D- ja prosutekniikkaa käyttävä kaa-hailu Ubisoftilta.

Outlaws43
 Kaj Laaksonen. Villin lännen meininkiä räiskinnän seassa LucasArtsilta.

iM1A2 Abrams44
 Nnirvi. Interactive Magicin tankkisimu on realistinen, mutta raa-kile.

Comanche 348
 Toni Virta. Novalogic istuttaa kopterin ohjaamoon.

Krush, Kill'n' Destroy50
 Nnirvi. Beam Software/EA:n hengetön C&C-kloonin.

Red Alert Counterstrike ja Command & Conquer Gold51
 Nnirvi. Westwood/Virginin lisälevyt kesto-suosikkeihin.

Interstate 7652
 Kaj Laaksonen. 70-luvun menoa Activisionilta.

Shadow Warrior54
 Nnirvi. Apogeen itämaisen Duke-kloonin neljä shareware-kenttää.

Star Trek: Generations56
 Tapio Salminen, Niko Nirvi. MicroProsen Star Trek -peli on käsittämättömistä korpimaista vihoviimeisin.

Reloaded57
 JTurunen. Gremlinin vektorein somistettu räiskintä.

Air Warrior 258
 Toni Virta. Aikoinaan suosittu Internet-lentosimun uusi versio, Kesmai/Interactive Magic.

S.C.A.R.A.B.60
 Kimmo Veijalainen. Electronic Artsin hidastempoinen arenakamppailu.

Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity61
 Kaj Laaksonen. id/Activisionin toinen virallinen lisälevy Quakeen.

Theme Hospital62
 Tapio Salminen, Pekka Ihanne. Julkaisuversio uudelleen tarkastellussa. Bullfrog/EA.

Online: Twilight Lands ja Tanarus63
 Nnirvi, Kaj Laaksonen. Kaksi nettipeliä ilmaisessa betatestauksessa netissä.

Pelit-BBS
 (09) 565 3922
 (09) 565 3700
 (09) 561 1100

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Peliin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)iedosto (E)tsi OsaPelinNimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM.

Ajankohtaista

Uutiset8
Internetistä Pelit-BBS:ään: WWS avoinna. Discover-kilpailun voittaja haastattelussa. SM-kisat jälleen syksyllä.

Kolikkopelit PC:llä20
Nnirvi, JTurunen. Kaksi vanhaa var... pelihallifania muistelee.

Rakenna Magic-pakka71
Tapio Salminen. Magic the Gatheringin säännöt on helppo oppia, mutta pakan rakentaminen on taidetta.

Verkota Windows 95:llä74
Pekka Ihanne. Tällä kertaa paneudumme koneisiin, joissa on Windows 95.

PeliKlinikka78
Jatkamme Spycraftin ratkaisua ja aloitamme Broken Swordin ja Muukalaisten yön läpimenojeet. Mahtavasti pikkuvinkkejä, apua pelillisiin ongelmiin ja TexSpex. Lista Pelit-BBS:n päivityksistä.

Kilpailut92
Piirrä uusi laite ja voita päivä kaverin kanssa Linnanmäellä. Comanche 3 -kilpailussa voitoina upeita pusakoita. Maaliristikon, huhtikrypton, MDK- ja Star Wars -kilpailujen voittajat. Mukana myös kesäristikko.

Comanche 3 sivulla 48.

Palstat

Konehuone.....17
Kimmo Veijalainen. Wingman Extreme Digital.

Nnirvi.....65
Vanhassa vara paras.

Wexteen.....67
HYPE!

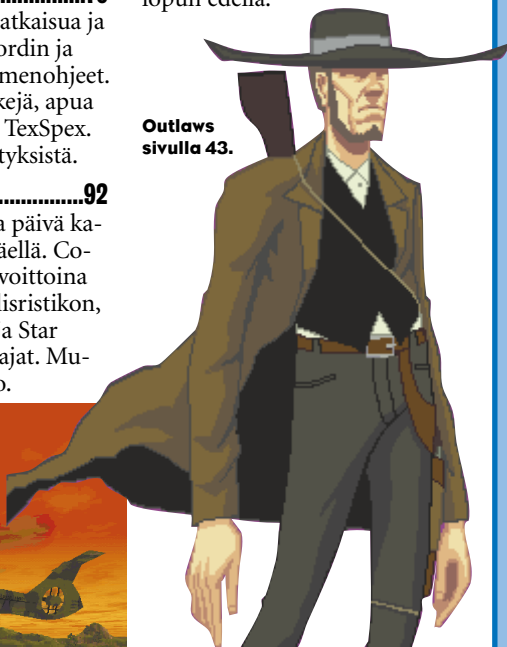
Posti68
Raistlin-yhteenveto. Uusia aiheita, vihdoin!

Tulossa95
Vaikka mitä!

Summary.....95
Summer feelings.

Kyöpelit.....95
Pienenee kuin pyy maailmanlopun edellä.

Outlaws sivulla 43.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Kiitettävä tuli!

Kuten tapanamme on ollut koko viiden vuoden ajan, tutkimme jälleen lukijoitamme. Tällä kertaa tarkemmassa syynissä olivat ilmoitukset eli kyselimme 300 tilaajaltamme, miten he suhtautuvat mainoksiimme. Siinä sivussa saimme toki muutakin arvokasta tietoa. Tutkimuksen teki I.R.O. Research Oy.

Yli puolet lukijoista katsovat, että ilmoitusten avulla on helppo saada tietoa uusista tuotteista ja että ilmoitukset liittyvät hyvin lehden muuhun sisältöön. Mainoksista haetaan myös uusia ideoita ja tietoa.

Pelit-lehden lukijat ovat kokeneita mikroilijoita: keskimääräinen ”mikroiluikä” on peräti 5,2 vuotta ja nuorimmillakin (9–14-vuotiailla) 3,2 vuotta. Kotona pyörii Pentium 67 prosentilla ja neljänneksellä 486. Romppuasema ja äänikortti on miltei kaikilla (yli 90 %) ja modeemikin yli 60 prosentilla.

Modeemin omistajista kolme neljästä käyttää Pelit-BBS:ää. Kaikista lukijoista 37 prosentilla on Internet-yhteys ja 34 prosenttia aikoo sen lähiaikoina hankkia.

Tyttöjä on joukkoon eksynyt nelisen prosenttia. Alle 14-vuotiaita mukana on 38 prosenttia, 15–17-vuotiaita 39 prosenttia ja yli 17-vuotiaita 22 prosenttia. Harrastuksista videot, musiikin kuuntelu ja elokuvat tulevat ensimmäisinä, mutta heti perään kiilaavat sarjakuvat, liikunta ja kirjat.

Kouluarvosanaksi Pelit sai kiitettävän eli 9–. Niin nuoremmat kuin vähän vanhemmatkin lukijamme ovat siis erittäin tyytyväisiä lehteen ja sen sisältöön. Yksittäisten juttujen suosituimmuutta emme tällä kertaa kyselleet.

Paljon kiitoksia kaikille tutkimukseen osallistuneille. Tästä on hyvä jatkaa.

Hyvää kesää

Tuija

Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityypistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viitteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55–60: Keskinertaisuuden ja yhdenentekevyyden harmaa alue.

70–79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikuluneisiin ideoihin.

80–89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämäkkä viihdepaketti.

90 ja yli: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen briljantista toteutuksesta.

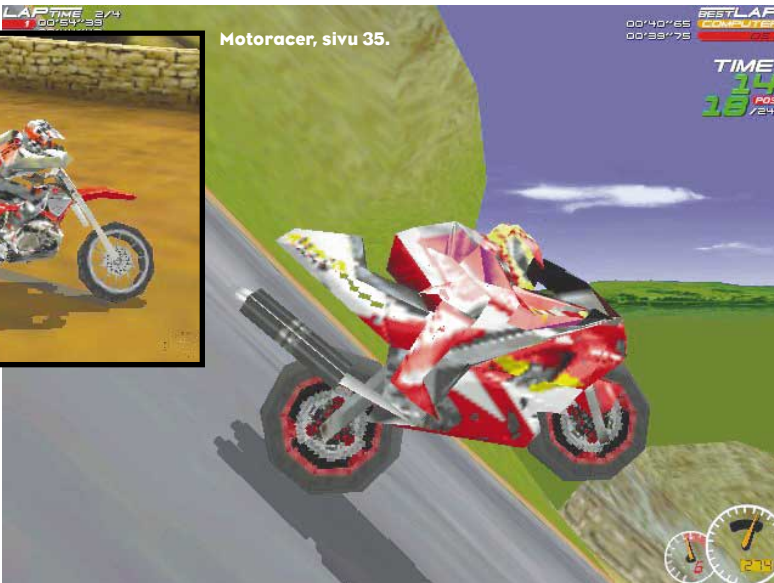
Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätäkää.



Motoracer, sivu 35.



Sonic & Knuckles Collection, sivu 39.



PELIT UUTISET

Koonnut Kaj Laaksonen

Tiedostot nyt Internetin kautta

Pelit-WWS AVAUTUI

Pelit-WWS tarjoaa Pelit-lehden tilaajille mahdollisuuden käyttää Pelit-BBS:n tiedostokirjastoja Internetin kautta, vaivattomasti omalla selainohjelmalla ja hiirtä naksauttamalla. Pelit-WWS:stä saa keskitetysti lähes kaiken, mitä tietokonepelaaja suinkin tarvitsee: uusimmista laiteajureista uusimpiin pelipäivityksiin, pelien lisäskenaarioita, datapäivityksiä, demoja, kaikki ajan tasalla pidettyinä ja roska esikarsittuna.

Pääsy aukeaa Pelit-lehden kotisivulta www.pelit.fi. Pääsytoimintoja varten tarvitset tilaajanumerosi uusimmasta lehdestä. Päivittäin voit imuroida toistaiseksi 15 megatavua, jottei serveri mene heti tukkoon. Pelit-WWS:n kautta ei voi käyttää Pelit-BBS:n muita toimintoja, kuten viestien lukemista, chattimista ja linjapeliin pelaamista. Viestien lukeminen on nopeinta ja halvinta, kun käyttää etälukuohjelmia ja soittaa etälukulinjoille.

LucasArts ja Internet Gaming Zone

Rooms	Players
Alderaan	69
Tatooine	2
Coruscant	6
Dagobah	3

LucasArts on valinnut Microsoftin omistaman Internet Gaming Zonen paikaksi, jossa LucasArtsin tulevia pelejä voi moninpelaata Internetissä. Microsoftin valinta varmasti aiheuttaa närää, mutta pelaajille tämä on hyvä uutinen, sillä Internet Gaming Zone on harvinaisen helppokäyttöinen ja toimiva systemi. Ketään tuskin haittaa sekään, että Internet Gaming Zonessa pelaaminen on ilmaista, koska toiminta rahoitetaan mainostuloilla.

Näillä näkymin ainakin Outlaws, X-Wing vs. TIE Fighter ja Jedi Knight tulevat olemaan Internet Gaming Zonen valikoimassa heti pelien ilmestymisen jälkeen. Lisätietoja LucasArtsin moninpeleistä saa Rebel HQ:sta, jonka osoite on www.rebelhq.com. Juuri uudistunut Internet Gaming Zone on osoitteessa www.zone.com

Roolipelien ja korttipelien jätit kimppaan

Roolipelien ja korttipelien jättiläiset kohtaavat, mutta eivät tappele vaan menevät kimppaan. Magic: The Gatheringin kehittänyt ja myöhemmin myös muilla korttipeleillä mainetta nittänyt Wizards of the Coast ottaa siipiensä suojiin TSR

Incin. Vuonna 1975 perustetun TSR:n tunnetuimmat perinteiset roolipelit ovat varmasti kaikille tutut Dungeons & Dragons ja Advanced Dungeons & Dragons. Jäämme odottamaan yhteistyön hedelmiä.

Mechit kutistuvat



Activision ei suinkaan jätä mechejä, vaikka menetti lisenssin Battletech-universumiin. Heavy Gear on jenkkien neljänneksi suosituin lautastrategiapeli ja muistuttaa enemmän kuin vähän Battletech'iä. Robotit ovat tällä kertaa pienempiä, vain vähän ihmistä suurempia, mutta muuten toiminta näyttää tutulta. Mechien pienemmän koon takia mukana tulee olemaan enemmän taistelua sisätiloissa.

Heavy Gearin engine on paranneltu Mechwarrior 2: Mercenariesista ja tukee 3D-kortteja kaikilla herkuilla. Activision toivoo saavansa Heavy Gearin valmiiksi tämän vuoden puolella.



Moninpeliä yksin

Westwood laajentaa Red Alertin ja C&C:n moninpeliä julkaisemalla *Command & Conquer: Sole Survivorin*. Strategia saa antaa tilaa kymmenien ihmisten samanaikaiselle räiskimiselle. Tällä kertaa yksi pelaaja ohjaa vain yhtä yksikköä. Tiimipeli, deathmatch ja capture the flag ovat mukana ja oman härdelin ominaisuuksia voi parannella taistelukentältä löytyvillä bonuksilla.

Sole Survivorin ilmainen betatestaus pitäisi olla käynnissä tätä luksiessasi. Mukaan pääsee Westwood Chatissa. Kaupan hyllylle peli eh-tinee loppukesällä.



Jumalaista työtä tarjolla

Bullfrogin pääjehu Peter Molyneuxin mahdollinen eroaminen ja Dungeon Keeperin raju myöhästymisen eivät tunnu hidastavan Bullfrogin seuraavien pelien kehitystä. Bullfrogin ensimmäinen ja kuuluisin on kohta kymmentä ikävuottaan juhliva Populous, jonka jatko-osa tupsahti ulos viitisen vuotta sitten. Alkuperäistä Populousta on myyty liki neljä miljoonaa kappaletta ja siitä on versioita 26 formaatilla.

Hieman yllättäen Bullfrog palaa ensirakkautensa ääreen, kun *Populous 3: The Third Coming* ilmestyy syksyllä. Kuvien lisäksi Populous 3:sta ei ole tihkunut juuri mitään tietoja. Pressitiedotteen mukaan idea on sama kuin ennenkin, mutta tietysti ajanmukaisella herkuilla kuorutettuna. Luvassa on polygonigrafiikkaa ja vapaasti liikuteltavia kuvakulmia. Syksyllä nähdään, maistuuko vanha klassikko uusilla mausteilla.

Kaahailusta ei tule loppua

Erilaiset kevyet ajopelit tuntuvat olevan PC-pelien viimeisin buumi. Suurin osa tähän saakka PC:lle tulleista kaahailuista on ollut suoria käännöksiä joko konsoleista tai kolikkopeleistä. Se mikä pelihallissa toimii satunnaisena hupina ei välttämättä tyydytä vaativampia PC-pelaajia. Hupi on loppunut kesken kun ratoja on vain kourallinen, eikä autojakaan yleensä ole kuin pari.

Infogrames aikoo korjata asian kerralla, nimittäin paitsi kolikkopelien tasoista grafiikkaa, lupaa V-Rally huppeat 45 eri puolille maailmaa sijoittuvaa rataa, yli kymmenen erilaista ralliautoa ja jos nekään eivät riitä, myös mahdollisuuden suunnitella ratoja itse. Radat sijoittuvat maihin, joissa rallia ajetaan oikeastikin, eli muun muassa Korsikaan, Kreikkaan ja Ruotsiin. Saa nähdä onko Jyväskylä mukana.

V-Rally julkaistaan myöhemmin tänä vuonna PC:lle ja PlayStationille.



Esikuvat



Digital Integrationin F-16 Fighting Falcon.



Renderoitu Star Trek -seikkailu Secret of Vulcan Fury ilmestyy keväällä 98 Interplaylta.



King's Quest 8 eroaa edeltäjistään varsin paljon.



Tomb Raiderin jatko-osa tulee yllättävän nopeasti jo syksyllä. Kovin paljon pelistä ei vielä ole kerrottu, mutta ainakin mukaan laitetaan moninpeli. Lara saa uusia tapoja liikkua muun muassa ryömimällä ja vedenalaista taistelua varten Laralle annetaan harppuuna. Kuvan perusteella Tomb Raider 2 sijoittuu Venetsiaan.

Lara Croft seikkailee myös musiikkimaailmassa. U2 kutsui Laran stagelle kesäkuussa alkavalle Popmart-maailmankiertueelle.



Quake 2 on yllättäen kolmiulotteinen ammuskelu.



Kaahailua vaihteeksi vetten päällä tarjoo Interplay syksyllä ilmestyvässä Powerboatissa.



Looking Glassin The Dark Project on epävirallista jatkoa Underworldeille. Vihdoinkin!

Tripot



Kotimaisia kolikkopelejä

laitteen PC:n ympärille. Yhdessä pelikoneessa voi olla useita eri pelejä, aivan kuten tavallisessa PC:ssä.

Tripotin kolikkopeleissä on vakiona mahdollisuus moninpelaamiseen kytkemällä automaattit toisiinsa. Jatkossa on luvassa myös Internetin kautta pelaamista ja mahdollisuus ottaa kisaa muissa kaupungeissa sijaitsevien Pelikaanien välillä. Pelaaja maksaa peliajasta, toisin kuin yleensä yhdestä pelistä. Pelien välillä voi vaihdella kesken pelisession.

Uusin ja pohjoisin Pelikaani avattiin Rovaniemellä.

Lisätietoja Tripotista osoitteesta www.tripot.com ja Pelikaanista www.pelikaani.fi

Maailman ensimmäiset PC-pohjaiset kolikkopelit ovat Kuopion Pelikaanissa. Kotimainen Tripot Oy on rakentanut

Lara loikkii jälleen

Tomb Raiderin jatko-osa tulee yllättävän nopeasti jo syksyllä. Kovin paljon pelistä ei vielä ole kerrottu, mutta ainakin mukaan laitetaan moninpeli. Lara saa uusia tapoja liikkua muun muassa ryömimällä ja vedenalaista taistelua varten Laralle annetaan harppuuna. Kuvan perusteella Tomb Raider 2 sijoittuu Venetsiaan.

Lara Croft seikkailee myös musiikkimaailmassa. U2 kutsui Laran stagelle kesäkuussa alkavalle Popmart-maailmankiertueelle.



Daggerfallia kevyemmin

Daggerfallin päivityksien välissä Bethesda jää aikaa ensimmäisen jatko-osan suunnitteluun. Elder Scrolls: Redguard tuo Bethesdaan lisää interaktiivisuutta ja toimintaa ja vähemmän roolipelaamista. Paljon muuta Redguardista ei vielä tiedetä kuin että se julkaistaan marraskuussa. Vuotta ei kerrota.

Lyhyesti

Sierra on päästänyt vapaaseen levitykseen 16-värisen Red Baronin, kuuluisan lentosimun, ja todella klassisen roolipelin, Betrayal at Krondorin. Pelit löytyvät Sierran sivuilta www.sierra.com ja hyvinvarustetuista purkeista.

Seth Able, ylisuosittu purkkipelin Legend of Red Dragon tekijä, on julkaissut jatko-osan. LORD II: A New Worldissa seikkaillaan ylhäältä päin kuvatussa ascii-maastossa. Peli on koekäytössä pelit-BBS:ssä.



PELIT 5

Nnirvi: ^{vuotta} sitten

Sota on käynnissä

(Amigan toivo) on siinä, että Commodoren insinöörit ottavat maalaisjärjen käteen ja julkaisevat sekä kiintolevyllä että 68030/40-prosessorilla varustetun, halvan Amigan. Amiga 600 on pikkuaskel oikeaan suuntaan, mutta enemmän tarvitaan ja nopeasti vielä.

Mutta kannattaako pistää aikaa ja rahaa uuden Underworldin, uuden Populouksen käsittelyyn, jos ainoa hyödynsaaja on piraattiverkkoa tai -purkkia pitävä "halpamyyjä"?

Sitä sietää miettiä, kun viiden vuoden kuluttua odottaa sitä ainoaa PC:lle tai Amigalle sopivaa peliä (joka on käännetty konsolisti, tietysti).

Nnirvi palstallaan Pelit 3/92:ssa.

RATKESI

Parhaat pelisuunnittelijat löytyivät

Toukokuun alussa päättyneessä Discover-pelikiilpailussa etsittiin parasta uutta peliohjelmajaa ja erikseen parasta pelin ideoijaa. Määräaikaa mennessä valmiita pelejä tuli 25 ja saman verran peli-ideoita. Housemarque Gamesin Aki Snellman valitsi finaaliin kuusi peliä ja neljä peli-idea.

Asiantunteva raati, jossa oli mukana muun muassa Housemarque ja Pelit-lehti, valitsi lopulta parhaaksi peliksi 16-vuotiaan Vili Lehdonvirran suunnitteleman Taso-helikopteriräiskintä. Taso on periaatteessa yksinkertainen ammuskelpu, mutta pinnan alta löytyi yllättävän monipuolinen pelattavuus ja itse teutuskin grafiikkaa ja ääniä myöten oli ammattitaitoista jälkeä. Palkkioksi työstään Vili sai MikroMikko Indiana Pentiumin, Pelit-lehden vuosikerran ja sponsoreiden lahjoittamia palkintoja.

Ideakilpailun voittajaksi nousi 25-vuotias Niko Johanson. Nikon kehittälemän Preacherin idea oli kehittää oma uskonto tai ideologia, käännättä mahdollisimman paljon ihmisiä ja lopulta valloittaa maailma. Ideapuoletta

Preacher oli ainoa todellinen uusi innovaatio. Siinä ei oltu otettu malliksi mitään jo olemassa olevaa peliä. Käsikirjoitus oli kuvia myöten loppuun asti työstetty, joten sen pohjalta koodin vääntämisen olisi voinut aloittaa vaikka heti. Niko sai palkkaiseen Pelit-lehden vuosikerran ja ison läjän muita palkintoja.

Discover-pelikiilpailun taustavoimina olivat Doppler Oy, Housemarque Games, Pelit-lehti, MikroMikko, Scanbox Finland,

Verbatim ja Kiss FM. Kilpailusta ollaan tekemässä jokavuotista.

Yleisöäänestys ja kilpailu parhaasta pelistä jatkuu edelleen. Kannattaa käydä imuroimassa finalistipelit ja antaa äänensä, nimittäin äänestäneiden kesken arvotaan nippu hyviä palkintoja ja finaaliipelitkin ovat erinomaista kesähupia. Pelit ja äänestyspaikka löytyvät osoitteesta www.discover.com/pelikisa.htm, jonne on linkki myös Pelit-lehden kotisivulla.



Palkinnot jaettiin Jyrkin lähetyksessä. Mukana olivat MikroMikon tuotepäällikkö Ismo Kurri, pelikiilvan voittaja Vili Lehdonvirta, ideakiilvan voittaja Niko Johanson, Aki Snellman Housemarqueelta ja Krista Paloheimo Doppler Oy:stä.

Babylon 5 Suomeen

Pelit-lehden numerossa 2/97 Joonas Vainio kertoi scifi-tv-sarjojen ykkösestä, Babylon 5:stä. Kakkoskanava ilmeisesti seuraa oikeita lehtiä ja aloittaa Babylon 5:n esittämisen syksyllä. Kriitikonplantuille tiedoksi: muutaman alkujakson jälkeen ei vielä kannata haukkua sarjaa pataluhaksi. Ja kun Nelonen vielä näyttää Star Trek: Deep Space 9:a, niin vaihteeksi on Suomessa syytä maksaa tv-lupa. Kumpikin kanava ansaitsee pitkät aplodit kulttuuriteoistaan.

3DFX yhteistyöhön Segan ja Intelin kanssa

Tämän hetken kuumien nimi 3D-korteissa on 3DFX, jonka suunnittelemaan Voodoo-piiriin perustuvat kortit ovat voittaneet käytännössä kaikki testit ja ihastuttaneet Voodoo-kortin jo ostaneita. Jotain 3DFX:n suosiosta kertoo se, että kun 3DFX meni huhtikuussa pörssiin, osti konsoli- ja kolikkopelijätti Sega heti kymmenen prosenttia 3DFX:n osakkeista.

Yhteistyö ei rajoitu pelkkään osakekirjojen omistukseen, vaan Segan tuleva koodinimellä "Black Belt" kulkeva superkonsoli tulee perustumaan 3DFX:n tekniikkaan. Vielä ei tiedetä tuleeko sama tekniikka PC:lle, mutta toivossa on hyvää elää, sillä täydelliset PC-versiot Virtua Fighter 3:n kaltaisista Segan hiteistä varmasti kiinnostaisivat monia.

3DFX sai myös toisen suuren yhteistyökumppanin, kun Intel osoitti kiinnostusta 3DFX:n osakkeita kohtaan ja osti lisenssin 3DFX:n suunnittelemaalle Glide-rajapinnalle.

Surffailua ilman tietokonetta

Internet-yhteys ei enää vaa-dii tietokonetta kun Sega julkaisi Saturn-pelikonsoolin sopivan **Netlink-laajennuksen**. Netlink pitää sisällään 28800 bps -modeemin ja varta vasten television tarkkuuksiin sopivan www-selaimen. Niiden avulla www-sivujen katselu, sähköposti ja netin kautta pelaaminen onnistuu helposti suoraan television ruudulta. Lisälaitteina on saatavilla lähes välttämättömät hiiri ja näppisadapteri. Jälkimmäiseen sopii mikä tahansa PS2-liitäntäinen PC:n näppäimistö.

Peruspaketilla kirjoittaminen onnistuu peliohjaimella ruudulla olevaa virtuaalinäppäistä naksuttelemalla. Pelikonsoalista kun on kysymys, voi Netlinkin avulla pelata Saturnin suosituimpia pelejä muiden Netlink-käyttäjien kanssa. Ensimmäisten joukossa moninpeleiksi muuttuvat ainakin Sega Rally, Virtual On ja Bomberman. Jatkossa nettikehittäjä Saturn-pelejä on tulossa lisää.

Sega Saturn Netlink on vielä kesän ajan saatavilla vain englanninkielisenä. Myöhemmin syksyllä avataan **SegaCity Finland**, jolloin myös Netlink muuttuu täysin suomenkieliseksi. Sega Saturn Netlink maksaa 2 995 markkaa ja sisältää Sega Saturn -pelikonsoolin, peliohjaimen ja Netlink-laajennuksen. Lisätietoja maahantuojaalta Ion Finland Oy, puh. (09) 584 00999. Ion Finlandin kotisivun osoite on www.ion.fi



Assembly '97 elokuussa

Nuorten tietokoneharrastajien suur tapahtuma, Assembly, järjestetään elokuun 8.-10. Helsingin Messukeskuksessa. Tämän vuoden tapahtumassa uutta on reaaliaikainen Internet tv-lähetys haastatteluista, kilpailuista ja katsauksista. Uusia kilpailuja ovat Windows 95 -demo kilpailu ja Java-kilpailu. Kilpailuja ovat Windows 95 -demo kilpailu ja Java-kilpailu. Tapahtuman suojelijana on presidentti Martti Ahtisaari. Assemblyn käytännön järjestelyistä vastaa Eworks Finland Oy, lisätietoja saa toimitusjohtaja Pekka Aakolta, puh. 4780 8477.

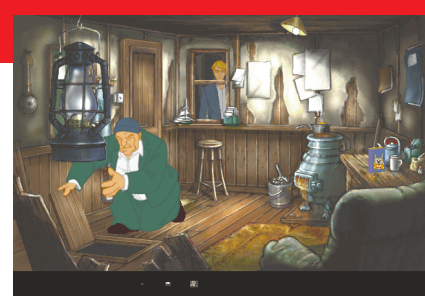


Neljännet tietokonepelaamisen SM-KILPAILUT SYYSKUUSSA

■ Pelit-lehti järjestää jo perinteiset tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailut syyskuussa. Kilpailu on avoin kaikille, osanottomaksua ei ole, ja entiseen tapaan alkukilpailussa pelattava peli paljastetaan vasta

kilpailun alkamispäivänä. Palkinnot ovat jälleen mahtavia sekä alkuehtoja loppukilpaluissa.

Tarkemmat tiedot ja alkukilpailupaikat kerromme elokuun numerossa. Loppukilpailu pidetään syksyn messuilla.



Broken Sword jatkuu

■ Virginin upea seikkailu Broken Sword saa jatkoa nimeltä The Smoking Mirror. Tutut journalit George Stobbard ja Nico ovat jälleen pääosassa, mutta tempeliritareiden salaisuuksien sijaan seikkaillaan Keski-Amerikan huumekartellien sotkuissa. Broken Swordin taustalla on jotain paljon vanhempaa ja mystisempää.

Syyskuussa selviää, mitä tekemistä atsteekkien ja mayojen salaisuuksilla sekä ihmisiä uhraavalla kultilla on huumekaupan kanssa.



Koska Ultima On-Line tulee? Ultima 9:n ohjelmoijaköörin on siirretty verkko-Britanniaa rakentamaan. Matkakertomuksia mahdollisesti jo ensi lehdessä.



Viime hetkessä saapunut Carmageddon on viikonlopun peluun perusteella takuvarma kesähitti.

Löysäilyä

Ylihinnoiteltujen simulaattorihajainten ja kertakäyttöisten perustikkujen väliin jää oiva rako yleistikuille, jotka sopivat hyvin kevyempään käyttöön, mutta joille taistelukoneen ohjastaminenkaan ei ole vierasta.

Harmaanpunainen, yleisvaikutelmaltaan jämässä Wingman Extreme Digital on hyvän näköinen kapistus. Digital-lisänimi aiheutti pientä ihmettelyä, koska siitä tulee allekirjoittaneelle mieleen perinteikäs niks-naks-ohjain. Ihan normaailta analogiselta tikulta Wingman kuitenkin vaikuttaa, mainostettu ”digitaalinen tarkkuus” jäi mysteeriksi.

Nappuloita on kuusi, peukalo-hattu löytyy ja kaasuvipukin killittää kotolon kyljessä. Kyllä niillä eväin jo toimeen tulee.

Windows 95:n alla sekä 95:n Dos-ikkunassa toimivissa peleissä nappien ja hatun toiminta on säädettävissä mukana tulevalla, erittäin helppokäyttöisellä ja selkeällä ohjelmalla. Jos vaikkapa normaalisti katselusuuntaa vaihdettaisiin kursorinapeista, voi hatun muutamalla hiirenhuitaisella ohjelmoida hoitamaan saman homman. Asetukset saa tallennettua pelikohtaisesti.

Ohjelmoitavuus ei toimi aidossa Dos-tilassa. Aika lyhytnäköistä Logitechiltä rajata näin tikun käytettävyyttä, sillä kaikkia pelihyllystä löytyviä muinaismuistoja ei saa kirveelläkään toimimaan Win95:n Dos-boksissa. Dossin alla on tyytyminen toiseen kahdesta emulaatiotilasta: Thrustmaster-tilassa toimii hattu, CH Flightstick Pro -tilassa kaasuvipu, nämä neljän normaalinapin lisäksi. Ja jos peli ei tue kuin kahta nappia, se on voi voi.

Kahvan muotoilu on ok. Kämmen saa reilusti levätä muovilipareen varassa, napit löytyvät hapuilematta ja vasurilla on helppo huijota kaasusäädintä. Mahdollisen vasenkätisille tarkoitettun version olemassaolo on kysymysmerkki, sillä sellaista ei mainittu ohjeissa eikä Logitechin verkkosivuilla.

Kahvasta väännettäessä paljastuu paha suunnitteluvirhe: tun-

Wingman Extreme Digital
Valmistaja: Logitech, Sveitsi
Testikappale: Toptronic Oy, puh. (02) 273 4000
Hinta: noin 350 markkaa
Lisätietoja: <http://www.logitech.com/>

tuma on aivan liian lötky. Liikevastuksen saisi reilusti tuplata, sillä tällaisenaan ohjainta tulee helposti heiluteltua ääriasennosta toiseen, joten aivan pikkuriikkisten ohjausliikkeiden tekeminen on vaikeaa. Ohjaustuntuma on totuttelun jälkeen parempi kuin ensituntumalta uskoisi, mutta erinomaiseksi sitä ei voi missään tapauksessa kehua. Etusormen tulitusnapin liipaisinvarsi on hie-man liian lyhyt, joten triggeriä on pakko painella terävimmästä kohdastaan.

Aikaisempien Wingmanien sekaan eksyi pikkulintujen mukaan aika paljon maanantaikappaleita, mutta Digital ei parin viikon testisession aikana osoittanut leviämisen merkkejä. Kahvan alaosan kumihaitaria ei lasketa: se alkoi hyvin nopeasti sylkeä ympäristönsä kuminmurusia.

Liiasta löysyydestään huolimatta Wingman Extreme Digital on kelpo tikku. Se kesti hyvin pariviikkoisen testisession, käsiin ei ilmestynyt rakkoloja ja ohjelmisto toimi ongelmitta. Vaan mikä ei käy yhteen tassuun, sopii toiseen kuin hansikas, joten koehiipelöikää kaupassa.

Kimmo Veijalainen



KOLIKKOPELIT

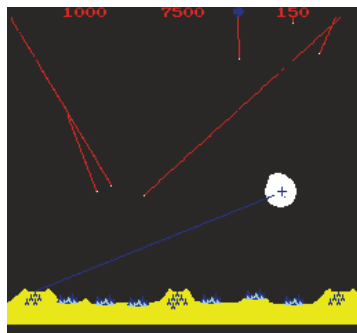
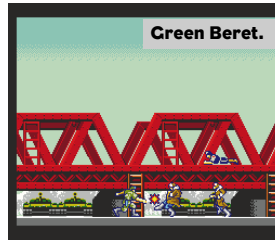
heräävät eloon



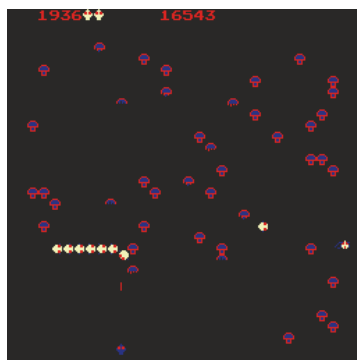
●● Neljännesvuosisata sitten maailma astui videopeliaikaan, ja nuorison lukutaidottomuus sai uuden syntipukin. Vanhimmat pelisaurukset näyttivät kuolleen jo sukupuuttoon, kunnes nykyaikaisen tietokonetekniikan jyrkevimmillä laitteilla ne pystyttiin kloonamaan: Pacman rouskuttaa jälleen, Mr. Don pallo lentää ja Pengon Popcorn soi. Tervetuloa Jurcade Parkiin.

Emulaattorit avavat aitojen kolikkopelien levyille dum-pattuja ROM-piirejä, emuloitoiden Z-80-, 6502- ja 68000-prosessoria, POKEY-äänipiirejä ja grafiikkapiirejä. Ne eivät riko tekijänoikeuslakeja, mutta peliautomaattien ROMit sen sijaan rikkovat. Siksi ne täytyykin deletoida 24 tunnin kuluessa, jollei omista kyseistä kolikkopeliä.

Vaikka kolikkopeliemulointi on varsin uusi muoti, peleistä ei ole pulaa, varsinkin alkuaikojen pelit eli 70/80-lukujen taite on todella kattavasti edustettuna. Emulaattoreita tehdään rakkautta vanhoihin kolikkopeleihin: vain yksi niistä edellytti rekisteriä.



Missile Command ja Centipede: kummastakin on tehty miljoona versiota.



Kuinka paljon nostalgia kulta muistoja, vieläköhän noita jaksaisi pelata? Nostalgiaa velloinen oli helppoa: löysin nuoruuteni vanhoista mahtipeleistä lähes kaikki, tappiolistalle jäi vain New York, New York. Kaikkihan sen muistavat, eikö? UFOja? Joita kieppui taivaalla? Ja sitten ammuttiin sellaisella lavetilla?

Jos nimet Centipede, Pacman, Donkey Kong, 1942, Xevious ja Missile Command eivät tunnu tutulta, epäilen vähän että pelien vetovoima tippuu sukupolvien väliseen kuiluun naavaparta viimassa heiluen.

Kerran, kauan sitten

Minulle nämä antiikkipelit edustavat palaa omaa historiaani: pelasini niitä silloin kun ajatus kotitietokoneista kuului lähinnä tieteiskirjallisuuteen. Uudempia pelejä mätkin C-64:lla ja Atari ST:llä tai Amigalla kolikkopelikäännöksinä, alkuperäisten

upeasta grafiikasta haaveillen.

Osa näistä peleistä ei ole kestänyt ajan puraisua juuri ollenkaan, varsinkaan aikoinaan graafisesti näyttävät. Parhaiten ajan hammasta vastustavat pelit, joiden grafiikka on käytännöllistä, ei näyttävää. Gravitari oli jo syntymässä grafiikaltaan käytännöllinen, ja se on sitä edelleen.

Painovoimatar

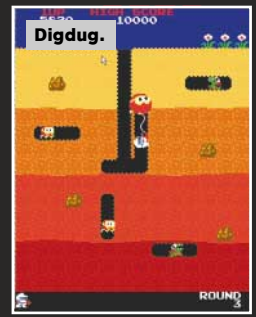
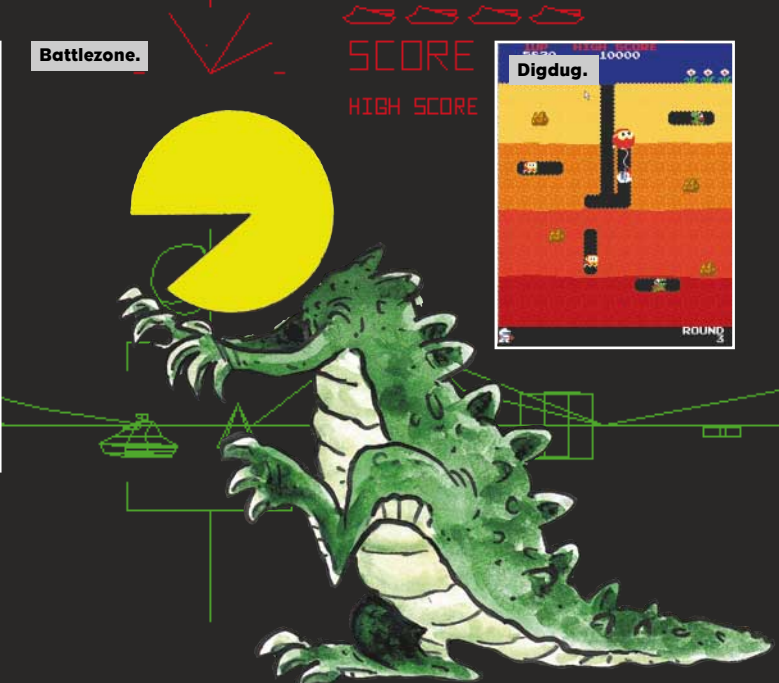
Suurin ilo ja riemu repesi siitä kun kymmenen vuotta kestänyt pillitys kunnan Gravitari-kloonista vihdoinkin loppui. Vaikka sharewarena on ilmestynyt ihan hyviä Gravitari-vaikutteisia viritäisiä, ei niistä ole aidon korvikkeeksi. Paha saa aina palkkansa, ja tällä kertaa se tietysti on täysin toimiva, oikea Gravitari, mikä onkin aika hyvä palkka.

Gravitarin perusideasta on siinnyt kaksi sellaista tietokonepeliklassikkoa kuin Thrust ja Oids, ja Kaboomit, Autsit et cete-

rat kuuluvat myös tavallaan samaan sukuun. Kolmion näköisellä avaruusaluksella tuhotaan planeetta planeetalta niiden tykkitornit ja tankataan bensaa sen verran, että moottorit pysyvät käynnissä. Armoton painovoima (mikä selittää pelin nimen) vetää pikku alusta armottomasti maahan. Jos kaikki kentät selvittää, ensin painovoima kääntyy ja seuraavaksi planeetat muuttuvat näkymättömiksi.

Ehkä nostalgia hämärtää, mutta Gravitari kuuluu kyllä niihin peleihin, joita ajan hammas on säästänyt, tai korkeintaan kevyesti nirhaissut. Jopa vektorigraafinen ulkoasu näyttää riittävän aidolta 800x600-resoluutiolla, ja kaikki äänet toimivat.

Muut EMU 2.0:n tukemat Atarin vektoripelit ovatkin sitten eri juttu. Asteroids ja Asteroids Deluxe viehättävät välipaloina vieläkin. On aika jännä, että vaikka Asteroidsistakin on miljoonia kloonaa, ei edes kuuluisa Mega-



roids pääse originaalin jotenkin pilkkulleen oikeaan pelattavuuteen. Kolmiulotteisten tankkipeilien isä **Battlezone** ei sen sijaan enää iske lainkaan, vaikka siihen tuli aikoinaan sydyttyä koloikoita paljonkin. **Black Widow**, **Space Duel** ja **Lunar Lander** ovatkin sitten tuntemattomampia.

Vektoripelifanien kannattaa tsekata myös Cinematronics-emulaattori, johon löytyvät melkein kaikki kyseisen yhtiön pelit, kuuluisin lienee **Star Castle**.

MAME Mia, Microsoft!

Melkoinen osa emulaattoreista hallitsee useamman kuin yhden pelin. Multi-Arcade Machine Emulator on kaikkien emulaattoreiden äiti, joka emuloi yli sataa vanhaa kolikkopeliä vaihtelevalla menestyksellä. Parhaimmillaan äännet kuuluvat, väritykset ovat oikeat ja peli sujuu joystickilla, huo-

noimmillaan hiljaista ja vääräviristä peliä voi vain katsella.

Valikoimasta löytää vaikka mitä: putkimies **Marion** ensimmäiset ilmestymiset kera karvaisen Kong-kaverin, jääpalaja työntelevä pingviini **Pengo** Popcorn-soundtrackineen, **Zaxxon**, aikansa graafinen 3D-ihme ja kymmeniä pelejä, joista en ole edes kuullut.

MAME on hatunnoston arvoinen suoritus, oikea elävä kolikkopelimuseo, josta ilmestyy varsin usein uusi versio. Kun aloitin tämän jutun, versio oli 0.11, nyt se on 0.21.5, ja esimerkiksi Capcomin 1942 alkoi toimia.

Konsoleille on julkaistu useampikin paketti vanhoja kolikkopelejä, PC:llekin on Williams-paketti ja Microsoftin kaksi sinänsä kunnioitettavaa yritystä. Microsoftin Arcadelta löytyivät Atarin **Missile Command**, **Battlezone**, **Tempest**, **Centipede** ja **Asteroids**. Tempestistä ei emulaattorina löydäkään. Return To Arca-

de taas kokoaa yhteen neljä Namcon peliä: aikanaan klassisen formulapelin **Pole Positionin** (joka ilman rattia ei ole hauska laisinkaan), hauskan hirviönpoksaattelun **Dig Dugin** ja käsittämättöminä valintoina **Pacmanin** ja **Galaxianin**. Microsoftin emulaattorit ovat korkeatasoisia, mutta peleistä vain parilla on muutakin kuin kuriositeetti-arvo.

Siinä, missä nykyään näytetään tuotettavan yhä uusia ja uusia variaatioita tietyistä peruspeleistä, alkuaikoina ideoita sinkoili joka suuntaan. Joukkoon mahtui tietysti kurjia kopioijia: esimerkiksi erityyppisiä Pacman-variaatioita ilmestyi enemmän kuin sielu sieltä.

XeXeXevious

Tekniikka eteni nopeasti, ja pelit alkoivat jopa näyttää joltain, ainakin senaikaisten kotimikrojen rinnalla. Gravitarin lisäksi toinen peli, josta ei, suureksi surukseni,

koskaan tullut kunnon kotikone-versiota, oli **Xevious**. Varsinkin haalea ST-versio oli suuri pettymys, mutta hyvä, joskin konetehoa vaativa **Xevious Emulator 1.3** paikkaa vihdoinkin arpiset haavat.

Maapallo on vallattu, ja teoriassa pelaaja Solvalou-superaluksineen on ainoa toivo. Ruutu skrollaa vertikaalisesti, pelaaja tuhoaa eri tulitusnappulaa painamalla joko maa- tai ilmamaaleja ja siinä se. Ei kerättäviä superaseita, ei mitään, mutta jotain on tehty oikein, sillä kun kolikkopelien emulaattorit mainitaan, moni kysyy ensimmäiseksi ”onko Xeviousia?”

Pettymys oli suuri, kun en enää muistanutkaan kohtia, joihin ampumalla nousi esiin muukalaisrakennelmia. Vastahan minä 16 vuotta sitten tätä pelasin. Silloin jo pääsi ensimmäiselle emalukselle oli niin sanottu ”hyvä suoritus”, nyt kiisin sinne vaivattomasti ensi yrityksellä. Jolloin



emulaattorin demoversio kertoi että tähän stoppasi. Täytyy varmaan pistää rekisteröiden, sillä tähän on edelleen hyvä!

Hanskaa pitää olla

Amiga-versiota Gauntlet II:sta tuli aikoinaan hakattua sen veran, että alkuperäisversio on vihdoin kiva nähdä luonnossa, varsinkin kun sen megagrafiikka tuli kuolattua lehdistä.

Gauntlet on Diablon henkinen edeltäjä. Velho, valkyria, soturi ja haltia mellastavat sokkeloissa liiskaten haamuja, grunteja ja muita nimettömiä eliöitä. Enintään neljä pelaajaa mahtuu yhtäkaa pelaamaan.

Gauntlet kääntyi kotikoneisiin nihkeästi. Atari ST:n Gauntlet I käännettiin suoraan kolikkopeliksi 16-väriseksi, mutta se oli hidas. Varsinkin Amigan Gauntlet II muokattiin uusiksi: sekä grafiikan koko että värit vähenivät, mutta lopputulos oli pelattavan hyvä.

Kiitos MultiGauntletEmulator 0.4:n, puhdikkaalla kotikoneella voi pyörittää pikselintarkkoja Hanskoja. MGE on harvinaisen hyvin tehty: jos äänipuoli vielä paranee, tähän kelpaisi kau-



Nemesis, vaakascrollereiden kantaisä.



iki-ihana Gravatar.

palliseen levytykseen. Sekä ykköstä että kakkosta voi pelata saman koneen ääressä kolme ihmistä: yksi näppikseltä, toinen joystickilla ja kolmas hiirellä. Gauntlet on vähän yksinkertainen, mutta vieläkin kelpo hupia.

Segaan vaan!

Uudempi pelejä, sellaisia vuoden -82 jälkeen tehtyjä, ei vielä ole hirveästi emuloitu, mahdollisesti siksi että niistä ilmestyi Amigalle ja Atari ST:lle ihan hyviä käännöksiä. Nämä uudemmat pelit eivät sitäpaitsi oikein enää iske: grafiikka ei riitä enää peittämään köyhähköä ideapuolta.

Green Beret (MAME 0.21.5) ja Rygar (Rishgar 0.91) edustavat jokseenkin tavanomaista 80-luvun puolivälin peliä. Juokseva ja puukolla huitova Green Beret on jäänyt mieleen siksi, että 64-versiota pidettiin ällistyttävän hyvänä käännöksenä alkuperäisestä. Rygarissa tehdään jotakuinkin samaa: siinäkin mennään, hypitään ja tuikitaan.

Lisäaseamuskelupelien isä Konamin Nemesis on jäänyt mieleen lähinnä MSX-versiossaan. Nemesis-emulaattorin Dos ja Win95-versioissa on kummasakin puutteensa: toinen on nopea mutta äänetön, toinen hidas, siinä on äänet, mutta laser ei toimi.

Sokerina pohjalla Sega 16-emulaattori 0.53 tarjoaa pelattavat versiot ninjapeleistä Shinobi



Shadow Warrior: Ninja ja hänen koiransa.

ja Shadow Dancer. Myös Altered Beast, mätäntäpeli, jossa sankarit muuttivat muotoaan, toimii pelattavasti. Näistä ainakin Atari ST:lle julkaistiin ihan hyvät käännökset. Segan pelit näyttävät hyviltä, mutta liveinä nämä Segan viritykset kärsivät yksitoikkoisesta peliformaatista ja huonosta animaatiosta: frameihin ei ole satsattu.

Kun pahin nostalgia alkoi haihtua, heräsi kysymys: onko näin 3D-korttien ja superkonsoleiden aikana kolikkopeliemulaattoreissa mitään järkeä? Totta hemmetissä on. Kahdeksaa peliä kymmenestä ei kieltämättä kuin

vilkaise, huokaise ”those were the days” ja siirry seuraavaan, mutta osassa pelejä on säilynyt niin ideaa kuin imuakin. Kolikkopelit on aikoinaan suunniteltu imemään muutama markka, tarjoamaan muutaman minuutin huvi, ja vaikka markka on vaihtunut virtuaalirahaan, vieläkin ne viihdyttävät paremmin tai ainakin enemmän kuin niiden miljoonat shareware-”kunnianosoitukset”.

Ja ROM-varastoissa löytyy vielä paljon mielenkiintoista emuloitavaa.

Niko Nirvi



Nikon TOP-5

EMU 2.0 – Emuloi lähes jokaista Atarin vanhaa vektoripeliä.

MAME 0.21.5 – Multi Arcade Machine Emulator: Osa emuloida yli 100 peliä.

Multi-Gauntlet Emulator 0.4 – Gauntletit melkein äänellä.

Williams Arcade Pack – Williamsin klassikot

Xevious Emulator 1.3 – Se oikea Xevious.

Williamsin klassikot



Microsoftin ohella GT hypäsi retropelaamisen kelkkaan ja julkaisi kokonaisen Williamsin kolikkopelikklassikkoja. Niinpä näistä helmistä ei muita emulaattoreita olekaan.

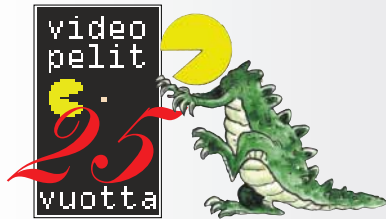
Joust

Joust on vielä tänä päivänäkin hilpeä kokemus, sillä mitään vastaavaa ei ole sitä ennen eikä myöskään sen jälkeen tehty. Paitsi Joust 2, joka tosin oli täysi floppi.

Joustin perusidea on suorastaan naurettava. Pelissä ei ammu-

ta lainkaan, mikä oli aikoinaan vallankumouksellista, vaan tulitusnapilla läpytetään linnun siipiä. Linnulla on poukkoitava pitkin ja poikin kuvaruutua ja yritettävä osua muihin ruudulla lepatteleviin lentäviin olioihin. Jos pelaajan ohjastama emu (?) on vihollista pikselinkin korkeammalla, vihollinen muuttuu munaksi, joka taas on kerättävä mieluusti parempaan talteen.

Joust on maagisen addiktiivinen, pelattavuus on siinä kohdallaan, kontrollit ovat nautittavat ja pelituntuma hyvä. Samanaikainen kaksinpeli on myös yksi



Joustin erikoisuuksia, useimmissa tuon ajan kolikkopeleissä kaksinpeli oli toteutettu vuoropelaatteella.

Ei liene yllättävää, että Joustin(kin) sanoma elää ja voi hyvin: siitä ollaan parhaillaan väsämysä upouutta versiota tämän päivän pelikoneille! Toivottavasti siihen ympäteen hitunen lisää vaihtelua ilman perusidean pilallepanoa...

Defender ja Defender 2 (Stargate)

Williamsin klassikkovuodet ovat monen mielestä yhtä kuin Eugene Jarvis. Hän sai kunnian tehdä ensimmäisen originaalin Williams-kolikkopelin, ja Defenderin tekemiseen varattiin aikaa peräti kahdeksan kuukautta. Siitä huolimatta peli valmistui vuoden 1980 AMOA Arcade Machines Operators Association -messuille todella viime tingassa: ROM-piirit poltettiin avajaisaamuna klo 07.00.

Yhdessä Japanista kiikutetun Pacman-omituisuuden kanssa Defenderiä pidettiin yhtenä mesujen flopeista. Toisin kuitenkin kävi, Defenderistä tuli huihi hitti. Eikä ihme, mitään niin vauhdikasta, sutjakkaa, värikästä – ja vaikeaa – räiskintää ei oltu nähty eikä koettu.

Defender oli kieltämättä monessa suhteessa vallankumouksellinen. Pelitapahtumat etenivät myös kuvaruudun ulkopuolella, jolloin pieni tutkaruutu kuvaruudun yläosassa ohjasi pelaajan tarvittaessa oikeaan suuntaan. Pelkkä suinpäin räiskiminen ei johtanut pitkälle, pelaajan kun oli samalla muistettava suojella ruudun alaosassa köpötteleviä avaruushemmoja.

Defenderin jatko-osa Stargate on kuuluisa teleporteistaan, joiden kautta kokenempi pelaaja pystyi sujahtamaan suoraan vaikeampien vihollisaaltojen kimppuun. Eugene Jarvisen mielestä Defender 2 oli kaikessa suhteessa alkuperäistä parempi, kehittyneempi ja jalostuneempi. Jostain syystä se ei kuitenkaan ollut läheskään niin suuri hitti kuin edeltäjänsä.

Defender on klassikko, josta on versioita liki joka lähtöön. Archer Mcleanin hillitön Dropzone (C64) pitää edelleen allekirjoitaneen talouden ennätystä eniten ilotikkua rikkoneena pelinä.

StarRay Amigalla puolestaan piti pinteessään viikkotolkulla. Eikä Defender jäta räiskintäfriikkejä ilmeisesti koskaan rauhaan: Defender2000 muhii jo laamamies Jeff Minterin työpöydällä.

Bubbles ja Sinistar

Bubbles on Williams Arcade -koelman omituisin ilmestys. Pelaaja on saippuakupla ja pelialue lavuaari. Lavuaarissa taas vipeltää jos jonkinlaista pieneliötä, jotka on jostain syystä kaapattava kuplan sisään. Vaaroja on puolestaan väisteltävä, ettei kupla puhkeaisi.

Käytännössä pelintekijöiden ideana oli tehdä Pacman-klooni ilman liikkumista rajoittavia seinä. Pikkuötökät vastasivat siis Pacmanin palleroita ja namuja, isommat möröt taas Pinkyjä ja Inkyjä. Ohjaustuntuma oli tosin tyystin erilainen kuin Pacmanissa, kuplan liikkeisiin kun ohjelmoitiin liukkaita matkiva inertia.

Sinistarin perusidea haiskahtaa Asteroidsilta, pelaaja ohjaa alusta ympäri pelialuetta ja ampuu ympärillä hyöriäviä asteroideja. Sinistar on kuitenkin jotain tyystin erilaista ja outoa.

Ensinnäkin pelin vauhti on hurja ja tempo hirmuinen. Pelaajan täytyy ”louhia” asteroideista mineraalia ampumalla niitä. Irtautuneet kristallit on kerättävä ennen kuin vihollisen vikkelat alukset kaappaavat ne ja kiikuttavat Sinistarin luo. Ainoastaan kristalleja keräämällä pelaaja saa sinipommeja, joilla Sinistarin saa edes hetkeksi vapisemaan.

Huikainta Sinistarissa on huihat selkäpiitä karmivat äänet. Sinistar möyryää kerrassaan kuvottavasti. Toisaalta ”you coward” -huuto kuulostaa pikemminkin puhelaiirioisen suusta turskahtavalta Ron Howardilta. Henkiin

herännyt Sinistar on lisäksi taustasti yksi pelimaailman v-mäisimmistä vihollisista.

Sinistarin historiikki on siinä mielessä mielenkiintoinen, että suurin osa sen tekijöistä siirtyi juuri perustetun Amiga-yhtiön leipiin. Erikoiseffektit ohjelmoitunut RJ Mical pitää Sinistaria edelleen suurimpana saavutuksenaan, jossa käytettiin silloisen teknologian viimeisetkin rippeet hyväksi.

Robotron

Eugene Jarvis riutui auto-onnettomuuden jälkeen toinen käsi paketissa. Edes pelaaminen ei sujunut. Tuolloin hänellä välähti tehdä peli, jossa olisi kaksi ilotikkua tanassa. Napinnaputtelun sijasta riittäisi kunhan saisi edes jonkinlaisen otteen ohjaimesta. Toisella tietysti liikutettaisiin hahmo ja toisella suunnattaisiin ammuksat oikeaan suuntaan. Tuolloin ampuminen onnistuisi kaikkialle menosuunnasta riippumatta.

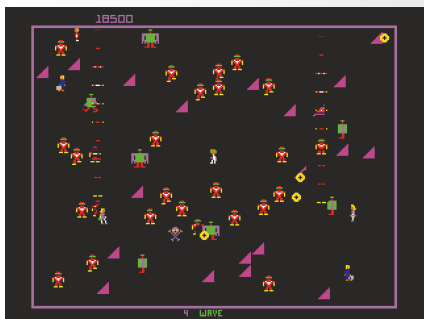
Robotron oli ja on kaikkien kaikkien aikojen hillittömin vipellyspeli. Vihollisia marssii kimppuun jonossa joka suunnasta eivätkä ne tunnu loppuvan koskaan. Aivokuori on säädettävä nolville ja annettava selkäytimelle valta, muuten pelissä ei menesty. Päässä suhisee alta aikayksikön, siitä pitävät huolen veikeän vauhdin lisäksi ajattomat ääniefektit. Seuraavaan kenttään siirtymisen kruunaava surina on suurta taidetta.

Jos Defenderiä väsättiin kuukausitokulla, Robotronin peruskehikko oli ohjelmoitu muutamassa kapisessa tunnissa. Joskus klassikot syntyvät isompia yrittelämiä. Eipä muuta kuin ikiomaa kahden ilotikun konstellaatiota kyhäämään!

JTurunen



Defenderiä tehtiin kahdeksan kuukautta.



Robotron syntyi muutamassa tunnissa.



Sinistarissa kerätään sinipommeja.



Bubblesissa olet saippuakupla.

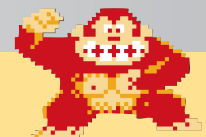
Linkkejä

Dave's Video Game Classics

<http://www.gamepen.com/gamewire/classic/classic.html>

Atmospheric Helghts

<http://www.xs4all.nl/~delite/arcade-mame.html>



Commando ja Ghost'n Goblins: emulaattorit tulivat juuri, kun lehti meni painoon.

Pole Position: rallipelin alku.

Dark Colony

Gametek

Windows 95

Dark Colonyssä vastakkain ovat Marsin heruudesta taistelevat ihmiset ja harmaat, mikä on kieltämättä aika mielenkiintoista. Ihmisten yksiköt ovat teknisiä, harmaiden biomekaanisia, mutta ominaisuuksiltaan käytännössä identtisiä.

Kahden skenaarion demo on tuttua toi-

mintaa: rakenna ja rutista. Voitto tulee totuttuun tapaan rakentamalla lauma ja vyöryttämällä vastustaja, kun ensin pysäytetään vastustajan laumat. Pressitiedotteiden kehuma poikkeuksellinen tekoäly tulee ehkä sitten myöhemmin. Käyttöliittymä oli vielä turhan kankea, ja yksiköiden valinta vaivalloista.

Trendikkäiden harmaiden lisäksi Dark Colony vetoaa Kansan Syviin Riveihin todella näyttävällä grafiikallaan, ja uutena efektinä vuorokausi vaihtelee. Riittävätkö eväät, se nähdään loppukesästä.

Nnirvi



X-Com 3: Apocalypse

Mythos/ MicroProse

Dos

Jo kolmannen kerran hyökkäävät avaruuden oliot meidän kimppuumme, ja edelleen vain X-Com on välissä. MicroProsen klassikkopelin kolmas osa on kesän odotetuimpia julkaisuja.

X-Com on rajattu yhteen kaupunkiin, johon toisesta ulottuvuudesta saapuvat avaruushirviöt yrittävät invaasiota. Mythoksen tarkoituksena on rajauksella saada aikaan toimiva mikromaailma, jossa muukalaiset solutautuvat vaikka poliiseihin, ja hämävät firmat toteuttavat omia tarkoituksiperiään. Niinpä X-Com voi joutua vastakkain esimerkiksi poliisien tai armeijan kanssa, jos huonosti käy. Tiedossa on taistelun lisäksi uuden teknologian kehittelyä, resurssihallintaa ja tukikohdan suunnittelua.

26-megaisella musiikkipläjäyksellä paisuttettu demo sisältää yhden taistelun, joka onneksi valaa uskoa tulevaisuuteen. Pelkoa ja



vavistusta etukäteen herättänyt ”tosiaikainen tila” toimii todella hyvin, jopa paremmin kuin valinnainen vuoropohjainen moodi. Omia ruumiita tosin tulee herkemmin.

Uudistuksia on tukku. X-Comilaista saa muodostettua ryhmiä, ja vihdoinkin he osavat juosta ja ryömiä. Tekoäly tuntuu hyvältä: hirviöistä saa kelpo vastuksen, ja jopa omat sotilaat yrittävät itse päästä turvaan jos heidät yllätetään housut kintuissa. Käyttöliittymä on pääosin selvä kuin pläkki ja toimii hyvin.

Graafisesti X-Com 3 on riittävän hyvä. Räjähdyksissä seinää kaatuu ja sisustusta tuhoutuu, tosin hahmot voisivat olla karvan verran paremman näköisiä, varsinkin ulkoavaruuden tattipiäät. Äänistä en mene sanomaan: kahdessa koneessa en saanut niitä toimimaan. Demon lupaukset riittävät pitämään X-Com 3: Apocalypsen odotuslistani kärjessä.

Pelit-BBS

Nnirvi

XC0M3DM.ARJ-XC0M3DM.A07,
yhteensä 36 Mt.



Fallout

Interplay

Windows 95

Mikään ei piristä kuivettunutta roolipeligenreä niin kuin ydinsota. Interplayn Fallout, legendan maineessa olevan Wastelandsin epävirallinen jatko, tuntuu poikkeuksellisen hyvältä. 20 megatavun demo on surkean lyhyt, mutta herättää kyllä melkoisen kiinnostuksen lopulliseen tuotteeseen.

Näyttämönä toimii ydinsodan jälkeinen maailma. Pelaajan tehtävä on pelas-

taa pommisuojoassa asuva yhteisönsä löytämällä uusi ilmansuodatin. Demossa on tarjolla tosi lyhyt skenaarionpoikanen, jossa pelaaja eksyy kahden jengin hallitsemaan hökkelikylän puolikkaaseen. Asukkaat pyytävät apua mieluiten kummankin poistamiseen.

Falloutin piti käyttää Steve Jacksonin GURPS-systeemiä, mutta loppujen lopuksi näin ei käynyt. Vahinko ei liene suuri, sillä Fallout tuntuu kaikin puolin toimivalta. Grafiikka on todella näyttävää, pelisysteemi miellyttävän virtaviivainen, ja tarjoaa monipuolisen kykysysteemin. Taistelu on vuoropohjaisista, ja demossa on räväkkä graafinen efekti jonkun onnettoman jäädessä minigunin tulituksen alle.

Pelit-BBS

Nnirvi

FALLDEMO.001-004, FALLMAKE.BAT,
yhteensä 20 Mt.

F/A-18 Hornet 3.0

Graphic Simulations Corporation

Windows 95

Graphic Simulations on tunnettu Macin laatusimulaatioista, joiden saamista PC:lle onkin jo odoteltu, eikä odottelu vaikuttaisi olevan turhaa. Selkeä grafiikka ja huippuun vedetty realismi tuovat mieleen lähes legendaarisen SU-27 Flankerin. Grafiikkarunko on täsmälleen sama kuin Warbirdsissä, joten nopean Pentiumin omistajaa hemmotellaan sutjakkaasti päivittyvällä 1024x768-grafiikalla. Hitaammille koneille on myös alempia tarkkuuksia.

Täyden version lupaukset vaikuttavat hy-



viltä. Jos kampanjan tehtävät vaikeutuvat sopivasti, ei parikymmentä tehtävää välttämättä ole liian vähän. Kun mukaan lisätään älykkäiksi mainostetut siipimiehet, voi pitkästä aikaa olla kunnan ilmasotajuhlan aika. Siipimiesten käskyttäminen jää koko version näytettäväksi, mutta ainakin radioliikennettä riittää. Itse asiassa lennonjohtoonkin pitää olla yhteydessä ennen ilmaan nousua lähtöluvan saamiseksi.

Myyntiversioon on lisätty kampanjan lisäksi verkkopeli, jolla pelaaminen Internetin läpi kuuleman mukaan onnistuu. Jenkeissä jo ilmestynyttä peliä on hehkuteltu netissä reippanpuoleisesti.

Pelit-BBS

HORNET3.EXE, 3,4 Mt.

Toni Virta

Pandemonium



Crystal Dynamics

Windows 95

Crystal Dynamicsin PlayStation-tasohyppelyhitti Pandemonium on kääntymässä PC:lle onnellisten tähtien merkeissä – varsinkin jos koneessa on 3Dfx-piirillä varustettu 3D-grafiikkakortti.

Pandemonium on tavanomaisesta 2D-tasohyppelystä poikkeava. Grafiikka on täysin kolmiulotteista ja toteutettu värikkäin sudinvedoin. Kamera hyörii vinosti ympäriinsä ja yrittää pysyä epätoivoisesti pelitapahtumien kyydissä.

Vaikka grafiikka onkin kolmiulotteista, itse hahmo liikkuu kaksiulotteisesti eli vain ja ainoastaan vasemmalle ja oikealle. Pelaaja ei siis voi harhailla pitkin maita ja mantoja vapaasti kuten esimerkiksi Mario 64:ssä tai

Tomb Raiderissa. Silloin tällöin eteen toki tulee risteyskohtia, joissa voi valita etenemissuunnan tarjolla olevista.

Huolimatta perinteisestä 2D-pelattavuudesta Pandemoniumin 3D-vaikutelma on pökerryttävä. Eteneminen on vaivatonta ja rentouttavaa. 3Dfx-grafiikkakortilla peli pääsee oikeuksiinsa. Huima väripaletti ja näyttävät efektit panevat leukanivelet koetukselle.

Lopullisessa versiossa on kaikkiaan 18 pitkää ja värikästä kenttää muutamalla pomopisodilla pirstettynä. Pandemonium on taattu tasohyppelynirvana genrestä pitävälle. Ainoastaan heikohko hahmodesign jättää haaleaksi.

Pelit-BBS

PANDEMO.ZIP, 2,1 Mt

JTurunen

iF-22 Raptor

Interactive Magic

Windows 95

Ensimmäisenä jenkkien seuraavan sukupolven torjuntahävittäjä F-22:sta pääsi simuloimaan Novalogic, mutta varsinainen F-22-simujen rynnistys ajoittuu tänä kesäksi ja syksyksi. Ensimmäisenä ulos putkahtaa Interactive Magicin iF-22 Raptor.

Saimme kokeiltavaksi ainoan Suomeen toimitetun betaversioon. Paljon on vielä tekemättä varsinkin grafiikassa, mutta kampanjoista ja tehtävistä saa silti hyvän käsityksen. Bosniaan, Ukrainaan ja Persiän lahdelta sijoittuvissa täysin dynaamisissa kampanjoissa mallia on haettu Falcon 3:n ja EF2000:n hyväksi havaituista systeemeistä.

Mitään valmiiksi kirjoitettuja tehtäviä ei ole, vaan systeemi generoi niitä sodan etenemisen perusteella. Pelaaja valitsee muutamasta vaihtoehdosta mieluisen tehtävän, määrit-

telee lentoreitit ja lastaa aseet. Karun militaristinen esitystapa noudattaa samaa linjaa kuin iM1A2 Abrams.

Monitoiminäyttöjä täynnä oleva ohjaamo on täysin hiirellä ohjattava, eli näppäinkomentoja ei välttämättä tarvitse opetella. Useammalle ruudulle jaettu ohjaamo ei ole sunnuntailentäjän heiniä, mutta meille muille näprättävää riittää kutkuttavan paljon.

3D-kortteja tukeva grafiikkasysteemi lienee vielä pahasti kesken, sillä systeemi on hidas, ei erityisen näyttävä ja hajoaa aika ajoin sekavaksi polygonisotkuksi. Aidoista satelliittikuvista rakennettu maasto näyttää korkealta katsottuna todella ypeältä, mutta maata viistään sekavan rumalta.

Kesäkuuksi luvattu julkaisu lähestyy uhkaavasti, joten kiirettä pitää, mutta hyvät kampanjat ja hieno järjestelmien mallinnus valavat toivoa, ainakin kunnes Falcon 4 kerää koko potin.

Kaj Laaksonen



X-Wing vs. TIE Fighter

Total Games/LucasArts/Virgin

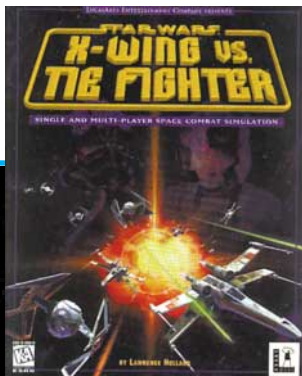
Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, joystick, PCI-grafiikkakortti, 2xCD-ROM
Suositus: monipelissä P100, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

Monipeli: IPX (8 pelaajaa), TCP/IP (4), modeemi/kaapeli (2)

Testattu: P120, 16 Mt, Hercules Dynamite, SB16, 8xCD-ROM ja P166, 32 Mt, Matrox Millenium, SB16, 8xCD-ROM



Larry Hollandin hөрokkaat, Star Wars -universumiin sijoittuvat avaruustaistelupelit X-Wing ja TIE Fighter ovat jo klassikoita. Loogisesti voisi olettaa siis X-Wing vs. TIE Fighterin olevan veret seisauttava, äärimmäinen avaruustaistelupeli.

Sanotaanko näin, että jos X-Wing CD-ROM Edition ja TIE Fighter CD-ROM Edition eivät löydy pelihyllystä, viivana kauppaan. Kummankin saa pilkkahintaan Virginin White Label -budjettisarjasta. Niissä on kiinnostava, juonnellinen kampanja. Uutukaisen yksinpeli on vain sivuseikka ja armonpala, pääpaino on ottaa mittaa kuka on tietoverkon äärimmäinen ässä.

Näyttävän näköistä

Hollandin Star Wars -pelit sijoittuvat simulaattorin ja räiskintäpelin puoleenväliin, ja tarjoavat sekä siipimiehiä että monipuolisia tehtäviä. Lennettävät alukset ovat hävittäjaluokkaa ja varustettu ainakin lasereilla, mahdollisesti systeemit lamauttavilla ionikanuunoilla ja erilaisilla ohjuksilla. Aluksilla on rajallinen energiamäärä, joka täytyy jakaa aseiden, moottorin ja suojakenttien kesken.

X-Wing vs. TIE Fighterissa lennettävissä ovat kapinallisten Y-, X-, A- ja Z-Wing-alukset, Imperiumin pilotti voi ohjastaa TIE Fighteriä, TIE Interceptoria, TIE Advancedia, TIE Bomberia ja Starwing Gunboatia, Y-Wingin keisarillista vastiketta.

Lawrence Holland on jalostanut erinomaista pelimoottoriaan jälleen pykälän. Vanhat tutut polygonihärvelit ovat saaneet päälle Lucasfilmin arkistoista hankitut bittikarttakääreet, ja vaikkei jälki olekaan kirkkainta kärkeä, se näyttää kuitenkin erinomaisen hyvältä. Mikä parasta, se myös pyörii sukkelaan ja Direct3D-tukikin on päivityksenä luvattu. Ääniefektit ovat loistavia, ja kaiken kruunaa rompulta raukuva John Williamsin elokuvamusiikki.

Lentomalli tuntuu olevan uusi, ja alusten nopeus vaikuttaa niiden kääntymiseen. 33 prosenttia näyttäisi olevan kulmanopeus. Suojien teho tuntuisi olevan tiputettu noin puoleen, joten jo yksi ohjus saattaa kosauttaa vehkeen päreiksi. Uutuutena tarjotaan

elektronista chaffia ja miniohjuspohjaisia flareja.

Ergonomiaa on parannettu. Nyt suojat pidetään automaattisesti tasapainossa, tehtävästatuksen, aluksen vahingon ja vastaavasti suoraan HUDiin, ja ilman ohjaamografiikkaakin kaiken tärkeän saa ruudulle.

Lentotekoäly on selkeästi parempaa, ja jo medium-tasolla ainakin minä sain jatkuvasti kuonooni. Mikäs sen hauskempaa.

Yksin yössä

Yksinpelinä X-Wing vs. TIE Fighteria mätkitään valitsemalla tehtäviä valikosta, ja siinä se. Tehtävät toki ovat yhtä mielenkiintoisia kuin edeltäjissä (osa kuulemma on suoraan kopioitu TIE Fighterista, minun muistini ei moista riitä vahvistamaan). Tehtäviä on muutama kymmen ja ne voi pelata kummalla puolella halua.

Ongelma on siinä, että ilman kampanjaa ei ole oikeastaan mitään syytä pelata näitä tehtäviä. Motivaatiokin kärsii, sillä jos tehtävä ei mene läpi, sitten vain valitaan seuraava. Niin kuin koodilla pelaisi.

Jos X-Wing ja TIE Fighter julkaistaan uusiksi tällä uudella enginellä, olen kaupassa nopeammin kuin Advanced Missile, enkä taatusti ole yksin.



Kiemurtele mitä kiemurtelet, joskus minäkin osun.

Sukkulan lasti on selvitetty. Tuli vapaa.

Jedin moninpeluu

Varsinainen porkkana on tietysti moninpeli, ja mukana tulee jopa moninpeliromppu toiselle pelaajalle. Moninpele on kuitenkin LucasArtsille selvästi vielä uutta, ja X-Wingin moninpelissä on ongelmia: riippuen keneltä kysyy, se toimii joko hienosti ja nykimättä tai huonosti ja nykyin. Oudointa on se, ettei ongelmille löydy mitään yhteistä nimeä: muste-likone ISDN-yhteydellä voi nykia, kun taas P120/16 Mt modeemilla tarjoaa melkein yksinpelein nopeuden.

Modeemipelin testauksessa jouduimme tyytymään 19 200 bps:ään, jolloin juuri mikään tehtävä ei ollut pelikelpoinen vaan nyki kuin Jabba The Hutt kuumalla asfaltilla. Perinteinen koira-tappelu kahdella koneella oli vielä nippanappa pelattavissa. Herä Nollakaapeli P90:n ja P120:n välillä kertoi lähinnä, että pikku-penoista loppuu teho kesken. Kommentit modeemipelin toimivuudesta tuntuvat kuitenkin painottavan toimivuuden puolelle, asteroidit ja isot alukset saattavat iskeä päivityksen maahan.

IPX-lähiverkossa peli tuntuisi sujuvan vailla ongelmia ja nopeasti, eli jos sellaisen käyttämiseen on mahdollisuus, kannattaa X-Wing napata plakkariin. Varsinkin, jos pelaajia saa kokoon kahdeksan, he jopa tajuavat jotain niin Star Warsista kuin pelistäkin, ja jääkaapissa on koppa Forcea, kokemus lienee optimaalinen. Samalla se tarjoon selityksen pelin brittilehdistössä saamiin käsittämättömän korkeisiin pisteisiin.

Internetiumin vastaisku

Kodeissa harvoin on sen enempää lähiverkkoja kuin tarpeeksi pilottejakaan, joten TCP/IP-pelaaminen Internetissä on se käytännön porkkana. Ja siinä alkaa X-Wing vs. TIE Fighter kompuroida. Jos kymmenen metrin päässä toisistaan olevilla P166:illa, jotka ovat kaapelilla TCP/IP-verkossa kiinni, peli toimii selkeästi IPX-verkkoa huonommin, jossain on korjattavaa.

Optimaalisesti Internet-pelissä pitäisi peliin pystyä vapaasti liittymään ja poistumaan tyyliin Quake, Descent ja Diablo, X-Wing käyttää taas "pojat kokoon ja pelaamaan" -mallia, eli ongelmia tulee, jos joku pelaajista törmää

vaikeuksiin. Hostina eli isäntänä toimivan koneen pitää olla mahdollisimman tehokas, vähintään P166/32 Mt. Loput kolme pelaajaa ottavat yhteyden hostin IP-osoitteeseen ja sitten rukoillaan.

Testasimme TCP/IP-peliä Suomen sisällä hyvillä yhteyksillä, turkulaisiin ja helsinkiläisiin pelaajiin. Ei ansaitse kehumista: jos yhteydet toimivat, peli jämähti, tai päinvastoin. Pääsimme toki aina välillä pelaamaan.

Toinen mahdollisuus on pelata Kalin (versio 1.1p) avulla, mutta vaikiomahdollisuus pelata koko maailmaa vastaan kulkee Microsoftin pyörittämän Internet Gaming Zonen kautta. Se ei ole peliserveri, vaan pikemminkin treffipalvelu, joka yhdistää pelihaluksia. Palveluun pääsy onnistuu vain ja ainoastaan Internet Exploreilla ja vaatii lisäksi nelimegaisen client-ohjelman päivityksineen. Onneksi ei ollut kiire, mutta mikseivät nämä softat olleet valmiina CD:llä? Sitten pääsimme jo naxauttamaan CD:ltä löytyvää shortcuttia.

Nettipeli toimii laidasta laitaan. Se voi olla nykivää helvettä (usein) tai täysin pelattavaa (harvemmin). Minun koneeni kuuluu lisäksi niihin, jotka menevät resetoituihin vaativaan solmuun, jos yhteydessä tulee jotain ongelmia. Jos Internet-palveluntarjoajan soittosarjoille on jonoa, käyttää Lukekin Voimasanoja.

Suuri ongelma ovat myös pelaajat, jotka eivät ymmärrä mitä tarkoittaa, kun yhteys on punaisella. He vain sitkeästi istuvat odottamassa, koska tyhmä softa ei anna potkaista heitä pois. Nettipeli nimittäin käytännössä vaatii, että jokaisen pelaajan yhteys on vihreä (siis todella hyvä).

Teknisenä tiivistelmänä siis modeemipeli on ok, IPX hyvä mut-



Asteroidikentässä lentely saa moninpelein nykimään.



Kartta kertoo missä mennään. Calamariristeilijä on historiaa, mikäli et ole Wilhelm Tell -luokkaa protonitorpedojen tiputtelussa.



TIEt palaavat emäluksen hangaariin.



Tehtävänjako ei jätä asioita epäselviksi.

ta TCP/IP on liian epästabili ja hidas. Itse pelaamisesta erilaisen odottelun osuus on reippaasti isompi kuin itse pelaamisen. Teknisiin ongelmiin Larry Holland on lupailut jonkinlaista päivitystä mahdollisimman pian.

Vaan onko se hauskaa?

Tekniikka on tekniikkaa, miten moninpeli toimii käytännön tasolla? Olen vähän sitä mieltä, ettei X-Wing vs. TIE Fighter juurikaan kaipaa monipeliä, ainakaan tällaisena. On nimittäin jokseenkin herttisen yhdentekevää onko tietokonepilottien seassa ihmisiä, pelin luonne ei muutu mitenkään. Jokin Warbirds-tyyppinen kymmeniä pelaajia mahdollistava ratkaisu olisi tietysti täysin eri asia.

Toisekseen tyyppillisen Star Wars -lentäjän mielestä paras peli on Basic Furball, ja kaikki lentävät TIE Advancedilla, varustettuna Advanced Missileillä ja Chaffilla. Ja se on piiitkäveteistä kieppumista. Ja kun ohjusten teho on mitä on, lopputulos muistuttaa sinkopitoista death-matchailua. Tournamentit ovat sentään ihan kiva keksintö, kun koetellaan yleisiä pilotointitaitoja. IPX-Wing vs. TCP Fighter jätti sekavan olon. Suppea yksinpele ja huonosti toimiva Internet-peli kallistavat vaakaa toiseen, muuten toimiva moninpeli ja jumalainen pelimoottori toiseen suuntaan, joskin kokonaisuus jää kuitenkin hyvän puolelle. Katsotaan mitä tulevaisuus tuo, toivottavasti ainakin kunnon kampanjalisäilyjiä.



Nnirvi

Hyvää

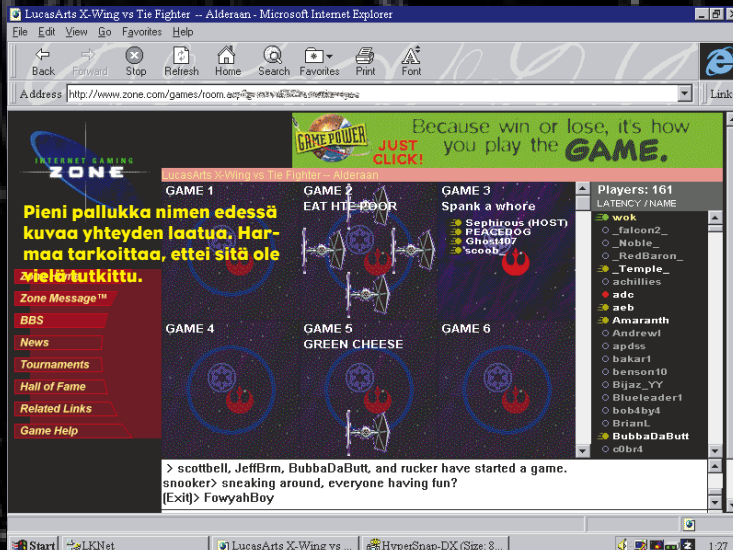
- Jumalainen pelimoottori.
- Maailman paras peli-soundtrack.

Huonoa

- TCP/IP-peli selvästi kökköinen.
- Ei tehtäväditoria.

Odotettu mahtipeli lunastaa osan lupauksista, mutta jättää parantamisen varaa.

80



Darklight Conflict

Rage/Electronic Arts

Dos

Versio: 8.04

Minimi: Pentium, 8 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: SVGA-grafiikalle P133,

16 Mt

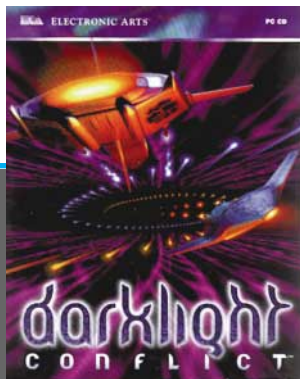
Äänet: Yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 50 Mt

Moninpeli: IPX, 6 pelaajaa

Testattu: P200, 16 Mt, Dynamite

128, SB32 PnP, 6xCD-ROM



Jokseenkin pikkutekijänä pidetty Rage Software kirjaimellisesti rrrräjyttää siltin syyttämällä pelaajan poltimille roimimman avaruusräiskinnän pitkään aikaan. Se on kaunis, se on kiihkeä, ja ennen kaikkea siinä on luonnetta.

Liskönhäntäisillä reptoneilla ei mene hyvin tähtienvälisessä sodassa untuvaisia lintumiehiä, ovoneita vastaan. Sivistyneet alienit ovat aikaa sitten kasvaneet ulos saalistajan vaistoistaan ja avaruushävittäjän ohjaimiin kaitvataan kipeästi uutta verta. Niinpä reptonit päättävät abduktoida pilotikseen erältä primitiiviseltä takapajulaplaneetalta galaksin tunnetuista petoöläimistä julmimman ja häikäilemättömmän.

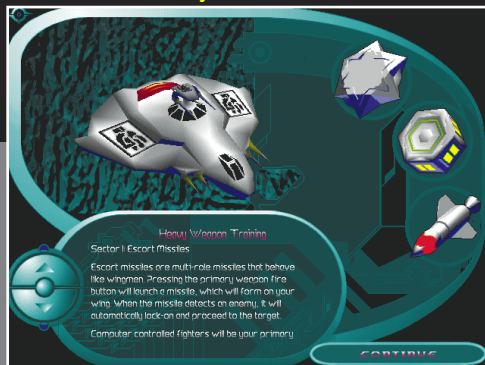
Oikein arvattu. Pelaaja on juuri niitannut yksin kolme MiG-29:ää, kun hänet siepataan Hornetin ohjaamosta, koulutetaan pikavauhtia käyttämään lasereita, plasmatykkeitä ja muita sivistyneemmän murhan välikappaleita, ja syöstään suoraan taisteluun sodassa, joka ei hänelle kuulu. Edessä on hulppeat 51 lineaarista tehtävää.

Paljon melua tyhjistä

Darklightiin on ympätty monia mielenkiintoa kutkuttavia piirteitä, jotka takaavat, ettei peli ala maistua siltä tavalliselta savokiekkoammunnan tervanjuonnilta. Ehkä tärkein näistä on huolelli-

PIMEÄÄ VALOAA

Tehtäviä jaettaessa ei videoilla rehvastella, vaan eteen tuikataan karu teksti ja asetkin on valmiiksi valittu.



Vaikka Darklightin grafiikka on täynnä linssiheijastuksen kaltaisia viimeisimpiä jekkuja, se on silti sulavaa.

Engage and destroy training fighters using widow makers only.

nen tehtäväsuunnittelu. Ei suureellisia videopätkiä, ei hienoja animoituja reittikarttoja, vaan lyhyesti ja ytimekkäästi esitettyjä tuoreita ideoita. Linearisesti eteneviä tehtäviä on 51, ja joukkoon mahtuu muun muassa asteroidin lintoaminen vetosäteen avulla vihollisasemaan, tai vaikkapa avaruudessa kylluvan formularadan (!) kuskien päiviltä päästäminen.

Höhröimmätkin ideat on saatu nivottua juonikuvioon ja reptonien etenevän offensiivien logiikkaan niin ettei uskottavuus ihme kyllä kärsi. Kyllä joukossa on muutama pakkopulla-partiointitehtäväkin, joiden ainoana ajatuksena on tuhot aalto aallon jälkeen tyhjistä ilmestyviä ovoneja, mutta nämä ovat enemmän poikkeus kuin sääntö.

Tämä tyhjistä ilmestyminen

onkin ainoa suurempi lapsus taktisen pelisuunnittelun kannalta. Keskeistä osaa navigoinnissa näyttävät selkeästi Babylon 5:n innoittamat hyperavaruusportit, joita ainakin pienempien alusten olisi periaatteessa pakko käyttää tullakseen yllättäen paikalle. Usein näin käykin, mutta tavallisesti mokomat vain ilmestyvät jostain vähän matkan päähän.

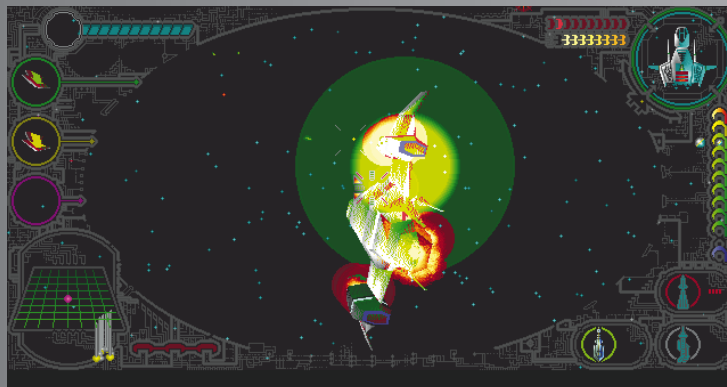
Hyperavaruuden toteutus on muutenkin vähän hakoteillä ja sortuu "power-up" -tautiin. Aseiden, suojiin, jälkipoltimen ja muiden vempainten käyttö kun kuluttaa energiaa, jota voi kolmannesta persoonasta tarkasteltua alustaan pujottelemalla kerätä "materiamöykyistä" lyhyen hyperavaruusjakson aikana. Vastavaasti "antimateriamöykyt" imevät aluksen energiaa. Hoh.

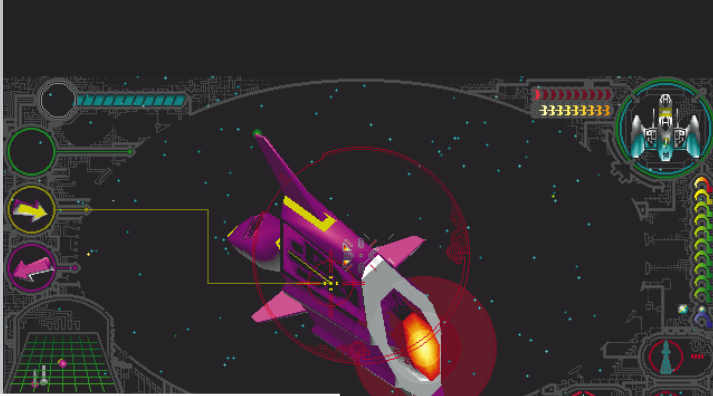
Tulenjohto tyystin tutkalla

Pohjimmiltaan Darklight on tui-kitavallinen avaruusräiskintä, jossa voi lentää puolen tusinaa erilaista alusta ja ampua kaikkea mikä liikkuu. Alusten ominaisuudet eivät hirveästi vaihtele muutoin kuin totuttuun "mitä enemmän aseita ja panssaria sitä hitaampi ja kankeampi". Raskaassa pommarissa tosin on tietokoneen ohjaama lasertyykkitorni.

Alusten laitteistot eivät paljoa eroa alan pelien standardista. Normaali lentely ei kuluta energiavaroja, mutta verholaitte, jälkipoltin ja suojat kylläkin. Suojat ovat sikäli omalaatuisia, että niitä käytetään vain hetkellisesti silloin kun tarvitaan (jos ehditään) ja ne ovat aina samanvahvuiset. Tämäkin idea toimii pelillisesti mainiosti.

Sapiskaa sen sijaan saa Darklightin alusten huono tutka- ja tulenjohtojärjestelmä. Tutkanäyttö on se normaali yläviihosta tarkasteltu taso, jossa kohteet näkyvät erivärisinä pallukoina pylväiden varassa, mutta se perkule on niin pieni ja pallukat niin isoja, että lähitaistelussa vihollisen seu-





...ers using drive seeking missiles only



Locate and ent

Avaruudessa ei tarvitse harhailla vaan pitemmät matkat hoidetaan hyperavaruudessa, jonne mennään porttien kautta. Päitsi jos ilkeät Ovonit ovat lukinneet portit.



Bracing unit destroyed.



Räjähdyksissä on oopperamaista mahtipontisuutta. Pelkkä tussaus ei riitä, vaan alukset hajoavat ketju-reaktioina osa kerrallaan.



Your mission is a failure.

raaminen on tuurikauppaa. Tätä avustaa ”kolmiulotteinen” nuoli, jonka pitäisi näyttää lähimmän kohteen suunta, mutta se ei toimi senkään vertaa.

Tulenjohtojärjestelmä aiheuttaa itkua, hampaiden kiristelyä ja jatsin renkutusta, kun se lukitsee ohjuksen vähän mihin sattuu – yleensä siihen, joka on lähimpänä ja suurin piirtein tähtäimen keskivaiheilla. Manuaalilukitusta peli ei tunne, ja olikin pikkuisen hankalaa yrittää poimia kohde kymmenen toisarvoisen hävittäjäsaattajan keskeltä.

Aseistuksessa sen sijaan on muutamia hilpeitä virituksia. Tavallisten laser- ja plasmatykkien lisäksi joukkoon mahtuu muun muassa tykki, joka ampuu tietyn välimatkan päässä shrapnelliksi räjähtäviä ammuksia. Hauska vetokoti, josta riittää pauketta ja iltulitusta, muttei erityisen tehokas lähitaistelussa. Vetosäteellekin löytää uusia luovia käyttötarkoituksia, kun nuijii sen päässä olevalla asteroidilla vihollisaluksia avaruustomuksi. Ohjuksia on kolme alataua ja eritehoisia pommeja piisaa, joten aseistuksen ainoksi haittapuoleksi jää se, ettei sitä voi valita itse ennen tehtävää.

Piiri pieni pyörii

Mukaansatempaavan kampanjan lisäksi yksi Darklightin tärkeistä peruspilareista on onnistunut lentomalli. Se on kaukana täysin realistisesta newtonilaisesta fysiikasta, mutta siihen on saatu sitä jotakin, joka erottaa sen orjalisesti yksinkertaisia lentosimulaattoreita matkivista avaruusmätätäyksistä ja tekee siitä nautittavan vauhdikkaan.

Koska kyseessä on kaartotaisteluräiskintä, aluksille on jouduttu määräämään tietty maksiminopeus, etteivät yhteenotot menisi sekunnin murto-osan ohilenoiksi, mutta muuten Darklight onnistuu oivasti luomaan muista alan peleistä poikkeavan tunnelman avaruusaluksen ohjastamisesta. Kaartotaistelut ovat silkkää juhlaa. Alukset pyörivät roimassa slaidissa kuolettavaa piirileikkä nokitusten vastustajan kanssa, sillä alus ei suinkaan herkästi mene siihen suuntaan mihin nokka osoittaa.

Tyyli ennen tarkoitusta

Kolmas tärkeä pointti on Darklightin eheä ja kauttaaltaan tyyli-

leen uskollinen audiovisuaalinen toteutus. Selkeä, herkullisilla valaistusefekteillä siloiteltu raikas polygonigrafiikka runsaine erikoistehosteineen suorastaan houkuttelee räjäyttelemään ja on omiaan luomaan vihollisten listimiseen tappamisen meininkiä.

Simulaattorimiestä haittaa se, ettei tehtävissä olevia siipimiehiä voi käskää laisinkaan, vaan ne tekevät mitä tahtovat ja yleensä typerästi. Tekoäly ei muutenkaan loista, sillä vaikka viholliset taistelevat hyvin aukeilla alueilla, niiltä puuttuu tyystin toisiinsa tai esteisiin törmäämisen taju. Usein paras taktiikka murskaavaa ylivoimaa vastaan onkin pyöriä ja väistellä tiukassa lähitaistelussa ja odottaa kunnes idioottiparat ovat harventuneet puoleen toisiinsa rysäyttämällä. Suotakoon tämä anteeksi, sillä muuten muutamat Darklightin jo nykyin tulkutoman vaikeista tehtävistä olisivat silkkää murhaa.

Jos ei edellytä täydellistä realismia, Darklight vie pisteet kotiin pelattavuudessa ja vauhdikkauudessa, ja on silti kaikessa räiskintäriemussaan vähän enemmän kuin kökkö lentosimu avaruudessa. Jos vain laserit liikkuisivat valon nopeudella, tunnelma olisi täydellinen.

Vaikei Darklightissa olekaan sitä samaa herkkullisen uhkaavaa tunnelmaa kuin Warheadissa, ja itse lentely on täysin erityylistä kaahausta, jotenkin oudolla tavalla pelikokemus tuo vahvasti mieleen tämän Amiga-aikojen unohdetun suuruuden. Ja se on suositus se.

Joona Vainio

Hyvää

- Tuoreita ideoita.
- Tappavan pelattava.
- Nappiin osunut ”lentomalli”.
- Audiovisuaalista herkkua.

Huonoa

- Vaikeustasot kalpaavat hienosäättöä.
- Siipimiehiä ei voi käskää.
- Karsea takoäly.

Ei ehkä paras avaruustaistelusimulaattori nippelifriikille, mutta taastus yksi parhaista peleistä viihteen kannalta pitkään aikaan.

HYVÄ PELI

91

Moto Racer

Delphine Software/Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM,

hiiri, äänikortti

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

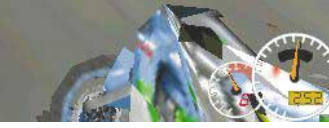
Kiintolevy: 1,3-75 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, modeemi, nollakaapeli

Muuta: Tukee Direct3D-yhteensopivia 3D-kortteja

Testattu: P188, 32 Mt, Dynamite 128 SVGA, Orchid Righteous 3D, SB16, 4xCD-ROM, CH Flightstick Pro

Tajuton revittelyä



Kaahailupelit ovat viimeisintä muotia. Ensimmäinen Pod ja nyt Moto Racer, jotka molemmat olisivat yhtä kotonaan pelihalleissa kuin PC:llä. Asialla on Delphine, joka tunnetaan Fade to Blackin ja Another Worldin kaltaisista toimintaseikkailuista. Muista kaahailuista Moto Racerin erottaa se, että renkaita on vähemmän.

Moto Racer kunnioittaa konsoli- ja kolikkoajopelien perinteitä: helpot kontrollit, pelattavuus ennen realismia, radoilla aikarajat ja näyttävä grafiikka. Tällä resptillä tehdyt pelit ovat PC:llä menneet yleensä metsään joko täysin kateissa olevan vauhdin tunteen tai tylsän ratojen suunnittelun takia. Moto Racerissa on onnistuttu molemmissa.

Vain muutaman sekunnin tähden

Pelivaihtoehtoina on harjoittelu, yksittäisillä radoilla kilpailu sekä championships, jossa seuraavalle kierrokselle pääsee vain sijoittumalla jokaisessa kilpailussa kolmen parhaan joukkoon.

Delphine on ymmärtänyt, että ajopeleissä menestyksen voi palkita muutenkin kuin pokaaleilla ja paremmilla kierrosajoille. Ratoja on aluksi vain neljä ja loppuihin pääsee käsiksi vasta sitten kun championshipsissa on edennyt kyseisille radoilla, mikä ei todellakaan ole helppoa. Kerran kaikki radat läpäistyään tulee vastaan samat kahdeksan rataa, mutta peilikuvina. Kun niistä on selvinnyt jälleen jatkuvasti kolmen parhaan joukossa, saa käyttööseen vielä hasuttu miniversiot prätkeistä.

Toinen hyvä oivallus on kaksi

täysin erilaista prätkeä. Neljä rataa ajetaan katupyörillä ja neljä rataa motocrossia. Katuradat ovat perinteisiä, eli kisojen loppua kohti mäkisemmiksi ja mutkaisemmiksi yltyviä ratoja rannikolla, kanjoneissa, vuoristossa ja kaupungissa. Motocross-radoilla on intouduttu villimpään meenoon, tarjolla on jäärata, stadioncrossi, viidakkorata ja aivan mielettömiä hyppyreitä täynnä oleva rata Kiinan muurin harjalta!

Harjoitusajossa voi keskittyä radan opetteluun ilman tietokoneen ohjastamia kuskeja. Jälleen konsolien kaahailuja on kat-

sottu tarkkaan, nopeimman tuloksen saavuttanut ajo nimittäin näytetään "haamukuskina". Idea, joka tuo harjoitteluun roimasti lisää mielenkiintoa.

Prätkeä ovat ulkoisesti keskenään identtisiä katu- ja motocrosspyöriä. Ominaisuuksiltaan ne ovat silti erilaisia ja jokaisesta pyörästä luokitellaan huippu nopeus, kiihtyvyyttä, hallittavuus ja jarrujen teho.

Keula kohti taivasta

Todellisuuden vastaisesti, mutta sitäkin lystimmin pyörien kiihtyvyyttä nousee rajusti nostamalla etupyörä ilmaan. Keula ilmassa pyörä singahtaa kuin ohjus, mutta hallittavuus katoaa lähes täysin ja pieninkin törmäys aiheuttaa kaatumisen. Muuten törmäyksistä selviää yllättävän usein pystyssä, tosin varsinkin eturenkaan telominen liian jyrkässä kulmassa aiheuttaa hienot kuperkeikat. Motocrossissa keulan nostamisesta on hyötyä hyppyssä, koska niistä on parempi tulla alas takarengas edellä.

Tietokonekuskit antavat muilla paitsi helpoimmalla vaikeusasteella todella tylyn vastuksen. Ne löytävät aina parhaan ajolinjan, eivätkä pahemmin törmäile reunoille. Onneksi ne eivät ole tylsän täydellisiä, koska saavat välillä aikaan hienoja kolareita, jotka helposti äityvät herkullisiksi joukkorytinöiksi.

Hienoista jipoista ei kuitenkaan ole mitään iloa, jos peli ei pyöri riittävän nopeasti. Kunnollisella 3D-kortilla Moto Racerissa on aivan mieleton vauhdin tunne. Peli ei kertaakaan antanut edes merkkejä tökkimisestä tai hidastumisesta ja silti grafiikka

on kolikkopelien tasoa. Ilmoitettulla minimikokoonpanolla Moto Raceria ei kannata edes harkita. Tavallisella P166:lla sen saa pyörimään kohtalaisesti tiputtamalla resoluutiota ja yksityiskoh- tia, mutta mitään vauhdin huumaa silloinkaan ei pääse kokemaan. Moto Racer on siis käytännössä vain 3D-kortteille tarkoitettu peli.

Äänet ovat pääasiassa moottorien pärinää ja harvasanaisia sanallisia kommentteja. Selostaja aukoo päätään, jos kuski ei pärjää ja intoutuu keuhmaan, jos ajaa todella lujaa tai tekee hienoja hyppyjä. Moottoriäänet kuulostavat todella aidoilta, esimerkiksi crossipyörän moottori kuulostaa aidon kaksitahtiselta. Kilpailijoiden pyörien jylinä kuuluu hienosti ja lähdön jälkeen ympärillä on aikamoinen mekkala.

Kaahailuita on tullut viime aikoina enemmän kuin riittävästi. Moto Racer ei ole mitenkään erityisen omaperäinen, mutta tärkein eli vauhdin tunne on kohdallaan. Pienet asiat, kuten kaksi eri prätkeä, haamukuski aika-ajoissa ja väärinpäin käännetty radat lisäävät sen verran vaihtelua, ettei siihen kyllästy ihan heti.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Vauhdin huumaa.
- Motocrossia ja roadracingia.
- Menestys palkitaan muutenkin kuin parempina aikoina.
- Riittävän vaikea.
- Autojen sijasta vaihteeksi prätkeä.

Huonoa

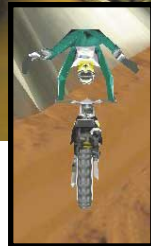
- Hidas ilman 3D-korttia.
- Lysti loppuu kahdeksaan rataan.

Mielettömän vauhdikas kaahailupeli tällä kertaa moottoripyörillä. 3D-kortilla

90

Muuten

79



Pyörät näyttävät hienoilta ulkoa katsottuna, mutta parhaalta vauhti tuntuu puikkojen takaa.



G-Nome

7th Level

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM

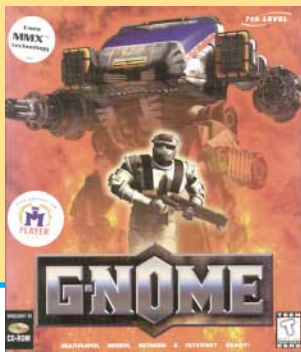
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 17-78 Mt

Moninpeli: Modeemi, IPX (ei testattu)

Testattu: P200, 16 Mt, Dynamite

128, SB32 PnP, 6xCD-ROM



Genomi: eliön yksinkertainen kromosomisto, sisältää yhden kappaleen kutakin kromosomia. (Gummerrus, Taskutietojätti)

Vyöttäytymisessä tonnin painoisen kävelevän tankin kuskinpukille ja vikisevien miinanpolkijoiden liiskamisessa muutaman tonnin rautamonon alle on oma viehätyksensä. Tämän on huomannut myös tähän mennessä lähinnä vähemmän toiminnallisiin peleihin (Monty Python & The Holy Grail) keskittynyt 7th Level.

G-Nome sijoittuu tulevaisuuteen, kuinkas muutenkaan. Näyttämönä on kaukainen planeetta, jonka resurkseista taistelee neljä muukalaisrotua, ihmiset yhtenä. Pelin pääpahikset, scorpit (pöllityt sumeilematta Flash Gordonista) ovat kehittäneet uuden geenimanipuloidun supersotahirmun, josta pelin omalaatuinen nimi. Eihän siinä muuten mitään, mutta kun ötökkä on kursittu kasaan ihmissotavankeja mengelöimällä, niin Maan miehet sekä naiset suivaantuvat pahasti ja lähtevät so-

taan uudella innolla.

Pelaajan osaksi jää G-Nomen prototyypin (genotyypin?) etsiminen ja tuhoaminen lineaarisessa kampanjassa. Alla on nyky-muodin mukaisia kaksijalkaisia hampaisiin asti aseistettuja tankkeja, HAWKeja. Tottelevat myös nimeä mech.

Mechin luvaton käyttöönnotto

G-Nomen tehtävät ovat melko mielenkiintoisia ja jokaisen juonelliseen suunnitteluun on selvästi käytetty aikaa. Peli alkaa tunkeutumalla kahden muun vihollisen linjojen läpi ja lopulta scorpion alueelle. Tällaisessa sisitoiminnassa on oma viehätyksensä, ja samalla se selittää kätevästi miksei omia joukkoja juuri näy, paria hassua siipimiestä lukuunottamatta.

Erilaisia pyssyköitä riittää,

HAWKeja ja muita ajoneuvoja on kunnioitettava määrä ja siipimiehiä voi käskyttää. Kaikki tyypillisen mechisimulaattorin eväät ovat siis mukana ja kunnossa.

Ainoa huomattava pelillinen ero muihin genren edustajiin onkin G-Nomen suunnittelijoiden innovaatio ”mechikaappauksesta”. Heittoistuimella pelastautunut pilotti ei suinkaan ole tuomittu epäonnistumaan tehtävänsään, vaan hän voi jalkamiehenä käydä vihollis-HAWKin kimpuun erityisellä gashr-pyssykällä. Gashrin laakit jollain kummallisella tavalla savustavat vihollispiilotin ulos HAWKistaan. Jahka vastustajan on nitistänyt rynkylä, voi itse hypätä tyhjäksi jääneen HAWKin ohjaamoon. Ihan hupaisa idea, jolla varmasti riittää käyttöä monipelissä, mutta joka on aivan liian naurettava toimiakseen vakavasti otettavassa mechisimulaattorissa, ja pelimaailman uskottavuus kärsii todella pahasti.

Control's out! I'm going in!

G-Nomessa mättää pahasti myös pelattavuus. Toki tehtävät ovat kaikki mielenkiintoisia, ainutlaatuisia ja niissä tapahtuu koko ajan paljon muutakin kuin yksioikoista räiskimistä. Mutta nauttavan ajoneuvosta toiseen hyppimisen lisäksi näitä vehkeitä on erittäin ikävä ohjastaa.

Jostain syystä 7th Level ei ole vaivautunut ohjelmoimaan mukaan kunnollista tukea kaasukavalle ja polkimille, vaan nämä veikot toimivat täysin digitaalisesti. Sen sijaan että yläruumiin ja aseistuksen kääntäminen kävisi poljinta monottamalla juuri siihen kohtaan mihin jalkansa asettaa ja keskittyisi automaattisesti polkimien ollessa neutraaliasennossa, pyssykät kääntyvät oikealle kun tökkää oikealle ja myös pysyvät siinä kunnes tökkää vasemmalle. Sama pätee kaasuun: puolenvälin yläpuolella HAWK kiihtyy ja sen alapuolella hidastuu.

Tämä ei tietenkään ole iso tappio niille, jotka käyttävät noihin toimintoihin näppäimistöä, mutta polkimiin, kaasuun ja vaikkapa Mechwarriorin sujuviin ohjaimiin tottuneena G-Nomen puijottelu on kerta kaikkiaan raivosuttavaa.

Aseistusta ei voi ryhmittää, vaan joka ikinen laser, konetykki, ohjus, raketti ja herra ties mikä laukeaa omasta napistaan. Siinäpä riittää ihmettelemistä ohjelmoitavan luxustikun omistajalle.

Teräsbetonipensaat

Pelin grafiikkamoottori on kohtuullinen, mutta ei missään nimessä yllä sille tasolle mitä mechisimulaattorilta nykyään odotetaan. Hiukankin jyrkemmät rinteet, joita pitäisi voida käyttää taktisesti hyväkseen, ovat läpi-



Pyssykät kääntyvät oikealle kun tökkää oikealle ja myös pysyvät siinä kunnes tökkää vasemmalle.



pääsemättömiä stoppeja. Ja siitä-kös riemu repeää kun parinkymmenen tonnin painoisen peltiheikin kulku katkeaa mitättömään pusikontynkään kuin teräsbetoniseinäin. Lisäksi rakennusten kulmiin juuttuu ja sitä rattaa. Esteettiseltä kannalta tekstuurit ovat melko rujoa mössöä ja ruudunpäivitys juuri ja juuri siedettävää testikoneella.

Puhetta on paljon ja äänipuoli olisikin muuten kunnossa, mutta kuten niin usein Win95-peleissä, tekninen toteutus näyttää tuottavan suuria vaikeuksia. Päällekkäiset äänet onnistuvat huonosti, ja rompulta tulevan musiikkiraidan vaihtuminen aiheuttaa kiusallisia pysähdyksiä pelin kulkuun. Efekteistä puuttuu niinkin perustavanlaatuisin tunnelmanluoja kuin jättirobotin raskaat akselit. Teknisesti peli vaikuttaakin kauttaaltaan melko keskeneräiseltä ja amatöörimäiseltä.

G-Nomessa on paljon hyviä ideoita, niin kuin ajoneuvojen kaappaus ja rakennuksissa vierailu. Mutta niistäkin on tehty niin jokapäiväistä, että se ylittää nauttavuuden rajan. Muilta osiltaan se ei tarjoa mitään sen enempää kuin jo ennestään hyväksi havaitut robottirymistelyt, ja jää monin paikoin jälkeen teknisesti ja pelattavuudessaan.

Ensimmäiseksi yritykseksi räiskinnän ja siinä sivussa mechsimuilaation saralla G-Nome on toki kelvollinen, mutta jotain perustavanlaatuisia siitä jää uupumaan. Mechmiesten ja -naisten kannattaa keskittyä rauhasa odottelemaan Mechwarrior 2 -sarjan tulevaa Titanium-versiota.

Joona Vainio

Hyvää

- Uusia ideayritelmiä.
- Hartaudella suunnitellut tehtävät.

Huonoa

- Karsea ohjattava.
- HAWKIn kaappaaminen.
- Hengetöntä väkertämistä.
- Teknisesti ja graafisesti rujo.

Alemman keskiluokan Mechwarrior-kloonin, jonka ainoa poikkeava idea tekee siitä vain naurettavan.

65

Redneck Rampage

Xatrix Entertainment/Interplay

Dos

Versio: 1.01

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P133, 32 Mt

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 150 Mt

Moninpeli: Modeemi/IPX, 2-8 pelaajaa

Muuta: Yli neljän pelaajan moninpeliä ei suositella

Info: www.interplay.com

Testattu: P120, 32 Mt, GUS 1 Mt, SB32 PnP 8 Mt, 4xCD-ROM

Otetaan Duken engine, valitaan pelimiljööksi käpykylä Yhdysvaltojen syvässä etelässä ja korvataan spritet sioilla, kanoilla ja farmariasuisilla maajusseilla. Lisätään pieruhuumoria, ja Doom-kloonien katras onkin karttunut Redneck Rampageella. Jiihhaa.

Redneck Rampage ei edes yritä tarjota mitään uutta kuluneeseen pelityyppiin, vaan pelin ainoa gimmick on junttihuumori. Se, että panoslaskurien vieressä tikittää alkometri ja taustalla röhkiä pussulauma ei tietenkään tee pelistä uutta ja ihmeellistä, mutta onpahan yritetty.

Hämärästä juonesta ei ota kirveelläkään tolkkua, eikä vähiten tekohauskan ohjekirjan sekavuuden takia. Avaruusolennot ovat kiinnittäneet huomionsa Hickstonin kaupunkiin, ja tuloksena seutu on muuttunut hyvin vihamieliseksi.

Pelin sankaripari on Leonard & Bubba. Leonard on luuviulu, joka hoitaa ammuskelun. Bubban toimenkuvaan kuuluu kentän lopussa seisokselu, itsensä raapiminen, jälkeenyäännyt ääntely ja pelatajan odottelu. Ammuskelun lisäksi tutkitaan kenttiä, väännellään nappuloita ja kerätään avaimia. Antisankari osaa kävellä, juosta ja sukellella, mutta kuten tavallista, kipeäminen on pois laskuista.

Kivoina yksityiskohtina veden alla ja putkistoissa äänet muuttuvat dramaattisesti, aseissa on rekyliä ja valoeffektit näyttävät aidoilta. Grafiikka ei muutu läheltä tarkasteltuna legoiseksi ja peliympäristö, toisin kuin sitä kansoittava popula, on kaiken kaikkiaan erittäin uskottava.

Pätevä toteutus

Grafiikka on hyvännäköistä. Roisuudesta ei todellakaan tarvitse kärsiä, sillä tarkkuutta saa aina

Ihmeellinen luonto

1600x1200 pisteeseen asti. 640x480-tila on kuitenkin optima, silloin grafiikka rullaa sutjakkaasti ja näyttää silti riittävän tarkalta. Efektit ovat hyvin laadukkaita, ja vaikka menoa ryydittävä kitaramusiiikki on suorastaan kamalaa, se sopii meininkiin.

Asevalikoima on tavanomainen. On sorkkarauta, Colt, haulikko, rynnäri, dynamiittipötköjä ja sädepyssyökkä. Räjähävillä nuolilla varustettu varsijousi ja teriä viskova pyörösaha kuuluvat myös varustukseen. Kotieläinten lisäksi maaliosastolta löytyy laihaa ja lihavaa punaniskaa, erilaisia avaruushörhöjä, ylisuuria moskittoja ja paikallinen sheriffi. Rynnäkkökivääri, eli hickstonilaisittain metsästyskivääri, ansaitsee kehuja, sillä sen ääntely on erittäin nautittavaa, ja ammuttaessa ase potkii sarjat tyylikkäästi taivaalle.

Heikotusta täytyy ajoittain lääkittää rasvaisilla välipaloilla ja promillepitoisilla virvokkeilla, joita huomaavaisesti lojuu maastossa. Ylimääräisiä kaloripommeja ei saa kaapattua matkaansa, vaan ne pitää jättää maastoon odottamaan myöhempää käyttöä.

Ympäristö ei reagoi väkivaltaan. Vaikka lahoa lauta-aitaa kurittaisi räjähteillä, se ei hievahdakaan, muusta taustasta puhumattakaan. Seiniin ilmestyy räiskies-

sä reikiä, mutta muuten Rampagen rakennukset tuntuvat adamentiumista rakennetuilta. Taus-taan on kuitenkin piilotettu pari kriittistä paikkaa, jotka pitää hajoittaa, että eteneminen olisi edes mahdollista. Lataa-tallenna-rull-janssi on pakollinen, sillä hajoavat paikat näyttävät samalta kuin muukin maasto.

Plussan puolella

Kentät ovat liian vaikeita, toisin sanoen, eteneminen on liian hidasta makuuni. Heti, kun erehtyy astumaan väärään paikkaan, alkaa kamala pyssynpauke, ja kun vihulaisen viimein saa tähtäimeen, on henki jo herkässä.

Jo ensimmäisen kentän selvittämiseen meni tuntikausia ja pelin edistessä kentät muuttuvat aina vain sokkeloisemmiksi. Niinpä liian usein jää jokin avain tai nappi löytämättä, ja eteneminen tyssää kuin seinään. Jotkut pitävät tällaisesta, minä en.

Levytilaa Rampage syö kuin huomista ei olisi. Pluspuolena peli ei vaadi CD:tä asennuksen jälkeen, mistä lähiverkkopelurit ilahtunevat. Moninpeliä varten on tarjolla erillinen kenttäsetti.

Redneck Rampage onnistuu yl-lättävän hyvin peliksi, jota etukäteen epäilin huonoksi ja joka vielä ensimmäisen puolituntisen jälkeen tuntui tylsältä tahkoamiselta. Kauniit kentät ja miehekkäät äänet käännyttivät kuitenkin nopeasti. Kelpo peli, jolta on kuitenkin turha odottaa mitään erikoista.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Yksityiskohtainen grafiikka.
- Sutjakka.
- Hyvät äänet.

Huonoa

- Vaikea.
- Huumori ei iske.
- Kulunut aihe.

Tekohaуска junttiammuskelu, tosin hyvin tehtynä.

79

Fallen Haven

Interactive Magic

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA,

2xCD-ROM

Suositus: Pentium

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 30 tai 85 Mt

Moninpeli: ei ole

Testattu: P166, 32 Mt, SB AWE 32,

Mitsumi 3xCD-ROM



Ihmiskunnan ja tauron-rodun välinen taistelu avaruuden herruudesta on kulminoitunut taisteluihin New Haven -nimisen planeetan hallinnasta. Tehtävänä on johdattaa joko ihmiset tai tauronit voittoon valloittamalla koko New Haven -planeetta. Aitoon Dune-tyyliin omaa valtakuntaa voi laajentaa anastamalla provinsseja, mutta vain sellaisia, jotka ovat välittömiä rajanaapureita.

Koska ihmiset ja tauronit aloittavat eri puolilta planeettaa, on ennen pääviholliseen käiksi pääsemistä kepitettävä monta neutraalia provinssia.

Komenna ja rakenna

Fallen Havenin pääkartasta näkyvät provinssit ja niiden omistajat. Pääkartalta pääsee yksittäiseen provinssiin käsiksi, samoin siltä valitaan provinssi, johon mahdollista invaasiota suorittavat maahanlaskujoukot lähetetään.

Provinssitasolla nähdään maakunnan rakennukset vinosti ylhäältä. Rakennuksia voi rakentaa lisää, tärkeimpinä tietysti tehtaat, laboratoriot (auttavat tieteen kehityksessä) ja kaivokset. Rakennuksien sijainnilla kartalla ei ole sen suurempaa merkitystä, rakennus joko on provinssissa tai ei. Rakennusten sijoittelussa on silti syytä huomioida puolustukselliset näkökohdat, seinää on syytä rakentaa kaupungin ympärille ja laserkanuunoita sijoittaa strategisesti edullisille kadunpätkille.

Fallen Haven on täysin vuoropohjainen peli. Vuorot jakaantuvat strategiseen ja taktiseen osuu-

Provinssirock



Pohjoisesta leviävät punaiset tauronit mutta siniveriset ihmiset ovat valmiina.

teen. Strategisessa osuudessa käytään kussakin provinssissa rakentelemassa uusia rakennuksia, asetetaan tehtaat tekemään tankkeja ja parakit kouluttamaan sotilaita. Sotilaat, tankit ja muu sotatalusto valmistuvat seuraavan vuoron strategisen vaiheen alkuun mennessä. Diplomatiata tai sen tapaista ei ole, vihollisen kanssa ollaan sodassa ja sillä hyvä.

Sotimisen onni

Taktisessa vaiheessa taistellaan niissä provinssissa, missä on kahden eri puolen joukkoja. Ensimmäinen toinen puoli siirtää kaikkia joukkojaan ja ammuskealee, mikäli vihollinen tulee näköpiiriin



Kohta saa raketinheitin "tuta".

tai mikäli sattuu huvittamaan. Tämän jälkeen on toisen vuoro yrittää napin sovitusta vihollisen otsalohkoon.

Yksiköitä on parikymmentä, tauronien yksiköt ovat hitaampia ja tulivoimaisempia kun taas amerikkal... äh, ihmisten kalusto on liikkuvampaa. Teknologiaa voi kehittää, luonnollisestikin paremmalla teknologialla rakennettu raskas tankki on paljon kestävämpi, nopeampi ja tulivoimaisempi kuin kehnommalla tekniikalla kyhätty vastaavanlainen. Uusia aseita ei tekniikan kehitys tuo tullessaan.

Laukauksia voi säästää vihollisen vuorolle Steel Panthersin tyyliin, tilaisuustulta (opportunity fire) on käytettävissä, jos omalla vuorollaan ei käyttänyt kaikkia

liikuntapisteitään. Hyvänä piirteänä on ruudun alalaidassa napulat, joista voi säätää koneen rajoittamaan joukon liikkuvuutta niin että vihollisen vuorollekin jää liikuntapisteitä tilaisuustulta varten. Ikävä kyllä tilaisuustulta käytetään vain ampuvia vihollisia vastaan, pelkkä liike ei saa torjuntatulta aikaiseksi.

Taktiset taistelut voittaa helpoiten laittamalla muutaman jalkaväkimiehen edemmäksi ja odottamalla, että vihollisen tankit syöksyvät suoraan kohti. Jalkamiestä ampuva vihollinen joutuu heti usean tankin ristituleen ja kuolee samantien. Missään tapauksessa ei kannata hyökätä, vihollisen kaupunki kun on täynnä tykkitorneja. Kun typerä tietokone on syöttänyt kaikki tankit väijymässä olleille omille joukoille, voi lähteä putsamaan kaupunkien tykkitorneja. Tykistö on ylivoimaisesti kätevin, niiden kun ei tarvitse nähdä vihollisia tuhtakseen ne.

Taistelussa on lukuisia häiritseviä yksityiskohtia. Pahimpana virheenä yksiköitä mahtuu vain yksi ruutuun, joten yksi tiellä kävelevä jalkaväkimies blokkaa reitin takana tulevilta tankeilta.

Tankit eivät pysty ohittamaan metsän kautta (pusikko tiellä), joten oikea marssijärjestys on tärkeä valinta. Onneksi oman jäsikän voi posauttaa pois tietä tukkimasta. Oppiipahan väistämään. Kummallista kyllä, paloherkältä näyttävää kasvillisuutta ei voi ampua, mutta isot rakennuskolossit kyllä posahtavat muutamasta tykinlaukauksesta.

Toisena huonona piirteenä ei taktisella ruudulla ole näkyvissä niin monesta strategiapelistä tuttua koko alueen näytävää miniatyyrikarttaa. Samoin ei voi mitenkään nähdä, olisiko joku vihollinen ampumaetäisyydellä. Myös ruudun vierittelyllä vihollisten etsiminen on hankalaa, etenkin kun tankit ja mokkerit hukkuvat helposti maastoon.

Yksiköiden kolmiulotteiset mallit ovat siedettävän näköisiä mutta rakennukset näyttävät kaikki samoilta eikä maisemissaakaan ole kehumista. Ihan kuin artistin väripaletista olisi puuttunut jokin värituubi. Räjähdykset ovat kelvottomia mossahduksia ja raketinheitin jättää maastoon typerännäköistä neliömäistä räjähdysjälkeä. Käyttöliittymä on omituinen mutta täyttää tehtävänsä, ainoana suoranaisena harmin aiheena pitää jokainen esiinvedettävä valikko ärsyttävän voimakkaan tsiuh-äänien.

Fallen Haveniin on kasattu paljon menestysaineita (tosin kaikki on muilta pöllitty) mutta kokonaisuus ei toimi eikä jaksakaan kiinnostaa. Sama on tehty monta kertaa aiemmin ja paljon paremmin.

Pekka Ihanne

Hyvää

- Kauttaaltaan tasalaatuinen.

Huonoa

- Huono tekoäly.
- Monen provinssin hallinta menee näpräykseksi.
- Kone pitää käynnistää 256-värin tilaan.
- Taktisen taistelun puuttuvat taisteluavut (miniatyyrikartta, näkykö vihollisia).
- Ruma.

Mitäänsanomaton ja vaisu strategiapeli.

62

Sonic & Knuckles Collection

Sega

Windows 95

Minimi: P75, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P133

Äänet: Sound Blaster 16 ja

-yhteensopivat

Kiintolevy: 13 Mt

Moninpeli: osin samanaikainen kaksinpeli

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM

Sonic & Knuckles Collection tuo maailman nopeimman siilin toistamiseen PC-ruuduille, ja tällä kertaa pakettiin on pantu kerralla kaksi Megadrive-originaalia.

Sonicin ensiesiintyminen oli aikoinaan elämys. Vaikka debyyttipeli olikin helppo, oli se nopeussaan ja sujuvuudessaan niin vaikuttava, että seuraavia Soniceja odotti suurella mielihalulla. Sega tyytyi kuitenkin toistamaan alkuperäisen ideoita, eikä tuonut seuraaviin siilijuoksutuksiin mitään oleellista uutta. Ainoastaan Sonic CD aikavyöhykkeineen innosti vielä kertaalleen hurjaan kujanjuoksuun pitkin vinkeitä kenttiä ja tasoja.

Tässä kokoelmassa mukana olevat Sonic Hedgehog 3 ja Sonic & Knuckles jäivät (laskujeni mukaan) viimeisiksi 16-bittisiksi Soniceiksi. Ensin mainitun erikoisuus on samanaikainen kaksinpeli: toinen pelaaja voi ottaa Tails-nimisen ketun ohjat käsiinsä. Lisäksi hassut pikajuoksu-kamppailut jaetun ruudun kaksinpelikentillä ovat mukava pikku lisuke.

Sonic & Knuckles tuo Sonicin rinnalle aiemmista seikkailuista tutun vaaleanpunaisen Knuckles-hahmon. Knuckles pystyy leijailemaan tovin ilmassa sekä kö-



Tekniikka pettää

PC-ruudulla Sonicit kärsivät melkoisesti. Vieritys on harmillisen nykivää, mikä vie parhaan tärän pelinautinnosta. Sitten Sonic CD:n PC-version Sega ei ole ilmeisesti edes yrittänyt virittää koodiaan liukkaammaksi, ja ajoittain vaikuttaa siltä, että Sonic & Knuckles Collection on sitä vieläkin nykivämpi ja kolhomp. Grafiikka on sinänsä sopivan sarakuvamaista ja selkeää, mutta värien vähäinen määrä ja alhainen erottelu tekevät kokonaisvaikutelman muutoinkin rujuksi ja latteaksi.

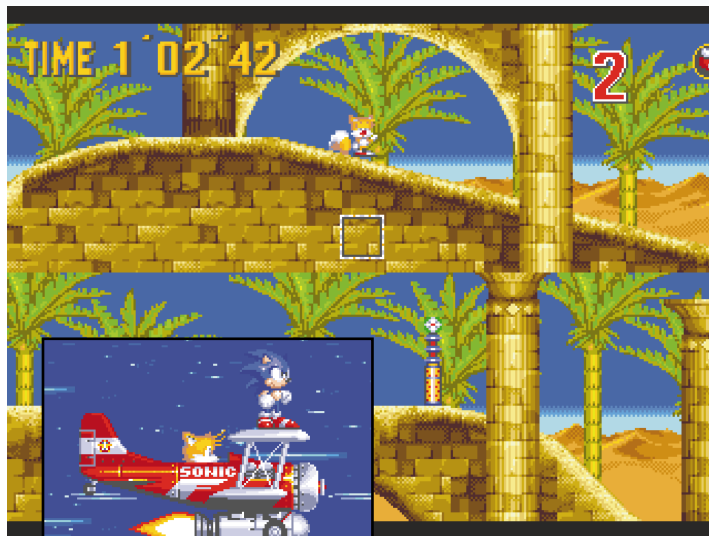
pöttelemään pitkin pystysuoraa seinämää, mikä tuo kaivattua tuoreutta muuten niin tuntuun kruisailuun. Samanaikaista kaksinpeliä Sonic & Knucklesissa ei enää ole. Todennäköisesti Sega huomasi, ettei moinen kunnolla sopinut sutjakkaan tasohyppeilyn.

Kumpaakin peliä voi joko pelata erikseen tai kahlata kokoelma läpi taso tasolta Sonic 3:n ensimmäisestä kentästä Sonic & Knucklesin viimeisimpään vaiheeseen asti. Tällöin pelitilanne tallentuu pelaajan niin halutessa automaattisesti Sonic CD:n malliin aina kunkin episodin jälkeen. Kaikkiaan pelattavana on 12 maailmaa, joissa kussakin on kaksi episodaa. Kolmen sorttiset hilpeät bonusvaiheet ja tylsätköt pallukankeräyskentät tuovat vaihtelua.

Sonic CD:tä pelasi ongelmista huolimatta mieluusti hyvän peli-designin ansiosta, olihan kyseessä kaikkien aikojen paras Sonic. Sonic & Knuckles Collection ei tällaisenaan juuri naurata. Puolessa vuodessa Segan olisi pitänyt saada Sonic kipakampaan vauhtiin, jotta siilin juoksuttamisesta olisi innostunut vielä kertaalleen.

Jos haluat nauttia Sonicin sujuvuudesta, hanki Megadrive tai Saturn ja sille piakkoin ilmestyvä Sonic Jam -kokoelma.

JTurunen



Hyvää

- Pelattavuus.

Huonoa

- Turha käännös.
- Nyt nykyi.

Segahidas konsolipelikäännös.

68

Need for Speed 2

Electronic Arts

Windows 95

Versio: arvostelu/beta

Minimi: P90 (Cyrix 6x86), 16 Mt,

4xCD-ROM

Suositus: P166

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

(= DirectX-yhteensopivat)

Ohjaus: rattiohjaimet, force

feedback (I-Force, ForceFX)

Kiintolevy: 10-70 Mt

Moninpeli: kaksinpeli modeemilla ja

sarjakaapelilla, 8 lähiverkolla (IPX)

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+,

SB16, 4xCD-ROM



Need for Speed on klassikko, mutta entäpä sen virallinen jatko-osa? Mitä jää kun hienouksia ja hilpeysä karsitaan?

Need for Speed 2:ssa perusidea on toki ennallaan: urheiluautoilla kaahataan keskellä kauniita näkymiä. Autot ovat jos mahdollista vieläkin hienompia ja kalliimpia kuin edeltäjässä, grafiikkaa on pirstetty vinolla pinolla polygoneja ja vihollisautojen keinoälyä kohennettu. Toisaalta monet edeltäjän erinomaiset oivallukset on heitetty saman tien romukoppaan. Äänimaisema on edelleen vaikuttava, vaikkakin pelitapahtumiin reagoiva musiikki on tylsää ja tyystin pelitapahtumiin reagoimatonta.

Tarjolla ei ole enää yhtään segmenttirataa, vaan kaikki radat ovat suljettuja perinteisiä kilparatoja. Enää ei siis pääse sunnuntai-ajelulle pitkin Tyynenmeren rantaa, vaan on tyydyttävä samojen maisemien ihailuun, kierros kieroksen jälkeen. Poliisi ei myöskään käy jakamassa sakkolappuja, eikä vastaantulevaa liikennettä tarvitse varoa. Tylsää.

Uusinnat ovat pitkäveteisiä alusta loppuun asti kahlattavia eepoksia. Koko kilpailu on siis toljotettava läpi jos haluaa nähdä loppusuoran muhkean kolarin. Need For Speed 1:n näppäriä, kohokohdat (siis parhaat kolarit) esittävää uusintamahdollisuutta jää kaipaamaan. Ainakin pikake-

lausnappi olisi tullut tosi tarpeeseen.

Need for Speed 2 näyttää lisäksi jostakin selittämättömästä syystä ajoittain huomattavasti rumemmalla kuin edeltäjänsä. Eriytyisen karuja ovat itse autot, mikä luo viimeistelemättömän kokonaisvaikutelman. Konetehoa tarvitaan myös huomattavasti aiempaa enemmän, vaikkakin eliminoimalla ohjaamo ja karsimalla yksityiskohtia päivitys on lopulta tyydyttävää.

Ohjaustuntuma on myös häntäinen eikä Need for Speed 1:n

hienostuneisuutta kaipaava voi olla pettymättä. Auton vaihtaminen toiseen vaikuttaa ajotuntumaan, mutta erot eivät ole enää yhtä selkeitä. Toisaalta autoja voi tällä kertaa itse virittää Sega Rallyn ja Screamer 2:n tavoin, mikä on tervetullut lisä.

Need for Speed 2 tuntuu liiaksi tavalliselta peruskaahauspeliltä, ja tusina-ajopelejä on jo maailmassa taatusti tarpeeksi. Kun on selvinnyt pahimmasta pettymyksestä, sen kimppuun palaa mielellään muutaman kerran. Oman kierrosennätyksen metsästyksen on

aina hauskaa, eikä edeltäjän magiaa ole onnistuttu kokonaan karsimaan: hetkittäin pelistä jopa nauttii. Kaikki radat (6) ja autot (8) on pakko testata ennen kuin pelin jättää rauhassa hyllyyn pölyttymään ja odottamaan mahdollista D3D-päivitystä. Hyvällä 3D-kortilla peliin tulisi taatusti eloa ja loistoa lisää.

Edeltäjän klassikoksi kuoruttaneiden ominaisuuksien hyllyttäminen on kuitenkin anteeksiantamatonta ja liki käsittämätöntä. EA olisi tehnyt viisaasti, jos olisi julkaissut tämän pelin kokonaan toisella nimellä. Silloin sitä ei olisi tarvinnut verrata edeltäjään. Tässä vertailussa Need for Speed 2 häviää kirrkaasti.

JTurunen



Hyvää

- Perusajopeliksi OK.

Huonoa

- Konevaatimukset sen kuin kasvavat.
- Ominaisuuksia karsittu.

Jatko-osien ja niillä rahastuksen mestari EA eittämättä on. Pettymys, pettymys... vai pitäisikö sanoa sittenkin: "erinomainen tusina-ajopeli".

70

Pod

Ubisoft

Windows 95

Versio: 1.0

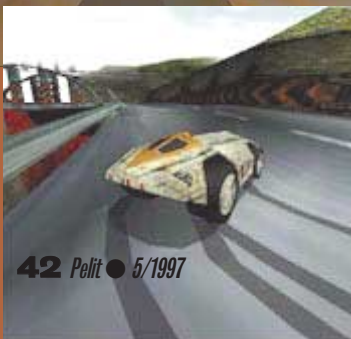
Minimi: P120, 16 Mt, SVGA,
4xCD-ROM

Äänet: 16-bittiset Windows 95
-yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 20-82 Mt

Muuta: Tukee MMX:ää sekä 3DFX
Voodoo-, S3 Virge- ja ATI Rage
-piireillä varustettuja 3D-kortteja

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128 SVGA, Orchid
Righteous 3D, SB 16, 4xCD-ROM,
Thrustmaster T2, CH Flightstick Pro



Mutkat suoriksi



Ranskalaisen Ubisoftin Pod olisi vain jälleen yksi konsolityylinen kaahauspeli, ellei se syleilisi täysin riinoin uusinta PC-tekniikkaa. Pod lienee ensimmäinen MMX:ää hyödyntävä peli, lisäksi mukana on tuki kolmelle eri 3D-piirille ja kaikki mahdolliset tavat moninpeliin. Riittääkö se konsoliluokan kokemukseen?

Realismia autopeilitään hakevat voivat unohtaa Podin välittömästi: konsolimallin todenmukaisuus on korvattu vauhdikkaalla ja näyttävällä kaahailulla. Juoni, tai pikemminkin naurettava tekosyy päätösmään rälläämiseen ei kestä suomentamista, joten mitä vähemmän sanottu, sitä parempi. Konsolinsa tuntevat huomaavat Podin kloonikin PlayStationin klassisesta Wipeoutista. Kuusitoista futuristista rataa pitäisi selvittää voittajana autoilla, jotka eivät noudata ulkomuodoltaan tai käyttäytymiseltään ainakaan tämän planeetan luonnonlakeja.

Mitkä jarrut?

Alun radat ovat leveitä ja suoraviivaisia, mutta loppua kohden ne muuttuvat sekavammiksi, ja vaihtoehtoisilla reiteillä voi jo eksyäkin. Ratojen teemat vaihtelevat mukavasti kaupungeista ja tehtaista väljempisiin maastoihin ja lopulta täysin psykedeelisiin fantasiamaailmoihin, joten maisemiin ei pääse kyllästymään. Vaikka radat ovat kauniita, ne ovat suunnittelultaan pliiisuja. Hyppyrit ovat aika laimeita, eikä radalta voi pultata autoihin mitään hulppeita lisäominaisuuksia. Ajossa ei pahemmin jarruja tarvita, vaan mutkissa autot hidastuvat pelkästään kääntymällä. Seiniin tai muihin autoihin törmätessä syntyy vaurioita, jotka hidastavat autoa ja joita voi korjata varikolla, mikäli onnistuu sellaisen löytämään: se kun on yleensä erittäin vaikeasti saavutettavassa paikassa.

Autojen ominaisuudet on jaettu huippunopeuteen, kiihtyvyyteen, hallittavuuteen ja jarrujen tehoon. Kaikkia ominaisuuksia voi kustomoida, mutta jos yhtä lisää, toista vähennetään. Radat

paremmin oppiessaan voi napsia pisteitä hallittavuudesta ja jarruista nopeuteen ja kiihtyvyyteen. Tietokoneen kuskit ovat sen verran kovia ajajia, että kovemilla vaikeustasoilla niiden mukana pysyy vasta siinä vaiheessa, kun radan tuntee unissaankin. Kaiken lisäksi ne ajavat varsin aggressiivisesti yrittäen tarvittaessa tuuppia muut tien sivuun, jos tilaa ei anneta.

Mielenkiintoisempi tapa ajaa itseään ja kavereita vastaan on kilpailla aika-ajoissa. Tällöin radalla ei ole muita ajajia, mutta joka radan viisi parasta aikaa sekä ajosuoritusta tallennetaan ranking-listalle. Myöhemmin ajava voi valita listalta ennätysten, jolloin kyseinen ajosuoritus toistetaan kilpailvana haamuautona. Jos haluaa vähän lisää vipinää aika-ajoon, voi valita vaikka kaikki viisi ennätystä kerralla haamuautoiksi. Kikka on yleinen konsolien autopeleissä, mutta PC:llä näen sen ensimmäistä kertaa.

Kaksin- ja moninpeliin on käytännössä kaikki ajateltavissa olevat vaihtoehdot. Samallakin koneella kaksinpeli onnistuu kun ruutu jaetaan keskeltä kahtia, ja modeemiyhteydellä nelinpeli, kun molempiin koneisiin valitaan jaettu ruutu.

Internet on upotettu Podiin saumattomasti. Moninpeli Internetin läpi ei ole enää mitään uutta, mutta Ubisoft ei ole jättänyt tukea siihen. Online-nappia klikkaamalla peli ottaa yhteyden Ubisoftin palvelimelle, josta voi käydä hakemassa muiden tekemiä ennätyskuvia haamuautoineen sekä uusia ratoja ja autoja grafiikkoineen. Peli osaa upottaa ne vanhojen sekaan. Erinomainen idea, joka lisää pelin elinkaarta.

Uusi tekniikka hallussa

Tavallisella PC:llä Pod on helppo unohtettava, tavanomainen kokemus. Kovasti kohistu MMX lisää peliin vain Dolby Surround-äänit, muttei paranna grafiikkaa lainkaan. ATI Rage- ja S3 Virge-piireillä varustetuilla kortteilla Pod on vähän tavallista siistimpi, muttei juuri lainkaan nopeampi.

Mutta kaikki muuttuu, kun Podin asentaa 3DFX Voodoo-piirillä ryyditettyyn koneeseen. Aivan kun Pod olisi alunperin tehty tätä korttia varten, sillä niin huiman kaunis ja nopea se sillä on. Jos koneessa on vielä kunnon ratti ja pedaalit, niin vertaista yhdistelmää saa hakea kolikkopelejä myöten. Kaunis grafiikka on tietysti kivaa, mutta parasta on ohjattavuuden muuttuminen salamanopeaksi ja vauhdin tunnun aitous. Keskinkertainen kaahailu muuttuu yhtäkkiä kokemukseksi, jollaista PC:llä ei aikaisemmin ole koettu.

Teknisestä loistostaan huolimatta Pod on vain kaahailupeli. Vaikka se on lajityypissään aivan huippua, parin intensiivisen viikon jälkeen minun intoni tyssäsi kuin seinään. Kun realismi heitetään seinään, pitäisi mielikuvitus pistää ylikerroksille. Pelkkä ajaminen on hauskaa vain silloin, kun auton tiellä pitämisessä on kunnolla haastetta, helppo ajettavaisuus kaipaakaan tuokseen jotain muutakin: vaikka viljelä silmuikoita, korkkiruuveja ja huimia ilmalentoja.

Lajityypin rajoittuneisuus ei ole kuitenkaan Podin vika ja ainakin hetken aikaa Pod on oman kukkulansa kuningas.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Paljon ratoja ja autoja.
- Lisää edellisiä Internetistä.
- Komea ja sulava 3DFX Voodooilla.
- Monipuolinen moninpeli.

Huonoa

- Epäuskottava fysiikka.
- Pelkkää kaahailua ei loputtomiin jaksa.

Teknisesti loistava, mutta pelattavuudeltaan vähän turhan pliiisu kaahailupeli. Silti oman lajinsa kärkijollilla.

Voodoo-versio

82

Muuten

71

Outlaws

LucasArts

Windows 95

Minimi: P60, 16 Mt, SVGA,
16-bittinen äänikortti, hiiri,
2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

16-bittiset äänikortit

Kiintolevy: 34-61 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, modeemi,
nollakaapeli, Internet

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128 SVGA, 4xCD-ROM,
SB 16

Outlawsin piti olla sekoitus Dark Forcesin kaltaista 3D-räiskintää ja Full Throtten seikkailua Villissä Lännessä. LucasArts jätti seikkailut sikseen ja päätti tehdä vanhan kunnan räiskintäpelin. Villin Lännen teema sopii tällaiseen peliin mainiosti, varsinkin kun LucasArts osaa tehdä peleistään elokuvamaisia.

Outlawssa hyödynnetään kaikki spagettiwesternien herkullisimmat kliseet. Jo intro on kuin suoraan 60-luvun halpislänkkäristä. Musiikki tuo mieleen sellaiset klassikot kuin Vain kourallinen dollareita ja Huuliharppukostaja. Rautalanka laulaa ja vihellykset ujeltavat kuin Morriconeella ikään, ja karrikoidut, mutta elokuvamaiset animaatiot osaltaan vielä lisäävät tunnelmaa.

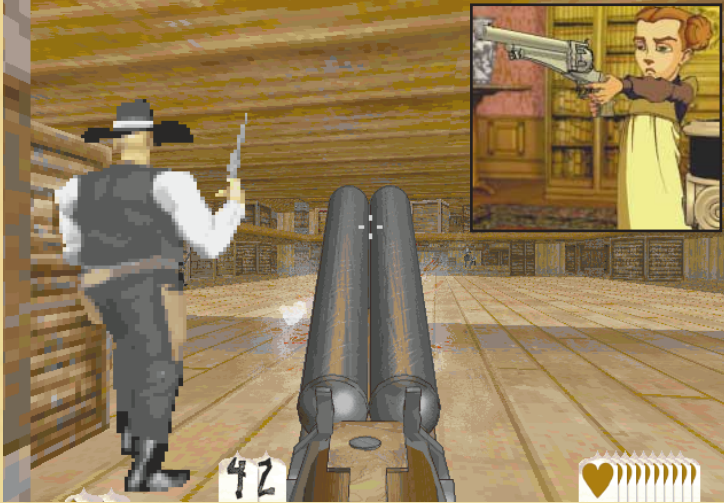
Päähenkilön saappaisiin ei ole vaikea kuvitella Clint Eastwoodia, varsinkin kun juoni on repäisty kuin suoraan Armottomasta. Eläkkeelle jäänyt sheriffi James Anderson on vanhoilla päivillään vaihtanut kuudestilauskeavan kuokkaan ja elättää perhettään syrjäisellä maatilallaan. Auvoinen idylli särkyi, kun rautatieyhtiö palkkaa konnalauman raivaamaan maajussit pois tulevan rautatien alta. Andersonin tullessa ostoksilta hän löytää kotinsa poltettuna, vaimon tapettuna ja tyttären kaapattuna. On aika kaivaa revolveri esiin.

Hyvät

Yhdeksän tason mittaisen juonellisen seikkailun lisäksi pääsee kokeilemaan taitojaan sheriffinä. Idea on vangita etsintäkuulutusten roistoja, elävänä tai kuollessa.

Varsinaisen kostoretken aikana käydään läpi useimmat länkkäreiden kliseet. On räjäistä kaupunkia, meksikolaista kylää, aavikkolinnake, kultakaivos ja pari kanjonia. Ympäriällä viuhuvat luodit pöllähdyksineen, hajoavi-

Elävänä tai kuollessa



ne ikkunoineen ja varsinkin sa-luunoissa sirpaleiksi särkyvine pulloineen ja kilahtavine syllykuppeineen nostavat Outlawsin stetsonin verran tusinaräiskinnän yläpuolelle. Tusinadoomahtavalla tulitusnappi pohjassa rynnäköimisellä taistelu tyssää heti alussa: kostajamme ei kestä kuin yhden tai kaksi osua. Niinpä peli onkin enemmän väistelyä ja harkitua etenemistä, jatkuvasti päylylleen mistä seuraava laukaus tulee-kaan.

Uutuutena aseet pitää ladata. Esimerkiksi revolveriin mahtuu vain kuusi luotia, ja ne pitää ladata yksi kerrallaan. Aseilla on myös erilainen kantama. Yksi- tai kaksipiippuisilla haulikoilla ammutaan yhdellä latauksella vain kerran. Pitkille etäisyyksille sopivaan ja tarkkaan Winchesteriin mahtuu useampi ammus ja sen voi varustaa myöhemmin kiikari-tähtäimellä. Vihulaisten napsimi-



nen piilosta kiikarikiväärillä aiheuttaa suunnatonta nautintoa varsinkin moninpelissä. Revolveri on tarkka vain lyhyillä etäisyyksillä ja haulikot ovat melkein lyömäaseita.

Muita aseita ovat nyrkit, dynamiitti ja heittoveitset. Ainoa sarjajatiase on Gatling-kuularuisku, joka on kuitenkin niin raskas, ettei sillä ampussa voi liikkua. Vähän suppeaksi asevalikoima silti jää, varsinkin kun kolme erilaista haulikkoa tuntuu turhalta. Missä on esimerkiksi jokaisen korttihuijarin perusase Derringer?

LucasArts otti oppia Dark Forcesista puuttuneen moninpelein aiheuttamasta kritiikistä. Outlawsissa moninpeli on tehty hyvin. Normaalin lipunryöstön lisäksi löytyy hilpeä "kill the fool with the chicken", jossa ideana on löytää pelikentällä toikkaroiva kana. Pelaajat saavat ampua vain sitä pelaajaa, joka kantaa mukanaan kanaa, mutta tämä saa ampua kaikkia muita.

Useimpia tällaisia moninpelejä riivaava tolkuton juoksentelu on estetty sillä, että juokseminen ja hyppiminen väsyttävät ja hengästyneen pelaajan huohotuksen kuulee kauas. Hyvää on sekin, ettei pelissä ole singon kaltaista pitkän matkan ilonpilaajaa.

Pahat

Alun hyvä tunnelma lässähtää pelin edetessä. Erilaisia vihollisia on aivan liian vähän ja monotonisuus iskee liian nopeasti. Myöhemmillä tasoilla vaikeusastetta nostetaan lisäämällä vihollisten määrää yltiöpäisesti, jolloin alun

jännä piilottelu ei enää onnistu ja homma äityy täysin yhden tekeväksi räiskinnäksi. Tasojen suunnittelu on heikennyt loppua kohti, eivätkä pimeät kaivoskäytävät ja loputtomat kanjonit enää jaksaa innostaa.

Vihollisten tekoäly on tavallista parempaa. Ne sentään osaavat mennä suojaan ja ampua piilosta, mutta mikään tekoälyn riemuvoitto Outlaws ei ole.

Rumat

Quakemaista 3D-grafiikkaa halajavat tulevat pettymään. Outlaws on rakennettu pari vuotta vanhan Dark Forcesin engineillä ja se näkyy. Rakennukset ja maisemat ovat kyllä parempia kuin Dukeissa ja klooneissa, mutta viholliset ovat kiusallisen litteitä, huonosti animoituja pahviukkoja. Ja samannäköisyys vielä lisää pökölömäisyyttä.

Outlawsia ei oikeastaan voi suositella kuin pahimmille westernien ystäville. Villin Lännen pelejä ei viime aikoina ole pahemmin ilmestynyt ja Outlawsissa ainakin herkuteltuaan kliseillä koko rahan edestä. Hyvät idea kantavat hetken, mutta ennen pitkää alkaa tuntua siltä kuin tekijöiden ideat olisivat loppuneet kesken ja peli olisi vain tyrkätty pois käsistä. Toivottavasti Outlawsin mainiot ideat pultataan moderniin 3D-engineen, mielenkiintoisilla tasoilla terästettyinä.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Villin Lännen teema hyödynnetty kunnolla.
- Ladattavat aseet.
- Laaki ja vainaa pistää yrittämään.
- Uudet ideat moninpelissä.

Huonoa

- Vanhanaikainen grafiikka.
- Loppua kohti tylsistyvät tehtävät.
- Liian vähän erilaisia vihollisia.

Vanhanaikainen 3D-räiskintä, josta nauttivat vain innokkaimmat länkkäreiden ystävät.



iM1A2 Abrams

Kharybdis/Interactive Magic

Windows 95

Versio: 1.10 (päivitetty)

Minini: 486/66, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P90, 16 Mt, joystick

Äänet: Win95-yhteensopivat

Kiintolevy: 38 Mt

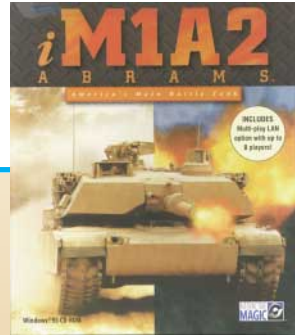
Moninpeli: IPX (8 pelaajaa),
modeemi, TCP/IP (kaksi pelaajaa)

Testattu: P120, 16 Mt, Hercules

Dynamite, SB16, 8xCD-ROM ja

P166, 32Mt, Matrox Millennium,

SB16, 8xCD-ROM



van polkaisi kaasun pohjaan ja BMP-2 hypähti kukkulan yli. Näkymätön lasersäde kimmahti ajoneuvon pinnasta ja hetkeä myöhemmin kolmen kilometrin päästä ammuttu HEAT-ammus sulatti reiän läpi kylkipanssarin. Sulan metallin roiskuessa ympäri ahdasta sisustaa miehistöllä kävi huikea onni: he kuolivat ammusten räjähtäessä, melko nopeasti.

iM1A2 Abrams on taktisen tason simulaatio, jossa pelaaja oman neljän tankkinsa lisäksi käskyyttää saamiaan tukijoukkoja, ja tarpeen vaatiessa hypää tankkiin sisälle. Abrams on henkistä jatkoa MicroProsen vuonna -89 ilmestyneelle, legendaariselle M1 Tank Platoonille: tekijätiimin johdossa on sama mies, Arnold Hendrick.

Irakista Bosniaan

M1 Tank Platoonin ystävät huomaavat nopeasti, että iM1A2 Abrams muistuttaa sitä kuin M2A2 Bradley M2A3 Bradleytä. Kampanjanäyttämöiksi on tarjolla

Hiekka ei sentään raasta silmiä, ja puiden puute on ymmärrettävää.



Ra(s)kasta metallia



Ampujan asema sekä M1 Tank Platoon-etta iM1A2-versiona. Simplelli vektorigrafiikka itse asiassa toimii paremmin.

Kuwait/Irak, Ukraina ja Bosnia. Pelaaja saa osittain valita reittinsä, mutta kampanjat tuntuvat siltä valmiiksi purkituilta tehtäviltä. Nämä tehtävät ovat tiivistettyinä joko tavoitteen A valtaus tai sen puolustus, eroa on lähinnä siinä, paljonko saa tukea.

Abramsien ei tarvitse taistella yksin, sillä tukijoukot ovat mittavat. On tiedustelijoita, miehistönkuljetusvaunuja, tykistöä ja tietenkin lentokoneita ja helikoptereita. Tehtävästä riippuen pelaajalla on "pisteitä", joilla näitä voi "ostaa".

Joukkojen käskyttäminen strategisella kartalla sujuu pikku harjoittelun ja näppäinoikotie-muistintamisen jälkeen mukavasti, ainakin jos vertaa M1 Tank Platooniin. Jos vertaa muihin, se voisi olla selkeämpikin. Strategisen kartan pahin ongelma on se, ettei

siitä ole korkeuseroja näyttävää versiota, mikä on aika typerä virhe.

Vihreä oli laaksoni

Siellä Bosnian kukkuloilla, joukkue M1A2:ia lymyää tien vieressä sijaitsevan maatalon takana, toisen joukkueen piilotellessa metsässä. Tehtävänä on estää vihollista ylittämästä jokea siltaa pitkin. Kevyt sade ei hämää sensoreita, mutta auttaa pysymään silmäpallukkaskannereilta piilossa.

Tosin Abramsin grafiikka-ENGINE ei ihan kaikkeen pysty, niin kuin säähän. Jätetään samalla pois tiet, metsät (tai edes puut), sillat ja 99 prosenttia maataloista. Ja yksinkertaistetaan kukkulat. Jäljelle jää lähinnä irvokkaan vihreällä tekstuurilla päällystetty golfkenttä ilman lavasteita, tai vailla keikkuvan appelsiinin valaistessa menoa. Irakin hiekka-avikko onneksi ei särje silmiä.

Estetiikkaa pahempana ongelmana maastosta on melkein mahdoton ymmärtää, mikä on laaksoa, mikä kukkulaa, joten esimerkiksi tankkien ajaminen kukkulan taakse hullu down -asemiin (kukkula suojaa runkoa, vain torni näkyy) on todella vaikeaa. Tankkisimulaatiossa tämä

ei tosiaankaan ole hyvä juttu. Lisäbonuksena tämä yksinkertainen grafiikka on vielä pirun hidastakin.

Arnold Hendrick väitti käsi sydämellä, että lentosimujen maasto on ihan eri juttu kuin maan tasalla liikkuvissa tankkipeleissä, ja neljän mailin näkyvyyden vuoksi heidän oli tyydyttävä yksinkertaisempaan grafiikkaan, eikä parempi engine yksinkertaisesti ollut mahdollinen. En usko: Abramsin grafiikka-ENGINE on liian primitiivinen ja käyttää liian vähän polygoneja. Sitäpaitsi, vaikka polygoneja olisikin vähän, kai ne nyt herran jumala voisi värittää sen mukaan, onko kyseessä rinne vai tasamaa? Se onnistui jo M1 Tank Platoonissakin. Itse asiassa, jos M1 Tank Platoonin maasto vaihdettaisiin tähän, se olisi melkein eteenpäin menoa.

Ajoneuvot sentään ovat ihan hyvän näköisiä, ja räjähdykset sun muut ihan hyväksyttävää, joskaan ei kovin loisteliasta tasoa. Konekiväärien valoammukset kaipaivat remonttia, ja jostain syystä tykillä maahan tai taloihin ammuskelu ei tuota näkyvää efektiä.

Karmivaa grafiikan vastapainoksi ääniefektit sitten ovatkin todella hyviä. Ammuttaessa lukko kilahtaa, tykki puhuu ja

iM1A2:n kalusto

Tankit

M1A2 Abrams MBT (US)
T-72(A,B), T-80(B,UM), T-90, T-95,
M-84 (RU)

Tiedustelu

M2A2, M2A3 Bradley IFV (US)
M1026 Humvee (US)
BMP-1, BMP-2, BMP-3 (RU)
BRDM-2 (RU)

AT-kalusto

M901A3 AT (US)
M1045 Humvee (US)
P149 Shturm-C (RU)
BRDM/AT-5 (RU)

AA-kalusto

M2A2 BSFV (US)
M1037 Avenger (US)
SA-13 (RU)

Tulenjohto

M981A3 FIST-V (US)
PRP-3, PRP-4 (RU)

Ilmavoimat

OH-58D Kiowa, AH-64A Apache, A-10A Warthog (US)
Mi-24 Hind F, Su-25 Frogfoot (RU)

Tykistö

Kranaatinheittämiä, tykistöä,
MRLS-heittämiä



Lost contact with T-72B

Ampujan työpiste.



Command: M1A2-21

Komentajan suojaisa työpaikka. Ylhäällä periskooppi, alhaalla CITY ja oikealla IVIS.

M1A2 Abrams

Amerikkalainen M1A2 Abrams -taisteluvaunu on yksi maailman edistyneimpiä, jolle edistynein taisteluvaunu. Se on nopea, hyvin panssaroitu, ja sen huippuedistynyt tietokoneistettu tulenjohtajärjestelmä mahdollistaa tarkan ampumisen liikkeestäkin. Kolmen kilometrin päässä olevilla maaleilla ei ole juuri mahdollisuuksia.

A2-mallissa uutuutena ovat komentajan CITV, pieni torni tankin katolla, jolla komentaja voi syöttää ampujalle maaleja, ja tämän tuhotessa niitä etsiä uusia. A2:ssa on myös IVIS-informaatiojärjestelmä, jolla voi esimerkiksi syöttää vihollisen koordinaatit tykistölle nopeasti.

Vihollisen tuhoamisesta huolehtivat Abramsin ballistinen tietokone ja lasermittain. Ampuja tähtää mittauslaserin kohteeseen, etäisyys siirtyy ballistiseen tietokoneeseen, 120 millin M256-tykki kääntyy oikeaan kulmaan ja laukaisee...laukaisee...vaan mitäpä se laukaiseekaan?

Jos maali on ”pehmeä”, vaikka BMP-2-miehistönkuljetusvaunu, saa se kylkeensä HEATin, jonka muotoiltu räjähdetie sulattaa tiensä läpi ohuen panssaroinnin ja täyttää sisäosat lentävällä sulalla metallilla. ”Kovat” maalit hoidellaan klassisesti sabotilla, uraanitikkalla, joka iskee itsensä läpi panssarin ja kylvää metallinsirpaleita sisäosiin. Uusinta uutta edustaa STAFF, älykäs ammus, joka räjähtää tankin yläpuolella ja laukaisee tulianoksensa tankin heikosti panssaroidusta yläosasta sisään. Lähinnä helikoptereita vastaan Abramissa on MPAT, kohteen lähellä räjähtävä ammus.

Kohti lentää samanlaista tavaraa, jota vastaan Abramsilla on limitetty chobham-panssari. Sen keraamiset levyt imevät HEATin räjähdykset ja uraanilevy jarruttaa Sabotteja. Abramsin savukraanattilaukaisimet sisältävät kaksi annosta ”kuumaa” savua, joka hämää laserin.

Jos tankki kuitenkin kosahtaa, on se suunniteltu pitämään miehistö hengissä. Tulipalot sammutetaan automaattisesti, ja ammusvarasto on suunniteltu räjähtämään vaarattomasti.

hylsy lentää lattialle, ja jopa luukujen saranat narisevat. Radioliikenteestä vastaavat herrat ja rouvat näyttelijät olisivat voineet kehittää edes lievää innostusta ääneensä. Huonon maastografiikan Abramsia vaivaa muutenkin luonnosmainen olo. Kaikki välttämätön on mukana, mutta toteutettuna vähän kankeasti ja rumasti.

vaikka modeemilla. Deathmatchissa koko arsenaalin käytön asemasta (mikä olisi todella kova juttu) voikin komentaa enintään neljän Abramsin ryhmää vihulaisen vastaavaa kokoonpanoa vastaan (mikä on jo kolmannella kerralla tylsää). Moninpeli ei netitietojen mukaan toimi lainkaan Internetin läpi.

iM1A2 Abrams on hyvä tankkisimulaatio, siitä ei ole epäilystäkään, mutta onneton grafiikka-engine ja maastografiikka terästettynä kyseenalaisella tekoälyllä onnistuu tekemään sille pahasti hallaa. Toivon, ettei projektia kuitenkaan hylätä, vaan se patsataisiin tavalla tai toisella kuntoon.

Nnirvi

Pelko pois ja päälle

Muistan, kun viime sodan aikana Erwin Rommel aina soitteli ja kyseli neuvoja, kunnes El Alameinissa päätti yrittää itse. Niinpä ei varmasti ole ihme, että maksimi-vaikeustasoilla en muutamassa kymmenessä tehtävässä nähnyt juuri muita sotilashenkilöitä kuin Majuri Voittoa, ja mitaleita miinuun ripustettiin enemmän kuin Sudenpentujen kenraaleihin. Ja voin vakuuttaa, että taktiikoissani ei ollut kehumista. Abramsit tuntuvat ylikestäviltä, ja tekoäly tuntuu kärsivän pahasta Rambo-kompleksista: yksinäistä Hum-Vee-jeppiä pelottaa ihan yhtä vähän hyökätä neljän T-95:n kimppuun kuin aseistamatonta PRP-4-tulenjohtovaunua hyökätä neljän Abramsin kimppuun.

Moninpeliä voi pelata yhteistyönä vain lähiverkossa (jolloin mukana ovat kaikki tukijoukot) tai kevyempänä deathmatchina

Hyvää

- Realistisen tuntuinen.
- Hyvät ääniefektit.

Huonoa

- Maastografiikka on rumaa eikä toimi.
- Yleinen keskeneräisyyden tunne.

Erinomaisen tankkisimulaation raakile.

78

Comanche 3

Novalogic

Dos, Windows 95

Minimi: Pentium, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster ja

-yhteensopivat

Kiintolevy: 18-110 Mt

Monipeli: Modeemi, IPX-verkko,
sarjakaapeli

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128, SB 16, 6xCD-ROM,
Thrustmaster FLCS + TQS, Pro
Pedals

I love the smell of jet fuel in the morning!



Kukkuloiden kuningas

Propelli-intiaaneista pienin, mutta kiukkuisin on komanssi. Tämä puiden suojassa tai kukkulan takana lymyilevä soturi saa vihdoinkin arvoisensa kohtelun.

Novalogicin Comanche 3:ssa lennetään taas helikopterilla. Sarjan pelit eivät ole oikeastaan helikopterisimulaatioita, vaan enemmänkin simulaattorinomaisia pelejä. Novalogic on kuuluisa maata järjestyttävistä peligrafiikoistaan, eikä petä tälläkään kertaa: Comanche 3:n uudistettu voxeligrafiikka on paitsi ennen näkemättömän kaunista, myös nopeaa. Eikä pelikään ole hassumpi.

Jänkhältä viidakkoon - taistellen

Comanche 3:ssa istutaan modernin taisteluhelikopterin RAH-66 Comanchen ohjaimissa. Helikopteri on maailman tuhoivoimaisimpia rynnäkkökooptereita, ja stealthiinkin on kiinnitetty huomiota. Comanche on paitsi huonosti tutkassa näkyvä (silloin kun aseluukut ovat kiinni), myös pienikokoinen ja hiljainen, joten sen havaitseminen myös ihmisaistein on vaikeaa.

Pelissä pilotti hoitaa ainoastaan ohjaamisen ja aseiden käytön, vaativampi avioniikka on jätetty



suosiolla tietokoneen ohjaaman aseupseerin huoleksi. Hyvä niin, sillä penkiltä toiselle pomppiminen sotkee ainakin minun pelitunnelmaani pahan kerran.

Comanchessa on neljä erillistä kampanjaa, viidakon kautta aavikolle ja jäisille tundrille. Ilmaston vaihdokset ovat tervetulleita, sillä myös maastonmuodot vaihtelevat huomattavasti kampanjasta toiseen. Kukin kampanja sisältää kahdeksan tehtävää, joten kaiken kaikkiaan tehtäviä on 32. Ne voi kampanjan viimeistä tehtävää lukuunottamatta lentää haluamaansa järjestyksessä.

Tehtävät sisältävät monipuolisesti muun muassa saatto- ja rynnäkkötehtäviä ilmapuolustuksen ohessa. Mahtuupa mukaan vielä yksi tukikohdan puolustustehtävä vihollisen rynnäköidessä päämajan kimppuun. Alkupään tehtävät ovat helppoja läpihuutojuttuja, mutta loppupään overkill-tehtävät vaativat jopa kymmeniä yrityksiä.

Tehtävät ovat täysin ennakkolta purkitettuja. Eli kun kerran epäonnistuu tai kuolee, muistaa hyvin mistä suunnasta vihollinen viimeksi yllätti ja osaa varoa sitä. Yleensä käy jopa niin, että sama SAM ampuu aina pelaajan kopterin alas. Pieni satunnaisuus olisi ollut erittäin tervetullutta, ja varsinkin enemmän hieromista vaativissa tehtävissä se, että kaikki kohteet ovat aina samoilla paikoilla, alkaa pikku hiljaa kyllästyttää.

Tehtävien toinen huono puoli ovat niiden läpäisyvaatimukset. Alussa näkyy viholliskohteiden lukumäärä ja kun tämä luku on nolla, on tehtävä voitettu. Ei hetkeäkään aikaisemmin. Vaikka jäljelle jäisi yksi ainoa rekka tai teltta, katsotaan tehtävä epäonnistuneeksi. Onneksi käytössä on useimmiten riittävästi aseistusta.

Puita ja kukkuloita

Alkuperäinen Comanche oli grafiikaltaan reilusti aikaansa edellä, vaikka se näyttääkin tämän päivän standardeihin verrattuna jokseenkin karkealta. Comanche 3 on toteutettu uudella Voxelspace 2 -enginellä, joka on huomattavasti entistä kehittyneempi ja tarjoaa silmiä hivelevän kaunista grafiikkaa. Grafiikan tasoon ja tarkkuuteen voi vaikuttaa moni-



puolisesti, joten riittävän nopea ruudunpäivitys löytyy kevyemmälläkin kokoonpanolla suht' helposti.

Grafiikka on oikeastaan ensimmäistä kertaa riittävän tarkkaa helikopterisimulaatioon. Yksittäiset puutkin on kuvattu (ne voi jopa kaataa tykkituloella) ja niiden taakse voi jäädä piileksimään. Myös kukkuloiden tai vuorensiänämien takana piileskely toimii asiankuuluvalla tavalla, joten parhaimmillaan vihollisten kanssa taistelu on todellista kuurupiiloo ja loikkimista kukkulan takaa toisen taakse ohjuksia väistellen.

Miellyttävästi yllättävät myös runsaasti viljellyt yksityiskohdat, kuten lauma lehmiä talon vieressä (eivät muuten vaukkoontuneet, vaikka helikopteri lensi kymmenen metrin päästä) tai ilman 3D-kortteja toteutetut läpinäkyvät savuefektit.

Ääniin on panostettu paljon. Kun häiritsevän taustamusiikkijumputuksen kytkee pois päältä, voi nauttia hienoista tehosteista. Aseiden ja itse helikopterin äänet ovat ehkä turhankin minimaalisia, mutta tehtävissä kuuluu todella kiitettävä määrä radiopuhelinaa omilta maa- ja ilmajoukoilta. Rintamatunnelma välittyy jopa paremmin kuin esimerkiksi Longbow: Flash Point Koreassa.

Tekoälykin välillä loistaa. Keran annoin siipimiehelleni tehtäväksi hoidella vihollishelikopterin ja aioin jäädä sillä aikaa itse kärkekymään läheisen kukkulan taakse. Eikö mitä, siipimies jäi si-

vummalle saman kukkulan taakse odottelemaan sopivaa tilaisuutta. Kun onneton Hind-pilotti näytti nokkaansa, sai hän välittömästi Stinger-tervehdyksen siipimiehelläni.

Valitettavasti viholliset näyttivät noudattavan joustamatonta, ennaltapurkitettua linjaa ja toimivat aina täsmälleen samalla tavalla.

Mallikasta lentoa

Koska Comanche 3 ei väitäkään olevansa simulaatio, ei lentomallia viitsi ottaa liian vakavasti. Mutta yllätys oli positiivinen. Alkuperäisessä Comanchessahan pystyi törmäilemään vuoren rinneisiin matkan silti jatkuessa. Ei enää, eikä lentomallikaan ole niin anteeksiantava kuin alkuperäisessä Comanchessa. Realismiruuvia on väännetty selvästi tiukemmalle.

Kiikkerällä kopterilla voi lentää eteen ja taakse ja pienellä harjoittelulla sivuillekin. Lentomallia on kuitenkin helpotettu niin, ettei kopteria saa käännettyä katolleen vaikka yrittäisi. Myös Comanche I:stä tuttu katto (lakikorkeus) on tallella, joskin huomattavan paljon ylempänä. Comanchen lentomallia voi verrata USNF-sarjan helpotettuun lentämiseen. Joka tapauksessa kelpo lentomallin ja hyvän maastografiikan yhdistelmä takaa paljon maata viistävää ja kukkulan takana väijyvää hauskuutta.

Eniten vapauksia on otettu



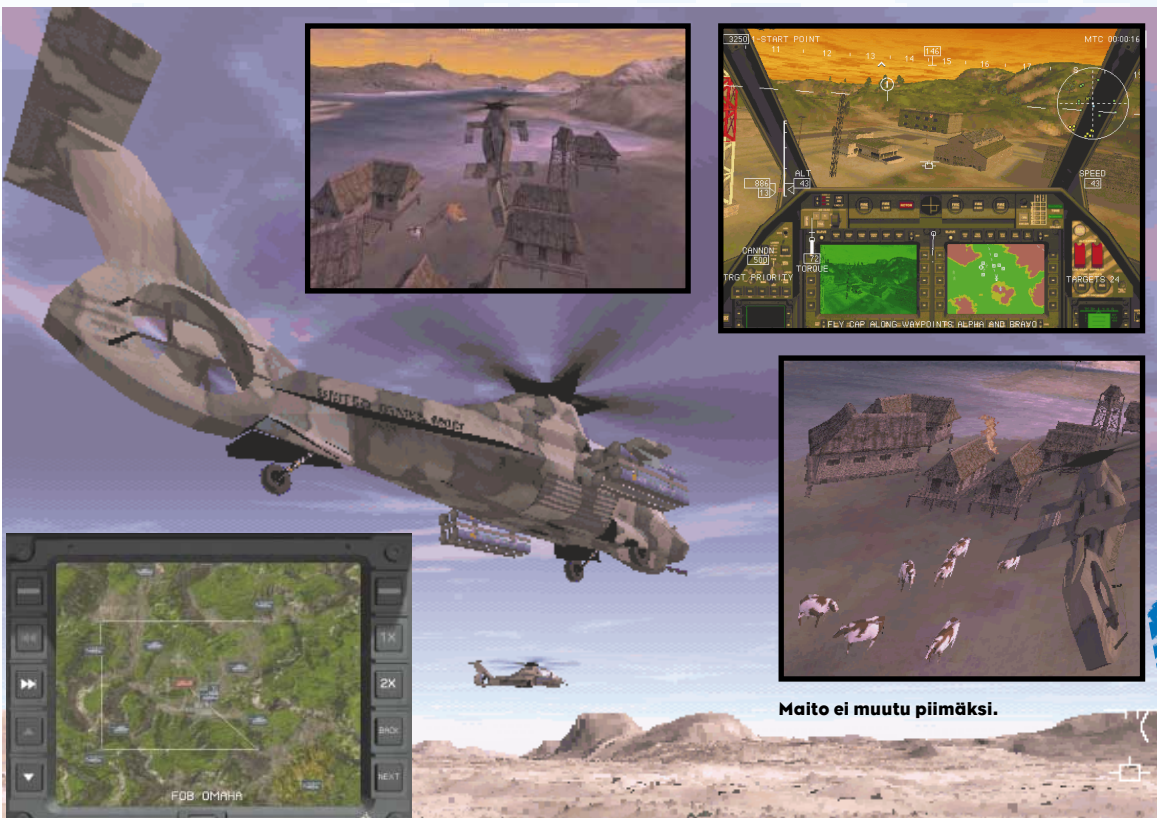
avioniikassa ja asejärjestelmissä. Kypäränäyttö on monipuolinen ja juuri sopivan monimutkainen, mutta muuten järjestelmät ovat yksinkertaiset. Vihollisen valinta tapahtuu nappia painamalla eikä peli tunne erillisiä tutka- tai TADS-moodeja. Tähtäysjärjestelmä onkin lähinnä tutkan ja TAD-Sin risteytys. Tämä lisää mukavasti pelattavuutta, mutta laskee realismia ehkä hiukkasen liikaa.

Tykkien lisäksi aset ovat aiemista helikopterisimulaatioista tutut ja turvalliset Hellfire-ohjukset, Hydra-raketit sekä Stinger-infrapunaohjukset. Aselestia ei voi muuttaa haluamukseen, mikä vaikeuttaa tiettyjä tehtäviä: yhdelle vaikeimmista tehtävistä annetaan vaivaiset neljä Hellfire-ohjusta.

Siipimestä ja tykistöä käytetään lähes kuin omia aseita: siipimiehelle valitaan sopiva kohde ja painetaan liipaisinta. Onneksi siipimiehellä on myös oma-aloitteisuutta, joten pelkkää tykinruokaa hän ei toki ole. Tykistö toimii oikeastaan täsmälleen kuten omat aseetkin. Ainoa ero on pieni viive vihollisen tuhoutumisessa ja laajempi tuhoalue.

Comanche 3 on tuhti ja hyvännäköinen viihdepaketti. Simulaattori se ei ole (eikä toki yritäkään olla), mutta hauskaa huvia silti. Tämän grafiikan jos saisi vakavasti otettavaan simulaattoriin, vääntyisi monen virtuaalipilotin suu virneeseen. Nyt paristakymmenestä tehtävästä on iloa muutamaksi viikoksi. Verkkopelinkin tahtoaminen ei tavanomaisella "tapa kaikki" -konseptilla juuri kiinnosta. Toisaalta paljoa enempiä tehtäviä ei olisi muutenkaan jaksanut suosiolla pelata läpi.

Toni Virta



Maito ei muutu piimäksi.

Hyvää

- Grafiikka.
- Äänet ja ilmapiiiri.
- Hauskaa räiskintää.

Huonoa

- Lineaarinen tehtäväpää.
- Avioniikan liialliset helpotukset.

Jäykkää tehtävärakennetta lukuunottamatta hyvä ja pelattava kevytsimulaattori.



Krush, Kill'n'Destroy

Beam Software/EOA

Dos

Versio:1.0

Minimi: P60, 16 Mt, hiiri,

3xCD-ROM

Suositus: P100, 4xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster ja

-yhteensopivat

Kiintolevy: 57 Mt

Moninpeli: IPX (6 pelaajaa),
sarjakaapeli ja modeemi (2 pelaajaa)

Testattu: P120, 16 Mt, SB16,
8xCD-ROM

Sotaisat sopulit

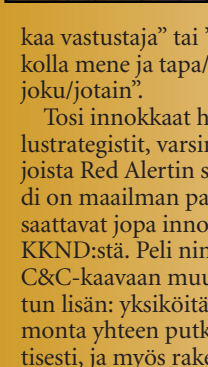
Eri strategiapelityyleillä on ystävänsä: toiset pitävät peleistä, joissa naksuvat aivot, toiset sellaisista, joissa naksuu hiiri. Klik, Klik, Naks & Destroy pistää etusormen koville. Australialainen Beam on tutkinut tarkkaan sekä Command & Conquerin että Warcraft II:n, eikä menestysreseptejä ole omaperäisyydellä tai luovuudella pilattu.

Sodan jälkeen

KKND:ssä vastakkain ovat ydinsoodasta maan alla selvinneet normaaliit (survivors), jotka haluavat pinnan takaisin mutanteilta (evolved). Ja mutantit tietysti eivät moisesta pidä. Sotiminen sujuu trendikkäästi tosijassaa, hiiren naxutuksella. Totuttuun tapaan maastoa peittää musta huntu, joka väistyy tutkivien yksiköiden tieltä. Tukikohtia pykätään ja yksiköitä rakennetaan, käteisenä toimii öljy, jota tankkiautot käyvät pumppuasemalta hakemassa ja voimalaitokseen kuljettamassa.

Yksiköitä on varsin laaja valikoima, eikä yksikään klisee ole jäänyt rannalle. Survivoreilla valikoimaa on jalkaväestä kevyiden ajoneuvojen kautta panssareihin, samoin mutanteilla, mutta panssareiden asemasta käytössä on mutatoituneita eläimiä. KKND:n yksiköiden "omaperäisyys" jää grafiikkaan, sillä peli kärsii warcraftitikkisestä ja ominaisuuksiltaan yksiköt ovat hiilikopioita paitsi toisistaan myös Westwoodin peleistä. Ainoa sykähdyttävämpi oli survivorien liikkuva konetykki, se sentään näytti tehokkaalta. Ilmavoimainkin on yhden kalliin kertakäyttöpommittajan verran, joka vastaa C&C:n airstrikeä.

Herra Omaperäisyys ei ole kylvänyt taikatomaan tehtävissäkään, joita on lähinnä kahdenlaisia: "rakenna tukikohta ja murs-



kaa vastustaja" tai "kiinteällä joukolla mene ja tapa/pelasta joku/jotain".

Tosi innokkaat hiirennaxutellustrategistit, varsinkin sellaiset joista Red Alertin skirmish-moodi on maailman paras keksintö, saattavat jopa innostua KKND:stä. Peli nimittäin lisää C&C-kaavaan muutaman toivutun lisän: yksiköitä voi rakentaa monta yhteen putkeen automaattisesti, ja myös rakennuksia voi

tehdä samanaikaisesti monta. Yksiköt voivat kerätä kokemusta taistelussa, jolloin ne ampuvat paremmin ja tarkemmin. Dossii-naxuttelijaa varmasti viekoittelee KKND:n näyttävä SVGA-grafiikka.

Ne jyrää meitin

Sitten on mutaatio kääntynyt haitalliseksi, sillä KKND on onnistunut imemään itseensä reaa-

liaikaisten strategiapelien ärsyttävimmät piirteet.

Peli on masentavan vaikea, mutta vääristä syistä: ei siksi, että tietokoneen kehittynyt tekoöly pistää pelaajan pulaan, vaan siksi, ettei pelaaja pärjää tietokoneavusteiselle tuotannolle. Tietokoneen taktiikka perustuu alun ylivoiimaan ja huippuunsa optimoituun tuotantoon, jonka ansiosta väsymättä, salamannopeasti uurastava tietokone voi vähän väliä pusertaa pelaajan niskaan massiivisia hyökkääjäjoukkoja.

Pelaaja yrittää pysäyttää niitä jokseenkin tekoälyttömiä joukkojensa kanssa, jotka lajityypille ominaisesti seisovat pillit pussissa kun kaverit tapetaan ja tukikohta tuhotaan. KKND:ssä joukkojen kontrollointi on esikuvia kankeampaa, sillä joukot saa vain koostettua ryhmiksi. Siinä missä tietokoneen yksiköt näyttävät puurtavan päämäärätietoisesti, pelaajan yksiköt seisoskelevat paikallaan ja pyörivät ympyrää, ja varsinkin ajoneuvot irtautuvat



ryhmän suojusta ja yrittävät yksin voittaa massoja. Ohjussyksiköiden bravuuritemppu on ajaa metrin päähän vihollisesta ja ammuskel-la siitä; turhaan sitä pitempää kantamaa hyödyntämään. Ainoa osoitus tekoälystä on, kun tietokone joskus vetäytyy saatuaan raskaita tappioita.

Tilannetta helpottaisi, jos pelin nopeutta voisi säätää ja mikro-manageroida pikkumiehiä, mutta tällaista optiota ei ole. Turhaututtuani iljettävästi muutin yksikköeditorilla (jonka oli tehnyt peliin munaskuitaan myöten suivaantunut hakkeri) mutanteille huomattavasti kalliimmat tuotantokustannukset, ja jaksoin jopa pelata survivor-puolen läpi. Huvin vuoksi vaihtelin myös yksikköjen kantomattoja ja hitpointseja, ja lopputulos oli huomattavasti alkuperäistä mielekkäämpi. Valitettavasti tekoälyä ei voi editoida.

KKND on kuin kömpelöksi mutatoitunut Command & Conquer. Jos joku saa tyydytystä tasaisin väliajoin toistuvan vihollismassan torjumisesta, niin siitä vain, mutta minä mieluummin pelaisin jotain, missä taktikointi on tärkeämpää kuin hiirennaxuttelu.

Reaaliaikaiset strategiapelit ovat niin rajoittunut ja jo nyt kaavoihin kangistunut genre, että tulevilla yrittäjillä pitää olla muutakin sanottavaa kuin Kopy, Klone'N De-Evolute. Tulevia yrittäjiä on tämänkin vuoden aikana tulossa muutama kymmenen. Luoja meitä auttakoon.

Nnirvi



Hyvää

- SVGA-grafiikka.
- Sarjarakennus.

Huonoa

- Massahyökkäyksiin perustuva tekoäly.
- Monotoninen.
- Ylivaikkea.

Hengetön, turhauttava Command & Conquer -kloonii.

70

Command & Conquer Gold ja Red Alert: Counterstrike

Westwood/Virgin

Dos, Windows 95

Minimi: Dos: 486/66, Windows 95:

Pentium, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 17 Mt

Moninpeli: nollakaapeli, modeemi,

TCP/IP, IPX

Muuta: Counterstrike vaatii

alkuperäisen C&C:n

Testattu: P120, 16 Mt, SB16,

8xCD-ROM



Command & Conquer Gold

Command & Conquer, Red Alertin jatko (tai edeltäjä, miten asian katsoo) kertoo Global Defense Initiativen ja terroristijärjestö Nodin kamppailusta maailmanvallasta ja tiberium-malmista. Pari vuotta sitten julkaistu klassikko on käännetty nyt Windows 95 -versioksi.

Uutuutena on SVGA-grafiikka ja suoraan tuettu Internet-pelaaminen Westwood Chatissa, muuten se on täysin suora käänös alkuperäisversiosta. Dos-versiota ei myöskään löydy bonuksena Covert Operationsin tehtäviä, engineen ei ole pistetty Red Alertin näppäriä muodostelmakomentoja ja waypointeja, eivätkä tankit aja yli hiekkasäkkien. Kolme Win95-työpöytätemaama eivät oikein ole riittävä porkkana.

Command & Conquer on edelleen mainio peli, monien mielestä jopa parempi kuin Red Alert, mutta Gold-versiosta jäi katinkullan maku. Tietysti, jollei omista ennestään Command & Conqueriä ja Red Alert puri, niin Command & Conquer Gold on kannattava ostos.

Päivityksenä:

78

Kultainen vastaisku

●● Westwoodin tosiaikaiset strategiapelit, Command & Conquer, ja sen jatko, Red Alert ovat myyneet maailmanlaajuisesti muutaman miljoona kappaletta. Niinpä lienee jokseenkin turvallista olettaa, että Red Alert ei ole outo tuttavuus kenellekään. Nyt sitä saa lisää, ja sen edeltäjäkin on puettu uusiin vaatteisiin.

Red Alert: Counterstrike

Virginin vainotessa epävirallisten Red Alert-lisälevyjen tekijöitä Westwood pukkaa ulos virallisen Vastaiskunsu. Se lupaa paljon, mutta pitää lupauksensa kuin keskiverto poliitikko: suorastaan harhaanjohtavien lupausten takaa ei paljastu kuin jokseenkin toisarvoista säälää.

Peli päivittyy versioon 1.07, mutta korjaukset ovat lähinnä teknisiä, eivätkä vaikuta peliin.

Yksinpelaaja kuittaa levyiltä 16 uutta tehtävää, jotka ovat Covert Actionin tapaan irtotehtäviä, eivät uusi, hieno kampanja. Suurin osa on ihan hyviä ja mielenkiintoisia, mutta rakennusten sisälle sijoittuvat tehtävät olisi voinut jättää välistä. Näissä tehtävissä pääsee käyttämään Counterstrikeen suurinta porkkanaa, uusia yksiköitä. Supersotilas Volkov bionisine koirineen, Tesla-tankit, Super-Migit... paitsi että ne ovat huijauksia: ne eivät ole rakennet-

tavissa, vaan RULES.INIä muuntelemalla tehtyjä yksiköitä vanhoihin grafiikoihin.

Uusinta uutta ovat ”It Came From Red Alert” -tehtävät jättimuurahaisia vastaan, jotka ovat sikavaikkeitä. Tehtäviin pääsee käsiiksi, kun alkuvaiheessa naksauttaa shift pohjassa oikeanpuoleista kaiutinta, ja valitsee New mission. Lisäksi levyllä on kahdeksan uutta biisiä ja muutama työpöytätema Windowsiin.

Moninpelaajalle tulee itku. Levyn 100 uutta moninpelientettä vaativat, että vastustajallakin on Counterstrike, ja uudet yksiköt eivät ole käytettävissä monipelissä. Sentään moninpelin tallennus on lisätty, mutta vain yksi.

Ottaen huomioon että netissä on kasapäin vastaavaa tavaraa (<http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/5553/>), Counterstrike on aika turha julkaisu.

Nnirvi



70

Interstate 76

Activision

Windows 95

Versio: 1.06 (päivitetty)

Minimi: P90, 16 Mt, PCI SVGA 1 Mt, hiiri, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 80 Mt

Moninpeli: 1-8 pelaajaa. TCP/IP, IPX, modeemi, nollakaapeli, Internet

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules Dynamite 128 SVGA, 4xCD-ROM, SB 16, CH Flightstick Pro



Funk it!



Hieno virtuaaliohjaamo hidastaa peliä tolkuttomasti.

Vuonna 1976 autoissa on muskeleita, lahkeilla leveyttä ja kauluksilla pituutta enemmän kuin koskaan sitä ennen tai sen jälkeen. Disco ja punk ovat juuri tulossa sekoittamaan musiikkimaailman, mutta vielä sitä ennen jytisee paksu musta funk. Maaailma elää myös keskellä öljykriisiä, joka vain pahenee, jos öljyshiikkien palkkaamat terroristit saavat jatkaa jenkien öljyvarastojen tuhoamista.

Pelaaja on Groove Champion, entinen rallikuski, jonka sisko kuoli öljyterroristien käsissä. Yhdessä afrotukkaisen kaverinsa Tauruksen ja sekopäisen mekaanikko Skeeterin kanssa Groove aikoo estää terroristien aiheet. Alla on vuoden -72 Picard Piranha 425 hevosvoiman koneella, konekivääreillä, liekinheittimillä, maamiinoilla ja karvanopilla varustettuna.

Seikkailu vie läpi syvän etelän aavikoiden ja kanjoneiden, huoltoasemalta ja varikolta toiselle aina Roswelliin, tuohon kuuluisaan ufon pakkolaskupaikkaan. Matkan varrella harmina ovat terroristit ja likaiset poliisit. Lisäksi

mukana on bensa-asemien suoje-lua, saattokeikkoja, tukikohtiin tunkeutumista, suoria tuhoamiskeikkoja ja ihan perinteistä kilpa-ajoakin. Aina vastakkain on kuitenkin vaihteleva määrä erilaisia autoja.

Jytänderiä koneeseen

Mechwarrior 2: Mercenariesia pelanneet tuntevat varmasti olonsa ainakin osittain tutuksi muskeli-auton ratissa. Ensin taistellaan Mercistä parannellulla enginellä ja taistelun lopuksi kerätään vihollisilta jääneet roinat, korjataan vauriot omaan rassiin ja varustellaan se seuraavaa taistelua varten.

Interstaten juonellisessa osassa taistelujen välillä seurataan Grooven ja kumppaneiden edesottamuksia. Usein välianimaatiot ja videot tuntuvat täysin irrallisilta itse pelistä, mutta Interstatessa ongelmaa ei ole, koska kaikki animaatiot on tehty samalla polygonisysteemillä kuin itse peli. Lopputulos on mainio ja tarina etenee luontevasti.

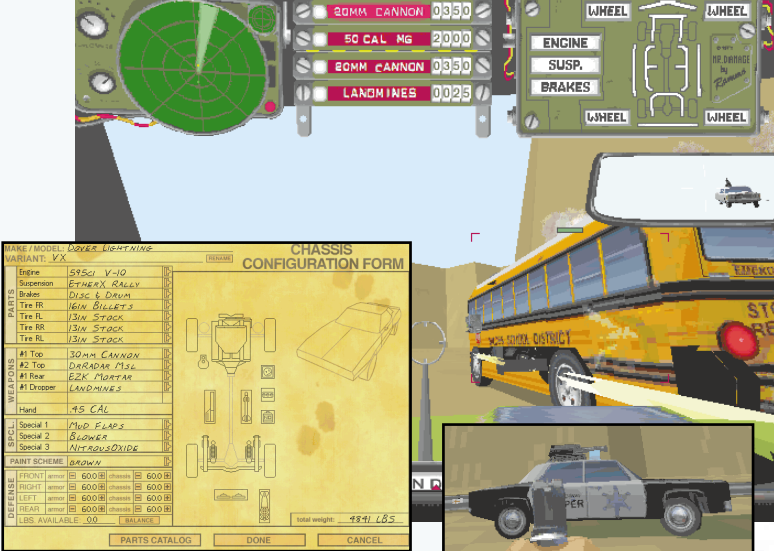
Letkeästi jousitettujen ja ylitehokkaiden muskeli-autojen mallinnuksessa ei välttämättä kannata puhua realismista, mutta yllättävän uskottavalta niillä ajelu tuntuu. Raskaat autot kallistelevat hienosti löysän iskunvaimenuksen varassa ja perä heittelee uskottavasti kun länttää tallan pohjaan. Pikaiset käsijarrukäänökset onnistuvat ja tien ulkopuolelle eksyminen tietää entistä pahempaa sudittelua.

Autojen vauriot on tehty sekä näyttävästi että monipuolisesti. Pellit menevät ruttuun, tyhjat renkaat läpsyvät aidosti ja jopa yksittäiset ajovalot voi ampuu rikki. Kaikki näytetään ja vauriot myös vaikuttavat ajettavuuteen, esimerkiksi puhjennut takarengas vetää perää sivuun kaasuttaessa. Puhjenneilla renkailla ja öljyä ulos puskevalla romulla sinnittely kapealla vuoristotiellä pari kopetria ja muutama jeeppi perässä tirstää hien otsalle, mutta suorituksen jälkeen riemuitsee aidosti onnistumisesta.

Autoja varustellessa ja aseistaessa pahinkin rasvakoura tuntee olonsa kotoisaksi. Moottoreita löytyy aina kymmensylinteriseen hirmuun asti ja erilaisia renkaita, iskunvaimentimia ja muuta säälää on kattavasti. Miten olisi vaikka nitroboosti, lämmitetyt istuimet ja joustopuskurit? Hienoja leluja tärkeämpää on kuitenkin löytää oikea tasapaino hevosvoimien, panssarien painon ja auton hallittavuuden väliltä. Pieneen hot-rodin voi toki istuttaa V-10:n nitrolla ja unohtaa kaiken muun, jolloin saa ohjuksen lailla etenevän suditteluihmeen, jolla on lysti revitellä, mutta jolla taistelussa ei tee mitään.

Maista napalmia, baby

Ilman aseita aavikolla ei pärjää. Mallista riippuen aseita voi pultata eri puolille autoa. Tavallisesti aseet ampuvat suoraan eteen, mutta kotalle voi pultata automaattisesti vihollista seuraavan



Oma rassi rakennetaan helposti valikoista. Vasemmalta valitaan moottori, varusteet, aseet ja panssari. Oikealla sama asia esitetään graafisesti.

tornin ja auton perään voi laittaa puolustukseksi vaikka öljyn levittäjän tai miinojen tiputtelijan. Hyökkäysaseissa on tietysti tykkejä ja eri kaliiberisia konekiväärejä.

Järeämpää osastoa ovat eritehoiset liekin- ja napalminheittimet, tutkan tai lämmön perusteella hakeutuvat ohjukset ja kraanainheittimet perinteisin ja panssarin läpäisevin ammuksin. Kerralla enemmän tuhoa saa vaikka rypälepommeilla. Pikantina lisänä Groove voi ampua pistoolilla sivuikkunasta. Tarkan osuman tunnistaa päälle jääneenä tööttinä, kun kuollut kuski lyhystyy ratin päälle.

Moninpelissä aseet ovat heti saaneet aikaan erilaisia koulukuntia. Jotkut luotavat määrään ja iskevät auton täyteen pienikaliiberisia mutta no-

peita konekivääreitä.

Toiset taas pysyvät mieluiten taka-alalla ja napsivat ohjuksilla. Aina on myös niitä, jotka eivät turhia tähtäile, vaan kylvävät ympäristöön täyteen miinoja tai levittävät tuhoon massiivisilla rypäle-

pommituksilla ja hoitavat lähi-taistelun napalmilla.

Auton valinta on samalla tavalla makuasia. Yleisimpiä tuntuvat olevan pienet mutta ketterät pikkuautot, mutta aina joskus seikkaan tunkee vahvasti panssaroitu rekka tai koulubussi. Monipuolisuuden ja viriteltävyyden takia moninpeli vaatii opettelua, mutta siihen ei myöskään kyllästy parissa illassa.

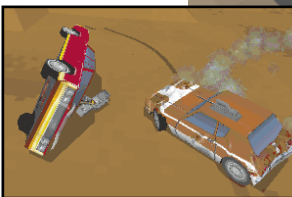
Pakollista rakentelu ei kuitenkaan ole, koska jokaisesta autosta on muutama valmiiksi varusteltu versio.

Tripin, eli Interstaten juonellisen osan lisäksi mukana on nippu erillisiä tehtäviä sekä taistelugeneraattori,

jossa valitaan ja varustetaan oma kärry sekä valitaan areena ja viholliset. Ainoa tavoite on tuhota areenalla niin paljon vihollisia kuin mahdollista. Sama onnistuu myös ihmisiä vastaan esimerkiksi Activisionin perustamien Internet-servereiden kautta. Pelaajat ovat innostuneet touhusta niin paljon, että tappelemisen lisäksi netissä järjestetään perinteisiä kilpa-ajoja ja kiihdytyskilpailuita. Lystiä riittää kun erilaisia autojen runkoja on paljon ja mahdollisuuksia viritteilyyn sitäkin enemmän. Sääli vain, että juonellisessa osassa käytössä on viimeistä tehtävää lukuunottamatta vain yksi auto. Tarina on muutenkin ohi turhan nopeasti, sillä erillisiä tehtäviä siinä on vain seitsemäntoista.



Toimintaosuudet ja välianimatiot on tehty samalla engineillä, joten kerrankin ne tuntuvat kuuluvan samaan peliin.



Afrot tutisemaan

Täytyy nostaa hattua Interstate 76:n tekijöille tyylikkäästä 70-luvun imitoinnista. Karmaat afroletit, pulisongit, leveät lahkeet ja polyesteripaidat sekä muheva funkien jytke nostavat kylmän hien otsalle, vaikka oikeasti sen ajan muoti taisi olla vielä järkyttävämpää. Tunnelma on musiikkia myöten kuin suoraan Charllien enkeleitä tai Starskysta ja Hutchista. Todella rehevän ilmeensä takia Interstate on jotain aivan muuta kuin vain yksi autoräiskintä. Näyttelijät eivät herkkutele hahmoissaan niin paljon kuin voisi, mutta varsinkin Taurus on mainio, ja kuulostaa aivan Samuel Jacksonilta Pulp Fictionissa.

Moitteita täytyy antaa turhan kovista laitevaatimuksista. Hienosti näkyvät vauriot ja varjostukset ovat tietysti upeita, mutta niillä herkkutele vaatii poikkeuksellisen nopean PC:n. Varsinkin hieno virtuaaliohjaamo hidastaa pelin tahmaukseksi. Testikoneella SVGA pyöri riittävän sulavasti, jos karsi ympäristöä yksinkertaisemmaksi. Ilmoitetulla minimikokoonpanolla on tyytyminen rumaan VGA-grafiikkaan ilman mitään herkkuja. Tuleva Direct3D-päivitys varmasti tuo lisää nopeutta, mutta nopean 3D-kortin omistajilla taitaa muutenkin olla nopeat koneet.

Activision olisi voinut laittaa juonelliseen osaan vaikeusasteet, nimittäin jotkut tehtävistä ovat täysiä läpihuutojuttuja, mutta muutamaa joutuu tahkomaan kymmeniä kertoja, koska välillä

vihollisia on aavikko mustanaan. Silti tarina on ohi vähän turhan nopeasti.

Pienistä moitteista huolimatta Interstate 76 tuntuu välittömästi klassikolta. Kun nykyään ei peleissä juuri ole persoonallisuutta, on Interstate on onnistunut kierättämään vanhoja ideoita tuoreesti, eikä se johdu pelkästään 70-luvulle irvailusta. Aidon tuntuisten autojen viritteily ja niillä taistelu on paljon mielenkiintoisempaa kuin loputtomat futuristiset hässäkät, jollaisia autotaistelupelit yleensä ovat. Toivottavasti Grooven ja Tauruksen kyytiin pääsee jatkossakin.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Aidon tuntuisesti käyttäytyvät autot.
- Paljon erilaisia autoja, aseita ja varusteita.
- 70-lukua irvailaan tyylikkäästi.
- Onnistunut moninpeli.

Huonoa

- Kovat laitevaatimukset.
- Lyhyt juoni.

Onnistunut sekoitus kaahailu-taistelua ja autojen viritteilyä 70-luvun hengessä.



92

Shadow Warrior

3D Realms/Apogee

Dos

Minimi: Pentium, 16 Mt

Suositus: P90

Kiintolevy: 29 Mt

Äänet: Kaikki yleisimmät (myös GUS)

Moninpeli: Modeemi, kaapeli (2 pelaajaa), IPX (8)

Testattu: P120, 16 Mt, SB16+GM

Juuri kun ehdin masentua 3D-räiskintöjen tulvasta, varjosoturi Lo

Wang tyhmine vitseineen palautti uskoni siihen, että hyvällä pelisuunnittelulla voi vieläkin olla sijansa maailmassa.

Shadow Warrior ei varsinaisesti ole ninjapeli, vaan esikuvana ovat pikemminkin itämaiset toimintahalpiukset. Lo Wang haluaa toistaiseksi tuntemattomasta syystä läpäistä neljä kenttää, konetuliaseet laulavat duettoa ja veri lentää metrin kaarina. Peli on häikäilemätön hiilikopio Dukesta aina mautonta mutta huvittavaa huumoria, hyvää tasonsuunnittelua ja mainioita aseita myöten.

Luonnollisestikaan Oikean 3D:n Veljeskunnan suurquakkien ei kannata Varjosoturiin tutustua, käyttäähän se antiikkista Build-engineä ja sprite-pohjaisia vihollisia.

Uzi sukassa

Duken ja Bloodin tavoin hirviöt ovat edelleen sarjakuvasta revityn näköisiä, tällä kertaa kuitenkin vähemmän häiritsevästi. Pahiskaartia edustavat Uzilla ja shurikeneilla varustettu peruspahis ja hänen lähes näkymätön, tulta roiskiva veljensä, itämaisempää väriä tarjoavat lentävät haamut, dynamiittilaatikkoa kantava kamikaze-zombie ja jonkinnäköinen loikkiva gorilla.

Shadow Warriorin aseet ovat kerrankin täyttä tavaraa. Lähi-taisteluun sopivat joko paljaat kädet taikka katana, joka hilpeästi halkaisee pahiksen. Shogun Assassinin ystävät tuntenevat efektin. Ninjajenkeä edustavat vielä äänettömät shurikenit, joita voi poimia seinästä takaisin plakkariin.



Hyvää

- Mauton huumori.
- Hyvät aseet ja tulivoima.
- Yksityiskohtien runsaus.
- Jänikset.

Huonoa

- Sprite-viholliset.
- Duke uusilla grafiikoilla.

Tappavan pelattava Duke-kloni!



Tuliaseita ovat alan perustyökälyt virkeinä versioina. Haulikko on nyt Riot Gun, ja tuliannos valinnaisesti yksi pamaus tai kolmen tehokas sarja. Pakollinen konetuliase Uzi löytyy kummastakin kädestä, ja mainiota tulinopeutta erinomaisin ääniefektein säestävät lattialle kilisevät hylsytyt. Wo-oo!

Singonkin annan anteeksi, koska siihen saa lisävarusteena lämpöhakuiset ohjukset sekä 3D-präiskintöjen mahtipläjäyksen, ydinkärjen. Paukkulelujen parhaimmista kuuluvat vielä seiiniin takertuvat, liikkeen havaitsevat kranaatit sekä suoraan Quakesta käännetty kranaattikivääri.

Lisätavaroita on. Lattialle voi kylvää piikejä, valonvahvistimella näkee pimeässä, savukranaatti muuttaa näkymättömäksi, väläyskranaatti sokaisee vastustajan ja kaasukranaatti on kiva heittää väkijoukkoon. Köh köh.

Sarvekkaat kanit

Duken Build-engineä käyttävä Varjosoturi tarjoaa luonnollisesti erittäin eläväisen ympäristön. Mikä tekniikassa hävitään, se vihteessä voitetaan. Jotain uutta tuntuu löytyvän aina. Kanit tekevät mitä kanien voi kuvitella tekevän, pelaaja voi ammuskella tykillä tahi ajaa tankkia tai bulldozeria, suurin osa esineistä hajoaa ja muutenkin meno on rankkaa. Teknisin innovaatioina huoneet voivat olla päällekkäin ja vesi on aidosti läpinäkyvää. 640x480-tilassa kaikki pyörii vie-

lä hyvin.

Duken tyyliin Lo Wang viljelee taas köyhää, mutta jotenkin peliin sopivaa huumoria. Varsinkin onnenkeseistä löytyvät ”kiinalaiset sanalaskut” onnistuvat naurattamaan puoliväkisin: ”Baseball is wrong: a man with 4 balls cannot walk”.

Yllättäen moninpelikin (Wangbang) maistui mainiolta. Aseet ovat sen verran vankkiä, ettei tappelusta tule pelkkää singolaa paukuttelua. Wangbang pelkillä ninja-aseilla esimerkiksi on hyvin kehittävä. Pikanttina yksityiskohtana paloiksi räjäytetyn pelaajan pää voi vielä pyöriä paikallaan ja räkiä vahingoittavaa verta. Nollamodeemilla kokeiltuna peli pyöri teknisesti hyvin, ja osasi vielä toipua kun synkronisaatio petti.

Shadow Warrior ei tarjoa genreen mitään uutta, mutta se on nautittavan pelattava, hauska ja hyvä peli. Vaikka luulin olevani lopen kyllästynyt näihin peleihin, neljä mainiosti suunniteltua shareware-kenttää menivät läpi viuhahtaen ja jättivät jälkeensä halun pelata lisää.

Nirvi

Star Trek: Generations

MicroProse

Windows 95

Versio: 1.00 (lehdistö)

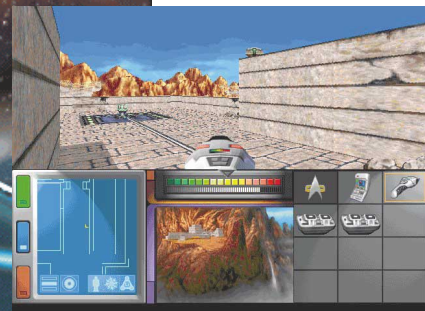
Minimi: P90, 16 Mt, hiiri, SVGA, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat digitaaliäänikortit (esimerkiksi SB, PAS)

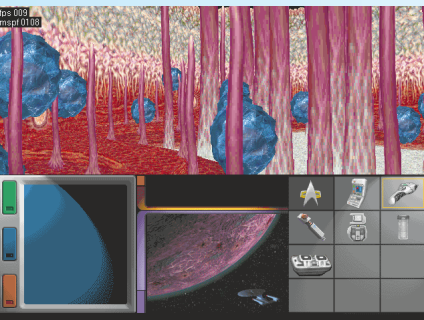
Kiintolevy: 75 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-1, 3xCD-ROM ja P166, 32 Mt, SB 32 pnp, 8xCD-ROM

DEGENERATIONS



Varo voimakenttää, Data! Puolen ruudun pikkuikkuna ei varsinaisesti upota pelimaailmaan.



Star Trek -pelit ovat pahimmillaankin pitäneet päänsä pinnalla, jos edes Trek-mythologia on toiminut. Entäpä jos sekin uhrataan ”muodikkaan” kolmiulotteisuuden alttarille? Ongelmana tietysti, että alttari on monta vuotta vanha, eikä se silloinkaan vaikuttanut.

Star Trek: Voyageria katsoessa tuntuu, ettei sarjan tasosta vastaavilla toimi päässä enää mitään. Samat henkilöt ovat varmaan olleet konsultteina, kun MicroProse on kääntänyt Generationsin peliksi, niin hirvittävän heikko esitys se on. Toki esikuvakin on yksi huonoimmista Star Trek -leffoista.

Paha poika mellestä

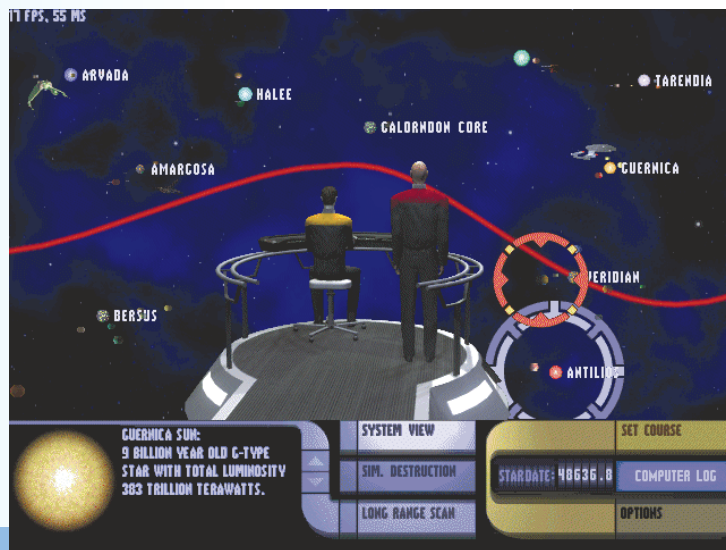
Elokuvasa hullu tiedemies Soran joutuu tahtomattaan nykäistyksi pois unelmamaailma Nexusesta, joka on kaikkien unelmat todeksi tekevä auvola ja joka sijaitsee maailmankaikkeutta risteilevässä energiarihmassa. Niinpä mies haluaa takaisin mihin hintaan hyvänsä, ja aikoo tuhota pari aurinkoa ohjatakseen Nexuksen kulun oikeaan paikkaan. Pelissä ideana on estää Sorania tuhoamasta aurinkokuntia ja lopulta saada pa-

hisi kiinni. Tämä onnistuu kolmen erilaisen peliosuuden kautta.

Osoista parhaiten toimii tähtikartasto, jossa kohteita luotailaan sensoreilla ja Enterpriseä komentamalla paikasta toiseen. Kuvaa voi tarkentaa eri aurinkokuntiin, joissa tietoa voi hankkia erillisten planeettojen tasolta asti. Kartalla pitää simuloida oikeiden tähtien tuho, jotta Enterprisesen miehistö tietää, missä Soran aikoo olla milloinkin. Vaikka osuudessa ei paljon muuta tehdäkään kuin liikutellaan Enterpriseä, se on toteutettu asiankuuluvan hie-

nosti ja sitä on hauska pelata.

Välillä törmätään vihamielisiin aluksiin, jotka sitten paloitellaan naurettavan yksinkertaisessa avaruustaistelussa. Pelaajan täytyy ainoastaan kommentaa Enterprise lähestymään kohdetta ja räiskii vuorotellen phasereilla ja torpedoilla. Kohteesta voi tähdätä erikseen alisysteemeitä, joista varppiydin tai clossapitosysteemit ovat tietenkin päivänselviä kohteita. Taistelu on yhtä jännittävää kuin ruotsinkokeisiin lukeminen ja yhtä tapahtumarikasta kuin laiskaisen päivä. (No ei nyt sentään. -nn)



Pakkopullaa

Star Trek: Generations on ensimmäinen Star Trek -peli, jonka pelaaminen on ollut pakkopullaa. Toimivaa tähtikarttaosuutta ja turhan yksinkertaista, mutta viihdyttävää ja näyttävää avaruustaistelua kyllä pelaa. Pelin epälineaarisuus (tehtävät tulevat satunnaisessa järjestyksessä) ja se, ettei aina tarvitse onnistua, viehättävät myös.

Mutta sitten nämä loittoyksilötehtävät... Kuka ääliö luulee, että massat tarttuvat automaattisesti täkyyn, jos peli on 3D-rävelly? Miten puolen ruudun kokoinen, melko alkeellinen engine voi olla näin hidas? Miksi pinoitteet on valittu niin huonosti? Miten on mahdollista, että vuonna 1997 esineitä (vipuja) räpeltetään omassa pikku ikkunassaan? Olisivat ottaneet esikuvaksi System Shockin. No, ainakin pohjapiirustukset perustuvat Paramoun-

tin arkistoihin, joten klingonien vessat ovat oikeissa paikoissa, ja Trek-yksityiskohdat huvittavat aina. Generations pystyisikin Trekin voimalla nousemaan kuitenkin keskinkertaisuuteen...

...jos pelin voisi tallentaa kesken pelin, mutta kun ei voi. Miten joku voi olla näin pirun tyhmä? Kun kerran on selvittänyt kuolettavan puuduttavan sokkelon vain kuollakseen käyttöliittymän kankeuden ansiosta, tekisi mieli tavata suunnittelija ja tun-

kearomput aivan jonkekin muualle kuin asemaan.

Tämä kolmiulotteinen rävelly ei edes tunnu Star Trekliltä kuin hetkittäin. Ironista kyllä, jos Generations olisi toteutettu normaalina seikkailupelinä kuten Final Unity, se olisi varmasti vähintäänkin hyvä.

Nnirvi

65

Loittoryhmä ilman ryhmää

Kolmannen ja samalla pelin pääosuuden muodostavat erilaiset loittoryhmätehtävät, jotka ovat pelin pahinta antia. Kun ensimmäisen kerran kuulin tehtävien olevan toteutettu kolmiulotteisena, olin innoissani. Nyt pystyn enää kauhistumaan. Loittoryhmä koostuu yhdestä tehtävään parhaiten sopivasta henkilöstä. Tehtävät yrittävät painottaa enemmän seikkailuun kuin doomailuun, mutta phaserilla räiskytelään silti rutkasti. Geordi muun muassa pääsee yksin valtaamaan klingonien Bird of Preytä.

Systeemi kuuluu hitaimpiin koskaan näkemiini 3D-moottoreihin. Ruutu on kuorutettu rumilla tekstuureilla ja kädetömällä käyttöliittymällä, joka on paitsi painajaismainen käyttäjä, myös vie puolet ruudusta. Seikkailupeiliin se soveltuu huonosti. Sen sijaan, että esineitä voisi nikсутella ruudulla (kuten viimeiset 10 vuotta on tehty), ne ilmestyvät toimintaikkunaan ruudun alaosaan.

Kaiken kruunaa kuitenkin se, että doomailun aikana ei voi lainkaan tallentaa peliä. Tämä on mielestäni täysin anteeksiantamaton, sillä doomailuissa on paljon rasittavia kerrasta poikki -kohtia.

Star Trek: Generations on ehdottomasti surkein tähän asti julkaistu Star Trek -peli. Peli on tehty niin amatöörimaisesti, että ei voi kuin ihmetellä. Trek-peleissä on aina ollut pieni rahastuksen maku, mutta tästä yksilöstä se suorastaan löyhyä jo kauas. Pysy kaukana tästä hirvityksestä.

Tapio Salminen

Hyvää

- Mukana sarjan koko näyttelijäkaarti.
- Karttaisuus ajaa asiansa.
- Tasokasta videokuvaa.

Huonoa

- Ruma.
- Loittoryhmätehtävistä on tehty surkeita Doom-klooneja.

Huono peli huonosta elokuvasta.

50

Reloaded

Gremlin

Dos

Minimi: todennäköisesti P90, 16 Mt,

2xCD-ROM

Äänet: GUS (Max), MSS, Sound

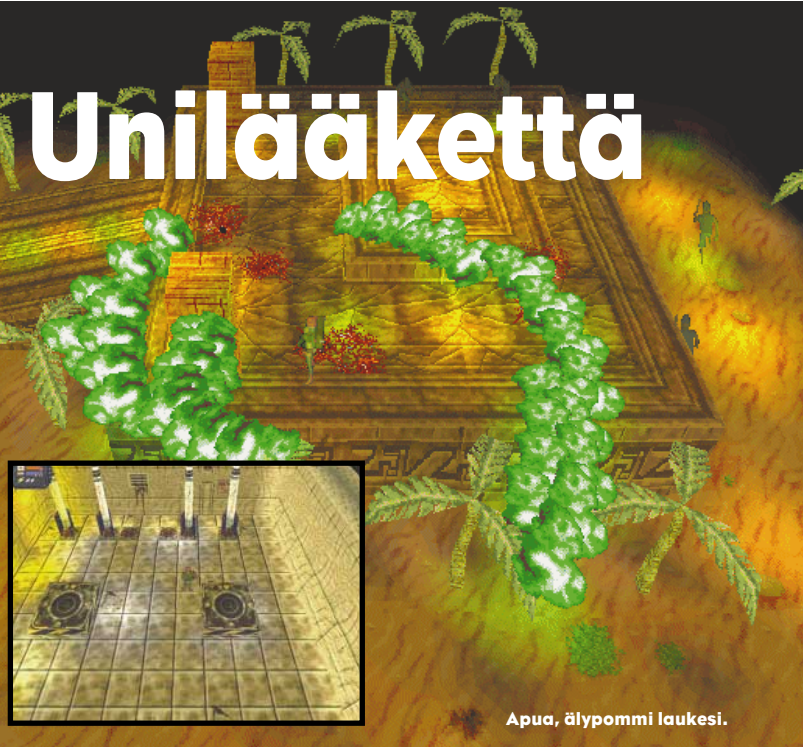
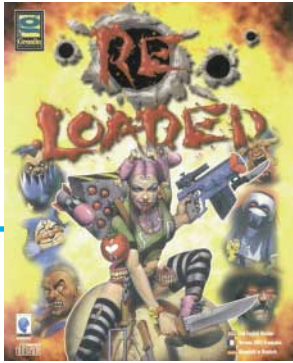
Blaster (AWE32, Pro, 16)

Kiintolevy: 5, 72, 188 Mt

Moninpeli: kaksinpeli modeemi,

lähiverkko ja kaapeli

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+, SB16, 4xCD-ROM



Apua, älypommei laukesi.

hka ensimmäisiä PlayStation-pelejä oli Gremlinin Gauntlet-henkinen räiskintä Loaded. Sen hirmuiset aseet ja näyttävät efektit olivat vaikuttavia, mutta itse peli oli yksitoikkoinen ja puuduttava. Reloadedin piti korjata alkuperäisen puutteet, mutta valitettavasti Gremlin ei ole tavoitteessaan onnistunut. Reloaded on edeltäjänsä tavoin yksitoikkoinen ja puuduttava.

Loaded oli putipuhdas käytäväräiskintä. Reloadedin kentät ovat avarimmat, joten tilaa juosta ympäriinsä on taatusti riittävästi. Tämä tuo lisää vapautta, mutta toisaalta alkuperäisen klaustrofobisen ahdistava tunnelma on menetetty. Efektit ovat edelleen näyttävät, mutta hintana ovat hirmuiset laitevaatimukset.

Pelaaja voi valita hahmonsa kuudesta liipasinherkästä mellestäjästä, joista kukin on varustettu nimikkotussarilla. Hahmot ovat kieltämättä pelikotelon kuvissa pelin henkeen sopivasti tyyppitellyjä, mutta areenalle päästyään ne muuttuvat rujoiksi, mitättömän näköisiksi vektoriheikeiksi. Olisi hausempaa, jos tarjolla olisi vain yksi kuudella eri aseella varustettu hahmo.

Kahlaajan kuolema

Pelaajan on edettävä läpi tusinan maailman, tuhottava kaikki eteentupsahtava ja siinä sivussa ratkaistava pari alkeellista puzzlea. Ajoittain peli äityy melkoiseksi kahlaamiseksi. Esimer-

kiksi ensimmäisessä episodissa etenemisen esteenä olla nököttää rikkonainen silta. Sillan vieressä seisova jöpökäs ilmoittaa korjaavansa sillan, kunhan pelaaja kiihottaa paikalle kolme ”palikkaa”. Palikanmetsästys on kuitenkin pitkäväteistä puuhaa. Vihollisista eivät enää tässä vaiheessa välttämättä ole pelaajaa kiusaamassa. Niinpä yllättäen kimpupuun hyökkää armaton nukku-mattiarmanda, joka pölyyttää uni-hiekkaa pelaajan alati painavimmiksi muuttuville silmäluomille. Pelaaminen muuttuu unenhor-teiseksi tepasteluksi pitkin tylsän tympeää kenttää. Lopulta palikat toki löytyvät, silta eheytyy entiseksi ja reitti seuraavaan unihiekkamyrskyyn avautuu.

Gremlinin puolivilvaista pelidesignia ei voi muuta kuin ihmetellä. Reloadedin piti olla jämäkkä toimintaspektaakkeli, eikä hiipuvan himmeä, laiskanpullea, unilääkettäkin parempi unentuoja. Toki toiminta tiivistyy pelin edetessä, mutta toisaalta tuskin kukaan tervejärkinen jaksaa viipyä pelin kimpussa muutamaa tallennuspistettä pitempään. Jo pelkätään hyppivä ruudunpäivitys pitää siitä huolen. Kaikilla mausteilla ja efekteillä kuorutettuna (640x400x24bit) Reloaded on huisin näyttävä, mutta ruudunpäivitys on tuolloin surullisen lä-

hellä yhtä kähyistä kuvaa sekunnissa (1 fps). Karkealla erottelulla ja 8-bittiväreillä Reloaded menettää kaiken kimallisuuden ja muuttuu rumaksi, kolhoksi räiskinnäksi. Eikä vieritys ole tuolloinkaan sujuvaa.

Reloadedilla on onneksi ansionsa. Pelin toteutustapa on askel oikeaan suuntaan. Spritejen ja bititiasojen sijasta kuviokelluvat vektorit tuovat pelimaailman as-teen elävämmäksi. Pelaaja voi esimerkiksi zoomata näkymät haluamukseen ja kamera seuraa pelitapahtumia ajoittain elegantisti maastonmuotojen mukaan. Luvattu 3DFx-päivitys tulisi kuitenkin tositarpeeseen, tuolloin pelin sinänsä näyttävistä efekteistä pääsisi sentään nauttimaan. Kolhoa kenttädesignia ei tosin paraskaan grafiikkakortti muuta piiruakaan paremmaksi.

JTurunen

Hyvää

- Toteutus idealtaan hyvä...

Huonoa

- ...mutta kun ei pyöri kunnolla.
- Tylsät kentät.

Vektorein somistettu maailma on yläviistosta tihrusteltavassa räiskinnässä uutta. Gremlinin 3D-engine on kuitenkin yksinkertaisesti liian huono, jotta hommassa edes teoriassa voisi nauttia.

55



Kaunisti mutta niin nykivää.

Air Warrior II

Kesmai/Interactive Magic

Windows 95

Versio: 1.00d (myyntiversio)

Minimi: Pentium, 16 Mt, 2xCD-ROM,

SVGA, hiiri

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

äänikortit

Kiintolevy: 50 Mt

Moninpeli: Kaksinpeli modeemilla,

monen pelaajan Internet-peli

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules

Dynamite 128, SB 16, 6x CD-ROM,

Thrustmaster FLCS + TQS, Pro

pedals



Kerran ilmojen sotureita

●● Warbirds on varastanut lähes kaikkien Internet-simulaatioiden ystävien sydämen Air Warriorilta. Pystyykö Air Warrior II nousemaan ykköseksi ja palauttamaan paalupaikan Kesmaille?



Corsair Zeron perässä. Tallennetuista tehtävistä voi helposti katsoa mitä oikein tapahtuikaan. Tehtävän voi seurata koneen sisältä tai hiiren panoroimana koneen ulkopuolelta. Helppo ja kätevä systeemi.

Kesmain Air Warrior oli ensimmäinen ja alkuperäinen Internetin välityksellä pelattava monen pelaajan lentosimulaatio, jossa kymmenet pelaajat ottivat yhteen mittavissa ilmataisteluissa. Air Warriorin rajoituksiin kyllästyneet ideamiehet pistivät pystyyn ICI:n, joka vei tasaisen varmasti Ilmojen Soturit laajempaan ja ominaisuuksiltaan parempaan Warbirdsiin. Alkuperäistä Air Warrioria pelataan ainoastaan America On-Linessa ja sielläkin kevyemmällä realismitasolla.

Kesmain pojat eivät jääneet lepäämään katoaville laakereilleen, vaan kehittivät Air Warrior kakosta tähtäimenään realismin maksimointi Warbirdsien tapaan.

Yksinpeli ja verkkopeli samassa paketissa

Air Warrior II:ssa on, ykkösen tapaan, mukana ensimmäisen ja toisen maailmansodan sekä Korean sodan kalustoa. Konevalikoima on laaja ja kultakin aikakaudelta on lukuisia koneita, kaikki omine grafiikoineen. Ohjuksia ei ole moderneimmistaan koneissa, taistelut käydään tykein ja konekivääreine.

Mikäli on kiinnostunut ainoastaan verkossa lentelystä, kannattaa käydä Kesmain kotisivuilla (www.kesmai.com), josta voi imuroida pääteohjelman ilmaiseksi. Kaupasta ostettavassa kokoversiossa on verkkopelin lisäksi

useita yksin pelattavia kampanjoita.

Yksinpeli on tarkoitettu lähinnä tutustumista varten. Tietokonepilotit eivät äyllä loista ja tehtävät ovat kohtalaisen yksitoikkoisia. Mielenkiintoisimpia ovat aloittelijoille suunnatut harjoitustehtävät, joita onkin lukuisasti. Vaikka tehtävistä onkin muodostettu ”kampanja”, ei sen taso ole riittävän korkea pitkittämään yksinpelinautintoa kovin pitkälle.

Jos Air Warrior ja Warbirds tappelis...

Air Warrior on selvästi rakennettu ensisijaisesti monen pelaajan simulaattoriksi ja toissijaisesti yksin pelattavaksi peliksi. Siksi sen vertaaminen Warbirdsien, alan tämän hetken kärkipeliin, on perusteltua.

Air Warriorin pahin puute on yhden hyvän ohjaamografiikan puute. Warbirdsissä on yksi ohjaamografiikka laajakulmamaisesti toteutettuna, Air Warriorissa on kolme erilaista vaihtoehtoa.

Ensimmäinen on alkuperäisestä pelistä tuttu, jossa kaikki instrumentit näkyvät selkeän graa-



fisesti, mutta ulos katsotaan pienestä periskoopimaisesta ruudusta. Maailmasta on erittäin vaikea saada selkeää kuvaa, joten moodi soveltuu lähinnä navigointiin.

Toisessa vaihtoehdossa ulos katsova ruutu on jo isompi, ja ainoastaan sivureunat on jätetty mustiksi. Ongelmaksi muodostuu mittaritietojen ilmaisu. Ohjaamoruudulla näkyvät mittarit eivät liiku, vaan tiedot näytetään sivuilla olevilla ruuduilla yksinkertaisen numeerisesti, joten niitä on kesken taistelun hankala tulkita. Vihollisista näytetään etäisyys, muttei konetyyppiä, joten useasta vihollisesta voi mennä helposti sekaisin.

Kolmas lähitaisteluun tarkoitettu ruutu muistuttaa Warbirdsien laajakulmaruutua. Ohjaamoruutu täyttää koko monitorin, mutta sen enempää radioviestit kuin tiedot vihollisista eivät enää näy. Grafiikan taso ei riitä vihollisten tunnistamiseen luotettavasti näköhavainnon perusteella, joten etäisyyden arviointiin grafiikka on aivan liian epätarkkaa.

Air Warriorin tapa ilmaista viholliset ja niiden etäisyydet on ongelmallinen. Warbirdsissä jokaisen koneen yläpuolella on koneen malli ja etäisyys satoina jaardeina, Air Warriorissa jokaisen koneen kohdalla ruudun yläreunassa näkyy pieni hassu ikonimerkki ja ruudun sivulla vastaavan ikonimerkin perässä koneen tyyppi ja sen etäisyys.

Ilmatorjuntaefektit ovat hyvän näköisiä. Ne eivät tosin osu juuri mihinkään.

Toki kumpikin tapa on epärealistista, mutta totuus on, etteivät tietokonepilotin haukansilmät korvaa oikean pilotin silmiä, joten helpotus on tässä tapauksessa paikallaan. Air Warriorin systeemi tuhoaa ainakin minulta täydellisesti tilanteen kokonaisuuden hahmottamisen. Siinä missä Warbirdsissä näen heti kuka on missäkin, joudun Air Warriorissa paikallistamaan vihollisen, katsomaan yläreunasta hänen ikonimerkinsä ja sen jälkeen etsimään sivureunasta kyseisen vihollisen tiedot. Erityisesti kaartessa on vaikea hahmottaa, mistä vihollisen nyt pitäisikään löytyä ja kuka mahdollisesti edessä olevista se on.

Warbirdsien verrattuna konevalikoima on laajempi ja pommittustehtävät ovat monipuolisempia. Koneeseen voi pakata mukaan jopa laskuvarjojääkäreitä viholliskenttää valtaamaan, tai viiteliäsi pelaaja voi jättää koneensa hangaariin ja lähteä liikkeelle kiusaamaan vihollisia vaikkapa liikkuvalla ilmatorjuntatykillä. Lisäksi tehtävät voi nauhoittaa ja katsella taistelua myöhemmin helpolla ja kohtuullisen monipuolisella nauhurilla.

Realismiongelmia

Grafiikan voi valita 640x480:sta aina 1024x768-tarkkuuteen asti. Syytä tai toisesta tarkinkin resoluutio on jotenkin suttuisen ja epätarkan näköinen, ja vaikuttaa



P-51 syöksymässä vihollisen Focke Wulff -lajueen kimppuun. Huomaa ruudun yläreunassa näkyvät ikonit ja reunalla niiden vastaparit. Jos ruudulla on paljon tavaraa, on lopputulos äärimmäisen sekava.

Tältä näyttää verkossa alkava ilmataistelu. Vihollisten ilma-asennosta on mahdotonta sanoa mitään ennen kuin ne ovat aivan vieressä, mitä ei yhtään helpota periskooppimainen ruutu ulkomaailmaan.

Esimerkki siitä, miltä lähi-ilmataistelu verkossa näyttää. Koneesta ei vielääkään erotu lähes mitään, vaikka se on jo ampumaetäisyyden sisäpuolella. Numeerisesti merkityt mittaritiedot häiritsevät keskittymistä olennaiseen.

näkyvimmin ruudunpäivitystä hidastavasti. Oman koneen grafiikka on pienemmällä tarkkuuksilla jopa suttuisen rumaa ja tarkimmillaankin ainoastaan kohutuullista.

Isoin ongelma ovat kuitenkin viholliset. Siinä missä Warbirdsin tarkka grafiikka auttaa tunnistamaan vihollisen lentoasennon, pysyy Air Warriorissa asento mysteerinä ennen kuin on liian myöhäistä tehdä asialle mitään. Jos haluaa käyttää lähitaistelunäyttömoodia, eivät koneen etäisyystiedotkaan näy, joten taistelusta tulee todellista hutiloitointia.

Koneiden lentomalleissa oudoksuttaa niiden yliherkkä taipumus spinnata. Tokihan oikeat koneet sakkasivat varomattomassa käsittelyssä helposti, mutta Air Warriorin versiossa sakkasvaroitin ehtii yleensä huutaa noin sekunnin kymmenesosan, jonka jälkeen taivaanranta alkaa pyöriä villisti syöksykierteen takia. Kun tähän vielä lisää samalla tavalla yliherkistetyn black out -mallinuksien, saa koneita lentää todella kieli keskellä suuta. Esimerkiksi Korean ajanjakson koneet ovat melkein lentokelvottomia, sillä jos koneella lentää kulmanopeudella, pienikin kaartoa aiheuttaa silmien mustumisen (joka muuten kestää piitikkään) ja hitaamalla vauhdilla sama liike aiheuttaa sakkauksen ja syöksykierteen.

Yksi pelin ikävä realismiongelma on se, ettei tykkeitä ja konekivääreitä ole millään tavalla eroteltu toisistaan. Tämä tuhoaa tehokkaasti taktista elementtiä esimerkiksi Spitfiissä, jossa paukujen vähyden takia voi ensin etsiä sopivan ennakon pienempien konekiväärien avustuksella ja vasta osuttaessa annetaan tykkienkin laulua. Minkään koneen eri aseistuksia ei ole yksilöity, mikä on todella sääli realismia kaipaaville piloteille.

Totuus on tuolla ulkona... verkossa

Air Warrior II:n verkkotestaaminen jäi omalta osaltani hieman rajoittuneeksi, mutta kuitenkin riittäväksi. Pelaaminen maksaa parisen taalaan tunnin. Warbirds ottaa itse yhteyden palvelinkoneeseen, Air Warriorissa pitää ottaa yhteys itse selainohjelmalla. Tämä johtuu siitä, että yhteyspalveluntarjoajia on useita, joista voi valita haluamansa. Peli käynnistetään palveluntarjoajan kotisivulta, jolloin se käynnistyy automaattisesti.

Ikäväkseni sain huomata, ettei Air Warrior II ole ainakaan tässä vaiheessa tarpeeksi suosittu. Yhdelläkään kerralla ei pelaajia ollut juuri pariakymmentä enempiä, ja mikä ikävintä, he olivat joka kerta kerääntyneet relaxed realism -alueelle eli helpotetun lentomallin alueelle. Kun Warbirds-veteraanit vaativat lisää realismia ja Kesmai vastaa huutoon, menetetään lähes kaikki hyöty siksi, etteivät asiakkaat pelaa kuin toimintapeliwersiota. Yksin on ihan

turha lähteä lentelemään täyden realismin alueille, joten kaikki on-line-testit tulikin pelattua kevyellä realismilla. Eikä juuri hymyilyttäneet.

Vajaan realismin suosiminen on mielestäni erittäin ikävää, sillä Air Warrior II:lla on potentiaalia, onhan siinä laajempi konevalikoima ja muita lisäominaisuuksia kuten laskuvarjoääkärin, ajoneuvot ja lisäkohteet lentokenttien ohella pommitettavana. Nyt pelaamisesta jää lähinnä paha mieli, sen verran yksinkertaistettu relaxed realism -alue on.

Kumpi voittaa?

Kauppan hyllyltä ostettavana simulaattorina Air Warrior II ei saavuta tavoitettaan. Yksinpelattavat kampanjat ovat mitään sanomattomia. Vaikutelmaksi jää, että tehtävät on koottu, jotta tuotetta voisi myydä erikseen muuten ilmaiseksi saatavan verkoversion ohella. Jos Air Warrior kakkosta haluaa päästä pelaamaan, suosittelen ilmaisen päteohjelman imurointia ja myynti-

version kaupan hyllylle jättämistä.

Air Warrior II on valitettava pettymys. Suuret lupaukset asettivat kohtalaisia odotuksia pelin ilmestymiselle ja toivo uudesta hyvästä verkkopelistä oli korkealla. Kakkosen piti korjata ykkösen puutteita, mutta minua häirineet ominaisuudet on jätetty melkein kokonaisuudessaan jäljelle ja lisätty vielä pari uutta ikävää yllätystä tilalle.

Air Warrior II ei saa minua hylkäämään Warbirdsia tai edes siirtymään osittain sen pelaajaksi, sillä se ei mielestäni yllä edes tasolle millä Warbirds (huhtikuun lopussa) on. Jos Warbirdsistä kuulemani huhut ovat edes puoliksi totta, jää Air Warrior II jo ennen kesää hyvin kauas jälkeen. Näyttää siltä, ettei Air Warrior II pysty kaappaamaan valta-asemaa takaisin Kesmaille.

Toni Virta



Air Warriorin kartta. Ruutujen nurkassa näkyvät pienet pisteet kertovat kyseisellä karttaruudulla olevien vihollisten määrän.

Hyvää

- Laaja konevalikoima.
- Pelkän päteohjelman saa ilmaiseksi Internetistä.
- Osittain Warbirdsia monipuolisempi.

Huonoa

- Outo sakkas/spinnimallinnus.
- Epästabiili.
- Epätarkka grafiikka.
- Vähänlaisesti pelaajia Internetissä.
- Internet-pelaajat suosivat kevyempää realismia.

Air Warrior II kurkottaa kuuseen, mutta kapsahtaa katajaan.

75

S.C.A.R.A.B

Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: P100, joystick

Äänet: DirectX-yhteensopivat kortit

Kiintolevy: 32 Mt

Moninpeli: 2 pelaajaa (modeemi tai nollakaapeli), 2-6 pelaajaa (TCP/IP tai IPX)

Testattu: P120, 32 Mt, GUS 1 Mt, AWE32 8 Mt, 4xCDROM



Muinaista Egyptiä ympäröi mystinen kehä, eikä ihme. Tuhansia vuosia sitten eläinpäisiä jumalia palvoilla Niilinvarren asukeilla oli korkeakulttuuri, kun vielä muutama vuosisata sitten Suomessa pureskeltiin majavanhantaa ja asuttiin luolissa. Kaikenlaiset teorit pyramideja pystyttävistä uhmiehistä uppoavatkin huuhaaporukkaan vaivatta.

Sangen viihdyttävä elokuva nimeltä Stargate on mitä todennäköisimmin ollut innoittajana lyhennehirmu S.C.A.R.A.B:ille, jossa Egyptin jumalolentojen mukaan muotoillut high-tech taistelurobot kamppailevat tutusti nimetyillä areenoilla, kuten Luxor, Giza ja Memphis.

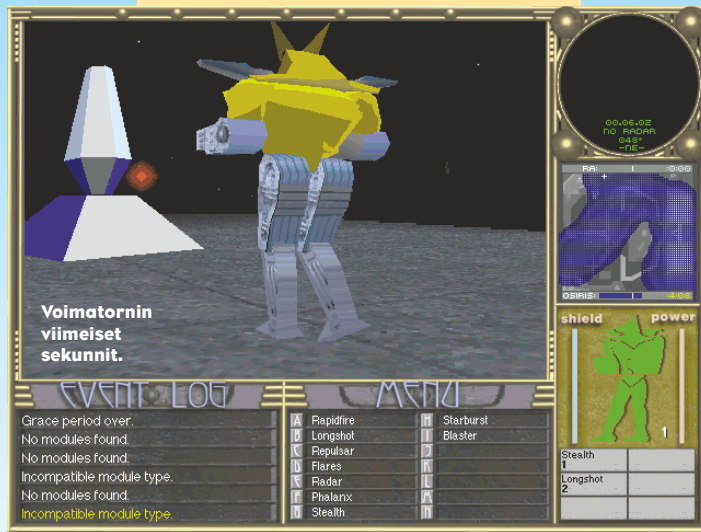
Juoni on hämärän rajamailta: Ra- ja Osiris-jumalien välillä on sota, joka käydään Muinaisten sieluista. Enempää ei asiaa valoteta, muttei ole tarviskaan. Toiminta on varsin suoraviivaista.

Nurkanvaltaajat

Kentällä temmeltävät robot on jaettu kahteen leiriin, joukkue per jumala. Selvittääkseen tehtävän on joko tapettava kaikki vihollisrobot kolmesti tai pidettävä yli 50 prosenttia alueesta yhtäjaksoisesti hallussaan viisi minuuttia.

Alueen haltuunotto onnistuu kylvämällä maastoon voimatorneja. Pienellä näppäimistönhiveyllä ilmassa porraavaa huoltoalus kiittää paikalle, ja laskee maahan energiapilarin. Häiritsevät vihollis-

Tornitouhua



listornit voi ja kannattaa tuhota, varsinkin koska vastustaja toimii aivan yhtä hävitysvimmaisesti. Jos alueen omistusprosentti tippuu hetkeksikään alle viidenkymmenen, alkaa viiden minuutin odotus alusta.

Taktista ajattelykykyä vaaditaan sen verran, että omat tornit kannattaa pudottaa suojaisiin paikkoihin. Torneja on turha vartioida, tehokkaampaa on saalistaa vihulaisen tötteröitä ja korvata ne omilla.

Vauhdikkaampi tie voittoon, eli vihollisrobotien tappaminen, ei ole ihan helppoa. Robot osaavat ampua joka suuntaan, mutta liikkueensa vain suoraan eteenpäin. Ampuva robo on siis useimmiten istuva ankkuri, mikä on epäreilua, koska tietokone ampuu liian tarkasti. Tulitaisteluun kannattaakin antautua vain tehostetuina aseina.

Robot ovat paitsi hitaita ja rumia, myös liikuntarajoitteisia, eivätkä osaa hyppäämättä ylittää kolmen sentin korokkeita. Tyyppillisessä tappelussa kaksi konetta seisoo jonkin matkan päässä toisistaan ja ampuu, kunnes toiselta tipahtavat suojat.

Robojen kontrollit ovat hankalat, sillä vaikka hiirellä saakin suunnattua aseet tarkasti, ohjaamiseen on käytännössä pakko käyttää joikkaa ja näppäimistöä. Tikulla on vaikea tähdätä toiminnan melskeessä, sillä heti, jos robolla liikahtaa sarja-ammuntojen välillä patkääkään, tähtäin hypähtää ruudulla, ja aina väärään

suuntaan. Tuloksena on turhaa aseiden heiluttelua, mistä seuraa yleensä hengenlähtö.

Kolmen kopla

Robottivaihtoehtoja on kolme, erot ovat lähinnä aseistuksessa ja liikkumisnopeudessa. Pelaaja ei ole aina yksin, sillä joukkue koostuu tehtävästä riippuen yhdestä viiteen robosta. Robojen välillä voi hyppiä milloin tahansa, ja tietokone hoitelee parhaansa mukaan niiden metallimiesten toimintaa, jotka eivät ole ihmis-kontrollissa. Suojat ovat vakiovaruste, mutta niistä ei ole kauan iloa, sillä ne hajoavat paloittain osumista. Suojia kannattaakin näyttävästi pyörittää robon ympärillä siten, että suojaan syntyneet reiät jäävät taka-alalle. Vaikka robolla onkin eri osamakotia ja periaatteessa peltiheitit tuhoutuvat hissukseen, yleensä oma robo on joko täysin ehjä tai täysin kuollut.

Vakioaseistus on vaisua, mutta huoltoalus osaa tuoda pyydyttäessä kaikenlaisia lisävarusteita.

On tutkaa, lentobensaa ja röntgenkatsetta, mutta ennen kaikkea tehokkaampia aseita. Jotkin aseet odottavat maastossa, kunnes vihollinen astuu liian lähelle, ja aktivoituessaan joko ampuvat kohti tai räjähtävät. Kätevää – strategiset paikat voi miinoittaa.

Hengetön tuote

Scarab kaipaisi taustaaäänikseen joko synkänoloista transsihumiinaa tai jumputtavarytmistä voimapoppia, mutta tarjolla on käsittämätöntä, korvakäytäviä raiskaavaa vingutusta, joka todennäköisesti yrittää olla egyptiläisvauhteista. Siis suosiolla valikosta musat pois.

Näyttävyydelläkään ei koreilla. Ympäristö ja hahmot ovat oleinaan huipputeknisiä, mutta faaraotyylin muotoiluja. Animaatioissa näin onkin. Itse pelissä robotitrio ja muukin grafiikka näyttää bittikarttapinnoitteista huolimatta hyvin epäaidolta. Enemmän ja vähemmän samannäköisiä kaupunkeja on seitsemän, mikä on enemmän kuin tarpeeksi. Koluttuaan pari aluetta on nähnyt kaiken.

Peli toimii joko ikkunassa tai koko ruudun DirectX-moodissa. Nopeudessa ei ole eroa tilojen välillä. Modeemi- tai nollakaapeli kahdelle pelaajalle ja verkkopeli enintään kuudelle pelaajalle löytyvät päivän listasta, joko samalla puolella tai toisiaan vastaan.

Ken on kiinnostunut oudosta energiankeruusta palikkaympäristössä, etsiköön käsiinsä viime vuosikymmenellä kyhätyn Sentinelin, ja jos toiminta kiinnostaa, parempia vaihtoehtoja onkin jo tuhat. Scarab on täysin vesitetty ja turha tuote.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Animaatioiden tyyllitellyt robotit.

Huonoa

- Grafiikka.
- Musiikki.
- Pelattavuus.

Hidastempoinen, antiikkisen näköinen ja epäpelattava areenakamppailu.

55

Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity

Rogue Entertainment/id/Activision

Dos

Minimi: P75, 16 Mt, 2xCD-ROM, rekisteröity Quake
Äänet: Sound Blaster ja -yhteensopivat
Kiintolevy: 39 Mt
Moninpeli: modeemi, nollakaapeli, IPX- ja TCP/IP-verkot
Muuta: Vaatii toimiakseen rekisteröidyn Quaken. Yhteensopiva VQuaken ja GLQuaken kanssa.

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128 SVGA, Orchid
Righteous 3D, 4xCD-ROM, SB16

Quaken toinen virallinen lisälevy jatkaa ensimmäisen linjalla. Tarjolla on kaksi uutta episodtia, joissa on yhteensä viisitoista uutta tasoa sekä liuta uusia aseita ja vihulaisia. Moninpeliä on laajennettu uusilla säännöillä. Tällä kertaa asialla on jo entuudestaan tasojensa suunnittelulla mainetta nauttanut Rogue Entertainment.

Yhteistä molemmilla lisälevyllä on se, että ne ovat suunniteltaan reippaasti parempia kuin Quaken omat tasot. Liekö sattumaa, mutta edellisen lisälevyn paras ase oli Mjöllnir, jonka piti olla alunperin Quakessa mukana. Jollain on välähtänyt samalla tavalla, sillä tämän lisälevyn pääpahiksena liihottaa aivan samanlainen lohikäärme kuin aikaisissa Quaken kehitysversion kuvissa.

Lahtausta läpi historian

Yhtäläisyydet Scourge of Armagoniin loppuvat numeroihin. Scourgen tasot, uudet aseet ja hirviöt huokuivat mielikuvitusta ja erittäin tarkkaan tasapainotettua pelattavuutta. Dissolution ei yllä aivan samalle tasolle. Kahdesta uudesta episodista ensimmäinen, Hell's Fortress, tuntuu liian samanlaiselta kuin Quaken normaalit tasot. Vasta jälkimmäinen episodi Corridors of Time tuntuu kunnolla suunnitellulta.

Jokainen taso on tehty tietyn ajanjakson hengessä. Mukana on antiikin Egyptiä sfinkseineen ja pyramideineen, vanhaa Roomaa tempeleineen ja pilareineen. Ilmestyskirjan neljälle ratsastajalle on pyhitetty oma tasonsa, mutta kaikkein mielenkiintoisimpia ovat neljä elementaalitasoa: maa, tuli, vesi ja ilma. Niissä

Veljensä varjossa



Quaken elementtejä on käytetty erinomaisesti ansojen ja kinkkisten paikkojen kehittelyyn. Suurin osa muista tasoista on kuitenkin turhan suoraviivaista paahtamista, varsinkin kun uusien vihulaisten heikkous on korvattu määrällä. Useimmilla tasoilla hirviöitä on pitkälti toista sataa.

Uudet aseet ovat lähinnä laajennuksia vanhoihin. Naulapysyistä on laavaa sylkevä versiot, jotka ovat entistä tehokkaampia, mutta muuten täysin samanlaisia. Kranaatin- ja raketinheittämisestä on nyt useamman ammuksen kerralla laukovat versiot. Salamoita sylkevä ase on parannettu plasmatykiksi, jonka ammus räjähtää kontaktista ja sinkoa salamoita kaikkia räjähdysten lähellä oleviin vihollisia kohti. Verrattuna Scourgen taramiinojen tai kimpovien lasereiden kaltaisiin pienimuotoisiin, mutta viisaasti käytettynä tehokkaihin aseisiin Dissolutionin aseet ovat brutaaleja ja mielikuvituksettomia, joilla pahinkin hirviö on pelkkää tykinruokaa.

Uusia bonuskamoja on vain kaksi. Anti Grav Belt pienentää pelaajan painovoimaa, jolloin hypyistä tulee pidempiä ja ilmassa voi roikkuu kauemmin. Power Shield vähentää vaurioita itselle ja sen avulla voi taklata vastustajia.

Hirviökaartissa on sama linja kuin aseissakin: osittain vanhaa tehokkaampia ja muutama uusi. Ogren tehokkaampi isovelvi heittelee viiden kranaatin ryppäitä. Sähköankeriaat ovat Rotfishin tehokkaampi versio. Patsaat ovat

tuttuja miekkamiehiä, jotka heittävätkin eloon yleensä pahimmalla mahdollisella hetkellä. Hellspawn on jälleen tehokkaampi versio Spawnista. Phantom Swordsmen ovat ilmassa leijuva miekkoja.

Ainoita todella uusia hirviöitä ovat Overlord ja sen komentama armeija Wratheja. Overlord näyttää ilmassa leijuvalta vampyyriltä, joka nakkelee kohteeseen haakeutuvia tulipalloja. Wrath on samanlainen, muttei yhtä voimakas. Guardianit ovat heimopäälliköitä, jotka heittelevät salamoita keihästään. Viimeisen tason lopussa vastaan tulee lohikäärme, jota vastaan taistelu on lystiä, mutta joka ei ole ihan niin vaikuttava kuin olisi kuvitellut.

Ansoissa ei niissäkään mielikuvitus jyllää. Suurin osa on seinistä tavallisia tai laavanauvoja ampuvia reikiä, aivan kuten Quakessa ennenkin. Maanjäristykset tekevät liikkumisen kinkkiseksi. Pelottavimpia ovat katosta heiluvat jättimäiset kirveet, joiden osua halkaisee pelaajan kahtia.

Paintballia

Moninpeliin on lisätty lipunryöstö, joka on entuudestaan tuttu jo ilmaisena päivityksenä. Pelaajat jaetaan kahteen eri väriiseen joukkueeseen, joilla molemmilla on kotipesä kentän päädyissä. Tarkoituksena on ryöstää lippu vastustajan pesästä ja tuoda se omaan pesään. Variaatioina on vain yhden lipun matsi ja kolmen joukkueen kilpailu. Edellisessä kentän keskellä oleva lippu täytyy viedä vastustajan pesään.

Jälkimmäisessä mukana on kolmas joukkue, joka voi viedä kumman tahansa tavallisen joukkueen lipun ja viedä sen toisen vihollisen pesään. Lisäjiippona moninpeliin löytyy monelle ennestään tuttu Grappling Hook, ketjun päässä oleva koukku, jolla voi loikkia seinille sekä kattoon.

Dissolution of Eternity tuntuisi varmasti oivalta paketilta parannuksia, ellei aikaisemmin ilmestynyt Scourge of Armagon olisi kaikin puolin vielä parempi. Dissolutionin pelattavuus kärsii liian tehokkaista aseista, joihin ammuksiakin on aivan liikaa. Hirviöitä on paljon, mutta haastetta ei silti riittävästi. Tasojen suunnittelukaan ei ole muuttamassa hienoa tasoa lukuunottamatta aivan kohdallaan.

Niille, jotka eivät kertakaikkiaan saa Quakesta tarpeekseen Dissolution on silti laadukas paketti. Meille muille, joille vähempikin riittää on laadukkaampi ja jännittävämpi Scourge of Armagon parempi valinta.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Lipunryöstö on hieno lisä moninpeliin.
- Toisen episodin tasojen teemat.
- Paikoin huikeita maisemia.

Huonoa

- Aseet, hirviöt ja ansat mielikuvituksettomia.
- Liian tehokkaat aseet verrattuna heikkoihin hirviöihin.
- Tylysähkö ensimmäinen episodi.
- Pelattavuus ei täysin kohdallaan.

Asiallinen lisäosa, joka ei yllä edeltäjänsä loistoon.

81

Theme Hospital

Bullfrog/Electronic Arts

Windows 95, Dos

Versio: 1.0

Minimi: Dos: 486/66, 8 Mt, hiiri,
2xCD-ROM, Win95: Pentium, 8 Mt,
4xCD-ROM

Suositus: P133, 16 Mt, Sound
Blaster AWE32, 55 Mt
kiintolevytilaa

Ääni: Windows-yhteensopivat
digitaaliäänikortit (esimerkiksi SB,
PAS)

Kiintolevy: 25 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-1,
3xCD-ROM

Numerossa 3/97 arvosteltiin Theme Hospital betaversiona. Versio-numero oli epäilyttävän alhainen, joten varmuuden pistimme myyntiversiön testipenkkiin. Myös "Minusta Theme Park oli hyvä" -Salminenkin saa sanaa sanansa.

Theme Hospital, julkaisuversio

Uusi "pinnistys" ei ole edellistä kummempi, julkaisuversio on käytännössä aivan identtinen betaversiön kanssa. Suurennuslasilla löydettävää pieniä kosmeettisia muutoksia on muutama, muun muassa hallituksen kirjeet sairaalasta toiseen vaihdettaessa. Samoin kakalla istuvien hahmojen päät eivät enää vaihdu vääriksi, niin kuin betaversiossa toisinaan tapahtui.

Koska kyseessä on sama peli kuin ennenkin, saa Theme Hospital edelleen saman arvosanan. Simulaationa peli vaatii liikaa virittelyä ja näpräystä. Kaikesta näkee, että tekijöiden inspiraatio ei ole ollut parhaimmillaan, komiikkakin on varsin keinotekoisien tuntuista. Olen taipuvainen uskomaan huhuihin, jotka kertovat että Theme Hospitaliin ympärittiin huumoria mukaan vasta viime hetkillä, niin väkisinväännetyltä se tuntuu. Vaikka Hospital on tavattoman nätti eikä käyttöliittymässä tai muissa ulkoisissa puitteissa ole moittimista, puuttuu pelistä "se jokin". Onko simulyisten pelien suunnittelijoilta ideat lopussa?

Pekka Ihanne

73

Tautista meininkiä



Bullfrogin Theme-sarja on edennyt sairaalaa mallintavaan osaan, jossa nimen mukaisesti on ideana pyörittää omaa sairaalaa. Theme Parkin suurena fanina odotin innolla tilaisuutta päästä jälleen leikkimään pientä jumalaa, mutta jouduin hieman pettymään. Kokeemus ei vastannut huvipuiston johtamisen tuomaa iloa.

Tuttuun tyliin peli aloitetaan rakennusvaiheella, jossa alustana on vain ulkoseinien varassa seisova autio sairaalarakennus. Lyhyessä ajassa pelaajan täytyy rakentaa tärkeimmät huoneet, palkata työntekijät ja vielä sisustaa koko paikka ihmissilmää miellyttäväksi kokonaisuudeksi. Homma on muuten hoidettu asiallisesti, mutta aikaa tuntuu olevan aivan liian vähän, eikä kunnollista kokonaisuutta varmasti synny ensimmäisellä kerralla. Paperilla suunnittelustakaan ei ole hyötyä, sillä huoneet tuntuvat aina vievän randomilla arvotun erikokoisen määrän tilaa.

Pari kertaa päähkäilytään sairaalansa saa kuitenkin siedettävään kuntoon, ja ovet avautuvat potilaille. Varsinaisen pe-

lin alettua pelaaja joutuu selviytymään erilaisia leikkisairauksia valittelevista potilaista. Organisointi sujuu mukavasti hyvin toimivalla käyttöliittymällä. Tohtorit ja hoitajat tuntuvat selviytyvät hommistaan hyvin, eikä monia ruumiitakaan saada aikaiseksi.

Mutta pian eteen iskeytyy ensimmäinen rasittavaa mikromaniipulointia vaativa kohta. Joku käytävällä yksikseen seisova potilas saattaa esimerkiksi vaatia suoraa tukea pelaajalta, sillä kukaan ei uskalla diagnosoida häntä, vaikka sairaus on ilmiselvä. Tai sitten joku huone on täyttymässä roskista, koska talonmies ei löydä paikalle ilman korkeamman käden johdosta.

Peli kaatuu paljolti juuri tähän turhanpäiväiseen pikkunäprämiseen, sillä ainakin minusta simuloitujenkin ihmisten pitäisi pystyä edes kävelemään itse.

En muuten huomannut lopullisessa versiossa mitään Ihanteen mainitsemää yli-innokasta vessa-huumoria. En myöskään huomannut mitään erityisiä bugeja, eivätkä talonmiehetkään juuttuneet oven eteen kukkia kastellessaan.

Theme Hospital ansaitsee niin taiteestaan kuin äänistäänkin täydet pisteet, mutta se jättää jälkeensä hieman ristiriitaisen tunteen, sillä muuten toimiva peli kaatuu liian pikkunäpertelyyn. Muuten sitä on hauska pelata, ja vaikka sairaaloita inhoankin, oli sellaisen johtaminen mukavaa. Ainakin ajoittain.

Tapio Salminen

theme HOSPITAL™

Hyvää

- Hyvä käyttöliittymä.
- Kaunis katsella ja kuunnella.

Huonoa

- Liikaa pikkunäpertelyä.
- Uskomattoman tiukka aikataulu.
- Uusi taso aloitetaan aina tyhjistä.

Mikrotason ongelmiin kaatuva sairaalapeli.

75

online

Twilight Lands

TANARUS

Twilight Lands

ICE Online

Info: www.iceonline.com

Windows 95

Minimi: Pentium, PPP-yhteys

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

Pääteohjelma: noin 11 Mt

Yhteys: PPP

Muuta: ilmaisessa betatestauksessa



Virtuaalimiekka heiluu

Satojen pelaajien roolipelit sopivat Internetiin kuin salsa nachoihin. Asiassa on vain pieni mutta: jollei pelaaminen ole ilmaista, pitää pelaajalle tarjota muutakin kuin hirviöntappoa, chattimista ja muiden pelaajien kanssa nahisteltua rumalla ja hitaalla 3D-englillä.

Uusi yrittäjä Twilight Lands muistuttaa paljon Meridian 59:ää, niin hyvässä kuin pahassakin. Graafisesti Twilight Landsin tyylytelty sarjakuvagrafiikka miellyttää silmää enemmän kuin Meridianin oksennukset, ja ympäristögrafiikka tuo mieleen Ultima Underworldin. Valitettavasti 3D-moottori, vaikka vapaan liikkumisen salliinkin, pohjautuu selvästi suoriin kulmiin yhden tason päällä, ja pyörii hitaasti. Käyttöliittymä olisi ihan toimiva, jollei verkkoviive olisi niin paha.

Soturin, velhon tai clericin nahan valittuaan pelaaja pääsee Ravenshiren kaupunkiin. Kaupungista ei tunnu pääsevän pois, mutta viemäreissä, luolissa ja hautausmaan holvissa voi tapella. Virtuaalimiekka heiluu controllia hakkaamalla, ja sitä kannattaakin tikuttaa ylinopeudella. Nimittäin

pahan verkkoviiven aikana pienikin ötö vie hengen, jollei ole täyttännyt puskuria miekansivaluksilla. Jos onnistuu jäämään henkiin, osumapisteeet palautuvat positiivisen nopealla vauhdilla. Hommalla ei tosin rikastu: joiltain hirviöiltä voi jäädä muutama kolikko. Ihmettelen mistä rahat kunnan roipeisiin pitäisi repiä, kun mistään ei tunnu löytyvän irtokamaa.

Vaikka Twilight Lands on positiivisempi kokemus kuin esimerkiksi Meridian 59, ei chattiminen, pelaajien kanssa tappelut ja tasojen kehittämisen elukoita hakkaamalla melko alkeellisen 3D-enginen avittamana oikein innosta. Eihän tämäkään peli ole muuta kuin kolmiulotteinen LORD. Ei tämä kuulkaa vielä riitä. Pelaajalle, varsinkin maksavalle, pitää keksiä jotain mielekästä tehtävää, häntä pitää viihdyttää ja tarjota päämäärä.

Twilight Landsia pääsee aikaan pelaamaan TENiin (www.ten.com) ja Entertainment On-lineen (www.e-on.com). Ilmaisen betatestin aikana kannattaa käydä kokeilemassa, kuluupahan Ultima On-Linen odottelu kerkeämmin.

Nirvi



Tanarus

Sony Interactive

Info: www.tanarus.com/

Windows 95

Versio: 0.87

Minimi: P120, 16 Mt, DirectX 3 tai uudempi, vähintään 28 800 bps modeemi

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

Pääteohjelma: noin 7 Mt

Yhteys: TCP/IP

Muuta: ilmaisessa betatestauksessa



Energia-tankkeja

Tankkisotaa ei netissä vielä olla nähty, mikä on sinänsä ihme, sillä hitaamman vauhdin takia tankeilla rytmistely ei ole niin herkkä netin oikuille. Viihdejätti Sony aikoo korjata asian futuristisella tankkipeilillä Tanarus, joka on syksyyn saakka ilmaisessa ja julkisessa betatestauksessa.

Selkeä pääteohjelma osaa päivittää itsensä automaattisesti Tanarusin serveriltä ja on muutenkin harvinaisen suoraviivainen. Chattihuoneen kautta siirrytään areenoille, joissa neljä enimmillään viiden hengen joukkuetta taistelee areenan tukikohtien ja energiavarojen hallinnasta.

Areenalla valta on sillä joukkueella, jonka käytössä on eniten energiaa. Tankit vaativat toimiakseen energiaa, jota säteilee tukikohdista. Tukikohdan lähellä tankin akku täyttyy ja mitä kauemmaksi tukikohdasta eksyy, sitä heikommin energiaa säteilee, kunnes liian lähellä vihollisen tukikohtaa tankin akku alkaa menettää energiaa. Energian loppuessa tankin liikkuvuus katoaa murto-osaan, eivätkä aseet ja hie-not laitteet enää toimi. Tarkoituksena oli siis kaapata mahdollisimman paljon tukikohtia, jolloin alue, jolla itse pystyy liikkumaan, kasvaa ja vihollinen vastaavasti ahdistetaan jatkuvasti pienemmälle alueelle.

Tankkien varustelussa voi alustaan mennä sormi suuhun, nimittäin erilaisia tankkeja on raskaasta jättäjäisestä nopeisiin ja tutkalle näkymättömiin stealth-tankkeihin. Aseita ja varusteita valitsemalla pystyy tekemään eri taitelutyyliihin sopivia tankkeja. Esimerkiksi ballistisesti ampuva kanuuna on mainio kaukaa tuli-

tuen antamiseen. Lähtaistelussa käytetään eri tehoisia ja boostattavia lasereita. Ohjuksia ja miinojakin on, mutta niitä ei saa kerralla mukaan kuin muutama.

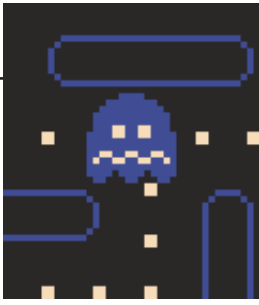
Tärkeimpiä varusteita ovat tukikohtien kaappausta varten tarvittavat moduulit, jotka vievät niin paljon tilaa, että kaappaaja-tankki tarvitsee väkisinikin suojaa muilta tankeilta. Tankkien eri roolien avulla joukkuepeli on saatu välttämättömyydeksi, varsinkin kun vain viiden hengen joukkueissa ei sooloilemalla pärjää.

Syksyllä myyntiin tuleva Tanarus tulee olemaan hinnoittelultaan varsin kohtuullinen. Peli ostetaan tavalliseen tapaan kaupasta, jolloin saa myös ikuisen käyttöoikeuden Tanarusin pelipalvelimelle. Mitään käyttöaikaan perustuvia veloituksia ei siis tule.

Päivityksiä tuntuu tulevan taiseen tahtiin. Tätä kirjoitettaessa odotellaan toukokuun lopussa ilmestyvää uutta versiota, jossa lisätään tarkka fysiikan mallinnus ja ainakin kuvien perusteella upea 3DFX-tuki. Tanarus on yksi tämän hetken parhaiten toimivia ja lupaavimpia nettipelejä, joten kannattaa käydä tutustumassa ennen syksyä.

Kaj Laaksonen





Menneisyyden haamut

Kun minä sammutan virran holo-deckistä ja käskän poikani lukemaan läksynsä, tuskin voin olla kommentoimatta, että Quake IX voi näyttää hienolta, mutta MINUN nuoruudessa pelit olivat Pelejä, jäkä jäkä. Todennäköisesti saan nokilleni, kun pojan Amiga 9050 GTX:llä pyörivä PC-emulaattori paljastaa, että Duke Nukem olikin aika ruppy.

Setä kertoo

Kun minä aloitin huimat seikkailuni virtuaalimaailmoissa, koneeni oli Commodore 64 kasettiasemalla, ja se maksoi 3500 kilisevää. Äärimmäisessä kokoonpanossa siinä oli kiinni mahtavat kaksi levyasemaa ja 300 bps:n modeemi (1 200 markkaa, jos oikein muistan). Hetken omistin jopa 48K Spectrumin (kun halvalla sai) mutta eipä matolaatikko jaksanut kiinnostaa. Olihan siihen parikin hyvää peliä, mutta vain aito britti voi oikeasti rakastaa tuota piippavaa, kuminäppäimin varustettua pannunalustaa.

Kun näin Flight Simulatorin Atari ST:llä, ostin koneen heti. Ja vähän myöhemmin Amigan. Kaikki nämä koneet siirtyivät vuorollaan joko lahjoituksiin tai laskeutumisalustoiksi pölypallerolle, enkä uskonut enää koskaan sen enempää niitä kuin niiden pelejäkään näkeväni. Joskus ikävä kaihersi mieltä.

Enkä ollut ainoa. Toisilla vain pysyy bitti hyppysissä, ja näiden sankareiden rakkautesta tehdyt emulaattorit herättävät kuolleet eloon. Atari 2600:n pelit pyörivät nyt koneella, joka on tuota konsolia tuhat kertaa nopeampi. Vaan mitä ihmeen järkea voi olla vanhoissa peleissä rypemisessä, kun tarjolla on z-bufferoitua bi-lineaarisesti filteröityä tavaraakin? Etei olisi naapartojenkin korkea aika unohtaa menneisyyttä?

Primary mission

Emulaattoreiden tärkein tehtävä on olla pelaajien ikioma interaktiivinen virtuaalimuseo. Millainen olikaan Akalabeth, Lord Britishin ensimmäinen peli? Entäpä paljon

puhuttu, mutta harvoin nähty Warhead, avaruuspelien suuri unohdettu? Tai Chaos Strikes Back, Dungeonmasterin jatko, jota ei koskaan PC:llä nähty? Oliko Atari 2600:n grafiikka oikeasti karmivaa? Kyllä vanhat pelit ovat museotavaraa siinä kuin kivettyneet käpylehmät ja vapaussodan aikaiset punikkiansatkin.

Toiseksi ne tarjoavat iison varaston ”lainattavia” ideoita. Suomalainen perusshareware-ohjelmoijahan tekee joko matopelin tai monipelattavan luolalentelyn, vaikka historia tarjoaa miljoona mainiota ideaa, jotka vain odottavat paluuta karman kehään.

Kolmanneksi niitä on kiva pelata.

Opetuksia

Nostalgiaa rypeminen on aika valaiseva kokemus. Melkoinen osa menneisyyden mahtipeleistä on ajan hampaan pahasti jäytämää. Ja pahimmillaan jopa silkkaa roskaa, jonka virheet nyt näkee ensi silmäyksellä, vaikka Silloin Joskus oli sitä mieltä, että jätkähän on nero.

Pelin elinikä ei riipu siitä kuinka kaunis grafiikka tai vetävä musiikki siinä on, peli jää henkiin pelisuunnittelunsa varassa. Kuusnelosen versio jostain Ultima IV:sta esimerkiksi pelittää vieläkin. Sen aikanaan kökön näköinen palikkagrafiikka on edelleen vain vähän enemmän kökön näköistä palikkagrafiikkaa, ja on täysin kestettävissä. Jos peli on niin hyvä, että sen vetovoima syntyy itse pelistä, ei sen toteutuksesta, sen elinikä pitenee pirusti. ST:n aikanaan muka graafisesti näyttävät pelit ovat nyt enimmäkseen 16-värisiä rupuja. No, Chaos Strikes Back voi olla 16-värinen rupu kahden framen hirviöanimaatiolla, mutta sen pirullisesti suunnitellut luolastot näyttävät närhen näreet esimerkiksi Daggerfallin satunnaisgeneraattoriluolastoille.

Pistäkää muistiin: viiden vuoden kuluttua ei enää kukaan pelaa Moto Raceria, mutta hyvin todennäköisesti Magic: The Gathering, Civilization 2, jopa ensimmäinen UFO löytyvät vielä monelta kiintolevytä.

Hylättyjä

Emulaattoreiden lisäksi Internet tarjoaa niinsanottua Abandonwarea. Tällä näppärällä kiertoilmaisulla tarkoitetaan käytännössä vanhoja, ennen vuotta -92 julkaistuja PC-pelejä, joiden tukeminen ja semmoinen on unohdettu. Abandonwarenkaan avainsana ei ole warettavat eLiTe-D000dzit, vaan pelaajat, joiden mielestä esimerkiksi Interplayn Wastelandsia, monien mielestä kaikkien aikojen parasta roolipeliä, ei saisi unohtaa.

Jotakuinkin ainoana softatalona vain Sierra osaa jopa hyödyntää tätä. Ilmaiseksi jaettava roolipeliklassikko Betrayal At Kronдор varmasti herättää hankintahimoa Betrayal At Antaraa kohtaan, kuten Red Baron mahdollisesti Red Baron II:sta kohtaan. Tosin Activision vapautti Zorkin ja Legend Ringworldin, mutta tekstiseikkailut eivät enää kovin moneen vetoa. Jos Interplaylla olisi järkea päässä, se päästäisi Wastelandsin kellumaan ja Falloutin odotusta lievittämään.

Luonnollisesti piratismi nostaa rumaa, kynäniskaista päätään. Emulaattorit ovat asia erikseen, mutta koneiden käyttöjärjestelmäkopiot ja tietysti ohjelmat ovat tekijänoikeuksien suojaamaa. Osa oikeuksienhaltijoista on tietysti tehnyt oikein, ja sallii vapaan levityksen.

Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että varsinkin tietokonepuolella pitäisi julistaa vapahdus. Vanhoja kolikkopelejä ei enää ole missään. Kahdeksanbittisiä pelikonsoleita, kotitietokoneita tai niiden pelejä ei takuuvarmasti osta enää kukaan, päästäkään ne kellumaan. Ja tuskimpa Atari ST tai Amiga 500 enää on kenenkään ostoslistalla. Luonnollisesti SuperNintendo ja Sega Megadrive ovat vielä eri juttu.

Peli- ja konevanhukset ovat aikoinaan tarjonneet miljoonia tunteja viihdettä. Kuolemattomuus tietoverkon suojissa on ihan kohtuullinen palkinto.



● ● Elokuva- ja ääniteteollisuudella on aina ollut pientä taipumusta siihen, mutta jonkun Star Wars -remixin ympärillä käyty ennakkokohu oli vielä kevyttä verryttelyä verrattuna ilmiöön nimeltä

HYPE!

Uutiset, messukuulumiset, esimulgasut... Miksi Pelit-lehti lietsoo joka numerossaan hypeä, ennakkokokhua peleistä, joita ei ole vielä olemassa, eikä välttämättä koskaan olekaan?

Pelibisnes sykkii nopeassa tempossa. Kuukauden takaiset hitit eivät kiinnosta enää ketään, vaan jokainen haluaa pelata ainoastaan kaikkein uusimpia uutuusia. Parhaankin hittipelin elämäнкаari kestää vain pari kolme kuukautta pelin kauppoihin ilmestymisen jälkeen, ja myyntihuippu vain pari viikkoa.

Kannattava satsaus

Asiallinen ennakkokohu on sekä uutuusia janoavien pelaajien että uutuuspelejä kauppaavien pelifirmojen intresseissä. Pelaajat haluavat tietää, mitä on tulossa, ja pelikauppiat potentiaalisten asiakkaiden innostuvan uusista peleistä jo ennen kuin ne tulevat kauppoihin, jotta parhaat voitot tuottava alkuurintäys olisi mahdollisimman raju.

Monasti hypestä tulee kuitenkin itsetarkoitus. Mainostoimistot ovat ohjelmoijatiimejä pätevämpiä, ja ennakkokohu luodaan ammattitaitoisemmin kuin itse peli. Hypeen satsaaminen kannattaa, sillä suuri ellei suurin osa peleistä ostetaan ennakkomarkkinoinnilla luotujen mielikuvien, ei itse pelin ominaisuuksien perusteella. Esimerkiksi pelikulttuurin edelläkävijämaassa Japanissa kansa lintsaa töistä ja kouluista jonottaakseen uusimpia pelejä niiden ilmestymispäivänä – ennen kuin kellään on ollut mahdollisuutta todeta, ovatko ne hintansa arvoisia vai ei.

Välistä pelifirmat jäävät luomansa hypen vangeiksi eli peli on pakko pistää myyntiin kun sen nimi vielä keikkuu otsikoissa – on se valmis eli ei! Kesken tekemisen pelin kohun harhauttamina ostavat asiakkaat saavat rahojensa vastineeksi istua yökaudet imuroimassa pelinsä palasia paikkotiedostoihin erikoistuneista purkeista ja Internet-palvelimista.

Hulluinta on se, että kaikki pitävät tilannetta täysin normaalina.

Päättymättömiä tarinoita

Hype syntyi kun mainosmiehet huomasivat pelin myöhästymisen usein lisäävän myyntiä,

sillä myöhästymisen loi ilmaista julkisuutta alan lehdistössä. Pelin tuloa voitiin vetkuttaa ja pysyä näin uutispaistoilla.

Aina ei kuitenkaan käynyt näin onnellisesti, vaan monet kohutut pelit ovat kadonneet jälkiä jättämättä, koskaan ilmestymättä. Yllätyksiäkin sattuu eli kukaan tuskin odotti näkevänsä esimerkiksi Battlecruiser 3000AD:tä elävänä. 3000AD:n tulemistä on uutisoitu koko 90-luvun ajan!

Nykymarkkinoilla vitkuttelu ei enää yleensä kannata. Pelit ja koneet kehittyvät sellaista vauhtia, että puolikin vuotta vanha peli näyttää muinaismuistolta. Hypen luominen on muutenkin aiempaa rutinoituneempaa: peliarvostelijoiden postiluukusta kolahtelee harva se päivä tulossa olevien pelien beta-versioita ja kultalevyjä, jotta uutuus pääsisi kahteen kertaan otsikoihin.

Anna murto

Mainosten varaan hypeä on turha rakentaa. Parhaisiin tuloksiin pääsee ylittämällä perinteisten tiedotusvälineiden uutiskynnyksen. Esimerkiksi Britanniassa on tiedotusvälineissä viime kuukausina ”keskusteltu” mauttoman pornahtavista tai väkivaltaisista pelimainoksista. Tärkeimmät kohun herättäneistä mainoksista on ilmeisen tahallaan suunniteltu herättämään pahennusta ja kirvoittamaan primitiivireaktioita. Ja aina kun aihetta käsitellään, kyseinen artikkeli kuvitetaan kyseisillä mainoksilla. Nerokasta.

Yli parempaan lopputulokseen ylsi väkivaltakeskustelua Yhdysvalloissa lietsonut peli, joka myytiin kohun voimalla loppuun ennen kuin se ehdittiin ”vetää markkinoilta”.

Uusinta uutta on pelien lähdekoodien varastaminen Internetin välityksellä. Amatööreinkään atk-yrittäjä saati Internet-pelien kehittäjä ei ole niin pönttö, että säilyttäisi kansainväliseen tietoverkkoon kytketyssä tietokoneessa rahanarvoisia tiedostoja, saati tulevan superhitin lähdekoodia. Ei kukaan säilytä lompakkoaan rappukäytävässä! Tästä huolimatta saamme säännöllisen epäsäännöllisin välein lukea, miten jonkun Quaken lähdekoodit on pöllitty heidän tietokoneiltaan. Gimme a break!



Wallen



Noin 100 naispuolista lukijaa lähetti kirjeen Regular Twon ja Raistlin 96:n kirjeisiin. Herrat-han väittivät muun muassa, että tytöt eivät osaa pelata ja itseasiassa sopivat vain kahvinkeittoon. Kaikki nuo 100 naipuolista tuomitsivat jyrkästi ja erittäin hyvin perustein herrojen mielipiteet ja saivat tukea myös noin 50 miespuoliselta lukijalta. Kiitos kaikille mielenkiintoisesta keskustelusta, joka siis päättyi tähän.

Moni on kirjeessään sitä mieltä, että tällä palstalla keskusteltaisiin vain peleistä, ei mistään muusta. Mutta suurimman osan mielestä nörtit, multimedia, fantasia, väkivalta, tasa-arvo jne ovat nimenomaan pelaamisen ja pelikulttuuriin liittyviä aiheita. Itse kannatan lämpimästi kaikkia aiheita, jotka vain hiukankin sivuavat pelaamista. Eikö juuri ollut yhteinen mielipide, että NÖRTTI on pelaava poika? Tai että TYTÖT pelaavat yhtä taitavasti, tai että VÄKIVALTA on peleistä paljon? Ja niin edelleen.

Pelikulttuuri on vakiinnuttamassa paikkansa muiden kulttuurien joukossa ja te, Pelit-lehden lukijat, muovaatte sitä erittäin tehokkaasti. Ja te myös päättäte, mitkä asiat siihen kulttuuriin sisältyvät. Puhumattakaan siitä, että tiedän kirjeistänne tai viesteistänne koostetaan tämä palsta.

Kirjeet postitse osoitteella

Pelit
Posti
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
tai e-mailina toimitus@pelit.fi tai Pelit-BBS:n kautta.

P.S. On kohteliasta kertoa oma nimi, luottamuksella.

Joona ja Babylon

Lisäisin pari asiaa Pelit 2/97 -lehdessä olevaan Babylon 5 -juttuun. Helpompi tapa nähdä B5 on hankkia satelliittilautanen + dekooderi ja suunnata se Sirius-telex-satelliittia kohti. Siinä näkyy muun muassa Kanal 5, josta joka lauantai-iltapäivä tulee Babylon 5 ja Star Trek: The Next Generation. Kanava on ilmainen ja se näyttää myös muita hyviä sarjoja/elokuvia. Kanal 5 aikoo myös lähettää useita Star Trek -elokuvia lähiaikoina. Live Long and Prosper!

Mr Data

Babylon 5 alkaa syksyllä kakkosella, Star Trekistä taas Deep Space Nine näkyy uudella Nelosella. Leffathan tulivat jo tälläkin puolella lahtea. Be seeing you! (In a place, where shadows do not move).

Missä Nikon kuva?

Miksi Niko Nirvin kuva ei ollut lehdessä 3/97?. Kaikkien muiden (mielenkiintoisten ihmisten) kuvat olivat lehdessä. Tai olihan Nikokin kuvissa kahdesti, mutta toisessa näkyi vain huru-ukko, jolla on pitkä parta. Toisessa näkyi iso (mieletön) maha ja naaman edessä joku helikopteri. En minä nyt tarkoita, että laittaisiin Nirvin kuvan seinälle ja toivottaisiin hyvää yötä joka ilta suokon kanssa. Ja muuten, älkää sanoko kysymysten perässä, että Pelit-BBS:stä saa, vaan kertokaa Internet-osoite.

Armoton pelle
Kotisivujemme linkeistä löytyy kaikki tarvittava tieto ja jos olet tilaaja, saat ne myös Pelit-WWS:n kautta.

Ja Niko ihmettele: "Mistä ihmeestä siitä kuvasta sen mahan kehittää? Tai pitkän parran? Mitä imaginäärisiä ominaisuuksia potretistani enää löytäisikään?"

Osallistumisvietti kytee meissä

Lehdessä 8/96 Nnirvi kirjoitti pelaajien taipumuksesta kaivata jonkin lauman jäseneksi. Ryhmittymisen takana voi kuitenkin piillä aivan yleinen syy: ihmisen osallistumisvietti. Mikä muu ajaisi suomalaista soittamaan (maksulliseen) mielipidenumeron vain sen vuoksi, että hän ääritapauksessa valitsee vastausvaihtoehdoksi "En tiedä"? Samaten annamme äänemme Pelit-BBS:n VOTE-alueella. Emme tyydytä pätevytymisen tarvetta, emmekä kilvoittele palkinnoista. Ainoa "palkkio" on äänestyspalkin heilahdus näytöllä. Eri asia ovat sitten nämä arvontoihin "osallistuvat" Elkuoret, joiden avulla rikastutamme postilaitosta enemmän tai vähemmän.

Marko Näivö

Shareware-pelit mukaan

Lehti on ihan OK, ja toisinaan erittäin hyvinkin, mutta parantamisen varaa vielä on. Minua on henkilökohtaisesti häirinnyt se seikka, että lehden kaikki arvostelemat pelit ovat kaupallisia tuotteita. Eli hyvä-tasoisia freeware- ja shareware-tuotteita ei arvostella lainkaan, vaikka noita tuotteita on Pelit-BBS:kin pullollaan. Erityisesti suomalaisia shareware-pelejä saisi ainakin esitellä, jos arvostelu ei käy päinsä. Esimerkiksi monen sortin Auts-klooneja on vaikka muille jakaa, mutta kukaan ei tiedä mikä on niistä paras, kun niitä ei ole koskaan vertailtu. Tehkää siis oma palsta shareware-peleille.

Olen tietysti samaa mieltä Cometwarrior- ja The Shadow of the Beast -nimimerkkien kanssa. Tasa-arvo pätee kaikessa, siis myös pelialalla.

The Rolling Demon
Shareware- ja freeware-peleissä on runsaudenpula. Meillä riittää aika nippanappa kaupallisten pelien käsitelyyn. Shareware-puoli vaatisi ihan oman (tai omat) tekijänsä, joita tosiaan vilpittömästi kiinnostaisi kymmenet Auts-kopiot, jotka jaksaisivat etsiä käsiinsä kiven alle piiloutuneet tekijät peleineen ja seurata muutakin alaa.

Rahastusta

Miksi Pelit-BBS rahastaa käyttäjiään? Tarkoiton lähinnä sitä, että esimerkiksi pelitalot tarjoavat demojaan Internetin kautta ilmaiseksi, mutta Pelit-BBS ottaa pelitalojen demoista itse jonkun typerän linjauksen niistä imuroitaessa. Selvitystä kiitos!

Joku
Pelit-BBS on etu lehden tilaajille, jotka voivat soittaa normaalilla puhelumaksulla. Maksulliset linjat on tarkoitettu satunnaisille käyttäjille. Pelit-BBS:ään ei ole pakko soittaa, sillä Pelit-WWS:stä ne saa myös "ilmaiseksi". (Jos siis olet tilaaja.)

The Truth is inside my computer

Minua ällöttää tämän palstan nykyinen suunta. Jos kerran lehti käsittelee tietokonepelejä, niin miksi täällä puhutaan tasa-arvosta ja nörteistä? Ja nyt tietysti joku haluaa esittää huomautuksen, että saarasinhan minäkin. Noh minä halusin lopettaa tämän jo "luuksi kalutun" aiheen vatvomisen. Eli jos nyt vaan pidettäisiin tämä palsta postipalstana, jossa käsitellään tietokoneisiin liittyviä asioita.

Miehenalku -83
Koska nörtitkin ovat tasa-arvoisia. Keskustelua syntyy asioista, joista ihmiset ovat kiinnostuneet, ja näin kävi silloinkin.

Villapaitoja ja pelejä

Pelit-lehti on ehdottomasti Euroopan paras pelilehti. Luettuani brittiläisiä lehtiä ja vertailtuani niitä, Pelit on selvästi paras. Ainoa ero on vain Pelit-lehdestä puuttuvat kansirromput, joita siihen ei todellakaan pidä laittaa, koska Pelit-BBS korvaa sen tuhat kertaa paremmin. Olisi upeaa, jos lehti ilmestyisi joka toinen viikko, tiedän että se on vaikeaa, mutta se olisi upeaa! Milloin muuten aloitetaan villapaidan kutominen Pelit-lehden sivuilla?

Pekka & Totsi
Eihän nyt villapaitoja kesällä kudota!

Unohtuiko?

Miksi numerossa 3/97 Liebermanin "mustalla listalla" oli Warcraft 2

muttei esimerkiksi Harvester, Sky-Net tai Wolfenstein?

Ihmetteljää
Ehkäpä herra ei tiennyt kyseisistä peleistä? Et kai toissasi luule, että tuomitakseen jotain pitäisi olla siihen perehtynytkin?

Vielä historiaa

Hyvää 5-vuotisivuotta sinne toimitukseen ja suurkiitokset Star Wars-piiristä. Lehteä tuli luettua entistä suuremmalla mielenkiinnolla. Varsin riemastunut olen Wexteenin historiasta, joka oli melko surkukupaisa. Mutta voi itku ja hammastenkristys, miksi Nikon naama oli jälleen peitetty ja mustattu? Haluako hän todella iankaiken pysyä tuntemattomana ja salamyhkäisenä paperaisena?

Näinä viitena vuotena, joina minä olen lehteä tilannut, olen saanut monta ilonaihetta, mutta myös harmaita hiuksia. Yksi hauskeimmista postipalstan aiheista on ollut väitteily Sierran ja LucasArtsin paremmuudesta. Miinusta saatte puolestaan lisääntyneestä mainosten määrästä, ne vievät sivuja peliarvosteiluilta.

Olen iloinen, että lehden alkuaikojen lapsekkaasta ulkoasusta on päästy irti. Nyt ulkoasu on sopivan aikuismainen.

Lopuksi vielä hyvää kesää toimittukselle ja lukijoille.

Armageddon -79
Mainokset eivät vie tilaa peliarvosteiluilta, vaan päinvastoin: lehteen lisätään sivuja tarpeen mukaan. Nikon naamasta on niin moni kysellyt ja huomauttanut, että keskustelu loppuu nyt tähän.

Lukijan katsaus menneisyyteen

Odotukseni palkittiin jälleen, kun postista tipahti uusin Pelit. Nanosekunnissa oli lehti kuorittu muovista, puhelin irroitettu seinästä ja kassa lukittu parvekkeelle. Luettuani 5-vuotiskatsauksen päätin itsekini tehdä katsauksen historiaan.

Alusta alkaen olen ollut lehden fanaattinen lukija ja mieluummin syön hatullisen p*** kuin perun tilauksen.

Mielestäni suurin syy huimaan suosioon on peliarvostelujen laajuus, perusteellisuus ja hyvä kuvitus. Toinen syy on lehden interaktiivisuus: lukijoiden mielipiteitä kuunnellaan ja niistä opitaan. Lehti on koko ajan parantunut vuosien kuluessa.

Mutta on lehdessä muutama huonokin puoli. Arvostelut ovat muutunet huumorintajuttomiksi ja teknisiksi. Toinen vakavasti häiritsevä seikka on KyöPelit. Olen alusta saakka seurannut sitä ja se on aiheuttanut minulle ja kavereilleni tuskallisia vatsanväänneitä. Toivo siitä, että se muuttuisi paremmaksi, on karissut alemmaksi kuin lökä-

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

Tilaus **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **255 mk.** (10 lehteä) 24447 018

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

Tilaus **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **275 mk.** 24447 021

Asiakasnumeroni _____ (numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___/199___

Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___/199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 09-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLAHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun
3600

TILAA ROMPUT, KIRJAT JA KANSIOT!

- 61337 PC Tekniikan käsikirja 210 mk
 - 61329 PC Pintaa syvemältä 65 mk (norm. 142 mk)
 - 61332 PC-pelintekijän opas 85 mk (norm. 125 mk)
 - 61334 Surround-CD 98 mk
 - 61333 TestEffect CD-ROM 89 mk (norm. 125 mk) 7C02
 - 61335 Mikrovikivausi-CD, 98 mk, ___ kpl.
 - 64704 Pelit-vuosikertaromppu 1996, 98 mk, ___ kpl.
 - 64701 Pelit-lehden säilytyskansio, 39 mk, ___ kpl. 7C01
- Lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.
- 64702 Pelit-hiirimatto 39 mk, ___ kpl. 7C03
- Hiirimaton lähetyskulut 12 mk.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Asiakasnumero osoitelipukkeesta (9 ensimmäistä numeroa)

Myös faksilla 09-120 5680 tai soita 09-120 671

Helsinki Media
Erkoisלהדד
Asiakaspalvelu
PL 36
Vastauslahetus
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

PELIT-
lehti
maksaa
postimaksun
4300



pöksyt vanhan miehen tanssiessa macarenaa.

Mikael "Ice Wolp" Virta KyöPelit herättää sekä ihastusta että vihostusta. Mikä muu sarjakuva voi ylpeillä sillä, että siinä ei koskaan tapahdu mitään?

Päivitykset tulevat nopeasti

Tietysti on mukavaa, että uudet pelit pääsevät nopeasti lehden sivuille, mutta tällä nopeudella on varjo-puoli: päivitykset. Esimerkiksi Civilization 2:n uusin päivitys (2.42) tuo niin paljon parannusta ensimmäiseen (siis arvostelmaanne) versioon verrattuna, että olisi perusteltua arvostella peli uudestaan. Samoin aikoinaan arvostelitte Master of Magicin version 1.1 perusteella, jolloin motkotitte muun muassa bugeista ja heppoudesta. Kaupassa oli kuitenkin myytävänä jo versio 1.2, johon oli tehty monia parannuksia.

Olisiko siis mitään mahdollisuutta arvostella näitä päivityksiäkin, varsinkin jos ne tuovat jotain aivan oleellista uutta peliin?

Insinööri(IIä)kin pelaa

Olet aivan oikeassa, ja näin olemme silloin tällöin tehneetkin, esimerkiksi Flying Corpsista julkaistiin jälkimulgasu, koska päivitys tuli nopeasti ja muutti peliä oleellisesti. Jälkimulgasuja tehdään vastaisuudessaakin tarpeen ja käytettävissä olevan ajan mukaan. Civilization 2:ssa esimerkiksi ei ollut mitään niin kohtalokasta, että 2.42-jälkimulgaisu olisi ollut aiheellinen.

Master Of Magichan toimi jokseenkin hyvin vasta versiossa 1.31, ja silloinkin tietokone hyökkäili jokseenkin oudosti ja tehotomasti. Sim-texistä, MicroProsesta ja päivityksistä puheen ollen, Master Of Orion II v.1.31 ja Magic The Gathering v.1.1. ovat ehdottomia pakkopäivityksiä.

Sikäli olet oikeassa, että päivityk-

sistä kirjoittamalla ihmiset ehkä jopa saataisiin päivittämäänkin pelinsä. Kokeillaan vaikka näin: Peliklinikassa, sivulla 83 olevaan päivityslistaan on punaisella merkitty ne uudet päivitykset, joiden tiedämme VARMAS-TI olevan peliä merkittävästi parantavia päivityksiä. -nn

Hyvät ja pahat

Olen huomannut, kuinka moni valittaa, että useat pelit ovat huonoja ja että miksi lehdessä arvostellaan niin huonoja pelejä. Mutta hyvät ihmiset, eivät kaikki pidä samanlaisista peleistä, jonkun mielestä se 10 pisteen peli voi olla erittäin hyvä. Ja lisäksi, jos kaikki pelit olisivat todella hyviä (yli 90 pistettä), olisi lehdessä 30 peliESITTELYÄ 30 peliARVOSTELUN sijaan.

OuAa

Uusi keskusteluaihe

Kun kerran kaikki toimitus mukaan lukien haluaa uuden keskustelun aiheen, puhutaan kirjoista. Täten julistan, että vain Tolkien ja Eddings kirjoittavat kelvollista fantasiaa, muu fantasiakirjallisuus on niin sanottua alempaa fantasiaa. Ottakaa kantaa!

Jussi the Mechwarrior Tämähän ei peleihin kuulu, mutta ei voi ohittaaakaan. Eddingsiin verrattuna muu fantasiakirjallisuus on alempaa fantasiaa? (Putoavan purkan ääni). Tarkoitannet samaa Eddingsiä, jolla on vain yksi juoni mutta onneksi samat henkilöt eri nimillä, joka sarjassa.

Nokitan heti Stephen Donaldsonilla, Terry Goodkindilla ja etenkin Michael Moorcockilla. -nn

Periikö rehellisyys?

Jostain syystä en ole samaa mieltä Nikon kanssa siitä, mitä hän palstallaan 2/97 kirjoitti. Mitä siitä, jos joku haluaa tahallaan ärsyttää vaikka battle.netin Diablossa? Veikkaisin, että sinä olet itekin joskus häiriköinyt. En puolusta chattihäiriköitä, hakkereita ja sen sellaisia, mutta heillä on paljon luovuutta.

Blurz

Heikolla itsetunnolla ja nestetäyteisellä päällä ei ole mitään tekemistä luovuuden kanssa. Mitä uutta saa aikaan onneton palikka, jonka mielestä toisten ihmisten pelin pilaaminen ja surkea turvahäiriköinti ovat kivaa ajankulua? -nn.

Pelit CD-romppu

Voinko tilata Pelit CD-vuosikerran sähköpostilla?

Moni kysyjä

Kyllä voit. Helsinki Median asiakaspalvelun e-mail-osoite on hmc.asiakaspalvelu@helsinki.fi

Samassa osoitteessa voit myös esimerkiksi tehdä osoitteenmuutoksen, tilata Pelit-kansioita jne. Sähköpostia voit lähettää myös kotisivuiltamme. Muista laittaa viestiisi osoitteesi ja mahdollinen asiakasnumerosi (lehden takakannen osoitelipukkeesta).

Magic The Gathering

●● Magic The Gatheringin tietokoneversion ansiosta peli on varmasti saanut uusia ystäviä ja ennen peliin vihkiytymättömät ovat siitä innostuneet. Eikä syyttä, sillä niin tietokonekäännös kuin aiheena oleva pelikin ovat erinomaisia.

Pakanrakennuksen perusteet



Onko jatkuva Shandalarin asukkaille häviäminen alkanut turhauttaa, eikä duelistakaan tunnu tulevan yhtään mitään? Magicin perustana toimii pelaajan oma pakka, jonka sopusuhtainen rakentaminen ei välttämättä ole helppoa. Killeripakka syntyy silti keneltä tahansa, kunhan pitää mielessä tärkeimmät perussäännöt.

Manan majoilla

Ensimmäinen ja tärkein, mutta silti yllättävän monen unohtama seikka, on manan oikea määrä. Vaikka pakkasi on täynnä mitä hienoimpia kortteja, et saa niitä taiottua ilman manaa. Perussääntönä voidaanankin pitää, että pakkassa pitää olla manaa noin 33 prosenttia, mutta tarve vaihtelee jonkin verran pakasta riippuen. Jos mukana on pelkästään halpoja hirviöitä ja taikoja, voi manaa olla hieman vähemmänkin, ja isojen, kalliiden orkkien ja taikojen ympärille rakennettu pakka taasen vaatii enemmän manaa toimiakseen. Oikean suhteen oppii vain kokemuksella, joskus se on yhdestä kortista kiinni.

Pelkän määrän lisäksi manan täytyy olla myös oikean väristä. Tämä kuulostaa idioottimaisen selvältä, mutta moinen seikka

unohtuu usein ensimmäistä pakkaansa kyhäävältä pelurilta. Moniväriset pakat eivät yksinkertaisesti toimi, joten rakenna kokonaisuus korkeintaan kolmen värin ympärille. Mitä vähemmän pakkassa on eri värejä, sitä varmemmin sinulla on pöydässä oikean väristä manaa. Parhaat pakat ovat usein kaksi- tai yksivärisiä.

Helpoiten saat jaettua manan oikeisiin suhteisiin jakamalla kokonaisuuden niin, että erivärisiä maita on samanvärisiin kortteihin verrattuna, arvasit oikein, 33 prosenttia. Kaikki edellä mainitut säännöt korttien hintaan suhteuttamiseen pätevät myös tähän. Pakan analysointiin voi käyttää ohjelmiakin, esimerkiksi erinomainen Magic Suitcase (Pelit-BBS, <http://shoga.wwa.com/~garyk/>) lukee suoraan tietokoneversion pakkatiedostoja.

Nopeat syövät hitaat

Pakka voi olla "hidas" tai "nopea". Yksinkertaisimmillaan nopeus riippuu suoraan siitä, kuinka kallista pakkasi korttien peliin tuominen on. Mutta kuten yleensäkin Magicissa, asioilla on monta eri puolta.

Pelaaja, jolla on hitaampi pakka, häviää yleensä. Mitä nopeampi pakka sinulla on, sitä pikaisemmin peli on myös voitettu. Pikavauhti ei kuitenkaan välttämättä ole oikotie onneen, sillä pöydällinen otuksia poistuu pelistä liiankin helposti. Hitaampi pakka voi toimia, jos se pystyy pitämään vastustajan kurissa siihen asti, kun omat isot otukset tulevat peliin.

Yksinkertaisin tapa tehdä nopea pakka on täyttää pakka lähes pelkästään halvoilla loitsuilla ja jättää suurin osa kalliista taiaista pois. Halvan taian yläraja kulkee jossain neljän manan rajapyykilä, mutta pakan runko muodostuu yleensä parin manan hintaisista otuksista. Näin pystyt tuo-

maan jotain peliin jo ensimmäisellä vuorolla. Tällaisen ruipelopakaksi (weenie deck) kutsutun pakan strategiana on useimmiten hukuttaa vastustaja valtavan pikkuotuksista koostuvan massan alle.

Nopeuden ei kuitenkaan tarvitse olla suoraan riippuvainen taikojen hinnasta. Kalliiden loitsujen ympärille rakennettu pakkaakin voi olla nopea, kun mukaan liittyy oikeita kortteja, niin sanottua nopeaa manaa (fast mana). Tällaisia ovat muun muassa manaa tuottavat halvat otukset kuten Llanowar Elves tai Birds of Paradise, joista molemmista saa manaa pelkällä tappaamisella. Nämä sopivat kuitenkin lähinnä vain vihreään pakkaan, sillä ne ovat molemmat vihreitä otuksia. Mustassa pakkassa ehdottomia nopeuttajia ovat Dark Ritualit, joista saa kolme manaa yhden hinnalla.

Artifaktit eivät ole väririippuvaisia, joten ne sopivat kaikkiin pakkoihin. Parhaita ovat Mana Vaultit, Sol Ringit, eriväriset Moxit ja tietysti Black Lotus. Tietokoneversion iloja onkin juuri näistä kahden viimeisen, tosielämässä maltaita maksavan pelinopeuttajan käyttäminen. Shandalarissa Black Lotusta ja Moxeja saattaa joutua metsästämään kis-

sojen ja koirien kanssa, mutta ne ovat kyllä vaivan arvoisia.

Pieni on kaunista

Yleisin aloittelijan tekemä virhe on kasata massiivisen kokoinen pakka, josta ei ikinä ilmesty käteen sitä toivottua korttia. Älä siis tunge kaikkia hyvältä tuntuvia kortteja pakkaasi, vaan valitse vain parhaat päältä. Runsaan korttimäärän kanssa pienen pakan tekeminen saattaa tuntua vaikealta, sillä kaikki kortit tuntuivat tarpeellisilta.

Pakan kunnollinen toimimaan saaminen on sitä vaikeampaa, mitä enemmän siinä on kortteja. Hyvä koko on 40–60 korttia, ja yli sadan kortin pakat harvoin toimivat hyvin.

Kova totuus on kuitenkin se, että pieni pakka voittaa lähes aina isomman. Pienessä pakkassa korttiyhdistelmät, compot, pääsevät oikeuksiinsa. Monet pakat saattavat syntyä yhden voittajayhdistelmän ympärille, ja loput korteista ovat mukana vain kyseistä kokonaisuutta tukemassa. Esimerkkinä vaikkapa Channel-Fireball-pakka, jolla oikeiden korttien kanssa voi tappaa vastustajan ensimmäisellä vuorolla.

Fireball tekee yhdellä punaisella manalla jo yhden vahingon, ja



Magic The Gathering...



Channelilla pelaaja voi muuttaa 19 elämänsä 19 värittömäksi manaksi, jolla Fireballin saa laaduttua tekemään 20 pistettä vahinkoa. Mikä eliminoi vastustajan kerralla. Tästä syystä Channel-kortti onkin kokonaan kielletty oikeassa Magicissa...

Pelin rikkaus pileekin usein juuri tällaisissa eri korttien menestyksellisessä yhteiskäytössä, sillä yhdistelmiä on satoja. Kukaan ei kuitenkaan pakota pelaajaa käyttämään minkäänlaisia compoja, sillä ilman niitä pelaaminen on usein aivan yhtä tehokasta.

Kaikki alkaa hyvästä ideasta

Pakkaa suunniteltaessa kannattaa määritellä ensin se perusta, jolla juuri tämä nimenomainen pakka tulee voittamaan, ja vasta sen jälkeen voi siirtyä valikoimaan kortteja. Yleisimmin pakka rakentuu joko otusten tai suoran vahingon (esimerkiksi Lightning Bolt) ympärille, mutta pelin voi voittaa myös hoitamalla homman niin, että vastustaja ei saa mitään aikaiseksi. Tämä onnistuu joko tuhoamalla hänen maansa, estämällä niiden käyttö tai vain suoraan pakottamalla vastustaja heittämään jatkuvasti korttejaan hautausmaalle.

Oheisessa laatikossa lyhyet esimerkit suosituimmista pakanrakennuksen perusideoista.

Vaikeuksien kautta voittoon

Shandalarin alussa pelaajan virtuaalikäteen iskettävistä korteista

ei heti saa yrittämälläkään kunolla toimivaa pakkaa, joten joudut parin duelin verran tulemaan toimeen heikommalla kokoonpanolla. Peli kannattaakin oman mielenterveyden takia aloittaa toiseksi "vaikeimmalla" tasolla, sillä hankalimmassa tasossa aloituskortit ovat todella järkyttävän huonot, vaikka pelissä ei muuten paljon eroa olekaan.

Hyvällä tuurilla kortteja on alussa vain kolme eri väriä, joista yhden voi poistaa pakasta suoraan. Myy poistetut kortit ja osta saamallasi rahalla pari kaipaamaasi korttia, yleensä pari pientä hirviötä. Shandalarissa suurin osa pakoista on rakennettu weenieiden ympärille, joten oman pakkasikin on pakko koostua suurilta osin niistä. Mukana kannattaa kuitenkin pitää paria isompaa mörssäriä, joiden peliintuloa odotellessa pikkuotukset pitävät vastustajan joukot kurissa.

Koska tietokoneversiossa on vain rajattu korttivalikoima, on otuksettomana, pelkkiä taikoja sisältävän pakan tekeminen melko vaikeaa, ellei peräti mahdotonta. Asioita vaikeuttaa edelleen tietokoneen rähmäkäpälinäinen sekoitustapa, jonka ansiosta pakasta ei joko tule lainkaan manaa, tai sitten käsi on täynnä pelkkiä maita. Parhaimman suoraa vahinkoa luovan pakan saakin aikaiseksi lisäämällä mukaan pari halpaa otusta, kaikki mahdolliset Ball Lightningit ja Blood Lustit. Näin vastustajalla on jotain miettimistä myös silloin, kun tulipallot tai salamamat eivät lennä hänen suuntaansa. Jos ei todellakaan halua mukaan yhtään otuksia, saa neljänkymmenen kortin pakan aikaiseksi myös ottamalla mukaan sinisen värin countereineen, joiden avulla vastustaja pidetään hiljaisena loitsujen välillä.

Loppupahiksen voittaminen on oma luku sinänsä, sillä monen sadan elämäpisteen kuluttaminen nollisiin ei ole helppo homma. Onneksi matsia ei ole pakko voittaa, mutta homma hoituu kyllä hyvällä ja kompaktilla, mutta kuitenkin tarpeeksi isolla pakalla. Paras idea on tehdä Stasis-Black Vise -pakka, joka estää manankäytön ja antaa samalla vauriota kädessä olevista korteista. Myös riittävän monen Force of Naturen ja Spirit Linkin ympärille rakennettu pakka saattaa toimia.

■ Weenie-pakka kasaantuu kokonaan pienistä hirviöistä, joista osa voi uhrautua vastustajan isompien örkkien tielle, mutta pian massa jyrää vastustajan hengiltä. Nämä pakat luottavat nopeaan alkuun ja pikaiseen pelin lopettamiseen. Yleisin weenie-väri on valkoinen, mutta lähes kaikista väreistä saa kyhättä halvan pakan (esimerkiksi massiivinen goblin-armeija). Koska halvat hirviöt ovat myös heikkoja, on pakassa yleensä mukana erilaisia enchantmentteja, joilla voi nostaa pikku-ukkojen voimia. Esimerkkejä tällaisista ovat muun muassa Morale, Blood Lust, Holy Strength tai parempi Unholy Strength. Weenie-pakkojen perusotuksia ovat Savannah Lion, mustat ja valkoiset ritarit, goblinit ja merfolkit sekä erilaiset mustat pumppikset (manasta lisää tehoa saavat otukset). Suora vahinko ei vaadi paljoakaan mielikyvitystä: pakka on täynnä erilaisia taikoja, joilla saadaan vahinkoa paljon ja nopeasti suoraan vastustajaan. Tällaisessa pakassa ei ole paljon vaihtoehtoja, vaan punainen on oikeastaan ainoa mahdollinen valinta, vaikka mustallakin on muutamia tarkoitukseseen sopivia loitsuja. Fireball, Disintegrate, Incinerate ja Lightning Bolt ovat suoraan vahinkoon nojaavan pakan peruskortteja. Mukana täytyy yleensä olla myös pari otusta hidastamassa vastustajan otuslaumoja.

■ Maantuhomispakka (land destruction) yllättäen toimii tuhoamalla kaikki vastustajan maat, jolloin tämä ei saa mitään aikaiseksi. Ideana on saada itse peliin pari nopeaa otusta, jotka sitten jauhavat puolustuskyvyttömän vastustajan hengiltä. Tällaisissa pakoissa on myös yleensä mukana Black Vise, josta käsi täynnä turhia kortteja viruva vastustaja saa joka vuoro vahinkoa. Maantuhomispakan ei tarvitse olla minikään tietyn värinen, sillä lähes jokaisella värillä on asiaan sopivat omat taikansa. Yleisimmät värit ovat kuitenkin musta, punainen ja valkoinen, joista löytyvät muun muassa Sink Hole, Stone Rain ja Armageddon. Tietokoneversiossa ei mustalla ole kuitenkaan mitään toimivaa maantuhokorttia, joten se putoaa pois laskuista. Kaikissa maantuhomispakoissa on aina mukana neljä Strip Minea.

■ Lupa-pakka (permission deck) toimii sillä periaatteella, että vastustajan ei anneta tehdä mitään sopimatonta. Pakka on täynnä erilaisia counterspellejä, joilla pysäytetään vastustajan peli kokonaan. Jos hän vaikka yrittää tuoda peliin Serra Angelia, se counteroidaan (eli vastaloitsitaan) suoraan hautausmaalle. Lupa-pakka on aina sininen, sillä muilla väreillä ei paljoakaan countereita ole. Pakassa pitää kuitenkin olla jokin keino voittaa, joten mukana voi olla vaikka pari ratkaisevaa otusta, joita sitten urakalla suojellaan kaikelta harmilta. Mukaan voi myös heittää suoraa vahinkoa vastustajan hengeniähtöä nopeuttamaan.

■ Discard-pakka luottaa siihen, että vastustaja ei voi saada mitään aikaiseksi ilman kortteja. Korttien repiminen vastustajan kädestä on lähes pelkästään mustan hommia, ja tällaisen pakan perusotus on ehdottomasti Hypnotic Spectre, joka korttien pöllimisen sivussa vielä vaurioittaakin vastustajaa. Lisäksi mukana ovat aina Mind Twist, Hymns to Tourach ja The Rack, joka imee elämää vähäkorttiselta pelaajalta.

Ainoa ongelma on tarpeeksi monen kortin kerääminen, sillä pelkästään yli kymmenen Black Visen löytäminen vie aikaansa.

Kannattaa ottaa tilaisuudesta vaari ja tallentaa aina ennen Mind Stealereita (liikkuvat soisilla ranta-alueilla) vastaan tappelua, sillä kyseiset otukset suostuvat joskus kloonaamaan korttejaasi. Eniten lopputappelussa tarvitset kuitenkin hyvää tuuria. Onnea matkaan.

Tapio Salminen

Plains	13
Mishra's Factory	2
Savannah Lions	4
White Knight	4
Serra Angel	4
Divine Transformation	4
Spirit Link	4
Crusade	2
Swords to Plowshares	2
Black Lotus	
Sol Ring	
Mox Pearl	



Swamp	10
Hypnotic Specter	4
Black Knight	4
Demonic Tutor	4
Mind Twist	4
Dark Ritual	4
Cursed Rack	2
The Rack	4
Mox Jet	4



Plains	3
Island	16
Kismet	2
Stasis	4
Ancestral Recall	4
Black Vise	4
Howling Mine	2
Mox Sapphire	4



Asennuksen maailmansota osa II

●● Verkkopelaamisen tekniikkakurssi jatkuu. Edellisessä osassa asensimme Dos-tilassa toimivan verkon, nyt laitamme sen kuntoon Windows 95 -käyttöä varten.



Windows 95 -asennus mahdollistaa paitsi Windows-verkkopelien, myös Dos-verkkopelien pelaamisen, esimerkiksi Doomia tai Red Alertia voi pelata Windowsin Dos-ikkunassa.

Kaapelit kunnossa

Windows-verkon asentamisen onnistumisen edellytyksenä on, että verkkokortit on asennettu ja kaapelit kiinnitetty oikein. Jos homma ei tunnu onnistuvan, kannattaa kaivaa esiin edellinen artikkeli ja laittaa bitit kulkemaan ensin

Dos-puolella. Dos-verkon toimimaan laittaminen ei ole edellytyksenä Windows 95 -käyttöä varten mutta se toki helpottaa: jos Dos-verkko toimii, tiedetään ainakin, että laitteisto ja kaapelit ovat kunnossa ja Windows 95 -asennuksen pitäisi olla ainakin teoriassa mahdollista.

Toisin kuin Dos-verkon asennuksessa, Windows-verkon asennuksessa ei tehdä autoexec.bat- ja config.sys-tiedostoille mitään. Dos-verkon ajureita ei myöskään tarvita, samoin kuin ei muutaakaan erillisiä ohjelmia, koska kaikki tarpeellinen tulee Windowsin mukana. Verkkokortti voi tosin olla niin uusi tai harvinaisen, ettei sitä löydy Windowsin listoilta, jolloin joudutaan kopiaimaan verkkokortin mukana tulleelta korpulta Windows-ajuri.

Tässä osassa keskitytään vain Windowsiin ja IPX/SPX- ja NetBEUI-protokolliin, TCP/IP käsitellään artikkelisarjan seuraavassa

Tarkennus

Edellisessä artikkelissa (Pelit 4/97) ei suositeltu mitään erityistä verkkokorttia, koska verkkokortiksi käy lähes mikä tahansa BNC-liittimellä varustettu muutaman satasen verkkokortti.

osassa. Kannattaa muistaa, että teknisesti verkkopelaaminen on aivan eri asia kuin suoralla modeemyhteydellä tai nollakaapelilla pelattava kaksinpeli. Modemi- ja nollakaapelipeleistä on yleensä hyvät ohjeet itse pelin mukana, joten niitä ei tässä käsitellä.

Adapteri ja protokolla

On hyvä tuntee muutama peruskäsite ennen kuin verkkokorttia aletaan asentaa Windowsiin. Laitteistoon liittyvät käsitteet *keskeytys* (interrupt) ja *I/O-osoite* (address) tulivat esille jo viime artikkelissa. Näiden lisäksi Windows-maailmassa tärkeimpinä käsitteinä ovat *adapteri* ja *protokolla*.

Adapterilla tarkoitetaan esimerkiksi verkkokorttia tai modeemia. Adapteri on aina jotain käsinkosketeltavaa, kun taas protokolla on vain pelkkiä sääntöjä, joiden avulla adapterin kautta liikennöidään ulkomaailmaan. Peli-ihmisen adapteri on yleensä modeemi, jonka kautta liikennöidään Internetiin ja siten pelataan vaikka maapallon toisella puolella olevien ihmisten kanssa. Toinen mahdollinen adapteri on verkkokortti, jonka kautta ollaan yhteydessä toisiin, yleensä huutoetäisyydellä oleviin koneisiin.

Havainnollistetaan käsitteitä tosielämän esimerkillä: Kun haluan soittaa puhelimella Kertutädille Tampereelle, on ”adapteri” puhelinlaite. Protokolla taas määrää, että Tampereelle soittaessa pitää ottaa suuntanumeroksi 03, valita Kertun numero ja että Kerttu-tädille pitää puhua suomea.

Pelikoneen protokollat

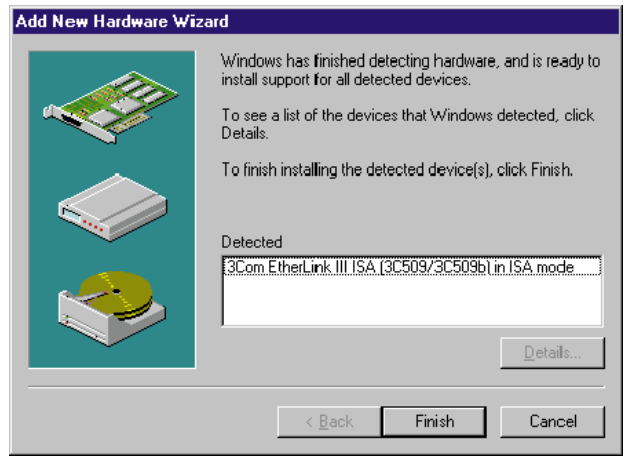
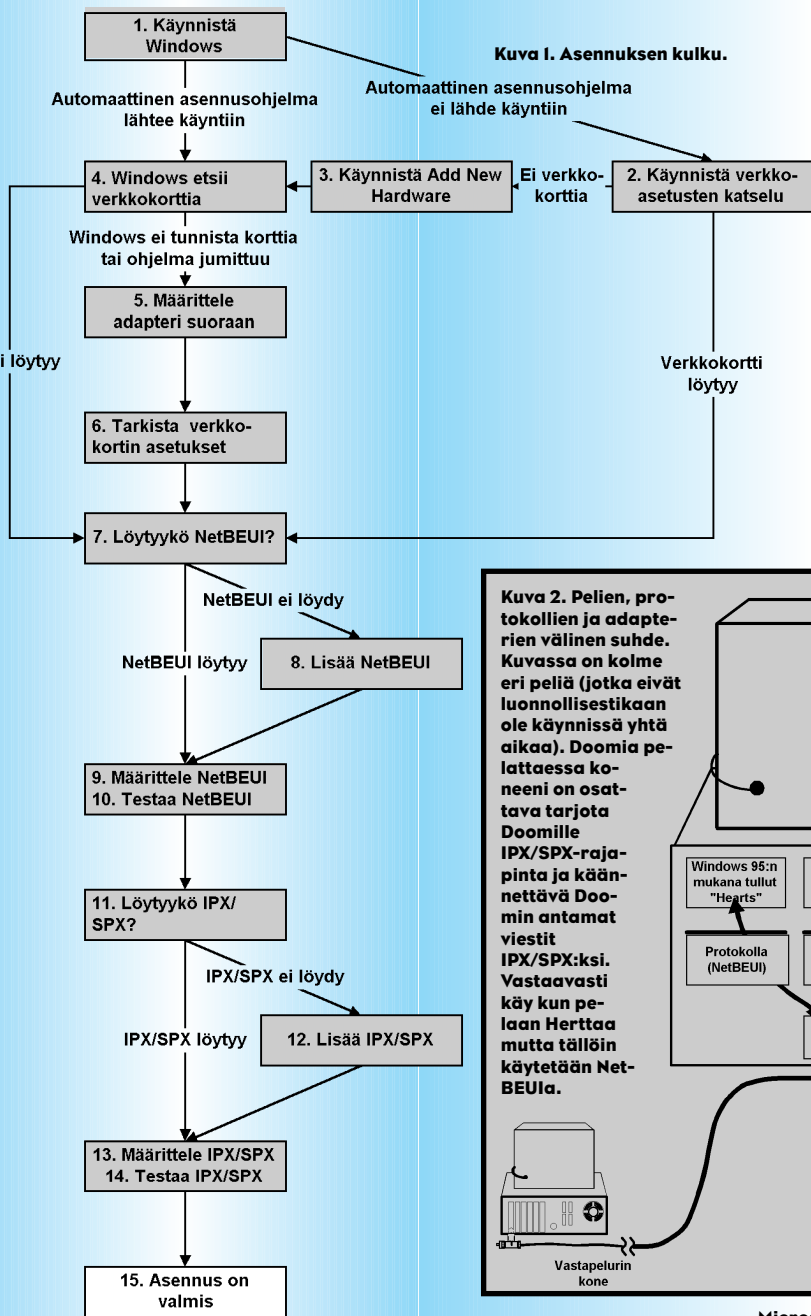
Eri pelit käyttävät erilaisia verkkoprotokollia. Esimerkiksi

Microsoftin Close Combat osaa ”puhua” TCP/IP:tä, Windowsin mukana tullut Herta-korttipeli käyttää NetBEUI-protokollaa ja Doom osaa ”puhua” vain IPX/SPX:ää. Oikeammin pitäisi sanoa, että Doom pyytää tietokoneen IPX/SPX-rajapintaa lähettämään toiselle Doomille viestejä, peli itse ei osaa IPX/SPX:ää ja siksi tarvitaan ajureita. Doomien viestit toiselle Doomille kääntyvät oikeaksi IPX/SPX:ksi vasta Dosin (jos ollaan Dos-tilassa) tai Windowsin ajureiden (jos ollaan Windowsissa) avulla.

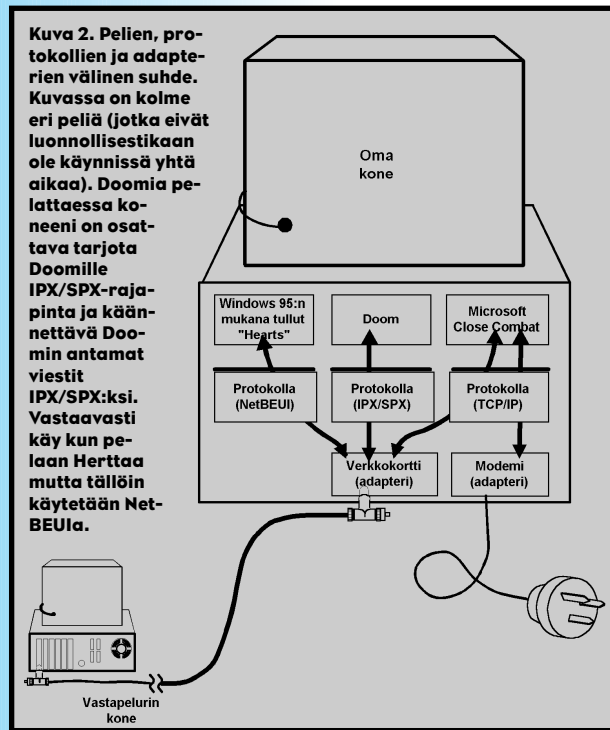
Pelin käyttämä protokolla riippuu täysin pelin suunnittelijoiden mieltymyksistä ja ajattelusta toimintaympäristöstä. Esimerkiksi IPX/SPX on suosittu protokolla, koska sen ohjelmoinnista on pelintekijöillä kokemusta jo Falconin ja Doomien ajoista lähtien, se on hyvin tehokas ja vie Dos-tilassa varsin vähän muistia. TCP/IP on käytännössä ainoa mahdollinen protokolla, jos halutaan liikennöidä Internetin kautta ja pelata ympäri maailmaa olevien pelaajien kanssa. NetBEUI on Microsoftin peruserkko-protokolla, jonka kautta toteutetaan muun muassa tiedostojen jakaminen toisten työpaikan ihmisten kanssa, NetBEUI on silloin Microsoftin tekemille ohjelmille luonnollinen vaihtoehto.

Kaikki kolme protokollaa voivat käyttää samaa adapteria (eli verkkokorttia), mutta vastapäässä olevan pelin on käytettävä samaa protokollaa kuin omankin pelin. Yhteydestä ei tule mitään, jos oman koneen Diablo ”puhuu” TCP/IP:tä ja vastapään Diablo puhuu IPX/SPX:ää. Aikaisempaan puhelimenkäyttö-esimerkkiin verrattuna olisi kyse tapauksesta, jossa yrittäisiin solkata Kerttu-tädille japania. Hetken hämmästeltyään tati todennäköisesti löisi luurin korvaan (”Aunt not responding”).

Kuva 2 havainnollistaa pelien,



Kuva 3. Verkkokortti on löydetty ja Windows on valmiina asentamaan sen järjestelmään.



Microsoftin Close Combatia pelattaessa muodostuu yhteys joko verkkokortin kautta lähietäisyydellä olevaan viholliseen tai vaihtoehtoisesti modeemin kautta Internetiin. Windows tietää vastaanottajan osoitteen perusteella, tunkeako sotakomennot verkkokortin kautta koaksiaalikaapeliin vai modeemin kautta Internetiin.

2. Käynnistä verkkosetusten katselupaneeli

Käynnistä Control panelin Network-ikonista verkko-asetusten katselupaneeli. Control panel löytyy Start-valikosta.

Control panelissa on Network-ikoni, jonka takaa löytyvät verkkoasetukset. Jos mitään verkkoihin liittyvää ei ole asennettu ai-

protokollien ja adapterien välistä suhdetta toisiinsa.

1. Käynnistä Windows

Seuraavissa ohjeissa oletetaan, että käytössä on englanninkielinen Windows. Windows-verkon asennuksessa tarvitaan Windowsin asennus-CD tai asennuskorpu. Tarkista myös verkkokortin käyttämät keskeytykset ja I/O-osoitteet. Katso, mikä on verkkokortin tarkka tyyppi ja kuka on sen valmistaja.

Verkkokortin asennus Windows 95:een alkaa katsomalla, että koneessa on verkkokortti sisällä (asennusohjeet artikkelin edel-

lisessä osassa), minkä jälkeen voidaan laittaa koneeseen virta päälle. Kun Windows käynnistyy, tarkistaa se käynnistyessään, mitä uusia laitteita järjestelmään on kytketty. Plug and Play -teknikkaa käyttävät kortit Windows osaa yleensä konfiguroida automaattisesti, joten kannattaa ainakin yrittää, josko kortti asentuisi automaattisesti. Pahimmassa tapauksessa joutuu PnP-toiminnon kytkemään pois päältä ja tekemään kaikki asetukset käsin.

Jos Windows ei käynnistyesään huomaa järjestelmään lisättyä verkkokorttia, siirry kohtaan 2. Jos automaattinen asennusohjelma lähtee käyntiin, siirry kohtaan 4.

kaisemmin, on Network-ikonin takaa löytyvä verkkoasennusruutu aivan tyhjä. Todennäköisempää kuitenkin on, että listassa on ainakin Dial-up Adapter, jolla on liikennöity Internetiin.

Jos listassa on kaksi adapteria, on toinen niistä todennäköisesti verkkokortti. Jos verkkokortti löytyy, siirry kohtaan 7. Jos verkkokorttia ei löydy, siirry kohtaan 3.

3. Käynnistä Add New Hardware

Jos automaattinen asennus ei lähde käyntiin, voit käynnistää sen Add New Hardware -ikonista (löytyy Control panelista).

Asennusohjelma kysyy halutaanko, että Windows etsii ja tutkii, minkälaisia laitteita järjestelmään on lisätty. Vastaa tähän kyllä.

4. Windows etsii verkkokorttia

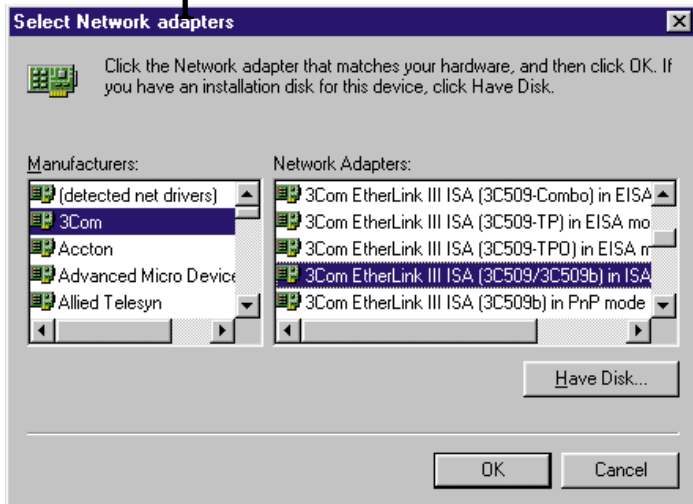
Aikansa etsiskelyään (hitaissa koneissa minuuttejakin) Windowsin pitäisi ehdottaa, että verkkokortti on löydetty ja Windows on valmiina asentamaan sen järjestelmään (kuva 3).

Details-nappulasta näet mitä laitteita Windows löysi. Tarkista, että Windows löysi oikean verkkokortin. Jos Windows ei löytänyt verkkokorttia tai etsintä jumitti koneen, siirry kohtaan 5.

Kun painat Finish-nappulaa, Windows kopioi CD:lta tai korpuilta tarvittut tiedostot ja pyytää sen jälkeen käynnistämään koneen uudestaan. Windows lisää automaattisesti NetBEUI- ja IPX/SPX-protokollat.

Siirry kohtaan 7.

Verkkopelaaminen...



Kuva 4. Etsi oikea verkkokortin valmistaja ja tyyppi Windowsin ehdottamasta listasta.

5. Määrittele adapteri suoraan

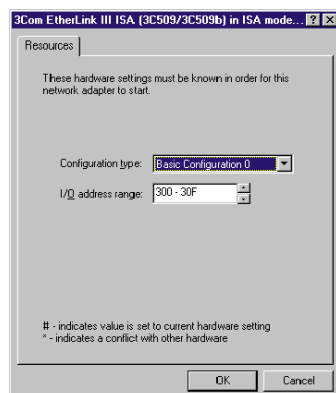
Käynnistä Control panelin Network-ikonista verkkoasetukset ja paina Add-nappia, jolloin pääset lisäämään verkkomäärittelyihin adaptoreita ja protokollia. Valitse, että haluat lisätä adapterin.

Etsi oikea verkkokortin valmistaja ja tyyppi Windowsin ehdottamasta listasta (kuva 4).

Jos Windowsin listoissa ei ole omaa verkkokorttia, tarvitaan verkkokortin mukana tulleelta korpulta Windows 95 -ajuri. Tämän ajurin saa siirrettyä Windowsiin painamalla Have Disk -nappia.

6. Tarkista verkkokortin asetukset

Verkkokortin lisäyksen jälkeen Windows kysyy verkkokortin I/O-osoitteita. Tähän syötetään jo aikaisemmin tarkistettut tiedot (kuva 5).



7. Katso löytyykö NetBEUI

Tarkista, että verkkoasetuksista (ovat taas Network-ikonin takana) löytyy NetBEUI-protokolla. Jos NetBEUI löytyy, siirry kohtaan 9.

8. Lisää NetBEUI-protokolla

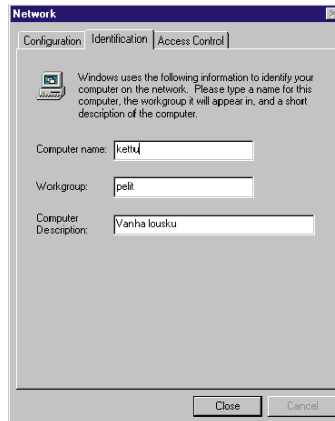
Paina Add-nappia, jolloin pääset lisäämään verkkomäärittelyihin adaptoreita ja protokollia. Valitse että haluat lisätä protokollan. Valitse Microsoftin NetBEUI.

9. Tarkista NetBEUI-protokollan määritykset

Jos Windowsiin on lisätty verkko-ominaisuudet ensimmäistä kertaa, pyytää kone lisäyksen jälkeen syöttämään koneen tunnistetiedot. Koneen nimi on se tunnistetieto, jolla muut työryhmään kuuluvat koneet tunnistavat koneen. Workgroup eli työryhmä on oltava sama kaikissa verkon koneissa.

Tunnistetiedot on lisättävä, jotta NetBEUI-protokolla voisi toimia. Tunnistetietoja pääset muuttamaan ja tutkimaan Network-ikonin takaa ja valitsemalla Identification (kuva 6). Jos tunnistetietoja muutetaan, täytyy kone käynnistää uudelleen.

Kuva 5. Verkkokortin lisäyksen jälkeen Windows kysyy verkkokortin I/O-osoitteita. Tähän syötetään jo aikaisemmin tarkistettut tiedot.



Kuva 6. Tunnistetietojen lisääminen.

10. Testaa NetBEUI-protokolla

NetBEUI-protokollan toimivuuden pelimies testaa Windowsin mukaan tulevalla Hearts-korttipelillä. Tarkista ensin että kaikissa verkon koneissa on NetBEUI:n tunnistetiedoissa sama "workgroup". Paina mieleen mikä on kunkin koneen nimi.

Käynnistä Hertta. Hertta kysyy käynnistyessään halutaanko perustaa oma peli vai halutaanko liittyä toisen perustamaan peliin. Yksi pelaajista on jakaja, muut liittyvät jakajan aloittamaan peliin käyttämällä jakajan NetBEUI:n tunnistetiedoista löytyvää koneen nimeä. Esimerkiksi jos itse oltaisikin jakajia ja tunnistetiedot olisi laitettu kuten edellä, muut Hertan pelaajat yrittäisivät kytkeytyä peliin, jossa jakajana on "ketku".

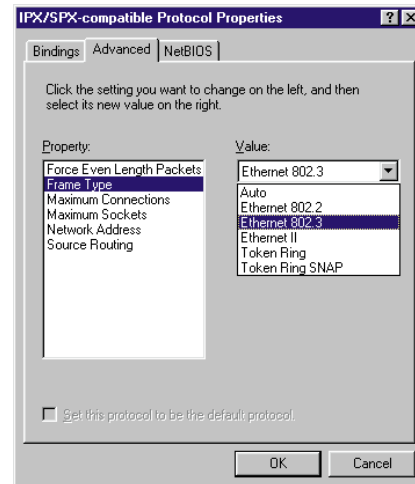
IPX/SPX:ää ei kannata alkaa asentaa ennen kuin NetBEUI toimii.

11. Katso löytyykö IPX/SPX

Kuten kohta 7, mutta nyt etsitään IPX/SPX-protokollaa. Jos IPX/SPX löytyy, siirry kohtaan 13.

12. Lisää IPX/SPX-protokolla

Kuten kohta 8 mutta nyt valitaan NetBEUI:n sijasta Microsoftin IPX/SPX.



Kuva 7. Tärkein määrittely on kehystyyppi.

13. Määrittele IPX/SPX

IPX/SPX-protokollan määrittelyyn päästään valaisemalla verkkoasetukset-näytöstä IPX/SPX-protokolla ja painamalla Properties-nappia ja valitsemalla ylhäältä "Advanced". Tärkein määrittely tässä on kehystyyppi (kuva 7).

Oletusarvoisesti Windowsin IPX/SPX-kehystyyppiäsetus on asennossa "Auto". Tämä toimii yleensä, jos muutkin verkossa olevat koneet ovat Windows 95 -koneita ja niissä on kehystyyppiäsetus samassa asennossa. (Jos ei toimi, laita kaikkiin sama kehystyyppi manuaalisesti, joku Ethernet-kehystyksestä, esimerkiksi 802.3.) Jos verkossa on Dos-koneita, tarkista mitä kehystyyppiä ne käyttävät (ks. edellinen osa Pelit 4/97) ja laita IPX/SPX-protokollan asetuksiin kehystyyppi samaksi.

14. Testaa IPX/SPX-protokolla

IPX/SPX-protokollan testaat kuten Dos-verkossakin, eli käynnistät Doomia molempiin koneisiin. Varmista, että molemmissa koneissa on sama Doomia versio.

15. Asennus on valmis

Kun sekä NetBEUI- että IPX/SPX-protokolla on testattu, on kone valmis verkkopeleihin.

Pekka Ihanne

Peli Klinikka

Suomen kesä yrittää taas pahintaan ja koulutkin ovat hetkeksi päättäneet. Mitä parempaa tekemistä siis olisikaan kuin istua alas mielipelinsä ääreen? Ulkona kun sataa kuitenkin vettä... Jos eteen sattuu ylipääsemätön ongelma tai haluat jakaa loistavan ideasi pelikumppaniesi kanssa, linkoa postia osoitteeseen:

Pelit
Vinkit
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
e-mail: vinkit@pelit.fi

Tällä kertaa palkinnon taskuunsa haali Tomi, joka jaksoi auttaa Harvesterin ongelmiin juuttuneita. Kuitoksia kaikille auttajille.

MDK

Mitä pitää tehdä ensimmäisen tason alkupuolella, kun erään tunnelin jälkeen vastaan tulee punainen ovi? MDK-hullu

Pelin alussa on kaksi tunnelia. Toisen päässä on punainen laserovi, enkä osaa ohittaa sitä. Mitä minun pitää tehdä?

Varelius

Ensimmäinen punainen ovi pitää räjäyttää käsikranaatilla. Toisen oven takana hilluu örkkejä, eikä ovi hajoa ampumalla. Korkealla oven yläpuolella on aukko, johon on ammuttava kranaatti sniper-moodissa. Kranaatti tippuu örkkien sekaan ja ovi räjähtää. -kl

Silver Seed

Jaakko Lelkas (Pelit 3/97). Kivikasoja saa raivattua miekaniskulla.

J.K.

Tomb Raider

Apua Milkolle (Pelit 3/97). Pääset alligaattori-kuopan ylitse hyppäämällä roikkumaan kuopan vasemalla puolella olevan syvennyksen reunalle ja heiluttamalla itsesi sitä pitkin toiselle reunalle.

Heikki Juvonen

Koonnut: Tapio Salminen

HelloP (Pelit 3/97). Kahden hopea-avaimen vaativan oven takana mene isoon saliin. Salin perällä on koroke, jossa on vipu. Katsele koroketta tarkemmin ja löydät palikan, jonka voit vetää pois. Nyt vain hyppäät aukosta. Uzit saat kentästä Natla's Mines (13. tai 14.). Magnumit löytyvät taas kentästä Tomb of Tihocan (9. tai 10.).

Apumies

Indy (Pelit 3/97). Viimeisen tason elukka tarvitsee vain paljon lyijyä ja väiselyä.

Apumies

Kalpa helppivä (Pelit 3/97). Katso tarkemmin seinää. Kivipaasissa on köydet. Ota köysistä kiinni painamalla toimintanappia ja paina taaksepäin. Lara vetää kivipaaden pois, ja takaa paljastuu reikä. Mene reiästä.

LIHaSiKa

Entomorph

Miten kuninkaan palatsiin pääsee sisään? Kun tapan ulkona ja sisällä

olevat vartijat whirlwindillä, tulee ruutuun teksti, jonka mukaan voi liikkua miten haluan sisällä ja ulkona, mutta en pääse sisään.

Raistlin -82

Star Trek: The Next Generation, A Final Unity

Star Fleet (Pelit 3/97). Gatekeeperin kysymyksiin tulee vastata mahdollisimman kiertelevästi ja epäselvästi. Vastaa esimerkiksi, että et tiedä valaistumisesta, olemassaolostanne tai rooleistanne.

Marko Näivo

Mitä Morassiassa pitää tehdä? Olen lähettänyt field unitit, mutta en saa niistä mitään irti.

The Borg

Star Trek: Deep Space Nine, Harbinger

Miten saan yhteyden Odoon? Olen pudonneessa aluksessa droidien tukikohdassa.

Answer

Alone In The Dark

Mika Mannerman (Pelit 2/97). Kirveitä heittelevän taulun saa hengiltä laittamalla maton sen päälle, ja nuolia ampuva taulu hoituu ampumalla sitä jouppisyllä.

Noel Gallagher

Strategia opas

Fragile Allegiance Osa 1/2

Peliä voi pelata monella eli strategialla, mutta pidä aina mielessäsi, että päämääränäsi on rakentaa menestyvä kaivosyhtiö. Työntekijäsi, asteroidisi ja muukalaisrodut ovat kaikki uhrattavissa oikeaa päämäärää varten.

Ensimmäisestä asteroidista kannattaa yleensä rakentaa tukikohta, josta käsin voit johtaa imperiumiasi. Tavallisen roinan (ylläpitojärjestelmät, generaattorin, yms.) lisäksi tukikohdassasi on hyvä olla seuraavat rakennukset: ohjussiilo, satelliittisiilo, asetehdas, telakka ja komentokeskus.

Kun keskität malmin varastoinnin tukikohtaasi, et joudu sompaillemaan turhien yksityiskohtien kanssa ostajien tullessa vierailulle. Aluksi joudut kuljettamaan malmia transportterilla, mutta lopulta voit ostaa teleportterin piirustukset ja säästää paljon aikaa.

Saapuessasi uudelle asteroidille rakenna ensimmäiseksi ilman-, ruoan- ja vedentuotanto. Ympäristökontrollikeskus auttaa asukkaita pysymään hengissä. Ne ovat käteviä, jos sinulla ei ole tarpeeksi rahaa rakentaa ylläpitojärjestelmiä (life support), tai haluat olla asteroidilla vain vähän aikaa.

Ski-Tek

Saattavilla on monia leluja, mutta parhaita ovat ehdottomasti: Seismic Penetrator (voit kaivaa Traxiumia ja Nexosta), Mk2 mine ja Mk2 Deep-Bore mine (kaksinkertaistavat kaivunopeuden) ja ohjustentorjunta (anti-missile pods). Jos sinulla on rahaa, kannattaa sijoittaa myös seuraaviin: huoltokeskus, asteroidimootorit (voit jyrätä asteroidillasi vastustajia), rakennusrobotit (nopeuttavat laivaston rakentamista), 50x-suoja antaa parhaan mahdolliset suojan ja

malmiteleportteri nopeuttaa tavaran siirtämistä varastoon.

Vauhdilla eteenpäin

Pelin alussa kannattaa rakentaa useita tiedustelualuksia (scout) ja yksi-hyökkäysalus (assault). Combat Eaglelet ovat tässä vaiheessa vielä liian kalliita ja ne käyttävät turhan paljon malmia. Keskity vähäksi aikaa pienempiin aluksiin. Photonikanuunat ja Napalm Orbit sopivat pienten alusten aseistukseksi, koska kalliimpia aseita ei kannata asentaa helposti hajoaviin pikkualuksiin. 20–30 aluksen laivastojen pitäisi selvittää suurimasta osasta vastustajia jonkin aikaa, mutta myöhemmin pelissä alienit parantavat puolustuksiaan. Tällöin on aika alkaa rakentaa isompia aluksia kuten Combat Eagleja ja Destroyoreja. Myös Ski-Tekin 50x-suojasta on hyötävä.

Paras hyökkäysjärjestys on yleensä aina sama. Lähetä ensin agentteja keräämään tietoa kohteesta ja sabotoidaan puolustukset. Seuraavaksi moukaroit kohdetta ohjuksilla ja viimeiseksi lähetä laivastosi viimeistelemään kohde. Agentit ovat kalliita, mutta erittäin hyödyllisiä. Ne kerää-

vät tietoa vihollisista ja pystyvät sabotimaan vastustajan puolustuksia. Jos maksat tarpeeksi, pystyvät tietyt agentit tuhoamaan kokonaisia tukikohtia yksinään. Taitavimpia ovat Vyvan Beauregard ja Scot Mandelson. Ohjukset ovat tehokkaita, mutta myös valitettavan hitaita ja helposti tuhottavia. Ne sopivat parhaiten hyökkäyksiin raskaasti asutettuja asteroideja vastaan. Hintavien ohjuksiesi alasampumisen voi välttää oikealla taktiikalla: laukaise ohjuksia aina useammasta siilosta samaan aikaan. Ammu kalliimmat ohjukset samaan aikaan halvempien ohjusten kanssa, niin isompien paukkujen perillepääsymahdollisuudet paranevat.

Hyvä tekniikka on ampuja ensin pari Stasis-ohjusta, jotka hyydyttävät kohteen. Tämän jälkeen voit ampuja mahdollisimman paljon ohjuksia asteroidin ympärille odottamaan stasisen loppumista. Kun aika alkaa taas kulkea, satavat kaikki ampumasi ohjukset asteroidille samaan aikaan, eikä parhaallakaan torjuntasysteemillä ole mitään mahdollisuuksia.



Archimedean Dynasty

Toni Leonsaari (Pelit 2/97). Ota täydet torpedot mukaan. Muutama iso ja pieni, sillä itse jouduin tuhoamaan vielä saapuvan pommittajankin. Ota kohteeksi poiju A ja suunnista pohjassa sitä kohti. Päästyäsi tunnelin suulle jatka eteenpäin. Vältä miinoja sukeltamalla ihan pohjassa (jos panssarisi laskevat alle 75 prosentin kannattaa aloittaa alusta). Nähdessäsi tunnelin päättävän nouse hiukan pohjasta. Varo kuitenkin nousemasta liikaa, sillä silloin olet helppo kohde torpedotorneille. Kuilun päätyttyä jatka eteenpäin putkien yli ja laskeudu niiden taakse. Nyt valitse kohteeksi helixstation. Tuhoa tämä (mieluiten tykillä) ja odota, kunnes kaasusäiliöt räjähtävät.

Tämän jälkeen tuhoa Scout, joka kaartelee päälläsi. Näet kohdevalitsimessa komentokeskuksen (command station). Ota se kohteeksi ja sukella sitä kohti. Kun näet tähtäimen viereen ilmestyvän kaksi laatikkoa ota niistä toinen kohteeksi ja tuhoa se, äläkä tuhlaa liikaa torpedoja. Kun se on tuhoutunut ota kohteeksi komentokeskus. Ota hieman etäisyyttä kohteesta ja ammu sitä, kunnes tykkitorni alkaa tullittaa sinua. Väistä tuliryöppyä ja palaa taas turvallisen etäisyyden päähän odottelemaan tornin rauhoittumista. Toista hyökkäyksiä, kunnes kohde tuhoutuu. Älä masennu, jos et

heti onnistu, sillä tehtävä on todella vaikea.

Voit kokeilla siirtyä suoraan komentokeskuksen kimppuun, sillä sen tuhoutuminen hiljentää tornit.

Noel Gallagher

Olen jumissa tehtävässä, jossa Tankristin perhe palkkaa minut halvaanuttamaan Muhammen perheen pommittajan. Tehtävän vinkeissä käsketään ottaa mukaan pari Flash Shark 2:sta. Otin koko rulla täyteen niitä (6). Saavuin kuilun päässä olevaan tukikohtaan, mutta en tiedä mitä tehdä tämän jälkeen. Yritin ampua heti Flash Sharkit, mutta se ei auttanut. Tämän jälkeen tuhosin vartijoiden scoutit, mutta sain viestin, joka kehotti tuhoamaan tykkitornit. Tein työtä käskettyä, mutta mitään ei tapahdu. Mitä tässä tehtävässä pitää tehdä?

Noel Gallagher

Colonization

Kirjoita Alt Gr + WIN vapauttaen Alt:n joka kirjaimen jälkeen. Ruutuun pitäisi ilmestyä huijausvalikko.

Marko Syrjönen

Duke Nukem 3D

Jos haluat päästä pelin alussa demoissa pyöriviin paikkoihin, paina kaksi kertaa esc ja save ja sen jälkeen load. Pääset pelaamaan demossa näkyvään tasoon.

Timo Salminen

Death Rally

Kun kirjoitat kokoversiossa ajon aikana DROMESTIC, saat voimakkaamman konekiväärin.

Kauko Tiainen

Destruction Derby 2

Aloita turnaus. Anna nimeksesi MACS:POO. Älä mene lainkaan ajamaan kisaa, vaan valitse harjoitusvaihtoehto. Nyt sinun pitäisi päästä pelaamaan kaikkia ratoja voittamatta kisaakaan.

Kaitsu

Red Alert

Moninpelissä radarjammerin käyttö on kätevää Ryssiä vastaan. Yritä mahdollisimman alussa saada rakennettua mobile gagenerator ja radarjammer. Sen jälkeen kuljeta ne yhdessä vihollisen tukikohtaan laitoja myöten vihollisen huomaamatta (toimii vain ihan alussa, kun vihollisella ei ole tiukkaa puolustusta). Nyt vihulainen näkee kohinaa tutkassa ja pienen tutkimattoman läntin tukikohdan laidassa. Vinkki ei toimi liittoutuneita vastaan, koska nämä näkevät koko kartan Advanced Technology -keskuksensa avulla.

Tuula Pirttimäki

Apua venäläisten tehtävään, jotta täytyy estää liittoutuneiden autoa lähtemästä alueelta:

Kun olet tuhonnut asemaasi hyökänneet liittoutuneet, rakenna lento-

kenttä. Nyt vain odotat vakoilulentokoneen valmistumista. Kun lentokone on käytössäsi, lähetä se ylös keskelle, aivan lähelle kartan reunaa. Hyvällä tuurilla näet vilauksen autosta. Jos et, toista operaatio kunnes tiedät suunnilleen missä auto on. Sen jälkeen tiputat laskuvarjomiehet auton kohdalle, ja eipä aikaakaan kun auto tuhoutuu.

Taneli

Kuinka venäläisten neljännen tehtävän pääsee läpi?

Lauri Kolehmainen

Harvester

Onni Pyökkänen (Pelit 4/97). Pääset liihansyöjäkasvin ohi hakemalla myrkyä (weed killer) sillan jälkeen vasemmalla olevasta huoneesta. Käytä myrkyä kasviin.

Tomi

Petri Tervonen (Pelit 4/97). Avaa portti suihkulähteeseen ja katso veteen. Keskellä vettä on vaikeasti havaittava avain. Poimi se ja käytä sitä huoneessa oikealla olevaan reikään.

Tomi

Kello (Pelit 4/97). Parturiliikkeen tunnus (Barber pole) täytyy varastaa yön aikana. Sinulla täytyy olla teippiä (saa kaupasta), ruuvimeisseli (löytyy Edna's Dineristä vasemmalla olevasta laatikosta) ja palokirves (paloasemalta). Kun yö tulee, teippaa parturin oven ikkuna ja riko ikkuna kirveellä.

vistuu ja saa kaivattuja aerodynaamisia ominaisuuksia. Sylkäise yleisössä olevan naisen vaatteen lepattaessa tuulussa. –ts

Kun pääset sisään, sammuta valot ja ruuvaa tunnus irti ruuvimeisselillä.

Tomi

Mitä tehdä? (Pelit 4/97). Tarkoituksena on saada tarvittavat välineet paloasemalle murtautumiseen. Mene ensimmäiseksi hautausmaan piknikpöydän luo. Siirrä sitä ja kaiva sen alta, niin löydät Karenin. Vie hänet Edna's dineriin. Tämän jälkeen mene koululle ja riko palohälytys.

Kiirehdi nyt paloasemalle ja ota tikkait ja kirves autotallista. Palaa kotiin ja siirrä olohuoneessa olevaa hyllyä. Takana on hälyttimen katkaisin, jota pitää painaa. Siirry ulos ikkunoissa oleville kaltereille ja ruuvaa ne irti. Puhu isälle ja hän allekirjoittaa lihanhakemiskaavakkeen. Mene teurastamoon ja anna kaavake Patille, niin saat lihan.

Nyt pitäisi tulla yö, joten luiki paloasemalle sisään. Koira lauhtuu lihalla, jonka jälkeen voit ottaa lakanan pois. Puhu miehelle ja vastaa hänen kysymykseensä myöntävästi. Laita valot päälle katkaisijasta ja käytä tikkaita vasemmalla olevaan lamppuun, niin saat vaatteet.

Tomi

Full Throttle

Miten voin ylittää miinakentän?

S. Lähdetie

Anna stadionilta pöllimiesi pupujen raivata reitti sen halki. Jos puput loppuvat, käy hakemassa niitä lisää puutikista. –ts

Minne koiralle annettava liha pitää laittaa?

Pelaaja

Laita se autoon ja mene etualalla olevaan nosturiin. Odota, kunnes koira on autossa ja nosta häkkyrä ylös nosturilla. –ts

Grand Prix Manager 2

Mistä johtuu, että jokaisessa pelissä aina toisella tai kolmannella kaudella sähkösystemi (electrical system) pettää joka kisassa kummastakin autosta?

Ei oo kivaa

Monkey Island 2

Miten saan kirjan kuvernöörin vatsan päältä? Entä mistä löytyy peili piraatin mökin seinälle?

Atte

Miten pystyn voittamaan sylkykilpailun? Osaan vaihtaa lippujen paikkaa, mutta en pysty sylkäisemään tarpeeksi pitkälle.

Joonas Pihlaja

Käy Scabb Islandilla ostamassa keltainen ja sininen paukku. Sekoita ne, niin saat aikaan vihreään litkua, jota imaisemalla sylkesi koostumus vah-

Beneath a Steel Sky

Saako tehtaan varastosta salakuljettua pullon ja avaimen? Jos saa, niin miten ja mihin niitä käytetään?

Antti Kolehmainen

Shattered Steel

Miten viidennen tehtävän pääsee läpi?

Antti Avuton

Quest for Glory 3

The Emerald Prince (4/97). Paladiiniksi pääsee valitsemalla hahmoksi taistelija ja toimimalla mahdollisimman kunniallisesti. Tempellin rituaalissa valitse aluksi miekka, sitten Jang-Jang-symboli ja viimeiseksi Ankhin merkki. Vastaalle kysymyksiin järjestyksessä. Homma meni putkeen, jos rituaalin lopuksi ääni kertoo sinun olevan "yhtä itsesi kanssa" ja "taitosi ovat tasapainossa luonteesi kanssa".

Jossakin vaiheessa peliä, kun kuljet basaria etelästä pohjoiseen, kala-kauppiaan kohdalla Harami (varas) pysäyttää sinut ja pyytää tapaamista yöllä basaarilla. Suostu siihen ja mene auringonlaskun jälkeen tapaamaan häntä. Puhu hänen kanssaan ja pumppaa honor 300:aan antamalla hänelle paljon ruokaa (osta sitä yhden commonin kappalehintaan). Myös rumpalille voi lahjoittaa rahaa, mutta se tulee kalliiksi. Käy myös muina iltoina tapaamassa Haramia ja kerro hänelle erinäisistä asioista. Kun pystyt kertomaan hänelle Rakeeshista, niin Harami ei muistaakseni enää ilmesty basaarille. Miehuuskokeessa auta Yesufu ylös kuopasta. Rauhankokouksen aikaan Rakeesh kutsuu sinut taloosi ja antaa tulimiekan käyttöösi ja olet paladiini.

VaderQ

Indy 3

Miten Indy pääsee sisään katakombeihin? Olen löytänyt metalliputken ja hakannut lattiaa kaikista kohdista, mutta mitään ei tapahdu.

Red Alert rules

Sinun pitää olla kohdassa, jonka taustalla oleva lasimaalaus vastaa isäsi päiväkirjasta löytyvää kuvaa. –ts

Mortal Kombat 3

Miten saan uuden hahmon, Smoken?

Joonas Hartikainen

Heroes Of Might & Magic 2

Kirjoita pelin aikana: 32167: Saat 5 mustaa lohikäärmettä 8675309: Saat koko kartan näkyviin 911: Pääset kentän läpi

Lulis ja tuntematon

Larry 6

Miten saan vartijalta käsiraudat, jotta voisin antaa ne naiselle jump-

Lähde Saksaan Schlumptheniin, jossa kiristä Onyxia Intian hallituksella ja Jammulla. Keskustelun jälkeen sano hänelle haluavasi katsella ympärillesi. Käänny vasemmalle, avaa kaappi ja ota sieltä käsiraudat. Lukitse niillä Onyx kiinni kaappiin ja poistu muina miehinä Scharfenstahliin. Paikalla valitse räiskintä (shoot), ja mene nopeasti keskelle karttaa ampumatta ketään (yläviistoon vasemmalle, yläviistoon oikealle ja ylös). Tapa Grendler heti, kun näet hänet. Ota Pit ja räiski tiesi takaisin lähtöpisteeseen. Seuraa postiasi.

Palaa Moskovaan Pearsonille ja lue Fosterin viesti, jossa kerrotaan Birdsongin kaappaamisesta. Ota pöydältä kamera ja piirilevy, ja käytä piiriä PC:lläsi. Pysäytä nauha kuullessasi laukauksen, sillä laukaus valaisee hetkeksi ampujan kasvot. Napauta AI, niin näet tutun naaman. Nyt sinun on vain saatava selville, missä hän voisi olla. Avaa Intelink ja klikkaile tiesi Support Personnelin alta löytävään Owen Pearsonin kansioon. Siltä sinun pitäisi löytää linkki karttaan, josta näet osoitteen (Leningradsky Prospekt, 19). Raportoi tekijän olevan Kneecaps, ja että hän asuu juuri

löytämässäsi osoitteessa.

Lue tuleva posti ja mene Kneecapsin kämpille. Aktivoi BADMAN (klikkaa GPS) ja saatuaasi yhteyden muuhun tiimiin valitse heidät kaikki ja lähetä heidät toiseen kerrokseen. Napsauta sinistä ja siirrä hänet oikealla olevalle ovelle ylemissä huoneissa, jonka jälkeen aktivoi Cyber-Optional Surveillance kyseisessä huoneessa. Seuraavaksi komenna punainen heittämään tainnutuskranaatti sisälle huoneeseen. Siirrä kaikki neljä huoneeseen, mutta jätä sininen vahtimaan ovea (hänen täytyy sanoa kohteen olevan sisällä). Komenna ruskea räjäyttämään reikä huoneen oikeanpuoleiseen seinään, ja käske punaista heittämään halkeamaan pommi. Ohjaa kaksi miestäsi huoneeseen halkeaman kautta. Siirrä heidät lähestymään ovea ja käske kaikkien rynnätä sisään huoneeseen, jossa Birdsong on. Sinun pitäisi saada hänet ilman ihmishenkien menetyksiä.



Palaa Pearsonin toimistoon käyttämään EMBC-ohjelmaa, jolla imuroit uuden Croak!-kirjan tietokoneellesi. Kun saat postitse lisää salaviestejä, pura ne Croakin avulla, saat tietoa Maxwellista ja Ravenista. Matkusta Tunisiaan kopterille ja ammu kaikki kartalla olevat. Siirry keskelle ja pudota aseesi. Saat tilaisuutesi Blaken aseiden lyödessä tyhjää, joten nouki nopeasti aseesi ja ammu Blake kun hän tarttuu laukkuunsa. Ota hänen kannettava tietokoneensa ja astu helikopteriin. Päästyäsi rauhaan ota kone pois laukusta ja avaa se. Käytä (koneen) Intellinkiä ja paina keskeytystä (cancel) prosessin saavuttaessa 30 prosentin rajan. Ota Intellink ja heitä kone ulos ovesta. Tarkista Intellinkiin imuroidut tiedostot ja lue viestit, niin huomaat yhden lähettämättömän viestin. Yritä lähettää se ja sulje PDA.

Aktivoi frequency detector päästyäsi punaiselle torille ja siirry vasemmassa yläkulmassa olevan vilkkuvan

punaisen pisteen kohdalle. Sulje PDA ja jos näet TV-kameramiehen ruskeassa takissa, paina Shoot-nappia todella nopeasti.

Nyt kannattaa tallentaa, sillä seuraava kohta voi mennä vikaan. Tarkasta uusi posti ja mene Krimille Dachaan. Kun Warhurstin saapuessa pudota aseesi ja sano hänelle "this is why you hacked my PDA", jotta voit antaa Jamielle vihjeen äänihäirinnästä. Ota ase maasta ja ammu Warhurst, kun hän tuskastelee vinkumista korvissaan. Jurin yrittäessä tappaa Churbanoffin sinun täytyy ampu myös hänet. Savun hälvettyä koko vyyhti on selvinnyt, ja syylliseksi koko hommaan on paljastunut CIA:n pääjohtaja.

Mikko Ervasti



pasalissa? Entä pääseekö vartijan ohi millään? Mitä annan naiselle yläkerrassa ja mitä teen tulitikulla?

Jaime H.
Vartija ei huomaa sinua varkaisilla, kun annat hänelle ensin parempaa tekemistä. Suuntaa allashuoneessa (tai jossain suihkukun lähellä oleva) valvontakamera naisten suihkuun, niin vartijalla riittää katsottavaa. Et pääse hänen ohitseen mitenkään. –ts

Larry 7

Miten Drew Barringmore saadaan pois suihkusta?

Jussi Häyhä
Yhdistä paloetkun ensimmäinen pää vasemmalla olevaan vesiputkeen ja toinen orpona olevaan vessanpönttöön. Vedä vessa, niin Drewin suihkuveden lämpötila muuttuu. –ts

Mistä saa Orgasmic Powderia? Entä miten voitan pukeutumiskisan ja miten pääsen pelaamaan Dewni Mooren kanssa noppapeliä?

Larry-fani
Jauhe löytyy Dewmi Moren huoneen pöydältä. Yksityisempään noppapeliin pääset käsiksi voittamalla ensin kasinon noppapellissä. Karkoita ensin pöydässä olevat ihmiset mojovalla pierulla (papudipin syöminen auttaa).

Aloita pelaaminen, mutta vaihda nopat noppavenuksen varpaista pölimiisi vessapaperilla hiottuihin noppiin. Nyt peli alkaa kulkea, ja Dewmi ilmestyy pian paikalle. –ts

Sega Rally

Kirjoita päävalikossa X,Y,Z,Y,X ja C, niin saat pilotetun Lancia Stratoksen time attack -moodiin.

J. Kankkunen

Dragon Lore I

Olen jollakin mökillä. Laitoin jo seinään kiinni rattaan, mutta vipu ei toimi. Mikä nyt neuvoksi?

Luolamestari

Pandora Directive

Miten Thomas Malloyn kassakaapin saa auki?

Duke Nukem

TIE Fighter

Olen jumissa kahdeksannen taistelun ensimmäisessä tehtävässä. M/FRG Shamus pääsee kuitenkin tuhoamaan Omar 2:n. Corellian Transport Timber tuhoutuu myös ja yleistä on myös Nommen tuhoutuminen. Miten pääsisin tämän tehtävän läpi?

Jumiuduun myös yhdeksannen taistelun tehtävään, jossa pitää turvata Cargo Ferryjä. B-Wingit ja TIE Defenderit ovat liian kova vastus. A-Wing hyökkää kimppuuni, joten en

Diablo

Abandoned Shrine: +2 DEX, ei miinuksia
Creepy: +2 STR, ei miinuksia
Cryptic: Täysi manapallo
Divine: Ilmainen manajuoma ja parannusjuoma
Eerie: +2 MAG, ei miinuksia
Eldritch: Kaikista kantamistasi juomista tulee rejuvenation-juomia
Enchanted: Menetät jostakin arvostasi pisteitä, mutta joku arvosi saa pisteitä
Glimmering: Kaikki kantamasi tunnistamattomat esineet tunnistetaan
Gloomy: Parantaa kantamiasi panssareita, mutta huonontaa aseita
Holy: Sama kuin taikoisit Phasing-taian
Magical: Mana shield
Mysterious: Sama kuin Enchanted
Ornate: Holy bolt -taikasi nousee tasolla, mutta menetät pysyvästi manaa
Quiet: +2 VITAL, ei miinuksia
Religious: Korjaa kantamasi aseet
Sacred: Joku taikasi saa tason, mutta menetät pysyvästi manaa
Secluded: Täysi kartta
Spiritual: Kaikkiin tyhjiin kohtiin inventaariossasi tulee hiukan rahaa
Stone: Kaikki tyhjtät taikasauvasi ladataan
Tainted: Kaikkien ryhmäläistesi tasot muuttuvat (joku nousee, joku laskee)
Weird: Sama kuin Religious
Blood fountain: Aina kun käytät tätä, saat healthia lisää (rajaton käyttö)
Purifying spring: Aina kun käytät, saat lisää manaa (rajaton käyttö)
Fountain of tears: Joku tasosi nousee, joku laskee
Murky pool: Saat Infravision-taian

The Emperor

Seuraavassa pari tapaa välttää Pkille-reitä ja Tkillereitä battle.netissä:

1. Hanki itsellesi Dr. Diablo tai Regal's Eye, jotka analysoivat muita pelaajia pelissä tai chatissa.
2. Älä pelaa pelaajien kanssa, jotka ovat yli 10 tasoa sinua ylempänä.
3. Älä (tietenkään) pelaa kenenkään kanssa, jonka nimi on I'llkilluAah! (Tai jotain muuta vastaavaa.)
4. Jos joku, jota et tunne, tulee peiliisi, ja alkaa kysellä missä olet tai mitä varusteita sinulla on, poistu pelistä.
5. Jos joku hyökkää kimppuusi kaupungissa, mene parantajalle ja parannuta itseäsi, kunnes hyökkääjä kyllästyy.
6. Älä liity peliin, jonka nimi on Newbies only tms, ja jonka on aloit-

tanut korkean tason hahmo.

7. Suhtaudu epäluuloisesti yli tason 30 hahmoihin, joilla ei ole yhtään "dottia".

8. Voit myös hankkia trainerin, joka tekee sinut immuuniksi muiden pelaajien hyökkäyksille. Sellainen löytyy esimerkiksi Dark Eagles -klainin kotisivuilta osoitteesta <http://freespace.virgin.net/d.newson>

Lucosta, IV 33 Rogue

Miten tapan butcherin warriorilla?

Epätoivoinen

Mahdollisimman nopealla aseella (miekka käy hyvin). Jos hutkit hitaalla aseella, kuten kirveellä, et yleensä saa yhtäkään lyöntiä perille. Hahmoksi kannattaa olla vähintään tasolla 4.

–tv

ehdi tuhota Defendereita enkä B-Wingejä. Miten tulisi menetellä?

Aaaarrrgg!

Realms of the Haunting

Informor (Pelit 3/97). Huoneesta, jossa on sänky ja iso hylly nurkassa, löytyy lattialta sauva, jota sinun pitää käyttää toisessa teleporttihuoneessa samanlaiseen sauvaan. Näin saat teleportin aktivoitumaan. Ota mukaasi ennen lähtöä samaisen makuuhuoneen hyllyssä olevasta lokerosta käärmeäpatsas. Lokeron avain löytyy muistaakseni Florentinen päiväkirjan väliltä.

Sakari Lahti

Journeyman Project 2: Buried in Time

Chicken Inza: Ensimmäisen tempelin seinällä on kaksi kivipyörylää. Miten niistä saadaan jotain irti?

Chateau Gaillard: Mistä saan kunnan asean (vaikka miekan) ja miten saan valmistettua avaimen. Olen löytänyt muotin, mutta en saa sitä liikuteltua.

Da Vinci: Missä tarvitaan köyttä ja miten korjataan rikkinäinen hissi?
Farnstein Lab: Miten pääsen alukseen?

Pari kiperää

Freddy Pharkas

Mitä pitää tehdä sen jälkeen, kun olen saanut karkotettua etanat kaupungista? Miten saan intiaanin pois muurahaikseon päältä? Entä mitä lassolla pitää tehdä?

Lätsä

Return to Zork

Eksyksissä oleva nelto (Pelit 3/97). Vitsikokoelmasi karttuu, jos näytät kirjaa Itah-noidalle, Blacksmithille tai Canukille. Canuk palautuu normaalkiksi, jos luet hänen majastaan löytämä-

si loitsukäärön, mutta ole varovainen, sillä hän tulee yllättäen yrittämään ankkaloitsua sinuun. Heijasta silloin loitsu takaisin. Peikkoluolassa käytä kypärää, heilauta miekkaasi vasemmalle taistossa ensimmäisen vartijan kanssa, iske toista vartijaa ylös ja kolmatta alas.

Marko Näivö

Sam & Max Hit the Road

Lee Harvey (Pelit 4/97). Conroy Bumpuksen peruukin saa, kun vaihtaa sen vihannespaikasta saatuun vihannekseen.

Hexa

Settlers 2

Käynnistä kampanja ja tallenna peli. Käynnistä freegame ja käännä exploration pois päältä. Lataa taas freegame ja avaa tallentamasi kampanja, kartan pitäisi olla nyt kokonaan näkyvässä.

Tomi Hatunen

Death Gate

Olemme juuttuneet toiseen maailmaan. Miten saadaan hohtavan hahmon (glowing figurine) hohto loppumaan? Yritin mustalla paidalla peittää patsaita, mutta se ei riittä.

Tomi Seikkailija

Space Quest 6

Mahdoton (Pelit 4/96). Ota Sharpein sängystä mäntä (löytyy sängyn sivustalta läheltä lattiaa) ja käytä sitä oveen.

VaderQ

Katkennut verisuoni (Pelit 4/96). Sukulan saa lentoon laittamalla virran päälle ja painamalla IGD-nappia. Ensimmäiseen tankkiin tulee Lanthanumia, toiseen Sulferia, kolmanteen Silveria ja katalyyttinä on Neon. Varmistuskoodi on Lasagne. Sitten vain painat pientä laukaisunappia Rogerin edessä, niin pääset ilmaan.

VaderQ

Terminator: Future Shock

Olen neljännessä tehtävässä ja olen käynnistänyt H\K:n ja paennut viemäriin, mutta en löydä ulos.

Nikko

7th Quest

Miten shakkitehtävästä selvittäään?

Nimetön

Toonstruck

Kuinka saan pähkinät oravan vierestä? Entä miten saan lypsykoneen toimimaan?

Paljon ongelmia

Minulla on 11 söpöytäjän osaa, mutta minulta puuttuu se, joka on ilkeyttäjässä neulan kohdalla, eli alhaalla. Variksenpelätin on jo muutunut ilkeäksi. Miten pääsen keilamaan (karhu on jo poissa tieltä),

kun Blanc heittää joka kerralla huonosti? Mitä muuta pitäisi tehdä ja miten pääsen ilkeysmaan linnaan?

Emmet L. Brown

Dare to Dream

Miten pääsen eteenpäin kohdasta, jossa pitää ylittää silta? Putoan aina alas yrittäessäni. Vai pitääkö toiselle puolelle edes mennä?

Vaca

Redneck Rampage

RDELVIS: Näkymättömyys
RDALL: Loppumaton energia, kaikki tavarat, aseet ja amukset
RDGUNS: Kaikki aseet
RDITEMS: Kaikki tavarat
RDKEYS: Kaikki avaimet
SHOWMAP: Koko kartta
RDCLIP: Voit kävellä seinien läpi
RDSKILL: Aloita taso vaikeustasolta (1-4)
RDRATE: Näytä ruudunpäivitysnopeus

Pioneeri

Wing Commander IV

Käynnistä peli komennolla WC4 -chicken, ja voit tuhota vihulaisia seuraavilla komennolla:

Ctrl-W tuhoaa lukitun kohteen.

Alt-Ctrl-W tappaa kaikki piraatit.

Jos haluat hypätä suoraan johonkin tehtävään, käynnistä peli komennolla WC4 -chicken 4 xx, jossa xx on se tehtävä mihin haluat mennä (varmista ensin, että oikea romppu on asemassa).

Tri-pulli



Päivitykset 31.3. - 21.5.97

Päivitä AINA pelisi uusimpaan versioon. Päivitykset löytyvät vaivattomasti nyt myös Pelit-WWS:stä (vain tilaajille). Punaisella merkitty erittäin tärkeät päivitykset.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstitiedostot. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

- Age Of Sail, Empire, v1.05 UK
- Age Of The Rifles, SSI, v.1.4.
- American Civil War, IMagic, v.2.1.
- Battlecruiser 3000AD, Derek Smart, 3 huoltokorjauspakettia
- Battlecruiser 3000AD, Derek Smart, v.1.05C +
- Battleground: Antietam, Talonsoft, v.1.10 UK
- Battleground: Ardennes, Talonsoft, v.1.32 UK
- Battleground: Ardennes, Talonsoft, v.1.33 US
- Battleground: Bulge, Talonsoft, v.1.33 US
- Battleground: Shiloh, Talonsoft, v.1.10 UK
- Battleground: Waterloo, Talonsoft, v.1.10 UK
- Big Red Racing, Domark, 2.25
- Big Red Racing, Domark, 2.27 (Windows)
- Blood SW, Monolith/Apogee, v0.99c.
- Daggerfall, Bethesda, v.1.07.213
- Destiny, Interactive Magic, v.1.146
- Destruction Derby 2, Psygnosis, v.0.91 (mm. moninpeli)
- Diablo, Blizzard, v1.03.
- Empire Of The Fading Sun, Segasoft/Holistic, v.1.31
- Harpoon Classic For Windows, Alliance, v.1.63.
- HIND, Digital Integration, V.1.2.Dos
- iM1A2 Abrams, Interactive Magic, v.1.10
- Interstate '76, Activision, v.1.06 (Win95)
- Kick Off '97 v.1.1 (UK)
- Lighthouse, Sierra, v.2.0a
- Longbow Gold, Origin/Janes', v.1.04
- M.A.X., Interplay, v1.04 English.
- Magic The Gathering, MicroProse, v.1.1
- Master Of Orion II, MicroProse, v.1.31.
- Mechwarrior II Battlepack, Activision, v.1.05 (Win95)
- Mechwarrior II: Ghost Bears Legacy, Activision, v.1.05. (Win95)
- MKD, Shiny, Direct-X beta update, Europe, 22.04.97
- MKD, Shiny, DOS beta update, Europe, 22.04.97
- MKD, Shiny, Win95 beta update, Europe, 22.04.97
- NASCAR 2, Papyrus, v.1.03
- Phantasmagoria 2, Sierra
- Power F1, Eidos, Monipeli
- Quake, id, GLQuake 0.923
- Quake, id, OpenGL for WinNT
- Quake, id, WinQuake 1.00
- Rocket Jockey, Segasoft, moninpeli
- Star Fighter, Krisalis, V.1.15, 3dfx-tuki.
- Stargunner Reg., Apogee, v.1.1a
- Su-27 Flanker, SSI, v1.2a (Win95).
- Third Reich, Avalon Hill, v.1.38 "Final Patch"

Ratkaise

Broken Sword

Osa 1/2

Pariisin taivaan alla soi musiikki ja nautit kuppista kahvia terasilla. Vain hyvällä onnella selviät hengissä, kun kuppila selkäsi takana räjähtää.

Pariisi

Nosta päivän lehti maasta ja kävele tietyömaalle. Kun Rosso on pidättänyt ja kuulustellut sinua kahvilassa, puhu Nicolelle, valokuvaajalle kahvilan edustalla. Kysy häneltä klovnista ja uhrista, herra Plantardista, kunnes Nicole on kertonut kaiken mitä tietää ja antanut puhelinnumeron.

Kävele uudestaan työmaalle ja anna lehti työmiehelle. Hänen lähdettyään varasta työkalu teltan lähdetä. Kävele yksi ruutu taaksepäin ja mene oikealla olevalle kujalle. Avaa viemärin kansi hankkimallasi työkalulla ja laskeudu viemäriin.

Ensimmäisestä ruudusta ota punainen pallo, joka paljastuu klovnin nenäksi. Kulje eteenpäin ja ota käärepaperi ja palanen materiaalia, jonka jälkeen kiipeä vieressä olevia tikkaita pitkin takaisin maan pinnalle. Näytä Rosson korttia ja materiaalia portierille ja kysy häneltä takista.

Palaa takaisin työmaalle ja soita puhelimella Nicolelle hankkiaksesi hänen osoitteensa. Mene yksi ruutu oikealle, jolloin pääset Pariisin kartalle. Matkusta paikkaan nimeltä Rue Jarry. Puhu kukkien myyjille udellaksesi Nicolen asunon tarkempaa osoitetta. Myyjä auttaa sinun Nicolen puheille. Juttele Nicolen kanssa ja näytä hänelle materiaalia ja nenää ja ota valokuva.

Mene Rusee du Mondeen ja näytä valokuvaa räätärilille. Kysy häneltäkin klovnista. Poistu kaupasta, mutta ota



summeri mukaasi. Soita merimies Todrykille ja kysy häneltä Khanista (klikkaa valokuva-ikonin).

Lähde hotelli Ubuun. Keskustele Piermountin kanssa hänestä itsestään ja näytä valokuvaa. Yritä ottaa avain – hän ei anna sinun ottaa sitä. Puhu Piermountin kanssa avaimesta ja salamurhaajasta. Kun vastaanottovirkailija on lähtenyt, socialisoi avain itsellesi ja mene yläkertaan.

Avaa ensimmäinen ovi oikealta puolelta. Avaa ikkuna ja kiipeä ulos. Mene oikealla olevasta ikkunasta sisään. Yritä lähteä oven kautta pois. Kun salamurhaaja on poistunut paikalta, tutki hänen sängylle jättämät housut. Löydät tunnuskortin ja tulitikkuvihkon. Poistu huoneesta oven

kautta. Kysy vastaanottovirkailijalta kassakaapista ja näytä tunnuskorttia hänelle.

Näytä Piermountille korttia, jolloin hän auttaa sinua saamaan käsikirjoituksen. Mene takaisin siihen huoneeseen, jonka avasit avaimella. Mene ikkunalaudalle ja pudota käsikirjoitus maahan. Poistu hotellista, jolloin Flap ja Guido alkavat seurata sinua. Mene kujalle hotellin taakse ja ota käsikirjoitus maasta. Puhu Nicolelle käsikirjoituksesta.

Mene museoon. Tutki huoneen keskellä olevaa kolmijalkaa. Poistu museosta ja mene lentokentälle. Tätä ennen voit kuitenkin käydä sanomassa Nicolelle, että aiot mennä Irlantiin. Tällöin saat tietää Peagramista.

Irlanti

Jos et ole vielä puhunut Nicolen kanssa, sinun täytyy puhua O'Brienin kanssa löytääksesi Peagramin. O'Brien istuu baarin reunassa. Sen jälkeen keskustele Maguiren kanssa Peagramista ja kaivauksesta. Lähde MacDevittiin ja puhu salametsästäjä Ronille. Sano näkemiin hänelle ja odota, että hän jättää ansan pöydälle. Ota ansa nopeasti itsellesi kun hän niistä nenänsä.

Kysy Sean Fitzgeraldilta kaivauksesta. Puhu Doylen kanssa Peagramista, kaivauksesta ja Fitzgeraldista, ja jos hän haluaa olutta, kysy Fitzgeraldista uudestaan. Kun Doyle juo, ota pyyhe hänen olkapäänsä alta. Kysy sitten Fitzgeraldilta kaivauksesta. Mene ulos ja keskustele Maguiren kanssa Fitzgeraldista. Mene takaisin baariin ja kysy Fitzgeraldilta uudestaan kaivauksista, Peagramista, jalokivestä ja paketista. Kun Fitzgerald on lähtenyt ja Maguire rynnännyt baariin, käy laittamassa oluthanat baarissa kiinni kääntämällä vipua oven vieressä.

Mene taas baariin ja puhu Mick Learyä ottamaan drinkki kanssasi. Muista, että jos olet tilannut ennestään drinkin, sinun täytyy ensin juoda se tyhjäksi. Näytä hänelle tunnuskorttia. Käytä ansaa lasinpesukoneen pistokkeeseen. Mene kellariin ja avaa lattialuukkua kiinni pitävä salpa. Mene takaisin tuelle ja avaa samainen luukku. Mene kellariin ja ota jalokivi. Ota tappi irti ja käytä sitä pyyhkeen kostuttamiseen.

Jätä baari taaksesi ja lähde kulkemaan linnanportille vievää polkua. Kerro maanviljelijälle Fitzgeraldin häipymisestä. Kiipeä heinäsuovan avulla linnaan. Laita sen jälkeen nostoavain seinään ja klikkaa ylhäällä olevaa rakoja, jotta pystyisit kiipeämään seinän päälle. Lähesty vuoheta oikealta. Heti kun vuohi yrittää puskea sinua klikkaa vasemmalla olevaa auraa. Kun vuohi on ansassa, mene takaisin tikkailla ja sitten astu kuoppaan sisälle.

Kuopassa ota säkistä kipsiä. Siirrä kivilaattaa sen verran, että se putoaa hiekalle. Nosta laatta, jotta voit paljastaa kolot. Laita koloihin kipsiä ja käytä märkää pyyhettä kipsiin (jos pyyhe on kuivunut, kastele se uudestaan kellarissa). Nosta kipsin jäljenös ja käytä sitä seinässä oleviin koloihin. Mene salahuoneeseen sisälle.

Jälleen Pariisi

Mene näyttämään jalokiveä Nicolelle. Lähde sitten poliisiasemalle. Kysy Mouelta Marguetista. Tämän jälkeen mene sairaalaan. Kysy virkailijalta Marguetista ja näytä hänelle tunnuskorttia. Puhu hoitaja Grendelille kunnes hän antaa sinulle ohjeet. Mene alas käytävään ja puhu Samille. Sitten irrota siivouskone. Kun Sam lähtee, mene komeroon ja ota tohtorin takki.

Palaa vastaanotto-paikan luokse ja puhu oven suussa olevalle miehelle. Mene takaisin käytävään ja yritä kävellä osaston läpi. Kun potilas on pysäyttänyt sinut, puhu Beniorille. Anna hänelle painostuskapine, puhu hänelle siitä ja käytä sitä Eric Sompashiin (oikeanpuoleinen ikoni kahdesta näkyvästä).

Mene Marguetin huoneeseen ja puhu hänelle kaikesta mistä voit. Kun Marguet kuolee, palaat automaattisesti Nicolen luokse.

Mene museoon ja puhu Lobinealle käsikirjoituksesta, kunnes hän kertoo sinulle Espanjasta. Kun vartija ei katso, avaa ikkuna ja kun vartija menee sulkemaan sitä, piilota sarkofagi. Kun ratsia alkaa, tönäise toteempialua.

Montfaucon katakombit

Voit aloittaa vasta kun jonglööri on paikalla! Puhu jonglöörille ja yritä itse heitellä palloja. Puhu santarmille ja näytä hänelle klovnin nenää. Puhu jonglöörille ja yritä taas kokeilla itse heittelyä.

Kun jonglööri ja santarmi ovat lähteneet, käytä aivan alussa varastamaasi viemäriavainta nostaksesi kulkuaukon kannen ja laskeudu katuojen alapuolelle. Mene äärimmäisenä oikealla olevan holvin luo. Käytä viemäriavainta rikkoaksesi reiän kipsiin. Vedä vivusta ja tutki mekanismeja. Astu laivaan ja liikuta puomia oikean käden puolelle. Laske ketju alas. Ota ketjukoukku ja liitä se paljastuneeseen hampaaseen. Mene uudestaan veneen kyytiin ja käännä vintturia.

Mene seuraavaan huoneeseen. Katso reiän läpi, jolloin näet Templarien kokoontumisen. Katso uudestaan reiän läpi ja näet heidän lähtevän. Mene portaita alaspäin. Laita kolmijalka ympyrän sisällä olevalle alustalle ja laita jalokivi sen jälkeen alustalle.

WK



teXspex

Kaj Laaksonen

Moninpeliä modeemilla

1. Voitaisiko lehdessä käsitellä nollakaapelilla pelaamista?

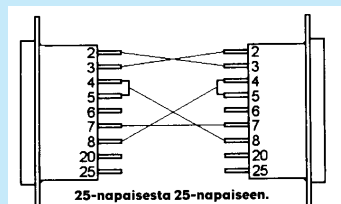
2. Miten modeemilla voi pelata monta pelaajaa samaan aikaan? Kuinka yleistä on, että modeemilla voi pelata useampi kuin kaksi pelaajaa?

3. Tarvitaanko Pelit-BBS:ään mitään erillistä ohjelmaa, jotta voisin imuroida päivityksiä peleihin? Entä yksityisistä purkeista?

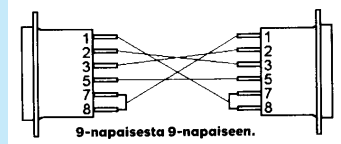
Miika

1. Nollakaapelin rakennusohjeet ovat oheisessa kuvassa. Jos kolvi ei pysy kädessä tai jos et halua alkaa nikkaroida, niin nollakaapeleita saa myös atk-liikkeistä. Mitään kovin ihmeellistä nollakaapelin välityksellä pelaaminen ei vaadi. Kaapeli vain koneiden sarjaportteihin kiinni ja halua-mastasi pelistä oikea yhteystapa, joita ovat tyypillisesti "serial connection" tai "direct connect". Yhteystapaa määriteltäessä ei tavallisesti tarvitse tietää muuta kuin mihin sarjaporttiin kaapeli on kytketty.

2. Modeemilla ei yleensä pysty pelaamaan kuin kaksinpelinä. Tietysti voit myös pelata modeemilla Internetin välityksellä, jolloin pelaajia voi olla useampikin, mutta silloin on jo kysymys vähän eri asiasta. Tietääkseni ainoa poikkeus on Pod, jossa molemmissa koneissa voi pelata kaksi ihmistä jaetulla ruudulla, joten yhteensä modeemin kautta voi silloin pelata



25-napaisesta 25-napaiseen.



9-napaisesta 9-napaiseen.

neljä ihmistä.

3. Tarvitset pääteohjelman. Muun muassa Pelit-BBS:stä löytyy Telix, joka on aloittelijalle sopiva. Dos-version löydät tiedostona TELIX351.ZIP ja Win95-version tiedostoina TFW115D1.ZIP ja TFW115D2.ZIP. Sitä ennen tarvitset tietysti jonkun pääteohjelman, jotta ylipäätään pääset Pelit-BBS:ään. Siihen tarkoituk-

seen kelpaa vaikka Windows 95:n mukana tuleva Hyperterminal.

Voittajan on helppo hymyillä

Olen onnellinen Vakioveikkausvoittaja. Nyt on kerrankin rahaa osataa kunnan megamyly. Mieli-piteitä raudan hankintaan saa jos jonkinlaisia, mutta päätin kääntyä alan asiantuntijoiden, eli Pelit-lehden puoleen.

1. Kumpi on tehokkaampi pelikäytössä, Pentium Pro 200 vai Pentium 200?

2. Kumpi näyttökortti on nopeampi pelikäytössä, Diamond 3D 2000 4 Mt EDO vai 3D Blaster PCI?

3. Toimivatko Windows 95:lle tehdyt pelit Windows NT:ssä?

4. Onko näytön tuumakoolla vaikutusta kuvan tarkkuuteen?

5. Mikä rattiohjain ja mitkä polkimet tukevat parhaiten uusia autopelejä?

The Upgrader

1. Pentium Pro 200 on nopeampi vain, jos ohjelma on aidosti 32-bittinen. Muuten se on yhtä nopea kuin Pentium 200. Ottaen huomioon valtavien hintaeron ostaisin mieluummin tavallisen Pentium 200:n tai Pentium 200 MMX:n ja käyttäisin sivuun jäävän rahan johonkin järkevämpään.

2. 3D Blaster PCI on nopeampi silloin, kun pelit tukevat sen käyttämää Verite 3D -piiriä. Stealth 3D:n käyttämä Virge 3D -piiri on toivottoman hidas. Stealth 3D on huomattavasti nopeampi VGA-tarkkuuksilla. Windows 95:ssä ja SVGA:ta käyttävissä peleissä kortit ovat käytännössä lähes yhtä nopeat.

3. Juuri ilmestyneessä Windows NT 4.0:ssa on mukana DirectX3-tuki, joten sillä toimivat Windows 95:n pelit.

4. Kuva on sitä tarkempi mitä pienempi näyttö on, koska yhden kuvayksikön eli pikselin koko pienenee tuumakoon mukaan. Näin siis jos käytössä on jatkuvasti sama resoluutio. Suuremmilla näytöillä päästään kuitenkin huomattavasti tarkempiin resoluutioihin, jolloin tietysti kuva muuttuu tarkemmaksi.

5. Thrustmaster T2 on osoittautunut käytännössä erittäin hyvin yhteensopivaksi ja toimivaksi ratin ja polkimien yhdistelmäksi.

Ikuista päivitystä

Koneeni on P100, 8 Mt RAM, 4xCD-ROM ja SB 16 Pro.

1. Mitä kannattaisi päivittää?
2. Voiko prosessoria päivittää vai täytyykö se vaihtaa kokonaan?
3. Voiko Pelit-BBS:ssä käydä, vaikka ei olekaan Pelit-lehden tilaaja?
4. Paljonko suurin piirten maksaa keskusmuisti per megatavu?
5. Pyöriikö Die Hard Trilogy koneellani?

Pelit-lehti forever & pelihullu

1. Kahdeksan megatavua muistia ei riitä enää uusille peleille. Lisäisin muistia vähintään kuuteentoista megatavuun. Jos haluat panostaa lähitulevaisuuteen, lisää samalla muistin 32 megatavuun, sillä ei mene kauan kun pelit vaativat sen. Jos rahaa jää yli, seuraavaksi hankkisin nopeamman prosessorin. Tiukalla budjetilla P133, mutta mieluiten kerralla nopeammaksi. P166:ssa on tällä hetkellä kohtuullinen nopeus/hinta-suhde.

2. Jos koneessa on ennestään Pentium, voit vaihtaa sen tilalle nopeamman Pentiumin. Tarkista kuitenkin kuinka nopeita prosessoreita emolevyysi tukee, sillä vanhemmat emolevyt eivät välttämättä tue aivan nopeimpia prosessoreita.

3. Voi, mutta joudut käyttämään maksullista linjaa. Numero on 0600-0-1010, vastaamassa on 28 800 bps V.34 -modeemit ja hinta on 2,20 mk/min + ppm.

4. Tätä kirjoittaessani muistin hinta per mega oli muistimoduulin koosta, muistityypistä, nopeudesta ja kauppiasta riippuen 30-50 markkaa. Tyypillisesti esimerkiksi kahdeksan megatavun 32-bittinen, 72-pinninen EDO SIMM -moduli maksaa noin kolmesataa markkaa.

5. Die Hard Trilogy, kuten muutkin Windows 95:n pelit, vaativat käytännössä vähintään kuusitoista megatavua RAM-muistia, joten vaikka pelin minimissä lukee muuta, voi kahdeksan megan muistilla pelailu olla silkkaa tuskaa.

Hiiriongelma

En saa hiirtä toimimaan Larry 6:n kanssa. Käyttöjärjestelmänä on Windows 95, eikä peli suostu toimimaan sen alta. Olen tehnyt pelille boottidiskin ja lisännyt sinne hiirijurin, mutta ei silti toimi. Käynnistyksen alussa hiirijuri ladataan ja se löytää hiiren, mutta hiiri ei kuitenkaan toimi pelissä. Hiireni on Logitech PS/2.

Jukka

Jotkut pelit vaativat toimiakseen nimenomaan Microsoftin hiirijurin. Yleisimpiä oireita ovat hiiren kieläytyminen liikkumasta koko ruudulla tai kuten täysi toimimattomuus. Onneksi Microsoftin ajuri toimii muidenkin valmistajien hiirten kanssa. Microsoftin hiirijurin uusimman version 8.20a löydät esimerkiksi Pelit-BBS:stä tiedostona MSM0820A.ZIP. Välttämättä ongelma ei ole siitä kiinni, mutta kannattaa kuitenkin varmistaa.

Day of the Tentacle

Miten Laverne saa kaapattua kissan, kun hiiren käyttö ei onnistu? Entä miten Bernard saa yksinäisen ukkelin lähtemään? Ja miten Hoogie saa pöllittyä Red Edisonin pajasta valkoisen takin?

Pleijeri

Mechwarrior 2

Wolf-klaanilla on jostain syystä pääse ensimmäistä tehtävää läpi. Firebase wreckin tutkiminen ei onnistu. Olen yrittänyt inspect-komennolla, mutta en onnistu. Olisiko kyseessä bugi vai enkö osaa tutkia?

Tuovis-jamppa

Oletko lukittanut Firebasen kohteeksi ja mennyt sen jälkeen tarpeeksi lähel-

le tutkimaan? Firebasen lukitus onnistuu tähtäimen alla olevan kohteen lukitukseen tarkoitetulla näppäimellä. -kl

The Riddle of Master Lu

Miten pääsen observatorioon? Entä miten labyrintin pääsee läpi?

Ripley

Dark Sun 2: Wake of the Ravager

Käynnistä peli komennolla dsun - k911, niin huijaukset ovat päällä. Muita käynnistykseen lisättäviä parametrejä ovat:

-S: Kaikki taiat
-P: Kaikki psionic-taiat
Kun olet käynnistänyt pelin - k911:llä, niin seuraavat koodit toimivat (muista käyttää isoja kirjaimia):
T: Nostaa koko ryhmän tasoa yhdellä
M: Kaikki taiat
ALT + F2 = Jumalryhmä

Voodoo

Star Control 2

Kaikkien Rainbow Worldien koordinaatit:

Beta Pegasi (039.5:745.8)
Epsilon Draconis (283.6:785.7)
Epsilon Lipi (543.7:827.0)
Beta Leporis (766.6:866.6)
Gamma Aquarii (853.4:879.7)
Groombridge (996.0:904.2)
Alpha Andromedae (862.5:700.0)
Gamma Reticuli (741.6:508.3)
Gamma Kepler (602.0:297.9)
Zeta Sextantis (468.1:091.6)

Tuntematoni

DeathDrome

Vaikka peli on helppo, on siinä lisää helpotuksia. Seuraavia kannattaa ko- keilla kentänvalintaruudulla:
lastmeal8
no pain
peggy sue
dione
confined
hangemhi
smokem
the yard
pardonmegov
parole me

K. Veijalainen

Little Big Adventure

Utellas (Pelit 2/97). Temppeleissä sinun pitäisi saada pohjoisesta patsas, joka pitää kuljettaa pommipivan pallon viereen olevalle laatalle. Kun saat patsaan laatalle, ovi edessäsi avautuu. Juokse ovesta ja kiiruhda rappuset alas ja yli kuilujen, mutta takanasi on

Ratkaise Muukalaisten yö

Olet Ben, tavallinen teinipoika, joka ihan sattumalta asuu suuressa synkässä kartanossa eksentrisen keksijäenonsa kanssa. Halloween-yönä eno päättää käynnistää madonreikäkoneensa. Galaksien välille aukeaa käytävä, jota pitkin vihamielisten avaruusolioiden alus sinkoutuu maapallon kieroradalle. Alienit kaappaavat enosi ja uhkaavat orjuuttaa ihmiskunnan.

Kun viimein uskallat tulla esiin piilostasi, huomaat, että kartano on autio ja tyhjä. Havaitset madonreikäkoneen olevan rikki, mutta et muutenkaan uskaltaisi koskea moiseen vehkeeseen. Laboratorion tutkiskelu tuottaa tuloksetsi köydenpätkän ja roskiksesta löytyneen salasanalapun. Yrität käyttää tietokonetta, mutta ohjelmalevyke puuttuu. Minnekähän setä on katkenyt sen? Yksi lattialaudoista tuntuu löysältä. Et kuitenkaan saa kiskottua sitä irti paljain käsin. Lähde siis tutkimaan taloa.

Etuovesta ei kuitenkaan ole menemistä, sillä pihalla on edelleen vartiossa kaksi alienia. Naulakossa riipuvan labratanikin taskusta löydät kuitenkin stetoskoopin, josta voisi olla hyötyä. Seuraavaksi lampsi keittiöön. Poimi mukaasi tulitikut, sulake ja homeinen leipä. Jääkaapista löytyy yllättäen sorkkarautaa ja kasviravinnepurkki.

Keittiön viereinen ovi on lukossa, eikä aukene millään konstilla. Marssi takaisin labraan ja väännä sorkkaraudalla lattialauta irti. Salakätköstä löytyy suuri avain. Labran sulaketäulusta puuttuu sulake, joten korjaat näppärästi tilanteen ennen kuin suuntaat yläkertaan.



Hipsi ensin omaan huoneeseesi. Aivan kuin joku olisi käynyt siellä... Ota mukaasi sängyllä lojuvat korvalappustereosi ja monitoriin isketty vasara. Ota myös alakomerosta videokasetti.

Avaa seuraavaksi vasemmanpuoleinen ovi. Huone on pilkkopi- meä, mutta huomaat, että huoneen vasemmassa laidassa on valokatkaisija. Huone on setäsi makuuhuone. Pengo hieman tyyntyä ja löydät pienen avaimen. Peilipöydältä sujauta taskuusi yleiskäyttöinen kaukosäädin. Yöpöydän laatikossa on puolestaan lappu, joka kertoo observatorion avainten olevan Carl Brimstonella.

Yläkerran keskimäinen ovi aukeaa suurella avaimella ja paljastaa takaansa kirjastohuoneen. Huoneen perällä oleva kirjahylly vaikuttaa liikuteltavalta, mutta on jostakin syystä kiinnitetty seinään suurella riippulokilla. Ei huolta, lukko aukeaa pienellä avaimella. Tönäisy kirjahyllyn paljastaa katkenyt kassakaapin. Se on luonnollisesti lukittu, mutta stetoskoopin avulla aukenee järeinkin järjestelmälukko. Kaappaa kassakaapista talteen jälleen yksi avain ja pari levykettä.

Lerppua paahdamaan

Päätät heti testata löytämäsi avainta sedän vaatekomeron oveen. Oven takana on siististi järjestetyt pinot puhaita vaatteita. Hmm... ei ollenkaan sedän tapaista. Painu kokeilemaan levykeitä labran tietokoneeseen. Isompi levyke sopiikin kuin valettu. Luntaa salasana lappusesta ja siirryt supertietokoneiden ihmeelliseen maailmaan. Levykkeellä on jonkinlainen hissien kontrolliohjelma. Siirrä virtuaalihissin yläasentoon ihmetellen, mitä virkaa moisella ohjelmalla on – eihän talossa ole hissiä.

Labrassa ei ole muuta tekemistä, joten käppäile eteishalliin kokeilemaan, aukenisiko lukittu ovi kaukosäätimellä. Laitteesta puuttuu kuitenkin paristo. Maleksit neuvottomana yläkertaan. Ylätasanteen kasvi näyttää nuutuneelta, joten virkistä sen oloa kasviravinteella. Aine onkin tehokasta, ja silmiesi eteen ilmestyy alle sekunnissa valtava kurpitsa. Ihmevi- hannes on hieman tiukassa, mutta irttoa sorkkaraudalla.

Talosta ei näytä olevan mitään ulospääsyä. Päätät paeta ikkunan kautta ja lyöt sorkkaraudalla kirjaston ikkunan rikki. Ehkä ajatus ei ol-

lutkaan niin loistava, mutta sait ainakin aikaiseksi kasan lasinsirpaleita. Halloweenin kunniaksi päätät askarrella hieman ja veistelet lasinpalasella kurpitsalle julman ilmeen.

Going down?

Tutki vielä kerran sedän vaatekome- roa. Tällä kertaa oven takaa paljas- tuukin vaatepinojen sijasta hissikop- pi. Sinnepä siis. Hissi rysähtää kella- riin. Poimi ilmastointilaitteesta pari- sto, joka sopii kuin valettu kaukosäät- timeen. Vieressä ammottava kuilu ei näytä houkuttelevalta, mutta siellä saattaisi olla reitti ulkoilmaan. Köysi vain kiinni lattiassa olevaan renkaa- seen ja menoksi.

Putoat vielä alempana sijaitsevaan varsin vetiseen kellarihuoneeseen. Nurkassa olevassa roskakassassa on mielenkiintoisen näköinen paperi, joka osoittautuu jonkin hyödyllisen keksinnön piirustuksiksi.

Jalkasi alkavat tuntua kosteilta, joten väännä putkessa olevaa venttiiliä. Veden alta paljastuu nappi, jota painamalla seinästä kääntyy esiin tik- kaat. Poistu arvokkaasti viemäriлуу- kun kautta ulkomaailmaan. Onnek- sesi alienit, jotka kellarissa ollessasi tutkivat talon, lähtevät pihasta juuri ennen kuin tulet paikalle.

Kartanon piha on hiljainen ja au- tio. Ennen kuin lähdet kartanosta, muistat vielä, että alakerrassa on lu- kittu ovi. Kaukosäädin toimii ja astut sisään talon viihdekeskukseen. Hyl- lyn reunalla kiikkuvan radion poimit mukaasi, samoin sakset lipaston päältä. Tunge videokasetti laitteeseen ja avaa televisio kaukosäätimellä. Fil- mi on hieman vanhanaikainen ma-

inhottava tukki. Jos putoat yhteenkin kuiluun, joudut alemmalle tasolle, joka on umpikuja. Sitten sinun pitää vain aloittaa viimeisestä tallennuksesta.

Cruiser

Nethack

Etsi jostain elven dagger ja anna sille nimeksi Sting, niin siitä tulee erikoisase, josta kauppias maksaa viitisen kymppiä. Elven broadswordin voi myös nimetä erikoisaseeksi nimellä Orcrist. Rahat kannattaa tiputtaa kaupan lattialle ja antaa koiran varastaa ne. Tililtä voi sitten ostaa kirotut ja koiralle liian painavat esineet. Hyvä tapa ryöstää kauppa on työntää

kivi (boulder) kaupan ovelle, teleportata kauppaan, kerätä tavarat ja teleportata pois: Keystonen kytät jäävät kauppaan nalkkiin.

Alttarilla kannattaa rukoilla aina silloin tällöin, vaikka ei olisi mitään hätää. Jumalalta saa nimittäin kivoja lahjoja. Kaikki mukana olevat esineet saattavat myös muuttua siunatuiksi, tämä ei kuitenkaan koske säkissä olevia esineitä. Suuret raadot kannattaa kuljettaa uhrattavaksi bag of holdingissa, jotteivät ne mätäne niin nopeasti. Jääkaapissa olevat raadot ovat myös uhrauskelpoisia. Jos päällä on edellisestä pelistä peräisin oleva cursed -4 dragon scale mail, tiputa kaikki tavarat ja vaatteet (ei kirotut) ja

zäppää itseäsi wand of cancellationilla. Tengtut kannattaa syödä, sillä niistä voi saada teleport controlin.

Ahmatin apuväline on amulet of magical breathing. Se kaulassa voi popsia lohikäärmeitä ja jättiläisiä niin paljon kuin huvittaa. Onnenkekseistä ei paljon nälkä lähde, mutta villikoiran kesyttäminen onnistuu hyvin. Jos olet kultavarastossa, kun vartija tulee, kerro hänelle olevasi Croesus, niin saat vähän lisää aikaa.

Boulderista pääsee ohi ahtaassa käytävässä, jos mukana on vain hyvin vähän tavaraa (esimerkiksi pyyhe, sormus, amuletti).

Sami Reinikainen

Osa 1/2

kuusi, mutta varsin realistinen. Kun televisio hajoaa, poimi nuoli mukaasi ja mene ulos talosta.

Pamauksia yössä

Suuntaa ensin vasemmanpuoleiselle polulle niin päädyt kaverisi ”Sluggs” Brimstonen asunnolle. Ovelle koputtelusta ei ole apua, sillä Sluggs on harvinaisen sikeäuninen. Postilaatikko on tungettu täyteen dynamiittia, joten päätät hieman tehostaa kolkutustasi. Tuikkaa tuli sytytyslankaan ja poistu loitommaksi. Jysäys herättää sikeästi nukkuvan Sluggsin. Tämä on hieman unenpöpperöinen tullessaan ovelle (tai sille, joka joskus oli ovi), mutta muistaa kuitenkin antaa sinulle isukkinsa lainaamat observatorion avaimet.

Seuraavaksi lampsi polun päässä olevalle antiikkikaupalle. Suulas kauppias haluaa väkipakolla myydä sinulle vanhan sukelluspuvun. Sinulla ei ole aavistustakaan, mitä sillä tekisit, mutta anna kuitenkin nuolen vaihtokaupaksi. Palaa tyytyväisenä kartanon edessä olevalle risteykselle ja jatka oikealle.

Kauempänä hämmöttää hautausmaa, jonne urheasti suuntaat. Hautumaan perukoilla on lasereilla sul-

jettu oviaukko. Tavaa vieressä oleva plakaatti, jonka mukaan läpikäymiseen vaaditaan tunnussana. Niinpä tietysti. Jutustelu porttia vartioivan patsaan kanssa jää kovin hedelmättömäksi, joten poistu hautausmaalta ja jatka etelään.

Puiston portilla tapaavat katulamppuun kytketyn oudon hipin. Pienen juttutuokion jälkeen päätät vaihtaa Walkmanisi hipin pelikonsoliin, minä jälkeen köpöttele eteenpäin. Seuraa matkan päästä alienin puuhia puhelinkopissa, joka osoittautuu teleportteriksi. Valitettavasti masiina ei ole oikein käyttökunnossa alienin siirryttyä alukselleen, mutta ehkä sen voisi korjata jotenkin...

Kun jatkat matkaasi saavut lamelle, jonka rannalla kohtaat setäsi omituisen ystävän, Yodlen. Muutamien järjestyttävien paljastusten jälkeen saat isäsi vanhan tiirikan. Yodle luulee myös pystyvänsä auttamaan sinua teleportterin korjaamisessa, jos vain tuot sen piirustukset ja pari puuttuvaa komponenttia. Kaiva taskustasi roskakasasta löytäneet kaaviot ja anna Yodlille myös muut osat, Gameson ja radio. Yodle lähtee kokomaan laitetta ja jättää sinut yöhön niine hyvines.

Seuravaavaksi mene observatoriolle. Yläkerran kaukoputkesta näkyy vain kuu, mutta vivusta vääntämällä teleskooppi saisi säädettyä. Virtaa vain ei ole, eikä tietokonekaan toimi. Alakerrassa on pääkatkaisija, mutta sähköä ei silti ole. Outoa... Takaseinän maalaus kiinnittää huomiosi – ahaa, sen takana onkin sulaketaulu, josta puuttuu yksi sulake. Ja muistatkin missä olet viimeksi nähnyt sellaisen joutilaana. Siispä takaisin kartanolle.

Sillä aikaa kun olet pähkäillyt observatoriossa, alienit ovat kaapanneet Yodlen. Poikkeaa ohimennessäsi katsomaan, olisiko teleportteri jo valmis, mutta Yodlen asunto loistaa tyhjiyttään. Pöydällä oleva päiväkirjan sivu kertoo laitteen olevan valmis, mutta missä se on? Teknisistä piirustuksista puolestaan selviää laitteen eri komponenttien tarkoitus. Vilkaise pöydällä olevaa riimukiveä, jossa on outo kirjoitus. Paina se mieleesi vastaisen varalle. Yodlen papukaija vaikuttaa nälkiintyneeltä, joten nakkaa sille leipäpala. Lintu ryhtyy aterioituaan ruokalevolle ja paljastaa samalla seinästä salalokeron, jossa on kaipaamaasi teleportteri.

Tytti Paananen

Tukikohta ja puolustus

●● Jyrääkö mahorkanhajuinen puna-armeija sinut alleen kerta toisensa jälkeen? Vai onko liittoutuneiden imperialistiarmeija kertakaikkiaan liian kova pala? Ei hätää. Ohjeet auttavat tasapuolisesti kumpaakin osapuolta.

Red Alertissa on kolme eri osaluetta, jotka ratkaisevat taistelun lopputuloksen. Järkevästi rakennettu tukikohta on perusta, jonka täytyy olla kunnossa, jotta pärjäisi, olipa sitten kyseessä kampanja tai kaksinpeli. Puolustus täytyy hoitaa hyvin, sillä parhaimkin tukikohta on aina altis hyökkäyksille. Ja viimeinen osa-alue on hyökkäys, jonka on oltava päättäväinen ja tuhoisa.

Kotini on linnani

Tukikohdan rakentaminen alkaa construction yardin paikan päättämisenestä. Ennen MCV:n muuntamista construction yardiksi pitää tutkia ympäröivää maastoa, jotta löytää parhaan mahdollisen paikan. Toinen taktiikka on lätkäistä MCV tehtävän alussa juuri siihen, missä se sattuu olemaan. Näin ei arvokasta aikaa kulu hukkaan. Ensimmäisen construction yardin paikalla ei ole kovinkaan suurta merkitystä. Tehtävän edetessä tukikohta kuitenkin leviää laajalle alueelle ja construction yardejia tulee olemaan enemmän kuin yksi.

Seuraavaksi rakennetaan voimalla jalostamo. Jos pelialue on pieni, on syytä tehdä ensin parakki jalkaväen värväämistä varten, jottei kenties lähellä oleva vihollinen pääse heti jyräämään. Muuten rakennusten järjestyksellä ei ole suurta merkitystä. Rakennuksia ei silti saa rakentaa liian lähelle, jotta yksikkösi pystyvä-

helposti liikkumaan tukikohdassa.

Atomipommin tuho pienenee, jos rakennukset eivät ole liian lähelle ja siksi myös samantyyppiset rakennukset pitää rakentaa kauas toisistaan. Jos esimerkiksi kaikki voimalat ovat siistissä kasassa, voi yksi atomipommi lamauttaa tuotannon pitkäksi aikaa.

Hiekkasäkit ja piikkilanka ovat lähes hyödyttömiä. Niiden rakentaminen vaatii liikaa aikaa ja huomiota, jolloin tärkeämmät asiat saattavat unohtua. Toisin kuin C&C:ssä, niiden avulla ei voi laajentaa tukikohtaa. Sen sijaan sitä voi laajentaa siiloilla. Jo reilulla tonnilla saa tehtyä kymmenkunta siiloa. Kun siiloketjulla alkaa olla pituutta, voi alkupään siilot myydä. Siiloketjulla voi suojata vaikkapa tärkeän malmikentän rakentamalla ketjun päähän esimerkiksi tykitorneja. Kätevä taktiikka on myös linnoittaa ahtaat maaston kohdat. Kun esimerkiksi sillan toisessa päässä odottaa muutamia tykkeitä ja bunkkereita, on siitä ikävä yrittää ylitse.

Betonimuurilla ei kannata ympäröidä koko tukikohtaa, vaan ainoastaan tietyt rakennukset. Kallit eri-koisrakennukset, lähinnä Chronosphere ja Iron Curtain, on parasta pystyttää turvaan tukikohdan syrjäisimpään nurkkaan.

Koska rakennuksia väistämättä tuhoutuu, tärkeimpiä tehdään enemmän kuin yksi. Bonuksena useat samantyyppiset rakennukset nopeutta-

vat tuotantoa. Kaksi jalostamo ja 4-6 malmirekkaa on yleensä riittävä määrä torjumaan rahapula. Mitä lyhyempi matka jalostamolta on malmikentälle, sen nopeammin rekat kulkevat ja raha virtaa.

Voimaloita on rakennettava niin monta, että ylimääräistä virtaa on aina saatavilla, vaikka jokin voimaloista tuhoutuisikin. Kehittyneiden voimaloiden rakentaminen on nopeampaa ja ne vievät vähemmän tilaa kuin monta pientä voimalaa. Toisaalta tavalliset voimalat eivät ole niin alttiita vihollisen hyökkäyksille.

Valheita ja varjoja

Liittoutuneiden valerakennukset ja varjogeneraattori ovat oikein käytettyinä käteviä. Helpoin tapa käyttää valerakennuksia on rakentaa monta samanlaista rakennusta aivan lähelle, jolloin vastustaja ei tiedä, mikä niistä on aito. Toinen valerakennuksia hyödyntävä taktiikka on pystyttää niitä sattumanvaraisesti sinne sun tänne, jolloin niitä pitää uskottavuuden takia myös puolustaa edes nimellisesti.

Varjogeneraattorit ajavat asiansa aina sitä paremmin mitä suuremmassa ryhmässä ne ovat. Jos vastustajasi ei löydä mistään asetehdastasi, mutta huomaa sinulla olevan yhden varjogeneraattorin, ei hänen ole kovin vaikeaa arvata, mitä yrität piilotella.

Vetisissä kentissä liittoutuneiden risteilijät ovat massiivinen uhka. Niinpä

vastustajan on rakennettava tukikohdansa kauas sisämaahan risteilijöiden tykkien ulottumattomiin. Kiitos chronospheren, saattaa risteilijä silti hetkellisesti tupsahtaa vaikka viereiseen ankkalampeen. Telakkaa tai satamaa ei pidä rakentaa ennen kuin maastoa on tutkittu, ettei käy niin, että mahtava laivasto jääkin sumpuun kyseiseen ankkalampeen.

Puna-armeijan on hyvä tehdä yksi lentokenttä jo pelin alkupuolella, sillä jo ensimmäisen lentokentän rakentamisen jälkeen saa käyttöön laskuvarjojoukot, vakoilukoneen ja pommit. Näistä etenkin kaksi ensimmäistä ovat varsin hyödyllisiä.

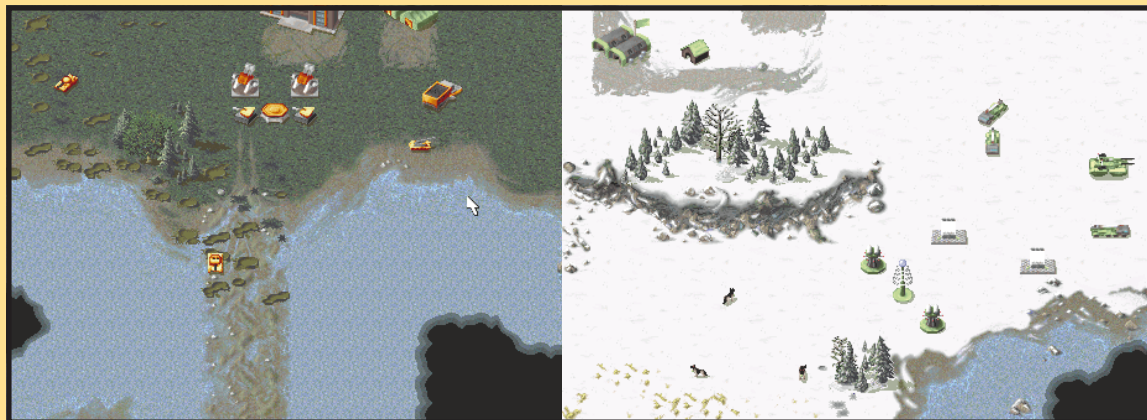
Puolustus on puoli ruokaa

Tukikohdan puolustukseen kuuluvat aseelliset rakennukset ja yksiköt. Tehtävän alussa puolustus on pakko laskea yksiköiden varaan. Liittoutuneiden kiväärimehet ovat joten kuten käyttökelpoisia alkuvaiheessa, etenkin suurissa ryhmissä, tosin ne eivät kuitenkaan vedä vertoja Neuvostoliiton kranaattimehille.

Puna-armeijan vartiokoirat ovat ihanteellisia puolustusyksiköitä. Viiden hauvelin ryhmissä ne pystyvät hetkessä tekemään selvän lähestyvistä jalkamiehistä. Koirat kuitenkin kuolevat helposti, jos niitä ammutaan. Kätevä kikka onkin ensin lähettää muutama sotilas kohti hyökkääjää ja



Betonimuurilla suojattu construction yard on ainakin jonkin aikaa turvasa vakoojien tai Tanyoiden hyökkäyksiltä.



Liittoutuneiden kaikki aspektit huomioonottava puolustuspatteri (vasen kuva) ja neuvostoliittolainen vastine (oikea kuva). Huomaa pattereiden sijoitus ahtaisiin maastonkohtiin, jossa niistä on suurin hyöty.

Red Alert ...

Viisi koiraa hoitaa helposti hyökkävät jalkamiehet. Muutama kiväärimies kannattaa laittaa mukaan suoja-osastoksi.



"Betonikatiska" toimii tietokonetta vastaan. (Kuvassa vielä kesken-eräinen.)

kun hyökkävä jalkaväki keskittyy ampumaan näitä onnettomia, pääsevät koirat ilman tappioita puremisetäisyydelle. Kun koirasi ovat hyökkääjän kimpussa, on syytä keskeyttää oma tulitus sillä koirat haavoittuvat helposti myös omista luodeista. Koirat ovat myös vakoojien ainoa ja pahin vihollinen.

Liittoutuneiden rakettimiehet ovat korvaamattomia alkuvaiheessa. Ne tehoavat ajoneuvoja vastaan, ja muutama rakettimies siellä sun täällä mahdollistaa koko tukikohtaa suojaavan IT-peiton. Myöhemmin puolustusta on terästettävä IT-tykeillä.

Lääkintämiehet ovat lähes turhia. Jalkamiehet kuolevat joutuessaan taisteluun niin helposti ja nopeasti, että yleensä lääkitäville ei jää mitään paikkattavaa.

Heti kun mahdollista jalkaväen tueksi on paras valmistaa myös ajoneuvoja. V-kakkoset ja tykistö ovat mainioita tulituen antajia. Heikon kestävyytensä takia ne on syytä pitää riittävän kaukana etulinjasta. Tankit toimivat parhaiten toisia tankeja ja muita ajoneuvoja vastaan. Oikea tapa tuhota tankeilla jalkaväkeä on ajaa tylysti morttien yli. Puolustustaistelussa tulivoima on tärkeämpää kuin liikkuvuus, joten raskaat tankit ovat paras valinta.

Liittoutuneiden Ranger ja APC ovat konekivääriensä ansiosta tehokkaita vain jalkaväkeä vastaan. Rangerin heikkoutena on kevyt panssarointi.

Toisinaan tietokoneen saa houkuttua etukäteen valmistellulle tappovyöhykkeelle betonimuurin avulla. Rakenna kahdesta muurin pätkästä iso V-kirjain siten, että avoin pää on pois päin tukikohdastasi. Jätä terävämpään päähän tankin mentävä aukko. Jos sinulla on "kalastusonnea" niin tietokone ei välitä muuristasi, vaan hyökkävät yksiköt yrittävät kaapeista kohdasta yksi kerrallaan, jolloin ne on helppo tuhota. Taistelun

Näin ei saa voimaloitaa sijoittaa. Yksi atomipommi voi lamauttaa sähköntuotannon pitkäksi aikaa.



Liittoutuneet ovat suojanneet tukikohtansa keskus bunkkereilla laskuvarjojoukkojen varalta. Ilma- puolustus on vielä lapsenkengissä.

tuoksinassa muuri tuppaa hajoamaan, joten suuria hyökkäyksiä ei näin torjuta.

Bunkkeri siellä, toinen täällä...

Puolustuksen hoitaminen helpottuu huomattavasti kun yksiköiden tukena on aseistettuja rakennuksia. Puolustusrakennuksia tehtäessä on muistettava, että kaikki toimii paremmin ryhmissä.

Bunkkeri ja sen naamioitu versio ovat mainioita jalkaväen pysäyttäjiä. Suurikaan kirgiisilauma ei juokse nopean sarjatulen läpi. Rakenna bunkkerit rikkonaiseen maastoon ja mielellään mahdollisimman lähelle metsiä.

Naamioituja bunkkereita ei kannata laittaa aivan puolustuksen etulinjaan koska fiksu vastustaja katsoo tarkkaan etulinjan ennen kuin lähtee hyökkäykseen. Etulinjan taakse rakennetut naamioidut bunkkerit voivat kuitenkin jäädä huomaamatta ja koitua ikäväksi ylläriksi puolustuslinjasta läpi päässeelle hyökkääjälle.

Tykkitornit ovat tehokkaita ajoneuvoja vastaan ja niillä on suhteellisen pitkä kantama. Jalkaväkeä niiden aseistuksella ei kuitenkaan pysäytetä, joten ne pitää rakentaa bunkkereiden viereen. Toimiva resepti on kaksi tykkitornia yhtä bunkkeria kohti.

Viimeisenä silauksena on ilma- puolustuksen hoitaminen. Koska he-

likopterit ja lentokoneet yleensä ilmaantuvat paikalle suurena parvena, on IT-tykit parasta pistää vähintään kahden ryhmään. Suojaa tällaisilla pattereilla ainakin tärkeimmät rakennukset. Myös edellä mainitut tykki/bunkkeriryhmät täytyy suojata ilmahyökkäyksiä vastaan.

Tukikohdan keskusta unohtuu helposti ilman puolustusta. Ainakin ilmatorjunnasta on hyvä huolehtia, jotta vastustajan ilmavoimat eivät pääse riehumaan aivan esteettä. Liittoutuneiden on myös hyvä varautua mahdolliseen laskuvarjojoukkojen invaasioon tekemällä tukikohdan keskustaankin muutamia bunkkereita.

Ruki vehr, ruski soldat!

Neuvostoliiton liekkitorni, teslakäämi ja ohjuspatteri ovat käyttötarkoitukseltaan aivan samoja kuin liittoutuneiden bunkkerit, tykit ja IT-tykit. Toimintaperiaatteissa on kuitenkin melkoisesti eroja. Myös Neuvostoliiton puolustusrakennelmat toimivat parhaiten ryhmissä ja toimiva suhde on 2 liekkitornia, 1 tesla coil ja 2 ohjuspatteria. Liekkittäjällä voi käristää suurenkin jalkaväkiryhmän vaivatta ja se tehoaa jossain määrin myös ajoneuvoja vastaan. Teslakäämi on varmasti useimpien suosikki. Tämä sähköinen pirulainen polttaa tuhkaksi jopa tankin yhdellä ainoalla laukauk-

sella. Teslakäämien suunnaton sähkö- nön tarve yleensä rajoittaa niiden määrää. Teslakäämit täytyy aina poikkeuksetta, suojata muilla yksiköillä.

Ohjuspattereiden etuna on pitkä kantomatka, mutta toisaalta ne eivät ole niin tarkkoja kuin IT-tykit. Pie- nelläkin määrällä ohjuksia saa hel- posti katettua suuren alueen. Ne on- kin parasta rakentaa hajalleen parhaan mahdollisen peiton aikaansaa- miseksi.

Pelasiipa sitten kummalla puolella tahansa muista aina, että toimiva puolustus koostuu sekä yksiköistä että rakennuksista. Rakennusten etuna on se, että niitä voi korjata kesken taistelua. Haittana on kiinteä sijou- tus, joten jos vihollinen pääsee niistä ohitse, ne ovat sen jälkeen hyödyttö- miä. Yksiköiden etuna on niiden ky- ky reagoida muuttuviin tilanteisiin tarpeen mukaan. Rakennukset ovat puolustuksen selkäranka ja yksiköt sen lihakset.

Siinä vaiheessa kun koko pelialue näkyy tutkassa (GPS-satelliitti) voi puolustuksessa olevien yksiköiden määrää vähentää. Koska tällöin näkee jo kaukaa, kun vihollinen alkaa ryh- mittyä hyökkäykseen, riittää kun pi- tää käsillä pienen reservin, jonka aina siirtää siihen osaan tukikohtaa, jossa sitä kulloinkin tarvitaan.

Seuraavassa osassa lähemme hyökkäykseen.

Kim Soares



Siiloketjun avulla voi rakentaa vaikka tykkitorneja suojaamaan tärkeää malmikenttää...



... ja kun rakennukset ovat paikoillaan, siilot voi myydä.

Voita upea **INKKARIKOPTERI**-pusakka

Novalogic on kuuluisa järelystä grafiikoistaan. Comanche-helikopterisimulaattorisarjasta on julkaistu kolmas osa, ja tämä inkkarikopteripeli on kilpailumme aiheena. Vastaa seuraaviin kopteretietoutta vaativiin kysymyksiin:

1. Mainitse kaksi muuta intiaanikopteria?
2. Mitä aseita Comanche-helikopterissa on?
3. Montako kampanjaa ja tehtävää pelissä on?
4. Mikä on Novalogicin grafiikkaanginen nimi?
5. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Kaikkien oikein ja määräaikaan mennessä vastanneiden kesken arvomme Novalogicin lahjoittamaa kolme upeaa Comanche 3 -pusakkaa.

Lähetä vastauksesi postikortilla (vain postikortit osallistuvat arvontaan) 25.7.97 mennessä osoitteella

Pelit
Comanche 3
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
 Älä unohda nimeä ja osoitetta!
 Voittajat kerromme elokuun lehdessä.



Piirrä uusi laite LINNANMÄELLE

Linnanmäellä on perinteisesti joka vuosi vähintään yksi uusi laite. Nyt sinä voit suunnitella ensi kesän uutuden.

Piirrä laite kynällä tai koneella tai voit pelkästään kuvailla sen idean. Anna laitteelle myös osuva nimi. Jos laite on toteuttamiskelpoinen, kuka tietää vaikka ensi vuonna nimesi komeilisi keksijälaatassa! Lisäksi parhaista töistä pyritään kokoamaan Linnanmäelle näyttely.

Parhaiden ehdotusten kesken arvomme pääpalkinnon, joka on vapaa päivä Lintsillä kahdelle ja toinen palkinto vapaa päivä Lint-

sillä yhdelle. Lisäksi lohdutuspalkintoina jaetaan 3 kpl Linnanmäki-keräilypinssiä.

Ehdotukset 25.7.97 mennessä osoitteella

Pelit
Linnanmäki
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
 Voittajat kerromme elokuun lehdessä mutta ilmoitamme henkilökohtaisesti voittajille jo aiemmin. Linnanmäki-päivän voit vietää 31.7.–31.8.97

Muista siis mukaan oma nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi. Kerro myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Star Trek: Generations: "it was - fun"

Huhtikuun Pelit-lehdessä julistimme kilpailun, jossa pyysimme lukijoita kertomaan, miten legendaarisen J. T. Kirkin tarun olisi pitänyt loppua kunniallisesti. Ehdotuksia tuli jos jonkinmoisia, mutta erittäin hyviä oli joukossa 16 kappaletta.

Heidän kesken arvoimme MicroProsen lahjoittamat 3 Star Trek: Generations -peliä, jotka lähtevät **Jonne Mäkselle** Kokkolaan, **Eero Eskellselle** Helsinkiin ja **Mikko Luukalle** Hyvinkäälle.

Lisäksi samasta joukosta arvoimme t-paidan **Arttu Valolle** Veikkolaan, **Toni Plenoselle** Keravalle ja **Milikka Kohjoelle** Vantaalle.

Ja parhaat palata:

Jukka Kliskinen tiivistä totuuden: Kirkin olisi pitänyt kuolla Enterprisen komentosillalla taistelussa, jossa koko Federaation tulevaisuus on vaaka-laudalla. Näin on marjat.

Toni Plenonen, **Jari Timonen** ja **Janne Salo** tarjosivat ihan kelvollisia, kuniakkaita kuolemia Kirkillle, asiaan kuuluvien tearjerkereiden kanssa.

Huumori- ja mielikuvitusosastoilla huvittivat muun muassa hihastaan ohjukseen takertunut Kirk, jonka paino ja huonot aerodymaaniset ominaisuudet ohjaisivat ohjukset lentoon Nexukseen. **Jonne Mäksisen** versiossa Kirk osallistuu Suomen talvisotaan, ja hänet ammutaan sotarikollisena Helsingin Säätytalon takapihalla. **Anders Johanssonin** mielestä Kirkin olisi pitänyt kuolla lasermiekkataistelussa Darth Vaderia vastaan, ja **Lasse Meriläisen** ylläriissä Soran niittaa Kirkin pistämällä lomalla tämän mehuun pesupulveria. "It was...Sunlight".

Maaliskuussa juhlistettiin

Maaliskuun 5-vuotisjuhlanumeromme ristikon aiheena oli, kuinkas muutenkaan, ainutlaatuinen universionummi, eli 5-vuotias Pelit-lehti. Lupasimme Pelit-kamaa palkinnoksi ja niinpä kaivelimme kaappeja ja löysimme muun muassa paitoja, pinsejä ja yhden kirjaksi sidotun vuosikerran 1996. Onni suosi noin 400 joukosta seuraavia: **Janne Rantala** Turku, **Ilari Määtä**, Helsinki ja **Paull Partanen**, Kerava.

					PERHOT
					VENE AAMU
					ALISTAVAT
					RÄME TITI
					VIITTEEN N
A					ANSA LAVA
					ILMAUS A JUTUT
					NEON ASNKO O
					UNNA ANARKISTI
					TAITURI AINEET
					L O JOKU TIES
					ARAM ANIS ETNA
					AARI TIME TIR
					TUVAT P TILI
					ULOJA APPIA E
					J N LOJUJA LOHI
					NIILLI O LUONTI
					EMMA OKSA UNET
					NEIL NATA SIMA
					L LOTTA M
					KÄSI UUDELLEEN
					O A M L A A
					KAAVA LLA ALYT
					OKRA SIAT NILS
					UNIVERSUMISSA
					STAN TOIS TAIT

Kesäristikkomme palkintoina on kolme Pelit-vuosikertaromppua, eli Pelit-CD 96. Arvontaan osallistut täyttämällä ristikon oikein ja lähettämällä sen (tai kopion) 25.7.97 mennessä osoitteella

Pelit
Kesäristikko
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
Voittajien nimet julkaistaan elokuun lehdessä.

RATKAISE!

Huhtikuun krypto

Huhtikuun krypton avainsanana oli avaruussimulatio. Krypton täytti oikein ja vastauksen lähetti määräaikaan mennessä noin 500 lukijaa. Arvoimme kaikkien kesken 3 Battlecruiser 3000AD -peliä ja voittajat ovat: **Mikko Myllys**, Noormarkku, **Marko Kalja**, Kuopio ja **Ville Kuosa**, Savonlinna.

Star Wars -virheet helppoja

Maaliskuussa pyysimme etsimään pienestä kertomuksesta viisi virhettä. Hyvin Tähtien Sota tunnetaan, sillä kaikki noin 650 vastausta olivat oikein. Saga tuntuu olevan erityisesti naispuolisten suosiossa, sillä noin 15 prosenttia (normaalisti noin 5 %) oli heitä.

20 upeaa Finnkinon lahjoittamaa Star Wars -t-paitaa ja lippistä arvottiin seuraaville:

Juha Valkonen, Peipohja, Tuomas Saarela, Porvoo, Lauri Kainulainen, Kuopio, Eemeli Kulo, Koski TI, Kauko Wuorinen, Turku, Teemu Arho, Kotka, Andreas Siren, Tre, Outi Avonius, Saarijärvi, Risto Sirviö, Varkaus, Päivi Huotari, Oulu, Sirkka Tanninen, Varkaus, Heikki Blomqvist, Oulu, Laura Viitanen, Järvenpää, Veli-Matti Törmänen, Rovaniemi, Sussi Mustonen, Hyvinkää, Marko Forssell, Loimaa, Johanna Harramo, Kyröskoski, Mikko Riippi, Peltola, Juho Lääkkölä, Kemi ja Teemu Harju, Kouvola.

Palkinnot postitettiin jo huhtikuussa voittajille. Onnea vielä kerran!


Nahkatakki Sodankylään

Vain 150 vastausta tuli MDK-kilpaamme, vaikka palkintona oli todella upea nahkatakki. Lienevätkö kysymykset olleet liian hankalia? Oikeat vastaukset ovat:

1. MDK:n on ohjelmoinut yhdysvaltalainen Shiny Entertainment Inc.
2. Suomessa peliä levittää Scanbox Finland Oy.
3. Pelin romput on kopioitu Ranskassa.

Koska oikeita vastauksia oli vain vähän, arvoimme kaikkien kortin lähettäneiden kesken upean MDK-nahkatakin. Takki on jo voittajalla, eli sodankyläläisellä **Jukka Klisksellä**.

ONNEA!



PELIT 1 CD-ROM

VINYYLILEVYISSÄ
sukelluspuku-aines
osteet
surmattu Sharon

Pelit-lehden vuosikerta 1996
Huikkeasti pelidemoja ■ Tärkeimmät päivitykset

PIRSKEIDEN JÄLKEEN?
SAVOA
SUHTAUTUMISTAPA
LOHIJOKI

POSTIMIES
ÄLÄ VIITTI!
OTTAISITKO...

JUHLASUJJA
...KELEEN PELI!

CLINTONIN VALTAKUNTAA
onnistua tähtäyksessä

TERASSILLA TYHJÄN TUOPIN KANSSA
monessa sotapelissä yhtenä osapuolena

UKKO
AURINGONLASKUN AIKAINEN PISARAILMIÖ

PELIENTAMIA
HYVIN SANOTTU

pet-täviä
NNIRVILLÄ KADEHDITTAVA!
TETOKONEPELI MELKEIN AINA
VEIKKAUSVAROILLA TUETTAVA
VOITTEOSTON

vesihöyryä
keväsin roiskuu
SLUMMISSA KURJAT
SPICE GIRLSIN HITTI
AIKOJA
PYRYTÄÄ

pyörivä osa sairastaa
KURSEILTA kasvit-huonella
VETOJA
S/S

RAHAN SAAMISEKSI
VESIASTIA
"SAMANNIMISET"

NIIN KAUAU KUIN
MAANKAANTAMISIA

ALHAINEN
TAMMESSA
RÄISKIJÄT
SI-TAATTEJA
KOITTA
SUOJA

parka tai pelkuri voi yhteen KASVI

TAIDE-TEOS

YHDISTYS
-AKTIIVINEN
KESTÄMISTÄ

LOUKATA
SINNE UPO-TAAN
KONE-IHMI-SIÄ

hankintoja LIPOA
pelissäkin ohjattava
EIVOI OLLA HYVÄ PELI!

palindromitoteamus
FOTO älynväläys
tulin
ajettavia
LEN-TÄVIÄ
sillä pääsee pelin läpi
päällä tai tyttö

HOI-DE-TAVIA

LAITTEELLE

AUTO
APUJA

Nimi _____ Osoite _____

Postinro ja -paikka _____ Puhelin (myös suunta) _____

Olen tilaaja Ostin irtonumeron Koneeni _____

Summary

Air Warrior II (Kesmai/Interactive Magic). Not worth waiting for. Strange spin modeling spoils much of the fun, online playing is very limited due to lack of players.

Comanche 3 (Novalogic). Great graphics, but missions could use some random elements. It gets boring to fly a mission again and to find every enemy exactly where they were before.

Command & Conquer Gold (Westwood/Virgin). Gane is still excellent, but as an update it offers only official Internet-play and SVGA graphics. No bug fixes, no Covert Operations.

Darklight Conflict (Rage/Electronic Arts). Beautiful action game with good mission. Slightly too arcadish.

Fallen Haven (Interactive Magic). Simplistic strategy with all the usual cliches and mistakes, sinks without trace.

G-home (7th Level). Mechwarrior wannabe has some good ideas and missions, but the general execution is not very good. It even has bushes that no giant robot can walk through.

iM1A2 Abrams (Interactive Magic). Nice try, but... If I get 50 Major victories in a row, at maximum difficulty and without any decent strategy, I'm suspicious. The ground graphics engine is unusable, not to mention horrible looking.

Interstate 76 (Activision). Funkaholic! Humorous mockery of 70s fashion and music all done in the best possible taste, of course. Oh yes, it has some excellent car combat too.

Krush, Kill 'n' Destroy (Beam Software/Electronic Arts). Real-time "strategy" at its worst. Shameless C&C-ripoff with monster hordes, bad AI and no fun. Love those missile launchers with 10 metre range.

Moto Racer (Delphine/Electronic Arts). Great move to include both road racing and motocross into the same game. Mindblowing sense of speed if you have a decent 3D card.

Need For Speed 2 (Electronic Arts) is a disappointment when compared to the original, no segmental tracks and no police.

Outlaws (LucasArts). Incorporates some fresh ideas into the tired 3D-shooter genre. Too bad it doesn't hold up all the way to the end. Great music in style of 60s spaghetti westerns.

Pod (Ubisoft). Futuristic racing which would be quite forgettable if it didn't have excellent support for 3D cards.

Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity (Rogue/id/Activision).

Pales in comparison to the Hipnotic mission pack released previously, but is still much better than the original Quake levels.

Red Alert: Counterstrike (Westwood/Virgin). New units are fake, and game balance (tank rush) is not fixed. Unnecessary add-on.

Redneck Rampage (Xatrix Entertainment/Interplay). Too typical a Doom-clone, but lots of attention to detail. The hillbilly-humor isn't funny for long.

Reloaded (Gremlin) is a boring shoot'em up with tedious level design. Promised 3dfx patch is a must to see those juicy effects in action (with a reasonable frame-rate).

S.C.A.R.A.B (Electronic Arts). The authors obviously liked Stargate. Too bad the game offers nothing of that quality, being boring, blocky, slow-paced and unplayable.

Shadow Warrior (3D Realms/Apogee). Duke Nukem is back! Fun 3D shoot'em up with good levels, neat weapons, and jokes lame enough to be amusing.

Sonic & Knuckles Collection (Sega). Where's the fluidity that made Sonic classic? Well, not here.

Star Trek: Generations (MicroProse) goes boldly where no Trek game has gone before. To hell. The totally unnecessary, slow, gamespoiling and limited 3D-engine with a user interface from the distant past major holes in the game, "No saving during away mission" blows the reactor. Ironically, done with the Final Unity engine, it would have been good.

Theme Hospital (Bullfrog/Electronic Arts). Gets old quickly.

X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts). The game engine is brilliant, but single play is lacking. Multiplay shows that Lucasarts is sailing uncharted waters: its not very well implemented and technically too slow and unstable. If you manage to play, its TA-furball time! Ho-hum. Multiplay is nice as an extra, but give us campaign disks and new version of X-Wing and TIE Fighter.

PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA NUMEROISSA

E3-messut

Maailman suurimmat pelimessut eli E3 siirrettiin Los Angelesista tilanpuutteen vuoksi Atlantan olympiakaupunkiin. Siitä huolimatta, että messut järjestetään juhannuksena, olemme paikalla raportoimassa viimeisimmistä uutuuksista. Hiki virraten.

Mosquito Meeting, part 3

Atlantan kuumuus vaihtuu Pohjois-Suomen itikoihin heti perään. Warbirds-laivue Icebreakers kokoaa yhteen pohjoismaiden virtuaalipilotit. Tällä kertaa lentoon ei lähdetä saaristosta, vaan aivan oikeasta lentotukikohdasta. Seuraavasta lehdestä näet miten taivaallisten veljien kävi.

Videopelien ensiaskeleet

25 vuotta sitten videopelitoollisuus sitten oli urheiden, ideoita tursuavien pioneerin alaa. Uuden viihdelapsen ensiaskeleet ovat kiehtovaa historiaa.

Seikkailua Keski-Maassa

Testipelaamme ulkomailla vankan suosion saaneen Tolkienin teoksiin pohjautuvan Keski-Maan Velhot -keräilykorttipelin. Saadaanko Yksi Sormus tuhottua, vai katkeaako Frodon matka lyhyeen? Se selviää elokuussa.

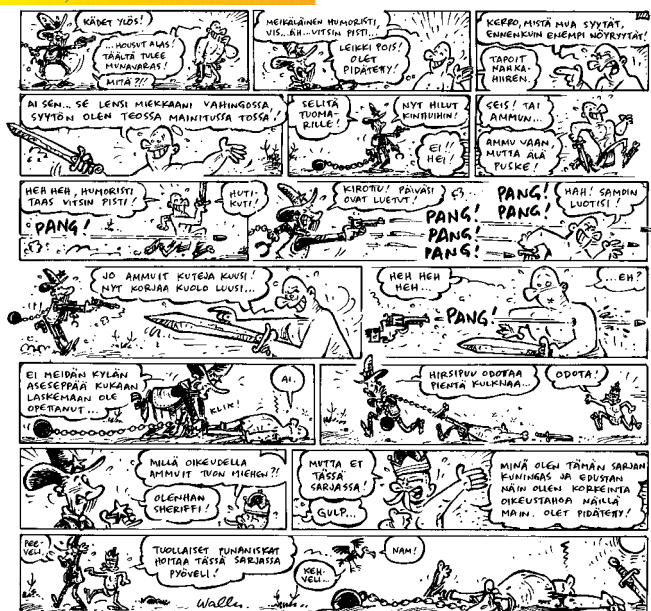
Arvosteluissa

Carmageddon, Dungeon Keeper, Dark Reign, X-COM 3 Apocalypse, Dark Colony, iF22 Raptor, Formula 1, Fallout, 688 Hunter Killer, Wipeout 2097, Extreme Assault ja varmasti monta muuta. Tai sitten ei.

Pelit 6/97 ilmestyy elokuun puolivälissä. Hae loppukesään iloa kioskilta!

KYÖPELIT .ZIP

Sarjakuva on tilan säästämissäsi pakattu. Pura se ennen lukemista A4-formaattiin.



Käykö Kyöpelien yhtä köpelösti kuin Punaniskan, jonka kävi tosi köpelösti? Jännitys tiivisty...

Värit on pakattu omaksi kyöparit.zip-tiedostoksi (ohessa). Pura ne sarjakuvaaan.

DUNGEON KEEPER, X-COM 3, CARMAGEDDON,

MESSUT



PELLIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ ★ NUMERO 6/97 ★ HINTA 29 MK

HOLVIEN HÄIJY HERRA

Dungeon Keeper

● NETTIPUTTAILUA

PGA Tour Pro
Jack Nicklaus 4

Mosquito Meeting 97

SOTALINTUJEN LOMARETKI

E3-messut Atlantassa

TIETOKONE-
PELIEN
OLYMPIALAISET

Keski-Maa
korttipelinä

PAL.VKO 9737



6 41 4886 093546

9 7006
609354-97-06

Yli **30** peli-
arvostelua!

POIS ALTA
Carmageddon
TULI!

Maailmojen sota

X-Com 3: Apocalypse

PELIT

6/97

Kannen kuva: X-Com 3: Apocalypse
© MicroProse

TOIMITUS Toimitus@pellit.fi
Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pellit.fi
Toimitusihdeeri Sari Alho, Sari@pellit.fi
Toimittaja Niko Nirvi, Nnirvi@pellit.fi
Toimittaja Kaj Laaksonen, Kaizu@pellit.fi
Taitto ja piirroks Wallu, Wallu@pellit.fi
Valokuvaaja: Pekka Väinänen
Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joono Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta
Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps (09) 561 1100 ja (09) 565 3922
 Maksullinen linja: 0600-0-1010, 2,20 mk/min + ppm
 Internetistä tilaaajille: www.pellit.fi

Sysopt Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
 Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media
 puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795
Kotisivu: www.pellit.fi

ILMOITUKSET
 Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media
 puh. (09) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitusihdeeri: Silna Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio

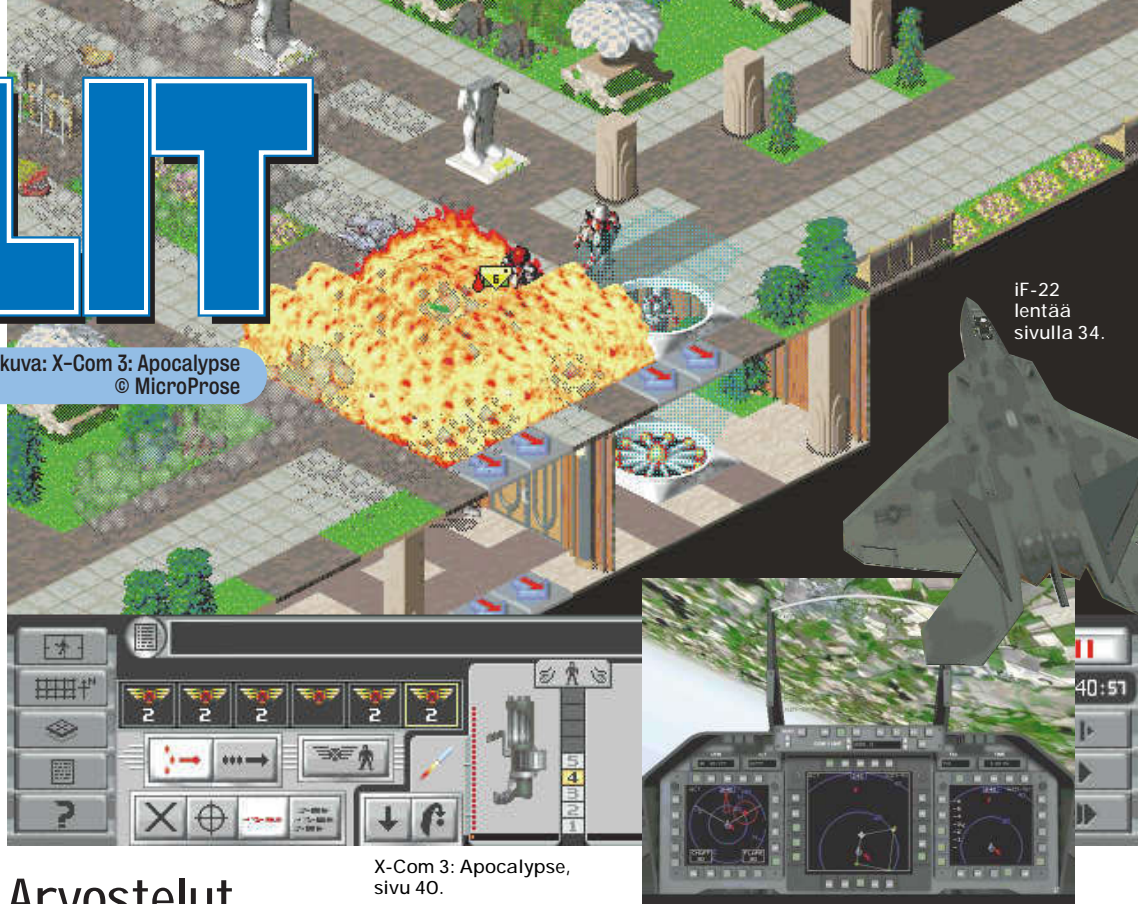
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOIT
 Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaita johtavasta syyistä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poistamisesta tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisuaikahodasta lukien.

ASIAKASPALVELU
 Helsinki Media Erikoislehde/Asiakaspalvelu
 PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (09) 120 670
Kirjatilaukset (09) 120 671
Tilauksen irtisanomiset (09) 506 691 00
 Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöräytä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen ylävirvillä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, voitamme asiakkaan vastalauttamien lehtien hinnan.
Muut asiat (09) 120 670 (osoiteenmuutokset ym.)
 Osoiteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmentymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT
 12 kk kestollaus 255 markkaa
 12 kk määräaikaistilaus 275 markkaa
 Kestollaus jalkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestollausintantaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavaan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
 Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA
 Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela
LEHDENMYNNIT
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Markkinointiasistentti: Heli Suomalainen
 Lehti julkaisee siluomukset leksi- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997
ISSN 1235-1199
 Kuudes vuosikerta.
 Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
 Erikoislehdeet



iF-22 lentää sivulla 34.

X-Com 3: Apocalypse, sivu 40.

Arvostelut

Esimulgasut28
 Nnirvi, Kaj Laaksonen. Monkey Island 3, 688(i) Hunter/Killer, Pacific General ja Warlords 3.

Dungeon Keeper30
 Nnirvi. Bullfrog/Electronic Artsin kauan odotettu luolastonkaivelupeos.

Carmageddon32
 Kaj Laaksonen. SCI:n autokaa-hailu.

Pro Pinball: Timeshock!33
 Kimmo Veijalainen. Empire Interactiven aidontuntuinen flipperi.

iF-2234
 Toni Virta. Interactive Magicin lentosimu ei nouse siivilleen.

Jack Nicklaus 436
 Tytti Paananen. Accoladen monipuolinen golfpeli.

PGA Tour Pro37
 Tytti Paananen. Electronic Artsin upea golf, jossa hyvä moninpeli.

UEFA Champions League 1996/9739
 Tuukka Grönholm. Philips Median jalkapallossa on "Litti" mukana.

X-Com 3: Apocalypse40
 Nnirvi. MicroProsen klassikkopelin poika kulkee isänsä jälkiä.

Pandemonium42
 JTurunen. Crystal Dynamicsin tasohyppely on sekoitus kaksi- ja kolmiulotteisuutta.

Extreme Assault43
 JTurunen. Blue Byten huima-efektinen helikopteriräiskintä.

The Last Express44
 Tapio Salminen. Seikkailu Idän pikajunassa Smoking Car/ Broderbundilta.

Harvest of Souls45
 Tapio Salminen. Sierran puzzleja multimediaseikkailussa.

Test Drive Off-Road46
 JTurunen. Accoladen maastoautoja.

Need For Speed 246
 JTurunen. Myyntiversio uudelleen tarkastelussa.

WipEout 209747
 JTurunen. Psygnosiksen sutjakas 3D-kortin vaatava toimintakaa-haus.

Formula 147
 JTurunen. Häkkisen ja kumppaneiden seurassa.

Death Drome48
 Kimmo Veijalainen. Viacom New Median toimintapläjäs.

Gex49
 JTurunen. PlayStation-käännös gekkoliskon seikkailuista Microsoftilta.

Riot50
 Kimmo Veijalainen. Futuristista urheilua Psygnosikselta.

The Ardennes Offensive51
 Kim Soares. SSI:n laadukas strategiapeli.

Muut arvostelut52
 Airline Simulator (Lago/SubLogic), Cricket 97 (EA Sports), Flanker v. 1.5 (SSI), Flip Out (Gametek), The Crow: City of Angels (Acclaim), QAD (Cranberry Source), Theatre of Pain (Mirage), Bedlam 2 - Absolute Bedlam (Mirage), Age of Rifles Campaign Disk (SSI), Yoda Stories (LucasArts) ja 3D Ultra Minigolf (Sierra).

Online: Terra 2120 ja netWar57
 Eerik Kiskonen. Tankkeja ja dynamiittipötköjä Internetissä.

Pelit-BBS

(09) 565 3922
 (09) 565 3700
 (09) 561 1100

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Peliin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)iedosto (E)tsi OsaPelinNimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM.

Ajankohtaista

Uutiset.....12
E3-messut Atlantassa. Uutisia myös kotimaasta.

Suomen Mestaruus -alkuerät20
Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kamppailu alkaa alkuerillä ympäri Suomen DataInfo-liikkeissä.

Mosquito Meeting 97.....21
Joonas Vainio. Kuka pääsikään heittoistuimeen ja kuka ohjaimiin?

Kolikkopelien nousu ja tuho....24
JTurunen. Kolme kultaista nousun vuotta.

PeliKlinikka64
Jatkamme Fragile Alliancen, Broken Swordin ja Muukalaisten yön ratkaisuja. Lisäksi pikkuvinkkejä, apua pelillisiin ongelmiin ja TexSpex. Mukana myös lista kesän Pelit-BBS:n päivityksistä.

Red Alert -strategiaopas72
Kim Soares. Käymme hyökkäykseen.

Keski-Maa-korttipeli.....74
Tapio Salminen. Tolkienin Middle-Earth: The Wizardin suomennettu versio.

Kilpailut76
Mitä muistat 70-luvusta? Pikakilpailuna KyöPelit-puhekupa. Mukana myös eloristikko. Comanche 3 ja kesäristikon voittajat.

Palstat

Konehuone19
JTurunen. Logitechin ThunderPad Digital.

Nnirvi.....59
EU-normeja seikkailupeleissä.

Wexteen61
Millainen on tietokonepelaaja?

Posti62
Kirjallisuus puhuttaa.

KyöPelit76
Mitä sankarimme huutelee, kun immyt häntä suutelee?

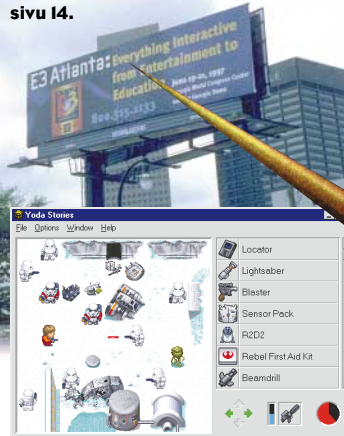
Tulossa79
Seuraavissa numeroissa.

Summary79
A huge amount of games.

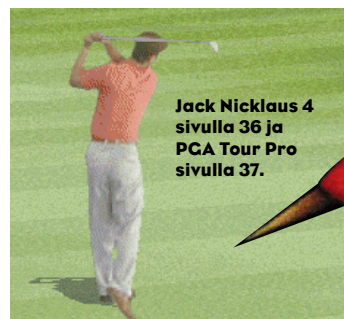


Keski-Maa korttipelinä, sivu 74.

E3-messut Atlantassa, sivu 14.



Yoda Stories sivulla 55.



Jack Nicklaus 4 sivulla 36 ja PGA Tour Pro sivulla 37.



**Tuija Lindén
päätoimittaja**

Kolme-D:n aika on nyt

Säännöllisesti parin vuoden välein viisaat insinöörit kehittävät PC:hen pikku lisälaitteita, joihin pelimaailma tarttuu innokkaasti. Ilman näitä kortteja ja vempelitä tulee jonkin aikaa toimeen, mutta lopulta ne on pakko hankkia.

Ensimmäiset tulivat äänikortit ja alta aikayksikön PC:n oma piipperi alkoi kuulostaa kamalalta. Eikä kukaan enää kuvittelekaan tulevaisuuteen ilman äänikorttia.

Pelien koko laajeni vuosien mittaan huikasti, mutta varsinainen räjähdys tapahtui CD-asemien myötä. Nyt romppuasema on itseltään selvyyttä, eikä pelejä enää edes saa normaalilevykkeillä.

Ja nyt näyttää alkavan 3D-korttien aika. Nämä grafiikkakortit päitisi nopeuttavat pelejä myös pyörivät ja häivyttävät pahimmat pikselit pois. Ero on vähän sama kuin PC-piipperissä ja oikeassa äänikortissa. Lähtölaukaus kajahti viime vuoden lopussa, ja nyt kilpailijat ovat erottuneet toisistaan: 3Dfx-kortit eli Voodoo-piiriin perustuvat kortit ovat voittaneet ainakin tämän taiston ensimmäisen erän.

Pelintekijät ovat innoissaan lähteneet mukaan uuden ”kolmiulotteisuuden” hakuun. Jo nyt uudet pelit joko tukevat 3D-korttia tai jopa vaativat sen, ja vanhoihinkin peleihin väsätyt päivityksiä. Viimeistään jouluna on siis pelaajan kaivettava kuvettaan ja raivattava koneeseensa jälleen yhden lisäkortin verran tilaa.

Mitähän seuraavaksi? Kolmiulotteista ääntä on lupailtu pitkään ja joissakin äänikortteissa se on jotenkin toteutettukin. Vai onko sitenkin aika virtuaalilasiens tai -kypärien lyödä itsensä läpi? Entäpä force feedback -ohjaimien kaltaiset pienemmät uudistukset?

Kukkaron nyörit on joka tapauksessa pidettävä höllällä: uutta ja parempaa on koko ajan pakko hankkia.

Tuija



Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityyppistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viiteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

- alle 55:** Roskaa.
- 55-69:** Keskinertaisuuden ja yhden tekevyyden harmaa alue.
- 70-79:** Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikuluneisiin ideoihin.
- 80-89:** Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämää viihdepaketti.
- 90 ja yll:** Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.
- Hyvä Peli** -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen brilianttista toteutuksesta. Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätäkää.

Carmageddon sivulla 32.



Dungeon Keeper sivulla 30.

Koonnut Kaj Laaksonen



Synkät kostajat



Messias vapahtaa

MDK:n tekijät ottivat hatkat Shynylta, mutta ei pelin väsäminen siihen loppunut. Shynyn pomo Dave Perry on ehtinyt jo joutua sanaharkkaan id:n kavereiden kanssa kehuttuaan uutta 3D-engineään kehittyneemmäksi kuin mikään nykyisistä, mukaan lukien Quake 2.

Shynyn tulevan pelin nimi on Messiah ja idea on pelastaa legendaarisen seitsemannen sinetin joutumista vanhan vihtahousun käsiin. Homman saa hoidetta-

vakseen enkelimäinen kerubi, joka voi kutsua apuunsa toinen toistaan pimeämpiä hahmoja.

Pelityyli muistuttaa hieman MDK:ta ja Tomb Raideria. Kuvat ainakin hehkuvat Shynille ominaista vinksahtanutta huumorintajua. Samaa häiriintynyttä otetta on pelin toiminnassakin, johon kuuluu muun muassa päiden katkomista, amputointia ja aseita, jotka jäävät roikkumaan kohteistaan.



oman lajityyppinsä lupaavimpia pelejä ainakin graafisesti.

Synkässä maailmassa pelaaja mättää turpaan miekoilla ja muilla käsiaseilla sekä yli sadalla taialla. Pelaajan taidot kasvavat pelin edetessä. Moninpeliin voi osallistua jopa 32 pelaajaa ja mukana on tietysti tuki 3D-kortteille. Ainakin kuvat näyttävät upeilta. Dark Vengeancen takana on tuntematon Reality Bytes, eikä julkaisijasta ole vielä mitään tietoa.

Jokaista hittipeliä seuraa väistämättä kymmeniä samalla idealla kalastelevaa peliä. Tomb Raiderista pelityyliin nappanut Dark Vengeance on

AST multimedia-Pentium KURIKKAAN

Helsinki Media Erikoislehtien järjestämässä arvonnassa 31.5.1997 pääpalkinnon voitti Toni Paavola Kurikasta.

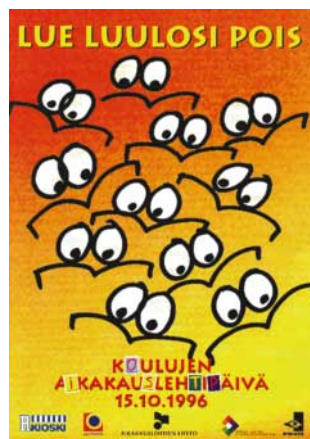
Pääpalkinto oli AST Advantage 7303, 133 MHz multimedia-Pentium. Onnea!

Aikakauslehtipäivä kouluissa

Suomalaisissa kouluissa järjestetään 15. lokakuuta 1997 aikakauslehtipäivä. Ensimmäisen kerran aikakauslehtipäivää vietettiin viime vuonna. Aikakauslehtipäivän tarkoituksena on edistää nuorten lukutaitoja ja tehdä aikakauslehtien monipuolisuutta tunnetuksi kouluille.

Aikakauslehtipäivänä kouluissa luetaan erilaisia aikakauslehtiä ja pohditaan niiden tekemistä, kohderyhmiä ja valmistusta.

Mukana aikakauslehtipäivää järjestämässä ovat R-kioski, Lehtipiste, Aikakauslehtien liitto, Opetushallitus ja Posti. Lehtiä edustaa monien muiden mukana myös Pelit. Lisätietoja aikakaus-



lehtipäivästä saa Aikakauslehtien liitosta, puhelin (09) 2287 7280, fax (09) 603 478 ja Internetistä www.aikakaus.fi/hyvaj.htm

Britannia tarvitsee sinua

Näidenkin uutisten kirjoittaminen vaikeutui merkittävästi postissa saapuneen viattoman pikkurompun ansiosta. Ultima Online viimeinen laaja betatestaus alkoi ja sen merkinä tänne pohjan perukoillekin tippui vuosi sitten testaukseen ilmoittautuneiden ikiomat testirompot. Pikaisen kokeilun perusteella systeemi pysyy kasassa purkalla ja uusia bugeja löytyy päivittäin, mutta ne lyhyet hetket ovat olleetkin sitäkin herkullisempia.

Britannia ja sen asukkaat on tehty viimeisen päälle tarkasti oikean henkisesti ja ainakin sen voi jo nyt sanoa, ettei tekemisen

puute pääse vaivaamaan Britannian uusia asukkaita. Erilaisia ammatteja ja taitoja on kasapäin ja oman hahmon kehittyminen tarkasti haluamukseen on enemmän kuin mahdollista.

Kannattaa käydä vilkaisemassa osoite www.ultimaonline.com, minne on syntynyt jo nyt valtavasti pelaajien kiltoja ja jossa on kasapäin tarinaa itse pelistä ja siitä, mitä kaikkea pelaajille siellä tapahtuu. Samoilla verkkosivuilla julkaistavan Town Crier -lehden uusin numero muun muassa uutisoi Coven sortumisen örkkien valtaan ja havainnon mystisestä Laamasta vaalelemassa Britannian nummilla.

Söpöeläinten on kuoltava



Yksi viime vuoden omaperäisempiä ideoita oli taaustusti Bad Mojossa, jossa pelaaja joutui katsomaan maailmaa torakan vinkkelistä. Vekkulin idean keksinyt Ripcord ei tulevassa Space Bunnies Must Die:ssa kangistu kaavoihin. Pelin sankari Alison Hunter on kuin huumoriversio Lara Croftista, mutta petoeläinten tilalla onkin avaruushöyhöjen kehittämiä jänöjusseja ja muita verenhimoisia söpöeläimiä. Avaruuspuput hyökkäävät keväällä 1998.

PELIT 5 vuotta sitten

Nyrpeä vanha setä

Uudet ohjelmat ovat järjestään huonompia kuin vanhat. Yhä harvempi megapeliuutuus on siitä kinutun hinnan väärti. Jos vanhan kunnan VIC-20:n moduulipeleistä kaksi kolmannelle oli roskaa, nykyisestä tarjonnasta joutaa makkeliiksi vähintään 98 prosenttia.

Wexteen 4/92

Universumi kahdella korpulla

Wing Commander ei ole mikään lonkalta vedetty rahat pois -käännös vaan täydellisesti Amigaan sopeutettu versio. Tällä hetkellä sen pitäisi sisältää kaikki WC:n ominaisuudet, mutta vie vain kaksi korpua! Eikä kiintolevykään ole välttämättömyys.

Peliuutiset 4/92

Sotalintuja massoille

WarBirds on himoittanomoniamia, mutta kova vaikeustaso ja armottomat pelaajat ovat varmasti karkottaneet ne, joilla ei ole aikaa opetella ilmasodan hienouksia. iMagic Online julkaisee syyskuussa pelipalvelimelleen kevyemmän version WarBirdsistä nimellä Fighter Ops.

Spinnit, sakkaukset, g-voimat ja vastaavat hankaluudet on poistettu ja lentokoneiden valikoima vähennetty kahdeksaan ja koneiden hallittavuutta on helpotettu antamalla niille tavallista paljon voimakkaammat moottorit. Tekijät harkitsevat paraikaa, tarvitseeko peli vielä muitakin hel-



tuksia, kuten mahdollisesti suuremmat amukset. Samalla käyttöliittymä muutetaan WarBirds 2.0:n tapaan paljon entistä selkeämmäksi.

Fighter Opsia saa myöhemmin myös kaupan hyllylle paketoituna, jolloin mukana on yksin-

Lyhyesti

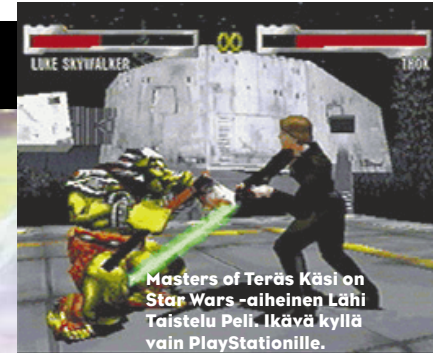
- Alunperin kokonaiseksi jatko-osaksi tarkoitettu Interstate '77 on nimetty uudestaan Interstate '76 Expansion Packiksi ja se tullaan myymään lisäosana. Tällä kertaa pääosassa on Taurus ja tarkoitus olisi mennä listimään diktaattori Meksikoon. Luvassa on kokonaan uusi trippi, parikymmentä uutta monipelitehtävää ja läjä uusia autoja. Todellinen jatko-osa tulee sitten joskus myöhemmin.
- id:n puolesta pehmeitä puhunut Sandy Petersen on palkattu Ensemble Studiosille, jonka paljon kehuja etukäteen saanut Age of Empires tulee ulos syksyllä Microsoftilta.
- Suomalainen nettipelejä väsäävä Iscape Software on juuri käynnistänyt ilmaisen betatestauksen IPAD-systeemistään, jossa pääsee pelaamaan internetin läpi perinteisiä lautapelejä. IPAD löytyy osoitteesta www.iscape.fi/ipad/
- Tasa-arvo leviää myös pelimaailmaan. Quake 2:ssa voi seikkailla molempia sukupuolia edustavalla taistelijalla. Hahmoja suunnittelevalle Paul Steedin mukaan naispuolisen sankarin malliksi on otettu Aliensin mehevä voimanpesä Vasquez.
- Dungeon Keeperiä Tukholmassa esitellyt Peter Molyneux kertoi perustaneensa yhdessä Steve Jacksonin kanssa uuden peliäntekijän nimeltä Lion Head. Tulevista peleistään Molyneux ei kertonut muuta kuin että pyrkimys tehdä vähintään yhtä mullistava peli kuin Populous aikanaan. Siihen kuvioon ei kuulemma isojen pelitalojen kravattipelleillä ole tilaa. Samalla väsynyt mutta hyvin tuulinen Molyneux kertoi hassuja pikku triviatiietoja Dungeon Keeperistä. Kuulemma Dungeon Keeperiä suunnitellessaan hän halusi päävihulaiseksi täydellisen hyvyiden ilmentymän, jollaiseksi kelpasi Ultima-sarjasta tuttu Avatar. Lord British antoi luvan käyttää hahmoaan, joten Dungeon Keeperin loppupahis todella on juuri se Avatar. Kannattaa muuten pitää printeri päällä Dungeon Keeperiä pelatessa: Avatarilla voi olla asiaa.

Esikuvat



Masters of Teräs Käsi on Star Wars -aiheinen lähi Taistelu Peli. Ikävä kyllä vain PlayStationille.

Warcraft Adventuresin örkit näyttävät tältä.



Tiukkaa realismia näin hulpealla grafiikalla. SU-27 Flanker 2.0 tulee marsskuussa.



EF2000:lla simumaailman huijulle kiirinyt DID on saamassa F22 ADF:n valmiiksi.



KAIKKEA ENEMMÄN

●● 1 500 peliä, satoja pelitaloja, 30 000 pelibisneksen ammattilaista kymmenien futiskenttien kokoisella alueella täynnä savukoneiden, laser-säteiden ja teknobiisien kakofoniaa. Se on E3, vuoden suurin ja tärkein pelitapahtuma, tällä kertaa Atlantassa ja suurempana kuin koskaan.

Kaaoksen seassa yksi trendi loistaa selkeänä: 3D-korttien aika on alkanut. Ja nimenomaan 3Dfx:n, joka on ottamassa selkävoiton kilpailijoistaan. Siinä missä PowerVR ja Verite näkyi vain muutamalla osastolla, oli vähintään joka kolmannessa monitorin kulmassa 3Dfx:n logo. Viimeistään vuoden lopulla ilmestyy läjittäin pelejä, jotka on suunniteltu alusta pitäen 3D-korteille.

Nykyiset 3D-kiihotetut pelit ovat vain laimea häivähdys ensi vuoden herkuista. Kun komea ja sulava grafiikka on itsestäänselvyyttä, huomio siirtyy jälleen pelattavuuteen. Se kai edelleen on tärkeintä.

Nopeasti kasvanut Activision

Pari vuotta suhteellisen hiljaiseen pelejä julkaiseen Activisionin seuraavan vuoden pelivalikoima oli yksi messujen vaikuttavimmista. Pääosassa olivat Quaken perilliset ja reaaliaikaiset strategiapelit.

Quake 2:n tekijät Carmack ja kumppanit ovat kuunnelleet kriitikkiä ja keskittyvät jatko-osassa vain yksinpeliin. Toki mukana on moninpelikin, mutta se on lähes entisellään. Quake 2:ssa ei seikkailulla luolissa, vaan pelaaja singotaan ulkoavaruudesta tulevien muukalaisten tukikohtaan. Demossa olleet kentät näyttivät huomattavasti paremmin suunnitelluilta kuin Quaken monotoniset kentät. Pelaajan hahmo ja vihulaisten animaatiot olivat kauniita ja aseissakin on kunnolla ytyä. Eraserista pöllitty railgun

näytti olevan kaikkien suosikki. Runsas valonlähteiden mallinnus, läpikuultavuudet ja muut 3D-efektit ryydittivät menoa. Sääli ettei etukäteen kehuttua tekoälyä oltu vielä saatu valmiiksi messuilla näytettyyn pelattavaan demoon.

Quaken vieressä pääsi pelaamaan valmiilta tuntuva Hexen 2:ta. Ei uskoisi sen perustuvan ensimmäisen Quaken tekniikkaan, sillä kentät oli tehty upeasti ajanjaksoiltaan näyttäväiksi. Egypti, keskiaikainen linna ja varsinkin pelaajan miekat, kirveet, jalkajouset ja tait olivat mukavaa vaihtelua iänikuisista haulikoista ja singoista.

Activision menetti lisenssinsä Battletechiin, mutta mechipelien tekemistä he eivät aio lopettaa. Mechwarrior 2:n engineä on jalostettu, mehit kutistettu lähes miehen mittaisiksi ja lopputuloksena on Heavy Gear.

Dark Reign on se pakollinen C&C-klooni, jollaisia tulee ulos jokaiselta pelitalolta. Dark Reiginissä yksiköt sentään tuntuivat olevan poikkeuksellisen mielenkiintoisia eikä tekoälykään ole aivan Warcraft-luokkaa.

Hyvällä lentomallilla ja aktiivisella taistelukentällä säväyttäneen A-10 Cuban tekijä Parsoft on siirtynyt ajassa takaisin Fighter Squadron: The Screaming Demons Over Europessa. Toiseen maailmansotaan sijoittuva realistinen lentosimu antaa lennettäväksi mukavan valikoiman kuuluisia sekä Lancasterin ja Typhoonin kaltaisia harvemmin nähtyjä koneita. Erinomaiselta kuulostava ominaisuus on mahdollisuus kehittää itse uusia kone-

tyyppejä tai muutella valmiita koneita. Parsoft julkaisee tarvittavat työkalut jo ennen marraskuuta, jolloin Screaming Demonsin pitäisi olla valmis.

Acclaimin uusi linja

Acclaim yrittää ryhdistäytyä ja tarjota vähemmän mutta parempaa. Nintendo 64:n superhitti **Turok: The Dinosaur Hunter** kääntyy joulukuksi PC:lle ja vaatii toimiakseen 3D-kortin. Peli on itse asiassa tarkempaa resoluutiota lukuunottamatta 100-prosenttinen hiilikopio Nintendo 64:n Turokista, ja kuulemma pyörii tekijöiden itsetekemällä N64-emulaattorilla.



Raunioista noussut Eidos

U.S. Goldin tuhkasta noussut Eidos on ostanut pikaisessa tahdissa siipiensä suojiin useita kuuluisia pelintekijöitä. Viisimetristen Lara Croftia esittävän vahapatsaan ansiosta Eidos oli ainakin helppo löytää.

Eidosin pelivalikoima oli hyvin toimintapainotteinen. Suurimpana tähtenä oli edeltäjänsä näköinen **Tomb Raider 2**. Nyt Lara pystyy kiipeilemään seinäiä pitkin ja taistelemaan harppuunan avulla veden alla. Eläimet selviävät vähemmällä, koska ihmisvastustajia näytti olevan aikaisempaa enemmän. Luolien ja temppeleiden sijaan liikutaan Venetsiassa ja muissa sivistyneemmissä maisemissa.

Tomb Raiderin tekijätiimi Core tulee käyttämään samaa engineä myös PlayStationille ja myöhemmin PC:lle ilmestyvässä **Ninjassa**. Luvassa Laran seikkailuilta näyttävää, mutta enemmän tapeluun keskittyvää toimintaa.

Fighting Forcen kaltaisia scrollaavia mätäntäpelejä on konsolleilla nähty pitkään, mutta PC:llä sen tyyppisiä pelejä ei liiemmin ole. Tavallisesta mättämisestä touhu eroaa sillä, että vastustajia on yleensä enemmän kuin yksi kerralla ja maastosta voi napata veitsiä, rautatankoja, käsiaaseita ja muuta kättä pidempää. Konsolleilla nämä pelit ovat olleet aina vain sivuttain scrollaavia, mutta Fighting Forcessa on otettu mukaan uudempien mätöpelien kolmiulotteinen liikkuvuus. Yksinkertaista, mutta kipeällä tavalla hilpeää mäiskettä.

Quake 2.



Deathtrap Dungeon.



Tomb Raider 2.



Fighting Force.



id:n jättänyt John Romero on vihdoin saanut jotain valmiiksi, mutta kovasti japsihenkinen Daikatana vaikutti auttamattoman vanhanaikaiselta. Daikatanassa pitäisi kuitenkin olla painoa juonella ja interaktiivisella ympäristöllä. Palataan asiaan kun ovat kehilleet peliä vähän pidemmälle.

Deathtrap Dungeon on jälleen kolmiulotteinen seikkailun ja taistelun ristisisitys a'la Tomb Raider. Lohikäärmeiden, örkkien ja vastaavien fantasiaahmojen pätkiminen miekalla ja lävistäminen jousella näytti ainakin hienolta ja peli näytti olevan hyvin lähellä julkaisua.

Flying Nightmares 2 sekoittaa jännästi strategiaa ja lentosimulaattoreita. Hieman C&C:tä muistuttavalta ruudulta voi ohjata omia joukkojaan ja välillä voi ottaa osaa suoraan lentämällä joko Harrieria tai Cobra-taistelukoopteria. Ei välttämättä kaikkein realistisin simu, mutta eri pelityyppien sekoituksesta huolimatta lento-osuudet oli tehty yllättävän hyvin ja varsinkin aseiden käyttö ei ollut pelkkää räiskintää. Saman porukan **Team Apache** on jälleen yksi simu samasta kopterista. **Longbow** ja sen jatko-osa ovat kovia ylitettäviä ja ainakin minun on vaikea kuvitella Eidosilla olevan tarpeeksi osaamista siihen.

Conquest Earth on Eidosin yritys tehdä reaaliaikainen strategiapeli paremmin kuin sata muuta vastaavaa. Plussaksi voidaan laskea kaksi täysin eri osapuolta. Alieneinä tarkoitus on saada ensin jalansija maapallolta ja sen jälkeen valloittaa loputkin. Ihmisten homma on tietysti estää se. Ainakin grafiikka oli tässä lajityypissä poikkeuksellisen herkullista. **Conquest Earth** tulee ulos loppukesästä.

Looking Glassin kovasti odotettu **Ultima Underworldin** ”epävirallinen” jatko-osa **Dark Project** oli edelleen vain synkkä pro-



jekti. Grafiikkaengine näytti komelta, mutta itse pelistä ei vielä voi sanoa oikeastaan mitään. Tekijät lupasivat yhdistää **Underworldin** ja **System Shockin** pelisysteemit ja tehdä se yhtä näyttävästi kuin tämän hetken parhaat 3D-räiskinnät. Kovaa puhetta, mutta **Looking Glassilta** on lupakin odottaa paljon.

Electronic Arts venyttää muskeleitaan

Ei liene yllätys että **Electronic Arts** suojatteineen majaili messujen suurimmalla osastolla, ainakin jos konsolitaloja ei lasketa mukaan. **Electronic Artsin** urheiluosastoa komisti hultvaton **Hummvee**-taistelujeepestä rakennettu valkoinen limusiini. Vaihteeksi mahtipontisuuden takaa löytyi myös päteviä pelejä.

Dungeon Keeper on jo vanha uutinen, mutta **Populous: Third Coming** tuntui herättävän eniten huomiota. Kolmannella kerralla pelaaja ei enää ota jumalan roolia, vaan pukee naamalleen shamaanin naamion ja alkaa villitä luolamiehiä. Tarkoitus on tietysti saada niin paljon palvoja kuin mahdollista ja samalla kukistaa vieraiden shamaanien palvojat.

Täysin 3D-grafiikalla tehty **Populous 3** on enemmän toimintaa kuin edeltäjänsä, mikä saattaa tuottaa joillekin pettymyksen. Rehevä huumori ja yksinkertainen, mutta silti monipuolinen pelattavuus antoivat aihetta odottaa paljon. **Populous: Third Coming** ilmestyy joskus syksyllä.

Origin Skunkworks ei ole tulevasta simuistaan pukahtanut. **Salakähmäisyys** päättyi kun tuleva **Longbow 2:ta** esiteltiin hienossa jäljennöksessä oikean **Apachen** ohjaamossa kaksi pelaajaa pääsi yhdessä kokeilemaan taitojaan ampujana ja pilottina. **Longbow 2:ssa** on kunnollinen moninpeli, tuki **3Dfx:lle** ja kaksi uutta lennettävää kopteria, **Kiowa** ja **Blackhawk**. **3Dfx:llä** pyörivän version upeat valaistusefektit näkyivät yötehtävissä, missä räjähdykset valaisivat hienosti maastoa. Maasto oli paljon entistä vaihtelevampaa, vaikkei paljon kaivattuja puita ollut mukana ainakaan demoversiossa. **Longbow 2:sta** enemmän tulevassa **Andy Hollisin** haastattelussa.

Messuosaston sydämessä, piilossa kilpailijoilta, esiteltiin **Wing Commander: Prophecy**a. Järjestysnumero ei ole viisi, koska tekijät haluavat korostaa pistävänsä koko pelisysteemin täysin uusik-

si. Videopätkät on onneksi dumpattu lähes kokonaan. **Mark Hamill** ei enää ole mukana, vaan pelaaja on juuri akatemiasta valmistunut märkäkorva. **Vihollinen** on vähän **Fifth Elementin** pahista muistuttava ”äärimmäinen paha”, jonka saapumista kilrathit ovat ennustaneet. **Syd Meadin** suunnittelemat alienit ovat inhottavan orgaanisen näköisiä veijareita, joiden aluksetkin näyttävät olevan elävää materiaalia. **Kilometrien** mittaiset emäalukset myös näyttävät yhtä suurilta, toisin kuin yleensä.

Yhtä piilossa esiteltiin myös **Jane's Simulationsin** tulevaa **F15-simulaattoria** ja **Sid Meierin** seuraavaa peliä, jo kuolleeksi luultua jenkkien sisällissodan strategiapeliä **Gettysburg**. Ikävä kyllä molemmat jäivät minulta näkemättä. **Pettymykseksi NHL '98:sta** näytettiin vain videopätkää, jonka perusteella ei voi sanoa paljon muuta kuin että **3D-kortteja** tuetaan ja animaatio on paljon entistä näitimpää. **Toivotavasti** sarjaa kironnut huono tekoäly ei unohdu herkkujen sekaan.

Ongelmallinen Interactive Magic

Wild Bill Stealeyn porukka pysyy linjallaan, eli keskittyy simulaattoreihin ja strategiapelisiin. Ongelma on siinä, että lähes kaikissa **Interactive Magicin** itse suunnittelemissa peleissä hyvät idea on sählätty huonolla toteutuksella. Sama linja tuntuu jatkuvan ainakin tulevassa **iF-22-lentosimussa**. **Toivottavasti** oppivat läksyistään.

iM1A2 Abramsin pelisysteemiä käytetään seuraavaksi toisen maailmansodan tankkeja simuloivassa **iPanzer '44:ssä**. Tekijät lupasivat, että maastoa tullaan parantamaan **Abramsista**. **Demon** maasto ja pelisysteemi näytti kuitenkin tutulta, mutta kuulemma metsien läpi voi jatkossa ajaa ja siellä voi väijyä panssari-

Populous: The Third Coming.



Longbow 2.



Longbow 2.



Fighter Squadron: The Screamin' Demons





nyrkeillä varustettua jalkaväkeä. Valittavissa on kolme tankkia: T-34, Panther ja Patton.

Warbirds versio 2.0 lisää kunnolla kumpuilevan maaston, raskaan ilmatorjunnan, auringon häikäisyä sekä kokonaan uuden ja paljon entistä helpomman käyttöliittymän. Muutama viikko WB 2.0:n julkaisun jälkeen tulee kaivattu tuki 3Dfx:lle.

Mindscape/SSI satsaa strategiaan

Eniten SSI:n peleistä odotuksia herätti **Panzer General 2**. Tiedossa on nimittäin muutakin kuin samaa vanhaa uudella grafiikalla.

Peliä esitelleiden suunnittelijoiden silmiin tuli hassu pilke kun huomasi vanha minun olevan Suomesta. PG2:ssa on nimittäin mukana ainakin Viipurin ja Suomussalmen taistelut, jotka olivat itse asiassa mukana jo messuilla näytetyssä demossa. Kuulemma tiimissä on mukana yksi todellinen fennofili, joka on opetellut tarkkaan talvi- ja jatkosodan kahakat. Taisteluanimaatioita ei enää näytetä erillisissä ikkunoissa, vaan suoraan itse taistelukentällä. Moninpelaajia lämmittänee tuki lähiverkoille. Kaikki mukana tulevien neljän kampanjan taistelut sekä kaikki yksiköt ovat täysin editoitavissa.

SU-27 Flanker v. 2.0:ssa, joka on varmasti yksi kaikkien aikojen realistisimmista lentosimuista, on myös grafiikka kunnossa: Flanker 2 oli kaunein messuilla näkemäni lentosimu. Messuilla se pyöri ammattikäyttöön tarkoitettulla 3D-kortilla, joten vielä ei tiedä millaiselta se näyttää tavallisten kuolevaisten koneilla. Grafiikan lisäksi uutta ovat muun muassa täysin dynaaminen kampanja ja

tuki kuudentoista pelaajan moninpelille.

Steel Panthers III: Brigade Commander 1939-99 ei messuilla esiintynyt, mutta luvattiin ulos jouluksi.

MicroProsen vaikuttava paluu

Myös MicroProse oli valinnut sviittinsä näyttelyalueen ulkopuolelta. Pitkän aikaa vaikeuksissa ollut MicroProse on tulossa voimalla takaisin. Ikuisuusprojekti **Falcon 4** näyttää vihdoin viimein olevan loppusuoralla. Lentosimu yhdistää realismin, nippeliedot, kauniin grafiikan ja luultavasti markkinoiden dynaamisimman kampanjan. Pelaja johtaa F-16-laivuutta tulevassa Korean sodassa, eikä taistelu helitä hetkeksikään, vaan kampanja on käynnissä jatkuvasti. Periaatteessa vihollinen voi hyökätä omaan tukikohtaan siis silloinkin kun itse on suunnittelemassa tehtävää.

Kampanjaa voi lentää yksin, mutta verkossa mukaan voi milloin tahansa tulla muitakin pelaajia vaikka vain yhtä tehtävää varten. **Falconin** mittaristo näytti ja tuntui nippelin tarkalta, mutta hienoa oli myös ympäristö ja varsinkin räjähdysketjut, joissa maahan tippuvat palavat koneiden osat aiheuttavat tulipaloja ja pommiin synnyttävät paineaallot tekevät tuhoa. **Falcon 3:n** perinne saa kunniaakasta jatkoa joskus vuoden vaihteessa.

Kauan työn alla on ollut myös **European Air War**, jonka viivästyminen johtui siitä, että pelin engine pantiin kokonaan uusiksi. Siitä huolimatta se ei graafisesti ollut ihan terävintä kärkeä, mutta ainakin valittavissa olevia lentokoneita oli huikat kaksikymmentä ja ilmasotaa oli mukana vuodesta 1940 aina sodan loppuun asti.

Lentokoneiden vierestä löytyi täysin yllättäen MicroProsen ”vi-



Pelikoodaajia, bisnesmiehiä, toimittajia. 35 000 alan ammattilaista saman katon alla.

rallinen” jatko osa legendaariselle M1 Tank Platoonille. Näyttillä oleva demo osoitti sen, ettei **Tank Platoon 2** ainakaan kaadu yksityiskohtien puutteeseen. Olin haljeta ihastuksesta kun katselin miten konekivääreiden sarjat kimpoilivat kipinöiden panssa-reista tai kun MRLS-patteri jysäytti tuliannoksensa taivaalle. En uskalla edes arvioida milloin **Tank Platoon 2** on valmis.

MicroProsen kanssa kimpassa viihtyvä **FASA** esitteli kahta virallista **Battletech**-peliä ja ilmoitti tulevasta **Shadowrun**-tietokonepelistä nimeltä **Assassin**.

Toisin kuin aikaisemmissa mech-peleissä, **Mechwarrior 3:ssa** tehtävät pääsee suunnittelemaan itse. Maasto on monipuolista puineen ja vesistöineen. Kivana yksityiskohtana oman yksikön mechit voi koristaa itse. Grafiikka oli messuilla olevista monista mech-peleistä vaikuttavinta.

Eri näkövinkkelistä mechejä pääsee ohjastamaan **Mech Commanderista**, joka on **Battletech**-universumiin sijoittuva reaaliaikainen sekoitus roolipeliä ja strategiaa. Mistään köyhästä C&C-kloonista ei ole kysymys, vaan mechien tyypin tunnisti heti yksityiskohtaisesta grafiikasta. Näkemänsäni taistelussa mechien toiminta oli hienon orjallisesti aiheeseen sopivaa kun raajat irtoilivat, lämpö aiheutti oikosulkuja ja mechit kaatuilivat. **Battletech** sopii reaaliaikaisen strategian aiheeksi kuin nakutettu ja teki minuun suuremman vaikutuksen kuin mikään muu lukemattomis-

ta lajityypin uusista peleistä.

MicroProsen leiriin siirtyneen **Team 17:n** joviaalit jannut esittelivät **Worms 2:ta**, joka tulee olemaan pitkälti samanlainen kuin **Worms**, mutta paljon suurempana ja kauniimpina. Madot ovat nyt sen verran suurempia, että niistä on voitu tehdä isosilmäisiä söpöeläimiä, joita on sääli tappaa. Aseita oli ainakin tuplasti entistä enemmän ja madoilla näytti olevan lähes rajattomasti erilaisia tapoja kuolla. ”Ehjää ei kannata korjata”, oli **Wormsin** tekijöiden motto, eikä näin hulppean jatko-osan kohdalla voi olla oikein eri mieltäkään.

Hiljaa pitää olla vielä myös **X-Comin** yllättävästä sivuprojektista, jossa irtaudutaan maan pinnasta ja jossa kuvakulma on lähempänä silmiä. 50-luvun sci-fi-leffojen camp-henkeä lentävillä lautasilla ja karvanopilla on aika tajuton yhdistelmä.

Guardians: Angels of Justice huokuu sekin huonojen sarjakuvien hömppöäscifiä. Homman nimi on johtaa ryhmää supersankareita vähän **X-Comien** tyyppisessä isometrissä maailmassa. Erilaisia sankareita oli joka lähtöön ja mainiosti **Marvelin** sarjakuvien henkinä hillittömine supervoimoinen.

Microsoftilta onnistuvat pelitkin

Luonnollisesti valtavalla osastolla komeileva Microsoft esitteli ison läjän pelejä, joista eniten säväytti **Close Combat: Bridge Too Far**. Ensimmäisen osan monia rajoi-

Half-Life.



King's Quest: Mask of Eternity.



Formula 1 '97: Championship edition.



Falcon 4.



tuksia on poistettu, niistä pahimpina maaston ja rakennusten taaisuus ja sodan eteneminen vain yhteen suuntaan. Jatko-osassa rakennuksissa on useampia kerroksia ja maastossa on reippaasti korkeuseroja. Näkyvyys lasketaan nyt reaaliajassa, joka tekee maastossa etenemisestä haasteellisempää. Hyvä pelisysteemi vain paraneee ja grafiikkakin on entistä nämpää.

Messuilla oli kokeiltavana läjä erilaisia force feedback -ohjaimia, joista monesta suusta kuuli keuhuttavan parhaaksi Microsofthin tulevaa tärisevää tikku.

Psygnosis panostaa toimintaan

Toimintapelejä tasaiseen tahtiin julkaiseva Psygnosis ei jatkossakaan poikkea linjastaan. 3D-boomi näkyi voimakkaasti, mutta itse pelit tuntuivat olevan hieman turhan kaavamaisia. Bladerunnerin tyyliiseen synkkään kaupunkiin sijoittuva lentopeli G-Police oli joukon ylivoimaisesti mielenkiintoisin. Kulttileffasta tutulla poliisiautolla katujen yllä partioivan pelaajan tehtävä on pitää rikollisuus kurissa. Vaikuttavaksi G-Policeen teki tapa, jolla ympäröivä kaupunki oli saatu tuntuumaan aidolta. Ympäröivät pilvenpiirtäjät, alla vilistävät autot sekä jalankulkijat ja yläpuolella leijuvat kiiturit virittivät tunteen siitä kuin todella olisi keskellä elävää kaupunkia. G-Policeessa on 3D-tekniikka otettu hyötykäyttöön ja tuloksena on tuhovimmaa, jossa pelattavuus on kohdallaan.

Vanhon pieruja lämmittänee uutinen Geoff Crammondin kulttipeli Sentinelin uudesta tulemisesta. Mitään pelattavaa ei vielä näytetty, mutta kuvien ja tiedotteen perusteella näyttäisi siltä, että Sentinel Returns on sama vanha klassikko modernilla grafiikalla.



Acclaimin Forsaken yrittää viedä Descentin aloittaman pelityylin huippuunsa ja ainakin grafiikaltaan ja efekteilään se kilpailee messujen komeimman pelin tittelistä. Idea on viilettää käytäviä pitkin futuristisilla leijuvilla prätkillä ja räiskii yli viidellätoista aseella muut pelaajat huituun kuuseen. Moninpeli oli pikaisen kokeilun perusteella tehty poikkeuksellisen jännittäväksi.



Acclaimin Turok on Quake-klooniksi mukavan valoisa. Ulkomaisemissa tapahtuva hirviöiden räiskintä tuntui mahtavien aseiden efektien ja näin animaation ansiosta ihan valmiilta lystiltä.



Psygnosisin G-Policeessa kaiken voi pistää tuhannen päreiksi herkullisen tehokkailla ja graafisesti upeilla aseilla, joiden osumat painealtoineen sinkoavat ajoneuvoja ja ihmisiä yltymäriinsä aivan kuin ID4:ssä.



Remedy esitteli ensimmäistä kertaa Max Paynea. Poliisithrilleri tuo realismia tuttuun Quake-tyyliin.

Sega entistä enemmän PC:llä

Kolikko- ja konsolipelien jätti paistatteli Nintendon ja Sonyn jälkeen suurimmalla ja näyttävimmällä osastolla. Ilmeisesti Saturnin heikon suosion takia Sega julkaisee jatkossa entistä enemmän PC-pelejä.

Suurimmat odotukset ja mahdollisesti pahimmat pettymykset kaatuvat Virtua Fighter 2:n päälle. PC-versio tuntui olevan käännös Saturn-versiosta, eikä suoraan kolikkopelistä. Segan edustajat lupailevat myöhemmin 3Dfx-versiota, joka olisi 100-prosenttisen identtinen alkuperäisen kolikkopelin kanssa.

Järkyttävä Daytona USA:n PC-käännös ei onneksi jää tämän todellisen kaahailuklassikon viimeiseksi tulemiseksi. Loppuvuodesta ilmestyvä Daytona USA Deluxe lisää kaivatun tuen 3D-korteille sekä autojen ja ratojen määrää.

Enemmän odottelun arvoisia ovat sen sijaan Segan hieman tuntemattomimmat mättöpelit Virtual On ja Last Bronx. Edellinen on jännä yhdistelmä matkintaa ja mechejä. 3D-kiihdytettynä hulvattoman nopea ja kolikkopeliä upeampi paukuttelu on lähes täydellinen kaksinpeli, joka aluksi tuntuu sekavalta, mutta kontroleiden tultua tutuksi palkitsee taitoa vaativilla liikkeillään. Last Bronx on katu-uskottavaa mättöä, jossa jengihuligaanit pistävät toisiaan ojennukseen pesimailoilla, nunchakuilla ja muulla kättä pidemmällä. Sega on aina osannut tämän lajin, eikä Last Bronx ole poikkeus.

Yksinäinen Sierra

Sierra oli jättänyt kokonaan messujen ulkopuolelle, mutta esitteli kuitenkin tuotoksiaan lähitöillä olleessa hotellissa, jonka takia heidän peleihin tutustumiseen jäi valitettavan vähän aikaa.

Monien kovasti odottama Starcraft näytti ulkoisesti Warcraftilta avaruudessa. Se äänestettiin yhdeksi messujen kiinnostavimmiksi peliksi, mutta itse pelattavuuden arvioinnin jätän siihen vaiheeseen kun se on julkaistu. Blizzardilta on tulossa myös Warcraft: The Adventure, jota näytettiin vain stillikuvina.

Muuten jo kohta sukupuuttoon kuolleita seikkailu- ja roolipelejä Sierralta on tulossa mukavan paljon. Vanhat sarjat saavat jatkoa. Kings Quest: Mask of Eternity ja Quest for Glory: Dragon Fire käyttivät molemmat uutta 2D- ja 3D-grafiikkaa sekoittavaa engineä ja tuntuivat painottuvan entistä enemmän toiminnan puolelle. Myös Police Quest saa jatkoa SWAT 2:ssa. Muita roolipelejä olivat muun muassa Birthright, Demon Isle, Betrayal in Antara ja Lords of Magic.

Mechwarrioreiden varjoon aikaisemmin jäänyt Earthsieve on edennyt jo kolmanteen osaan, joka ainakin grafiikaltaan oli huippuluokkaa. Paljon muuta kuin pelin engine ei ollut nähtillä. Red Baron 2 on ollut tuloillaan pienien ikuisuuden, eikä se ainakaan grafiikaltaan tehnyt mitään vaikutusta. Lentomallit olivat kyllä kohdallaan, mutta muuten se vaikutti jo aika vanhahtavalta.

Sierralta tuleva Quaken engineä käyttävä räiskintä on nimeltään Half Life. Erona useimpiin kaltaisiinsa Half Lifessa tuntuu olevan harvinaisen fiksu tekoöly, jonka ansiosta viholliset osasivat tarpeen tullen hakeutua suojaan, vetäytyä ja joutuivatpa jopa välillä latailemaan aseitaan.

Vaativaton Virgin

Ennen niin mahtava Virgin oli piilossa teltassa, jonka tiukkoja ovimiehiä sai puhua ympäri parikin kertaa. Sisäpuolella odotti yllyttävän vaatimaton valikoima pelejä, joista osaa on näytetty jo

Worms 2.



Panzer General 2.



Resident Evil.



Mech Commander.





lukuisilla messuilla.

Westwoodin tulevista hiteistä **Blade Runner** esiteltiin lähes pelkästään leffan pätkillä ja pikaisesti väliin sekoitetuilla osilla itse pelistä. Kovin hyvää käsitystä itse pelistä ei saanut, mutta ilmeisesti tulossa on jonkin sortin seikkailupeli. **Lands of Lore: Guardians of Destiny** näytti kaikin puolin valmiilta ja yllättävän erilaiselta edeltäjänsä nähden. Taikasysteemi vaikutti varsin jännältä ja ympäristössä liikuttuun täysin reaaliaikaiselta, vaikka ulkoasultaan se näytti jo vanhahtavalta.

PlayStationilla huikeita määriä myynyt kauhuseikkailu **Resident Evil** kääntyy syksyllä PC:lle. **Alone in the Dark**ia muistuttavassa toiminta on parhaimmillaan yöllä pimeässä huoneessa, sillä pelin hirviöt ja niiden tekemät yllätykset ovat oikeasti aika karseita.

NHL Powerplay 98 tulee yllättäen jääkiekon suurvallasta Englannista. Grafiikaltaan se ei ole lähelläkään NHL '98:aa, mutta mitäpä siitä, ainakin peli muistuttaa jääkiekkoa eikä soolourheilua.

Virgin ei ole aikaisemmin juurikaan lentosimuja julkaissut. Heti ensimmäinen yritys tuntuu lupaavalta, sillä **Sabre Aces** sijoittuu mielenkiintoisesti Korean sotaan, jolloin lentokoneet olivat jännä sekoitus alkeellisia suihkukäyttäjää ja potkurikoneita. Pelaaja pääsee kokeilemaan molempia, joko venäläisellä tai amerikkalaisella kalustolla.

Kuka puuttuu?

3Dfx:n oma rauhallinen osasto oli hyvä paikka käydä tsekkamassa teknisesti kaikkein kehittyneimmät pelit, joilla ei välttämättä ole edes vielä julkaisijaa. Lu-

paavimpia sellaisia olivat **Darklight Conflictista** tutun **Ragen** seuraava avaruuspeli ja nimenomaan huipputekniikkaa käyttäviin peleihin erikoistuneen **Game FX:n** **Out of the Void**, jonka hulppeat laitevaatimukset ovat vähintään P200 ja 3Dfx. **MACE The Dark Age** on vihdoinkin viimein täysin kolikkopelien tasoinen beat'em up, joka ei grafiikassa jää lainkaan jälkeen **Virtua Fighter 3:sta**. Keski-ikäiset taistelutavat ja aseet sopivat mättämissen aiheeksi mainiosti. Julkaisijasta ei ikävä kyllä ole vielä tietoa, vaikka itse peli tuntui lähes valmiilta.

Piskuisen **Sir-Techin** osastolla osui silmään **Jagged Alliance 2**, jota ei päässyt pelaamaan mutta itsekseen pyörivässä demossa kuvakulma oli vedetty yläviistoon ja toiminta oli reaaliaikaista. Kuu-lemma vaihtoehtona on myös entinen vuoropohjaisuus. Hyvin animoiduille ja entistä suuremmille sotureille oli annettu kyky ryömiä ja muutenkin ne tuntuivat osaavan kaikkea hyödyllistä.

Empire näytti pari kiinnostavaa ja pari yhdentekevää peliä. **Flying Corps Gold** lisää 3D-tuen, moninpelin ja lisää uusia yksiköitä maahan. Talonsoftin **Battleground**-strategiapelien sarja leviää edelleen **Empire**n kautta, kuten myös paljon jenkeissä kehuja saanut lentosimu **F/A-18 Hornet 3.0**. Loput **Empire**n peleistä olivat aika tymepeä tavaraa.

Interplay näytti lähinnä edelleen samoja tulevia pelejä, eli **Starfleet Academy** ja **Falloutia**. Toimintapuolella on tulossa **Earthworm Jimiä** kolmiulotteisena, ja yksi kaikkien aikojen parhaista kaksinpelieistä on uusversio: **Atomic Bomberman** on simppelempi, mutta tuhottoman addiktiivinen pikku toimintapeli, jossa on helppo idea: pommita kaveri atomeiksi.

Die by the Sword on jännä sekoitus kolmiulotteista seikkailua ja mätkintää. Erikoiseksi sen te-

kee tapa, jolla taistelijan miekan iskuja ohjataan suoraan hiirellä, eli pelissä ei ole mitään valmiita liikkeitä, vaan kaikki pitää tehdä itse. **Beta** oli vielä aika takkuinen, joten luvattu 3D-tuki tulee tarpeeseen.

Missä on **LucasArts**? Moni varmaan odottelee kieli pitkällä **Rebellionia**, **Monkey Island 3:sta** ja **Jedi Knightia**. **LucasArts** esitteli pelinsä vain pienelle ja valikoidulle porukalle, johon allekir-



Lupaavin uusi peli: Myth: The Fallen Lords.

E3:n parhaat

Toimittajista ja pelimaailman vaikuttajista koostunut raati valitsi E3-messujen parhaat pelit eri kategorioissa ja antoi tunnustusta vähän muistakin ansioista.

Lupaavin uusi peli: **Myth: The Fallen Lords** (**Bungie**)

Lisälaitteet: **SideWinder Force Feedback Pro** (**Microsoft**)

PC: **Dungeon Keeper** (**Bullfrog/EA**)

PlayStation: **Abe's Oddworld Oddsee** (**GT Interactive/Oddworld Inhabitants**)

Saturn: **Enemy Zero** (**Sega/WARP**)

Nintendo 64: **Zelda 64** (**Nintendo**)

Toiminta: **Half-Life** (**Valve/Sierra**)

Seikkailu: **Riven** (**Cyan/Red Orb**)

Reaaliaikainen strategia: **Age of Empires** (**Ensemble/Microsoft**)

Vuoropohjainen strategia: **X-Com: Apocalypse** (**MicroProse**)

Taistelusimulaattori: **Longbow 2** (**Jane's/EA**)

Ei-taistelusimulaattori: **Flight Unlimited 2** (**Looking Glass/Eidos**)

Tappelu: **Star Wars: Masters of Teräs Käsi** (**LucasArts**)

Ajopeli: **Test Drive 4** (**Accolade**)

Urheilu: **Baseball 3D** (**WizBang!/Microsoft**)

Roolipeli: **Might & Magic VI** (**New World Computing**)

Online: **Ultima Online** (**Origin**)

Puzzle- tai lautapeli: **You Don't Know Jack** (**Berkeley**)

Paras osasto: **Sony**

Parhaat pirskeet: **Eidos**

joittanut ei kuulunut. Ainoat näkemäni **LucasArts** pelit jäivät **PlayStationille** tulevaan ja hilpeästi nimettyyn **Masters of Teräs Käsi** -mättöpeliiin ja **Nintendo 64:ltä** **PC:lle** kääntyvään **Shadows of the Empireen**. Jälkimmäinen on ristisiitos eri pelityylejä **Dark Forcesista**, **Tie Fighterista** ja **Rebel Assaultista**. Näyttävää, mutta hieman puuduttavan yksinkertaista, vaikka peli alkaakin koamesti walkereiden kaatamisesta **Hothilla**.

Väsynyt mutta onnellinen

Mitä jäi käteen? Jokaista mainittua mieleenpainuvaa peliä kohti oli esillä kymmeniä enemmän tai vähemmän tusinapelejä, joista suurimmasta osasta näkee, että markkinointiosastolla on ollut liikaa sanottavaa pelin suunnittelussa.

Kolme suurta konsolijättiä eivät keskenään kolmasosan koko messualueesta ja tekevät rahaa aivan toisella tavalla kuin PC-pelien julkaisijat. En tiedä johtuuko siitä, että konsolityyppisiä toimintapelejä on PC:lle tulossa enemmän kuin koskaan. Erilaiset simulaattorit elävät onneksi renesanssia ja tuntuvat hyötyvän valtavasti 3D-kiihotuksesta. Strategiapelit ovat ikävä kyllä jatkossa lähes pelkästään reaaliaikaisia, mikä väistämättä tarkoittaa sitä että massojen viihdyttämiseksi tekoäly joutuu kärsimään. Toinen toistaan tylsempiä C&C:n klooneneja tulvi joka puolelta. Rooli- ja seikkailupelit ovat lähes kuoleman partaalla, tosin ne harvat joita näkyi, tuntuivat oikein hyviltä. Kloonauksesta ja markkinavoimien puristuksesta huolimatta tuntuu siltä, että PC kuikoistaa pelikoneena. Kaiken tusinaroskan seasta on tulossa valtavasti hyviä, joskaan ei kovin originaaleja pelejä.

Kaj Laaksonen

Jagged Alliance 2.



Die by the Sword.



Lords of Magic.



Constructor, Acclaimin grynderipeli.



Edullista peukalonpyöritystä



Kaksi nappia lymyää ohjaimen takaosassa etusormien ulottuvilla.

ThunderPad Digital on Logitechin versio ohjelmoitavasta peukalo-ohjaimesta. Ensivaikutelma vempaimesta ei ole kaksinen. Se tuntuu muoviselta ja lelumaiselta ja näyttää Super Nintendo -oh-

jaimelta PC-piuhoilla varustettuna.

Onneksi ohjain kuitenkin tekee sen minkä lupaa. Se toimii Windows 95:ssä kuten kunnan ohjaimen kuuluukin eli kaikki sen kahdeksan nappia reagoivat painalluksiin heti ilman ongelmia. Kaiken lisäksi se toimii Dossissa perinteisenä analogisena nelinapiohjaimena Gravis Padin tavoin. Ohjevihkosien mukaan se tulee toimeen myös kuutta nappia kaipaavien Dos-pelien kanssa (eräät mätkinnät).

Ohjaimen mukana toimitettavalla juhlavasti nimetyllä Logitech Entertainment Control Centerillä sen kaikki kahdeksan nappia voi lisäksi ohjelmoida haluamallaan tavalla. Itse ohjelma vaikuttaa aluksi hieman sekavalta, mutta puolen tunnin pään pyörittelyn jälkeen se osoittautuu lo-pulta varsin joustavaksi. Käytännössä ohjelmointia ei kuitenkaan kovin usein välttämättä enää tar-

vitse, tuoreissa Windows 95 -peleissä kun on yleensä itsessään mahdollisuus panna napit haluamaansa järjestykseen (Sega Rally, MDK, Moto Racer jne.)

Aidossa Dossissa ohjelmointi ei toimi, mutta Windows 95:n Dos-ikkunassa istuvien Dos-pelien kanssa sitä voi käyttää. Täysin ongelmatonta moineen ei kuitenkaan ole. Testatuista peleistä esimerkiksi Tomb Raider ei suositunut ThunderPadin kanssa yhteistyöhön ollenkaan ja Quakekin käyttäytyi pääosin tyystin oudosti. Toisaalta, miksi yleensä pelata Dos-pelejä Windows 95:n kautta?

Käyttömukavuus ok

Huolimatta hieman kolhosta ja halvasta ulkoasusta ThunderPadin käyttömukavuus on hyvä. Ohjain istuu kouraan hyvin eikä ohjaustuntumassa ole valittamista: hahmo liikkuu vaivatta pelaajan haluamaan suuntaan. Aino-

astaa ohjaimen keskiosiin sijoitetun kahden napin hamuilu on hieman vaivalloista. Näppärämpiä olisi jos nekin olisivat sijainneet oikean peukalon ulottuvilla.

ThunderPad Digital on sopiva peukalaohjain sellaista silloin tällöin tarvitsevalle ja sen Dos-myötämielisyys on iso plussa. Valitettavasti ThunderPadeja voi kytkeä samaan koneeseen vain kaksi kerrallaan (Y-kaapelin avulla). Tässä se häviää Sidewinder Padeille ja Gravisen Grip-systeemille, joilla molemmilla saa aikaiseksi neljän pelaajan turnajaiset. (Mainitsiko joku Bombermanin?)

JTurunen

ThunderPad Digital

Ohjelmoitava peukalo-ohjain
Valmistaja: Logitech
Testikappale: Toptronics Oy,
puh. (02) 273 4000
Hinta: noin 200 markkaa



KAUHAVAN RAUTA EI RUOSTU

● ● Keskipohjanmaalainen metsäidylli järkkyy kun tuhannet hevosvoimat ulvahtavat taisteluhuutonsa tulta syökseivistä pakoputkista ja tämän päivän gladiaattorit odottavat radan päässä lähtökäskyä – ilmassa väreilee suuren urheilujuhlan tuntua.

Mitä turrrkasen tulimmais-ta? Onko formulasirkus muuttanut Menkijärvelle? Missä on Zeizei? Vaan tämäpä sirkus onkin lentävää sorttia, sillä on jälleen se aika vuodesta kun suomalaiset WarBirds-pilotit valtaa vaellushalu moskiittojen maille.

Voi pojat kun tietäisitte

Alkujaan Air Warriorissa perustetun FAF-laiueen luovan hulluudenpuuskan tuotos, **Mosquito Meeting**, lähti kolmatta kertaa käyntiin Kauhavalla 3. heinäkuuta. Toisin sanoen raavaat, normaalisti täysjärkiset äijät raahaavat kasapäin rautaa keskelle metsää, pluggaavat koneet nettiin tavalla tai toisella ja pelaavat viikonlopun verran WarBirdsiä perinteisen leirielämän lomassa.

Pienenä, lähes vitseinomaisena tempauksena alkunsa saanut tapahtuma oli tänä vuonna jo kasvanut melko suurellisiin mittoihin. Vaikka osanottajat koostuivatkin lähes yksinomaan vajaa 30-päisestä Icebreakers-laiueesta melko vaatimattoman ennakkomainonnan vuoksi, ei ohjelmasta ollut puutetta. Tästä suurin kiitos kuuluu tämänkertaisen ”Mossen” isännöineelle Kauhavan Ilmasotakoululle, jonka varaukseton vieraanvaraisuus väänsi vannonutuneen käpykaartilaisenkin suun leveään virneeseen.

Omaa hohtoaan hommaan toi osaltaan myös komentaja Robert ”Mouse” Shaw, jonka kirjoittamaa Fighter Combat: Tactics and Maneuvering -kirjaa hävittäjäpilotit kautta maailman pitävät raamattunaan. Tomcatin lisäksi mies kun on lennellyt myös WarBirdsin taivahilla ja rentona hepuna lähti muutta mutkitta Jenkkilästä valistamaan virtuaalipiloteja ilmaistelun hienouksista.

Aloittelijan tuuria

Torstai-illan mittaan lentäjäsankarit valuivat kuka mistäkin päin Suomea Kauhavan ilmasotakoululle, ja ennättipä laivueen vanha tuttu, Stef, tulla kaverin kanssa länsinaapurista asti. Ilta kului leppoisasti upseerikerholla (?) ”sotajuttuja” vaihdellen ja hävittäjäpilottien ”kansallispelin”, crudin parissa. Asiaan vihkiytymättömille kerrottakoon, että crud on vähän kuin joukkuepelinä pelattu biljardin ja itämaisen taistelulajin sekoitus ilman keppiä, eikä mustelmilta yleensä välttyä.

Ensikertalainen Dax- yllätti kaikki lähes hakkaamalla itse Mousen kiivaaseen kaksintaisteluun huipentuneessa loppupelisä.

Lentomalli puuseestä?

Ilmasotakoulun vierastiloissa hartaasti kuorsanneet ”matkan uuvuttamat” miehet herätettiin julmasti perjantaiamuna Mossen virallisiin avajaisiin, joiden ohella Jamo piti pienen luennon siitä kuinka Kauhavalla leivotaan hävittäjäpiloteja. Tai ”häätäjiksihän” ilmavoimain pilotit Vili ja Jamo niitä veikeästi nimittävät.

Yleisen esittelykierroksen lisäksi Kauhavan kauhut järjestivät vieraille hieman epätavallisempaa ohjelmaa ja raahasivat sekä ulkomaan vieraat että syystä tai toisesta asepalveluksen väliin jättäneet ampumaradalle – eivät sentään maalitauluiksi.

Kauhavan reissun ehdoton ko-

hokohta oli kuitenkin luonnollisesti lento jokaiselle ihka oikeassa Hawk-simulaattorissa. Kai se on myönnettävä, ettei noita ”pelisimulaattoreita” ole ihan turhaan tullut tahkottua, sillä yllättävän moni meistä olisi kävellyt omin jaloin laskusta, jos kone olisi sattunut oikea olemaan, vaikka poikain holtiton vaapunta taivaalla saikin simulaattoria isännöivät Vilin ja Jamon monasti röhöttämään. Simulaattorista sen sijaan ei meinannut enää jalka nousta, sen verran polvet notkuivat ja kädet hikosivat.

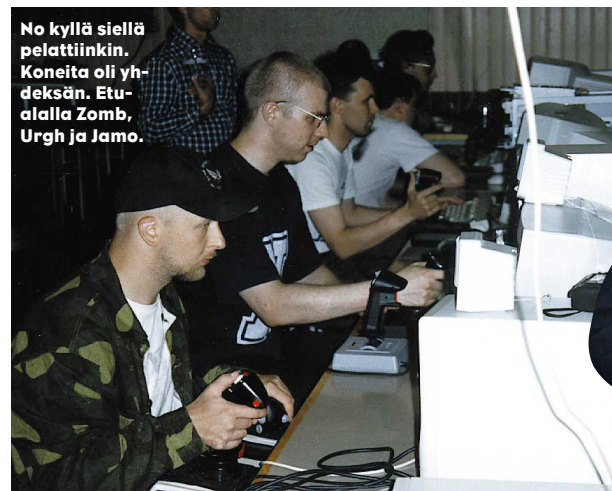
Iltapäivällä muutama pakettiautollinen tietokonerautaa ja vielä tutisevia virtuaalipiloteja suuntasivat Ilmasotakoulun virkistysalueelle Menkijärvelle. Siinä mielessä tämänkertainen Mosse



Komentaja Shaw näyttää Dinsille närehen näreet illan crud -loppuottelussa.



Kaizu pääsi ihan oikeaankin, mutta starterin akku oli tyhjä...

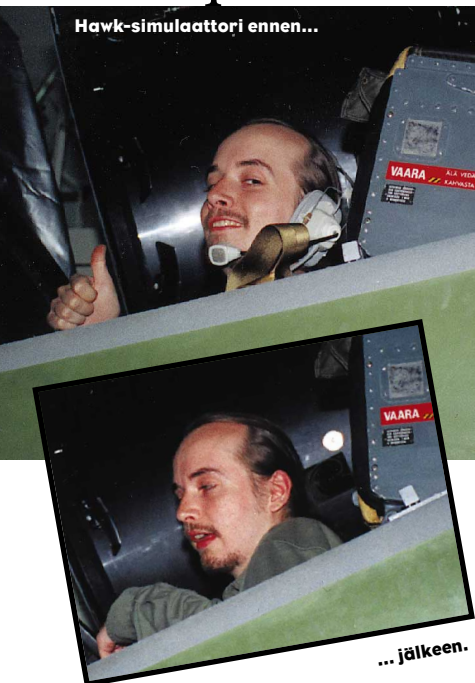


No kyllä siellä pelattiinkin. Koneita oli yhdeksän. Etualalla Zomb, Urgh ja Jamo.



Lehtineekeri ja virallinen kisalelu, MC-42.

Mosquito Meeting 97



Hawk-simulaattori ennen...

... jälkeen.

"Ja Mannerheimi sano jotta..."



iMagic Online antoi WarBirds 2:n etukäteen kuulottavaksi.



Satoi tai paistoi, Neck on aina uskollisesti toiminut Mos-sen pääorganisaattorina.



"Rosvopaistia kello kuudessa, hyökättä!"



"Iloiset telttailijat"
Eturivi: Vili, Jamo, Dax-, Zomb, Mr. Shaw, Sams, Modo, Lark ja Iku-. Takarivi: Neck, Vman, Crnb, Ript, Zen-, Cahni, Pyry, Lart, Urgh, Stef, Banz, Mobo, Dins, Hani, Opji ja Kaiz.

ei ollut ihan oikeaoppinen, että koneet viritettiin ruokalarakennuksen katon alle ja puolijoukkueet jäivät vain nukkumista varten. Siinähän se loppupäivä kului rattosasti pultaamalla koneet lähiverkkoon ja nettiin kiinni, virvokkeita hillitysti nauttien ja tapahtuman virallisia nimikko-ötököitä listien.

Joukossa on voimaa

Kun kerran tappamisen meininkiin oli päästy, päätettiin lyödä koko WarBirds-areena ällikällä ja vallata kertaheitolla kaikkien vihollismaiden pääkentät. Punastelevan laivuekomentajan, Larkin, ruostuneella englannilla solkkaama käskynjako tuotti kaikesta huolimatta yllättävän hyviä tuloksia. Icebreakersien voittamaton B-17-armada pyyhkäisi voimattomien vihulaisten puolustuksen läpi kuin armoton purpuratornado ja kaikki kohteet tuhottiin. Kaksi kentistä saatiin jopa vallattua ja kolmas jäi vain laskeutujaa vaille.

Suuri osa kunniaista kuuluu Pyrylle, joka kaikessa viisaudessaan oli napannut mukaansa pääkenttien kartat ja pommituskohteiden sijainnit. Sekä tietysti Kaizun ja Vilin johtamalle hävitäjäsuojalle.

Verenhimon hullaannuttamat miehet tyydyttivät nälkensä laivueen kokin, HiLon perinteisellä rosvopaistilla, joka huuhdottiin

alas mietojen virvokkeiden lisäksi Icebreakersien virallisella kisa-juomalla, Der Alte Flakpanzerilla. Resepti on tarkkaan varjeltu salaisuus, sitäpaitsi eihän tämä mikään nikspirkka ole. Se täytyy sanoa, että toisin kuin luulisi, tapahtuma ei suinkaan ollut mitään holtitonta kolmikymppisten äijien örvellystä. Yhteishenki oli mahtava ja kaikesta näki, että porukka oli tullut paikalle tositaroituksella lentämään WarBirdsiä keskeltä-ei-mitään ja aseveljiään tapaamaan.

Niinpä sunnuntai-aamu olikin täynnä haikeutta kun surumielliset soturit pikkuhiljaa pakkasivat kampeitaan ja valmistautuivat palaamaan rintamalta perheidensä pariin. Hyvin kuvaavaa on se, että joka iikka vuorollaan ääneen ihmetteli, kuinka kummassa pannaan ensi vuonna paremmaksi? Mutta sehän tehdään. Qualitas potentia nostra!

Joona "Lark" Vainio

Sponsorit

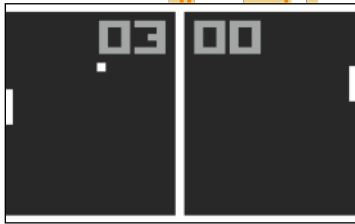
Ilmasotakoulu
I-Magic Online
Laatumikro Oy
CH Products
Toptronics Oy
Fenatron





Kolikkopelien korkea veisu

●● Syksyinen päivä, Sunnyvale 1972. Suosittuun Andy Cappin biljardibaariin ilmestyi mystinen kapistus. Se ei muistuttanut lainkaan sen vieressä ollutta flipperiä: sen tummasta puusta tehtyyn kabinettiin oli istutettu mustavalkoinen TV. Legendaariset sanat: "Avoid missing ball for high score" merkitsivät uuden aikakauden alkua.



Pong, Nolan Bushnellin monimutkainen luomus.

Kyseessä oli Nolan Bushnellin luomus Pong, maailman ensimmäinen kaupallisesti menestynyt videopeli. Pong ei ollut kuitenkaan Bushnellin ensimmäinen peli: jo vuotta aiemmin hän oli yrittänyt Sunnyvalen valloitusta Computer Space -nimisellä viritelmällä, jonka esikuva oli Steve Russelin jo vuonna 1962 isoille mainframe-tietokoneille väsäämä yksinkertainen avaruustaistelu Space Wars.

Ilmataistelu kahden muutama pikselin kokoisen avaruusaluksen välillä oli suurelle yleisölle liikaa. Piskuruisen flipperifirman (Nutting Associates) julkaisema Computer Space ei kiinnostanut eikä innostanut ketään. Peliä tehtiin vaivaiset 1500 kappaletta, eikä niitäkään saatu myytyä. Bushnell päätteli, että Computer Space oli yksinkertaisesti liian monimutkainen peli menestyäkseen, olivathan sen ohjeet peräti sivun mittaiset.

Sunnyvalen valloitus, osa 2

Niinpä Bushnell päätti suunnitella niin yksinkertaisen pelin kuin

suinkin mahdollista. Tuonaikainen alkeellinen teknologia varmasti helpotti häntä haasteessaan, kovin monimutkaista viritelmää kun ei käytännössä saatu edes aikaan. Kaksi mailaa ja pallo oli hänen visionensa, "Avoid missing ball for high score!" kuului pelin ytimekäs ohje.

Samanaikaisesti Bushnell jätti Nutting Associatesin taakseen ja perusti firman, jonka hän nimesi Syzyguksi. Se tulisi tekemään sekä historiaa että siinä sivussa Bushnellista miljonääriin. Jos Syzygu ei kalskahda pelimiehen korvaan kovinkaan tutulta, on syykin ilmeinen: kyseinen nimi oli nimittäin jo varattu toiselle yritykselle, ja Bushnell joutui ristimään yrityksensä uudelleen. Uudeksi nimeksi hän valitsi Atarin, Go-pelin shakki-termin mukaan.

Pongin yksinkertaisuus vetosi Andy Cappin biljardibaarin kävijöihin. Jo toisena päivänä kone tilitäsi, kun sen kolikkopussukka täyttyi ääriään myöten ja aiheutti oikosulun koneen sisälle. Ongelma ratkaistiin asentamalla koneeseen suurempi rahasäiliö, joka oli itse asiassa Bushnellin keitön puolelta vohkima uunivuuo-

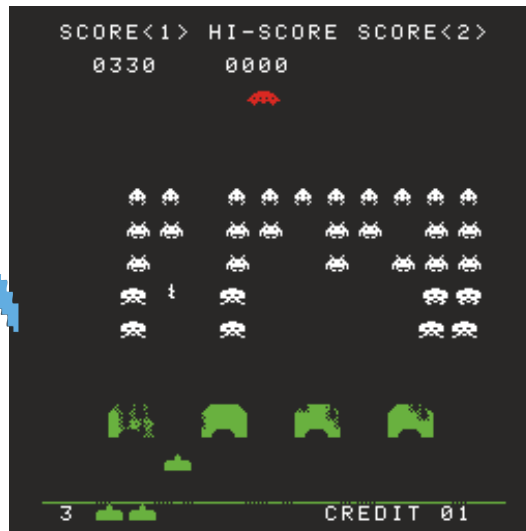
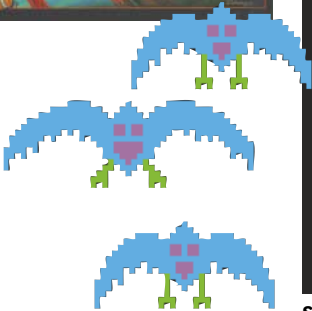
ka. Pong keräsi rahaa viikossa peräti 300 dollaria, kun sen vieressä ollut flipperi nettosi vaivaiset 30 dollaria. Bushnell tiesi olevansa oikealla tiellä.

Pongin ylivaltaa

Pongin ylivalta äityi häkellyttävän suureksi. Jokainen kynnelle kykenevä elektroniikkaan tai peleihin kallellaan ollut yritys julkaisi siitä oman versionsa kotikäyttöön. Pelkästään Yhdysvalloissa oli huhujen mukaan myynnissä liki sata erilaista, mutta ah niin samanlaista Pongia. Lopulta nämä laitteet eksyivät myös Suomeen.

Atari ei kuitenkaan tyytynyt pelkkään ping-pong-palotteleluun, vaan päätti käyttää Pong-teknologiaa muissakin kolikkopeleissä. Parhaiten se sopi luonnollisesti urheilupeleihin, niin ainakin Bushnell kuvitteli. Niinpä vuoden 1974 alussa alussa Atari-ta työpaikan saanut nuori mies, 17-vuotias Steve Jobs, kävi ensimmäiseksi pikselikoripallon kimppuun (Video Basketball). Hän oli nähnyt sanomalehdessä kerrassaan houkuttelevan ja ytimekkään työpaikkailmoituksen: "Have Fun and Make Money".

Gran Trakista tuli kuitenkin Atarin ensimmäinen todellinen hitti sitten Pongin. Se oli ajopeli, jonka erikoisuus oli kolikkopelin etulautaan pultattu oikea ratti. Grafiikka ei päästä huimannut, mutta ratti veti suuren yleisön puoleensa. Steve Jobsin hyvä ystävä Steve Wozniak oli hillitön Gran Trak -addikti. Hän hiipi



Space Invaders aiheutti Japanissa kolikkopulan, joka helpotti vasta kun jenejä painettiin nelinkertainen määrä.



Galaxianissa mömmöt kävivät jo päälle. Galaxians aloitti hirevän kloonien sarjan.

SCORE 0005
TIME 00:37
FUEL 2032

ALTITUDE 3b
HORIZONTAL SPEED 2 ←
VERTICAL SPEED 32 ↓

Lunar Lander ja Asteroids: kloonit laskeetaan sadoissa.



Tempestin vektorivätkyrät ovat vieläkin kuranttia kamaa.



Parhaat pelaajat mätkivät Defenderiä parikin vuorokautta yhteen menoon yhdellä rahalla.



Phoenixin veretseisauttava emäalus taitaa olla historian ensimmäinen loppuhirviö.



Galagassa annettiin öhmöjen vangita oma alus. Kun sen pelasti, sai kaksi alusta rinnakkain. Huimaa!

Jobsin avituksella iltaisin Atarin tiloihin päästäkseen pelaamaan sitä ilmaiseksi.

Vastalahjaksi Wozniak auttoi Jobsia visaisten piiripulmien kanssa. Heidän yhteistyönsä hedelmä oli seuraava Atari-klassikko Breakout, joka ilmestyi 1976. Sekin oli itse asiassa Pong-kloonin, mutta ruutu oli käännetty pystyyn ja kuvaruudun yläosa oli kansoitettu palikkariveillä. Ponghahtavan mailan ja kuulan avulla ruudun yläosan palikat oli eliminointava yksi kerrallaan, kunnes ruutu olisi tyhjä.

Breakout teki selväksi, ettei pelin tarvinnut simuloida mitään tosioleavaa, vaan täysin pätkähullu ja järjetön konsepti voisi aivan yhtä hyvin paljastua mukaansatempaavaksi elämykseksi. Bushnell innostui ideasta, mutta peli oli sellaisenaan liian kallis sarjatuotantoon. Niinpä hän tarjosi Jobsille 100 dollaria jokaisesta eliminoidusta piiristä, jotta hinta saataisiin hivutettua alas. Jobs tienasi urakasta 5 000 dollaria, mutta ei olisi onnistunut siinä ilman Wozniakin innokasta avustusta. Jobs tosin kertoi viime mainitulle palkkionsa olevan vaivaiset 700 dollaria, josta Wozniak sai puolet.

Jobsin ja Wozniakin yhteistyö jatkui palkkateknisistä epäselvyyksistä huolimatta viikonloppuisin Jobsin autotallissa. Lopputuloksena oli Apple I, maailman ensimmäinen kotitietokone.

Alkuperäinen Breakout on kieltämättä liian simppele peli, että siitä tänä päivänä tosissaan innostuisi. Lukuisat sharewareviritelmät pitävät kuitenkin jalons ajatuksen hengissä, eivätkä kolikkopeliluloatkaan jää pallottelulta paitsi: Taito toi juuri markkinoille tuoreimman versionsa Arkanoidista. Kauan eläköön vanha keho addikti!

Aurinko nousee idästä

Nousevan auringon maan insinöörit huomasivat maahan rantautuneet kolikkopelit ja päättivät tietysti tehdä omansa. Konamin Gunfight (1975) ehti ensimmäiseksi mikroprosessorin ohjauksi peliksi.

Meni kuitenkin kolme vuotta ennen kuin pelipankki lopulta räjähti. Flippereillä maineensa luonut Taito näytti tahtia. Taiton uutukaisesta löytyi lähes kaikki oleellinen mistä kunnan kolikkopelit on tehty: uhka ulkoavaruus-

desta, tykit ja pommit sekä hirmuinen räiske ja pauke (lue: mielletön piipitys ja pihinä!). Maailmankaikkeus oli pelastettava keinolla millä hyvänsä! Armoton vihollisarmada kävi kuvaruudun alaosaan nököttävää pelaajan ohjaamaa pikselimopoa vastaan. Ja kun yksi armada oli onnistuneesti eliminoitu, vastaan tuli kuinkas ollakaan toinen. Space Invaders oli laskeutunut keskuuteemme.

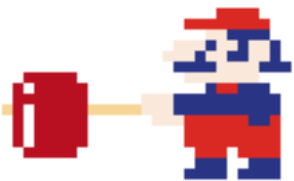
Space Invaders tuli hetkessä symboliksi liki kaikelle pelaamiselle. Elokuviissa ei pelattu videopelejä vaan Space Invadersia, tiedotusvälineissä ei puhuttu videopelibuumista vaan Space Invader-ilmiöstä. Space Invaders oli ensimmäinen videopeli, joka levisi kälyisistä baareista ja videopeliluolista kaiken kansan ihmeteltäväksi ravintoloihin, rautatieasemille ja niin edelleen. Space Invaders valloitti myös Suomen.

Jos Pongia oli kloonattu innokkaasti, Space Invadersia jäljiteltiin vähintään yhtä innokkaasti. Kolikkopeliluolat täyttyivät nopeasti erilaisista Space Invaders-kopioista. Osa oli liki identtisiä esikuvansa kanssa, osassa jokin uusi idea toi kaivattua vaihtelua. Taiton Phoenix (1980) yhdisti maukkaasti Space Invadersit ja Galaxiansit ja pläjäytti lopulta pelaajarukan eteen hirmuisen, massiivisen, mahan kuralle panevan emäaluksen.

Vektorit tulevat lännestä

Vaikka Space Invaders olikin vallankumouksellinen elämys, se oli pohjimmiltaan yksinkertainen peli, josta puuttui syvyys. Ensi innostuksen jälkeen kolikkokoura hamusi takaisin flippereiden suuntaan. Ikikoukuun houkuttelevat pelit vyöryivät kuitenkin vääjäämättä kolikkopeliluoliin vuosikymmenen taittuessa.

Atari päätti tuoda avaruusanjan teknologian kolikkopeliluoliin. Vallankumouksellista vektorigrafiikkaa oli käytetty Apollo-avaruusohjelmassa, kuuhun laskeutumista simuloitaessa. Atarin ensimmäinen vektorein somistettu kolikkopeli olikin teemaan sopivasti Lunar Lander (1979), jossa pelaaja epätoivoisesti yritti ohjata avaruusaluksen mahdollisimman hellävaraisesti kuun pinnalle. Toimintapeliklassikko Lunar Lander tuskin on, mutta toisaalta se taatusti pongahti esille miljoonien Space Invadersien joukosta.



Kotikonsoleiden nousu, uho ja tuho

Ed Loggin *Asteroids* (1979) oli kuitenkin se todellinen megahitti, joka näytti Atarin takaisin kolikkopeliluolien ykköseksi. *Asteroids* oli ensimmäinen videopeli, johon ei kyllästynyt alta aikayksikön. Sen kimppuun pystyi palaamaan päivä toisensa jälkeen, viikko toisensa jälkeen kyllästymättä, (ilman pahoinvoinnin purskeita). Jokainen pelikerta oli erilainen, kontrollit olivat selkädintä hivelevät ja pelattavuus kohdallaan.

Yhtäkkiä muutaman kolikon ihmeistä baarin nurkassa oli tullut todellinen ilmiö, jota harrastettiin kaikkialla maailmassa tosissaan. Vajaassa kahdeksassa vuodessa pelit olivat jalostuneet sille tasolle, että niitä voi vielä tänä päivänäkin häpeilemättä tunnustaa pelanneensa.

Asteroids on aina ollut shareware-pelintekijöiden suosiossa, mutta vain harvoin pelattavuus on saatu esikuvan tasoiseksi. Ei sovi myöskään unohtaa suomalaisen Housemarquen *Stardustia*, joka päivitti vanhan teeman ansiokkaasti nykyaikaan. Lisäksi *Asteroidsista* tutut kontrollit näytettyvät useamman toimintapelin bonusvaiheissa. *Asteroidsin* jättämät jäljet eivät lähde pois kulumallakaan.

Ja jatkoa seurasi. Atari väritti vektorinsa ja pelinsuunnittelijan unessa näkemä hallusinatorinen näky kääntyi kolikkopeliruudulla *Tempestiksi* (1981). Surrealistinen, värikäs ja nopea kuiluräiskintä keräsi nopeasti fanaattistakin fanaattisemman kannattajakunnan.

Keinoölyä ja moniajaja

Atarille flippereitä suunnitellut Eugene Jarvis kyllästyi kuulapallojen kanssa ähräilyyn ja burnoutin kourissa pakkasi matkalaukkunsa ja matkusti Chicagoon Williams Electronicsin johtajan Mike Strollin houkuttelemana. Hän huomasi, että tuon ajan kolikkopelien keinoöly oli yksioikoista: viholliset tulla rouskuttivat pelaajan kimppuun ennalta määritellyn askelin.

Eugene Jarvisen ensimmäinen pelistä tuli välitön klassikko. *Defender* (1980) toi ihmeteltäväksi keinoityperyyden sijasta alkukan-

arvonimen ehti kuitenkin napata vuotta aiemmin julkaistu **Falrchild Channel F** -niminen pelikone. Molempien perusideana oli se, että ostamalla niihin erillisiä pelipalikoita niillä voitiin pelata – ainakin periaatteessa – tyystin erilaisia pelejä.

Vuoden 1978 piti olla pelikonsoleiden läpilyöntivuosi. Markkinat kuitenkin pullistelivat erilaisista kotipelikoneista. Eräiden laskujen mukaan Yhdysvalloissa kaupattiin parhaillaan jopa 75 erilaista pelikonetta, jotka olivat pääosin erilaisia PONG-variantioita. Kuluttajat häkeltäytyivät vaihtoehtojen runsaudesta, eivätkä laitteet käyneet kaupaksi. Pelillehtiä ei ollut vielä tuolloin alan harrastajia sivistämässä.

Luopulta ainoastaan kaksi firmaa, **Atari** ja **Coleco** (Connecticut Leather Company), säilyivät hengissä, Atarikin juuri ja juuri. Atari VCS 2600:sta tuli kumminkin lopulta menestys ja yksi kaikkien aikojen myydyimmistä pelikoneista.

Konsolipelibisnes paisui paisumistaan aina vuoteen 1983 saakka. Tuolloin tapahtui kuitenkin jotakin käsittämätöntä: kolmen miljardin dollarin pelibisnes hiipui hetkessä sadan miljoonan dollarin nappikau-paksi.

Syitä oli monia. Kotitietokoneet halpoine peleineen tekivät tuloaan, mutta se ei pelkästään riitä selittämään romahdusta. Yksi syy oli pelien huono laatu, sillä uudet innovaatiot olivat käyneet vähiin. Oleellisempi syy oli kuitenkin Atarin käsittämätön bisnes-strategia. Pelilejä ”prässättiin” hirmuisia määriä, **ET: The Extraterrestrial** -pelin painos oli 6 miljoonaa ja Pac-Manin kotiversiota liukuhinnat suolsivat itseasiassa enemmän kuin sille oli mahdollisia pelaajia! Kaiken lisäksi ET oli pelinä onneton ja Pac-manin kotiversiointi kurja.

Hillittömien varastokasojen tyhjentämiseksi Atari joutui pudottamaan pelien hinnat murto-osaan alkuperäisestä, mikä johti hurjaan hintasotaan. Osan ET-palikoista

arvonimen ehti kuitenkin napata vuotta aiemmin julkaistu **Falrchild Channel F** -niminen pelikone. Molempien perusideana oli se, että ostamalla niihin erillisiä pelipalikoita niillä voitiin pelata – ainakin periaatteessa – tyystin erilaisia pelejä.

Vuoden 1978 piti olla pelikonsoleiden läpilyöntivuosi. Markkinat kuitenkin pullistelivat erilaisista kotipelikoneista. Eräiden laskujen mukaan Yhdysvalloissa kaupattiin parhaillaan jopa 75 erilaista pelikonetta, jotka olivat pääosin erilaisia PONG-variantioita. Kuluttajat häkeltäytyivät vaihtoehtojen runsaudesta, eivätkä laitteet käyneet kaupaksi. Pelillehtiä ei ollut vielä tuolloin alan harrastajia sivistämässä.

Luopulta ainoastaan kaksi firmaa, **Atari** ja **Coleco** (Connecticut Leather Company), säilyivät hengissä, Atarikin juuri ja juuri. Atari VCS 2600:sta tuli kumminkin lopulta menestys ja yksi kaikkien aikojen myydyimmistä pelikoneista.

Konsolipelibisnes paisui paisumistaan aina vuoteen 1983 saakka. Tuolloin tapahtui kuitenkin jotakin käsittämätöntä: kolmen miljardin dollarin pelibisnes hiipui hetkessä sadan miljoonan dollarin nappikau-paksi.

Syitä oli monia. Kotitietokoneet halpoine peleineen tekivät tuloaan, mutta se ei pelkästään riitä selittämään romahdusta. Yksi syy oli pelien huono laatu, sillä uudet innovaatiot olivat käyneet vähiin. Oleellisempi syy oli kuitenkin Atarin käsittämätön bisnes-strategia. Pelilejä ”prässättiin” hirmuisia määriä, **ET: The Extraterrestrial** -pelin painos oli 6 miljoonaa ja Pac-Manin kotiversiota liukuhinnat suolsivat itseasiassa enemmän kuin sille oli mahdollisia pelaajia! Kaiken lisäksi ET oli pelinä onneton ja Pac-manin kotiversiointi kurja.

Hillittömien varastokasojen tyhjentämiseksi Atari joutui pudottamaan pelien hinnat murto-osaan alkuperäisestä, mikä johti hurjaan hintasotaan. Osan ET-palikoista

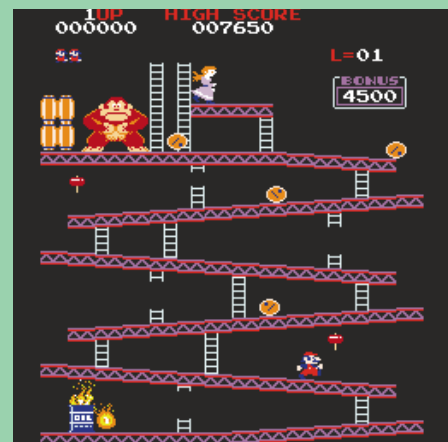
Atari joutui kärräämään ja hautaamaan huitsin Nevadaan. Käsite la-piotavara (shovelware) syntyi.

Se, haudattiinko ET-palikoita todellakin rekkalasteittain New Mexicon autiomaahan, on yksi videopelien historian suurista myyteistä. Toiset väittävät, ettei sellaista koskaan tapahtunut, toiset taas tietävät rekojen tarkan määränkin – 14. Ilmeisesti tarvittaisiin retkikunta, joka viimeisimmän nykuteknologian keinoin paikallistaisi betonilla päälylystetyn pelipalikkoinen hautuumaan. Muistomerkin paikka!

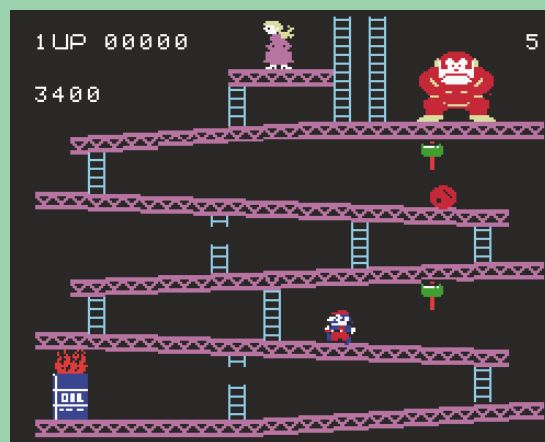
On selvää ettei kukaan tervejärkinen enää suostunut ostamaan pelejä 4 dollarilla, kun niitä oli juuri myyty 4 dollarilla. Vuodessa kotipelibisnes kuihtui täysin. Samalla useat amerikkalaiset kolikkopelifirmatkin menivät konkurssiin, koska niiden lisenssitulot kotiversioista tyrehtyivät.

Bushnell ehti siirtyä pizzamoguliksi jo ennen lopullista kaaosta ja loi toisen omaisuuden Chuck E. Cheese -pizzaketjullaan. Atari hajosi kolikkopelilejä tekeväksi Atari Gamesiksi ja tietokoneurakkoille suuntaavaksi Atari Corporationiksi, jonka Commodorelta potkut saanut Jack Tramiel osti. Coleco säilyi hädin tuskin hengissä, kiitos Kaalimaan lasten. (Cabbage Patch Kids, muistattehan?)

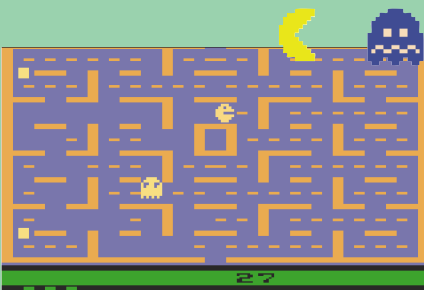
Muutamaan vuoteen kukaan ei halunnut kuullaakaan puhuttavan konsolipeleistä, eikä kukaan lottakuttanut korvaansa vaikka huhut **Nintendo Famicom** -laitteen hurjasta menestyksestä Japanissa kuulkeutuivatkin jo Yhdysvaltoihin. Harva tiesi, että Atari ehti ennen konkurssiaan sopia Famicomin ostosta Nintendon ylimmän johdon kanssa. Kyseinen laite olisi siis julkaistu Yhdysvalloissa Atari-nimellä. Atarin rahavarat eivät kuitenkaan riittäneet lisenssilaskun maksuun. Rest is History, kuten on tapana sanoa. Konsolibisnes jäi japanilaisen tiukkaan otteeseen ja on siinä vielä tänäkin päivänä.



Donkey Kong kolikkopelinä.



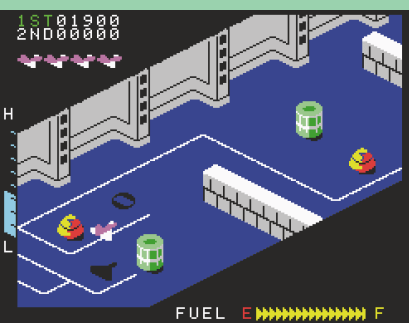
Colecovisionin versio ei ole lainkaan hassumpi. Lieneekö pelisuunnan vaihdokseen syykin?



Atari 2600-versio Pac-manista ei ole kovin häikäisevä. Huomaa yksi hahmu: oikeasti niitä on kolme, mutta ne tehdään käyttämällä vain yhtä spriteä. Välkky juttu, kirjaimellisesti.



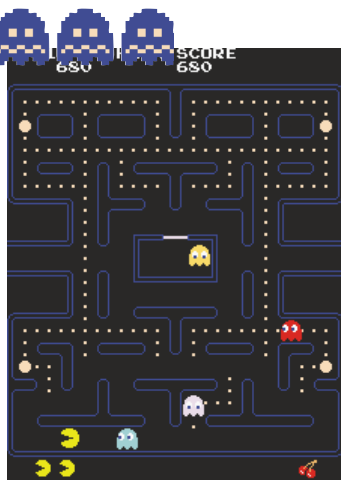
Onko hallitus hadannut E.T.:n aavikolle? Siinä Mulderille mietittävää, ja jos peli löytyy, vielä suurempi arvoitus onkin mitä ihmettä siinä pitäisi tehdä?



Colecovidioni Zaxxon on jotakuinkin paras versio, jos kolikkopeliä itseään ei lasketa.



Atari 2600-versiossa on apinakin oikein päin, mutta mielikuvitusta tarvitaan.



Pac-man, todennäköisesti maailman tunnetuin videopeli.

taisen keinoälyn. Jokaisella hahmolla oli omat käyttäytymismallit, jotka pitivät pelattavuuden tuoreena.

Vallankumouksellista Defenderissä oli myös se, että tapahtumat etenivät omaa vääjäämätöntä vauhtiaan myös kuvaruudun ulkopuolella. Niinpä pelaajan oli seurattava sekä ruututapahtumia että singahdettava tarvittaessa äkkiä puolustamaan hyökkäyksen kohteena olevia kuvaruudun ulkopuolelle jääneitä maakohteita. Pieni ”tutkaruutu” ja vekoittelevat ääniefektit ohjasivat pelaajan oikeaan suuntaan.

Defender ei ollut helppo peli. Kukaan Williamsin työntekijöistä Jarvista lukuunottamatta ei päässyt kolmatta aaltoa pidemmälle ja Jarviksen omaa ennätystä (60 000) pidettiin liki mahdottomana rikkoo. Ensimmäisellä testiviikolla keskimääräinen pelaika olikin ruhtinaalliset 33 sekuntia! Kolikkopelioperaattorit hieroivat käsiään tyytyväisinä. Silti Defender keräsi ympärilleen nopeasti vankkumattoman kannattajakunnan. Pelin hurja vauhti ja valankumouksellinen 16-värinen grafiikka vetosivat pelaajiin. Ne jotka eivät pysyneet vauhdissa mukana katsoivat takavasemmalta kun näppäräsormisimmat pelasivat.

Defender on edelleen monen pelintekijän suosikkipeli. Heistä pahiten nalkkiinjäänyt on laamamies Jeff Minter, lukuisia Defender-virityksiä uransa aikana väsäyttänyt erakkopelintekijä. Hänen viimeisin projektinsa on – kuinka ollakaan – Defender2000, vanhan klassikon tuorein päivitys. Häntä tuskin liiemmin haittaa se tosiasia, että hän väsäsi sitä käytännössä kuolleelle ja kuopattulle Atari Jaguar -pelikonsolille.



Keltapallon vaimo, Ms. Pac-man. He saivat vielä hirveän lapsenkin, Baby Pac-manin.

Peli-ikonit iskevät

Vaikka pelit olivatkin jo miljoonabisnes, tavalliselle kansalaiselle ne olivat edelleen hämyistä marginaalikulttuurua. Välkkyvät vektorit ja piskuruiset persoonattomat avaruusolukset eivät välttämättä vedonneet suureen yleisöön. Tarvittiin se viimeinen niitti, joka iskisi pelit lopulta koko kansan tajuntaan.

Japanilaiset pelifirmat eivät innostuneet vektoreista, vaan tyytyivät perinteisiin graafisiin ratkaisuihin. Menestystä moinen ei estänyt. Japanilaisen kansanlo-ruun pohjautuneesta Pac-manista (Namco, 1980) tuli Japanissa niin suosittu, että se aiheutti maahan suoranaisen kolikkopulan. Se oli myös ensimmäinen kolikkopeli, jonka ohjaimiin työtökin viitsivät tarttua. Pelin voitokulku jatkui vääjäämättä myös Yhdysvalloissa.

Pac-man oli alkuperäiseltä nimekään Puck-man. Namco päätti kuitenkin muuttaa nimen Pac-maniksi, jotta P-kirjaimen raappuminen F:ksi ei aiheuttaisi tahatonta hilpeyttä kolikkopeli- luolissa.

Pac-manin menestystä siivitti persoonallinen idea. Pitkästä aikaa hittipelissä ei varsinaisesti tuhattu tai ammuttu mitään, pikemminkin ahmittiin makeaa mahan täydeltä. Tärkeämpää oli nerokas hahmonsuunnittelu, ala, jolla japanilaiset tulisivat menestymään jatkossakin. Vaikka keltainen leukojaan louskuttava pallo ei kuulosta ideana aluksi ilmiömäisen oivaltavalta, Pac-manista tuli kuitenkin vääjäämättä ensimmäinen todellinen peli-ikoni, hahmo, jonka kaikki tunsivat. Pac-man pääsi Time-lehden kanteen, eteni urallaan lauantaiaa-



Mikäpä on Piranhan esikuva?

mun piirrettyihin ja lopulta puf-fasi jopa hittisingleä.

Samaan aikaan pelikortteja vuodesta 1889 tehtailleen Nintendon päämajassa uraansa aloitteleva pelintekijä Shigeru Miyamoto piirsi pikseliviikset luomansa punapukuisen rakennusmiehen turvan somisteeksi. Päänahkaa peittämään pantiin pukuun sopiva lakki. Joku koke- neempi vinkkasi vielä, että kädet kannattaa panna heilumaan, jotta hahmo näyttäisi elävämmältä. Shigeru teki työtä käskettyä (ja pani hahmon kädet toden teolla heilumaan).

Harva uskoi, että Shigerun luomus ”Jumpman” tulisi olemaan lopulta Pac-maniakin tunnetumpi peli-ikoni. Donkey Kong (1981) oli kuitenkin menestys ja toi kokonaan uuden pelityyppin, tasohyppelyn, ihmisten ihmeteltäväksi. Lopulta Jumpman sai oikean, nykyisen nimensä: viiksiniekkä ristittiin pelin amerikkainoksesta Super Marioksi Nintendon Amerikan konttorin italialaisyntyisen vuokraisännän mukaan. Myöhemmin punapukuinen vipeltäjä uudelleenkoulu-tettiin putkimieheksi.

Space Invaders, Asteroids, Defender, Tempest, Pac-man, Donkey Kong! Kolikkopelien kolme kultaista vuotta olivat ohii. Uusi elinvoimainen viihteen laji oli vääjäämättä lyönyt itsensä läpi ja muuttanut kulttiharrasteesta koko kansan sirkushuviksi. Tuon ajanjakson magiaa ja uutuudenviihätystä ei tultaisi enää koskaan kokemaan uudelleen.



JTurunen

Curse Of Monkey Island

LucasArts
Windows 95

Jos tietokonepelit voisi julistaa pyhimyksiksi, LucasArtsin seikkailupelit Monkey Island I & II olisivat kanonisointijonon kärjessä. Guybrush Threepwoodin taistelu kuollutta merirosvoa LeChuckia vastaan on todennäköisesti hauskinda ja oivaltavinta, mitä monitorin ruudussa on konsanaan näkynyt, ja seikkailupelinäkin ne olivat priimaluokkaa. Kolmanteen osaan kohdistuu siis hirveä paine. Miten

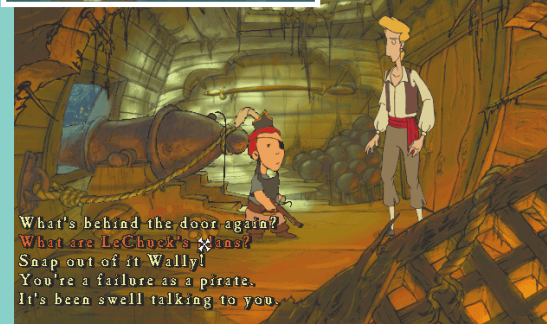
käy, kun Ron Gilbertkään ei ole enää mukana?

Uusi osa näyttää hienolta, melkein piirrosfilmiltä. Käyttöliittymä on identtinen Lucasin muutaman edellisen seikkailun kanssa, ja näyttelijät kuulostavat ammattilaisilta. Parin ruudun mittainen demo kertoo lähinnä sen, että ainakin tekniikka toimii. Onneksi tekijät ovat Lucasin seikkailuammattilaisia, joten toivossa on hyvä elää.

Pelit-BBS

Nnirvi

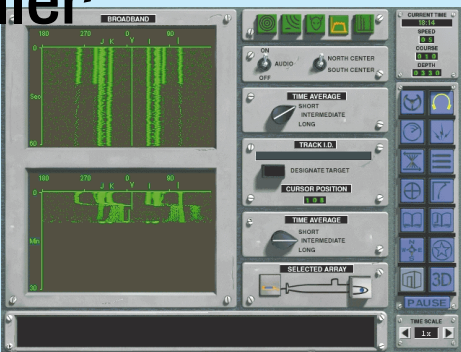
CURSMON1.ARJ-CURSMON1.A04, yht. 19 Mt



688(i) Hunter/Killer

Jane's Combat Simulations/EA
Windows 95

Juuri ennen lehden painoon menoa ilmestynyt 688(i) Hunter/Killerissä kipparin pestiä pääsee kokeilemaan mukavan monenlaisissa tehtävissä. Perinteisen meren alaisen väijyttelyn lisäksi mukana on maakohteiden tuhoamista risteilyohjuksilla, laivasaattueiden ja satamien toiminnan tiedustelua sekä SEAL- ja erikoisjoukkojen kускаamista.



Grafiikalla ei herkutella, mutta havainto- ja asejärjestelmät on tehty pelottavan tarkasti. Pelkkä äänen luokittelu ja sen muuttaminen tunnistettavaksi kohteeksi vaatii valtavasti erilaisten instrumenttien käpistelyä ja niiden toiminnan opettelua. Kohteen seuranta, saattika järkevän laukaisumahdollisuuden rakentaminen ovat sellaisia toimenpiteitä, ettei yhdessä illassa välttämättä ehdi pelaamaan kuin yhden taistelun.

Parin tehtävän perusteella 688(i) Hunter/Killer vaikuttaa virtuaalikipparin määrältä unelta.

Kaj Laaksonen

Pacific General

SSI
Windows 95



SSI:n viimeisen Panzer Generalin pelirunkoon pohjautuvan toisen maailmansodan strategiapelin aiheena on Japanin seikkailut Kiinan valloituksesta vuonna 1935 aina Hiroshiman ja Nagasakin ydinpommittuksiin vuonna 1945.

Kampanjoita on kaksi, toinen jenkien ja toinen japsien näkökulmasta. Panzer Generalin pelirunkoa on taivutettu paremmin merisotaan sopivaksi, erilaisia yksiköitä on valtavasti, mukaan lukien jokainen sotaan osallistunut tukialus ja taistelulaiva. Joukoille on lisätty erikoisominaisuuksia, kuten kamikazehävittäjät, torpedopommittajat, laivojen so-

narit ja muita ominaisuuksia, joita molemmat osapuolet kehittivät sodan edetessä.

Käyttöliittymä ja säännöt ovat paljon entistä selkeämpiä. Yksiköitä voi liikuttaa nyt vain vähän kerrallaan, siirtyä tai ampua välillä muilla yksiköillä ja käskyttää jo kerran liikkunutta vielä uudestaan. Jäljellä olevat ampumis- ja liikkumispisteet näkee näppärästi suoraan kartalta ilman turhaa hiiren naksuttelua.

Pacific General vaikuttaa sarjan kehittyneimmältä osalta, tosin lyhyen pelaamisen perusteella ei voi vielä sanoa, kuinka hyvin skenaarioiden suunnittelussa on onnistuttu.

Kaj Laaksonen

Warlords III: Reign of Heroes

SSC/Red Orb
Windows 95



Warlords II DeLuxe kuului ja kuuluu monienkin pelaajan suosikkilistalle. Yksinkertainen, mutta hyvällä tekoälyllä varustettu fantasiastrategia ilmestyy nyt upoutuna versiona, vaan mitenkähän se puree tosiakapeleillä lellittyjä pelimiehiä?

Vuoropohjainen Sotaherra Kolmonen on selkeä: armeijapinot mellastavat ja valtaavat (tai tuhoavat) toisten kaupunkeja, rakentavat lisää armeijoita ja lopussa vain yksi jää eloon. Ei raaka-aineen keräilyä, sen enempiä kuin

taktisia taisteluruutujakaan. Avainasemassa ovat sankarit, voimakkaat yksilöt, jotka saavat armeijoihin uutta potkua taikalaluineen. Kuulostaapa Heroes Of Might And Magicilta...

Silmää miellyttävää ulkomuotoaan lukuunottamatta Warlords III muistuttaa pelinä edeltäjänsä enemmän kuin vähän, mutta ainakin uudessa, kauniissa kuoreessa ja kunnon moninpeleminaisuuskin. Demossa on pelattava opetusosa ja yksi tehtävä, ja tuntui kuin olisi kohdannut vanhan ystävän.

Nnirvi

Pelit-BBS

WAR3DEMO.ARJ-WAR3DEMO.ARJ,
yht. 12,5 Mt

Kellarikeisarin uudet vaatteet

Dungeon Keeper

Versio: 7.00

Dos, Windows 95

Minimi: Dos: 486/100, 8 Mt, 4xCD-ROM (Dos), Win95: P75, 16 Mt

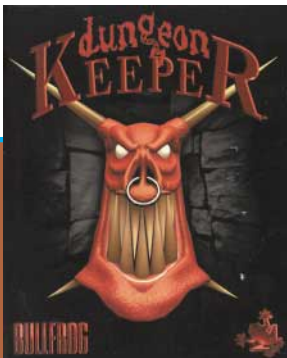
Suositus: P133, 16 Mt

Äänet: Sound Blaster- ja DirectX 3.0 -yhteensopivat

Kiintolevy: 65 Mt

Moninpeli: Modeemi, kaapeli, IPX (2-4 pelaajaa)

Testattu: Win95: P120, 16 Mt, Hercules Dynamite 128, SB-16, 8xCD-ROM



●● Kauan odotettu Dungeon Keeper marssi juhliivan kulkueen kärjessä, esitteli vänsiä yksityiskohtiaan, heilautti näppäriä nyanssejaan ja oli Maailman Paras. Mikä riemukkaan nerokas se olikaan, mikä kliseettömyyden perikuva sen idea olikaan!

Selkeää taistelua.

Dungeon Keeper lupasi aikoinaan kääntää fantasiakliset päälle: sankarit kokoontuvat tunkeutuakseen luolaholvistoon, jonka keskellä sykkii sydän ja mittamattomat aarteet. Mutta tällä kertaa pelaaja onkin se paha Musta Niko, jonka ansat ja hirviöt vaanivat seikkailijoita.

Kyllä näinkin, mutta vastassa on myös toisia Dungeon Keepe-reitä. Pari vuotta sitten luvattu käänteinen roolipeli on lupsahtanut reaaliaikaiseksi strategiapeliksi, perimältään C&C/Warcraft-luokkaan. Kyllä kliseen kliseeksi tunnistaa, vaikka se olisikin jalat ylhäällä.

SimKeeper

Pelaajan tarkoitus on valloittaa rauhallinen maa toisensa jälkeen kaivamalla pikkuinen luolaholvisto niiden perustukseen, houkuttella hirviöitä ja nitistää kilpailijat Dungeon Keeperit sekä mahdolliset sankarit ja maan valtiat. Pelin lopputaistelu käydään Avataria vastaan.

Dungeon Keeperin perusainekset ovat tutut: kerätään kultaa, jolla rahoitetaan luolaston laajennus, maksetaan hirviöiden palkat ja muut juoksevat kulut, niin kuin harjoittelu, loitsiminen ja sellaiset. Luolaholviston raken-

nus alkaa luolaston sydäimestä (Dungeon Heart). Sydämen tuhoaminen eliminoi sen omistavan Dungeon Keeperin puh pah tästä pelistä pois.

Pelaaja maalaa hiirellä alueet, jotka louhitaan, ja sitten virtuaalikapitalismin ikeen alla työskentelevät impit, loitsuin luodut pikkupirut, poistavat ne. Impit lisäksi louhivat kultaa ja jalokiviä, vahvistavat seiniä, ja valtaavat luolastoja sekä vihulaisen huoneita omistajansa nimiin.

Impit, niin kuin muutkin hirviöt, siirretään töihin Pahan Kädelä, eli napataan niskasta kiinni ja pudotetaan haluttuun paikkaan, mutta vain omalle alueelle. Esimerkiksi harjoitushalliin tiputettu hirviö alkaa harjoitella, vihollisen lähelle tiputettu tapella ja siihen tyylin. Koska pelaaja on paha, hän voi lätkiä hirviöitään, mikä kohentaa näiden työtehoa.

Rakennetaan

Impien louhimaan tyhjiin, omaan tilaan rakennetaan huoneet. Kultaa varten rakennetaan aarrekkamio, ja hirviöitä varten makuusali sekä hautomo, josta rumaturvat voivat hakea kananpojan näköistä särviä. Kun vielä hirviöporttiin kaivetaan yhdyskäytävä, voikin alkaa odotella töihin tulijoita. Tietyt huonetyy-

pit houkuttelevat tiettyjä hirviöitä, joten kirjaston ja harjoitusallin jälkeen joutuukin panostamaan tutkimustyöhön.

Tutkimustyötä harjoitetaan kirjastossa, ja siellä esimerkiksi velhot tutkivat uusia loitsuja ja rakennuksia. Jokseenkin tyhmästi loitsut ja rakennukset tutkitaan aina samassa järjestyksessä, joten pelaaja ei voi siihen vaikuttaa. Sama vaivaa ovia ja ansoja tuottavaa työpajaa: pelaajan on tyytyminen siihen mitä peli parhaaksi katsoo.

Parakissa voi hirviöitä niputtaa ryhmään, ja hyppäämällä johtajan nahkoihin voi kuljettaa koko ruman ryhmänsä 3D-tilassa sotimaan. Vankilaan vangitaan vihulaisia, ja sitten heitä kidutetaan kidutuskammiossa. Temppelessä voi uhrata omia hirviöitään, esimerkiksi jumalille annettu Mistres/Orc/Bile Demon-yhdistelmä tuottaa Horned Reaperin, äärimmäisen tuhokoneen. Hautausmaalle raahatut ruumiit houkuttavat vampyyreja, Scavenger Roomiin töihin pannut hirviöt houkuttelevat lajitovereitaan oikealle puolelle.

Koko rakentamisjuttu on sikäli typerä, että käytännössä jokainen rakentaa jokaisen huoneen, koska niiden seuraukset ovat aina positiivisia:

esimerkiksi kidutuskammio ei saa hermostuneita hirviöitä vaatimaan lisää palkkaa, tai mitään vastaavaa. Luolaston pohjaratkaisullakaan ei juuri ole merkitystä, kunhan rakentaa aarrekkamio lähelle kultaa. Loitsuista vain muutamalla on kummempaa käyttöä.

Doom Keeper

Oikeat huonetyypit siis houkuttelevat paikalle eri ötöjä. On keskenään taistelevaa hämähäkkiä ja karpästä, koppakuoriaisia, örkkettä, velhoja, peikkoja ja lohikäärmeitä. Hirviöitä on tarjolla vain rajoitettu määrä, joten kilpailu niistä on kova.

Erikoismaininnan ansaitsevat Dark Mistress ja Bile Demon. Musta Neito on kokonahkaan pukeutunut Dominatrix, joka pitää kiduttamisesta, ja poksahuttaa kidutuskammioon ruoskittavaksi, mistä poliittisesti korrekkit jenkit luonnollisesti vähän hermostuivat. Bile Demon antaa aihetta pohtia Bullfrogin anaaliadiktioa, sen paras ase kun on pahanhajuinen pierupilvi. Öhö...cool! Kyllä Myrkyin luki-joita nyt naurattaa.

Hirviöiden housuihin (tai vastaaviin) voi livahdattaa ja kirmata kolmiulotteisesti käytäviä





Mieli musta kaipaa kidutusta.



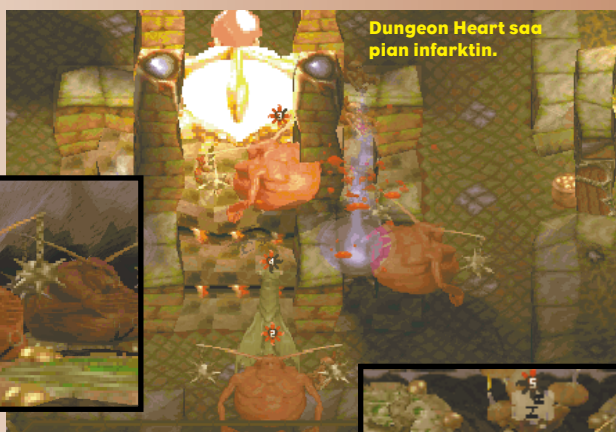
Hämähäkki ja lohikäärme kärhämöivät.



Hei beibi, anna mulle piiskaa.



Harjoitus tekee mestarin.



Dungeon Heart saa pian infarktтин.



Yrjö Piru nokosilla.



kuin Doomissa ikään. Ominaisuudella on hyvin vähän käyttöä. Joskus hitaasti liikkuvien ötöjen nahkaan kannattaa soluttautua, esimerkiksi kun pitää muiluttaa lohikäärme syvälle vastustajan linjojen taa.

Taisteluissa kumpikin osapuoli yleensä kippaa paikalle Pahan Kädelä mahdollisimman paljon parhaita hirviöitä, ja evakoi sen kuluessa heikoksi hakattuja. Strategista ajattelua ei juuri tarvitse. Usein aivan pelin alussa käytävä iso taistelu ratkaisee jo koko kentän, ja sitten pari tuntia lakaistaan rippeitä. Huoh...

Avataria ahdistelemassa

Dungeon Keeper tarjoaa parinkymmenen tehtävän kampanjan, mukana viisi salakenttää (en jaksanut etsiä), ja lisäksi monipelikentät voi pelata yksinkin, kun käynnistää pelin parametrilla -IPLAYER. Kaikkihan tietävät, että ysivitosessa käynnistysparametri annetaan shortcutissa.

Grafiikka on synkkää ja sen palletti on varmaan ostettu samasta kaupasta kuin Quakenkin. Kentät ovat vain leikisti kolmiulotteisia, sillä mitään mäkiä kivenjätkälaiden vierä tai muitakaan tasoja ei ole. Näyttöä voi zoomailla ja kieputtaa tarpeeksi monipuolisesti.

Ötökaarti on toteutettu spriteillä, mikä ei haittaa kuin 3D-tilassa, jolloin ne pikselöityvät pahasti. Äänipuoli on hyvä, efektejä ja muuta turinaa on tarpeeksi. Flash 3D:n juuri hankkineena minun täytyy kai huomauttaa puuttuvasta 3D-korttituesta, mutta peli pyöri VGA:llakin nuhapumpullani enimmäkseen täysin pelattavasti.

Harvoin on mikään peli saanut yhtä varauksetonta vastaanottoa kuin Dungeon Keeper, joka Internetissä kohotettiin samantien jotakuinkin Maailman Parhaaksi Peliksi. Minusta alkoi jo tuntua, että onko minussa nitkun ja Bullfrogin mollaajan vikaa.

Yksi syy vahvaan ensi-iskuun on varmasti Keeperin runsas "Cool feature!" -sisällisyys, eli hillitön erilaisten pikkuhienouksien matto. Kun ihmiset riivaavat kanoja ja yrittävät tulla syödyksi, jää huomaamatta, että varsinainen pelirunko on yksinkertaisen suoraviivainen "rakenna kaikki huoneet, heivaa hirviöt paikalle"-peli. Aika pian ylisanahana menikin kiinni ja pelin ongelmat pomppasivat näyttämölle.

Vaikka peli ensin liimaakin monitorin ääreen kuin Eri Keeper, se alkaa pahasti toistaa itseään kun uusi nähtävä loppuu. Toisto vielä korostuu, kun tutkimustyö etenee aina samassa järjestyksessä. Toiseksi Dungeon Keeperissä on Bullfroginkin tunnistama paha tekoölyongelma, tekoöly ei välttämättä tee mitään. Vika lienee nimenomaan julkaisutussa versiossa, sillä hivenen aikaisempi beta (jolla pelasin suurimman osan) ei tuntunut moimesta kärsivän. Tosin en nähnyt kehuttuja tekoölyn nerokkuuskohtauksiakaan, ja noin neljääviittä tasoa lukuunottamatta häviö ei ollut kerta kaikkiaan mahdollista. Itse asiassa moninpelikentistä irtosi enemmän peli-iloa kuin kampanjasta.

Valitettavasti nämä "haastavat" kentät olivatkin sitten ylivoimapelivetoisia kikkakenttiä, eli kenttään on tavallaan "ratkaisu", joka tuntuu olevan ainoa tapa läpäistä se. Itse jämähdin toiseksi viimeiseen kenttään ja sain tarpeekseni, varsinkin kun vaihtoehdona oli X-Com 3. Dungeon Keeperin on tulossa pikaisesti tekoölypäivitys ja myöhemmin tuki 3D-korteille. Moninpeliä ei kesän takia testattu, palataan siihen myöhemmin.

Vaikka Keeper on jokseenkin ylimainostettu, taitavasti naamioitu mutta varsin tavanomainen ja lineaarinen leikkistrategia, on siinä ainakin yksi hyvä puoli: sitä on kiva pelata. Kiitos ötöjen noukkimisen ja kädelä kiusaamisen, se on kuin jonkinnäköinen virtuaalinen muurahaislaatikko, jonka asukkaiden tekemisiä ja seuraa kuin lemmikkejä ikään. Ja kuitenkin aina kentän alussa tuntui, josko tässä kentässä kone jo pistäisi kunnolla hanttiin.

Nniirvi

Hyvää

- Uusi idea.
- Kiva pelata.

Huonoa

- Toistaa itseään.
- Enimmäkseen liian helppo.

Reaaliaikainen strategiapeli, joka yrittää näyttää omaperäisemmältä kuin on.

80

Carmageddon

Stainless Software/SCI

Windows 95, Dos

Minimi: P75, 8 Mt, VGA, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat.

Dos: Sound Blaster ja

-yhteensopivat.

Kiintolevy: 20-250 Mt

Moninpeli: IPX, vaatii vain yhden

rompun

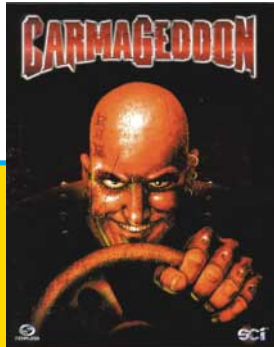
3D-tuki: 3Dfx-korteille päivityksenä

Testattu: P188, 32 Mt, Dynamite

128 SVGA, Orchid Righteous 3D,

SB16, 4xCD-ROM, CH Flightstick

Pro



Jalankulkijat liiskaksi, muu liikenne tohjoksi, kilpailijat hengiltä ja ympäristö laanaan. Carmageddonissa kaikki on sallittua. Onko tässä nyt mitään tolkkua kun hävyttömällä pelillä lietsotaan muutenkin vauhtihullua nuorisoa? Liikenne ei kuulkaa ole mikään leikkikenttä. Aja hiljaa, isi...

Carmageddon on varmasti sairain koskaan pelaamani autopeli. Periaatteessa radat ajetaan läpi järjestyksessä tarkistus pisteiden läpi ja maaliin pitäisi tulla ennen muita, oikeasti kaiken tuollaisen jäykistelyn voi unohtaa. Maaliin ei tarvitse koskaan päästä, tarkistus pisteet voi jättää täysin väliin ja radan voi kiertää vaikka väärrään suuntaan. Itse asiassa radalla ajamisenkin voi jättää väliin. Ainoa tavoite on tehdä rahaa, jota saa ajamalla mahdollisimman monen jalankulkijan yli ja ahtaamalla kilpailijoiden autot tohjoksi. Mitä hienommin edellisissä onnistut, sitä enemmän kolahtaa tilille rahaa.

Runntaa ja liiskaa

Omaa sijoitusta parannetaan keräämällä rahaa, vain näin pääsee käsiksi uusiin ratoihin. Jos saldo, vaikka korjausten tai parannusten takia, on kisan lopussa miinuksella, rahoittajat pistävät pillit pussiin ja ajelu tyssä siihen. Ajoaikaakin joudutaan keräämään vastustajia runntamalla ja liiskaamalla.

Uusi tieliikennelaki



Ratoja ei ainakaan voi sanoa sovinnaisiksi. Kaupungeissa voi ajaa talojen katolla tai vierailia futispelissä liiskaamassa molemmat joukkueet verimössöksi. Kaioksissa pudotukset voivat olla satoja metrejä ja voimalaitoksella voi tippua reaktoriin. Pelialueella voi liikkua täysin vapaasti ja ympäristö reagoi kolareihin mehevästi. Lyhtypylväät, puhelinkopit, puut, mainoskyltit, bensapumput ja muu irtaimisto lähtevät irti kun tarpeeksi mällää.

Hyvä lentomalli

Erilaisia autoja on 25. Alun ketterästä kilpurista pääsee eroon, kun tuhoaa aika ajojin pelaajalle haasteita tarjoavia kuskeja. Valikoimassa on muun muassa jäteauto, dragsteri, Ladasta tehty monstermaasturi, telamaasturi, panssariautoja, hinausauto ja tietysti useita urheiluautoja. Jokainen auto käyttäytyy aivan eri tavalla. Pitkä akseliväli kasvattaa kääntösäädettä ja matala maavara aiheuttaa ikäviä pohjakosketuksia. Kapeat ja korkeat autot kaiken lisäksi jäävät herkästi kyljelleen, jolloin muiden kuski on naurettavan helppo mäjäyttää kyljellään killuva auto tuhannen päreiksi.

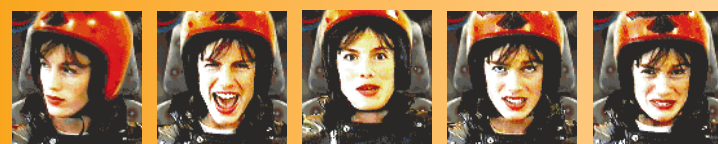
Carmageddonin maailma on kaikessa hävyttömydessään ainakin fysiikan osalta uskottava. Jokaisen renkaan ote ja asento

tiempintaan nähden on mallinnettu, ja renkaiden alla oleva pinta otetaan huomioon. Mitä tehokkaamman autosta tekee, sitä vaikeammaksi sen hallinta muuttuu. Lähes ohjauskyvytön, mutta villisti keuliva neljäsataa kulkeva raskas maansiirtokone on silti järjestyttävä kokemus.

Kolarointiin saa lisää mausteita yli neljäläkymmenellä radoilta löytyvältä lisäajopolla. Tylsimmistä tulee vain lisää aikaa, nopeutta tai rahaa, mutta suurin osa on täysin pimeitä, kuten räjähtävät tai sokeat jalankulkijat tai niitä kärventävä "bardo-ray". Kaikki bonukset eivät paranna, vaan esimerkiksi itseeseen pomppiva jousitus väärässä tilanteessa ei paljon naurata.

Ilman 3Dfx-korttia nopeatkin koneet saavat tyytyä karuun VGA-tarkkuuteen. SVGA ei yksinkertaisesti pyöri kunnolla, sillä radat ovat väärällään pieniä yksityiskohtia ja autojen saamat vauriot näytetään upeasti. 3Dfx-päivityksen betaversiolla peli pyöri kaikilla herkuilla mainiosti, kunhan piti kuvakulman auton ulkopuolella.

Jalankulkijoiden suruton teilaaminen ja verilammikoissa su-





timinen on tavallaan paljon raamempi juttu kuin Doomina tai Mortal Kombatin epätodellinen läträäminen. SCI ottaa turhan riskin, sillä Carmageddon on pirun hyvä autopeli ilman vertakin. Carmageddon on jo joissain maissa kielletty tai siitä on julkaistu veretön versio. Suomessa myydään ihme kyllä leikkaamattomia versioita, tosin siitäkin roiskeet saa halutessaan pois.

Moninpeliksi räkärälli tietysti sopii mainiosti. SCI on onneksi tajunnut sen, joten pelivaihtoehtoja on kaikkiaan seitsemän ja niidenkin sääntöjä voi muokata. Pikainen kokeilu kaksinpelinä oli jo hultvatonta kaaosta ja voin vain kuvitella, mitä tapahtuu kun pelaajia on enemmän.

Vaikka ratoja ja autoja on paljon, ei Carmageddon silti ole mitään kovin pitkäaikaista hupia. Mielenkiinto alkaa hiipua, kun kaikki autot on kokeiltu. Siihen saakka täysin järjetön kolarointi pitää tiukasti otteessaan ja ensimmäisen kyllästymisenkin jälkeen tulee aika ajoin pakottava tarve päästä törmäilemään.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Fysiikka.
- Vapaus.
- Järjettömyys.
- Tolkuttoman hauska moninpeli.

Huonoa

- Hidas SVGA.
- Uusintoja ei voi tallentaa.
- Tylsistyminen iskee ensi hurman jälkeen.

Hävyttömän nautittava kolarointipeli.

HYVÄ PELI

89

Pro Pinball: Timeshock!

Empire Interactive

Dos, Windows 95

Versio: v1.00

Minimi: P60, 8 Mt, 1 Mt PCI SVGA-kortti, CD-ROM, tarkimmalla grafiikalla P166, 32 Mt, 8 Mt PCI SVGA-kortti

Äänet: Win95: DirectSoundin tukemat, Dos: kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 21-190 Mt
Muuta: Samalla CD:llä Dos- ja Win95-versiot.

Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434
1 Mt, Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM

Flipperipelejä on jo joka sormelle, mutta vielä jaksetaan yrittää. Pro Pinball: Timeshock! on jatkoa saman sarjan The Webille, jonka onnistuivat kauniisti missaamaan. Timeshock yrittää kerätä bonukset tarjoamalla ultrarealismia sekä reilusti karkkia silmille ja korville.

Näyttävä Timeshock onkin. Jos grafiikkakortissa on tarpeeksi muistia, flippupöydän saa esitettävä 1600x1200 pisteen tarkkuudessa 16 miljoonalla värillä. Hieman yliampuvaa, koska perusmonitorien rajat tulevat jo noilla tarkkuuksilla vastaan, mutta 25 tuuman sädetykkien omistajilla on aihetta riemuun. SVGA-reppanani muisti riitti kaksoisbufferoituu 800x600-tarkkuuteen 256 värillä, mikä näytti ihan hyvältä. Kuvakulman saa valita muutamasta vaihtoehdosta, alkaen suoraan ylhäältä tuijottamisesta ja päättyen normaaliin kolikkoluokun luona seisokeluun.

CD-musiikki sopii peliin hyvin, ja pelin mekaaninen tunnelma välittyy hyvin kaiuttimien kautta. Kaikki äänet tulivat ilmoille Dolby surroundina, jos koneeseen liitetty audiolaitteisto on ajan tasalla.

Peli-ideana on kulkea aikakoneella läpi ajan ja estää kristallisoituneen menneisyyden särkyminen. Kuinka mielenkiintoista. Pisteitä tässä kuitenkin metsästetään, ja kun ampuu pallon sinne, missä vilkkuu, ei voi mennä pahasti metsään.

Pallojen liikeradat ja lapojen toiminta vastaavat aitoa asiaa. Pallot jumittuvat välillä sivulavan alle, eivätkä koskaan pysähtymään jää paikoilleen hytkymään, kuten monissa muissa flippereissä. Myös liian kiireen tuntu on onnistuttu välttämään, vaikka peli onkin nopeampoinen. Pallo todella ovat täysmetallisia kuulua, eivät litteitä, painottomia,

Aika shokki



Lintuperspektiivistä peli muuttuu todella vaikeaksi

Multiball-toiminto toimii moitteetta, eikä peli ala tahmia kuulumäärän kasvaessa. Pöytää voi tönä, ja kerrankin tönimiselä on jotain vaikutusta. Pallon saa pienellä tuurilla pelastettua täysin toivottomalta näyttävistä tilanteista.

Dos-versio on taas nippa nappa DirectX-versiota parempi, koska se on nopeampi ja muistiystävällisempi – eikä tarvitse pelätä yli-innokkaita näytönsäästäjiä.

Timeshockin lähes täydellisyttä hipova tekninen toteutus jo yksistään on vaikuttavaa. Tämän lisäksi peliä on hauska pelata ja se tuntuu aidolta. High Score olkoon palkintona Timeshockin kaiken kattavasta tyylikkyudesta.

Kimmo Veijalainen

holtittomasti poukkoilevia spritejä.

Pöydän design on onnistuneen hillitty. Ei päällekkäviä värejä tai ylisuuria objekteja, vaan hallitun tasapainoinen leikkikenttä. Vilkkuvia valoja on paljon ja niitä myös hyödynnetään piirrellen kauniin eläviä valokuvia pelin odottaessa virtuaalikalikkoo. Epärealistisesti yksikään pelipöydän lamputta ei kärehdä ajan mittaan, ja hyvä niin.

Näytön yläreunassa röhnöttävä ledinäyttö ei sekään lepäile elektrodeillaan, vaan näyttää jos jonkinmoista animaatiota. Lediruutu näyttölee pääosaa lyhyissä video-osioissa.

Hyvää

- Grafiikka.
- Sujuvuus.
- Musiikki.
- Realismi.



Huonoa

- Vain yksi pöytä.
- Ei loppujen lopuksi kovinkaan kestävä hupia.

Vaikuttava flippereisimulaatio. Jos pelityyppi yhtään kiinnostaa, valinta on Timeshock.

90



Peltinen petolintu

iF-22

Interactive Magic

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, SVGA, hiiri, 4xCD-ROM
Suositus: P166, 32 Mt, 6xCD-ROM, 3D-kortti

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
3D-tuki: Direct-3D
Kiintolevy: 32 Mt (minimiasennus)
Moninpeli: Modeemi, sarjakaapeli, TCP/IP, IPX

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128, RV-Flash 3D, SB16,
6xCD-ROM, Thrustmaster
FLCS&TQS, Pro pedals



F-22 Raptor tuntuu olevan simulaattorivalmistajien kauden suosikki. Osittain kehitystehtävällä olevasta ilmayli-herruushävittäjästä on olemassa muutama simulaattori ja lähes puoletusinaa lisää on luvassa.

Aiemmin valmistuneet F-22-simulaattorit ovat olleet enemmänkin lentopelejä kuin raskaan sarjan simulaatioita. iF-22 tähtää maksimaaliseen realismiin 3D-kiihdytetyssä fotorealisisessa ympäristössä.

Dynaaminen kampanja

F-22 Raptor on suunniteltu lentämään korkealla ja kovaa. Sen pääasiallinen tehtävä on olla ilmayliherruushävittäjä, mutta se voi myös tukea maajoukkoja pommein tai ohjuksin. Aseistus on simuveteraaneille melko laillutta, vain Maverickit on jätetty kotiin.

Raptorilla taistellaan Bosnian ja Ukrainan maastossa suoraviivaisen instant actionin lisäksi joko yksittäisissä tehtävissä tai muuntuviissa kampanjoissa. Ennalta purkitettujen tehtävien sijaan iF-22:een on rakennettu kunnollinen dynaaminen kam-

panjarunko, joten iMAGICin väitteen mukaan samaan tehtävään ei törmää kahdesti. Sekä kampanjassa että yksittäisissä tehtävissä pelaajalle annetaan puolisen tusinaa tehtävää, joista voi valita mieleisensä. Tavanomaisia tehtäviä ovat pommitustehot, ilmapiirit, maajoukkojen tukeminen, pommitustehtävät ja ilmapuolustuksen torjunta. Mikäli mikään ei miellytä, voi konetta pyytää luomaan uudet.

Taktikot pääsevät myös suunnittelemaan tehtävänsä loppuun asti itse. Reittipisteet voi sijoittaa uudelleen haluamalla tavalla, aseistuksen ja jopa polttoaineen määrän voi säätää haluamukseen. Tehtävieditointi muistuttaa melko tavalla aikanaan paljon kiitosta saanutta Falcon 3:n vastaavaa.

Myös tehtävän purku muistuttaa melko lailla Falconia. Peli arvioi pilotin suorituksen tuhottujen kohteiden määrällä (tai omien kohteiden selviämällä) ja pisteyttää sen. Kokonaisuoritus vaikuttaa kampanjaa pelatessa sodan etenemiseen, eli siihen minkä verran omat joukot saavat tai menettävät jalansijaa taistelukentällä.

Tuskin iF-22 oli julkaistu, kun pelaajat tuomitsivat sen lentomallin ja avioniikan epärealistisen helpoksi. Totuus on kuitenkin yllättävä: F-22 todella ON helppo lentää, sillä sen suunnittelussa on nimenomaan otettu huomioon lentäjän työ määrää helpottava käyttäjäystävällisyys. Pilotin ei siis tarvitse erikseen näperrellä tutkamoodien ja tutka-

aallon suuntaamisen kanssa, tietokone hoitaa kaikki ylimääräiset virittelyt.



COVER ME
ENGAGE MY CURRENT TARGET
ENGAGE MY CURRENT TARGETS
ENGAGE REMAINING TARGETS
BEGIN RADIO SILENCE
END RADIO SILENCE
ABORT MISSION AND RETURN TO BASE
DISENGAGE AND FORM ON MY WING
CHECK IN

Joka pojan hävittäjä

Tuskin iF-22 oli julkaistu, kun pelaajat tuomitsivat sen lentomallin ja avioniikan epärealistisen helpoksi. Totuus on kuitenkin yllättävä: F-22 todella ON helppo lentää, sillä sen suunnittelussa on nimenomaan otettu huomioon lentäjän työ määrää helpottava käyttäjäystävällisyys. Pilotin ei siis tarvitse erikseen näperrellä tutkamoodien ja tutka-



Tehtävän voi muokata haluamukseen reittipisteitä ja aseistuksia myöten. Kartta näyttää vihollisen arvioidut sijaintipaikat.

Lentomalli tuntuu realistisilla asetuksilla vakuuttavalta. F-22 Raptorin kaksi suihkuturbiinia kiidättävät konetta matalallakin yli äänennopeuden, kuten kuuluu. Kone kuitenkin menettää kaarrossa äkkiä nopeutta, joten kaartotaistelussa kannattaa energiatasoa seurata. Jos kohtauskummarajoittimen kytkee pois päältä, pystyy Raptor tekemään esimerkiksi cobran. Kannattaa joka tapauksessa toimia varovaisesti, sillä sakkaukset ja spinnaukset on mallinnettu hyvin.

Tutka tunnistaa ilmakohteet automaattisesti, joten vihollistyyppiä ei tarvitse arvata. Voi olla, että kehittynyt tutka voi tunnistaa kohteen sen tutkajajästä, mutta on vaikea uskoa, että maatutka kykenee varmasti erottamaan esimerkiksi tankit, SAM-patterit ja kuorma-autot toisistaan.

Avioniikan tekee realistiseksi myös se, että jokainen ohjaamon nappeli on toimiva. Monivalinta-äyrytöiden lisäksi jopa heittoistuimen laukaisinkahva toimii, ja periaatteessa konetta pystyy hallitsemaan kokonaan kääntämällä nappeja hiirellä. Käytännössä toimivat nappelit ovat enemmänkin kuriositeetti, ehkä monivalinta-äyrytöiden säätimiä lukuunottamatta.

Aseiden käyttö on helppoa. Asetietokone



valitsee käytössä olevan ase-
perusteella tutkamoodit ja halutessa
listaa jopa kohteet valmiiksi uhan
perusteella. Pilotin tehtäväksi ei
usein jää juuri muuta kuin liipai-
simen vetäminen. Uuden suku-
polven AMRAAM ja AIM-9X
ovat ketteriä ja tappavia ohjuksia.

Fotorealismien maailmassa

iF-22 tukee perinteisiä grafiikka-
tiloja aina 1024x768-tarkkuuteen
asti, ja lisäksi Direct-3D-rajapin-
taa käyttäviä 3D-kortteja.

Ilman 3D-korttiakin grafiikka
pyöri testikokoonpanossa melko
suvavasti tarkimmallakin grafiik-
katilalla, ja näytti korkealta kat-
sottuna erittäin hyvännäköiseltä,
mutta pikselöityy tavanomaiseen
tapaan matalalla.

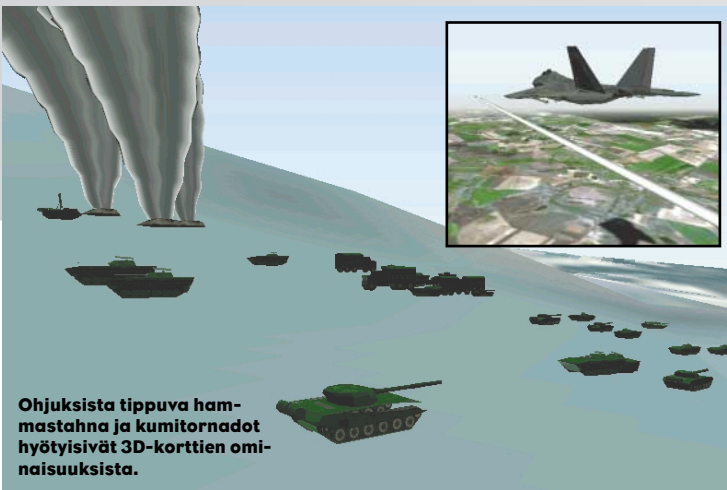
3D-kortilla maaston pikselöi-
tyminen häviää kokonaan ja kor-
keammallakin maasto näyttää
erittäin realistiselta ja väripaletti-
kin on juuri kohdallaan. Juuri
tällainen maa on korkealta kat-
sottuna (kokemuksen rintaäänellä
sanottuna). Miinuksena maas-
to kuitenkin näyttää vähän sut-
tuiselta, aivan kuin sitä katsoisi
hieman epätarkan optiikan läpi.

Lentokoneet sitten ovatkin
korkeintaan keskinkertaisen tark-
koja, eivätkä aina edes esikuvansa
näköisiä. Tosin ilmataistelussa
etäisyydet ovat sen verran isoja,
ettei se haittaa.

Grafiikka on kuitenkin saanut
runsaasti raskasta kritiikkiä, sillä
aina silloin tällöin ruudunpäivi-
tys nykii tai jopa pysähtyy parin
sekunnin ajaksi, ja kiintolevy-
rullaa hullun lailla. Eniten nykimistä
on tehtävän alussa tai kun pelin
täytyy vierittää nopeasti paljon
grafiikkaa (eli kaartotaistelussa).
Ruudun pysähtyessä peli ei kuiten-
kaan hyydy, vaan jatkaa eteen-
päin ja kone ottaa ohjauskomen-
notkin vastaan. Matalalla kaartas-
sa saattaa löytää itsensä helpos-
ti tontista, ennen kuin koneen
saa uudelleen hallintaan, ja kes-
ken kuumimman ilmataistelun
efekti on todella häiritsevää.

Nykiminen rajoittuu yleensä
tehtävän alkuun, jonka jälkeen se
rauhoituu huomattavasti. Toisil-
la käyttäjillä ilmiötä ei esiinny
lainkaan. iMagicin mukaan ny-
kiminen johtuu siitä, että peli
siirtää maastografiikkaa
CD:ltä kiintolevylle, ja suositte-
lee resoluution tiputusta.
Omat kokeiluni kuitenkin
osoittivat, että 800x600-tark-
kuus antoi paremman tuloksen

**Ohjaamo on täysin
toimiva. Kaikkia
kytkimiä voi käyt-
tää hiirellä.**



**Ohjuksista tippuva ham-
mastahna ja kumitorناد
hyötyisivät 3D-korttien omi-
naisuuksista.**

kuin 640x480. Go figure. Yli 400
megatavun maastografiikoiden
asennus kiintolevyllekään ei pois-
tanut ongelmia.

Vaikka ruudunpäivitys on tark-
kallakin resoluutiolla kiitettävän
nopeaa, on todella yllättävää, että
3D-kortti vaikuttaa vain yksityis-
kohtiin, ei päivitysnopeuteen. Ja
3D-kortin käyttö nimenomaan
lisää ruudun nykimistä! En voi-
nut kuin puistella päätäni, kun
luin Interactive Magicin suosii-
tuksen ottaa vasta hankkimani
kiihdytinkortti pois käytöstä suoritus-
kyvyn parantamiseksi.

Lepsusta koodauksesta kertoo
sekin, ettei 3D-korttien ominai-
suuksia hyödynnetä. Kun katsoo
osuman jälkeistä savuefektiä, joka
on lähes huvittavan näköinen
hiukan pyörremyrskyä muistut-
tava savupatsas, tulee ikävä läpi-
näkyvää savua, joka olisi ollut
niin helppo tehdä.

Interaktiivinen taistelutanner

iF-22:n maailma on täynnä toi-
mintaa. Taistelualue on täynnä
sekä omia että vihollisen koneita,

joten taktista ajattelua joutuu
käyttämään enemmänkin. Pujah-
taako vihollisten ohi luottaen
oman koneen stealth-ominais-
uuksiin, vai käydäkö suoraan il-
mataisteluun? Viholliset antavat
kovan vastuksen, joten turhiin il-
mataisteluihin ei ole varaa. Kette-
rien ohjusten väistely onnistuu
MiG-piloteilta välillä ikävän hel-
pon tuntuisesti.

Aiempiin simulaatioihin ver-
rattuna vuorovaikutus omien
joukkojen kanssa on tervetullut
lisä. Perinteisen oman laivueen
ohjaamisen lisäksi radiolla ote-
taan yhteys esimerkiksi lennon-
johtoon nousuluvan saamiseksi,
päämajaan lentosuunnitelman
varmistamiseksi ja maajoukkojen
komentajallekin ilmoittaudutaan
ilmatukea antamaan.

Radioliikennettä on muuten-
kin mukavasti ja esimerkiksi il-
mataistelusta on melko vaikea
saada mitään tolkkua päällekkäin
tulevien radioviestien vuoksi. Bu-
gin ansiosta kuvan alalaidassa nä-
kyvä radioteksti ei useinkaan täs-
mää radiosta kuullun viestin
kanssa, ja useat viestit jäävätkin
mysteereiksi.

iF-22 tarjoaa kolme verkkope-
litapaa. Mikäli perinteiset kaksin-
taistelut tai joukkuepelit eivät
kiinnosta, on ”capture the flag”
jotain uutta. Tarkoituksena on
vallata keskellä taistelualaetta
oleva neutraali lentokenkä omille
joukoille saattamalla kuljetusko-
ne sille. Vihollisjoukkue yrittää
tehdä saman, joten oman koneen
saattamisen ja vihollisen kulje-
tuskoneen etsimisen välillä on
osattava tehdä nopeita ratkaisuja.

Päivitystä odotellessa

iF-22 on realistinen simulaatio,
jonka grafiikka on vertaansa vai-
lla. Hyvin suunnitellun dynaami-
sen kampanjarungon pitäisi taata
se, etteivät tehtävät lopu alkuun-
sa. Bosnian vuoristot ja Ukrainan
peltomaisemat ovat myös hyvät,
vaihtelua tuovat valinnat maas-
toiksi.

Ikävistä bugeista huolimatta
iF-22:n pelaaminen on hauskaa.
Tehtävät ovat juuri sopivan vai-
keita ja monipuolisia, ja oma pan-
os vaikuttaa sotaan, vaikka sen
kulusta saisi kernaasti tulla tar-
kempaakin tietoa.

Legendat näyttävät syntyvän
lopullisesti vasta asean päivityk-
sen jälkeen (Falcon 3.0 ja

EF-2000).

iF-22:ssakin
on kaikki ai-
nekset klassik-
kosarjaan, jos
iMagic pystyy
ja jaksaa päi-
vittää sen ohi
lastentautivai-
heen.

Toni Virta



Hyvää

- Kaunis grafiikka.
- Dynaaminen kampanja.
- Lentomalli.
- Tehtävien muunneltavuus.
- Iso paperikartta.

Huonoa

- Grafiikan ajoittainen nykiminen.
- 3D-kortin ominaisuuksia ei käytetä kokonaan hyväksi.

Muutamasta lastentaudista kärsivä
lentosisimulaattori, jossa on
huipputaso grafiikka.

**HYVÄ
PELIT**

79

Jack Nicklaus 4

Accolade

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, hiiri,

2xCD-ROM

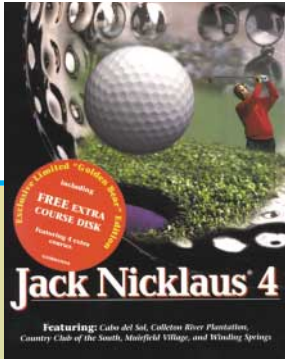
Suositus: P100, 20 Mt, Sound Blaster, moninpelissä P133, 24 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

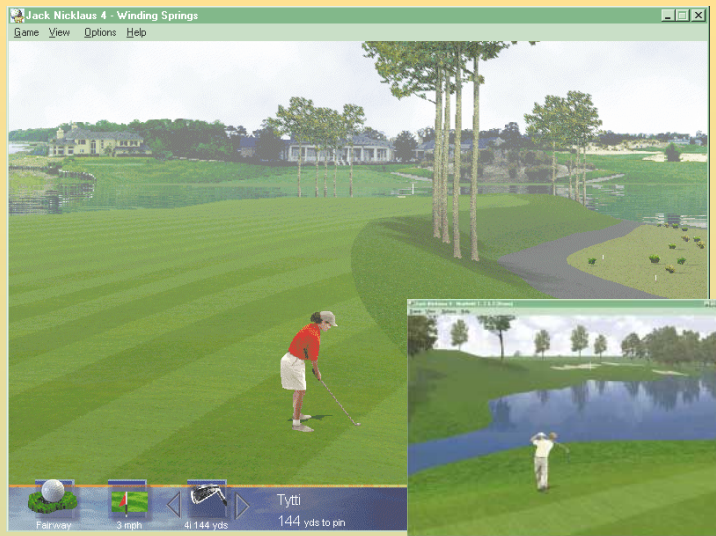
Kiintolevy: 180-215 Mt

Moninpeli: modeemi (9 600 bps), nollakaapeli, IPX- tai TCP/IP-lähiverkko, Internet

Testattu: P133, 16 Mt, 2xCD-ROM, S3 Trio 2 Mt, SB



Jaskan mukana viheriöillä



ajatella pelaajan kannalta. Väylän muotoilu on syytä mitoittaa lyöntitietäisyyksien mukaan, eikä reiästä kannata tehdä aivan mahdotonta pelattavaa. Vaikka valikoista onkin hauskaa poimia puita, pensaita ja vesiesteitä, ei lopputulos saisi olla viidakko. Golfkenttien suunnittelussa on myös tietyt säännöt tai ainakin pitkät perinteet, joihin on syytä tutustua. Ohjekirja opastaa varsin hyvin perusasioissa.

Kokonaisuutena Jack Nicklaus 4 on hyvää ja huolellista työtä. Siinä on monipuoliset ominaisuudet ja käyttäjäystävälliset sääntömahdollisuudet. Vaikka viittä vaille täydellistä realismia ei saatutakaan, pelaa Jack Nicklausia mielellään. Kun pelaaminen alkaa kyllästyttää, voi aina tehdä kuten monet ammattilaiset: jättää kilpailut ja suunnitella omia kenttiä eläkepäivien ratoksi.

Tytti Paananen

on sumua, joka hälvenee kierroksen mittaan.

Kunnon grippi ja maila viuhumaan

Haluttu tähtäyspiste ja lentokaari klikataan ensin hiirellä, minkä jälkeen huitaistaan pallo lentoon. Lyönnin hallinnasta vastaa pelaajan ympärillä kaartuva swingikaari. Grünillä puolestaan tähtäys hoituu lyöntisuuntanuolella, jolla voi ottaa ennakkoa. Mailan voi valita itse tai antaa caddien ehdottaa lyöntipituuden ja olosuhteiden mukaan. Aivan helppoa ei pallon hallinta ole, olisiko syynä ohjainten lievä tahmaisuus.

Jack Nicklaus 4 ei ole mitenkään erityisen näyttävä golf, kun ajattelee, mitkä televisiomaiset mahdollisuudet olisi käytettävissä. Pallon lentoa olisi mukava seurata muutenkin kuin pelaajan näkövinkkelistä. Samoin kentän pohjapiirros olisi hyvä olla näkyvissä muulloinkin kuin joka reiän alussa pyörivässä esittelyanimaatiopätkässä.

Tunnelmaa häiritsee rajoittuminen Windowsin ikkunoihin ja valikoihin. Kenttäeditorissa se toimii, mutta pelatessa alkaa ärsyttää jatkuva valikon klikkaaminen hyväksytyyn lyönnin merkiksi.

Jack Nicklaus 4:ssä on mukana moninpelimahdollisuus. Mitään maailmanlaajuista golfnettä ei kuitenkaan ole käytettävissä, vaan jos haluaa pelata Internetissä, saa joko itse toimia pelin isäntänä (vaatii vähintään 28 800 bps

modeemin) tai liittyä jonkun valmiiksi isännöimään peliin. Testikierroksella ei isännän haku peliin liittyessä tuottanut tulosta ja kun muita pelaajia ei ollut tiedossa, jäi verkkopeli testaamatta.

Oma unelmien kenttä

Mielenkiintoisena lisähöyteenä Jack Nicklaus 4 tarjoaa kenttäeditorin, jolla voi luoda mieleisensä radan aivan alusta asti. Editori on hyvin suunniteltu, helppokäyttöinen ja monipuolinen. Uuden kentän suunnittelu aloitetaan miettimällä järkevä yleiskuva, minkä jälkeen siirrytään yksityiskohtiin. Väylät, karheikot, viheriöt, pusikot ja esteet on helppo sijoitella ja muotoilla mieleisikseen.

Kun perusmaasto on luotu, tehdään radoista kolmiulotteisia lisäämällä korkeuseroja, kallistuksia ja mäennyppylöitä. Taus-tamaiseman ja taivaanrannan voi valita useasta vaihtoehdosta. Viimeisen silauksen antavat luonnon äänet, vesi, sammakot ja lin-nunlaulu, joista mieleisensä voi poimia pitkästä listasta. Välillä voi kutakin reikää vilkaista renderoituna nähdäkseen, vastaavtko suunnittelupöydän mielikuvat todellisuutta.

Aivan aloittelijalta tai golfia tuntemattomalta ei kentän teko kuitenkaan suju välttämättä niin, että radasta tulisi järkevästi pelattava. Suunnittelussa on syytä ottaa huomioon, millainen oikea maastoon sijoitettu kenttä olisi ja



Kenttäeditorilla on helppo rakentaa monipuolisia kenttiä.

Hyvää

- Kaunis, toimiva ja helppokäyttöinen.
- Kenttäeditori lisää kiinnostavuutta ja käyttöikä.
- Paljon virittelymahdollisuuksia.

Huonoa

- Tietokonepelaajien määrä rajoitettu.
- Windowsin ikkunaan rajoittuminen häiritsee hieman.

Monipuolinen ja hyvin suunniteltu golfpeli.

90

Kolopallo, joka swingaa



PGA Tour Pro

Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, SVGA, hiiri,

4xCD-ROM

Suositus: P133, 24 Mt, 28 800 bps

-modeemi

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 26-37 Mt

Moninpeli: 14 400 bps -modeemi,

Internet, IPX- tai TCP/IP-lähiverkko

Info: www.easports.com

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio 2 Mt,
2xCD-ROM, SB, 14 400 bps
-modeemi

PGA Tour Pro on uusien tuokas Electronic Artsin golfpelien sarjassa. Jo sen edeltäjä PGA Tour '96 häikäisi upealla ulkoasuullaan, monipuolisuudellaan ja pelattavuudellaan. Luulisi, ettei siitä juuri voi panna paremmaksi, mutta toisin kävi. PGA Tour Pro vakuuttaa pinttyneimmänkin golfaajan realistisella otteellaan ja hivelee sunnuntaipelaajankin aisteja. Kun hienoon ja toimivaan peliin on vielä lisätty Internet-moninpeli, ei golfilta voisi enempää odottaakaan.

Golfpelejä ennenkin pelanneet pääsevät juonesta kiinni nopeasti eikä aloittelijakaan jää kylmäksi. Ruudun alaosan palkki on hyvin itsensä selittävä. Pallon tähtäminen haluttuun pisteeseen on helppoa ja lyöminen sujuu hiirtä napauttelemalla swingimittarin avulla. Kun vaikeustason valitsee sopivasti, käyttöliittymään saa esille haluamansa opasteet tuulen suunnasta, pallon sijainnista, kalistuksista, mailanvalinnasta ja lyöntivoimakkuudesta. Pelaajan luonnissa ei ole turhia lisukkeita, joten ei tarvitse pelätä joutuvansa valitsemaan kengänauhojen väriä.

Viheriöt kutsuvat

Pelattavia kenttiä on kaksi: Scottsdale ja Bay Hill. Mukana tulevalle lisälevyllä on vielä Pebble Beach, ja lisää kenttiä on saatavana erillisinä levyinä. Jokaisesta kentästä on multimediaesittely, josta saa yleiskuvan kentästä.

Pelitävän voi valita neljästä vaihtoehdosta: harjoittelu, lyöntipeli, skins (jossa kunkin reiän voittaja saa tietyn rahasumman) tai shoot-out (jossa pelataan vain

kolme reikää ja huonoin putoaa joka reiän jälkeen pois pelistä). Palloa voi paimentaa joko yksin tai valitsemansa tietokonevastustajan kanssa. Valittavana on useita ammattilaisgolfin huippunimiä, kuten Kite, Stadler, Janzen ja Gallagher.

Sekä kenttä että pelaajat ovat silmiä hivelevän kauniita. Vihreän sävyt eivät ole liian räikeitä ja taustalla siintävä maisema on rauhallinen ja kuhunkin kenttään sopiva. Pelaajilla on jokaisella oma persoonallinen pelityylinsä. Ammattilaisten swingi ja eleet on tietysti kopioitu suoraan oikeista pelaajista. On huvittavaa seurata, kuinka eri tavalla pelaajat käyttäytyvät esimerkiksi silloin, kun putti menee aivan hilkulla ohi.

Pallo lentää luontevasti ja käyttäytyy kuin oikea. Sen lentoa voi seurata pienestä ruudusta ylänurkassa, jonka kuvakulma vaihtelee kuin tv:ssä.

Kutakin rataa ryydittävät tietenkin puut, pensaat, hiekkabunkkerit ja vesiesteet. Vesistöt näyttävät miltei märiltä ja kentällä pitävät ääntä erilaiset luontokappaleet. Äänet ovat tunnelmaan sopivia ja riittävän vaihtelevia, ja selostajan ääni on selkeä ja rauhallinen. Yleisön reaktioiduovat sopivaa jännitystä kisaan.

Pelaaminen tuntuu hyvin realistiselta. Jos vaikeustaso on liian helppo ja peli alkaa tuntua lastenleikiltä, voi siirtyä ammattilaissarjaan ja jo alkaa metsä vetää palloa puoleensa. Tosielämää muistuttavaan äärimmäisen huono-

noon peliin on vaikea päästä, mutta välillä pääsee lähelle, kun jo neljäs putti menee ohi. Lähipele ratkaisee kuten oikeassa maailmassakin. Tietokonegolfissa kuitenkin kokee onnistumisen elämyksiä, joista keskivertogolfaaja voi vain haaveilla. Vesistöihinkin voi mättää palloja vaikka huvikseen tarvitsematta surra kalaparkkojen ahtaaksi muuttuvaa elintilaa.

Kaverille kans!

Golfista on aikaisemmin pääsnyt nauttimaan vain omassa yksinässä työssä tietokonepelaajia vastaan, kaverin kanssa ruudun ääressä vuorottelemalla tai lähettämällä turnaustuloksia nettiin. PGA Tour Pro tarjoaa myös moninpelimahdollisuuden modeemilla, lähiverkossa ja Internetissä. Electronic Artsilla on oma serveri, EA Sports Net, joka pyörittää reaaliajassa lukuisia turnauksia pelaajille ympäri maailmaa.

Päästäkseen mukaan tarvitsee joko verkossa olevan koneen tai modeemin ja ppp-yhteyden. Kun yhteys on luotu, peli käynnistetään ja valitaan haluttu moninpelelimoodi. Pelaaja voi valita käyn-

nissä olevista peleistä mieleisensä taitojensa mukaan tai luoda itse uuden pelin. Luoviminen selkeissä valikoissa on helppoa ja toisten pelaajien kanssa voi jutella, myös ääniviesteillä.

Better than real thing

Itse pelaaminen sujuu jouhevasti jopa 14 400 bps -modeemilla. Uuden ruudun piirtymistä ei tarvitse odotella ikuisuuksia ja joutoaikana voi jutella pelikaverien kanssa. Pelaaminen saa aivan uutta imua, kun tietää, että vastapelaaja istuu koneensa ääressä rapakon takana tai Australiassa ja silti kaikki toimii kauniisti reaaliajassa. Muutama tunti vierähtää koneen ääressä aivan huomauttamatta, eivätkä tietokonevastustajat, niin ammattilaisia kuin ovatkin, tunnu enää oikeiden ihmis-pelaajien veroisilta. Electronic Arts on lupailut myös järjestää suuria turnauksia, joissa palkintona on rahaa ammattilaiskisojen tapaan.

PGA Tour Prosta ei ole pahaa sanottavaa. Huimaavan kaunis grafiikka, realistiset luonnonäänet, sopivasti säädeltävä vaikeustaso ja selkeän toimiva käyttöliittymä takaavat täydellisen golfnautinnon ilman pusikoissa ja bunkkereissa rämpimistä. Kun soppaan lisätään vielä moninpeli, mielenkiinto riittää pitemmälle kuin koskaan ennen. Tästä ei kolopallo parane.

Tytti Paananen



Tähtäminen on helppoa, mutta lentäkö pallo myös sinne minne pitää?

Hyvää

- Loistokas grafiikka ja täydellinen pelattavuus.
- Realistinen ote.
- Toimiva moninpeli netissä tuo uusia ulottuvuuksia pelaamiseen.

Huonoa

- Vain ruohon tuoksu, hikinen hanska ja hiekkakengissä puuttuvat.

Tyylikäs, täydellisyttä lähentelevä golfpeli, jossa hyvä moninpeli.



Judge Dredd nurmikentällä

UEFA Champions League 1996/97

Krisalis Software/Philips Media

Dos, Windows 95

Minimi: P75, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P120, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 52-231 Mt

3D-tuki: 3Dfx, Matrox Mystique

Testattu: P100, 16 Mt, SB16,

4xCD-ROM



hallisen pelinrakentelun kone tekee poikittaisyytöksi tarkoitettua lyhyestä siirrosta nopean pystysyötön, johon ehtii yhden oman miehen lisäksi kuusi vastustajaa.

Ohjainarpajaiset

Ylivoimaisesti ärsyttävin piirre on kontrollin automaattinen siirtyminen palloa lähimmälle miehelle. Irtopalloissa voi vain toivoa, ettei tietokone tuo joukkuekaveria samaan palloon. Pahimmassa tapauksessa ohjaus alkaa vuorotella kahden miehen välillä ja ottelu muuttuu hetkessä typeräksi sähläämiseksi. Systemi itseasiassa pilaa futispelien vakioikikan eli lyhyet pystysiirrot, joilla on vain tarkoitus ohittaa pakin liukutaklaus eikä varsinaisesti

syöttää kenellekään muulle. Ohjainarpajaisen takia ei voi kuin rukoilla, että pelaajalla säilyisi kontrolli alkuperäiseen mieheen.

Miesten ohjaaminen on ihmehen kiikkerää. Spurttien juokseminen pallottomana on vaikeaa, koska äijät tekevät jatkuvasti pientä syheröä. Pelaajien hoiperrelu haittaa varsinkin rangaistusalueella pyöriessä, kun laukaus lähteekin alakulman sijasta kulmalipun juureen, vetäjän tehtyä viime hetkellä pienen bonuskäännöksen. Moiset hasardit voi onneksi pelastaa verkon pohjillekin, jos on laittanut banaanipotkut mahdollistavan mystisen ”jälkikosketuksen” päälle. Se on käytännössä pakollista, sillä ilman sitä ei voi juuri kontrolloida vedon korkeutta tai sijoittaa palloa tarkemmin kuin halutun päätyrajan suuntaan.

Pelaajien taidot on määritelty asteikolla yhdestä viiteen eikä kahden alle olevia arvoja juuri ole, joten tasoerot muodostuvat varsin rajuiksi. Sururten erojen takia olisi hyvä, jos miehet erottaisi toisistaan muustakin kuin selässä näkyvistä pelinnumeroista.

Pudotuspeliuonteisen liigan aikana tähden ei ole varaa ottaa toista varoitusta tai koko joukkueen pelit voivat loppua lyhyeen. Korttien varominen on kuitenkin hankalaa, koska yleensä ei voi olla varma, mitä miestä milloinkin sattuu ohjaamaan.

Champions League on koulu-esimerkki siitä, miksi tietokonepeleissä pitäisi aina olla mahdollisuus ohjata myös maalivahtia. Tekoälyn ohjaamalla veskarilla on outo taipumus ryntäillä puolihuolimattomasti vastaan rankarialueella ja lyhyen poikittaisyytön jälkeen pallon saa vaikka kuljetettua maaliin. Ainoa mahdollisuus yrittää estää moiset maalit on rankka nilkoille hyppiminen, josta seuraa useimmiten rangaistuspotku.

Normaalin vaihtamisen lisäksi on mahdollisuus puuttua joukkueen pelisysteemiin ja hieman pelaajien rooleihin. Tietokoneen ohjaamat miehet noudattavat hyvin annettuja pelipaikkoja ja pelisysteemillä on vaikutus pelin kulkuun, eikä se jää pelkäksi yksityiskohdaksi. Välillä miehet tosin tekevät taktisia virheitä, joista huudettaisiin pää punaisena Hel-

sinki Cupin pikkujunnuillekin.

Laitoin Ajaxin pelaamaan 2-4-4 ryhmityksellä ja vielä hyökkäävästi. Juventus sai pelin tiimellyksessä vaperin omalla puolustusalueellaan. Lähes koko joukkueeni sijoittui pallon kanssa samalle linjalle ja puolustukseeni jäi yhdeksää vastustajaa pysäyttämään vain Blind ja toinen De Boerin veljeksistä. Pelaajat ainakin noudattivat tiukasti valmentajan antamaa taktiikkaa, mutta mitään järkeä tuhussa ei ollut, jalkapallosta nyt puhumattakaan.

Miten ne säännöt menivätkään

Champions Leaguen tekijöillä on muutama aivan oma tulkintansa Mestareiden liigan ja jalkapallon säännöistä. Äkinäisempi luulisi, että liigan virallisessa pelissä pääsisi edes pelaamaan aitoa Mestareiden liigan alusta loppuun. Näin ei ole, vaan kuusitoista joukkuetta siirtyvät pelaamaan suoraan pudotuspeleihin. Ei mestaruutta ainakaan viime talven keskiviikkoisin noin ratkaisu. Lisäksi tekijöiltä on jäänyt työntouhussa huomaamatta paitiosäännön uudistus ja se, että kahdesta keltaisesta kortista koko liigan aikana seuraa seuraavan ottelun pakollinen huilivuoro eikä ulosajo käynnissä olevasta otelusta.

Jotenkin tuntuu, että Krisalisen pojat tekivät ensin jalkapallopelin ja miettivät vasta jälkepäin, että mikä olisi kiva lisenssi lätkäistäväksi pelin kanteen Mystique-ja 3Dfx-logon seuraksi.

Tuukka Grönholm

Kaivattimista pauhaa tuttu tunnussävel. Video ehtii pyöriä vain pari sekuntia, kunnes Mestareiden Liigan kaikkien aikojen paras maalinteikijä, 21 osuman Ajaxin Jari ”Litti” Litmanen tuikkaa pallon Milanin spagettipolvien verkkoon ja näyttää, että Suomessa osataan tehdä muutakin kuin paperia.

Champions Leaguessa pääsee pelaamaan viime kauden Mestareiden liigan kuuttatoista joukkuetta tai vaihtoehtoisesti Euroopan maajoukkueita, joiden seurana on pari vastustajaa muista maanosista. Halutessaan voi joukkoon lisätä omatekoisen seurajoukkueen, jos oma suosikki ei viime vuonna päässyt kamppailemaan Mestareiden liigan voittopytystä.

Futispelit menevät helposti älyttömäksi taklailuksi eikä kunnollista pelinrakentelua pääse syntymään. Champions Leaguessa saa liukutaklata puhtaasti, mutta takaapäin vedetyistä viikatteista vihelletään armotta vapaapotku eikä korttejakaan kanniskella taskussa turhan panttina.

Kontrollit toimivat selkeästi kahdella napilla, eikä liikkeistä silti uuvu roikkusyöttö, pukkaus tai saksipotku. Koneella on vain outo taipumus arvailta pelaajan aikeita ja toteuttaa niitä sitten mielensä mukaan. Kesken rau-



Hyvää

- Hyvä tuomari.
- Pelaajat noudattavat taktisia kuvioita.

Huonoa

- Epätarkat kontrollit.
- Huolimaton maalivahti.
- Virheitä liigan säännöissä.

Tuomari on kerrankin mies paikallaan, mutta muuten jää huterana vaikutelma.

68

X-Com 3: Apocalypse

Mythos Games/MicroProse

Dos, Windows 95

Versio: beta 0.0n, myyntiversio 1.00

Minimi: 486/100, 8 Mt (Win95:

16 Mt), SVGA, 4xCD-ROM

Suositus: P90, 16 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat,

Sound Blaster ja -yhteensopivat,

GUS, MSS, ESS, PAS, Ensoniq,

Kiintolevy: 20-60-200 Mt

Testattu: P120/16, Hercules

Dynamite 128, SB16, 8xCD-ROM



Me tulemme taas



●● Eläköön! Taas on Maa muukalaisten invaasion kohteena! X-Com 3: Apocalypsen rompun X-filet tarjoavat jälleen maukkaan tiukkaa taktista taistelua ja resurssihallintaa, panoksena ihmiskunnan tulevaisuus. Tai avioeron, jos innostuu liikaa.

Vuonna 2084 pahoin saastuneessa Maassa on vain yksi suojakuvun alla elävä suurkaupunki, Mega-Primus. Siellä kymmenet yritykset ja järjestöt nahistelevat keskenään, siellä sectoidien ja ihmisten jälkeläiset vaativat oikeuksiaan, ja siten eräänä aamuna saadaan todellisia ongelmia.

Kaupungin taivaalle ilmestyy ulottuvuusportteja, joiden läpi tulee lentäviä aluksia, ja pian saadaan raportteja hirviöistä eri puolella kaupunkia.

Senaatti kutsuu pelastajaksi X-Comin. Sen tehtävä on pysäyttää ufot, terminoida hirviöt, estää soluttautuminen firmoihin sekä tutkia niin muukalaisia kuin heidän teknologiaansa. Senaatti antaa kerran viikossa vähän viikkorahaa, jolla X-Comin pitäisi kattaa juoksevat menonsa, kuten palkat ja ammuksot. Muukalais-teknologian kauppaaminen ei ole enää niin kannattavaa, eikä hirviönruumiita osta enää kukaan, joten rahan kanssa tulee hankaluuksia.

Jos kaikki sujuu hyvin, myös toisen ulottuvuuden asukkaat näkevät kauhukseen taivaalla ufoja, joiden vaaleanpunaiset kaksijal-



Taistelu käynnissä siellä jossain: Popperit melkein pääsivät läpi.

kaiset hirviöt abdukoivat heitä ja tuhoavat heidän rakennuksiaan.

Odotuksen tuskassa kiemurrelleet voivat huokaista helpotuksesta: X-Com: Apocalypse kestää vertailun klassikoksi kohonneen isänsä rinnalla. Sen tunnistaa perheeseen kuuluvaksi, mutta siinä on myös niin paljon uutta, että kokemus tuntuu taas tuoreelta.

Tutkitaan ja hutkitaan

X-Com voi ostaa tukikohtia ympäri kaupunkia. Tukikohtissa sotilaat nukkuvat, harjoittelevat ja

paranevat, ajoneuvot aseistetaan ja korjataan, tavarat tutkitaan ja rakennetaan, ja tietysti tiedemiehet tutkivat saaliiksi saatuja tavaroita ja elämänmuotoja. Kunhan vain muistaa rakentaa tukikohtaan huoneet niitä varten.

Tutkimustyö on jaettu biokemiaan (karkeasti hirviöt ja biologia) ja kvanttifysiikkaan (teknologia). Insinöörit rakentavat tutkimustyön mahdolliset hedelmät.

Jokainen tiedemies on tällä kertaa yksilö ja jokainen projekti vaatii oman laboratorion. Voi sitä riemua, kun vaikka Cult of Sirius hyökkää tukikohtaan, ja pelaaja



Ufoa tiputtamassa.



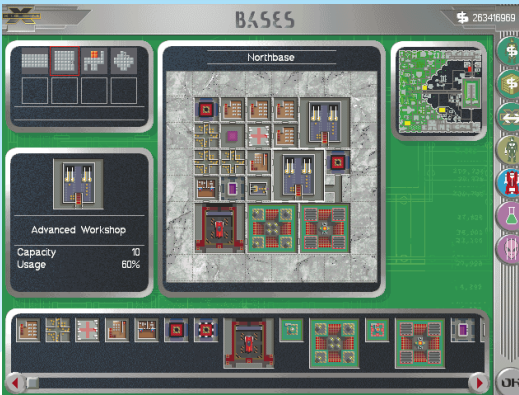
Huomaako psimorph savun seassa etenevän agentin?

yrittää evakuoida asettomat, labratakkiset tiedemiehensä ennen kuin nämä raa'asti teurastetaan.

Ajoneuvoja on tarjolla liitomoista panssarivaunuihin, liitautoihin ja hävittäjiin. Kaikkiin voidaan pultata erilaisia aseita, lisäosia ja moottoreita, ja kaikki näyttävät olevan kotoisin 50-luvulta. Ajoneuvoilla kuljetetaan agenteja, ammutaan ufot alas ja pistetään tarpeen vaatiessa rakennuksia maan tasalle. Ilmataistelun melskeessä varsinkin huoleton ohjusten kylväminen voi tehdä pahaa vauriota kaupungille.



Sotilaat muistavat aseistuksensa. Rahaa riittää, sillä betaversiossa oli "hauska" pikku bugi: kun tilasi esimerkiksi 10 kranaattia, niitä toimitettiin noin miljoona.



Tukikohdan pohjaratkaisu määrää aika paljon, mitä siellä tehdään.

Haarniskan syvä entropiapysy on kauhua herättävä ase. Haarniskat eivät ole ilmaisia, ja jostain syystä aseiden ammuksen perässä leijailee kranaatti.



Ufopediassa hirviöt ovat ihan kivan näköisiä.



Viimeisenä, muttei vähäisimpänä, ovat X-Comin agentit. He kiitävät paikalle, kun jossain vilahtaa anthropodin sininen sorkka, he tutkivat epäilyttävät yritykset mahdollisen solutuksen varalta, he hyökkäävät vihämiehisten yritysten rakennuksiin, ja he ovat paikalla kun X-Comin ilmavoimat saavat ammuttua ufoja alas.

Kuolkaa, iljettävät otukset!

Taktiset taistelut voi käydä joko tutulla, erinomaisella vuoropohjaisella systeemillä toimintapisteineen ja reaktioampumisineen, tai vallan pirun hyvällä reaaliaikaisella systeemillä, jolle peli varsinaisesti on suunniteltu ja jolla sen tarjoama kokemus on valovoimia nautittavampi.

Kyllästyään ei pääse taistelutantereita on kymmeniä. Vaikka varsinaiset ulkoilmakentät puuttuvatkin, taisteluja käydään muun muassa ufoissa, yritysten pääkonttoreissa, slummeissa ja alienien kotirakennuksissa. Monitasoisissa kentissä voi olla jopa yhdeksän kerrosta.

Taistelun aluksi X-Com nakaataan taistelutantereele satunnaisiin paikkoihin, ja ajoneuvoja ei kentällä näy, edes niitä ykkösen pikku tankkeja. Omat joukot saa vihdoinkin jaettua ryhmiin, ja taistelukentälle mahtuu 36 X-Comin agenttia, jos tarve vaatii. Ja sitten alkavat aseet puhua.

X-Com 3: Apocalypse on pitkästä aikaa peli, jossa tietokone pistää hanttiin ja kunnolla. Tekoäly pitää jonkinnäköistä kirjaa, miten pelaaja pelaa, ja yrittää sopeutua siihen. Parin ensimmäisen viikon jälkeen taisteluista alkaa tulla yhä epätoivoisempia,

kun muukalaisetkin siirtyvät raskeampiin aseisiin. Tyhmimmilläänkin muukalaiset ovat varteenotettava vastus, varsinkin kun pelaa tosiaikaversiota.

Omien joukkojen tekoälyä säädetään määrämällä tulimoodi (tähdätty, heittolaukaus tai sarjautuli), asento (pystyiseinnasta makaamiseen) ja aggressiivisuus. Aggressiivinen agentti ampuu vaikka ympäristössä tapahtuu mitään, normaali yrittää käyttää hyväksi lähellä olevaa suojaa, ja osaa poukkia piiloon ja pois, välillä ammuskellen. Varovainen yrittää vain pysyä suojassa. Tosiaikatilassa agentit eivät ala heti räiskä vihollisen nähdessään, vaan heillä on yksilöllinen, hermoja raastava reagoitaviive.

Taistelu on hienon näköistä. Valtavissa räjähdyksissä rakennelmat sortuvat, tulipalot leviävät, savun seasta kuuluu lähestyvien alienien ääniä, ja kiivaammissa taisteluissa aseiden ammuksentekot taistelukenttää kuin Star Warsissa ikään.

Sotilaat kestävät enemmän kuin yhden osuman, joskin tosi paha haava voi vuodattaa agentin kuiviin, jolle plakkarissa ole lääkelaukku. Eritasoiset taisteluhaarniskat paitsi suojaavat, mahdollistavat lentämisen. Aseita ja varusteita riittää pistooleista, konekiväreistä ja autocannoneista raskaisiin sinkoihin ja bioaseisiin, palokranaateista raskaisiin räjähteisiin, suojakenttiin, lääkintälaukkuihin, liiketunnistimiin ja vaikka mihin.

Sotilailla on lisäksi vaihteleva psi-voima, jolla muukalaisia voi yrittää tainnuttaa, pelotella tai kontrolloida. Sectoidien kokeiden tuloksena syntyneet mutantit ovat tällä alueella mestareita.

Hirviötä! Hirviötä!

Alussa X-Com kohtaa melko vaarattomia hirviötä. Tosin joku multiworm, joka kuollessaan jakautuu neljäksi nopsaksi hyperwormiksi, tai brainsucker, joka helposti pääsee esimerkiksi savun suojassa muuttamaan agentin zombieksi, voivat ensialkuun yllättää.

Siniset kik... anthropodit ja leijuat Aku Ank... skeletorit ovat perussotilaita, jotka lakkaavat naurattamasta siinä vaiheessa, kun ne näkymättöminä ja suoja-kentän turvaamina nakkelevat hehtaariräjähteitä ja ammuskelevat maaliin hakeutuvalla, haarniskan sulattavalla entropia-aseella.

Jykevistä päästä on Mollamaj... psimorph, hirveä psi-hirviö, ja etenkin avaruushirviöiden Abramsin vastike megaspawn. Minkä se näkee, se melkein käytännössä tappaa. Hirviöiden heikko lenkki on niiden grafiikka: vaikka ne ufopediassa näyttävät jänniltä, niiden siirto pikkuspriteiksi ei ole mennyt ihan putkeen.

Muuten grafiikka on hyvää. Tosin kaikki sotilaat näyttävät varusteruudussa samalta venäläiseltä rajavartijalta, mutta sinnehan se hahmo peittyi, manga-vaikutteisten haarniskojen alle. Musiikkikin on ihan kivaa, poislukien taistelun kamottava action-teknopop, jonka onneksi saa erikseen kytkettyä pois. Ääniefektit ovat ihan hyviä, vähän enemmän munaa niissä saisi olla. Ja heitetään vielä päälle pienen opettelun jälkeen notkean toimiva käyttöliittymä, niin kyllä kelpaa pistää hirviötä halki, poikki ja piinoon.

Rahaa kuin roskaa

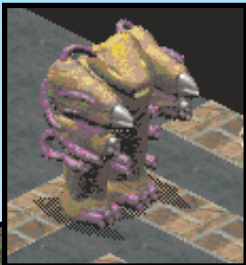
Pelasin muuten suurimman osan pelistä betaversiolla, jos joku ihmettelee joissain kuvissa näkyviä vanhoja hirviötä. Onneksi talenteet kelpasivat myyntiversioon, eikä niissä juuri muuta eroa ollut kuin myyntiversion huomattavasti hiotumpi ote. Betassa oli paha bugi Windows 95:n alta pelattuna: välillä tavaraa toimitettiin tilatun 10 asemasta vaikka 100 000, ja ainoa tapa päästä siitä eroon oli myydä se, jolloin rahaa ropisi kuin huijarille ikään. Olen jo kerran törmännyt samaan bugiin myyntiversion, kannattaa siis varoiksi pelata Dosissa.

Pelilisiä puutteita X-Com 3:ssa on muutama, pahimpana sen hiukan vajaan jäävä tunnelma. Ykkösosassahan viitteet "oikeisiin" ufoihin ja esimerkiksi karjansilpomisiin maustoiivat sen lopullisesti klassikkopeliksi. Apolienit eivät myöskään välitä siivileistä (hyvästi terror-missionit), ajoneuvoja ei saa taisteluun ja taistelu käydään aina täysvalossa. Ja jos oikein alkaisin valittaa, pikkupillityksellä tyyliseikoista ja pikkupuutteista täyttäisi sivun. Vastapainoksi sitten voisinkin pistää kaikkea hyvää, toimivaa ja näppärää parin sivun edestä.

Hassunnäköisistä hirviöistä huolimatta ei voi kuin myöntää, että Apocalypse on muhevan nautittava peli, joka kiinnostaa, on haastava, ei lopu kesken eikä edes pahasti toista itseään. Vaikka Mythos onkin Rebelstar Raiderista asti lähinnä parannellut samaa peliä, ainakin he ovat tehneet sen todella hyvin.

Nnirvi

Kauhistuttava megaspawn, orgaaninen panssarivaunu.



Hyvää

- Lähes kaikki.

Huonoa

- Hassun näköiset hirviöt.
- Osa ykkösen ominaisuuksista unohdettu.
- Ei moninpeliä.

Mahdollisesti klassikkotasoa oleva strategiapeli, joka näyttää, miten reaaliaika tehdään kunnolla.





Pandemonium

Chrystal Dynamics/BMG Interactive

Windows 95

Minimi: P100, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P133, 3DFX-kortti,
peukalo-ohjain

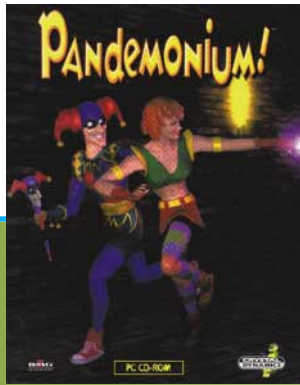
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 8 Mt

Moninpeli: ei

Muuta: 3DFX-tuki

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules
128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM



Chrystal Dynamicsin uutukainen on erikoinen sekoi- tus hulpeaa 3D-grafiikkaa ja perinteistä kaksiohjeltoista pelattavuutta. Lopputuloksena on yllättäen toimiva ja nautittava tasohyppely, varsinkin jos konehuonetta on siunattu 3DFX-kortilla.

Fergus ja Nikki törmäävät toisiinsa unettavalla loitsukurssilla. Kurssinvetäjän pussista putoaa muinainen loitsuopas, jonka sankarimme kaappaavat kokeilunhaluusiin kännyhinsä. Kyseinen kirja ei sisälläkään mitään tavallista "voita leivän päälle" -magiikkaa vaan asiallisia tuhovimman tyydyttäviä tyrnäviä oppeja.

Kuinka ollakaan Fergus ja Nikki syventyvät kirjan saloihin ja saavat aikaiseksi melkoisen katastrofin, suorastaan pandemoniumin. Kirjan sivuilta ei tietysti löydykään sekasorron selvittäviä loitsuja, niinpä paniikki iskee sankareihimme. Seikkailu sopan selvittämiseksi alkaa ja kieroutunut tasohyppelynirvana odottaa sankareitamme.

Tehtävänä on hypyttää ja pomputtaa joko Fergususta tai Nikkiä pitkin surrealistia maailmoja. Nikin tuplahyppyominaisuus tekee hänestä kollegaansa oivallisemman hahmovalinnan, Fergusuksen kärrynpyörä-kyvyn kanssa ei nimitäin jaksa ährätä alkumetrejä pitemmälle.

Jos pelistä voisi riisua kaiken kolmiulotteisu-

Maukasta magiaa



Kuvakulmat vaihtuvat taajaan.

den, jäljelle jäisi perinteinen ja tavanomainen tasohyppely. Kuiden yli hyppiminen, tulipatsaiden varominen ja vihollisten niskavillojen kutittelu hyppimällä ei ole vallankumouksellista. Huikeat ja mielikuvituksellisesti polveilevat maisemat ja vinkeästi ta- pahtumia seuraava 3D-kamera tekevät Pandemoniumista kuitenkin häkellyttävän tuoreen ja vaikuttavan kokemuksen.

Hyttävä kyky

Mukana on tuttuun tapaan etenemistä helpottavia kerättäviä lisäkykyjä. Jäädysase on metka, samoin pienennyssäde, jolla viholliset muuttuvat hetkeksi muurahaisenkokoisiksi pieneliöiksi. Toisaalta hyppiminen ja pomppiminenkin on sen verran väkää, ettei kyvyn menettäminen osu- man seurauksena liemmän masenna. Oudot kuvakulmat nimitäin tekevät vihollisten eliminoimisen perinteisinkin keinoin hauskaksi ja mukavan haasteelliseksi.

Maagisten porttien läpikäy- kentely muuttaa sankarimme ulkoasun hetkeksi eläimellisemmäksi. Sammakon puvussa hyp- pimineen muuttuu vai- vattomam-

maksi, lohikäärmeen kanssa pääsee lentämään ja sylkemään tulta. Eläinlajeja on tarjolla kuitenkin vain neljä ja ne aktivoituvat ainoastaan ennaltamäärityissä pisteissä, mikä on hieman rajoittavaa.

Pelattavuudeltaan Pandemonium ei ole täydellisen tasapainoinen. Joskus matka seuraavaan uudelleenaloituspisteeseen tuntuu toivottoman pitkältä, jopa puuduttavalta. Yrittävä kuitenkin palkitaan: seuraavan nurkan takana pääsee taas yllättäen todistamaan pelintekijöiden luomis- vimmaa hykerryttävimmillään. Jokaista hieman tylsempää tuokiota seuraa aina suorastaan upea episodi.

Pandemoniumin kaltaiset pelit saattavat jäädä harvinaisuuksiksi ja 2D-3D-siirtymävaiheen kummajaisiksi. Liki kaikki tekeillä olevat tasohyppelyt (esimerkiksi Crystal Dynamicsin seuraava eepos Gex 2 ja Shinyn Earthworm Jim) julistavat vapaata kolmiulotteisuutta. Niissä pelaaja voi marsittaa hahmoaan jokaiseen kuviteltavissa olevaan ilmansuuntaan Mario 64:n malliin. Pandemonium on kuitenkin elävä todiste siitä, että perinteisinkin keinoin voi hauskuuttaa 3D-korttien aikakaudella. Se on lyhyesti sanottuna helvetillisen mukava ja rento peli.

JTurunen



Hyvää

- Hauska.
- Hyvä pelattavuus.
- Kaunis grafiikka.

Huonoa

- Fergus.

Pandemonium kannattaa ostaa vaikkei 3DFX-korttia omistaisikaan. Onpahan sitten hyvä syy hankkia sellainen!

HYVÄ PELI

90

Extreme Assault

Blue Byte

Dos, Windows 95

Versio: 1.0.0

Minimi: 486DX4/100, 16Mt,

2xCD-ROM

Suositus: P133, 16 Mt,

SB16/AWE32

Äänet: Kaikki yleisimmät kortit

Kiintolevy: 34 Mt

Monipeli: 4 pelaajan IPX-verkkopeli

Muuta: 3DFX, forcefeedback-

ohjaimet-päivitystiedosto, suora

MMX-tuki valmiina

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules
Dynamite 128, SB16, 4xCD-ROM,
(pikatestinä myös P133,
S3Trio64V+)

Blue Byte päätti väsätä totaalisen tyrnävän helikopteriräiskinnän ja onnistui siinä. Samaan pakettiin piti vielä tunkea tankkitaistelun aakkoset ja kuorruttaa kokonaisuus komealla grafiikalla ja muikeilla efekteillä. Äärimmäinen hyökäys käynnistyi.

Extreme Assaultin 3D-enginestä kohutaan, eikä syyttä. 3D-korttien ja muiden viimpaimien aikakaudella on nautinto saada eteensä peli, joka toimii perus-Pentiumillakin kuin unelma. Maisemat vyöryvät maittavasti, räjähdykset ovat vaikuttavia ja väripaletti huima. Läpinäkyvät erikoisefektit ovat vietävän näyttäviä, eikä horisonttia peittävä sumu ole engin heikkouksia piilottamassa, vaan kerrankin tunnelmaa kohentamassa.



Pelin grafiikka on jumalaisen kaunistaja ja kaiken lisäksi se myös liikkuu.



Ääretöntä ähinää

Hetkessä ei näitä hienouksia ole saatu siirrettyksi kuvaruudulle. Christian Jungenin koodaama 3D-engine on ollut työn alla peräti kolme vuotta ja itse peliäkin on ehditty väsätä puolentoista vuoden ajan. Blue Byten päämäärä oli toimintaa tiheä helikopteriräiskintä, jota päätettiin kaiken lisäksi kesken projektin vielä piiristää tankkitoiminnalla, taipuisa 3D-engine kun ei pelintekijöille liemmin rajoituksia aiheuttanut.

Roswelin haamu

Maailmankaikkeus on kuinkas ollakaan jälleen kerran hankalassa tilanteessa. Maan ulkopuolinen äly on lonkeroitunut ympäri palloamme ja pelaajan on tietysti tutustuttava muukalaisten majoipaikkoihin. Hikinen sight-seeing vie ympäri maailman viheriöiviltä pelloilta laaksojen ja luolien kautta maanalaisiin tunneleihin ja vuoristojen onkaloihin. Jopa muinainen inkatempeli on käytävä siistimässä paremman tekemisen puutteessa.

Extreme Assault on puhdas räiskintäpeli. Tehtävät ovat lyhyitä, ytimekkäitä ja täynnä tutinaa. Alkupään tehtävät ovat jopa liiankin lyhyitä, jotta kunnan tunnelmaan ehtisi päästä. Pelin edetessä episodit hieman pidentyvät, mutta missään vaiheessa maratonsessioihin ei sorruta. Tarkoituksena on hauskanpito muukalaismömmöjen kustannuksella, eikä mikään muu.

Pelaajan hypypysiin annettu Sioux AH-23 -helikopteri on käänteissään ja liikkeissään näppärä. Kontrollit vaativat melkoi-

sen nappinivaskan painelua, mutta missään vaiheessa pelattavuus ei ryydy silkaksi näppäimistön haromiseksi. Kaiken lisäksi peli ymmärtää myös lentosimulikkujen päälle, mikä tuo kontrollit sellaisen hankkineelle helpommin hallittaviksi. Myös T1-tankki liikkuu soljuvasti pitkin työntäyteisiä käytäväsokkeloja.

Asejärjestelmiä on vain kolme (kahdenlaiset kanuunat ja yhdenlaiset ohjukset), mutta ne saa viriteltä hulppean näköisillä kykyhologrammeilla tulitusteholtaan peräti yhdeksänkertaisiksi. Liki pakolliset älypommit löytyvät myös tarvittaessa näppäimen ulottuvilta. Pyssynruokaa on rustosti: pelin edetessä eteen tupsahdattaa jos jonkinlaista vinkeää vipeltäjää puhumattakaan elämää suuremmista etenemisen esteistä (loppuhirviöistä).

Kuumaa huumaa

Extreme Assaultin tunnelma on pääosin tukala ja vauhdikas. Onneksi muukalaisten siirryttyä räjähdysten tuolle puolen pelaaja voi rauhassa tutkia taistelutanerata ja etsiä vaikkapa salaisia kyky- ja suojapalleroita sisältäviä bonusluolia ja -sopukoita. Varsinkin aluksen suojaa ehostavat



vihreät hologrammit tulevat todella tarpeeseen.

Ajoittain tunnelma äityy luolia koluttaessa Descentistä tutuksi seinämien nuoleskeluksi. Pelialueet ovat kuitenkin huimasti Descentin laajoja luolastoja suppeampia ja yksinkertaisempia, joten Descentin tunnelmiin ei aivan yllätä.

Blue Byte on ansiokkaasti pannonnut yksinpeliin, mutta Extreme Assault on varustettu myös verkkopelillä. Sitä varten suunnitellut areenat ovat pikasilmäyksen perusteella lupaavia ja tuovat varmasti vaihtelua Quaken turruttamille aisteille.

Extreme Assault ei ole täydellinen. Pelattavuus tuntuu varsinkin alkumetreillä liiankin kaootiselta ja sekavalta, eikä peliä voi kehua riippaisevan syväksi missään vaiheessa. Toisaalta kontrollien arpeuduttua selkäyttimeen tunnelma lämpiää maittavaksi, eikä ruudun äärestä minaa malttaa lähteä ennen kuin työn alla oleva episodi on selvitetty. Lyhyet ja ytimekkäät tehtävät pitävät ansiokkaasti otteessaan.

Blue Byten Extreme Assault ei ole maailmankaikkeuden imukyisin peli, mutta sen 3D-enginestä on silti lupa nähdä märkiä unia.

JTurunen

Hyvää

- Hyvä meininki.
- Hyvä 3D-engine.
- Hyvät efektit.

Huonoa

- Hikinen.

On niin hikikin ja kaappikin on niin sekasin. Ja kesämopo. Ja jumalaisen kaunista grafiikkaa.

80

Murha suuressa junassa

The Last Express

Smoking Car/Broderbund

Dos, Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: Dos: 486DX2/66, 8 Mt, SVGA (640x480), 4xCD-ROM, digitaaliäänikortti, hiiri.

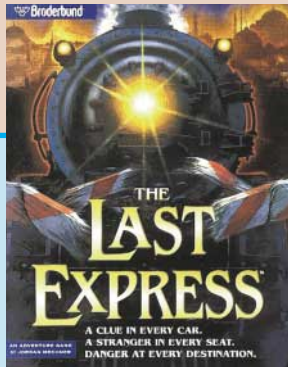
Win95: P60, 8 Mt

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 35 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt

VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, 3xCD-ROM, Windows 95



Tyler lähettää viestin toiselta puolelta.

Kaikki mitä Tyleristä on jäljellä...

Kesällä 1914 Eurooppa on sodan partaalla, mutta kuuluu Idän Pikajuna jatkaa kulkuaan Pariisista Konstantinopoliin. Kansallistunteiden kuohuessa junan tunnelma on tavallista kireämpi ja kaikki matkustajat tuntuvat tarkkailevan toisiaan.

Junassa on myös nuori amerikkalainen lääkäri Robert Cath, vanhan ystävänsä kutsusta. Robert löytää kutsujansa kuolleena junasta, ja joutuu omaksumaan ystävänsä identiteetin. Tästä lähtien hän on Tyler Whitney, jonka touhut eivät ole täysin laillisia. Kaikki tuntuvat haluavan häneltä jotain, mutta Robert tuntuu olevan ainoa, joka ei ole kunnolla perillä asioista. Tylerin salaisuuksien selvittämisen lisäksi Robert yrittää löytää murhaajan ja erinäisiä varastettuja esineitä, mutta aika vähenee junan kiitäessä kohti itää.

Monikielinen seikkailu

The Last Express vaikuttaa ensinäkemältä aivan liian tyypilliseltä nykyseikkailulta. Maailma on kuvattu sankarin silmin ja koko koemutta ohjataan yk-

sinkertaisella yhden nappulan hiirisysteemillä. Systeemi reagoi vain kuvissa oleviin hotspotteihin, eikä mitään omaa voi edes yrittää saada aikaiseksi.

Hetken pelaamisen jälkeen huomaa, ettei pelin yksinkertaisen käyttöä haittaa kovinkaan paljon pelinautintoa. Paitsi välillä: nähdessään esimerkiksi viereisen osaston asukkaan rakentavan ilmiselvää pommia Robert ei voi marssia vihjaamaan asiasta konduktöörille. Keskustelut ovat liian usein rajoittuneita vain pariin lyhyeen lauseeseen, eikä haluamiin asioita voi kysellä. Muuten pelin suunnittelijat ovat onnistuneet kiertelemään heikon systeemin luomat sudenkuopat kohutuullisen taidokkaasti.

Suurin osa pelistä nojaa junassa harhailuun ja oikeassa paikassa oikeaan aikaan olemiseen, ja avain on kansamatkustajien tuhujen seuraaminen. Ovien takana salakuuntelu, tupakkavaunussa istuskelu ja viereisen pöydän keskustelujen seuraaminen on paitsi tärkeää, myös oudolla tavalla mielenkiintoista. Eri kansallisuuksien edustajat todella puhuvat omaa kieltään ja Robertin korviin saattaa osua muun muassa ranskaa, saksaa, englantia, venäjää ja turkkia. Sankari osaa jonkin verran vieraita kieliä, joten hänen ymmärtämänsä jutut on tekstitetty ruudun alalaitaan. Idea toimii loistavasti ja luo junan realistisen oloista kansainvälistä tunnelmaa.

Pieni juna ilman mielenkiintoisia ihmisiä ei voi olla kovinkaan kiinnostava paikka. Onneksi Idän Pikajunassa mukana on kaikenlaisia ihmisiä pommeja rakentavasta terroristista kulttuurimatkalla olevaan naiskaksikkoon. Tietysti junaan on kiinnitetty myös kuninkaallinen yksityisvaunu, jonka omistaja haluaa kovasti jonkin Tyleriltä varastetun esineen.

Osa ideoista on kieltämättä kliseisiä, mutta muutamat virheet antaa anteeksi tarinan toimivuuden nimissä. Juoni toimii hyvin, ja se rakentaa jännitystä hillityn hitaasti antaen pelaajalle pikku hiljaa lisää tietoa junan tapahtumista. Pelimaailma elää koko ajan sankarin ympärillä, ja juna lähenee päämääräänsä väijäämättömästi. Ilmassa leijuu koko ajan samalla oudon painostava ja kuitenkin eeterisen rauhallinen ilmapiiri, ja jotenkin kokonaisuus onnistuu kaappaamaan mukaansa.

On oikeastaan outoa, kuinka vähän Idän Pikajunan mystiikkaa on käytetty seikkailupeleissä hyö-

dyksi. The Last Express osaa kuitenkin tarttua aiheeseen tyylikkäällä tavalla. Vuosisadan alun tunnelmat on saatu vangittua peliin ihailtavan hienosti, ja pelaaja todella tuntee kulkevänsä ajassa taaksepäin suurta sotaa edeltäneeseen aikaan.

Kaunis, mutta kapea

Hyvä käsikirjoitus luo peliin vahvan perustan, jolle on rakennettu kaunis ja oman aikansa näköinen pelimaailma. Idän Pikajuna on luotu suoraan oikean esikuvansa mukaan, ja renderoitu taide näyttää todella hyvältä. Kuvat on rajattu hienosti niin, että pelaaja tuntee liikkuvansa junan kapeilla käytävillä ja osastoissa. Rendoituihin taustoihin on yhdistetty myös käsin piirrettyjä yksityiskohtia, mikä saa kokonaisuuden tuntumaan kiehtovan vanhan aikaiselta.

Kaikki hahmot välianimaatioita myöten ovat myös käsin piirrettyjä, eikä koko pelissä ole lainkaan videokuvaa, mikä on erit-



Robert huomaa, että luvaton tunkeutuminen vierasteen osastoon ei ole välttämättä hyvä idea.

täin hyvä asia. Piirretyt hahmot on tosin selkeästi tehty videoitujen hahmojen päälle, mutta lopputulos näyttää todella hyvältä.

Animaatiot ovat välillä huvittavan vähällä kuvilla tehtyjä, mutta vanhalta elokuvalta tuntuva animaatio sopii erinomaisen hyvin pelin tunnelmaan. Ahtaiden käytävien tuntua on osattu tehostaa myös animaatioilla, sillä pelaajan ohitse huvittautuvat ihmiset todella tuntuvat työntyvän pelaajan ja seinän välistä sankarin ohitse.

Viimeistään hyvät tehosteet keväät ympäröivästä pelimaailmasta elävän ja todellisen tuntuisen. Musiikkia on osattu lisätä juuri oikeisiin kohtiin, ja jännityksen luominen sujuu helposti. Ääninäyttelijät osaavat asiansa, ja juna on täynnä paitsi eri kielä myös aksentteja.

The Last Express on ristiriitaisia tunteita aiheuttava peli. Sen systeimi on selkeästi liian rajoittunut, mutta samalla ilmapiiri on ehdottoman vahva. Tekemistä tuntuu riittävän, mutta kaikki eivät välttämättä pidä keskusteluiden kuuntelua ja ympäristön tarkkaa seuraamista tarpeeksi kiehtovana. Idän Pikajuna on kuitenkin luotu taidokkaasti uudelleen eloon, ja ainakin minä viihdyin junan dekadentissa tunnelmassa.

Tapio Salminen



Hyvää

- Hyvin kirjoitettu.
- Vangitseva tunnelma.
- Ajanjaksoon sopivan näköinen.

Huonoa

- Liian yksinkertainen käyttöliittymä.
- Ajoittain liikaa turhaa harhailua.

Tunnelmallinen, mutta rajoittunut seikkailu Idän Pikajunassa.

80

Harvest of Souls

Sierra

Windows

Versio: 1.0

Minimi: 486DX2/66, 12 Mt, SVGA (640x480), 2xCD-ROM, digitaaläänikortti, hiiri, Windows 3.1 tai uudempi

Äänet: Windows-yhteensopivat digitaaläänikortit
Kiintolevy: 10 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,
3xCD-ROM, Windows 95

Muistatko Sierran taannoin julkaiseman puzzleräpölyksen Shivers? Jos et, voit olla tyytyväinen. Harvest of Souls on saman tekijätiimin uusi yritys puzzleilla ryydittyjen seikkailujen saralla, ja tällä kertaa luoti osuu jo lähemmäs maalia.

Nuoris-orkesteri etsii rauhallista paikkaa uuden videonsa filmauksen, ja päätty kyläpahaseen nimeltään Cyclone. Kuvaukset alkavat, samoin oudot tapahtumat, ja ainoa Cyclonesta pois johtava tie sortuu kulkukelvottomaan kuntoon.

Sankari on bändin kaveri, joka alkaa huolestua, kun ystävästä ei ole pitkään aikaan kuulunut mitään. Niinpä hän hommaa motocross-pyörän ja kaahaa maavyöryn tukkiman tien yli Cycloneen tutkimaan asiaa. Perillä hän törmää kuolleelta tuntuvaan pikkukylään, eikä ystäviä näy missään.

Kliseistä tunnelmaa

Pelimaailma on kuvattu sankarin silmin ja maailmaa manipuloidaan hiirellä. Käyttöjärjestelmä on rajoittunut vain hotspotien etsimiseen, vaikka taustoihin reagoivan pointterin saakin kytkettyä pois päältä. Tämä tosin tekee pelaamisesta entistäkin hankalampaa, sillä systeimi on suunniteltu vain hotspotit mielessä.

Peli on yritetty saada tuntuun enemmän oikealta 3D-peliltä niin, että jokaisessa paikassa voi vapaasti katsella sivu- ja pystysuuntiin. Kieltämättä tämä saa systeimin tuntumaan paremmalta, mutta oikeasti edelleen liikutaan askel kerrallaan suunnittelijoiden haluamiin paikkoihin. Juonentynkään on angettu kaikki mahdolliset kliseet, jotka suunnittelijoiden mieleen on juolahta-

Kuolleessa kaupungissa



nut. Tietenkin Cyclonessa on oma korruptoitunut sheriffi (American Gothic), ja sankarin perässä hihtävällä pahalla hengellä on jotain tekemistä seudulla muinoin asustaneen intiaaniheimon kanssa. Pelin päämääränä on yksinkertaisesti voittaa paha henki ja pelastaa sankarin ystävä.

Kaikesta vanhan kertaamisesta huolimatta tunnelma on oudon painostava, ja repii pelaajan pakonomaisesti mukaansa. Koko kaupunki tuntuu olevan hylätty, eikä ihmisiä pahemmin näy. Pieniä yksityiskohtia on hyödynnetty taidokkaasti. Puhelinvastaajissa on outoja viestejä ja joka paikasta löytyy erilaisia mielenkiintoa herättäviä lappusia. Cyclone tuntuu roikuvan jossain omassa uniajassaan, jonne vain harvat ihmiset pääsevät – tai joutuvat.

Harvest of Soulsin varsinainen idea, puzzlet, ovat kohtuulliset helppoja tapauksia. Joihinkin saattaa upota liikaa aikaa,

mutta yleensä niistä selviää järkevässä ajassa. Tosin puzzlet täytyy selittää erikseen pelin ohjekirjassa, sillä joitain juttuja ei ilman ennakkovihjeitä yksinkertaisesti voi saada ratkaistua. Tämä on tyhmää, sillä puzzlen idean pitäisi selvittää itse pelistä, ei ohjekirjasta.

Taivaalla on synkkiä pilviä

Painostavaa ilmapiiriä avittaa tyylikäs taide. Cyclonesta on saatu todella synkkä ja hiljainen paikka, jonka yllä leijuu koko ajan sumuinen salaperäisyyden verho. Taustat osoittavat, että renderoimalla tehdyn taiteen ei

tarvitse olla steriilin näköistä. Videokuvaa mukana on mukavan vähän ja musiikki on erinomaisesti aiheeseen sopiva, painostavat soinnut siivittävät pelaajaa tämän harhaillessa synkän kylän läpi. Ilman toimivaa musiikkia pisteet putoaisivat rankasti.

Kokonaisuutena Harvest of Souls on parempi peli kuin sen kokonaisuuksien summa antaisi ymmärtää. Pelajalla ei oikeastaan ole muuta tekemistä kuin ratkoa satunnaisia puzzleja, mutta Cyclonen painostavassa ilmapiirissä on hauska käyskennellä. Vaikka peli onkin pohjimmiltaan mitä aidointa multimedia-soosia, siinä on oma outo viehättyksensä. Älä kuitenkaan odota, että se tarjoaa sinulle paljonkaan tekemistä.

Tapio Salminen



Hyvää

- Painostava tunnelma.
- Näyttää ja kuulostaa hyvältä.

Huonoa

- Rajoittunut.
- Ei tarjoa oikeastaan paljonkaan varsinaista tekemistä.
- Puzzlejen ideat on pakko katsoa ohjekirjasta, sillä peli ei niitä kerro.

Taidolla tehtyä tunnelmallista multimedia-soosia.

70

Test Drive Off-Road

Elite/Accolade/Eidos

Dos, Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Kaikki yleisimmät kortit

Kiintolevy: noin 50 Mt

Ohjaus: Thrustmaster

Moninpeli: kaksinpeli modeilla, sarjakaapelilla ja jaetulla ruudulla, 4 pelaajan IPX/NetBios-verkkopeli

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules Dynamite 128, SB16, 4xCD-ROM



Multakönsikkään kuritus

Test Drive Off-Roadilla ei ole liiemmin yhteistä aikojen alun Test Drive -sarjan kanssa. Maantiehirmut ovat vaihtuneet nelivetoisiksi isopyöräisiksi maastoautoiksi, sutjakkaat asfaltitiet kyhmyräisiksi ja mutkaisiksi peltotaipaleiksi. Autojen jouset on tarkoitettu panna kertahetkellä koetukselle.

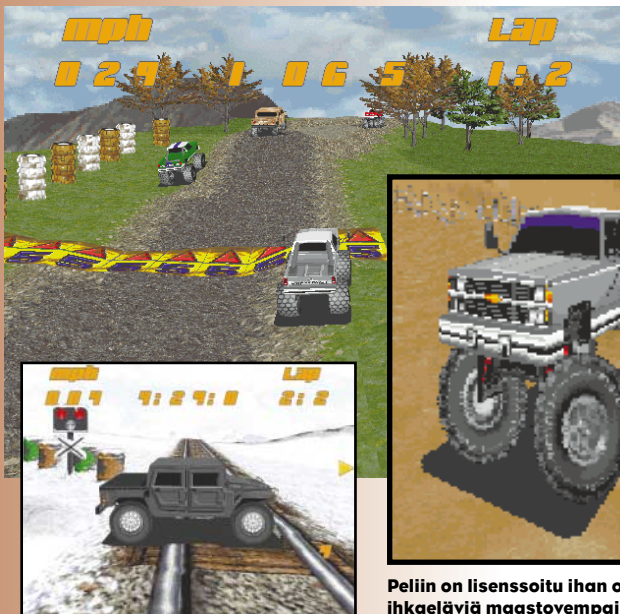
Ensi-ihmettelemällä Test Drive Off-Road tuo mieleen Microsoftin Monster Truck Madnessin, vaikka autot ovatkin pienempiä ja nopeampia. Ajotuntumassa on jotakin samaa ja autot nyökähtelevät kumpareelta toiselle tuntuloisesti.

Pelin rakenne on mukaansatempaava. Puolet pelin kahdestatoista radasta ja kahdeksasta autosta saa nimittäin esille vain ja ainoastaan pelin kahta liigavaihtoehtoa pelaamalla. Toisessa (mixed league) vastaan asetuu sekalainen seurakunta kuskeja ja autoja, toisessa (class league) taistellaan samanmerkkisten menovehkeiden mestaruudesta. Voittaja palkitaan uusilla radoilla ja autoilla (muun muassa Monster Truck!). Seko-seko-liigaa kahlataan kuuden cupin verran, luokkatietoisten ähäämistä on seurattava neljän episodin ajan.

Karua todellisuutta

Test Drive Off-Roadin autot näyttävät makoisilta ja niiden kontrollit ovat hyvät. Ne pongahtelevat ja pingahtelevat sopivan sutjakkaasti pitkin ja poikin muhkuraisia maisemia. Radoissa on tilkkanen vaihtelua ja lukuisat oikoreitit pitävät ne hetken aikaa tuoreina.

Valitettavasti ratojen grafiikka on melkoista pikselimössöä. Resoluutiota lisäämällä näkyvät toki tarkentuvat, mutta silti kokonaisvaikutelma on rujo. Kaiken



Pelin on lisensoitu ihan oikeita, ihkaeläviä maastovempaimia.

lisäksi ruudunpäivitys lähestyy tuolloin uhkaavasti vatsalaukkaa korventavaa tasoa. Mystisesti nimetyssä modeX-tilassa peliä pystyy onneksi pelaamaan ilman vauhdintunnon täydellistä karuunlampsimista.

Test Drive Off-Road on yksi peli loputtomaan "olisi"-pelin sarjaan. Se olisi hyvä peli, jos se olisi hyvä peli. Sitä väsanneilla on ollut selkeästi oiva ja asiallinen näkemys, millainen on ryhdikäs Off-Road-toimintakaahaus. Josain vaiheessa projektia kyky, aika ja/tai resurssit ovat kuitenkin loppuneet ja usko omaan luomukseen valunut hiekkakuopan uumeniin.

Puolikarkeasta grafiikastaan huolimatta Test Drive Off-Roadin kimpussa viihtyy yllättävän hyvin. Kuskin vinkkelistä tiiruttuna maisemat keikkuvat mahanpohjaa kutkuttavasti auton poukkoillessa hysteerisesti pitkin pieniareita. Ohjaustuntuma pysyy myös koko ajan elävänä pelaajan

yrittäessä epätoivoisesti pitää ajokkinsa ryhdissä. Rytinä ja tutina somistavat viehkösti Gravity Kills -nimisen laulu- ja soitinyhtyeen iskevät tahdit. Silti kokonaisuus jää laahaamaan jonkin hyvän ja keskinkertaisen rajamaille.

JTurunen

Hyvää

- Tunnelma.
- Hyvät jouset.
- Jaetun ruudun kaksinpeli.

Huonoa

- Kehnoho ja ruma toteutus.

Tällaisen pelin pitäisi osata sitä tukea ja pätsillä se yleensä aikaiseksi saatetaan. Mikä se on?

70

70

Need for Speed 2 – uudestaan

Need for Speed 2

Versio: myyntiversio

Testattu: P120 32 Mt, P133 16 Mt, P200 16 Mt ja P200 32 Mt

Need for Speed 2:sta testattiin myös lopullinen, kaupallinen versio ja lisäksi usealla eri testikokoonpanolla. Valitettavasti se paljastui pääosin samaksi kuin testattu arvosteloversio. Radat (6 + 1 bonusrata) ovat edelleen tylsähköt ja segmenttiradat puuttuvat. Muutamat oikotiet ja hyppyrit eivät kokonaisuutta pelasta. Yleisvaikutelmaltaan peli on lisäksi edelleen ruma, vaikka osa autoista on eittämättä mallinnettu hyvin. Ajotuntuma ei sekään yllä alkuperäisen hienovaraisuuteen millään kontrollivaihtoehdolla testattuna.

Need For Speed 2:ssa on myötämenevän liikenteen lisäksi myös vastaantulevaa liikennettä! Turnaus- ja knockout-kisat on kuitenkin ajettava ilman sunnuntaiautoilijoita, samoin yksittäiset kisat täyden vastustajakataraan (full grid) asettuessa lähtöviivalle. Liikenteen seassa puikkeilemisen tuntu jää valitettavasti puutteelliseksi. Siviliautot ajavat nimittäin häkellyttävän hitaasti ja vaikuttavat pelin tiimellyksessä pikemminkin paikallaan seisovilta kuin johonkin suuntaan liikkuvilta.

Jaetun ruudun kaksinpeli sekä lukuisat bonusautot (bussit ja muut hillittömyydet) piristävät melkoisesti muuten ankeahkoa kokonaisuutta. Need For Speed 2 näyttää jakavan mielipiteet muikeasti ristiin. Toiset tykkäävät siitä kuin hullu puurosta, toiset pelaavat sitä sormet kurkussa. Makuasioista on kuitenkin turha kiistellä, joten testaa demo ja päätä itse.

Need For Speed 2 arvioidaan uudelleen kunhan siihen ilmestyy tuhti, asiallinen ratelavyke ja 3DFX/D3D-pätsi.

JTurunen

Pelit kortilla

Formula 1

Bizarre Creations/Psygnosis

Windows 95

Minimi: P100, 16 Mt, 3D-kortti, 2xCD-ROM

Suositus: 133

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: noin 70 Mt

Moninpeli: ei

3D-tuki: 3Dfx, Verite ja Direct3D

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM

WipEout 2097

Psygnosis

Windows 95

Minimi: P133, 16 Mt, 3D-kortti, 2xCD-ROM

Suositus: P166

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: 5-200 Mt

Moninpeli: ei

3D-tuki: Direct3D

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM

Psygnosiksen PlayStation-hitit Formula 1 ja WipEout 2097 kääntyvät lopulta PC:lle kiitos. Koska ne vaativat 3D-kortin, nyt ei enää teoriassa tarvitse kärsiä nykimisestä ja selaaavasta ruudunpäivityksestä.

Delphinin Moto Racer ja Ubi-softin POD ovat näyttäneet, kuinka sujuvan sutjakkaa meno voi nykyvempaimin varustetussa PC:ssä parhaimmillaan olla. Ranskalaiskoodaajat ovat luoneet standardin, johon muita 3D-korttipelejä on pakko verrata.

Psygnosiksen molemmat uutukaiset ovat hienoinen pettymys. WipEoutissa tiukat kurvit panevat kortin koville eikä Formula 1:kään ole niin sujuva ja näyttävä kuin mitä sen odotti olevan. Toki SVGA-grafiikka tuo näkymät PlayStation-esikuviaan tarkemmiksi, mutta täydelliseen sulaavuuteen ei kumpikaan PC-versioista yllättäen yllä.

Saa tulla pyyhkimään

WipEout on peleistä sutjakkaampi ja vauhdikkaampi ja tempaa pelaajan nopeasti tanakkaan otteeseensa. Se on puhdas toimintakaahaus, mutta sen kontrollit ovat hienostuneet ja nautinnolliset. Seinämiä hivelevä kurviyppään selvitys tuottaa melkoista

tyydytystä, samoin makeiden aseiden oikeaoppinen ja onnistunut hyväksikäyttö.

Pelaaja voi kilpailla aluksi kolmessa eri luokassa (vector, venom ja rapier class), joissa kussakin on kaksi rataa. Päämääränä on sijoittua jokaisella radalla ensimmäiseksi eli voittaa kultamitali. Tämän jälkeen pelaaja pääsee ensimmäisen ns. "arcade challenge" kimppeeseen, jossa kaikki kuusi rataa kaahataan perätysten rapier-luokan hiltittömällä vauhdilla. Tuolloin etenemisen esteeksi tulevat lisäksi rajoitetut jatko-yritykset. Sen jälkeen vielä bonusradat ja neljäs ja kiivain kilpailuluokka odottavat noutajaansa.

WipEout 2097 on toimintakaahaus, joka kestää yllättävän pitkään tuoreena. Se on PlayStation-versiota huikeasti komeampi, mutta myös (joissakin kurveissa) hieman nykivä. Ratojen grafiikkaa sopivasti hiomalla ja karsimalla siitä olisi saanut taatusti täydellisen sutjakan ajopelin, lajityyppinsä klassikon. Tällaisenaankin se on erinomaista viihdettä.

Väärä formula

Formula 1 on hieman hankalampi arvosteltava. Tulisiko sitä käsitellä simulaationa, kuten monet siihen pettyneet ovat tehneet, vai pitäisikö se arvioida toimintapelinä, jollainen se loppujen lopuksi on? Ohjevihkosessa ja itse pelissä sanaa simulaatio varotaan mainitsemasta.

Simulaationa Formula 1 ei ole likitulkoonkaan täydellinen. Ohjaamoon ei pääse istumaan, vaikka yksi kuvakulma toki viekin takapuolen asfaltin tasolle. Ajokin suoraviivaiset kontrollit eivät varmasti vakuuta Geoff Crammondin Formula 1 Grand Prix'n lumoihin joutunutta, eikä auton säätömahdollisuuksia voi todellakaan kehua monipuoliseksi.

Nokkapokka likietäisyydellä ahisevän Irvinen kanssa ei pane autoa välttämättä spinniin päinkään, ja radanreunuksia saa naputella aikansa ennen kuin etusiiveke irtoaa. Kansaskilpailijoiden keinoily keskittyy selkeästi parhaan ajolinjan valintaan, mutta toisaalta vastaavaa luovuudeltaan liki olematonta jurraa-



Formula 1

Hyvä

- Olematon kynnyks.
- Hyvä tunnelma.

Huonoa

- Köyhät "kolarit".
- Ei odotetun loistokas.

80

mista näkee kyllä myös oikeassa formulakisassa.

Varsinaisia tastapelejä ei ole. Peliohjainta alas kampeamalla kuvakulma kääntyy kuitenkin hetkeksi tulosuuntaan päin. Niinpä "taustapeiliin" vilkuilu kesken kurvin on käytännössä liki mahdotonta. Toisaalta kolarejakaan ei tarvitse pelätä, sillä ainostaan etu- tai takasiivekkeen singahtaminen ilmaan jää kolistelun ainoaksi maalliseksi merkiksi.

We want some action

Toimintapeliksi Formula 1 on kuitenkin hyvä. Kynnyks on liki olematon kiitos erinomaisten ajamista helpottavien lisukkeiden. Ohjaus- ja jarruapu toimivat kerrankin todella hyvin. Ohittaminen on helppoa, ja täydet 10 pistettä eivät ole aloittelijakaan tavoittamattomissa.

Erinomaisesti mallinnetut radat ja oivat äänet luovat hyvän tunnelman, jota edes seilaava ruudunpäivitys ei pysty pilaamaan. Ajokit näyttävät aidoilta, vaikkakin itse tallitilanne on suorastaan historiallinen. Schumacherkin ajellee vielä Benettonilla...

Psygnosiksen Formula 1 on rento tapa tutustua seuraavan formulaviikonlopun rataan ennen suoraa kisalahetystä. Mahdolliset pettymykset voi sitten sulatella WipEoutin vauhdikkailla vuoristoradoilla. Moiseissa menossa unohtuvat taatusti Kyllösen isänmaallisuhoiset huokaukset ja suomalaisuskien juuri oikealla hetkellä hajoavat ajokit.

JTurunen

Psygnosis on kääntänyt PlayStation-hitit liiempiä yrittämättä 3D-kortilla varustetulle PC:lle. Pienestä kiireestä kertoo esimerkiksi moninpelin puuttuminen.

WipEout

Hyvä

- Näyttävä.
- Nopea.
- Addiktiivinen.

Huonoa

- Nytkähtelee.
- Vain 8 rataa (vertaa POD!).

HYVÄ PELI 88

Death Drome

Zipper Interactive/Viacom New Media

Windows 95

Minimi: P75, 16 Mt, 2xCDROM
Suositus: P90 (320x200), P133 (640x400), P166 (640x480),
4-nappinen ohjain

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 30 Mt

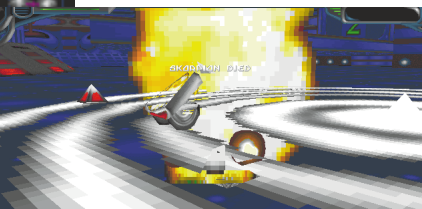
Moninpeli: IPX ja TCP, 8 pelaajaa

Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434,
GUS, Awe32, 4xCD-ROM

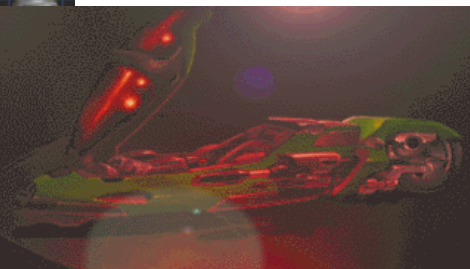
RAUTAISANNOS



Kun aika loppuu, sähköseinämä pyyhkii kentän puhtaaksi.



Fuusiotorneja ampumalla saa laukaistua kaiken tuhoavia energia-aaltoja.



Vankilat ovat täynnä, kriminaalien määrä kasvussa ja kansa kaipaa sirkushuveja.

Yhtälön tuloksena vankeinhoitolaitoksen asiakkaat laitetaan areenalle sotimaan keskenään, tavoitteenaan vapaus, todennäköisenä kohtalonaan hengenmenetykset, ja totta kai koko homma televisioidaan popcornina mussuttavien massojen iloksi.

Death Dromen ideointi seuraa tarkasti The Running Manin, Killing Game Shown ja sukulaisten viitoittamaa tietä. Tappeluhaarniskoina toimivat eräänlaiset laserserein aseistetut moottoripyörät, jotka osaavat pelialueella rullailun lisäksi loikkia ja laskea peruksistaan suojamuuria Tronin tyyliin.

Live & Let Die

Pelin kahdeksan areenaa on jaettu sektoreihin, jotka vaihteittain aukenevat pelaajien temmellyskentiksi. Peli alkaa aina alueen keskuspilarilta. Aikarajan sisällä pitää saada tapettua vaadittu määrä kilpakumppaneita, ja palata sitten keskuspilarille, joka imaisee prätjän turvaan. Jos jää kättelemään kentälle liian pitkäksi aikaa, pyyhkäisee sininen energia-aalto kaikki vielä kentällä pörräävät prätvät ajasta iäisytyteen. Selvitettävään kaikki kahdeksan aluetta on vapautunut mies.

Vaikka kentillä onkin kaikenlaisia hyppyyreitä, tunnelleita ja vuoristoratoja, ei korkeuseroilla

juurikaan hehkuteta. Yllätyksiä ei ole monta: kentiltä löytyvillä avaimilla saa avattua ovet piiloalueille, fuusiotorneja ampumalla saa eliminoitua niiden lähellä olevat viholliset, ja siinä kaikki.

(Yli)tehokasta lisäaseistusta ovat kentät pullollaan, ja bonus-ten sijainnit kannattaa opetella. Hieman harmittaa, että tietokonevastustajat eivät tunnu tajuvan lisälaitteiden arvoa, ja jättävät ne usein keräämättä. Tehoaseiden kanssa ei tarvitse kuin kerran saada kilpakumppani tähtäimeen, ja kaksi sekuntia myöhemmin vastustaja prätkineen on kasa liekehtivää romua. Jotain kertoo se, että ensimmäisellä pelillä sain 5, toisella jo 159 tappoa tililleni.

Kun tietokonevastus on tätä tasoa, ei ole ihme, että kentät on nopeasti läpipelattu. Vasta viimeinen pelialue alkaa olla ongelmallinen, sekin enemmän tiukan aikarajan kuin parantuneen tekoälyn ansiosta. Moninpeli pelastaa, mutta jää niiden harvojen huviksi, joiden kaveripiiri jaksaa kantaa puuseensä eetteriletkun etäisyydelle. Death Drome tukee vain paikallisverkkoja.

Raskasmetallia

Toiminta on nopeaa, lepohetkiä ei juurikaan ole, ja kenttien erikoispiirteet on opittava hyödyntämään. Hyvin simppeä, tauontonta toimintaa siis, mutta jotenkin palat lokahtavat kohdalleen – lieneekö sitten erittäin hyvin tunnelmaan sopivien äänien ja

musiikin ansiota. Metallinkalkeisen konemusiikin karu jytke tehostaa juuri sopivasti adrenaliinin eritystä, ja hyvin samplatut, joskin määrältään vähäiset äänitehosteet täyttävät tehtävänsä.

Käytin joikkana vanhaa kunnon nelinappista Gravista, eikä pelattavuutta olisi voinut paremmaksi saada. Peli toimi testikoneessa 320x200-tilassa tehmeästi. Tarkemmat resoluutiot nylkyttivät jo sen verran, ettei niitä viitsinyt käyttää.

Pakkohan tätä on kehua, meininki on niin nopeatempoista ja rentoa. Periaatteessa Death Drome ei eroa massasta, mutta silti peliä vääntää innoissaan – ainakin hetken. Tunnin pelaamisen jälkeen on todellakin nähty kaiken mitä Death Dromella on tarjota, joten tuomio kuuluu: vain verkkopeliporukoille.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Pelattavuus.
- Yksinkertaisuus.
- Musiikki.

Huonoa

- Tietokoneesta ei ole vastukseksi.

Metallinmakuinen, nopeatempoinen mutta harmittavan lyhytikäinen toimintapääjäs monelle pelaajalle.

79

Gex

Kinesoft/Chrystal
Dynamics/Microsoft

Windows 95

Minimi: P75, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 10 Mt

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+,
SB16, 4xCD-ROM

Gexistä piti aikoinaan tulla 3DO-pelikonsolin ikioma maskotti. 3DO kuitenkin hiipui, mutta Gex ei moimesta hätkähtänyt vaan päätti iloisesti loiskauttaa väljemmille ja vauriisemmille peliviheriöille. PlayStation-visiitin jälkeen Gex on rantautunut nyt myös PC-ruudulle, tosin kaksi vuotta ensi-il-tansa jälkeen.

Gex oli kovalla kohulla pela-jänsä 32-bitiseksi ennakko-mainostaneen Crystal Dyna-micsin yritys vallata tasohyppely-markkinat. Lopputulos oli kui-tenkin yllättävän perinteinen, jo-pa hidastempoinen peli, joka toimi brassaili kauniilla väripaletilla, meheväällä animaatiolla ja mai-niolla äänitaustalla. Koomik-ko Dana Gould lainasi äänensä Gexille, jo-ten kyseessä oli sen-tään ensimmäinen one-linereita laukova tasohyppelysankari.

Sanomaa liskosukupolvelle

Taustatarina on pitkä ja omitui-nen. Gexin astronautti-isäpappa menehtyy traagisessa avaruuson-nettomuudessa ja surun murta-ma liskorukka luisuu television orjaksi. Kauko-ohjaimen näprää-minen vie huolet huomiseen. Rez, pahamaineisen tv-yhtiön pomo, näkee tilaisuutensa tulleen ja nappaa Gexin kesken kanava-pujottelun oman uuden verkkon-sa maskotiksi. Gex huomaa yllät-täen joutuneensa multimedia-maailmaan kamalien tv-sarjojen ja B-luokan leffojen piirittämäk-si. Ainoa keino vapautua pahan vallasta on hyppiä ja pomppia lä-pi teeveestä tuttujen maisemien ja tuhota jokaikinen vastaantule-va kaukosäädin ja television keta-le. Gexissähän on selvä yhteis-kunnallinen sanoma!

Gexin PC-versio on aluksi hie-noinen pettymys. Vieritys nykiä nylkyytä tasainen varmasti ja animaatiokin vaikuttaa hieman hätäiseltä ja tökkivältä. Toisaalta

Hangon Gexi



Tulisuudelma.

on myönnettävä, ettei alkuperäi-nenkään Gex rullannut silkkoisen sileästi. Värejä on kuitenkin ruu-dulla riittävästi, eikä pelin edetes-sä vastaantulevia komeita tausta-näkymiä voi olla ihailematta. Ää-nimaisema on ammattitaidolla teh-ty lukuunottamatta muutamaa korvaa raastavaa efektiä.

Vaikka Gex onkin perinteinen, rauhallinen tasohyppely, on sen kenttäsuunnittelu onneksi hyvä ja mietitty. Pelattavuus on tasapainossa, minkä voi päätellä jo siitäkin, että valittavana on ainoastaan yksi kaikille yhteinen vaikeustaso. Gexin tahmatassut tuovat lisäksi kokonaan uuden elementin pelin piristeeksi: Gex voi köpötellä pitkin kohtisuoraa seinämää ja jopa lampsia katossa karpäsen tavoin.

Lipevä kieli ja kypsät salasanat

Gekko ei olisi gekko ilman näp-päriä kieltä. Sen avulla sankarim-



Näppärit tahmatassut tulikokeessa.

me suuhun sujahtavat maukkaat hyönteiset, jotka eivät tosin osoita liiemmin elonmerkke-jä. Niiden mussuttelu tuo joka tapauksessa kaivattua etenemisapua. Sinisen perhosen nielaisu innostaa Gexin sylkemään viholliset hyydyttäviä jääpalloja, punainen perhonen puolestaan aktivoi astetta kuu-memman asean, tulipallot. Hei-näsirkan lounastaminen puoles-taan parantaa – kuinkas ollakaan – Gexin hyppyminaisuuksia, ei-kä perhosen toukkiakaan kannata ylenkatsoa, ne kun takaavat ohikiitäväksi hetkeksi kuolemat-tomuuden.

Gex koostuu viidestä ”maail-masta”, jotka on kukin jaettu use-aan episodiin. Jo selvitettyjen kenttien kimppuun voi käydä uudelleen, mikä ainakin lisäälä-miä etsiskellessä on toisinaan tar-peen. Vaikka PC-Gex onkin kun-niallinen käänös 3DO-versiosta, yksi piirre siinä raivostuttaa ylitse muiden. Pelitilanteen voi nimit-tään tallentaa vain ja ainoastaan kirjoittamalla ylös pitkä ja vai-kealukuinen salasana. Joka kerta Game Overin kohdatessa salasa-na on kaiken lisäksi kirjoitettava kaikessa komeudessaan uudel-leen, jotta peliä pääsisi jatkamaan siitä mistä haluaa. Eikä kirjoitta-minen onnistu näppäimistöä na-puttamalla, vaan ainoastaan hitaasti ja vaivalloisesti peliohjainta tahkoamalla. Jos kerran 3DO-versiossa pelitilanne tallentui au-tomaattisesti koneen piskurui-seen muistiin, miksi ihmeessä



PC-versiossa tarvitaan paperilap-pusia?

Salasanapelleilyä lukuunotta-matta Gex on hyvä peli. Vaappu-va vieritys on tosiaan, johon on yksinkertaisesti sopeuduttava. Crystal Dynamicsin tuorein taso-hyppelyepos Pandemonium on kuitenkin jo kääntymässä PC-ruudulle, ja huomattavasti Gexiä vilkkaammin. Siihen verrattuna Gex tuntuu valitettavan vanha-tavalta ja aivan liian perinteiseltä. Sääli, sillä viriilissä liskossa olisi sankariainesta huomattavasti enemmän kuin Pandemoniumin harakanpelätinpelleissä.

JTurunen

Hyvää

- Hyvä design.
- Persoonallinen hahmo.
- Kauniit näkymät.

Huonoa

- Salasanapelleily.
- Kolho vieritys.

Gexissä on karismaa ja pelidesign on mietitty. Ei mitään uutta ja vallankumouksellista, mutta vanhaa ja hyvää sitäkin enemmän.

76

Riot

Beyond Reality/Psygnosis

Windows 95, Dos

Versio: 1.0

Minimi: P100, 16 Mt, SVGA,

2xCD-ROM

Suositus: P166

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

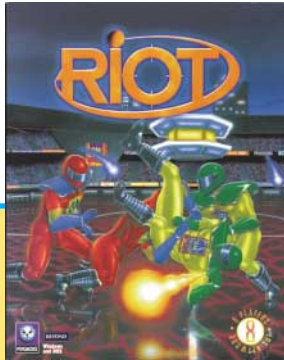
Kiintolevy: 3-57 Mt

Moninpeli: 8 pelaajaa, IPX

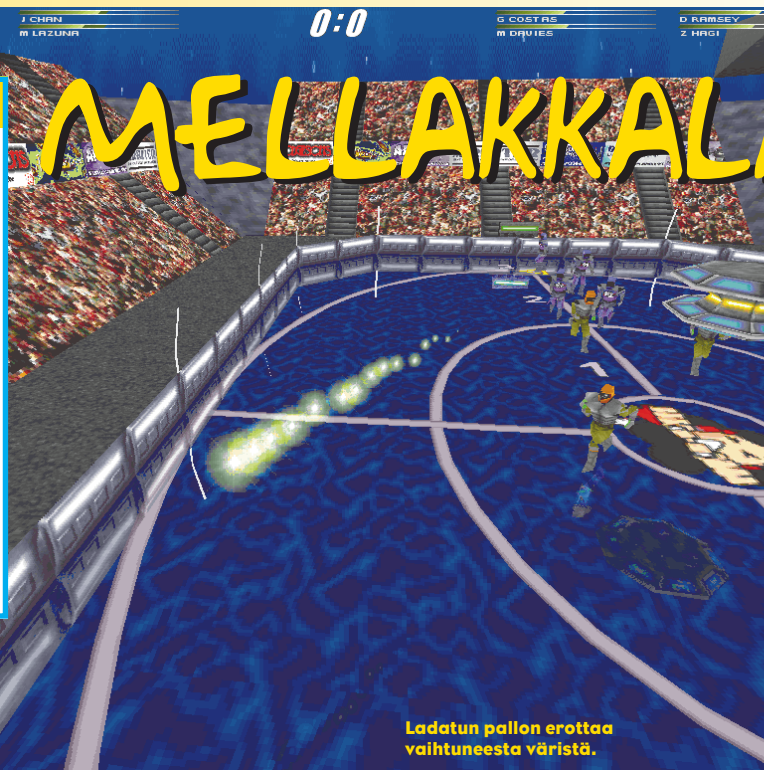
Muuta: Mukana tulee Dos-versio

Testattu: P120, 32 Mt, GUS 1 Mt,

Sb32PnP 8 Mt, 4xCDROM



MELLAKKALAJI



Ladun pallon erottaa vaihtuneesta väristä.



Joka kuvittelee perämetsien miesten vielä 80 vuoden päästä tuijottavan iänikuista lätkää NeoPlaztik-sohvillaan röhnöttäen, erehtyy. Enää ei kiekko viehu, Tysonit revi miljoonia pienempiään hakkaamalla tai reikäpäät pääse collegeen jenkki-futista pelaamalla. Ehei, kyseiset lajit ovat kuolleet pois, tappajana uusi, uljas ja upea urheilumuoto Riot. Riot on kaikkea ja vähän päälle, Riot on elämäntapa, Riot sitä ja Riot tätä.

Näin hypettää Psygnosis, mutta mitenköhän on? Riot on pirun yksinkertainen futuristinen urheilulaji. Kaksi joukkuetta pyöri kentällä hyvin perinteiseen tapaan, yrittäen saada pelivälineenä toimivaa plasmapalloa haltuunsa. Pallo pitää ladata omassa päädyssä ja heittää sitten kentän keskellä leijuvaan, cylonien emäaluksen näköiseen "koriin", mikä pisteillä palkitaan.

Rollerblade

Tulevaisuuslajien vakiokaavan mukaan pelaajat ovat haarniskoituja korstoja, ja väkivalta sekä tappelut ovat periaatteessa sallittuja. Silti kentällä ei näy verta tai irtohampaita, "tappelut" ovat satunnaisia huiutomisia ja koko homma unettavan tylsää.

Riot on kuin aivan mikä tahansa heikko futis tai lätkä, sillä erotuksella, että pallo pitää yleensä käyttää koko matka omassa päädyssä, ennen kuin maalintekoa voi yrittää. Sitten vain pienen

keskikenttälähestymisen jälkeen roiskaistaan kuula korin yleiseen suuntaan, toivoen pallukan lupsahtavan sisään. Omia maaleja tehdään heittämällä koriin vihulaian lataama pallo.

Syöttely on yksinkertaista, riittää, että pelivälineen lähettää suunnilleen oikeaan suuntaan. Muuten kontrollointi on jotenkin epämääräistä. Pelin tapa aktivoida ihmishajukseen lähinnä palloa oleva mies ei ole hyvä: parempi olisi, jos aktivoitaisiin se mies, jota kohti pallo on menossa. Tietokonevastus on ihan tasokasta, vaikka kompuuteripuolustajia onkin liian helppo hämätä. Riittää, että hieman juoksee siksakia, ja jo on miestä ketarallaan taklausyritysten jäädessä yrityksi.

Pallon heittäminen koriin ei sitten olekaan yhtä helppoa, vaikka kentän pinnan kuvioinnit auttavatkin suunnan arvioinnissa. Tietokone loistaa pitkän matkan heitoissa, ainakin rähmätassuisen ihmispelaajan rinnalla.

Joukkuettaan voi muokata jakamalla pisteitä pelaajan taidoille. Voi siis tehdä yhden sikavahvan pelaajan, jonka kaverit tukevat toisiaan pysyäkseen pystyssä, tai tehdä joukkueesta tasaisen nopean, mutta helposti väsyvän. Yleisö douppaa välillä pelaajia heittämällä kentälle bonuksia, joista yksittäinen pelaaja saa joko lisänopeutta, tarkkuutta tai voimaa.

Huti tuli

Riot ei ole meluisa laji. Pelin aikana kuuluu vain sannaisia efektejä, selostajien harvasanaista molotusta ja yleisön kohinaa. Nopeasti unohtuvaa musiikkia on lähinnä valikoissa.

Grafiikan tarkkuutta saa säätää varsin korkeaksi, mutta yli 640x480 pisteen tiloissa peli alkoi tahmia.

Teeveemäiset kameraliu'utukset eivät toimi lainkaan, sillä kaikki kontrolli häviää ruudun kieppuessa.

Pelin ulkoasua kannattaakin yksinkertaistaa reilusti, ei pelkästään nopeuden vaan myös selkeyden takia. Jos mieli saada jotain tolkkua pelikentän tapahtumista, kannattaa heijastukset, katsomo ja valoeffektit napsauttaa reilusti pois, ja valita kuvakulmaksi perinteinen, kikkailematon ylävisto. Vielä kun unohtaa Windowsin ja ajaa Dos-versiota, peli alkaa lentää, sillä ainakin testikoonpanolla DirectX-versio oli silminnähdän hitaampi kuin dos-sipainos.

Vajoan taas nostalgian pohjalmuutiin mainiten, että Speedball revitteli aikoinaan aivan yhtä köyhin eväin, mutta aiheutti silti vakavaa addiktiota. Pelattavuus ja meininki, ne ovat ne eväät, joilla tehdään voittajapelejä. Riotissa ei ole kumpaakaan, ja lopullisesti homma kaatuu yleiseen hidastempoisuuden tunteeseen ja ideoinnin köyhyyteen. Ei tämmöistä oikeasti jaksa.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Toimii myös Dossissa.
- Syöttely on helppoa.

Huonoa

- Ruma.
- Epäpelattava.
- Köyhästi ideoitu.

Epäkiinnostava, mitänsanomaton Speedball-wannabe muodikkaasti kolme-deenä.

66

Vanhan kaartin vastaisku

The Ardennes Offensive

SSG/SSI

Windows 95

Minimi: P90, 8 Mt, VESA-yhteensopiva SVGA, CD-ROM

Äänet: Sound Blaster ja -yhteensopivat

Kiintolevy: 20 Mt

Moninpeli: samalla koneella, modeemi, nollakaapeli, IPX, TCP/IP

Testattu: P66, 16 Mt, Trident, CD-ROM, SB16

Ardennien talvihyökkäys oli viimeinen saksalaisten tekemä suuren luokan hyökkäys länsirintamalla. Joulukuussa -44 alkanut offensiivi kuitenkin epäonnistui pahasti eikä Saksalla enää ollut toivoa voittoa. SSI:n uuden strategiapeliensarjan esikoinen, SSG:n tekemä The Ardennes Offensive, antaa jälleen kerran mahdollisuuden sotia taistelua uudestaan.

The Ardennes Offensive on perinteinen heksojen peittämällä kartalla käytävä vuoropohjainen strategiapeli. Pelin yksiköt ovat rykmenttejä, joten mittakaava on melkoinen suuri. Hiukan yllättäen eri osapuolia on kolme: saksalaisia vastassa olevat liittoutuneet on nimittäin jaettu jenkkeihin ja englantilaisiin, joilla kummallakin on omat vuoronsa. Vuoroja ei ole enää jaettu erikseen ampu- ja liikkumisvaiheisiin, vaan osapuolet tekevät kaikki toimintonsa kerralla, jonka jälkeen on vastustajan vuoro.

Kaikilla yksiköillä on hyökkäys- ja puolustusarvo sekä operointipisteet. Kartalla liikkuminen kuluttaa operointipisteitä, joiden loputtua ei samalla kierroksella voi enää liikkua. Erilaiset heksat verottavat pisteitä eri tavoin, joten metsän halki koukkaaminen ei suju yhtä nopeasti kuin tietä pitkin marssiminen. Ja luonnollisesti myös yksikön tyyppi vaikuttaa liikkumiseen eli raskaalla tykistöllä ei ole metsään lainkaan asiaa.

Taistelu on periaatteessa hyvin yksikertaista. Jokainen yksikkö voi hyökätä kerran vuoron aikana riippumatta siitä, onko se jo liikkunut vai ei. Hyökätä voi ainoastaan vihollisyksikön viereisestä heksasta. Kaikki tällaisessa heksassa olevat yksiköt voivat hyökätä saman vihollisen kimp-

puun yhtäaikaan. Tietokone laskee arvion taistelun lopputuloksesta hyökkääjän hyökkäysarvon ja kohteen puolustusarvon pohjalta. Laskelmaan voi vielä vaikuttaa erillisessä taisteluruudussa päättämällä montako yksikköä osallistuu hyökkäykseen, sekä erilaisilla vuoro-kohtaisilla bonuksilla, kuten johtaja-, ilmatuki- tai tykistöbonuksilla. Tietokoneen ennusteet ovat masentavan paik-kansapitäviä eikä sattumalla tun- nu olevan taistelussa mitään sijaa.

Aseettomia rakentajapataljoonia?

Tykistö- ja pioneiryksiköt ovat taistelussa poikkeuksellisia. Tykistön taistelukyky rajoittuu muiden yksiköiden epäsuoraan tukemiseen edellä mainitun bonuksen kautta, mikä sinänsä on aivan järkevää. Naurettavalta sen sijaan tuntuu se, etteivät pioneerit kykene taisteluun lainkaan. Pioneerit pystyvät puolustautumaan ja korjaamaan siltoja, mutta hyökkäysarvoa niillä ei ole.

Ilmavoimat ovat pelissä vain taistelubonuksen muodossa. Liittoutuneiden ilmaylivoimaa kuvaa mahdollisuus antaa ilmavoimille kohteita kartalta. Mikäli saksalaisia yksiköitä seuraavalla kierroksella liikkuu kohteena olevan heksan kautta, joutuvat ne mak-

samaan normaalia enemmän operointipisteitä.

Saksalaisilla ei ymmärrettävästi ole ilmavoimia lainkaan. Saksalaisten harmina on myös toinen ärsyttävä, vaikkakin toisaalta miellyttävän realistinen, ratkaisu. Jotkin pelaajan käytössä olevista yksiköistä voivat nimittäin kesken pelin saada ”Hitler-direktiivin”, eli siirron toiselle rintamalle. Mikä voisiakaan harmittaa enemmän kuin tärkeän panssaridivisioonan menettäminen tällä tavoin.

Käyttöliittymä on Ardennes Offensiveen vahvin puoli. Ruudun ylälaudassa on muutama ikoni, joista saa näkyviin koko pelialueen kartan tai muuta informaatiota, esimerkiksi teknistä tietoa taanteista. Ruudun alalaidan ikoneissa ovat varsinaiset yksiköiden hallintaan ja liikkeluun tarvittavat komennot.

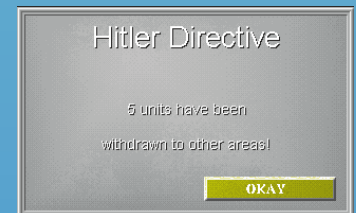
Äänetön karamellimaa

Grafiikka on tarkkaa SVGA:ta, mutta väripaletti olisi voinut olla parempikin. Nyt kartta näyttää lähinnä värikkäältä karamellimassalta, mikä ei ainakaan paranna tunnelmaa. SVGA muuten vaatii vähintään 12 megatavua muistia, muutoin on tyytyminen heikompiresoluutioiseen karttaan. Ääniefektit rajoittuvat erilaisiin taistelunaikana kuuluvien räjähdysien ja laukauksiin. CD:ltä tulevan musiikin kuunte-

leminen poikkeuksetta hidastaa pelinopeuden kelvottomaksi. Menetykset eivät kuitenkaan ole kovin suuria.

Ardennes Offensive ei ehkä ole paras mahdollinen avaus uudelle sarjalle strategiapelejä. Se on jotenkin kankean ja vanhanaikaisen tuntuinen sekä lisäksi täynnä pieniä omutuisuuksia. Toisaalta siinä on myös useita hyviäkin oivalluksia. C&C-sukupolvi ei luultavasti jaksa tästä innostua mutta pitkänlinjan strategikot varmasti sotivat ”Wacht am Rheinin” mielellään taas kerran uudestaan.

Kim Soares



Hyvää

- Muutamia hyviä oivalluksia.
- Sinänsä laadukas.

Huonoa

- Ei oikeastaan mitään uutta.
- Suuri mittakaava.

Laadukas mutta hengetön strategiapeli tutusta aiheesta.



Idän ihme päivitty

Su-27 Flanker, v. 1.5

Mindcape/SSI

Dos, Windows 95

Versio: 1.5

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA,

2xCD-ROM

Äänet: Windows-yhteensopivat

äänikortit

Kiintolevy: 42 Mt

Moninpeli: TCP/IP, IPX,

enintään 16 pelaajaa

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules

Dynamite, SB 16, 6xCD-ROM,

Thrustmaster FLC&TQS,

Pro pedals

Flanker 1.5 on kaupallinen päivitys Dos- ja Windows 95-versioille. Alkuperäinen Flanker kärsi tehtävien vähyydestä, mutta nyt päivitysrompulla tulee satakunta uutta tehtävää, jotka on luetteloitu tehtävyytyn mukaan sel-

keästi omiin hakemistoihinsa. Ja jos valmiiksi suunnitellut eivät riitä, helppokäyttöinen apuohjelma tekee satunnaisia tehtäviä. Toisella apuohjelmalla voi liittää useampia itsenäisiä tehtäviä yhdeksi kampanjaksi. Rompulla on myös useita aiemmin Internetissä ilmaiseksi jaettuja apuohjelmia.

Ulkoisesti päivitetty Flanker ei juuri eroa aiemmista versioista. Maastografiikka vaikuttaa aika lailla entiseltä, joten maan kirkas vihreä väri häiritsee edelleen. Grafiikkarutiineja on kuitenkin päivitetty Gouraud-grafiikalla ja jokainen objekti on paremman näköinen. Harmittavasti tästä ei ole silmin näkyvää hyötyä muuten kuin tarkasteltaessa koneita ulkopuolelta. Ilmataisteluissa etäisyydet ja nopeudet ovat joka tapauksessa sen verran isoja, että

kohteet vilahtavat äkkiä ohitse.

Vihollisten keinoälyä on jälleen kerran parannettu, joten vastus on todella kova. Suurin muutos aiempaan on verkkopelipäivitys. Nyt peliä voi pelata 16 pelaajaa, Internetissäkin joko Kalilla tai suoraan TCP/IP-protokollalla.

Flanker 1.5 on ainakin minulle hienoinen pettymys. Pelin parannukset ovat hyvin minimaalisia ja ilmaisia tehtäviä on saanut nippukaupalla Internetistä jo vuoden ajan. Gouraud-grafiikka näkyy lentäessä niin heikosti, että jouduin varmistamaan, että se todella on päällä.

Kyllä koneet ulkopuolelta katsottuna ovat

siistimmän näköisiä, mutta itse pelaamisnautintoa grafiikkapäivitys ei paranna yhtään. Pääosassa onkin varmasti verkkopelin parannus, joka tarjoaa huomattavasti lisähupia, jos sattuu löytämään pelikaverin. Alkuperäistä Flankeria saa nykyisin parhaimmillaan satasen hintaan, joten päivityksen kera saa monipuolisen ja realistisen simulaattorin kohtuuhinnalla. Lentomalli on edelleen simujen parhaimmistoa ja kyllä Flankeria pelaa ilokseen uutta 2.0-versiota odotellessa.

Toni Virta

Satakunta uutta tehtävää ja grafiikkapäivitys.

88



Palikat pakettiin

Flip Out

Gorilla Systems/Gametek

Windows 95

Minimi: tod.näk. 486/100, 8 Mt,

2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 0 kt

Moninpeli: ei

Testattu: P133, 16 Mt, S3 Trio64V+,

SB16, 4xCD-ROM

Mukaansatempaavat palikkapuzzlepelit syntyvät yksinkertaisista aineksista. Uusi yrittäjä Flip Out on hyvännäköinen, hauskan kuuloinen ja hartaudella tehty. Palikoiden kääntely oikeaan järjestykseen ei kuitenkaan vetoa aivolohkoon sillä intensiteetillä kuin esimerkiksi tetris-palikoiden pinoaminen siistiin pinoon.

Flip Outin sinänsä yksinkertaista ideaa on vaikea pukea sanoiksi. Ruudulla on alue, jossa lojuu erivärisiä palikoita omissa lokeroissaan. Nappia painamalla ne lennähtävät sikin sokin sekaisin ja ne on palautettava alkupe- räisille asuinsijoihinsa. Vitsi on siinä, että palikoita onkin yksi ylimääräinen, niinpä pelaaminen muistuttaa yllättäen jonglöörinumeroa. Vähintään yksi palikka on aina ilmalennossa, eikä se saa ropsahtaa maahan ennen kuin alastulokohta on tyhjennetty "flippaamalla" kyseisessä kohdassa maatuonut palikka ilmaan.

Myöhemmin pelaaja joutuu palikoiden sijasta heittelemään, viskomaan ja järjestelemään jos jonkinlaista eteensattuvaa materiaa, muun muassa muukalaismeditoijia, asuintaloja ja Ameri-

kan presidenttien näköispatsaan osasia. Perusidea säilyy kuitenkin kutakuinkin samana.

Parilla ensi yrittämällä Flip Out vaikuttaa sekavalta omaan nokkeluuteensa sortuvalta puzzlepeliltä. Nopeasti perusidea kuitenkin hahmottuu ja muutama episodin selvittä itse asiassa mielellään. Yksinkertainen on kaunista. Valitettavasti palikoiden heittelyyn turtuu nopeasti, eivätkä vaihtelun vuoksi mukaan ympätyt lisukkeet paranna peliä. Pelaajan piristykseksi tarkoitettut pikkuhörhöt nimittäin tekevät rennosti palikanpaikomisesta pikaisesti maanpäällisen helvetin.

Toteutukseltaan Flip Out on puzzlepeliksi näyttävä ja hauskan näköinen. Hilpeä musiikki rullaa jouhevasti ja ääniefektit ovat maukkaat. Huolimatta värikkästä grafiikasta näkymät ovat selkeät, kuten puzzlepelissä kuuluu olla, joskin sivuviisto kuvakulma tekee ensimetreillä helposti tepposet.

Jostain syystä Flip Out ei viettole mukaansa. Perusidea on nerokkaan yksinkertainen, mutta jokin pelin toteutuksessa tökkii. Ehkäpä palikoiden oikeaan järjestykseen kääntely ei ole niitä ihmismielun ihanimmaksi kokemia asioita. Tai ehkäpä vaikeustaso ei ole tismalleen tasapainossa. Joka tapauksessa flippailuun kyllästyy paljon ennen kuin siitä on tullut elämäntapa.

JTurunen

Flip Outin idea on niin erikoinen ja simpelli, että pelistä tekisi mieli pitää - ihan oikeasti. Valitettavasti se ei innosta muutamaa istuntoa pidempään.

65



Hauska idea ja näyttävä grafiikka - valitettavasti se ei riitä.

Hakkuutaitoinen harlekiini

The Crow: City of Angels

Acclaim

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P75, 8 Mt, SVGA
(640x480), 2xCD-ROM, hiiri,
digitaaläänikortti

Suositus: P120, 16 Mt, 4xCD-ROM,
joystick

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
digitaaläänikortit (esimerkiksi SB,
PAS)

Kiintolevy: 500 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt
VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,
3xCD-ROM

Brandon Leen viimeiseksi elokuvaksi jäänyt erinomainen The Crow on hiljattain poikunut kakkososan City of Angels. Itse leffaa ei ole vielä täällä näkynyt, mutta kuulopuheiden mukaan se on tyypillinen jatko-osa, siis huono.

Tämä ei kuitenkaan haittaa roskapelijulkaisujen ehdotonta kuningasta Acclaimia, joka tuo markkinoille elokuvaan ”perustuvan” mätäntäpelin. Peliin ei ole turhaan kyhätty monimutkaista taustajuonta, sankarin täytyy yksinkertaisesti poistaa paha huumepomo Judah maan päältä. Ennen loppukliimaksia edessä on kuitenkin sadoittain jengiläisiä ja narkkareita, jotka hekin kaipaavat vapahdusta olemassaolon tuskasta.

Peli on alusta lähtien sitä itseään. Pelaaja kuljettaa hahmoaan Alone in the Dark -tyylisellä systeemillä kyhätyn maailman halki ja hakkaa vastaan tulijat yksi kerrallaan eri aseilla. City of Angels on kyllä hyvän näköinen ja kuuloinen, mutta kaikki muu onkin sitten pielessä.

Aseitea on paljasta nyrkeistä konepistooleihin ja heittoveitsiin asti, mutta hahmo voi kerralla pitää mukanaan vain yhtä asetta. Esimerkiksi lyijyputkea ei voi laittaa vyölle tai siirtää toiseen käteen siksi aikaa, kun pelaaja poimii maasta revolverin. Yhden asean systeemin voisi ehkä vielä juuri sietää, mutta kädessä olevasta esineestä pääsee eroon vain heittämällä. Miksi niitä ei voi LASKEA hetkeksi maahan?! On tosi hauskaa heittää putki kauas vain saadakseen ampua pari laukausta aseella, joka pian tyhjenee.

Jos mukana olisi edes jonkinlaista vaihtelua, peliä voisi vielä sanoa siedettäväksi. Pelaajan ei kuitenkaan tarvitse tehdä alkupuolella muuta kuin kävellä vastustajien eteen ja pitää hakkausnappia tarpeeksi kauan pohjassa. Tämä äärimmäinen haastavuus kestää pari kolme tasoa, kunnes kaikki vastustajat saavat käsiinsä ampu-aseita ja peli muuttuu tuskattun vaikeaksi.

Sankarin kuoltua tarpeeksi monta kertaa peli loppuu, ja se täytyy aloittaa alusta, sillä minikäänlaista tallennusta ei ole. Alussa on kyllä mahdollisuus kirjoittaa koodi päästäkseen suoraan haluamaansa kenttään, mutta ainakaan itse peli ei suosunut näitä koodeja antamaan. Niitä varten täytyy varmaankin ostaa strategiaopas...

The Crow on varmasti yksi tylsimmistä koskaan pelaamistani nuijintapeleista. Se tuo alussa etäisesti mieleen vanhan klassikon Target Renegaden, mutta pian kaikki tunnelma katoaa. Pysy kaukana tästä hirvityksestä.

Tapio Salminen

Tylsä ja tunnelmaton nuijintapeli.

45



Kapseli vie, kapseli tuo

QAD – Quintessential Art of Destruction

Cranberry Source

Dos (Windows 95)

Minimi: 486DX2/66, 8 Mt, 1 Mt
Vesa-yhteensopiva näyttönohjain,
hiiri, CD-ROM

Suositus: P90, 16-bittinen Sound
Blaster-yhteensopiva äänikortti,
2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat
Kiintolevy: 5 tai 60 Mt

Moninpeli: nollakaapeli, modeemi,
IPX-verkko

Testattu: P66, 16 Mt, Trident,
CD-ROM, SB16



ketaan ELÄVIEN siviilien mukaan, 30 uudisasukasta lahtamalla saadaan määrä pudotettua viiteentoista. Näppäriä, mutta eettisesti arveluttavaa.

Aluksessa on kolme ripustinta, joihin voi asentaa haluamiaan aseita. Alussa valittavana on vain neljä pikkupysäyä, myöhemmin valikoima kasvaa. Aseet ovat tyyppillisiä eli konetykkeitä, pulssikiiväreitä, napalmia ja niin edelleen. Aina tukikohtaan palatessa aluksen ammusvarastot, suoja-
kenttä ja polttoaine täydennetään automaattisesti. Tuhotuista alieneista jää jäljelle leijuvia bonuksia, joista saa hetkellisiä parannuksia, esimerkiksi tehokkaammat aseet tai näkymättömän aluksen. Suoritetuista tehtävistä saa rahaa, jolla voi ostaa kapseli-
tehtaasta erikoiskapseleita.

Vihamieliset alienit ovat vaihteeksi hyökänneet rauhaarakastavien ihmisten siirtokuntien kimppuun. Galaktinen hallitus on antanut uudisasukkaitten evakuoinnin palkkasotureiden tehtäväksi. Niinpä pelaaja paitsi koettaa pelastaa siviilejä, myös taistelee alieneita ja kilpailevia palkkasotureita vastaan.

QAD on idealtaan käytännössä melko suora kopio Scorched Planetista (Pelit 10/96): tavoitteena on pelastaa 75 prosenttia elossa olevista siviileistä ennen vastustajaa. Omalta tukikohdalta lennetään tehtaalle ja napataan mukaan kapseli, johon mahtuu kahdeksan ihmistä. Sitten etsitään maassa juoksenteleviä uudisasukkaita ja pudotetaan kapseli mahdollisimman lähelle. Siviilit kipitävät kapseliin, joka otetaan taas mukaan ja lennätetään omalle tukikohdalle, jossa uudisasukkaat juoksevat turvaan sisälle tukikohtaan. Operaatio toistetaan, kunnes vaadittava määrä pelastettavia on koossa.

Vihamieliset alienit tietysti yrittävät muuttaa pelaajan aluksen savuavaksi romukasaksi. Enemmän haittaa on kuitenkin vastustajasta, jonka kanssa kilpaillaan siviileistä: pelastettavia kun ei yleensä riitä kahdelle.

Siviilejä voi ryöstää vastustajan tukikohdasta pudottamalla pelastuskapseli tukikohdan viereen, jolloin siellä olevat siviilit ryntäävät kapseliin ja heidät voi kuljettaa omaan tukikohtaansa. Pelastettavien ihmisten vaadittavaan lukumäärään voi myös näppärästi vaikuttaa. Jos kentällä juoksentele 50 uudisasukasta, täytyisi heistä pelastaa 38. Koska pelastettavien lukumäärä kuitenkin las-

Tarkimmalla 640x400-resoluutiollakin grafiikka on melko karua, vaikkakin kiitettävän nopeaa. Äänimaailman muodostavat ponnottomat aseiden laukaukset ja ohjusten suihkinnat, yhdentekevä musiikki kytee mieluiten pois päältä. Viholliset eivät ole älykkäitä, yleensä ne vain käyvät kimppuun suurena laumana. Yksinpelissä alienit eivät sitä paitsi koskaan tunnu välittävän toisesta palkkasoturista, vaan yksinomaan pelaaja on niiden silmätikkuna. Kannattaa siis pelastaa ainoastaan itsensä ja unohtaa QAD.

Kim Soares

Turhanpäiväinen räskintäpeli, joka ei kauaa kiinnosta.

55



Päähän sattuu

Theatre of Pain

Mirage
Dos
Versio: Beta v1.1
Minimi: 486DX/66, 8 Mt, CD-ROM
Suositus: P120, 16 Mt, SVGA
Äänet: kaikki yleisimmät
Kiintolevy: 0 Mt
Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434
1 Mt, SB32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Jos jokin pelityyppi on jo läpi asti kaluttu, niin se on beat'em'up. Jälleen on aika miehekkäiden miesten ja naisellisten naaraiden hakata toisensa siniseksi, välittömästi ilmaan haihtuvan hurmeen rois-kuessa viuhuvien kädenjatkeiden tahdissa.

Erilaisin teräsein ja lihanuijin varustettuja hahmoja on tällä kertaa tusina. Jokainen osaa läjän liikkeitä, jotka laittavat sormet solmuun hanurinsoitajaltakin. Kymmenen ohjausnappia per hahmo! Yli hilseen menee. Oikea naputtelurytmi löytyi soittamalla näppäimistöllä ainoaa osaamaani kappaletta ”jänis istui maassa”, ja bonuksena ihmispelaajia vastaan käytettynä taktiikka hämäsi heidät ketoon. Kauan ei tämäkään pelityyli toiminut, ja siisä ukkonni imi turvetta puolet ajasta.

Kontrollit olivat siis täysin hukassa, mutta koska en omista laattaohjainta PC:lle, oli näppis

ainoa vaihtoehto. Vaikka tosielämässä murtovaras voisi pudotakin Wingmanilla kalauttamalla, on analogitikkujen soveltuvuus virtuaalimätkintään huono.

Grafiikka oli aika tönkköä. Taustat rullaavat ja zoomaavat ihan kivasti, mutta ovat jotenkin haalean näköisiä, ja hahmot puolestaan ovat enemmän tai vähemmän toistensa näköisiä, renderoituja malleja. Musiikki sentään oli kuunneltavaa.

Konsolien 3D-mätöt ovat joka suhteessa niin paljon tyylikkäämpiä kuin Kiputeatteri, että oikeastaan niitä ei voi edes verrata samalla asteikolla. Jos tällaisista pitää, niin kannattaa noutaa Peliasema kainaloon, ja jättää Miragen PC-tuotos hyllytilaa syömään.

Kimmo Veijalainen

Teatteri, joka ei viihdytä.

50



Kadonneen napin metsästys

Bedlam 2 – Absolute Bedlam

Mirage
Dos
Versio: v1.0
Minimi: 486, 16 Mt, 2xCD-ROM
Äänet: Kaikki yleisimmät äänikortit
Kiintolevy: 50 kt
Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434
1 Mt, SB32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Bedlam 2, kuten ykkösenkin, on hieman Syndicaten tyylinen yläviihosta kuvattu isometrinen räiskintä. Pelaajan hallinnassa on yhdestä kolmeen raskaasti aseistettuja RATT-taistelukoneita. Tarkoituksena on tuhota ihmistä vastaan kääntyneet Biomexit, vahvasti aseistettu orgaanisen materian ja teknologian yhdistelmät, jotka ovat oppineet lisääntymään omin avuin ja sittemmin valanneet lähes koko planeetan.

RATT on yhden miehen tankkipataljoona: telaketjaluustalle on kiinnitetty pyörivä aselavetti, johon saa rahatilanteen salliessa pultata mielettömän läjän rautaa. Vasemmalla hiirennamiskalla ohjailaan laitetta, oikealla kääntäen tykkejä. Ohjaus on aika epämääräisen tuntuista, mutta aseet ampuvat pääsääntöisesti sinne, minne pitääkin. Ongelmia tuottaa lähinnä eri korkeudella oleviin vihollisiin osuminen lähietäisyydeltä: amukset yleensä joko lentävät yli tai osuvat korokkeen reunaan. Koska kuvakulmaa ei saa kääntelyä, on ison rakennuksen takana oleva RATT näkymättömissä. Ei hyvä.

Aseistusta on riittämiin, ja se on ihan tehokkaan tuntuista: nyrkkisääntönä kaiken saa hajalle. Aseiden äänet ovat ikävän laimeita. Aseiden pitäisi meluta kunnolla, ei pihistä kuin astmaattikon oopperalaulajan.

Peli on tehtäväpohjainen. Joskus tuhotaan määrättyjä kohteita, joskus kerätään tiedonmursia ja sitä rataa. Karttaruutu näyt-

tää kohteiden sijainnit, omaksi tehtäväksi jää etsiä kulkureitti niiden luokse. Yleensä täytyy etsiä nappuloita, tuhota generaattoreita ja hyödyntää telestiirtimiä, ennen kuin tie aukeaa. Kentät ovat varsinaisia sokkeloita, joiden kanssa äheltäessä hermoradat nitkahtavat solmuun.

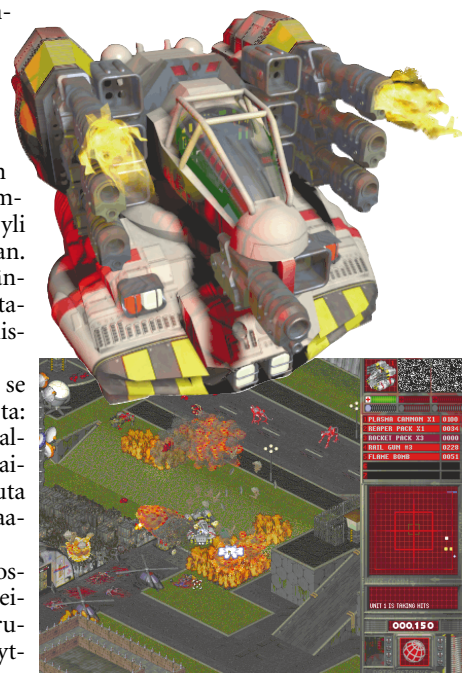
Bedlam olisi kaivannut kunnolla viritystä eikä vain kosmeettisia muutoksia. Kakkosessa on valitettavasti keskitytty pikkuvirittelyyn. Grafiikka vaihtelee enemmän, pelissä on uusia ääniefektejä, uusia hirviöitä, uusia aseita, pari uutta tehtävätyyppiä ja sitä rataa. Ykkös-Bedlamiin lupailtu monipelikin on nyt todellisuutta. Kaikki on siis uutta ja ihmeellistä – paperilla. Toiminta on täysin samaa. Ketä kiinnostaa, onko vihollistyypppejä 22 vai 24, kun ne kaikki ovat pieniä tahoja ruudulla?

Bedlam 2 on liian epäuskottava ja lulumainen, mutta ei peli siihen kaadu, vaan ylenmääräiseen telestiirtimien ja nappien kanssa pelleilyyn. Ei ole osattu päättää, halutaanko tehdä kunnan megamättö vaiko sokkeloleikki, eikä näiden kahden naittaminen keskenään ole onnistunut. Ennen maailmasta pelit loppuvat, ennen kuin Bedlam 2 herättää pelihimoja.

Kimmo Veijalainen

Sokkeloleikki, jonka ainoa pluspuoli on maaston täydellinen tuhoutuvuus.

65



Historiaa

Age of Rifles Campaign disk

SSI

Dos

Minimi: 486/33, 8 Mt, hiiri, CD-ROM

Äänet: kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 44 Mt

Moninpeli: vuorottelu samalla koneella

Muuta: Vaatii alkuperäisen Age of Rifles -pelin.

Testattu: P100, 16 Mt, 3xCD-ROM

Mainio 1800-lukuun keskittyvä Age of Rifles saa nyt skenaariolevyn, jossa on kolme uutta kampanjaa, palanen Amerikan sisällissotaa, episodi polvihousuisten pikkulordien seikkailuista Intiassa sekä uusinta vuoden 1859 Ranska-Itävalta-maaottelusta. Skenaarioissa on hyvin edustettuna Amerikan sisällissota, mutta kyttyipokana seuraa myös hyvä katsaus Buurisotaan ja Italian Etiopia-retkeen.

Hauska piirre näissä Age of Riflesin skenaarioissa ja kampanjoissa on se, miten ne kummasti saavat itse kunkin kiinnostumaan historiasta uudelleen. 1800-luvun sodista ei itsellä niin selvää kuvaa ollutkaan aikaisemmin, buurisodasta kun ei tehty Korkkareita.

Mukana levyllä on varsinaisen pelin lisäksi päivitys versioon 1.3. Uusi versio tuo päävalikkoon nappulan, jolla voi pelata tietokoneen satunnaisesti luomia taisteluita valittujen maiden välillä. Pilkkuja on viilattu ja sääntöjä kalibroitu. Ehkä parhaimpana muutoksena 1.3-versio näyttää nyt myös taistelun todennäköiset voimasuhteet, kun liikuttaa hiiren kursoria mahdollisen lyijyn vastaanottajan päälle.

Kampanjalevy on hyvä lisäys Age of Riflesiin jos itse peli kolahti, samalla saa pelin kätevästi päivitettyä. Mutta kannattaa nyt ainakin pelata itse pelissä tulleet kampanjat ja skenaariot läpi ja katsoa, vieläkö niiden tahkoamisen jälkeen kiinnostaa. Minua ainakin alkoi jo väsyttää.

Pekka Ihanne

78



Tähtien sotaa

Yoda Stories

LucasArts

Windows 95

Minimi: 486/66, 8 Mt, CD-ROM

Äänet: Windows -95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 7,5 Mt

Testattu: P166, 32, Matrox Millennium, 8xCD-ROM

Tokaisinpa kerran leikkisästi, jotta ostan vaikka kakkulapion, jos siinä on Darth Vaderin nimi. Onneksi LucasArtsin Windows-lelussa onkin Yoda.

Yoda Tales kuuluu Desktop Adventures -sarjaan, eli se on lelu, jolla voi kehittää miljoonia erilaisia miniseikkailuja, joissa nuori herra Skywalker kuljettaa esineitä paikasta paikkaan ja soihii koomisen isopäisiä vihulaisia lasersapelillä. Huomattavasti mielenkiintoisempi on suppea Star Warsin erikoisversioita esittelevä multimedia show Making Magic.

Helvetti on paikka, jossa ainoa ajanviete ovat LucasArtsin Desktop Adventures. Yksinkertaiset miniseikkailut ovat niin järkyttävän tylsiä että oksat pois. Ei näitä ole suunniteltu pelaajille, nämä kuuluvat mustesuihkumiesten harastepiiriin, tuomaan ”rentoutusta” ”koneenkropan” keskele.

Nnrivi

X-Wing vs. TIE Fighter v. 1.1.

LucasArts julkaisi nopeasti moninpelin ongelmia parantavan päivityksen moninpelin X-Wingiinsa. Kaupan 1.0-versiolla ei kannata enää virtuaaliavaruuteen singahtaa.

Pyhä aikomukseni olikin kirjoittaa päivitys arvosteluunkin, mutta tuhrattuani tuntikausia peliä odottamassa ja sitten kymmeniä minuutteja jännissä kaartoisteluissa, taidanpa jättää väliin.

Vaikka moninpeli sujuukin teknisesti paremmin, vankka mielipiteeni on, että peli toimii sekä teknisesti että pelinä vain lähiverkossa, mahdollisimman monella koneella ja tutulla pelaajalla. Jos netissä pelaa, pitää koneesta löytyä sen verran tehoa, että voi itse järjestää pelin, muuten voi käydä aika pitkäksi. Vähän yli megan kokeisen päivityksen saa osoitteesta www.lucasarts.com, toki myös Pelit-lehden online-palveluista.

Nnrivi

Miniatyryipallonpiilotusta

3D Ultra Minigolf

Sierra

Windows

Versio: 1.0

Minimi: 486/66, 8 Mt, CD-ROM

Äänet: Windowsin tukemat

Kiintolevy: 11-240 Mt

Moninpeli: Sierran verkkosivulla päivitys

Testattu: P120, 32Mt, GUS 1 Mt, Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Minigolf-simulaatioita ei ole liiemmin näkynyt. Ideana pelissä on ”putata” rei’itetty pallo maahan porattuun reikään. 3D Ultra Minigolf tarjoaa kaunista kolmiulotteisuutta ja 18 rataa, joiden kaltaisia et taastusti löydä Puuhamaasta.

Rei’istä puolet on perinteisiä, loput postmoderneja. Perinteistä löytyvät kaikki klassiset esteet pyörivine tuulimyllynlapoineen ja sulkeutuvine ovineen, erikoiskenttien pullistellessa räjähtävillä taustoilla, lasersäteillä, telesiirtimillä ja muilla vimpaimilla. Peukalo ylös kenttäsuunnittelijalle.

Peli esittää ensimmäistä kertaa pelattaessa videopätkän, joka neuvoa kaiken tarvittavan, joten ohjekirjan voi jättää omaan rauhaansa. Putausmoodeja on kaksi, helppo ja vaikea. Käytännössä eri lyöntimuodot ovat vain erilaiset. Toisessa iskun voimakkuus määrätty sen mukaan, kauanko hiirennappia pitää painettuna, toisessa lyönti tapahtuu todellisuutta matkien hiirtä eteenpäin tyrkkäämällä. Tavallaan siis hiirellä tyrkätään mailaa, joka pukaakaan pallon liikkeelle. Makuasia, kumpi tapa on parempi, kummankaan käytöstä ei rangaista.

Mittelöön voi osallistua yhdestä neljään ihmispelaajaa. Mailavaihtoehtoja on vain yksi, ja ainoa pelivälinevalinta on pallon väri. Lähiverkko/Internet/modemipelitukea luvattiin alkukesäksi, joten pienellä tuurilla lehden ilmestymishetkellä päivitys jo löytyy. Tarvitseeko minigolf sitten verkkopelitukea? Ei tarvitse. Jos vastustaja ei ilku viereisellä pallilla, katoaa touhusta maku.

Pahin suunnitteluvirhe liittyy grafiikkaan. Se on nättiä ja niin pois päin, mutta 3D ei ole ”vapaa”. Kuvakulmaa ei voi käännettä, ei liikutella, vaan katsoja jököttää ennaltamäärätyssä paikassa, tuijottaen ennaltamäärättyyn suunnit-

taan. Pallon liikkeessä kuvakulma vaihtuu automaattisesti edullisemmaksi, mutta pallon saa iskettyä paikkoihin, joille edullista kuvakulmaa ei ole olemassakaan. Oikea lyöntisuunta meneekin usein arvailuksi.

Peli ei osaa skaalautua ruudun kokoiseksi, joten pelialue on pieni 640x480 pikselin lämiskä. Vaihtoehto tihrustamiselle on säätää Windowsin näyttötarkkuutta, jolloin pikakuvakkeet tekevät kevätmuuton luoteeseen. Toinen virhe on se, että koko radan karhtakuvan saa nähtäväkseen vain pelin alussa, eikä kesken pelin ei voi siirtyä ihailemaan alueen topografiaa kauempaa. Reiät oppii tietenkin ajan mittaan muistamaan ulkoa, mutta moka mikä moka.

3D Ultra Minigolf vetää pisteet kotiin suoraviivaisella pelattavuudellaan. Vapaa kuvakulman kieputus parantaisi peliä huomattavasti, mutta tällaisenkkin laji on hauskeempaa kuin tosielämässä – ainakin hetken. Kyllästyminen todellakin iskee heti alkunostuksen laannuttua.

Kimmo Veijalainen

Hauska pikku peli, joka kärsii lähinnä kiinteistä kuvakulmista ja jyrkästi laskevasta kiinnostuskäyrästä.

75



Lento-onnettomuus

Airline Simulator

Lago/SubLogic

Dos, Windows 95

Minimi: 486/33, 8 Mt, hiiri, CD-ROM, kirjoitin!

Äänet: Sound Blaster

Kiintolevy: 25 Mt

Testattu: P166, 32 Mt, SB 16, Hercules Dynamite 128, 6xCD-ROM

Airline Simulator istuttaa pelaajan 747:n ohjaimiin reititöntäjäksi. Hyvin suunnitellussa pelissä idea saattaisi toimia, mutta lopputus ei vaikuuta alkuunkaan. Jos peliä vertaisi mihin tahansa hyvään simulaatioon, on skaala vähän sama kuin jos vertaisi Formula 1 Grand Prix kakkosta HKL:n busseja simuloivaan peliin. Sen verran vauhtia, jännitystä ja mielenkiintoa Airline Simulator tarjoaa.

Pelialueena on Eurooppa ja sen tärkeimmät lentokentät mukaanlukien Helsinki-Vantaa. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että kentän nimi ja radiomajakat ovat oikeilla paikallaan, mutta kenttää ei pysty ulkonäöstä tunnistamaan. Grafiikan taso on muutenkin kokonaisuutena niin heikkoa, että jouduin tarkastamaan kahteen kertaan ennen kuin uskoin kaikkien valintojen olevan maksimissa eikä minimissä. Ulkomaailma näyttäisi olevan piirretty kuudentoista värin CGA-grafiikalla, joten ihmettytti huomata pelin käyttävän ”jopa” 256 väriä.

Äänet ovat vähintään yhtä rujoja kuin grafiikkakin. Moottorien äänet eivät kuulosta alkuunkaan realistisilta ja lennonjohdon kanssa käytävät keskustelut ovat yliveto. Puhuttu teksti on simulaattoreille tavalliseen tapaan nauhoitettu eri pätkistä, joita siten yhdistellään tarpeen mukaan. Lopputus on tässä tapauksessa karmaisevaa kuultavaa. Tekstiin

ei ole saatu minkäänlaista jatkuvuutta, vaan se kuulostaa erittäin katkonaiselta, paloista koostetulta ja epäluonnolliselta.

Pelin lentomallikaan ei ole kohdallaan. Massiivisessa koneessa ei tunnu olevan lähes ollenkaan inertiaa, ja kone käyttäytyy aivan liian kiltisti äärimmäisissäkin lentoasunnoissa. Jopa silmukan tekeminen pienellä lähtönopeudella onnistuu helposti. Kone tuntuu muutenkin lentävän kovin yksinkertaistetusti ”sinne minne nokka osoittaa” -periaatteella.

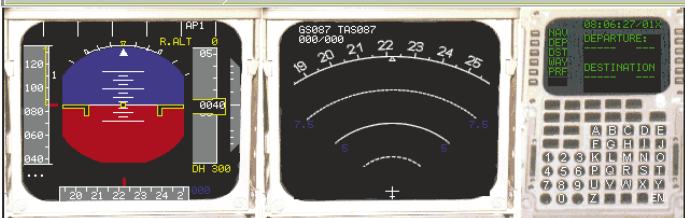
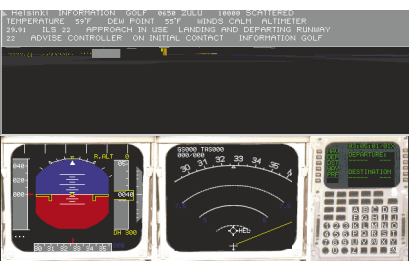
Kun edellä mainittuihin ongelmiin vielä lisää huonon käyttöliittymän, on melkoisen karvas soppa valmis. En myöskään löytänyt koko paketista minkäänlaista näppäimistökarttaa eikä sellaista ollut lue-minut-tiedostoissakaan. Ohuissa ohjekirjoisakaan ei juuri ole pelin asennusohjeita kummoisempia tietoja. Ohjelman pitäisi toimia sekä Windowsissa että Dosissa, mutta omassa koneessani Windowsissa käynnistettäessä tuli virheilmoitus muistin loppumisesta. Dosis-peli sen sijaan pyöri moitteetta. Itse pelin käyttöliittymä toimii kuusneplan Flight Simulatorin tapaan, eli samantyyppisesti kuin MicroSoftin Flight Simulatorin alavetovalikot, mutta alkeellisemmin.

Lago on yrittänyt tehdä kiinnostavan kaupallista lentämistä simuloivan pelin, mutta kompastuu jo lähtökuoppiin. Peliä ei voi sanoa edes tusinatuotteeksi, sillä sekin olisi liioittelua. Itse asiassa pelin kaikissa komponenteissa on enemmän tai vähemmän vikaa. Airline Simulator olisi ollut ajat-taan jäljessä jo viisi vuotta sitten, mutta nyt se on lähinnä surkuhupaisa.

Toni Virta

Tylsä ja huonosti tehty simulaattoriryhäelmä.

55



Teetauko

Cricket 97

Beam Software/EA Sports

Dos, Windows 95

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA, 2xCD-ROM

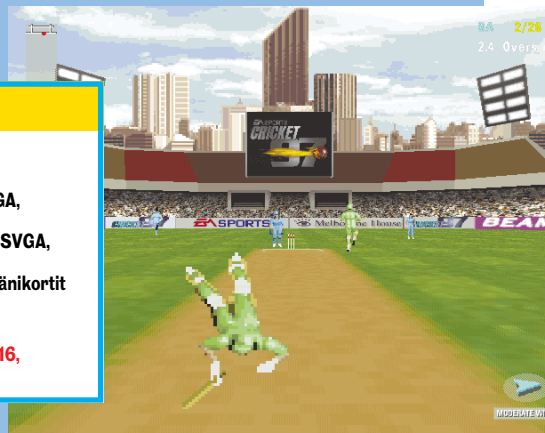
Suositus: Pentium, 16 Mt, SVGA, 4xCD-ROM

Äänet: Kaikki yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 5-35 Mt

Moninpeli: Modeemi, IPX

Testattu: P100, 16 Mt, SB16, 4xCD-ROM



Kriketti oli alunperin herrasmiesten laji. Australialaiset kuitenkin tajusivat, että kivikovalla pallolla on helpompi pudottaa lyöjä kuin parikymmentä hila. Keksintöä seurasi skandaali, Australian kirjaimellinen murskavoitto Englannista ja modernin kriketin synty. Nyt australialaiset ovat siirtäneet tietäntänsä tietokoneiden puolelle ja ohjelmoineet Cricket 97:n kriketin ystävien iloksi.

Cricketin kahdeksan maajoukkueetta koostuvat pääasiassa Brittiläisen kansainyhteisön entisistä ja nykyisistä jäsenvaltioista. Kriketiperheen pienuuden takia pelissä ei voi järjestää jättiturnauksia, maailmanmestaruuskin ratkaistaan vain kolmen joukkueen kesken. Loput otteluvaihtoehdot ovat erilaisia maaotteluita.

Kriketin luonteen takia peli on raskassuutuinen eivätkä tilanteet vaihtelevat kovinkaan nopeasti. Nopeimmallakin vaihtoehdolla vuoropari vaihtuu vasta kuudenkymmenen syötön tai kymmenen palon jälkeen.

Syöttäminen on tehty pelissä liian helpoksi. Ennen syöttöä valitaan haluttu kierre ja sopiva pomppukohta pallolle, jonka jälkeen pitää vain muistaa painaa nappia ennen syöttöviivaa. Homan opetteluun ei kauaa kulu, eikä omia kierteitä voi tehdä. Tämä on sääli, koska kriketissä ei ole lyömisen ja syöttämisen lisäksi paljon muuta tekemistä.

Valittu pallon pomppauskohta ja kierre ovat kaksipelissä kätevästi vastustajankin näkyvillä, joten lyöjän ei tarvitse olla selvänäkijä tietääkseen, mistä pallon saa parhaiten toimitettua katsoon. Kaksipelit muodostuvat juoksujuhlaksi ja kone tarjoaa ihmistä mielekkäämmän vastustajan, koska sen syötöt voi vain arvailla.

Joukkueiden syöttäjät on jaettu kahteen koulukuntaan. Toiset hallitsevat raudanlujat syötöt toisten heittäessä kimurantteja kierteitä. Kummallekin tyylille on käyttöä, sillä niiden hyödyt ja haitat vaihtelevat sääolosuhteiden mukaan. Idea pelastaa pelissä paljon ja tuo muuten onnettomaan syöttösystemiin lisäväriä.

Lyömisessä valittavana on kuusitoista tapaa iskeä tai ohjata kumipalloa. Lyöminen vaatii nopeaa reaktiota ja oikeaa ajoitusta, jotta pallonmentävä aukko ulkokentässä löytyisi. Pelkkä huitominen ei riitä, vaan lyönnin on oltava juuri oikeanlainen, jotta pallon voisi edes osua.

Criketin taktiset hienoudet tulevat esille parhaiten ulkovouros-sa. Miesten asemaa kentällä voi muuttella sen mukaan, haluaako estää vastustajaa saamasta juoksua vai yrittääkö polttaa lyöjät. Kone pitää kirjata vastustajan viidestätoista viimeisestä osumasta, joten ulkokentän reiät näkee helposti. Aukkopaikkoja voi yrittää paikkailla muuttamalla yksittäisten pelaajien asemaa. Valitettavasti omia ulkokenttiä ei voi talentaa, vaan yksilölliset muutokset täytyy tehdä uudelleen jokaiseen otteluun.

Cricketissä puuttuu vaihtelu ja hieman tekeminenkin. Tämä ei ole varsinainen virhe, sillä ei ole oikeassa kriketissäkään liikaa vaihtelua ole. Ensin pelataan kuusi tuntia ja pidetään porukalla teetauko. Pallon heittäminen ja lätkiminen on kuitenkin mielenkiintoisempaa kuin aluksi voisi kuvitella.

Tuukka Grönholm

Näillä leveysasteilla eksoottinen laji, jossa riittää tekemistä vain tietokonekriketin ystäville.

71



Terra 2120

Kaon
Info: www.kaon.com

Windows 95

Minimi: P100, 16 Mt, 30 Mt vapaata levytilaa, DirectX 3.0

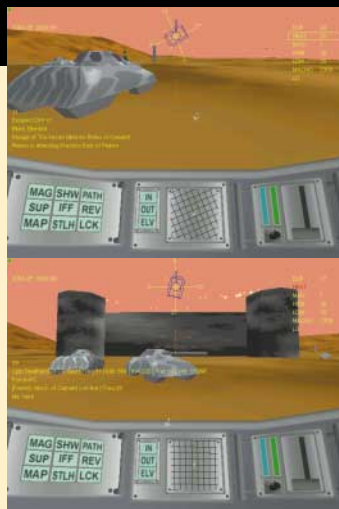
Suositus: P100, 32 Mt, 3D-kortti, 28 800 -modeemi

Pääteohjelma: noin 4,5 Mt

Yhteys: PPP

Muuta: Suljetussa betatestauksessa.

Testattu: P200, 32 Mt, Stealth3D/Righteous 3D, SB16VE, 28 800 -modeemi



Klaanien sota

Internet-tankkipelien joukkoon liittyy Terra 2120. Siinä missä Tanarus (Pelit 5/97, sivu 63) kärsii melko pienestä pelaajamäärästä ja taistelulentästä, Terra 2120 tarjoaa rajoittamattoman pelaajamäärän, maapallon kokoisen pelialueen sekä vankan strategisen otteen.

Valittavissa on erilaisia tankkeja, tällä hetkellä kolmea tyyppiä: raskaasti pansaroitu ja aseistettu, mutta melko hidras Rhino, nopea, kevyesti aseistettu miehistönkultetusvaunu Goat ja tehokas pitkän kantaman telatykki Buffalo, joka käytännössä vaatii toisen pelaajan tulenjohtajaksi lähelle vihollislinnaketta. Aseita on kymmenkunta ohjuksista konekivääriin.

Kerättyään jonkin verran kokemusta harjoittelualueella pelaaja voi liittyä johonkin monista klaaneista, jotka taistelevat linnakkeiden hallinnasta. Tankkien ostamiseen tarvitaan rahaa, ja klaaneilla on käytössään vain rajoitettu rahamäärä. Lisää rahaa saa tappamalla vihollisia ja valtaamalla linnakkeita tappamalla ensin puolustajat ja siten tuhoamalla neljä poijua, jotka sijaitsevat linnakkeen lähistöllä. Onnistuakseen linnakkeen valtaaminen vaatii hyvää tiimityöskentelyä klaanin jäseniltä, osan pelaajista hoitaessa poijujen tuhoamisen ja osan hoidellessa puolustajat.

Linnakkeita on tällä hetkellä kolmisenkymmentä, mutta klaanit voivat rakentaa uusia ja nimeä ne haluamikseen. Uusia linnakkeita syntyykin koko ajan ja pelialue laajenee tasaisesti. Linnakkeen rakentaminen on kui-

tenkin kallista ja hidasta, ja keskeneräinen linnake on alttiina vihollisen hyökkäyksille. Omaan linnakkeisiin voi ostaa erilaisia puolustusjärjestelmiä, kuten tietokoneen ohjastamia tankkeja ja tykkitorneja.

Pelaajan sotilasarvo nousee tappojen määrän perusteella, ja mitä korkeampi sotilasarvo, sitä enemmän oikeuksia pelaajalla on. Uudet pelaajat eivät esimerkiksi pysty kuljettamaan klaanin rahoja paikasta toiseen tai rakentamaan linnakkeita. Tapoista vähennetään aina omat kuolemat ja oman klaanin jäsenten tapot, joten kuolemasta on todellista haittaa. Lisäksi jokainen menetty tankki on tappiota koko klaanille.

Teknisesti Terra 2120 toimii satunnaista kaatuilua lukuunottamatta hyvin. Nettiviiveet eivät pahemmin vaikea, joskin hitaalla ISP:llä ja modeemiyhteydellä peli satunnaisesti nykii. Grafiikka on melko hyvän näköistä, vaikka onkin yksinkertaista. Peli tukee DirectX3D:n kautta kaikkia 3D-kortteja, ja on 3Dfx:llä erittäin sulava. Ilman 3D-korttia nykiminen häiritsee pelaamista ja grafiikan ulkonäkö kärsii.

Terra 2120 nousee omalla asteikollani selvästi nettipelien kärkeen strategisten piirteidensä ansiosta, ja mikäli sitä vielä kehitetään, siitä voi tulla erittäin hyvä. Pääteohjelma on todella pienikokoinen, joten kannattaa käydä kokeilemassa. Terra 2120 on toistaiseksi suljetussa betatestauksessa, tosin mukaan voi vielä mah-

Eerik Kiskonen

netWar

Headland Media
Info: www.netwar.com

Windows 95

Minimi: P100, 16 Mt, 30 Mt vapaata levytilaa, 28 800 -modeemi, DirectX 2.0

Pääteohjelma: noin 10 Mt

Yhteys: PPP

Muuta: Ilmaissessa betatestauksessa

Testattu: P166, 32 Mt, Stealth3D, SB16, 28 800 -modeemi, DirectX 3.0a



Nettiräiskintää

Toistaiseksi ilmaisessa betatestauksessa oleva netWar tarjoaa yksinkertaista räiskintää, isometrisellä kuvakulmalla ja kauniilla grafiikalla höystettynä.

Valittavissa on neljä hahmoa omine aseineen, esimerkiksi konekiväärillä aseistautunut sotilas ja dynamiittia heittelevä amatööri. Kontrollit ovat yksinkertaiset, hahmoa juoksetetaan kursorinäppäimillä ja toisella näppäimellä ammutaan eteenpäin, toisella taakse. Juostakin voi, mutta vain vähän aikaa kerrallaan.

Areenalla pelaajat on periaatteessa jaettu neljään tiimiin. Näillä jokaisella on kentällä oma tukikohtansa, jota suojaavat tehokkaat automaattitykit. Ideana on vallata kaikki neljä tukikohtaa koskettamalla tukikohdassa sijaitsevaa lippua, joka vaihtaa väriä kulloisinkin omistajajoukkueen mukaisesti.

Kuoltuaan pelaajat ilmestyvät omaan tukikohtaansa ja mikäli tämä silloin on toisen joukkueen hallussa, automaattitykit useimmiten tappavat pelaajan ennen kuin hän ehtii edes liikahtaa. Siinänsä kauniit ammusten räjähdysseffektit peittävät tällöin näkyyden lähes kokonaan.

Helikopterit toimittavat taistelukentälle jatkuvasti lisäaseita, kuten tankkeja ja taisteluhelikoptereita, sekä väliaikaisen näkymättömyyden antavia esineitä pakollisten lääkepakkausten lisäksi. Ajoneuvon voi ottaa haltuunsa yksinkertaisesti kävelemällä siihen. Valitettavasti niidenkään aseistus ei ole juurikaan

taistelijoitten normaalivarustusta tehokkaampaa. Tankilla vastapelaajat tapetaan ajamalla heidän päälle, mutta tämä täytyy toistaa muutamaan kertaan ennen kuin vastustaja suvaitsee heittää henkensä.

Teknisesti peli toimii hyvin, useimmiten minkäänlaisia nettiviiveitä ei ole edes modeemiyhteydellä pelatessa. Pelaajamäärä areenalla on ilmeisesti rajoittamaton, mutta tällä hetkellä mukana on harvoin kymmentäkään.

Graafisesti netWar on erittäin kaunis, grafiikka on tarkkaa ja yksityiskohtaista. Rakennukset ovat todella kauniita ja savu- ja tuliefektit näyttävät hyvältä. Ammusten jäljiltä maahan jää satunnaisesti kraatereita, mutta rakennusten ja maaston tuhoaminen ei kuitenkaan ole mahdollista.

netWar kuitenkin kaatuu muutamaa paahan virheeseen. Ensimmäinen se on liian yksinkertainen jaksakseen kiinnostaa kovin pitkään, ja aseiden valintaan kaipaasi lisää monipuolisuutta. Toiseksi pelaajat ovat aivan liian kesäviä: vihollisen kuolema voi vauhtia minuutinkin tulitusta jatkuvalla konekivääritylällä. Myös aseiden kantama on harmittavan lyhyt.

Todellisiin tiimipeleihin pääsee mukaan vain kutsuttuna, ja normaalipeli on useimmiten kaikki vastaan kaikki -sählystä, sillä omaan tiimiin kuuluvan pelaajan tappamisesta ei sakoteta mitenkään.

Betatestaukseen on luvattu ottaa lähiaikoina lisää pelaajia, ja kun pääteohjelmakaan ei ole kovin iso, kokeilemassa kannattaa käydä. Vastaavan tyylisiä pelejä on tulossa lähiaikoina lisäksi merkittävimpänä Westwoodin Sole Survivor.

Eerik Kiskonen





Nnirvi

Pystyyn kuolleiden yö

Yritinpä kaapata kuvia GT Interactiven seikkailupelistä Ark Of Time, joka käsittelee Atlantista. Kuvia ei irronnut, ja yritysten ohessa pelatut rupeamat saivat minut vakuuttuneeksi, että se on maailman keskinkertaisin ja tavanomaisin seikkailupeli, jossa on kaikki muut virheet paitsi videokuvan käyttö.

Eikä aikaakaan kun paasauskoneeni alkoi jo putputtaa, ja seikkailupelien pystyynkuolleus nostatti sapen suuhun. Olen nimittäin aina ihmetellyt, miksi niitä tulee niin paljon, ja miksi ne ovat niin huonoja?

Kuin elokuvaa

Teoriassahan seikkailupeli esitetään lähinnä interaktiivisena seikkailuelokuvana, jossa pelaaja astuu sankarin kenkiin kun eteen tulee ongelma. Hoh-hoo. Ja chattiminen on hyvä tapa tavata fiksuja ihmisiä, joiden kanssa voi keskustella älykkäästi.

Puhumme nyt genrestä, joka ei saa aikaiseksi edes normaalin, kökön kauhuelokuvan tasoisia virityksiä. Kauhupeleinä mainostettavat viritykset eivät ole pelottavia tai edes jännittäviä, vaan pelkästään kauheita. Phantasmagoriasta on vielä pitkä matka Screaming Teenagers In The House Of Bloodin -tasoihin elokuviin.

Pahimmillaan seikkailupelit ovat lähinnä puoli-interaktiivisia itä-eurooppalaisia taide-elokuvia: sanooko ”Myst” mitään?

Juonet ja rytmitys

Elokuviissa on (tai oli vielä muutama vuosi sitten) hyvä käsikirjoitus ja kiinnostava juoni. Kumpaakin saa hakea kissojen, koirien ja kyykkähyppiäisten kanssa uusimmista seikkailupeleistä. Lukiessani Salmisen Tapion seikkailupelijuttuja ne yleensä täyttävät minut epäuskoisella kauhulla: noita pelejä kun joutuisi pelaamaan!

Seikkailupeleissä myös rytmitys on päin helvettä: pahan puzzlen kohdalla juoni pysähtyy kuin seinään, ja kun siihen lisätään paikasta toiseen rampaus, peliin tulee jo koomisia piirteitä. Ajatellaan vaikka klassista Indiana Jones & Fate of Atlantista. Tässä muuten ehkäpä parhaassa seikkailuseikkailupelissä Indy teoriassa lenteli vuoden verran kolmen paikan väliä, Islannin, Etelä-Amerikan ja Yhdysvaltojen väliä. Se ikäänkuin vaikuttaa uskottavuuteen.

Rytmityshän on kiinni puzzleista. Puzzle

on parhaimmillaan silloin kun se on kikkailematon, sen ratkaisua ei haittaa huonosti suunniteltu käyttöliittymä, eikä ratkaisu riipu pikselin kokoisesta esineestä. (Joka olisi pitänyt poimia aivan pelin alussa, nyt on myöhäistä.) Paras puzzle on sellainen, jonka ratkaisu kestää jonkin aikaa, mutta joka on niin itsestään selvä, että jälkeensä hävettää.

Käsikirjoitus voisi olla jotain muutakin kuin iänikuisia kliseenkierrätyksiä, heikkoja cyberpunk-virityksiä tai turhan keskustelun täyttämää näennäisdekkareita. Eikä missään tapauksessa fantasiapelejä, jossa koko Boredomian kohtalo riippuu 14-vuotiaasta valittavasta esiteinistä.

Ollako vaiko eikö olla?

Romppujen mahtava kapasiteetti toi mukanaan uuden häiriötekijän: puheen. Ennen Guybrush Threepwoodin lausahdus tuli ruudulle, optiset sensorini käsitelivät sen informaation 150 millisekunnissa, mielikuvitusprosessorini maalasi minulle kuvan puhujasta ja minua nauratti niin.

Nyt akustiset sensorini kuuntelevat sekuntikaupalla valmiiksi rautalangasta väännettyä Guybrushia. Mielikuvitus ahdistetaan nurkkaan ja hakataan rautalankakerällä tajuttomaksi. Minä se vain katseen tylsistyneenä ruudulla hitaasti keskustelevia hahmoja, haaveilen tekstityksestä ja mietin, mistä kälätyksen saisi kesken poikki.

Jotkut pelintekijät uskovat kommunikointiin. Niinpä heidän pelinsä on pultattu täyteen keskusteluita, joissa jokainen tiedonmuru on kätkeyty hyvin. Keskustelu vielä mielellään sisältää runsaasti täytettä, paljon kliseitä, ja sen esittävät näyttelijät, jotka olivat joulujuhlissa murjaanien kunninkaan varamiehinä.

Se on miltä näyttää

Käsittämättömintä on seikkailupelien kuvallinen ilmiasu. Käsin piirretyllä grafiikalla tai LucasArtsin ja Sierran nykyään käytämällä piirroselokuvamaisella tekniikalla on yksi hyvä puoli: Huolimatta siitä, onko pelissä kohtaus, jossa 37 jumalaa tuhoaa kaksi maailmankaikkeutta tai raahaako päästäinen pähkinää, toteuttaminen on jокseenkin yhtä helppoa ja halpaa.

Mutta se ei riitä insinöritille. Mehän ha-

luamme videokuvaa. Jessus. Millä muskeleilla pelitalo kuvittelee pystyvänsä kilpailemaan filmiyhtiöiden kanssa? Rupisinaan rakeinen videonäyttöengine ei pysty kätkemään markan lavasteita tai änkyttävän amatöörinäyttelijän ylimenevää tahi alijäävää suoritusta.

Toiset insinörit keksivät renderoidun grafiikan. Miksi turhaan tehdä ilmeikkäitä piirroshahmoja, kun ne voi korvata steriileillä, saman näköisillä 3D-kulisseilla, jossa hiihtää jäykkää, steriilejä pötkelöitä.

Kuvitelkaapa kuinka hyvä Monkey Island 2 olisi videolle kuvattuna markan versiona tai pääosassa Real3D-Threepwood. Tai vastaavasti, kuinka paljon parempi Gabriel Knight 2 olisi ollut Gabriel ykkösen piirrosteekniikalla, halvan videoroskan asemasta.

Tuntuu siltä, että seikkailupelien tekijät olisivat kaikki ostaneet saman ”Kuinka teen seikkailupelin oikein” -kirjan, jota he sitten selaavat norsunluutonissaan istuen, yrittäen tehdä äärimmäisen EU-normitetun Seikkailupelin. Ei toimintaa, kaikki kliseet, paljon huonoa dialogia ja ”pirullisia puzzleja”.

On niitä hyviäkin seikkailupelejä. LucasArts on täysin suvereeni mestari, Monkey Island I & II, Day Of The Tentacle sekä Indiana Jones & Fate of Atlantis ovat tasoa, jolle muut eivät veny. Interplayn Star Trek -seikkailupelit saavat rutkasti pisteitä subjektinsa taitavasta käsittelystä. Sierralle en ole koskaan lämmennyt, edes vanhoina hyvinä aikoina. Onneksi Sierrakin näyttää palaavan juurilleen harharetkiltään multimediamaahan.

Kuka on syyllinen?

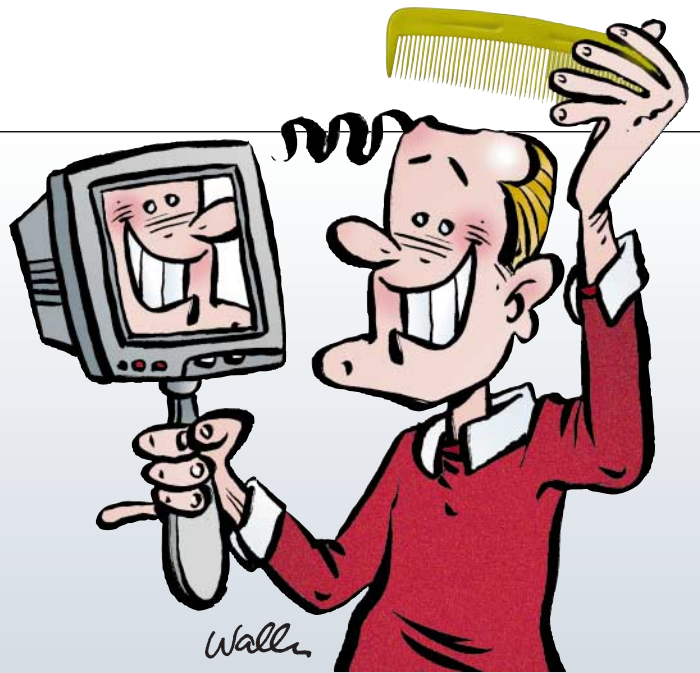
Kaikkea roskaa sitä julkaistaan, mutta kuka sitä sitten ostaa? Kannattaa muistaa, että jokaista valveutunutta pelaajaa kohti on ainakin kymmenen täysin pimennossa elävää massakäyttäjää. He eivät lue lehtiä tai hanki informaatiota, he ostavat pelit joko sen kannen mukaan tai sitten kaveripiirin alpha-malen suosituksen mukaan.

Olin kirjakaupan kassajonossa, kun intoa ja odotusta tiikkaa noin kolmekymppinen pelimies ojensi tädille alennuskalosalistaan. Joukossa ei ollut yhtään peliä, jonka olisin huolinut edes ilmaiseksi. Ohimenevän hetken tunsin säälillä.



Katse peiliin

● ● Peleistä ja pelaajista on ollut tutkitun tiedon puuttuessa helppo revitellä mitä hurjempia väitteitä aina satanismista, rasismista ja kolonialismista alkaen. Mutta millainen on todellisen suomalaisen tietokonepelaajan muotokuva?



Nuoren tietokonepelaajan muotokuva

Olen usein valittanut, ettei tietokonepelejä ja pelikulttuureja tutkita riittävästi ilmiön merkittävyyteen nähden. Nyt tiedonjanoon on kuitenkin saatu edes vähän helpotusta, sillä Oulun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnassa on valmistunut Markus Aallon ja Eve Hekanaho-Koivuvaa-
ran Pro gradu -tutkielma: Nuoren tietokonepelaajan muotokuva.

Tällä kertaa jopa minun on vaikea väittää, etteivätkö tutkimuksen tulokset pätsisi suomalaisiin tietokonepelaajiin vuosimallia 1997. Tutkimuksen ensimmäisen vaiheen muodostaneet kyselyt tehtiin tosin jo vuonna 1995, minkä seurauksena tulokset ovat pelaamiseen käytettyjen laitteiden osalta vanhentuneet. Tutkijat mainitsevatkin, että esimerkiksi 286-koneita ei ole enää pelikäytössä, ja että Pentiumit olivat tutkimusajankohtana harvinaisuuksia. Tietokonepelit ja -pelaaminen kehittyvät tällä hetkellä tosiaan sellaisella vauhdilla, että pelitekniikkaa koskevat tiedot ehtivät vanhentua ennen kuin ne ehditään edes käsitellä ja julkaista.

2-3 tuntia päivässä

Tutkimukseen osallistui kaikkiaan 258 11-13-vuotiaasta nuorta Oulusta ja Oulun lähiympäristöstä. Tutkimuksessa käytettiin kyselyjä, ongelmanratkaisutestejä, päiväkirjan pitoa ja haastatteluja. Myös osa tietokoneella vähintään 1-2 tuntia päivässä pelaavien nuorten vanhemmista ja opettajista sai täyttääkseen oman kyselylomakkeen.

Näin pelifriikin näkökulmasta yksi tutkimuksen mielenkiintoisimpia havaintoja on se, miten vähän suomalaisissa kodeissa olevilla tietokoneilla ja konsoleilla loppujen lopuksi pelataan. Vaikka peräti 88 prosentilla tutkimukseen osallistuneista nuorista oli kotonaan jonkinlainen pelikone, vain 20 pro-

senttia pelasi keskimäärin vähintään 2-3 tuntia päivässä. Millaista tuhlausta.

Näistä vähintään 2-3 tuntia päivässä pelanneista nuorista peräti 29 prosenttia, lähes kolmannes, oli tyttöjä. Vaikka tutkijat toteavatkin pelaamisen olevan aika selkeästi poikien harrastus, suomalaisten tyttöjen peliharrastuksen laajuus yllätti ainakin minut. Aiempiin, ulkomaisiin tutkimuksiin verrattuna näyttääkin siltä, että suomalaiset tytöt ovat lopulta löytämässä tietokonepelien ilot.

Tyttöjen ja poikien suosikkipelit eroavat toisistaan huomattavasti. Esimerkiksi vain 2 prosenttia tytöistä ilmoitti urheilupelit suosikeikseen samaan aikaan kun poikien vastaava luku oli 15 prosenttia. Taistelupelien osalta suhde oli peräti 4/22 prosenttiin. Sen sijaan tasohyppelyt ilmoitti lähes joka toinen tyttö mielihyppelyksi (47 %). Pojista tasohyppelyt miellyttivät 22 prosenttia.

Ei syytä huoleen sen puoleen

Tutkimus ei anna vahvistusta peloille, että tietokonepelaaminen syrjäyttää muut "paremmat" harrastukset tieltään. Pelaajilla on vain yksi aikaa vievä harrastus enemmän kuin muilla. Pelaajien muita harrastuksia olivat esimerkiksi urheilu ja liikunta, lukeminen, musiikki, partio ja jopa leipominen. Ratsastus ja käsityöt näyttävät olevan ainoat harrasteet, jotka eivät sovi tietokonepelaamisen kanssa yhteen.

Tietokonepelaaminen ei myöskään sulje pois muuta tietokoneen käyttöä. Tietokoneella vähintään 1-2 tuntia päivässä pelanneista nuorista kaikki käyttivät tietokonetta poikkeuksetta muuhunkin kuin pelaamiseen. Sen sijaan alle tunnin päivässä pelanneiden nuorten tietokoneen käyttö rajoittui usein (57 %) pelkkään pelaamiseen.

Tutkimus hälventää epäilyjä myös pelaajien epäsosiaalisuudesta. Tietokonepelaamista aktiivisesti harrastavat, vähintään 2-3 tuntia päivässä pelanneet nuoret pelasivat tietokonepelejä joko joskus (61 %) tai useimmiten (33 %) yhdessä kaverin kanssa. Myös alle kaksi tuntia päivässä pelanneet nuoret pelasivat kaverien kanssa. Kukaan pelaajien vanhemmista ei kommentoinut pelaamisen aiheuttavan yksinäistymistä tai eristäytymistä, päinvastoin.

"Lapsi ei pelaa väkivaltapelejä"

Pelaamisesta näyttääkin muodostuneen nykyaikaisen nuorisokulttuurin elimellinen osa, tai erästä pelaajan vanhempaa lainaten: "Melkein kaikki pelaavat, jää ulkopuolelle, jos ei pelaa". Tutkijat pohtivatkin, onko tosiaan niin, että nykyään pitää kavereita saadaakseen ryhtyä pelaamaan? Tapahtuuko kaveripiirissä tiedostamatonta painostusta esimerkiksi tiettyjen pelien hankkimiseen ja pelaamiseen?

Erikoista tulosten tässä osassa on se, että tytöillä tämä pelaamisen kautta tapahtuva verkostuminen ja sosiaalittuminen on vähäisempää kuin pojilla. Ilmeisesti tyttöjen on poikia vaikeampia löytää peliharrastuksen jatkavia (tyttö)kavereita.

Myös väkivaltaisten pelien suhteen tutkimus sisältää mielenkiintoisia havaintoja. Esimerkiksi peräti 46 prosenttia 2-3 tuntia päivässä pelaavista 11-13-vuotiaista nuorista on sitä mieltä, että väkivaltaisista peleistä voi olla heidän ikäisilleen nuorille haittaa. Siitä huolimatta he itse pelaavat näitä pelejä! Lisäksi pelaajien vanhempien suhde väkivaltaisiin peleihin ansaitsee huomiota. Vaikka vanhempi vastaisi, että "lapsi ei pelaa väkivaltapelejä", kyseinen lapsi saattoi listata mielihyppelyksi Doom II:n ja Mortal Kombatin.



Jostain syystä viime aikoina ovat lähes kaikki peliarvostelijamme saaneet huomautuksia arvosteluistaan. JTurunen ei löytänyt Need For Speed 2:sta vastaantulevaa liikennettä, Veijalainen puolestaan väitti Redneck Rampagen arvostelussa, että peli oli liian vaikea ja seinämät eivät näy, kun erään lukijan mielestä peli on todella helppo ja seinämässikin selvät murtumat, joista ne tunnustaa.

Tapio taas on ollut epätarkka Magic The Gatheringin termien kanssa ja Kimin Red Alert -ohjeissa on samoin ollut hassuja väittämiä.

Upeaa! Palautteenne on todella arvokasta, ja luemme erittäin huolellisesti kaikki kirjeet, joissa kerrotaan meidän olleen epätarkkoja, huolimattomia tai jopa väärässä. Ja oikeinemme ja tarkistamme tarpeen mukana, hyvänä esimerkkinä tässä lehdessä oleva Need For Speedin uusinta-arvostelu.

Kaikki nämä huomautukset on laitettu visusti talteen ja painettu mieleen. Jatkakaa samaa linjaa ja pitäkää meidän kaidalla tiellä! Kehuakin toki saa, pelkkää negatiivinen huomauttelu ei pitemmän päälle ole mukavaa luetavaa.

Postitse kirjeet saapuvat osoitteella Pelit Posti PL 2 00040 HELSINKI MEDIA ja e-maililla toimitus@pelit.fi ja vielä BBS:n kautta entiseen tapaan.

Liian pieni posti

Postipalsta on muuten törkeän pieni, eihän puolitoista sivua ole mitään verrattuna vuoden -95 kahteen aukeamaan. Eikö sinne muka kirjoiteta? Heittäkää vaikka mainoksia pois, mitä vaan, kunhan tulee lisää tilaa (Wallun piirroksot saa kyllä sinne jättää, kunhan taso säilyy). Ja mihinkään on "kuukauden kirje" kadonnut?

Ja kyllä niitä fantasiakirjafaneja on enemmän kuin luuletetaan, rakkaat lukijat. Kannattaa ostaa Edingsiä pokkareina englanniksi, tulee halvemmaksi ja ehkäpä oppii samalla jotain.

3Steps

Kuukauden kirje ei ole kadonnut, en vain halua palkita, jos mielestäni erittäin hyvää kirjettä ei ole tullut. Lisäksi en palkitse hyvääkään kirjettä, jos mukana ei ole omaa nimeä ja osoitetta. Palsta pieni itsekseni, yhtenä syynä varmastikin sähköpostin käyttö: keskustelu on huikkeen paljon nopeampaa suoraan linjoja pitkin.

Hurraa Pelit

Pelit-lehti on aivan mainio ja on aina lukuvarastoni päällimmäisenä. Tunnin kuluttua se löytyy olohuoneesta sivut koirankorvilla ja sanastaan luettuina. Muutama kysymys:

1. Minkätyyppisiä pelejä eri arvostelijat mielellään pelaavat?
2. Kuinka monta prosenttia peleistä pelataan läpi?
3. Onko peli Toonstruck pelattu läpi?
4. Kuinka monta arvostelijaa teillä on?
5. Nirvi, onko homma unelmatyöksi?
6. Voisitko pistää sisällysluettelonne aakkosjärjestykseen?

Crying bluebell

1. Katso lehden sisällysluettelo, niin näet. 2. Mahdollisimman paljon. Prosentteja on paha sanoa, mutta peliä pelataan aina tarpeeksi, jotta arvostelun voi tehdä kunnialla. 3. On. 4. Kymmenkunta. 5. Vaikea keksiä mitä tekisin mieluummin. -nn 6. Emme.

Ikkuna mallia -95

Tässä olen jo hyvän aikaa katsellut kauhulla, kuinka Microsoftin hirviö Windows 95 etenee ja tuhoaa tiellänsä niin ohjelmien optimointitaidot, PC-käyttäjän valinnanvapauden kuin Microsoftia tukematomat pelitalotkin. Windows 95 on suunniteltu olemaan helpokäyttöinen, ja sitä se onkin, JOS käyttäjä tekee koneellaan vain mattimeikaläisen hommia eli surffailee netissä Microsoftin Internet Explorerilla ja pelaaja Microsoftin tekemiä pelejä ja laskee Microsoftin Officea.

Mutta jos käyttäjäparka erehtyy kokeilemaan pari vuotta vanhaa klassikkopeliä tai tahtois muuttaa Plug&Playn tekemiä asetuksia, vai va on vähintään kymmenkertainen vanhaan kunnon Dosiin verrattuna. Se onkin juuri tällaisen käyttöjärjestelmän vika: mitä suurempi puu, sen kovemmin kaatuu. On helppo kuvitella, miten viiden vuoden

päästä mikro on lähetettävä sinetöidyssä paketissa Helsinkiin pikkuvuoden vuoksi.

Windows 95 uhkaa tehdä myös 3D-korttien käytön mahdottomaksi kaikissa muissa käyttöjärjestelmissä. Direct-3D nimittäin tekee tyhjäksi normaalin käytännön, jossa parhaasta tulee standardi, jota kaikki tukevat. Näin on käynyt esimerkiksi äänikorteissa. Tempullaan Microsoft pakottaa 3D-korttien valmistajat tukemaan Direct-3D:tä: jos et tee näin, kukaan ei osta korttiasi. Käyttäjää puolestaan uhkaillaan: jos et hanki Windows 95:tä, 3D-kortit eivät toimi koneessasi. Kaikki totelevat ja Gatesin rahapussi pullistuu.

Vielä kommentti fantasiakirjallisuudesta: Margaret Weisin ja Tracy Hickmanin kirjoittamat Dragonlance-kirjat ovat mahtavia.

Est Sularus oth Mithas Windows 95 on huonoista vaihtoehdoista paras. Ota huomioon, että Microsoft on likeyritys, joka pyrkii tekemään tuotteita, joita ostetaan. Normaali ihminen ei yleensä halua oppia mitään, varsinkaan tietokoneen käyttöä tai sielunelämää, niinpä on kannattavaa tehdä kädestäpitävä käyttöjärjestelmä. Haittapuolena siten tietysti tulee Plug & Pray ja muut Win95:n vähemmän toimivat ominaisuudet. Tulevaisuus on kuitenkin selvä: Resistance Is Futile.

3D-kortteja Windows 95 tuskin uhkaa, pikemminkin päinvastoin. Direct-3D sentään mahdollistaa, että ensi vuonna ostamasi upouusi Hyperturbo 3D pyörittää MotoRaceria. Kumpi on parempi, OpenGL vai Direct-3D, onkin toinen juttu.

Se, ettei GUS ole DirectX-yhteensopiva, lienee enemmän Graviksen ajuriohjelmien kuin Microsoftin vika. Ultrasoundiahan tarkoittit. -nn

Mikä ihme kiehtoo?

Mikä ihme kiehtoo ihmisiä kaiken maailman roolipeleissä ja fantasiakirjallisuudessa? Lueskelin kerran kirjakaupassa jotain fantasiaromaneja (jonka nimeä en muista) ja täytyy sanoa, että se oli huono. Kertokaa minulle, mikä niissä on niin ihmeeseen hienoa?

Älkää hei enää viitsikö sanoa, että uskon ufoihin! Ufo tarkoittaa "unidentified flying object" eli suomeksi tunnistamaton lentävä esine. Kaikkihan me niihin uskomme! Sanokaa mieluummin: "Uskon maan ulkopuolisen kehittyneen älyn valmistaa-

miin avaruusaluksiin, jotka ovat vierailleet planeettamme ilmakehässä ja tekevät niin yhä". Se on tarkempi ja oikeampi sanontatapa. Kuulun Suomen ufo-tutkijoihin, joten taidan tietää tästä asiasta enemmän kuin useimmat muut. Olen nähnyt taivaalla ufon peräti kaksi kertaa. Ne olivat ufoja, koska en pystynyt toteamaan niiden todellista olemusta tai alkuperää.

Alex Krycek

Lukaisin yhden kirjan ja se oli huono, siispä kirjallisuus imee. Seuraava kirje sopiikin tähän yhteyteen. -nn

Ei saa yleistää

Eihän noin voi yleistää, Jussi the Mechwarrior (Pelit 5/97)! Maailmassa on varmasti paljon loistavia fantasiakirjoja, joihin et ole tutustunut. Itse satun pitämään aivan mieltömästi Terry Pratchetin kirjoista. Niissä huumori kukoistaa.

AARON-1

PC-pakettien käyttövalmius

Lehdessä 3/97 SingerHigh puhui PC-pakettien käyttövalmiudesta hölönpölyä. Sinun mielestäsi olisi hyvä, jos konfigurointipalvelu olisi hinnoiteltu. Siitä hyötty vain liikkeen omistaja, koska hinnoittelut ovat usein 500 mk/tunti + alv. Olisi aivan sama myydä televisioitakin kilpailukykyiseen hintaan, mutta virtajohto maksaisi 350 mk/metri + liittimen asennus 350 mk.

Väitit myös, että konfigurointi ei ole jälleenmyyjän viitsimisestä kiinni, vaan resurssiongelmia. Pitänee paikkansa isossa mammuttifirmassa, jonka asiakaspalvelu on nollan luokkaa ja pelkän hyvän päivän toivotuskin maksaa yhden sibeliuksen. Pienet firmat usein tekevät laitteistojen konfiguroinnin pyytämättäkin tietäen, että asiakas tulee vielä uudelleenkin saatuaan (hyvää) palvelua.

Kirjoituksestasi kävi hyvin ilmi, että työskentelet jossain isossa jälleenmyyntifirmassa, jonka ajatusmaailma on "rahaa, rahaa, viedään asiakkaalta viimeisetkin pennit".

Grim Reaper

Moninpelille omat pisteet

Outlawsin arvostelussa lukee hyväkohdassa: "uudet ideat moninpelissä" ja arvonsa pelille 78. Moninpeli ilmeisesti nosti pelin pisteitä. Niinpä ehdotan, että tavanomaisen pisteytyksen rinnalle otetaan erillinen arvonsa moninpelille.

Yksi pääsyy tähän toiveeseen on, että minulla ei ole modeemia, ja ostan pelit vain yksinpelikäyttöön. Luen kyllä arvostelun koko tekstin, mutta eivät ne pisteet aivan yhdentekevääkään ole.

Late #2

Jotenkin tuntuu, ettei pisteiden jaka-



Toimitukseen satelee usia ehdotuksia suosikkisarja KyöPelien kilpailijaksi. Tässä katkelma lohjalaisen Jonny Janssonin VääPelit-sarjasta. Tulevaisuudessa saatamme esitellä vielä sellaisia huippukyhäelmiä kuin AmpPelit, TomPelit, TempPelit tai vaikkapa "Piip"Pelit.

misessa moninpelille ole hirveästi järkeä, jollei moninpelissä todella ole jotain erikoista, tai se todella on pelin sielu. Pisteet on aina tarkoitettu lähinnä ohjeellisiksi, ja tulkinnanvaraisten mielipideasioiden pisteyttäminen tuntuu filosofisestikin turhalleta.

Kolmiulotteista

Alkaa hiljalleen näyttää siltä, että lähes jokaiseen ”buumia” edeltäneeseen 3D-peliin on tällä hetkellä tuki 3D-korteille vasta päivityksessä. Siksi olisi hyvä teko kortin omistajia kohtaan, että mahdollisimman monesta pelistä tehtäisiin 3D-Jälkimulgasu. Kaikkia pelejä ei tietenkään tuki 3D-kortille paranna grafiikkaa tai nopeuta sitä jälkimulgasun arvoisesti (esimerkiksi MDK), mutta toisia sitäkin enemmän (esimerkiksi Outlaws).

The VoodooMan

Olet kieltämättä oikeassa. 3D-kortti vaikuttaa toisiin peleihin aivan järkyttävästi, esimerkiksi täysiverinen EF-2000 G+ on aivan eri juttu kun sen kanta-isä, EF-2000:n ensiversio. Tulevassa 3D-korttiartikkelissamme varmasti käsittelemme näitäkin asioita. –nn

Sci-fiä ja vakoilua

Kaikki fantasiakirjat ovat alempaa fantasiaa. Olen kahlannut läpi Tolkienit, Eddingsit sun muut, mutta ne eivät jaksakaan kiinnostaa. Ainoa järkevää luettavaa kirjoittavat Crichton, Deighton, Christie ja MacLean. Ja ennen kaikkea Frank Herbert hallitsee kirjoittamisen taidon. En varmaan ole ainoa sci-fi- ja vakoilutarinoiden ystävä.

Kirjoista kiinnostunut, kaikkea kokeillut

Et, toimituksessakin on yksi, joka koirakirjojen lisäksi niitä lukee (tosin ei Christietä). Arvaa kuka.

Naisia ja roolipelejä

Mistä johtuu, että naisten sopimisesta roolipelaamisen maailmaan pitää yleensäkin tapella? Taidanpa tietää...

Roolipelithän ovat aina olleet television roskaohjelmien hypnotisoiduille vanhemmille vain nörtti-poikien ja hullujen saatananpalvojien touhuja. Vaikka rock-musiikki ja tietokoneen näpertely ovat sopeutuneet tavallisenkin ihmisen touhuksi, on roolipeleistä jäänyt masoille seuraavanlainen kuva: ”Ne ovat vain kynäniskaisten opiskelijapoikien touhuja, joissa epäsosiaalinen nilkki voi kuvitella olevansa Se Suuri Taistelija”. Samoin naiset ovat aina katsooneet niitä nenänvarttaan pitkin. Ainoat kohtaamani ropeihin myönteisesti suhtautuvat kauniimman sukupuolen edustajat ovat olleet pelaajien elämänkumppaneita. Ehkäpä tästä syystä ei enää nykyään kehtaa edes kysyä keneltäkään neitokaiselta haluaisiko hän edes kokeilla. Turhauttavaa...

Itse haluaisin nähdä johtamissani peleissä joskus naisnäkökulman tilanteisiin. Uskoisinpa, että voisit taituroida vielä parempia pelejä, kun porukassa olisi edes yksi jäsen, jonka järjenjuoksua ei voi seurata ihan suoraan. Joskus minua ottaa päähän se, että voi jo ennen uuden pelin aloittamista arvata, millaisen hahmon kukin luo.

Monilla miehillä on taipumusta jumiutua samoihin rotuihin ja ammatteihin, mutta onko naisilla?

Silvara '81 ja kaikki muut ladyt: Haluaisin tosiaankin joskus jutella jonkun ropeja pelaelleen naisen kanssa. Jos haluatte esitellä mielipiteitä, pistäkää postia Pelit-BBS:ään nimelle Mikko Helminen.

Scinet

Onhan niitä. Tässä taas yksi:

Roolipelaava tyttö

Tässä sitä ollaan... niin monesti tässä lehdessä maahan tampattu ja tavaisiin ylistetty: tyttö, joka lukee fantasiakirjoja (eritoten Tolkienien tuotantoa), pelaan tietokoneella aina kun vain aikaa löytyy (lähinnä toiminta- ja seikkailupelejä, joissa aivojen käyttö on sallittu). Internetin käyttö on vasta harjoitteluasteella, mutta sen käytön oppii kyllä yllättävän nopeasti, jos vain aikaa ja neuvoja riittää. Lisäksi pelaisin hyvin mielelläni roolipelejä, jos vain joku ystävällinen henkilö viitsisi hieman neuvoa ja opettaa pelaamaan niitä.

Olin aivan ihastuksissani kun huomasin suomenkielisen Keski-Maan velhot -korttipelin ilmestyneen. Aikoinani tein suuren virheen, kun en opetellut tietokoneen käyttöä ”kunnolla”, muuten kuin pelaamisen suhteen. Joten olen nykyään aivan ulkona ohjelmoinnissa ym. touhussa. Samaa virhettä en aio tehdä roolipelin suhteen.

Nienor Niniel

Toiveesi toteutui, sillä juuri tässä lehdessä on Tapio Salmisen juttu Keski-Maa-korttipelistä.

Nykii

Olen ostellut tässä lähiaikoina ihan riittävästi pelejä (Destruction Derby, Screamer 2, Death Rally ja Tomb Raider). Kun minun luona käy joku tuttu, me pelaamme ja pelaamme, kunnes joku pilaa tunnelman ja sanoo: ”Nää nykii aika paljon sun koneellasi!”. (Koneeni on 486/DX2 66 Mhz 20 Mt). Minä en edes huomaa nykimistä pitkän käytön jälkeen! Minusta Tomb Raider ja muut pelit pyörivät tyydyttävästi koneellani.

Peleihin keksityt huijauskoodit ovat minusta huono keksintö, vaikka itsekin niitä joskus alistun käyttämään. Sitä samaa Niko Nirvikin yritti sanoa palstallaan (numero 2/97). Mitä iloa on pelistä, johon laitetaan parit koodit ja sitten onkin loppudemon aika? Eihän pelistä saa mitään irti sillä tavalla.

Mr: 486

Peli klinikka

Koonnut: Tapio Salminen

Toivottavasti kaikkien kesälomat ovat sujuneet aurinkoisissa merkeissä, sillä tätä kirjoittaessa varjossakin näyttää olevan lämmintä vajaat 28 astetta. Ei Suomessa kovin monta kertaa vuodessa tarvitse paeta sisälle kuumuutta karkuun, mutta nyt tietokonehuone tuntuu peräti mukavan viileältä.

Muutkin ovat ilmeisesti huomanneet saman asian, sillä postia on kertynyt todella paljon. Etenkin vastaus-ten määrä kasvoi taas mukavasti. Kysymyksiä ja avunantoja voi edelleen heitellä osoitteeseen:

Pelit
Vinkit
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
E-mail: Vinkit@pelit.fi

Tällä kertaa onnettaren suosikkiksi päätyi nimimerkki Reaper, joka jaksoi kyhätä pikaisesti läppärin Kadonneiden lasten kaupunkiin ja auttaa muutamissa muissa ongelmakohtaisissa. Kiitoksia kaikille auttajille.

Igor: Objective Uikokahonia

Mitä katolla oleville puluille pitää tehdä?

Punisher

AfterLife

Tällä keinolla saat 1 099 519 miljoonaa rahaa. Etsi ja muuta seuraavat kohdat tallennuksestasi hexaeditorilla:

6e367: ff
6e368: ff
6e369: ff
6e36a: ff
6e36b: ff

CheatMaster

Toonstruck

Luulen, että robotin luona on salaovi. Jos olen oikeassa, niin miten se avataan? Olen myös käynyt keilasalilla liimaamassa pallon ja ukkeli on lentänyt pois, mutta miten onnistun keilaamaan hyvin? Olen sekoittanut robotin ja aukaissut tuk-

keen vessanpöntöstä. Jos merkki pitää vaihtaa kalaan, niin mihin niistä?

Flux Wildy

M.A.X.

Pari koodia:
MAXAMMO: Täydet ammuksent
MAXSURVEY: Paljastaa resurssien sijainnit
MAXSPY: Paljastaa kaikki viholliset
MAXSUPER: Korottaa valitun yksikön tasolle 30
MAXSTORAGE: Täyttää raaka-aineautot.

Reaper

Benjamin and the Alien Incident (Muukalaisten yö)

Johannes Häyry (Pelit 4/97). Pääset radion luo avaamalla alakerran kahvattoman oven. Ovi aukeaa pattereilla ladatulla kaukosäätimellä.

Marko Näivö

Junttura (Pelit 4/97). Sinun täytyy saada koordinaatit Gamesoniin. Mene observatorioon ja katso maalausta. Sen takaa löytyykin jo toiseen kertaan sulakepaneeli. Sijoita siihen tarvitsemasi sulake. Kytke virta päälle ja mene yläkertaan. Käännä teleskoopin vipu ylös ja katso sillä taivaalle. Tunge Gameson supertietokoneen luokkuun ja pistä koordinaatti-korppu sisään. Laita kone käyntiin ja tarkasta koordinaatit. Tallenna ne, jolloin teleporttikone on käyttövalmis ja pääset alukselle. Muista ensin hakea puhelinnumero Entityltä luolastoista.

Spökö

Pulassa (Pelit 4/97). Keplottle itsesi ruudun ylävasemmalla olevalle kielekkeelle (jossa on aita) luolien kautta. Sido köysi aitaan ja heitä haku kielekkeelle. Mene aukosta uuteen luolastoon ja etsi sieltä henkilöliio Entity.

Spökö

Touché

Pekka Aittakumpu (Pelit 4/97). Baarimikon kätöksissä on hieman jäljellä viskiä tai brandya. Pyydä häntä viemään se upseerille. Pyydä sitten upseeria vastapalvelukseksi avaamaan paikka asiakkaille.

Marko Näivö

Cabriel Knight

A tiny green man (Pelit 4/97). Jää odottelemaan, sillä pikkupurtavan jälkeen komisario torkahtanee.

Marko Näivö

Strategia opas

Fragile Allegiance Osa 2/2

Laiivaston korjaaminen saattaa tuntua itsestäänselvältä, mutta se on pitemmän päälle todella elintärkeää. Pystyäkseen korjaustöihin tarvittavat korjauskeskuksen (repair facility) piirustukset. Tiedustelu- ja rynnäköälyt sekä Combat Eaglen korjaaminen onnistuu kommentamalla alus laskeutumaan hangaareilleen.

Keskikokoiset ja suuret alukset vaativat kuitenkin kiertoradalla olevan avaruustelakan. Anna alustesi liikkua korjauskeskuksen ja telakan välillä, niin ne pysyvät kunnossa. Suurempien vaurioiden korjaaminen ei ole nopeaa, mutta se on silti uuden aluksen ostamista halvempaa. Nopeuttaaksesi korjauksia voit tietysti ostaa tai rakennuttaa useamman korjauskeskuksen.

Naapurisopua

Heti kun kohtaat muita rotuja, kannattaa yrittää solmia heidän kanssaan hyökkäämättömyyssopimus. Näin voit kurmottaa jotain haluamaasi rotua rauhassa ilman, että sinun koko ajan tarvitsee pelätä selkäänpuukottamista.

Muukalaisroduista maunat ovat

ehdottomasti päävihollisiasi, ja heistä pitäisi päästä eroon mahdollisimman nopeasti. Artemialaiset ja mikotajit ovat myös melko sotaisia, ja paras strategia on joko tuhota heidät kokonaan tai yrittää vain tulla kiltisti toimineen. Braccatialaiset voivat koitua todelliseksi päänvaivaksi, sillä heidän ylpeä kulttuurinsa ei siedä loukkauksia. Jos teet jotain aiheuttaaksesi vihamielisyyksiä, braccatialaiset lähettävät kaiken liikkeelle saatavan voiman kimppuusi, vaikka se merkit-sikin heille varmaa tappiota. Archeonit ja regelianit ovat kaikkien pelaajien toivenaapureita, sillä he ei-

vät rettelöi, ellet itse anna siihen aihetta.

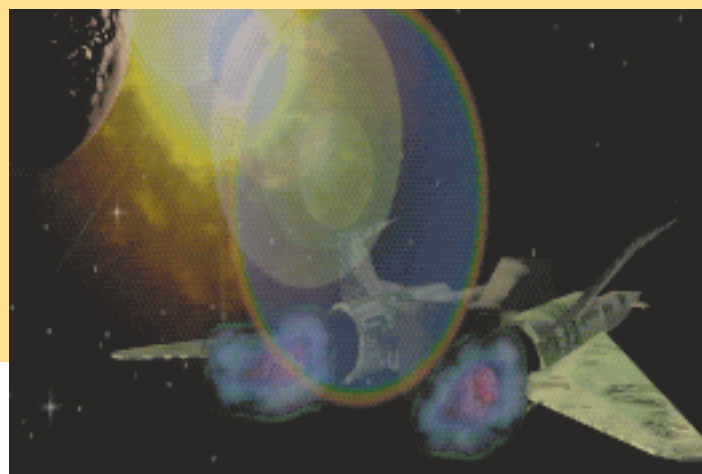
Pelin edetessä ei paraskaan johtaja pysty hoitamaan kaikkia töitä, joten hänen täytyy palkata muutama apulainen hoitamaan tavallisimpia hommia. Apulaisia palkatessa ei kannata pihtailla, sillä hinta on laadun tae. Makepeace Fox, Thomas Lorca ja Andreas Perrers ovat parhaita saatavissa olevia apulaisjohtajia. He eivät kuitenkaan ole täydellisiä, ja voivat heittäytyä hankaliksi, jos et muista hoitaa palkanmaksua ajoissa.

Matkaavien kauppiaiden hintojen tarkkailu kannattaa, sillä niissä voi

olla suuriakin vaihteluita. Hintoja voi vertailla Federal Transporterin hintoihin yleiskäsitksen saamiseksi. Traxium ja Nexos ovat varsinaisia rahanlähteitä, ja hyvä hintataso on noin 60 000 Cr Traxiumista ja 200 000 Cr Nexosta. Joskus saatat joutua myymään malmiasi halvemminkin hinnoilla.

Malmin lisäksi on paljon muitakin tuotteita, joilla kaupankäynnistä voi netota rahaa. Kannattaa seurata kiinnostavien tuotteen hinnan vaihtelua ja muistaa, että voiton saamiseksi tuotteita täytyy yleensä ostaa kerralla paljon. Erikoislääkkeet, kuten Vir-Attack ja Bio-Fort, ovat saatavilla vain ja ainoastaan kauppiailta, ja nämä myrkyt saattavat olla elintärkeitä kolonias hengissäpysymiselle.

Saatavilla on myös kertakäyttöisiä erikoisaseita, joista tärkein on ehkä Anti-Virus-ohjus. Piirustusten hankkiminen Ski-Tekiltä voi olla kallista etenkin, jos et tarvitse ohjuksia kovin montaa. Muitten yleisemmin saatavilla olevien aseiden ostaminen kauppiailta ei yleensä kannata, sillä he vetävät välistä oman katteensa ja nostavat näin tuotteen lopullista hintaa.



NBA Live '97

Paras tapa tehdä kahden pisteen kori on mennä suoraviivaisesti korille turhia syötteleillä, keskialueella kannattaa kuitenkin tehdä pari syöttöä. Toinen tapa on syöttää korin alla juoksevalle tähti-sentterille, kun hän heiluttaa käsiään. Luultavasti hän donkkaa sen suoraan tai ottaa kiinni ja sinä heität.

Kolmosia ei kenellä tahansa kannata heittää, tarkista ennen pelin alkua kenellä on yli 80 prosentin onnistumisprosentti kolmosissa. Paras tapa on juosta täysillä rajalle ja heittää vauhdista. Mitkään harhautuksien jälkeiset kolmoset eivät onnistu. Kun tietokone ilmoittaa "current run 8-0", kannattaa heittää kolmosia.

Puolustuksessa kannattaa pallo ottaa pois heti vastustajan alueella juoksemalla turbo pohjassa kevyesti päin vastustajaa. Jos saat pallon pois, vastustajat herpaantuvat taklaamaan pallonryöstäjää. Syötä pallo siis nopeasti toiselle pelaajalle. Omalla puolustusalueella kannattaa hyppiä vastustajan pelaajia päin (saat näin pallon haltuusi) tai pelata kurinalaista puolustuspeliä niin, että vastustajan pallollinen aika loppuu kesken ja he joutuvat heittämään. Useasti näin käydessä pallo ei mene koriin. Toinen taktiikka on laittaa joukkueen sentteri (tai joku muu) korin alle.

Vaparissa kannattaa odottaa, kunnes sen saa varmasti sisään.

Patrick Suves

Goblins 2

Miten pääsen eteenpäin muusikoitten (Vivalzartin jälkeen) ruudusta? Sir Martti from Tallinn

Harvester

Jumissa (Pelit 4/97). Poistu poliisiasemalta ja yritä uudelleen antaa se lehti apulaisserriffille.

Marko Näivö

Goblins 3

Jeff the bird (Pelit 4/97). Kastettuasi kaupan avaimen saippualluoksessa käännä tuuletin päälle kolikon avulla ja nosta avain sen eteen.

Marko Näivö

Mitä minun pitää tehdä kaupungissa kemistin luona? Minulla on keitetty spagetti ja olen polttanut sarven.

JK83

Mitä aineita tarvitaan eri potionien valmistukseen?

Maija

Cyberia

Jukka, Ville ja Late (Pelit 3/97). Kun olet selvittänyt lukon, sinun pitää kiivetä keskellä hallia olevaan alukseen. Sen jälkeen tulevat lentotehtävät.

Scooby

Kyrandia 2

HoF rulaa (Pelit 4/97). Swampsnake-litkuun tarvitset kaarnaa, sipulia,

City of the Lost Children

Nopeat läpimeno-ohjeet tähän hyvään, mutta lyhyeen seikkailuun:

Koulussa ollessasi kysy kaksosilta tehtävästäsi. Mene ulos ja puhu tuollisista istuvalle vanhukselle ja kävele laiturille. Poimi matkalla harja portaiden alta. Perillä ota metalliputki vasemmalla olevien laatikoiden päältä. Mene majakalle, jossa heitä putki paneeliin ja valon pimentyessä kumarru tynnyreiden taakse.

Kun vahti menee sisälle majakaan, juokse takaisin hänen toimistoonsa. Avaa lukko ja mene sisälle. Kytke valo päälle, avaa kassa ja laita harja rahalaariin estämään sen sulkeutumista. Ota rahat kassakaapista, niin joudut takaisin kouluun.

Kysy muijilta seuraavasta tehtävästäsi. Ota marmorikuulat hyllyltä. Poistu ja mene keittiöön (ovi oikealla). Puhu pojalle ja vaihda pussi viiniin. Ulkona anna viini miehelle. Käännä vipua saadaksesi kori alas. Ota kourallinen moskaa ja nuppi. Mene yläkertaan ja sisälle majaan. Kolua huone läpi ja poimi avain mukaan. Palaa ulos ja avaa ovi kennelin vieressä. Laskeudu portaat satamaan ja puhu vahdille. Mene oikealle juttelemaan autoa korjaavalle miehelle. Ota työkalu, kun hän ei katso. Ruuvaa kello irti seinästä ja palaa takaisin vahdin luokse. Käytä kelloa vahtiin ja portaisiin.

Lähde yläkertaan ja astu ovesta sisään. Ota pieni kassakaappi ja laita se vaa'an päälle. Ota timantti kassakaapista ja lähde.

Löydät itsesi huoneesta. Poimi puunpala ja etsi kädensijat seinästä. Vedä vasemmanpuoleinen alas, tuki se puulla ja vedä oikeanpuoleinen alas. Ota avain hyllyltä ja avain lattiasta. Kiipeä laatikon päälle ja vilkaise periskooppiin. Avaa ovi ja astu sisälle. Ota mukaan syytyn pylvään takaa ja kulje kävelytietä, kunnes tulet paikkaan, josta voit kulkea seinän poikki laatikoita pitkin. Poimi sakset pöydältä ja kynttilä maasta seinän vierestä. Laita kynttilä köyden alle ja syytä se.

Mene venettä maalaavan miehen luokse, puhu hänelle ja sitten yläkertaan. Ota tyhjä tölkki ikkunalta. Mene takaisin ja ota harja ja kasta se maaliin. Kiipeä yläkertaan ja seuraa kävelypolkua kujalle. Poimi värkki ja etsi kiinalainen. Puhu kiinalaiselle ja ota spray maasta. Mene alakertaan ja katua eteenpäin laiturille. Käytä maalitusia vahtiin. Mene kalastajan luokse ja puhu hänelle. Anna hänelle tyhjä tölkki ja mene toiselle laiturille, josta voit poimia kapulan mukaasi. Puhu veneilijälle. Kolmannella laiturilla puhu Marcellole ja työnnä tappajakirppuja kapulalla. Käännä vipua ja soita musaa. Käytä sprayä Marcelloon.

Ota kello, mene kiinalaisen luokse ja vedä vipua, joka on hänen myyntikojunsa vasemmalla puolella. Ota kartta mukaan. Puhu veneilijälle ja anna hänelle kartta ja kello, niin olet päässyt pelin läpi.

Reaper

L: Vasen nuolinäppäin
U: Nuolinäppäin ylös
D: Nuolinäppäin alas
E: E
O: O
A: A

Pause menee pois päältä, jos koodi onnistuu.

Zalexzy

Warcraft 2

Päivitin pelin v1.20p:ksi. Miten oikein pääsen kahdeksannen tason läpi? Miksen saa rakennettua Mage Toweria ja Gryphon Aviarya, enkä voi kouluttaa Demolition Squadeja, vaikka minulla on farmeja, kaupungintalo, parakit, Lumber Mill, sepä, nuoli- ja tykkitorneja, tallit, kirkko, keksijä ja linna. Inventorin talossa voin vain valmistaa lento-härveleitä. Miksi sinisillä örkeillä tulee aina sellainen punainen tippa pääni viereen, kun niiden kimppuun hyökätään, ja ne myös pitävät outoa mölyä. Onko kyseessä jokin örkki-maagin loitsu? Entä koska Paladin saa muitakin loitsuja kuin Holy Visionin ja Healingin?

Heikki Hyvänen

Mistä junan viimeinen vihollinen löytyy? Olen kolunnut joka paikan läpi tuloksetta.

John Wayne

Miten kolmannen tason tukittu junan ovi avataan?

Marshall

Junan viimeinen vihollinen löytyy tukitun junan oven takaa. Oven avaamiseen tarvittavat varusteet löytyvät junan katolta. -kl

Indy 4

Hihull (Pelit 4/97). Pyöreät kivet täytyy laittaa oikeaan asentoon, niin patsaan suu aukeaa. Oikea asento löytyy Platon kirjasta (muistaakseni kolmannen klemmarin kohdalta). Patsaan suu aukeaa, ja lykkäämällä sinne helmen pääset ovesta.

Micco

Larry 7

Miten saa maitoa majavasta? Entä mistä saa köyttä, jolla saa purjeen alas?

Hätäinen meripää

Maitoa irtoaa tunnetusti lypsämällä (milk). Täytettyä majavaa on kuitenkin turha yrittää lypsää, joten etsi käsiisi muutama elävä otus. Ne elävät keulan lähellä olevassa varastossa. Purjeiden nostamiseen ei tarvita köyttä, sillä homma hoituu sähköisesti. -ts

Betrayal at Krondor

Mitä viemäreissä täytyy tehdä, eli miten pääsen Gorathin saattotehtävän läpi? Entä mistä saisin kunnolla rahaa?

Janster The Monster

9 (Nine)

Mitä uruilla pitää soittaa, jotta varjijat saa rauhallisiksi?

Mä tuolta vaan

• krokon kyyneleitä, rahin Herbin talosta, höyhenen, sekä kuumilta lähteiltä vettä ja rikkiä. Sipulin löydät sekä luolan että suuren kasvin luota. Kyyneleet saat kaapattua tyhjään pulloon syöttämällä krokotiilille sipulin tai kutittamalla sitä. Sinapin teko-ohjeen kuulet maanviljelijäiltä. Kastele puutarha, jotta saat kasvatettua retiisiä. Sekoita kulhossa murskaamaasi retiisiin etikkaa, niin sinulla on kai-paamaasi sinappia.

Marko Näivö

Diablo

Näin opit kopioimaan mitä tahansa tavaroita:

1. Tiputa kopioitava esine maahan.
2. Mene kauemmaksi.
3. Erotä yksi raha kasasta.
4. Klikkaa maahan tiputetun esineen kohdalla (et saa pitää inventaariota päällä)
5. Laita MATKALLA inventaario päälle, ja juuri, kun olet ottamassa esinettä (joka oli maassa) klikkaa rahaa. Älä laita molempia tavaroita samaan aikaan maahan, koska kopioitu esine häviää.

Dark One

Haluatko tehdä äijästäsi paremman? Pelaa normaalisti vaikka neljännelle tasolle asti. Tallenna peli. Tämän jälkeen aloita uusi peli, valitse hahmosi

• valikosta ja valitse new game. Nyt peli alkaa alusta, mutta hahmosi on sillä tasolla, mihin se jäi ja sait myös pitää samat varusteet.

Noel Gallagher

Mitä pitää tehdä toisessa tasossa olevalle myrkyllä, jotta selviäisin tasosta?

Warrior

Death Gate

Matti Hyytäläinen (Pelit 4/97). Katso katurotan antamasta paperista, mitä tornihuoneen ikkunasta näkemäsi saarta vastaavan saaren yläpuolella lukee. Kivikäsiä tulee painella sen mukaan. Jos sana on esimerkiksi EDIT, niin sinun pitäisi painaa smaragd- (emerald), timantti- (diamond), rauta- (iron) ja topaasikättä. Sana on pelin arpoma.

Marko Näivö

Die Hard 2

Pistä pause päälle pelin aikana ja näppäile:

RELOAD: Paljon ohjuksia ja kranuja
RUDE: God mode
DEAD: Skeleton mode.
Oiket näppäimet koodien kirjoittamiseen:
R: Oikea nuolinäppäin

Donald in Gold Shadow

Miten pääsen vedenalaisen maailman läpi?

Etsivä matoagentti 6

Little Big Adventure

Miten Polar Islandille pääsee sisään? Maakrapu

Outlaws

Kirjoita pelin aikana:
OLAIRHEAD: Lento-mode (X ylös, C alas)
OLASH: Loppumattomat panokset
OLCDS: Koko kartta näkyviin
OLPOSTAL: Kaikki aseet ja täydet panokset
OLREDLITE: Jäädyyttää vastustajat
OLASH: Loppumattomat panokset ilman latausta
OLBOUNCE: Superhyppy
OLCDS: Superkarttamoodi (kirjoita kolme kertaa ja palaat vanhaan karttaan)
OLER: Täysi energia

OLFPS: Näyttää tietoa näytöstä
OLGPS: Näyttää pelaajan koordinaatit
OLGUSHER: Loppumaton öljy lampuun
OLHITME: Menetät yhden energian
OLHOWMANY: Näyttää pelaajien lukumäärän
OLIMYELLA: Näkymättömyys
OLJACKPOT: Saat kaikki tavarat, joita kentässä tarvitset (esimerkiksi avaimet)
OLMEMORY: Näyttää pelin käyttäjän muistin
OLMOREX: Saat kolme sydäntä lisää energiaa
OLNETWORK: Näyttää verkkodatan
OLWIMPY: Ei latausta

OLYAHOO: Saat pronssisen seriffin virkamerkin
OLZIP: Teleporttaus.

Autotech

Master of Orion II

Jos muut rodut ovat vihamelisiä, voit pakottaa ne rauhaan tuhoamalla niiltä pari planeettaa. Se taas ei tietenkään onnistu ilman aluksia.

Pelin alkuvaiheissa älä vaivaudu rakentamaan sotalaivoja, niistä kun ei ole kuitenkaan mitään hyötyä. Keskivaiheissa on jo taistelun makua: Tee 20 fregattia ja niihin assault shuttlet. Tee battleship tai pari ja niihin plasmacannonit. Sitten tee battleship,

Ratkaise Muukalaisten yö Osa 2/2

Kryptiset kryptat

Alienit kaappasivat Yodlen ja hänen asuntonsa on tyhjä. Nälkäinen papukaija paljasti sinulle kuitenkin salalokeron, jossa oli kaipaamasi teleportteri. Jatkamme ratkaisua loppuun asti.

Lähde heti kokeilemaan laitetta puhelinkopille, mutta homma ei toimi niin kuin pitäisi, vaikka saat yhdistettyä laitteen irrallisiin johtoihin. Suuntaa uudelleen hautausmaalle. Kokeile kivessä näkemäsi värssy vartijapatsaaseen ja astu sisään auneesta oviaukosta.

Vaella alas portaita, saavut suurelle ovelle, joka kuitenkin uhmaa kaikkia avaamisyrityksiäsi. Vieraisen lammin kiven vesi ei juuri houkuttele, mutta hyppää silti veteen. Tiirikoi pohjalla oleva arkku auki ja ota avain. Pyörivän propellin takaa kajastaa käytävä, jonka päässä pilkottaa valo, mutta et uskalla uida läpi propellin pyöriessä.

Palaa pinnalle kokeilemaan avainta oveen, joka nyt aukeakin vaivattomasti. Seuraavassa luolassa olevan ristikon takana on katkaisin, johon et yllä, koska alhaalta pursuaa kuumaa höyryä ristikon läpi. Kapua lattiassa olevia tikkaita alas. Saavut jonkinlaisen konehuoneeseen. Suuresta punaisesta napista painamalla takahuoneeseen syttyy valo, ja huomaat uuden vivun, jota tietenkin väänät. Höyrykone pysähtyy ja palatessasi ylös huomaat reitin katkaisijalle olevan selvä.

Propelli on nyt pysähtynyt. Polskuttele käytävän läpi maanalaiseen kaupunkiin. Mentyäsi alimmasta oviaukosta havaitset joutuneesi melkoiseen sokkeloon. Aina ylös ja oikealle etenemällä saavut lopulta huoneeseen, jossa makaa taannoin eksynyt matkamies. Sieppaa mukaasi hakku köysineen ja palaa kolme huonetta takaisinpäin. Suuntaa sitten

ylävasemmalle ja aina vasemmanpuolimmaisesta oviaukosta, kunnes pääset ulos sokkelosta ja saavut ylätasanteelle.

Heivaa itsesi seuraavalle tasanteelle hakun ja köyden avulla ja mene sisään oviaukosta. Tällä kertaa suuntaisi on suoraan ylös. Viidennessä huoneessa ovelta lukien mene oikeanpuoleisesta oviaukosta, sitten ylös kahden huoneen verran, eli kunnes olet huoneessa, josta lähtee kahdet portaat ylös ja yksi aukko oikealle. Mene oikealle, eteenpäin ja sitten alas. Hetken ihmeteltyäsi kohtaat luolissa piileksivän energiaolennon, joka kertoo sinulle lajinsa kohtalosta, antaa tehtäväsi helpottavan lappusen ja lopulta siirtää sinut takaisin hautausmaalle.

Tähtitiedettä

Pääset vihdoinkin takaisin kartanolle noutamaan sulakkeen labrasta. Palaa observatoriolle ja laita sulake paikoilleen ja käännä virta pätkäkaismesta päälle. Suuntaa jälleen yläkertaan.

Kun vilkaiset kaukoputkeen, näet vain kuun. Väentämällä vieressä olevaa vipua näkymä muuttuu kummasti. Jospa vain koordinaatit saisi jotenkin talteen... Päätät tutustua observatorion tietokoneeseen. Se vaatii koordinaatiohjelman sisältävän levykkeen, jota oletkin jo kanniskellut mukana pitkän aikaa. Et voi kuitenkaan tallentaa muukalaisaluksen

koordinaatteja, koska laitteessa ei ole sopivaa kasettia. Mutta hetkinen, Yodlen muistiinpanojen mukaan pelikonsolin tarkoitus oli juuri varastoida koordinaatit. Siispä tyrkkää konsoli omaan lokeroonsa ja seuraa näytön ohjeita.

Kun olet valmis, lähde heti kokeilemaan teleportterin toimivuutta. Yhdistä ensin radio ja pelikonsoli ja liitä häkkyrä irrallisiin johtoihin. Sitten vain soita energiaolennon antamaan numeroon ja POF, olet muukalaisten aluksella.

Alienit ja kahdeksas matkustaja

Onneksi teleportteria käyttävä vartija on kovin uninen, eikä huomaa ilmestymistäsi. Kaiken varalta kannattaa kuitenkin naamioitua, joten saksikieliseksi kurpitsalle leveä hymy ja pane sen päähäsi. Heti oven takana joudut läpivalaisuun, jonka tuloksena sinut määritellään bumbicianiksi ihmisen sijasta.

Palaa takaisin teleportterihuoneeseen. Vartija on kellahtanut lattialle ja jättänyt hissiin sopivan avainkorttinsa ohjauskonsolin päälle. Mene hissille. Valittavasi on parikin eri kohdetta. Suuntaa ensin alimmalle tasolle, jonka havaitset olevan hyvin vartioitu vankiosasto. Eno ja Yodle ovat kalterien takana, joten yrität huijata vartijan pois – huonolla menestyksellä. Päätät lähteä itse tapaamaan po-

moa eli mene hissillä keskimmaiselle tasolle. Odotushuoneessa on pari muutakin vierailijaa, joten käänny jonotuslippuautomaatin puoleen. Ota varmuuden vuoksi tarpeeksi monta lippusta, ettei vuorosi vain mene ohi, mutta odottaminen näyttää kestäväksi ikuisuuden. Pistäydä silmä välin kokeilemassa onneasi uudemman kerran vankiosastolla ja passita vartija uudemman kerran pomon puheille. Tällä kertaa tämä ehkä viipyy reissussa hieman kauemmin...

Enon ja Yodlen vapautuminen ei tunnu olevan aikaisempaa lähempänä, koska et saa voimakenttää pois päältä. Vankilan ovenpielestä löytyy onneksi vartijan nohtama avainkortti. Matkaa hissillä taas pomon odotushuoneeseen. Lippukone on mäsänä, mutta lattialta löytyy jonkun isosormisen pudottama sormus.

Mene hissillä uutta avainkorttiasi käyttäen ilmestyneelle uudelle tasolle. Huoltomiehellä on hieman ongelmia ja juttelemalla hänen kanssaan saat tunnuskortin, jolla pääset tapaamaan pomoa ja hakemaan tämän pakokapselin turvakortin. Matkan varrella kokeilet odotushuoneen ulkopuolella olevaa tietokonetta, mutta se vaatii salasanaa. Käy joka tapauksessa tsekkaamassa pakokapselin valmiiksi pakoasi varten. Tällä välin poloinen huoltomies on helisemässä pomon kanssa...

Palaa vankilaosastolle. Vartijan pudottama sormus näkyy sopivan kuin valettu osaston monitorin vieressä olevaan aukkoon. Monitori kertoo osaston numeron ja salasanan turvallisuutta kontrolloivaan tietokoneeseen. Siispä taas kokeilemaan. Tällä kertaa tietokone suostuu yhteistyöhön, joten valitse vain oikean sellitaso ja painele nappeja. Lähde hakemaan enoa ja Yodlea.

Seuraavaksi voitkin nautiskella loppuanimaatiosta, sillä olet ansiokkaasti pelastanut sukulaisesi ja ihmiskunnan siinä sivussa. Mitähän seuraava Halloween tuo tullessaan?

Tytti Paananen



jossa on ainakin kahdeksan Gyro Desstabilizeria. Hyökkää niillä.

Laita fregatit star basen tai battlestationin kimppuun ja loput alusten kimppuun. Jos psilonit ovat liittolaisiasi, anna niille 10 prosentin tribute ja vaadi joka vuoro teknologiaa. Tämä on kätevää etenkin klackoneilla. Jos ihmiset ovat mukana, älä liittoutu heidät kanssaan. He julistavat kuitenkin kohta sodan. Varo sakkroja. Ne lisääntyvät niin nopeasti, että ovat pian yksi vahvimmista roduista. Liittoudu heidän kanssaan oman terveytesi takia.

Simo "the King"

Heroes of Might and Magic 2

Editoi omaa campaign-tallennusta ja etsi oikeat kohdat ja muuta ne seuraavasti:

- 4af: 7f
- 4b0: 7f
- 4b1: 7f
- 4b2: 7f
- 4b3: 7f
- 4b4: 7f
- 4b6: 7f

Näin saat yli 2 miljardia rahaa.

CheatMaster

Orion Burger

Miten neljännessä tehtävässä pääsee eroon olohuoneesta läöhävistä ja katolla touhuavasta Borkista? Mitä tavaroita tarvitsee ja mistä niitä saa?

Martti

Olohuoneesta makaavasta Borkista pääsee eroon yhdistämällä virtaa yläkerrassa olevaan puhelinjohtoon. Mene pesuhuoneen ikkunasta katolle ja heitä sieltä löytyvien jouluvalojen toinen pää alas katossa olevasta aukosta. Mene takaisin sisään ja yhdistä valot puhelinjohtoon. Onnistuaksesi valoissa ei muistaakseni saa olla virtaa. Sähkön saa päälle toisaalta talosta. Katolla oleva Borki piti jotenkin savustaa pois, mutta en enää valitettavasti muista keinoa. -ts

Privateer: Righteous fire

Miten läpäistään tehtävä, jossa pitää mennä retrojen aurinkokuntaan Edeniin? Olen tappanut kaikki retrot ja puhunut retrojen planeetalla papille.

Arto Vuori

Nethack

Kujansuu (Pelit 4/97). Lemmikin saa ryöstämään kaupan näin: Astu oven suuhun ja odota, että koira tuo jonkun tavaran eteesi. Juuri koiran pudotettua tavaran heitä sille koiranruokaa (tripe ration). Sen jälkeen koira alkaa tuoda innokkaasti tavaraa kaupasta. Lemmikkiä voi opettaa muullakin tavalla:

Pelit-BBS

Päivitykset 22.5. - 23.7.97

Päivitä AINA pelisi uusimpaan versioon. Päivitykset löytyvät vaivattomasti nyt myös Pelit-WWS:stä (vain tilaajille). Punaisella merkitty erittäin tärkeät päivitykset.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstiedotukset. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

- 688 Hunter/Killer, Jane's, epävirallinen realismipäivitys
- Battleground: Antietam, Talonsoft, v.1.11 US
- Battleground: Ardennes, Talonsoft/Empire, v.1.34 UK
- Battleground: Gettysburg, Talonsoft/Empire, v.1.32 UK
- Battleground: Shiloh, Talonsoft, v.1.11 US
- Blood, (SW ja reg), Monolith, 1.02
- Descent: Mission Builder II Registered/Commercial Upgrade Patch v.2.6.
- Diablo, Blizzard, v.1.04.
- Die Harder Trilogy, Fox Interactive, v.1.1.
- EF-2000 G+, DID, 3Dfx/Verite-päivitys Tactcomiin.
- F1, Psygnosis, 3Dfx-nopeutuspäivitys #3
- F/A-18 Hornet, Graphic Simulations, 3.0.1. Beta 1
- Flying Corps, Empire, v.1.1. Direct3D-tuki
- Grand Prix Manager 2, MicroProse, v.1.02. Päivitys Win95-versioksi.
- Harpoon Classic '97, iMagic, v.1.63D (Win95)
- Heroes Of Might & Magic 2, Sir-Tech, v.1.2. Dos/Win95
- Interstate '76, Activision, v.1.08 beta Direct3D-päivitys, vain 3Dfx-korteille.
- Jetfighter III, Velocity, 3Dfx/MMX-päivitys Alpha 2
- Krush, Kill 'n Destroy, MelbHouse/EOA, v.1.2.
- Magic: The Gathering, MicroProse: v1.25
- MDK, Shiny, 3Dfx-päivitys (05.06.97)
- MDK, Shiny, Direct-3D päivitys BETA (19.05.97)
- Mechwarrior II: Mercs, Activision, v.1.08. Direct-3D-tuki.
- NASCAR 2, Sierra/Papyrus, v.1.03
- Outlaws, Lucasarts, v.1.1., 3Dfx-tuki.
- Shadow Warrior, 3D Realms, v1.1
- Steel Panthers 2, SSI, v.1.01a.
- Tomb Raider, Eidos, PowerVR-päivitys.
- U.S. Navy Fighters '97, Jane's/EOA, v.1.3.
- Warcraft II: Dark Portal, Blizzard, v.1.5.
- X-Wing vs. TIE Fighter, Lucasarts, v.1.10. Monipelipäivitys.
- Yoda Stories, Lucasarts, update
- Zork Nemesis, Activision, lisää tekstityksen.

1. Sitä voi kasvattaa antamalla sen tappaa muita ötököitä, hyvä paikka tälle on Gnomish Mines. Kun koira kasvaa tarpeeksi isoksi voi se käydä jopa kauppiaan kimppuun!
2. Se oppi hakemaan esimerkiksi ammutut nuolet, kun heität sille koiranruokaa juuri, kun se on tuonut ampumasi nuolen viereesi.
3. Kannattaa aina muistaa että koira/kissa ei ikinä kävele kiroton esiinnee päälle.

Erilaisia kauppojen ryöstötapoja on kymmeniä, mutta helpon on käyttää teleport scrollia. Ritarilla (knight) on myös helppo ryöstää kauppa hyppäemällä kauppiaan ylitse. Tämä ei ehkä kannata koska ritari on lawful. Ainoa, joka ei kärsi kaupan ryöstöstä on rogue.

Wizard of Yendor

Blood

Paina pelin aikana T ja kirjoita seuraavaa:
MPKFA: Kuolemattomuus
I WANNA BE LIKE KEVIN: Kuolemattomuus
CAPINMYASS: Kuolemattomuus
NOCAPINMYASS: Kuolemattomuus pois
VOORHEES: Lyhyt kuolemattomuus
SPORK: 200 energiaa
COUSTEAU: 200 energiaa
LARACROFT: Kaikki aseet ja loputtomat ammuksset
HONGKONG: Kaikki aseet ja loputtomat ammuksset
IDAHO: Kaikki aseet ja ammuksia
ONERING: Näkymättömyys
MONTANA: Kaikki esineet inventaarioon
SATCHEL: Kaikki esineet inventaari-

oon
GRISWOLD: Täydet suojat
KEYMASTER: Kaikki avaimet
GOONIES: Näyttää koko kartan
SPIELBERG: Seuraava taso
MARIO: Seuraava taso
CALGON: Seuraava taso
EVAGALLI: Seinien läpi kävely
FUNKYSHOES: Superhyppy
JOJO: Surrealistinen moodi
RATE: Frame rate
FORKBROUSSARD: 1 energiaa, ei aseita
EDMARK: Surrealistinen moodi
KEVORKIAN: Menetä energiaa
MCGEE: Itsemurha
KRUEGER: Uhraa itsesi
GATEKEEPER: Uhraa itsesi.
Kokeile lisäksi:
CHEESEHEAD
FRANKENSTEIN
CLARICE
LIEBERMAN

Reaper

Neljännessä tasossa (tivoli) paina Jojon esiintymishuoneessa käärmesammiossa olevaa vasemmanpuoleista kylttiä (katsomosta päin). Käärmesammion takana aukeaa ovi, ja sen takaa löytyy ilmiökuollut Duke.
Peter Da Brave

Need for Speed 2

Kirjoita jokin näistä credit-ruudussa niin saat:
armytruck: Saat ajaa army truckilla
bmw: BMW
Bus: Bussi
commanche: Commanche pick up
hollywood: Bonus-rata
jeeppy: Jeeppi
landcruiser: Landcruiser

Mercedes: Mersu
Miata: Miata
pioneer: Antaa kaikkiin autoihin parimman moottorin
quattro: Audi Quattro
Semi: Rekka
slip: Tekee radat liukkaammiksi
snowtruck: Snowtruck
volvo: Volvo
vwbug: VW Bug
vwfb: VW Fastback

J.K

Settlers II

Miten pääsee The pass-III -kentän läpi? Keltaiset tukkivat aina tien.
Herttua Jaan

Stargunner

Nuket kannattaa aina säästää loppuvihulaiseen, ja ne kannattaa räjäyttää mahdollisimman lähellä vihollista, niin aiheutuva vahinko on moninkertainen.

Kimmo Akkanen

Star Trek 25th Anniversary

Miten pääsen toisen tehtävän läpi? En saa Spockia purkamaan pommia.

Tixxon

Star Trek: Judgement Rites

Olen juuttunut kolmanteen tehtävään, jossa Trelane heittää minut menneisyyden vangiksi. Kun yritän päästä Treelanen linnaan, sen edessä on voimakenttä. Spock sanoo, että että minun pitäisi tuhota esineitä,

Pelittääkö NT?

Jos peli vaatii Windows 95:n, niin käykö myöskin Windows NT?

Error from the deep

Vanhat Windows NT:n versiot eivät olleet yhteensopivia Windows 95:lle tehtyjen pelien vaatiman DirectX:n kanssa. Windows NT 4.0:n tuorein Service Pack 3 -päivitys lisää myös DirectX-yhteensopivuuden, eli sen jälkeen pelit toimivat myös NT:llä. Service Pack 3:n saat muun muassa Pelit-BBS:stä.

Lara mopolla

1. Toimiiko Tomb Raider koneella, joka on 486/55 MHz ja siinä on 8 megatavua muistia?

2. Onko Tomb Raiderin tulossa parannusta? Lattiassa näkyvät kuopat, joita ei oikeasti olekaan, härttävät ikävästi.

Lady Dalamar '84

1. Tomb Raiderin minilaitevaatimus on 486/66 MHz ja 8 megatavua muistia. Voi olla että se koneellasi toimii, mutta luultavasti ei mitenkään kovin sulavasti. Kannattaa imuroida vaikka Pelit-BBS:stä Tomb Raiderin pelattava demo ja kokeilla sillä ennen kuin hukkaat rahaa.

2. Core on jo tekemässä Tomb Raider 2:ta, jossa tullaan kuulemma korjailemaan monia ekan osan virheitä. En usko, että he aikovat enää päivittää ensimmäistä Tomb Raideria.

Kadonneet sotalinnut

Onko Warbirds joku ihmeen sisäpiirin peli, kun sitä ei löydy mistään? Olen katsonut uusimman Pelit-lehden ja monia mainoksia, mutta ei vaan löydy. Voisitteko antaa jonkun paikan osoitteen, mistä voin ostaa Warbirdsin?

Just a girl!

Warbirdsia ei myydä samaan tapaan kaupoissa kuin tavallisia pelejä. Sen saa vain imuroimalla joko Internetistä iMagic Onlinen kotisivuilta (www.icigames.com) tai esimerkiksi Pelit-BBS:stä. Pelin hankkiminen on ilmaista, koska tekijät veloittavat omalla Warbirds-serverillään pelamisesta. Kaksinpeli modeemilla, nollakaapelilla tai verkossa on kuitenkin ilmaista. Tuorein versio Warbirds v.1.11r2 on Pelit-BBS:ssä nimellä WB95BASE.EXE ja sen koko on 5,5 megatavua.

Yksi vai useampi romppu moninpeliin

Kun pelaan toisiinsa liitetyillä koneilla moninpeliä, niin täytyykö pelin romppu olla molemmissa koneissa?

Joni

Riippuu täysin pelistä. Monista peleistä voi asentaa samalta rompulta tiedostot moninpeliä useammalle koneelle. Joissain peleissä toimitetaan kaksi romppua, joista toinen on tarkoitettu vain moninpeliin, kun taas jotkut harvat pelit vaativat, että verkon jokaisessa koneessa on pelin romppu. Jälkimmäiset ovat onneksi jo kohtalaisen harvinaisia. Kannattaa lukea tarkkaan pelin mukana tulleet ohjekirjat ja tekstitiedostot, koska niissä yleensä kerrotaan millä tavalla asennus moninpeliä varten onnistuu.

Hyvää päivitystä

Olen päivittämässä lähiaikoina P100-konettani 166:n megahertsin MMX-pentiumiksi. Ajattelin hankkia siihen 16 megatavua muistia ja nelinopeuksisen romppuaseman.

1. Nopeuttaako MMX-prosessori vain multimediaa vai nopeuttaako se myös muita osa-alueita?

2. Kannattaako emolevyn vaihtoon ryhtyä itse vai pitäisikö se viedä liikkeeseen vaihdettavaksi?

3. Olisivatko koneeni osa-alueet riittävät pelikäyttöön, kun aion

myös hankkia uuteen koneeseen Hercules Dynamite -näytönohjaimen?

More speed, please

1. Vielä toistaiseksi vain parissa pelissä on ollut MMX-tuki ja niissä se on lähinnä lisännyt paremmat äänet. MMX on tarkoitettu nimenomaan multimedian parantamiseen ja nopeuttamiseen, eli se auttaa äänten miksausessa, värien määrässä ja nopeuttaa videokuvan toistoa. MMX ei korvaa kunnollista 3D-korttia. MMX-prosessorit ovat suuremman välimuistinsa takia noin 10–20 prosenttia nopeampia kuin vastaavat tavalliset prosessorit ja nopeutus toimii kaikissa ohjelmissa, eli ei pelkästään MMX:ää tukevissa.

2. Kannattaa ehdottomasti teettää emolevyn vaihto ammattilaisella. Emolevyn vaihtoon ei todellakaan kannata ryhtyä itse, ellei ole ehdottoman varma siitä, miten vaihto tehdään oikein.

3. Muuten kyllä, mutta muisti on edullista, joten sitä saisi saman tien olla 32 megatavua. Nelinopeuksinen romppuasema on riittänyt minulle mainiosti, mutta ehkä kahdeksanopeuksinen olisi uuteen koneeseen silti viisaampi valinta. P166 MMX riittää vielä nopeudeltaan hyvin pelikäyttöön ja jatkossa voit lisätä vauhtia 3D-kortilla. Hercules Dynamite sopii erittäin hyvin näytönohjaimeksi pelikäyttöön.

jotka lähettävät samaa voimasignaalia, kuin Trelanen kolmitaso. Olen jo löytänyt medaljongin ja kellon. Mitkä ovat loput esineet?

Ja kuinka saan hankituksi rahaa? Kaupan myyjä ei suostu antamaan kelloa ilmaiseksi ja pokeria pääsen pelaamaan vasta, kun löydän jotakin panokseksi kelpavaa. Ja mitä kaikille esineille pitää lopulta tehdä?

Avatar

TIE Fighter

Olen jumissa kampanjoissa Zaarin Attempts Sabotage ja Secure TIE Defender technology. Ensin mainituissa olen jäänyt ensimmäiseen tehtävään, sillä Timber tuhoutuu aina. Viimeksi mainituissa olen viidennessä tehtävässä. Yksi tai kaksi Cargo Ferryä tuhoutuu aina. Mikä neuvoksi?

Epätoivoinen

Wing Commander 3

En selviä neljännen CD:n toisesta tehtävästä, jossa pitää puolustaa maata kilrathien hyökkäykseltä. En saa tuhoutua Dreadnoughtia. Mikä alus ja mikä aseistus pitää olla tässä tehtävässä?

Kole

Jos olet joutunut kyseiseen tehtävään, on homma jo menetetty. Kissat ovat voitonneet, ja ainoa tehtäväsi on taitella viimeiseen hengenvetoon. Et siis

voi enää voittaa. Aloita uudelleen jostain aikaisemmasta tallennuksesta.

USNF 97

Paina Quick Mission Creatorissa vasemmanpuoleiset ctrl, alt ja shift pohjaan, kun valitsen omaa konetta. Pääset lentämään millä tahansa koneetyypillä.

Fishbed Forever

Pandora Directive

Mistä löydän tulitikkuja Mayatemppelissä?

Autotech

Tomb Raider

Lara Croft (Pelit 4/97). Mene areenan toisella puolella olevaan huoneeseen, jossa on kivi. Sen takana on vipu, josta saat ensimmäisen oven auki.

Ghost

Olen jumittunut kenttään Sanctuary of the Scion. Mitä pitää tehdä, kun olen saanut ensimmäisen Ankh-avaimen Kleopatran patsaan vierestä? Mistä toinen Ankh-avain löytyy?

Tomb-fani



Pariisista jatkamme matkaa muihin maihin, aina Skotlantiin asti, jossa vihdoin ratkaisemme klovnin henkilöllisyyden.

Espanja

Käytä painemittaria ikkunan lähellä olevaan putkeen. Mene taloon ja sisällä mene alas takana olevasta käytävästä. Kun koira säikäyttää Georgen takaisin eteeseen, klikkaa haarniskaa. Mene yläkertaan ja puhu kreivittärelle kaikesta mahdollisesta. Ota mukaasi Raamattu korokkeelta. Tutki ruudullista kuviota pulpetilla ja kysy kreivittäreltä siitä ja puhu edelleen sillä aikaa kun Lopez hakee palasia.

Nyt voit ratkaista shakkiongelman. Ongelman voi tosin ratkaista näinkin: Aseta musta kuningas shakki-mattiin laittamalla lähetti ylös, ratsu keskelle ja kuningas ruutua alemmas kuin ratsu.

Syyria

Mene portaita pitkin oikealle puolelle. Näytä tulitikkuvihkoa matonmyyjälle. Klikkaa portaita, jotta pääsisit klubin yläpuolelle. Yritä mennä Club Alamuthiin vessoihin. Lue kyltti ja kysy Ultarilta kyltistä. Palaa pääkadulle. Katso ja puhu Artolle, kebabin myyntikojun pitäjälle. Mene Nejon luo ja puhu hänelle Artosta ja tarjoa punaista palloa. Kun hän kysyy tarkoitatko tosiaan sitä, vastaa myöntävästi. Hän sanoo sinulle lauseen, jonka sanot sitten Artolle.

Mene takaisin puhumaan Nejolle. Sitten mene takaisin klubiin ja anna vessaharja klubin johtajalle. Mene vessoihin, avaa rullapyyhkeen teline ja ota pyyhe. Mene takaisin Nejon kojulle – Nejon pitäisi pelata pallolla. Silitä kissaa ja soita sitten pöydällä olevaa kelloa. Ota rikkoutunut veistos ja hiero kankaalla veistosta. Puhu Duanelle ja vaihda patsas 50 dollarin seteliin. Mene takaisin klubille näyttämään valokuvaa Ultarille ja anna sen jälkeen seteli hänelle.

Tapaa Ultar rekan luona ja anna hänelle pyyhe. Sitten ota keppi pensaasta ja leikkaa sillä pyyhe. Käytä keppiä tai pyyhettä kallioseinämässä olevaan halkeamaan ja kiipeä alas. Tutki syvennystä niin pitkään kunnes olet löytänyt kellon, jota sitten nykäiset. Tutki Klausnerin ruumis, katso Baphomettiä ja lue ohjeet. Älä valehtele Khanille, ja kun hän tarjoaa lupaa poistumiseen Georgelle viemään sanaa eteenpäin, hyväksy käteleminen, mutta valitse lahjaksi sumერი. Kun Khan on kumartuneena, hypyää kielekkeeltä alas.

Montfaucon kirkko

Näytä himmentynyt kalkki papille. Anna hänen puhdistaa se. Tutki oikeanpuoleinen hauta sekä patsaan



kädessä olevaa käärröä suurennuslasikonilla. Puhu papille uudestaan, jotta saisit kalkin itsellesi. Mene museoon ja puhu Lobinneauille Baphometistä. Mene Baphometin luokse (Pariisin kartan kautta).

Nervalin instituutti

Eteisessä mene portaita alas. Avaa ovi, joka on oikealla puolellasi. Kysy vartijalta avaimia (hammasharja-ikonilla). Avaa vessan ovi avaimilla ja ota saippua altaasta. Käytä avaimia saippuaan, ja sen jälkeen kipsiä saippuaan. Kastele saippua hanan alla, jotta kipsi kastuisi ja saippua liukenisi pois. Anna oikea avain sitten takaisin vartijalle.

Mene talon ulkopuolelle ja käytä kipsiavaintasi maalarin kannuun.

Mene takaisin eteeseen ja soita Nicololle. Lähte takaisin sinne mistä tulit ja puhu maalarin kanssa puhelimesta. Kastele kipsiävain kannuun, jotta se näyttäisi aidolta.

Mene puhumaan vartijalle termostaattia. Klikkaa termostaattia, jolloin se menee kylmälle ja vartija laittaa hanskat käteensä. Ota vartijan avaimet ja kun hän säätää termostaattia, vaihda vartijan avain omaan valeavaimesi. Sitten anna vartijan antamat avaimet takaisin hänelle. Hanskojen takia hän ei erota tekemääsi valeavainta.

Käytä oikeaa avainta vasemmanpuoleiseen oveen. Soita Nicololle uudestaan. Mene eteeseen uudestaan ja käytä samaista avainta vasemalla olevaan oveen ja pääset kaivantohuo-

neeseen. Käytä kalkkia alhaalla olevaan läppään, jolloin paljastat ulkoneman. Tämä lähettää sinut automaattisesti takaisin Nicolen luo. Nyt pääset Espanjaan uudestaan Euroopan kartalta.

Espanja

Ota peili mukaasi kodinhoitohuoneesta. Puhu kreivittärelle. Mene mausoleumiin ja tutki kynttilä. Sulje ikkuna liikuttamalla ikkunassa olevaa koukkuu. Käytä kangasta koukkuun ja sytytä se korokkeella olevilla kynttilöillä. Sytytä äsken tutkimasi kynttilä kankaan ja toisen kynttilän avulla, jolloin saat kivisen avaimen. Ota myös Raamattu mukaasi.

Anna Raamattu kreivittärelle ja näytä hänelle suosituksia. Puhu Lopezille kaivoista ja kysy miten voit löytää ne. Ota pähkinäpensaansa oksa puusta kodinhoitohuoneen kautta ja näytä sitä Lopezille. Tutki leijonan pää ja nykäise sitä hampaasta. Lähte muualle HETI. Tutki paljastunutta seinää. Suuntaa peili kuilusta tulevaan valoon, jotta valaisisit avaimenreiän seinässä.

Paikanna kolo koskettamalla sala-seinää uudestaan ja avaa ovi kiiviavaimella. Kun olet palannut taas Nicolen luokse, George voi mennä lentokentälle ja sieltä Bannockburniin.

Junassa

Sinun pitää yrittää poistua osastolta siten, että laukaiset vartijan tulemaan osastollesi. Jätä osasto ja lähte alas vasemmanpuoleiseen käytävään. Kun olet kohdannut Guidon, joka työntää päänsä osaston oven välistä, lähte kulkemaan vasemmalle niin pitkään kuin pääset. Kun George vastaa Eklundille, mene takaisin omalle osastollesi.

Mene seuraavaksi osastolle numero kaksi ja puhu Geordille, joka on vasemmalla. Avaa ikkuna ja kiipeä sitä kautta katolle. Kulje oikealle ja mene tavaravaunun sisälle. Kun Guido on hyppäämässä junasta pois, vedä hätäjarrusta. Keskusteltuasi Nicolen kanssa voit lähteä vaunusta.

Skotlannissa

Kun olet kirkon tornissa, käännä kynttilää pyörämekanismiin vieressä, jotta se hajoaisi. Ota hammas ja värtingiä. Tutki likaa kunnes löydät toisenkin hampaan. Käytä kumpaakin hammasta demoniin ja kynttilää demoniin. Mene kryptaan ja kävele sieltä sitten pois. Sen jälkeen heitä lähin soihtu ruutiin ja olet läpäissyt pelin.

VVK



Hyökkäys

●● Edellisessä numerossa kävimme läpi oman tukikohdan rakentamisen ja sen puolustamisen. Nyt lähdemme hyökkäykseen.

Red Alertissa käytävät taistelut voi periaatteessa jakaa kahteen eri tyyppiin. Ainakin kaksinpeleissä käydään jatkuvasti pieniä kärhämia ennen varsinaista lopputaistelua. Ennen pitkää edessä kuitenkin on ratkaiseva taistelu, jossa vihollisen tukikohta täytyy saada tuhottua tai ainakin rampautettua niin, ettei jää epäselväksi kuka on voittaja.

Kiusa se on pienikin kiusa

Pienet hyökkäykset ja kiusanteko voivat tuntua melko merkityksettömiltä, mutta ne ovat kuitenkin osa voitokasta peliä. Niillä saa kuvan vastustajan puolustuksen heikoista kohdista ja hänen pelityylistään.

Tyypillisintä kiusantekoa on atomipommin pudottaminen vastustajan tukikohtaan ja hyvällä onnella sen pudottaminen voimalaan riittää vastustajan puolustuksen lamauttamiseen, joten sitä kannattaa käyttää juuri ennen suoraa hyökkäystä. Atomipommin tuhoja voi täydentää ilmavoimien iskulla.

Helikopterit ja lentokoneet voivat helposti tuhota räjähdysalueen lähistöllä olevat jo valmiiksi vaurioituneet rakennukset. Tarpeeksi isoissa ryhmissä ilma-alukset pystyvät kyllä tuhoamaan rakennuksia yksinäänkin. Vajaa kymmenen Migia esimerkiksi pystyy menen tullen posauttamaan rakennuksen kuin rakennuksen ja ne ovat sen verran nopeita, ettei ilmarjontakaan niitä pahemmin haittaa.

Laskuvarjojoukot ovat erittäin käteviä tiedusteluun, sillä ne voi pudottaa minne tahansa, maaston ei tarvitse olla edes lähikäytävissä. Suurta tuhoa laskuvarjojoukot eivät saa aikaan, mutta ne pystyvät yleensä tuhoamaan ainakin tavallisen voimalan, olettaen ettei lähistöllä ole bunkkereita. Ne ovat myös mainioita harhauttajia, ja niiden yllättävä ilmestyminen saattaa saada vihollisen huomion pois jostakin vaarallisemmasta.

Kamikaze

Yksittäiset sotilaat ovat ympäri pelialuetta ripoteltuina mainio varoitustjärjestelmä, jonka avulla vihollisen lähestymisen huomaa ajoissa. Pienissä ryhmissä sotilaita kannattaa myös lähettää itsemurhatehtäviin vihollisen tukikohtaan. Yleensä muutama sotilas selviää hengissä tukikohdan rakenteen selvittämiseksi, mikä on tärkeää suunniteltaessa suurempia hyökkäyksiä.

Bunkkerit kuitenkin estävät tehokkaasti tämän taktiikan. Jos vastassa on paljon bunkkereita, on syytä käyttää jalkaväen asemasta joitakin halpoja ajoneuvoja, esimerkiksi jeepejä.

Ajoneuvot ovat käteviä nopeisiin pistohyökkäyksiin. Helpoin kohde on yksinäinen malmirekka. Ryhmä tankkeja onnistuu useimmiten tekemään selvää malmirekasta, varsinkin jos se ei ehdi paeta tukikohtaansa turvaan. Myös vihollisen joukkojen keskittymät ovat alttiita pienienkin ryhmän tekemälle nopealle iskulle. Kohteeksi pitää valita keskittymän heikoimmat yksiköt, tykit ja V-kakokset ovat ihanteellisia. Tilaisuuden huomattuasi kurvaa siis yllättäen paikalle ja kohdista tulee esimerkiksi V-2-lavettiin. Tuhottuasi sen älä jää taistelemaan, vaan kaasuta pois paikalta mahdollisimman nopeasti. Hyvällä onnella et menettänyt ainuttakaan yksikköäsi, vaikka ne todennäköisesti kärsivätkin vaurioita.

V-kakosilla ja tykeillä on helppo tehdä vastustajalle kiusaa pommittamalla hänen malmikenttäänsä.

Maajoukkojen välisissä taisteluissa kannattaa käyttää keskitetyn tulen taktiikkaa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että suuntaat kaikkien yksiköidesi tulen yhteen viholliseen kerhallaan. Näin voit nopeasti tuhota useita vastustajan yksiköitä ennen kuin yksikään omista yksiköistäsi ehtii tuhoutua.

X:ää painettaessa kaikki valittuina olevat yksiköt liikkuvat pienen mat-



Rannalle ei kannata paljon rakentaa.

kan pois päin toisistaan eli hajaantuvat. Tällöin liikkuvaan kohteeseen on vaikeampi osua. Hajaantuminen ei vaikuta omien yksiköiden ampumiseen.

Merten kauhut

Parhaita malmikenttien tuhoajia ovat kuitenkin risteilijät. Viisas vastustaja rakentaa tukikohtansa niin kauas rannikosta, että se on risteilijöiden tykkien ulottumattomissa. Niillä voi kuitenkin tulittaa paitsi malmikenttiä myös kaikkia mahdollisia yksiköitä, jotka eksyvät liian lähelle rantaa. Myös viholliselle tärkeän sillan tuhoamalla voi vaikkapa estää sitä hyödyntämästä tärkeää malmikenttää tai katkaista parhaan hyökkäysreitit.

Risteilijät ovat sen verran kalliita, että niiden puolustus on syytä hoitaa kunnolla. Hävittäjät pystyvät huolehtimaan sekä ilmatorjunnasta että sukellusveneistä, ja niinpä pari hävittäjää yhtä risteilijää kohden onkin välttämättömyys. Tykkiveneet kelpaavat halvan hintansa takia tiedusteluun.

Meritaistelu käydään aina sen pelaajan ehdoilla, jolla on käytössään sukellusveneet. Sukellusveneillä voi tehdä hauskan yllätyksen vastustajan laivastolle. Vie vähintään viisi sukellusvenettä väijymään vihollisen naval yardin lähistölle. Heti kun uusi alus ajaa naval yardista ulos se joutuu sukellusveneiden upottamaksi. Koska

laivat valmistuvat hitaasti, pystyy pienikin sukellusveneryhmä tuhoamaan kaiken minkä vastustaja saa sotasatamassaan valmiiksi. Normaalisissa meritaistelussa sukellusveneiden kanssa ei koskaan pidä hätäillä. Niiden suurimmasta edusta, näkymättömyydestä, pitää ottaa kaikki irti.

Chronosphere ja Iron Curtain

Näiden kahden erikoisrakennuksen mahdollistamat hyökkäykset ovat paitsi helppoja myös melkoisen tehokkaita. Erilaisten taktiikoiden määrää rajoittaa vain mielikuvitus.

Iron Curtainin kykyä muuttaa mikä tahansa yksikkö joksikin aikaa tuhoutumattomaksi on yksinkertaisinta käyttää johonkin taisteluyksikköön. Tuhoutumaton mammuttitankeksi esimerkiksi saa aikaan melkoisen pahaa jälkeä vihollisen tukikohdassa. Suojauksen loputtuakin mammutti kestää hengissä tarpeeksi kauan aiheuttaakseen niin paljon tuhoa, että sen uhraaminen on kannattavaa.

Astetta ilkeämpi kikka on käyttää Iron Curtainia kuljetushelikopteriin, joka on täynnä Tanyoja. Sen jälkeen voi huoletta lentää keskelle vihollisen tukikohtaa ilmatorjunnasta välittämättä. Kopteri maahan, Tanyat ulos ja hetken päästä lähimmät rakennukset on räjäytetty ilmaan ennen kuin



Joukkovoima on kaiken A ja O.

vastustaja edes tajuaa mitä tapahtui.

Tyypillisin keino hyödyntää Chronospheren ominaisuuksia on teleportata MCV keskelle vihollistukikohtaa. Sen jälkeen tarvitsee vain muuntaa MCV rakennustelakaksi ja lätkäistä sen viereen etukäteen valmiiksi rakennettu kasarmi. Sen jälkeen tuotetaan kasarmissa jalkaväkeä mahdollisimman nopeasti ja rakennetaan bunkkereita, jotka sijoitetaan kasarmiin lähistään. Toinen tapa on siirtää mahdollisimman tulivoimainen yksikkö mahdollisimman heikosti puolustettuun osaan vihollisen tukikohtaa. Esimerkiksi risteilijä, joka varoitamatta ilmestyy pieneen järveen ja avaa tulen, on kieltämättä ikävä yllätys.

Kaikki yhdessä

Edellä mainitut asiat eivät vielä yksinään ratkaise peliä, mutta sopivasti yhdisteltyinä niillä saa aikaan suurta tuhoa. Ne ovat myös hyvä pehmityskeino, jota kannattaa käyttää ennen maajoukkojen suorittamaa varsinaista hyökkäystä. Pelkästään maajoukkojen tekemät hyökkäykset nimittäin on suhteellisen helppoa torjua, mikäli kohteena oleva tukikohta on järkevästi rakennettu ja puolustettu. Seuraavaksi esimerkki hyvin suunnitellusta hyökkäyksestä.

Ensimmäiseksi laskuvarjojääkärit pudotetaan lähelle tavallista voimaa, jonka ne yrittävät tuhota. Saman tien ammutaan atomipommi kohti kehittynyttä voimaa. Heti perään paikalle saapuvat Migit ja Hindit täydentävät atomipommin aikaansaamaa tuhoa. Mitä todennäköisimmin vihollisen sähköntuotanto on nyt saatu siinä määrin lamautettua, että puolustuslaitteet eivät vähään aikaan toimi. Nyt on aika tuoda paikalle maajoukot. Ne saapuvat jalkaväki etunenässä, niitä seuraavat tankit ja niiden perässä tulevat V-kakkoiset. Kuolemaapelkäämättömät mortit ryntäävät vihollisen joukkojen keskelle vetääkseen niiden tulen puoleensa. Näin tankit ja niiden takana suojaan olevat V-kakkoiset vapaasti ampumaan vihollista.

Taistelun tuoksinassa on kuitenkin pidettävä mielessä, että vihollisen yksiköiden tuhoaminen ei riitä, vaan

tärkeimmät kohteet ovat rakennustelakka ja asetehdas. Ilman rakennustelakkaahan ei pysty valmistamaan lainkaan rakennuksia. Asetehtaan tuhoaminen estää lisäksi vastustajaa rakentamasta MCV:tä ja siten saamasta uutta rakennustelakkaa.

Kun vastustajasi huomio on kiinnittyneenä muualle on hyvä hetki lennättää paikalle muutama Tanya. Ne voivat räjäyttää tärkeät rakennukset, jos maajoukkosi eivät siihen pysty. Tässä vaiheessa Migit ja Hindit ovat ehtineet käydä lataamassa aseensa, joten kutsu ne uudelleen paikalle. Jos ja kun saat rakennustelakan ja asetehdan tuhottua, olet käytännössä voittanut pelin.

Aina on seuraava kerta

Tässä ja edellisessä osassa läpikäytyt taktiikat eivät missään nimessä ole ainoita oikeita. Pelityylejä on yhtä monta kuin pelaajiaakin. Muutama yleispätevä sääntö on kuitenkin olemassa.

Muista että kaikki toimii aina paremmin ryhmissä, olipa sitten kyse kiväärimehistä tai helikoptereista. Älä anna vastustajallesi aloitetta vaan iske aina ensin. Hyökkää aina monelta suunnalta yhtäaikaan ja jos sinun kimppuusi käydään, tee aina vastahyökkäys. Ja lopuksi, muista aina olla niin kiero kuin mahdollista. Red Alertissa iskut vyön alle kun eivät pelkästään ole sallittuja vaan jopa suosittelavia.

Kim Soares



Bzzzz! Sähköt pitäisi saada poikki.



Laskuvarjojääkärit ainakin ärsyttävät.

Taru Sormusten Herrasta omalla pöydälläsi

1 ÖRKKISOTURIT



OLENTO

Örkejä. Kolme isku.

"Siitä huutoa ja ulvontaa, raakkumista, vaakkumista ja räyhää, ulinaa, pulinaa... Sanat eivät riitä siitä kuvaamaan. Jos satoja villikissoja ja susia olisi kärvennetty hiljaisella tulella, ei melu olisi voinut olla kauheampi."

12

—Hob

7/-

©1996 Tolkien

HIISIPORTTI



YLI-SOVI

Lähin turvapaikka: Rivendell

Saat pelata: Esineet (vähäinen, kultasormus)

Omat hyökkäykset:

Örkki — 3 iskua 6:n setäkkunolla.

"Te vei syville, syville, pimeään, missä eteenä näkivät vain hiidet jotka saavat vaaran nimeniänsä. Käytävät ristellivät ja maakeitelivät joku suuttomaan."

1

KUVA: RANDY GALLAGHER

1 HAUDANHAAMU



OLENTO

Epäkuullut. Yksi isku. Hyökkäyksen jälkeen kaikki Haudanhaamun haavoittamat hahmot heittävät turmelusheiton, johon tulee -2 säälit.

"...kaksi hyvin kylmää silmää, joissa paloi kalpea valo. ...rautaakin vahvempi ja kylmempi ote."

9

—TSHI

12/-

KUVA: LORI DETTRICK

©1996 Tolkien Enterprises

Eole helppoa keksiä Tolkienin töitä palvotumpia teoksia, ja Sormusten Herrasta ja Hobbitista tutuissa paikoissa seikkaileminen herättää nostalgisia tunteita. Tolkienin Keski-Maahan sijoittuvasta Middle-Earth: The Wizardsista on julkaistu suomennettu versio, Keski-Maan Velhot. Peli on aiheesta jo vuosia sitten oikean roolipelin julkaisseen Iron Crown Enterprisesin työstämä, ja suomenkielisestä julkaisusta on huolehtinut ACE-Pelit Oy.

Keski-Maan Velhoissa pelaajat ovat istareita, valareiden lähettämiä velhoja, jotka auttavat Vapaita Kansoja niiden taistelussa Sauronia vastaan. Hahmokseen voi valita joko Gandalfin, Sarumanin, Radagastin, Pallandon tai Alatarin. Koska istarit eivät saa suoraan taistella Sauronia vastaan, heidän täytyy innostaa Vapaita Kansoja taistelemaan pimeyden voimia vastaan ja tuhoamaan Yksi Sormus. Taikureilla on kuitenkin eriäviä mielipiteitä, ja he yrittävät saada mahdollisimman paljon kansaa oman ideansa taakse. Velhot eivät suoraan taistele toisiaan vastaan, sillä heillä on sama päämäärä.

Arvostus ratkaisee

Pelin sydämenä toimivat kunkin pelaajan kontrolloimat hahmot, jotka edustavat istareiden värväämiä joukkoja. Hahmoista muodostetaan seikkailijaseurueita, jotka kulkevat pitkin Keski-Maata keräten mukaansa Vapaita Kansoja auttavia voimaesineitä, ryhmiä ja liittolaisia. Sauron yrittää tietenkin kahlita Vapaita Kansoja lähettämällä omia joukkojaan seuruiden kimppeen.

Pelissä on viidenlaisia kortteja: hahmoja, resurssikortteja (esimerkiksi esineet ja liittolaiset), vaaroja (edustavat Sauronin joukkoja), sekä Keski-Maassa liikkumiseen paikkakortteja ja seutukortteja.

Voittoa voi kolmella tavalla: joko viemällä Yhden Sormuksen Tuomiovuorelle, poistamalla vastustajan peliin tuoman velhon pelistä tai keräämällä enemmän arvovaltaa kuin muut istarit.

Kullakin kortilla on omat arvovaltapisteensä, jotka kaikki lasketaan yhteen pelin loputtua. Kuka tahansa pelaaja saa ilmoittaa pelin loppuvan, kun hän on saanut kasattua itselleen vähintään 20 arvovaltapistettä. Jos näin ei käy, peli loppuu, kun kaikkien pakka on loppunut vähintään kerran.

Metsissä harhailua

Kullakin pelaajalla on 20 pisteen edestä yleistä vaikutusta, jolla hän hallitsee alaisuudessaan olevia joukkoja. Hahmoilla on omat mielipisteensä, jotka kuluttavat pelaajan yleistä vaikutusta ja toimivat näin eräänlaisena hahmon peliintuomisen hintana. Velhon suorassa kontrollissa ei voi koskaan olla yli kahdenkymmenen pisteen edestä hahmoja, mutta hahmoja voi pelata myös toistensa alaisuuteen, sillä kullakin hahmolla on tähän tarkoitukseen oma suora vaikutuksensa. Tällä lailla seuralaisena oleva hahmo ei kuluta pelaajan yleistä vaikutusta. Peli aloitetaan enintään viidellä hahmolla, jotka voi järjestellä mieleiseksiin seurueiksi.

Hahmoissa piilee ehkä Keski-Maan mielenkiintoisin piirre, sillä samaa hahmoa on pelissä vain yksi kappale. Jos kahden pelaajan aloitusryhmissä on sama henkilö, molemmat pannaan poistopakkaan. Lähes kaikki korttien pelistä tai kädestä poistaminen tapahtuu poistopakkaan, eikä kortteja poisteta pysyvästi pelistä kuin harvoissa tapauksissa. Pelipakan loputtua poistopakka sekoitetaan, ja siitä tulee uusi pelipakka. Vuoro jakautuu vaiheisiin: ensin siirretään esineitä hahmoilta toisille ja jaetaan ryhmiä, sitten liikutaan ja lopuksi mennään tutkimaan uutta paikkaa.

Liikkumista

Keski-Maassa liikutaan paikka- ja seutukorteilla. Paikkakortteja on kahdenlaisia, turvapaikkoja ja tavallisia sijaintipaikkoja. Kullakin tavallisella paikalla on lähin turvapaikka, eikä niistä voi ilman seutukortteja liikkua muualle kuin takaisin turvapaikkaan.

Systeemi paljastuu jo parin pelikerran jälkeen huonosti toimivaksi. Pelkkiä paikkakortteja käytettäessä pelistä tulee tylsää paikkojen ja turvapaikkojen välillä sahaamista, sillä turvapaikoissa ei voi yleensä tehdä mitään paitsi vuoron alussa. Tästä johtuen turvapaikkaan siirryttäessä seurue ei yleensä voi tehdä mitään muuta kuin liikkua, koska kaikki paikkaan liittyvä toiminta tapahtuu aina liikkumisen jälkeen.

Keski-Maa on jaettu seutuihin, joiden kautta seurueet liikkuvat ja aeutukorttien tarkoitus on mahdollistaa pitempi harhailu erämailla niin, että paikkojen välillä voi liikkua vapaasti. Systeemissä on kuitenkin menty met-

sään ja pahasti, sillä käytettävien seutujen täytyy loogisesti olla vierekkäin. Mutta korteista on kuitenkin tavottoman vaikea selvittää, mitkä seudut ovat vierekkäin. Niinpä pelaajien on pakko turvautua ohjekirjasta löytyvään olemattoman kokoiseen karttaan, jossa seudut on kuitenkin kirjattu vain numeroin. Näiden lukujen avulla seudut täytyy sitten selvittää erillisestä listasta toisaalta ohjekirjasta. Itse korteissa ei tietenkään ole seudun numeroa, ainostaan sen nimi. Lisäksi seutuja käytettäessä pelaajilla täytyisi olla kaikki haluamansa seutukortit, sillä ilman niitä liikkuminen ei onnistu.

Engelmaan on kuitenkin olemassa hieman omaa viitseliäisyyttä vaativa ratkaisu: liikkumiseen kannattaa yksinkertaisesti käyttää kunnollisen kokoista Keski-Maan karttaa, johon on merkitty tarvittavat seudut. Näin liikkumiseen tulee oikeaa tuntua ja paikkakortit pysyvät käytössä, sillä ne edustavat kullakin seudulla sijaitsevia pienempiä paikkoja toimivasti.

Noppa ratkaisee kaiken

Kukin seutu on omaa tyyppiään, joko rannikkokeri, vapaa maa, rajamaa, erämaa, varjon maa tai pimeyden maa. Liikkumisvaiheessa vastapelaaja voi pelata samoilevan seurueen kimppuun erilaisia vaarakortteja, jotka edustavat Keski-Maassa kiertäviä Sauronin joukkoja.

Vaaroja on kolmenlaisia, erilaisia olentoja sekä lyhyitä ja pitkiä tapahtumia. Yleisimpiä vaaroja ovat olennot, joilla on oma hyökkäystehonsa eli sotakuntonsa. Seurueen kaikilla hahmoilla on oma sotakuntonsa ja kehonsa, jotka vastaavat melko suoraan Magicin otusten tehoa ja kestoa.

Pelin ehkä ärsyttävin piirre on nopanheitto. Kun jokin vaaralento hyökkää hahmon kimppuun, puolustavan hahmon pelaaja heittää 2D6 ja lisää tulokseen hahmon sotakuntunon. Jos tulos on sama tai suurempi kuin hyökkääjän sotakunto, hahmo on torjunut iskun. Jos tulos on pienempi, vaaralento lyö hahmoa ja vaaran pelaaja heittää puolestaan 2D6. Jos tämä heiton tulos on suurempi kuin hahmon keho, hahmo kuolee ja se poistetaan kokonaan pelistä. Muilla tuloksilla hahmo haavoittuu ja voi parantua vain turvapaikassa.

Nopanheitton tulokseen voi tulla erilaisia muuttujia tilanteesta riippuen, mutta testiryhmän yksimielinen mielipide oli, että nopanheitto ratkaisee pelissä aivan liikaa.

Toinen liikkumisvaiheeseen liittyvä, ainakin minua häiritsevä piirre, on jatkuva korttien vetäminen ja poistopakkaan viskominen. Pelaajan kädessä saa olla enintään kahdeksan korttia, ja käsi täytyy tasata aina jokaisen liikkumisvaiheen lopussa ja kunkin vuoron lopussa. Pelipakassa pitää olla yhtä paljon vaarakortteja ja resurssikortteja, ja korttien vetämisen



ideana on varmaankin ollut antaa pelaajille mahdollisuus vetää pakasta hyviä vaaroja vastustajan seurueita vastaan. Tositaisissa pelaaja joutuu yhtenänsä viskomaan kädestään hyviä kortteja, joita hän olisi voinut pelata heti seuraavalla vuorollaan. Tämä johtuu paljolti siitä, että vaaralentoja ei yksinkertaisesti kannata pelata kuin suurissa läjissä, sillä vastustajan voittaessa vaaran hän saa siitä arvovaltaa itselleen.

Suurin osa vaarakorteista on siis turhia, sillä kuka järkevä pelaaja lahjoittaa vastustajalle ylimääräistä arvovaltaa vain huihin vuoksi? Nyt joku voisi väittää, ettei hahmojen tappaminen olekaan pelin idea, mutta siihen koko homma todellisuudessa kiteytyy. Usein häviö tulee siitä, kun pöydän paras hahmo poistuu pelistä onnettoman nopanheiton takia.

Korttien jatkuva vetäminen vaikeuttaa myös äärettömästi kunnollisten kortticompojen aikaansaamista, mikä ihmetyttää, sillä Keski-Maassa tuntuu olevan enemmän compoja kuin yhdessäkään tapaamassani korttipelissä. Kortteja tulee kyllä käteen nopeasti, mutta peliästä liian suuri osa kuluu poistopakkaan heitettävien korttien valikointiin.

Voima korruptoi hyvänkin miehen

Selvitteään matkasta enemmän tai vähemmän hengissä seurue saapuu päämääränään olleeseen paikkaan, jossa he voivat nyt paikkavaiheessa tehdä jotain. Paikoilla esittävät resurssikortit on jaettu vähäisiin, vahvoihin ja mahtaviin esineisiin. Lisäksi on olemassa kultasormuksia ja erillisiä tietokortteja.

Jos seurue päättää mennä tutkimaan paikkaa, se joutuu ottamaan vastaan paikalla mahdollisesti olevan oman hyökkäyksen, jonka kanssa no-

panheitto sujuu vaaralentojen taapaa. Tässä vaiheessa seurue saattaa myös joutua lisävaaran kohteeksi, sillä vastapelaaja saa pelata liikevaiheessa kunkin kohteena olevan paikan päälle yhden kortin selkäpuoli yöspäin väijyksiin. Paikkaa tutkittaessa kortti paljastetaan, ja sen vaikutus tulee heti voimaan.

Hienointa näissä korteissa on se, että niillä voi myös bluffata, sillä paikan päälle pelatun kortin ei tarvitse olla oikea vaarakortti. Jos bluffi paljastuu, kortti vain palautuu vastustajan käteen. Jos joku hahmo on vielä toimintakykyinen paikan oman hyökkäyksen jäljiltä, hän voi etsiä sieltä paikkaan sopivia esineitä, ryhmiä tai liittolaisia. Näin tehtäessä paikkakortti ja toiminnan suorittaja sidotaan (eli tapataan) ja esineiden ja liittolaisten ollessa kyseessä ne tulevat peliin hahmon alaisuuteen. Jos paikalta haetaan ryhmää, joutuu pelaaja heittämään 2D6. Jos tulos on suurempi kuin ryhmän kortissa oleva luku, ryhmä tulee peliin. Muilla tuloksilla yritys epäonnistuu ja ryhmä pannaan poistopakkaan.

Nopanheitton tulokseen vaikuttaa hommaa yrittävän hahmon vapaa suora vaikutus, mutta juttu on taas aivan liikaa tuurista kiinni. Nopanheitto yksinkertaisesti tekee pelistä liikaa tuuripeliä.

Peliin mahdollisesti tulleet liittolaiset ovat kuin hahmoja, ja ne liikkuvat seurueen mukana. Kaikilla esineillä taasen on omat turmeluspisteensä, jotka kasaantuvat ja muodostuvat hahmon turmeluksen. Turmelus edustaa hahmon kokemaa kiusausta luopua taistelusta tai suoraan siirtyä Sauronin puolelle. Mitä voimakkaampi esine, sitä suuremmat turmeluspisteet siitä saa.

Paljon tavaraa kasaavalle hahmolle tulee siis helposti myös runsaasti turmelusta, mikä ei ole hyvä asia. Jos

hahmo on vuoron alussa järjestelyvaiheessa turvapaikassa, hän saa yrittää varastoida yhtä kantamistaan esineistä tai antaa sitä toverilleen. Tällöin hahmon kontrolloija joutuu heittämään turmelustarkistuksen (taas 2D6). Jos tulos on sama tai pienempi kuin hahmon turmeluspisteen määrä, hahmo päättää ottaa pitkät ja viedä kaikki esineensä mukanaan. Turmelustarkistus täytyy heittää kaikille hahmoille viimeistään pelin lopussa ennen arvovaltapisteiden laskemista. Ja arvatkaapa hävitäänkö pelit usein vain siihen, että paria merkityksellistä esinettä kantanut hahmo mokaa heiton ja lähtee liivohkaan esineet taskussaan. Viimeistään turmelustarkistus tekee pelin nopanheitosta ärsyttävää isolla ärrällä.

Viimeistelyn puutetta

Mitä Keski-Maan Velhoista sitten jää käteen parin kuukauden testipelin jälkeen? Jo pelkkänä kaksinpelinä pelit venyvät helposti monen tunnin mittaisiksi. Moninpelissä mikäään asia pelissä ei muutu, mutta ajankeston voi kertoa lisäpelaajien (enintään viisi) määrällä.

Toinen heti ilmeinen asia on liikkumissysteemin surkeus, mutta asian korjaamisenkin jälkeen pelistä tuntui puuttuvan se jokin. Jokainen peli oli lähes samanlainen, sillä pakkaa ei suhteellisen pienellä määrällä kortteja voinut paljon muutella (testissä oli mukana viisi peruspakkaa ja 18 boosteria).

Suoraa syytä pelin pitemmän päälle tylsäksi käyvälle toistolle on vaikea keksiä, mutta pitkällisen pohtimisen jälkeen päädyimme siihen lopputulokseen, että se johtuu pelin voittoehtojen vähydestä. Yhden Sormuksen viemisestä Tuomiovuorelle ilman monen satasen korttiosoksia on turha haaveilla, sillä testissä oileista korteista emme saaneet kuin pari tarpeellista korttia. Niinpä peli keskittyy pelkästään arvovallan keräämiseen esineiden ja erilaisten ryhmien ja liittolaisten muodossa. Koska muuta tekemistä ei oikeastaan ole, pelistä tulee tylsä esineiden metsästämistä ja hyvän nopanheiton toimimista.

Pelissä on kuitenkin valtavaa potentiaalia, sillä se suorastaan vetää erilaisia kampanjoita ja itse kehitettyjä seikkailuita puoleensa. Hahmojen ympärille rakentuva ja nopan heiton paljolti nojaava systeemi sopii roolipelimaisten seikkailujen alustaksi, ja peliin onkin muutamissa lehdissä ollut tarjolla erilaisia skenaarioita.

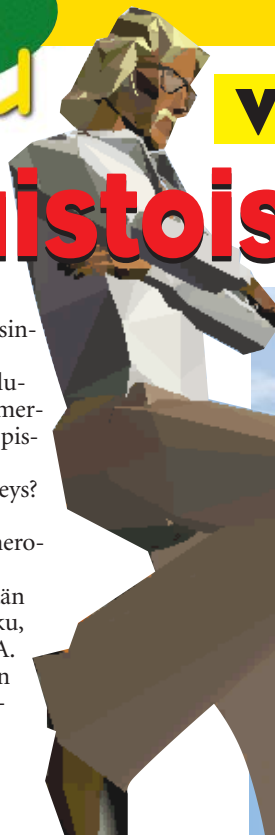
Suomenkielisen laitoksen tekijät ansaitsevat täydet pisteet, sillä käännökset ovat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta oikeaan osuneita. Keski-Maan Velhoista irtoaa varmasti paljon hupia porukalle, joka jaksaa nähdä hieman vaihua hupinsa eteen. Täysin valmista pullamössöä halavien ei kannata vaivautua.

Tapio Salminen

Kiitokset Vesalle, Terolle ja Jarille.



70-luku muistoissamme



Activisionin viime numerossa arvosteltu Interstate -76 ihanoi 70-lukua. Vaan mitä tuleekaan teidän mieleen 70-luvusta? Me vanhat pierut täällä toimituksessa vaiuimme muisteloihin ja päätimme vetää lukijat mukaan!

Palkintoina arvomme kolme Interstate -76 -peliä sekä muutama yllätyspalkinnon.

Vastaa siis seuraaviin kysymyksiin:

1. Mikä on minivogue?
2. Mikä on mielestäsi paras 70-luvun bändi? (Älä unohda sellaisia kuuluisuuksia kuin Demis

3. Mainitse sen kaksi kuuluisinta (parasta) kappaletta.
4. Sulje silmäsi ja kävele 70-luvun kaupungilla. Mitkä tuntomerkit a) vaatteissa b) ulkonäössä pistävät ensimmäisinä silmiin?
5. Mikä on oikea lahkeenleveys?
6. Mitkä olivat ”biiverit”?
7. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Lähetä vastauksesi viimeistään 10.9.97 osoitteella Pelit, 70-luku, Pl 2, 00040 HELSINKI MEDIA. Voittajien nimet ovat lokakuun lehdessä. Älä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi.



Henri Hautamäki Töysästä antaisi kyytiä kakaroille.

Pikakilpailu

VOITA!

PULPUTA RUNOSUONTA!

KyöPelisankari on joutunut tukalaan tilanteeseen. Mitä hän sanoo? (*)

Kirjoita puhekuplan teksti kyöpelimäiseen tapaan runomitassa (vaikkapa *Suutele vielä, en sua kiellä*) postikortille. Hauskimmat ja räväkimmät (3 kpl) saavat palkinnoksi kolme uunituoretta Wallun värkkäämää Pasi-sarjakuvakirjaa! Muista kertoa oma nimesi, osoitteesi ja oletko tilaaja vai ostitko irtonumeron.

Lähetä vastauksesi viimeistään 27.8. mennessä osoitteella Pelit, KyöPelit, Pl 2, 00040 HELSINKI MEDIA. Voittajat kerromme jo syyskuun lehdessä.

Linnanmäelle höykyttimiä ja härveleitä

Toinen toistaan upeampia piirroksia ja ehdotuksia saapui kesäkuun lehdessä julistamaamme kilpailuun. Kesä- ja heinäkuussa on varmasti suuri osa lukijoistammekin vieraillut Lintsillä, sillä ideat olivat mahtavia ja jopa uuden laitteen paikakin oli mietitty muutamissa ehdotuksissa.

Työt on toimitettu Linnanmäelle, ja parhaista on tarkoitus koota näyttely. Linnanmäkihän juhli juuri sopivasti heinäkuun alkupäivinä 40 000 000. kävijäänsä.

Lupasimme arpoa parhaiden ehdotusten ja ideoiden kesken viisi palkintoa, päivä Lintsillä kahdelle ja yhdelle sekä kolme Linnanmäki-pinssiä. Yhteensä saimme vastauksia noin 100 kappaletta, joista arvontaan mukaan valitsimme 40.

Ja nyt pääsee Terhi Pesonen Tyrnävältä viettämään päivää kaverinsa kanssa ja Ismo Yrjölä Kotkasta yksinään. Pinssit saivat Jussi Koskimäki Vantaalta, Henri Hautamäki Töysästä ja Fredrik Nyberg Espoosta. Posti on jo tuonut voittajille tiedon.

ONNEA!



KYÖPELIT

Jatkoa edellisistä Pelit-läpysköistä.

Sankarimme on maannut pahoin vammoittuneena aavikon paahteessa jo toista kuukautta, kun häntä kohtaa äkillinen, jopa yllättävä onni: Unelmien immyt ilmestyy jalkopäähän...



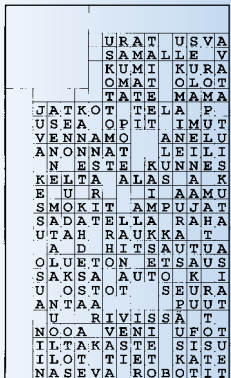
RATKAISE!

Elokuun ristikossa on SCI:n peli, joka on arvosteltu tämän lehden sivuilla.

Kaikkien ristikon oikein täyttäneiden ja sen 10.9.97 mennessä osoitteella Pelit, Eloristikko, PL 2, 00040 HELSINKI MEDIA palauttaneiden kesken arvomme kaksi kyseistä peliä. Voittajat kerromme lokakuun lehdessä.

VOITA!

Kesäristikossa Pelit-CD



Lähes 250 lukijaamme täytti kesän aikana ristikon, jossa palkintona oli Pelit-lehden vuosikertaromppu 1996.

Onni suosi tällä kertaa seuraavia lukijoitamme:

Samppa Simonen Harjavalta, Juha Harra Kangasala ja Heikki Hyvänen, Kauvatsa.

Comanche 3 - tietous yllätti

Novalogicin upea Comanche 3 -pelistä kyselimme muutaman kysymyksen, jotka taisivat olla aika helppoja: vastauksia tuli nimittäin yli 150 kappaletta ja vain muutama vastaus oli väärin.

Arvoimme kaikkien oikein vastanneiden kesken Novalogicin lahjoittamat kolme upeaa Comanche 3 -pusakkaa ja voittajat ovat:

Juhani Törrönen Joensuu, Aki Kuuppelomäki Jalasjärvi ja Aarne Mäkipää Leppävirta.

Oikeat vastaukset ovat:

1. Inkkarikoptereiksi kelpasivat muun muassa Apache, Kiowa, Blackhawk, Sioux ja Iroquois. Muitakin varmasti on, koska jenkit nimeävät koitereita intiaanien mukaan.

2. Comanche-kopterissa aseina ovat tykit, Hellfire-ohjukset, Hydra-raketit, Stinger-infrapuna-ohjukset ja konetykki tai konekivääri. Yksi muisti myös tykistökeskityksen, vaikkei sitä ihan aseena voi pitääkään.

3. Comanche 3 -pelissä on neljä kampanjaa ja 32 tehtävää.

4. Novalogicin grafiikkaellinen nimi on Voxelspace 2.

ONNEA!

Nimi _____ Osoite _____

Postinro ja -paikka _____ Puhelin (myös suunta) _____

Olen tilaaja Ostin irtonumeron Koneeni _____

Summary

3D Ultra Minigolf (Sierra). Looks good, plays good - for a couple of hours. Then boredom strikes, fast. "Free" 3D would be a better solution than this fixed-viewpoint nightmare, and the gfx should be scaleable to higher resolution.

The Ardennes Offensive (SSG/SSI). Basically a good high-quality strategy game with some nice ideas. But haven't we seen all this before too many times already?

Bedlam 2 - Absolute Bedlam (Mirage). Traditional isometric blow'em up game that offers very little new.

Carmageddon (Stainless Software/SCI). Forget everything you learnt in driving school. In Carmageddon you win by wrecking your opponents and slaughtering pedestrians. How wonderful.

Cricket 97 (Beam Software/EA Sports). Bowling is far too easy. Links-type control would make bowling and the game more interesting.

The Crow: City of Angels (Acclaim) Boring beat'em up based on the crappy sequel to the famous cult movie.

Death Drome (Zipper Interactive/Viacom New Media). Fun for an hour, after that it's good for multiplayer only.

Dungeon Keeper (Bullfrog/Electronic Arts) is full of cool features and neat ideas. Underneath lies a linear and repetitive realtime strategy. However, it is fun to play, and maybe the promised patch will fix the AI.

Extreme Assault (Blue Byte). Gorgeous graphics engine, and the game is not half bad either.

Flip Out (Gorilla Systems/Gametek). A simple yet refreshing puzzle game with good graphics and nice F/X. Yet something seems to be missing - "the glue factor".

Formula 1 (Psygnosis). Not mindblowingly good-looking enough, in spite of its simplicity. No lack of 3D-accelerated racing games for PC.

Gex (Kinesoft/Chrystal Dynamics/Microsoft). Pretty nice conversion of a two-year-old 3DO-platformer. Scrolling at first annoyingly jerky but you get used to it. Password-only saving is a pain in the gekko's buttocks.

Harvest of Souls (Sierra). Has a strong atmosphere, but is otherwise too limited.

iF-22 (Interactive Magic). A great simulation that suffers from a few nasty bugs. 3D-enhanced graphics stutter so badly that the game is almost unplayable from time to time. Hopefully a patch is on the way.

Jack Nicklaus 4 (Accolade). Well-done golf game.

The Last Express (Smoking Car/Broderbund). Atmospheric adventure that is hindered by limited user-interface.

Pandemonium (Crystal Dynamics) with 3dfx-card this is a really nice, good-looking and playable platformer.

PGA Tour Pro (Sierra). Better than the real thing.

Pro Pinball: Timeshock! (Empire Interactive). Technical perfection coupled with fitting soundtrack and realistic ball movement.

QAD - Quintessential Art of Destruction (Cranberry Source). Just boring. Do I need to say more?

Riot (Beyond Reality/Psygnosis). Typical mediocre future sport, lacking new ideas.

Test Drive: Off-road (Accolade). Too slow, and has no 3d-support. Hopefully that will change, won't it?

Theatre of Pain (Mirage). Old-fashioned, sprite-based, quite unplayable beat-em-up.

UEFA Champions League (Krisalis Software/Philips Media). Real Champions League has sixteen teams in four groups of four. Why doesn't the computer game?

Wipeout 2097 (Psygnosis). Fast and addictive.

X-Com 3: Apocalypse (MicroProse). Surprisingly good offspring for a classic game. Compared to X-Com 1, biggest flaw is lack of atmosphere.



PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA NUMEROISSA



3D-kortit: henkiinjäämisopas

3D-korttien aika on koittanut. Kerromme, kannattaako sellainen hankkia, ja mikä monista korteista palvelee pelaajaa parhaiten. Vai olisiko sittenkin parempi odottaa vielä hetki, ennen kuin sellaisen koneeseensa pistää?

Verkottaminen osa 3

Viimeinen osa verkonrakentamisjuttuamme: TCP/IP- ja Internet-pelaaminen.



Ultima Online

Holy Order of Pellefantti matkaillema virtuaali-Britanniassa. Ensiraportti odotetuimmasta Internet-pelistä koskaan.

Arvosteluissa

688(i) Hunter/Killer, Monkey Island 3, Warlords III, F-16 Fighting Falcon, Hardcore 4x4, ja muita odotettuja.

Tietokonepelaamisen SM-KISAT

Pelit 7/97 ilmestyy syyskuun puolivälissä. Hae syksyyn iloa lehtipisteestä!

Tule mukaan kisaamaan mahtavista palkinnoista!

ULTIMA ONLINE, FIFA SOCCER MANAGER, PACIFIC GENERAL

PELIT

VOITTA 3D -kortti!

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ ★ NUMERO 7/97 ★ HINTA 29 MK

3D

-KORTTI

JOKO ON
AIKA OSTAA?

Vaikuttava
vaihtoehtomaailma
Ultima Online

Hiljaa hyvä tulee



688(i) Hunter/Killer

Ennakkoarviot:

- LANDS OF LORE 2
- POWER NHL'98
- LITTLE BIG ADVENTURE 2
- SHADOW OF THE EMPIRE
- QUEST FOR GLORY 5
- IGNITION

Kärkistrategiaa
Pacific General

PAL.VKO 9741



609354-97-07

**TAIVAAN
TÄYDELTÄ:**

**F/A-18 Hornet 3.0
F-16 Fighting Falcon**

PELIT

7/97

Kannen kuva: F/A-18 Hornet 3.0
© Empire

TOIMITUS Toimitus@pellit.fi
Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pellit.fi
Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pellit.fi
Toimittaja Niko Nirvi, Nnirvi@pellit.fi
Toimittaja Kaj Laaksonen, Kaizu@pellit.fi
Taitto ja piirroks Wallu, VWallu@pellit.fi
Valokuvaaja: Pekka Väinänen
Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm, Pekka Ihame, Jyrki Kasvi, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joono Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta
Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps (09) 561 1100 ja (09) 565 3922
Maksullinen linja: 0600-0-1010, 2,20 mk/min + ppm
Internetistä tilaaajille: www.pellit.fi

Sysoipit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pellit, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795
Kotisivu: www.pellit.fi

ILMOITUKSET
Pellit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoituslehti: Silna Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syyistä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisesta saatuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisujankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset 01080-9360
Kirjatilaukset (09) 120 671

Tilauksen irtisanomiset (09) 506 691 00
Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöräytä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen ylärivillä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (09) 120 670 (osoiteenmuutokset ym.)
Osoiteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmentymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT
12 kk kestollisuus 255 markkaa
12 kk määräaikaistilauksella 275 markkaa
Kestollisuus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestollisuushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavaan pituinen määräaikaistilauksella. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA
Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela
LEHDENMYYN
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Markkinointiasistentti: Heli Suomalainen
Lehti julkaisee siloumuksella teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997
ISSN 1235-1199
Kuudes vuosikerta.

Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
Erikoislehdet



F/A-18 Hornet 3.0 sivulla 30.

Arvostelut

Esimulgasut26
Nnirvi, Tapio Salminen, Kaj Laaksonen. Lands Of Lore 2, Dark Reign, Shadows of the Empire, Quest for Glory 5, Little Big Adventure 2, NHL Powerplay 98, Ignition ja Steel Panthers III.

F/A-18 Hornet 3.0.....30
Toni Virta. Empiren Hornet-simulaatio.

F-16 Fighting Falcon.....32
Joova Vainio. Digital Integrationin konetehoa vaativa lentosimu.

Puzzle Bobble.....34
JTurunen. Kinesoft/Taiton palikkapeli kääntyi PC:lle.

Super Puzzle Fighter Turbo II.....34
JTurunen. Capcomin palikkapelin PC-versio.

The Great Battles of Alexander35
Toni Virta. Vuoropohjainen strategiapeli Interactive Magicilta.

Pacific General.....36
Kaj Laaksonen. SS:n strategiaa toisesta maailmansodasta.

Last Rites.....38
Kimmo Veijalainen. Oceanin ammuskelu.

Blood.....39
Kimmo Veijalainen. Doom-kloonin Eidos Interactivelta.

688(i) Hunter/Killer.....40
Kaj Laaksonen. Modernia sukellusvenesotaa Electronic Artsilta.

Atomic Bomberman.....42
JTurunen. Interplayn pommipudotusta.

X-Men: Children of the Atom.....43
Kimmo Veijalainen. Acclaimin 2D-mättöpelin.

Formula Karts.....44
JTurunen. Kaahauspeli mikroautoilla Segalta.

Hardcore 4x4.....45
JTurunen. Gremlinin off-road-kaahauspeli.

688(i) Hunter/Killer sivulla 40.



Pelit-BBS

(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

FIFA Soccer Manager46
Mikko Alapuro. Electronic Artsin jalkapallomanagerointia.

Aaron vs. Ruth.....47
Tuukka Grönholm. Mindscapen baseball-peli.

Counter Action.....48
Kimmo Veijalainen. Mindscapen C&C-kloonin.

Animal.....49
Kimmo Veijalainen. Oceanin vanhentunut ja, suoraan sanoen, huono seikkailu.

Muut arvostelut.....50
Terracide (Eidos), Independence Day (Fox Interactive), Sega Worldwide Soccer PC (Sega) ja Speed Demons (Eidos).

Ultima Online52
Nnirvi. Originin Ultiman virtuaalimaailma netissä.

Command & Conquer Online: Sole Survivor55
Tommi Reinikainen.
Westwoodin nettiräiskintää.

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Peliin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)iedosto (E)tsi OsaPelinNimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM. Pelit-BBS:n tiedostot saa myös Internetin kautta kotisivuiltamme www.pellit.fi



Ajankohtaista

Uutiset8
Paljon hyviä pelejä tulossa. Uutisia maailmalta. Mukana raportti Rope -97 -tapahtumasta.

Suomen mestaruus -alkuerät15
Tietokonepelaamisen SM-kisat alkavat.

Ostaisinko 3D-kortin?16
Nnirvi. 3D-kortit ovat tulleet, ja yksi on ylitse muiden.

Kolikkopelit tänään24
Kaj Laaksonen. Pelit-toimitus pelaamassa.

Verkkopelaaminen osa 3: Internet62
Pekka Ihanne. Sarjan viimeisessä osassa käsitellään TCP/IP- ja Internet-pelaamista.

PeliKlinikka66
Aloitamme Discworld 2:n ja MDK:n ratkaisun. Lisäksi pikkuvinkkejä, apua pelillisiin ongelmiin ja TexSpex. Mukana myös lista Pelit-BBS:n päivityksistä.

Kilpailut74
Voita Orchid Righteous 3D -kortti. Mukana myös syysristikko. KyöPelit-pikakilpailun voittajat.

Palstat

Nnirvi57
Jupisee insinörteistä.

Wexteen59
Ismit.

Posti60
Todella hyviä kirjoja!

KyöPelit74
Suu täyttyy sanoista. Vieläkö on tilaa hampaille?

Tulossa77
Seuraavissa numeroissa.

Summary77
We're waiting for Autumn and games!



Pacific General, sivu 36.

Ultima Online, sivu 52.



Hardcore 4x4, sivu 45.

Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityyppistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viiteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55-69: Keskinertaisuuden ja yhden tekeytyyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikulu-neisiin ideoihin.

80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämällä viihdepaketti.

90 ja yllä: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen brilljantista toteutuksesta. Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätäkää.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Hurjaa vauhtia

Peliteollisuudella menee Britanniassa tänä kesänä todella hyvin. Viimekesäiseen menekkiin verrattuna sekä kesä- että heinäkuu olivat myynneiltään miltei kaksinkertaisia. Vauhti on nyt vuoden 1992 tasolla monen vuoden hiljaiselon jälkeen. Parhaiten on myynyt Electronic Arts, jonka Dungeon Keeper on pyörinyt koko kesän listojen kärjessä.

Suomessa vauhti ei ole niin kova. Kuuma kesä on houkuttellut pelaajat rannoille eikä suinkaan koneiden ääreen, toisin kuin viime vuonna, kun kylmä sää piti ihmiset sisällä ja vauhditti muun muassa lehtien myyntiä. Toinen syy rauhalliseen tahtiin ovat punnan ja dollarin kovat kurssit, joitten takia pelien hinnat ovat pikkuhiljaa ki-puussa ylöspäin.

Britannian kova tahti näkyy kuitenkin täälläkin. Hyvien pelien lisäksi tusinatavaraa tulee edelleen ulos runsaasti: pari hittipeliä vuodessa ei millään riitä pitämään pelitaloa hengissä, vaan rahaa on kerättävä myös pienemmistä purosista.

Syyskuun alun ECTS-messut ovat perinteinen katsaus joulumarkkinoihin ja loppuvuoden myyntiin. Jo E3-messuilla kuitenkin selvisi tämän vuodenvaihteen ehdoton myyntivaltti: 3D-grafiikkakortti, jota ilman yksikään PC-pelaaja ei enää ensi vuonna tule toimeen. Viime vuosien panostus kauniiseen grafiikkaan on tehnyt upeasta ulkonäöstä itsestään selvän ja nyt toivottavasti ryhdytään jälleen panostamaan ideaan ja laatuun.

Tietokoneharrastuksen leviämisen myötä myös PC-pelaajia on entistä enemmän. Tämä näkyy hyvin Pelit-lehdessä: kevään levikkimme lähentelee jo 35 000 kappaleen rajaa. Kiitos siitä kaikille teille, niin uusille kuin vanhoillekin lukijoillemme.

Tuija



3D-kortit, sivu 16.



Puzzle Bobble sivulla 34.

Koonnut Kaj Laaksonen

Tauti leviää Incubation

Miltä kuulostaisi vuoropohjainen strategiapeli kolmiulotteisesti hieman Quakea muistuttaen ja Extreme Assaultin nätiällä grafiikalla? Saksalainen Blue Byte aikoo onnistua hankalalta kuulostavassa yhdistelmässä.

Incubationin pelimaailma sijoittuu Battle Isleistä tuttuun ympäristöön ja mukana on joitain ennestään tuttuja hahmoja. Idea on vanha tuttu: ihmiset yrittävät pistää ojennukseen ranttaliksi pisteineitä öhkömönkiäisiä. Pieni joukko kolonisteja asuttaa Chromianin siirtokuntaa, joka on eristetty ympäristöstä suojakentällä. Suojaukset pettävät, ihmisten virukset leviävät ympäristöön, jonka otukset kärsivät pahoista mutaatioista ja hyökkäävät siirtokunnan kimppuun. Pelaajan tehtävä on johtaa ryhmää sotilaita ja varmistaa, että kolonistit evo-kuodaan turvaan.

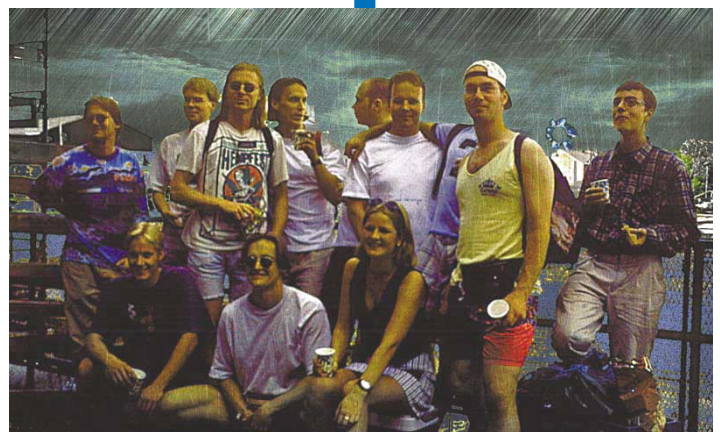
Loppuvuodesta ilmestyvä Incubation lupaa aivan uudenlaista strategiaa, joka kuvien ja videopätkien perusteella itse asiassa vaikuttaa X-Com 3:n systeemiä muistuttavalta kahakoinnilta, tosin rajusti paremmalla grafiikalla. Toiminta on vuoropohjaista, mutta taistelu näytetään liikkuvien kuvakulmin ja täysin 3D-graafiikalla. Engine on sama kuin Extreme Assaultissa, joten ainakin sen pitäisi olla erittäin kaunis.

Incubationin meheviä kuvia voi käydä ihastelemassa Blue Byten kotisivuilla, osoitteessa www.bluebyte.com



Silmiä hivelevää räiskintää Housemarquelta

Benjaminin seikkailuiden jälkeen Housemarque palaa lähemmäksi Stardustin tunnelmia. Reap on ikivanhasta Zaxxonista innoituksensa saanut isometrinen ammuskelupeli. Siinä ei sinänsä ole mitään uutta, mutta vastaavissa peleissä ei PC:llä tai millään muullakaan kotikoneella olla nähty vastaavan tasoista grafiikkaa ja animaatiota kuin Reapissa. Pitemmittä hehku- tuksitta: kuvat puhukoot puolestaan. Housemarquen kotisivun osoite on www.housemarque.com



Moninpelattava Magic

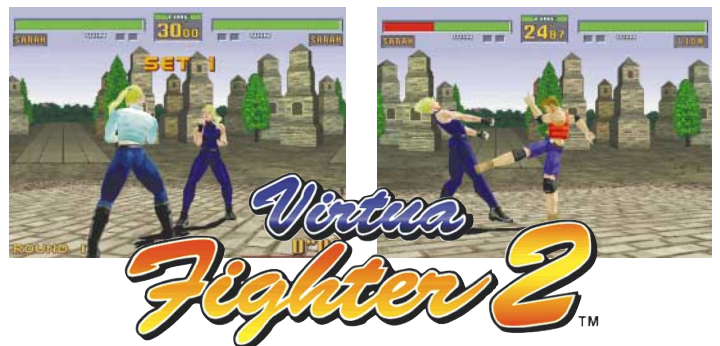
Monien pettymykseksi Magic: The Gatheringin PC-version ensimmäisestä inkarnaatiosta puuttui moninpeli. MicroProse ei ollut onhohtanut sitä kokonaan, vaan julkaisi sen marraskuussa nimellä Manalink. Ennakkotietojen perusteella Manalink tulee olemaan ilmainen päivitys.

Manalinkin avulla pelaajat voivat haastaa toisiaan Internetissä ja chattia keskenään pelien välillä. Internetin lisäksi pelaaminen onnistuu myös modeemilla, nollakaapelilla ja lähiverkossa, ilmeisesti kuitenkin vain kaksinpelinä. Lisää tietoa Manalinkistä ja Magic: The Gatheringista osoitteessa www.gathering.net

Virtua Fighter 2 3D:llä vai ilman?

Segan kaikkein kuuluisin kolikkopeli Virtua Fighter 2 on vähitellen valmis julkaisua varten PC:lle. Segan aikaisempia PC-käännöksiä kironnutta hitautta ei taatusti tulla sietämään tässä pelissä, joten monien huulilla on ollut kysymys ”tukeeko se 3D-kortteja?”. Virtua Fighter 2 on nimittäin täysin hyödytön, ellei se pyöri täysin sulavasti. Segalta kysymykseen saa kolmea eri vastausta, riippuen siitä milloin ja keneltä kysyy. Joko VF2 ei tue mitään 3D-kortteja tai sitten siihen on tulossa Direct3D-tuki päivityksenä. Eräs Segan edustaja on myös ehtinyt sanomaan, että 3Dfx:lle on tulossa erillinen versio, joka olisi täysin identtinen kolikkopelin kanssa.

Lisää hämminkiä aiheuttaa epäselvyys siitä, perustuuko PC-versio alkuperäiseen kolikkopeliin vai Saturn-versioon. Spekulointi loppuu joka tapauksessa piakkoin. Virtua Fighter 2 PC tulee ulos syyskuussa. Sitä ennen jokainen voi vedellä johtopäätöksiä kuvien perusteella.





Valon vartija Dark Earth



Jos jenkkinen puhdasotsainen käsitys scifistä ja fantasiasta tökkii, saattaa ranskalaisen Kaliston pian ilmestyvä Dark Earth olla katsastamisen arvoinen.

Tarina on periaatteessa tuttu. 2000-luvun alussa nykyinen sivilisaatio tuhoutuu. Tummassa maailmassa eloon jääneet alkavat haparoiden kokoontua heimoihin ja sivilisaatio on jälleen synkällä keskiajalla. Valo on elämä ja tuli sen vartija. Arkhan on valon pappien klaaniin syntynyt poika, jonka veri vetää tulen vartijoiden riveihin. Kaikki menee putkeen, kunnes Arkhan vahingossa törmää juoneen, joka saattaa tuhota valon lopullisesti. Juonen edetessä Arkhan altistuu heimon kylää ympäröivään ydinjätteeseen. Aika on loppu kesken.

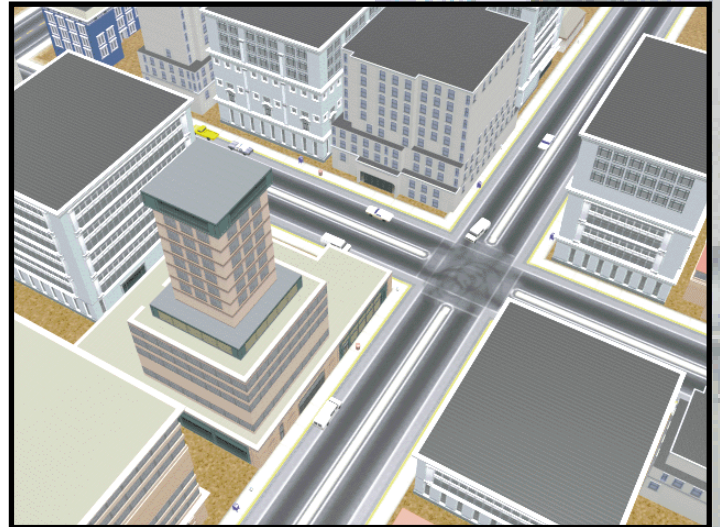
Dark Earth yhdistää polygonihahmojen seikkailua ja taistelua renderoiduissa taustoissa vähän samaan tapaan kuin Alone in the Dark aikanaan. Grafiikka on silmiä hivelevää, mutta pääpaino tuntuu silti olevan tarinassa. Onko Dark Earth muutakin kuin kaunista taidetta ja höpinää valosta ja pimeydestä, se selviää loppusyksystä. Lisää Dark Earthistä osoitteessa www.darkearth.com

SimCity 3000 Piilomainontaa vai realismia?

Äskettäin Electronic Artsin ostama Maxis on paraikaa puuhaamassa seuraavaa SimCityä. SimCity 3000:ssa kaupungin nokkamies liikkuu ruohonjuuritasolta aina korkealle talojen yläpuolelle. SimCityn jokaista rakennusta voi kontrolloida, eli esimerkiksi asunnon lämmitystä voi säädellä tai lähikaupan hintatasoa korottaa.

Maxis on ottanut mukaan läjän oikeita yrityksiä. SimCityn hampurilaisravintolat ovat logoja

myöten MacDonaldseja. Päätös on aiheuttanut etukäteen polemiikkia siitä, pitäisikö tällainen piilomainonta hyväksyä vai onko se vain hyvä tapa parantaa pelimaailman todenmukaisuutta. SimCityyn tulee julkaisun jälkeen paljon uusia rakennuksia lisälevyinä, mutta on mielenkiintoista nähdä, miten amerikkalainen kaupunkikuva oikeine firmoineen kääntyy Eurooppaan ja Suomeen.



Gettysburg Sid Meierin seuraava



Kohta vuosi sitten perustettu Firaxis, eli Sid Meierin ja Civilization 2:sta tutun Brian Reynoldsin perustama itsenäinen suunnitteluryhmä alkaa vähitellen saada ulos jotain valmista. Firaxisin ensimmäinen peli on Gettysburg, joka keskittyy vain yhteen, mutta sitäkin ratkaisevampaan taisteluun jenkkinen sisällissodassa. Etelävaltojen armeijat nujerrettiin valtavana taistelussa, josta alkoi pohjoisen eteneminen, jota etelä ei koskaan enää voinut pysäyttää.

Gettysburg on reaaliaikainen strategiapeli, mutta turha odottaa mitään tyypillistä Command & Conquerin tai Warcraftin tapaista tolkutonta hiirellä sohimista. Siinä missä edellisissä liikutellaan yksittäisiä sotilaita, Gettysburgissa pienin liikuteltava yksikkö on rykmentti. Sid Meierin tuntien Gettysburg tulee varmasti olemaan helposti opittava ja hallittava, vaikka aihe on mittava ja täällä varmasti aika tuntematonkin.

Yksinpelissä on mukana tietysti kaikki Gettysburgin tärkeimmät yhteenotot, tosin niitä ei tarvitse seurata täysin orjallisesti, vaan pelaaja voi kääntää historian kulun erilaisilla entä jos -mahdollisuuksilla. Valmiiden tehtävien lisäksi Gettysburg osaa rakentaa satunnaisia taisteluita. Moninpeli onnistuu kahdeksan pelaajan välillä.

Gettysburg tulee jostakin talvella Electronic Artsilta. Lisätietoa osoitteesta www.gettysburg.ea.com



Bladerunner

Westwood on ollut harvinaisen salamyhkäinen kolme vuotta työn alla olleesta Bladerunnerista. Itse pelistä ei ole näkynyt kuvia, eikä Westwood kertonut siitä pitkään aikaan yhtään mitään. Nyt kun julkaisu on kohta käsillä, on salamyhkäisyyden verhoja jo hieman raotettu.

Moni Bladerunneria messuilla nähnyt erehtyi luulemaan katselevansa elokuvaa, vaikka kysymyksessä oli peli. Westwood on kehittänyt uuden tavan tehdä 3D-grafiikka, jossa käytetään erittäin pieniä polygoneita. Bladerunnerin tietokoneversion maisemat ja hahmot on tehty hämmästyttävän paljon alkupe- räisten näköisiksi, missä varmaan elokuvan maailman suunnitel- leesta Syd Meadista on ollut apua. Jokaiseen hahmoon on käytetty vähintään 32 000 poly- gonia, mikä on neljä kertaa enemmän kuin muun muassa Virtua Fighter 3:n hahmoissa. Bladerunnerin grafiikka tarken- taa itseään sitä mukaa kun kuva- kulma tulee lähemmäksi, mikä pitäisi näkyä elokuvassa valoku- vien analysointiin käytetyn ES- PER-koneen toiminnassa. Taval-

DECKARDIN JALANJÄLJILLÄ



listen taustamaalausten sijaan Bladerunnerin maailma on täysin kolmiulotteinen, joten siinä voi myös liikkua täysin vapaasti.

Itse peli tulee olemaan seikkai- lua, mutta ei perinteisessä mieles- sä. Juoni ei seuraa orjallisesti elo- kuvaa, vaan se sijoittuu samaan

maailmaan ja pelaaja on blade- runner, mutta ei Deckard, vaikka tämä seikkaileekin pelin sivuroo- lissa. Deckardin tapaan pelaaja joutuu miettimään omaa alkupe- ränsä. Replikantti vai ei? Tehtä- vänä on löytää replikantit ja tu- hota ne. Mukana on Voight- Kampfin-testi ja kaikki muut elo- kuvasta tutut gizmot. Koska Bla- derunnerin maailma elää omaa elämäänsä pelaajasta huolimatta,

eivät replikantit ole joka pelissä samoja henkilöitä.

Westwood on asettanut itsensä todelliseen valokiilaan, sillä Bladerunner on yksi scifin pyhistä lehmistä. Puheet ovat paksuja, joten on jännä nähdä miten Westwood onnistuu ja varsinkin miten scifi-friikit ottavat pelin vastaan. Bladerunner tulee joskus talvella Virginiltä massiivisena neljän rompun pakettina.

Uusia 3D-kortteja

3Dfx:n Voodoo-piiriin ja Renditionin juuri julkaise- maan Verite 2200 -piiriin poh- jautuvia kortteja tulee entistä enemmän. Voodooon tietävät kaikki olevan tällä hetkellä sekä pelituellethan että suorituskyvyll- tään ylittämätön, mutta ainakin speksien perusteella Verite 2200 saattaa olla kova kilpailija.

Hercules Thriller 3D

Renditionin uuttaa Verite 2200 - piiriä käyttävä Thriller 3D on 2D/3D-yhdistelmäkortti. Nopeu- deltaan sen pitäisi olla ainakin samaa luokkaa kuin 3Dfx Voo- doo ja se tukee tunnettuja raja- pintoja kuten Direct3D ja OpenGL. RAM-muistia Thrille- rissä on neljä megatavua, sen voi kytkeä televisioon ja se osaa myös näyttää tv- ja videokuvaa PC:llä. Cyberfriikeillä on myös mahdollisuus kytkeä korttiin 3D- lasit.

Jenkeissä Hercules Thriller 3D:n hinta tulee olemaan 179 dollaria. Suomeen Thrilleriä on odotettavissa aikaisintaan loka- kuussa. Herculeksen kortteja tuo maahan Comax Oy, puh. (09) 3422 160.

Canopus Pure 3D

Canopus Pure 3D on pelkkä 3D- lisäkortti, joka käyttää tuttua 3Dfx Voodoo -piiriä, mutta poik- keaa aikaisemmista suuremmalla kuuden megatavun RAM-muis- tilla ja mahdollisuudella kytkeä kortista tuleva kuva suoraan tele- visiolle. Nähtä- väksi jää, millä tavalla entistä suurempi teks- tuurimuisti vai- kuttaa peleihin. Hinta jenkeissä on 179 dollaria, eikä suomalaista maahantuoja-

Lyhyesti

- Sierra on muuttanut nimensä emoyhtiönsä linjan mukaiseksi. Nyky- ään Sierra on CUC Software International Ltd.
- id:n tekemien pelirunkojen pohjalta tehdyistä peleistä tuttu Raven on siirtynyt massiivisesti kasvavan Activisionin siipien suojaan. Jäl- kimmäinen osti edellisen ja tulee julkaisemaan piakkoin Ravenilta pitkään odotetun ja Quaken engineä käyttävän Hexen 2:n. Muita piakkoin julkaistavia Ravenin pelejä ovat kolmiulotteiset, mutta yl- häältä päin katseltavat Take No Prisoners ja Mageslayer.
- Activisionin toinen merkittävä hankinta on oikeudet Civilizationiin. Lisenssi poikii joskus vuoden 1998 loppupuolella Civilization 3:n, joka siis tulee Activisionilta, eikä MicroProselta.
- Ehkä mehevistä yrityskaupoista herkkyyneenä Activision päästää seikkailupelien todellisen klassikon Zorkin kolme ensimmäistä osaa ilmaiseen jakeluun www-sivuillaan osoitteessa www.activision.com Samalla Activision juhlistaa uuden Zork-trilogian alkamista.
- Leffa-asiaa suomeksi on Finnkinon www-sivuilla osoitteessa www.finnkino.fi
- Red Alert: Counterstrike on kaikkien aikojen nopeimmin kaupaksi käyvä lisälevy. Kolmessa kuu- kaudessa sitä on myyty yli 650 000 kappaletta.
- Tom Proudfoot on tekemässä epävirallista jatkoa shareware-roolipelilleen Nahlakh. Karun näköi- nen ja suoraviivainen peli niitti ylistystä mainoista taistelu-, taika- ja taitosysteemeistään. Uuden pelin työnimi on Nahlakh II, mutta se tulee muuttu- maan.



CH ja Jane's yhteistyöhön

Tikkuvalmistaja CH ja simulaattoritalo Jane's Combat Simulations ovat ryhtyneet yhteistyöhön, jonka ensimmäinen hedelmä on uudistettu versio tutusta CH Combatstickistä (arvostelu Pelit 5/96). Tikku on toiminnaltaan identtinen aiemman Combatstickin kanssa, mutta uutena ominaisuutena Jane's Combatstick ymmärtää kahden napin painamisen yhtä aikaa.

Tikun ohjelmointi on helppoa CH:n yksinkertaisella ohjelmalla. Lisäksi paketin mukana tulee Jane's Combat Simulationsin Advanced Tactical Fighters, joka on yksinkertaistettu lentosimulaattori huippunykyaikaisista hävittäjistä, kuten EFA:sta, F-22:sta ja F-117:sta.

Jane's Combatstick soveltuu mainiosti ensimmäiseksi lentotikuksi, mitään ratkaisevaa uudistusta varhaisempaan malliin nähden se ei kuitenkaan tarjoa. Tikku tuo maahan Gametech, puh. (02) 412 5390 ja sen hinta on noin 600 markkaa.

Toni Virta



Tämän vuotinen Assembly pidettiin elokuun ensimmäisenä viikonloppuna Helsingin messukeskuksessa. Demokilpailuiden eri sarjojen voittajat jatkautuivat seuraavasti:

PC 4K Intro: Helium, Viznut/pWp
PC 64K Intro: Mainstream, Moottori
PC-demo: Vivid Part 2: Boost, Doomsday

Amiga demo: Pulse, NervE Axis
Amiga 64k Intro: 911, Limbo
Java demo: Javademo Ankka, Five Coders

Windows 95 -demo: My Love, JapoTek

Wild demo: IP6 itsenäisyyspäivä, United Narsists

C64 graphics: Scissors, Electric/Extend

C64 demo: Speedway, Panic
C64 musc: Fugue in G-minor, Trident/Active

Multichannel musc: Human Evolution, Kaiowa/Sorrox
4 channel musc: Omnipotent, Spay/Capacala

Animation: Cutie Wars, Fspirit/Dream One

Graphics: Vanishing Point, RENDALL/Astroidea

Raytrace: mars bathfinder, Frank/Orange

PELIT 5 vuotta sitten

Olivat ne arvostelut teknisiä ennenkin

Amiga- ja PC-versiot ovat identtiset lukuunottamatta yhtä eroa: Amiga-versio on nopeampi! Sekuntikellolla mitattuna Amiga suoriutui eräästä jaksosta 30 sekuntia nopeammin kuin PC (3M 35S). Lisäksi Amigan Korea melkein toimi moniajossakin.

Jukka Kauppinen,

Conflict: Korean arvostelu 5/92.

Mitä enemmän RAM-muistia koneessa on, sitä vähemmän vaapaata kiintolevytilaa tarvitaan pelin aikana.

RAM	Vapaan massamuistin tarve
2 Mt	8 Mt
4 Mt	6 Mt
6 Mt	4 Mt
8 Mt+	3 Mt

Ossi Mäntylähti,

Links 386 Pron arvostelu 5/92.
 Links 386 Pro oli sen ajan kovin tehosyöppö

Esikuvat



Warhammer-sarjan seuraava osa Dark Omen tulee talvella SSI:ltä.



Acclaimin "Descentin tapoja" Forsaken hehkuttaa upeita valoeffektejä.



Unreal näyttää nyt tältä. Näkisipä vähitellen omalla ruudullakin.



Eppistä avaruusstrategiaa Rebellionissa.

Earth Siege 3 on löytänyt oman tyyliinsä, eikä ole enää vain halpa Mechwarrior-klooni.



Keskiaikaisia taisteluita E3-messujen parhaaksi peliksi valitussa Mythissä.



Oleellisena osana tätä vaikeaa ja vaarallista tehtävää oli lisäksi pitää tavalliset kadunmiehet (eli mundikset, kuten osastoni heitä kutsuu) tyytyväisinä ja onnellisen tietämättöminä keskuudessaan hiippailevista ökömönkiäisistä.

Pukeudun mustaan

Tarkistettuani että kravattini oli suorassa ja tummat lasit tahrattomat olin valmis astumaan prmiitiiviseen kulkuneuvoon, jonka oli määrä kuljettaja minun tuohon salajuonien tyyssijaan. Aurinko porotti armottomasti eikä ilmastoinnista ollut tietoaakaan. Ensimmäistä kertaa epäilin, oliko osastoni virallinen työasu sittenkään aivan tarkoituksenmukainen, mutta en päästänyt moisia kerettiläisyyksiä sen pidemmälle. Myönnytys tehtäisiin vasta tosipaikan tullen.

Avaruusolentojen kokoontumispaikka Paasitorni, päällisin puolin viattoman näköinen vanha kivirakennus, oli loistava suoja luvattomalle alientoiminnalle. Kadulla maleksi monenkirjavia olentoja, joita en kuitenkaan tohtinut suinpäin rynnätä kuulustelemaan. Eihän mitään epäilyttäviä ollut vielä tapahtunut.

Tarkkailin kuhisevaa joukkoa, joka koostui suunnattomia korttiläjiä kantavista natiaisista, mustiin pukeutuneista synkeännäköisistä pitkätukista ja kummalliisiin asuihin ja maskeihin sonnustautuneista tyypeistä kuten vampyyreista, haltijoista ja muista otuksista. Havaitsin monia ruumiillisia epämuodostumia, kuten sarvia ja suippokorvia, joita voidaan pitää vankkoina todisteina

Ulkoavaruuden hörhöt kiikarissa

●● Helteisen Helsingin valtasi elokuun ensimmäisenä viikonloppuna omituinen joukko olentoja, joiden epäiltiin olevan toiselta planeetalta ja luvattomasti maapallolla. Tehtäväni oli selvittää, ketkä olivat oikeasti vaara yhteiskunnalle ja ketkä viattomia laillisia alieneita.

alienien soluttautumisesta tavallisen kansan sekaan. Vilahtelipa joukossa muutama kollegan näköinenkin, mutta epäilin suurimman osan heistä olleen vääränköisiä.

Turnajaisia ja teatteria

Koko tapaaminen vaikutti ensinäkemältä äärimmäisen järjestäytymättömältä, mutta pikkuhiljaa kaaos sai muotoa. Tietyt alienit tuntuivat viihtyvän omissa porukoissaan kutakuinkin omilla alueillaan joko erilaisesta krääsästä notkuvien pöytien takana tai kokonaan omista huoneistaan ja saleissaan. Pienet ryhmät suorittivat rituaaleja, joihin kuului pienten ihmisten ja eläinten liikkuttelu miniatyyrimaisemissa tai värikkäiden korttien levittely pöydille.

Kummallisinta käytöstä tuntui olevan pöytien ympärillä tapahtuva keskustelu. Pari kertaa löin maihin aivan turhaan, kun jostain pöydästä kajahti ”mä ammun sitä!”. Onneksi jätin herne-pyssyni työpöydän laattikkoon eikä turhia siviiliuhreja tullut.

Oli todella vaikeaa yrittää erotella joukosta alienit pelkistä harhaan johdetuista kansalaisista. Valtaosa niistä, jotka varmistin ihmisiksi, oli vahvassa psykoosisa ja kuvitteli olevansa vallan jokin muu. Kuulusteltuani näitä muutamia onnettomia väläyttelinkin ahkerasti unohduslaitettani. Siitä huolimatta moni jäi vielä kärsimään ylimääräisistä persoonallisuuksista ja vieläpä ylimääräisistä ruuminosistakin.

Kummallinen hurmio oli vallannut monet tapaamisen osallistuneita ja heidän nähtiin hakaavan toisiaan raken-

nuksen edessä sijaitsevalla puistokentällä. Mielikuvitus alkoi jo ehtyä, kun yritin sepitellä ohikulkijalle kansalaisille, että he todellisuudessa olivat vain nähneet Venuksen heijastuvan suokaasusta tai muita vastaavia standardiselytyksiämme oudoille tapahtumille.

Vaikka en joutunutkaan suoraan vaaraan kertaakaan, koin monia kauhunhetkiä. Kokonaisvaltaista kärsimystä tarjosi ötiäis-poppoo Naukuhuulet, joka ki-dutti joikumisellaan yleisöä useaan otteeseen. Virkistävää elämys oli sentään jonkun Tolkieniksi kutsutun jumalan palvojen esittäminen alle kymmenminuuttinen teatteriesitys.

Muuan puolialaston nuorukainen vampyyriseuralaisineen onnistui kauppaamaan minulle alienin ruuminosaksi luulemani esineen kovaan hintaan. Sittemmin havaitsin esineen olevan peräisin tuikitavallisen Bos tauruksen (jonka ihmiset yleensä tuntevat paremmin nimellä lehmä) otasta.

Peittelyä ja salajuonia

Sunnuntaipäivän ohjelma puhesalissa paljasti pahimmat epäilykseni todeksi. Kunniavieraaksi kutsuttu Greg Costikyan vaikutti aivan reilulta kaverilta, jolla ei ol-

lut mitään tekemistä alienien salajuonien kanssa. Aivan puhtaita jauhoja ei Gregilläkään ollut pussissaan, sillä selvisi, että juuri hänen käsialaansa ovat muun muassa lukuisia nuoria ja vanhempiakin roolipelikoukkua saattaneet Paranoia ja Toons, sekä monet monituiset romaanit ja tietokonepelit (MadMaze, Reinventing America). Hieman huolestuttavalta vaikutti myös tieto, että Gregin seuraavaa peliä Evolution odotetaan ilmestyväksi joulumarkkinoille. Onko kyseessä maailmanlaajuinen salajuoni?

Onnistuin sattumalta pääsemään kuulolle alienien kokoukseen, jossa käytiin läpi tapaamisen tärkeitä kohtia. Muutama oudolta tuntunut asia sai selityksensä, mutta enemmän kysymyksiä jäi auki. Kuka on Ethan ja miksi kukaan ei nähnyt hänen levi-toivan? Miksi Charlie ei surffaa? Onko ruotsinkielinen lehdistö ”meitä” vai ”heitä”? Ja ennen kaikkea – kuinka koskaan saan pyyhittyä näiden ihmisten mielet kaikista mitä he ovat nähneet ja kuulleet ja mitä keksin selitykseksi? En enää kyennyt erottamaan joukosta ilmiselviä muukalaisia ihmisoiltoista ja kravattikin alkoi kiristää. Ei auttanut kuin poistua vähin äänin.

Kaiken kokemani jälkeen olen varma siitä, etten enää milloinkaan voi palata osastoni kunnia-

kaaseen joukkoon. Epäonnistuttuani täydellisesti parhaisista parhaista ovat kokeneet sen verran kovan kolauksen, ettei minun kannata enää jatkaa tehtävissäni. Jätän hyvätit kaikille ja aloitan uuden elämän jossakin muualla. Päättän raporttini valonvälähdykseen.

Tytti Paananen

SuoListajiksi itseään kutsuva alienjärjestö houkutteli uusia jäseniä riveihinsä. (Black Orchid elää!)



●● Ei ole hauskaa, kun yli kymppitonnin multimedia-PC:n omistaja joutuu kateellisena katsomaan parin tonnin pelikonsoleiden pelejä. Niissä 3D-grafiikka pyörii lujaa, ei pikselöidy, ja niiden valoeffektit pistävät puhti-Pentiuminkin polvilleen.

Uutta lentoa peleihin



Kyöneleet voi pyyhkiä ja konsolikaveritkin kutsua kylään: on koston aika, on 3D-korttien aika.

Ostaisinko 3D-kortin?

Niko Nirvi

Ostaja-Odyssuksen harharetki 3D-korttimerellä voi herkästi päätyä seirenen saarelta ostettuun "tulevaisuuden korttiin" tai korttiin, "jota tuetaan koska se oli ensimmäisiä" ja jotka kumpikin kiihdyttävät vain isäntänsä. Yksi 3D-korteista on selkeä teollisuusstandardi, joten keskitymme aloittamaan sen kanssa yhteisen elämän.

Kortin työ

Kun PC pyörittää peliä, esimerkiksi Quakea, prosessori tekee kaiken työn. Se laskee polygonit, pinnoittaa ne, liikuttaa hirviöitä, laskee valoeffektejä ja kaikkea muuta. Ylikuormitettu P120-raukkani veivaa Quakea 640x480-tilassa, 256 värillä, päivittäen ruutua karvan yli seitsemän kertaa sekunnissa, mikä näyttää ja tuntuu nykyältä.

Niinpä nuhapumpun PCI-väylään lyödään 3D-kortti, jonka sisällä hyrrää tehokas grafiikkaprosessori ja omaa muistia. Prosessorin työtaakka kevenee ja paljon, sillä 3D-kortti piirtää ja pinnoittaa polygonit, tasoittaa pikselöitymisen, lisää valaistus- ja varjoefektit, ja kaikki 65 000 värillä. Uudesta uljaasta ulkomuodostaan huolimatta Quake päivittää ruutua yli 20 kertaa sekunnissa, mikä yltyä alueelle "sulava peli".

Kun ruudun piirto on delegoitu eteenpäin, prosessorille jää vapaa-aikaa tehdä muutakin.

Hienoa, mutta nopeuttaako 3D-kortti siis kaikkia 3D-pelejä? Ei nopeuta. Pelissä pitää olla tuki 3D-korteille. Doom tai Duke Nukem 3D ei siis liiku yhtään sen nopeammin, F1 Grand Prix 2:een ei tule frameakaan lisää, ja äskeinen Quakekin oli päivitetty GLQuakeksi.

Forsaken.



Ajat muuttuvat

3D-kortit eivät ole enää lasten-taudeista kärsiviä elitistivehkeitä, joille on kullekin kaksi peliä. Korttien hinnat ovat laskeneet, ensimmäisen taistelun voittaja on selvinnyt ja pelifirmat ovat siirtyneet tukemaan sitä. Pallo on lähtenyt vierimään.

3D-kortin merkitys on melkein samaa luokkaa kuin äänikortin: parhaimmillaan se muuttaa pelin antaman vaikutuksen täysin. Nykivästä rallipelistä tulee sulava ja kaunis menopeli (Pod, Carmageddon SVGA), slideshowsta kevyesti rullaava lentopeli (Jetfighter III), ja tulossa ovat vielä 3D-kortteja varten erityisesti suunnitellut pelit. Ja pikku-Pentiumit saavat jatkoaikaa, kun 3D-kortin lisänopeudella saa lykättyä prosessorinvaihtoa.

Äänikorttivertauksessa nykyiset huippukortitkin ovat noin



Apache Longbow 2 pyörii varmasti edeltäjänsä nopeammin.



Shadow of The Empire käyttää Voodooa tyylikkäästi hyväkseen.



Quake 2, kuten muutkin uudet 3D-räiskinnät, vaatii käytännössä 3D-kortin.



Resident Evil näkyy vihdoinkin myös PC:llä, 3D-kortti kun mahdollistaa käännoksen.

Sound Blaster 2.0:n tasolla: tekniikka toimii, mutta voisi olla parempaakin. Ongelmana on esimerkiksi turhan pieni tekstuurimuisti: 4 megatavua ei riitä kuin 640x480-resoluutioon. Nopeutakaan ei ole koskaan tarpeeksi.

Kannattaako siis sittenkin odottaa seuraavia, tehokkaampia piirejä, kuten VR2200, Banshee tai Pyramid? Siinäpä miettimistä. Uuden piirin pitää ensin selvittää lastentaudeistaan, sen ajurien pitää kehittyä, näyttökorttivalmistajien täytyy ostaa se ja plätkäistä kortilleen. Ja mikä tärkeintä, pelitalojen täytyy tukea sitä.

Pahimmissa tapauksessa tietokonelehdien korttitestien voittaja MachoTurbo 3D+, nopein ja eniten ominaisuuksia sisältävä ihmekortti, istuu koneen sisällä ja odottaa kolmatta peliä joka sitä tukisi, sillä aikaa kun käytännön vakiokortin omistajat pelaavat niin että monitori niukuu. Ja sitä

kolmatta peliä ei edes tule, kun valmistaja ilmoittaa myöhemmin tulevasta MachoTurbo 3D/2:sta, jossa ykkösen viat on korjattu.

Minkä kortin ostaisin?

Koska eri 3D-piireihin pohjautuvia kortteja on aika lailla, mikä niistä kannattaa koneeseen pistää? Merkittävimmät tekijät ovat ominaisuudet, nopeus ja ennen kaikkea ohjelmistotuki. Näillä painotuksilla 3D-korttia halualle pelimiehelle on tällä hetkellä vain yksi järkevä vaihtoehto: Voodoo-piirisarjaan perustuvat kortit. Ja nyt jokainen mikroharastaja nousee takajaloilleen: missä ovat frameratejanat, ominaisuustaulukot ja hyötykäyttöindeksit?!

3D-kortit ovat niin kuuma aihe, että testejä näkyy ennen joulua riittävästi jokaisen tarpeisiin.

Meille riittää se, että olemme aktiivisesti seuranneet 3D-markkinoiden hyörintää, tutkineet useita 3D-korttitestejä, jututtaneet pelien tekijöitä, lukeneet tulevien pelien lehdistötiedotteita ja Internetin News-alueita, ja pitäneet silmämme messuilla auki.

Voodoo on ollut jokaisessa testissä nopein 3D-kortti, ja anti-aliasingia lukuunottamatta piirisä ovat kaikki tärkeät ominaisuudet. Ennen kaikkea ohjelmistotuessa Voodoo on jo vetänyt pitkän kaulan, joka syksyn mittaan vielä venyy, kuten Atlantan E3-messuilla vierailleet jo näkivätkin.

Tällä hetkellä Voodoo-kortit ovat teollisuusstandardi, muilla saman sukupolven piirisarjoilla ja niitä tukevilla korteilla ei ole enää pelikäytössä juurikaan merkitystä, vaikka niille jonkin verran tukea lähinnä Direct-3D-rajapinnan kautta onkin. Uusien

piirisarjojen kohtalo tietysti ratkeaa ajan kuluessa.

Voodooon tulevaisuus näyttää ihan hyvältä. Vaikka alkuvuonna -98 julkaistaankin seuraaja, Banshee, ei se muodosta varsinaista uhkaa. Banshee vaatii koneelta upouuden AGP-väylän, ja on Voodooon kanssa alaspäin yhteensopiva, joten tukeakin pitäisi riittää.

Aina on vaihtoehtoja

Osa 3D-korteista on menettänyt pelin jo täysin. Sinnittelevistä, vielä kisassa mukana olevista kilpailijoista erikoisen houkuttelevia vaihtoehtoja ovat Verite-pohjaiset kortit, etenkin 3D Blaster, Sound Blastereistaan tunnetun Creativen kortti, ja englantilainen PowerVR1-piiriin pohjautuva Videologic Apocalypse 3D sekä sen juuri ilmestynyt seuraaja, arveluttavasti nimetty Apocalypse 3Dx.

3D-kortit

Verite 1000 -pohjaiset kortit ovat kieltämättä hyvä kakkonen, mutta ne ovat kakkonen. Suoraa ohjelmistotukea ei juurikaan enää ole luvassa, ja Veriten nopeasti hiipuva tuki näyttää roikkuvan pelkän Direct3D:n varassa. 3D Blasteria haittaa vielä hidasa 2D-nopeus.

Rendition tosin julkaisi juuri uuden Verite 2200 -piirin, joka ensiraporttien mukaan pärjää Voodooillekin. Jos kovo- ja pelitukea järjesty, piiri on erittäin varteenotettava kilpailija.

PowerVR1:n vauhdittama Apocalypse saattaa tuntua houkuttelevalta, varsinkin jos erehtyy uskomaan brittilehdistön tarinoita, ja tuijottaa liikaa testituloksia. PowerVR:n nopeus riippuu koneen nopeudesta, ja perusvaatimus on P133 ja 24 Mt. Brittilehdet ovat puffanneet oman maan korttia suorastaan lapsellisesti, unohtaen kertoa muun muassa sen, että pelituen laskemiseen riittää kaksi kättä ja että kortti ei tue bi-linearista filterointia. Lopullisesti Apocalypse3D:n tiputtaa kisasta se, että sen korvaaja tuli jo.

Videologic on juuri julkaissut hämäävästi nimetyn Apocalypse 3Dx -korttinsa, jonka takana on NEC ja iso markkinointibudjetti. 3Dxn sisällä on PowerVR2, jonka pitäisi olla edeltäjänsä nopeampi, ja bi-lineaarinen filterointikin on mukana. PowerVR2:n ohjelmistotuki on vielä täysin auki.

Piiri

Tulos

Nvidia Riva 128	222,0
Rendition V2200	208,0
3Dfx Voodoo	193,0
3Dfx Voodoo Rush	152,0
3Dlabs Permedia II	149,0
ATI Rage Pro	137,0
Number Nine Revolution	128,0
NEC-VL PowerVR V2	117,0
3Dlabs Permedia/Delta	100,0
Trident 3DImage975	90,5
Trident 9397	82,1
S3 VIRGE/GX-2	71,3
Matrox MGA2 (WRAM)	64,2
Cirrus GD5465	63,1
Matrox MGA (SGRAM)	56,7
ATI Rage 2	53,6
S3 VIRGE/GX	50,0
S3 VIRGE/DX	47,9
Rendition V1000E	39,1
S3 VIRGE/VX	37,5
Alliance AT3D	36,3
S2 VIRGE	31,2
Lähde: Mercury Research	



ABC-3D

2D-kortti: Normaali näyttökortti ilman 3D-kiihdytystä.

3D-kortti: Kortti, jossa piirit kolmiulotteisen grafiikan piirtoon ja kiihdytykseen.

3Dfx: piirivalmistaja. Valmistaa Voodoo- ja Voodoo Rush -piirisarjoja PC:lle sekä vähän tehokkaampia 3D-piirejä kolikkopeleihin. Epäloogisesti Voodoo-korttien nimeksi on vakiintumassa 3Dfx-kortti.

Anti-aliasing: Tekniikka, jolla poistetaan esimerkiksi kallellaan olevan viivan rosoisuutta.

Depth Cueing: Objektiin värin ja sävyjen muuttaminen riippuen kohteen etäisyydestä.

Direct3D: Direct-X-ohjelmointirajapinnan 3D-osuus. Jos Cheapo3D-kortille on D3D-ajuri, se toimii D3D-peleissä, ainakin teoriassa.

DirectX: Microsoftin ohjelmointirajapinta. Dos-peleissä usein korttia tuettiin suoraan: peli kertoi suoraan kortille, että piirräpä ruudulle ympyrä. Jos peli ei tukenut korttia, ei ympyrää syntynyt. Nyt peli kertoo Direct-X:lle, että ruudulle tarvittaisiin ympyrä. Direct-X kertoo sen kortille juuri tämän ymmärtämässä muodossa, ja ruudulle tulee ympyrä. Jos poupuudellekin kortille vain on DX-yhteensopiva ajuri, se toimii DX-peleissä.

Filtering: Tekniikka, jolla isot pikselit häivytetään.

Fogging: Sumun lisääminen näyttöön, jolloin horisontti saadaan lähemmäksi.

Glide: 3Dfx:n ohjelmointirajapinta Voodoo-kortteille.

MIP Mapping: Pinnoitustekniikka, jossa käytetään yhdestä pinnoite-tekstuurista useita versioita, eri

tarkkuudella. Kun objekti tulee lähemmäksi/menee kauemmaksi, vaihdetaan sopivaan tekstuuriin. Nopeuttaa peliä, koska kaukana olevia kohteita ei näytetä maksimitalarkkuudella.

OpenGL: Toistaiseksi lähinnä ammattikäyttöön tarkoitettu 3D-raja-pinta, joka on kuitenkin helppokäyttöisyytensä ja tehokkuutensa vuoksi saamassa jalansijaa myös pelikäytössä. OpenGL:n vaikutusvaltaisen puolestapuhuja on 3D:n ykkösguru John Carmack id:ltä Perspective Correction: Perspektiivikorjauksessa korjataan bittikarttapintojen perspektiivi realistiseksi.

Rendition: Piirivalmistaja. Valmistaa Verite-piirisarjoja.

Shading: Flat shading: Varjostustekniikka. Polygonin jokainen sivu täytetään yhdellä värillä sen kummemmin kikkalemmalla.

Shading: Gouraud Shading: Varjostustekniikka. Polygonin jokainen sivu täytetään väriliu'ulla, jolloin ta-

sainen pinta saadaan näyttämään kaarevalta.

Texture Mapping: Bittikarttapinnoitus. Polygonin sivujen päälle asetetaan ikäänkuin valokuva bittikarttamuodossa, eli siis normaalin kuvana.

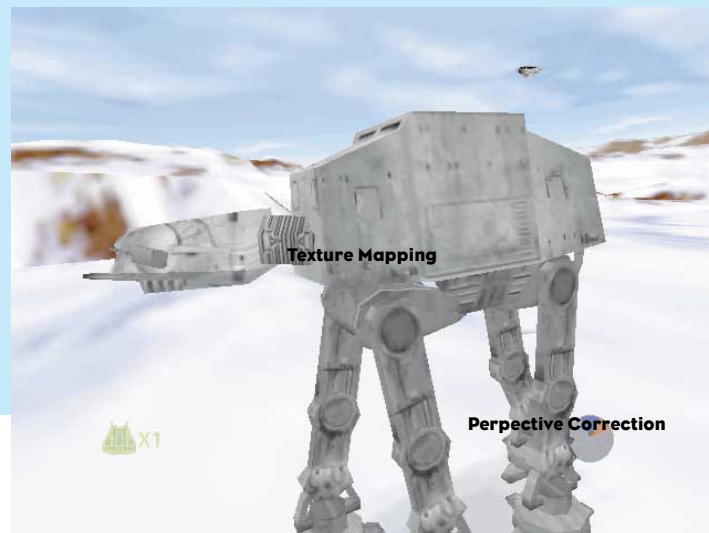
Transparency: Läpikuultavuusefekti.

Verite: Renditionin valmistama piirisarja. Käytössä muun muassa Creativen 3D Blasterissa ja Sierran Screamin' 3D:ssä

Voodoo Rush: 3Dfx:n valmistama piirisarja. Käytössä muun muassa Hercules Stingray 128/3D -kortissa. Kärsii lievästi yhteensopivuusongelmista Voodooon kanssa.

Voodoo: 3Dfx:n valmistama piirisarja. Käytössä muun muassa korkeissa Orchid Righteous 3D, Realvision Flash 3D ja Diamond Monster 3D.

Z-buffering: (Z-bufferointi) Objekteja, jotka jäävät toisten taa, ei tietystikään kannata piirtää. Z-bufferointi laskee mitkä näkyvät.



Mercury Research testasi 20 3D-piiriä 3D-Winbench-ohjelmalla. Tulokset antavat käsityksen piirien nopeudesta.

Mikä Voodoo-kortti minulle?

Tällä hetkellä siis Voodoo-piirin sisältävä kortti on varmin ostos. No mikä niistä Voodoo-korteista on paras?

Kirjoitushetkellä Suomessa myytäviä kortteja on kolme plus yksi: Orchid Righteous 3D, Realvision Flash 3D ja Diamond Monster 3D sekä lisäksi Voodoo Rush -pohjainen Hercules Stingray 128/3D. Sekä Voodoo Rush-että Voodoo-pohjaisia kortteja on tulossa lisää, esimerkiksi Electronic Arts ja Ubisoft julkaisivat omansa.

Kolme ensin mainittua korttia vaativat rinnalleen 2D-kortin. Jos monitorissasi näkyy kuva, sinulla on jo sellainen. Ja oli se millainen tahansa, rinnakkaiskortti toimii sen kanssa. 2D-kortin kuva vietään kaapelilla sen läpi, ja 3D-kortti kytkeytyy päälle vain kuin sitä tarvitaan, muuten ruutua päivittää se tuttu ja turvallinen 2D-kortti. Miinuksena rinnakkais-Voodoo-kortti vie yhden PCI-korttipaikan.

Voodoo-korteissa käytännössä vain mukana tuleva softa ja hinta ratkaisevat, mikä niistä kannattaa ostaa. Ominaisuuksiltaan ne ovat

lähes identtiset. Flash on karvan nopeampi, Orchidin kuvan läpivienti on karvan parempi, Monsterissa on parhaat ajurit.

Erillisessä 3D/2D-yhdistelmässä on tietysti se etu, että voit käyttää ällistytävän hyvää ja nopeaa 128-bittistä 2D-korttiasi, ja haittapuolena se, että combo syö kaksi PCI-korttipaikkaa. Jos olet tyytyväinen tämän hetken 2D-korttiisi, se on nopea ja DirectX-yhteensopiva, kannattaa siihen hankkia rinnakkaiskortti. Rinnakkaiskortin saa toimimaan jopa Matrox Mystiquen kaltaisen 2D/3D-combon kanssa, jolloin voi hyödyntää Matroxin erin-

omaista 2D-korttia, mutta ohittaa Mystiquen 3D-kiihdytyksen tehokkaammalla Voodooolla.

Houkuttelevalta kuulostaa Hercules Stingray 128/3D -yhdistelmäkortti, jossa nopeasta 2D-grafiikasta huolehtii kohtalaisen nopea, mutta tuntematon Alliancen 2D-piiri ja 3D:n kiihdyttää Voodoo Rush -piiri. Voodoo Rush -piiri eroaa Voodooosta siten, että se osaa pyörittää 3D-grafiikkaa ikkunassa. Voodoo Rushilla on kuitenkin yhteensopivuusongelmia vanhempien pelien, etenkin Dos-pelien kanssa, ja pelkästään pelikäyttöön Voodoo on varmempi valinta. Taval-

lisissa 2D-piiriä käyttävissä Dos-peleissäkin voi tulla ongelmia, koska Stingray ei ole VESA2-yhteensopiva.

Suoraa äksää

Kortti on nyt työnnetty koneeseen ja mieli tekee käynnistää Windows 95. Kortin mukana tulleet ajurit ovat suurella todennäköisyydellä jo vanhat, joten ensin käydään imuroimassa uusimmat. Tekniikka on sen verran uutta, että tuoreita ajureita on syytä käydä hakemassa tasaisin väliajoin, ettei tarvitse ihmetellä kun peli ei toimikaan. Voodoo-kortti tarvitsee vähintään kahdet ajurit, ja kolmannet ovat jo tulossa.

Ensinnäkin kortti vaatii Direct3D-ajurit Windows 95 -peleille. Direct3D on osa DirectX-rajapintaa, ja teoriassa mikä tahansa 3D-kortti, johon on D3D-ajurit, pystyy ajamaan D3D-pelejä. Käytännössä näyttää tosin olevan niin, että toimivuus testataan vain Voodoo-korteilla, loput toimivat jos toimivat.

Kortin mukana tulee sen oma D3D-ajuri. Sen asemasta voi

Linkit

Pelit-lehden Online-palvelut tarjoavat ajan tasalla pidetyt 3D-tiedostot, niin ajurit kuin patsit. Varoiksi linkkejä.

3Dfx: <http://www.3dfx.com/>

3Dfx-piirit: <http://hardware.3dreview.com/>

3Dfx-uutiset: <http://www.voodooextreme.com/>

Hercules (Stingray): <http://www.hercules.com/>

Diamond (Monster): <http://www.diamondmm.com/>

Orchid (Righteous): <http://www.orchid.com/>

Rendition: <http://www.rendition.com/>

Realvision (Flash3D): <http://www.deltrontech.com/f3dinfo.htm>

Videologic (Apocalypse): <http://www.videologic.com/>

3Dfx:n oma uutispalvelin: news.3dfx.com

3D-kortit

käyttää 3Dfx:n omia referenssijatureita (v.2.10), jotka siis kelpaavat jokaiseen Voodoo-korttiin. Flashin ajurit päivittyvät (v.1.01) niin harvoin, että 3Dfx-ajurit ovat varmempi vaihtoehto. Toisaalta Flashissa voi myös käyttää Diamond Monsterin ajureita (v.1.08), joita pidetään nopeimpina. Tai vaikka Righteousin (v.2.0), jos siltä tuntuu.

Voodoo Rush vaatii ihan omat ajurinsa, jotka normaalisti raa- haavat Voodoo-ajureiden peräsä. Piirisarjan yleistyessä nämä lastentaudit toivottavasti jäävät historiaan.

Liittoa ja avoin GL

Toiseksi tarvitaan ajuri Glide-ohjelmointirajapinnalle. Glide on 3Dfx:n oma, juuri Voodooille tarkoitettu rajapinta, jolla kortista saadaan enemmän irti kuin yleiskäyttöisellä Direct3D-rajapinnalla. Jokainen kortti käyttää samaa ajuria, tällä hetkellä Gliden versio on 2.4. Voodoo Rush vaatii taas oman Glide-ajurinsa.

Glide- ja D3D-ajurit on pakattu yhteen korttien valmistajien ajureissa ja niiden asennus on yleensä helpompaa. 3Dfx:n omat erilliset ajurit ovat yleensä hie- man uudemmat, mutta niiden asennus on hankalampaa ja niitä käyttäessä menettää korttien omat ohjauspaneelit Windows 95:ssä.

Kolmas tulossa oleva kirjasto pohjautuu ammattikäyttöön suunnattuun OpenGL-kirjastoon. OpenGL on kuulemma huomattavasti parempi, helpompi ja tehokkaampi systeemi ohjelmoinnin kannalta kuin Direct3D, ja muun muassa id on voimakkaasti sen puolella DirectX:ää vastaan.

Microsoftilla onkin miettimistä, sillä OpenGL on Microsoftin Direct3D:n suora kilpailija. Silicon Graphics on ilmoittanut Windows 95/NT -yhteensopivasta OpenGL-kirjastosta, joka on kehitysohjelmineen saatavilla syyskuussa. Lukuisat DirectX:ään tyytymättömät ohjelmakkehittäjät ovat jo ilmoittaneet tuesta, ja 3dfx:n lisäksi ainakin Rendition kehittää OpenGL-ajureita seuraaville korteilleen.

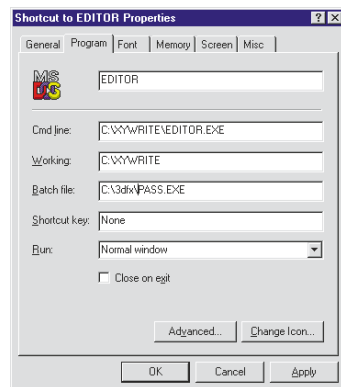
3Dfx on jo julkaissut alpha-version omista OpenGL-ajureista. Tosin ainoa OpenGL:ää käyt-

tävä peli on GLQuake, eikä se edes tarvitse oikeita OpenGL-ajureita. Sen olemassaolevat mini-GL-ajuritkin kääntävät OpenGL:n Glideä varten ihan tehokkaasti.

Vleiset ongelmat

Voodoo-korteissa on muutama pieni ongelma. S3-piiriä käyttävissä näyttönohjaimissa (864, 868, 964 tai 968) voivat muistiosoitteet mennä päällekkäin Voodoo-kortin kanssa. Ratkaisu: imuroi ja aja S3 Fix Kit, joka on 3Dfx:n kotisivulla ja Pelit-lehden online-palveluissa.

Musta ruutu kokoruutu-Dosisa? Glide-ajureissa oleva bugi aiheuttaa sen, että Glide-ohjelman jälkeen kokoruutu-Dos näkyy mustana, kun Voodoo-kortti ei luovukaan komennosta, jollei resetoi konetta. Alt-enterillä saa ruudun pakotettua ikkunaan ja ainakin näkee mitä siinä lukee. 3DFIX-paketissa oleva PASS.EXE takoo myös kortin tajuamaan, että on 2D-kortin vuoro. Käskyn voi esimerkiksi lisätä Windows 95:ssä shortcuttiin, jolloin se ajetaan ennen tärkeää ohjelmaa.



Kun lisää PASS.EXEn näin, se ajetaan ennen tärkeää Dos-ohjelmaa.

Poweruseriden ja koneenkro- paajien iloksi Voodooon käyttä- tymistä voi säädellä ympäristö- muuttujilla, esimerkiksi ennen ohjelmaa annettu set FX-GLIDE-NO-SPLASH=1 kytkee pois Glide-ohjelmien aluksi näkyvän 3Dfx-logon. Voodooon virttely Glide-ohjelmissa sujuu parhaiten Tweak-nimisellä apuohjelmalla.

Toinen tietämisen arvoinen on VSYNC-muuttuja. Vakiona Voo- doo tahdistaa itsensä monitorin virkistystaajuuteen (60 megahertsin päivityksellä Voodoo päi-



Vanhukset kiihtyvät

Aika moni vanhempi peli on jälkikäteen saanut 3D-kiihdytys- ken. Joissain peleissä sillä ei ole paljon väliä, mutta pääosin peleistä tulee kuin uusia.

Tässä on luettelo peleistä, joi- hin saa 3Dfx-päivityksen Pelit- BBS:stä. Tiedostojen nimet ja koot pitävät paikkansa lehden mennessä painoon.



EF-2000 G+, Didin ruma ankanpoi- kanen, kehittyi puolivillaisesta brit- tisimusta klassikkotasolle. 3D-kiih- dytyksen ansiosta ruudunpäivitys on tehokkaampi ja virtuaaliohjaamostakin tuli käyttökelpoinen. Efektejä käytet- tään hillityn tyylikkäästi.

CFXPLUS.ZIP
9,5 Mt 3Dfx ja Verite,
vaatii Tactcomin

Descent 2 (Interplay) muuttuu hillit- tömän nopeaksi ja paljon paremman näköiseksi, vaikei kortin koko efek- tivalikoimaa käytetäkään.

D2VOODOO.ZIP
800 kt v.1.2. 3Dfx

D2-3DFX.ZIP
800 kt v.1.2. 3Dfx, uudempi beta

D2VERITE.ZIP
750 kt v.1.2. Verite



Flying Corps on Rowanin ensimmäi- sen maailmansodan lentosimulaat- tori. Vaatii todella puhtikoneen pyö- riäkseen kunnolla, päivityksen jäl- keen P120 ja P200 pyörittävät sitä jokseenkin yhtä ripeästi. Peli muut- tuu myös toidella kauniiksi.

FC-IICUP.ZIP 3,5 Mt Direct3D

Interstate '76 (Activision). Päivitys parantaa jonkin verran ruudunpäi- vitystä, muttei dramaattisesti. Ulko- näölliset erot pieniä.

I76V1081.EXE 5 Mt Direct3D



3D-kortit

vittää peliä enintään 30 ruutua sekunnissa), mutta kortin saa myös päivittämään ruutua tahdistuksesta välittämättä, jolloin ruudunpäivitysluvut näyttävät hirmuisia lukuja. Vsyncin viritteily onnistuu sekün helpoiten Tweekillä ja pelistä riippuen Vsyncin pois ottamisella voi saada roimasti puhtia, tosin monissa peleissä hintana ovat ikävät grafiikkahäiriöt.

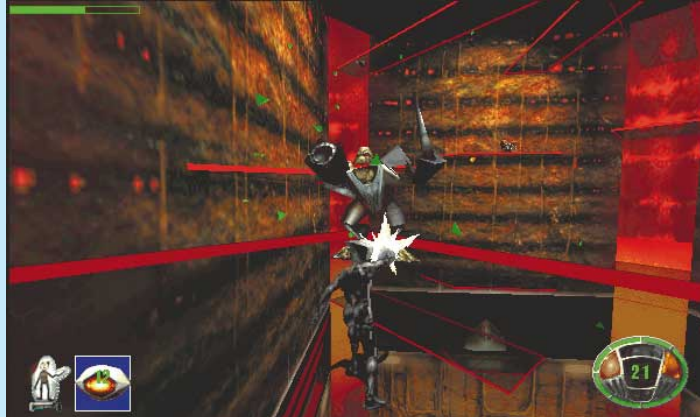
Voodoo-kortit ovat jumpperitomia, joten niitä voi helposti ylikellottaa Voodooon omilla ympäristömuuttajilla. Muista, ettet ylikellota yli 60 MHz:n (57 MHz on yleisin ylikellotus) ja että kortti kuumenee sitä enemmän mitä sitä ylikellottaa. Mitään mullistavaa nopeuden lisäystä ylikellotuksella ei saa. Räplääjät voivat hakea lisätietoa ympäristömuuttajista osoitteesta <http://hardware.3dreview.com/3dfx/>.

Tiivistystä

Olettaen, ettet halua jäädä odottamaan VR2200- ja PowerVR2-piirien kohtaloiden selviämistä, varmista kaupassa, että kortin sisällä on nimenomaan Voodoo-piiri. Jos on, osta kortti, jonka hinta tai mukana tuleva ohjelmisto miellyttää eniten. Samantien kannattaa päivittää keskusmuisti 32 megatavuun ja ostaa modeemi. Työnnä kortti koneeseen, hae uusimmat ajurit ja nyt pitäisi pelaamiseen siirtyä uuteen ulottuvuuteen.

Joka jöllin ei tietysti kannata kaupan jonoon sääntäkään, sillä 3D on vasta jättänyt lapsenkänsä taakseen, ja pelivalikoima on suppeahko. Noin joulun tienoilla 3D-kortti on aika lailla käytännön pakko, varsinkin jos kolmiulotteinen räiskintä tai lentosimulaattorit maistuvat. Luonnollisesti Pelit-lehteä seuraamalla näet, millaisia pelejä 3D-korteille ilmestyy, ja osaat päättää missä vaiheessa karvareuhka lentää päähän ja kauppatatka alkaa.

Palaamme 3D-kortteihin joulun kynnyksellä, ja tutkimme, tuliko Voodooosta TODELLA viidakon valtiat vai pystyivätkö uudet piirisarjat vastaiskuun.



MDK (Shiny) ei parane merkittävästi D3D- tai 3DFX-päivityksellä, sillä originaali sinänsä on jo erittäin näyttävä ja sulava. Pikselit pehmenyvät ja ruutu päivittyy, vaikka täyttyykin vihollisista.

MDKD3D.ZIP 300 kt Direct3D

MDK-3DFX.ZIP 300 kt 3Dfx



Outlawsin (LucasArts) 3Dfx-päivitys nopeuttaa ruudunpäivitystä ja pehmentää pikselöintiä. Filterointi vedetään vähän yli.

OL-VII.EXE 3,1 Mt 3Dfx

LECCL23.EXE 45 kt Rush-tuki 3Dfx-päivitykseen

SWIV (SCI) nopeutuu ja kaunistuu.

SWIV3DFX.ZIP 665 kt 3Dfx



Quake (id). GLQuake on jo käsite. Ruudunpäivitys nopeutuu huomattavasti, ja filteroinnin ansiosta Quake on huomattavasti kauniimpi.

GLQ8-09.ZIP 280 kt GLquake v0.94 (09.08.97) 3Dfx

GLQDRV2.ZIP 50 kt GLQuake-ajuri Glideä varten.

RRQ106BC.ZIP 280 kt VQuake, Verite Quake 1.06 Beta 12 (perusQuake)

RRQ107B5.ZIP 295 kt VQuake, Verite Quake 1.07 Beta 5 (Hipnotic)



Jetfighter III:sta (Velocity) tulee suorastaan ällistyttävän nopea. Päivityksen pikaisesti kyhätty alphaversio vaikuttaakin lähinnä ruudunpäivitykseen, ja korvataan myöhemmin uudella päivityksellä, jossa 3Dfx:ää käytetään kunnolla hyväksi.

IF33DFX2.EXE 1,2 Mt 3Dfx/MMX



Mechwarrior 2: Mercenaries (Activision). Päivitys pistää muun muassa grafiikan kokonaan uusiksi. Se lisää paljon paremman näköiset mechit ja hienot efektit. Activisionin oudon kämmen takia peli hidastuu taistelussa.

MD3DI08I.EXE 9 Mt Direct3D



Extreme Assaultin (Blue Byte) alunperinkin kaunis 3D-engine on entistäkin kauniimpi 3D-kortin kanssa. 3D-tuki on mukana myyntiversiossa.

Tomb Raider (Eidos). Arkeologineito Lara Croft seikkailee upeissa luolastoissa ja vei otakujen sydämet. Päivityksen jälkeen entistäkin kauniimpamana, nopeampana ja kauniimmassa ympäristössä.

TR3DFX.ZIP 460 kt 3Dfx

TRRENDFN.ZIP 355 kt Verite

TOMBPVR.ZIP 1,1 Mt PowerVR

TOMB-MYS.ZIP 440 kt Matrox Mystique

Whiplash/Fatal Racing (Interplay/Gremlin). Lupaava, mutta konetehoa vaativa Stunt Car Racer -vaikutteinen rallipeli muuttuu yhtäkkiä sulavan liukkaaksi.

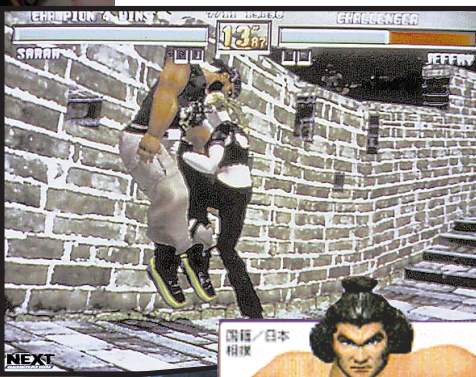
WHIP3DFX.ZIP 600 kt 3Dfx

WHIPREND.ZIP 550 kt Verite

Hikinen iltapäivä



●● Kolikkopelit olivat pitkän aikaa lähes pelkkää historiaa Suomessa, kun pelejä oli vain parissa huvipuistossa ja hikisten baarien nurkissa. Pari vuotta sitten Pelikaani päätti korjata asian perustamalla pelihalleja ympäri maata. Nyt Pelikaaneja on jo yli 30.



Toinen kuuluisa mättöpelien sarja on edennyt sekin kolmanteen osaansa. Tekkenit eivät edes yritä muistuttaa oikeaa tappelua, vaan hahmot ja liikkeet ovat silkkaa fantasiaa. Virtua Fighter 3:n loistosta Tekken 3 on kaukana, mutta sen sijaan se on helpompi oppia ja liikkeet ovat nautittavan tuskallisen näköisiä.

Pelitarjonta tuntuu olevan ajan tasalla, sillä monet uusimmat pelit tulevat Pelikaaniin heti kun ne on julkistettu Japanissa ja monesti jopa kuukausia ennen kuin niitä nähdään muualla Euroopassa tai Yhdysvalloissa.

Nykyään kolikkopelit jakautuvat kolmeen trendiin: mätkintäpelit, ajopelit ja urheilupelit. Se, mikä tuoreissa ideoissa menetetään, on otettu kiinni huimasti kehittyneellä grafiikalla, tosin 3D-kortti-PC:t ovat nopeasti kumossa eroa kiinni. Itse asiassa joidenkin uusien kolikkopelien kuorien sisällä onkin 3Dfx:llä varustettu Pentium. Kävimme ottamassa tuntumaa uusimpiin kolikkopelieihin Helsingin suurimmassa Pelikaanissa Kampissa.

Pelikaanien sijainnit ja pelivalikoimat voit käydä tarkistamassa osoitteesta www.pelikaani.fi.

Kaj Laaksonen

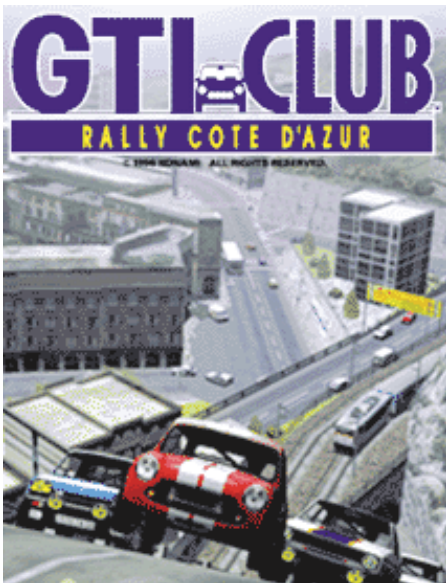
Monien mielestä maailman paras tappelupelien sarja on edennyt kolmanteen osaansa. Virtua Fighter 3 on kuin edeltäjänsä, eli mättöpeliksi suhteellisen realistista lähitaistelua kolmiulotteisesti. Uusimassa osassa grafiikka ja varsinkin animaatio ovat jo hyvin lähellä todellisuutta. Mainio kaksinpeli, jonka näennäisen yksinkertaisuuden takaa löytyy jotain uutta. Virtua Fighter 3:n sivusta katsominenkin on kuin seuraista kuollettavaa balettia.



Cruis'n Worldissä kruisailaan Kremlessäkin.



Atari ryntää takaisin voimalla. Rushia kiidetään urheiluautoilla pitkin San Francison mäkiä katuja, mutta myös välillä katujen ja talojen päällä. Ilmalentoja on lioiteltu aivan hillittömästi ja force feedback -ohjaus toimii. Ei ehkä kaikkein hienoin, mutta taatusti yksi hausimmista ajopeleistä. Rushia pyörittää Pentium ja 3Dfx, joten jouluksi tuleva PC-versio tulee olemaan täysin identtinen kolikkopelin kanssa.



Prätkäpelin tekeminen kunnolla ei ole helppoa, koska ajaminen on aivan erilaista kuin autolla. Sega on onnistunut Manx TT:ssä tekemään aidon kilpaprätkän tuntuisen replikan, jonka päällä ei ehdi makoilemaan, kun pitäisi luukuttaa pikkutarkkaa ja mutkaista Man-saaren kilparataa pitkin. Hikistä hommaa, koska pyörää joutuu oikeasti kallistelemaan. Parin kisan jälkeen kädet olivat aivan turtana. Manx TT ei välttämättä ole lähelläkään oikealla prätkällä ajamista, mutta menettelee korvikkeena.

Muskeliautot on vaihdettu mineihin, relluihin ja muihin kinniäisiin ja miehiset kilparatojen sijasta maisemana on oikeasti mallinnettu Cote D'Azurin pikkukaupunki Välimeren rannalla. Erikoisuutena istuttavassa kabinetissa on oikea käsijarrukahva, jota vetämällä pikku kotterot saa kääntymään lähes paikallaan. Erittäin näppärää kapella kahvioiden täyttämällä kujilla ja vuoristoteillä. Grafiikka ei ole maailman messevintä, mutta pikkuautoilla puikottelu on omalla tavallaan lystiä.



Kuntoilu ja pelaaminen eivät ole kovin luonteva yhdistelmä. Namco on onnistunut näyttämään molemmat yhteen Prop Cyclesä, jossa istahdetaan fil-laria muistuttavan vempelen ohjaimiin ja tarkoitus olisi lentää pitkin kanjoneita. Härveli pysyy ilmassa polkemalla ja vauhti määrätty polkunopeuden mukaan. Prop Cyclesä ei väkivaltaa ole lainkaan ja se tuntui olevan ainakin Sarin ja Tuijan mieleen. Kynänskatkin saisi kuntosaleille, jos kidutusvehkeet olisivat tällaisia. (Hiki tuli! - terveisin Sari)

Klassisen Daytona USA:n epävirallinen jatko-osa vyöryttää muiden Segan uusien kolikkopelien tapaan silmille mahtavan hienoja näkymiä. Säälä ettei itse ajaminen ole aivan niin hauskaa tai vaihtelevaa kuin Segan vanhemmissa autopeleissä. Se menettelee jos pääsee pelaamaan monen koneen linkatulla versiolla, mutta yksinpelinä Scudiin kyllästyy nopeasti. Tekisivät pian yhtä kauniin version Sega Rallysta.



Ruutuun ammuskelu valopistoolilla ei ole mikään uusi jippo, mutta tähän asti juonet ovat olleet perinteisiä poliisien ja roistojen kahakointia. House of the Deadissa tyylä on otettu suoraan halvoista kauhuleffoista. Zombiet, muumiot ja vampyyrit tunkevat päälle, eivätkä pysähdy ennen kuin kroppa on täysin paloiteltu. Osumat palkitaan mahdottomalla veren roiskeella ja irti roiskahtavilla ruumiinosilla. Hermoja koetellaan, kun päästä nyркиn kokaisen palan osu-masta menettänyt kalmakalle vaan tulee ja tulee. Rannkaa touhua.



Shadows Of The Empire

LucasArts/Virgin

Windows 95

Nintendo 64:ssa nihkeän vastaanoton saanut LucasArtsin Shadows Of The Empire kääntyy uljaaseen PC-muotoon, mutta herkkua maisuttavat vain 3D-korttien omistajat.

Vapaasti jaeltava demo sisältää taistelun Hothin pinnalla. Speederit ottavat neljän kentän verran yhteen luotainten sekä AT-ST- ja AT-AT-luokan Walkereiden kanssa. Ja totakai AT-AT:n saa harppuunalla polvilleen.

Taistelu Hothissa on todella näyttävän näköistä, ja Voodooon on käytetty hyvin hyödyksi. Osuus on sopivan hilpeää ja näyttävää ammuskelua.

Stingray 128 -3D-kortin oheisrompulla on demon laajennettu versio, joka karusti ker-

too, että parhaat paukut käytetään ensikentässä. Kakkososio on B-luokan Jedi Knight, jossa juoksevillaan tukikohdan käytävillä ja suljetaan suojageneraattori. Keskitasoista kokemusta piristää yhteenotto AT-ST:n kanssa. Kolmannessa osiossa paetaan Hothilta läpi asteroidivyöhykkeen. Pelaaja istuu aluksen tykkitornissa ja ampuu TIE-hävittäjiä sekä pommareita, edelleen keskitasoisen tuntuiseksi.

Vaikka peli suht' viihdyttävää präiskimistä tuntuu tarjoavan, toivottavasti LucasArts vielä jaksaa virittää peliä ennen julkaisua.

Pelit-BBS

Nnirvi

SOTEDEMO.ARJ-SOTEDEMO.AOI,
yhteensä 7 Mt.



Quest for Glory 5: Dragon Fire

Sierra

Windows 95

Sierran ehkä paras seikkailusarja on saanut odottaa jatkoa pienen ikuisuuden. Sierra on uusinnut koko pelienginensä, joka käyttää hyväksi kolmatta ulottuvuutta, vaikkei ehkä aivan aidosti. Taustat ovat renderoituja ja vain siinä liikkuvat hahmot oikeasti kolmiulotteisia.

Kokonaisuus vaikuttaa parin ruudun demon perusteella erittäin onnistuneelta. Kamera seuraa sankaria elokuvamaisesti ja kuvakulmia vaihdellaan taiten. Ainoa huolen aihe on nopeus, sillä nuhapumppuni juuttui heti tervaan, kun ruutuun ilmestyi muita hahmoja sankarin lisäksi. Varsinaista seikkailupuolta

tai käyttöliittymää ei demonon vielä oltu saatu mukaan, mutta taisteluun pääsi ottamaan ensituntumaa. Hieman yllättäen taistelun ajaksi ei siirrytty minkäänlaiseen lähikuvaan, vaan mätkintä tapahtui samassa ruudussa muun toiminnan kanssa. Ratkaisu jätti toivomisen varaa, sillä osumatarkkuus ei ollut paras mahdollinen. Toisaalta näin huitominen niivoutuu puhtaammin muuhun peliin. Demon ainoa loitsu ei saanut mitenkään tähdätyä, vaan se lensi suoraan hahmon eteen. Toivottavasti lopullisessa versiossa tähtäämisen voi hoitaa hiirellä, tai edessä voi olla tuskaisia hetkiä.

Muutamista heikkouksista huolimatta demo jätti jälkeensä kovan nälän lopullista tuotetta varten. Systemi vaikuttaa erittäin lupaavalta, ja musiikit ovat ensiluokkaisia.

Tapio Salminen



Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey

Adeline/Electronic Arts

Dos, Windows 95

Lettipäinen Twinsen kohelsi aikanaan näyttävässä, mutta pelisuunnittelua polveenpotkivassa seikkailussa Little Big Adventure. Nyt sama sankari saa taas hommia, sillä kotiplaneetta ei tahdo millään pysyä onnen auvolana ilman kovaa työtä. Paikalle ilmestyy outoja, esmerseiksi itseään tituleeraavia ufomiehiä, jotka Dark Monk -jumalansa komennosta rakentavat jättimäisiä suihkumootoreita läheiseen kuuuhun. Jumalallisella hahmolla ei tietenkään ole puhtaita jauhoja pussissaan, ja maailman pelastaminen on taas kiinni yksin Twinsenistä.

Parin ruudun demon perusteella peli ei tunnu paljon edellisestä osasta muuttuneen. Twinsenin kävelynopeutta on sentään hieman kiihdytetty, eikä seiiniin törmäily enää

satuta sankaria. Ainakaan demossa ei Twinsenin viskomaa taikapalloa vieläkään saa tähdätyä mitenkään, ja sillä osuminen on edelleen aivan liian vaikeaa. Olisiko pieni tähtäin liikaa vaadittu?

Huomattavin parannus on kuvan parempi liikkuminen, jonka ansiosta Twinsenin pysyy suurimman osan aikaa melko keskellä kuvaa. Edellisessä osassahan vasta kuvan reunan yli ravaaminen sai kameran seuraamaan sankaria. Ulkoisesti peli vaikuttaa steriiliin renderoidulta, mutta silti kauniilta. Ääniä on mukana ajoin liikaakin, eikä Twinsenin jatkuva ähinä hetken kuluttua enää naurata. Näyttää siltä, että suunnittelijat ovat saaneet hiottua pois suurimman osan ykkösosan pahimmista mokista.

Pelit-BBS

Tapio Salminen

LBA2DEMO.ARJ-LBA2DEMO.AO2,
yhteensä 15 Mt.



Ignition

UDS/Virgin
Windows 95

Ruotsista jyrähtää hulpean vauhdikas räjäyspeli, jossa mennään vähän Micro Machinesin tapaan pikkuautoilla aivan hemmetisti. Vanhoista saman tyylistä hupiajeiluista Ignition poikkeaa uudenaikaisella grafiikalla, joka on tietysti tehty kokonaan polygoneista. Kuvakulma zoomailee ja syvyyssvaidut on mainio, tosin peli on sitä samaa päätöntä luukutusta kuin tällaiset pelit muutenkin.



Ratoja on kymmenisen ja valittavana autoina muun muassa kuplavolkkari, maasturi, koulubussi ja rekka. Jokainen käyttäytyy omalla tavallaan. Moninpeli onnistuu joko samalla koneella keskellä halkaistulla ruudulla tai verkossa. Toivottavasti betaversiota ei ole vielä täysin optimoitu, sillä VGA-tarkkuus on karkeaa, SVGA puolestaan nykii. Rujoimmallakin tarkkuudella Ignition tosin on varsin miukan näköinen ja vaikuttaa lystiltä muutaman päivän hupailulta.

Pelit-BBS

Kaj Laaksonen

IGN-DEMO.ZIP, 7,3 Mt.

NHL Powerplay 98

Virgin
Windows 95

En ole enää vähään aikaan viitsinyt laskea kuinka monta kertaa olen kuullut haukkuja siitä, miten annoin liian hyvät pisteet NHL 97:lle. Myönnettäköön, että huonon tekoälyn ja sen myötä olemattoman joukkuepelin takia olisi pitänyt kurittaa.

Onneksi Virgin on nousemassa EA:n rinnalle varteenotettavien lätkäpelien tekijänä. Jo vuosi sitten ilmestynyt NHL Powerplay 97 ei koskaan saapunut Suomeen, mutta ainakin sen Saturn-versio pesi tekoälynä ansiosta lattiaa NHL 97:lla. Tämänvuotisessa Powerplayssa myös ulkonäkö on riittävän kohdallaan. Luonnollisesti mukana on tuki 3D-kortteille, ja vaikkei grafiikka silmiä tiputakaan, niin ainakin se on sulavaa.

Pintapuolisesti Powerplay 98 näyttää valtavasti NHL 97:lta. Erot ja parannukset löytyvätkin vähän pidempään peliä tutkiessa. Managerointi on kattavaa, eli ali- ja ylivoimavioita voi määritellä, kuten myös esimerkiksi sen, käytetäänkö alue- vai miespuolustusta. Sama linja jatkuu hyökkäyksen valmennuksessa, missä voi muun muassa valita kuljettainko kiekko siniviivan yli vai mennäänkö nykytyyliin pitkän perässä päätyyn. Parasta on se, että taktiset kuviot näkyvät myös kentällä, eivätkä vain valmentajan piirustuksissa. Pelaajat osaavat ryhmittä oikein tilanteen mukaan ja peli muistuttaa jo varsin hyvin oikeata jääkiekkoa.

Electronic Arts saa parannella vähän muutakin kuin animaatioita, jos aikoo pysyä kaukalossa mukana.

Kaj Laaksonen



Steel Panthers III: Brigade Command 1939-1999

SSI/Mindscape
Dos

Steel Panthers III on sittenkin, huhuista huolimatta, maestro Gary Grigsbyn käsialaa. Ensisilmäyksellä Teräspanteri 3 näyttää osien I ja II fuusiolta: nyt kaikki sodat ovat yhdessä sievässä paketissa, toisesta maailmansodasta vuosisadan loppuun. Vaikka peli näyttää pantterilta pikkaisen erilaisin täplin, tosiasiassa kyseessä on melkoilla eri peto. Steel Panthers III on kuin Panzer Generalilla maustettu normaali-Steel Panthers.

Suurin ero on mittakaava: yksi heksa on 200 jaardia, ja yksittäisten tankkien asemasta ohjataan ryhmiä. Miehetkin on niputettu

joukkueeksi, jalkaväkeä on 30-50 yhdessä läjässä. Uutuutena kesken taistelun voi tulla täydennyksiä, ja yhdellä puolella voi olla maita sekaisin.

Pelillisesti Steel Panthers III muistuttaa edeltäjiään ja paljon: kontrollit ovat identti-

set. Kun yksiköt ovat etenemistilassa, ne liikkuvat ihan kuin ennenkin. Kun ne määrätään puolustustilaan, yksiköt alkavat kaivautua puolustusasemiin. Kommentoitsiköillä on nyt enemmän merkitystä: ne tuottavat komentopisteitä. Komentopisteitä tarvitaan, jos yritetään poiketa ryhmittymälle määritellyistä objektivista.

Moninpeli sujuu edelleen tiedostoja vaihtamalla: verkko- tai modeempeliä ei ole. Vastustajan tekemiset näyttävä videonauhuri on identtinen kakkososan kanssa.

Yksinpelissä kolmonen muistuttaa turhan paljon isäänsä ja äitiään, joskin erilainen ote innosti pelaamaan demon kahta tehtävää. Moninpeliin uudet ominaisuudet lupaavat paljon.

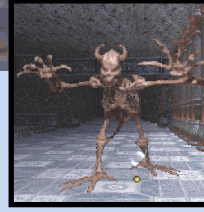
Pelit-BBS

Nnirvi

SP3DEMO.ARJ-SP3DEMO.A05,
yhteensä 27 Mt.



BD= Pz-III x 2
STANCE: Advance to 32,19
HIGHER HQ LINK: Command Link - Radio
Ready#: moving at 9 mph
SHOTS: 0,0-0
MOVES: 9
ORDERS: (B-S)
SUPPRESSION: 1
ENEMY SEEN: 1
TARGET: M3-MG
RANGE: 15 hexes



Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny

Westwood/Virgin

Dos, Windows 95

Westwoodin Lands Of Lore kuuluu 3D-roolipelien kirkkaimpaan kärkeen, vaikka taisikin Suomessa jäädä vähän huomiotta. Jatko-osassa ei enää liikutaakaan neliöittäin ja käännystä 45 asteen kulmissa, vaan kakkososa on kolmiulotteinen roolipeli, jossa tapahtumia painotetaan komealla renderoidulla tai videoidulla grafiikalla.

Lands Of Lore 2:n sankari on Scotian poika Luther, ja Lutherilla on pikku ongelma. Hän muuttuu satunnaisesti karmeaksi hirviöksi tai pikkuruiseksi liskoksi. Paettuuan Gladstonen vankilasta hän yrittää päästä eroon perinnöstään, mutta magia kelpaisi myös demoni Belialille.

Graafisesti Lands Of Lore 2 on hiukan vanhentunut. Maasto käyttää yksinkertaista polygoniengi-neä, jota on somistettu sprite-esineillä. Maastossa on korkeuseroja eikä engine perustu suoriin kulmiin. Vankiholvistoissa systeemi toimii ihan hyvin, mutta viidakosta tulee sekava pikselihelvetti. Grafiikka sentään liikkuu vauhdikkaasti. Myyntiver-

siossa pitäisi olla 3Dfx-tuki, mikä varmasti lisää vauhtia ja mahdollisesti auttaa pikselöitymiseen.

Käyttöliittymä on liikkumista lukuunottamatta toimiva. Luther nimittäin liikkuu, riippuen siitä missä hiiren kursori on ruudulla, ilman hiirenkorvien hivelöintiä. Tiukoissa paikoissa se aiheuttaa epätoivottuja efektejä, niin kuin kuiluun tippumista, ja yhdistettynä pikselöitymiseen suuntaavasto saa kyytiä.

Pelasin beta-versiota muutaman alkutason, kunnes jämähdin, ja sitten tein pistokokeita mukana tulleilla tallennuksilla. Vähän tuntuu siltä kun Westwood olisi tiputtanut pallon. Lands Of Lore ykkösen tiiviit, puzzleja täynnä olevat tasot tuntuvat olevan korvattu harhailulla aivan liian isoissa ja sokkeloisissa kentissä, ilman sen kummempaa tekemistä. Turhia vinkkejäkään ei tunnuta jaettavan.

Toisaalta pelissä on paljon hyvääkin, ja alkutasot ennen Huline Junglea olivat hyvin kiinnostavia. Saapa nähdä.

Nnirvi

Dark Reign

Activision

Windows 95

Reaaliaikaisia ”strategiapelisiä” on tulossa kymmeniä. Yksi odotetuimmista on Activisionin Dark Reign, sen kun pitäisi yhdistää Red Alertin pelattavuus ja sujuvuus uusiin innovaatioihin. Alkukesään sijoittuva beta antaa vähän osviittaa mitä odottaa. Se paljastaa, että peliä on ainakin yksinkertaistettu: keväällä waypointeihin sai vielä yksiköille jaettua tehtäviä.

Vastakkain on kaksi osapuolta, teknisesti edistynyt Imperiumi ja sissihtävä Federaatio. Dark Reign tuntuu olevan Command & Conquerin ja Warcraft II:n lapsi: dejavun maku on melkoinen. Rahaa saa vedestä, tukikohtaa rakennetaan ja sen rakennuksia saa päivitettyä. Myös yksiköitä rakennetaan, ja vastustaja jyrätään maan rakoon. ”Musta huntua” noudattaa Warcraft 2 -standardia, mikä onkin hyvä.

Omina geneeniään peli esittelee muun muassa line of sightin: mäet estävät näkyvyyttä, mikä antaa vähän strategista makua. Plussaa myös siitä, että yksiköille voi antaa Scout- ja Search & Destroy -tyyppisiä automaattikäsikyjä ja että waypointit toimivat hyvin. Yksiköitä voi hienovirittää, esimerkiksi itsenäisyyttä, kimppuunkäyntimatkaa ja aggressiivisuutta säätämällä.



Toivottavasti betan tekoäly edustaa hyvin varhais-ta versiota, tai muuten pääsee itku. Toinen valitus liittyy grafiikkaan, jossa on langettu vanhaan vi-puun: jos kaikki futuristiset yksiköt pannaan joo-noon ja käsketään etsiä plasmatankeja, eihän se on-nistu, koska melkein mikä yksikkö tahansa voisi se olla. Jonkinnäköistä temaattista suunnittelua voisi tehdä ennen kuin käynnistää renderointikoneen.

Dark Reign tuntuu yllättäen ihan mielenkiintoiselta. Teknisesti se pärjää hyvin Westwoodin peleille. Menestys riippunee monipelin ja tekoälyn tasosta.

Nnirvi

F/A-18 Hornet 3.0

Graphic Simulations Corporation/Empire

Windows 95

Minimi: Pentium, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P133, joystick, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 32 Mt

Moninpeli: 4 pelaajaa Windows

DirectPlay

Testattu: P166, 32 Mt, SB 16, Hercules Dynamite 128, 6xCD-ROM, Thrustmaster FLC&TQS,

Pro Pedals



Hornet tulee ja tappaa



Head down view. Avioniikan määrä saattaa häkellyttää. Kaikki instrumentit ovat täsmälleen oikeilla paikoillaan ja toimivat realistisesti.

Hornet 3.0:n nähtyään virtuaalipilotti hieraisee silmiään: mitä ihmettä? Tämähän näyttää aivan WarBirdsiltä. Mistä ihmeestä modernit suihkuvärittäjät sinne lensivät?

F/A-18 Hornet on varsin monipuolinen kone: se on paitsi ketterä ilmataistelija, myös tehokas rynnäkkökone. Kun Hornet lisäksi toimii tukialukselta käsin, se on varsin ihanteellinen ja monipuolinen lentokone simuloitavaksi. Jostain syystä Hornet-simulaatioita on tehty vain muutama.

Graphic Simulations on hankkinut kannuksensa tekemällä Macin epäilemättä parhaat ja realistisimmat simulaatiot, joita PC-ympäristöön on odotettu jottovi. Hornet 3.0 onkin suora käännös Macin Hornet-simulaatiosta.

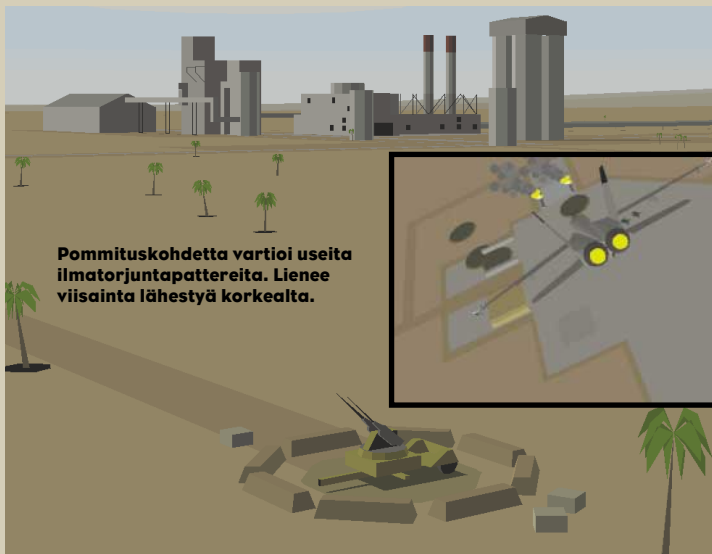
Kampanja purkista

Hornetin karu, mutta selkeä käytölliittymä jakaa pelin neljään kampanjaan. Näistä kaksi on harjoituskampanjoita, toinen koulutuslentoja ja toinen Yhdysvaltojen laivaston Red Flag -taistelulento-harjoituksia varten. Taistelukampanjoita on kaksi: Persianlahden sota ja ainoastaan moninpelejä varten tarkoitettu kampanja. Yksinpelaajalle on siis ainoastaan yksi todellinen kampanja, joka tosin on erittäin vaikea.

Kampanjatehtävät on purkittu etukäteen. Hiukan satunnai-



Oho, anteeksi...



Pommituskohdetta vartioi useita ilmotorjuntapattereita. Lienee viisainta lähestyä korkealta.

suutta niissä kuitenkin on, sillä vihollishävittäjät eivät aina hyökää samasta suunnasta. Tehtävissä hyödynnetään monipuolisesti Hornetin eri rooleja, tarjolla on esimerkiksi pommitustehtäviä syväle vihollisalueelle tai tiukka- ja ilmataisteluja vihollisen hävittäjiä vastaan.

Persianlahden kampanjassa tarjotaan aina neljä vaihtoehtoista tehtävää, joista voi valita mieleisensä. Kun tehtävä on suoritettu, hakee kone seuraavat neljä tehtävää ja niin edelleen. Kampanjan kesto on ainoastaan seitsemän tehtävää, joten kokonaisuudessaan Persianlahden kampanjassa on vain 28 kappaletta (jos harjoitustehtäviä ei lasketa).

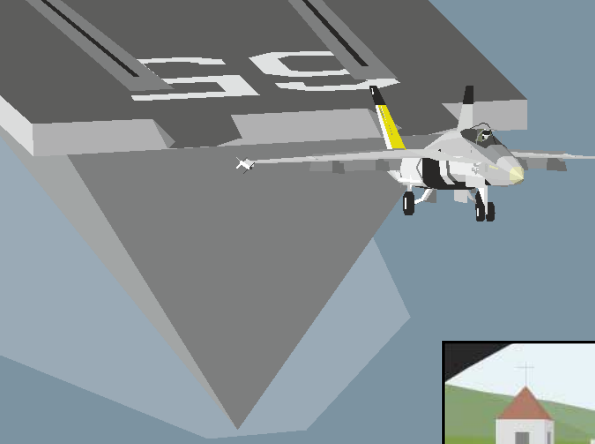
Pelin joutuu tavallaan pelamaan läpi neljään kertaan, ennen kuin kaikki mahdolliset tehtävät on koluttu. Ehkä olisi ollut järkevämpää pidentää kampanjaa, mutta vähentää valinnanvaraa. Toivottavasti jatkossa julkaistaan tehtävälevyke, tai hyvin suunnitellusta pelistä jää aivan liian paljon potentiaalia käyttämättä.

Ei turhia tekstuureja

Nykysimulaattorit tuntuvat vaativan HALin tasoista konetta sujuvaan ruudunpäivitykseen. GSC on lähestynyt ongelmaa uudelta suunnalta. Se on hylännyt laskentatoteho vaativat tekstuuripinnoitukset ja lisensoinut WarBirdsin nopean ja tarkan grafiikkaruudun. Näin pelistä voi nauttia su-

juvasti jopa 1024x768-tarkkuudella nopeahkolla Pentiumilla (P166 riittää mainiosti). Hitaammalle koneelle on 640x480-grafiikatila, joka sekin on ulkonäöltään täysin riittävä. Ruudunpäivitysnopeus pysyy koneen nopeuden mukaan valitulla tarkkuudella reilusti yli 20 ruudun sekuntivauhdissa, mikä on nykypeleissä melko harvinaista.

Vaikka grafiikka ei mässäile tekstuureilla, se on silti varsin yksityiskohtaista. Kaikki koneet ovat erittäin aidon näköisiä ja pieniinkin yksityiskohtiin on kiinnitetty huomiota: esimerkiksi



Yksityiskohtiin sekä maakohteissa että lentokoneissa on panostettu erittäin paljon.

Tukialustoiminta on yksi simulaattorin hausimpia osuuksia. Muutakin liikennettä kannella riittää.

Hornetin rullatessa epätasaisella nurmikolla kone tärkeä.

Nopeasti päivittyvän grafiikan ja WarBirdistä otetun katseenohjauksen ansiosta ilmataistelussa on helppo seurata vihollisen ilma-asentoa. Katse kääntyy nappia painamalla haluttuun suuntaan ja takaisin, kun nappi vapautetaan. Hyvän katseenohjauksen lisäksi Hornetissa on myös kelloinen padlock-systemi, jolla pilotin silmät ”lukitaan” viholliskohteeseen, jolloin vihollinen näkyy koko ajan keskellä ruutua. Haittapuolena koneen lentäminen hankaloituu ja oman ilma-asennon ymmärtäminen on vaikeampaa. Itse en juuri padlockia käyttänyt muuta kuin todetakseksi, että se on kelvollinen, joskaan ei itseohjatun katseenohjauksen veroinen.

Uusista simulaattoreista tutuista virtuaaliohjaamoista ja portaattomasti kääntyvistä katseenohjauksista ei itse asiassa ole kovin paljoa hyötyä ilmataistelussa. Muista ilmataistelun ensimmäinen kultainen sääntö: lose sight, lose the fight.

Nippelitaivas

Lentomallista ja avioniikasta Hornet ei tingi. Hornetin tutkassa on kymmenkunta erilaista maaja ilmatutkamoodia, joiden näpertelyyn ja ymmärtämiseen menee useita tunteja. Tavanomaisten tutkamoodien lisäksi mukana on pari kolme aiemmin mallintamattomia moodia, joiden käyttäminen on aluksi täyttä hepreeaa. Perusasiat oppii helposti, mutta jos tavanomaisen TWS-seurantamoodin ja STT-lukitusmoodin lisäksi haluaa käyttää tutkaa maksimiteholla, joutuu ohjekirjaa selämaan ahkerasti. Kuuleman

mukaan GSC joutui jopa maksamaan korvauksia Hughesille oikeudenkäynnin välttämiseksi, koska Hornet 3.0:n AN/APG-65-tutkan mallinnus on liian lähellä todellisuutta.

Asemallinnus on yhtä realistinen ja monimutkainen kuin tutkakakin. Hornet on rakennettu aikana, jolloin pilotin työmäärän vähentämiseen ei vielä panostettu yhtä paljon kuin nykyään (vertaa iF-22). Siksi yhdenkin ”älykään” ohjuksen tähtäämiseen ja laukaisuun saattaa kuluu reilu kymmenkunta sekuntia. Niinpä lentokoneesta ei tule epärealistista joukkotuhoasetta, ja taktikoinnin merkitys kasvaa, koska yhdellä ylilennolla ei millään pysty tuhoamaan koko viholliskohdetta.

Hornetissa on aseita monipuolinen valikoima. Back To Baghdad aloitti lentosimulaattorien ydinasevarustelun yhdellä taktisella ydinpommilla, uusien tulokkaiden pitää ilmeisesti pistää paremmaksi. Niinpä Hornettiin saa asennettua peräti kaksi taktista ydinasetta, jos ei jaksaleikkii laserohjattujen pommien ja Maverickien kanssa. Ydinaseella ei ole niin tarkkaa, vaikka pommiei osuisikaan aivan kohdalleen. Onneksi ydinasetta ei voi valita kaikissa tehtävissä.

Perinteisten aseiden kannattajille on tarjolla vapaasti putoavia pommeja, infrapuna- ja laserohjattuja pommeja, ohjuksia ja laajalle alueelle levittyviä rypälepommeja. Aseistuksen voi muokata monipuolisesti tehtävän ja oman mielen mukaan.

Lentomalliltaan Hornet on simulaattoreiden kärkeä. Sakkaukset ja korkeat kohtauskulmat on mallinnettu uskottavan tuntuisesti. Siksi tukialukselle laskeutuminen on erittäin vaikeaa ja oikeastaan ensimmäistä kertaa todella realistisen tuntuista. Syöksykierteet on jätetty mallintamatta, koska oikea Hornet ei avioniikkatietokoneiden avustuksen vuoksi juuri joudu syöksykierteeseen.

Vauriomallinnuskin on monipuolinen. Koneesta saattaa vaurioitua mikä tahansa paristakymmenestä eri järjestelmästä. Esimerkiksi fly by wire -tietokoneohjausjärjestelmän vaurioituminen tekee Hornetista todella hankalan lentää.

Ei yksin maailmassa

Tehtävät on rakennettu siten, että kampanjan myöhempien tehtävien viholliset ovat taitavampia. Vihollisista saa kovan vastuksen, ja vaikeutta lisää myös se, että avioniikka ei anna mitään epärealistisia vinkkejä vihollisten aikomuksista. Ohjukset ovat erittäin kuolettavia ja niiden etsintä ja ylivoimaisesti vaikeimpia tehtäviä.

Omien siipimiesten käskytyksuujuu muutamalla yksinkertaisella komennolla, ja vaikka siipimiehet useimmiten tekevät mitä käsketään, näyttää maakohteiden kimppuun käymisessä olevan hiukan vaikeuksia. Siipimiesten lisäksi

si kommunikoidaan myös lennonjohdon, rullauksen, AWACS-koneen ja tukialuksen laskeutumisupseerin kanssa. Vaikka keskustelut ovat suppeita, on tämä kaivattu lisä simulaatioihin.

Sekä nousu- että laskeutumisluvut on saatava lennonjohdolta realistiseen tapaan, sillä kentillä on kiitettävästi muutakin liikennettä. Luvatta lentoon lähtevä pilotti saattaa törmätä takaa laskeutuvaan koneeseen.

Tosipiloteille

Hornetin suppea ohjekirja käsittelee ainoastaan avioniikan toiminnan. Se ei puutu lentokoulutukseen tai asejärjestelmien tehoikkaaseen käyttöön millään lailla. Itse peliin on liitetty monipuolinen multimedia-koulutusohjelma, jossa käydään läpi kaikki lentokoneen järjestelmät laajasti ja perusteellisesti. Näin saadaan paikattua ohjekirjan puutteet ja tervetullutta vaihtelua monisatasivuisen opuksen sijaan. Liikkuvan kuvan ja äänen avulla järjestelmien käyttö oppii paremmin kuin kuivakkaa ohjekirjaa seläamalla.

F/A-18 Hornet 3.0 on mainio simulaattori realismia kaipaavalle virtuaalipilotille. Sunnuntaille se ei sovi monimutkaisen avioniikkansa ja vaikeusasteensa vuoksi. Suurin ongelma on tehtävien vähäinen määrä. Purkitut tehtävät käy aika nopeasti läpi, vaikka ne ovatkin vaikeita. Lisäksi kertaalleen läpi pelattujen tehtävien uudelleen tahkoamisessa ei juuri ole mieltä. Nämä puutteet pudottavat Hornetin huipusteilta.

Toni Virta

Hyvää

- Realistinen lentomallinnus.
- Avioniikka.
- Tarkka ja nopea grafiikka.

Huonoa

- Liian vähän tehtäviä .
- Kampanjan pituus ainoastaan seitsemän tehtävää.
- Suppea ohjekirja.

Huippurealistinen Hornet-simulaatio, joka kärsii tehtävien puutteesta.

86

F-16 Fighting Falcon

Digital Integration

Dos, Windows 95

Minimi: 486DX2/66, 16 Mt, hiiri,
2xCD-ROM

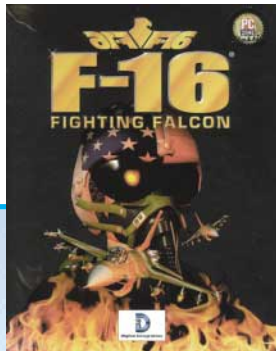
Suositus: P120, 32 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: yleisimmät äänikortit (Dos),
Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 50 Mt

Moninpeli: modeemi tai nollakaapeli
(2 pelaajaa), IPX (ei testattu)
(16 pelaajaa)

Testattu: P200, 32 Mt, Dynamite
128, SB32 PnP, 6xCD-ROM



Futuristisen F-22 Raptor-hävittäjän innoittamaa muotiliemöitä syvästi halveksuen syöksyy taivaan sinestä jälkipolttiin villin haasteen kirkuneen vanhojen simupierujen Ainoa ja Oikea petolintu. F-16 Fighting Falcon, tai alan miesten suussa Viper, ei ehkä ole Pentagonin viimeisintä rautaa, mutta kukapa tosi virtuaalipilotti huolisikaan simulaatiota koneesta, josta puolet on vielä levällään piirustus-pöydällä?

F-16 on ihanteellinen mallinnettava monipuoliseen ja mielenkiintoiseen tietokonesimuun. Tarpeen vaatiessa se kuskaa miinanpolkijoiden mielipahaksi rautaa rajalle mitä moninaisimpien pommien ja hilavitkuttimien muodossa. Ja painolastin puuttuessa se on vertaansa vailla silkkan kaartotaistelukoneena.

Digital Integration on lähtenyt tavoittelemaan taivaita ja yrittää tarjota parempaa kuin monet edeltäjänsä. Mutta menneisyyden varjo painaa Fighting Falconia useammaltakin taholta. Koneesta on jo tehty peli, joka ei ainoastaan ollut uraa uurtava esikuvan lentomallinnuksessa, vaan myös loi sotilaslentosimulaattoreiden kampanjarakenteelle ja ympäristön toimivuudelle mittapuun, johon joka ikistä vakavasti otettavaa lentopeliä on tähän päivään asti totuttu vertaamaan.

Toinen myllynkivi on Digital Integrationin itsensä aikoinaan Tornadossa luoma käyttöliittymä. Sillä sai tehtyä äärimmäisen

HAUKAN HAASTE



Falconin avioniikka on tehty mallikkaasti.

yksityiskohtaisia ja realistisia lento-suunnitelmia, ja se kelpasi hiukan muunneltuna Kuninkaallisle ilmavoimille tosikäyttöön. Nyt systeemi on muutettu yksinkertaisemmaksi ja ”helpommaksi”.

Kuka mitä häh?

Lennettävää riittää niin Lähi-idässä, Koreassa kuin Kyprokselakin. Fighting Falcon tarjoaa pelaajalle varsinaisen kampanjapelin lisäksi kymmenisen yksittäistä tehtävää jokaisella sotatoimialueella ja lisäksi 20 harjoitustehtävää, jotka ovat melko heppoisia nykystandardeihin verrattuna. Niissä käydään läpi kaikki lentoonlähdistä kaikkien aseiden käyttöön, mutta lennonaikaista opastusta ei ole lainkaan. Varsinainen opettelu jää melko minimalistisen ohjekirjan ja pelaajan ensinen simulaattorikokemuksen varaan.

Kampanjat ovat Falcon 3:n hyväksi havaitun mallin mukaan ”puolidynaamisia”, eli peli arpoo lukuisista tehtävyyteistä tilanteeseen sopivan, ja pelaajan menestys vaikuttaa

sodan etenemiseen juuri sopivasti. Eri tehtäviä on sekoitettu mukavan monipuolisesti pommiskuista ilmatukeen ja puhtaasta ilmataistelusta tiedusteluun.

Tehtävän onnistuminen ratkaistaan punnitsemalla tuhottujen viholliskohteiden ja liittoutuneiden karsimien tappioiden suhteita niinkuin pitääkin. Mitään ehdottoman pakollisia ”mission objective”-kohteita kuten EA:n US-sarjassa ei ole.

Simulaattorimaailmassa myös tapahtuu jatkuvasti. Ympäriällä porää liittoutuneiden ja vihollisten koneita ja maavoimia, joten iänikuista tunnetta yksin maailmaa vastaan taistelusta ei pitäisi syntyä. Ei siis pitäisi.

Fighting Falconissa maailman tapahtumien hahmottaminen on tarpeettoman vaikeaa. Käskenjaoissa ei saa mitään tietoja siitä, mitä muut liittoutuneiden joukot ovat lennon aikana tekemässä, ja mikä pahinta, omista siipimiehistäkin on melko mahdollton saada tolkkua.

Korkeintaan neljän siipimiehen käskytyksin rajoittuu neljään kommentoon: ”hyökkää maalini kimppuun/suojaa minua” (!), ”jatka lentosuunnitelman mukaan” (?), ”palaa kotiin” tai ”seuraa minua”. Kyllähän nämäkin juuri ja juuri riittäisivät, jos niitä toteltaisiin, mutta useimmiten epelit kuitenkin tuntuvat tekevän mitä huvittaa.

Tornadon mainion lentosuunnitelman laatijan rankasti karsitulla versiolla ei voi tehdä oikeastaan mitään etukäteisohjeita siipimiehille, saati toisille lentueille. Navigointipisteiden lisäksi voi valita vain epämääräisen ”attack target”-reittipisteen. Toisin sanoen siinä ei voi siipimiehille määrittellä erikseen tiettyihin kohteityyppeihin keskittymistä, kuten

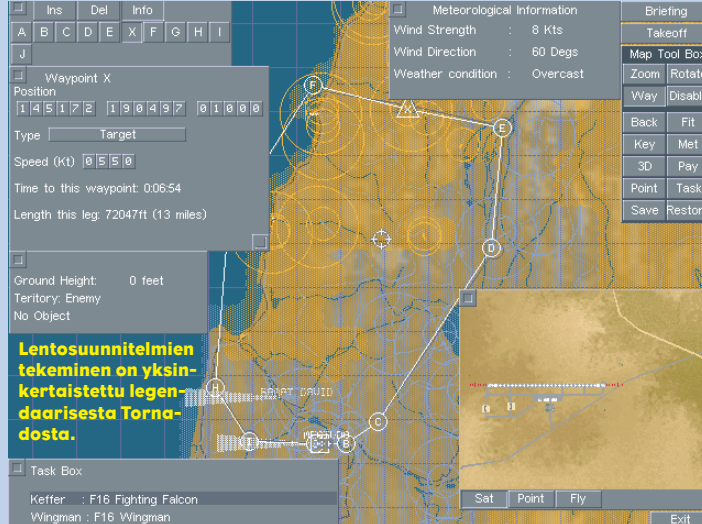
”tuhoa ilmatorjunta”, ”tuhoa panssareita”, ”tuhoa pääkohde”, ”saata”, tai ”tuhoa ilmamaaleja”. Kun lennonaikainen siipimiesten käskytyks ja radioliikenne on niin askeettista kuin se on, onkin yleensä aivan mahdollonta tietää mitä siipimiehet ovat tekemässä, saati sitten käskeä heitä tekemään mitään järkeenkäypää. Falcon 3:n kaltaisten räätälöityjen hyökkäysten laatiminen omine SEAD-, saatto- ja varsinaisine pommituslentoineen on siis sula mahdottoisuus.

Ah, avioniikkaa

Vaikka Fighting Falconin taktinen puoli ontuukin pahasti, tarjoaa se pelkästään kuskin pukilta katseltuna kiitettävät määrät nippeleherkkua. Simulaattorin esikuvana on ollut modernisoitu Block 20 F-16A. Huolimatta siitä, että se on ”vanhempi” kuin Block 50/52 C -mallit, se sisältää monia pikkuhienouksia, jotka on varattu vasta vuosituuhannen vaihteessa ehkä käyttöön otettavaan Block 60 -sarjaan. Kaksi värillistä monitoiminäyttöä, uusi tutka, LANTIRN-navigointi/maalinsoitusjärjestelmä ja monet muut avioniikkaparannukset tekevät koneesta paikoin

”uudempiä” sisaruk-
siaan moni-
puolisemman
tappovehkeen.
Peliin on mallin-
nettu kunnioitet-
tava määrä eri
aseistusta, joka
toimii realistis-
tisesti. Jos
vaikeus-
tasoa
ruu-
vaa

tiukem-
malle, omat ilma-
taisteluhujukset eivät ole ylite-
hokkaita, vihollisten puolestaan
riittävän kuolettavia. Laser-Ma-
verickit ja muut täsmäaset luki-
taan kuten pitääkin, ja saattaapa
joissain tehtävissä olla maajouk-
kojakin tukena omine lasermaa-
linosoittimineen. Rypälepommit
tosiaan levittäytyvät futiscentän
kokoiseksi tulimereksi ja raketit
sijahtelevat iloisesti. Tornadon
peruja on myös mahdollisuus



loft-pommitukseen, jota ei ole totuttu F-16-simuissa näkemään.

Tutkan toiminnot on rajattu muutamaan yksinkertaistettuun moodiin, mutta niihin on yhdistetty kuitenkin lähes kaikki aseiden toiminnan kannalta välttämätön. Ainoa varsinainen puute avioniikassa onkin LANTIRN-järjestelmän Tornadon kaltainen maastonmuotojen seuranta, mikä olisi nopeita ja matalalta tapahtuvia iskuja ajatellen sangen tervetullut. Huhut kertovatkin, että avioniikkaa päivitetäisiin myöhemmin syksyllä iMAGICin kautta julkaistavaan jenkki-versioon (iF-16). Myös yksinkertainen navigointiautopilotti loistaa pois-
saolollaan, vaikka koneen saakin laskeutumaan automaattisesti.

No flight model please, we're British

Perinteisen brittiläisen nippeleliavioniikan lisäksi lentomalli on suurimmaksi osaksi kohdallaan – ja se EI suinkaan kuulu brittisimujen perinteeseen. Energiaa kuluu manövereihin kuten pitääkin, ja holtittomasti tikusta repivä virtuaalipilotti huomaa hyvin pian killuvansa taivaalla kuin kuuma ilmapallo, johon on kirjailtu mainosten sijaan hehtaarin kokoinen maalitaulu.

Koneen eri järjestelmistä voi vahingoittaa pitkälti toistakymmentä, joten vauriomallinnuksesta ei keksi ensimmäistäkään pahaa sanaa. Myös aselastin paino todella tuntuu, ja on turha kuvitella nykävänsä yhdeksän G:n kurvia mahanalus rautaa täynnä. Täydessä pommilastissa Fighting Falcon jytistää kuin raitteilla, takkuisena kuin WarBirdsin B-17. Ainoastaan noissa iänikuisissa korkean kohtauskulman sudenkuopissa olisi vielä parantamisen varaa, sillä laskeutumiset

ovat turhan kaukana todellisuudesta.

Vapaasti panoroitavan virtuaaliohjaamon lisäksi pelissä on lähes pakolliset pikanäkymät ja melko hyvä padlock-näkymä, jota voisi luonnehtia modernisoiduksi versioksi Falcon 3:n tähän mennessä ylittämättömästä. Ainoa miinus siinä onkin se, ettei näkymä lukitu kohti tuleviin ohjuksiin. Uhkavaroitusjärjestelmä on muutenkin tehty hiukan turhan epämääräiseksi. Se kun rääkääse vain kerran kun vihollisohjus laukaistaan, eikä suinkaan piipitä ja välky kuin joulu-kuusi koko sen ajan kun viholliskoneen tai -ohjuksen maalinsoitintutka ”maalaa” omaa konetta. Niinpä onkin kiusallisen vaikeaa tietää, onko persuuksiin hakeutumassa vielä sata naulaa sirpaleräjähdettä vai onko keppi mennyt jo menojaan ballistiikan puolelle.

Vihollispilottien tekoalystäkään ei ole pahaa sanaa sanottavana, jos vain uskaltautuu väntämään vaikeustasoruuvvin tarpeeksi kireälle. Toisaalta ilmassa on vihulaisia todella paljon, ja Fighting Falconin epämääräisen siipimiesyhteistyön ansiosta tällä tavoin saa turpiinsa alta aikayksikön.

Rutiinilla ruuvattu

Jos jostain syystä viisi vuotta vanhemmasta Tornadosta huononnetun tehtäväsuunnittelun ja alarvoisen siipimieskommunikation unohtaa, on Fighting Falcon varsin mallikas F-16-simulaatio. Ikävä kyllä tuo ”jos” on melko olennainen tekijä ilmataistelusiimulaattorissa ja heikentää pelin asemaa ratkaisevasti. Vaikka taistelutanner eläkin ympärillä koko ajan, mitä iloa siitä on, jos siitä ei saa mitään tolkkua eikä

omien joukkojen toimiin pysty juuri vaikuttamaan?

Fighting Falcon kärsii myös pikkuisen peribrilliläisen kuivakkaasta steriilistä. Jos se olisi kuvataidetta, sitä voisi luonnehtia käsityöläisen ammattitaidolla tehdyksi käyttögrafiikaksi pikeminkin kuin hullun neron kuolemattomaksi taideteokseksi. Aivan kuten tämän peliarvostelunkin kuivakkuus, joka on melko paljastava merkki siitä, ettei peli herätä isommin tunteita puoleen eikä toiseen.

Pelin melko askeettiset näkymät vielä vaativat näyttävyyteen – nähdessä aivan suhteettomat määrät konetta. Testikone tukehtui jo kauan ennen maksimidetaljasetuksia, jotka eivät nekään kovin hätkähdyttäviä ole. Ihme kyllä, Dos- ja Win95-asetukset olivat tällä kertaa aivan yhtä hitaita, eikä lähes pakollista 3D-korttitukea ole luvassa.

Moninpelinä F-16 saattaakin nousta uusiin ulottuvuuksiin, kun imbesillit siipimiehet voi unohtaa ja sen sijaan rymistellä jopa kuudentoista kaverin verkossa. Valitettavasti tätä ei ole toistaiseksi pystytty testaamaan, eikä se sittenkään sisällä muuta kuin toisiaan vastaan tappelamista. Modeempelissä voi kumppanin kanssa lentää purkitettuja tehtäviä eri sotatoimialueilla.

Joona Vainio

Hyvää

- Tunnollinen avioniikka- ja asemallinnus.
- Taistelutanner elää.
- Keskivertoa parempi lentomalli.
- Kyproksen sota epätavallisena lisäherkkuna.

Huonoa

- Siipimieskommunikatio ja tehtäväsuunnittelu eivät toimi.
- Visuaalisesti aikaansa jäljessä.
- Kohtuuttomat laitevaatimukset: P200 ei riitä sujuvaan pelaamiseen.

Brittiläisen kuivakka lentosimu, jossa kaikki on periaatteessa kohdallaan. Huono yhteistyö siipimiesten kanssa ja vuorovaikutus ympäristöön rampauttaa kokonaisuuden ikävästi.

79

Super Puzzle Fighter Turbo II

Capcom/Virgin

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
Kiintolevy: 1 Mt
Moninpeli: sama kone, modeemi, IPX-verrko (2 pelaajaa)

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, (Flash 3DFX,) SB16, 4xCD-ROM

Puzzle Bobble

Kinesoft/Taito

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
Kiintolevy: 0 kt
Moninpeli: sama kone, modeemi, IPX ja TCP/IP (2 pelaajaa)

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, (Flash 3DFX,) SB16, 4xCD-ROM

Japaninherkkua



etenemään seuraavan kentän kimppuun. Toisessa pelivaihtoehdossa (Challenge) palloja pursuaa ruudun yläreunasta koko ajan lisää. Niinpä ruutua ei voi saada tyhjäksi kuin korkeintaan ohikiitäväksi hetkeksi. Tämä niinsanottu paniikkimoodi on parhaimmillaan todella addiktiivinen elämys.

Puzzle Bobblessa on mukana luonnollisesti myös kaksinpeli. Siinä onnistunut poksauttelu ropsauttaa kaverin kiusaksi muutamia ylimääräisiä palleraita, mutta Super Puzzle Fighter Turbo II:n kaverinkiusauskarkeloihin ei kyllä yllätä. Siinä missä Puzzle Bobble on erinomainen yksinpeli, Super Puzzle Fighter Turbo II on kiistatta vain ja ainoastaan kaksinpeliksi suunniteltu megalomaaninen palikkansakaanropsautusspektaakki.

Capcomin ohjelmoijat eivät ilmeisesti ole vielä aivan sinuja PC:n kanssa. Jos erottelua tai värien määrää lisää piirunkaan veran, pelin kontrollit muuttuvat tervaisiksi hidastuneen ruudunpäivityksen takia. Palikkapelin elinehto on nopea ja tarkka kontrolli, ja siihen ylletään ainoastaan karkeimmalla erottelulla ja niukimmilla väreillä.

Toisaalta loistelia grafiikka ei ole puzzlepelissä kaikkein tärkeintä: tuskinpa kukaan pelasi Tetristäkään sen visuaalisen annin takia. Capcomin puolustukseksi on myönnettävä, että kuvaruudun keskellä käy melkoinen sähinä ja ähinä Ruyn ja Kenin sun muiden mätäkintäsankareiden pannessa parastaan pelitapahtumien mukaisesti. Puzzle Bobble on grafiikaltaan vaatimatompampi, mutta joka tapauksessa siisti ja viimeistelty. Kinesoft on toki ennenkin osannut kääntää konsolipelit PC:lle (muun muassa Earthworm Jimin).

Super Puzzle Fighter Turbo II:n perusideana on koota samanvärisiä jalokiviä ensin mahdollisimman iso kasauma ja sitten poksauttaa ne atomeiksi (samanvärisellä) poksautuskivellä. Tämä tupsauttaa vastustajan kentänpuoliskolle ryppään laskurikiviä, jotka muuttuvat ajan kanssa tavallisiksi jalokiviksi. Laskurikivien eliminointi onnistuu ainoastaan eliminoimalla niiden

vierestä tavallinen jalokivi (ryppäs).

Hysteriseksi tunnelma äityy siinä vaiheessa kun onnistuneella ketjureaktiolla vastustajan puoli romahtaa kerralla liki täyteen laskurikiviä. Hyvässä lykyssä avuksi saattaa tulla timantinmuotoinen sateenkaarikivi, jolla kaikki tietynväriset jalokivet saa eliminoitua kertaheitolla. Tärkeää on myös onnistunut puolustus: vihollisen hillitöntä palikkaohyökkäystä vastaan voi nimittäin puolustautua oikein ajoitetulla omalla jalokivipoksautuksella. Nero-kasta.

Super Puzzle Fighter Turbo II on kamalasta nimestään ja rujosta toteutuksestaan huolimatta hillitön kaksinpeli. Yksinpelinä se ei ole aivan yhtä viihdyttävä. Puzzle Bobblen ainoaksi ongelma äityy oikeastaan se, että sen jatko-osassa puzzle-peli on huomattavasti mukaansatempaavampi. Siinä eteneminen tapahtuu nimittäin muutaman kentän ryppäissä, tässä kentät on ladottu tylsänpuoleasti peräkkäin. Toisaalta paniikki-moodi lohduttaa sopivasti, se nimittäin puuttuu puolestaan Puzzle Bobble 2:sta kokonaan!

JTurunen

Japanilaiset ovat ihan oikeasti hulluina palikkapeliä eli erilaisten Tetris- ja Columns-versiointien perään. Ne menestyvät sekä kolikkopeleinä että kotikoneiden ruokana. Puyo Puyon tuorein versio on yksi Japanin tämän vuoden suurista hiteistä. Viimeinen villitys on siirtää menestyspeliä sankarit puzzlepeliä myyntivalteiksi.

Taiton Puzzle Bobble tuo vanhat sankarimme Bubin ja Bobin jälleen kerran seuraksemme. Kyseessä ei ole itse asiassa tuore peli, vaan PC-versio muutaman vuoden takaisesta Super Nintendo -hitistä. Sittenkin Puzzle Bobble on saanut jo jatko-osankin, joka on nimetty tietysti Puzzle Bobble 2:ksi. Yhdysvalloissa japanilaiset pelit on tapana jostain kumman syystä nimetä uudelleen, niinpä siellä Puzzle Bobble 2:een törmää Bust-A-Move-nimisenä.

Puzzle Bobblen idea on persoonallinen. Pelaaja sylkee palloja alhaalta ylöspäin ja yrittää suunnata ne toisten jo ruudussa olevien samanväristen pallojen suuntaan. Kun kolme (tai useampi) samanväristä palloa yhtyy, ne poksauttavat pois ja niiden alapuolelle kiinnittyneet pallot putoavat samalla alas peliä häiritsemästä. Perusidea on siis yksinkertainen mutta samalla nerokas ja addiktiivinen.

Puzzle-pelissä päämääränä on saada ruutu tyhjäksi, minä jälkeen pelaaja pääsee



Puzzle Bobble

Hyvää

- Persoonallinen idea.
- Selkeä, siisti toteutus.
- Paniikkimoodi mukana.

Huonoa

- Puzzle Bobble 2 osin parempi.
- Vain yksi biisi (arvosteluversio).

Super Puzzle Fighter Turbo II

Hyvää

- Hillitön kaksinpeli.

Huonoa

- Lepsusti ohjelmoitu.

Palikkapeliä harrastajille harvinaista herkkua. Molemmat lajiityppinsä kärkeä.

82

The Great Battles of Alexander

Interactive Magic

Dos, Windows 95

Minimi: 486DX/100, 16 Mt,

2xCD-ROM, hiiri

Suositus: P100

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 46 Mt

Moninpeli: TCP/IP, modeemi

Testattu: P166, 32 Mt, SB16,
Hercules Dynamite 128, 6xCD-ROM

Saanko tunkea pilumin sternumiinne? Osallistu Aleksanteri Suuren idän kierteeseen ja näe Intia.

Great Battles of Alexander on vuoropohjainen strategiapeli, joka sijoittuu vuosisadalle 300 eKr. Pelissä astutaan sotapäällikkö Aleksanteri Suuren sandaaleihin ja toistetaan hänen läpikäymänsä mittava sotaretki, joka todellisuudessa kesti vuosikymmeniä.

Alexander on rakenteeltaan varsin tyypillinen strategiapeli. Mitään mullistavia ideoita ei ole, ja liikkumisen pohjana on tavanomaiseen tapaan heksaruudukko. Pelirunko jakautuu joko yksittäisiin taisteluihin tai enintään kymmenen taistelun mittaiseen kampanjaan. Näiden taistelujen

Koko tilanteen hahmottaminen on helpompaa, kun karttaa zoomaa ulos. Käytännössä tämä vaatii 1024x768-tarkkuuden.

Aleksanteri Aika Hyvä

aikana yritetään valloittaa mahdollisimman monta kahdeksasta provinssista.

Tietokone lyö takaisin

Alexanderissa on hyvin lautapelimäinen tunnelma. Kaikki liikkeet suoritetaan erittäin tiukan struktuurin sisällä vuoropohjaisesti. Systemi on hyvin selkeä. Pelaajan vuoron määrää pitkälti hänen komentamiensa sotapäälliköiden aloiteluku (initiative). Korkeimman luvun omaava sotapäällikkö aloittaa, liikuttaa joukkojansa ja lopuksi hyökkää. Taistelun jälkeen on seuraavaksi korkeimman luvun omistajan vuoro. Tätä jatketaan, kunnes kaikki sotapäälliköt ovat liikuttaneet joukkojaan ja kierros päättyy.

Tietokoneella voisi tehdä kehittyneempiäkin pelisysteemejä. Nyt pieni osa joukoista liikkuu kerrallaan, muut päällistelevät, seuraavat liikkuvat, loput päällistelevät ja niin edelleen. Sama koskee myös taisteluita. Jos vihollinen hyökkää omien joukkojen kimppeen, katselevat vieriset joukot toimintaa tyynen rauhallisena paririvissä sen sijaan, että auttaisivat

sivat kuonoon saavia kavereita.

Taistelu päättyy, kun ennalta asetetut voittokriteerit täyttyvät. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että noin kaksi kolmasosaa vihollisista pitää tuhota.

Tietokone taktikoi uskottavan tuntuisesti. Vaikeusasteen muokkaaminen ei näytä vaikuttavan itse koneen taktikointiin mitenkään, mutta helpommalla vaikeusasteella vihollisjoukkojen taso on heikompi. Kone toimii varsin järkevästi ja käyttää hyväseen huolimattoman pelaajan virheet armotta. Alkuperäin taistelut ovat sen verran helppoja, että tietokone on selvästi altavastajana. Siitä huolimatta se pistää kamppoihin kiitettävästi. Kun tietokoneen joukot paranevat, vaikeutuu taistelussa pärjääminen huomattavasti.

Ulkoasu jättää toivomisen varaa

Great Battles of Alexander mukauttaa itsensä Windowsin näyttötilaan, joten isommilla tarkkuuksilla taistelulentästä näkyy varsin laaja alue. Grafiikka on tarkkaa ja siistää, joskin ylikliinisen näköistä, ja hahmojen animaatioon olisi voinut panostaa enemmän. Nyt pelaaminen ei tunnu todellisten joukkojen komentamiselta, koska kaikki hahmot näyttävät samanlaisilta ja

liikkuvat lähes identtisesti.

Taistelussa kaatuneille joukoille on sentään varattu useampi erilainen kuolinanimaatio. Erityisesti hevostaanumien animaatio on tyylikäs kuolleen ajomiehen jäädessä vaunujen perään roikkumaan hevosen paetessa taistelusta.

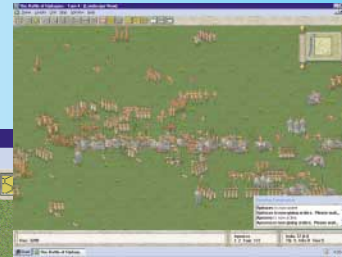
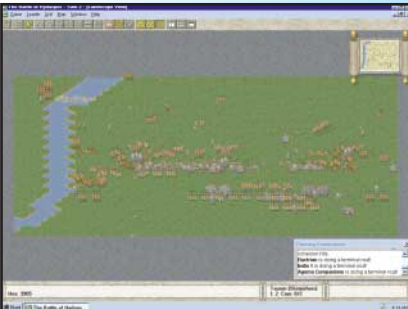
Äänimaailma on grafiikan tapaan kliinisen yksinkertaista. Miesten marssiminen ja taistelun äänet ovat melko mitäänsanomattomia, eivätkä ne luo kummoista tunnelmaa peliin.

Asianharrastajille

Great Battles of Alexander on hiukan yksitoikkoinen strategiapeli. Joukkoja on runsaasti, mutta niiden käyttömahdollisuudet ovat kankeahkon vuorosysteemin vuoksi rajalliset. Taitava taktikko palkitaan, sillä onnistuneen kampanjan läpivieminen vaatii joukkojen ja niiden vahvuuksien ja heikkouksien tarkkaa tuntemista. Joukkojen vahvuus on toisarvoinen seikka, sillä heikommatkin joukot voivat voittaa, jos vastustaja toimii edes hiukan huolimattomasti.

Peli kärsii genrelle tyypillisestä tunnelmattomuudesta. Strategiapeleissäkin voisi alkaa kiinnittää huomiota visuaalisuuteen. Joku voi tietysti olla sitä mieltä, etteivät moiset kuulu strategiapeleihin, mutteivat monipuolisempi animaatiot ja äänet pelejä ainakaan huonontaisi, niin kauan kuin niissä ei tule pääasia.

Toni Virta



Alexanderissa liikutaan perinteiseen tapaan heksaruudukolla.



Vuoropohjaisen systeemin ansiosta suuri osa joukoista seuraa vieressä tyynen rauhallisena taistelua. Järjestelmä on selkeä, mutta kankea ja epärealistinen.

Running Commentary

Agrian 2 has successfully rallied.
Sacae 1 has successfully rallied.
Coenus (5) has successfully rallied.
Hypaspist 1 has successfully rallied.

Hex: 3015

Alexander III
I: 7 Com: 1/7

Start The Battle of Hydasp...

4:08 AM

Battle #1

Hyvää

- Tarkka grafiikka.
- Haasteelliset taistelut.
- Monipuolinen ohjekirja.

Huonoa

- Hiukan yksitoikkoinen.
- Ylikliininen.

Raskaan sarjan strategiapeli, joka palkitsee taitavan taktikon.

70

Pacific General

SSI

Windows 95

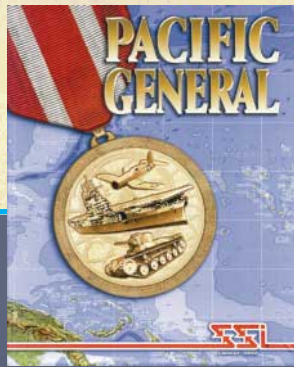
Minimi: P90, 16 Mt, hiiri,
4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
äänikortit

Kiintolevy: 66 Mt

Moninpeli: TCP/IP, IPX, modeemi
(kaksi pelaajaa)

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128, 4xCD-ROM



Joulukuun 28. 1941 oli huono päivä Yhdysvaltain laivastolle. Japanilaiset tekivät ilman mitään varoitusta yllätyshyökkäyksen Pearl Harburiin. Massiivisten syöksy- ja torpedopommitusten jälkeen kolme taistelulaivaa lojui sataman pohjassa, 18 laivaa oli saanut osumia, yli 200 lentokonetta tuhoutui ja 2400 amerikkalaista kuoli. Jenkit oli yllätetty housut kintuissa. Neljä vuotta myöhemmin Yhdysvallat maksoi takaisin korkojen kanssa pudottamalla ydinpommit Hiroshimaan ja Nagasakiin, tappaen yli satatuhatta siviiliä. Japani antautui ehdoitta.

Vanhan kenraalin viimeinen taistelu

Pacific General on vuoropohjainen strategiapele Japanin ja liittoutuneiden kamppailusta Tyynenmeren herruudesta. Aikaisempien General-sarjan pelien tapaan se korvaa tiukimman realismin helpolla pelattavuudella ja kauniilla ulkonäöllä.

Pacific General on uusin ja viimeinen SSI:n General-peli. Sen esi-isä, pari vuotta sitten ilmestynyt SSI:n Panzer General oli suuren luokan uranuurtaja: yltäköitä strategiapelit eivät enää olleetkaan rümia ja vaikeaselkoisia hässäkkeitä, ja Panzer Generalia myytiin kuin leipää. Systeemi on vaihtelevalla menestyksellä väännetty fantasiaan, sciifiin ja vielä kerran toiseen maailmansotaan.

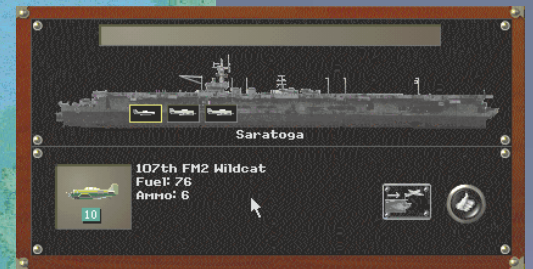
Valittavana on kaksi kampan-

Nipponin uhka

●● Vanha panssarikenraali lasketaan lepoon Tyynenmeren syyliin, kun SSI:n menestyksekkäs strategiapelisarja päättyy Pacific Generaliin. Onko viimeinen veteraani kunniaksi isälleen?



Tukialusten laivueita räpeltään erillisestä ikkunasta.



jaa, Japanin tai Yhdysvaltojen vinkkelistä. Japani aloittaa sodan Kiinan valtauksella 1937 ja jenkit vasta sodan käännekohdaksi muodostuneesta Midwayn taistelusta vuonna 1942. Kampanjat eivät välttämättä seuraa orjallisesti historiallisia tapahtumia, vaikka molemmissa on mukana lähes kaikki tärkeimmät taistelut. Japanilaiset voivat Kiinan vallattuaan valita, hyökkäävätkö Pearl Harburiin vai käyvätkö brittien kimppuun Burmas- ja Intiassa, edeten aina Lähi-idän öljykentille saakka. Voitollisen kampanjan päättepiste on mairinnousu Yhdysvaltojen länsirannikolle ja lopulta eteneminen sisämaahan, missä lopulta kohdataan itä-rannikon vallanneet saksalaiset. Jenkeillä vastaavasti on mahdollisuus lopettaa sota ilman ydinaseita ja tehdä mairinnousu Japanin kotisaarille.

Aikaisemmista sarjan peleistä poiketen kampanjat eivät enää vaadi joka ainoan pääkohteen valtausta mahdollisimman nopeasti. Vähempikin riittää ja aikarajat on tehty väljemmiksi. Taisteluiden läpäämisessä on hieman vaihtelua muutenkin, esimerkiksi jenkit saattavat voittoa taistelun, vaikka kaikki voittotavoitteet on saavutettu, mikäli tappiot ovat liian rajuja. Jen-

kien sotainto kun on laantunut aina, kun ruumissäkkejä on rahdattu kotiin liikaa. Japanilaiset sen sijaan eivät hätkähä tappioista, mutta heidän on edettävä nopeasti, sillä sodan loppua kohti he jäävät jatkuvasti pahemmin jälkeen resursseissa ja tekniikassa.

Kahden kampanjan lisäksi mukana on nippu yksittäisiä skenaarioita, taistelugeneraattori ja mahdollisuus pelata kaksinpeliä joko perinteisesti vuorotiedostoja lähetellen tai nopeatempoisemmin verkossa tai modeemilla.

Linjakkaita uudistuksia

Alunperin tankkivetoiseen maasotaan suunniteltu pelirunko taipuu yllättävän hyvin täysin erilaiseen merisotaan. Tyynenmeren sodassa lentotukialukset sysäivät syrjään taistelulaivat taisteluiden keskipisteinä, eikä maasodassa tankkeja käytetty juuri lainkaan, vaan taistelut olivat yleensä sekavaa ja veristä kevyen jalkaväen lähikontaktia viidakoissa. Ensimmäistä kertaa ilmaherruus oli avain sodan voittoon. Täysin onnistuneesti SSI ei urakassa ole onnistunut, sillä tukialusryhmien väliset taistelut

muistuttavat turhan usein asemasotaa, jossa ilmavoimat ottavat ensin massiivisesti yhteen, kunnes toinen osapuoli menettää hävittäjänsä ja saa päälleen tulkottomasti syöksy- ja torpedopommitajia. Samaten maataistelussa voiton vie yleensä ilmaherruuden omistava osapuoli.

Yrityksen puutteesta SSI:tä ei kuitenkaan voi syyttää. Pacific Generalissa on taatusti sarjan tähän asti viimeistellyin pelisysteemi. Mukana on erikseen jokaisen sotaan osallistunut hävittäjä suurempi laiva ja niiden merkitystä on korostettu tekemällä niistä suhteellisen vaikeita tuhohtavia. Risteilijät, taistelulaivat ja tukialukset saattavat kärsiä kriittisiä osumia, jotka voivat muun muassa vaurioittaa potkureita, moottoreita, hangaaria tai yhteensä kymmentä eri kohtaa laivassa. Jollei alus uppoa, se voi yrittää korjata itseään merellä.

Lentotukialuksissa on erikseen mallinnettu hangaarit, joissa lentokoneita säilytetään ja huolletaan. Osan hävittäjäkoneista voi määrätä puolustamaan tukialusta, jolloin ne osaavat automaattisesti hyökätä tukialusta lähestyvien viholliskoneiden kimppuun ja käydä ilman eri käskyä hake-massa täydennyksiä tukialukselta. Maataistelussa hyökkäävä



Taistelugeneraattorin mukana tulee tietokanta lähes kaikkien toisessa maailmansodassa mukana olleiden maiden kalustosta, tosin karttoina on käytettävä vain pelin mukana tulleita maastoja.



Yksiköiden hankinta on muuttunut sekavaksi nippeleiden hässäkäksi.

jät, sammakkomiehet ja sonarilla varustetut laivat. Jotkut yksiköt voivat saada erikoisominaisuuksia vasta tekniikan kehittyttyä riittävästi sodan edetessä. Kaikkiaan erilaisia yksiköitä omine hienouksineen on kihelmöivän paljon. Kun sodan edetessä saa käyttöönsä jatkuvasti hienompaa kalustoa, mielenkiinto säilyy hyvin.

Suurin ja tervetullein parannus on muutos joukkojen liikuttelussa. Aikaisemmissa sarjan peleissä yhtä yksikköä voi liikuttaa vain kerran vuorossa ja ampumisenkin piti tapahtua samassa yhteydessä liikkumisen kanssa. Nyt yksikköä voi liikuttaa vain vähän, liikuttaa sen jälkeen muita yksiköitä ja palata sen jälkeen mahdollisesti liikuttamaan tai ampumaan ensimmäisellä yksiköllä. Tällä tavalla aselajeja voi käyttää paljon järkevämmiin yhteen ja taistelu hoituu paljon entistä sujuvammin.

Ehjää ei kannata korjata

Pacificissa on edelleen mukana Panzer Generalin paras oivallus: ydinjoukot, jotka seuraavat kenraalin mukana läpi kampanjan, ja taistelukohtaiset, tykinruokana käytetyt tukijoukot. Taistelussa menestyneet yksiköt keräsivät kokemuspisteitä, jolloin sodan karaiset veteraanit olivat pal-

jon kovempia tappelijoita kuin vihreät alokkaat. Systeemi toimii edelleen pommivarmissa: veteraaneistaan välittää ja ne yritetään pitää hengissä viimeiseen asti.

Kaikki muutokset eivät suinkaan ole positiivisia. Ennen niin linjakas yksiköiden hankintaruutu on nyt sekava nippeleiden ja numeroiden hässäkkä, josta ei pitkänkään katselun jälkeen tahdo saada mitään tolkkua. Tärkeät tiedot on piilotettu sekavien ikoneiden taakse. Yhtä käsittämätöntä on taistelujen välisen tallennuksen poistaminen. Kannattaa tallentaa taistelun viimeisellä vuorolla, sillä seuraava mahdollisuus on vasta kun seuraavassa taistelussa yksiköt on asetettu kartalle. Puute tuntuu ehkä pieneltä, mutta monessa taistelussa on erittäin ratkaisevaa miten joukkonsa alussa sijoittelee. Aikaisemmin pelin pystyi tallentamaan sijoitteluvaiheeseenkin, enkä keksi mitään järkevää syytä, miksi mahdollisuus piti ottaa pois.

En tiedä mitä pelitestaajat ovat puuhanneet, mutta jostain kumman syystä parissa taistelussa ei ole tilaa sijoittaa kaikkia yksiköitä edes kartalle. Esimerkiksi Burman valtauksessa lähes koko laivasto pitää jättää ulkopuolelle, koska karttaan ei ole annettu yhtään sijoituspaikkaa tarpeeksi syvään veteen. Muuta-

man kartan väritkin olisi voinut valita hieman viisaammin, nimitään varsinkin jalkaväki maastoutuu viidakkoon niin hyvin, ettei niitä tahdo sieltä erottaa lainkaan.

Hieno lopetus

Lipsahduksista huolimatta Pacific General suorastaan huokuu tekijöiden halua lopettaa sarja tyylikkäästi. Jo pelkkä taustamusiikki ja vuorojen sekä taisteluiden välissä näytettävät kuvat ja filminpätkät on tehty mainiosti ajan henkeen sopiviksi. Viilattu käyttöliittymä sekä monet sääntömuutokset kertovat halusta tarjota muutakin kuin Sitä Samaa. Aivan Panzer Generalin tiukka rytmii ja hyvien oivallusten täyttämiin taisteluihin ei ole päästy, mutta se voi myös osittain selittyä sillä, että kaikki on jo tavallaan niin tuttua. Joissain taisteluissa on hieman puurtamisen makua, varsinkaan kun meritaistelua ei ole saatu ihan sellaiseksi, kuin minä sen kuvittelisin olevan.

Mahdottoman mukaansa temppaavaa sotimista Pacific General silti on. Se on yksi niistä harvoista peleistä, joita on pakko pelata vielä yksi vuoro, vaikka aurin-gonnosuun on enää pari tuntia aikaa. Pacific Generalia voi suositella varauksetta niille, jotka innostuivat Panzer Generalista ja joita sota Tyynellämerellä ylipäättään kiinnostaa.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Helppo oppia, notkea pelata.
- Tyylikäs musiikki.
- Hyviä parannuksia vanhaan runkoon.
- Haarautuvat kampanjat.

Huonoa

- Systeemi ei oikein taivu merisotaan.
- Kampanjassa ei voi tallentaa skenaarioiden välissä.
- Jotkut skenaariot vaatisivat viilausta.
- Sekava käyttöliittymä taistelugeneraattorissa ja yksiköiden hankinnassa.

Helposti opittava ja riippuvuutta aiheuttava strategiapeli toisesta maailmansodasta Tyynellämerellä.

90

osapuoli saa bonuksia, jos hyökkäyskohteen ympärillä on muitakin omia joukkoja. Uutena ominaisuutena eri yksiköillä on eri tasoinen kyky puolustaa itseään myös hyökkäyksissä.

Perinteisten yksiköiden lisäksi mukana on kosolti erikoisjoukkoja, esimerkiksi itsemurhalentäjät, yöhävittä-

Käyttöliittymää on ehostettu paremmin uutta dynamisempaa liikkumista tukevaksi. Nyt yksiköistä näkee suoraan kartalla, pystyykö niillä vielä liikkumaan tai ampumaan. Vanhoin konstein taistelusta olisikin saattanut tulla hieman turhan sekavaa.



Last Rites

Ocean

Dos

Versio: 1.01

Minimi: P75, 16 Mt, hiiri,

2xCD-ROM

Äänet: Kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 16 Mt

Moninpeli: IPX, modeemi,
nollakaapeli

Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434
1Mt, Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM

Kukaan ei tiedä, miksi niin kävi, mutta eräänä päivänä ruumiit heräsivät eloon. Uudelleen-syntyneet omaiset ja esi-isät eivät juurikaan kunnioita jälkikasvuun, vaan himoavat vain kahta asiaa: raakaa ihmislihaa ja kallonpuolikkaasta tarjottua aivohilloa. Pian ihmiskunnasta on jäljellä enää rippeet.

Aina on kuitenkin niitä, jotka eivät anna periksi. Hallituksen (sen, mitä ei ole syöty) lähettämän kommandoryhmän tehtävänä on löytää kaaoksen aiheuttaja ja poistaa se. Elävä kuollut + 7,62-millinen tai kaksi = ei-enää-elävä kuollut.

Rites on henkiinherännyttä zombieleffaa. Vihollinen on absoluuttisen paha, yksilötasolla avuton, typerä, ruma ja kaikin puolin inhottava vastustaja, jonka voima piilee lukumäärässä ja itsesuojeluvaiston puutteessa. Luojaalle kiitos, nämäkään zombit eivät hallitse liipasimesta vetämisen jaloa taitoa.

Peli on tehtäväpohjainen. Alussa kerrotaan tehtävän tarkoitus tyyliin ”aktivoi kaikki hilavitkuttimet.” Hilavitkuttimien paikkaa ei kerrota, eikä mukaan anneta edes karttaa. Haloo! Zombitko ne kartat söivät? Liikepöytä jastin kertoo onneksi omien ja lähialueen vihulaisten sijainnit sekä muuta tärkeää infoa, kunnes patterit loppuvat ja laite pimenee. Lisäpattereita löytää sitten, kun löytää.

Ritesissa on ideaa. Peli on ruma ankanpoikanen, jonka luotaantyöntävän lapsellisen grafiikan alta paljastuu nautittava ammuskelu. Kontrollit ovat hyvin hallussa: hiirellä kääntämään päätä ja asetta, näppikseltä liikutaan. Tuli on tarkkaa ja liikkuminen luontevaa. Eikä Ritesissa ole yksin, vaan muu ryhmä liikkuu rinnalla ja jakaa ruudin-

Elävien kuolleiden yö



Raketeilla saa nopeasti hajoitettua väkijoukot.



savuista oikeutta oma-aloitteisesti. Tietokoneälyn ohjastamana ryhmän muut miekkoset onnistuvat usein eksymään, ja joskus heitä täytyy vähän odotella, mutta pelin tempoa tämä ei haittaa.

Army of Darkness

Zombiarmeijat vastaavat oikeaa asiaa. Laumoittain kädet ojossa kohti hyökyviä, kelmeänvihreitä kammutuksia – siis todellakin: ulkonäöllisesti ö-tasoa – joiden sanavarasto koostuu ”aivoja... lihaa...” -murinoista. Kun kommandot alkavat rivissä tulittaa lähestyvää massaa, ei vastusta ole sarjojen näyttäessä zombeja maahan kuin heinää.

Eikä zombeja ole älyllä pilattu. Olin nauraa itseni kipeäksi zombien kiertäessä jonossa, pystypäin pygminkorkuisen laatikon.

Siitä vain laatikon yli sarjaa. Meno on reipasta niin kauan kun ammuksia riittää, ja pahin vihollinen onkin rajattu ammusmäärä. Pistoolista eivät patit loppu,

mutta sillä räiskiminen on toivotoman hidasta, varsinkin kun pelin edetessä vastaan alkaa kävellä ylikestäviä kehoja.

Alussa aseistuksena on haulikko, pistooli ja Uzi, mutta myöhemmin mukaan astuvat liekinheitimet, sinko, plasma-aset ja pahan päällimmäisenä ydin-kranaatteja laukova megatykki. Lisälaitteita on pari, ja varsinkin otsalamppu on tarpeen, sillä grafiikka on todella tummaa.

Voimapoppia

Musiikki on nasevan rytmikästä ja melodisesti kaunista audiotulvaa, joka vauhdittaa menoa aivan uskomattomasti. Syntikkarevitykset ovat perinteikästä, ja niitä kuunnellessa palautuvat mieleen eräät Huelsbeckin ja kumppaneiden parhaat palat männävuosilta. Harmi vain, että poppi ei soi CD:lta, vaan tuotetaan äänikortilla jonkinmoisesta wavinpoikaisesta. Kaislikossa suhisee, ja pahasti.

Last Rites on vähän liian yksinkertainen jäädäkseen ikiklassikoksi tai edes päiväperhoseksi. Peliä pelaa kuitenkin erittäin mieluusti, ja eteneminen on miellyttävän vapaata. Ei varovaisista kulmien taakse kurkistelua,

vaan tykit leimuten eteenpäin rynnimistä.

Last Ritesissa tiivistyy oivalla tavalla pelattavuus ja aivoton toiminta. Ihme juttu muuten: SkyNet on teknisesti paljon parempi ja aivan yhtä pelattava, mutta kaatuu tosiyhtymien vihollisiin. Last Ritesin zombit eivät nekään älyllä loista, mutta koska ne ovat zombeja, niiden tyhmyys ei haittaa. Samalla selitty loogisesti, miksi rakennuksissa lojuu aseita käyttämättöminä. Parhaat oivalukset ovat yksinkertaisia.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Musiikki.
- Yksinpelissäkin tiimi mukana.
- Pelattavuus.

Huonoa

- Turhaa harhailua on paljon.
- Ruma kuin mikä.
- Ei SVGA-tilaa.

Harmittavan ruma, mutta pelattava ammuskelu, jossa on sekä tunnelmaa että ideaa.

73

Blood

Monolith/Eidos Interactive

Versio: 1.02

Dos, Windows 95

Minimi: P75, 16 Mt

Äänet: Sound Blaster (kaikki mallit), GUS, PAS, SoundScape, Soundman 16

Kiintolevy: 70 Mt

Moninpeli: 2-8 pelaajaa, IPX,

nollakaapeli, modeemi

Muuta: Animaatiot näkyvät vain

Win95:n alaisuudessa.

Info: www.blood.com/

Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434
1Mt, Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Päätöntä menoa

Doom-kloonien ongelmista suurin on samaan kavaan jämähtäminen. Mitään uutta ei ole nähty aikoihin, vain graafisia parannuksia ja muuta toisarvoista. Myös Blood on vakiokamaa.

Pelaaja on elävä kuollut, Tchernobog-nimisen demonin kulttiin liittynyt villin lännen pyssysankari, joka on jotenkin onnistunut suututtamaan paholaispomonsa. Miten, sitä ei tiedä kukaan. Sankari ei ole rikoksineen yksin: kaksi ystävää ja yksi rakastettu ovat myös joutuneet sarvipään epäsuosiioon.

Pelin alussa epäkuollut sankari kömpii ulos arkusta talikko kädessään, ja vastassa on kaikki, mitä isolla Tilla on tarjota. Peli on jaettu episodeihin, jotka voi pelata haluamassaan järjestyksessä. Tarkoitus olisi etsiä kansatuumitukset kaverit ja matkata pääpiirun pesäpaikkaan tekemään pahiksesta selvää. Aina välillä otetaan mittaa loppuhirviöstä, ja kaksipäinen Cerberos, lentävä gargoyle ja ylensyönyt hämähäkki tulevat tutuksi ennen kuin kaikki on ohi.

Grafiikat, kartat ja äänet on toki muutettu ja aseita uudistettu, mutta muuten innovaatio on ollut lomilla. Blood on tekemällä tehtyä pahaa verijuhlaa. Jos pikseliruumiissa on viisi litraa elonnestettä, Bloodissa sillä maalataan seinät ja lattia.

Jäähvyäiset käsille

Talikko korvautuu nopeasti pistoolilla, kiväärillä, dynamiitilla ja miinoilla. Liekinheittimellä saa syväruskistettua vihulaiset nopeasti, teslakanuunan sähköshokki irrottaa vaikut korvista ja lihat luista. Harvinaisempi ase on spraypullo, jota voi käyttää joko miniatyryliekinheittimenä tai Molotovin cocktailina. Voodooonukke ja taikasauva ovatkin sitten vähemmän kiinnostavaa kalustoa.

Dynamiittipötkö onkin sitten se pelastava pointti. Sen voi sytyttää vaikkapa heittää seinän kautta kulman taakse, ja tuurilla kulman takaa lentää jysäyksen saattelmana mytty seinään. Splat! Isoon, tyhjän näköiseen halliin astuessaan voi olla varma, että joka katveessa ja pilarin ta-

kana on äijä konekiväärin kanssa väijymässä. Dynya vain oven-suusta sisään, ja jo harvenee kulttilaislauma. Eläköön Alfred Nobel!

Dynamiittinippuja saa myös radiolähetinsytyttimellä varustettuna sekä liiketunnistimen kera. Jos kupsahtaa sytytetty dynamiitti kädessään, saa hyvällä onnella vielä maassa maatessaan nähdä räjähdysten vievän murhamiehen mennessään.

Eriaisia suoja on lukuisia, mikä on hyvä juttu, koska kalma-kallen luodinkestävyys on surkea. Suojistakaan ei tuntunut olevan liiemmin iloa, ja bonusesineenä löytyvää yönäköä en varsinaisesti kaivannut koskaan, mutta kenguruloikan tarjoavat hyppykengät ja ruumiin paikkaava lääke-rinlaukku helpottivat menoa.

Sokkeloihin on piilotettu kiitettävä määrä salalokeroita ja tavaraa, joten kaikkea kannattaa kokeilla. En löytänyt puoliakaan piilolaarteista, mutta en kylläkään harrastanut duumilaakson vakioliekkiä, seinänvierusta pitkin juoksemista välilyöntiä hakaten.

Gore-laskuri hyppää iloisesti hyvän maun rajan yli. Kun lähietäisyydeltä laskee tuplapiipulisen hauleja zombin kehoon, äijä lentää metreittäin taaksepäin ja hyvällä tuurilla pää saman veran ylöspäin. Maassa makaavat raadot eivät nekään lähde helposti, vaan väpättävät jalkojaan ja emuloivat suihkulähteitä kelpo tovin. Eri tavoin pahoinpidetyjä raatoja ja ruumiinosia lojuu kaikkialla okkultistisin merkein koristelluissa käytävissä ja halleissa. Irtopäällä voi myös pelata jalkapalloa, mikä huvitti hetken.

Pahan pauloissa

Moninpelivaihtoehtoja on kaksi. Bloodbath-tilassa ihmispelaajat listivät toisiaan, yhteistyö- ja avunanto -tilassa köyhän miehen Malebolgiaa kuritetaan yhtenä joukkona. Kuluttamalla levytilaa animaatioihin pelin saa toimimaan myös ilman CD:tä.

Blood käyttää vanhaa tuttua build-engineä. Monolithin webbisivulta saakin imuroitua apuhjelman, jolla Duken ja Shadow Warriorin kentät kääntyvät bloodimoodiin. Versiossa 1.0 oli vielä joitain, lähinnä moninpeliin liitty-

viä bugeja, versio 1.02 paikkaa tilannetta. Yksinpelaajalle päivitys ei tarjoa mitään dramaattista.

Pelasin Bloodia 320x200 pisteen VGA-tilassa, koska 320x400-tila ei jostain syystä toiminut, ja 640x480 oli yllättävän hidas ja legoinen. Tarkemmin ottaen, pelin aikana ei juurikaan huomannut, oliko SVGA päällä, muusta kuin nykimisestä. 800x600 olikin sitten ihan liikaa. Ihme juttu, sillä kyllä aiemmat build-pelit ovat pyörineet ihan pehmeästi SVGA:ssakin.

Efektit kautta linjan ovat maukkaita, eikä musiikkia liiemmin ole, jos ei ambient-huminoita ja munkkien jammailuja sellaisiksi lasketa.

Peli on liian vaikea, ja vaikeustaso vaeltaa omituisesti. Episodeiden välissä on pitkiäkin naurettavan helppoja osuuksia, ja sitten yhtäkkiä tie nousee pitkäksi aikaa pystyyn. Kiusaus huijaamiseen on suuri, mutta cheatit vievät hommasta maun. Kumppanukset save&load tulivat hyvin tutuiksi, ja tämä helpoimmalla vaikeustasolla. Kokeilin myös tosi hurjien jannujen vaikeustasoja. Lyhyeksi jäi se kokeilu.

Bloodin pahin ongelma on, että se näyttää ja tuntuu niin moneen kertaan koetulta. Pelissä on kiellettyä magnetismia, mutta kun on yhden episodein väentänyt läpi, mikä vie päivän-pari, on nähnyt kaiken.

Ja koska herkkänahkaisia liikkuu keskuudessamme, muistakaa: vaikka punainen väri onkin vain punaista väriä, viholliset pikselöitynyttä fiktiota ja "paha" meininki myyntikikka, peliä ei välttämättä kannata esitellä telttakokouksissa käyväle perintötädille.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Dynamiitti.
- Irtopääfutis.
- Äänet.

Huonoa

- Vaikea.
- Liian tuttu.
- Kartta pilattu rumalla, isolla äijäspritellä.

Tavanomainen Duumailu. Kyllä tämä Redneckin hakkaa.

80

688(i) Hunter/Killer

Jane's Combat
Simulations/Electronic Arts

Windows 95

Versio: 1.00

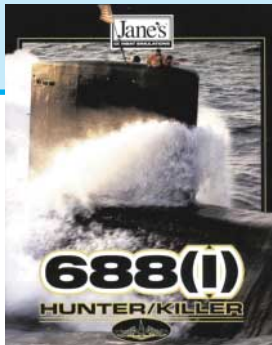
Minimi: P90, 16 Mt, hiiri,
4xCD-ROM

Suositus: P166, 6xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
Kiintelevy: 12-100 Mt

Monipeli: IPX ja TCP/IP-verkot,
modeemi, nollakaapeli, 2-8 pelaajaa

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128, 4xCD-ROM



Sitten Red Storm Risingin ei kunnan ydinsukellusvenesimulaattoreita ole tehty, muutamasta puolivillaisesta yrittäjästä huolimatta. 688(i) Hunter/Killer korjaa puutteen kerralla, ja Clancy'sä lukee neet pikkukipparit pääsevät vihdoin tositoimiin.

Sukellusveneellä sotiminen voi olla hidastempoista ja tarkkaa puuhaa, mutta tylsää se ei ole. Jenkkien modernein sukellusvene, 688(i) pystyy ADCAP-torpedoillaan, SLMM-miinoillaan, Harpoon-ohjuksillaan ja tarvittaessa ydinkärjillä varustetuilla Tomahawk-risteilyohjuksillaan tuhoamaan maa- ja merikohteet, minkä tahansa, missä tahansa ja milloin tahansa.

Vähän mutta hyvää

688(i) on yllättävän monipuolinen. Toisten sukellusveneiden jahtaamista on itse asiassa vähän, tilalla on maakohteiden tuhoamista risteilyohjuksilla, saattotehtäviä, miinojen kylvämistä, pinta-alusten tuhoamista, tiedustelua, pelastustoimintaa ja laivaston SEAL-erikoisjoukkojen kускаamista. Toki kaikissa tehtävissä on mukana vihollisia, joten tais-telemaan pääsee varmasti. Monissa tehtävissä tosin kaikkia muita vihollisia paitsi itse kohdetta pitäisi välttää, ja ympäröivä meri on useimmiten täynnä siviilialuksia, joiden tuhoaminen tietää rankkaa kurinpalautusta.

688(i):n neljä kampanjaa si-

TAPPAJAHAI



Kapteeni voi itse ohjata venettä tällaiselta näytöltä tai tyytyä antamaan miehistölle vain kurssin ja syvyyden.

Eri järjestelmiltä saadut kontaktit yhdistetään TMA:lle (Target Motion Analysis), jossa niistä koitetaan rakentaa mahdollisimman hyvä arvio kohteen sijainnista, kurssista ja nopeudesta.

TMA SOLUTION INPUT
BEARING 1 0 1 LOCK COURSE 2 0 1 LOCK ENTER SOLUTION
RANGE 0 5 1 3 3 LOCK SPEED 1 0 LOCK

Sonar Supervisor: Conn, Sonar. Unit is running normally.
Sonar Supervisor: Conn, Sonar. Torpedo bearing 076 has detonated.
Sonar Supervisor: Conn, Sonar! Loud explosion, bearing 076!

ENTITY
SSN 773 Tube 1: Harpoon

Realismista on onneksi tingitty sen verran, että aseita voi seurata ulkonäkymistä.

Helmsman: Steady on course 180.
Sonar Supervisor: Conn, Sonar. I have a new contact, bearing 227, designated Sierra 6.
Officer of the Deck: Maneuvering, Conn. Make turns for 3 knots.

ESM INDICATOR
RAISE LOWER
VISUAL LLLTV
MARK PHOTO

Sonar Supervisor: Conn, Sonar. Unit is running normally.
Sonar Supervisor: Conn, Sonar. Torpedo bearing 227 has detonated.
Sonar Supervisor: Conn, Sonar! Loud explosion, bearing 226!

joittuvat Kuubaan, entisen Neuvostoliiton vesille, Kaukoitään ja Välimerelle. Erinomaisesti suunniteltuja kampanjatehtäviä ei ole tarpeeksi: yhteensä niitä on vain naurettavat viisitoista. Kampanjoissa ole mitään dynamiikkaa. Edellinen tehtävä ei siis vaikuta seuraaviin, lukuunottamatta omien aseiden määrän ja sukellusveneen saamien vaurioiden siirtymisenä.

Yksittäisiäkään tehtäviä on vain yksitoista, plus seitsemän harjoitusta. Toisaalta, yhdessä illassa ehtii pelaamaan korkeintaan kaksi tehtävää, ja sekin vaatii tuntikaupalla kestävässä sessiossa, ajan nopeus kun ei ole riittävän vauhdikas. Onneksi mukana tulee yksinkertainen tehtäväeditori, jota aktiiviset pelaajat ovat ehtineet jo hyödyntämään. Tehtäväeditorissa on topografiset kartat koko maapallon alueelta, siitä vain tekemään sukellusvenesotaa Suomen aluevesille.

Usein unohdettu, erittäin tärkeä käskynjako ja tehtävien jälki-puinti on nekin tehty kunnolla. Tehtävän jälkeen saa seikkaperäisen raportin siitä, mitä kukin osapuoli teki milloinkin sekunnin tarkkuudella, ja onnistuneen tehtävän jälkeen voi kartalta katsoa missä kaikki itse asiassa olivat ja miten eri alukset liikkuivat.

Silmiiä eivät ruudun näkymät juuri hivele, tarjolla on pääasiassa erilaisia mittareita. Ulkonäkymästä voi tarkkailla aseiden toimintaa ja nauttia velloavassa meressä kauniisti keuvivista laivoista. Kohteen viimeiset hetket on tehty tavallista huolellisemmin. Laivat tärähtävät hienosti haavoittavista osumista, kallistuvat majesteettisesti kuollessaan tai pahimmillaan halkeavat kahtia.

Mies ja ääni

Sukellusvenesodassa ääni on kaikkein tärkein elementti, eikä sitä onneksi ole 688(i):ssa unohdettu. Äänen eri ominaisuuksia analysoi nivaska vehkeitä. On passiivinen ja aktiivinen sonar, kohteen potkuriäänten kuuntelu, kohteen äänijäljen vertailu tunnetuihin äänijälkiin sekä vihollisen aktiivisen sonarin paikannin. Tärkein, eli passiivinen sonar on uskottavan tuntuinen "vesiputous", joka kuvaa graafisesti ääntä eri aikajanoilla.

Kohteen paikantimeen syötetään tietoa eri havaintojärjestelmiltä. Idea on muodostaa mah-



Syvyyden saalistaja

Libyan rannikko, kello 0600. 688(i)-luokan sukellusvene Cheyenne on juuri saanut käskyn siirtyä laukaisuvalmiuteen. Se on osa iskujoukkoa, jonka tehtävänä on tuhota kemikaalisia aseita valmistava tuotantolaitos. Rannikkoa partioivat Libyan laivaston alukset, mutta maailman hiljaisinta ja tappavinta sukellusvenettä ei pysäytetä helpolla.

Ensimmäinen kontakti

Kello 0603. Radioviesti päämajasta on juuri ilmoittanut kohteen ja sitä puolustavien IT-ohjuspattereiden sijainnit. Tomahawk-risteilyohjukset laukaistaan kello **0800–0815, 27 merimallin päässä nykyisestä sijainnista.** Alueella partioi libyalaisia fregatteja ja yksi sukellusvene.

Syvyys on 6 000 jalkaa, eri lämpöisiä vesimassoja erottava harppauskerros on 270 jalan syvyydessä. Lasken perässä hinattavan kuuntelukaapelin, nousemisen periskoopisyvyyteen ja nostan radio- ja tutkapeilaussantennit ylös.

0604. Ping! Vihollisen aktiivinen sonar osuu Cheyenneen taajuudella 7 000 Hz ja suoraan etelästä. Taajuus viittaa venäläisvalmistaiseen fregattiin. Passiivinen sonar saa kontaktin samasta suunnasta, ja äänijälki vertaamalla kohde paljastuu Foxtrot-luokan diesel-käyttöiseksi sukellusveneksi. Antennit löytävät etelästä kaksi Grisha-fregattia ja yhden Krivak-luokan fregatin sekä Foxtrotin, joka jostain syystä kulkee pinnalla. Nyt tiedossa on alusten suunta ja tyyppi, vielä pitäisi tietää etäisyyksiä ja nopeus.

0605. Luokittelen sonar-kontaktin nopeuden tutkimalla sen potkurijälkiä ja vertaamalla tunnettuihin potkureiden pyörimisnopeuksiin. Foxtrotin nopeus on 9 solmua. Siirrän tiedon tulenjohtolle, joka voi käyttää sitä Foxtrotin kurssin paikantamiseen. Lukitsen antenneilla havaitut alukset seurantaan ja yhdistän Foxtrotista saadut antenni- ja sonar-havainnot yhdeksi kontaktiksi. Lasken antennit, otan uudeksi syvyudeksi 300 jalkaa ja suuntaan kurssin kohti etelää.

0615. Foxtrotin kurssi ja etäisyys eivät tahdo selvitä, koska sen äänet sekoittuvat samalla suunnalla olevien alusten meteliin. Muutan kurssia ja tulen matalammalle, jotta saan Foxtrotista paremman suuntiman.

Sotatoimet alkavat

0626. Torpedo vedessä! Nostan vauhdin maksimiin ja tiputan häirintälaitteen matalalle. Nousemisen harppauskerroksen yläpuolelle ja muutan kurssin torpedoon nähden suoraan kulmaan. Ammun pikalaukauksella oman torpedon suoraan kohti vihollisen oletettua suuntaa.

0628 Torpedo aloittaa aktiivisen seurannan ja sen sonar kaiuttaa yhä tiuhempaan: se siis lähestyy nopeasti. Korjaan suuntaa, tiputan uuden häirintälaitteen syvälle ja nousemisen matalalle.

0630 Vihollistorpedo ei enää pingaa. Odotan, ja se räjähtää häirintälaitteeseen. Tiputan nopeuden minimiin



ja otan suunnan takaisin kohti etelää.

Parin minuutin odottelun jälkeen myös oma torpedoni räjähtää ja Foxtrotin kontakti katoaa sonarilta. Fregatit aloittaessa aktiivisen etsinnän niiden sonarit pitävät hirveää meteliä. Fregattien sijainti etelässä varmistuu.

Jahti jatkuu

0712. Uusi kontakti sonarilla suunnassa 134. Äänijälki sopii Krivak-luokan fregattiin. Määrittelen nopeuden 26 solmuksi. Kavereilla näyttää olevan kiire.

0745 Krivakin kurssi, nopeus ja sijainti vaikuttavat kohtalaisen varmoilta. Ammun torpedon kohti oletettua sijaintia.

0750. Torpedo räjähtää. Muutaman minuutin päästä räjähdysten jälkeen kuuluu voimakasta metallin rutinaa kun Krivakin runko murskautuu paineen alla, halkeaa kahteen osaan ja sen äänijälki katoaa sonarilta.

0752. Kahdeksan minuuttia aikaa siirtyä Tomahawkien laukaisualueelle: hiipiminen pitää unohtaa. Täysi vauhti eteenpäin! Siirtymisen aikana valmistam Tomahawkit laukaisua varten ja määrittelen niiden reitit niin, etteivät ne lennä tunnettujen ilmatorjuntapattereiden läheltä.

0805. Pystysuunnassa olevista putkista ammuttavan Tomahawkin laukaisu vaatii korkeintaan 5 solmun nopeuden ja 50 jalan syvyyden. Molemmat ovat kohdallaan. Nostan radiomaston ja saan käskyn tuhota lisäksi yhden IT-ohjuspatterin. Avaan Tomahawkien laukaisuputket, tasaan palneet ja laukaisen kolme Tomahawkia kohti kemikaalitehdasta ja neljä kohti ohjuspatteria.

0838. Ohjuspatteri ehtii tuhoata kolme Tomahawkia, mutta viimeinen pääsee perille ja tuhoaa patterin. Loput kolme Tomahawkia pääsevät kemikaalitehtaan luo ilman häirintää. Tehdas räjähtää tuhannen päreiksi.

0845. Meteliöntini on taatusti herättänyt huomiota. Pelko osoittautuu todeksi, kun toinen jäljellä olevista Grisha on ilmeisesti antanut periksi, koska sitä ei näy missään. Vastaan samalla mitalla käynnistämällä tutkani, jolloin saan välittömästi tietoon Grishan suunnan ja etäisyyden. Määrittelen Grishan kohteeksi kahdelle merimaalien tuhoamiseen tarkoitetulle Harpoon-ohjukselle ja ammun ne. Vain pari metriä meren pinnan yläpuolella kiitävät Harpoonit löytävät kohteensa, joka katoaa tulimereen.

Kemikaalitehtaan toimutessa Cheyenne jättää alueen. Gaddafi ei vähään aikaan kaasuta ketään.

dollisimman hyvä arvaus kohteen sijainnista, kurssista, etäisyydestä ja suunnasta vertailemalla erilaisia kohteesta saatuja havaintoja ja tekemällä niistä graafinen esitys, ja kun se on riittävän täydellinen, syötetään tiedot asejärjestelmiin.

Sonarin, tulenjohtoon sekä varsinkin kohteen paikantimen käyttö vaatii julmetusti kärsivällisyyttä ja opettelua. Kaikki kolme voi antaa miehistön hoidettaviksi, mutta silloin mielenkiintoisin ja palkitsevin osa pelistä jää kokematta. Epärealistinen kyky seurata aseiden kulkua ulkopuolelta on sekin erinomainen lisä, koska havainnot ovat aina enemmän tai vähemmän arvauksia, jolloin vastaaseen lähestyessä kohdetta saa varmuuden siitä, kuinka hyvin arvaus onnistui.

Erilaisten alusten päästämät äänet oppii tunnistamaan, kuten myös valaiden laulun ja muut luontoäänet. Oma miehistö antaa raportteja selkeästi puheena – paitsi torpedo-osuman jälkeen, kun miehet parkuvat kauhuissaan.

Muuten niin tiukkaan realismiin on päässyt myyntiversiossa pari lapsusta. Torpedoiden latausajat ovat aivan liian nopeita ja oma sukellusvene pystyy kääntymään aivan liian hätäisesti. Molemmat ongelmat on onneksi korjattu myöhemmin ilmestyneessä ”realismipäivityksessä”.

Vaikka tehtäviä on vähän, 688(i) Hunter/Killer on ainoa todella realistinen moderni sukellusvenesimulaattori. Ja lisäksi hyvä peli. Joka nassen peli 688(i) ei ole, vain kaikkein kärsivällisimpien ja muutenkin merisodasta innostuneiden herkkua.

Kaj Laaksonen

Hyvä

- Tinkimätöntä realismia.
- Mielenkiintoiset ja monipuoliset tehtävät.
- Tehtäväeditori.
- Aidoilta kuulostavat äänet.

Huonoa

- Liian vähän tehtäviä.
- Suppeat ja lineaariset kampanjat.
- Pöllät viholliset.

Äärimmäisen realistinen simulaatio modernista sukellusvenesodasta.



Atomic Bomberman

Hudson/Interplay

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P133, 32 Mt, padi tai joystick

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 40-520 Mt

Moninpeli: samalla koneella (6 pelaajaa), modeemi, sarjakaapeli, IPX (10 pelaajaa)

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, (Flash 3DFX,) SB16, 4xCD-ROM



Kuulapää turisee



tys muuten niin auvoiseen pomminviskelyyn... Atomic Bomberman on pikkujäynän kiteytymä tietokoneruudulla.

Pelitapahtumat etenevät hirmuisella vauhdilla, eikä aikaa leppoisaan kiikkustuolikeinutteluun jää. Varsinkin kun aikarajan umpeuduttua areenan seinät alkavat kasvaa ulkoapäin kiinni, niin että pelialue on lopulta mitätön liki postimerkin kokoinen plätti. Klaustrofobiset vaivautukaa!

Amerikan herkkua?

Jostakin kumman syystä amerikkalaiset haluavat tehdä kaiken aina omalla tavallaan. Ranskalaiset menestysfilmit filmataan Hollywoodissa uudelleen ja vastaavasti japanilaisten pelien nimet väänntyvät helposti tyystin tunnistamattomiksi. Tällä kertaa nimi on sentään säilynyt liki ennallaan, mutta itse hahmot ovat muuttuneet entisten pehmopalleroiden sijasta metallinkiilloiksi roboteiksi. Lisäksi äänimaailmaa on koristettu turhilla puheenparsilla, joihin taatusti kyllästyy alta aikayksikön. Pelattavuuteen moisella ei toki ole vaikutusta, mutta luvattun alkuperäisiä tunnelmia tavoittelevan classic-pelivaihtoehdon puuttuminen on silti harmillista.

Myös pelin laitevaatimukset ihmetyttävät. Miten ihmeessä näin yksinkertainen ja vaatimattoman näköinen peli voi vaatia sujuvasti toimiakseen puhti-Pentiumin 32 megatavun muistilla ja kuluttaa kiintolevytilaakin vähintään 40 megatavua? Erikoista on myös asiallisen yksinpelivaihtoehdon puuttuminen. Liki kaikissa konsoliversioissa on ollut mu-

kana hauska yksinäisen pommittajan peli eri vaiheineen, vihollisneen ja loppuhirviöineen. Vaikka moninpeli onkin aina ollut Bombermanin sielu, monet ovat tunnetusti repsahtaneet tyystin myös yksinpeliin.

Atomic Bombermanista kohkattiin myös tulevana instant-Internet-hittinä. Luvattu suora TCP/IP-tuki on jostain syystä hyllytetty, eikä pelin ohjeissa mainita kertaakaan sanaa Internet, niinpä

Ensimmäinen Bomberman-pommittelu ilmestyi 8-bitille Nintendolle kymmenkunta vuotta sitten. Se ei vielä valloittanut maailmaa, sillä moninpeli puuttui kokonaan. Vasta PC Engine -versio pamautti pankin päreiksi: viisi pommittajaa pääsi samanaikaisesti areenalle ja Bomberman-hysteria alkoi. Atomic Bomberman päivittää pelin Windows 95:lle.

Yhteensä Bomberman-pelejä on ehtinyt ilmestyä reilut parikymmentä versiota eri pelikoneille. Tietokonekaan eivät ole jääneet kokonaan ilman pommihuumaa. Valitettavasti ainakin Amiga-versio (Dynablasters) oli aivan liian hidas, jotta siitä olisi nauttinut täysin siemauksin, ja Bomberman-fanaatikot joutuivat turvautumaan konsoleihin.

Yksinkertainen kaudista, nelinkertainen sikanautaa

Kuka tahansa oppii Bombermanin perusteet hetkessä, mutta sen taitajaksi ei tulla yhdessä illassa. Jokainen pelaaja pudottaa pelialueen toimivalle kuvaruudun kokoiselle areenalle pommeja ja pyrkii pamauttamaan vastustajat niiden avulla manalan majoille. Lisäksi esteenä olevia tiiliskiviä (tai vastaavia) on tuhottava ja kerättävä samalla lisäksi ennen lopullista kissa-hiiri-taistoa. Eräänä kliimaksi on parhaimmillaan sa-

noinkuvaamaton remelmys jokaisen pelaajan pudotellessa rypäleittäin mega-pommeja toisten oletetulle kulkureitille.

Hauskat lisäkyvyt ovat oleellinen osa Bombermanin viehätystä. Saappaalla voi potkaista pommin liikenteeseen ja nappia painamalla pysäyttää sen pahaa aavistamattoman pelaajaparan nenän eteen. Hanskalla pommin voi puolestaan kouraista mukaan, kantaa sitä aikansa ja lopulta viskata seinämän yli kaverin niskaan. Erilaiset areenalla lojuvat esteet ja lisukkeet tuovat myös oman sävöksensä. Pommin voi esimerkiksi asettaa liukuhihnalle, jolloin se hitaasti, mutta varmasti liikkuu liki huomaamatta kohti nurkan takana väijyvää kaveria.

Jos pelkkä pomminpudottelu ei innosta tarpeeksi, miten olisi taudin tartuttaminen nurkan takana väijyvään kaveriin? Myöskään pommiummetus kesken kiivaan pomminkuminan ei ole se kaikkein odotetuin lahja. Entäpä väärinpäin kääntyvät kontrollit? Usein lahjan innokkaalle antajalle ehtii kylläkin käydä kikka-raisesti ennen kuin tartutus onnistuu. Ja miten olisi itse Ebola? Siinäpä oiva pikku piris-



Alla malliksi se aito ja alkuperäinen PC Enginen Bomberman.





nettipommitusta halajavan on käytettävä Kalia, josta tavallinen pelikuluttaja ei välttämättä ole kuullutkaan. Ja Atomic Bombermanin piti olla peli, joka ottaa yhteydet maailmankaikkeuteen, kunhan sille kuiskaa kymmenen metrin päästä maagiset sanat: "hus verkkoon"... Interplayn politiikka on todella ihmeellistä.

Sitä parempi soppa mitä useampi kokki

Toruista huolimatta Atomic Bomberman on maanmaukas moninpeli. Pomminkylvä kaksistaan on jo kohtuuhauskaa, mutta vasta neljällä pelaajalla peli pääsee todelliseen kukoistukseensa. Nykyohjaimiakin ymmärretään, joten neljän Sidewinder-padin linkittäminen toisiinsa onnistuu vaivatta. Kaksi voi lisäksi temmeltää näppäimistön kimpussa, joten kuusinpelikin onnistuu yhdellä koneella. Verkon kautta pelaajia voi olla samanaikaisesti peräti kymmenen, mutta tuolloin tunnelma äityy taatusti liian kaotiseksi.

Jotenkin kumman viimeistelemättömältä ja keskeneräiseltä Atomic Bomberman vaikuttaa, ei voi mitään. Moninpeli toimii kuitenkin moitteetta ja sehän on kuitenkin se kaikkein tärkein. Hysteriaa tarjolla halukkaille!

JTurunen



Hyvää

- Hyvä moninpeli.
- Selkeä grafiikka.

Huonoa

- Amerikan tauti.
- Hetkittäiset hidastelut.
- Laitevaatimukset.
- TCP/IP hyllytetty.
- Kunnollinen yksinpeli puuttuu.

Pomminkylvä on hysteerisen hauskaa moninpelinä.

Moninpeli:



Pelastakaa atomilapset ry

X-Men: Children of the Atom

Acclaim

Dos

Versio: 1.0

Minimi: 486/66, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Ohjauk: Advanced Gravis GRIP,

Gravis Gamepad Pro

Kiintolevy: 25 Mt

Moninpeli: Samalla koneella

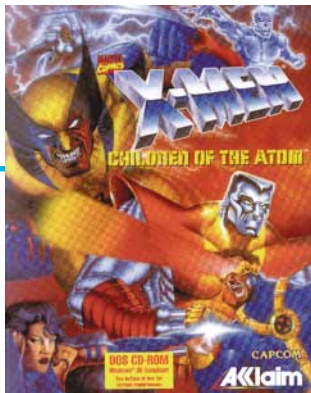
2 pelaajaa

Muuta: Mukana versiot 8- ja

16-megaisille koneille, 256- ja

65536-värisinä.

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D, Sb32PnP 8Mt, 4xCD-ROM



X-Men: Children of the Atom ei kerro Tsernobylin jälkiseuraamuksista, vaan inhoista supersankareista. Kolikkopelikäännös on kyseessä, tekijänä lisenssiräpellyksiin erikoistunut Acclaim.

Faneille tiedotettakoon, että tappelupukareina heiluvat Wolverine, Psylocke, Cyclops, Storm, Iceman, Colossus, Spiral, Silver Samurai, Omega Red ja Sentinel. On siinä mutanttia kerrakseen, kaikilla omat liikkeensä ja X-voimansa, ja kaikkia pääsee vieläpä ohjastamaan. Tietokonevastustajina toimivat edellisten lisäksi Juggernaut ja Magneto. Kaikki (tm) Marvel Comics.

Päivittelin avustajan arjen ankeutta pakottaessani itseni suhtautumaan objektiivisesti "supersankariroskaan" asennusohjelman surratessa. Yllätys oli kuitenkin positiivinen pelin paljastuessa hyväksi. On nopeutta, vaihtelevuutta, kohdallaan oleva pelattavuus näppikselläkin, useita hahmoja spesiaaleineen ja kivan elävät pelitautat täynnä mielenkiintoista pikkupiperystä.

Yksinpelinä X-Men ei iske, mutta ihmisvastustajan kanssa



siitä irtoaa viboja aivan eri tasolla. Ohjausnappeja on taas ihan liikaa, mutta sille nyt ei mitään voi. Jos ja kun kaksi pelaajaa istuu näppiksen äärellä, ja kumpikin on valloittanut joka sormelle namiskan, on täysin selvää, ettei näppis reagoi joka painallukseen. Tuttu ongelma vaikkapa Slicks'n'Sliden pelaajille. Yllättävän hyvin systeemi kuitenkin toimii, ja hahmot todellakin tekivät sormenpainallusta vastaavan liikkeen heti eikä sitten jatka viitsivät.

Perusliikkeet ovat sitä tavallista potkua, mätkyä ja ähinää, mutta näiden lisäksi on paljon pikkuniksejä, kuten vastustajan tekemän heittoliikkeen kääntäminen tuplaheittoksi ja omaksi voitoksi. Halutessaan puolustautumisen saa automatisoitua, kunhan malttaa olla hyökkäämättä, mistä allekirjoittanut suuresti ilahtui. Pelin toimintaan voi muutenkin vaikuttaa, esimerkiksi lyöntien voimakkuus on säädettävissä. On ihan eri juttu tapella iskujen aiheuttaessa maksimivahingon kuin läpsytellä vastustajaa naamalle löysin rantein.

X-voimia kuluttavia erikoisliikkeitä on leegio, hahmosta riippuen. Siinä missä joku Cyclops käyttää optisia latauksia, Iceman hubaillee jääveistoksilla, ja niin päin pois. Näiden X-hyperliikkeiden aktivoimiseksi tarvitaan sorminäppäryyttä, koska näppäinyhdistelmät ovat todella

Teknisistä syistä johtuen nämä heikkotasoiset kuvat ovat Saturn-versiosta.

hivriömäisiä, mutta onpa spesiaaleissa sitten tehoakin.

Virheitä X-Menissä toki on. SVGA-resoja ei tueta, ja 256-värisenä taustat ovat turhan rasteeroituja, mutta 65536-värisenä peli toimii hyvin. Eihän tämä näyttävyydellä pärjää muodikkaammille 3D-lähihitaisteluille, mutta nätti peli yhtä kaikki. Itse hahmot ovat harmittavan harvavärisiä, mutta hyvin animoituja sarakuvatuksia. Ääniefektejä ja musiikkiakin on riittävästi, mutta mitään ihmeellistä niistä ei voi sanoa.

Omassa kastissaan Children of the Atom sijoittuu selkeästi kärkipäähän. Harvoin innostun hakupeleista, mutta kyllä X-miekkoset pitivät pari iltaa otteessaan. Ja tulipahan taas huomattua, etteivät nakkisormeni ikinä muodostu luonnollisiksi käden jatkeiksi.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Nopea.
- Taustoissa paljon kivaa vipinää.
- Kontrollit ovat näppikselläkin hallussa.

Huonoa

- Supersankarit.
- Ei SVGA-tiloja.

Hyvin tehty 2D-mättö.



Formula Karts

Manic Media/Sega

Dos, Windows 95

Minimi: P90, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat,
Dos: Sound Blaster (Pro, 16,
AWE32)

Ohjaus: Thrustmaster T1/T2

Kiintolevy: 45 Mt

Moninpeli: modeemi, sarjakaapeli,
IPX, TCP/IP (8 pelaajaa)

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules
128, (Flash 3DFX,) SB16,
4xCD-ROM

MENNYT MAAILMA



Manic Media ilostutti aikoinaan Super Kartsilla ja Manic Kartsilla. Firman linja jatkuu vakaana, nyt ovat vuorossa Formula Kartsit. Julkaisija on ajopeleillä mainetta ja kunniaa niittänyt konsoli- ja kolikkopelijätti Sega.

Uuden 3D-enginen ansiosta ratanäkymät ovat edeltäjien lakeuksien sijasta aimo annoksen mäkisempiä. Samalla myös radanvierustat ovat muuttuneet realistisemmiksi. Valitettavasti 3D-kortteja ei huomioida, joten viimeisimpien ajopelihiitten sujuvuuteen ei ymmärrettävästi yletä. Toisaalta, eihän mikroautojen tarvitsekaan välttämättä liukua avaruuskiihtäjän nopeudella.

Pelivaihtoehtoina ovat tutut mestaruussarja (championship)

ja kolikkopelitunnelmia tavoitteleva arcade. Ensimmäisessä taistellaan pisteistä, viimeisessä on puolestaan sijoituttava kussakin kilpailussa kolmen parhaan joukkoon jatkoon päästäkseen. Arcade-pelissä kerätään myös voittorahoja, jotka voi sijoittaa entiseen tapaan parempiin renkaisiin ja moottoreihin sekä vauhtia hetkeksi kiihdyttäviin turbokanistereihin ja super grip-kykyihin. Viime mainituilla mutkat suoristuvat helpommin.

Pelattavaa on kahdeksan eri maailmankolkkaan sijoitetun radan verran, joista osa on todella lyhyitä ja yksinkertaisia, osa hieinan pidempiä, mäkisempiä ja mutkaisempia. Kolme eri vaikeustasoa tuo pelin aloittelijankin hallittavaksi. Pelitilanteen talentaminen onnistuu jälleen keran kirjoittamalla ylös hillittömän pitkä salasana. Eivätkö pelintekijät todellakaan koskaan opi?

Hei me surffataan

Formula Kartsin suurin ongelma on liian vahva tuttuuden tunne. Loppujen lopuksi kyseessä on se sama peli, mitä Manic Media on jo vuosikausia tehnyt. Valitettavasti itse pelattavuus ei ole ajan saatossa merkittävästi kehittynyt, vaikka edellytyksiä uuden 3D-enginen myötä siihen olisi tällä kertaa ollut. Tunnelma paransi kummasti, jos ajokki edes hieinan nytkähtäisi ilmaan silloin

kun sen rengas käy suojatien puolella tai kun se hipaisee kansakilpailijan menopeliä.

Peliä jäytää myös erikoinen grafiikkabugi. Näyttää nimittäin siltä kuin ajokin edessä kulkisi asfalttiaalto, jonka perässä pelaaja epätoivoisesti surffaa. Hienoinen tunnelmanlatistaja sekkin.

Manic Medialla alkaa pikkuhiljaa olla melkoinen kokemus kaahauspelin vääsämistä. Sega taustapirunaan se voisi taatusti siirtyä kaahauspelintekijöiden supersarjaan – jos vain haluaisi. Valitettavasti mikroautoilla moinen ei näytä onnistuvan, ei sitten millään.

JTurunen

Hyvää

- Kontrollit.
- Uusi 3D-engine.

Huonoa

- Joka on suht hidas ja buginen.
- Helpohko.
- Jaetun ruudun kaksinpeli puuttuu.
- Sama vanha peli uudessa paketissa.

Eipäs ole kaksinen Segan ajopelijulkaisuksi. Toivottavasti Manic Media virkustuu jatkossa, ainakin mikroautot olisi syytä jättää jatkossa rauhaan.

65

Hardcore 4x4

Gremlin

Windows 95

Minimi: P120, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P166, 32 Mt, 140 Mt

kiintolevytilaa

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 24 Mt

Moninpeli: jaetun ruudun kaksinpeli,

modeemi, sarjakaapeli (2 pelaajaa),

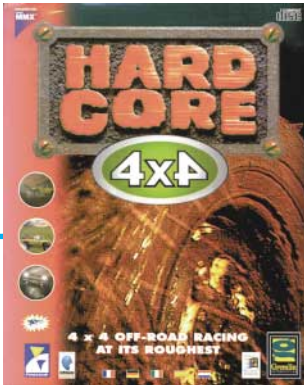
IPX, TCP/IP (6 pelaajaa)

3D-tuki: MMX, D3D (3DFX,

PowerVR, Rendition)

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules

128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM



Kumpareelta toiselle kengurun lailla.

Kaahauspelejä tulee nykyään kuin sieniä sateella ja yllättävän usein mättäältä mättäälle pompahtelu on pelin kantava idea. Off-road-kolistelussa ei sinänsä ole mitään vikaa, mutta käytännössä sitä on vaikea toteuttaa vakuuttavasti. Tällä kertaa yritysvoorossa on Gremlin Hardcore 4x4:llään. 3D-kortitkin huomioidaan nykytrendin mukaisesti.

Off-Road Racing -pelejä on karkeasti jaoteltuna kahdenlaisia. Toisessa vaihtoehdossa pelaaja voi valita ajoreittinsä tien ja mullikon välillä ja etsiä kiihottavia oikoreittejä, toisessa pelaajan on pysyteltävä pääosin tiellä. Vapautta kaahata metsän siimekseen ei siis ole. Hardcore 4x4 luokituu viime mainittuun alaryhmään. Toki siinäkin on tarjolla oikoreittejä, mutta tiukasti tiellä pysyminen on kuitenkin tarpeen. Toisaalta, kukapa haluaisikaan ajaa pystysuoraa vuorensinämää.

Erityisen tärkeää off-road-pelissä on asiallinen ajotuntuma. Pelaajan ohjattavana on suht raskastekoinen, isokokoinen, hillittömän hyvin jousitettu off-road-kärky. Kontrolleihin täytyisi saada tunne, että pelaaja on räväkän, mutta raskaan auton ohjaksissa. Auton pitäisi lisäksi pomppia kumpareelta toiselle joustavasti ja arvokkaasti, ei leikkikalumaisen innokkaasti.

PC-pelintekijöitä ei käy kauteksi. Osa pelaa ajopelinsä edelleen näppäimillä, osa digitaalisilla peukalo-ohjaimilla ja osa analogisilla tikuilla, ja yhä kasvava ryhmä vannoo ratin nimeen. Niinpä pelintekijät eivät aina ehdi optimoida kontrolloja kaikille ohjausvaihtoehdoille. Tämä paistaa läpi myös Hardcore 4x4:stä.

Sekä analogisella että digitaalisella ohjaimella pelattuna kontrollit ovat järjestyttävän herkäät. Pienikin ohjaimenhipaisu kääntää kärryn komeat pyörät turhan jyrkkään kulmaan. Kaikkeen tietysti tottuu, mutta kontrollitunuma ei vastaa ollenkaan sitä autoa mitä ajaa. Toki ohjaimen herkkyyttä voi säätää optio-ruudussa, mutta eikö pelintekijän tehtävä olisi hioa kontrollit kohdalleen? Yllättäen Hardcore 4x4 on parhaimmillaan suoraan näppäimistöllä pelattuna. Mutta kuka nyt enää nykyään haluaisi ajaa autoa näppäyksillä?

Ongelmaksi muodostuu yllättäen myös se, että Hardcore 4x4:n kimppuun on käytävä aluksi kaikkein helpoimmalla vaikeustasolla (novice). Tällöin peli on kuitenkin aivan liian helppo, jotta se tempaisisi edes hieman mukaansa. Täysin päätön, hännätön, kädetön ja todennäköisesti vielä jalatonkin ihellessä vie nimittäin helposti voitton. Eikä seuraavakaan vaikeustaso (pro) peliä paljoa piristä. Vasta

extreme-mestaruustaistossa tunnelma kohenee ja pelaajan on vihdoin edes yrittävä panna parastaan.

Kunnollisten 3D-korttien vallattua maailman pelien kuvallista antia on yhä vaikeampi kritisoida. 3Dfx-kortilla Hardcore 4x4 on näyttävä ja ruudunpäivitys pääosin asiallinen. Valitettavasti ruudunpäivitystä ei pysty lukitsemaan tiettyjen raja-arvojen väliin kuten esimerkiksi useissa PC-simulaatioissa. Niinpä se saattaa kiihtyä hetkessä todella korkealle ja romahtaa taas seuraavassa mutkassa melkoisesti alaspäin. Tämä tekee ajotuntuman erikoiseksi ja kontrollit aavistuksen arvaamattomiksi. 3D-kortittomiakin muistetaan: peli tarjoaa kokeiltavaksi kunnioitetavan määrän grafiikkavaihtoehtoja eri värisävyyksillä.

Jos Hardcore 4x4 olisi pitänyt arvioida alkumetriä perusteella, sitä olisi pitänyt lähinnä unilääkkeenä. Kohenevan vaikeustason, bonusratojen ja -autojen ja erilaisten reverse- ja mikromoodien takia sitä jaksaa tahkota lopulta yllättävän paljon. Ja onhan siinä jaetun ruudun kaksinpelikin. Maita ja taivaita siltä ei tosin kannata odottaa, ainoastaan mullikoja ja mutkia.

JTurunen



Hyvää

- Hyvä peli ajoittelijoille.
- Grafiikka.
- Hauskahkot radat.

Huonoa

- Kontrollit.

Aluksi karsea pettymys. Lopulta siihen kuitenkin lämpeni, kunhan kontroleihin tottui ja alkutylsyydet sai pelattua pois jaloista.

75

FIFA Soccer Manager

EA Sports

Windows 95

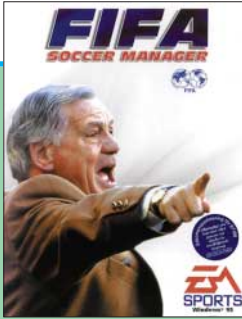
Minimi: P60, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: P120

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 50-120 Mt

Testattu: P166, 48 Mt, Matrox
Millenium 2 Mt, SB32, 6xCD-ROM



Näitettyään menestystä urheilupelisaralla niin jääkiekossa, koripallossa kuin jalkapallossakin EA Sports on päättänyt laajentaa urheilusimulansia ottelemisesta valmennuspuolelle. FIFA Soccer Manager on pelinavaus jonkin aikaa hiljaiseloa viettäneille manageripelimarkkinoille. FIFA Soccer Manageriin kohdistuvat odotukset ovat FIFA Soccer -sarjan menestyksen myötä ymmärrettävästikin suuret.

Todellisia esikuvajoukkueita ja -pelaajia yritetään simuloida mahdollisimman hyvin. Mukana on koko kirjo Euroopan huippuliigoja kaikkine pelaajineen. Perinteisen Englannin valioliigan lisäksi mukana ovat myös Skotlannin, Saksan, Ranskan ja Italian pääsarjat ja kakkosdivarit, sekä Eurocupeja varten nippu muiden maiden huippujoukkueita. Hoidettavana on taas kerran joukkueen kaikki asiat pelitaktikoista pelaajien ostoon ja myyntiin sekä seuran muihin raha-asioihin.

Työpöydän ääressä

FIFA Soccer Manager jakautuu kahteen puoleen, urheilulliseen ja taloudelliseen. Talouspuolella ei tällä kertaa huolehdi sponsorisopimuksista tai sirotella mainoksia kentän laidoilille, vaan tulot koostuvat paitsi lipunmyynnistä myös fanitavaramyynnistä, nakkioskeista ynnä muista oheiskaupasta, sekä ulkopuolisesta tuesta, jota voivat tarjota joko innokkaat fanit tai kaupunginhallitus. Toisinaan stadionia voidaan myös vuokrata muihin tar-

Kentältä pukusuojaan

koituksiin pienestä korvauksesta, ja lisäksi lippujen hinnat ovat vapaasti säädeltävissä.

Fanikrääsän myyminen ei ole pelkkä automaattinen tulonlähde, vaan se vaatii oman taktikointinsa. Fanituotteita tilatessa on tarkkaan harkittava, kuinka paljon niitä kannattaa tilata ja mihin hintaan myydä pois. Kuluista suurimman osan muodostavat pelaajien palkat, joskin rahaa menee myös kentän ja stadionin kunnossapitoon sekä otte-lujen järjestämiseen.

Vaikka taloudella onkin varsin suuri merkitys, nivoutuu se kuitenkin sen verran hyvin urheilulliseen puoleen, ettei se helpolla vie pelin pääpainoa. Viime kädessä kaikkein merkityksellisintä on joukkueen menestys, sillä vain voittoisa joukkue tuottaa rahaa: liigan hännänhuipun fanituotteet eivät kiinnosta ketään, kotiottelujen yleisömäärät jäävät pieniksi, eikä kaupunkikaan yleensä viitsi tukea surkeaa joukkuetta. Menestymisen paineet ovat suuret, sillä varsinkin huippuseuroilla pelaajien palkkakulut ovat huomattavat.

Ja eikun pelaamaan

Pelilliseen menestykseen tarvitaan paitsi hyviä pelaajia myös hyvät taktiikat ja tehokasta harjoittelua. Kullakin pelaajalla on oma viikottainen harjoitusohjelmansa, jota voi muokata mielen-sä mukaan: pelaajilla on toistakymmentä eri taitoa, joista voi harjoituttaa kullekin pelaajalle tärkeimpiä viikon eri päivinä.

Taktiikat suunnitellaan antamalla jokaiselle pelaajalle henkilökohtaiset ohjeet, joita tämä pyrkii parhaansa mukaan kentällä noudattamaan. Keskikenttä-

miehen voi määrätä syöttämään pallon suoraan eteenpäin tai kuljettamaan sitä, hyökkääjä voi joko laukaista heti pallon saatuaan tai pyrkiä siirtämään sen paremmassa paikassa olevalle joukkue-toverille. Tällaiset ohjeet ovat jos-sain määrin valmiita kuvioita epämääräisempiä, mutta samalla myös joustavampia.

Ottelu on näytetty ylviivistosta ja nähtävissä on kerrankin koko ottelu eikä pelkkiä satunnaisia väläyksiä vaarallisista paikoista. Kentällä pelaajia ei valitettavasti ole numeroitu, joten omat pelaajat on tunnistettava pelipaikan mukaan. Palloon viimeksi koskeneen pelaajan nimi sentään näkyy ruudun alareunasta.

Yleisesti ottaen ottelukuvaus ja pelaajien toiminta on varsin aidon tuntuista. Syötöt ja hyök-käykset kulkevat kuin aidossa ot-telussa ja välillä manageri joutuu tosissaan pureksimaan kynsiään tiukoissa tilanteissa.

Joitain ärsyttäviä epärealisti-suuksia otteluun on kuitenkin jäänyt. Ensinnäkin taklauksista on turhan hankala saada puhtaita – lähes joka toisen taklauksen kohdalla seurauksena on pillin vihellys ja vapaapotku. Omalla rangaistusalueella joutuu lähes sormet ristissä toivomaan, ettei-vät omat puolustajat erehtyisi taklaamaan, sillä rangaistuspotkuja jaellaan epärealistisen usein.

Kunnolliset laukauksetkin ovat kiven takana, sillä ainakin kol-messa tapauksessa neljästä rangaistusalueen sisältäkin ammuttu kuti kohoaa viisi metriä maalin yli. Laukausten korkeuteen ei voi ohjeilla vaikuttaa. Maalien tekoa varsinaisen peliajan päätyttyä ei pääse jännittämään, sillä lisäaikaa ei anneta. Ikään kuin vinkkinä FI-

Falle pelin tekijät ovat ottaneet käyttöön aktiivisen peliajan, eli kello pysähtyy aina pillin soidessa.

Aika parantaa haavat?

FIFA Soccer Manageria ei voi sanoa turhan helpoksi peliksi, sillä huippujoukkueellakin pelaaminen on aluksi melkoista tuskien taivalta. Kokeneemmalle pelaajalle taso on kuitenkin sopiva, sillä käyttämällä hieman aikaa taktiikoiden hiomiseen alkaa jälki pikkuhiljaa muuttua toisenlaiseksi.

Realististen joukkue- ja pelaajatietojensa sekä toimivan ottelunäytön ansiosta FIFA Soccer Manageria pelaa ilokseen. Itse otte-luun jääneet harmittavat pikkumokat pudottavat arvosanaa. Mikäli EA Sports tekee FIFA Soccer Manageriin jonkinlaisen päivytyksen, voi loppuarvosana nousta yli maagisen yhdeksänkym-pin rajan.

Mikko Alapuro



Hyvää

- Toimiva ottelunäkökulma.
- Joustava taktiikansuunnittelu.
- Urheilupuoli ja talouspuoli hyvin tasapainossa.
- Valittavana useita eri liigoja.

Huonoa

- Epäpuhtaat taklaukset.
- Epätarkat laukaukset jopa maailmanluokan pelaajilta.
- Yksittäisten pelaajien seuraaminen hankalaa.

Pientä loppuhiontaa kaipaamaan jäänyt manageripeli, joka on lajityyppiin parhaasta päästä. Päivitettyinä mahdollisesti jopa klassikkoainesta.

HYVÄ PELI 87

squad		FIFA		Current Date		Sat 5 Oct 1996	
				Balance		£2,807,814	
				Next match		Sat 12 Oct	
				Division 1			
Leverkusen vs Bor. Dortmund				Division 1			
FORMATION							
		Stat	Pos	Form	Mrale	Engy	Games
GK	1 S. Klos	0	65 82	43	69	95	13 0 0
SW	6 M. Sammer	0	77 81	40	68	78	13 0 0
LWB	17 J. Heinrich	0	65 68	48	66	80	13 0 0
CD	5 J. Cesar	0	62 77	18	69	77	13 0 0
CD	3 J. Kohler	0	65 78	52	66	81	12 0 0
RWB	7 S. Reuter	0	68 70	40	67	72	13 0 0
DM	19 P. Sousa	0	68 78	31	69	70	13 0 0
DM	29 V. Bout	0	66 73	48	49	73	2 0 0
AM	10 A. Möller	0	69 75	64	66	74	9 0 0
FOR	13 K. Riedle	0	66 75	80	69	75	13 9 0
FOR	9 S. Chapuisat	0	66 81	55	67	67	11 7 2

Aaron vs. Ruth

NuFX/Mindscape Sports Advantage

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: P90, 32 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 22-96 Mt

Testattu: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM

Maailmassa ei ole montaa asiaa, joka suomentamalla paranisi. Baseball on niistä harvoista yksi, sillä Pihkalan pesäpallo on alkupe-
räästä lajia kiinnostavampi. Amerikkalaiset ovat kuitenkin omaan versioonsa enemmän kuin tyytyväisiä ja ovat luoneet entistä baseball-tähdistä puolijumalia, jotka asustavat Olympoksen sijasta Hall of Famessa.

Aaron vs. Ruthissa pelataan mielikuvitusjoukkueilla, jotka on miehitetty baseball-legendoilta eikä joukosta ole unohtettu Japanin tai Negro American-liigan kuuluisuuksiakaan. Jokainen tähti esiintyy pelissä omalla persoonallisella tyyllillään. Todellisten joukkueiden puute ei juuri häitää, sillä kokoonpanoista tulisi kuitenkin keinotekoisia miesten aktiivisten peliurien hajotessa vuosisadan kokoiselle pätkälle. Rapakon yli tuotuna tähtikavaladin idea hieman kärsii, sillä harva suomalainen tunnistaa edes lyöjäkuninkaita Hankia ja Babea.

Asiaa auttaa pelin mukana tuleva tiedosto, jossa on kuvaus kaikista pelissä esiintyvistä suurmiehistä. Yleensä tällaiset henkilökuvaukset ovat vain tilastonikareiden ilona tai levyn täyteenä, mutta Aaron vs. Ruthin arkistoista löytyy taustatietoa itse peliin. Jos kirjaston mukaan Carlton on kuuluisa rautaisesta kierresyötöstään, on miehen slider pelottava ase myös pelipuolella. Pieneltä tuntuva yksityiskohta, mutta sen toimivuus luo perustan koko pelin idealle.

Pasianssia

Erilaisia otteluvaihtoehtoja on riittävästi. Yksittäiseen otteluun tai kotiutuskilpailuun saa miehistön valita vaikka pelaaja kerrallaan, mutta kone tarjoaa automaattisesti parhaat kokoonpanot. Sarjakauden keston voi säätää sadasta kahteenkymmeneen otteluun ja jos runkosarjan räppiminen ei miellytä, pääsee loppusarjan suoraan käsiksi.

Ikävin yllätys on runkosarja.



Sarjan voi pelata läpi vain yksinään, joten kotiturnausten järjestäminen kärsii ja pahasti.

Varsinaista valmennusosiota pelissä ei ole, mutta joukkueitaan pääsee rakentamaan kykyasteita jakamalla ja pelaajakaupoilla. Kykyasteilla voi kehittää pelaajien taitoja, mutta niitä jaetaan kauden aikana niin nihkeästi, ettei pisteillä ole suurempaa merkitystä joukkueen parantamisessa. Jostain syystä joukkueen suurimmat tähdet eivät ole edes näkyvillä, joten muutaman supermiehen tarkat taidot jäävät pelissä hämärän peittoon.

Bisnespuolella voi taitava pelaaja tehdä pieniä ihmeitä, sillä pelaajien myyminen ei ole pelkkää vaihtokauppaa. Systemi toimii varsin realistisesti, sillä kauppoissa vaihtaa yleensä kaksi miestä seuraa ja paremman miehen saava joutuu maksamaan välirahaa. Pelkillä taaloillakin vahvistuksen saa, mutta se syö yleensä kaikki säästöt.

Huonon sarjatoteutuksen takia ainoa kauppakumppani on tietokone. Se vaikeuttaa myös bisneksen hieromista, sillä kone ei suoraan kerro paljonko miehestään haluaa, vaan käytännössä tarjousta on korotettava dollari kerrallaan.

Pelaajista puuttuu kunnollinen



yhteistiedosto, jossa pääsisi vertailemaan miesten taitoja. Pelissä on näkyvillä kaikki taidot vain kykyasteita jaettaessa, eikä niitä sen jälkeen ole mahdollisuutta mennä kurkkimaan kuin kerran kahdessakymmenessä ottelussa. Ennen ottelua avautuvassa kaupparuudussa näkyy vain yhteenveto taidoista, jossa kahdeksan eri taitoa on niputettu neljäksi. Parhaiten toimivien kokoonpanojen suunnittelu on hankalaa, sillä otelutilanteessa ei voi vertailla kun pelaajien kauden tilastoja. Mieti siinä sitten kuka pelaajista on nopein etenijä tai kenet laitetaan kakkospesälle, kun kaudesta on takana vasta kaksi ottelua eikä tilastoissa näy kuin pyöreitä nollia. Käytännössä touhu menee muistipeliksi tai taidot on kirjoitettava suosiolla paperille.

Väärä!

Syöttökummulla työskenteleminen on tehty perinteisellä kaavalla. Syöttäjäkohtaisesti on valittavana neljä erilaista syöttöä ja tähtäin kertoo minne pallo on lähdössä. Kaksipelitkään eivät systeemistä kärsi, sillä syöttötyyppi valitaan padin napeista ja tähtäin on satunnaisen ajan liikuteltavissa vielä syöttökohdan valitsemisen jälkeenkin. Kaiken lisäksi voi kärkevään etenijän yrittää yllättää äkkinäisellä heitolla pesävahdille, joten liian innokas etenijä saa olla jatkuvasti varpaillaan.

Lyöminen ei ole aivan yhtä sujuvaa. Ensin valitaan voimakkuus, jolla mailaa huidotaan joko olan takaa tai näpäyttämällä. Ruudussa on näkyvillä mailan korkeuden osoittava tähtäin, jolla määrätään lyökö korkeita, laako-



ja vai yrittäkö pomppua. Mailan sivuttainen sijainti on arvioitavissa vain lyöjän jaloista ja pari iltaa kuuluu siihen, että oppii suunnattamaan lyönnit oikein.

Syötöt viuhuvat mukavalla nopeudella ja pari palloa menee siepparille vain siksi, että pelaaja arvioi väärin syötön eikä yksinkertaisesti ehdi mailoineen väliin.

Normaalien vaikeustasojen lisäksi Aaron vs. Ruthissa on valittavana erilaisia helpottavia optioita. Osan optioista pidin mukavuussyistä päällä. Esimerkiksi etenemisen jätin koneen huoleksi, sillä kone hoitaa homman mainiosti. Äijillä kun on ihmisen ohjauksessa ihmeellinen taipumus jäädä puolimatkan krouvin notkumaan, josta heidät on erikseen potkittava pesälle asti. Samoin korkeiden lyöntien koppaaminen pelkän pallon varjon perusteella on turhauttavaa puuhaa, mieluummin valitsee rujan näköisen, mutta kätevän pallon alastulon näyttävän kehän.

Pelkkänä baseballpelinä Aaron vs Ruth on hyvä, mutta ideasta menee paljon ohi, jos pelissä esiintyvät nimet ja naamat eivät kerro yhtään mitään. Harva pelaa urheilupelejä konetta vastaan kuin harjoitusmielessä ja pelissä olisi muutama kotiturnauksiin erinomaisesti sopiva idea. Onnettomat moninpelimahdollisuudet kuitenkin rampauttavat koko pelin. Kaverin nöyryyttäminen onnistuu vain yksittäisessä ottelussa tai kahden pelaajan välisessä loppusarjassa, jonka aikana pelaajakauppoja ei enää sallita.

Tuukka Grönholm

Hyvää

- Kaupoissa kahisevaa mukana.
- Ottelutoteutus toimiva.
- Legendat elävät.

Huonoa

- Moninpeli ontuu.
- Pelaajien taitoja ei pääse vertailemaan.

Legendojen kohtaaminen on ideana ja pelinä hauska.



Counter Action

Nashi Igry/Mindscape

Dos

Minimi: 486/66, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster, GUS

Kiintolevy: 13-30 Mt

Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434

1Mt, Flash 3D, Sb32PnP 8Mt,
4xCD-ROM

Counter Action on, tai sen pitäisi olla, reaaliaikainen strategia aitoon Command & Conquer -tyyliin. Paikanna on itärintama, aikakautena 40-luvun alku, ja vapaavalintaisesti joko saksalaisten elintilavallioittajien tai isänmaataan puolustavan puna-armeijan puolella koetetaan selvittää tehtävä kerrallaan tie kohti suuren maaottelun lopullista voittoa.

Komennettavana on ”tarkasti mallinnettuina” kaikki tärkein maasotakalusto, eli jalkaväkeä, erilaisia tankkeja, telatykkeitä sekä kuljetus- ja panssarintorjuntakalustoa. Yksiköillä on kaksi toimintoa, liikkuminen ja hyökkäys. Liikuttelussa voi yksinkertaisella waypoint-systeemillä antaa yksikölle viisi kohdetta etukäteen. Soltut ja tankit osaavat puolustautua, mutta eivät lähteä karkuun, vaikka vastassa olisi koko punatähtikardikaarti.

Vihollisyksiköt ovat piilotettuja, kunnes jokin oma yksikkö ”näkee” ne. Tämän jälkeen kyseiset vihollisyksiköt ovatkin sitten näkyvissä hamaan ikuisuuteen. Moottoripyöräyksiköt ovat uhri-lampaita, joita kannattaa liikutella reilusti muun porukan edellä tiedustelemassa.

Joskus voi apuun kutsua pommikoneryhmän, joka möyhentää annetun kohteen täydellisesti. Graafinen efekti on todella maukas, kun hehtaareittain maata muuttuu kuumaisemaksi, ja kaikki alueella majaillut tuhoutuu. Nämä tehtävät olivat ehdottoman hauskoja. Pommikoneissa on pieni suunnitteluvirhe, sillä ne eivät ”näe” maastossa olevia vihollisia yli lentäessään.

Aseistamattomilla ajoneuvoilla ei tee mitään, koska ne ovat miehistönkuljetuksessa onnettoman hitaita, ja niiden puolustuskyky on nolla. Konekiväärillä varustetut, panssaroidut miehistönkuljetusautot ovat nekin kuljetustehävissä hyödyttömiä, mutta vihollisen jalkaväen ja pikkutankkien tuhoamisessa ne ovat ylivoimaisesti tehokkain ase.

Counter Action on tiukan teh-

Leningrad Cowboys



täväpohjainen ja lineaarinen. Tehtäviä on pari tyyppiä: normaalien kohteiden tuhoamisen lisäksi joskus jahdataan yksittäisiä, karkuun pyrkiviä merkkihenkilöitä. Ja sama toisin päin: joskus pitää turvata omien yksiköiden selviytyminen hengissä kohdealueelle tai suojata omia kohteita tulevalta hyökkäykseltä. Yleensä tehtävää ei lasketa voituksi, ennen kuin kaikki viholliset on tuhottu, ja kesken pelin ei turhaan tallennella.

Teräspanterit

Taistelulentä syntyä mielettömät määrät romua, koska ei ole harvinaista, että alueella rymistelee lähemmäs sata tankkia plus muut yksiköt päälle. Monen tonnin teräsmotiköillä voi taistella vain vihollisen yksiköitä vastaan, ei jyrätä tietään puiden ja risukon yli, taloista ei voi rysäyttää läpi, eikä ”ei-sotilaallisia” kohteita voi ampua.

Nurmiporat eivät osaa kaivautua aseisiin, ryömiä, suojautua tai piiloutua, mutta saavat tankin rikki kiväärillä, kun vain aikaa antaa tarpeeksi. Ilman tykistöä tai lentokoneita vain jalkaväki pystyy tuhoamaan rakennuksia.

Kaikkien yksiköiden eteneminen on rajattu sokkeloisiin tiestöihin ja aukeisiin, sillä suota, vettä, metsää tai raken-

nuksia ei voi ylittää. Poikkeukset nämä reitit on vielä poimuttu kartalle siten, että turhaa vaeltamista syntyy ihan liikaa.

Tykistön käskyttäminen on hoidettu erinomaisesti. Kun esimerkiksi viisi metalliputkea on valinnut ryhmäksi, voi sen jälkeen alkaa klikkailla tuhottavien kohteiden päällä, ja ammustilannetta voi koko ajan seurata selkeästä näytöstä. Peli osaa automaattisesti valita aina optimaalimmaksi tykin seuraavan kuulel- lin ampujaksi.

Punakone jyrää

Counter Actionissa on paljon hyvää. Sitä on helppo pelata, grafiikka on selkeää ja uskottavaa, ja tehtävätkin vaihtelevat jonkin verran. Valitettavasti helppo pelattavuus ei tarkoita helppoja tehtäviä. Tehtävien läpäisy perustuu yritys-erehdys-tahkoamiseen: tehtävää täytyi kokeilla ja kokeilla, kunnes vihollisen aina samalla tavalla toistuvien hyökkäysten reitit olivat selvillä. Tämän jälkeen vain omat joukot aseisiin ja odottamaan, hiiri valmiina antamaan kohteita tykistölle. Strategiaa kerrakseen.

Venäläisestä alkuperästä johdettua pienä punasiirtymää on haavoittavissa kaikkialla, mutta prosviet-proosaa ei kuitenkaan ole häiritsevän paljon. T-34:n ylis-

tyksen tajuun, mutta kun Wehrmachtin upseeristokin käskynannoissaan paasaa sankarillisesta vastustajastaan, alan nopeasti kaivata mustavalkoisia, persoonattomia sarjakuvasakujia. Sotapelaajien yleisten saksalaissympatioiden syyt jääkööt Wexteenin analysoitaviksi.

Grafiikka on selkeää, toimivaa ja yllättävän aidon näköistä. Turhaa välianimaatiota on CD:n täytteenä liikaakin. Musiikki on osin hyvää, osin huonosta ruotsalaisesta luontofilmistä, mikä ei viehätä, kun pienet miehet taistelevat ruudulla hengestään.

Counter Actionista tulee mieleen enemmän jalostettu Cannon Fodder kuin rampautettu C&C, kenttien puzzlepohjaisuuden takia. Lineaarisuus on kuitenkin pieni harmi verrattuna vapauden tunteen puutteeseen. Aikarajoitukset, yksiköiden toimintarajoittuneisuus ja taisteluiden ratkaiseminen suoraan laskutikulla antavat sellaisen vaikutelman, että taistelulentä tapahtumiin ei voi loppujen lopuksi paljon vaikuttaa.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Yksinkertainen joukkojenhallinta.
- Selkeä ja uskottava grafiikka.
- Luftwaffe ja sen neukkuvastine.

Huonoa

- Äijät eivät osaa hypätä tankin päälle.
- Eivätkä uida, kahlata, ryömiä.
- Ja kävelykin sujuu vain aukealla arolla.
- Tankilla ei voi tuhota rakennuksia tai jyrätä mitään.
- Ei satunnaistehtäviä eikä moninpeliä.

Yksinkertainen C&C-klooni, jossa strategiaa voi unohtaa, ja yritys-erehdys-menetelmä on ainoa tapa edetä.

70

Animal

Microtime/Ocean

Dos (Windows 95)

Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA,
2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 12 Mt

Muuta: Win95:n alla vaatii 16 Mt
muistia.

Info: [www.peperami.com/
mash/maim/disfigure/bash/](http://www.peperami.com/mash/maim/disfigure/bash/)

Testattu: P120, 32 Mt, CLGD5434
1 Mt, Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



On pormestarin vaalien aika, ja professori Peperenstein on ties kuinka monennetta kertaa peräkkäin voittaja-suosikki. Hämmästys onkin suuri, kun professori katoaa salaperäisesti kesken Peperaminmonistussession. Peperami ei moista sulata, ja alkaa etsiä isähahmoaan ja hänen sieppaajaansa kalori-kaupungin syövereistä.

Animal on perinteinen seikkailupeli, jossa hahmot ovat renderoituja keksejä sun muita pikamurkinoita. Taustat näyttävät sekoitukselta käsin maalattua ja koneen laskemaa, ja tarinaa rytmitetään animaationpätkillä, jotka pääsääntöisesti näyttävät jonkun ensimmäisiltä "katso äiskä, mitä väänsin 3D Studiolla" -teoksilta.

Jeeves hoitaa

Käyttöliittymä on kikkailemalla saatu käyttökelpottomaksi. Esineiden valinta ja yleensä minikään tekeminen on hankalaa, koska hiiren osoitin PIILOTE-TAAN valikoissa. Käsittämätöntä. Vain valitun objektin korostettu reunus kertoo hiiren osoittimen summittaisen sijainnin, joten näkymättömän hiirenkursorin ollessa laatikoiden rajamailla hyppii valittu optio täysin satunnaisesti puolelta toiselle.

Joten kuten toimiva systeemi on valita toiminnot näppäimistöltä ja hiirellä toiminnan kohde. Näppäimistö ei kylläkään toimi inventaario-ikkunassa, joten esineiden valinta on hidasta ja virhealtista puuhaa.

Kanaalin tuolla puolen



Tämä ohjelma vie mukanaan.

Snackopolls – elävän pikaruuan kansoittama kaupunki.
Peperenstein – Professori ja hullu nero, Snackopoliksen luoja. Suositettu poliitikko, joka näyttää Pelle Pelottoman apulaisen makroversiolta.
Peperami – professori Peperensteinin laholatva luomus, pelin sankari. Peperami on käytöshäiriöinen, väkivaltainen, suolatikun näköinen makkara, joka tekee rahaa myymällä klooneja itsestään.

Toimintoja on vain muutama. Paikkojen tutkimiselle, kävelyllä, hyökkäykselle ja esineiden käyttämiseen on omat ikoninsa, ja muille hahmoille voi puhua monivalintatyypillisesti. Kerättävät esineet ovat selvästi esillä. Esineitä ei voi hävittää, mutta ne pääsääntöisesti katoavat, kun niitä on käyttänyt.

Ongelmanratkaisu on oikean esineen käyttämistä oikeassa paikassa. Sanalle "oikea" määritellään uudet normit Animalissa, sillä makkaramies ei osaa iskeä vasaralla lasia rikki tai edes avata sorkkaraudalla ovia. Ok, kaikissa seikkailupeleissä on rajoituksia, Animalissa ne vain hyppivät silmille ja nauravat niin tehdessään.

Matkustaminen onnistuu joko käyttämällä tv:n näköistä HITS-teleiirinpäätettä tai hyödyntämällä taksipalvelua. Ajan kuluessa ilmestyy jo tutkittuihin paikkoihin maagisesti uusia tavaroita, lukitut ovet avautuvat ja vanhat sulkeutuvat, ja sitä rataa. Tuskattavalta ees-taas-vaeltamiselta ei siis voi välttyä.

Turhia väliruutuja, joissa ei voi varsinaisesti tehdä muuta kuin kävellä huoneen läpi, on tiuhassa. Näitä välianimaatioita ei voi nopeuttaa tai ohittaa, ja odotellessa korkkaa nopeasti toisenkin.

Parasta ennen: 1991

Huumori on surkeaa. Animalin vitsiniekkoilla ei leikkaa senkään vertaa kuin kotimaan tv-koomikoilla. Vitsit ovat, paitsi ennalta-arvattavia, myös kuluneita tai hy-

vin lapsellisia. Huonosti ideoidut pissakakkavitsit eivät naurata, ja suuri osa sanaleikeistä ei toimi lainkaan Britannian ulkopuolella. Yksi animaatiopätkä kirjoitti hymyt Peperamin teloessa erilaisilla keittiökoneilla hengiltä joukon elintarvikkeita, ja se siitä.

Graafisesti Animal on vanhentunut. Tönkköjä renderointeja, haaleita taustoja ja kankeita animaatiopätkiä. Taustamusiikkia ei ole, ja puhutut repliikit herättävät kauhua. Päähenkilön kapinallishenkinen korina onnistuu vain ärsyttämään, ja kertojan ääni on jäykkämsäisen brittiläinen aksentteinen kaikkineen. Br. Puheet voi myös tekstittää, mutta toiminto on rajallinen. Läheskään kaikkia juonen kannalta eioleellisia kommentteja ei ole tekstitetty.

Keksinnurmut houkuttelevat hyönteisiä, ja niinpä bugit eivät ole Animalille vieras ilmiö. Testiversiolla oli selviä pystyssäpysymisvaikeuksia. "Aidon" Dossin alaisuudessa, QEMMin kanssa ja ilman, monilla viritetyillä käynnistystiedoilla kokeiltuna peli jumittui aina ennemmin tai myöhemmin. Apu löytyi Win95:n Dos-ikkunasta. Kannattaa myös kokeilla vaihtaa Dos4GW:n versiota.

Pelissä pitäisi olla kaksi duumahtavaa 3D-osiota, mutten ikinä jaksanut pelata niin pitkälle. Se, mikä ei tapa, tekee vahvemmaksi, mutta johonkin on vedettävä raja. Jäin siihen käsitykseen, että Peperami on ihan oikeasti jonkin ruokalafkan rekisteröity

tavamerkki. Huonoa mainosta, jos mikä, sillä Animalin pelaaminen on itsekidutusta. (Peperami on vahvasti maustettu pikkumetwursti, ja pirun hyvää. –nn)

Väkivaltaan ei saisi yllyttää, mutta jos joku tyrkyttää sinulle uutuudenkiiltävää Animalia, saat lyödä helppoheikkiä nenään oikein luvan kanssa.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Pelitallenteissa näkyvä päivämäärä.
- Surkein webbisivu -kisan vahva voittajaehdokas.
- Deltree animal.

Huonoa

- Ärsyttävä.
- Epäpelattava.
- Ruma.
- Buginenkin vielä.

Vastenmielisen huono seikkailu. Brittejä ei saisi päästää näyttämään ääniosia ilman aksenttiiliteriä.

23

Independence Day

Fox Interactive/Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P120, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhtensopivat

Kiintolevy: 35 Mt

3D-tuki: 3Dfx

Testattu: P120/32, Hercules

Dynomite 128, Flash3D, SB-16, CD-ROMx8



Massoille suunnatun, vanhoja kliseitä toistavan Ko-ko Kansan Elokuvien joukossa omaperäinen ja nerokkaasti käsikirjoitettu Independence Day oli kuin raikas tuuli. Sen ennennäkemätön juoni, syväluotaavat ihmiskuvat ja jokaista ”mikroharrastajaa” ilahduttava, nerokas loppuratkaisu olivat piste Independencen päälle.

Tällainen 90-luvun klassikk elokuvaa vaatii arvoisensa pelin. Ällistytävän yllättävästi Independence Day (eli ID4, kuten jenkit peliä kutsuvat) onkin lentopeli, jossa pelaaja suorittaa erilaisia tehtäviä suurkaupunkien yllä (tuhoo generaattorit/pari joukkojenkuljetusalusta/voimalat/linkit ja sillat). Huvittavasti pelaajan kone on äärimmäisen kestävä superkone, kun taas alien-vehkeet enemmän tai vähemmän ovat parista ohjuksesta hajoavia savikiekkokkoja.

Lentämisen ohessa kerätään lisää ohjuksia ja koneen vahinkoja korjaavia ikoneita, uusia koneita lennettäväksi, hetkellistä haavoittumattomuutta ja muuta mukavaa. Tutkassa oleva nuoli näyttää ystävällisesti lähimpään maaliin, joten tiedossa on leppeää, selkäydivetoista ammuskelua, vai?

Tervetuloa maahan. ID4:n vaikeustaso kohoaa nopeasti tasolle ”järkyttävä”: vaikka kuinka kiemurtelee, aina osuvat alienit tekevät nopeasti selvää jälkeä. Asia ei auta kammottava lentomalli, jo F-18 on kuin kumilangan päässä roikkuva superjojo, ketterämmät koneet ja kaapattu vihollisufo ovat lähes ohjauskelvottomia. Ja kun kentän selvittää, edessä on lisää täsmälleen samaa. Vihollis- aluksetkin sujahtavat millisekunnissa ohi, eikä minkäänlaista iluusiota esimerkiksi lentämisestä synny. Niinpä katsoin, että pitäähän minun kokeilla sisäänrakennettua huijausmoodiakin.

Ilman 3Dfx-korttia peli on hidas ja yllättävän ruma, ihan kuin sitä ei kورتtirajoitteiselle olisi tarkoitettukaan. Kiihdytettynä se pyöri minunkin koneellani mukavasti, muttei ole kovinkaan ihmeellisen näköinen. Kaupungit ovat lähinnä huvittavia hökkelilyliä.

Mukava, mutta yhden tekevä peli nahistuu yhden tekeväksi, mutta ärsyttäväksi pelikokemukseksi. ID is not 4 me.

Nnirvi

Huonosti käytetty lisenssi.

62



Terracide

Simis/Eidos

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhtensopivat

Kiintolevy: 30-220 Mt

Moninpeli: 16 pelaajan verkkopeli

3D-tuki: MMX, D3D (3Dfx,

Permedia, Rendition, PowerVR, ATIRage, Mystique, Virge)

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, Flash 3Dfx, SB16, 4xCD-ROM



Terracide tallaa tuttuja polkuja eli on jälleen yksi 3D-räiskintä monien joukossa. Mallia on otettu Descentistä ja grafiikkaa koristeltu kauniilla väreillä ja efekteillä. Sopivan 3D-kortin omistaja voi myhäillä tyytyväisenä ja ihailla silkoisen sujuvaa ruudunpäivitystä, kortittoman ei kannata kaupassa käydä.

Maasta lähteneet kolonistit löytävät huonohkon planeetan, jonka ankarat olosuhteet vaativat kuitenkin heppoisille kotoisille kehopolloille jyrkää plastiikka- ja hevimetallikirurgiaa. Lopputuloksena kolonistit muuttuivat melkoisiksi mekanoideiksi. Itenäisyyden saavuttamisen jälkeen kolonistipolot unohdetaan, kunnes eräänä kauniina päivänä Maata lähestyy avaruusalusarmada. Kolonistit ovat päättäneet tehdä pikaviisiitin kotikunnailleen, ja jostakin käsittämättömästä syystä kuitenkin päättäneet tuhota maapallon, tehdä kerralla kunnan terrasidin.

Kaikista mahdollisista ihmisistä (tietysti) juuri sinun on vipeltävä (tietysti) kaikkein pienimmällä mutta (tietysti) ökyaseistettulla purtilolla vihollisarmadan kimppuun ja (tietysti) tuhottava se pala palalta sen sisuksista käsin ja (tietysti) pelastettava maailma siinä sivussa vääjäämättömältä tuholta. Tietysti. Vain prinsessa ja puoli valtakuntaa puuttuu.

Seikkailun ensihetket ovat lupaavat. Eeteriset äänet, kaunis grafiikka ja sujuva ruudunpäivitys ihastuttavat. Ensimmäiset käytäväverkostot ovat yksinkertaisia ja selkeitä, mutta niinhän ensimmäisten tasojen kuuluukin olla. Pehmeä lasku peliin luontuu mallikkaasti.

Terracide on vahvasti sukua Descentille, kaikkien aikojen tunneliräiskintäklassikolle. Pelaaja suihkii pitkän käytäväsokelejoja ja eliminoi kaiken vastaan tulevan.

Silloin tällöin pikapiipahdetaan avaruuteen heittämään hätäinen kursoriräiskintä ympärillä päräävien vihulaisten kanssa. Pääosa ajasta viihdytään kuitenkin turvallisen tuntuisesti vihollis- alusten uumenissa.

Valitettavasti Terracide ei muutu tai kehity pelin edetessä miksiäkään. Tuntuu kuin se olisi kokonaisuudessaan yhtä isoa loppumatonta tutustumistasoa. Toki viholliset käyvät kimppuun hana- kammin ja henkilulta on koko ajan entistä höllemässä, mutta viimeinen imu pelistä puuttuu. Peli ei myöskään palkitse tarpeeksi, edes uusia namupalaefektejä ei liiemmin tarjoilla ja tuskastuttavan usein lupaavalta vaikuttavan aseikonin ylilentämisen tuo ruutuun masentavan tekstin, joka ilmoittaa kyseisen ase- en olevan jo käytössä. Salaisuudet ovat pikemminkin salaisia koppeeroita ja nurkkia kuin huoneita ja halleja.

Hauskojakin oivalluksia on onneksi mukana. Alukseen voi esimerkiksi virittää kerralla kolme tarjolla olevista 20 aseesta. Niinpä vihollista voi kurittaa samanaikaisesti kolmella eri pyssyllä. Ei aseita muutenkaan sovi moittia, tulta ja tulikiveä on ruudulla riittävästi.

Terracide on oiva hetken rentoutumiskeino, mutta siitä puuttuvat suuren toimintapelin ai- nekset: jännite, tiivis toiminta ja hyvät, helposti kohdalleen virittävät kontrollit. Se on sopivaa silmänruokaa 3D-kortin juuri hankkineelle, muttei taatusti tyydytä Descentin saloihin perehtynyttä 3D-korttianta räiskintä- teraania. Pelkät karamellivärit eivät ole loistokkaan pelin tae.

JTurunen

Terracide toimii toki ilman 3D-korttiakin, mutta silloin se menettää lähes kaiken visuaalisen hohdon.

75

Asfaltilla ja kuralla

Speed Demons

East Point/Kixx/Eidos

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P75, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 29 Mt

Moninpeli: IPX, nollamodeemi (6 pelaajaa)

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt

VRAM PCI, 16 Mt, SB16, 3xCD-ROM



Pikkuautoilla rallaaminen on aina suosittua. Kevyiden kaahailupelien joukkoon liittyy nyt Eidoksen Speed Demons.

Pelissä on kaikkiaan kahdeksan erilaista rataa, joita voi ajaa kumpaan suuntaan tahansa, ja sää vaihtelee kauniista jäiseen lumisateeseen. Halutessaan voi kaahailua myös yöllä. Autoja on kolme erilaista, nopea suorahimu, nopea ja hyvin kääntyvä urheiluauto sekä hidas ja ketterä maasturi.

Kisojen voittamisesta saa rahaa, jolla kisojen välillä parannelaan omaa ajokkia. Kaikki saavat nopeasti viritettyä autonsa huipukuntoon, ja sen jälkeen rahalla ei tee muuta kuin lahjoo tuomareilta lisää liigapisteitä.

Tärkein, eli kaahailu, on hauskaa puuhaa, varsinkin aluksi. Osa radoista on hieman liian ahtaita, mutta suurimmassa osassa tilaa on juuri sopivasti, jotta kansa-kilpailijoita ehtii tarpeen tullen kilaillemaan ilkeästi. Pitemmän

päälle edes vaihtelevat sääolosuhteet eivät kuitenkaan estä pientä kyllästymistä. Ratoja on yksinkertaisesti liian vähän, ja mukana pitäisikin ehdottomasti tulla rataeditori. Onneksi paria rataa jaksaa vääntää vielä muiden jo unhoituttua.

Radat ovat ihan hyvän näköisiä, joskin tyyppillisen klinisesti renderoituja, ja peli näyttää vähän keskinkertaiselta. Ainoastaan yöllä ajettavat kisat ovat hieman erilaisia. Taustalla soi koko ajan autoihin jostain syystä yleensä yhdistettävä tylsä kitaranlento, johon kyllästyy nopeasti. Onneksi harvat äänitehosteet ovat hyviä.

Verkossa pelatessa voi mukana olla enintään kuusi henkeä, mutta tiukin tunnelma saadaan aikaan kahden hengen vääntäessä peliä saman koneen jaetun ruudun ääressä. Ärräpäitä lentee ja kynnärpäätaktiikka on sallittua kun kilpaillaan ensimmäisestä paikasta auringossa. Iloa varjostaa kuitenkin outo bugi: jos molemmat pelaavat näppäimistöltä, vaikuttavat kilpakumppaneiden antamat komennot hidastavasti toisiinsa. Kyseessä on huonosti ohjelmoitu näppäimistöngäsitteily, joka ei ymmärrä useampia komentoja samaan aikaan. Hankaluudet eivät lopu vaikka siirtyisi joystickiin, sillä välillä kone päättää vaihtaa ohjaimen ilmansuunnan keskenään. Ei ole kivaa, kun auto lähtee kaahaamaan tärkeässä kurvissa väärään suuntaan.

Speed Demons on tietokonetta vastaan hauskaa aikansa, ja kavereiden kanssa sitä jaksaa hakata pitempäänkin. Harmittava ohjausbugi kuitenkin haittaa nautintoa. Rento ajopeli, josta riittää hupia muutamaksi päiväksi.

Tapio Salminen

Hetken huumaksi kelpaava kaahailupeli.

75



Segaista menoa

Sega Worldwide Soccer PC

Sega

Windows 95

Minimi: P90, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 15-130 Mt

Moninpeli: LAN, modeemi, sarjakaapeli

Testattu: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM



E räänlaisena saavutuksena voinee pitää sitä, että Segan uutukainen alkaa ärsyttää jo kättelyssä. Ennen kuin pääsee edes aloitusvalikkoon joutuu nojailemaan enteriin ohittaakseen lukuisat introt. Sama epäpelellisyys ja turhat yksityiskohdat säilyvät koko pelin läpi.

Joukkueet ovat periaatteessa maajoukkueita, mutta miesten nimet ovat keksittyjä. Harmi jää kuitenkin vain hetkelliseksi, sillä esimerkiksi Svea-mamman pojat koostuvat todellisista ruotsalaisista sukunimistä eikä tuulesta temmatuista kirjainyhdistelmistä. Sen sijaan joukkueiden voima-suhteet eivät noudata lähellekään todellisuutta vaan Japani murjoo helposti vaikkapa Brasilian.

Valmiisiin kokoonpanoihin ei juuri pääse vaikuttamaan, sillä penkiltä ei löydy vaihtoehtoja aloituskentälliseen. Puolustajan tontille on tarjolla vain surkeita vaihtomiehiä eikä hyökkäväämpää ja nopeampaa vaihtoehtoa takaa-ajotilanteisiin löydy. Myös miesten taitojen vertailu on hankalaa, koska ne esitetään vain graafisesti viisikulmiossa. Perusajatuksena on, että mitä suurempi pinta-ala pentagrammissa, sen parempi mies. Systeemi ei ole liialla selkeydellä pilattu, varsinkin kun taitoja ei voi vertailla rinnakkain.

Valmentajaa pääsee leikkimään valitsemalla joukkueelleen erilaisia pelisysteemejä. Taktiikkavaliokot näyttävät lapsellisilta, mutta ovat toimivia. Eri pelitavoilla saisi vain olla suurempi vaikutus pelitapahtumiin, sillä tällaisena ne jättävät pahvikulisten maun.

Kahdeksannappisen padin ja näppäimistön käyttäjät saavat joukkueensa tekemään vaikkapa paitsioansoja, mutta nelinapilla ohjaimella se ei onnistu. Toimintoja saa siirrellä vapaasti napista toiseen, mutta näppäimistöä ja padia ei jostain syystä saa risteyttää.

Ainoa pelin hieman erikoisempi jippo on automaattinen videotallennus hienoimmista maaleista. Tekoöly jopa valitsee komeimmat osumat hyvällä maulla ja ne saa halutessaan ottelun aikana pikausintana, jotta vastustajalle ehtii rauhassa kuittailla. Mitään hyötyä systeemistä ei ole.

Maalikiraman lisäksi otteluita on värityksessä selostaja, jonka kieleksi voi valita englannin tai saksan. Germaanisen kieliryhmän selostus kuulostaa ummikon korviin hauskalta ja se herätti pikaturnauksessa aitoa hilpeyttä vain korkkari-tason saksan hallitsevassa testiryhmässä.

Kontrollit ovat hieman epä-määräiset. Syöttely ja pallon kuljettaminen sujuvat aivan mallikkaasti, mutta laukomisessa on paha roiskimisen tunne. Vapaa-potkut, kulmat, keskitykset ja rankkarit menevät vain suurinpiirtein sinne minne ne oli tarkoitettukin, eikä niille näy ruudulla edes tähtäintä. Miehen naima vain käännetään haluttuun suuntaan ja annetaan mennä.

Segan Worldwide Soccer tunnetaan vanhanaikaiselta ja moneen kertaan nähdyltä: viime tapaamisella peli vain oli paremmin toteutettu.

Tuukka Grönholm

Mielikuvituksetonta potkiskelua, jossa on hauskaa vain saksalainen selostaja.

56

online

Toinen maailma

Ultima Online

Origin

Windows 95

Versio: 1.23.31B

Info: www.owo.com

Minimi: P133, 16 Mt, Direct-X, 4xCD-ROM, TCP/IP, 14 400 bps (28 800 tai parempi)

Suositus: P166, 32 Mt, 8xCD-ROM
Muuta: Parhailaan 50 000 ihmisen betatestissä.

Testattu: P120, 32 Mt, 8xCD-ROM, PPP 28 800



Ultima Onlinea on odotettu kuin kuuta nousevaa. Sen odotetaan näyttävän närehen näreet aneemisille verkko-roolipeliyrityksille a la Meridian 59, Dark Sun ja toverit.

Richard Garriot, eli Lord British, kertoi meille jo Ultima VII:n kaukaisina aikoina, että hänen tavoitteenaan oli ja on luoda virtuaalimaailmoja. Ultima Online tuntuukin Ultima VII:n perilliseltä, ja sitä voi ihan vakavalla naamalla kutsua virtuaalimaailmaksikin.

Britannia on fyysisesti uskottava. Sen pinta-ala on valtava, ainakin Ultima VII:n luokkaa. Kaupungit ovat jopa suorastaan turhan isoja, joten toivottavasti karttoja tulee pian. "Oikeita" asukkaita mahtuu noin 3 000 per serveri. Lisäksi leegio tietokonehahmoja luo illuusiota asutusta paikasta, eikä Britannia kyllä tunnukaan autiolta. Harvaanasutulla kyllä, muttei autiolta.

Avatarinoita

Pelihahmot (tai avatarit, kuten kybervirtuaalihörhöt sanoisivat) eivät ole lauma avatareja Ultima-mielessä, vaan taidoiltaan hyvin laaja joukkio. Sotureista sep-

●● Kuolettavasti haavoittunut soturi makaa metsän reunassa, ja huoahtaa "Kostakaa kuolemani, jalot herrat! Pahuus uhkaa maailmaa". Ryntääkö sankarjoukko heti matkaan? Ei. He teurastavat haavoittuneen ja ryöstävät tämän putipuhtaaksi, aina housuja ja sandaaleita myöten. Tervetuloa virtuaali-Britanniaan.

piin, velhoista eläintenkesyttäjiin, varkaista kokkeihin; valinnanvaraa on. Hahmon ulkomuotoonkin voi vaikuttaa tarpeeksi: tukan, ihonvärin ja naamakarvoitteet voi vapaasti valita, ostaa uudet vaatteet ja värjätä vanhoja, esimerkiksi kiltansa väreihin.

Pelihahmolla on kolme taitoa, joita Ultima Online ehdottaa oletusarvona hahmon ammatin mukaan. Esimerkiksi jousimies osaa rakentaa nuolia ja jousia sekä tietysti ampua niillä. Kyvyt kasvavat tekemällä, ja harjoituksen puutteessa kyvyt hitaasti haihtuvat. Osaa kyvyistä käytetään automaattisesti, osa joudutaan vähän kankeasti haromaan valikosta.

Jousimies esimerkiksi voi ha-



kata kirveen kanssa pöllejä, vuolla näistä jousipyssyn ja nuoliaihiota. Sitten tapetaan muutama lintu, ja niiden höyhenillä tehdään aihioista nuolia. Jottei mitään mene hukkaan, vuolla puusta sytykkeitä ja keitetään maittava lintupaisti.

Pelaajan rymyessä Britannian kedoilla hänen maineensa kasvaa, suuntaan tai toiseen. Maine koskee jokaista pelaajan viidestä mahdollisesta hahmosta. Huonomainen rikollinen, varas ja murhaaja huomaa kuinka vartijat uhkailevat, NPC:t haukkuvat ja kauppiat kieltäytyvät yhteistyöstä. Vähän huonoa elämää lisää, ja kaupunkeihin ei ole tulemistä.

Nyt ser veri punnitaan

Vaan mitenpä elämä sujuu verkon tuolla puolen? Varsinkin Suomesta käsin? Betatestin alussa

pelaaminen oli varsin painajaismaista. Serveri ei pysynyt pystyssä ja verkkoviive oli hirveä. Originin tiimi on kuitenkin nopeasti saanut tekniikan pelaamaan ihan hyvin, ja Ultima Online on pelattavan nopeuskinen Suomestakin, modeemiyhteydellä vieläpä. Välillä tietysti mennään kuin tervassa, mutta enimmäkseen nopeus on riittävä.

Käyttöliittymä on Ultima VII:sta tuttu naxuttelusysteemi. Sen pahimmin ongelmiin kuuluu palautteen puute, varsinkin kun nettiyhteydet paukkuvat. Menikö käsky perille? Osuinko parin pikselin kokoista möttöä oikeaan kohtaan?

PKillerit, eli pelaajantappajat ovat onnistuneet pilaamaan suurimman osan linjapeleistä. Säälittävien olmien säälittäviä hakkeeroituja ja editoituja hahmoja vastaan a la Diablo Ultima Online säilyttää pelaajadataa vain serverillään, ja näin jokainen joutuu

tulemaan omillaan toimeen.

Betatestauksen aikana minua paremmat pelaajat pystyivät boostaamaan itsensä porsaanreikien läpi varsin pelottaviksi pelaajiksi, kaikin varustein. Välillä kyllä karmaisi: millainen ihminen pelaa Ultima Onlinea 24 tuntia putkeen? Porsaanreikiä kyllä tukitaan jatkuvasti, mutta niitä jää varmasti aina.

Musta Britannia

Ilman Diablon tasoista pelaajan tappamistakin Virtuaali-Britannia ei ole mikään auvola: se on vaarallinen, väkivaltainen virtuaalimaailma. Jopa niin vaarallinen, että kun Lord British saapui puhematkalle, hänet tapettiin. Rainz Mestari varas tsekki naapureiden reput ja "löysi" Firewall-loitsun. "Ha ha, nice try" -kommentin jälkeen, kaikkien suureksi yllätykseksi Lord British kupsahti maahan kuolleen kuin kivi, tuhkaksi palaneena. Lordi Blackthorn manasi väkijoukkoon neljä demonia, ja Rainz heitettiin pelistä pois.

Britannia on pienelle paha. Pelaaja saapuu uuteen maailmaan

halvoissa rääsyissä, ilman penniäkään rahaa, ja vain ammittinsa perusvälineet mukana. Jo kaupunki on valtava, suorastaan liian iso, eikä pelaajaparalla ensin alkuun ole mitään käsitystä mitä tehdä.

Alkuun pääsee teoriassa esimerkiksi metsästämillä, ja myymällä lihat, höyhenet ja turkit. Tässäpä tuli ongelma: betatestissä hahmo pyyhittiin noin kerran päivässä, ja ensimmäiset hahmonpyyhinnän jälkeen peliileet pelaajat myivät tavaraa niin, ettei kauppialla ollut enää rahaa. Mikä siis paras tapa hankkia tavaraa? Varastaminen, ryöstömurhaaminen ja ruumiinryöstö, tietenkin. Jopa NPC:eiden tarjoamat pari tehtävää olivat pelkkiä "tapa se-ja-se, tuo minulle hänen päänsä" -tyyppisiä. Huuu!

Varastaminen on ihan todellinen uhka, kannattaa olla tarkkana jos ihmisiä pyrkii viereen. Viimeistään tavarat lähtevät, jos potkaisee tyhjää: paikalle säntää miljoona haaskalintua, jotka vievät ruumiilta kaiken. Yleensä alushousuilleen puhdistetun ruumiin vieressä seisoo kuolleen haamu valittamassa ja poraamas-

sa elämän epäoikeudenmukaisuutta. Pikku salapoliisit voivat Forensic-taidolla jopa selvittää, kuka on tappaja ja kuka on käynyt haaskalla, ennen kuin ruumis mätänee pois.

No entäpä oikeuslaitos? Britannian poliisilaitos on fasistinen: teleporttaavat vartijat ovat tuomari, valamiehistö ja teloittaja. Kuolemantuomioon riittää esimerkiksi shakkilaudan liikautus, tai mikä tahansa "varastamiseksi" katsottu yritys. Minut muussa tapettiin kun tapoin kaupungin laidalla rotan. Se taisi olla jonkun lemmikki. Systeemiin on tulossa muutos.

Miljoona miljoona sankaria

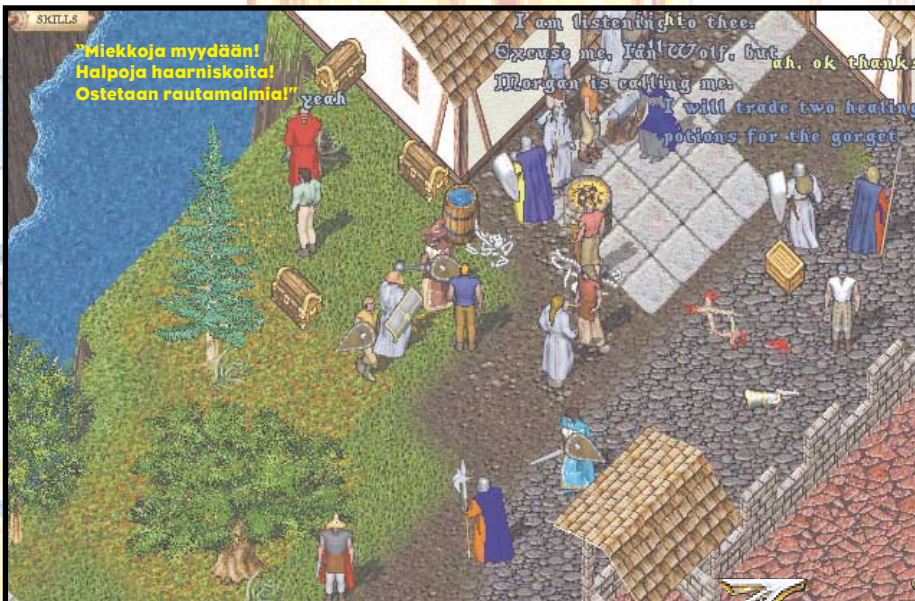
Kaiken kaikkiaan suhtaudun hyvin optimistisesti Ultima Onlinen tulevaisuuteen. Systeemin pohja tuntuu mainiolta, teknisesti se jo pyörii yleensä siedettävän nopeasti ja mahdollisuuksia on vaikka mihin. Britannian talous, varastamissysteemi ja vartijat ovat ne pelillisesti synkimmät suonsilmäkkeet. Kaikki tämä on Originin tiedossa, ja korjausta pi-

täisi olla rivakasti tulossa. Olettaen että räikeimmät ongelmat korjataan, mahdollisiin ongelmiin jää enää esteinahtava PK-killer-pelaajisto.

Nohtamatta tietysti vihollisista vanhinta: ikävystymistä. Online-fantasiapeleissä on toistaiseksi ollut se vika, että ne ovat tylsähköä vaeltelua ja yksitoikkoisten asioiden toistamista, ja sitä toki on Ultima Onlinekin. Kun Dark Sunissa kerättiin kokemusta toimimalla kauppiaiden juoksupaikana, eikä kaupungista uskaltanut poistua ennen kuin oli kokemusta, niin Ultima Online on lähempänä normaalia elämää. Kun nuolien sitominen ja metsästys alkaa tympiä, niin lähdempä mitailemaan metsää ja katsomaan mihin siellä törmää.

Ongelmaan liittyy ihmispelaajien valtava määrä. Ajatelkaa nyt, samassa maailmassa on 5 000–10 000 sankariehdokasta. Pystyykö Ultima Online generoimaan pelaajille mielenkiintoista tekemistä, vai jääkö se tapa hirviötä/kerää kamaa -pläjäykseksi? Se selviää tulevaisuudessa.

Nnirvi



Kadonneen laatikon metsästäjät



Command & Conquer: Sole Survivor

Westwood Studios/Virgin

Windows 95

Info: www.westwood.com

Versio: 1.26, SoleChat: 4.025b

Minimi: Pentium,

28 800 bps -modeemi

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Pääteohjelma: 32 Mt

Yhteys: TCP/IP

Muuta: Suljetussa betatestauksessa, vaatii alkuperäisen Command & Conquerin tai C&C Goldin

Testattu: P120, 32 Mt, Miro 22vt, SB32 AWE

Sole Survivor tarvitsee toimiakseen alkuperäisen C&C:n, joko Goldin tai Dos-version. SVGA näkyy Dos-versiollakin. Sole Survivor käynnistyy oman Wchatin kautta. Uusia pelejä ei voi perustaa, vaan aina liitytään valmiiseen peliin. Tarjonta on toki riittävä, esimerkiksi ”kaikki itsensä puolesta” -areena, lipunryöstöä, ”rajalliset kuolemat”, lipunryöstöä rajallisilla kuolemilla ja kolmen joukkueen lipunryöstöä. Pelaaja ohjastaa vain yhtä yksikköä, jonka saa vapaasti valita Command & Conquerin sisältämistä, mukaanlukien dinosaurukset ja salaeräinen Visceroid.

Aluksi C&C-veteraani on kummissaan. Obeliskeja paukuttelee, APC:t ja Mammutit kul-

●● Command & Conquer iskee jälleen, tällä kertaa kymmenien pelaajien nettiräiskintänä. Sole Survivor ei ole toimintastrategiaa edellisten C&C-pelien malliin, vaan pelaaja taistelee ohjaamalla vain yhtä yksikköä.



kevat ennennäkemättömän nopeasti pitkin arenaa, kun oma Recon Bike taas matelee ihmeellisen hitaasti. Yksiköjä ilmestyy kuin tyhjästä, ja ne ampuvat oudon tehokkaasti, nopeasti ja pitkälti. Salaisuus on eri puolilla arenaa olevissa laatikoissa, joista saa lisää panssaria, nopeutta, ase-
tehoa, kantamaa ja latausnopeut-

taistelulentän pelätyimpiä ajoneuvoja on täyteen pumpattu Mammutti. Onneksi Mammutti on sen verran hidas, että laatikoiden kerääminen kestää kauan. Recon Bike kerää nopeammin, mutta paksuimmillaankin panssari on ohutta. Jos paras mahdollinen Recon Bike ja paras mahdollinen Mammutti kohtaavat, on Recon Bikella hyvin pienet mahdollisuudet. Laatikosta voi lisäksi saada stealthin, tutkan, atomipommin (ei kuitenkaan omaan käyttöön), ja pelätyn ionikanuunan. Ionikanuunakin jää kakkoseksi Armageddonille, joka on hyvin harvinainen. Hyvä niin, sillä Armageddon tuhoaa pelaajan jokaisen yksikön.

Laatikoita on kultaisia ja hopeisia. Kultaiset ovat peruslaatikoita, ja hopeisista saa ison kasan kyseistä tavaraa lisää. Laatikoiden keräämisessä on vaaransakin, sillä ne saattavat hävitä kuin tuhka tuuleen tutun ionikanuunaefektin kera. Keräämistä rajoittaa Ion Factor, joka kasvaa laatikoita kerätessä: mitä suurempi Ion Factor, sitä varmemmin laatikko

tarjoaa ionikanuuna-laakin.

Sole Survivor on puhdasta räiskintää alusta loppuun, joten se kärsii paljon nettiviiveistä. Pelimuodoista paras on lipunryöstö, tosin siinäkään ei ajattelukykyä paljon tarvita. Voittaja on yleensä se joukkue, jonka jäsen onnistuu keräämään vahvistuksia muita nopeammin lyhyessä ajassa, ja teurastaa toisen porukan kokonaan.

Sen enempää hintaa kuin ilmestymispäivääkään ei ole vielä päätetty. Sole Survivor on tällä hetkellä suljetussa 3 000 pelaajan beta-testauksessa, mutta keskustelualueella on lupailtu uusien testaaajien värväämistä. Jos Sole Survivor kuulostaa kiinnostavalta, kannattaa tarkkailla Westwoodin kotisivuja.

Command & Conquer Sole Survivorissa taktiikka häviää onnelle, ja vaikka olisit kuinka hyvä C&C:ssä, häviät varmasti kaverille, joka syntyy uudelleen kymmenen hopealaatikon viereen. Silti siitä jää hyvä maku suuhun: se on hauskaa.

Tommi Reinikainen





Insinörittien armoilla

●● Tietokoneen näppäimistöä naputtaa monta erilaista ryhmää. On demoscenekoodareita, muusikoita, ohjelmointiharrastajia (TurboPascal, C++, VisualBasic, Assembler), Internet-surffaajia, niin sanottuja ”koneenkropaaajia”, chattijoita, purkinpitäjiä, ja monta, monta muuta ryhmää. Ja tietokonepelaajia.

Näitä kaikkia yhdistää vain ja ainoastaan se, että kaikki tarvitsevat tietokoneen. Niinpä näin pimeinä aikoina kaikki niputetaan samaan geneeriseen ryhmään, jota nykyään kutsutaan ”nörteiksi” ja ”monitoriolmeiksi”. Tietokonekarakarajoitteisten karsinoinnista en voisi vähempää välittää. Uuslukutaidon puute synnyttää halun ivata oppineempaa väkeä.

Sen sijaan monitoriolmien keskinäinen digitaalikkeliin heiluttelu ja nokkimajärjestyksen bubblesortaus ällistyttää. Demoscenemies on sitä mieltä, että pelaajat ”kehittyvät” koodaamaan phong-varjostettuja munkkirinkilöitä, hyötykäyttöfriikki kuvittelee olevansa parin pelin jälkeen instant-peliasiantuntija (koska pelit < hyötykäyttö) ja ennen kaikkea jokainen gatespotter on sitä mieltä, että pelaaminen on turhempaa kuin suttuisten Pamela Andersonin JPG-kuvien selaus.

Minä olen ”tietokonepelaaja”. Koneeni on hankittu vain ja ainoastaan pelaamista varten. Minussa on ripaus koneenkropaaajaa, mutta se rajoittuu hengissäpysymiseen ja toimivaan laitteistoon: minä en kuluta aikaa sen viimeisen fps:n metsästyksessä. Ja päällä on vielä kevyt kuorrutus ohjelmoijaa. Loput ovatkin ammatin sanelemia ratkaisuja.

Minä en tiedä tietoliikenteestä kuin perusasiat, vaikka olenkin Pelit-BBS:n toinen sysop. En ole hardwareguru, vaikka Pelit onkin tavallaan tietokonekalehti. En edes tiedä kaikkea kaikista peleistä, vaikka olenkin pelitoimittaja. Enkä ole insinööri.

Insinööri on mikroharrastaja, jonka suhtautuminen alaan on sanotaanko teknispainotteinen, eikä hän välttämättä näe metsää mittaustuloksilta. Tyypillinen insinööri esimerkiksi lopettaa Babylon 5:n katselemisen, koska sen tietokone-efektit näyttäivät tietokoneella tehdyiltä.

Testing testing

Ongelma on siinä, että insinörittiys on kaikkien ryhmien yhteinen rajapinta ja tietokoneharrastuksen teräksinen selkäranka. Niinpä pääasiallinen pelaaja on kuin Babylon 5: all alone in the night. Pääosa informaatiosta tarjotaan yleensä insinöritformaattissa. Koska kaikki muut ovat mielestään hyötykäyttäjiä, jopa nettisurffarit, pelaaminen potkitaan pinon pohjalle.

Insinörtismin puhtain ilmentymä ovat laitetestit. Kunnan tietokonelehden arvo ilmeisesti mitataan sen tekemillä testeillä. Tottakai testejä tarvitaan, kunhan niille on jokin peruste, eikä laitteita testata vain testaamisen ilosta. Eikä venytetä kahden-neljän sivun asiaa kahdeksan sivun megatestiin.

Ongelma on siinä, että huolimatta pelaamisen suuresta merkityksestä koneenhankintaan, se joko ohitetaan tai sitten haahuillaan kaukana käytännöstä ja todellisuudesta. Esimerkiksi tyypillisessä Pentium-paketitessä saattaa hyvinkin lukea, että ”muistina on 70 nanosekunnin Goodvibes-Korean valmistamat kaksinapaiset, kullatut 32-jalkaiset 4-megaiset SIMMit. Mukana tulee 15 tietokonepelin paketti, ja Microsoftin erinomainen The Complete Orchid Raiser's Guide, joka kertoo selkeästi, mikä on orkidea ja miten se kasvatetaan.”

Näkemättä on se päivä, jolloin normaalikuluttajalle niinkin tärkeä asia kuin mukaan bundlattujen pelien laatu olisi arvioitu, ja sen olisi tehnyt ihka oikea pelaaja. Sellainen, jolla on muitakin pelejä kuin Myst, Doom ja Grand Prix 2.

Kerro minulle, kuvastin

Ihan käytännön esimerkkinä: joudun lähiaikoina vaihtamaan emolevyäni (sekä prosessorin, mutta sen tiedän mikä sen on). Olisin tosi kiitollinen, jos löytäisin asiantuntijalehdestä jutun, jossa asiantun-

tija tekisi sen mitä asiantuntijalta odotetaan: valitsee minulle maallikolle asiantunteuksensa pohjalla parhaan vaihtoehdon (tai -ehdot) ja perustelee selvällä suomen kielellä miksi. Ei turhia tekniikkalistoja, pompöösiä ”jo muinaiset roomalaiset haaveilivat emolevystä” -journalismia, turhia piirakoita ja janoja, vaan keskeiset asiat selvällä suomella, ja kenties lyhyt selitys mitä kannattaa muistaa kun vaihtaa emolevyn. Tällaisen voisi vaikka pistää pikku laatikoksi varsinaisen testin yhteyteen.

Näin voisin vain kipaista kauppaan, heittää emolevyn paikalleen ja uudella superkoneellani keskittyä siihen mikä on tärkeintä: pelaamiseen.

Lehtensä järjestyksessä lukeneet huomaavat varmasti tietyn yhteyden kirjoittamaani 3D-korttiartikkeliin (joka siis ei ole testi). En pystynyt vastustamaan kiusausta: halusin testin asemasta kirjoittaa sellaisen hardware-jutun, jonka itse haluaisin lukea. Halusin, että se pohjautuu käytäntöön, eikä halunnut spekuloida sellaisilla piireillä, jotka ovat lähinnä kasa speksejä paperilla, kuten kuuluisa Pyramid.

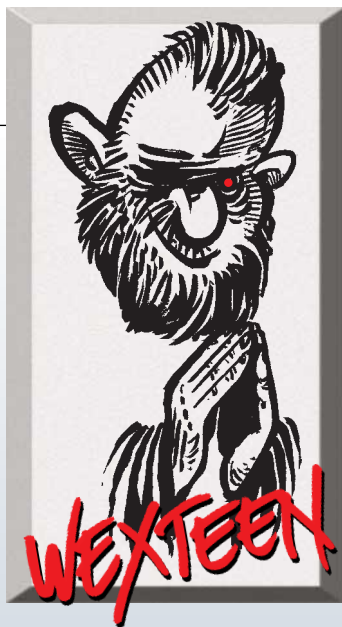
Sen verran olen ehdollistettu alan standardille, että minulla on huono omatunto kun ei ole itestetattuja käppyröitä. 3D-kortit tietysti ovat siitä kiitollinen ala, että jokainen alaa puolellakin silmällä seurannut tietää mikä niissä on järjestys, eikä laboratoriomittauksia siksi tarvita.

Ja nyt menenkin siivoamaan postilaatikostani ”Oletteko 3dfx:n palkkalistoilla?”, ”Arvostelee sinä Nirvi vaan pelejä, ja jätä kovo guruille” sekä ”Miksei Pyramidista puhuttu mitään?” -viestejä. Jätän vain ne, joissa on jotain perustelujakin, niin eipä tule turhaa tungosta.

BONUS: Dungeon Keeper moninpelinä.
Kun kerran lupasin...Ensin kumpikin rakentaa kiivasti, sitten seuraa massiivinen yhteenotto, jonka seurauksena toinen on käytännössä hävinnyt. Peli päättyy vaihtelemaanmittaisen hivutusvaiheen jälkeen.

Ismi nimeltä realismi

● ● Voiko simulaatiopeli olla niin realistinen, että sen pelaaminen käy lähes mahdottomaksi?



Simulaatiopelien realismi ja pelattavuus koetaan usein toistensa vastakohtiksi. Realistisen simun uskotaan olevan niin täynnä sääntöjä ja yksityiskohtia, että pelin hienouksien opiskelu vie pelaajilta kuuksia ellei vuosia. Esimerkiksi pelisuunnittelija Steve Jackson on painottanut puheenvuoroissaan pelattavuuden merkitystä simulaatiopelien suunnittelussa – jopa realismin kustannuksella.

Realismin määritelmä

Mutta mitä realismi loppujen lopuksi on? Nykysuomen sanakirja puhuu filosofisista koulukunnista ja taidesuuntauksista, mutta simulaatiopelin realismi tarkoittaa sitä, miten hyvin peli vastaa todellisuutta, eli miten hyvin simulaation sisältämä malli jostain todellisuuden osa-alueesta vastaa todellisuuden toimintaa.

Kun esimerkiksi lentosimulaattorin ohjaaja työntää tietokoneensa peliohjaimen eteen, hän olettaa simulaation toimivan oikean lentokoneen tavoin... kääntyvän syöksyyn. Todellista realismia on se, että simulaatio huomioi myös merkittävät yksityiskohdat kuten eri lentokonetyyppien käyttäytymisen eri olosuhteissa, esimerkiksi lentokorkeuden vaikutuksen moottorin tehoon ja polttoaineen kulutukseen.

Loppuun asti viedystä realismista voidaan puhua silloin, kun Me109 mätkähtää simulaatiossa lähtökiidon päätteeksi todellisen esikuvansa tapaan selälleen, jos ohjaaja ei pidä varaansa (pätee etenkin sodan loppupuolen malleihin, joissa oli tehokkaat moottorit).

Rajaamisen ongelma

Strategiset ja taloussimulaatiot painottavat toista realismin osa-alueita: Miten laajan osan todellisuudesta simulaatio kattaa? Haasteena on rajata simulaation aihe siten, ettei pelin ulkopuolelle jää tekijöitä, joilla on mer-

kitystä simulaation kohteelle. Lentosimujen tapauksessa rajaus on suhteellisen helppoa, mutta esimerkiksi toista maailmansotaa käsittelevät strategiapelit unohtavat usein sotaa käyneiden valtioiden talouden, vaikka sotaonni riippui yhtä suurella määrällä toimitusjohtajien kuin kenraalien kyvykkyydestä. Jos Yhdysvallat ei olisi onnistunut mobilisoimaan teollisuuttaan sotamateriaalin liukuhinnatuotantoon, meillä luettaisiin kouluissa ensimmäisenä vieraana kielenä saksaa.

Toisaalta liian laaja, kaikenkattava simulaatio karkaa helposti suunnittelijoidensa ja pelaajiensa käsistä. Esimerkiksi taloussimu Capitalism Plus yrittää kattaa koko logistisen ketjun aina raaka-aineiden tuotannosta vähittäistavarakauppaan. Moisen hirviön todellisuutta vastaava mallintaminen ei onnistu millään tietokoneella! Eikä kukaan itse asiassa toistaiseksi tiedä, miten logistista ketjua tulisi hoitaa, vaan yritykset kaikkialla maailmassa kamppailevat nimenomaan logistiikka-ongelmiensa kimpussa.

Strategiapelien puolelta esimerkin rajauksen tärkeydestä tarjoaa Suomen asema toisessa maailmansodassa. Muiden muassa Chris Crawford on valittanut, että muilla rintamilla pätevät mallit eivät yksinkertaisesti toimi talvi- ja jatkosodan tapauksessa. Suomen rintama varten onkin jouduttu laatimaan omia erikoissääntöjä tai rajaamaan koko Suomi Finland simulaatioiden ulkopuolelle!



Simulaation realismia arvioitaessa on siis huomioitava kolme kysymystä: miten laajan osan todellisuudesta simulaatio kattaa, miten hyvin simulaatioon rakennettu malli vastaa tätä todellisuuden osaa, ja miten suuren joukon todellisuuden yksityiskohdista malli ottaa huomioon?

Ja kun peleistä puhutaan on syytä muistaa, että peleissä simuloitava todellisuus, esimerkiksi TIE-hävittäjän astrodynamiikka ei välttämättä täytä perinteisen "todellisuuden" määritelmää.

Pelattavuuden määritelmä

Mutta mitä tietokonepelin tai simulaation pelattavuudella oikein tarkoitetaan? Tietojärjestelmien tutkijan näkökulmasta pelattavuutta voidaan lähestyä käytettävyyden kautta. (Tietokoneohjelman) käytettävyys määritellään puolestaan (Jacob Nielsenin mukaelen) opittavuuden ja muistettavuuden, käytön tehokkuuden ja virheettömyyden sekä subjektiivisen miellyttävyyden yhdistelmänä. Eli kun pelin käytön oppii ja muistaa helposti, pelaaminen on "tehokasta" eikä pelaaja (!) tee virheitä, ja kun peli vielä kaiken muun lisäksi miellyttää pelaajaansa, sitä voi hyvällä omatunnolla kutsua pelattavaksi.

Simulaation realismi ja pelattavuus eivät siis sulje toisiaan pois. Pikemmin päinvastoin.

Realistinen simu vastaa mahdollisimman hyvin todellisuutta, josta meillä on entuudestaan kokemuseräistä ja opittua tietoa. Mitä paremmin simulaatio vastaa todellisuutta, sitä helpompi meidän on oppia ja muistaa sen käyttö, koska me tiedämme jo entuudestaan, miten todellisuus toimii: Me ajamme komentamamme T-90:n vaistomaisesti puiden alle näkösuojaan, kun taivaanrantaan ilmestyy Apachen silhuetti... ja oletamme simulaattorin noteeraavan toimenpiteemme. Näin pelaamisen "tehokkuus" ja virheettömyys paranee realismin myötä, ja ainakin minun subjektiivinen mielipiteeni pelistä kohenee.

Realismi siis tukee pelattavuuden kaikkia osa-alueita

Simulaation pelattavuus vaatii kolmen "todellisuuden" eli simulaation sisäinrakennetun mallin, pelaajan sisäisen mallin ja simulaation mallintaman todellisuuden häiriötöntä vuorovaikutusta.



Jostain kumman syystä parin viime kuukauden aikana on tullut kymmeniä kirjeitä, joissa pyydetään vastauksia, hintoja tai Pelit-BBS:n tiedostoja kuoressa mukana olleelle levykkeelle. Useimmat ovat liittäneet mukaan jopa postimerkillä varustetun kirjekuoren henkilökohtaista vastausta varten.

Auttaisimme mielellämme, mutta meillä ei yksinkertaisesti ole aikaa vastata kaikille henkilökohtaisesti. Ja jos vastaamme yhdelle ja autamme toista, joutuisimme tekemään niin kaikille eli sadalletuhannelle lukijalle!

Olen kiltisti tähän asti palauttanut kaikki levykkeet ja kirjeet, mutta ettehan enää lähetä pyyntöjä, ikuisesti minulla ei ole aikaa niitä palautella.

Fantasiakirjallisuus puhuttaa edelleen, varsinkin Jussi The Mechwarriorin kirjeeseen (Pelit 5/97) on tullut paljon kommentteja. Jatketaan aiheesta vielä seuraavassakin lehdessä, mutta yrittäkääpä taas perustella mielipiteet paremmin.

Kysykää ja kirjoittakaa edelleen, mutta vastauksen ja kirjeen julkaisemme vain lehden palstoilla.

Postiosoite

Pelit

Posti

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

ja e-maililla toimitus@pelit.fi tai Pelit-BBS:n kautta.

Mailat heiluvat

Olin todella iloinen huomattessani, että Pelit-lehti oli noteerannut Cricket -97:n. En ole kinnittänyt erityistä huomiota Grönholminkin aikaisempiin arvosteluihin, mutta kyseinen tekele oli katastrofaalinen pohjanoteeraus.

Kuten tunnettua makuasioista ei voi kiistellä, joten kyse ei ole grafiikasta, äänistä tai muusta sellaisesta, vaan lukemattomista asiavirheistä. Yleisesti ottaen lähes jokainen pelin sääntöjä ja muita vastaavia asioita koskeneet kommentit olivat täysin väärä (esimerkiksi ”krikettia pelataan ympäri maailmaa” ja ”Ruotsissa pelataan mestaruussarjaa”) ja vastaavat, että Grönholm ei ole pelannut krikettia koskaan eikä varmasti ole lukenut sääntöjä. Suomen televisiossakaan otteluista ei näydetä kuvaa, joten mistähän Grönholm on

muodostanut mielikuvansa pelistä?

Suosittelun lämpimästi, että Tuukka Grönholm vierailisi Internetin tunnetuimmalla krikettisivulla www.cricket.org

Aaro J. Kinnunen

Kiitos palautteesta. Jos viitsit niin listaa kaikki virheelliset kommentit tai edes karneimmat, oppi ei ole koskaan pahasta ja syytös ilman näyttöä tuntuu aina ärsyttävältä.

En ylläty jos kriketti-sanastoni oli ihmeellistä, sillä olen opetellut kriketin englanniksi. Sanakirjoista en löytänyt vakiintuneita termejä krikettiin (esimerkiksi bowler = pallottaja, heittäjä, syöttäjä). Pääkaupunkiseudun kirjastoissa oli kolme kirjaa kriketistä, kaikki englanniksi. Jos Suomessa on kriketin lajiliitto, niin ovat taitavia kätkeytymään, sillä yhteistyötä ei löytynyt mistään.

Japanissa pelataan pesäpalloa ja salibandya, mutta suurturnauksissa sen maajoukkue on lähinnä turistina. Kriketissä ei ole tasokkaita maajoukkueita kuin kourallinen.

Krikettä olen pelannut yhden kesän joskus piirun alle vuosikymmen sitten. Säännöt opettelinkin lähinnä kuuntelemalla, mutta en arvostelussa pelin sääntöjä kommentoinutkaan. –tg

Eggine?

Kun sain Pelit-lehden 5/97, katsoin kansikuvan, joka oli hieno, ja johdatti minut heti X-Wings Vs. Tie Fighterin arvostelusivulle. Aloin lukea sitä innoissani ja huomasin että Nirvi innostui puhumaan jostain EGGINESTÄ. Vaikka luin arvostelun uudestaan ja uudestaan en löytänyt tietoa, mikä eggine mahtaa olla.

Jone

Lukaisepa arvostelu uudelleen, sillä sana on ”engine”, joka tarkoittaa sitä osaa koodista, joka peliä pyörittää. Eli tässä tapauksessa se osa koodista, joka näyttää ruudulla bittikarttapinnoitettuja, valonlähteen mukaan varjostettuja polygoneja, liikuttaa niitä ohjainvälineen antaman palautteen mukaan ja sillai. Suomeksi voisi puhua vaikka pelin pohjakoodista. –nn

Pelit-BBS ja vaatimukset

Pelit BBS:n huonona puolena on sen vaatimus: lehti on pakko tilata. Myönnän kyllä, että on olemassa vaihtoehto eli soitto maksullisille linjoille, mutta se on TODELLA kallista.

Maksaako purkin yllä pitäminen todella noin paljon että soittajien täytyy tilata lehti tai maksaa 2,20 mk/min, että pääsis purkkiin?

Little Green Man

Pelit-BBS (samoin kuin Pelit-WWS) on tilaaetu. Se on hyvin ylläpidetty tiedostokirjasto, josta pelaaja saa ratkaisut yleisiin ja vähemmän yleisiin tarpeisiinsa. Se antaa lehden tilanville (puhelimaksuja lukuunottamatta) ilmaisen lisäbonuksen. Pelit-BBS voi omalla pienellä osallaan ehkä jopa viekoitella lisää tilaajia, vaikka myymmekin lehthämme itse lehden laadulla, emme purkilla.

Niinpä irtonumero-ostajat saavat maksaa normaalikäytännön hinnan puhelustaan (2,20 mk min + ppm). Ja jos se on liikaa eikä tilaaminen kiinnosta, voin vain Rhet Butlerin sanoin todeta: ”Quite frankly my dear, I don't give a damn.” –nn

Rush vaiko eikö?

Semmonen pieni pyyntö, että arvosteluiden yhteydessä oleviin tietolattikoihin kohtaan ”3D-tuki” voisitte pikkusen täsmällisemmin ilmoittaa, onko kyseessä 3Dfx Voodoo vai Voodoo Rush vai tarkoittavatko 3Dfx-kortit aina myös Rush-piirejä.

Tomi Saarinen

Ei automaattisesti tarkoita. Ilmoitamme jatkossa täsmällisemmin.

Tytöistä koneen ääressä

Jonkin aikaa sitten luin NYT-liitteestä Larry 7:n arvostelun, jonka oli tehnyt naistoimittaja. Hän ei ilmeisesti pitänyt kyseisestä pelistä, itse asissa hän näytti inhoavan sitä. Larryt ovat tietenkin suunnattuja miespuolisille pelaajille ja tuntuu jotenkin oudolta, että nainen arvostele pelin. Tietenkin naisnäkökulma on mielenkiintoinen, mutta arvostelu tuntui jotenkin epärealistilta.

Karkoittavatko Larryn tyyppiset pelit työt pois koneen ääreltä? Minua kiinnostaa mitä mieltä Tuija, Sari ja Tytti ovat Larryista.

Tuukka Takala

Eivät karkoita, sillä eihän niitä tarvitse pelata. Sitäpaitsi Larryhan on viatonta vitsailua, joka siis vitsinä otetaan.



Lukijoillamme on perversejä harrastuksia. Nirvin saatte pitää, mutta sarjakuvakulmaa pitää pohtia.

Asiaa Shadow Warriorista

Luin Shadow Warriorin arvostelun ja minua jäi vaivaamaan yksi asia. Arvostelussa sanottiin että ”Singonkin annan anteeksi, koska siihen saa lisävarusteena lämpöhakuiset ohjukset sekä 3D-räiskintöjen mah-ti-pläjäyksen, ydinkärjen...”. Siis, kysynpä sinulta Niko, miten voit antaa singon anteeksi koska siitä saa paremmankin version? Eikö sinkoa ole moitittu yleensä liian tehokkaana aseena moninpeliin? Bloodin arvostelussa oli myös mainittu, ettei monin-pelin ikävimmistä aseista, singosta ole vielä päästy eroon. Tuntuu jotenkin omituiselta, että sinko on liian tehokas ja pilaa monin-pelin, mutta jos siihen laittaa lämpöhakuiset ohjukset ja tuon ydinkärjen, niin siitä tulee hyväksyttävä.

Kaipaa selityksen

Sinko perussinkona on erinomaisen huono keksintö monin-pelissä, niin myös Shadow Warriorissa. Mutta ydinkärki on niin emotionaalisesti tyydyttävä ase, että sen varjolla sinko saa anteeksi olemassaolonsa. Lämpöhakuisia ohjuksiaakin on vain viisi, joten eivät ne hirveästi haittaa. –nn

Arvostelut pakettiin

Voisitte luonnehtia vähäisen millaisessa pakkauksessa peli on tullut, kun arvostelette sen. Itse onnistun aina poimimaan huonoimmat pakkaukset, sillä ostaessani muuten hyvän pelin Shattered Steel, huomasin että kaverillani oli samaisessa pelissä paljon hienommat pakkaukset: kiva kohokuva paketin päällä, ja ohjeet olivat paljon isommat. Sama jatkui ostaessani Red Alertin. Minun ohjeissani sanottiin ”katso tarkemmin alkuperäisistä, pelin mukana tulleista ohjeista”, mutta pelin mukana ei tullut muita ohjeita. Kyselin kaupasta, josta olin ostanut kyseisen pelin, ja siellä sanottiin, että siihen ei näillä näkymin ole tulos- englanninkielisiä ohjeita. Kaverillani ei ollut ainoastaan koko ohjeet, vaan myös hauskoja oheisroinia.

Miki

Emme voi, sillä saamme useat pelit ilman paketteja suoraan valmistajilta.





Jos haluat parhaat paketit parhain si-
sustein, asioi kauppoissa, jotka tilaavat
pelinsä suoraan Yhdysvalloista. Suo-
menkielisistä ohjeista voi aina katsoa
maahantuoja ja kysyä sieltä, olisiko
englanninkielisiä ohjekirjoja saatava-
na.

Vielä kerran pisteistä

Julkaiskaa tämä kirje lehdessä, jotta
myytti siitä, että Pelit-BBS:n kautta
lähetetyt kirjeet eivät koskaan pääse
lehteen osoittautuisi vääräksi!

Mielestäni pisteet saavat jäädä en-
nalleen ja arvostelutekstit myös,
mutta vaikkapa arvostelun ylänurk-
kaan voisi laittaa laatikon, jossa olisi
diagrammi, josta voisi hahmottaa
paremmin minkä verran arvostelija
pitää pelistä suhteessa muihin samaan
ryhmään kuuluviin peleihin
(esimerkiksi räiskintä, autopelit)
verrattuna. Ja sen ei tarvitsisi olla
riippuvainen vertailtavien pelien ai-
kanaan saamista pisteistä vaan se
muotoiltaisiin sen mukaan miltä ar-
vostelijasta tai arvostelijoista juuri
sillä hetkellä tuntuu.

Ja toimitus, lukijat, elvyttäkää
seinäkirjoituspalsta!

Lukion alkua peläten ja uutta Pelit-
lehteä hartaasti odottaen.

Perttu Moilanen

Ideana varmaankin ihan hyvä, mutta
sama asia tulee esille sekä pisteistä et-
tä tekstistä. Useinhan arvostelija ver-
taa peliä johonkin saman tyyliseen
peliin, joka on joko (lähes) kaikkien
tuntema tai samassa lehdessä arvos-
teltu.

Luen jokaikisen kirjeen, joka lähe-
tetään Pelit-BBS:n kautta, ja ne jul-
kaistaan ihan samoilla periaatteilla
kuin postitse tulleetkin.

Fantasiaako?

Lukiessani lehden 6/97 posti-palstaa
alkoivat silmäni hitaasti pullistua
päästä ja kauhu täytti mieleni sy-
vimmät sopukatkin. Eddings, kun-
non fantasiaa ei ole, jne. Tuska raap-
pasi sydäntäni.

En tiedä luenko muiden mielestä
yhtään parempaa fantasiakirjalli-
suutta, mutta ovatko Eddingsin
loistokkaat saagat (joissa ei kyllä-
kään pidemmän päälle ole mitään
uutta) niin hyviä, kuin jotkut väittä-
vät? Eivätkö esimerkiksi Michael
Moorcockin Champion Eternal, Robert
E. Howardin Conan, Fritz Leiberin
Lankhmar-novellit, Raymond
E. Feistin Riftwar-saga tai Terry
Pratchetin Discworld sano yhtään
mitään nykyisten fantasiakirjalli-
suuden lukijoiden rivistöissä? Onko
fantasian taso todellakin laskeutu-
nut Eddingsin kaltaisiin kirjailijoi-
hin, jotka syytävät markkinoille
kymmeniä samanlaisia kertomuksia
kymmenille eri kielille.

Ah.. kuinka loistavia olivatkaan
myös Margaret Weissin ja Tracy
Hickmannin Dragonlance-saaga ja
suuremmoinen J.R.R. Tolkienin Ta-

ru Sormusten herrasta. Kuinka joku
voikaan verratakaan David Edding-
siä noihin yllä mainittuihin.

Makunsa tietty kullakin ja jos jo-
ku nyt nauraakin tälle tekstipätkäl-
le, niin toivoa sopii, että edes joku
ottaisi opiksi ja etsisi noiden, omas-
ta mielestäni ainakin, loistavien fan-
tasiakirjailijoiden teoksia ja lukisi
ne. Olisin kiitollinen siitäkin, jos jo-
ku toisi esille lisää hyviä fantasiakir-
jailijoita, jos niitä vain löytyy, ettei
ainakaan minunlaiseni lukijan tar-
vitsisi etsiä käsiini D.E:n ikuisesti
samanlaisia kirjoituksia.

Reader of better? fantasy

Listaan voisi lisätä vielä Ursula K. Le-
Guinin Maameri-sarjan ja Jordanin
Wheel of Timen, näin kun alan käsit-
teistä puhutaan. Valitettavasti köykäi-
nen teinifantasia näyttää olevan pop,
eittävä Eddingsin suosion kylkiäi-
senä. -nn

Fantasiakirjallisuus

Jussi the Mechwarrior sanoi, että
Tolkien ja Eddings on ainoastaan
kelvollista fantasiakirjallisuutta.
Oma mielipiteeni on, että näiden
kirjoittajien kirjat painivat täysin
eri ryhmissä: Eddingsin kirjat on
selvästi suunnattu koko maailmalle
viihdekirjallisuudeksi, kun taas Tol-
kien on suunnannut kirjansa vain
”tosi” fantasian ystäville. Molem-
mat kirjat ovat kuitenkin alansa
huippuja, mutta ne on vain tehty
vertailukelvottomiksi.

Omasta mielestäni kuitenkin
Margaret Weisin kirjat päihittävät
Eddingsin kirjat 10–0, sillä niissä on
sentään kunnan juonet, etenkin
niissä uusissa kirjoissa.

Pääpöntti kuitenkin oli, että on
olemassa monentasoista fantasia-
kirjallisuutta: Toisessa sarjassa pa-
nivat Tolkien ja Moorcock ja toises-
sa Tolkien ja Weis.

Miksu

Mikä on sysop?

Voisitteko valaista minulle, mikä on
sysop? Ja sitten Jussi The Mechwar-
riorille: Eddings on ehdottomasti
paras, joskin itseäntoistava kirjaili-
ja. Tolkienin Taru Sormusten Her-
rasta taas on kuiva pitkäveite, jota
en jaksanut lukea puoltaväliä pitem-
mälle.

Alien from Other Planet

Sysop on System Operator, eli BBS:n
ylläpitäjä ja ylin herra. Hän siis vastaa
purkin toiminnasta ja sisällöstä.

Fantasiaa ja scifiä

Lehden sisältö on parantunut vuosi
vuodelta, koska olette alkanut käsi-
tellä rohkeasti myös muita peleihin
liittyviä aiheita, kuten elokuvat. Esi-
merkiksi Star Wars -juttu lehdessä
3/97 oli erinomainen juttu. Mainok-
sia on mielestäni sopivasti, mutta
TexSpex saisi olla sivun mittainen
jokaisessa lehdessä.

Luke Skywalker -82

Kiitos.

Internet-pelaaminen

●● Aikaisemmissa osissa on kasattu sekä Dos-tilassa että Windows 95:n alaisuudessa toimivat verkot. Pelkässä Dos-käytössä toimivaa verkkoa varten tehtiin erillinen käynnistyslevyke, Windows 95 -pelaamista varten tehtiin iso tukku erilaisia määrittelyjä Windowsin ohjauspaneeliin ja saatiin NETBeui- ja IPX/SPX-pelit toimimaan Windowsin alaisuudessa. Sarjan viimeisessä osassa käsitellään TCP/IP-pelaamista ja Internetiä.

Pekka Ihanne

INTERNET

Edellisessä osassa tehdyt adapteri- (verkkokortti) ja protokollamäärittelyt ovat edelleen käypää tavaraa, joten niiden pohjalta on hyvä jatkaa määrittelyjä eteenpäin.

TCP/IP:n monet vaatteet

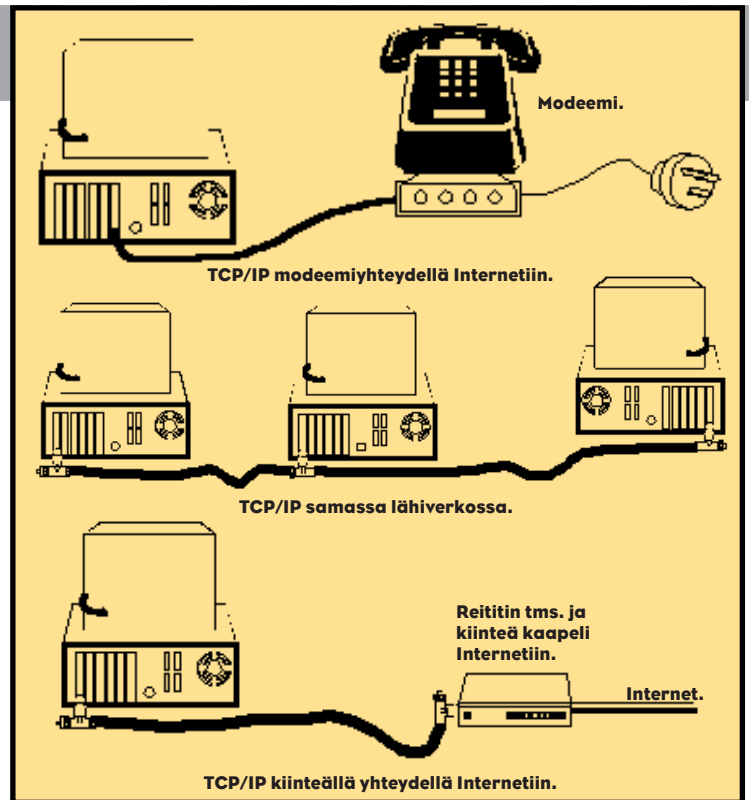
TCP/IP-protokollaa voidaan käyttää pääasiassa kolmella tavalla: joko jonkin Internet-yhteyksiä tarjoavan yrityksen kautta (ISP), muutaman koneen lähiverkossa tai kiinteällä linjalla Internetiin. (Kuva 1.)

Toinen tapa on pelata TCP/IP-pelejä lähiverkossa, hyödyntämättä Internetiä lainkaan. Yleensä lähiverkossa kannattaa kuitenkin pelata IPX/SPX-protokollalla, jos peli suinkin sen mahdollistaa. Tällöin edellisessä artikkelissa esitetyt asetukset käyvät mainiosti eikä näin ole riskiä varsinaisten

Internet-asetusten sotkemisesta.

Kiinteä yhteys Internetiin on harvinaista herkkua kalleutensa takia. Tuskin kenelläkään on kotona kiinteää Internet-yhteyttä, yrityksissä sen sijaan useinkin. Kiinteissä yhteyksissä on monesti yrityksen ja ”vapaan verkon” välillä palomuri, ”proxy gateway”, joka suojaa yrityksen tietoja. Sama suoja estää verkkopelien toiminnan suojan läpi, vaikka esimerkiksi ping tai selaimet toimisivatkin. Aina kannattaa pyytää lupa yrityksen verkkovastavalta ennen kuin yrittää aloittaa pelailua.

Kuva 1. Yleisimmin TCP/IP-pohjaisia pelejä pelataan Internetin avulla. Pelaaja ostaa Internet-yhteyden joltakin palveluntarjoajalta ja soittaa tämän tarjoamaan puhelinnumeroon aina kun haluaa olla yhteydessä nettiin. Modeemin nopeuden on syytä olla vähintään 28 800 bps.



Pelaaminen Internet-yhteyden avulla

Keneltä ostaisin yhteyteni

Palveluntarjoajaan ollaan yhteydessä puhelimella ja modeemilla. Internet-yhteyksien tarjoajia on useita, ”nettiyhteyksiä” myyvät yritykset mainostavat lehti-ilmoituksissa. Helpoin tapa päästä alkuun on kävellä lähimpään PC-puotiin ja pyytää jonkin palveluntarjoajan starttipakettia, joka sisältää perusohjelmat ja asennusohjeet.

Palveluntarjoajat eroavat toisis-

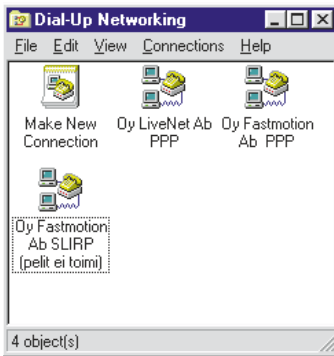
taan paitsi kustannuksiltaan myös tarjotun yhteystyyppin mukaan (aito PPP- vai SLIRP-viritys), saatavuuden mukaan (ovatko numerot aina varattuja) ja kuormituksen mukaan (tahmaako yhteys vaikka modeemi on nopea). Syytä on myös tarkistaa, millainen modeemi palveluntarjoajalla on, esimerkiksi jos itsellä on nopea ISDN-modeemi ja palveluntarjoajalla vain 28 800 -modeemi, ei omaa nopeata ISDN-yhteyttä voi käyttää.

Palveluntarjoajan yhteystyyppi

(tai oikeammin palvelimen tyyppi) voi olla joko CSLIP, SLIP tai PPP. Näistä PPP:tä pidetään yleisesti parhaimpana ja sitä kannattaa käyttää aina kun mahdollista. Jos palveluntarjoajan ohjeet löpi-sevät jotain SLIRPistä, on syytä ottaa myyjää kravatista kiinni ja tiukata aidon SLIP- tai PPP-linjan puhelinnumeroa. SLIRPin kautta eivät useimmat pelit tule ikinä toimimaan. Kaiken lisäksi pelit ilmoittavat jotain ääliömäistä virheilmoitukseksi, vastapelu-reita ei löydy tai peli yksinkertai-

sesti vain jämähtää peliä aloitettaessa. SLIRP tarjoaa kyllä muuten aidolta näyttävän yhteyden, esimerkiksi surffailu ja telnet-yhteydet toimivat mainiosti, joten niiden onnistuminen ei ole mikään tae pelaamisen onnistumisesta.

Palveluntarjoajien välillä on kustannuksissa aikamoisia eroja kun yhteysaikaa alkaa kertyä, ja nettipelissä sitä kertyy uskomattoman paljon. Ennen palveluntarjoajan valintaa kannattaa miettiä, paljonko aikoo päivittäin



Kuva 2. Pelikoneessani on Dial-Up Networking (valitse Start, Programs, Accessories, Dial-Up Networking) -kansiossa kolme eri soittolinjaa kahdelta eri palveluntarjoajalta. Kukin kolmesta ikonista käyttää eri puhelinnumeroita ja eri IP-osoitteita. Ensimmäinen yhteys palveluntarjoajaan luodaan yleensä tupakliikkamalla "Make New Connection" -ikonina.

pelata ja paljonko tällä pelitahdilla kertyy peliminuutteja ja kustannuksia. (Kuva 2.)

Kun käytetään Internet-yhteyksiä tarjoavia palveluntarjoajia, asetukset tehdään aina tarkasti palveluntarjoajan ohjeiden mukaisesti. Pelit-BBS:stä on turha kysellä apuja tyyliin "Miksi Oy Slowmotionin serveri sanoo poks kun klikkaan Quake-ikonina". Oikea osoite tällaisille kyselyille on kyseisen yrityksen asiakaspalvelu.

Internet-yhteyden testaaminen

Kun nettiyhteys on luotu, palveluntarjoajan antamien ohjeiden mukaisesti, kokeillaan toimiiko se. Käynnistetään Dos-ikkuna ja tarkistetaan siitä "ping"-komennon avulla, onko Internet-yhteys hengissä. Ping kertoo, onko jokin verkossa löytyvä kone tavoitettavissa ja kuinka kauan kestää saada vastaus jostakin osoitteesta. (Kuva 3.)

Jos ping ilmoittaa "request timed out", ei Internet-yhteys ole päällä ja testaamista on turha jatkaa pitempään ennen kuin vika asennuksessa on selvitetty. Kannattaa toki yrittää pingiä useampiin osoitteisiin, saattaahan aina olla, että juuri kokeiltu osoite on mennyt rikki.

Kun ping johonkin IP-osoitteeseen toimii, voidaan yrittää pingiä nimimuodossa ilmoitettuun verkko-osoitteeseen. Osoitteena voidaan käyttää vaikkapa Pelit-lehden osoitetta www.pelit.fi tai jotain muuta hyvin tunnettua osoitetta. (Kuva 4.)

Jos "ping numero" toimii, mutta "ping nimi" ei toimi, niin yhteys palveluntarjoajan nimipalvelijaan ei ole oikein. Nimipalvelija on palveluntarjoajan osoittama paikka, jossa nimimuodossa



TERMIT

Osoite Puhekielessä käytetty termi, jolla voidaan tarkoittaa joko numeromuotoista IP-osoitetta tai nimimuodossa ilmoitettua verkko-osoitetta. Jos tarkoitetaan jonkin [www-sivun](http://www.sivun) osoitetta, jätetään toisinaan pois osoitteen alussa oleva "http://" -teksti.

Verkko-osoite Esimerkiksi nimimuodossa ilmoitettu verkko-osoite käännetään nimipalvelimen avulla IP-osoitteeksi. esim. 192.89.182.108 on IP-osoite, mutta www.westwood.com on sama IP-osoite nimimuodossa. www.westwood.com ei ole IP-osoite, mutta sitä vastaa jokin IP-osoite.

IP-osoite Neljä pisteillä erotettua numeroa. TCP/IP-verkkojen reititys perustuu IP-osoitteisiin.

Paketti Verkossa tai puhelinlinjalla kulkeva sähköisessä muodossa oleva palanen tietoa. Paketissa on yleensä osoite, jonka perusteella se osataan ohjata oikealle vastaanottajalle.

Reitittäminen Minkä tahansa koneen saama tietopaketti osataan heittää oikeaan suuntaan paketissa olevan vastaanottajan IP-osoitteen perusteella. Esimerkiksi kotikonekin reitittää käytettäessä jotain WWW-sivujen selailuohjelmaa kotoa käsin modeemilinjan avulla: PC "älyää" lähettää kaikki käyttäjän antamat käskyt eteenpäin puhelinlinjalle. Vastaavasti palveluntarjoajan kone älyää reitittää kaikki pelaajan PC:lle tarkoitetut paketit takaisin puhelinlinjalle. Yleisesti reititys on vain palveluntarjoajien ongelma. Jos koneessasi on kuitenkin samaan aikaan paikallisverkkopohjainen Internet ja puhelinliityntä Internetiin, joudut puuttumaan oman koneesi reititykseen. Yleensä tällaista ratkaisua ei pelikäytössä tarvita mutta kannattaa aloittaa tutustumalla "route add" -komentoon jos alkaa kiinnostaa.

Protokolla Tapa jolla tietokoneet keskustelevat toistensa kanssa, kts. sarjan edellinen artikkeli

SLIP, CSLIP, PPP TCP/IP:n "murteita" joiden avulla voidaan olla puhelinlinjojen avulla yhteydessä Internetiin. PPP:tä pidetään yleisesti parhaimpana.

SLIRP Inhottava viritys, jolla voidaan toteuttaa SLIP-, CSLIP- tai PPP-yhteys johonkin palveluntarjoajaan. Peli-ihmisen on vältettävä SLIRP-yhteyksiä kuin ruttoa, koska SLIRP:n läpi eivät kaikki TCP/IP:n ominaisuudet toimi. Surffailminen kyllä onnistuu mainiosti joten surffailun onnistuminen ei ole mikään taie pelailun onnistumisesta. Käytetään toisinaan SLIP:n ja CSLIP:n kanssa.

14400 bps, 33600 bps, ISDN Eri modeemi- ja nopeustyyppisiä, joista ISDN on nopein ja 14 400 bps hitain (bps=bittia sekunnissa). Käytännön miniminopeus pelattaessa on 28 800 bps eli 28.8 kbps (kbps = tuhatta bittia sekunnissa). ISDN olisi tietysti nopein mutta sen käyttäminen vaatii ISDN-tyyppisen puhelinliittymän asentamista. Tavalliset modeemit kurovat koko ajan ISDN-tyyppisten modeemien etumatkaa kiinni, juuri markkinoille tullut 56000 bps X2 -modeemi on lähes yhtä nopea.

Palveluntarjoaja Firma jolle annetaan kerran kuukaudessa säkillinen rahaa. Vastineeksi saadaan salasana, puhelinnumero ja nippu ohjeita, pienen pähkäilyn jälkeen myös toimiva Internet-yhteys.

ISP Palveluntarjoajasta toisinaan käytetty termi, Internet Service Provider

```

MS-DOS Prompt
Auto
C:\WINDOWS>ping 194.136.67.101

Pinging 194.136.67.101 with 32 bytes of data:

Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=163ms TTL=117
Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=286ms TTL=117
Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=211ms TTL=117
Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=195ms TTL=117
C:\WINDOWS>_

```

Kuva 3. Ping osoitteeseen 194.136.67.101 toimii ja verkkoyhteys on siis ainakin osittain kunnossa.

```

MS-DOS Prompt
Auto
C:\WINDOWS>ping www.pelit.fi

Pinging www.pelit.fi [194.136.67.101] with 32 bytes of data:

Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=162ms TTL=117
Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=181ms TTL=117
Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=171ms TTL=117
Reply from 194.136.67.101: bytes=32 time=154ms TTL=117
C:\WINDOWS>_

```

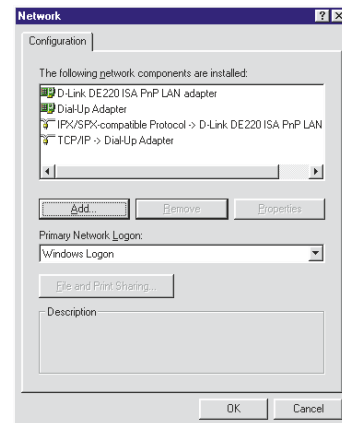
Kuva 4. Edellisen lisäksi toimii myös yhteys palveluntarjoajan antamaan nimipalveluun. Nimipalvelun avulla Windows osaa kääntää nimimuodossa ilmoitetun osoitteen www.pelit.fi IP-osoitteeksi 194.136.67.101.

Internet...

ilmoitetut osoitteet käännetään numeromuotoisiksi. PPP-protokolla osaa itse konfiguroida tämän tiedon, SLIP-protokollassa se joudutaan asettamaan käsin. Molemmissa tapauksissa noudatetaan palveluntarjoajan antamia ohjeita.

Tracert-komento kertoo tarkemmin mitä reittiä pitkin paketit kulkevat tiettyyn osoitteeseen. Tracert on lyhennys sanoista trace route, joka vapaasti käännettynä tarkoittaa ”jäljitä reititys”. Luonnollisestikin on aina sitä parempaa mitä vähemmän paketit turhaan kiertävät maailmalla. Yleensä kannattaa käyttää sellaisia pelipalvelimia, joista ping palautuu nopeasti ja joihin tracert ilmoittaa pääsevänsä kaikkein vähimmällä määrällä reitityksiä. Tärkeämpi käyttöalue tracert-komennolle on mahdollisten virhetilanteiden selvittely, esimerkiksi jos reititys ei tunnuta toimivan.

Seuraavana askeleena yhteyden testaamisen jälkeen on jonkin www-selaimen asentaminen, ellei sitä asennettu jo palveluntarjoajan asennuskorpulta. Tyypillisesti palveluntarjoajan starttipaketissa tulee mukana jokin selainohjelma ja ohjeet sen asentamiseen. Kaikki tieto Internet-peleistä löytyy www-sivuilta, joten selaimen käyttö on lähes pakollista. Jotkut pelit suorastaan vaativat tietyn selaimen käyttöä, esimerkiksi Microsoftin www.zone.com ei toimi kuin Microsoftin omalla selaimella. Ennen varsinaista pelaamisen aloittamista kannattaa käydä selaimella muutamissa www-osoiteissa. Jos käytössä oleva selain on valmiiksi vanha – niin kuin toisinaan käy valmispaketteja ostettaessa – kannattaa uudempia selaimia hakea



Kuva 5. Pelikoneessa on TCP/IP, joka käyttää modeemia (Dial-Up Adapter) sekä IPX/SPX, joka käyttää verkkokorttia. Verkkokorttia käyttävä TCP/IP-protokolla puuttuu, joten se on lisättävä.

osoitteista www.netscape.com tai www.microsoft.com.

Käytännön pelaaminen

Internetin läpi voidaan pelata lähes mitä tahansa peliä, joka tukee TCP/IP:tä. Eri pelien valmistajat, samoin kuin itse harrastajatkin, tarjoavat erilaisia kokoontumispaikkoja pelaajille. Näillä kokoontumispaikoilla voidaan yleensä tavata toisia pelihalukkaita pelaajia ja sopia esimerkiksi pelattavasta skenaariosta. Lähes kaikki tällaiset kokoontumispaikat löytyvät www-sivujen avulla.

Sen lisäksi, että aidot TCP/IP-pelit toimivat Internetissä, voidaan Internetissä pelata myös normaaliin lähiverkkoon tarkoitettuja IPX/SPX-pelejä. IPX/SPX-pelaaminen on mahdollista vain jollakin apuohjelmalla, joista yleisin on Kali. Kali (tai joku muu apuohjelma) kaappaa Kalin alaisuudessa käynnistettyjen pelien IPX/SPX-paketit ja lähettää ne TCP/IP-pakettien sisällä toiselle, Internetistä löytyvälle pelaajalle. Vastaavasti vastapäässä

LINKKEJÄ

Muutamia linkkejä, joiden avulla pääsee alkuun:

- | | |
|---|--|
| http://www.pelit.fi | Pelit. Parhaimmat peliaiheet linkit muun muassa Internet-pelaamisesta. |
| http://www.kali.net | Kali |
| http://www.battle.net | Diablo ja muut Blizzardin pelit |
| http://www.westwood.com | Westwoodin pelit, muun muassa Red Alert |
| http://www.apogee1.com | Duke Nukem |
| http://www.idsoftware.com | Linkkejä Quaken peleihin, muun muassa Quake World |
| http://www.zone.com | Microsoftin pelejä. Vaatii Internet Explorerin. |
| http://altavista.telia.com | Hyvä hakupalvelu, joka osaa hakusanojen avulla etsiä lisää tietoa halutuista aiheista. |

oleva Kali poistaa TCP/IP-tiedot saapuneesta paketista ja syöttää sen pelille, joka luulee että tieto tuli lähiverkosta. Näin voidaan pelata esimerkiksi Doomia toisella puolella maailmaa olevan pelaajan kanssa.

Yleensä Kalin käyttö toimintapeleissä vaatii nopeata modeemia. Kalia käytettäessä ei Windows 95:n verkkoasetuksissa tarvita IPX/SPX-protokollaa. On syytä tarkistaa, että käytössä on uusien versio Kalista, esimerkiksi Kali 1.0 ei toimi Diablon tai Red Alertin kanssa. Kirjoitushetkellä menossa oli 1.1s.

Internet-pelaamisen riemut ja tuskat

Internet-pelaaminen on usein hauskaa, mutta on siinä vielä paljon korjattavaakin. Huijarit ovat luku sinänsä, ei ole kiva perustaa omaa Diablo-peliä battle.net-serverissä kun mukaan tulee joku, joka on itse parannellut ominaisuuksensa jumalan tasolle. Vastavaan efektin aiheuttavat pelaajat, jotka lähes asuvat Internetissä: on hieman tylsää yrittää taistella päivittäin treenaavia kentät ulkoa opetelleita mestaripelaajia vastaan. Onneksi meitä novisejakin riittää ja myös hauskaa peliseuraa löytää pienellä etsimisellä.

Toinen murinan aihe ovat jumalattomat viiveet, jotka pilaavat monet toimintapelit, esimerkiksi Quake maapallon toiselle puolelle on käytännössä aivan turhaa puuhaa. Nopeimmilla linjoilla pelaavat ovat monessa pelissä myös vahvassa etulyöntiasemassa, hitaalla 14 400 bps -yhteydellä pelaava haulikkomies on jo pääkitty moneen palaan ennen kuin kipusignaali tulee omalle monitorille. Toimintapelejä harrastavan onkin syytä varautua ISDN-modeemin ja linjan tai muun nopean modeemin hankkimiseen ja varmistaa, että niitä voi käyttää valitun palveluntarjoajan linjoilla.

TCP/IP-yhteyden asentaminen lähiverkkokäyttöön

TCP/IP asennetaan lähiverkkoon aivan kuten edellisessä osassa se asennettiin Doom-pelaamista varten IPX/SPX-kuntoon. Samaan paikkaan rahdetaan kaksi konetta, yhdistetään ne Ethernet-kaapelilla (ohut), tehdään muutama määrittäminen ja aletaan pelata. Ainoana erona edellisessä osassa esitettyyn IPX/SPX-pelaamiseen on, että nyt käytetään TCP/IP-protokollaa. Luonnollisestikin käytetyn pelin pitää tukea TCP/IP:tä, esimerkiksi tällaisesta pelistä on Microsoftin Close Combat. Jos peli tukee myös IPX/SPX-protokollaa, ei asenneta TCP/IP:tä lainkaan vaan käytetään edellisessä artikkelissa esitettyjä ohjeita.

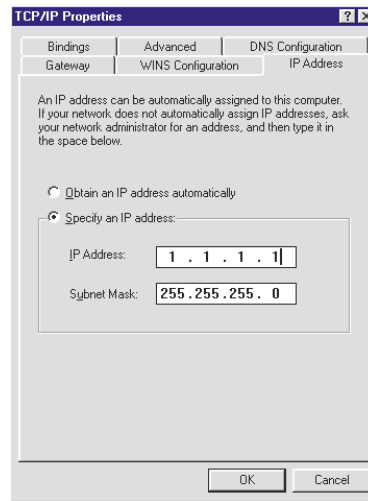
TCP/IP-yhteyden asentaminen lähiverkkokäyttöön saattaa sotkea normaalit soittolinjat käytetyt asetukset! Paina mieleen tekemäsi muutokset, jotta osaat palauttaa ne tarvittaessa takaisin alkuperäisiksi. Tarkista, että sinulla on palveluntarjoajan antamat ohjeet saatavilla siltä varalta, että joudut määrittelemään Internet-yhteytesi uudelleen.

Asentaminen aloitetaan valitsemalla Start, Settings, Control Panel, Network ja katsomalla mitä adaptoreita ja protokollia koneesta löytyy. (Kuva 5.)

TCP/IP-protokolla lisätään valitsemalla Add, Protocol, Microsoft, TCP/IP.

Tämän jälkeen valaistaan TCP/IP-riviä, jossa on verkkokortti ja klikataan Properties-nappia. Jos samalta koneelta ollaan yhteydessä myös Internetiin, kirjoitetaan ensimmäiseksi ylös vanhat asetukset, jotta ne osataan palauttaa samoiksi lähiverkkopelin päätyttyä.

IP-osoitteeksi syötetään esi-



merkiksi 1.1.1.1 (muut verkossa olevat koneet ovat 1.1.1.2, 1.1.1.3 jne..) ja maskiksi 255.255.255.0. Jos koneet ovat kiinni verkossa, mistä on kiintolinja ulkomaailmaan (esimerkiksi työpaikalle), on koneen osoite saatava verkon tukihenkilöltä. Itse keksittyjä osoitteita ei saa käyttää.

Kun muille koneille on tehty sama, testataan yhteys kuten testattiin Internet-yhteykskin: käynnistetään Dos-ikkuna ja annetaan komento ping 1.1.1.2 (testattaessa yhteyttä pelaaja numero kakoseen), ping 1.1.1.3 jne.

Katso viereinen kuva.

TCP/IP pähkinänkuoressa

TCP/IP on protokolla eli tapa, jolla tietokoneet voivat keskustella keskenään. TCP/IP-protokollan erottaa edukseen muista peliprotokollista ehkä eniten sen hyvä reititettävyyden. Reitittäminen tarkoittaa sitä, että keskenään keskustelevien tietokoneiden ei tarvitse olla suoraan kiinni toisissaan, vaan yhteys voi muodostua toisten tietokoneiden avulla. Pääasiallisesti tähän ideaan perustuu myös maailmanlaajuinen Internet.

TCP/IP:tä käytettäessä ei välttämättä tarvitse olla lainkaan yhteydessä itse isoon Internetiin. Esimerkiksi useilla yrityksillä on omat, Internetistä erillään olevat TCP/IP-verkot, Intranetit. Myös pelaajat voivat rakentaa oman TCP/IP-verkkonsa yhdistämällä pari PC:tä toisiinsa verkkokaapeleilla, aivan kuten artikkelin edellisissä osissa rakennettiin IPX/SPX-verkko. Yleisimmin TCP/IP-protokollaa kuitenkin hyödynnetään pelattaessa Internetin välityksellä.

Reititys

Reititys (tietojen välittäminen tietokoneiden välillä) perustuu kaikissa TCP/IP-verkoissa TCP/IP-osoitteisiin (IP-osoite). Osoite on yksinkertaisimmillaan neljä pisteillä erotettua numeroa, esimerkiksi 192.89.182.108. Osoitteilla on usein myös selväkielinen nimi, jota voidaan käyttää numerosarjan sijasta helpottamaan muistamista, esimerkiksi www.zone.com.

Kaikkialla koneilla on pakko olla oma osoitteensa. Esimerkiksi kun käytän Internetiä kotoani käsin, tuntee koko maailma minun kotikoneeni osoitteella 192.89.182.108. Yleensä tällaisilla vähemmän tunnetuilla koneilla ei ole selväkielistä nimeä, joten muun maailman on viitattava koneeseen suoraan IP-osoitteella 192.89.182.108. Sen sijaan koko maailma löytää Diablon osoitteesta battle.net, vaikka toki kaikki voisivat käyttää oikeata IP-osoitettakin (joka on muuten 206.79.254.170).

Monet Internet-palveluntarjoajat arpoivat joka yhteyskerralla uuden osoitteen tietystä palveluntarjoajalle varatusta joukosta. Yleensä numero vastaa sitä modeemia, joka sattui soittosarjasta vastaamaan. Tällöin konettani ei voi tunnistaa samalla osoitteella eri yhteyskerroilla.

Peli Klinikka



Koonnut: Tapio Salminen

Vaikka pelejä tuntuukin tippuvan postiluukusta tavallista hitaammin, on kirjeiden vuori huoneen nurkassa kasvanut sitäkin vauhdikkaammin. Syyskesä on ilmeisestikin innoittanut ihmisiä miettimään niin vanhoja klassikoita kuin muutamia uutuuksiakin. Lisä ei kuitenkaan tee pahaa, joten vinkkejä ja avunpyyntöjä voi edelleen heitellä osoitteeseen:

Pelit
Vinkit
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA.
E-mail: Vinkit@pelit.fi

Tällä kertaa onnettaren suosikki oli nimimerkki kolome-dee. Kiitoksia kaikille auttajille.

Albion

Olen tappanut Argimin ja löytänyt murhaajan ruumiin, mutta en tiedä mistä löytää murhaajan palkkaajan. Mikä esine käy vesiputouksen viressä olevaan silmänmuotoiseen symboliin? Miten pääsee ihmisten saarelle?

??!

TIE Fighter

Aaaarrgghl (Pelit 5/97) Taistelu 8, tehtävä 1: Ota aluksi kohteeksi Omar 2 ja pistä se johonkin muistipaikkaan. Käske siipimiehesi TIE Advancedien kimpuun, ja jos on tarpeen, kutsu vahvistuksia. Vilkaise mikä TIE Bomber -laivue on lähimpänä Omar kakkosta ja käy kimppuun ohjuksia käyttäen. Toista tätä, kunnes pommittajat on tiputettu. Älä välitä kimppuusi käyvistä Gunboateista ja Advancedeista.

Kun pommittajat on hoideltu ja Omar evakuoitu, käy fregatin kimpuun. Sinun ei välttämättä tarvitse tuhota fregattia, kunhan vedät sen tulen puoleesi, kunnes viimeinen Omar on tyhjennetty.

Fregatin saa tuhottua parhaiten hit&run-tekniikalla. Pyyhkäiset sen yli ampuen samalla, väistelet 1,8 yksikön päähän asti ja hyökkäät jälleen. Kun fregatin suojat ovat alhaalla, disabloi se ionikanuunoilla. Pääset eroon kimpussasi hyöriivistä hävittäjästä lentämällä alle 0,2 yksikön päästä fregatis-ta. Osa vihollisista törmää aina fregatin kylkeen.

Yhdeksännen taistelu Cargo Ferry -tehtävä: Alussa kutsu paikalle vahvistuksia, siirrä kaikki voima moottoreihin ja käy B-Wingien kimppuun. Älä tuhlaa aikaa siirtämällä energjaa la-sereihin, vaan tiputa B-Wingit ohjuksilla. Jos onnistut tuhoamaan B-Win-

git tarpeeksi nopeasti, sinulla on tarpeeksi aikaa tiputtaa 1-3 A-Wingiä ennen Defendereiden tuloa. Kun Defenderit ilmestyvät näyttämölle, pistä kaikki voima jälleen moottoreihin ja suuntaa niitä kohti. Pystyt jättämään A-Wingit tarpeeksi kauas, että voit taistella Defendereiden kanssa rauhassa.

Bucky The Superdwarf

Darklight Conflict

Miten campukselle voi telakoitua? Itse onnistun aina vain räjähtämään.

Luuseri

Archimedean Dynasty

Noel Gallagher (Pelit 5/97) Saavuttuasi tukikohtaan ota kohteeksi Muhammeitten pommittaja. Hyyydytä se heti, kaksi-kolme Flash Sharkkia on luultavasti tarpeeksi. Sitten tiputa vartijoiden scoutit ja tuhoa tykkitornit. Lopuksi tutki pommittajan lasti. Paikalle pitäisi saapua Tankristin scout, joka aloittaa telakointiopeeraation lamautetun pommittajan kanssa. Suojele scouttia Muhammeitten kahdelta viimeiseltä scoutilta, ja lopuksi tiputa karkuun pyrkivä alus. Sitten vain odota telakointiopeeraation loppumista.

Bucky The Superdwarf

Tomb Raider

Mitä pitäisi tehdä tasossa Sanctuary of Scion, kun olen päässyt suuren sfinksin sisälle?

Nolo

Olemme jumissa Obelisk of Khanoonissa. Olemme kaataneet pari siltaa ja meillä on nyt "Ankh" ja "Eye of Horus". Minne ne laitetaan? Mitä pitää tehdä ja minne mennä, että loput sillat saa kaadettua? Aukeaako vedenalainen ovi, kun kaikki esineet on tungettu jonnekin? Vai mistä se aukeaa? Miten ylhäällä, syvennyksessä olevan oven saa auki?

2 taunoa

Donald in Cold shadow

En pääse seitsemännestä tasosta eteenpäin. En tiedä, miten pääsee leijuvasta paikasta ylös.

Epätoivoinen mutasorsa

Shadow Warrior

Muutama koodi:
SWCHAN: kuolemattomuus

SWGHOST: seinienläpikävely
SWGIMME: kaikki tavarat
SWGRED: kaikki koodit
SWTREKxx: tasohyppely
(xx: episodi, kenttä)
SWSTART: takaisin kentän alkuun
SWMAP: koko kartta
WINPACHINKO: voittaa aina pachinkossa

Chasm

Paina ensin välilyöntiä, jolloin valikko tulee esiin ja sitten oikeaa nuolinäppäintä, jolloin pääset tekstiilaan. Sitten koodit:

CHOJIN: kuolemattomuus
WEAPON: aseet
AMMO: panokset

Eliminator

Mortal Kombat 3

Joonas Hartikainen (Pelit 5/97) Lisää käynnistyskomennon perään "100000", niin voit taistella Smokena. Rouletabilille -82

Cyberia

Kun olen ohjannut (vihdoinkin) Charlien läpi matorykelmän, peli lyökkää eteeni neljä erilaista vipua, jotka säätelevät ilmanpainetta yms. Mitä ihmettä kohdassa pitää tehdä? Timo Kujansuu

Day of the Tentacle

Plejerl (Pelit 5/97) Kissan saamiseksi sinun pitää ensin ruiskuttaa BooBoo-BeeGonea (saatu Dr. Fredin työhuoneen laatikosta) aitaan, jolloin kissa hyppää katolle. Sitten vain heiluttelet Hoagielta tullutta hiirulaista kisulin kuonon edessä, ja "haisunäättä" on sinun. Vankeja se ei tule kylläkään miellyttämään. Jos tarkoitat "yksinäisellä ukkelilla" motelliin toista vierasta, annat hänelle vain Hoagian aikakauden postilaatikosta tulleen kirjeen. Opeeraatio "Edisonin Takki" taas alkua Help Wanted -kytlin pöllimisellä nykyajasta ulko-ovelta, jonka jälkeen se pitää antaa Red Edisonille. Hän luulee sinua apulaisekseen, ja antaa takin sinulle.

Dr. Hans Ubermann

Monkey Island 2

Atte (Pelit 5/97) Saat kirjan kuvernöörin päältä vaihtamalla sen mihin tahansa kirjastosta lainaamaasi kirjaa. Peilin saat näin: Ota kapteeni Dreadin laivasta papukaijanruokapussi. Mene antiikkikauppaan, jossa huomaat papukaijan tuijottavan peiliä. Osta seinältä kyltti. Kytlin alta pal-

jastuu naula, johon voit kiinnittää papukaijanruokapussin. Papukaijan huomio kääntyy ja nyt voit ostaa peilin.

VK & JL

Dungeon Master 2

Hyvä tapa saada paljon rahaa on kerätä paljon Mana Blossomeja ja Staffeja ja viedä ne Skullkeepissä olevien pienten huppumiesten salissa olevaan suureen pataan. Pataan pistettäessä yhdestä Mana Blossomista ja Staffista ilmestyy Serpent Staff, jonka voit myydä kauppiaille sikhinnalla.

VK & JL

Olemme jumissa Skullkeepin kohdassa, jossa on kuoppa ja sen edessä on lattianappi. Kuopan toisella puolella on tikapuut. Kun napille astuu, kulman takaa tulee jokin taika ja kuoppa sulkeutuu ja samantien avautuu taas. Miten kuopan yli pääsee? Olemme tappaneet pienen vihreän miehen, joka nappeja painamalla ampui tulipalloja.

JL & VK

Full Throttle

Miten pääsen loppusa Ripburgerin pudotettuani elävänä koneesta pois? Joka kerta kun yritän pois, kone räjähtää ja putoaa.

Hopeless

Kiiruhda koneen tavaratilaan, jonka jommassa kummassa nurkassa lojuu pyöräsi. Hyppää sen niskaan ja kaasuta turvaan. -ts

Death Drome

Kirjoita koodit pelin aikana hyppiäksesi eri tasoille:

2REVOLT: The abyss
3ACCUSED: The outpost
SHORT4TIME: Citadel
5GETAWAYS: The inferno
BOLT6DOWN: The wall
ARREST7: The spike
LASTMEAL8: Purgatory

HotShot

Harvester

Olemme kolmannessa tehtävässä, jossa meidän pitäisi polttaa Dna's Diner. Olemme ottaneet ruumis-huoneelta liiman ja on tullut yö. Olemme murtautuneet Dna's Dineriin niin kuin pitääkin, ja olemme sisällä. Laitamme kaasuhellaa päälle ja heitämme tulitikut hellaan. Savu-hälytys soi ja joudumme vankilaan. Miten saan savuhälyttimen pois päältä?

Sami

Kyrandia 2: Hand of Fate

Miten juustokoneella voi tehdä juustoa?

Jaakko Pitkänen

Krush, Kill'n'Destroy

Olen jumissa Survivorsien kuudennessa tehtävässä. Olen saanut neljä rekkaa menemään juuri löytynen tukikohdan läpi pois kuvaruudusta ja olen löytänyt mechin kentän alalaidasta. Mitä pitäisi tehdä seuraavaksi?

Krusher

Independence Day

Mene options-valikossa player name-valikkoon ja vaihda nimeksi RADARMY. Tämän jälkeen mene takaisin päävalikkoon ja paina ctrl+oikea shift+8, jolloin pääset huijausvalikkoon. Siellä pääset vaihtamaan muun muassa lentokoneen.

HeRziTYs

Larry 6

Jalmi H. (Pelit 5/97) **Juttele Artin** (joka ajaa mopolla) kanssa. Hän ottaa sinut kyytiinsä ja ollessanne päätepy-säkillä hän rupeaa etsimään taskuis-taan jotain. Utele asiaa, niin saat tietää hänen etsivän tulitikkuja, joten anna ne hänelle.

Joni

Ultima Underworld II

Olen katkaisut voimalinjat ja löytänyt mustat kivet kaikkialta paitsi Lothin haudasta, jonne en tunnu pääsevän. Käytin Ethreal Voidiin pääsyyn "uniruoho-jippoa". Voidin kivi avasi normaalin tien Voidiin, mutta Lothin hautaan en siis pääse. Palvelijat eivät ole lakossa. Mikä neuvoksi? Pitääkö Britishin linnan kuivumiselle tehdä jotain?

Zentheel

Lighthouse: The Dark Being

Miten sukellusveneellä pääsee liikkeelle? Olen päässyt sukelluksiin, laittanut koordinaatit tietokoneeseen ja jopa käynnistänyt moottorin, mutta häkkyrä ei vain suostu lähtemään mihinkään.

Sakari Lahti

The Dig

Minulla on kristalli, jonka sain rampista ja olen ohjelmoinut timantin hakemaan sen pienen jutun "edgen" luota. Miten vaan sen? Olen pari miljoonaa kertaa näppäillyt koodin koodioven paneeliin, mutta miten saan oven auki?

Entä mitä tekee johdolla, jonka olen kiinnittänyt pylvään vieressä olevaan koodioven paneeliin?

Kirsi

Teet muuten kaiken oikein, mutta ovet eivät voi aueta ilman virtaa. Palaa siis rampin kautta nexukseen ja ohjelmoi kone niin, että se vie alhaalta noukitun linssin vasemman kiin-

Ratkaise Osa 1/3

Discworld 2

Kuolema on ottanut vapaata puoli-ikäisyyttä kestäneestä hommastaan, kyllästytyhän sitä vähemmästäkin. Yliopiston velhoista tilanne on kuitenkin kestä-mätön ja he päättävät kutsua Kuoleman pieneen kuulusteluun ashkEnteriin avulla. Rincewindin pitäisi hommata jostain kummasta riittiin tarvittavat välineet eli hiiren verta, ilkeä haju, kimallusta, kolme keppiä ja valuvaisia kynttilöitä.

Näytös I: Rittejä ja alushameita

Rincewind aloittaa tutkimuksensa menemällä yliopiston hi-energy facilityyn. Ota sieltä kaikki irtain, eli magneetti ja palkeet sekä ei-niin-irraltaan oleva testiputkilo. Käväise tämän tehtyäsi narrien killalla poimimassa maasta torvi ja tiili, puhu Chuckylle, ja heitä häntä sen jälkeen tiilellä – tuloksena paranormaali tiiliskivi. Hyppää viemäriin ja käytä palkeita ritilän alla, niin maitotyttö tekee monroet ja sinä saat kaipaamasi kimallusta.

Mene seuraavaksi Shadesiin ja siellä Gimletsiin. Nappaa pöydältä chili ja tilaa extra-raaka hiiripurilainen. Mene pois. Ankkamiehen vieressä on saha ja cafÇ-olÇ-astia. Ota ne ja mene ruumishuoneelle. Ota veitsi likavesialtaasta ja katso noitaa. Mene sen jälkeen Trolls Head -pubiin, kerro Casanundalle noidasta ja saat tika-puut. Tilaa peikolta olut-bakteerivil-jelmä-yhdistelmä ja nappaa mukaasi vielä tulitikkurasia ennen kuin menet Shadesin vasemmassa laidassa liiket-tään pitävän rouva Caken luo. Ota sakset ja alushame. Nukelta saa sahalla vielä käden. Katso henkipulloa ja puhu rouva Cakelle. Kommunikaation kanssa on aluksi hieman ongelmia, mutta se korjaantuu, kun käytät ensin sarkasmia, sen jälkeen kysymystä ja sitten pohdintaa.

Tämän jälkeen aloita kaikki alusta tervehtimällä häntä. Kysy häneltä henkipullost ja ektoplasmasta. Siinullahan on jo tarvittava kummitus, plasma vain pitäisi saada siitä irti. Ja missä se kävisikään helpommin kuin yliopiston juomasekoittimessa. Kuskaa aine Cakelle niin pullo on sinun. Käväise Plazalla hakemassa puoska-rilta maissia ja esite.

Tämän tehtyäsi mene vaeltavaan kauppaan. Nappaa mukaasi flamingo, täytetty kala ja sammakkosuitsu-ke. Vilkaise sitten kynttilöitä ja kysy naiselta niistä.

Satamassa on nälkäisen näköinen pelikaani. Heitä täytetty kala linnulle

ja poimi taas yksi Ankh-joen uhriksi joutunut lintu talteen. Leikkaa kalaverkko veitsellä ja heitä vasarahai kyytiin.

Hoidetaan puutarha

Seuraavaksi onkin haravointivuorosa yliopiston puutarha. Mene vasemmalla olevien mehiläispesien luo. Heitä chilit kukille. Tämä siksi, että saisit mehiläiset hikoilemaan ja tuotamaan valuvaisempaa vahaa. Puhu tarhurille, ja ehdota elokuvan tekemistä näistä hänen niin rakastamis-taan ötökköistä antamalla hänelle esite. Nyt tarvitset vain suojuksen ja savua. Alushame ja sammakkosuitsuke hoitavat homman aivan hyvin.

Suitsuke täytyy luonnollisesti sytyttää ennen käyttöä. Pesästä saat vahaa ja astian avulla myös hunajaa. Oikealla kaksi velhoa ja oranki pelaa-vat krokettia. Vaihda mailat mukana-si oleviin elikoihin seuraavasti: rahas-tonhoitajalle eli bursarille hai, dekaani-ille flamingo ja karvaturrille pelikaani. Näin sinulla on kolme keppiä. Vieressä olevassa sokkelossa on kukko. Ärsyttävää kiekujaa ei saa kiinni muuten kuin likaisia keinoja käyttä-mällä eli uita maissit oluessa ja yksi hiprakassa oleva kukko on sinun.

Jatka matkaasi oikealle. Saat linnunpesässä istuvan pikkupirulaisen tohvelit – harvinaisen haisevat sellaiset – magneetin avulla.

Mies ja hänen hajunsa

Mene takaisin Shadesiin. Foul Ole Ronin yllä leijuu tarvitsemasi tuoksu, se vain pitäisi saada jotenkin vaihtamaan omistajaa. Mikäs olisikaan sille kodikkaampaa kuin äsken saamasi kengät. Tunge ne henkipulloon ja käytä sitä hajuun. Täytä kukkosi samalla kahvilla saadaksesi sen ja etenkin sen äänen selväksi. Mene sitten Trolls Headiin. Siellä oleva vampyyri menee arkuunsa koisimaan aamu-koitteessa eli kukonlaulun aikaan. Anna siis paksun kukkosi laulaa, ja mene lepakon perässä hautausmaalla olevaan hautaholviin.

Ota arkun vieressä olevasta lasista tekarit mukaasi. Ylös pääset tikapuiden avulla. Puraise hiirtä hampailla, saat kaipaamasi veren. Mittaa vielä neljä millia laittamalla veri testiputkeen. Lähtiessäsi ota mukaasi hautausmaalla oleva hakku.

Vie nyt mehiläisvaha vanhalle kauppialle ja kynttilät ovat sinun. Raahaa tavarat yliopistolle ja ojenna ne arkkikanslerille. Ensimmäinen näytös on sujuvasti ohi.

Janne Kauppila

nikkeen kohdalle. Näin saat korjattua virtalähteen ja sähkö on taas takaisin päällä. -ts

Terminator: Future Shock

Nikko (Pelit 5/97) Tunneli haarautuu (muistaakseni) jossain pimeässä kohdassa, josta pitää mennä oikealle ja tehtävän loppu häämöttää.

Soldier

Pitääkö kuudennessa tehtävässä päästä punaisen sähköaidan ympäröimän alueen sisälle? Jos pitää, niin miten? Olen löytänyt muutaman satchel chargesin ja disabloinut Control Substationin.

Soldier

Star Trek: The Next Generation, A Final Unity

The Borg (Pelit 5/97) Sinun pitää käydä tyhjentämässä ne tohtori Hun-Forchin laboratoriossa.

Rouletabelle -82

Heaven's Dawn

Mistä löytyy ajan portti ja milloin sitä maan värikästä vettä käytetään?

Rauli Majala

Sam & Max Hit the Road

Miten löydän lumimiesten piilopai-kan? Aina, kun olen katsellut kauko-putkella Sam sanoo, että kaikki on liian pientä.

Pelihullu professori

Laita kaukoputken eteen suurentava linssi, jonka voit noukkia mukaasi ti-vo- lin wack-a-rat-pelin viereisestä ko-justa. -ts

Toonstruck

Allen (Pelit 2/97) Kun olet saanut sö-pöyttimen valmiiksi, joudut Nefariouk- sen linnan tyrmään.

Jurzu

Kuka lle (Pelit 3/97) Keilasalilla sinun pitää keilata Fluxilla ja saat palkinnon. Onko kalasi varmasti vihreä? Nyt voit alkaa koota söpöytäntä.

Jurzu

Pure Jenkk (Pelit 4/97) Soita baarissa puhelimella kisaan, niin monta kertaa, että voit. (Numero löytyy Jimin punttisalin edustalla olevasta lapus- ta.)

Näytä palkintoasi Woofille ja käytä lahjakonetta, kunnes sinulla on mag- neetti, vasara ja hanska. Käytä mag- neettia ladossa olevaan heinäkasaa- ja sieltä löytyvää osaa koneeseen ja saat voita. Levitä voita pukille Jimin punttisalilla ja pyydä tältä esitystä.

Päivitä AINA pelisi uusimpaan versioon. Päivitykset löytyvät vaivattomasti nyt myös Pelit-WWS:stä (vain tilaajille). Punaisella merkitty erittäin tärkeät päivitykset.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstiedot. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

- 3D Ultra Minigolf, Sierra, v.1.1
- Battleground: Antietam, Talonsoft, v.1.11 UK
- Battleground: Ardenes, Talonsoft, v.1.34 US
- Battleground: Bulge, Talonsoft, v.1.34 US
- Battleground: Shiloh, Talonsoft, v.1.11 UK
- Battleground: Waterloo, Talonsoft, v.1.10 US
- Betrayal at Antara, Sierra, v.1.10 BETA
- Blood, Monolith, v.1.10 Reg, SW, SW-GD
- Carmageddon, SCI, 3Dfx Voodoo -tuki, UK & US
- Descent II, Interplay, epävirallinen 3Dfx-päivitys 1.02B BETA
- F1, Psygnosis, analoginen joystick-tuki 3Dfx-versioon, beta.
- F1, Psygnosis, Cyrix/3Dfx Voodoo-, Direct3D- ja Rendition-päivitys
- F/A-18 Hornet, Graphic Simulations, v.3.0.1. BETA 2.
- Fire Fight, Epic, v.1.2 SW ja Reg.
- Hellbender, Microsoft, v.1.02
- Imperium Galactum, GT Interactive, v.1.2.

- Interstate '76, Activision, v.1.081. Direct3D-päivitys
- Lord Of The Realm II: Siege Pack, Sierra, päivitys.
- MDK, Shiny, uudet Direct3D, Dos- ja Win95-päivitykset.
- Mechwarrior 2: Mercenaries, Activision, v.1.081 Beta, Direct3D-päivitys
- Outlaws, LucasArts. Outlawin 3D-tuki toimimaan myös Voodoo Rushin kanssa.
- Pandomonium, Crystal Dynamics. Korjaus Voodoo Rush- ja Cyrix-ongelmiin.
- Pod, Ubisoft, päivitys PowerVR-versioksi.
- Red Alert, Westwood, v.1.08 UK/US
- Silent Hunter, SSI, v.1.3. Päivittää kaikki versiot, mukaan lukien Mission Diskit.
- SWIV, SCI, 3Dfx Voodoo-päivitys
- Tomb Raider, Eidos, Matrox Mystique v.1.02., PowerVR 1.03- ja Voodoo Rush -päivitykset
- Warcraft 2, Blizzard, v.1.40 US, toiminee euroversiossakin.
- Wipeout XL/2097, Psygnosis, moninpelipäivitys, BETA

Nyt pääset käyttämään voimailu-
netta. Lyö voimamittaria jättivasaral-
la ja saat viiniä.

Jurzu

Paljon ongelmia (Pelit 5/97) Pähkinät
saat yhdistämällä pianon koskettimet,
pomppivat pavut, hattaran ja täyte-
tyn kissan. Pistä yhdistelmä oravan
ovelle ja pyydä Fluxia hakemaan päh-
kinät. Lypsykoneen saat toimimaan
käyttämällä magneettia heinäkasaa-
n ja löytyvää osaa koneeseen.

Jurzu

Blood & Magic

Koodeja tähän Interplayn reaaliaikai-
seen strategiapeliin. Pidä ALT pohjas-
sa kirjoittaessasi koodeja:

BOOST: 300 manaa
ELMINSTER: täysi tutkimustyö
ALASKA: luo Gnomen
SMOG: luo Wyrmin
JARETH: luo Goblinin
MERV: luo Griffonin
WOLVERINE: luo Druidin
FATHER: luo Papin
LANCELOT: luo Paladiinin
YOGI: luo Rangerin
CONCRETE: luo Kivigoolemin
ACOLYTE: luo Basalgoolemin
MERLIN: luo Velhon
GREMLIN: luo Enchantterin
DEAD FLESH: luo Zombien
FATAL ATTRACTION: luo Raivon
FLYING MONKEYS: luo Gargoilen
RAISE DEAD: luo Ghoulin
BODY GUARD: luo Guardianin
MICROSQUISH: luo Juggernautin
SEDUCTION: luo Nymfin
SHADOW: luo Wraithin

kolome-dee

Pandora Directive

Duke Nukem (Pelit 5/97) Katso kassa-
kaapin valmistajan käyntikorttia, jon-

ka löysit samasta rakennuksesta. Siinä on kassakaapin rekisterinumero, johon on pilloitettu pieni matemaattinen tehtävä. Saat kassakaapin numerjärjestelmän selville laskemalla kyseisten lukujen neliöjuuret.

Zak McCracken

Monty Python & The Quest for the Holy Grail

Kirjoittele alussa URANUS ja voit matkustaa mihin tahansa.

Agent Orange

MDK

Pistä help-valikko päälle painamalla F1. Seuraavat koodit toimivat vain kerran per taso:

HEALME: Täysi terveys
HOLOKURTISFUN: Decoyn pa-
rannus
INEEDABIGGUN: Minigunin pa-
rannus
TORNADOAWAY: Twisterin pa-
rannus
ILIKETOLOB: Kranaatinheittimen
parannus
KILL: Itsemurha
NASTYSHOTTHANKS: Sniper
kranaatin parannus

Agent Orange

Areena 4

Perusporukkana kannattaa yleensä pitää kolmea meele-aseella lyövää gladiaattoria. Yksi heistä on todella voimakas, joka runntaa aseellaan (mieluiten nuijalla) isommankin taistelijan kauaksi. Tällaisia ovat muun muassa Minotauri ja Karhumies. Toinen kolmesta meele-gladi-
aattoreista on taitava, mutta usein myös hieman heikompi. Tämä pieksee taidoillaan myös vahvemmat gla-

diaattorit pois pelistä. Taitavia eli nopeita rotuja ovat Haltia, Goblin ja Hobitti. Kolmas gladiaattoreista on tasainen kaikissa taidoissa kuten

Barbaari. Taikapuolta hoitaa otte-
luissa yksi Velho, Velhotar tai ehkä Jäämies. Manaa on hyvä olla yli 20, eikä nopeudestaan ole haittaa. Taikurin on hyvä osata käyttää joko jousta tai varsijousta, koska manan loppussa taikurista harvoin on meele-taistelijaksi.

Taioista parhaita ovat voimaloitsut ja suojaloitsut, koska niillä saa taiste-
lijan helposti pumpattua melkoiseksi tappokoneeksi. Panssarina 16 ja voimana päälle 40 ei tee hyvää vihulaisil-
le. Varamieheksi kannattaa jättää yksi hieman vähemmän varusteltu gladiaattori siltä varalta, että osa joukkueesta on sairaalassa. Muista gladiaat-
toreita valittaessa ostaa vain nuoria taistelijoita (alle 25 vuotta), vaikka ne maksavatkin maltaita, ne eivät mene heti kouluinvestointien jälkeen eläk-
keelle (35 vuotta). Muista, että kei-
hät ja miekat ovat hieman halvempia, mutta ne eivät lennästä vastusta-
jaa kovin kauas kovaa lyödessä, tois-
sin kuin kirveet ja nuijat. Kunnan panssarit pitävät joukkueen kunnos-
sa.

Pelin alkuvaiheilla kannattaa lait-
taa Cup-otteluun vain yksi gladiaat-
tori, jos vastassa on Stars of Sun tai
joku muu ensimmäisen divisioonan
joukkue. Parempi yksi mies taju-
toma kuin kaikki koomassa. Jos alat
saamaan gladiaattoreillesi paljon kaa-
toja, ne kannattaa keskittää yhdelle
gladiaattorille. Vuoden Kaadot -listan
voitosta näet saa 500 arvokasta ora-
vannahkaa rahapussia koristamaan.

kolome-dee

Carmageddon

1. Dumbsterilla on hauska jyrätä (kuten myös pollarien APC:llä) pikkuautoja lyttyyn. Mutta pistäpäs ykkönen silmään, kun pakitat sillä täysillä kierroksilla... Muutaman kymmenen tonnin traktori kuului kuin mopo ikään!

2. Muun muassa Kutterilla ja Otis Jivefunkilla pystyy kaahaamaan (hyvällä tuurilla) alhaalta auki olevien mainostaulujen alta, jolloin perässä kaahaava tuhman poliisisetä kilauttaa niin, että singulariteetit vilisevät silmissä.

3. Rullaapas rukkisi katolle, jossa käyskentelee ihmisiä. Aja hiljaa niitä kohti ja pakota ne reunan lähelle. Pikkumiehet murtuvat paineen alla ja valitsevat itsemurhan hyppäämällä katolta auton alle jäämisen sijasta.

4. Heti aloituksessa, kun kuuluttaja laskee vielä sekunteja, polkaise pakkii konehuoneen puolelle. Kun kierrokset ovat täysissä, paina Z. Luistonesto pompahtaa pois päältä ja saat kauniin varaslähden, jota takanaoleva ei tajua ennen kuin auto on muusina takaseinässä.

Parvi vinkkiä monipeliin:

1. Ottakaa kontaktia vastapelaajaan ja työntäkää hänet hellävaraisesti Jelly Suspensionion päälle ja katso kuinka hän yrittää karkuun pomppien kuin lottovoiton saanut aropupu (ja kaatuu tyylikkästi ekassa mutkassa).

2. Jos joku juppaalee löytämälleen Hot Rod -bonuksella (auto kuin auto kiihtyy nolasta sataan alta kahden sekunnin) pysy poissa hänen tieltään! Ei tee hyvää oman auton vahapinnalle törmätä puskutraktoriin, joka rynnäköi kohti kuin vesikahuhinen virtahepo 400 kilsan tunti nopeudella.

KOHU/Lost Poros

Theme Hospital

Olen Theme Hospitalissa loppuvaiheissa (7-10). Kun tulee epidemioita, niin vaikka lääke olisi sataprosenttisen varma, potilaista melkein kaikki kuolevat aikarajan sisällä. Samaan käy myös psykiatrilla parantavien kanssa. Mistä tämä voisi johtua?

Tahtoo parantaa!

Warbirds

Pelatessani WarBirdsiä yksin harjoittelakseni huomasi, etteivät muut lentokoneet (joita on yksi lentemässä joka kentän yllä) putoa, vaikka tyhjennän kanuunani yhteen A6M:ään. Olenko liian huono pelaa-ja, vai eivätkö lentokoneet tuhoudu, kun pelaa yksin (lentokone otti selvästi osuvia laukauksistani, palaset lentivät). WarBirdsini versio on 1.11r2.

Timo

Warbirds ei ole yksinpeli. Kenttien päällä tosiaan pörrää harjoitusmaale-

ja. Ne on tarkoitettu ammunnan ja tähtäyksen harjoitteluun, eikä niiden ole tarkoituskaan tippua. Tärkeimmän asian, eli osumat näkee, mutta olisi aika tyhmää jos harjoittelu pitäisi keskeyttää maalin tipputtua. Oikeita vastustajia saat vain linjoilla. -kl

X-Com 3: Apocalypse

Peliin saa 2 miljardia rahaa, kun muuttaa savegame-tiedoston (esim. \SAVEGAME\SAVEGAME.01) seuraavasti:

33D40 FF
33D41 FF
33D42 FF
33D43 7F

Luonnollisesti peli-ilo notkahtaa täysin.

Sakari Tuominen

Red Alert

Lauri Kolehmalnen (Pelit 5/97) Neljän tehtävän ryssillä pääset läpi helposti. Heti, kun olet hätistänyt hyökkäajat pois rakenna tukikohta, power plant ja ore refinery. Kun rakennat ore refineryä, lähde tankilla oikealle tai vasemmalle (kummastakin löytyy malmia). Kun jalostamo on valmis pystytät se ja rakenna War factory. Heti kun rahaa tulee enemmän, rakenna toinen jalostamo. Jos haluat, ensimmäisen jalostamon eteen voi rakentaa vaikka seitsemän silloa malmikenttää päin ja pystyttää jalostamo. Rakenna yhteensä kaksi tai kolme war factorya tehtävän aikana (ensin selviää kahdella).

Rakenna mielestäsi hyvä puolustus ja testaa sitä vihollista vastaan pari kertaa. Kun olet varma, että se toimii, rakenna neljä tai viisi seuraavaanlaista ryhmää: kaksi (2) raskasta tankkia ja yksi (1) V2-raketti (vaatii radar domen). Lähde hyökkäämään laitoja pitkin vihollisen kimppuun oikealta puolelta. Varo gap generatorin luona, sillä haarasta tulee tankkeja. Jos ryhmäsi energiat ovat vähissä, valitse koko ryhmä tuhoamaan kirkkoa, niin taidat saada täydet energiat ryhmälle. Tarkkaile päämajaasi vähän välillä, ettei vihollinen pääse tuhoamaan sitä. Jos joku on tuhonnut puolustustasi, rakenna tilalle uusi rakennus tai yksikkö. Jos se on pahassa kunnossa rakenna Service depot tai korjaa se (riippuu puolustuksen laadusta). Keskitä enemmän puolustusta vasempaan laitaan kuin oikeaan, koska oikealla menet sinä mutta vasemmasta et tiedä.

Jos sinulta loppuvat rahat kesken, vasemmallakin on malmia. Jos rahaa piisaa, rakenna toinen samanlainen hyökkäysryhmä.

Heat-seeker



Kaj Laaksonen

3D-korteista ja Windows 95:stä

Olen ostamassa uuden koneen.

1. Mistä kunnollinen 3D-kortti maksaa?

2. Tarvitseeko 3D-kortin lisäksi myös muita näyttöohjainkortteja, vai toimiiko 3D-kortti myös SVGA-korttina?

3. Jos Windows 95 -koneessa käyttää Dossia, niin saako sinne enemmän EMS-muistia vapaaksi kuin 600 kilotavua kaikki äänikortit, CD-asemat ja vastaavat kytkettyinä?

4. Saako Windows 95 -koneeseen myös Windows 3.1:n?

5. Toimivatko Windows 95, Windows 3.11 ja Dos yhdessä hyvin?

6. Mistä saisi kiintolevynpilkkomiseen tarkoitetun ohjelman?

Windows 95 -peleihin

1. Tonnin molemmin puolin.

2. Tehokkaimmat ja parhaiten tuetut 3Dfx Voodoo -piiriä käyttävät 3D-kortit tarvitsevat rinnalleen tavallisen näyttöohjaimen. Voodoo Rush -piiriä käyttävässä Hercules Stingray 128/3D:ssä on mukana myös näyttöohjain, mutta se ei ole täysin yhteensopiva standardiksi muodostuneiden Voodoo-korttien kanssa.

3. Kovasti virittelemällä kyllä saa, mutta käytännössä boottidiskeillä selviät helpommalla.

4. Saa, mutta mitä hyötyä siitä olisi? Windows 3.11:lle tehdyt ohjelmat toimivat myös Windows 95:llä.

5. Windows 95:n mukana tuleva Dos toimii täysin pelien kanssa ja Windows 3.11:n asentaminen erikseen olisi täysin turhaa.

6. Partition Magic osaa pilkkoa kiintolevyn pienempiin osioihin ja tekee muutkin normaalisti formaattia vaativat huollot helposti. Partition Magic saa hyvin varustellulta alan liikkeistä.

Päivän päivitys

1. Mikä on paras 3D-kortti, joka ei tarvitse rinnalleen näyttökorttia?

2. Paljonko kannattaa lisätä muistia ja kannattaako olla EDO RAMia?

3. Kannattaako olla MMX ja kuinka nopealla MMX-prosessorilla on paras hinta/nopeus-suhde?

4. Kuinka nopealla modeemilla on paras hinta/nopeus-suhde?

5. Voiko Redneck Rampageen tehdä kenttiä Duken Build.exe:llä?

6. Saako Buildin Pelit BBS:stä tai WWS:stä?

Ainaista päivitystä

1. Ainakin toistaiseksi Hercules Stingray 128/3D, joka tosin ei ole täysin yhteensopiva tämän hetken par-

haiden Voodoo-korttien kanssa. Suositeltavampaa olisi hankkia erillinen Voodoo-kortti näyttöohjaimen rinnalle.

2. Vähintään sen verran että muistia on yhteensä 32 Mt. Muistin on syytä olla EDO RAMia.

3. Pelit eivät vielä ole juurikaan hyötäneet MMX:n uusista ominaisuuksista, mutta kukapa tietää miten tulevat pelit tulevat sitä käyttämään. Hintaansa nähden tehokkain on tällä hetkellä P166MMX.

4. 28 800 bps.

5. Ei voi.

6. Build tulee sillä tehtyjen kaupallisten pelien mukana, eikä sitä ole lupa levittää ilmaiseksi.

Työpöydälle uutta ilmettä

Mistä ihmeestä saisi pelien teemoja Windows 95:lle?

Kyvytön

Parhaiten olen peliaiheisia teemoja löytänyt pelitalojen kotisivuilta. Käy pelitalot läpi vaikka Pelit-lehden kotisivujen linkkilistalta (www.pelit.fi).

Piihat sekaisin

1. Aion hankkia koneeseeni toisen joystickin. Riittääkö pelkkä Y-kaapeli sen liittämiseen?

2. Mitä tarkoittaa tiedonsiirtoprotokolla.

3. Mikä olisi hyvä ohjelma virus-torjuntaan?

4. Mitä Internet-yhteyden tarjoajaa suosittelette?

5. Millaista modeemia suosittelette kotimikrolle?

Yoshimitsu

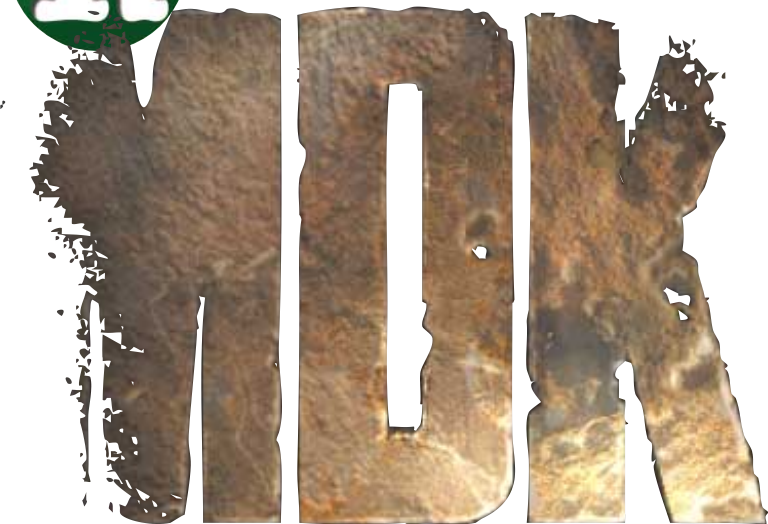
1. Periaatteessa riittää, tosin joissain äänikorttien tai koneessa valmiiksi olevissa joystick-porteissa ei ole tukea kahdelle joystickille. Silloin joudut hankkimaan erillisen joystick-kortin.

2. Sanahirviöllä tarkoitetaan tapaa, jolla tiedosto siirretään kahden koneen välillä vaikka modeemeita käyttäen. Protokollan tehtävä on ohjata liikennettä ja varmistaa, että tieto säilyy siirrettäessä ennallaan. ZModem on tehokkuutensa ja varmuutensa takia yleisin tiedonsiirtoprotokolla.

3. Suomalainen F-Prot on osannut asiansa.

4. Ikkävä kyllä emme suosittele mitään yksittäistä palveluntarjoajaa. Tarkista mitä paikkakunnaltasi löytyy, tee hintavertailuja ja yritä haalia käyttäjien kokemuksia.

5. Vähintään 28 800 bps ja mielellään kohtuullisen tunnettu merkki.



Kurt on paljon vartijana. Maapallo pitäisi pelastaa avaruuden hörhöiltä, mutta mikä apuun kun jälkimmäiset eivät usko suosiolla? Ensimmäisessä osassa kahlaamme kahden ensimmäisen maailman läpi.

I. Maailma

Kenttä 1: Laskeuduttuasi käänny ja nouki ”raukkamaisin tehoosti”. Juokse käytävää pitkin ja tapa sinulle epäilyttävästi heilutteleva vartija, jonka jälkeen odota hetkinen ja ammu vielä paikalle saapuvat kaksi muuta vartijaa. Poimi ”maailman pienin ydinpommei” kentän vasemmasta laidasta ja räjäytä sillä ulospääsyn atomilukko.

Kenttä 2: Siirry heti tarkka-ammuntamoodiin ja zoomaa kaukana olevassa tornissa loikkivaan vartijaan. Anna hänen nostaa maalitaulu naamansa eteen ennen kuin ammut sitä. Tee sama kahdelle muulle tornissa olevalle vartijalle ja odota, että räjähtävä laatikko putoaa ja asettuu paikoilleen. Ammu laatikko, niin se räjähtää ja tuhoaa tornin. Poistu tarkka-ammuntamoodista ja poimi kentälle putoava kranaatti. Heitä se punaiseen lasiseinään, mutta muista olla itse tarpeeksi kaukana.

Siirry jalustan edessä olevalle korkeimmalle portaalille ja nouki kranaatinheitin laskuvarjojesi avulla. Seiso joko jalustalla tai lattialla ja siirry tarkka-ammuntamoodiin. Tähtää keskimmäisen lasiseinän yläpuolella olevaa mustaa aukkoa ja ammu sitä kranaatinheittimellä, niin lasi räjähtää pois tieltä. Juokse avautuneesta aukosta ja tuhoa huoneen keskellä oleva vartijageneraattori. Ammu kolme vartijaa ja nouki harhautin lasipylväiden takaa. Hyppää matalimmalle tasolle ja käytä muita päästäksesi uloskäynnille.

Kenttä 3: Zoomaa kaukana olevaan rakennukseen ja tähtää suljetun oven yläpuolella olevaa aluetta, niin

näet kolme räjähtävää laatikkoa. Ammu ne, niin rakennus räjähtää ja ovi aukeaa. Juokse sisäänkäynnistä vartijoita ja tankkia vältellen, ja ammu sisällä olevaa vartijageneraattoria, kunnes se räjähtää ja paljastaa uloskäynnin.

Kenttä 4: Päästyäsi metroasemalle tuhoa vasemmalla oleva vartijageneraattori ja hyppää radan yli oikealle tuhoamaan sinne piilotettu toinen generaattori. Nouki kranaatit ja palaa junalle, jossa siirry sen läpi suurelle ovelle. Tankin tullessa paikalle heittele sitä kranaateilla, kunnes se tuhoutuu. Juokse huoneeseen, josta tankki tuli, niin löydät uloskäynnin.

Kenttä 5: Ammu odottava vartija ja räiski hänen oikealla puolellaan olevaa konsolia pari kertaa, niin pian paikalle lentää alus. Astu siihen, ja pääset pommitusmoodiin. Alus lennättää sinut kentän ympäri, jona aikana voit pudotella pommeja kaiken alle sattuvaksi niskaan. Pommita auki kaikki ylittämäsi rakennusten katot ja hoitele niin monta vartijaa, kuin vain mahdollista. Lentoreissun jälkeen alus palauttaa sinut alkuun, josta jatkat matkaasi keskimmäisen rakennuksen luokse.

Tutki kaksi vasemman- ja oikeanpuoleista rakennusta kerätäksesi tehosteita. Tullessasi tarpeeksi lähelle viimeistä rakennusta kentälle lennätetään tankki. Toinen alus ilmestyy leijumaan rakennuksen yläpuolelle muutamaksi sekunniksi. Zoomaa siihen ja ammu

siitä roikkuva räjähtävä laatikko, niin saat avattua oven rakennukseen. Juokse sisälle ja ammu sieltä löytyvä vartijageneraattori paljastaaksesi atomipommin. Poimi se ja terveysboosti ja palaa takaisin ulos. Juokse rakennuksen taakse, josta näet kentän takaseinässä olevan uloskäynnin. Avaa ovenssa oleva atomilukko nukella ja loiki pois kentästä.

Kenttä 6: Seuraa kanjonia oikealle ja hoitele loppupuolella vastaan tule-



vat viisi lentävää vartijaa. Suojaudu kanuunalta viimeisen oikealla olevan pilarin taakse. Heitä häiritsin vasemalle ja ammu kanuuna sen paahdessa väärää kohdetta. Selvitäsi kanuunasta hyppää pilarin päälle ja siirry tarkka-ammuntamoodiin. Ammu kranaatti kuhunkin neljästä torvesta, niin saat hoidettua lasiovien takana sinulle ilkkuvat vartijat. Jos sinulle ei ole tarpeeksi kranaatteja, tutki kenttä, niin löydät jostain varoamuksia. Vartijoiden kuoltua koko rakennus räjähtää ja jättää jälkeensä kuilun.

Tuhoa toiselle puolelle ilmestyvät kaksi tankkia ja siirry kuilun reunan korkeimmalle kohdalle. Hyppää ja leiju kuilun yli toisen puolen matalimmalle kohdalle. Oikeassa kohtaa Kurt ottaa kiinni reunasta ja vetää itsensä ylös. Seuraa jälleen kanjonkia ja poimi ”raukkamaisiin tehoBOOSTI” parantaaksesi itseäsi. Palaa takaisin kuilulle ja laskeudu sen pohjalle laskuvarjosi avulla. Alhaalta löydätkin uloskäynnin.

Kenttä 7: Hyppää lasitasolta ja leiju alas, mutta muista vältellä piikkejä. Räjähdytä huoneen keskellä oleva kupoli kranaateilla paljastaaksesi ilmanottoaukon. Jos sinulla ei ole kranaatteja, odota hetki, niin alus saapuu pudottamaan niitä sinulle. Hyppää ilmanottoaukkoon ja leiju ylös varjosi kanssa. Päästyäsi ilmapirran huipulle käännä, kunnes näet pitkän seinästä töröttävän lasitason. Laskeudu sille ja pompi lasitason kautta huoneen huipulle. Ylhäällä kerää boostit ja poistu uloskäynnistä.

Kenttä 8: Kulje käytävää vasemmalle ja ammu vastaan tulevaa hälytysrobotia, kunnes se aukeaa. Astu robotiin ja aja sillä takaisin ovelle, jonka takana on käytävä täynnä vartijoita. Voit ajalle niiden ohi turvallisesti, sillä hälytysroboti ei vaikuta vartijoista uhkaavalta. Päästyäsi käytävän päähän vältä isoa vartijaa ja hyppää sen takana olevaan huonee-

seen. Nouki ”maailman kiinnostavin pommi” ja heitä se huoneen keskelle. Mene hieman kauemmaksi ja räjäytä pommi kaikkien vartijoiden kerääntyä ihmettelemään sitä.

Hoitele mahdollisesti henkiin jääneet vartijat ja palaa takaisin alkuun keräämään sinne putoava atomipommi. Räjähdytä uloskäynnin atomilukko ja poistu seuraavalle tasolle.

Kenttä 9: Leijuttasi ylös kuilua asetu kentän korkeimmalle paikalle ja zoomaa kaukaisuudessa lasiseinien päällä näkyvään torniin. Etsi tornista sen ohjaaja (mine controller) ja ammu se kranaatinheittimellä. Jos et osu tai kranaatit loppuvat, räiski tyyppiä hetki tavallisilla luodeilla, niin kentälle putoaa lisää kranaatteja.

2. Maailma

Kenttä 1: Odota hetki, niin kentän takaosaan putoaa kranaatti. Poimi se ja laskeudu varovasti alas ramppia seuraavaan huoneeseen. Kun voit juuri ja juuri nähdä leijuvan vartijan siirry tarkka-ammuntamoodiin ja tärytä otusta nopeasti parilla kranaatilla. Ammu myös hälytysroboti, niin lasikatto hajoaa ja huoneeseen putoaa maailman pienin ydinpommi. Poimi se ja räjäytä tiesi ulos tuttuun tyyliin.

Kenttä 2: Käännä oikealla niin, että naamasi on kohti ampujiasi. Siirry sivuttain vasemmalle ja väistele vihollisen ammuksia. Hivutaudu näin ampumaradan toiselle puolelle. Jos putoat radan edessä olevan hautaan, joudut juoksemaan kentän vasemmalle laidalla ja kiipeämään pilarin päälle päästäksesi takaisin oikealle tasolle.

Kenttä 3: Kävele tason keskellä olevan rampin huipulle ja odota kranaatinheitinboostin ilmestymistä. Poimi se ja käännä kohti suurta lasiseinää. Siirry tarkka-ammuntamoodiin ja ammu seinässä olevasta suorakulmaisesta aukosta sisään yksi kranaatti, joka putoaa vartijoiden niskaan ja rikkoo lattian. Atomipommi lentää

aukosta ja putoaa rampin eteen. Poimi se ja räjäytä uloskäynnin atomilukko.

Kenttä 4: Siirry lasilattian reunalle ja zoomaa morttien komentajaan. Hoida hänet kranaateilla ja ammu heti perään molemmat taistelukärkiä rattaavat mortit. Ohjukset räjähtävät ja rikkovat lattian, syntyneestä aukosta pääsee seuraavaan tasoon.

Kenttä 5: Ammu ensimmäinen vartija ja zoomaa nopeasti toiseen kaukana olevien kanuunoiden takana piilottelevaan vartijaan. Ammu hänet ja kävele keskimmäisen kanuunan luo, jonka päällä leijuu terveysboosti. Hyppää kanuunan piipulle ja poimi boosti, jonka jälkeen käännä piipun suuntaisesti ja ammu sarjaa kohti kaukana olevaa ampumarataa, niin rekyylit suistaa lopulta kanuunan paikaltaan ja läpi sen takana olevasta ikkunasta.

Kenttä 6: Kanuunan räjähdettyä leiju alas yhdelle leijuvista tasoista. Loiki tasojen avulla kentän takana olevalle uloskäynnille, mutta muista vältellä huoneen toisessa laidassa olevaa kolmea kanuunaa. Ne ampuvat aina samassa sarjassa, joten tarkkaile niitä hetkinen, niin tiedät, milloin niiden ohittaminen on turvallista. Jos putoat oikealta tasolta, kentässä on kaksi ilmakuilua, joiden avulla voit nousta takaisin ylös. Ensimmäinen on kentän alussa ja toinen on sen keskellä.

Kenttä 7: Hyppää reunalta ja laskeudu ensimmäiselle leijuvalle tasolle, jossa loikkiva vartija jo odottaakin. Ammu häntä laskeutuessasi, niin hän loikkaa pois tieltäsi. Ensimmäiseltä tasolta voit ampuu loikkivaa vartijaa ilman, että heiluri osuu sinuun. Tarkka-ammuttuasi loikkivan vartijan paikalle ilmestyy ramppi, joka vie uloskäynnille. Loiki ovelle, mutta varo heiluria.

Kenttä 8: Tuhoa kaikki viholliset ja poimi löytämäsi boostit. Tapettuasi tarpeeksi vartijoita (määrä vaihtelee eri pelikertoilla) maailman pienin

atomipommi putoaa jonkin pilarisokkelon keskelle. Käy noukkimassa se ja siirry kentän takareunassa olevan jättimäisen valkoisen tornin taakse. Ammu vartija ja molemmat hälytysrobotit ja heitä pommi atomilukon eteen. Oven räjähdettyä leiju tornin sisällä uloskäynnille.

Kenttä 9: Laskeuduttuasi mene vartijoiden lentokelkkojen hangaariin odottamaan, että yksi niistä laskeutuu. Hyppää kelkkaan juuri vartijoiden loikatessa pois siitä ja ammu aluksen edelliset omistajat. Kelkka lähtee liikkeelle ja vie sinut parin harjoitusradan kautta ohjaajan tornille, josta voit siirtyä seuraavaan kenttään. Jos haluat bonusterveyttä, odottele alussa kelkkojen hangaarissa ja juokse sen vasempaan takanurkkaan sen ollessa tyhjä. Jos onnistuit, teleporttaat yhteen taistelukentistä ja hetken odottelun jälkeen kelkka pudottaa sinulle ”raukkamaisimman boostin”.

Poimi se ja kävele kentän keskelle teleporttataksesi takaisin hangaariin.

Kenttä 10: Seuraa käytävää kenttään, ja kiipeä oikealla puolellasi olevaa rampia päästäksesi korkeammalle tasolle keräämään terveysboosti. Käännä kohti huoneen toisella puolella olevaa ikkunaa ja siirry tarkkaammuntamoodiin. Zoomaa pieneen alieniin ja ammu kerran rikkoksesi edessä oleva lasi. Zoomaa pitemmälle ja ammu ohjaajaa, kunnes tämä tukkii ikkunaa. Yritä huviksesi osua hänen nenäänsä tai silmiinsä. Ikkunan sulkeuduttua poistu tarkkaammuntamoodista ja odota, että ohjaaja ilmestyy paikalle lasialuksellaan. Ammu alusta niin kauan, että se räjähtää. Ohjaaja putoaa lattialle ja juoksee kolmelle eri ovelle vapauttamaan kustakin yhden vartijan. Ammu ohjaajaa, kunnes sen terveys on kulunut loppuun. Mine Crawley itse tuhoutuu ja vie sinut takaisin kierto-radalle.

Tapio Salminen

kilpailu

Uusi ulottuvuus -kortilla

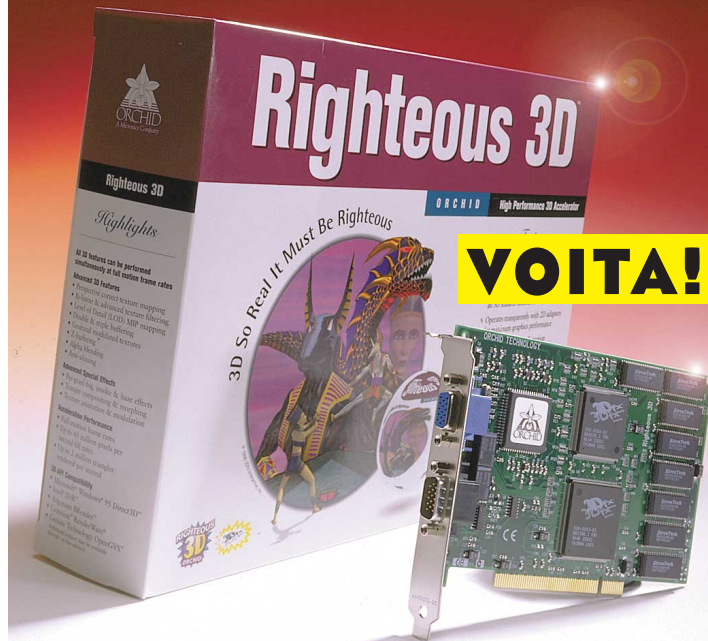
3D

Uusi hieno 3D-peli nykii ja paukkuu, vaikka alla on upouusi mahti-Pena kaikkiin herkuin. Miiksi naapurin vanhassa nuhapumpussa sama peli pyörii kuin unelma?

Jatkuvasti kasvavan softatuen ja tippuvien hintojen myötä 3D-kortti on astunut visioista arkipäivään. Vastaamalla seuraaviin kysymyksiin postikortilla ja oi-

kein sinunkin koneesi voi saada uuden ulottuvuuden.

1. Mitä tarkoittaa bi-linear filtering?
 2. Mikä 3D-piiri Orchid Righteous 3D:ssä on?
 3. Toimiiko Orchid Righteous 3D juuri sinun näyttökorttisi kanssa?
 4. Onko puuttuva 3D-tuki paha puute loppuvuonna ilmestyneissä 3D-peleissä?
 5. Mainitse kaksi peliä, jotka on tehty nimenomaan ja vain 3D-kortille?
 6. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?
- Oikein vastanneiden kesken arvomme Gametechin lahjoittaman Orchid Righteous 3D -kor-



tiin, jonka arvo on noin 1 500 markkaa. Lisäksi arvomme pari pientä lohdutuspalkintoa.

Lähetä vastauksesi postikortilla (vain kortit osallistuvat arvontaan) 10.10.97 mennessä osoitteella

Pelit
3D
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA.
Älä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi. Voittajat kerromme marraskuun lehdessä.

KivöPELIT

Näin sanoi suudeltu sankari:
(Voittajien nimet viereisellä sivulla.)

1.

PUSSAA VIELÄ PIKKU KULTA,
MUUTEN LÄHTEE HENKI MULTA!

2.

PUSSAA KIELELLÄ,
OON SILLÄ MIELELLÄ...

3.

ONPAS TYTÖLLÄ RINTAA,
MUISTUTAA PALJOLTI
LAMPENIUksen LINTAA!



MA EI JUMMARRA SUN SANA,
KAUNIS POEK. MUT BANES
VAROEN: YKS KERTA HYVÄKS
ON, MUT TOINE BAHAKS !!!

ÄSGÖINE
BUSU SUL
HENGEN
LOI, MUT
SEURAAV
VOI...



SEIS NY
SULHO !!!

HOT
PUS
PUS
PUS



Syysristikkomme aiheena on sukellusvenepeleli, joka on arvosteltu tässä lehdessä. Kaikkien ristikon oikein täyttäneiden ja sen 10.10.97 mennessä lähettäneiden kesken arvomme kaksi kappaletta kyseistä peliä sekä yhden lohdutuspalkinnon.

Lähetä ristikko tai sen kopio osoitteella

Pelit

Syysristikko

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA.

Voittajat kerromme marraskuun lehdessä.

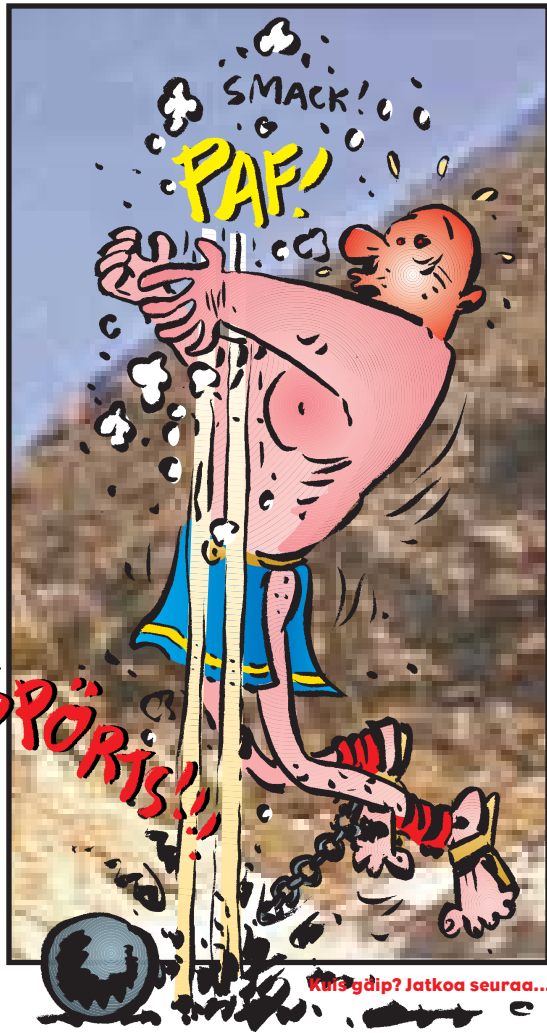
KyöPeli-runoutta

Lähes sadan rakkausrunon hurmiota hehkuvasta pinosta voittajiksi selvisivät:

1. Pauli Laatikainen Raisiosta
2. Timo Kosunen Kuopiosta ja
3. Joni Nikkari Hollolasta (Runot ohessa).

He saavat Wallun uunituoreet Pasi-sarjakuvalbumit heti, kun paino ne ulos survaisee! Onnea voittajille!

Ja tässä vielä hyviä esimerkkejä runoutemme laajasta tasosta: *Vautsi tuota pimua, kun huulissa on imua!* (Anssi Jakorinne, Kuopio), *Älä emmi, vaan mua lemmi!* (Kimmo Laitala, Järvenpää).



SIINÄ AJASSA EHTII JOSKUJUS KYLLÄSTYÄ PELIIN -MAA		PAAVI JA LASTUMÄKI 		-KUONO LAPINLAHDENLINTU TIMO		PÄÄSIÄSENÄ KÄSÄVÄVIA KLO 23	
		VETÄÄ SISAÄN		NEEKEREITÄ		TUTTU BIITSI TAI KOSTI	
15-18-VUOTIAAT		TONAVAN HAARA		SUUTTUUISISTI		RAHA KIERTO-TYHJÄKSI LAISIA JÄÄNEET	
		RALLIKUSKI		RISTIKOSSA TAI SARJAKUVASSA MAATA		TIETOKONEPELAAJILLE SYYSKUUSSA	
		NENISTÄ		MAAN ALTA NOUSEVIA		KÄHVA	
Q W E		RIIMITELTY MENI JO		"LAUKAUS"		pyhä härkä PÖPÄÄMINIS-LYTTERI SIIMANN	
vierasta puuta		KLO 6		PELIIN ESTÄVÄT TOIMINNAN		ZATOPPEK	
PROST		PÄÄKUVAN PELISSA MENOSSA		SAVUSUMU		METSÄPALO	
-1/2		TEHDÄ SOSETTA		TOISTA SUKU-PUOLTA		TOISELTA NIMELTÄÄN IMUROIDA	
7TH LEVELIN TULEVAISUUTEEN SIIJOITTUVA UUSI PELI		YLLÄ		TOISTA SUKU-PUOLTA JUMALÄ		LENTOKONEKOO-MIKKO	
HUONOJA HEPOJA		LÄHEISET JA TÄRKEÄT		HAKKAAMISTA		RAAMATUN KIRJAMIES	
RAAMATUN KIRJAMIES		SIRKESALO KAUPPIS-MÄKI		VAKAVIN PALJAS		ALKU-AINE	
NENISTÄ		MAAN ALTA NOUSEVIA		KÄHVA		kek-seliää	
RALLIKUSKI		RISTIKOSSA TAI SARJAKUVASSA MAATA		HEISKANEN		KAPEA	
NENISTÄ		MAAN ALTA NOUSEVIA		KÄHVA		kek-seliää	
Q W E		RIIMITELTY MENI JO		"LAUKAUS"		pyhä härkä PÖPÄÄMINIS-LYTTERI SIIMANN	
vierasta puuta		KLO 6		PELIIN ESTÄVÄT TOIMINNAN		ZATOPPEK	
PROST		PÄÄKUVAN PELISSA MENOSSA		SAVUSUMU		METSÄPALO	
-1/2		TEHDÄ SOSETTA		TOISTA SUKU-PUOLTA		TOISELTA NIMELTÄÄN IMUROIDA	
7TH LEVELIN TULEVAISUUTEEN SIIJOITTUVA UUSI PELI		YLLÄ		TOISTA SUKU-PUOLTA JUMALÄ		LENTOKONEKOO-MIKKO	
HUONOJA HEPOJA		LÄHEISET JA TÄRKEÄT		HAKKAAMISTA		RAAMATUN KIRJAMIES	
RAAMATUN KIRJAMIES		SIRKESALO KAUPPIS-MÄKI		VAKAVIN PALJAS		ALKU-AINE	

Nimi

Osoite

Postinro ja -paikka

Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja Ostin irtonumeron

Summary

Aaron vs. Ruth (NuFX/Mindscape Sports Advantage). A nice baseball game, which suffers from the lack of multiplayer.

Animal (Microtime/Ocean). The gfx is archaic, the voices are irritating and the interface unfriendly. Accompanied with childish and bad humor, the result is plain horrible.

Atomic Bomberman (Hudson/Interplay). Where is the promised TCP/IP support? How about a decent singleplayer game? And what happened to the Classic mode? Even with all the shortcomings it's still a huge multiplayer experience. Simple but addictive.

Blood (Monolith/Eidos Interactive). Another bloody Doom clone.

Counter Action (Nashi Igr/Mindscape) is a playable, simple C&C-clone. Too often there is only one way to solve a mission, which makes it sort of a puzzle game of sort.

F-16 Fighting Falcon (Digital Integration). A typically spartan British sim with good avionics and even a passable flight model. The interaction with wingmen, the situational awareness of the environment and a monstrously demanding yet unimpressive graphic engine leave a lot to hope for, though.

F/A-18 Hornet 3.0 (Graphic Simulations Corp.). Fast graphics and excellent flight model plus impressive avionics make a great simulation. However, there should be more missions available.

FIFA Soccer Manager (Electronic Arts). A good soccer management sim that needs a little bit of fine-tuning. An update reducing the amount of fouls and increasing shot accuracy could make it a classic.

Formula Karts (Sega). How about inventing something new for a change, Sega? Driving the same stupid circuits in the same stupid karts is getting real old.

Great Battles of Alexander (Interactive Magic). A heavy duty game for strategy game enthusiasts. Might be a bit too complex for beginners.

Hardcore 4x4 (Gremlin) suffers from mediocre controls and badly balanced difficulty curve (too easy in the beginning). Pretty nice looking with a quality 3D-card, though.

Last Rites (Ocean). The graphics are ugly, but the game is playable and fun. Great music.

Pacific General (SSI/Mindscape). SSI has done wonders with the old Panzer General engine, managing to adapt it nicely to the naval warfare. Old-fashioned strategy gaming at it's best.

Puzzle Bobble (Kinesoft/Taito). A cute puzzle game works just as well on PC as on consoles.

Sega Worldwide Soccer PC (Sega) is dull and old-fashioned.

Speed Demons (East Point/Kixx/Eidos). Good fun for a little while, but gets old too quickly. Has an annoying bug that scrambles steering.

Super Puzzle Fighter Turbo II (Capcom/Virgin). Strange hybrid of Tetris, cute beat'em up done in "super deformed" anime style. Highly addictive and great fun as a two-player game.

X-Men: Children of the Atom (Acclaim) is a well programmed, playable 2D beat'em up with lots of moves and nice background graphics. Even better if one likes Marvel supercharacters.

688(i) Hunter/Killer (Jane's/Electronic Arts). Highly realistic modern submarine simulation, which manages to capture the high-tech feel of underwater warfare nicely. Passive enemies make it a bit too easy once you learn the instruments.

PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA
NUMEROISSA

Mitä useampi Quakki, sen parempi soppa

Moninpeli-Quakessa nassikat juoksevat ja ammuskelevat toisiaan singolla? Väärin. Moninpeli-Quake on paljon muutakin. Kerromme Internet-Quakesta kaiken: mitä, missä ja miten.



ECTS 97

Europe's premier interactive entertainment expo

ECTS-messut Lontoossa

Mahtava messupaketti syksyn ja talven tulevista peleistä ja uutisista.

Arvosteluissa

Lands of Lore 2, Dark Reign, Little Big Adventure 2, Steel Panthers III, Quest of Glory 5, Shadows of the Empire, NHL Powerplay 98, Imperialism, Virtua Fighter 2 ja monia muita.



**Pelit 8/97 ilmestyy
lokakuun puolivälissä.
Hae syksyn sateisiin
lukupaketti kioskilta!**



DARK REIGN, CONSTRUCTOR, LITTLE BIG ADVENTURE 2

PELIT

Tyylikäsi seikkailu
tulevaisuudessa

Dark Earth

PC-PELIEN ERIKOISLEHTI ★ NUMERO 8/97 ★ HINTA 29 MK

LÄTKÄSSÄ LÄTKÄÄN

MMHL

98

**KOHTAAKO
RED ALERT
VOITTAJANSA?**

- **Dark Reign**
- **7th Legion**
- **Conquest Earth**

Jatkokertomukset:

- **Little Big Adventure 2**
- **Warlords III**
- **Virtua Fighter 2**

Quaken

monet kasvot

Puolimatkassa
grynderiksi

Constructor

Esikatselussa:

- **RESIDENT EVIL**
- **AGE OF EMPIRES**
- **WORMS 2**
- **INCUBATION**

PAL.VKO 9746



609354-97-08

ECTS 97

MESSUKATSAUS

PELIT

8/97

Kannen kuva: Dark Earth
© Kalisto

TOIMITUS Toimitus@pelit.fi
Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pelit.fi
Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pelit.fi
Toimittaja Niko Nirvi, Nnirvi@pelit.fi
Toimittaja Kaj Laaksonen, Kaizu@pelit.fi
Taitto ja piirroukset Wallu, Wallu@pelit.fi
Valokuvaaja: Pekka Väänänen
Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joonas Vainio, Kimmo Veijalainen, Toni Virta
Pelit-BBS: Tilaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps (09) 561 1100 ja (09) 565 3922
 Maksullinen linja: 0600-0-1010, 2,20 mk/min + ppm
 Internetistä tilaajille: www.pelit.fi
Sysovit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
 Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media
 puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795
Kotisivu: www.pelit.fi

ILMOITUKSET
 Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media
 puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Silina Eklund-Huolman
Myynti johtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOIT
 Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaita johtavasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisujankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU
 Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
 PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset 01080-9360
Kirjatilaukset (09) 120 671
Tilausten irtisanomiset (09) 506 691 00
 Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: näppäille tai pyörillä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen ylävirvillä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanoittamien lehtien hinnan.
Muut asiat (09) 120 670 (osoiteenmuutokset ym.)
 Osoiteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT
 12 kk kestoliikenne 255 markkaa
 12 kk määräaikaistilaus 275 markkaa
 Kestoliikenne jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestoliikenneseen, joka on aina edullisempi kuin vastaavaan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
 Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA
 Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela
LEHDENMYYNTI
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Markkinointiasistentti: Heli Suomalainen
 Lehti julkaisee silloin tällöin teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997
ISSN 1235-1199
 Kuudes vuosikerta.
 Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
Erikoislehdet



sivulla 40.

Arvostelut

Esimulgasut24
 Age of Empires, Joint Strike Fighter, Close Combat 2, Myth, Resident Evil, Imperialism, Incubation, Worms 2, G-Police ja CART Precision Racing.

Dark Earth30
 Tapio Salminen. Ranskalaisen Kaliston kaunis ensiseikkailu.

Little Big Adventure 232
 Kimmo Veijalainen. Electronic Artsin ihastuttavan tai vihastuttavan seikkailun jatko-osa.

7th Legion34
 Nirvi. Epicin C&C-näkemyks.

Conquest Earth37
 Nirvi. Eidoksen C&C-näkemyks.

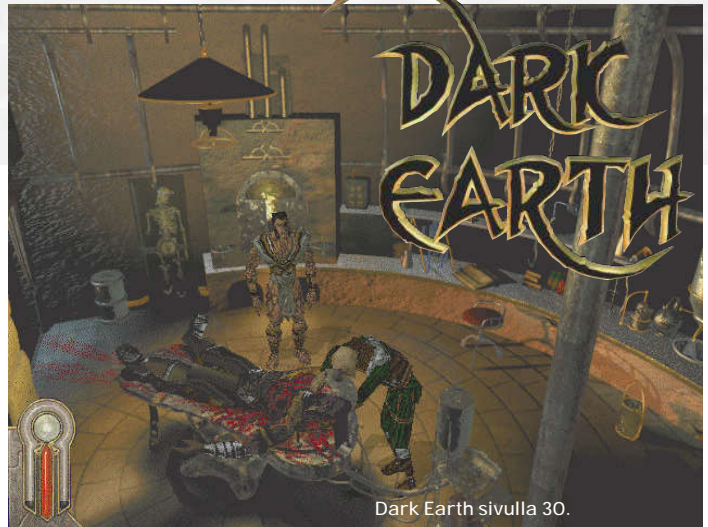
Dark Reign38
 Nirvi. Activisionin C&C-näkemyks.

NHL 9840
 Kaj Laaksonen. EA Sports jatkaa NHL-sarjaansa.

Constructor42
 Kimmo Veijalainen. Acclaimin hypetetty kaupunginrakentamisen.

Warlords III: Reign of Heroes44
 Kimmo Veijalainen. SSG:n jatko-osa fantasiatratageiaan.

Virtua Fighter 247
 Kaj Laaksonen. Segan mättöpelin jatko-osa.



Dark Earth sivulla 30.



Constructor, sivu 42.

Azrael's Tear49
 Tapio Salminen. Mindscapen kolmiulotteinen seikkailu nyt MMX:nä.

Sonic 3D Blast51
 JTurunen. Traveller's Talesin/Segan kolikkokäännös.

Muut arvostelut53
 Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty (New World Computing), Perfect Assassin (Grolier Interactive), No Respect (Ocean) ja Perfect Weapon (Electronic Arts).

Online: Nettek56
 Kimmo Veijalainen. Sekoitus taktiikkaa ja toimintaa ilmaisessa nettipelissä.

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Peliin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)iedosto (E)tsi OsaPelinNimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM. Pelit-BBS:n tiedostot saa myös Internetin kautta kotisivultamme www.pelit.fi



Pelit-BBS

(09) 565 3922
 (09) 565 3700
 (09) 561 1100

Ajankohtaista

- Uutiset.....10**
Mahtava messuraportti ECTS-messuilta Lontoosta. Lisäksi Brian Reynoldsin haastattelu.
- SM-alkuerien tulokset17**
Ketkä pääsivät finaaliin?
- Quake ja Internet18**
Tuomas Honkala. Quake on Internetissä ilmiö. Miten sitä pelataan ja miten peli sujuu netissä?
- PeliKlinikka64**
Jatkamme Discworld 2:n ja MDK:n ratkaisuja. Lisäksi pikkuvinkkejä, apua pelillisiin ongelmiin ja TexSpex. Mukana myös lista Pelit-BBS:n päivityksistä.
- Kilpailut.....74**
Kerro tietosi jääkiekosta ja voita t-paita, jossa on aito Teemun nimmari. Keksi nimi uudelle Pelit-BBS:lle ja voita pelilahjakortti. Mukana myös lokaristikko. 70-lukukilpailun ja eloristikon voittajat.

Palstat

- Nnrivi.....59**
Bisnestä ja pellelehtiä.
- Wexteen61**
Tyttöjä.
- Posti62**
Vielä fantasiakirjallisuudesta.
- KyöPelit72**
Taas tarvitaan nahkahiirtä.
- Tulossa.....77**
Seuraavissa numeroissa.
- Summary77**
C&C clones.



Sonic 3D Blast sivulla 51.



Messuraportti sivulla 12.

ECTS 97

Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityyppistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viitteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55-69: Keskinertaisuuden ja yhden tekeytyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikulu-neisiin ideoihin.

80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämää viihdepaketti.

90 ja yll: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen brilianttista toteutuksesta. Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätäkää.



Dark Reign, sivu 38.

Tuija Lindén
päätoimittaja



Pelihimon vallassa

Viime aikoina en ole ehtinyt pahemmin pelailemaan, mutta Heroes of Might and Magicin lisälevy uusine kampanjoineen istutti minut tiiviisti koneen ääreen. Tätä ennen niin kävi Magic The Gatheringin kanssa viime keväänä, tietokoneversio innosti jopa ostamaan ihan oikeatkin kortit.

Mikä sitten herättää pelihimon? Minun kohdallani se ainakin on yhdistelmä helposti opittava – tarpeeksi, muttei liiaksi haasteellinen. Sitä ovat niin Heroes kuin Magic The Gathering. Pelien perusteet oppii helposti, mutta pelistrategioitten hiomiseen ja tekoälyn voittamiseen kuluu aikaa.

Minua ei viehätä silkka tappelu tai ampuminen, en myöskään jaksaa hioa hyppyteknikoita tasohyppelypeleissä. Pelaaminen on mielestäni enemmänkin aivojen rassaamista: miten ihmeessä pääsen tuosta anstasta ohi, miten voitan tämän taistelun, kun pelkkä ylivoima ei riitä? Juuri tämän takia olen pelannut Dungeon Masterin puhki ja harmitellen vieläkin, kuinka vähälle huomiolle SSI:n julkaisema ja Event Horizonin (nykyisen Dreamforgen edeltäjä) tekemä The Summoning jäi. Muutaman vuoden takainen Summoning kun oli kaunis, sen ongelmien taso oli juuri oikea ja sitä oli kaiken lisäksi hauska pelata. Sääli vain, että harmittava bugi esti sen loppuun pelaamisen.

Näihin samoihin argumentteihin perustuvat varmastikin Command & Conquerin ja osittain myös Quaken suosiot. Mutta pitääkö niitä silti kyllästymiseen asti kloonata? ECTS-messuilla kun selvisi jälleen kerran, että kun yksi keksii hyvän idean, kaikki kopioivat. Nyt on tulossa älytön määrä Quake-klooneja heti C&C-tulvan perään.

Uusien ideoitten perään huudellaan aina säännöllisin väliajoin. Yksi uusi idea tai edes muokkaus vanhasta elättää kuitenkin pelitaloa ja vuoden, joten turha tuhлата aikaansa muuhun kuin bulkkitavaraan. Sillä sitä mitä kansa pelaa, sitä kansalle annetaan.

Kunnes joku keksii jotain uutta kloonattavaa.

Tuija

P.S. KMT:n (Kansallinen Mediatutkimus) mukaan meillä on virallisesti 155 000 lukijaa. Emme siis ole yksin. Kiitos kaikille teille.



Warlords III sivulla 44.

Koonnut Kaj Laaksonen



Electronic Arts rytinällä 3D-aikaan

Moni on ihmetellyt missä viipty 3D-tuki Electronic Artsin peleihin. Eipä hätää, sillä pelijätti ilmoitti juuri 3D-tuesta kymmenessä tulevassa pelissään. Seitsemässä niistä on suora tuki 3Dfx:lle ja lopuissa Direct3D:lle. Kymmenestä löytyy muun muassa NHL 98, Need for Speed 2 Special Edition, Wing Commander: Prophecy, Longbow 2 ja FIFA: Road to World Cup 98.

Olisikohan ilmoituksella mitään tekemistä sen kanssa, että Electronic Arts on ilmoittanut ryhtyvänsä levittämään omaa 3Dfx:n Voodoo Rush -piiriin perustuvaa korttia.



Kiirastulen kautta takaisin helvettiin

Diablo saa jatkoa, ilmoitti Blizzard ECTS-messuilla. Jatko-osa sijoittuu samaan maailmaan kuin edeltäjänsäkin ja tarkoitus on tuhota kaikki Diablon jälkeläiset. Luvassa tuntuisi olevan lisää samaa: viisi uutta hahmoluokkaa, jokainen yksilöllisine taistelutapoineen. Uusia taikoja, aseita ja varusteita sekä neljä uutta kaupunkia, joista jokaisen alla useita luolastoja. Seikkailu sijoittuu osittain pelkkiin ulkomaisemiin. Moninpeliin tulee pari uutta pelitapa, maailmanlaajuinen ranking-systeemi sekä erillinen tori esineiden kauppaa-

mista varten. Suoraviivaisesti nimetty Diablo 2 ilmestyy loppuvuonna 1998.

Diablo 2:ta odotellessa voi nauttia kiirastulen lämmöstä. Diablo Hellfire on virallinen lisäosa, jonka mukana tulee yksi uusi hahmoluokka, lisää questeja ja uusia hirviöitä, aseita sekä esineitä. Kokonaan uusia tasoja on kahdeksan.

Hellfiren tarina nivoutuu Diablon entisen liittolaisen Na-Krulin tuhoamisen ympärille. Na-Krul apureineen kapinoi Diabloa vastaan. Epäonnistuneen kapinan seurauksena Na-Krul

karkotettiin Diablon luolista. Na-Krul tuo mukanaan kaksikymmentä uudenlaista hirviötä, esimerkiksi Lich, Undead ja Skeletal Sorcerer. Muita hellyttäviä veijareita ovat muun muassa taikoja sinkoava leijaileva silmämuna Psychorb, pikku demoneita sikiävä Hork Demon ja lapiota heiluttava haudankaivaja-zombie. Uusia taikoja on viisi ja uusia esineitä kolmekymmentä. Uutena hahmoluokkana esitellään munkki.

Hellfire ilmestyy kauppoihin marraskuussa.

3Dfx ja Sega

leivättömän pöydän ääressä

Tämän hetken kuumin 3D-piiriin valmistaja 3Dfx on haastanut Segan oikeuteen. Aikaisemmin tänä vuonna Sega osti osuuden 3Dfx:stä ja teki sopimuksen alihankintana toimitettavasta 3D-tekniikasta Segan tulevaan superkonsoliin.

Projekti ei ollut kuitenkaan aivan niin yksinkertainen, sillä sopimuksen teki nimenomaan Sega of America, joka kehitteli uutta konsolia nimellä Black Belt ja joka tulisi käyttämään 3Dfx:n suunnittelemaa tekniikkaa. Mutkikkaaksi asia muuttui, kun ilmeni että itse pääpaikka eli Sega of Japan kehittää vastaavaa konsolia, mutta käyttäen hyväkseen 3Dfx:n pahimman kilpailijan Videologicin tulevaa Highlander-piiriä. Kilpailvatko Segan osat keskenään?

Nyttemmin Black Belt on hyllytetty ja Sega on virallisesti ilmoittanut, että työnimellä Dural kulkeva konsoli tulee käyttämään Videologicin 3D-tekniikkaa. Black Beltin työryhmä sanoi itsensä irti välittömästi. Pari viikkoa myöhemmin 3Dfx haastoi Segan oikeuteen laittomasta ja yksipuolisesta sopimuksen rikkomisesta. Samassa yhteydessä oikeuteen haastettiin myös Videologicin jättimäinen japanilainen emoyhtiö NEC. Perusteina NEC:n haasteeseen oli muun muassa sekaantuminen kahdenkeskiseen sopimukseen. Kanteesen kuuluu myös syytös 3Dfx:n Segalle antamien luottamukselisten kilpailijalle.

Sega on kommentoinut ainoastaan, ettei sopimuksen purka-

minen johtunut teknisistä syistä. 3Dfx:n PR-päällikkö Chris Kramer ei tyytynyt aivan yhtä diplomaattisiin sanavalintoihin todettaessaan "Sega ei ole tehnyt neljään vuoteen mitään oikein". 3Dfx:n toimitusjohtaja Greg Ballard selvensi asiaa kommentillaan "Sega rikkoi sopimuksen ilman perusteita. 3Dfx täytti kaikki Segan asettamat vaatimukset. Mielestämme Sega ja NEC toimivat sopimattomasti ja on olemassa todellinen vaara siitä, että sopimuksen piiriin kuuluvaa 3Dfx:n tekniikkaa saatetaan käyttää NEC:n tulevissa tuotteissa. 3Dfx:n on pakko suojella oikeuksiaan".

Tuleeko 3Dfx:n ja Segan välienselvittelystä moderni versio Daavidista ja Goljatista?



Aliens Online

Alien-elokuvien oikeudet omistavan Twentieth Century Foxin peliosasto Fox Interactive on tekemässä yhdessä nettipelit hallitsevan Kesmain kanssa Aliens Online -nettipeliä.

Aliens Online tulee seuraamaan vahvasti elokuvien teemoja aina aseita ja hahmoja myöten. Pelaajat voivat valita olevansa joko alieneita tai marineita. Alien-pelaaja aloittaa facehuggerina, jonka ensimmäinen tehtävä on löytää uhri, jonka naamaan voi tarrautua ja joka saa toimia seuraavan alien-vaiheen synnyttäjänä. Todelliseksi alieniksi päästyään tehtävä on ensin suojella muna suoltavaa kuningatarta ja lopulta nousta itse kuningattareksi. Ihmishahmoisilla pelaajilla ei ole yhtä rajua uraputkea, vaan he aloittavat alokkaina ja etenevät arvossa luutnantiksi asti.

Sotilasarvojen myötä saa enemmän vastuuta ja pääsee komentamaan muista pelaajista koostuvia joukko-osastoja. Ihmisillä on käytössään kaikki elokuvasta tutut aseet pulssikivääriä myöten. Sotilasarvot ja alieneiden eri vaiheet tallentuvat pelikerrasta toiseen, joten urakehitys ei rajoitu yhteen peliin. Samanlaisesti yhdellä areenalla voi olla enimmillään sata pelaajaa ja koko serverillä enimmillään kymmentuhatta pelaajaa.

Toistaiseksi Aliens Online on pelattavissa vain maksullisilla jenkkipalvelimilla. Toivottavasti Internetin läpi pelaaminen tulee mukaan jossain vaiheessa. Lisätietoja osoitteesta www.ariesgames.com/games/aliens/



Myydään neitsyt

Peliteollisuuden kauppalehden, englantilaisen CTW:n mukaan viime vuonna rajusti tappiota tehnyt Virgin Interactive on myytävänä. Nimestään huolimatta Virgin Interactive ei ole enää pitkään aikaan ollut osa jättimäistä Virginia, vaan sen omistaa TV- ja elokuvayhtiö Viacom, joka sekin teki viime vuonna yli 225 miljoonaa dollaria tappiota. Virgin Interactiven arvioidaan tehneen viime vuonna tappiota yli 25 miljoonaa dollaria. Pelkästään Red Alertin massiivinen suosio ei ole riittänyt.

Huonoista tuloksista huolimatta Virgin Interactive on erittäin haluttu saalis lähinnä Westwoodin pelien julkai-

suoikeuksien takia. Eniten mielenkiintoa ovat osoittaneet Electronic Arts ja GT Interactive. Molemmat ovat jo entuudestaan hankkineet siipiensä



suojiin valtavasti pelitaloja ja varsinkin Electronic Arts hoitelee jo nyt monen muun pelitalon jakelua Euroopassa. Myös Virginin kuuluisa omistaja ja perustaja Richard Branson on ilmoittanut olevansa kiinnostunut ottamaan Virgin Interactiven "takaisin kotiin". Virallisen tarjouskilvan uskotaan alkavan noin kuukauden kuluttua.

Lyhyesti

- Lähiaikoina Europressiltä ilmestyvä International Rally Championship tullaan Suomessa näkemään nimellä Tommi Mäkinen Ralli.** Peli on täysin suomeksi käännetty, mukaan lukien Tommi Mäkisen kartanlukijan pelaajalle lukemat nuotit kisan aikana. Tommi Mäkinen Ralli julkaistaan lokakuun alussa.
- Quake 2 on edelleen aikataulussa.** Activision on ilmoittanut julkaisensa Quake 2:n marraskuussa ja id puolestaan on luvannut pelattavan demon muutamaa viikkoa ennen myyntiversiön julkaisua.
- Warbirds 2.0 on vihdoin valmis ja pelattavana iMagic Online palvelimilla.** Uusia ominaisuuksia on kasapäin. Tärkeimpinä kumpuileva maasto, raskaampi ilmatorjunta, kokonaan uusitut laivat ja entistä värikkäämpi grafiikka. Uusia koneita ovat muun muassa Hurricane, Spit I, Messerchmitt BF110 ja Avenger.
- Novalogic on tehnyt sopimuksen asejätti Lockheed-Martinin kanssa.** Jälkimmäinen on muun muassa kehittänyt merkittävän osan jenkki-ilmoitusten käyttämisestä lentokoneista. Vähemmän tunnettua on sen sijaan se, että Lockheed-Martinin valmistamia 3D-kiihdyttimiä voi nähdä muun muassa Segan kolikkopeleissä. Yhteistyön ensimmäinen hedelmä on piakkoin Novalogicilta ilmestyvä F22 Raptor -lentosimulaattori.
- Activision on ostanut oikeudet Atarin vanhoihin kolikkopeleihin Asteroids ja Battlezone.** Uusversiota voi odotella joskus ensi vuoden puolella.
- Pelimaailman tunnetuin tötterötissi Lara Croft loikkii taas tänä jouluna, muttei suinkaan samoin voimin kuin ensimmäisellä kerralla.** Tomb Raiderin tekijätiimin ydinkaksikko, eli Toby Gard ja Paul Douglas ovat jättäneet Coren ja perustaneet oman tiiminsä nimellä Confounding Factor. Kaksikon tulevia pelejä julkaisee Interplay. Ensimmäisenä ulos tupsahtaa jotain työnimellä Leviathan, tosin vasta vuonna 1999.
- Pitkään ja hartaasti odotettu Jedi Knight on erittäin lähellä ilmestymistä.** LucasArtsin mukaan se on saatavilla Suomessa 10. lokakuuta, eli jota kuinkin tätä lukiessasi.

PELIT 5 vuotta sitten

Luovaa syväluotausta

Vaikka esimerkiksi tietokonetta tekstinkäsittelyyn käyttävät nuoret ovat luovempia ja motivoituneempia kuin tietokonetta käyttämättömät ikätoverinsa, tietokonepelien pelaajien kohdalla tilanne on päinvastainen. Pelaaminen heikentää sekä luovuutta, opiskelumotivaatiota että empaattisuutta.

Koulussa tietokoneita ohjelmoivat nuoret ovat siis luovempia kuin tietokonetta käyttämättömät, jotka ovat puolestaan luovempia kuin tietokonepelien pelaajat. Mutta ne nuoret, jotka sekä pelaavat että ohjelmoivat ovatkin (yllätys, yllätys) kaikkein luovimpia...

Wexten selventää hämmentäviä ITEC-tutkimusprojektin tuloksia. Projektin tarkoitus oli selvittää tietokoneiden käytön vaikutuksia lasten ja nuorten kognitiiviseen toimintaan. Kolumnin otsikko oli "Pelit on välittömästi kiellettävä" ja se julkaistiin Pelit-lehden numerossa 5/92.

HOTI MIKRO

KOTIMIKKROJEN KOKO MAAILMA

-messut lokakuussa

Kotimikro-messut ovat tänä vuonna Helsingin messukeskuksessa 24.-26. lokakuuta. Ohjelmassa on muun muassa Tietokonepelaamisen Suomen mestaruus -kisat lauantaina. Fiinaali alkaa kello 15.

Pelit-lehden toimitus on paikalla sekä lauantaina että sunnuntaina. Myös taiteilijamme Wallu on piirtämässä yleisölle sunnuntaina kello 12-14.

Marraskuun lopulla puolestaan messuillaan Tampereella Koti ja Internet -tapahtumassa. Myös siellä on Pelit paikalla.

ECTS 97

Europe's premier interactive entertainment expo

Pelimiehet mustissa



● ● Samalla kun osallistuimme prinsessa Dianan hautajaisiin, päätimme vieraila paikallisilla tietokone messuilla, lentokonekin kun lähti vasta keskiviikkona. Suureksi iloksemme messut olivatkin European Computer Trade Show 1997, yksi eurooppalaisen pelialan tärkeimmistä tapahtumista.

Entisten aikojen mukavan hiljaisista messuista ei ole enää jäljellä kuin muisto, tiällä on E3:sta jäljittelevä sirkus. Lippuja oli jaettu siihen malliin, että ”Taka-Hikiän Näköratio & Viihdepelit” -tason kauppojen varasto-apulaisia vilisi kuin Vilkkilän kissoja, ja journalistia leikkivät pikkumiehet eivät hekään olleet tuntematon näky.

Virginin orgaanis-mustekalamainen The Virg -rakennelma androgygyneine ovenvartijoiheen tarjosi kuumimmat peliutuudet. Ilmanvaihtoa ei nimittäin vielä sunnuntaina oltu saatu asennettua, ja sisälämpötila kohosi kunnioitettaviin lukemiin.

Kun viime ECTS tarjosi muinaisia temppeleitä, tämän vuoden teema oli ihmisvartalo. Eidosen osastolla tarjolla oli musta nahkaa ja verkkosukkia Deathtrap Dungeon -tyttöjen päällä plus pari kaappia kehonrakentajaa ilmeisesti Fighting Forcea puffaamassa. Lara Croftin live-esiintyminen tukkeutti standin ympäristön. Outoja nuo otakut. Gremlinin standilla tietysti seisoi miehiä mustissa puvuissa ja laseissa. Minkähän lisenssi Gremlin oli ostanut?

Erikoismaininnan ansaitsevat

Activisionin Quake II -teemaiset ”elävät patsaat”, jotka onnistuivat pelästyttämään monia. Itse pelästyin, kun käytyäni puuteroimassa nenäni jäin melkein nurkan takaa pyyhältävän herra Carmageddonin alle. Tämä kun näytti juuri niin elämänmyönteiseltä ja ystävälliseltä kuin koko päivän pelimelissä seissyt punaiseksi maalattu kalju kehonrakentaja vain voi näyttää.

Sirkushuvien lisäksi kaksi näkyvintä trendiä olivat 3D-kortit (lue: 3Dfx Voodoo) ja Quake. Lähes jokainen kolmiulotteista grafiikkaa käyttävä peli oli kiihdytetty, ja loppuihinkin tuki luvattiin. Toistaiseksi ei muilla näytä olevan asiaa Voodooon dominoimille markkinoille: joka toisessa kiihdytetyssä pelissä oli monitorin reunassa 3Dfx:n lappu. Messujen mellevimmät 3D-korttihyödyntäjät olivat Acclaimin vähän descenttaava Forsaken, Psygnosiksen helikopteriammuskelu G-Police ja Ragen Incoming, jossa helikopterin lisäksi on tankkeja ja IT-tykkikin.

Quaken engineä hyödyntäviä tai muuten vaan quakehtavia pelejä on tulossa liikaa. Muiden pelien taso noin yleensä ottaen näytti varsin hyvältä, etukäteen

tuomittuja räpellyksiä toki joukkoon mahtui ja keskinkertaista, nopeaan unohtukseen vaipuvaa kanssa.

Messujen ennakkoon eniten odotettu peli oli Westwoodin **Blade Runner**, josta ensimmäistä kertaa näytettiin ihka oikeaa peliä. Voiko Ridley Scottin ohjaamasta, scifielmiä karkkipään kulttirainasta tehdä pelin? Westwoodin pomo Louis Castle väitti demonstraatioissaan, että voi.

Blade Runner on eräänlainen seikkailupeli/simulaatio, joskin Louis Castle sanoi, että peli on seikkailupeli siinä kun Red Alert on strategiapeli. Pelaaja on bladerunner, joka metsästää pelimaailmassa replikantteja. Pelihahmojen ominaisuudet arvotaan pelin alussa. Replikanttien määrä voi



Ubisoftin Formula 1 Racingiä katsomaan houkuteltiin aidon kokoisella formulalla.



Blade Runnerin grafiikka on kuin elokuvaa katselisi, paitsi että kaikkeen pystyy vaikuttamaan.



Activisionin osastolla Quake 2:n ja Hexen 2:n hahmoja esittävät patsastelijät säilyttelivät ohikulkijoita.

vaihdella kahdesta kymmeneen, ja niiden löytämiseen tarvitaan todella niin etsiväntyötä kuin Voight-Kampfin testiäkin. Pelaajan toillaillessa muut pelihahmot liikkuvat ympäriinsä ja yrittävät suorittaa omaa tehtävänsä.

Blade Runner on livenä sellaista leukaatiputtavaa luokkaa. Peliympäristö ja -hahmot ovat aidosti kolmiulotteisia, mikä mahdollistaa näpsäkät kamera-ajot, ällistytävät valaistusefektit ja todella aidon näköisen, elokuvamaisen fiiliksen. Pelin engine vääntää ruudulle parhaimmillaan kolme miljoonaa polygonia, ja käyttää muun muassa yhden pikselin kokoisia polygoneja.

Hämmästyttävän aidon Blade Runnerin näköinen peli pyöri demonstraatiokoneessa sujuvasti. Ja kone oli nelinopeuksisella rompulla varustettu P-90. Ilman 3D-korttia.

Kvääk!

Erilaisia 3D-ammuskeluja on tulossa pilvin pimein, ja suoraan sanoen ilman kunnan 3D-korttia pelikauppiaille tuskin kannattaa viikkorahoja nakata.

Quake-kloonien, ja vieläpä itsensä Quaken engineillä pyörivien kloonien, määrä on turhan iso. Valven *Halflife*, Ravenin *Hexen II*, Ritualin *Sin*, Ion Stormin *Dai-katana* ja vieläpä idin itsensä *Quake 2* pahimmassa tapauksessa syövät toinen toisensa. Kaikki pyörivät Voodooilla ja näyttivät jotakuinkin toistensa veljiltä. Edes itse *Quake II* ei ainakaan vierestä seurattuna tuntunut ta-



Miekka heiluu vapaasti Die by the Swordissa.

juntaa räjäyttävältä.

Kilpailijoista näytillä oli deathmatch-versiona *Unreal*. Epicin johtaja Nigel Kent roikkui monitorilla piesten deathmatchissa brittipolon toisensa jälkeen, kunnes hiiren tarttui *Pelit*-lehden oma poika Kaj Laaksonen, joka ilman sen syvempää *Unreal*-tietämystä pisti Nigeliä nokkiin niin, että tämä loppujen lopuksi vähin äänin hävisi paikalta. Muuten erot Quaken klaaniin eivät ole kovin silmäänpistäviä.

Tähtien Sota -peleistä *Jedi Knight* ei miljoonien *Quake*-kloonien jälkeen enää tehnyt vaikutusta, ja saakin sisältää jotain todella näppärää kohotakseen joukosta esiin. Nintendo 64:sta käännetty *Turok: The Dinosaur Hunter* on ainakin jonkin verran erilainen. Siinä on tasohyppelyä 3D-ympäristössä, aakeeta laakeeta juostavana, sekä osittain veret seisauttavan hyvännäköisiä aseefektejä sekä pomohirviöitä. *Turok* ei toimi ilman 3D-korttia.

Viimeisimpänä muttei vähäisimpänä on markkinoinnin riemuvoitto: *Tomb Raider 2*. Jos *Tomb Raiderin* pääosassa olisi ollut Lauri Croft, olisiko se kohonnut nykyiseen asemaansa? Letti-

päin Lara, pyöreämmin myyntiargumentein, näyttää muuten tutun menon lisäksi kiipeävän ja tarttuvan ainakin lumikelkan kahvoihin.

Puolielämää ja lumimyrskyjä

Ennen Sierrana tunnettu CUC:n johtotähti on, kuinkas muuten, Valven *Quake*-variaatio *Halflife*, jonka myyntiargumenttina on hirviöiden edistynyt tekoäly. Toisia joukonkerääjiä olivat *Blizzardin Warcraft*-pohjainen seikkailupeli ja tietenkin suhteettoman odotettu *Starcraft*, joka näytti reaaliaikaiselta scifi-strategiapeliltä.

Kysyin suoraan Skandinavian toimiston vetäjältä Christian Martinsonilta, miksi esimerkiksi *Betrayal At Antaran* ja *Birthrightin* Skandinaviaan saapuminen kesti niin älyttömän kauan. Selitys oli varsin tyydyttävä: kummankin pelin Yhdysvalloissa julkaistu versio sisältää pahoja, jopa pelin läpäisyn estäviä bugeja, ja hän päätti odottaa kunnes toimivat versiot ovat valmiit. Jenkki-Sierralla on nimittäin resurssit postittaa tuhansia päivityslevykeitä, mutta Skandinaviassa ei. Varsin ymmärrettävää.

Betrayal Of Antara ja *Birthright* julkaistiin juuri täälläkin virallisesti, joten eiköhän vihdoin ja viimein ensi lehdessä ole jo arvostelutkin.

Miekkamiehet heiluttaa

Roolipelipuuutteeseen on tarjolla ainakin pari maistuvan näköistä huikopala, molemmat *Interplayn* julkaisemia. *Dungeons & Dragons* -lisenssi *Baldur's Gate*, Biowaren ohjelmoima isometristä grafiikkaa hyödyntävä *Forgotten Realms* -peli näytti herkullisen pelattavalta. Pelin läpäisy on yritetty saada mahdollisimman epälineaariseksi, ja mahdollisuuksia päästä eteenpäin on monia. Pelia esitellen Biowaren nokkamiehen Raymond A. Muzykan esikuvat ainakin ovat oikeat: miehissä muistelimme *Betrayal At Kron-doria* ja *Ultima Underworldeja*.

Sitä toista, *Interplayn* eriomaisen lupaavaa, ydinsodan jälkeiseen aikaan sijoittuvaa *Falloutia* ei ollut jostain syystä esillä.

Die By The Sword, kolmiulotteinen miekanheiluttelu, oli esillä 3Dfx-versiona. Pelissä miekka heiluu täysin vapaasti sen mukaan miten hiirtään heiluttaa, ja näppärästi irtosi hirviöiltä milloin pää, milloin pala raajaa. Hehheh.. eiku! Arveluttavaa hupia.

Messiaanista menoa

Shiny'n Dave Perry esitelmöi suljettujen ovien takana *Messiah*'sta, joka tulee kuulemaan olemaan 3D-pelien seuraava virstanpylväs. Paljon itse pelistä ei vielä tiedä, mutta grafiikkarutiinit ovat kieltämättä pykälän edellä tämänhetkisistä peleistä. Perry loihti ruudulle nahkibiineihin sonnus-



Baldur's Gate näyttää Diablolta, mutta on oikea roolipeli.



Dave Perry hehkutti Messiah'n mullistavan kolmiulotteiset räiskintäpelit.

ECTS 97

tautuneen Dominatrixin, jonka ryntäät ja pakarat kieltämättä heilahtelivat. Pyöreitä pintoja ja yksityiskohtia riitti ja silti hahmot liikkuiivat ällistytävän elävästi. Shiny ei ole vielä erehtynyt, joten Messiaalta on lupa odotella paljon ja huumorikin on aivan niin vinksahtanutta kuin Shinyin peleissä ennenkin.

Mindscape ja SSI ottivat rauhallisesti ja tekivät viisaasti pyssyssään itse messualueen ulkopuolella. Hotellin sviitissä sai rauhassa tutustua strategiapeleihin, jotka olisivat hukkuneet messualueen hälinään. **Warhammer 40000** -peli Steel Panthers -enginellä kuulostaa kieltämättä mielenkiintoiselta.

Matkalla avaruuteen

Interplayn jo ainakin Yhdysvalloissa julkaisema **Starfleet Academy** on aiheuttanut vihaista palautetta, pelin esikuva kun on kuulemma TIE Fighter, ja satojen metrien tähtialuksia ohjaillaan kuin pikkuhävittäjiä. Minun entisissä trekkerisilmissäni peli ei näyttänyt silti yhtään hassumalta, joskin olisin mieluummin nähnyt kunnan simulaation tähtialuksen komentamisesta.

Strategiaa löytyykin **Star Wars: Supremacy**sta, joka kuuluu taas niihin peleihin, jonka arvon vasta pelailu tulee paljastamaan. Pikaisen tutustumisen jälkeen lähin vertailukohde tuntuisi olevan **Master Of Orion II**.

Kiinnostavin avaruusrähhelys oli Oceanin osastolla. **I-Wars**

näyttää kiinnostavalta tekniseltä avaruussimulta, jonka tehtävät tuntuvat TIE Fighteristä nyssityiltä. Pelaaja ohjaa isoa tukialusta, ja tarvittaessa voi hypätä hävittäjän ohjaimiin. Lentomalli pohjautuu ainakin osaksi oikeaan fysiikkaan a la **Warhead**. Peli näytti hienolta ilman luvuttua 3D-tukeakin.

Wing Commander: Prophecy oli kehittynyt valtavasti sitten E3:n. Pelin tuottaja Rod Nakamoton lempilapsi oli erittäin valmiin oloinen. Aikaisemmista Wing Commandereista ei ole jäljellä paria näyttelijää lukuunottamatta juuri mitään. Lentäminen muistutti huomattavasti TIE Fighteria, mikä ei liene paha asia. Eniten silmiin pistivät valtavat emoalukset sekä jänskä vihollisrotu, joka eli avaruudessa kuin kalat vedessä. Orgaaniset alukset osasivat jakaantua ja yhdistyä isommiksi aluksiksi kesken taistelun, mikä teki taistelun aika kinkkiseksi, vaikka oli ihmisten aluksissakin liikkuvien tykkitorniin kaltaisia hienouksia. Lisää Prophecysta tulevassa Rod Nakamoton haastattelussa.

Lentokoneita

DID esitteli mielenkiintoista **F22: ADF**:ää aina kun koneiden rassaamiselta ja kaatuilevan pelin pelastamiselta ehtivät. Periaatteessa **F22: ADF** näytti hyvin mielenkiintoiselta sekoitukselta **AWACS**-koneelta käsin hoidettavaa ilmataistelun hallintaa ja milä tahansa oman puolen **F22:lla** käytävää ilmataistelua. Grafiikka

Electronic Artsilta itsenäiseksi julkaisijaksi siirtynyt Rage loksautti leukoja. Incoming oli monien mielestä messujen kaunein peli.



oli luonnollisesti huippuluokkaa, mutta sehän alkaa olla itsestään selvä asia. Tehtävien suunnittelu ja asejärjestelmät olivat harvinaisen huolellisesti tehtyjä. Kunnollista kampanjaa ja moninpeliä joudutaan ikävä kyllä odottelemaan myöhemmin ilmestyvään lisäpakettiin asti.

Todella valtavien ennakkopaineiden alla elävä simu on **Falcon 4.0**. Sen isähän oli lentosimu, jonka tasolle tai edes lähelle harva simu pääsi. Ainakin grafiikka ja äänet ovat kunnossa. Ja kun simun taustalla pitäisi pyöriä ihka oikea sota, joka pyörii silloinkin kun pelaaja nynnerei status-ruuduissa, ja joka saattaa yhtäkkiä yllättää pelaajan housut kintuisa, niin kyllä kannattaakin odottaa.

Dynamixin **Red Baron** oli kauan genrensä klassikko, vaan mintenpä käynee **Red Baron II:n?** Siinä kun ei ole tukea 3D-korteille, ja sitä eivät ainakaan vakavammat simuharrastajat sulata.

Interactive Magicin **Wild Bill**

Stealety oli oma joviaali itsensä ja intoili **WarBirds 2.0:sta**. WarBirdistähän on tulossa rankasti helpotettu karvalakkiversiokin. Varmassa syytäkin: eräässä ”arvostelussa” WarBirdsin miinukseksi laskettiin se, että kokeneemmat ampuvat alas märkäkoria eivätkä nämä voi juuri mitään ilman harjoittelua. Kun maailmasta loppuu bensa, konvertoidaan autot kulkemaan itkupileillä. Ne ovat loppumaton luonnonvara.

Wild Bill jaksaa edelleenkin olla vaikuttanut suomalaisten pilottien osallistumisesta tapaamiin jenkkiilässä, **Flak Panzer Fuel** -varastoinen. **Mosquito Meeting '97** teki Billiin tietysti vaikutuksen.

Seikkailua

Monkey Island III:n jälkeen seuraavassa LucasArts-seikkailussa tanssitaan synkkä fandango. Full Throttlen tekijöiden **Grim Fandangossa** aiheena on kuolema. Pelin nimi on Grim Fandan-



Ocean on nostamassa tasoaan. **I-Wars** vaikutti kiinnostavan tekniseltä avaruussimulta.

Falcon 4:stä on näytetty pilvin pimein kuvia koneiden ulkopuolelta. Ohjaamo näyttää täitä.



Full Throttlen tekijöiden seuraava seikkailu **Grim Fandango** ottaa vaikutteita **Tim Burton** nukkeanimaatioista ja meksikolaisesta mytologiasta.

Pitkään työn alla olleessa Agents of Justiceissa supersankarit putsaavat kadut roskaväestä.



Mechejä vaihteeksi strategisesti erittäin lupaavassa Mech Commanderissa.



Pirtsakka Roberta Williams esitteli täysin uudistunutta King's Questia. Mask of Eternity on kokonaan kolmiulotteinen.

go, ja sankarina Kuolleiden Maan matkatoimistovirkailija Manny Calavera. Esikuvina pelissä ovat sellaiset elokuvat kuin Chinatown, Casablanca ja The Big Sleep, yhdistettynä muinaismek-sikolaiseen mytologiaan. Synkkä Fandango tuo vahvasti mieleen Tim Burtonin mainion nuk-keanimaatioelokuvan Nightmare Before Christmas, mikä ei ole huono juttu, koska Tim Burton on nero. Sekoitus kuulostaa ja näyttää ainakin erilaiselta.

Roberta Williams näytti erit-täin varhaista versiota aikaisin-taan ensi kesänä ilmestyvästä

King's Quest VIII:sta. Klassisen seikkailun ystäville menee herne nenään, sillä peli on täysin kolmiulotteinen. Tosin se vielä tois-taiseksi näyttää graafisesti heikol-ta, mutta sen sanoi Roberta itse-kin. Mitään Quakea ei tarvitse pelätä, Kings Quest pysyy seik-kailupelinä.

Trikoot tiukalla

MicroProrella näyttää olevan hy-vää tavaraa tulossa. Erikoisesti innosti Mech Commander, 'mech-vaikutteinen reaaliaikai-nen strategiapeli. Hyvin ani-moitujen pikkumechien seikkai-lut saivat hiirisormen nytkimään, ja peli näyttää suunnatun vähän Red Alertia monimutkaisempaa peliä kaipaaville. Ainakin toivo-taan niin.

Wanhaa cunnon vuoropohjais-ta X-Com-engineä käyttävä Agents of Justice väräytti mielen-kiintomittaria kunnolla. Pelaajan supersankariryhmä käyttää super-konnien edesottamuksia ympäri maailmaa, ja kiittää paikalle kun pahuuden kätyrit tekevät teppo-siaan. Aluksi estetään vaikka

Toivottavasti M1 Tank Platoon II:n pelattavuus ja realismi ovat yhtä kohdallaan kuin grafiikka.



Haastattelussa Brian Reynolds



● ● Turinatuokiot pelintekijöiden kanssa ovat harvinaista herkkua, mutta tällä kertaa onnistui useamman kerran. Ensimmäisenä tekemisistään kertoo Brian Reynolds, joka tunnetaan parhaiten Civilization 2:n tuottajana.



Siniset ja harmaat

Heti Civilization 2:n valmistumisen jälkeen Reynolds lähti MicroProselta ja perusti yhdessä Sid Melerin ja Jeff Briggsin kanssa uuden itsenäisen Firaxis-pelitalon, jonka vaatimat tavoitteet on tehdä maailman parhaita strategiapelejä.

Käännekohdassa

Firaxis on viimeistelemässä Jenkkien sisällissodan ratkaisuvaiheita käsittelevää Sid Meler's Gettysburgia. Aiheena on nimen mukaisesti sodan käännekohtana tunnettu Gettysburgin taistelu, joka kesti kolme päivää. Yhdysvaltain sisällissota ei ole varmasti kaikkein muodikkain aihe varsinkaan Euroopassa.

Reynolds ei kuitenkaan ole huolissaan, koska hänen mielestään aiheesta saa täysin erilaisen reaalimaailmaisen strategiapelin. "Olemme Gettysburgissa ratkaisseet tälle pelityypille ominaisen kaaoksen, joka syntyy kun yksiköitä on liian paljon. Emme halunneet tehdä peliä, jossa tärkeintä olisi nopea hiirikäsi. Gettysburgissa liikutellaan suurempia joukko-osastoja kerralla eikä siinä taatusti pärjää vain syyttämällä paljon joukkoja kartalle".

Reynolds on sitä mieltä, että jo taistelun aihe tuo mukanaan monia uusia asioita. "Perinteisten 1800-luvun jalkaväen taktiikat oppii taausti Gettysburgia pelatessa. Upseerit ovat erittäin tärkeässä asemassa ja he huolehtivat joukkojen moraalista ja taistelukyvyistä. Pelaaja joutuu tekemään samat päätökset kuin oikeastikin: johtaako joukkoja eturintamassa, jolloin joukkojen taistelutahto pysyy parempana vai pysyttelisivö turvallisesti kauempana taistelusta?".

"Hyvä komentaja osaa pitää

joukkonsa tiukoissa ja tilanteeseen sopivissa muodostelmissa. Olemme mallintaneet maaston vaikutukset näkyvyyteen, joten erilaiset väilytykset piilosta ja selustaan tai sivulle hyökkäämiset vaikuttavat valtavasti. Tällaiset pienet, mutta historialliset asiat tekevät mielestäni Gettysburgista oikean strategiapelin, vaikka se onkin reaalimaailmaisen", selvittää Reynolds.

Isojen poikien leikkisodat

Pienten sotilaiden kahakointia katsoessa huomio kiinnittyi valtavaan määrään yksityiskohtia. "Gettysburgissa on kaunista grafiikkaa, tosin ei vain sen itsensä takia. Esimerkiksi roikkuva ja repaleinen lippu tarkoittaa, että yksikön taistelutahto on matalalla. Pelaajan ei tarvitse kahlata valikoissa, vaan tärkeimmät asiat näkee heti ruudulla".

Reynolds haluaa korostaa yksinpellin merkitystä ja sitä, miten se tuntuu joskus pelintekijöiltä unohdun. "Gettysburgin piti alunperin olla vain yksinpeli, joten tärkeintä ja vaikeinta oli tehdä niin hyvä tekoaly, että se pystyy antamaan kovan vastuksen turvautumatta huijauksiin".

Reynolds kertoi moninpellin tulleen mukaan vasta myöhemmin. "Liian moni pelitalo pitää moninpellin huonon tekoilyn korvikkeena. Gettysburgiin moninpeli tuli lähes vahingossa. Enimmillään kahdeksan pelaajaa komentavat kukin vain omaa joukko-osastoaan joko tietokoneella tai muiden pelaajien joukkoja vastaan. Itse taistelussa kukin pelaaja näkee ehkä vain osan koko tilanteesta, mutta pelin jälkeen kaikki voivat yhdessä katsella

uusintana taistelun kulkua, mikä meillä on johtanut moniin kiivaisiin sananvaihtoihin siitä, miten kaveria ei saisi jättää pulaan", naureskeli Reynolds.

Irti bisneksestä

"Firaxis perustettiin, koska halusimme eroon tylsistä bisnesasioista. Meillä on 13 kokopäiväistä ihmistä, ja jokainen on suoraan tekemisissä pelisuunnittelussa. Teemme vain sellaisia pelejä, joita itse haluamme pelata ja jätämme jakelun ja markkinoinnin niille, jotka sen parhaiten osaavat.

"Tapamme tehdä pelejä eroaa hieman perinteisestä. Tyypillisesti ensin tehdään 500-sivun konsepti siitä, millaista peliä ollaan tekemässä, ja noin puoleltoista vuoden koodaamisen jälkeen saadaan selville, onko peli edes hauska. Me sen sijaan pyrimme tekemään mahdollisimman nopeasti edes jollain tavalla pelattavan version, jota sitten työstimme pidemmälle. Esimerkiksi Gettysburgia pääsimme ainakin jossain muodossa pelaamaan noin kuukauden kuluttua suunnittelun aloituksesta".

Tietysti oli pakko vielä kysyä milloin Gettysburg valmistuu ja mitä Firaxis tekee sen jälkeen. "Gettysburg on kaupoissa muutaman viikon kuluttua. Nyt keskitymme jo projektiin nimeltä Alpha Centauri, joka on vuoropohjainen strategiapeli avaruuden tutkimuksesta ja valloituksesta. Luulen, että ne, jotka ovat pitäneet Civilizationista ja Colonizationista, tuntevat Alpha Centaurin omakseen". Enempää Reynolds ei suostunut kommentoimaan tulevia tekemisistään.

Kaj Laaksonen

pankkiryöstö, ja ajan kuluessa otetaan superroistojen kanssa yhteen yhä pahemmissa ja pahemmissa tehtävissä. Jos valmiit supersankarit eivät miellytä, voi niistä kustomoida itse parempia.

Taistelussa pahiksia lyödään tiiliseinästä läpi, luonnonvoimia hallitaan, ja muutenkin Ryhmä-X:nsä lukeneet tulevat hihkumaan innosta. Erittäin laaja valikoima erilaisia supervoimia lupaa hyvinkin erilaisia taisteluita.

Simulaatiopuolen pahinta odotusvärinää herättävät herkut ovat jatko-osia genrensä käsitteille. M1 Tank Platoon II näyttää ainakin esteettisesti olevan palkitseva kokemus. Toimivan näköinen maastografiikka, erinomainen muu grafiikka ja efektitkin kuulostavat hyviltä. Toivottavasti itse peli ja etenkin maastografiikka toimii. Ikuisuusprojektiksi venähtänyt European Air War oli komistunut reippaasti sitten E3:n ja näytti jo hyvinkin messeveltä.

Paljon oli esillä hyvää ja kaunista. Messumulgaisuissa kannattaa muistaa, että messuilla saa käsitteen lähinnä pelien grafiikasta. Vasta kotimaisemissa rauhassa pelaaminen osoittaa, mitä löytyy kromin alta. Tulevaisuus taas näyttää mikä mainitsematta jäänyt Tuhkimo mullistaa pelimaailman, mikä korea kakku sisältääkin silakkamössöä hapankaalin kera.

Niko Nirvi
Team Pelit: Sari Alho,
Kaj Laaksonen, Niko Nirvi



Leeloo ja Mangaloret keikistivät Kaliston osastolla tulevan Fifth Elementin hengessä.





21 parasta välieriin

Kenestä Mestari 1997?

Alkukilpailupelinä oli Empi-
ren flipperi Pro Pinball Ti-
meshock!. DataInfoissa lau-
antaina 20.9. järjestettyihin
alkukilpailuihin osallistui yhteens-
sä 879 flipperitaituria.

Alkukilpailuissa jaettiin palkin-
toja kolmelle parhaalle: Pelit-
vuosikertaromppuja, Pelit-hiiri-
mattoja, Mika Salo -t-paitoja,
Toptronics Oy:n kilpailua varten
painattamia t-paitoja ja Empi-
ren Pro Pinball Timeschock -pelejä.
Lisäksi jokainen osallistuja sai
uuden Pelit-lehden numeron.

Loppukilpailu lokakuussa

Jokaisen paikkakunnan paras pe-
laaja kutsutaan loppukilpailuun,
joka pidetään Kotimikro-mes-
suilla Helsingin messukeskukses-
sa lokakuun 25. päivänä. Varsin-
aisessa finaalissa kilpailevat väli-
erien neljä parasta. Välierät pela-
taan juuri ennen finaalia, joka al-
kaa kello 15. Tilaisuuden juontaa
Timo Pulkkinen. Finaalissa pe-
lattavaa peliä emme paljasta en-
nen kilpailun alkua.

Finaalistit pääsevät kisaamaan
kahdesta pääpalkinnosta: IBM
Aptiva -multimediamikrosta ja
yhden hengen matkasta RAC-ral-
liin Walesiin marraskuussa. Voit-
taja saa valita ja toiseksi tullut saa
jäljelle jääneen. Lisäksi kaikki vä-
lieriin kutsutut saavat kunniakir-
jan.

●● Neljännet Tietokonepelaamisen SM-
kilpailujen alkuerät on pelattu ja finalistit
selvillä. Osallistujia oli lähes 900,
joista paikkakuntien parhaat kutsutaan
loppukilpailuihin Kotimikro-messuille Helsinkiin.

Alkukilpailujen tulokset

Alkukilpailujen 3 parasta paikka-
kunnittain tuloksineen:

DataInfo Espoo, 39 osanottajaa

1. Iiro Vanninen 161 717 000
2. Sebastian Broberg 103 350 000
3. Janne Koponen 76 420 000

DataInfo Helsinki, Malminkatu,

- #### 38 osanottajaa
1. Kalle Timperi 125 160 530
 2. Vesa Korkkula 84 800 25
 3. Juha Kuutti 69 788 950

DataInfo Helsinki, Itäkeskus,

- #### 52 osanottajaa
1. Tuure Saarinen 76 862 190
 2. Lauri Henriksen 55 025 910
 3. Matias Piispanen 54 204 680

DataInfo Vantaa, osanottajia 28

1. Juho Saarinen 95 790 760
2. Jukka Savolainen 82 965 220
3. Mikko Järvinen 78 621 900

DataInfo Forssa, 35 osanottajaa

1. Lari Koskinen 92 019 180
2. Veijo Männikkö 87 792 850
3. Petri Taipalvesi 84 589 570

DataInfo Iisalmi, 26 osanottajaa

1. Mikko Kääriäinen 225 652 050
2. Mika Turunen 122 992 080
3. Simo Kettunen 91 307 740

DataInfo Jyväskylä, 40 osanottajaa

1. Timo Pohjosaho 140 626 850
2. Anssi Väisänen 123 182 680
3. Antti Hokkanen 120 333 570

DataInfo Järvenpää, 60 osanottajaa

1. Jukka Vanhala 76 864 610
2. Sami Laine 55 961 610
3. Peter Pakkanen 54 831 040

DataInfo Kajaani, 42 osanottajaa

1. Juho Määttä 60 415 450
2. Jyrki Piirainen 60 265 000
3. Juho Hietala 58 081 580

DataInfo Kokkola, 61 osanottajaa

1. JP Rajaniemi 151 894 240
2. Christoffer Masar 112 129 310
3. Jonne Mäkinen 94 430 810

DataInfo Kouvola, 38 osanottajaa

1. Matti Holopainen 78 399 110
2. Sami Isaksson 66 185 250
3. Tero Nieminen 62 523 860

DataInfo Kuopio, 39 osanottajaa

1. Kari Kuosmanen 119 494 450
2. Matias Pyykönen 56 626 620
3. Valtteri Hallman 44 463 170

DataInfo Lahti, 46 osanottajaa

1. Olli Tanhuanpää 74 000 000
2. Niko Annola 65 861 180
3. Tuomas Mälkönen 51 188 470

DataInfo Mikkel, 60 osanottajaa

1. Ville Pursiainen 70 980 410
2. Ville Pylväinen 66 954 800
3. Arttu Närinen 57 654 640

DataInfo Oulu, 38 osanottajaa

1. Jani Heino 74 513 210
2. Juhani Kähkönen 74 024 090
3. Jaakko Putila 50 379 630

DataInfo Pori, 55 osanottajaa

1. Tommi Valli 255 815 000
2. Aksu Palmgren 78 055 560
3. Teemu Erkkola 64 899 850

DataInfo Salo, 37 osanottajaa

1. Antti Oksanen 219 563 240
2. Jami Liukkonen 92 364 350
3. Juho Saari 88 323 220

DataInfo Seinäjoki, 37 osanottajaa

1. Kimmo Kangas 124 245 850
2. Samuel Korkeamäki 108 239 400
3. Anssi Isosalo 80 287 660

DataInfo Tampere, 31 osanottajaa

1. Ville Koivisto 158 411 400
2. Sami Kannisto 140 689 450
3. Taneli Hiironmäki 99 552 600

DataInfo Turku, 66 osanottajaa

1. Peter Ahlgren 200 447 420
2. Niko Kuopio 156 606 390
3. Markus Aaltonen 113 046 730

DataInfo Varkaus, 11 osanottajaa

1. Janne Karvinen 59 647 070
2. Antti Sinkkonen 22 467 630
3. Sami Laitinen 22 418 040

PELIT

DATA INFO

IBM

FINNEXPO

Suomen Messut

Toptronics

empire®

INTERACTIVE

HOTI MIKRO

Europress

KOTIMIKROJEN KOKO MAAILMA

Tervetuloa kannustamaan Suomen parhaita pelaajia!

Quake ja Internet

Kuolema kiertää maailmaa

● ● Kauan sitten, kun lapset vielä osasivat leikkiä, sodat käytiin puu- ja nallipyssyillä naapuripihan kakaroiden kanssa. Ja nyt meillä on Quake.

Quake ilmestyi vähän yli vuosi sitten ja sai vähintäänkin ristiriitaisen vastaanoton. Laimennettu Doom, tosin uudella hienolla 3D-enginellä, ei ihan ollut se odotettu mahtijyräys.

Vaikka perus-Quake yksinpelinä onkin vähemmän mielenkiintoinen peli-elämys, Quake sinänsä on muodostunut jo käsitteeksi. Uusia kenttiä, lisäaseita, vaikka mitä, on miljoona, ja pelimoottori on muokattu moneen käyttöön, aina harrastelijoiden ilmaisista uus-Quakeista kaupalliseen käyttöön a la Hexen 2 ja Daikaterna.

Quaken ehdottomasti tärkein ominaisuus on kuitenkin sen moninpeli. Quake on Internetissä ilmiö, jonka ympärille on syntynyt oma alakulttuuri. Sillä on

oma kielensä, käyttäytymissääntönsä ja pelaajat muodostavat jopa pieniä virtuaalijengejä, joita klaaneiksi kutsutaan.

Edelläkävijä

Quake on malliesimerkki siitä, miten moninpeli pitää teknisesti toteuttaa. Se on palvelinasiakaspeli, eli jokaista Internetissä käynnissä olevaa peliä varten on oma palvelinkone, johon pelaajat ottavat yhteyden. Koska palvelinkoneen ei tarvitse huolehtia grafiikasta ja äänistä, se mahdollistaa useamman pelaajan yhtäaikaisen moninpelin kuin perinteisempi tapa, missä yksi pelaajista on "isäntä" eli palvelimenkorvike pelaamisen ohessa.

Tavallisessa Quakessa (Regular Quake eli RQ) voi parhaimmil-

laan olla kunnioitettavat 16 pelaajaa yhtä aikaa, ja Quaken moninpelupäivityksessä, Quakeworldissa (QW), pelaajamäärä on nostettu 32:een. Mikä tärkeintä, voi Quake-peleihin tulla sisään ja niistä poistua täysin vapaasti.

Quaken peli-ideaan kuului alusta alkaen pelin helppo muunneltavuus, ja siksi siinä on oma sisäinen ohjelmointikielensä, QuakeC. QuakeC:llä tehtyjä muunnoksia (QC-patcheja) riittää yksi jokaiselle vuoden päivälle, laatu tosin on keskimäärin kotimaisten viihdeohjelmien luokkaa.

Mielenkiintoisimpia Quakeväännöksiä ovat Total Conversionit. TC on yleisnimitys päivitykselle, joka Quaken koodia ja grafiikkaa muokkaamalla luo kokonaan uuden sen pelimoottoria käyttävän pelin. Osa näistä Total

Conversioneista on tarkoitettu lähinnä yksinpelikäyttöön, kuten Fantasy Quake, Quake Rally, Special Forces TC tai Paramountin kieltämä Aliens TC, kun taas toiset on tehty pelkästään moninpelikäyttöön. Kaksi merkittävintä moninpeli-TC:tä ovat Three-Waven Capture The Flag ja Team Fortress Softwaren Team Fortress.

Tasa-arvosta ei tietoaakaan

Perus-Quaken moninpelin ongelma on yhteysnopeus: se vaatii käytännössä vähintään ISDN-liittymän toimiakseen pelattavasti Internetissä. Ne harvat modeempelaajat, jotka Quakea viitsivät pelata, jäivät lähes järjestään ISDN-miesten jalkoihin.

Sananparsi "nopeat syövät hi-

VALLASHERRAT ARE GO!

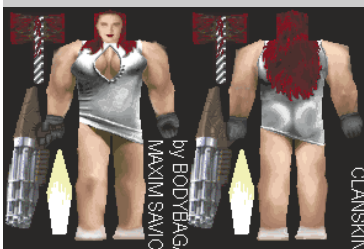


taat” voisi olla kirjoitettu juuri Quakea varten. Se, kuinka nopeasti (tai hitaasti) pelaaja pystyy reagoimaan pelin tapahtumiin, on suoraan verrannollinen Internet-yhteyden nopeuteen. Niinpä Quaken maailma jakautuu selvästi jako A- ja B-luokan kansalaisiin. A-luokkaan kuuluvat nopeilla digitaalisilla Internet-yhteyksillä varustetut Low Ping Bastardit (LPB), ja B-luokkaan hitaammista analogisista modeemiyhteyksistä kärsivät High Ping Baitit (HPB).

Tämä kahtiajako on tehnyt pelaajista erittäin luokkatiotoisia. Kun taidot tai yhteys (tai molemmat) eivät riitä serveriä ”terrorisoivan” LPB-pirulaisen aisoissa pitämiseen, otetaan avuksi verbaaliset aseet. Pian pelin viestiliikenne saattaakin tuoda mieleen lähinnä vessanseinäkirjoitusten runollisuuden.

Ota lyhyempi ennako

Myös id tunnusti nopeusongelman ja kehitti ratkaisun: Quakeworld, joka kasvatti pelissä yhtä aikaa olevien pelaajien enimmäismäärän 32:een. Se myös lisäsi peliin modeempelaajien kauan odottamat liikkeenennustamisruutiinit. Eli jos pelaajan Internet-yhteyden nopeus ei riitä peleissä liikkuvien objektien (kuten muiden pelaajien) tietojen päivittämiseen, yrittää QW täyttää tätä päivytystyhjiötä omilla arvauksillaan. Tämä luo pelaajalle vaikutelman sulavammasta pelistä, joskin sen kustannuksella, että se, mitä pelaaja näkee ei välttämättä pidäkään täysin paikkaansa. Käytännössä homma kuitenkin toimii yleensä hyvin, ja on joka tapauksessa kaventanut eroa



Naisetkin pelaavat Quakea, malliksi peri feminiinistä skinä. Luonnollisesti ne näyttävät paremmilta polygonin päällä.

LPB/HPB-klikkien välistä eroa.

Quakeworld toi mukanaan myös monia pelillisiä parannuksia, kuten helpommin muunneltavat palvelinoptiot ja sisäänrakennetun skinin-tuen. Skininit ovat näitä tuikitarpeellisia ”nahkoja”, eli uudelleenpiirrettyjä pelaajagrafiikoita, joita pelaajat voivat pukea pelihahmonsa ylle muiden pelaajien silmäniloksi. Niinpä peleissä usein pyörikin kaikenlaisia ihmehiippareita, lepakkomiehistä stormtroopereihin.

Klaanit kisaavat

Kun kaksi tai useampia ihmisiä kokoontuu samaan paikkaan (fyysisesti tai virtuaalisesti), he muodostavat nopeasti sidosryhmiä, eikä Quake ole poikkeus. Quaken vielä ollessa vain pilke idin silmässä, oli firmalla jo ajatus siitä, että pelaajat muodostaisivat eräänlaisia joukkueita, klaaneja, jotka järjestäisivät keske-

nään erilaisia otteluita ja turnauksia.

Pelaajat ottivat idean lämpimästi vastaan, sillä jo ensimmäisen Quake-betan ilmestyttyä syntyivät ensimmäiset klaanit. Quaken klaanit ovat varsin ainutlaatuinen sosiaalinen ilmiö, sillä harvassa tietokonepelissä pelaajien järjestäytymisaste on näin suuri. Klaaneja on maailmalla tuhansia ja niissä pelaa kymmeniätuhansia pelaajia.

Klaanit ovat yhtä erilaisia kuin perustajansakin. Virallisen määritelmän mukaan klaaniksi voi itseään kutsua vähintään viisihenkisen pelaajajoukko, jolla on oma yhteinen kotisivunsa. Klaaneilla on myös yleensä omat nahkansa, eli ”peliasu”, ja joskus jopa oma pelipalvelin.

Klaanitoiminnan tärkein piirre on muiden klaanien haastaminen ”klaanisotaan”. Yleensä klaanisodissa panoksena on vain klaanien keskeinen kunnia ja kisailu, mutta jos molemmat klaanit kuuluvat esimerkiksi johonkin Internetin monista klaani-rankinglistoista, kuten esimerkiksi pohjoismaalaiseen A Frag In The Darknesiin, odottaa hävinnyttä klaania julkinen kasvojenmenetyk.

Suurin osa klaaneista on hetken mielihjohteesta kaverijoukossa perustettuja, varsin huonosti organisoituja ja usein lyhytikäisiä. Joukossa on myös klaaneja, joissa on kaikkialta maailmasta kymmeniä jäseniä, jotka harjoittelevat yhdessä säännöllisesti ja osallistuvat kansainvälisiin turnauksiin. Suurimmat klaanit usein lähettävät pelaajiaan myös kotimaidensa maajoukkueisiin.

Quake taitaakin olla ainoa olemassaoleva tietokonepeli, missä pelaajien kansallinen identiteetti

heijastuu niin konkreettisesti, että pelaajat ovat valmiita järjestämään maaotteluita keskenään. Suomi ja Ruotsi ovat maaotteluiden pioneereja, miten muutenkaan. Näiden välinen turnaus (jonka Suomi hävisi) oli ensimmäinen laatuaan maailmassa. Nopeasti tämän turnauksen jälkeen kaikki muutkin suurimmat Quake-maat, Iso-Britannia, Norja, Tanska, Saksa, Yhdysvallat ja Kanada muodostivat myös omat maajoukkueensa. Ruotsin maajoukkue on jatkanut maaotteluiden pelaamista, Suomen joukkue viettänyt viimeaikoina hiljaiseloa.

Klaanien jäseneksi pääsee yksinkertaisesti tyrkyttämällä itseään. Useimmat klaanit kyllä uusia jäseniä ihan mielellään, joskin itseään merkittävänä pitävät klaanit saattavat asettaa kandidaateille jopa laatuvaatimuksia. Tietenkin voi perustaa oman klaanin, kuten allekirjoittanutkin teki. Vallasherroista, alun kahden ihmisen lähinnä vitseinä perustamasta klaanista on kasvanut yksi Suomen aktiivisimmista klaaneista.

Loppu lähestyy

Kaikki päättyy aikanaan, ja kohtalon kellot soivat jo Quakelle. Uhkaamassa ovat niin Quaken engineä käyttävät uudet pelit, kokonaan uudet yrittäjät kuten Riot, Unreal ja Prey, ja tietysti itse Quake II.

Quaken pioneerityö tuskin unohtuu koskaan: tulevien pelien monipelin täytyy olla vähintään Quaken luokkaa. Quaken luomat klaanit ovat tulleet jäädäkseen, ainakin niin kauan kuin riittää pelejä, joissa juostaan paljon ja ammutaan vielä enemmän.



Quaketiketti

Vaikka päällisin puolin Quake vaikuttaa vain puhdasta reaktionopeutta mittaavalta aivottomalta räiskinnältä, se on vain puolet koko totuudesta. Jokaista pelaajaa sitovat, enemmän tai vähemmän, Quaken omalaatuiset kirjoittamattomat käyttäytymissäännöt.

Sääntörikkomuksista pahin on leirytyminen eli camppaaminen. Camper valitsee itselleen edullisen paikan jonkin tärkeän aseiden tai liisäominaisuuden läheisyydessä. Sinne tämä luopio jää seisoskelemaan sormi liipaisimella odottaen, että joku onneton kävelee hänen tähtäimensä eteen. Usein muut pelaajat kääntyvät yhteisvoimin kolossaan kyyhöttävää camperia vastaan.

”Kiellettyä” on myöskin ristiinpukeutuminen, eli vihollisen skinin tai väreihin sonnustautuminen näiden hämäämiseksi. Myöskään viestiliikenteen täyttämistä tyhjänpäiväisellä p*skanjauhannalla ei katsota hyväällä, etenkin jos pelissä on mukana paljon pelaajia. Quake ei ole IRC.

Quakessa on päätarkoituksena ampua ilmat pihalle muista pelaajista, ei kokeilla kuinka ylenpalttista sikailua siellä suvaitaankaan. Jos järki pysyy päässä ei ongelmia yleensä synny.

Quaken kolmet kasvot

●● Puhtaan tappelun eli deathmatchin lisäksi Quake tarjoaa moninpeliin useitakin muunnoksia. Esittelemme niistä kaksi tärkeintä: deathmatchia taktisemmän Capture The Flagin ja monien mielestä moninpeleistä hienoimman, Team Fortressin.

Deathmatch

Aivot nollilla, vihollinen hollilla

Kiitos Doomien, juoksentelu haulikko kädessä ja singon ammus perässä pitkin lähiverkkoa ja Internetiä on tietokoneurheilua suosituimmillaan. Deathmatch on Quakea pelkistetyimmillään ja edelleenkin Quaken suosion peruskivi. Deathmatchin ainoa tavoite on päästää kanssapelaajat hengiltä, mahdollisimman monta kertaa, ja kerätä tappoja eli ”frageja”.

Deathmatchin ei tarvitse olla pelkkää naulapyssyjen nakutusta. Muutamilla palvelimilla deathmatchia on yritetty maustaa esimerkiksi kytkemällä joukkuepelaaminen päälle. Peruspeliin voi myös lisätä pieniä QuakeC-päivityksiä, kuten lisäaseita, grappling hookin (eräänlainen kiipeilyharppuuna), tai jopa kokonaisia sääntömuutoksia.

Sääntömuutoksista erikoismaininnan ansaitsee ”Headhunters”. Pelaaja ei saa fragia, ennen kuin on vinyt tappamaltaan pelaajalta katkaisemansa pään kartalla sijaitsevalle Jumalten Alttarille, ja ”uhrannut” sen siellä. Hauskana graafisena yksityiskohdana pelaajat todellakin kuljetta-

vat vertavaluvia irtopäitä mukanaan matkalla kohti alttaria. Headhunters jopa osaa rangaista niitä pelaajia, jotka jäävät väijymään alttarin läheisyyteen päitä tuovia pelaajia.

Deathmatchin luonne muuttuu täysin, jos tavallisten turistipelaajien sekasortoisien yhteenoton sijasta kyseessä onkin kahden eri klaanin välinen mitteli. Kaaos muuttuu taktisemmaksi ja varovaisemmaksi. Menestyminen edellyttää hyvien yksilösuoritusien lisäksi myös erittäin toimivaa joukkueuuskentelyä.

Käytännössä tämä johtaa camppaamiseen (camping), ja raivostuttavimmillaan toinen osapuoli hallitsee kaikkia tarvike- ja lisäominaisuusalueita, tappaen ylivoimaisella varustuksellaan jokaisen joka yrittää tulla lähellekään vakion ruukkuhaulikkonsa kanssa. Toisaalta, jos pelaajia on paljon tai kartta pieni, tarvike-monopolia on erittäin vaikea saavuttaa, ja koko homma luisuu kaoottiseksi räiskinnäksi, jossa ratkaisevat tekijät ovat pelaajan taito ja Internet-yhteyden laatu.

Capture the Flag 4.1

Lippu tänne!

Klassinen leikki lipunryöstö on Quake-muodossaan deathmatchin kultivoituneempi versio. Pelissä on kaksi joukkuetta, ja kummatkin yrittävät ryöstää toisen tukikohdasta lipun, samalla yrittäen estää vastustajaa tekemästä samoin. Capture the Flagia pelataan sille vastavasten suunnitelluilla kartoilla, joiden perusrakenne on hyvin samankaltainen: kaksi vastakkain asetettua tukikohtaa, joiden perälle on säilötty kunkin joukkueen omaa tunnusta kantava lippu.

Lipun ryöstämisen lisäksi CTF:ssä on muutamia muitakin lisäyksiä. Aiemmin mainittu ”Grappling Hook” mahdollistaa kiipeilyn seinillä, katoilla ja vihollisen kurkussa aivan Hämähäkkimiehen malliin. Pelaajat voivat myös auttaa oman joukkueensa jäseniä jakamalla asearsenaaliaan keskenään.

Capture the Flagin erikoisuuksiin kuuluvat riimut, joita on pelissä neljä erilaista. Riimut antavat haltijalleen erilaisia pysyviä lisäominaisuuksia, kuten regeneraatiokyvyn tai lisänopeutta. Ri-

muja on pelissä vain rajallinen lukumäärä, joten niiden hallitseminen on lipunryöstön ohella yksi joukkueiden päätavoitteista.

Koska joukkueilla on selkeä tehtävä, vaatii Capture the Flag pelaajiltaan huomattavasti paremmin koordinoitua yhteispeliä kuin deathmatch. Lipunryöstö on kuitenkin hyvin hyökkäysorientoitunutta, sillä kunnollisen puolustuksen järjestäminen on siinä usein paljon vaikeampaa kuin esimerkiksi Team Fortressissa.

Vaikka lipunryöstö on mielenkiintoisempaa kuin perus-deathmatch, ei CTF loppujen lopuksi poikkea siitä kovinkaan paljoa. CTF:lle suunnitellut kartat ovat myöskin aika yllätyksettömiä, joskin ulkonäöltään komeita.

Tavalliselle Capture the Flagille on olemassa myös vaihtoehto, Thunder Walker CTF, joka poikkeaa normaali CTF:stä uusine aseineen ja riimuineen. Mitään merkittävää eroa esikuvaansa Thunder Walker ei kuitenkaan tarjoa.

Ohjelmat

Versionumerot ja tiedostonimet olivat voimassa syyskuun lopussa.

Quaken päivitys versloksi 1.06
GLQuake 0.95
Team Fortress 2.5
Team Fortress 2.6
Capture The Flag 3.01
Capture The Flag 4.00
Thunderwalker 3.01
Quakeworld + Qspy 5.32

Q101-106.ZIP (365 kt)
GLQ8-27.ZIP (277 kt)
TF25REL.ZIP (3,3 Mt)
TF26CREL.ZIP (170 kt)
3WCTF301.ZIP (4,1 Mt)
3WCTFC40.ARJ-3WCTFC40.A01 (6,7 Mt (+3.01))
TW31-CL.ZIP (6,7 Mt (+CTF3.01+CTF4.0))
QW0809.ZIP (1,4 Mt)

Linkejä

ALOITTELIJOILLE

Quakeworld Centra
Quakeworld-net
Stomped
Slipgate Central
Quake-uutisla: Blues News
Quakeweek

TC-SIVUJA
Team Fortress
Capture the Flag
Thunderwalker CTF
Future vs. Fantasy

KLAANEJA
Vallasherrat
Clan Ring

<http://qwcentral.stomped.com>
<http://www.quakeworld.net>
<http://www.stomped.com>
<http://www.slipgatecentral.com>
<http://www.bluesnews.com>
<http://www.planetquake.com/qweek/>

<http://www.planetquake.com/teamfortress/>
<http://threewave.planetquake.com>
<http://www.planetquake.com/thunderwalker/>
<http://fvf.warzone.com/>

<http://www.dlc.fi/~honkala/quake/cvh/>
<http://www.mpog.com/clanring/>



Team Fortress 2.6

Luokkataistelua

Quakessa pelihahmot ovat ominaisuuksiltaan tasaarvoisia, niitä kun sattuu olemaan tasan yksi. Team Fortress tekee monipelistä mielenkiintoisemman lisäämällä siihen luokkataistelun.

Perusideana Team Fortressissa kaksi (tai joillakin kartoilla jopa neljä!) joukkuetta yrittävät suorittaa ”tehtävää”, joka yleensä on lipun ryöstäminen vastustajan tukikohdasta. Pelin varsinainen pointti on siinä, että jokainen pelaaja joutuu valitsemaan itselleen yhden pelin yhdeksästä eri hahmoluokasta, jolla jokaisella on omat yksilölliset ominaisuutensa, taitonsa ja aseensa.

Tiedustelija on nopea, mutta heiveröinen ja huonosti aseistettu ja soveltuu lähinnä lipunryöstöön. Vakoojakaan ei sovellu normaaliin lähiataisteluun, mutta naamiointikykynsä ansiosta pystyy helposti liikkumaan vihollisen selustaan. Siellä varomaton vihollinen pääseekin maistamaan vakoojan tappavan tehokasta tikaria – selkään tarjottuna.

Arvoiltaan ja aseistukseltaan keskitasoinen pioneeri on yksi joukkueen tärkeimpiä pelaajia, kiitos rakentamiensa laitteiden. Tykkitornit tekevät lähietäisyydellä selvää jälkeä vahvimmistakin pelaajista, ja tarvikeautomaatit helpottavat joukkueen varustetilannetta. Mielenkiintoisena erona muihin Quake-versioihin Team Fortressissa pelaajat nimittäin joutuvat lataamaan aseitaan sitä mukaan kun niiden ammuslippaat tyhjenevät. Auta

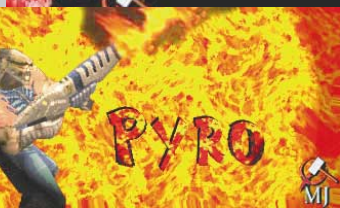
armias, jos lippaantäyttöpuuhiin joutuu kesken kiivaan tulitaistelun.

Sotilaslääkäri parantaa sairaita ja haavoittuneita. Hippokrateen vala on kuitenkin tainnut jäädä vannomatta, sillä sairaiden parantamisen lisäksi tämä levittää kovin innokkaasti vihollisten keskuuteen tappavaa kulkutautia.

Hidasälyisinkin vasta-alkaja oppii nopeasti kunnioittamaan tarkka-ampujaa, sillä tämän tarkkuuskiväärillä on ärsyttävä tapa räjäyttää kohteensa riekaleiksi jo ensimmäisellä osumalla. Lähietäisyydellä tarkka-ampuja on kuitenkin helppoa saalista lähes mille tahansa muulle hahmoluokalle.

Räjäytysekspertrin hurjaa suosiota ei kai voi selittää muulla kuin sen uskomattomalla asearsenaalilla. Putkipommien ja kranaatinlaukaisimen lisäksi räjäytysekspertti kanniskelee mukanaan isoa kokoelmaa käsi-kranaatteja sekä erittäin tehokasta, ajastimella varustettua räjäytyspanosta. Team Fortressin uusissa versioissa räjäytyseksperttiä onkin selvästi kalibroitu, muun muassa räjäytyspanoksen tehoa ja pelaajan panssarointia heikentämällä.

Kuten nimikin paljastaa, pyromaani leikkii tulella. Pyromaaniin pääsee, liekinheitin onkin siitä hilpeä ase, että reilun vahingon lisäksi se syyttää kohteensa ilmieliekkieihin. Kun pyro-pirulainen on vielä sieltä kestävämmästä päästä, hän taistelee tasaväkisesti räjäytysekspertrin kanssa pelin suosituim-



TEAMFORTRESS



man hahmoluokan tittelistä.

Sotilas on pelin ainoa luokka, jolla on aseenaan sinko, mikä lieanee useimmille deathmatch-vetaraan riittävä syy pelata sitä. Hitautta lukuunottamatta sotilas muistuttaa hyvin paljon deathmatchista ja CTF:stä tuttua peruspelihahmoa.

Asespesialisti on hahmoluokista järein, ja kanniskelee mukanaan hulppeaa konetykkiä, joka jauhaa pelaajan kuin pelaajan hetkessä sentin siivuksi, asepiippujen hienosti pyöriessä. Asespesialisti on koko pelin hitain hahmoluokka ja käytännössä tuomittu puolustustehäviin, mihin se kyllä erinomaisen kestävyytensä ansiosta soveltuukin.

Myös Fortressia pelataan sille vartavasten suunnitelluilla kentillä. Tehtävät vaihtelevat karttojen mukaan suoraviivaisesta lipun tai vastaavan ryöstämisestä vihollisen tukikohdasta aina Canalzonen monimutkaiseen korttelien hallinnasta käytävään kaupunkisotaan. Team Fortressin pelimoottori mahdollistaa myös niinkin erikosen skenaarion kuin ”Hunted”. Huntedissa yksi pelaajista on ”presidentti”, jonka henkeä uhkaa lauma salamurhaji. Suojanaan presidentillä on luonnollisestikin henkivartijoita, joiden tehtävänä on saattaa päämiehensä kartan toisessa päässä odottavalle valtaistuimelle. Huntedin erinomaisen idean kuitenkin pilaa se, että harvalla pelaajalla on sisua pelata puolustuskyvttöntä presidenttiä.

Team Fortress on erinomainen pohja mielenkiintoiselle joukkuepelille. Milloinkaan aikaisemmin ei first-person-pelissä ole pelaajien keskinäinen yhteistyö ollut näin tärkeässä asemassa. Yksinäiset sudet eivät yksinkertaisesti pärjää. Eri aselajien (hahmoluokien) saumaton yhteistyö on välttämätöntä menestymiselle ja organisoidussa ottelussa – esimerkiksi klaanien välillä – voitosta on turha haaveilla ilman tarkkaa taistelusuunnitelmaa.

Team Fortress Softwaren mukaan versio 2.6 tulee jäämään TF:n viimeiseksi versioksi (bugikorjauksia lukuunottamatta), tekijöiden keskittyessä tekemään sen käännöstä Quake 2:lle.

Quakeworld Tärkeimmät konsolikomennot

rate <#> Säättää, kuinka monta datapakettia sekunnissa pelaaja lähettää palvelimelle. Oletusarvo on 2500, minikä pitäisi olla sopiva modeemiyhteydellä. ISDN:llä luvun voi nostaa vaikka 5000:een. Jos pelin aikana kärsit toistuvasti kadonneista paketeista (packet loss) ratisei on todennäköisesti liian korkealla.

pushlatency <#> Yksi Quakeworldin merkittävimmistä toiminnoista. Pushlatency –komennolla säädetään kuinka paljon tietokoneesi yrittää ennustaa muiden pelaajien liikkeitä pelin aikana. Karkeasti ottaen voi sanoa, että mitä enemmän pushlatencya, sitä parempi pelattavuus. Pushlatency on kuitenkin vähän kaksiteräinen miekka: suurilla (yli -200) asetuksilla tietokoneen ennustukset alkavat tulla entistä epätarkemmiksi ja siten pelaajan ruudulle välittyy aika ajojen virheellistä kuvaa pelin tapahtumista. Vääristymät jäävät kuitenkin aina lyhytaikaisiksi ja ne korjaantuvat itsekseen sitä mukaa kun pelaajalle tulee palvelimelta uutta dataa. Sopiva arvo pushlatencylle on 0 – [oma pingisi] + 50, eli arvot ovat aina negatiivisia.

cl-nodelta <n> (1 = päälle, 0 = pois) Jos kärsit toistuvista U-Remove virheilmoituksista, kannattaa pelaajien delta-pakkaus kytkeä pois päältä (cl-nodelta 1). Haitta puolena tässä on, että vasteaikasi huonontuvat. Cl-nodeltan oletusarvo on 0.

m-filter <n> (1 = päälle, 0 = pois) Jos pelaat hiirellä (ainoa oikea tapa pelata Quakea) ja ohjaustuntuma tuntuu liian karkealta, kannattaa hiiri-filterointi kytkeä päälle (m-filter 1). M-filterin oletusarvo on 0.

noaim <n> (1 = päälle, 0 = pois) Quakeworld olettaa vakiona ettei pelaaja osaa tähdätä ilman tietokoneen avustusta. Käytännössä tähtäysavustuksesta on (linjaviiveen takia) enemmän haittaa kuin hyötyä, joten se kannattaa kytkeä aina pois (noaim 1). Noaimin oletusarvo on 0.

r-netgraph <n> (1 = päälle, 0 = pois) Pelaajalla on mahdollisuus tarkastella internet-yhteytensä laatua näppärimellä graafisella kuvaajalla. Oikealta vasemmalle liukuvat pylväät kuvaavat vasteaikaa. Optimaalisessa tilanteessa pylväät ovat lyhyitä ja yhtä pitkiä ja tasaisen harmaita. Kauhuskenaarissa taas r-netgraph on riemunkirjava vuoristorata, mikä on Quakeworldin tapa kertoa, että olisi aika vaihtaa serveriä. Huomaa myös pylväskuvaajan oikeassa päädyssä oleva punainen palkki. Se kuvaa kadonneita paketteja: mitä enemmän packet lossia sitä pidempi palkki on.

Pelaaminen ja sen apuvälineet

Internet-pelaaminen vaatii rekisteröidyn (eli kaupallisen) Quaken ja tietenkin Internet-yhteyden. Capture the Flagia ja Team Fortressia varten täytyy myös imuroida niiden ilmaiset client-ohjelmat ja asentaa ne oikeisiin hakemistoihin. CTF asennuu hakemistoon quake/ctf ja Team Fortress hakemistoon quake/fortress. Quakeworld-palvelimilla pelaamiseen tarvittavat Quakeworldin client-ohjelmat. Kannattaa varmistaa, että käytössä on uusimmat versiot, sillä vanhoilla versioilla pelaaminen ei onnistu.

Internet-pelaamisen ehdoton minimi on 28 800 bps:n modeemi, ja silloinkin pitäisi Internet-operaattorin olla sieltä nopeimasta päästä. Hitaan ja nopean ISP:n välillä voivat erot vasteajoissa olla jopa satoja millisekunteja.

Kun nettiyhteys on käynnissä, perus-Quake käynnistetään q95.batista, Quakeworld-Quake qwcl.exestä. Periaatteessa ei ole mitään syytä pelata perus-Quakea, koska QW on sekä teknisesti että pelattavuudeltaan mennyt siitä reippaasti ohi. Konservatiivisimmat Quake-veteraanit tosin ovat sitä mieltä, että Quake-

worldin ohjaustuntuma on lepsumpi kuin perus-Quakessa.

Quakea pelataan Internetissä lukuisilla (ilmaisilla) pelipalvelimilla, joissa käynnissä oleviin peleihin pelaajat liittyvät. Quaken tai Quakeworldin käynnistyksen jälkeen yhteys otetaan konsolikomennolla "connect <ip-osoite>"

Ongelmana onkin enää löytää sopiva palvelin.

Quake Spy

Koska muutenkin yleensä lyhytikäisten pelipalvelimien ip-osoitteet vaihtuvat usein, on palvelimien etsimiseen kehitetty lukuisia apu-ohjelmia. Näistä suosituin on sharewarena levitetty Quake Spy. Se sisältää erinomaisen hyvät toiminnot nopeimpien palvelimien metsästyseen. Uusimmat versiot tukevat muun muassa palvelinlistojen filterointia ja pelaajien nimihaikua.

QSpyn asennuksen jälkeen pelaaja luo itselleen profiilin (player profiles). Vasta-alkajan ei tarvitse välittää nahkoja (skins) tai joukkueita koskevista asetuksista, vaan ne voi jättää tyhjiksi. Profiilinuonin jälkeen imuroidaan palvelinlistan joltakin listojä ylläpitävistä pääpalvelimista. Lista

kannattaa imuroida vain yhdeltä pääpalvelimelta, sillä on turhaa ajanhukkaa tilata listat jokaiselta pääpalvelimelta (All Sources).

Tavallista Quakea pyörittävistä palvelimista saa listan "Quake"-napista, kaikista QW-palvelimista listat ovat "Quakeworld"-napin alla. Koska Quakeworld-palvelimia on erittäin paljon, on viisaampaa käyttää jotain yksittäistä nimikkopääpalvelinta. id CTF ja id TF ovat erikoistuneet Capture The Flag- ja Team Fortress-palvelinlistojen ylläpitoon ja niitä kannattaa myös käyttää jos aikoo jompaa kumpaa näistä pelata. Listan eurooppalaisista palvelimista saa Minos UK:lta.

Unbound QW ei ole pääpalvelin, vaikka sen nappi niiden sekaan on laitettukin. Unboundiin pystyy itse luomaan oman palvelinlistasi käyttämällä Add server ja Remove server -ikoneja.

Pääpalvelimilta saa palvelinlistan imuroitua naksauttamalla sen ikonia ja valitsemalla QuakeSpyn menusta "Update this source". Jos valmiina on jo aiemmin imuroitu palvelinlista, voi myös aloittaa suoraan pelipalvelintietojen päivityksen komennolla "Update visible list". Jos pääpalvelin ei jostain syystä vastaa, syy ei yleensä ole käyttäjän. Pääpalvelimet ni-

mittäin tapaavat olla irti verkosta hyvin usein, milloin mistäkin syystä.

Kun päivitetty lista on saatu ruudulle, pelaajan tarvitsee enää valita itselleen sopiva palvelin. Jotta pelikokemuksesta tulisi mahdollisimman miellyttävää, olisi palvelimen vasteajan (ping) QSpyn lävitse olla mielellään alle 200 millisekuntia ja pudonneita paketteja (T/O, time-outs) ei tulisi olla yhtään. Korkeammillakin vasteajoilla pystyy pelaamaan, mutta silloin saa yleensä varautua siihen, että pelattavuus kärsii. Huomaa, että Qspy:lla saatavat vasteajat ovat yleensä huomattavasti matalampia kuin itse pelin aikana tabulaattorilla näkyvät luekat.

Kun sopiva palvelin on löytynyt, siihen liitytään yksinkertaisesti naksauttamalla sen nimeä listasta. Qspy osaa itse käynnistää Quaken tai Quakeworld-clientin, serveriltä saamiensa tietojen pohjalta.

Q-pluginin

Hieman erikoisempi tapa liittyä peleihin on käyttää Netscapelle saatavilla olevaa Q-pluginia, jonka avulla pystyy tutkailemaan palvelimia web-selaimen kautta. Ainakin Quakeworld-Central ylläpitävä web-sivuillaan Q-pluginia tukevaa palvelinlistaa.

Pluginin käyttö on hyvin yksiselitteistä. Kun löydät itsellesi sopivan palvelimen, naksautat hiirelläsi sille osoitettua connect-painiketta, ja Q-pluginin hoitaa loput. Q-pluginin ei ole yhteensopiva Internet Explorerin kanssa, eikä sillä pysty liittymään kuin Quakeworld-palvelimiin.

GLQuake

Quakea voi myös pelata grafiikkakiinnyttävänä versiona, 3D-korteilla joihin on OpenGL-ajurit. Eli toistaiseksi se tarkoittaa lähinnä Voodoo-kortteja. Quakeworldissa OpenGL-versio käynnistetään ajamalla qwcl.exen sijasta glqwcl.exe. 3D-korttien omistajien pettymykseksi GLQuake vaatii koneelta enemmän kuin kiihdyttämätön Quake. Hitaammilla Pentiumeilla saa varautua häiritsevään hidasteluun, etenkin isoimmilla kartoilla.

Tuomas Honkala
aka Vallasherra Lenin

Käynnistä Quake

The screenshot shows the QuakeSpy 5.3 interface. At the top, there's a menu bar with 'QuakeSpy', 'Edit', 'Server', 'View', 'Community', and 'Help'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main window is divided into several sections:

- Server List:** A table with columns: Server Name, Ping, T/O, Hops, Address, Map, Players, Game, and Comments. It lists various servers like 'Clan Wikqed I TF 2.5' and 'Clan Wikqed III TF 2.5'.
- Player List:** A table with columns: Player Name, Frags, Connect Time, Ping, Skin, and User ID. It lists players like 'Speed', 'wombatti', and 'Astalavista'.
- Rules:** A table with columns: Rule and Value. It lists rules like 'maxspectators' and 'map'.

On the left side, there are several buttons and labels: 'All Sources', 'Quake', 'Unbound QW', 'id's master', 'id DeathMatch', 'id CTF', 'id TF', 'id Misc', 'PlanetQuake', 'best.com', 'Minos UK', 'Australia', 'ACS Brazil', 'Pääpalvelimet', and 'Pelaajat valitulla serverillä'.

Age of Empires

Ensemble Studios/Microsoft

Windows 95

Reaaliaikaiset strategiapelit ovat tyypillisesti olleet scifiä tai fantasiaa. Age of Empiresissä aiheena ovat harvinaisemmat antiikkiset sivilisaatiot, egyptiläisistä sumeereihin.

Age of Empires on kuin yhdistelmä Warcraft 2:sta ja Civilizationia. Perinteisesti tällaisten pelien ydin on resursien hallinnassa ja taistelussa. Kivikaudelta aina varhaiseen keskiaikaan noustaan hallitsemalla ravinnon, puun, raudan ja kullan hankintaa. Villieläinten metsästyksestä ja kalastuksesta päästään kasvien keräilyyn ja lopulta kehittyneempään maanviljelyyn. Alkeelliset kylät muuttuvat monimutkaisiksi antiikin kaupungeiksi.

Taisteluyksiköt kehittyvät ajan edetessä



nuijamiehistä monenlaisiin keihäs- ja jousimiehiin ja lopulta hienoihin laivastoihin ja ratsuväkiin, katapultteihin, massiivisiin taistelunorsuihin ja vaarallisiin rattailla kulkeviin jousimiehiin. Ylikuonnollisia yksiköitä ei ole ja lentäminenäkään ei onnistu, joten taistelut ovat massiivisten joukko-osastojen yhteenottoja. Taistelun lisäksi voittoa voi myös diplomaattisin ja taloudellisin keinoin.

Kovin valmiin tuntuista betaa pelaamalla ei

voi kuin ihailla, miten muun muassa Civilizationissa mukana olleet tekijät ovat pystyneet sekä yhdistämään historialliset faktat sujuvaan pelattavuuteen että erittäin kattavaan moninpeliin. Grafiikka ja varsinkin hienosti animoidut yksiköt ovat todella nättiä katseltavaa. Loppuyskystä ilmestyvä Age of Empires palautti ainakin minun uskoni reaaliaikaisiin strategiapelisiin.

Kaj Laaksonen

Joint Strike Fighter

Eidos

Windows 95

Norja ei ole tunnettu kuuluisista pelintekijöistä, mutta sieltä tupsahtaa protoasteella olevia hävittäjiä käsittelevä lentosimulaattori Joint Strike Fighter.

Norjalaisen hienoa grafiikkaengineä on ehditty jo ihastella ulkomaisissa lehdissä ja odoteltu, millaisessa pelissä sitä ensimmäiseksi käytetään. Joint Strike Fighter tarjoilee ilman 3D-kiihdytystä nopeaa ja uskottavan näköistä maastografiikkaa rakentaen maisemansa matemaattisilla kaavoilla lennosta. Lopputuloksena on maasto, joka näyttää hyvältä sekä matalalta että korkealta katsottuna. Ruohonjuuritason maasto on täynnä puita ja yksityis-



kohtia, joiden luulisi pistävän nopeammankin PC:n polvilleen. Vaikuttavaa jälkeä, varsinkin kun lentokoneet ja muu kalusto eivät ole lainkaan hassumman näköisiä. Hienouksilla on silti hintansa, sillä totaalinen sulavuus vaatii

kohtalaisen nopean koneen. Lopulliseen versioon on luvattu tuki ainakin 3Dfx-korteille, joka varmasti parantaa asiaa.

Kaunis grafiikka ei ole ainoa asia, joka tuntuu olevan kunnossa. Kampanjat ovat täysin dynaamisia ja pelaaja voi itse sekä määrittellä tehtävänsä että hoitaa niiden suunnittelun. Lentomallit eivät välttämättä ole kaikkein realistisimpia, koska käsitellyssä ovat vasta täysin suunnitteluvaiheessa olevat lentokoneet.

Talven mittaan on luvassa usea pitkään odotettu lentosimulaattori, joten Joint Strike Fighter saattaa herkästi jäädä suurempien varjoon. Toivottavasti se ei jää täysin vailla huomiota, sillä harvoin ensikertalaiset onnistuvat näin lupaavasti. Joint Strike Fighter ilmestyy marraskuussa.

Kaj Laaksonen

Close Combat 2: A Bridge Too Far

Atomic Games/Microsoft

Windows 95

Close Combat toi strategiapelisiin uuden ulottuvuuden: moraalin. Se vaikutti siihen, miten hyvin joukot tottelivat komentoja ja kuinka hyvin niiden hermot kestivät tulen alla. Lisäksi peli oli reaaliaikainen. Jatko-osassa samat elementit ovat tallella, mutta siihen on lisätty mittavasti toivottuja uudistuksia. Aiheena on operaatio Kauppapuutarha vuonna 1944, jossa laskuvarjojoukot yrittivät ottaa hallintaan Arnheimin alueen sillat Hollannissa.

Taistelut käydään kolmella rintamalla, joissa yksittäisten kahakoiden lopputuloksista riippuen eteneminen voi muuttua vetäytymiseksi. Koska taistelu voi edetä edestakaisin, myös taistelukentille aiheutuneet vauriot säilyvät, jos taistelu palaa takaisin jo kerran taisteluihin maisemiin. Kuten aikaisemminkin,

kampanjoissa sotilaiden taidot, moraalit, kunto ja kokemus siirtyvät taistelusta toiseen.

Taistelukentät ovat uudistuneet huomattavasti, korkeuserot vaikuttavat näkyvyyteen ja esimerkiksi rakennukset ovat eri korkuisia. Muukin maasto on monipuolisempaa, tiheistä kaupungeista vähän aukeampiin ja paremmin tankeille sopivaan maastoon. Lukuisista uusista yksiköistä mielenkiintoisimpia ovat

erilaiset liekinheittimet. Yksiköiden eroja on korostettu, joten tiedustelijat näkevät paremmin ja pidemmälle, tankit taas eivät havaitse juuri mitään ja tarkka-ampujat ovat paljon entistä tehokkaampia.

Close Combat: A Bridge Too Far tuntuisi säilyttävän hienosti taistelukentän kaottisuuden olematta silti sekava. Lähes valmiilta vaikuttava betaversio antaa olettaa lopullisen version pikaista julkaisua.

Kaj Laaksonen



Myth

Bungie/Eidos

Windows 95

Myth on jälleen yksi reaaliaikainen strategiapeli, mutta Bungie on jättänyt resurssien hallinnan sikseen ja keskittyy Mythissä vain taisteluun. Vastakkain ovat hyvät ritarit ja helvetilliset pirulaiset.

Mythin betaversio toimii vain 3Dfx-korteilla, mutta vierittää ruudulle jylhän komeata maastoa, jota voi katsella lähes mistä vinkkelistä tahansa. Taistelut ovat kuin Braveheartista ikään. Valtavat muodostelmat ritareita,



jousimiehiä, velhoja ja pappeja ottavat yhteen toinen toistaan inhottavampien örkkien kanssa.

Muinaisten taistelumuodostelmien hallinta tuntuu olevan pääosassa, sillä joukkoja voi helposti määrätä eri kokoihin ja erittäin monenlaisiin muodostelmiin. Massiivisen kokoisissa tappeluissa raajat hakkautuvat irti ja maa värjäytyy punaisista vanoista.

Mythin joukkojen hallinta on hieman turhan sekavaa, varsinkin kun muutamassa tehtävässä vihollisia on tolkkuttoman ylivoimaiset määrät. Saa nähdä, onko lopullinen versio yhtään selkeämpi, mutta ainakin Myth on tuoreen erilainen näkemys tutusta aiheesta.

Kaj Laaksonen

Resident Evil

Capcom/Virgin

Windows 95

Konsoleilla hirveitä määriä vuosi sitten myynyt kauhupeli tulee nyt myös PC:lle. Resident Evil on hieman Alone in the Darkia muistuttava seikkailu, jossa ryhmä erikoisjoukkojen sotilaita lähtee etsimään kadonneita tovereita, mutta jäävät vangiksi synkän kartanon uumeniin. Seikkailemaan pääsee joko mies- tai naispuolisena kommandona.

PC-versio on lähes suora käänös alkupe- räisestä PlayStationin versiosta. Tarkkuus on tietysti kasvanut, mutta tyyli on sama, eli polygoneista rakennetut ja kauniisti animoidut hahmot liikkuvat maalatuissa taustoissa. Resident Evil on selvästi suunniteltu paremman luokan 3D-korteille, sillä vaikka se toimii il- mankin, niin tuskinpa kukaan siitä sellaisena nauttii. Kovat laitevaatimukset vähän ihme-

tyttävät, sillä mitään häkellyttävän ihmeellistä grafiikka ei ole, eikä ruudullakaan yleensä liiku kuin pari hahmoa.

Resident Evil on äärimmäisen verinen, mutta aika hidastempoinen seikkailu. Monien mielestä se on kuitenkin sikäli onnistunut kauhupeli, että jotkut zombien ja hirviöiden yllätykset pelästyttävät oikeasti. Ainakin ne ovat aika inhan näköisiä ja niitä on hiton vaikea tappaa.

Ö-luokan näyttelijät ovat tallella PC-versiossakin ja ärsyttävät kuten ennenkin, mutta ehkä sellainen kuuluu camp-henkiseen splat- terviihteeseen. Mainion oloista seikkailua Resident Evil tuntuu olevan PC:lläkin ja ainakaan se ei ole heppoudella eikä lyhyydellä pilattu. Resident Evil on luultavasti jo kaupoi- sa tätä lukiessasi.

Kaj Laaksonen

Imperialism

SSI/Mindscape

Windows 95

Imperialism hakee vaikutteita Civilizationista, kuitenkin vuoropohjaisesti ja aivan tiettyyn aikakauteen keskittyen. Imperialism on äärimmäisen pikkutarkka strategiapeli teollistumisen ajasta, jolloin eurooppalaiset imperiumit olivat vielä voimissaan ryöstellessään raaka-aineita alusmaistaan.

Imperialismissa tuntuu olevan vähän kaikkea. Kaiken perusta on tehokas teollisuus, joka jalostaa joko itse tuotetut, alusmaista rahdatut tai ostetut raaka-aineet kalliimmiksi tuotteiksi. Nämä vuorostaan myydään ja näin hankitaan rahaa. Kilpailijoina ovat muut suurmaat, mutta pienemmistä maista pyritään tekemään vasalleja pitämällä ne ensin hyvissä väleissä ja lopulta houkuttelemalla tai pakottamalla ne siirtomaiksi yhteisen hallinnon alle. Rahalla hankittavilla keksinnöillä pyritään saamaan etulyöntiasema sekä taloudessa että sodankäynnissä.

Teollisuuden hallinta on vähän turhan pik-



kutarkkaa näpertämistä. Samoin kauppasuh- teiden hallintaa tarifeineen ja tarkkoine kysynnän ja tarjonnan lakien tarkkailuineen kuluu aikaa. Sodankäynti sen sijaan on koh- talaisen suoraviivaista touhua, jossa kauniisti ajanjakson mukaisesti tehdyt ukkelit tappelevat yksinkertaisissa maastoissa. Mitään kovin ihmeellisiä strategioita ei voi viritellä, mutta eri yksiköitä husageineen ja rakuunoinen

on paljon. Imperialism ei keikestele näillä animaatiolla, mutta muuten ulkoasu on tyylikkäästi ajanjakson henkinen.

Imperialism on tehty niille, jotka haluavat hallita kaikkea pienintä yksityiskohtaa myöten.

Pelit-BBS

Kaj Laaksonen

IMPDEMO.ZIP, 23 Mt.

Incubation

Blue Byte

Windows 95

Incubation vaikuttaa parin tason pelattavan demon perusteella jännältä yhdistelmältä X-Comin tapaista, mutta vuoropohjaista taktiointia hieman Aliens-elokuuva ja Space Hulk -pelejä muistuttavissa kolmiulotteisissa ympäristöissä. Roisisti aseistut mekaaniset sotilaat tekevät mössöä avaruuden ilkiöistä. Vihulaisten ulkomuoto on Space Hulkista ja ahtaan epätoivoinen tunnelma on kuin Alieneista. Ne vaan tulee ja ammuksot loppuu!

Kuvakulmia voi omalla vuorolla vaihdella varsin vapaasti tai katsella sotilaiden näkövinkkelistä. Vihulaisten vuorolla kamera vaihtelee vähän tilanteen mukaan lisäten jännittävää tunnelmaa. Varsin perinteistä toi-



mintaa Incubation on silti, tyypillisine aseineen ja ainakin demon kohtalaisen tavallisine hirviöineen.

Aseita ovat erilaiset rynnäkkökiväärit, konekiväärit, pulssiaseet, laserit, kranaatinheitin, liekinheitin ja ohjukset. Muut varusteet ovat haarniskoita, raketitreppuja, stimulantteja ja räjähteitä. Alienit mössähtävät näyttä-

västi, mutta ympäristöä ei ikävä kyllä taida voida tuhota. Pahinta tuhovimmaa rajoittaa hyvin rajallinen määrä ammuksia. Tehtävien välillä saa lisää rahaa ja kokemuspisteitä, joilla ostetaan entistä tehokkaampia aseita ja parannellaan sotilaiden kykyjä.

Liikkuminen on hoidettu mukavan loogisesti hiirellä. Jokaisella sotilaalla on kunnosta ja lastin painosta riippuen tietty määrä toimintapisteitä, jotka määräävät minkä verran voi liikkua ja ampua.

Demon tehtävistä jäi maku, että toiminta on hieman turhan suoraviivaista räiskintää. Sotilaita ei voi laittaa tekemään kovin monenlaisia temppuja ja vihulaisetkin pääasiassa hyökkivät lyhyintä reittiä kimppuun. Toivottavasti lopullisessa pelissä on vähän enemmän vaihtelua.

Pelit-BBS

Kaj Laaksonen

INCDEMO.ZIP, 17 Mt.

Worms 2

Team 17/MicroProse

Windows 95

Ei voi mitään: heti Worms 2:n demon latauduttua iskee jumalaton halu kutsua kaverit kylään. Siitä on nimittäin jo aikaa kun viimeksi pääsi iskemään kunnan matokuurin parhaan kaverin niskaan. Worms 2 näyttää ja kuulostaa edeltäjänsä upeammalta ja on todella viimeistellyn olinen jo demon perusteella.

Tyylikkään ja näyttävän taustagrafiikan jälkeen huomio kiinnittyy ensimmäisenä maukkaaseen animaatioon. Madot näyttävät paremmilta kuin koskaan, liikkua löntystävät arvokkaan matomaisesti ja ovat esimerkiksi kamikaze-asusteissaan suorastaan häkellyttävän hehkeitä.

Itse pelattavuus ja pelin perusidea ovat ennallaan. Kanssamatoilijoiden kimppuun käydään kukin vuorollaan enemmän tai vähemmän mielikuvituksellisilla aseilla. Eri kaverinkiusauskeinoja

on lopullisessa versiossa enemmän kuin madossa väkisiä, mutta entiset tutut ja turvalliset bazookat ja pommit ovat myös mukana. Oikealla hiirinäppäimellä ruudulle pongahtaa näppäri valikko, josta tilanteeseen sopivan aseiden tai ominaisuuden voi hetkessä valita.

Pikkuhienouksia ja parannuksia on tietysti luvassa useita. Tällä kertaa mato voi esimerkiksi hypätä pikkuruisen matkan myös taaksepäin, mikä tekee kontrollit entistä sujuvimiksi. Moninpeli onnistuu Worms 2:ssa kuuden pelaajan/joukkueen kesken samalla koneella ja suora Internet-tuki on myös mukana.

Worms 2 on demon perusteella sitä samaa vanhaa hyvää, mutta uusilla vinkeillä mausteilla maustettuna. Lopullisen version kimppuun on suorastaan pakko päästä.

Pelit-BBS

JTurunen

WORMS2DS.ZIP, 6,6 Mt.



G-Police

Psygnosis

Windows 95

Kylläpä räjähdykset voivat olla-kin kauniita ja ohjusten jälkeensä jättämät valoeffektit upeita. Psygnosisin tulevaisuuteen sijoitettu poliisihelikopteriräiskintä G-Police tarjoaa maittavaa silmänruokaa 3D-kortillisille.

G-Police on keskitytty pelkästään yksinpeliin, verkkopelleylyt on jätetty muille. Pelaajan on partioitava tulevaisuuden blade-runnermaisia kujia ja taltutettava eteen tupsahtavat viholliset. Tehtävät vaihtelevat silkkaa tuhovimmaa tyydyttävistä myös hitusen aivovoimistelua vaativiin. Pääpaino on kuitenkin puhtaasti toiminnassa.

Grafiikaltaan G-Police on uljas vaikkakin maisemat piirtyvät (kaikilla asetuksilla) näkyviin suht myöhään. Ruudunpäivitys

on sujuvaa ja erikoiseffektit saavat leukanivelet natisemaan.

Helikopterin kontrollit ovat helpot, mutta samalla hieman hätäiset. Kopteri kääntyy nopeasti ja tottelee ohjausta herkästi, mutta kokonaisvaikutelma on töksähtävä.

Tuhottavaa on riittävästi ja maukkaita aseita on soppaa so- mistamassa hirmuinen määrä. Realismia ei saavuteta, mutta toisaalta sitä ei yritetäkään. Hyvällä, tasapainoisella tehtävädesignilla G-Police on hehkeä kokemus kunhan keskivertokontrolleihin tottuu. Psygnosis on tosin luvannut kyllästä lopullisen version ”huippuhienoilla virtuaalinäyttelijöihin kansoitetuilla videoilla”, mikä ei kyllä välttämättä lupaa hyvää...

Pelit-BBS

JTurunen

GPIDEMOI.EXE, 8,5 Mt.

Dark Earth

Kalisto/MicroProse

Windows 95

Versio: lehdistö

Minimi: P75, 8 Mt, 4xCD-ROM,
Windows 95 -yhteensopiva
äänikortti

Suositus: P120, 16 Mt, 4xCD-ROM

Ääni: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 60 Mt tai 300 Mt

Testattu: P200 MMX, 80 Mt,

Stealth 64 2 Mt VRAM, SB 16,

LAPC-1, 12xCD-ROM

Aurinko armas

●● Ranskalaiset tekevät utoja pelejä, jotka joko menevät metsään niin että rytisee, tai sitten tulos on hyvä ja erilainen. Dark Earth sijoittuu jälkimmäiseen kastiin ja on gallialaisen linjakas tieteisseikkailu.



Uhkapelin harrastaminen kannattaa. Siitä voittaa lisää panoksia aseisiin.



Lohduton ulkomaailma levittäytyy Spartan muurien ulkopuolella silmänkantamattomiin.



Viemäriin päässä näkyvä epäilyttävää valoa.

Kun ydinaseet uuden vuosituhannen alussa muuttivat maapallon synkäksi autiomaaksi, romahti sivilisaatio. Henkiinjääneet kerääntyivät pieniksi heimoiksi, joista osa päätti lähteä etsimään taivaan yli kaartuvan pölypilven taakse jäänyttä aurinkoa. Pitkän patikkaretken jälkeen kultapallo löytyikin, ja matkalaiset rakensivat sen valossa kylpevälle kukkuralle Sparta-nimisen kaupungin.

Uudessa keskiaikaisessa yhteiskunnassa ihmiset palvovat aurinkoa jumalanaan, ja yhteiskuntaa johtavat auringon ylipapit. Turvallisuudesta pitävät huolen tulen vartijat, rakentamista rakentajat, elintarvikkeiden tuotanto on jätetty ylläpitäjien huoleksi ja kaikki ylijäävät hommat kuuluvat kerääjille.

Sankari, tulen vartija Arkhan, komennetaan vartioimaan aurinkopappien tapaamista. Yllättäen paikalle hyökkää joukko ulkopuolista pimeää maailmaa kannattavia väärämielisiä. Arkhan

onnistuu pelastamaan pääpappin hengen, mutta saa silmilleen radioaktiivista pölyä, joka alkaa hitaasti muuttaa häntä pimeyden otukseksi.

Parantajat eivät anna toivoa paranemisesta, joten Arkhanin täytyy itse keksiä keino pelastua. Etsiessään hän törmää juoneen, joka uhkaa suistaa koko Spartan takaisin pimeyteen. Niinpä Arkhanin täytyy pelastaa sekä Sparta että itsensä.

Sisäinen peto tahtoo esiin

Dark Earth on Alone in the Darkin tyyliin tehty kolmiulotteinen toimintaseikkailu, jossa polygonihahmot liikkuvat renderoiduissa taustoissa. Käsikirjoitus on mukaansatempaava, mutta paikoin liiankin perinteinen. Arkhan on tyyppinen naisten piirittämä machosankari. Pelimaailma on eri järjestöineen hienosti kuvattu ja tarinassa on kauhua ja romantiikkaa, kuten hieman naivis-

sa melodraamassa kuuluukin. Arkhanin muutosprosessi ihmisestä hirviöksi antaa kiehtovaa lisämakua: kun sankarin ulkomuoto muuttuu, muuttuu myös kanssaihmiesten suhtautuminen häneen. Arkhan saattaaakin joutua tappamaan vanhoja ystäviään pysyäkseen hengissä.

Useimpiin ongelmiin on olemassa pari erilaista ratkaisumallia, ja sankarin ulkomuoto vaikuttaa myös niihin. Parissa kohtaa eteneminen pysähtyy, jos sankari on ehtinyt muuttua liikaa. Aikarajan alla työskentely ei ole mukavaa, mutta onneksi Arkhanin sairaus ei etene kovinkaan vauhdikkaasti. Arkhan löytää myös juomaa, joka palauttaa sairautta hieman taaksepäin.

Suurin osa pulmista on sopivan hankalia, eikä suurempia pysäyttäjiä tule kuin vasta aivan lopussa, jossa on pari typerää vipuongelmaa ja jossa joutuu navigoimaan tiensä tylsän sokkelon läpi.

Vain auringonjumala tallentaa tilanteen

Arkhanin matka valoon tapahtuu pääasiassa näppiksellä, vaikka sankaria voi tappelussa ohjailta myös joystickilla tai padilla. Systemi on hyvin samanlainen kuin, aivan oikein, Alone in the Darkissa. Hahmoa liikutetaan nuolinäppäimistä ja juoksuun päästään shiftiä painamalla. Pitemmällä sprinttausmatkoilla se alkaa raskastua!

Esineitä käytetään ja ympäristön kanssa toimitaan välilyönnillä, mikä toimii erinomaisesti. Inventaariosysteemi on myös helpokäyttöinen. Valittuja esineitä voi siirtää Arkhanin käteen välilyönnillä tai niitä voi yrittää käyttää itseensä enterillä.

Eri aseet voi määritellä haluumilleen numeronäppäimille, joten taistelun tiimellyksessä ei tarvitse ryhtyä kaivelemaan taskujaan. Aseita on mitä erilaisempia.

"Antakaa se avaimen pala heti tänne...!"



Kukkuu... Älä katso nyt, sillä saatat pelästyä.



Auringonvalon viimeiset rippeet täyttävät sairaalan makuuosaston.



Arkhan puolustaa tanssijattaren siveellisyyttä neljävitosen voimalla.

Ulkomaailman hirviöt ovat päässeet soluttautumaan jo Spartan ylemmälkin tasolle. Taistelu on ollut kova.



Useiden lyöntiaseiden lisäksi on vanhasta maailmasta jääneitä revolveereita ja pari omalla tekniikalla kyhättyä höyrykäyttöistä kivääriä. Ampuma-aseissa on asiaankuuluvaa munaa ja niillä on riittävän helppo osua, mutta lähitaistelu ei toimi toivotulla tavalla. Tappelu toimii joko pelkän ctrl-napin painalluksella, tai vaihtoehtoisesti voi itse yrittää komentaa Arkhania lyömään haluamaansa aikaan ja paikkaan nuolinäppäimillä.

Mätkintä on toivotonta huutoamista, sillä hahmo ei tunnu reagoivan komentoihin kunnolla. Yleensä tappeluista selviää kunnialla, mutta mitään ohjauksen tuntua niissä ei ole. Kunhan nyt vastustaja sattui kuolemaan ennen Arkhania. Tappelu on mukana paljon, vaikka osan voikin välttää järkeilemällä.

Keskustelu on lineaarista, ja pelaaja vain seuraa kohtaamista sivusta. Aluksi se harmittaa, mutta sopii hyvin pelin elokuvamaiseen juonenkuljetukseen. Ainoa vaikutuskeino on valita tunnetilaksi normaali tai vihainen. Tällöin turinat ovat erilaisia, joskin aggressiivinen asenne on luokkaa "Ruhk, me kill. You die", johon vastapuolen keskusteluhallut sitten loppuvatkin. Tunnetiloja ei ole osattu käyttää lainkaan hyödyksi, mikä on harmillista, sillä idea on hyvä ja kehittämisen arvoinen.

Tallennussysteemi on hirveä, sillä tallentaa voi vain tietyissä

Spartassa olevissa paikoissa. Parissa vaikeassa kohtaa on vaikea pidätellä tuskanhuutoja Arkhanin kuollessa ja lähimmän tallennuksen ollessa jossain kaukana. Miksi, voi miksi, pelissä ei voi olla tavallista tilannetallennusta? Tällainen on vain turhaa pelaajien kiusaamista.

Valoja ja varjoja

Silmille Dark Earth on silkkaa mannaa. Renderoidut taustat ovat todella kauniita, ja niitä on hienosti elävöitetty. Aukion yllä lentelevät linnut ja lähteen aaltoileva vesi lisäävät todentuntuisuutta. Kuvakulmat vaihtuvat tyylikkäästi, ja suuntaavaiston sotkevat kameravaihdot on onnistuttu välttämään. Kun tausta on renderoitu etukäteen, on hahmoin voitu panostaa enemmän, ja se näkyy. Hahmojen liikkeet ovat todella aidon näköisiä viimeistä piirtoa myöten. Ainoastaan sankarin hassunnäköinen loikkiminen portaissa tuntuu epäaidolta. Suurin osa välianimatiostakin on todella ensiluokkaisia.

Musiikki on loistavaa, mutta sitä kuuluu valitettavasti liian harvoin. Onneksi hienot tehosteet elävöittävät pelimaailmaa, ja näyttelijät ovat osanneet hommansa. Puheet saa halutessaan näkyviin myös tekstinä.

Dark Earth on viihdyttävä seikkailupaketti pikku vikoineenkin. Jos jaksaa, voi tuliaseisiin hankkia niin paljon ammuksia, ettei tappelun tunnottomuuskaan haittaa. Ainoastaan tallennussysteemi jättää toivomisen varaa, mutta pelissä on onneksi harvoja todella murhaavia kohtia.

Tapio Salminen

Hyvää

- Selkeä käyttäjärjestelmä.
- Kaunis.
- Kiehtova maailma ja tunnelma.

Huonoa

- Typerä tallennussysteemi.
- Lyhyt.
- Tunnoton taistelu.

Vikoineenkin kiehtova toimintaseikkailu.

81

Little Big Adventure 2 – Twinsen's Odyssey

Adeline Software International/
Electronic Arts

Dos, Windows 95

Minimi: Pentium, 16 Mt (Dos-versio
8 Mt), 4xCD-ROM

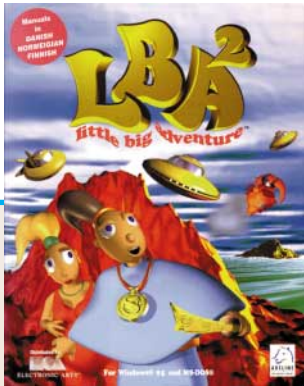
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat,
Dos-versiossa kaikki yleisimmät

Kiintolevy: noin 30 Mt

Moninpeli: Ei

Muuta: Mukana suomennettu
ohjekirja

Testattu: P120, 32Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Vielä muistat ensimmäisen kerran? Jos muistat, yrität todennäköisesti unohtaa. Ensimmäinen Little Big Adventure kaatui olemattoman ergonomian, liiallisen vaikeuden ja kunnollisen tallennusmahdollisuuden puutteen muodostamaan epäpyhään kolminaisuuteen.

Toteutukseltaan peli oli mielenkiintoinen, sillä isometrisiin, perinteisiin grafiikkablokeista rakennettuihin taustoihin oli onnistuneesti istutettu vektorioliota.

Kakkonen jatkaa samoilla linjoilla, mutta kunnollinen tallennustoiminto on nyt todellisuutta, peliä on yleisesti helpotettu ja grafiikan vektoriaanisuuutta lisätty. Rakennuksissa ja maan alla liikutaan staattisissa 2D-taustoisissa, kun taas ulkotiloissa maasto on rakennettu varjostetuista, pinnoitetuista polygoneista. Hahmoissa ei kuvapinnoitteita ole käytetty, mutta se ei ole haitta, päinvastoin. Monet otukset ovat niin hinteliä, että pinnoitettuna ne helposti muuttuisivat sotkuisiksi. Peli todellakin saa jännästä graafisesta ulkonäöstään ”omaa” fiilistä, mikä nykyään, kaiken ollessa kopio jostakin, on itsessään saavutus.

(Puppugeneraattorin käynnistysääni...) Ykkösessä pelin sankari, Twinsen, toi rauhan ja järjes-

Pieni Suuri Seikkailu

tyksen ilkeän diktaattori Funrockin tyrannisoimalle Twinsunin planeetalle. Tyttöystäväkin löytyi. Nyt tyttö odottaa jälikasvua, elo on auvoista ja niinpäin pois, mutta ei näillä eväillä juonta rakennetta. Niinpä ”paha” nostaa jälleen rumaa päätään, tällä kertaa ilkeän Pimeyden Munkin ja planeetalle laskeutuvien avaruusötöjen muodossa. Ja siitä se alkaa, uusi kokologiikka kavahtava seikkailu.

Moodikvartetti

Hahmoa ohjataan näppäimistöllä. Twinsenillä on neljä käyttäytymismallia, joiden välillä vaihdellaan tarpeen vaatiessa. Normaalimoodissa ukkeli osaa tutkia esineitä, käännellä vipuja, keskustella ja taapertaa hitaasti eteenpäin. Sporttimoodissa hypyminen sujuu ja kävely vauhdittuu juoksuksi. Aggressiivisena mies osaa potkia, huiতোa likellä olevia vihollisia ja käytellä aseita. Varovaisessa moodissa ukkeli hiiptä hipsuttelee ääntä päästämättä, ja osaa kyyristyä.

Kuvakulma vaihtuu, kun se pelin mielestä on tarpeellista. Eli aina liian myöhään. Ennen tuntemattomalle territoriolle astumista kannattaakin aina napauttaa enteriä, jolloin päivittyvä kuvakulma toivon mukaan paljastaa maaston saloja. Kuvakulmaa voi rajoittuneesti hallita vaihtamalla katselukorkeutta ja -suuntaa, mutta vapaasti mukana liukuvaa kuvakulmaa ei ole mahdollista käyttää, vaikka varmasti nopeissa penoissa riittäisi siihenkin rahkeita. 2D-alueilla ei katselukulmaa voi muuttaa, ja on ykkösluokan typeryys, etteivät 2D-osiot skrollaa äijän mukana.

Kätevä 3D-pallokartta näyttää summittaisen sijainnin planeetalla, ja pienemmässä mittakaavassa oleva isometrinen kartta näyttää sijainnin kulloisellakin pelialueella.

Pitkä marssi

3D-tilassa liikkumista helpottaa se, ettei kielekkeiltä sun muilta voi juosta vahingossa alas. Samalla korkeudella olevaan veteen voi

kävellä tai hypätä, ja veteen astuminen on samaa kuin hengenmenetys. Ykköstä pelanneet arvostanevat sitä, että seinään juokseminen ei enää satu.

Pelialueille on piilotettu lisäeläminä toimivia onnenapiloita, itse asiassa yllättävän paljon, sillä koska pelitilanteen voi tallentaa milloin vain, kaukonäköinen pelaaja tallentaa aina ennen tiukkaa paikkaa. Jos ei parilla yrittämällä onnistu, voi reilusti tutkia muita aluetta ratkaisun toivossa ja sitten palata koettamaan onneaan.

Muita kerättäviä bonuksia ovat raha, osumapistee, magiapointsit ja avaimet. Kaikki pönikit kannattaa tutkia, sillä niistä yleensä löytää aina jotain.

Esineiden käyttö on yksinkertaista. Vinkkejä jaellaan runsain mitoin, varsinainen seikkailu koostuu lähinnä seuraavan tapahtumien kannalta oleellisen paikan löytämisestä. Tästä taas seuraa suuresti vihaamaani vaeltamista edes takaisin avaimen tai muun hyödykkeen perässä. Kieppuva kuvakulma on omiaan sekoittamaan suuntatajun, ja liian

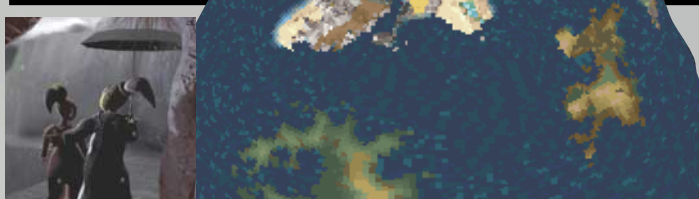


usein huomaa juosseensa jostain mutkasta väärään suuntaan. Taapertavan Twinsenin kaitseminen ei vastaa käsitystäni seikkailemisesta, vaikka välillä maisemat ovatkin näyttäviä.

Taistelua on jonkin verran. Lue: liikaa. Mätkimiskohtaukset ovat lähinnä välttämätön, ärsyttävä paha: heittoaseiden käyttö on silkkaa helvettä puuttuvan tähtäimen takia, ja lähitaistelussa on täysin tuurista kiinni, osuuko oma vai vihollisen isku. Rai-votut-ta-va. Peli kirvoitti pahimmat kirosanaryöpyt pitkään aikaan.

Pieni suuri moka

Pelin kannalta on harmittavaa, että päähenkilön karisma on pakkasen puolella. Lettipäinen, muuten kalju paviaaninnaamainen ja aivovaurioisesti liikehtivä miekkonen ärsyttää kuin kivi kengässä. Sankari ottaa karmean takakenon ennen juoksuun pyrähtämistään, hölkkää paikallaan kääntyessään, tappelumoodissa ollessaan heiluu ja huiitoo kuin viinapiruja karkottava rantojen mies... letti vain viuhuu miekkosen heiluessa ja ähistessä idioottimaisen liioitellusti.



Eniten jäivätkin harmittamaan äkkikuolemien mahdollisuus, turha vaeltaminen, surkeat taistelukontrollit ja halolla päähän lyöty ristöreipas sankarina. Olisi edes reilusti söpömpi, mutta ei: Little Big Adventure 2 on outo hybridi. Pällepäin näkyvä söpöys on oudolla tavalla kontrastissa vankityrmien ja tappelemisen kanssa. Kontrollinappien määräkin on niin suuri, että veikkaan tuttipullo- ja lippalakkikäisten kokevan vaikeuksia.

Teknisesti peli on hyvä, jopa rakkaudella tehdyn näköinen. Testatulla DirectX-versiolla oli tapana sotkea Windowsin näyttötila, jos erehtyi siirtymään pelistä toiseen ohjelmaan. Pari kertaa peli jopa kaatui. Mukana tulee ”suomaliaanen” ohjekirja niille, joilla englanti ei ole vielä riittävän hyvin hanskassa.

Little Big Adventure 2 hakkaa edeltäjänsä kymmenen-nolla, peli on osaavasti tehty, kartat pitävät tyylikkäästi sisällään enemmän kuin vilaus paljastaa, ja niin edelleen. Itse pelissä vain ei yksinkertaisesti ole ihmua. Kokonaisuus on tällä kertaa vähemmän kuin palastensa summa.

Kimmo Veijalainen

Mainetta vai kunniaa

Little Big Adventure jakaa mielipiteitä kahtia. Ensimmäinen niitti maailmalla mainetta ja kunniaa, mutta arvostelijoidemme keskuudessa se aiheutti lähinnä päänsärkyä. Historia näyttää toistavan itseään, joten kannattaa kokeilla demolla. -toim.huom.

Hyvää

- Nätti ja nopea.

Huonoa

- Lettipään sankarin olemus, käytös ja ääni.
- Taistelut.
- Vaeltaminen turhauttaa.
- Koko hommaan ensin kyllästy, sitten vihastuu.

Teknisesti siisti ja ulkonäöltään ok, mutta ärsyttävä seikkailu. Pelin söpöyskerroin kärsii hakkeluskohtauksista.

71

7th Legion

Epic/MicroProse

Windows 95

Versio: 1.00

Minimi: P100, 16 Mt, hiiri,

4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 15 Mt

Moninpeli: modeemi (2 pelaajaa),

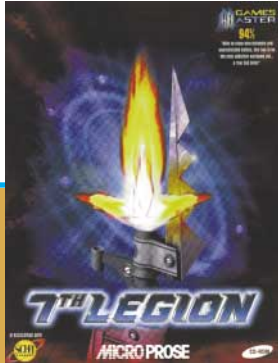
IPX, TCP/IP ja Internet

(2-6 pelaajaa)

Muuta: MMX-tuki

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules

Dynamite 128, SB-16, 4xCD-ROM



Herravihaa

Kun maapallon kantokyky lähestyy loppuaan, päättään liikaväestöä evakuoidea avaruuteen. Rehellisen arvannon voittajiksi paljastuvat ”yllättäen” rikkaat ja mahtavat. Roskaväki jätetään kuolemaan ja parempi väki, Valitut, porhaltaa avaruusaluksillaan kohti auriongonlaskua. Liikaväestöä kuolee, ja ihmisparasiittien määrän laskiessa alkaa maapallo parantua. Satojen vuosien kuluttua Valitut palaavat, mitä Seitsemän Legioonaa eivät sulata.

7th Legionin tekijät ovat Westwoodinsa pelanneet. 7th Legion tarjoaa kolme tehtävätyyppiä. On normaali ”rakenna tukikohta, tuhoa vastustaja”, on sama uusiksi, mutta ilman tukikohtaa, ja vieläpä rakennelmien sisään sijoittuvat ”etsi & tuhoa” -tehtävät mariineilla. Yllättäen mitään kerättävää a la tiberium ei ole, vaan rahaa tippuu palkkana säännöllisin väliajoin. Välillä tarjotaan bonustehtäviä, kuten ”tuhoa vehjetehdas 8 minuutissa, tienaat 30 000”. Kun pelaajan arvo nousee, nousee palkkakin. Arvonnousu on väliaikaista, seuraava tehtävä aloitetaan taas pohjalta.

Rakennuksista on tarjolla vain perusmallit (päämaja, tehtaat, voimalaitokset, korjauspajat, tykkitornit), eikä yksiköidenkään määrä huimaa päätä. Kummallakin puolella on jalkaväkeä (kk-miehiä, liskolla ratsastajia, kranaatinheitinmiehiä, pappi ja romentaja), erilaisia tankkeja ja ro-

● ● ”...kehään hypähtää Epicin kauan työstetty 7th Legion. Mutta Command & Conquer ei näytä huolestuneelta.”

botteja. Jälkimmäisiin on pultattu tykkeitä, ohjuksia, lasereita, sähköisku ja liekinheitin, vaihtelvin tehoin ja kantomatkoin.

7th Legion tarjoaa muutaman näppärän oman idean. Yksiköitä voi rakentaa 1-8 kappaleen jonoissa, ja ne saa automaattisesti määrättyä tulemaan tiettyyn paikkaan. Taistelussa yksiköt keräävät kokemusta ja nousevat arvoasteikossa, jolloin ne ovat nopeampia ja tehokkaampia.

Omaperäisintä 7th Legionissa ovat taistelukortit. Niitä saa muutaman alussa ja pelin aikana tippu muutama lisää. Ne tiputetaan omien tai vihulaisen päälle, ja ne vaikuttavat enemmän tai vähemmän. Osa toimii kuin pommii, on taisteluraivoa, hidastuksia, näkymättömyyttä, rakennusten ja vehkeiden haltuunottoa ja esimerkiksi sellainen megakortti kuin Armageddon tuhoaa kaiken paitsi päämajat, ja nekin jäävät pisteen päähän tuhosta. Kyllä saa huolella suunniteltu strategia kyytiä. Lisäksi kentältä

löytyy laatikossa yksiköille lisäbonusominaisuuksia.

Toisaalta voi kysyä, mitä järkeä on yhtäkkiä täysin muuttaa koko pelin tapahtumat? No, ainakaan yksinpelissä eivät taistelukortit haitanneet ja antoivat kuitenkin vähän uutta ilmettä.

Seitsemäs legioonaa olisi kiva peli, jos se olisi maltettu tehdä loppuun. Nyt siinä on räikeitä puutteita. Ensinnäkin se pyörii P120:ssa hitaasti kuin kilpikonnan kohmeessa, vasta työ-166 sai peliin tutumpaa vauhtia. Kun hitaaseen tempoon yhdistetään lepususti toimiva hiirirutiini ja yksiköiden toisinaan selvästi bugittava reitinvalinta, ei pelaaminen ole nautittavan virtaviivaista. Kyseessä on ilmiselvästi huono ohjelmointi. Toinen ärsyttävä piirre on maastoa peittävä sumu. Yksiköt kyntävät siihen turhan kapeita uria, ja sumu palaa takaisin aivan liian nopeasti.

Tekoöly on korkeintaan välttävää tasoa, eikä pärjää edes Westwoodin peleille. Vastapuoli

harvemmin hyökkää, ja tyytyy istuskelemaan kankuillaan vaikka ohjusrobotit pistävät tönöjä kuumoon. Sekä ääniefektit että grafiikka on valjua. Tosin minua miellytti se, että yksiköt näyttävät asiallisilta sotakoneilta eivätkä miltään hilavitkuttimilta. Paitsi että ne välillä liukuvat kylki edellä.

Jos 7th Legion olisi vähän nopeampi, vähän näyttävämpi ja vähän älykkäämpi, kipuaisi se jo Dune 2:n tuntumaan, eli hyvin reaaliaikastrategioihin. Ehkäpä päivitys nostaa Legioonan keskinkertaisuuden suosta.

Tällaisenaankin, kaikesta huolimatta, 7th Legion onnistui jollain oudolla tavalla viehättämään, kunhan selvisin puuduttavan tylsältä alkutehtävästä. Pirusti mieluummin tätä pelaa kuin Krush Kill'n Destroyta.

Nnirvi



Sisätehtävissä on grafiikkakin suurempaa.

Hyvää

- Muutama näpsäkkä idea.

Huonoa

- Hidas, rumahko ja tyhmä.
- Nopea ja sitkeä sumu.
- Korkeat laitevaatimukset

Toteutukseltaan puutteellinen C&C-yrittäjä

73

Conquest Earth

Eidos

Windows 95, Dos

Minimi: 486, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster ja

-yhteensopivat

Kiintolevy: 200- 270 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128, SB16, 4xCD-ROM

Jupiterin kaasumaiset asukkaat olivat kummastuksissaan, kun Galileo-luotain mätkähti heidän keskuuteensa. Hymy hyytyi, kun Galileosta levinnyt virus tappaa kiitettävän määrän juppeja. Jumankekka, vaikka kolmannella planeetalla onkin myrkyllinen happikehä, on siellä vaarallista elämää. Se täytyy eliminoida! Ja niinpä Jupiterin asukkaat pukevut silikonipanssarinsa päälle ja hyökkäävät Maahan.

Erittäin Babylon 5 -vaikutteisessa alkudemossa Maan puolustus pannaan paloiksi ja kärhämä siirtyy planeetan pinnalle. Tekniikkakin muuttuu yllättäen nykyaikaiselle. Maailmojen Sota -henkinen tarina on itse asiassa hyvä idea, varsinkin kun maalais- ja juppiarmeijat ovat täysin erilaisia. Tarjolla on kaksi pelitapaa: normaali lineaarinen tehtäväpohjainen, ja strategisempi, jossa itse päätetään, mitä tutkitaan, tuotetaan ja puolustetaan.

Maalaisilla on käytössä normaalia aseistusta eli miehiä, jeepejä, tankkeja, Hind ja Harrier, johon saa erilaisia pommeja. Juppeilla taas pääsee ovat sotilaat, jotka voivat liittyä yhteen ja muodostaa uusia tehokkaita ja jopa lentäviä sotakoneita. Teoriassa siis Maa yrittää joukkovoimalla pärjätä Jupiterin poikien tekniselle etumatkalle.

Conquest Earth tarjoaa normaalia Command & Conquer -meininkiä. Tukikohtaa rakennetaan (rahat saa etukäteen, eikä pelin aikana saa lisää) ja vastustaja jyrätään. Maata peittävä usva on tällä kertaa jupiterilaisten tuottamaa omaa ilmakehää, ja sen raivaaminen poksauttaa verisuonet rauhalliseltakin mieheltä.

Tehtävänajaossa tehtävät kuulostavat monipuolisilta, ihan kuin niissä olisi erilaisia päämääriä: "Tuhoa juppien ansat ennen kuin saattue tulee". Käytännössä tehtävän kuin tehtävän päämäärä on lanata vastapuoli kokonaan, eikä esimerkiksi saattuetta koskaan tule. Jyräsin tehtävät venyt-

Jupiter hyökkää

●● "...jjjaaaa nyt kehään ilmestyy Conquest Earth, Britannian haastaja. Command & Conquer nousee nnnnurkan ja ottelu voi alkaa. Bong!"



Mies mömmöä vastaan.



Juppien päämaja.



Rakennukset nousevat kuin niihin kaadettaisiin nestettä.



Etsi tankit.



Strateginen osuus on sekin komeästi toteutettu.

tämällä strategisen taitoni sen äärrirajoille: rakensin paljon sinko- ja kранаattimiehiä, tarpeen mukaan jotain tukijoukkoja, ja sitten kävelin Jupiterin poikien yli.

Jollei omille joukoille heti skenaarion alussa anna määräyksiä, ne puolustautuvat vain kun niitä itseään ammutaan. Käytännössä peliä joutuu pelaamaan kuin muinaista Cannon Fodderia, eli itse ammuttamaan joukkojaan. Vähän aggressiivisemmilla käskyillä kun porukka yleensä hajautuu ympäri kenttää.

Vihollisen taktiikkaa ei voi juuri haukkua, sitä kun ei ole. Pääasiassa ne notkuvat ympäri kenttää, joskus muutama hyökkää, ja joskus jopa kaikki hyökkäävät. Toisinaan ne tuntuivat reagoivan hyökkäykseen, mutta yleensä esimerkiksi metrin päässä tukikohtaa tuhoava avaruusotus ei aiheuta vartioissa reaktiota.

Käyttöliittymä on kotoisin paikasta, jonne aurinko ei paista. Vain britti voi hylätä toimivat,

nospat käyttöliittymät ja korvata sen "paina spacea - arvaa ikoni" -viritelmillä ja samaan aikaan haaskata neljänneksen hyödyttömiin tilanneikkunoihin. KKND:stä lähtien rakennusjonot ovat olleet yhtä pakollinen lisä kuin turvavyöt aatossa, mutta Conquest Earthissa edelleen työllästi yhdellä naxauksella syntyy yksi yksikkö.

Näperrellessään erikoisen ärsyttäviä ja aikaavieviä animaatioita tehtävänaloitusvalikkoon tekijöiltä on jäänyt huomaamatta hidaskäyttöliittymä. Pari kolme kertaa sekunnissa päivittyvä, veltosti vellova hiirikursori tekee pelaamisesta ärsyttävän tahmeaa.

Grafiikka on osittain hyvää, etenkin räjähdykset ovat kauniita. Muuten toteutus on varsin saarelle eristäytyneitä. Rakennukset rakentuvat ikään kuin "rakennusmukiin" kaadettaisiin "rakennusmaitoa", eivätkä kirkkaanvärisiin T-paitoihin pukeutuneet "sotilaat" tai lelu näköiset ajoneuvot, hiekkalaatikon kokeisella pelikentällä, juuri sävyttä. Juppisotilaat ovat ihan hyviä, joskin niidenkään ajoneuvoissa ei ole keuhkusta. Ääniefektit ovat onnettoman aneemiset, ja korvia rassaava typerä teknopoppi pitää muistaa aina kytkä pois.

Conquest Earthin taustatarina ja strateginen yritys ovat kehäsuuren arvoisia, mutta siihen se jääkin. Loppu on huonosti toteutettua kökköä, joka korkeintaan kertoo, että DDI on lähtenyt soittellen sotaan. Conquest Earth tyrmää itsensä ja pääsee C&C-turnauksen jumbotilalle.

Nnirvi

Hyvää

- Taustatarina.
- Räjähdykset.
- Erilaiset joukot.

Huonoa

- Huono käyttöliittymä.
- Naurettava tekoaly.
- C-luokan toteutus.

Hyvä idea, kaikin puolin huono toteutus.

58

Dark Reign: Future Of War

Auran/Activision

Windows 95

Versio: myynti

Minimi: P90, 16 Mt, hiiri,

2xCD-ROM

Suositus: 4xCD-ROM

Äänet: Direct-X 5.0 -yhteensopivat

Kiintelevy: 110 Mt

Moninpeli: modeemi (14 400), IPX,

TPC/IP

Testattu: P120, 32 Mt, SB16,

4xCD-ROM



On taas aika tarttua hiireen, rakentaa mustan harson peittämään kenttään tukikohta, kerätä raaka-aineita ja tuottaa niin paljon yksiköitä, että vastapuolen saa survottua maan rakoon. Dark Reign ei vaihteeksi olekaan mikään turha klooni, vaan lisää C&C-soppaan runsaasti omia mausteita, ja jopa varsin kelvollisen tekoälyn. Lopputulos on lajityypin valioyksilö.

Aikakone avuksi

Satoja vuosia sitten Imperiumin ja Freedom Guardin välisen sodan lopputaistelu polki jalkoihin sa togralaisen kulttuurin, eloonjääneiden paetessa avaruuteen. Pelaajan tiedustelualus kohtaa itsensä Togran lähettämän luotaimen, joka tarjoaa houkuttelevan mahdollisuuden: pelaaja voi matkustaa ajassa taaksepäin ratkaisevaan taisteluun, ja jos hän voittaa sekä Freedom Guardin että Imperiumin, historia muuttuu ja koto pelastuu.

Koska tilaisuus on kertakäyttöinen, joutuu pelaaja kevyenä kenttäharjoitteluna käymään läpi historialliset taistelut. Lineaarisesti etenevä historiankurssi kestää 12 tehtävää, ja nämä voi pelata joko Freedom Guardin tai Imperiumin vinkkelistä. Tai kummankin, sillä tehtävät eivät ole identtisiä.

Punainen tupa ja plasmatorni

Pakolliseen tukikohtaan pykätään tutut perusrakennukset. On päämaja, voimalaitokset, vedenpuhdistamo, sotilaskoulutuskeskus, ajoneuvotehdas, sairaala ja kor-

Veri on veden hinta

●● "...mutta nyt kehään kipuaa Dark Reign. Laatutyötä oleva, uusia innovaatioita pursuava tosiaikastrategia tempaisee Command & Conquerin uppercutilla lattiaan. Westwoodin tallin pitkä ylivalta on ohi".



Päämaja on mennyttä, nyt pitää saada rakennusrobotit turvaan.



Freedom Guardin ajoneuvot.



jauspaja. Tukikohtaa suojaavat asetornit ja ilmatorjunta. Rakennukset saa vapaasti lätkiä vaikka ympäri kenttää.

Rakennukset eivät nouse itseksensä, niitä rakentavat päämajan tuottamat rakentajarobotit. Niinpä pelkkä päämajan murskaaminen ei vielä neutraloi toista pelaajaa, olettaen että tämä on tajunnut jemmata rakentajia jonnekin. Syytä olisi, sillä myöhemmät mega-aseet pistävät rakennuksia kerralla päreiksi. Imperiumin Rift Generator luo tuhoisan aikahäiriön, ja Freedom Guardin Shock Wave pystyy generoimaan maanjäristysaallon.

Vaan mistäpä rakennusraha revitään? Puhtaasta vedestä. Tulevaisuudessa se on painonsa arvoista kullassa. Rahturi kuljettaa veden laukaisualustalle, ja kun tankki on täynnä, se laukaistaan kiertoradalle odottavalle ostajalle. Toinen kerättävä raaka-aine on taelon, jolla voi lisätä energiantuotantoaan.

Sodan miehet

Dark Reignissa on line-of-sight, eli vain omien yksikköjen näköpiirissä olevat viholliset näkyvät. Line-of-sight vaikuttaa maaston korkeuseroissakin (joita on vaikea hahmottaa), joten kukkuloita sun muita voi käyttää näkösuojana. Maastotyyppejä on erilaisia,



Aikahäiriö tuhoaa vihollispäämajan.



Vesirekka ja laukaisualusta.

mikä hidastaa tai jopa estää eri yksiköiden liikkumista eri ympäristöissä. Niinpä Dark Reignissä jalkaväki on muutakin kuin tykinruokaa, sillä jalkaväki kulkee missä vaan. Hyvin aseistetut perussotilaat sitäpaitsi ovat varsin tulivoimaisiakin.

Freedom Guardin perussotilaat saa Phasing Facilityn rakentamisen jälkeen pheisaamaan, eli nämä sulautuvat maahan. Scout ja Sniper

osaavat muuntautua palaksi maastoa, esimerkiksi puuksi tai kiviksi. Monet tehokkaammat aseet vaativat tulenjohtajan, johon ne sopivat erittäin hyvin. Imperiumilla on näpsäkkä infiltraattori, joka osaa naamioitua vastustajan mieheksi ja voi varastaa vastustajan teknologiaa. Tukijoukoiksi sopivat mekaanikko, joka korjaa laitteita ja lääkintämies, joka paikkaa sotilaita.

Raskasta metallia

Dark Reignin raskaammat taisteluvälineet ovat aika tutun oloisia. Ruokalistassa on kaikkea kevyistä tiedustelurasseista erilaisiin tankkeihin ja telatykkeihin. Yksikön alla on joko pyörät, telaketjut tai leijuntatyyny, ja tämä määrää missä maastossa ja miten lujaa se voi kulkea. Esimerkiksi ilmatyynytankki voi ylittää vettä, mutta on varsin avuton kukkulaisessa maastossa.

Dark Reignissä on alkeelliset ilmavoimat kevyine hävittäjineen ja maataistelukoneineen. Käyttökelpoisin on Imperiumin hidas mutta varsin tuhoisa Sky Fortress, joka suojattuna laumana kertaheitolla pyyhkii rakennuksia. Erikoisemmista vehkeistä mainittakoon Shredder, lentävä sahanterä jalkaväkeä vastaan, ja Hostage Taker, joka kaappaa jalkaväkeä ja tekee heistä pommilla varustettuja zombeja.



Hiiri naxuu

Dark Reignin käyttöliittymä on kokonaisuudessaan toimiva,

ja peli on erittäin sujuvaa pelattavaa, ilman päällekkäystä täsmänysväystä.

Rakennusjonot säästävät turhaa naxuttelua, samoin näppäinoikotiet. Pelissä on myös paras näkemäni waypoint-systemi. Tabulaattori painettuna naxutetaan pisteet ja kun näppäin ylös ponnahtaa, yksikkö liikkeelle singahtaa. Toimii vaikka kesken taistelun. Waypointit saa tallennettua ja niitä saa editoitua, joten erilaisten huoltoreittien ja jatkuvien vartiointireittien perustaminen on helppoa, ja keventää sekin naxutustarvetta.

Maastoa peittävän harson hävittäminen on tunnetusti työlästä, paitsi Dark Reignissä: valitaan nopsa yksikkö ja annetaan käskyksi "scout". Yksikkö tutkii maastoa automaattisesti, kunnes kuolee. Automaattikäskyiksi voi antaa myös häirintähyökkäykset ja etsi & tuhoa -tehtävän. Nämä pari viimeistä eivät ole kovin käyttökelpoisia, paitsi viimeistä vihollista etsiessä.

Yksiköiden käyttäytymistä voi viritellä. Takaa-ajo määrittelee, pysyykö yksikkö paikallaan, ajako vihollista takaa pienen matkaa vai seuraako läpi koko kentän, minne ikinä vihulainen meneekin. Vahingonsiedon mukaan yksikkö joko seisoo vahingosta välittämättä kuin Tony Montana Arpinaamassa, tai vilahtaa korjattavaksi heti kun maali naarmuuntuu. Itsenäisyytensä mukaan yksikkö liikkuu kohteeseensa joko täysin tyhjänä, näkökenttään sattuvia maaleja ammuskellen tai jopa ohjat itse ottaan.

Melkein ajattelen, siis melkein olen

Dark Reignin sydän on Auranin kehittämä Tactics-engine, joka on ilmeisen vapaasti muuteltava. Pelin mukana tulee hyvän tehtäväeditorin lisäksi yksikkö/rakennus-, tekoäly- ja yksinpelieditorit, täsmälleen samat, jolla pelinkin tehtävät on tehty. Auranin kotisivulla (www.auran.com) on uusia yksiköitä, rakennuksia sun muuta ryhmän tuleviin peleihin, mutta ne voi istuttaa Dark Reigniinkin.

Tekoäly on kuulemma tilantee-

seen sopeutuvaa sorttia, ja osittain skriptattuna toimii yksinpelissä hyvin. No, ainakin paremmin kuin Westwoodin peleissä. Yksinpelinä Dark Reign on mukava haastava, muutaman ensimmäisen tehtävän jälkeen pelin saa ottaa tosissaan, jos meinaa menestyä.

Skirmish-moodissa, eli moninpelin kuivaharjoittelussa, tekoäly ei enää pärjää. Jollei jää alussa sen jyrän alle, voitto tulee lähes varmasti. Instant Actionissa muuten vaikeusastot ovat väärin: hard on itse asiassa easy. Tekoälyn suurin moka on yksiköiden lähettäminen tipoittain, sen vahva puoli taas tukikohtaan puolustuksen reikien löytäminen ja hyödyntäminen. Lisäksi voisin vanhoa, että se reagoi epäonnistuneeseen pelaajan hyökkäykseen (jossa tappiot ovat valtavat) lähettämällä jonkin piilossa kuikuilleen reservijoukon tukikohtaan kimp-puun.

Toteutukseltaan Dark Reign on parasta A-luokkaa. Graafisesti se on muuten hyvän näköinen, mutta maaston korkeuseroista ei saa selvää, ja yksiköt ovat turhan futuristisen näköisiä. Soundtrack on vaihteeksi kunnan jyrkää musiikkia tympeän teknopopin asemasta, ja ääniefektit ovat erinomaiset. Tehtäviä ei valitettavasti välianimaatioilla sidota yhteen Red Alertin malliin.

Moninpeliä en valitettavasti ehtinyt kokeilla, mutta toisen käden tietojen mukaan se toimii ainakin teknisesti hyvin, ja eri osapuolet ovat kuulemma tasapainossa. Verkko- ja modeemipeleihin yhdestä rompusta saa tiristää neljä versiota, nettipeli vaatii kul-lekin oman.

Kun en ole vielä Total Annihilationia nähnyt, saa Dark Reignin kunnian kantaa C&C-kuninkaan kruunua, ainakin hetken.

Nnirvi



Tekoäly ei osaa massahyökkäyksiä.

Hyvää

- Ensiluokkainen toteutus.
- Ok tekoäly.
- Editorit valmiiksi mukana.

Huonoa

- Epäselvät korkeuserot.

Command & Conquer -genren uusi kuningas.



NHL '98

EA Sports

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM,

DirectX 5, hiiri

Suositus: P166, 32 Mt, 8xCD-ROM,

3Dfx Voodoo

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 43-516 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, modeemi,

nollakaapeli, 8 pelaajaa

3D-tuki: 3Dfx Voodoo

Muuta: suomenkielinen

Testattu: P188, 32 Mt, Dynamite
128 SVGA, Orchid Righteous 3D,
4xCD-ROM, SB16, Microsoft Pad



Lätkässä

●● Yhtä varma syksyn merkki kuin sateet on uusi osa Electronic Artsin NHL-sarjaan. NHL '97 oli sarjan taatusti heikoin, joten tänä syksynä pelkät kosmeettiset muutokset ja uusi vuosiluku eivät enää riitä.



Rahastuksen maku on tuntunut joka vuosi kitkerämältä ja EA:n lätkäpelien heikkouksia onkin siedetty vain siksi, ettei vaihtoehtoja ole juuri ollut. Tulevana talvena on kuitenkin tulossa vähintään kolme varteenotettavaa kilpailijaa.

Ei mitään havaijiekkoa

Sarjan kiviriippa on aina ollut tekoily. Vuosi vuodelta sen puute on häirinyt yhä enemmän sitä mukaa, kun uusiin versioihin on lisätty kuorutusta. Myös taktisten kuvioiden rakentelu on loistanut poissaolollaan. Huimasti parantunut tekoily onkin NHL '98:n ehdottomasti paras uudistus.

Varsinaista peliä edeltävät valintaruudut ja tilastotiedot ovat aikaisempien osien tapaan kromintäyteisiä, mutta selkeitä ja kattavia. Lämmittävin uudistus on tietysti täysin suomennetut valikot helpeineen. Pelin selostus on edelleen englanniksi, mutta J.P. Jalo esittelee ottelut. Pelin aikanaan kaikki teksti tulee suomeksi.

Pelimuodot ovat lähes entisellään: NHL-liiga, play-offit, kansainväliset turnajaiset ja uutuutena erilliset rankkarikisat. Moninpeliä on parannettu suoralla Internet-tuella ja entistä näppärämällä tavalla tehdä ihmispelaajien välisiä liigoja ja turnauksia. Yksi pelaaja valitaan pelin järjestäjäksi, johon muut pelaajat ottavat yhteyden, pelaavat ottelut ja saavat viimeisimmät tilanneraportit käydyistä otteluista, pelaajakaupoista ja loukkaantumisista. Nämä ovat periaatteessa erittäin hyviä uudistuksia, mutta niiden toimivuutta ei voitu testata, koska tätä kirjoitettaessa NHL '98 ei ollut vielä myynnissä.



Tästä proffa tykkäisi

Tilastot ovat yhtä kattavia kuin aikaisemminkin ja joukkueiden tiedot ovat tältä kaudelta. Uudistuksena tilastot näkee nyt myös pelin aikana, jolloin esimerkiksi ennen peliä näytetään maalivahvien torjuntaprosentit, katkojen aikana pelaajien laukausutilastoja ja oikeastaan kaikki samanlaiset tilastot kuin oikeissa NHL-matsien tv-lähetyksissä. Hyvänä lisänä pelaajien tilastoja näytetään

joko koko uralta, vain kuluneelta kaudelta tai turnauksen ajalta.

Valmentajan suunnittelemat pelitaktiikat ovat mukana ensimmäistä kertaa. Kuvioita ei pysty rakentamaan itse, vaan kiekollista ja kiekotonta peliä sekä yli- ja ali-voimaa varten on muutama peruskuvio, joiden lisäksi voi valita kuinka aggressiivisesti joukkue pelaa. Colorado Avalanchen valmentaja Marc Crawford on ollut avustamassa tekoilyn ja taktiikoiden suunnittelijoita ja jokaiselle joukkueelle on annettu taktiikat,

jotka Crawfordin mielestä ovat lähinnä joukkueiden oikeaa pelityyliä. Taktisia kuvioita voi vaihtaa lennosta kesken pelin.

Taktiikat ja pelikuviot olisivat pelkkiä viivoja taululla, elleivät pelaajat osaisi myös noudattaa valmentajan käskyjä. Tekoilyä on vihdoin viimein parannettu niin paljon, että pelaajat osaavat käyttäytyä kentällä järkevästi. Tietokoneen ohjaamat pelaajat osaavat pysyä alivoimaneliössä, dumpata kiekkoja päätyyn, karvata, taklata aggressiivisesti ja toimia ylipääntään kuten pelaajien kentällä pitääkin. Tietenkään kuviot ja älykkyys eivät ole täydellisiä, mutta eivät ne ole sitä oikeastikaan. Taklauspeli on itse asiassa vähän turhankin rajua, sillä välillä tuntuu, että kentällä on enemmän miehiä makuuasennossa kuin luistimilla.

Parannettu tekoily näkyy myös koko pelin tempon vaihteluina. Kovasti katkonainen peli äityy herkästi sei-



Pienellä kikkailulla voi rakentaa seinäsyöttöjä, pudotussyöttöjä, vaelaukauksia ja käskää yhden pelaajan maalin eteen ohjaamaan kiekkoa.

soskeluksi, mutta raju taklauspeli ja kiivaasti toistuvat maalitilanteet voivat hetkessä muuttaa pelin tempon kokonaisuudessaan kiivaammaksi, jolloin luistelua tulee lisää ja pelaajat tuntuvat lisäävän yrittämistä. Luulin ensin efektin olevan vain katsojan silmissä, mutta kai se on uskottava, kun moni muikin NHL-pelien veteraani huomasi saman ilmiön.

Miksei reppu heilu?

Maalivahtipeliin on otettu parhaat puolet aikaisemmista sarjan peleistä. Veskarin saa joko kokonaan pelaajan ohjattavaksi tai vain silloin kun veskarilla on kiekko. Tietokoneen ohjauksessa veskari osaa itse hakea kiekkoa rännistä, heittää hanskan jäässä olevan kiekon päälle ja avata hyökkäyksiä tarvittaessa vaikka lähtemällä maalin suulta "kuudenneksi kenttäpelaajaksi".

Ainakaan vielä en ole löytänyt mitään NHL '97:n "deken" kaltaisia varmoja veskarin ohi meneviä temppeja, suurin osa maaleista tuntuu tulevan oikealle NHL-kiekolle tyypillisesti reboundeista. One-timerit ja sini-viivalaukaukset tuottavat tulosta vain harvoin, ellei pelaa helpoimalla vaikeustasolla. Erinomaisena uudistuksena laukaukset eivät suinkaan aina mene suoraan kohti maalia, vaan kiekko voi lentää esimerkiksi kokonaan maalin yli tai kimmota raudoista katsomoon.

Kontrollit ja niiden muokattavuus on pantu täysin uusiksi. Hankalat ohjaimen tuplanäpytykset ovat poissa ja tilalla on neljä perusnappia: laukaus, syöttö, luistelupyörähdys ja erikoisliike, jonka taakse on tehty kuuluisimmille pelaajille yksilöllisiä temppeja. Puolustuksessa napit vaihtavat aktiivista pelaajaa, tekevät taklauksen, nopeuttavat luistelua ja käskävät pelaajan heittäytymään kiekon eteen. Jos ohjaimesa on enemmän nappeja, voi niiden taakse laittaa ketjujen ja takkiikoiden vaihdot, kuvakulmat ja muita erikoistoimintoja.

Kaikki kontrollit ovat vapaasti muokattavissa. Helposti onnistuva luistelunopeuden lisäys on kaksiteräinen miekka, sillä tietokoneen pelaajat eivät sitä juuri käytä, mikä tietää usein ongelmia hyökkäysten rakentelussa. Nopeutus aiheuttaa myös sen, että taklaukset tuntuvat rajummin ja laittaa päin lujaa luistelua heittää järjestään pelaajan rähmälleen.



Ilman 3Dfx:n apua NHL '98 näyttää tältä.

Tuomareiden tarkkaavaisuus on säädeltävissä. Normaalien kahden minuutin jäähyjen lisäksi pahemmista koiruoksista, kuten poikittaisesta mailasta selkään, heilahtaa kaksi plus kaksi minuuttia. Tappelut ovat jälleen mukana ja niitä on NHLPA:n toivomuksesta korkeintaan kaksi per matsi.

Kuvakulmat ovat lähes täsmälleen samat kuin NHL '97:ssä. Sen sijaan animaatiot varsinkin 3D-tuella ovat paljon aikaisempaa kauniimpaa katsottavaa. Pelaajien liikkumisen animaatioon on käytetty niin paljon frameja, että ne ovat todella elävän näköisiä. Pelaajille on annettu kaikenlaisia pieniä liikkeitä, joiden ansiosta

ne näyttävät entistä enemmän eläviltä eivätkä vain kasalta polygoneja. Sulavan animaation ansiosta pelaajien liikkeitä havaitseminen on paljon helpompaa ja esimerkiksi laukausten määrittelyyn pystyy näkemään paljon selkeämmin. Näin siis 3D-tuen kanssa. Ilman sitä animaatio ja grafiikka on aika lähellä NHL '97:aa.

Onko tämä jääkiekkoa?

Mokiakin on lipsahtanut mukaan. Laukauksia maalia kohti tulee aivan liikaa, mikä vääristää tilastoja. Oikeita laukauksia ei ole niin paljon kuin tilastot näyttä-



Tietokonepelaajat osaavat tehdä maalejakin, mikä aikaisemmin ei ollut lainkaan itsestäänselvää.

vät, mutta tuntuu että jokainen edes vähän maalin suuntaan vedetty sutaisu lasketaan laukaukseksi. Muuten hienot automaattiset uusinnat maaleista näyttävät joskus aivan jotain muuta kuin maalin.

Pahin puute, joka on rieponut ensimmäisestä EA:n NHL-pelistä saakka on kuitenkin se, ettei edelleenkaan voi valita vain yhtä pelaajaa ohjattavaksi. Peli vaihtaa automaattisesti kiekollisen pelaajan ohjattavaksi, mikä varmaan useimmille menettelee, mutta miksei voi antaa vaihtoehtoa pelata vain yhtä pelaajaa? Ei luulisi olevan kovin vaikeaa.

NHL '98 ei tietenkään ole täysin realistinen jääkiekkopeli. Minusta sellaisen vaatiminen on naurettavaa, eikä silloin välttämättä ymmärretä, kuinka monipuolinen laji jääkiekko on. Toki realismiin pitää pyrkiä, mutta kahdentoista itsenäisesti ajattelevan ja luovan ihmisen mallintaminen tietokonepelissä lienee mahdotonta. Jääkiekkoa tietokonepelinä ei voi arvostella vertaamalla sitä oikeaan jääkiekkoon, vaan se on arvosteltava samalla tavalla kuin muutkin pelit: kuinka hauska sitä on pelata.

Toivottavasti kukaan jääkiekosta pitävä ei jätä NHL '98:aa katsastamatta vain edellisten osien aiheuttamien pettymysten takia. EA Sports on selvästi kuunnellut kritiikkiä ja onnistunut korjaamaan kaikki tärkeimmät ongelmat. Toki parantamisen varaa vielä on, mutta lopputulos on riittävän realistinen, silti hauskan vauhdikas ja helposti ohjattava jääkiekkopeli.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Joukkuepelin hallitseva tekoäly.
- Elävä animaatio.
- Vaihteleva pelitempo.
- Näyttää jääkiekolta.
- Toimivat ja helpot kontrollit.

Huonoa

- Vain yhden pelaajan ohjaaminen ei onnistu vieläkään.
- Liikaa laukauksia.
- Turhan kova taklauspeli.

Kaunis ja älykäs jääkiekkopeli.



Constructor

System 3/Acclaim

Dos

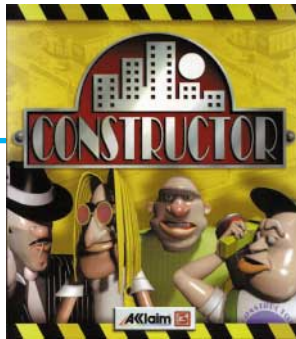
Minimi: 486/66, 8Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 3, 60 tai 400 Mt

Moninpeli: IPX, 4 pelaajaa

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Siinä missä SimKaupungissa rakennetaan taloryhmiä, rakennetaan SimKorttelissa yksittäisiä taloja ja ohjataan yksittäisiä miehiä, kaitsetaan vuokralaisia, annetaan partiointireittejä poliisimiehille, sisustetaan vuokratämpiä uuteen uskoon ja istutetaan pihapuita.

Tämä erikoinen perspektiivi kaupungin tapahtumiin on Constructorin suurin vahvuus ja samalla sen suurin heikkous. Pikkutarkka matalan tason täsmänsväys tekee pelistä erilaisen, mutta samalla vaivalloisen.

Sementtikengät

Pelaaja on rakennusmoguli, jonka tarkoituksena on rakentaa elinkelpoinen, rahaa tuottava rakennusrykelmä, jossa asuu paljon tyytyväisiä vuokralaisia. Tarkemmin ottaen erilaisia skenaarioita on viisi, tarkoituksena vaihdella seitsennumeroisesta pankkitalista monopoliasemaan. Enintään kolme kilpailevaa firmaa tekee samaa, ja kaikki reaaliajassa.

Pelin alkaessa käytössä on vain oma päämaja, pari ryhmää rakennusmiehiä, muutama työnjohtaja ja pari korjausmiestä. Korjausmiehet tekevät, mitä voisi olettaa heidän tekevän, ja toimivat siinä sivussa palomiehinä harva se hetki leimahtelevia asuintaloja sammutellen. Rakennusmiehet heiluttavat vasaraa työnjohtajien sanelemassa tahdissa, ja ovat se työvoima, joka pyörittää esimerkiksi tehtaita. Muu henkilökaarti koostuu poliiseista, gangstereista, vuokralaisis-

Tuttua touhua

●● Paljon hypetetty Constructor on kuin mikroskoopin preparaattilevylle asetettu SimCity: kokonaisten korttelien hallitseminen on vaihtunut yksittäisiin taloihin, ihmisjoukot pikkuäijiksi. Paras kaupunki voittaa.



Apuu talo palaa! Korjausmiehet paikalle!



Vuokralaiset voivat tuottaa työläisiä, rahaa tai lisää vuokralaisia.

Tulipalojen kanssa ei turhia hätäillä.

Fergus French
North View
Underhill Estate

Dear El Lamo,

HELP!! That bloke next door has got a problem with his house. It's on fire. Do something 'cause I don't want my kids getting burnt.

You have 330 days to solve this problem.

Yours sincerely,

Fergus French.

Fail and you get 10 Black Marks.



ta ja kaikenkarvaisista laita-puolen kulkijoista.

Touhua valvoo Neuvosto, valtaelin, joka valvoo maankäyttöä, elinoloja sun muuta rautaisella kädellä. Aivan liian usein Neuvosto iskee nenän eteen ultimatum tyyliin ”korjaa se ja se tilanne, aikaa kolme vuotta, jos ei onnistu, perumme rakennuslupasi.” Neuvostoa ei voi edes kovistella taipumaan, vaan se on itsekoitettu tuomari, lautamiehistö ja pyöveli.

Tämä ei tarkoita, etteikö arsenaaliin kuuluisi väkivaltaa ja liiksia temppejuja. Pelin vähänkään edetessä voi vastustajan kiusaksi lähettää kaiken maailman psykoja, varkaita, ganstereita, haamuja (!) ja kaulattomia örmyäjiä ihmisiä hakkaamaan, rakennuksia tuhoamaan, hyödykkeitä varasta-



maan ja yleistä pahennusta herättämään.

Vaikka moinen toiminta kuulostaa elämää rikastuttavalta kokemukselta, hihat palavat nopeasti. Imperiumin rakentaminen on veitsen terällä tasapainoteltua, jossa onnettomuuksien ja taloudellisen tuhon uhka ovat päällä koko ajan. Yksinpelissä onkin hauskinda unohtaa tietokonevastus, ja keskittyä kaupunkinsa rakentamiseen rauhassa kaikilta muilta kiusanhengiltä paitsi Neuvostolta. Ei se silti helppoa ole: ei tarvitse kuin jättää yksi tulipalo kaitsematta, ja siitä johtuvassa räjähdysten sarjassa voi mennä kokonainen blokki tasaiseksi. Onneksi korjausmiehet saa korjailemaan paikkoja automaattisesti, muuten olisi sormi suussa neljättä niveltä myöten.

Tyvestä puuhun

Rakennusmäärän kasvattaminen aloitetaan rakentamalla pieni saha. Saha tuottaa lautatarvaa, jolla saa rakennettua ensimmäiset hökkelirakennukset. Kun lautarakennukset on pystytetty, voi rakentaa sementtitehtaan ja sen myötä betonitaloja. Tämän jälkeen kaupunkiin ilmestyy tiilitehdas, terästehdas, sekalaisia hyödykkeitä valmistava tehdas, panttilainaamo, poliisiasema, vankila, sairaala, koulu ja muita välttämättömyyksiä. Kehityksen suunta on pitkälti etukäteen saneltu.

Vaikka eri rakennustyyppiä on vain parisenkymmentä, suurta osaa niistä voi jälkikäteen parantella. Vuokratalojen asuinoloja voi parantaa, tehtaita päivittää tehokkaammiksi ja sitä ra-

taa. Erikoisrakennukset tuottavat omia bonuksiaan, kuten pizzeria mafiamiehiä.

Työvoima on varsinkin alussa koko ajan kortilla, ja joukkoja joutuukin vähän väliä juoksuttamaan tehtaista rakennustyömaille ja takaisin. Jottei homma olisi liian helppoa, asukkaat urputtavat koko ajan ja kuluttavat voimavaroja turhuuteen.

Jotta kompleksit toimisivat ja pankkisaldo olisi positiivinen, täytyy jostain haalia työläisiä ja rahaa. Kumpaakin tuottavat vuokralaiset jälkikasvullaan ja vuokrillaan. Rahaa voi toki lainata myös pankista tai mafialta, mutta ilman vuokralaisia tällainen yksisuuntainen rahaliikenne ei kauan pyöri.

Kaikki vaikuttaa jotenkin kaikkien: jos vaikkapa rakentaa

asuintalon viereen tehtaan, asukkaat valittavat melusta, vuokratalon makuuhuoneen sisustaminen nätimmäksi vaikuttaa syntyvyyteen, ja talon puutarhan koko vaikuttaa asukkien tyytyväisyyteen. Ilman jatkuvaa huolenpitoa kaikki luhistuu, sillä tilanne ei koskaan vakiinnu, vuokralaiset esimerkiksi kuolevat vanhuutaan.

Ihan kiva, mutta...

Käyttöliittymä on epälooginen ja sekava. Napit on sijoitettu hajan hajan laidasta laitaan, ja vaikka aikaa myöten niiden paikat ja toiminnan oppii muistamaan, joutuu helppirivejä tavaamaan ahkerasti. Onneksi nappien minikuva-akkeista saa selvää.

Muikin grafiikka on selkeää.

Rakennukset erottaa reilusti toisistaan, ja palosammuttimen näköisten äijien toilailu on hyvin animoitu. Äänipuoli on heikoissa kantimissa eikä musiikillakaan juhli. Minimiasennettuna pelattavuus ei ole paras mahdollinen nelinopeuksisen CD-aseman kanssa, sillä hopeakiekolta haetaan koko ajan pikkuanimaatiota.

Constructor on rajatapaus: hyvin ohjelmoitu pikku jumalapele, jossa ei ole yhtään megamogaa, muttei myöskään mitään, mikä nostaisi sen pään pelien valtavirran vellovan pinnan yläpuolelle. SimCityn ”siisti” ja paljon suuremmissa mittakaavassa tapahtuva rakennusennostatus on enemmän makuuni kuin yksittäisten ukkojen jatkuva paikasta toiseen ohjastaminen, mutta juuri Constructorin erilainen lähtökohta oikeuttaa pelin olemassaolon.

Koska varsinaisia virheitä ei juurikaan ole, on Constructorin jatkuva sähellyksen ilmapiiri juuri se pointti, johon joko ihastuu tai vihastuu. Minut se jätti kylmäksi.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Eriäinen.
- Bugiton.



Huonoa

- Sekava käyttöliittymä.
- Kaoottinen tunnelma.

Nopeatempoinen ruohonjuuritason nippelinhallintapeli.

80

Me ollaan sankareita kaikki

Warlords III – Reign of Heroes

SSG/Red Orb Entertainment

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P75, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: noin 40 Mt

Moninpeli: modeemi, nollakaapeli (2 pelaajaa), IPX (8 pelaajaa), TCP/IP (4 pelaajaa). Myös e-mail-peli ja vuorottelu samalla koneella.

Info: <http://www.redorb.com>

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D, SB32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



En ole odottanut herran vuonna 1997 mitään peliä samalla kiihkolla kuin Warlordsin uusinta inkarnaatiota. Samalla takaraivossa piipitti pelonpoikanen: tuhoako uudistusvimma vaivattoman systeemin?

Ei tuhonnut. Toki sääntömuutoksia ja uusia ominaisuuksia on paljon. Niinkin paljon, että vanhoilla Warlordeilla pelityylinsä luoneet joutuvat varautumaan kulttuurishokkiin. Strategian hienosäätö on kuitenkin mielenkiintoisen opiskeluprosessi, ja halutessaan Warlords III:n saa toimimaan hyvin samansuuntaisesti kuin edeltäjänsä. Lähes kaikki uudistukset voi kytkeä pois päältä, ja myöhemmin, kokemuksen karttuessa, niksutella ne yksi kerrallaan takaisin päälle.

Itse yksinkertaisuus

Warlords III on vuoropohjainen, neliöruudutetulla alueella pelattava, perinteiseen fantasiamaailmaan sijoittuva strategiapeli. Taroituksena on vapauttaa sotajoukkojen ja rahan lähteet, kaupungit, oman lipun alle. Pelaaminen on suurelta osin soturiryhmien liikkuttelua kartalla, ja kahden pelaajan armeijoiden yrittäessä tunkea samaan ruutuun tai kaupunkiin alkaa taisto, jonka lopputulos lasketaan automaattisesti.

Taistelun alettua sen kulkuun ei voi vaikuttaa. Taisteluun vaikuttavia tekijöitä on kymmeniä, sillä maasto, joukkojen erikoiskyvyt sun muut kaikki antavat joukoille erityyppisiä bonuksia. Yksittäisten taistelujen voittaja määräytyy pitkälti bonuksien

mukaan, koko pelin voimasuhteet taas pidemmän päälle kaupunkien lukumäärän mukaan. Näin siinä tapauksessa, että sankarit eivät keikuta venettä.

Sankarit (ja sankarittaret) taistelun myötä kehittyvine kykyineen ja tehtävien suorittamisesta saatavine palkkioineen tuovat Warlordsiin roolipelimäisyyttä. Sankarit ovat ainoat hahmot, jotka voivat suorittaa tehtäviä. Tehtävänä voi olla vaikkapa vihollisen kaupungin poltto maan tasalle, ryöstöretki tai toisen sankarin tappo. Palkkiot vastaavat tekoja: läjittäin kultaa, voimakkaita liittolaisia, maagisia esineitä, mainetta, kunniaa, kaikkea. Sankarit ovat useimmiten niin ladattuja aiemmin mainituilla bonuksilla, että heidän johtamilleen joukoille on paha tehdä mitään muulla kuin omalla sankariporukalla tai suurella ylivoimalla.

Pelaaminen on erittäin yksinkertaista, perusteet oppii hetkessä, ja vaikka kikkaillua onkin paljon, Warlordsin oppii nopeasti. Vieroitukseen meneekin sitten kauemmin. Vertailulta vaikkapa Heroes of Might and Magic II:een ei voi välttyä, vaikka ne mielestäni eivät samalla viivalla kilpailekaan. Toinen tykkää mustikoista, toinen mansikoista, joku jopa molemmista.



Magiaa? Todellakin!

SSG on kallistanut korvansa pelaajien ehdotuksille, ja tehnyt monta perustavaa laatua olevaa parannusta.

Geneeristen sankarien sijaan Warlords III:ssa on kymmenen hahmoluokkaa paladiinista maagiin ja shamaanista vampyyriin. Kun sankarit suorittavat sankarintyötä vihulaisia silputen ja rakennuksia polttaen, he kohoavat tasoilla. Taso on muutakin kuin statussymboli, sillä tasolla kohoavalle sankarille annetaan käytettäväksi kykypisteitä, joilla hän voi hankkia uusia taikoja ja kykyjä. Hahmoluokka vaikuttaa siihen, mitä loitsuja sankari osaa käyttää.

Taikuus on mielenkiintoinen lisä, sillä se lisää omien sankarien yksilöllisyyttä. Eikä taikuus loppujen lopuksi kallista voimasuhteita puoleen tai toiseen, sillä sen käyttöä on rajattu. Kaupungit tuottavat manaa, joka varastoidaan. Loitsiminen ja taikojen ylläpito kuluttavat tätä kallisarvoista tärkkelystä, ja kun mana on loppu, ei taikominen suju.

Suurin osa taioista liittyy taisteluun, loput ovat pääasiassa liikumista helpottavia. Näppärimistä ei-taistelutaiioista mainittakoon lentotaiiat, näkymättömyys ja nopeus, joiden avulla minkä tahansa porukan voi liidättää vihulaisen kimppuun täysin ennalta-arvaamattomasta suunnasta.

Mitä isommat edellä...

Sotureita on luonnollisesti erityyppisiä. Osa lentää, osa ei, osa liikkuu nopeasti metsässä ja sitä

rataa. Nyt joukot on ryhmitelty isompiin nippuihin, ”armeijajapletteihin”, joista jokainen ennen pelin aloitusta valitsee itselleen sopivimman. Jos ei sopivaa yhdistelmää löydy, voi rakentaa oman pakan. Valinnalla on kauaskantoisia vaikutuksia. Jos pahuudelle omistautunut linnan-herra tuottaa pelkkiä epäkuolleita, eivät hyvyyden joukot kaupungin vallatessaan pysty rakentamaan siellä mitään, ja sama toisin päin. Pelaajille voi tottakai valita myös perinteikkään identtiset joukkopakat pelin alussa.

Vanha vektorointisysteemi, jossa kaupungeissa valmistuvat yksiköt pystyi pienellä viiveellä siirtämään mihin vain omistamansa kaupunkiin, on tehostunut. Mitä vain kaupunkiin tuodut yksiköt voi nyt vektoroida. Ominaisuus on erittäin tervetullut, sillä jos eturintama kaipaa vahvistuksia, voi niitä suhteellisen nopeasti haalia takaseudulla lymyävistä reserveistä. Tai jos onnistuu valtaamaan sillanpääaseman ison veden toiselta puolen, vektoroi sinne läjän joukkoja, ja onnistuu vielä pitämään kaupunkia hallussaan vektoroinnin vaatimat kaksi vuoroa, kaupunki muuttuu hetkessä lähes valloittamattomaksi. Tämä on mielestäni eniten strategiaan vaikuttava yksittäinen muutos koko pelissä.

Tutkimattoman alueen voi piilottaa tutulla mustalla hunnulla, mutta nyt käytössä voi sen rinnalla olla myös Warcraft II:sta lainattu line-of-sight-systeemi, jolloin pelaaja näkee vain ne vihollisyksiköt, jotka ovat hänen sotilaidensa näköpiirissä. Tutkitu, muttei valvottu alue peitetään liiankin tummalla sumulla.

Ennen vain sankareita ilmaantui palkattavaksi, nyt työmarkkinoilla on myös palkkasotureita. Pelin edetessä vähänkään pidemmälle palkkisten merkitys laskee, mutta alkuvaiheissa rahalöytö ja ryhmä tai kaksi onnensotureita ovat miellyttävä yllätys.

Pelivuoron kesto reaaliajassa voi rajoittaa. Jos peliryhmässä on Sebiaksia, jotka säännönmukaisesti pitävät puolen tunnin pelivuoroja kaikki mahdolliset statusruudut synäten, oppii ominaisuutta nopeasti arvostamaan.

Diplomatiaa on rukattu sen verran, että nyt kansspelaajien



Taistelu on täysin automaattista, toisin kuin esimerkiksi Heroes of Might and Magic II:ssä.

Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa.



kanssa voi liittoutua, millä ei ole käytännön merkitystä, ja liiat rahat voi jaella pois lahjuksina, mikä taas on lyhytnäköistä.

Linnani on turvani

Linnoitusten puolustuskykyä voi kohottaa rahalla. Paaluvarustuksista kasvaa ruppanoita kivi-varustuksia, sitten vankempia linnoituksia. Lisäksi kaupunkien ympäristöissä on peltoja, kaivoksia sun muuta vimpainta, jotka kaikki auttavat jollain tavalla lähikaupunkiaan, jollei rahan tai manan muodossa, niin sitten esimerkiksi voimakkaampina sotilaina. Jos viholliskaupunkia ei saa vallattua, voi sille tehdä jäynää tuhoamalla sen ympäristöstä hyödykkeitä tuottavat paikat. Ne voi, toisin kuin poltetut kaupungit, rakentaa uudestaan, mutta se syö rahaa. Tämä kaikki lisää peiliin maustetta, sillä kaupungit eivät enää ole toistensa kloonija.

Kaikenlaisia pieniä parannuksia on runsain mitoin. Onnistuneen kaupunginvaltauksen jälkeen näkee suoraan, paljonko ryöväys & rosvous tuottaisi rahaa. Sankarit saavat tehtävänsä mistä tahansa kaupungista kauriini pyytämällä, eikä tempeleitä tarvitse enää jahdata samalla innolla kuin ennen. Esineitä voi myydä, ja nurkkaan ajettu sankari voi viimeisenä jekkunaan hankkiutua kamoistaan eroon. Vesille pääsee vain silloilta ja satamista, eivätkä veden äärellä olevat kaupungit toimi satamina. Yleensäkin lähes kaikkea on pikuriikkisen muutettu tai viilattu tyylikkäämmäksi.

Vielä on uudistuksia, joita jän kaipaamaan. Esimerkiksi todelliset liittoutumat, joissa vaikkapa joukkoja voisi vaihdella, jäivät toteutumatta. Vihollisterritoriolla on yhtä nopea liikkua kuin omalla alueella. Fragile Allegiancesta voisi pöllä sen, että selkään puu-



kottava rauhanrikkoja joutuisi maksamaan sakkoina. Pallomaisen pelialueen emulointi laidat yhdistämällä a la Civ2 tasapainottaisi peliä. Kartta- tai skenaarioedito- reitakaan ei Warlords III:ssä enää ole. Itse en niitä kaipaa, mutta joku voi himoita historiallisten mätöjen henkiinherättämistä. Toivottavasti parannuksia on odotettavissa päivityksien muodossa.

Hajota ja hallitse

Käyttöliittymä on muuttunut pelkästään huonompaan suuntaan. 640x480-tilassa namiskoihin vielä osuu hiirellä, mutta 1024x768 pisteen miniatyyri-ikoneihin saa jo tähdätä. Valikot on siirretty ruudun ylälaidasta piiloon, nyt ne poksahdavat auki ruudun oikeassa laidassa hivelemällä oikeaa hiirenkorvaa. Valikoista kyllä löytyvät samat asiat kuin ennenkin, mutta hitaammin. Taas on unohtunut kultainen sääntö "ehjää ei tarvitse korjata."

Moninpeli onnistuu kaikkina yleisimpinä variaatioina. Verkkopelissä voivat pelaajat siirrellä joukkojaan samanaikaisesti niin halutessaan. Yhdellä koneella moninpeli kärsii versiossa 1.0 pahasta bugista: jos tietokonepelaajat liikkuvat edellisen ihmispelaajan tutkimalla alueella siirtöjensä aikana, jää seuraavan ihmispelaajan kartta-alue piilottamatta pelivuorosta ilmoittavan

Deja vu

Kajosi Warlords III:een minunkin vapiseva käteni. Kieltämättä peli kuuluu vielä fantasiastaategioiden Kolmen Suuren joukkoon (Fantasy General, Heroes Of Might & Magic II, Warlords III), mutta ei iskenyt Sotaherra Kakkosen tavoin. Syy: liian vahva deja vu -fiilis. Kakkosta rutkasti sahanneena kolmosen tuntui vanhan kertaukselta, nyt vain näimpänä. (Samaa mieltä. -tl) **Nnirvi**

ikkunan auetessa.

Vaikka Warlords III:n jokainen osa-alue on parempi kuin edeltäjässään (periaatteessa), on peli aluksi sekavan tuntuinen. Ulkoasu on suttuisempi ja epäselvempi kuin kakkosessa, osa pelattavuuden sujuvuudesta on kadonnut ja tietokoneen ajatteluprosessi on selvästi hidastunut. Kuitenkin, mitä enemmän WL3:a pelaa, sitä enemmän outouksiin tottuu ja sitä enemmän oppii arvostamaan pelinkehitykseen uhrattua ajatusta. Kun kolmesta on pelannut viikon, ei kakkoseen enää koske.

Yksinpelaajille en Warlords III:sta suosittele, vaikka tekoälyä onkin parannettu. Tietokone on aina tietokone, eikä sen nöyryyttämisestä irtoa iloa kuin Kasparoville. Monen pelaajan porukoissa Warlords III on täysin omaa luokkaansa.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Warlords II:n hyvät puolet suurimmaksi osaksi ennallaan.
- Paljon uudistuksia, joista grafiikkaan liittymättömät kaikki hyvät.
- Tunnelmaa kohottava musiikki.
- Huonot puolet liittyvät kaikki estetiikkaan.

Huonoa

- Grafiikka muuttunut suttuisemmaksi.
- Epätavallinen valikkosysteemi.
- "Puhuva pää" korvattu surkeilla videopätkillä.

Ajatuksesta tuotettu jatko-osa vuoropöytäisten



KiAi!

Virtua Fighter 2

Sega

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, SVGA, 2xCD-ROM

Suositus: P166, 32 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: 45-370 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, modeemi, nollakaupeli

Testattu: P166, 32 Mt, S3 Trio 64 SVGA, SB16, 8xCD-ROM ja P188, 32 Mt, Hercules Dynamite 128, SB16, 4xCD-ROM, Microsoft padiohjain

Universumin paras mättöpeli on löytänyt tiensä pelihalleista PC:lle, tosin Saturnin kautta koukaten. Virtua Fighter 2 on kultti ja paljon enemmän kuin pelkästään mättöpeli. Se on Japanissa uskonto ja Internetin kolikkopelejä käsittelevissä uutisryhmissä se on edelleen kuuma puheenaie.

Tusinamättöjen yläpuolelle Virtua Fighter 2 nousee äärimmäisen tarkan ohjattavuuden ja satojen hienostuneiden liikkeiden ansiosta. Lisäksi taistelijoiden välinen balanssi on mietitty erittäin tarkkaan, joten jokaisella on mahdollisuus pärjätä yhtä hyvin. Kokeneet pelaajat ajoittavat liikkeensä sekunnin kymmenysten tarkkuudella ja mittaavat iskuetäisyydet millimetreissä. Satojen liikkeiden hallinta ja oikea käyttäminen vaatii pitkää ja kärsivällistä harjoittelua.

Turmiollista balettia

PC-versioon on lisätty mukava määrä uusia pelivaihtoehtoja tutujen yksin- ja kaksinpelien lisäksi. Ranking-moodissa peliä ei voi jatkaa tappion jälkeen, mutta tietokone antaa pisteet pelaajan nopeudesta ja tyylistä, johon vaikuttaa se, kuinka nopeasti vastustajista selviää ja kuinka monipuolisesti osaa käyttää liikkeitä.

Oppimismoodissa tietokone käyttää pelaajaa vastaan tämän omia liikkeitä. Se oppii pelaajan käyttämiä liikkeitä ja osaa puolustautua niitä vastaan. Jos peli alkaa tuntua liian helpolta, voi pistää todellisen mestariuokan Virtua Fighter 2 -pelaajan taistelemaan eri hahmoilla, jolloin tietokone oppii kaikki pahimmat ja



mielikuvituksellisimmat liikesarjat. Erinomainen idea, varsinkin kun oppivaa tekoälyä ei peleissä pahemmin olla nähty.

Tavallisen kaksinpelin lisäksi kaveria voi paiskoa joukkuepelissä, jossa molemmat valitsevat viisi taistelijaa, jotka ottavat edellisen paikan kehässä edellisen ti-pahdettua. Sekä tavallinen kaksinpeli että joukkuepeli onnistuvat myös Internetin kautta tai lähiverkossa, jolloin joukkuepelissä jokainen taistelija voi olla eri ihminen.

Maailman parhaiden japanilaisten mestareiden otteluista voi ottaa mallia playback-moodissa. Niiden lisäksi mukaan on laitettu muutama koominen yhteenotto.

Tuhoon tuomittu?

Kunnollisen PC-version tekeminen Virtua Fighter 2:sta vaatii tarkasti toimivia kontroleja, täysin sulavasti pyörivän animaation ja niin tarkan grafiikan, että hahmojen liikkeistä saa selvää. Kolikkopelissä ja Saturn-versiossa näyttö päivittyy kuusikymmentä kertaa sekunnissa, mikä PC-peleissä on lähes ennennäkemätöntä vauhtia. Kaikki tietävät PC:n ongelmat peliohjainten kanssa, joten onko Virtua Fighter 2 tuhoon tuomittu PC:llä jo etukäteen?

Nykyään PC:lle saa jo varsin asiallisia padiohjaimia ja parhaat 3D-kortitkin pystyisivät helposti tekemään täysin tarkan kopion kolmisen vuotta vanhasta Virtua Fighter 2:sta. Periaatteessa kaikki on siis mahdollista, mutta käytännössä Sega on tumpuloinut toistaiseksi parhaan mahdollisuutensa.

Käytännössä Virtua Fighter 2 vaatii kaksi vähintään kolminapista padiohjainta, jollaisella sen kontrollit toimivat riittävän nopeasti ja täsmällisesti. Näppikselä pelaaminen on lähes pyhäinhäväisyys, varsinkin kun näppiskomennot toimivat turhan epävarmasti.

Grafiikaltaan Virtua Fighter 2 on parhaillaan asetuksilla lähes kolikkopelin tasoa, mutta vain teoriassa. En usko, että sellaista PC:tä onkaan, joka pyörittäisi sitä sulavasti kolikkopelin grafi-

kalla. Testikoneella grafiikkaa joutui säättämään todella rajusti alaspäin, jolloin taustat ja arena muuttuivat ruman yksinker-taisiksi ja taistelijoiden yksityiskohdatkin piti karsia Saturnin versiota muistuttaviksi, mikä on vielä aika kaukana kolikkopelien hahmoista.

Onneksi grafiikan tasoa voi vitritellä poikkeuksellisen monipuolisesti ja animaation voi säätää joko nopeaksi mutta useimmiten nykiväksi, tai pehmeäksi mutta hitaaksi. Karsitulla grafiikallakin ruudunpäivitys nitkahtelee ajoittain ikävästi, mikä kriittisillä hetkillä voi pilata kaiken. Saturn-version jatkuvasti 60 kertaa sekunnissa päivittyvään animaatioon ei PC-versiossa päästä edes lähelle. Kymppitonin tehomyly on tällä kertaa lelu verrattuna reippaasti alle tonnin hintaiseen matlaatikkoon.

Ei voi kuin ihmetellä, miksei Sega vielä ole siirtynyt 3D-korttien aikaan. Virtua Fighter 2 on varmasti Segan kaikkien aikojen kuuluisin peli ja se olisi ollut oiva lippulaiva, jolla Sega olisi voinut puhdistaa ryvetyneen maineensa. Nyt mahdollisuus tärvtään, eikä 3D-päivityksestään ole mitään varmaa tietoa. Kunnollisella 3D-tuella Virtua Fighter 2 olisi ottanut sille kuuluvan paikan PC:n ehdottomasti parhaana mättöpelinä. Hyvä se on ja kilpailun puutteen takia paras mättöpeli PC:llä, mutta silti se jättää karvaan pettymyksen maun. Se olisi voinut olla niin paljon parempi.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Grafiikka parhaimmillaan lähes kolikkopelin tasoa.
- Paljon eri pelivaihtoehtoja.
- Kontrollit toimivat yllättävän hyvin.
- Oppiva tekoäly.

Huonoa

- Tolkuttomat laitevaatimukset.
- Ei tukea 3D-kortteille.
- Karsituilla asetuksillakin ruudun päivitys patkii ajoittain.

Pelattava mättöpeli, mutta kaukana kolikkopelin täydellisyydestä.

80

Kuoleman enkelin siipien alla

Azrael's Tear

Intelligent Games/Mindscape

Dos, Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: Dos: 486DX2/66, 8 Mt,

SVGA, 2xCD-ROM, hiiri,

digitaaliäänikortti

Windows 95: P60, 16 Mt, SVGA,

2xCD-ROM, hiiri, digitaaliäänikortti

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

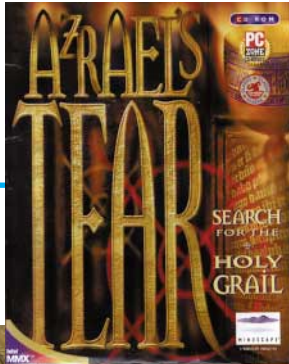
Kiintolevy: 25 Mt

3D-tuki: MMX

Testattu: P200 MMX, 80 Mt,

Stealth 64 2 Mt VRAM, SB 16,

12xCD-ROM



Mommy is very angry.

Kiista omistus-
suhteista saot-
taa johtaa riit-
taan. Parempi
puhua nopeasti.

Ritareiden sisäisessä
riidassa tuhottu var-
tija haluaa, että joku
uskoi hänen syyttö-
myyteensä.

Artemis on paikka, jossa ei kannata
leikkiä tulitikuilla.



Artemiksen arkkitehti on yhä
paikalla valvomassa, että
kaikki ei romahda käsiin.

Vuosi sitten ilmestynyt Azrael's Tear on julkaistu uusiksi MMX-tuella. Peli jäi onnettomien olosuhteiden armoille, joten arvostelua ei julkaistu. Puute korjataan nyt.

Puolustaessaan Jerusalemia tempeliritarit tekivät järjestyttävään löydön kaupungin alle kaivetusta luolasta: he löysivät Graalin maljan. Ennakoiden pyhän maan jäämistä pian saraseeniarmeijan jalkoihin ritarit siirsivät Graalin vähin äänin Pariisiin, johon rakennettiin temppele, Artemis, maljan säilytyspaikaksi. Luolakompleksin kallio sisälsi runsaasti grailstonea, samaa ainetta, josta itse Graali on muovattu. Grailstone parantaa haavat ja estää vanhenemisen. Kun Artemiksen yhteydet ulkomaailmaan katkesivat, selvisi sisäänjääneille, ettei kuolemattomuus olekaan kiva asia. Vajaan tuhannen vuoden kuluttua enää harva Graalia suojelemaan jätetystä kahdestatoista ritarista on järjissään.

Maanmullistus avasi tien Artemikseen, ja paikalle ilmestyi joukko raptoreina tunnettuja haudanryöstäjiä. Yksi heistä on pelaaja.

Kadotettu aika

Sankari on saapunut Artemiksen muinaiseen temppeleluolastoon noutamaan tarujen pyhää maljaa. Apunaan hänellä on erikoisvalmisteinen MS-2-kypärä, jonka tietokone seuraa ympäröivää maailmaa ja toimii muistipankkina menneistä ajoista. Pahimman varalla mukana myös kivääri.

Azraelin kyyneleessä on kiehtova käsikirjoitus, joka sisältää runsaasti mukaansa tempaavia käänteitä. On petosta, on kieroi-

lua, eikä kaikkiin Artemiksen iätötömistä asukeista voi suinkaan luottaa.

Azrael's Tearin vahvin puoli on erinomainen tunnelma, joka tekee pelaajasta juuri sopivan säikyn ja varovaisen. Paikalla ei ole enää paljon inhimillistä asutusta, mutta tapaaminen asukkien kanssa on onnistuttu rytmittämään juuri oikein, jotta pelimaailma tuntuu sopivan kolkolta ja vuosisatojen saatossa itse ajankin unohtamalta.

Loppu lähestyy

Artemis on kuvattu sankarin silmin. Hiiren oikealla napilla katsellaan, vasemmalla liikutaan ja kummankin yhtäaikaan käytöllä voi sekä liikkua että kään-
nellä päätään. Systeemi on erittäin kätevä ja liikkuminen tuntuu todella aidolta. Pahin ongelma on se, että hyppäämisestä ei päästä pelaaja, vaan peli. Putoamiskuolemia tulee helposti, sillä aina ei voi olla varma, päättääkö kone loikata vai ei.

Silloin harvoin, kun joutuu turvautumaan aseeseen, on tykin käyttö ärsyttävän hankalaa. Jostain syystä ase nimittäin laukeaa aina pienellä viiveellä. Isompiin maaleihin tähdätessä tästä ei ole haittaa, mutta pieniin ja vikkeliin kohteisiin ei tahdo osua millään. Asetta ei kuitenkaan joudu käyttämään kuin pari kertaa koko pelin aikana.

Azrael's Tearissa on myös auto-
maattikartta, mutta sen kutsuminen esille hydytti ainakin minun koneeni. Menetyks ei kuitenkaan ole suuri, sillä ilmankin pärjää mainiosti.

Kanssakäyminen maailman kanssa näyttää ensinäkemältä ra-

joittuvan hotspotteihin reagoivan pointerin klikkailuun, mutta melko yksinkertaista systeemiä on osattu käyttää taidokkaasti hyödyksi. Ongelmat eivät ole pelkkää hotspottien etsimistä, vaan ympäristöä täytyy seurata tarkkaavaisesti ja osata käyttää sitä hyödykseen. Välillä apu on hieman liian osoittelevaa, mutta yleensä harvat vinkit jaetaan juuri sopivan hämäämällä. Lisäksi Artemis on täynnä enemmän tai vähemmän hajonneita koneita, jotka pitää saada toimimaan.

Visuaalisesti Azraelin kyynele on maittava paketti. Aidosti kolmiulotteisen pelin saa näyttämään vielä messevämmältä MMX-prosessorilla, jolloin voi kytkeä päälle bi-lineaarisen filte-roinnin, jolloin testikonekin oli joutua nöyrytymään työtaakkansa alla. Jostain käsittämättömästä syystä 3D-kortteja ei tueta.

Äänet ovat kunnossa. Parhaimmillaan erinomainen musiikki siivittää pelitapahtumia mukavasti, ja äänitehosteita on käytetty sopivan hillitysti niin, että jokaista outoa ääntä säpsähtää. Olin saada sydänhalvauksen, kun tutkiessani aluksen kantta mastoon hirtetty mies alkoiikin yhtäkkiä puhua.

Azrael's Tear on yllättävän magneettinen peli, jonka synkkiin luoliin ja sokkeloihin oppoa lähes huomaamattaan. Vahva tunnelma pakottaa jatkamaan hamaan loppuun asti. Vaikkei se ehkä Artemiksen asukeille koskaan saavukaan.

Tapio Salminen

Hyvää

- Vangitseva tunnelma.
- Hyvin kirjoitettu ja sopivan vaikea.
- Kaunis.

Huonoa

- Käyttöjärjestelmä kaipaisi pientä viilausta.
- Ei tukea 3D-kortteille.

Vahvatunnelmainen ja kiehtova kolmiulotteinen seikkailu.

86

Pikkupiipertäjien paluu

Sonic 3D Blast

Traveller's Tales/Sega

Windows 95

Minimi: P75, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 5 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, (Flash 3DFX,) SB16, 4xCD-ROM

Sonic 3D Blast on ainakin tähänastisista Soniceista kaikkein oudoin. Varsinaista kolmiulotteisuutta ei niimestä huolimatta tarjota, vaan sinisen siilin seikkailuja seurataan sivuviistovinkkelistä. Eikä ihme, sillä pelin tekijätiimi on kotoisin Englannista.

Siinä missä Nintendo on pitänyt Marion piuhat tiukasti itsellään, Sega on ollut liberaalimpi ja valinnut yhteistyökumppanikseen hieman yllättäen Traveller's Talesin, joka tosin on kokenut tasohyppelysankarin kydyttäjä. Maukkaan näköiset 16-bittiset hitit Mickey Mania ja Toy Story nostivat brittifirman jokunen vuosi sitten parrasvaloihin.

Yhteistyö Segan kanssa jatkuu edelleen, seuraava Sonic-peli (Sonic R) on jo huhujen mukaan viimeistä piirtoa vaille valmis. Traveller's Talesin toinen parhaillaan työn alla oleva peli ilmestyy alkuvuodesta myös PC:lle. Psygnosiksen julkaisema Rascal on etukäteistietojen perusteella mitä veikein 3D-tasohyppely.

Dr Robotnik on täällä tänään

Sonic 3D Blastin historia on erikoinen. Sen piti alunperin ilmes- tyä vain ja ainoastaan Segan 16-bittiselle konsolille Megadrivelle. Yllättäen Sega kuitenkin julkaisi sen viime vuoden lopulla Saturnilleen, joka vielä siihen asti oli jäänyt tyystin ilman Sonic-peliä. Suuren suurta hittiä siitä ei koskaan tullut, mutta toki Sonic-riippuvuudesta kärsineet saturnistit (onko heitä?) olivat tyytyväisiä.

Paha Dr Robotnik jaksaa edelleen kiusata Sonic-maailman- kaikkeuden pieniä viattomia eläimiä. Tällä kertaa kohteena ovat iki-ihanasta Flicky-kolikkope- liklassikosta tutut pikkupiipertä- jät. Dr Robotnik on vanginnut



Flicky-linnut robottiensa sisään. Sonicin on löydettävä kaikki sine- tälle pelialuetta sijoitetut ro- botit, hypättävä niiden niskaan tai spinnattava niiden yli ja va- pautettava pikku-Flicky pelti- puristeisesta piinasta.

Vapautetut Flickyt seu- raavat kiltisti Sonic-setää, jonka on vielä vietävä pe- rässä laahustava katras toiseen ulottuvuuteen vie- vän renkaan luo. Samalla reitti seuraa- van kenttään avau- tuu. Grafiikaltaan erilaisia alueita on seitsemän, jotka ku- kin on jaettu kolmeen pienempään jaksoon. Kunkin jakson viimeisessä episo- dissa Dr Robotnik käy esittele- mässä viimeisimmän taisteluro- bottinsa.

Isometriseksi (sivuviistosta tih- rattavaksi) peliksi Sonic 3D Blast on pelattavuudeltaan yllättävän sujuva, ehkä jopa liiankin sujuva. Peli nimittäin vaikuttaa helpolta ja jo ensimmäisessä pelisessiossa pääsee hälyttävän pitkälle ilman yhtäkään Game Over -ruutua. Toisaalta on myönnettävä, ettei- vät Sonic-pelit koskaan ole olleet järin vaikeita.

Hyytävä hyrrähyökkäys

Pelin edetessä uusia pikkuhie- nouksia annetaan tuttuun tyyliin pelaajan mutusteltavaksi. Näistä nautittavin on hyrrähyökkäys (spin attack), jolla varsin harvaan asutetut kentät on näppärä siivo-

ta vihollisroboteista. Valitettavas- ti monet ideat ovat tuttuja aiem- mista Soniceista, eikä Traveller's Tales ole onnistunut luomaan mitään todella yllätyksellistä uu- desta kuvakulmasta huolimatta. Jopa sinänsä vauhdikkaat kol- miulotteiset bonusepisodit ovat lainassa aiemmasta Sonicista. Pe- lission joutuu lopettamaan pik- kemminkin kyllästymiseen kuin elämien loppumiseen, mikä ei ole hyvä merkki.

Kokonaisuutena Sonic 3D Blast on aiempia PC-Soniceja vii- meistellympi. Grafiikka on toki edelleen karkeaa ja värejä vähän, mutta näkymät ovat parhaimmil- laan siistit. Vieritys on vaivatonta ja nopeaa, muttei vielääkään sil- koisen sileää (60 fps). Rompulta soiva musiikki on melkoinen se- koitus liki kaikkea mahdollista markkinamusiikista sinfonisiin sävelkuviin. Jostain kum-

man syystä tällainen soivin sopii peliin kuitenkin hyvin.

Sonic 3D Blastin jul- kaiseminen PC:lle on hieman kyseenalaista ja turhaa, varsinkin kun kyseessä on ylivoimai- sesti kaikkien aikojen keskinkertaisin ja hit- tain Sonic. Segan ar- kistoista löytyisi maukkaampakin materiaalia PC:lle siirret- täväksi. Esimerkiksi alkuperäi- sen Sonic-tiimin tekemä eteerin- nen Nights olisi taatusti upea elä- mys kunnollisen 3D-kortin läpi puserrettuna.

JTurunen

Hyvää

- Suht siisti.
- Persoonallinen kuvakulma.
- Tuntuu alkumetreit tuoreelta.

Huonoa

- Tasapaksu.
- Ajoittain tylsä.

Ei hyvä eikä huono, siinäpä kiteytettynä Sonic 3D Blast. Ei alkuperäisen Sonic-tiimin tekele ja sen kyllä huomaa.

70

Sukkapuku suhisee

Perfect Assassin

Synthetic Dimensions/Grolier Interactive

Dos

Versio: 1.4

Minimi: todennäköisesti 486DX2/66, 8 Mt, SVGA, 2xCD-ROM, hiiri, digitaaliäänikortti

Äänet: kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 10 Mt

Muuta: myyntiversio suomenkielinen

Testattu: P200 MMX, 80 Mt, Stealth 64 2 Mt VRAM, SB 16, LACP-1, 12xCD-ROM

Avaruuden äärettömässä tyhjiössä matkustaa siniseen sukkapukuun sonnustautunut sankari, joka ei muista mitään menneisyydestään. Ei, kyseessä ei ole kukaan Marvelin X-supersankareista, vaan täydelliseksi salamurhaajaksi tituleerattu sankari, Charon. Hänen täytyisi etsiä käsiinsä läheisellä planeetalla asustava työnantajansa, joka suostuu neuvottelemaan diileistä vain kasvatotuen. Miksi kaikki täytyy aina tehdä niin vaikeasti?

Pelin suunnittelijoilla on ilmeisesti erilainen kuva salamyhkäisistä murhamiehistä, sillä miten kirikkaansininen, kanuunaa koko ajan näkyvästi esillä kantava kaksimetrisen heppu muka on "täydellinen salamurhaaja"?

Perfect Assassin on seikkailupeli, johon on ajoittain yhdistetty toimintaa. Spritesankari tepastelee kolmiulotteisessa polygoni-maailmassa ja yrittää ratkoa useimmat ongelmat puhumalla. Pelimaailmaa tutkitaan hiirellä, mutta interaktiivisuus jää melko vähäiseksi. Sankari voi lähinnä aukoa ovia ja käyttää joitain harvoja esineitä juuri niitä varten selkeästi tehtyihin kohtiin. Esineitä voi myös lahjoittaa pois, ja liian monet ongelmat ratkeavatkin juuri tällä tavalla. Ohikulkijoiden pysäytteleminen ja heille erilaisten esineiden tarjoaminen

vastapalveluksen toivossa ei pitemmän päälle ole kovin hauskaa puuhaa. Muutenkaan ongelmat eivät ole kovin nokkelia, vaan keskittyvät lähinnä esineiden rahtaamiseen paikasta toiseen.

Heppoisen seikkailuisuuden vastapainoksi pelissä on kuitenkin erinomaisesti toimiva keskustelujärjestelmä. Jutustellessa siirrytään erilliseen moodiin, jossa näkyvät molemmat turinoinnin osapuolet. Sankarilla on kolme erilaista suhtautumismallia, jotka vaikuttavat keskustelun tulokseen. Hän voi joko anella ja rui-kuttaa, asennoitua hommaan normaalisti tai olla päällekkävyä ja aggressiivinen. Lisäksi keskustelussa ei ole juututtu tavallisten moninvalintojen tasolle, vaan pelaaja voi itse yhdistellä lauseita. Vaihtoehtoina ovat kuka-, mikä- ja missä-kysymykset, joita voi siten liittää suurin piirtein kaikkien sankarin tietämään hahmojen nimistä ja paikoista lähtien.

Puhe näkyy vain tekstinä, sillä hahmot sankari mukaan lukien puhuvat jotain outoa avaruusmongerrusta. Idea tuntuu aluksi hienolta, mutta otusten mölinään kyllästyy yllättävän nopeasti. Musiikkia on vähän, eikä sekään vähä ole hääppöistä.

Ulkoisesti peli on karu, mutta toimiva. Kuva liikkuu sankarin mukana paikoitellen jopa todella hienosti. Peliä ei myöskään riivaa tuttu helmasynti, heti ruudun reunan takana vaanivat viholliset.

Perfect Assassinissa olisi aineita paremmaksikin peliksi, mutta suunnittelijoiden energia tuntuu loppuneen hienoon keskustelujärjestelmään. Kyllähän tätä paremman puutteessa vääntää, mutta ongelma onkin siinä: siitä paremmasta ei ole puutetta.

Tapio Salminen

Yksinkertainen toimintaseikkailu.

65



Magiaa mahan täydeltä

Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty

New World Computing/
3DO Company

Dos, Windows 95

Minimi: 486/66, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: Pentium

Äänet: kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 65 Mt (sisältää HoMM II:n)

Muuta: Lisälevyke. Vaatii alkuperäisen HoMM II:n.

Testattu: P120, 16 Mt, SB 16 Pro, 4xCD-ROM



Vuodenvaihteessa ilmestynyt Heroes of Might and Magicin kakkososa (Pelit 1/97, 85 pistettä) on saanut magian jatko-osan. Lempparipelini sai minut jälleen jämähtämään perusteellisesti Mahdin ja Magian maahan.

Heroes of Might and Magic on karamellinkaunis, vuoropohjainen strategiapeli, jossa sankarit keräävät maastosta aarteita, valloittavat kaivoksia, rakentelevat linnoja ja sitä myötä joukkojaan ja lopulta valloittavat maailman toisilta samanlaisilta sankareilta. Peli on helposti opittava mutta haasteellinen voitettava.

Lisälevyke tarjoaa neljä uutta kampanjaa, kaksi lyhyttä ja kaksi pitkää sekä lukuisan määrän pikkuparannuksia. Uutta ovat esimerkiksi salasanalla avattavat portit, joiden takaa pääsee vaikka teleporttaamaan muille maille tai saa haltuunsa huikean määrän aarteita. Salasanan taas löytää ennemmin tai myöhemmin räjähtäneen näköisistä teltoista. Lisäksi mukana on uusia sankareita, uusia taikaesineitä ja mieletön määrä aarteita. Myös taikoja voi nyt löytää maastoon piilotetuista kääroistä.

Palkka-armeijan määrä on myös kasvanut. Mukaansa voi palkata niin maan, meren, ilman kuin tulen elementaaleja meduusojen ja haamujen lisäksi. Liikkumapisteitä saa kasvatettua viikoksi kerrallaan vieraillemalla talleissa.

Vaikeusaste on kohdallaan. Olen tahkonnut The Voyage Home -kampanjaa muutaman illan ja mielenkiinto säilyy kummasti: pääsen eteenpäin tiukasti yrittämällä, mutta pääsen kumminkin. Tekijät myös osaavat palkita: mikään ei ole nautittavampaa kuin valtavan arremäärän kerääminen tiukan taistelun jälkeen.

Monen lukijan mielestä Heroes of Might and Magic II olisi ansainnut yli 90 pistettä. Nyt lisälevyn myötä olen samaa mieltä: kokonaisuus houkuttelee pelaamaan tuntikausia. Klassikko mikä klassikko.

Tuija Linden
Lisälevyke kevyen ja kauniiseen strategiapeliin.
Lisälevynä

85

Kokonaisuus

90



Pelit ● 7/1997 53

EI ARMOA

No Respect

Appeal/Ocean

Windows 95

Minimi: P100, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 70 Mt

Moninpeli: IPX, 4 pelaajaa

Muuta: KALI 95 rompulla mukana

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules 128, (Flash 3DFX,) SB16, 4xCD-ROM

Voihan vokselit sentään. Comanche-helikopteripelin aikoinaan ihmetystä herättänyt vokseligrafiikka on edelleen hengissä, mutta ei valitettavasti voimissaan. Hollantilaisen Appealin ohjelmoima grafiikkademo No Respect ei vakuuta, varsinkin kun itse peli on jäänyt kiireessä väsäämättä.

Tulevaisuus ei jostain syystä ole pelintekijöiden mielestä juuri koskaan järin mieluista ja rauhaista. Tyrannit, palkkionmetsästäjät, vihamieliset monikansalliset yhtiöt ja erilaiset tuhoja kylvävät tappokoneet ovat arkipäivää myös No Respectissä.



Pelaajan tehtävänä on vain ja ainoastaan käydä nokkapokkaa vastaan tulevien vihollisalusten kanssa. Pelin rakenne on kuin mätännästä konsanaan. Kun ensimmäinen vihollinen on taltutettu (paras kolmesta -malliin) seuraava astuu estradille. Maise- mat sentään vaihtuvat ja monimutkaistuvat pelin edetessä.

Kentillä lojuu tuttuun tapaan suojankappaleita ja lisäammuksia. Toisen asejärjestelmän tehoa voi lisäksi virittää kolminkertaiseksi. Huimaa! Pikapiipahdus ammusvarikolle (Ammo Base) ja bensa-asetalle (Fuel Base) ei välttämättä ole tyhmempi idea taiston pitkeydessä. Lisäsuojaa saa myös lentämällä suoja-ase- man läpi (Shield Station).

Alus luuhaa pitkien planeetan pintaa, eikä lentäjän taitoja tarvita. Kontrollit ovat suoraviivaiset ja helpot, joten aloittelijakin saa aluksen heti liikkeelle. Vokseli- grafiikka on kauempaa katsottuna suht näyttävää, mutta ruudunpäivitys ei vakuuta. Kokonaisuutena Appealin grafiikkaengine on melkoinen pettymys.

Itse peli tuntuu hätäisesti kyhätyltä vokselien päälle heitetyltä tuhaisulta. Yhden vihollisaluksen kanssa käytävä kyttäysleikki ei sytytä, vaikka maastonmuodot ovatkin vaanimiseen sopivat. Yllättävän heppoisin pelidesign- eväin No Respect on kaupan hyllylle päästetty. Jo pelkästään jaetun ruudun kaksinpeli kekseliäillä lisäkyvyillä olisi piristänyt peliä eksponentiaalisesti. Moninpeli onnistuu toki verkon kautta, mutta vaikea kuvitella No Respectia suureksi nettihitiksi. Blue Byten Extreme Assault -helikopteriräiskintä on tässä (kin) suhteessa Oceanin esitystä innostavampi.

JTurunen

Ocean ei näytä ihmeemmin välittävän mitä markkinoille päästää. Ilmeinen ison yhtiön ongelma. Tälle pelille ei anneta armoa.



Potkukone matkalla maailman halki

Perfect Weapon

ASC Games/Electronic Arts

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P120, 8 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: padi

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: P100, Stealth 64 2 Mt

VRAM PCI, 16 Mt, SB 16,

3xCD-ROM

Perfect Weapon on jälleen yksi tusinahakkaus, jossa sankari nuijii tiensä tunte- mattomien maailmojen halki päästäkseen takaisin kotiin. Sankari Blake Hunter on asiaan sopiva sankari, joka syö rautanau- loja aamiaisiksi ja tulostaa kettinkii illalla. Pahansuovat muukalaiset tekevät siis anteek- siantamattoman virheen telepor- tatessaan tämän tappokoneen omaan outoon ulottuvuuteensa. Mitäpä muuta voi mies tehdä kuin alkaa halkoa päitä?

Juonesta ei siis voi varsinaisesti puhua, joten huomio keskittyy väkisinkin itse nuijimiseen, joka onkin yllättävän hyvin toteutet- tua. Sankarilla on mukava määrä liikkeitä, ja hän yleensä oppii jon- kun uuden jipon jokaisesta lä- päisemästään kentästä. Vastarinta ei ole liian vaikeaa, vaikka joskus pahikset yrittävätkin käyttää hy- väkseen joukkovoimaa. Perusliik- keiden lisäksi löytyvien combo- jen aikaansaaminen on näppik- seltä hieman hankalaa, mutta harjoittelun jälkeen potkut yleensä lähtevät sellaisina kuin pelaaja halusi.

Muksimisen välillä sankari voi kerätä eteen osuvia esineitä, joita käytetään yksinkertaisten ongel- mien ratkaisuun. Yleensä kerättä- vät esineet jäävät lähinnä en-

siapulaukkujen ja karttaa täyden- tävän satelliittilautasen tasolle, ei- vätkä harvat ongelmat paljon päästä vaivaa. Mistään seikkailu- pelimaisuudesta on siis turha haaveilla, mutta se ei ole kai tar- koituskaan. Tasopohjaisesta perusmätännästä poiketaan kui- tenkin sen verran, että peliin on väännetty tallennusmahdolli- suus.

Pelin tylsän keskinkertainen ulkonäkö ei suurempia riemun- kiljahduksia saa aikaiseksi. Kol- miuloitteiset sankarit loikkivat kliinisen oloisissa renderoiduissa taustoissa. Hahmojen liikkeet ovat välillä jopa kauniita, mutta niiden ulkonäkö ei. Itse sankari on pukeutunut mielikuvitukset- tomaan sukkapukuun, eivätkä vastustajatkaan ole sen hääppöi- sempiä. Äänimaailma on muun pelin tavoin melko mitään- sanomaton. Vihollisten ilmesty- minen ilmoitetaan sopivalla kar- jaisulla ja osuvien lyöntien äänet ovat rauhallisen laimeita. Jum- puttavaan musiikkiin kyllästyy nopeasti.

Mätkiessään kahdennettakym- menettä samannäköistä örkkii turpaan tulee kovasti ikävä sellai- sia puhkikulunutta peruskaavaa rikkovia pelejä kuin Shiny'n MDK. Parhaimpina hetkinään Perfect Weapon on hauskaa mät- kintää, mutta liika keskinkertai- suus paistaa läpi kaikista yksityis- kohdista – tai lähinnä niiden puutteesta. Jos turhaa harhailua voisi vähentää, viihtyisi pelin pa- rissa pitempäänkin. Tällaisenaan siihen kyllästyy parissa päivässä.

Tapio Salminen

Harmaata hakkaussmassaa, jolla on hyvätkin hetkensä.

65



Netrek

Windows, yleisimmät Unix-variantit (myös Linux ja NetBSD), AmigaOS, Macintosh...

Versiot: COW 2.02pl1, Paradise 2.4, tedturner 1.2

Minimi: TCP/IP-verkkoyhteys
Suositus: Kolminappinen hiiri, vähintään 1024x768 resoluutio
Kiintolevy: enintään pari megaa
Moninpeli: enintään 16 pelaajaa
Muuta: niin palvelin- kuin asiakasohjelmakin ovat ilmaisia

Testattu: 486/66/20 Mt ja P120/32 Mt, Linux 2.0.29, 14.4 kbps modeemi

Planeetta Maa on yksin, entinen Federaatio klingonien imperiumin reuna-alueita. Viimeiset puolustuslinjat murtuvat hitaasti mutta vääjämättömästi.

Ja sama sivullisen silmin: ruudulla nykii joukottain kynnen kokoisia pikkualuksia. Ilma on sakeana väripalleroista ja sädeaseiden viivoista, ja huonosti piirrettyjä räjähdyskäs välähtelee solkeana. Toimintaa tahdittaa joukko puoleenkymmeneen ikkunaan tulostuvia mystisiä viestejä.

Toki Netrekin peluu 24-bittisillä, hienoilla spriteillä ääniefektien säestämänä on ollut mahdollista jo vuosia, mutta itse tydyn muutamaan väriin ja pelkistettyyn grafiikkaan, sillä näin kohteet ovat selkeämpiä ja helpommin tunnistettavissa.

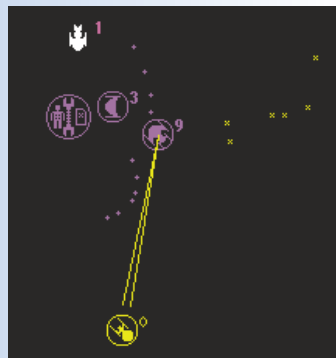
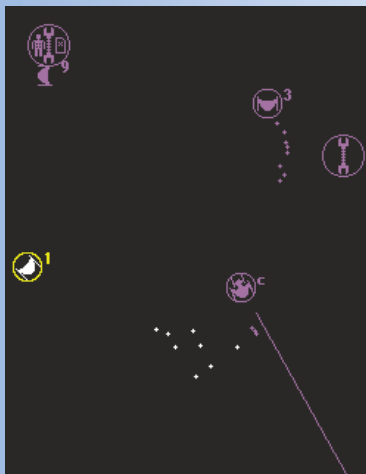
Two to beam up

Netrek on verkossa toimiva monen pelaajan reaaliaikainen toimintastrategiapeli, jossa enintään 16 ihmispelaajaa ottaa toisistaan mittaa. Kukin pelaaja ohjaa yksittäistä avaruusalausta Federaation, klingonien, romulaanien tai orionlaisten lipun alla. Kaksi rotua kerrallaan sotii keskenään.

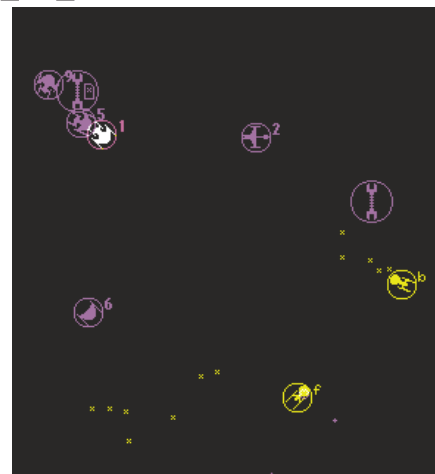
Tavoitteena on ottaa haltuun vihollisen planeetat. Pelkillä avaruusaluksilla ei planeettoja vallata, joten tarvitaan maihinlaskujoukkoja, Netrekin termistössä armeijoita. Niitä ilmestyy omille planeetoille tietyin väliajoin.

Planeetan pinnalle lasketut joukot ovat erittäin haavoittuvia kiertoradalle ilmestyvän vihollisen aloittaessa pommituksen, joten planeettoja täytyy aktiivisesti puolustaa avaruusaluksin. Yleinen taktiikka on kerätä omat armeijat yhdelle planeetalle tur-

Pikkualukset hippasilla



Fotonitorpedot ja vaiheiset ovat pääaseet. Jotkin alukset voi varustaa plasmapalleroilla ja hakeutuvilla ohjuksilla, muttei niistä ole normaalitalanteissa sanottavammin iloa.



vaan, koska tällöin valvonta helppoutuu.

Kuten Interstellin iki-ihanassa Empiressä, kantavana ideana on siirtää armeijoita paikasta toiseen ilman, että kuljetusalus "uppoaa" matkalla. Kaikki toiminta tähtää pohjimmiltaan armeijoiden puolustamiseen ja siirtämiseen.

Planeetoilla on muitakin resursseja kuin armeijat. Taistelutilanteessa on hyvä välillä poiketa bensa- tai varikkoplaneetalla. Viljelysplaneetat ovat arvokkaimpia omistajalleen, sillä niillä syntyy normaalia enemmän armeijoita. Joidenkin planeettojen ilmakehä on myrkyllinen. Tällaiset planeetat tappavat hissuksiin niille lasketut joukot, joten niitä on turha vallata.

SC, BB, CA, WTF?

Taistelulivoissa on valinnanvaraa. Mitä pienempi alus, sitä ketterämpi ja haavoittuvampi, ja mi-

tä isompi, sitä tulivoimaisempi. Alusten ulkonäkö riippuu valmistajasta, mutta muuten eri rotujen tähtilaivatyyppit ovat identtisiä: klingonien hävittäjä on ominaisuuksiltaan kuin romulaanien hävittäjä. Aluksista puhuttaessa käytetään kaksikirjaimisia lyhenteitä, Assault Ship esimerkiksi on AS.

Jos ja kun oma alus tuhoutuu, tilalle saa heti uuden. Aluksen menetykseen ei siis paljon paina, ellei alus tuhoutumishetkellä kuljettanut armeijoita. Tuhottujen ja menetettyjen alusten lukumääristä ja suhteista pidetään kirjaa. Pelaajan viholliselle tuottaman vahingon määrä ilmoitetaan DI-lukuna (Destruction Inflicted). Kun DI nousee, pelaaja kohoaa arvoasteikolla. Sotilasarvon ainoa merkitys on, että kaikki palvelimet eivät anna arvoasteikon alapäässä oleville lennettäväksi avaruusasemaa. Avaruusasema toimii tankkauspisteinä, nopeuttaa

taistelualueelle saapumista ja tehokkaine aseineen helposti kiepsauttaa voimasuhteet ympäri.

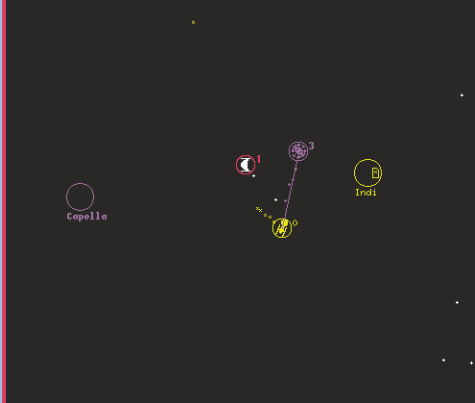
Normaalissa planeetanvaltauksessa ensin pieni alusryhmä ottaa avaruusherruuden, vääränrotuiset armeijat vapautetaan palveluksesta pommittamalla ne ole-mattomiin ja lopuksi kuljetusalus livahtaa laskemaan rauhanturvaajat pallukan pinnalle.

Open hailing frequencies

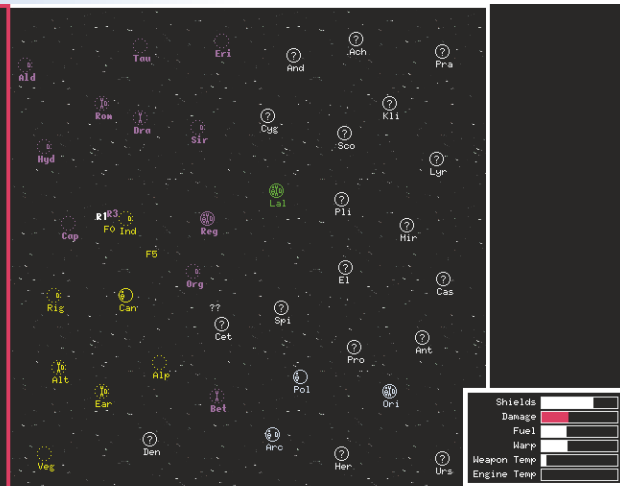
Jotta armeijoita voisi kuljettaa, täytyy käyttämällä aluksella saada tapettua yksi vihollinen. Useampi tappo merkitsee, että voi kuljettaa useampia armeijoita. Pelaaja, jolla on tilillään tappoja, joutuu automaattisesti vihollisen huomion kohteeksi.

Taisteleminen on nopeampoisuudestaan huolimatta kärsivällisen puuhaa. Nopeasti lentävä alus kääntyy erittäin huonosti ja

Tärkeimmät ikkunat ovat taktinen ja strateginen karttanäyttö, kojelauta sekä viestiruudut. Karttakuva broncosta.



Flags	Spl 3/7	Shd 0/21	Fuel 3446/10000
SR	Spl 68/1000	Hlt 6/1000	Kills 1,01
23:29:02	Hul 64/1000	Est 0/1000	Torps 7



Our computers limit us to having 8 live torpedos at a time captain!

Wipeout (SB E3old): SB Help! 0: dow, 100: shd, 100: fuel 5 ornales!!
Wipeout (SB E3old): SB Help! 0: dow, 100: shd, 100: fuel 5 ornales!!
Indi - ROM Indi destroyed by Reboof (F4)
Wipeout (SB E3old) has 0 ornales on board!
R3-R0M take ind
Wipeout (SB E3old) has 8 ornales on board!

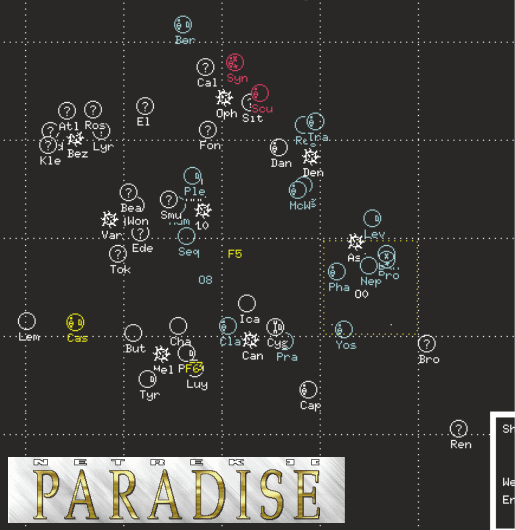
Kaksintaistelu robottivastustajia vastaan kehittää perustaistelutaitoja, vaikka robojen liikkaintä onkin ennalta-arvattavissa.



Sama monivärisenä.



Yksi Paradiisin lukemattomista kartoista kokonaisuudessaan. Zoomaustoiminto selkeyttää tilannetta.



Organia



Asemat saa tuhottaa vain hyvin ajoitetuilla yhteishyökkäyksillä.

Miten pääsen pelaamaan?

Kotikoneessa pyörivä asiakasohjelma luo peliruudun ja käyttöliittymän pelaajan näytölle. Kun yhteys on kunnossa, selaa webbisivut

<http://members.tripod.com/~netrek/>

<http://www.pnetrek.org/index.html>

Sivut olivat hengissä ainakin vielä syyskuun lopussa 1997. Niiltä löytää peliohjeet, tietoa aloittelijoille, elintärkeän listan palvelimista sekä listan ftp-paikoista, joista voi imuroida asiakasohjelmat eri käyttöjärjestelmille. Tarjolla on tottakai myös linkkejä muille Netrek-sivuille.

Keskustelua aihepiiristä on muutamassa usenetin uutisryhmässä. Etsi ryhmät, joiden nimissä esiintyy netrek, paradise tai xtrek. Valittavasti asiaa saa etsiä viestien seasta suurennuslasilla, ja keskustelu on usein melko häiriintyneen näköistä.

Paradiisin pelaaminen vaatii paradise-yhteensopivan asiakasohjelman. Paradise-asiakasohjelmalla voi pelata broncoa, muttei päinvastoin.

Mieleisen palvelimen löytäminen on nopeaa, kiitos metaserverien. Kun netrek-asiakasohjelman käynnistää, se yleensä ottaa yhteyden metaserveriin, ja ruudulle ilmestyy lista metaserverin tuntemista aktiivisista palvelimista pelaajamäärineen.

Aluksen kontrollit ja pelin alkeet kannattaa opetella melko tyhjissä palvelimissa, ellei sitten nauti kyseenalaisen huomion saamisesta osakseen.

WAR-> INTERGALACTIC BEER SHORTAGE!
WAR-> CHAOS LIKE IT HAS NEVER BEEN SEEN BEFORE ENSUES!

on helppo kohde torpedoille. Kaikki toiminta kuluttaa polttoainetta, jota ei riitä tuhlattavaksi.

Netrekin viehätys on kaikenlaisessa pikkukikkailussa. Vaikka taistelu on periaatteessa yksinkertaista, vaatii veto- ja työntösaiteiden saumaton yhteiskäyttö aseiden kanssa paljon harjoittelua.

Vaikka Netrek on silkkaa taistelua, ei voittoon yllä, jos tiimi koostuu joukosta DI-lukuaan parantavia soololijoita. Viestejä lähetetään koko ajan ja ne on myös syytä lukea, jotta tilanteen hahmottaisi. Homman selkeyttämiseksi viestit ovat värikoodattuja, ja ne voi jakaa tyyppin tai kohteen mukaan tulostumaan eri ikkunoihin. Yksinkertainen makrosysteemi nopeuttaa yleisimpien fraasien kirjoittamista.

Paratiisiko?

Netrek pohjautuu muinaismuistolle nimeltä Xtrek, joka on tällä hetkellä enemmän tai vähemmän kuopattu – en löytänyt ainoatakaan toimivaa XTrek-palvelinta, mutten kyllä kovin kiivaasti etsintään.

Netrek-palvelimia on eri tyyppisiä. Bronco on aito, alkuperäinen, puristien mielestä ainoa oikea Netrek. Pelialue on suhteellisen pieni, eikä kuolleita hetkiä pääse syntymään.

Paradise on viritelty versio, jossa kartta on suurempi ja alukset voivat warpata. Tämä muuttaa pelin luonteen täysin, sillä yksinäiset cowboytkin voivat onnistua. Paljon muitakin ”parannuksia” on, mutta kaikkine uudistuksineen Paradise ei yllä Broncon tasolle. Vaikka galaksi on realisti-

sempi ja peli monipuolisempi, on Broncoissa tunnelma selvästi tiheimpi.

Hockey-serverit ovat oma lukuunsa. Alukset yrittävät työntösaiteilla tönimällä saada kiekkoa vastapäin maaliin. Puuduin ideaan parin testipelin jälkeen. Muutakin palvelintyyppijä on esimerkiksi kaksintaistelun ja asemien hallinnan harjoitteluun, mutta ne ovat hieman liian erikoisia kiinnostakseen kauan.

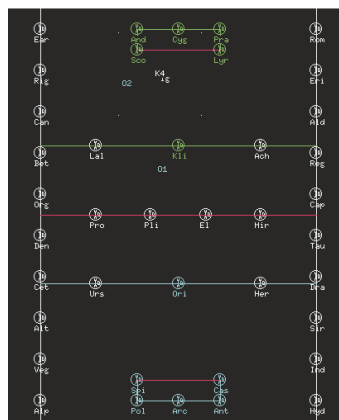
21 tuuman ruutu, kiitos

Jos palveluntarjoajan yhteys on kunnossa, pääsee jo 14,4 kbps modeemilla pelaamisen makuun. Kone saa olla hidas ja kiinteolevy ahdas. Näytön täytyy pystyä vähintään 1024x768 pisteen resoluutioon, 800x600 on ehdoton minimi ja sillä pelaaminen on tuskaa. Itse en pelaisi ilman kolminappista hiirtä.

Dokumentaation taso on parantunut huimasti vuosien varrella, webistä löytyy muutamalla klikkauksella kaikki tarvittava. Asetustiedostojen kaikki optiot tosin selvisivät vasta lähdekoodia tutkimalla, onneksi asiakasohjelmat eivät valita olemattomien tai vanhentuneiden optioiden käytöstä.

Netrek on upea peli, jota kannattaa kokeilla ainakin kerran. Suurin osa kuitenkin kuitannee Netrekin liian antiikkisen näköisenä ja yksinkertaisena, vaikka pelissä onkin syvyyttä enemmän kuin ensinäkemältä uskoisi.

Kimmo Veijalainen



Hockey.

Hyvää

- Yhteispele.
- Strateginen ote.
- Toiminnantäyteisyys.

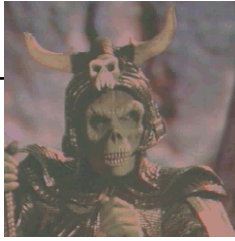
Huonoa

- Joidenkin silmissä antiikkinen.

Erinomainen sekoitus taktiikkaa ja toimintaa.

10-90

pelaajamäärästä riippuen



Nnirvi

Markkinataloutta

Valtaviksi paisuneet pelitalot ovat antaneet pioneerihengelle kenkää, ja menneiden aikojen innostunut, asiantunteva pelilehdistö on vajonnut ulkokultaiseen itsensä kehuskeluun, pelaamisen teeskenteelyyn ja herrojensa mielistelyyn. Taitaa olla taas paasaamisen paikka.

Bisnes on kovaa

ECTS:ssä näkyi taas selvästi, että tietokonepelit ovat ”peliteollisuutta”. Pelit ovat puhtaasti ”tuotteita”, joita pyritään myymään tavalla tai toisella ”asiakkaalle”. Niinhän sen pitääkin olla, aika harva jaksaa tehdä pelejä harrastuksen vuoksi. Mutta perusta on muuttunut. Pelifirman päämyyntiargumentin pelille X pitäisi olla se, että peli X on hyvin tehty hyvä peli, ei se, että lisenssi on tavattoman hyvä, tämäntyyppiset pelit ovat hirveän suosittuja tällä hetkellä ja tämä on sopivan helppo tavallisllekin ihmiselle.

MicroProsen Star Trek: Generations on suht hyvä esimerkki. ”Prose poltti todella raskaasti rahaa Star Trek: Generationsin markkinoitiin. ”Star Trek on Englannissakin huiputusosuutta, ja hyvään lisenssiin saadaan imua toteuttamalla se muodikkaaseen 3D-tyyliin”, pohti paikallinen suunnittelukomitea. Suunnitelma näytti varmasti paperilla toimintasuunnitelmassa hyvältä. Peli myikin 200 000 kappaletta, mutta se oli reippaasti vähemmän kuin odotettiin. Firma ei tuntunut tajuavan, että jokainen vähänkin pelannut huomasi kymmenessä minuutissa, että pitkään työstetty peli onkin susi.

On olemassa Westwoodin kaltaisia ohjelmointiimejä, joiden yksi valtti on se, että sen työntekijät ovat niin pirun innostuneita tuotteestaan. Tällaiset pystyvät luomaan Command & Conquerin kaltaisella pelillä uuden trendin.

Kyvottomämmät joutuvat kloonaamaan. Bisneshenkinen ”peliohjelmointi on työtä” -lähestyminen näkyy Conquest Earthissa. Veikkaan, että Conquest Earthin tehnyt DDI on joukko koulutettuja ohjelmointiammattilaisia, joista pelit ovat natiivien viihdettä, eivätkä he jaksaneet pelata Red Alertia kuin hetken. Dark Reignin tehnyt poppoo on ilmiselvästi lähtenyt leikkiin sillä mielellä, että nyt näytetään Alertille närhen näreit. Ja lopputulos onkin sitten ihan erilainen.

Mikseivät pelifirmat palkkaa esimerkiksi peliarvostelijoita laaduntarkkailijoiksi? Koska heillä on selkeä käsitys millainen peliarvostelija itse asiassa on.

Sopulit rähmällään

Kun peliteollisuus oli vielä lapsenkengissään eikä nykyisiä sidosryhmäkuvioita ollut, lehdistökin oli harrastelijavetoista ja lehdet hyviä. Jopa vanhat brittilehdet a la Zzap!64 ovat ihan jotain muuta kuin nämä pelivetoiset nykytuotteet, ja vanha Computer Gaming World oli esimerkiksi Pelit-lehden esikuva. Jenkki-PC Gamerista pelästynyt ja suuria joukkoja koskettava CGW ei sille enää pärjää.

Jaettavan kakun kasvaessa pelilehdistö näyttää enemmän tai vähemmän muuttuneen yksinkertaisille ihmisille kirjoitettavaksi, sensaatiotekniikka hyödyntäväksi trendikamaksi, jonka sivubisneksenä on olla peliteollisuuden käsikassara.

Peliarvostelija, tai siis ”journo”, haluaa ihmillisestä pätemisen ja vallan halusta olla sillä puolella, missä raha ja etuudet liikkuvat, mikä tässä yhteydessä tarkoittaa peliteollisuutta. Internetissä oli lehtien moraalista hirveä tappelu, joka kuulemma on aiheuttanut positiivista itsetutkiskeluakin, vaikka normaaliin nettityyliin asialla olivat pääasiassa salaliittoteorioihin vajonneet fanaattiset noidanmetsästäjät. Osoitekin oli väärä: kohteena olivat jenkkilehdet, eivät eurooppalaiset lehdet. Sen verran olen alalla ollut ja asioista kuullut, että tuo on sama kuin vaadittaisiin kaverinsa kännissä puukottaneen Arskan päätä vadille, ja unohtettaisiin Hannibal Lecter.

Erään lehden Maaailman Yksinoikeus Generations -arvostelu (92 pistettä) noudatti täsmälleen samaa kaavaa, ja kiinnitti huomiota täsmälleen samoihin juttuihin kuin, yllättäen, MicroProsen Generations-tuotevastaava. Mistä tavallinen ihminen sen voisi huomata? Minäkin huomasin sen vain koska kuukautta aikaisemmin olin kuullut saman esityksen.

ECTS-messuilla Pelit-lehteä kutsuttiin ”itsenäiseksi” lehdeksi. Tällaisen lehden arvosanoihin ei voi vaikuttaa yksinoikeusarvosteluilla, yksinoikeuskansidemioilla tai mainos-sopimuksilla. Ne ovat ilmeisesti alan normaaliikäytäntö. Toisaalta kilpailutilanne on Yhdysvalloissa ja Englannissa aivan eri luokkaa kuin meillä. Kestäisikö Pelit-lehden moraalit, jos puolen miljoonan mainos-sopimuksen hintana olisi antaa 7th Legionille 94 pistettä, tai Command & Conquer II:n yksinoikeus maksaa vähintään 95 pistettä ja Hyvä Peli -lätjän? Varsinkin jos tietäisimme, että mahdollinen kilpailija kyllä suostuu?

Pelitalot ovat melko viattomia, samalla tavalla kuin susi, joka tappaa lampaita: se on suden luonto. Jos minä olisin pelifirma tai

pelimaahantuoja, tottakai olisin kiitollinen, jos minulla olisi toimittajalemmikki, joka kiltisti ja takuuvarmasti arvostelisi tuotteet jotka haluan, ja joka kiltisti soittelisi minulle arvosanat ja testien johtopäätökset hyvissä ajoin ennen kuin lehti on tullut. Lehtien oma asia on pitää journalistisesta etiikasta kiinni, ja sen mukaan lehden sisältö on salaisuus, kunnes lehti on painettu.

Lehdet eivät sen enempää saa olla pelifirmojen tai maahantuojien taskussa kuin meuhata verenhimoisen rahvaan nokkamiehienä huutamassa bugisia paskatuotteita markkinoivia pelitaloja tuomioille, leikkien ”pelaajan parasta kaveria”. Lehtien paikka on olla siinä välissä, ja kaikkia osapuolia on kohdeltava objektiivisesti.

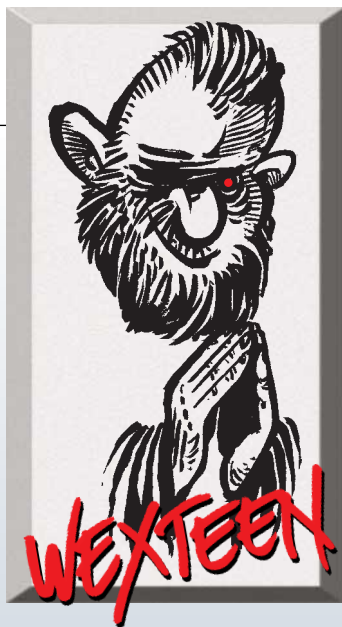
Miksei mikään vaikuta?

Miksei sitten koko ruljanssin perusjalka, pelaajat, pysty vaikuttamaan asiaan? Koska esimerkiksi pelilehtiä lukevat ja/tai netissä pyörivät core-pelaajat ovat murto-osa koko pelaavasta laumasta. Näin pelejä ei ole mitään syytä muuttaa, koska teollisesti tuotettu tavara menee varmasti kaupaksi.

Lehtiinkään tuskin kovin suuria muospaineita kohdistuu. Horoskooppien luonnanalyysit tuntuvat pitävän paikkansa, koska niistä automaattisesti poimitaan vain halutut jutut ja jätetään loput huomiotta. Sama toimii mainiosti lehdissä. Jos lehden B lukija tuntee kuuluvansa syytä tai toisesta B-”perheeseen”, hän alitajuntaisesti vahvistaa lehden hyviä piirteitä, ja himmentää räikeätkin heikkoudet ja asiavirheet. Ja lehti A on vieraan jengin lehti, jolloin sen hyvät puolet himmennetään ja huonot alleviivataan paksulla tussilla. Näin täysin löperö, mutta onnistuneesti markkinoitu lehti voi kirjoittaa puutaheinää ja levikki sen kun kasvaa.

Olen aina kannattanut sitä näkemystä, että tietokonepelit ovat harrastus. Esimerkiksi Pelit-lehden punainen lanka on se, että Pelit on harrastelehti, jonka kirjoittajat ovat aktiivisia harrastajia. Tuntuu, että se on typerin mahdollinen tapa tehdä lehteä, sillä tie todella suuriin levikkeihin kulkee saturaatio-itseköhun, kansiroppujen, MAAILMAN YKSINOIKEUS! -revittelyn ja online-kerhojen kautta.

Toisaalta, lehtemme levikki on yli 35 000 ja sillä on virallisen tutkimuksen mukaan 155 000 lukijaa, joten vaikea valittaa. Hyviäkin pelejäkin tulee, ja Strategy Plus, Computer Gaming World (US) sekä PC Gamer (US!) ovat täysin lukemisen kestäviä lehtiä. Ja nyt syysaurinkokin pilkahtaa!



Teinipoikien unelmatytöt

● ● Tyttöjä on jo vuosia yritetty houkutellessa tietokoneiden ääreen. Pian ei enää tarvitse, sillä lähitulevaisuudessa heidät voidaan korvata virtuaaliviihdyttäjillä.



Tietokoneharrastajien ja -pelaajien määränemmistö on nuoria miehiä ja teinejä, joiden ikä alkaa ykkösellä: porukkaa, jonka ajatukset ennen tietokoneiden keksimistä pyörivät vain yhden asian ympärillä. Ei siis mikään ihme, että pelissä kuin pelissä on silmänruokaa vähintään sivuosassa. Vain bikinien materiaali vaihtuu sen mukaan, seikkaillaanko miekan ja magian vai avaruuslaivastojen maailmoissa.

Lääppivä kamera

Digitaaliviihteen alkuvuosina riitti, kun ruudulle saatiin jotain naisen näköistä pikselimössöä, mutta tietotekniikan kehittymisen myötä yhä persoonallisemmat virtuaalityypit ovat vallanneet näyttöruudun. Pelipiireissä bittipimuista tunnetuin lienee haudannut ja nähtäväksi mainetta niittänyt Lara Croft. Tomb Raiderin Lara on tyyppillisen anglo-amerikkalaisen teinipojan päiväuni: aggressiivinen, runsaspovinen ja hyvin hyvin pitkäsäärinen. Tai kuten Helsingin Sanomien toimittaja Laraa kuvaillaessaan totesi: ”Lara poseeraa lehtien kansissa. Lara esittelee muotivaatteita. Lara paljastaa sulonsa alastonkuvisissa.”

Tomb Raiderin dramaattisin uutuus on Laran ympärillä pyörivä kamera, joka kuvakulman vaihtamisen nimissä lääppii hänen painovoimaa uhmaavia muotojaan. Itse pelisuoritusta kamerasaattelu pelkäänsä häiritsee, mutta pelaajan aivojen primitiivisissä osissa huokaa vain yksi ajatus: Pujahtaako kamera ensi kierroksella kaulaaukosta sisään vai ei? Lara-kuumetta ruokkivat netissä kiertävät huhut cheat-koodeista, joilla uima-altaasta nousevan Laran saa riisumaan märän t-paitansa (toimii vain pelikonsolisessa).

Uusimmat virtuaalipimit ovat muutakin kuin pelkkää nahkaa eli heille on pyritty luomaan muotojen lisäksi myös persoonallisuus. Esimerkiksi Lara Croft on paljon muuta kuin pelkkä pelihahmo. Hän on ensimmäinen to-

Kyoko Date

Syntymäpaikka: Fussa, Tokio
Pituus: 162 cm
Mitat: 83–56–82 cm
Kengän koko: 23,5 cm
Lasit: 0,2 (v), 0,3 (o)
Horoskooppi: skorpioni
Verityyppi: A
Lempileffa: ”Toy Story”
Mlestyyppi: Dragonball-sarjan Goku
Harrastukset: tennistossujen keruu, kиеlet, valokuvaus, nyrkkeily, tanssi
Lempiruoka: suklaa ja purukumia

dellinen pelitähti, jonka nimellä tullaan myymään paljon muutakin kuin pelkkiä pelejä.

Lara ei ole kuitenkaan markkinoiden ensimmäinen tietokoneistettu virtuaaliviihdyttäjä. Se kunnia kuuluu Virtual Valerille, josta on nyttemmin koodattu myös kakkosversio. Kovin nuorille pelimiehille Virtual Valerie 2:sta ei tosin voi suositella, ei ainakaan heidän vanhempiensa kuullen.

Täydellinen tyttöystävä

Kokonaisvaltaisin virtuaalipersonallisuus on japanilainen Kyoko Date, 17-vuotias opiskelijatyttö. Hänen ulkonäkönsä ja persoonansa on yhteenveto japanilaisten poikien päiväunista: Hän on täydellinen tyttöystävä, päiväuni, jolle yksikään todellinen nainen ei voi koskaan vetää vertoja, noudatti hän milaista dieettiä ja kuntoiluhjelmaa tahansa. Eikä Kyokon hymy koskaan hydy.

Kyokon kasvonpiirteiden ja liikkeiden aitous on hämmästyttävä. Toisellakaan vilkaisulla ei välttämättä huomaa, että ruudulla tanssiva nainen on olemassa vain tietokoneen sisuksissa, ja että silmien ilmeet ja huulten liikkeet ovat pelkkiä kasvolihaksia jäljitte-

leviä simulointimalleja. Kyokon kehittämiseen osallistui Visual Science Laboratoryn ohjelmoijien lisäksi joukko eri alojen ammattilaisia tv-tuottajista hiusmuotoilijoihin. Pelkäänsä hänen kasvojensa kimpussa työskenteli kymmenen taiteilijaa.

Toistaiseksi Kyoko Date ei seikkaile tietokonepeleissä, sillä Kyokon pyörittämiseen tarvitaan raskaan sarjan tietotekniikkaa. Kyoko luotiinkin nimenomaan teini-idoliksi, virtuaaliseksi pop-tähdeksi, jonka levyt ja musiikkivideot ovat osoittautuneet hyvin suosituiksi etenkin nuorten japanilaismiesten keskuudessa.

Kyokon kehittämiseen uhratuista työkuukausista ja huomattavasta rahasummasta huolimatta hän on kuitenkin vasta prototyyppi. Tavoitteena on tehdä Kyokosta grafiikkateknologian kehityksen myötä reaaliaikainen eli tuoda Kyoko suoriin televisio-ohjelmiin ja tulevien kotitietokoneiden ruuduille. Kyokolle ollaan luomassa myös kollegoja eli saman ohjelmiston avulla aiotaan toteuttaa myös muita virtuaalipersonallisuuksia.

B vai DD?

Lara Croftia ja Kyoko Datea on mielenkiintoista verrata toisiinsa, niin rajusti japanilaisten ja amerikkalaisten poikien naisihanteet poikkeavat toisistaan. Yhteistä on se, että kumpikin on sekä fyysikaltaan että psykeltään täysin mahdollon olento. Laran avoin aggressiivisuus on yhtä luonnotonta mutta kiehtovaa kuin Kyokon kaino viattomuus. Ulkoisista tunnusmerkeistä japanilaisen ja angloamerikkalaisen naismaun erottaa parhaiten sivusuunnasta eli siinä missä Kyoko vaikuttaa hieman anorektiselta, Lara Croft saattaa Pamela Andersoninkin häpeään.

Naissukupuolen kannalta pelottavaa näissä bitti-idoleissa on se, että ne kaikessa mahdolluudessaan todella heijastavat vallitsevia naisihanteita. Jo nyt mainoskuviin joudutaan liimaamaan osia useista eri naisista, jotta tulos vastaisi ihannetta. Virtuaalinalaisilla moisia ongelmia ei ole: Kyokon ja Laran perillisten mittoihin ei välttämättä pääse edes plastiikkakirurgin avustuksella.

Emmekä me miehetkään ole turvassa, päinvastoin. Me emme saa näyttöruudulle kuulatessamme unohda, että monet tietotekniikan pioneerit ovat olleet naisia. Jonain päivänä joku heistä huomaa, että tamagochi-miehen hoivaaminen on paljon perinteistä viihtyisämpi vaihtoehto.

Linkkejä virtuaalimaailmaan

Kyoko Date: <http://www.dhw.co.jp/%7Ehoripro/talent/DK96/index-e.html>
Lara Croft: <http://home4.swipnet.se/~w-49837/>
Virtual Valerie (K-21): <http://www.reactor1.com/valerie2.html>



Fantasiakirjallisuus puhuttaa edelleen. Päätämme kuitenkin keskustelun tähän, sillä tuoreita mielipiteitä ei enää ole saapunut. Moni on ottanut kantaa Nikon palstaan, jossa hän lukijoiden mukaan ”haukkui seikkailupelit maan rakoon.” Tällä palstalla on muutama mielipide, lähettäkää lisää.

Posti tulee perille osoiteella:
Pelit
Posti
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
ja entiseen tapaan e-maililla toimittas@pelit.fi tai BBS:n kautta.

Minne johtaa seikkailupelien tie?

Muistan sen ajan, kun seikkailupeleissä oli sitä jotain. Silloin joskus Space Quest III oli parempi kuin VI, ja LucasArtsin eepokset Monkey Islandit hallitsivat maailmaa. Sitten joku viisas henkilö tajusi muuttaa seikkailupelit ”interaktiivisiksi” elokuviksi, jolloin syntyi aikamoista roskaa, esimerkiksi Silent Steel ja Phantasmagoria. Ei romppujen lukumäärä peliä tee, sen kertoivat Full Throttle ja The Dig.

Nyt peliyhtiöt ovat moisen asian tajunneet, mutta uusi innostus on iskenyt... Gabriel Knightissa kuulemma kävellään 3D-ympäristössä. 3D-seikkailupelit voivat olla hyväkin, kuten The Pandora Directive. PC:n hankin juuri seikkailupelien takia ja olen ollut tyytyväinen, mutta mihin tulevaisuus vie rakastamani pelit? Odottelen innolla uusinta Monkey Islandia, mutta tuleeko enää klassikkoseikkailupelejä? Tulevaisuudessa seikkailupelitin siirtään hienoon 3D-ympäristöön, jossa voi ampua pahiksen hengiltä.

Guybrush

Kauhustus & kysymys

Kangistuun kauhusta luettuani Pelit 4/97-lehdestä lauseen ”Outlaws tulee muuten olemaan viimeinen LucasArtsin peli, jossa on Dos-tuki”. Siispä lempifirman LucasArtsin siirtyi parhaasta käyttöliittymästä pois. Ja tietenkin Windows 95:een! Kysystä käyttöliittymää ei P75-ko-

neestani löydy, joten se pitää sinne hommata – ainakin maailman parhaan pelisarjan Monkey Islandin kolmannen osan takia.

Muutenkin mitä näitä lehtiä olen selaillut: yli puolet peleistä on Windows 95:lle. Niin kuin eräs kaverini sanoo: ”Siinä ei ole mitään pahaa, että pelit ovat Windows 95:lle. Se on paha, että ne eivät ole Dosille!”

Kysymykseni koskee vain PlayStationille (Pelit 6/97:n mukaan) julkaistavaa ”Master of Teräs Käsi” -peliä. Miten pelin nimi on osaksi suomalainen? Tietääkseni ”Teräs Käsi” ei tarkoita muissa kielissä mitään, eikä englannin kielessä edes ole Ä:tä. Mistä siis moinen nimi? Onko nimi ollut alunperin ”Masters of Steel Hand” ja suomennettu siitä osittain? Nooh.. muuten haluan vain toivottaa hyvää jatkoa maailman parhaan lehden tekijöille ja erityisesti lempiarvostelijalleni Tapio Salmiselle (joka toivoakseni arvostele Monkey Island 3:n).

Luke Skywalker

Hämmäntävä budolaji Teräs Käsi löytyy Star Wars -kirjasta Shadows Of The Empire. Kirjailija on hakenut kaukaisen, eksoottisen kielen ja kääntänyt ”steel handin” sille.

Kuka on oikeassa?

Nnirvin kirjoitus Pelit 6/97:ssä pisti minut miettimään, että ketä tässä oikein kannattaisi uskoa. Kuulun omasta mielestäni näihin valvutuneisiin pelaajiin.

Olen huomannut, että sama peli voi saada hyvin erilaisia pisteitä, lehdestä ja ohjelmasta riippuen. Mistä sitä sitten voi tietää, onko peli hyvä, keskitasoa vai täyttä roskaa. Kaikki on kiinni arvostelijan mielipyksistä, mutta on varmaan paljon arvostelijoita, jotka eivät kiinnitä huomiota siihen, onko peli tasoloikkaa vai strategiaa, vaan arvostelevat pelin kerrallaan ja miettivät, käykö tähän peliin juuri tällainen musiikki, onko loistava grafiikka tärkeä osa tätä peliä jne. Se on vaikeaa, ja itseltäni se ei varmasti onnistuisi.

Oikeastaan olisi hyvä, jos pelin voisi itse testata ennen ostopäätöstä. Mutta ensikädessä taitaa olla paras luottaa peliarvostelijoihin: jos peli saa toisessa lehdessä 75 pistettä ja toisessa 85, se ei voi olla täyttä roskaa, eihän?

Nimimerkki Alex Krycek: Miten ufot liittyvät pelaamiseen? No, ehkä avaruusräiskintäpeleissä lentelee ufoja... muuta yhteyttä ei enksi. Lisäksi mielipiteesi fantasiakirjoista näyttäisi olevan tällainen: koko fantasiakirjallisuus haisee, koska kirja-kaupassa selailmasi YKSI kirja oli huono.

The Girl who will trust you forever Teoriassa kaikki ovat oikeassa, koska peliarvostelu on täysin subjektiivinen. Pelit-lehdessä arvostelijan pitää olla oikea pelaaja, jossain toisessa lehdessä paremmin lukijakuntaa edustava insinöritite tai ”hyötyohjelma-

friikin” näkemys voi puolustaa paikkaansa, ja tällöin arvოსanat varmasti heittelevät.

Arvostelun pitää joka tapauksessa perustua yhden illan tutustumista pitempään sessioon, olla hyvin perustelu, ja vieläpä järkevillä argumenteilla. Vaarallisinta ja meidänkin lehteämme vaivaavaa on se, että kun arvostelija päättää pelin olevan persiistä (tai taivaasta), alkaa hän todistella oman kantansa oikeutusta, hyvät tai huonot puolet unohtaen.

Spesiaalitapauksia ovat sitten aidot mielipiteenkajajat, joista hyvänä esimerkkinä Little Big Adventure 2, ja aikoinaan sen edeltäjä, josta kukaan meistä ei pitänyt. LBA2 tulee joissain lehdissä (esimerkiksi Computer Gaming Worldissa) saamaan liki maksimipisteet, kun meillä ei taas mene peli jakeluun kenelläkään. Tässä tapauksessa lukiessani CGW:n arvostelua selvisi minulle, etten hyvinkään todennäköisesti pitäisi LBA2:sta. Joten, vaikka olen pelistä eri mieltä, arvostelun kuitenkin voidaan katsoa täyttäneen tehtävänsä. –nn

Todellisuus katoaa

Olen jo pitkään huolestuneena seurannut Pelit-lehden kehitystä. Elättekö te ihmiset aivan omissa maailmoissanne? Miltei kaikki pelit käsittelevät jotain yliluonnollista fantasiata tai sci-fi-maailmaa.

Pienen vihreät miehet tai robotin retaleet täyttävät ruudun ja ihmiset elävät siinä maailmassa. Itse pelaan vain auto- ja urheilupelejä, jotka pysyvät tässä maailmassa.

Nnirvin ihannoitit menee jo hie-man liian pitkälle. Mieshän on vain peliarvostelija eikä mikään Vatanen! Ei yhden miehen sana voi olla laki.

Ajatelkaa siis myös ruudun ulkopuolella olevia asioita, oikeaa elämää.

Mika. Real Life Hero

Kyllä ne sinun urheiluautosi siellä ruudulla ovat ihan yhtä ulkona elävästä elämästä kuin muiden ufot. Sadut ja yliluonnolliset ilmiöt vain ovat kautta aikojen kiehtoneet ihmismiel-tä, tällä hetkellä ne kiehtovat kuva-ruudun kautta.

Mikä on ”Vatanen”? –nn

Arvokasta tietoa

Lehden 7/97 postipalstalla nimimerkin Alien from Other Planet kirjeestä paistoi selvästi läpi, ettei hän ole lukenut fantasiakirjallisuutta kovinkaan paljon. Itse olen lukenut erittäin paljon, esimerkiksi kaikki Tolkienit kahteen kertaan, ja hyllyssäni komeilee myös Dragon Lancet, kaksosten Sotia lukuunottamatta. Tietysti olen lukenut myös Eddingsin tuotantoa ja Forgotten Realmsia. Nämähän ovat ne tunnetuimmat.

Tahdon siis sanoa, että ennen kuin arvostelee fantasiakirjallisuutta, kannattaa lukea enemmän ja vielä vähän enemmän.

Tässä tulee nyt arvokasta tietoa, eli Tolkienin suomentamattomat teokset:

The Adventures of Tom Bombadil, Farmer Giles of Ham, Tree and Leaf, Smith of Wootton Major ja Sir Gowain and the Green Knight Pearl and Sir Orfeo.

Näinpä, Tolkienin teoksia on enemmänkin!

Majere, Raistlin Majere

Fantasiaa

Hyvä Jussi the Mechwarrior, minusta Eddingsiä ja Tolkienia ei voi verata hyvällä tahdollakaan. Eddings on kaupallista tusinaroskaa, ainoa plussa on se, että hänen suurissa ”saagoissaan” on edes vaivauduttu vaihtamaan henkilöä, sillä juoni on aina sama. Äläkä rupea itkemään, että ”Taas yksi Tolkien-pelle, joka ei ole Eddingsistä kuullutkaan”, sillä olen lukenut kaikki Eddingsin neljä saagaa. En voi vedota muuhun kuin siihen, että siitä on jo yli vuosi aikaa kun viimeisen luin. Ja siinä ajassa avartuvat käsitkset jo huimasti. Tai sitten syynä oli tilapäinen mielenhäiriö.

Reader of better? fantasy 7/97: Discworldia ei ole unohdettu saati-ka kuopattu. Terry Pratchett on hauskan fantasiakirjallisuuden ehdoton ykkösnimi. Ja Weis & Hickmann jaksivat pitää otteensa niin kauan kuin hupia riitti. Uusi Sukupolvi ja Kesätulen lohikäärmeet olivat ehdottomasti kaikista Dragon Lancesta parhaita. Ja sarja muuten jatkuu.

Omasta mielestäni fantasian ehdotonta kärkeä ovat Forgotten Realmsit, erityisesti Musta Haltia -trilogia ja sen jatko-osat, Dragon Lancet, Birthrightit sekä tietysti Discworldit. Eddingsistä en viitsi sanoa mitään.

En millään tajua mistä kustantamot löytävät suomentajansa, silloin kun edes löytävät. Pidän fantasiasta jo ennen kuin aloin sitä englanniksi lukemaan, mutta englanti paransi sitä roimasti. Ja sitäkin sopii ihmetellä miksi vain noin 10 prosenttia ilmestyvistä fantasiakirjoista suomenntetaan, ja niistäkin osa vasta kuukausien (vuosien!) kuluttua. Luulisi, että nykyään löytyisi englantia osaavia (ja fantasiakirjallisuudesta myös jotain tajuvaa!) työttömiä tai nuoria. Mutta eipä näytä siltä.

Vielä Joonna Vainiolle kiitokset mahtavista Cyberpunk-suomen-noksista. Ne jopa parantavat peliä (ja kirjoja). En nyt jaksu kehua Pelit-lehteä, mutta Nnirvi on edelleen paras.

Eleven elves

Fantasiakirjojen lukijoita on paljon, mutta painokset ovat pieniä eli toisin sanoen ostajia on liian vähän. Tämän vuoksi suomenntettuja teoksia on vain murto-osa kaikesta tuotannosta.

Larryt ovat vitsejä

Tuukka kyseli naispuolisten henkilöiden mielipiteitä Larryista. Omistan kaikki seitsemän ja mielestäni Larryt ovat todellakin vitsejä ja ke-

nenkään ei pitäisi Larryjen takia luopua pelaamisesta. Niissä ei ole mitään naista loukkaavaa, enemänkin miesten pitäisi ottaa nokkiinsa, koska Larry on niin tyhmä jätkä.

Sitten fantasiakirjallisuuteen. Piddän Dragon Lancesta, ikävää, ettei kaikkia teoksia ole suomennettu. Eddingsin Belgarionin taru on hyvä, muut ovat vähän toistoa. Huumori on hyvää. Tolkienit (isä ja poika) ovat mahtavia, eivätkä suinkaan tylsiä. Myös Pratchett on tosi huippu ja Ursula K. LeGuinin Maameri-sarja on ihana. Robert Jordanin Ajan pyörästä odottelen jatko-osaa innolla ja R.A. Salvatorenen Musta haltija -trilogia on ihanan erilainen.

Irene -81

Niko ei tajua seikkailupelejä

Niko, olen aina kunnioittanut viisaita lausuntojasi, mutta palstallasi 6/97 haukuit seikkailupelit maanrakoon. Gabriel Knight 2 muka huono? Niko, sinä et tajua älyväativä seikkailupelejä.

Seikkailupelifani

Ei Gabriel Knight 2 ole huono, enkä niin sanonutkaan. "...kuinka paljon parempi GK2 olisi ollut GK1:n piirrostekniikalla, halvan videoroskan asemasta." ei kyseenalaista GK2:sta pelinä, vain sen kouluteatterimaisen toteutuksen.

Huijausta

Lehdessä 4/97 lupasitte, että ensi lehdessä olisi Dark Reignin arvostelu, mutta eipä ollut. Sitten lupasitte 5/97 lehdessä, että taas ensi numerossa (6/97) olisi Dark Reignin arvostelu, mutta vielääkään sitä ei ollut. Uusimmassa (6/97) ette enää puhuneetkaan Dark Reignin tulosta syyskuun numeroon (7/97). Eikö peliä ole vielä tullut? Vai jättekö te sen kokonaan arvostelematta? Milloin EA Sportsin NHL 98 tulee Suomeen? E3-messuraportissa oli kuva Jagged Alliance kakkosesta. Eikö Deadly Games olekaan Jagged Alliance 2? Lopuksi kiitos lehden tekijöille hyvästä sisällöstä ja olen erittäin tyytyväinen arvostelujen määrästä ja kuvien paljoudesta sekä suuruudesta.

Muaa

Tulossa-sivulla lukee suurella "seuraavissa numeroissa" juuri siksi, että pelien ilmestymisaikatauluihin ei voi luottaa. Dark Reignin arvostelu on tässä lehdessä, samoin NHL 98:n. Deadly Games oli lisälevy moninpeliä varten, ei kakkososa.

Oikaisuja Keski-Maan Velhoihin

Tapio Salmisen artikkeli Keski-Maan Velhot -korttipelisarjasta sisälsi muutaman virheen, jotka haluaisin oikaista.

Ensinnäkin kyseessä on Middle-earth Collectible Card Game -pelin

perussarja, jonka nimi on suomeksi Keski-Maan velhot ja englanniksi Middle-earth: The Wizards.

Artikkelissa ei mainittu lainkaan, että jos kukaan pelaaja ei ole kutsunut Vapaiden Kansojen Neuvonpitoa koolle siihen mennessä, kun kaikkien pelipakka on loppunut vähintään kerran, Neuvonpito alkaa kuluvaan vuoron päätyttyä. Tällöin voittaja on se, jolla on eniten kerätyjä arvovaltapisteitä.

Termit "pelaaja" ja "velho" sekä "yleinen vaikutus" ja "suora vaikutus" oli sekoitettu toisiinsa. Pelaajalla (ei velholla) on 20 pisteen edestä yleistä (ei suoraa) vaikutusta ja velholla 10 pisteen edestä suoraa vaikutusta.

Pelissä ei ole mitään "sijaintipaikkoja" (Sijaintipaikka kylläkin). Paikkakortteja on kuutta (ei kahta) tyyppiä: turvapaikkoja, vapaita linnoituksia, rajalinnoituksia, raunioita & pesiä, varjon linnoituksia sekä pimeyden linnoituksia.

Kaikkiin seutukortteihin on kirjattu kunkin viereiset seudut, joten seudulta toiselle liikkuminen ei ole ollenkaan vaikeaa.

Vaarakortteja on neljää (ei kolmea) tyyppiä: olentoja sekä lyhyitä, pitkiä ja pysyviä tapahtumia. Pysyvistä tapahtumista puolet (8/16) on turmeluskortteja.

Hahmo voi parantua muuallakin kuin turvapaikassa, jos hänelle pelataan jokin parannuskortti.

Paikoilla pelattavat resurssikortit jaetaan liittolaisiin, ryhmiin, tapahtumiin, kultasormuksiin sekä vähäisiin vahvoihin, mahtaviin ja erikoisiin esineisiin.

Olen myös eri mieltä Tapion kanssa pelin mekaniikoista. Pelaaja joutuu poistamaan hyviä kortteja kädestään vain, jos hän on suunnitellut pakkansa huonosti. Korttiyhdistelmiä kasaava pelaaja taas onnistuu paremmin, jos hän tajuaa käyttää käden kokoa kasvattavia kortteja! Suurin osa vaarakorteista ei todellakaan ole turhia - ne on vain osattava käyttää oikein.

Mitä taas napanheittoihin tulee, ovat niiden tulokset suosiollisempia, kun sijoittaa pakkaan tulosta säättäviä kortteja. Eikä pelikään veny naurettavan pitkäksi, kun molemmilla on huolellisesti "viilattu" pakka, joka ei tahmaa.

En osaa tosin sanoa, millaisia samoilla pakoilla pelattavien eri pelien tulisi olla, jotta ne olisivat Tapiolle riittävän erilaisia. Kuka nyt joka peliin eri pakan kasaisi?

Keski-Maan velhojen eniten huomiota vaativa osa on pakan rakentaminen, sillä peli on varmaankin eniten huolella kasatusta pakasta hyötyvä peli kaikista noin 70:stä markkinoilla olevasta pelistä. Kun rakentaa pakkansa huolella, on pelikin paljon mielekkäämpää.

Kiitokset kuitenkin siitä, että artikkeli oli yleensä viitsitty tehdä. Lisää keräilykorttipeliasiaa.

TMT

K Peli linikka

Koonnut: Tapio Salminen



Työhuoneen lattia kellastuu ulkomaailman tavoin maahan pudonneista lehtisistä, kun availen saapuneita kirjeitä pitkin viikkoja. Paperikrääsää onkin saapunut mukavasti, ja siivoaminen taitaakin pian olla ainoa vaihtoehto... Mutta ei lisä pahaa tee, joten heivataksaan kyselyjä ja avunantoja edelleen osoitteeseen:

Pelit
Vinkit
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
e-mail: vinkit@pelit.fi

Tällä kertaa onnenpyörä pysähtyi Marko Näivöön, joka on tasaisesti jaksanut auttaa kanssapelaajiaan. Tunnustus onkin jo antanut odottaa itseään. Kiitos kaikille auttajille.

Comanche 3.0

Paina R ja kirjoita seuraavat:
RATZ: Näkymättömyys (kestää 30 sekuntia)
COWZ: Hyydyttää vihollisen (tämäkin kestää 30 sekuntia)
IPIG: 99 kpl kaikkia aseita
CAT9: Korjaa vauriot
DOG9: Lataa aseet täyteen
BAT9: Hellfiret.

RenderBoy

Dare to Dream

Vaca (Pelit 5/97). Sillan yli ei pidä mennä. Pelin ensimmäisen episodin pääsee läpi, kun sinulla on baarin ulkopuolelta löytyvä medaljonki ja käyt baarissa poimimassa ja täyttämässä pallon.

Mene baarin ulkopuolelle ja leiju katolle. Avaa siellä oleva ovi, pääset sisälle. Työnää kirjeet sivuun, löydät ristin.

Hankkiudu viemäriin. Harhaile vähän aikaa, löydät tuulimyllyn. Mene sisään ja soviata medaljonki lattialle lankeavaan ristin muotoiseen varjoon. Jatka matkaasi peremmälle, ja huomaat yhdessä ruudussa kaverisi. Ota avain esille ja mene portista, niin pääset pelin läpi.

Petros Sgouropoulos

Warcraft 2

Helkki Hyvänen (Pelit 6/97). Kahdeksannen kentän läpäisy onnistuu tekemällä ensin paljon "sudenkorentoja" ja muita tykillä varustettuja laivoja. Ammu ensin ihmisten saarella olevat vartiotornit, jonka jälkeen pääset tekemään kuljetusaluksilla maahyökkäyksiä. Viimeiseksi tuhoa se iso kivi. Muista pitää ilmalaiava aina lähellä, koska vain se auttaa näkemään sukel-

lusveneet. Myös keihästornit näkevät ne. Se tippa örkkien päällä on "hullun lehmän tauti", eli loitsu...

Deathknight pystyy tekemään loitsuja. Ja joissain tasoissa ei vain yksinkertaisesti voi rakentaa kaikkia rakennuksia, ellei käytä koodeja. Sama pätee ukkoihin.

Antti

Duke Nukem 3D

Kuinka Lunar Apocalypsen (episodi 2) toisen kentän pääsee läpi?

Nikon valokuva

Grand Prix Manager 2

El oo kivaa (Pelit 5/97). Kyseessä on bugi, jonka päivitys versioksi 1.02 korjaa.

MakZak

The Labyrinth of Time

Mikä on hotellin kuusinumeroinen koodi?

Pekka

Monkey Island 2

Miten pääsen eteenpäin LeChuckin linnassa juteltuani Wallyn kanssa? Pystyn vain harhailemaan oudossa sokkelossa.

Mika

Seinillä olevat luukuvioilla koristellut laatat liikkuvat, ja voit kulkea niiden läpi. Muistele aikaisempaa luurankolaulua (leg bone is connected to hip bone jne.) ja mene laulun säkeistöjen ilmaisemista luukuista. -ts

Mummy: Tomb of the Pharaoh

Generaattorivajassa on lukittu loota (Mine Fan Switch), jossa on vipu kaivosten tuulettimille. En löydä siihen mistään avaimia. Olen jo korjannut johdot ja kierrellyt ympäri pelialuetta, mutta kun ei niitä avaimia vaan löydy. Missä ne oikein maajailevat?

Jelena

Gex

Näppäile pelin aikana:

It's a gas gas gas:
Korkeampia loikkia
I have shrinkage:
Raikastaa liskosi hengityksen!
Second-hand smoke:
Lämmin hönkäys hellä...
Aloitusruudulla naputeltu party at

roswell lisää peliin scifi-henkisen bonustason.

Marko Näivö

Orion Burger

Miten gerbiilihäkästä pääsee pois ja mitä tavaroita siihen tarvitaan? Olen jo saanut heinäsiirkkoja ja sullattanut ne gerbiilihäkin alimmassa kerroksessa, mutta sitten tulee stoppi. Mitä teen?

Burger Meat

Saatuasi heinäsiirkat jälleen eloisiksi siirry takaisin häkin ylimpään kerrokseen, jossa kiusaa talon asukit hereille. Liukene ensi tilassa alimpaan kerrokseen, jossa piiloudu oikealla olevan laatikon taakse. Gerbiilien pitäisi kiinnostua liikaa heinäsiirkoista ja ampuu toisensa hajalle. Tämän jälkeen kiipeä edelliseen kerrokseen ja ammu vesikaukaloon reikä, niin neste valuu alakertaan ja jäädyttää kuumana käyvän koneenraadon. Palaa alas, niin voit muistaakseni kiinnittää sukkahousut (?) koneen vauhtipyörän ja oven nostomekanismin väliin. Nyt ulko-oven pitäisi aueta konevoimin. Sukkahousut saat pöllittyä kahvilan edustalla olevasta autonraadosta. -ts

Extreme Assault

Huijauskoodit aktivoidaan päävalikosta näppäilemällä "levelx" sekä yksi välilyönti. Näin pelin aikana toimivat seuraavat:

alt+1: ammuksia
alt+2: aseistusta
alt+3: energiaa
alt+4: haavoittumattomuus
alt+6: tehtävän päätös
alt+7: muukalaisten eliminointi.

Marko Näivö

Betrayal at Krondor

Janster The Monster (Pelit 6/97). Etsi kartan avulla kaikki tikapuut, jossain niiden lähellä on Sir James, joka antaa sinulle avaimen, jolla pääset ylös. Koikeille avainta lukittuihin luukkuihin, kunnes löydät oikein lukon.

Gorath

Mitä pitää tehdä kolmannessa luovassa vesiputouksen sisällä?

Gorath

Toonstruck

Flux Wildly (Pelit 6/97). Robotin luona ei ole salaovea. Keilat saat kaadettua käyttämällä Fluxia keilarataan. Sinun pitää saada vessanpöntöstä Sole-niminen kala.

Chewbacca

Miten pääsen ulkokuuussiin? Vartija ei laske minua sisään. Variksenpelätin on muuttunut pahaksi, olen myös soittanut vartijan puhelinvastaajaan ja orava on lähtenyt. Pitääkö kello korjata, jos pitää, niin miten?

Antti tosta naapurista

Cobliins 3

JK83 ja Malja (Pelit 6/97). Kemistin luona voit pullottaa kolmenlaista potionia. Growixirin tekoon tarvitset keitetyn spagetin ja sarven tuhkan lisäksi munankuorta. Speedixiriä tee krokon leikaluuun murskeesta, keitetystä kengänpohjasta ja florion-uutteesta. Flyixirin tekoon tarvitset valmiista potionista erotetun ilon kyneleet, poltetun sulan sekä saippuakuplan.

Marko Näivö

Miten saan saippuan lipaston alta?

Answer me

Space Quest 4

Olen jumissa kohdassa, jossa Roger saapuu sukkulalla vuorelle. Minun pitäisi ilmeisesti siirtyä vasemmalla olevaan alukseen ja palata ajassa taaksepäin, mutta yrittäessäni lähestyä alusta, poliisi ampuu minut aina. Mitä teen väärin?

Mikä neuvoksi?

Theme Hospital

Kirjoita faksiin 24328 ja paina vihreää nappia. Sen jälkeen seuraavat huijaukset ovat käytettävissä:

Ctrl+C: Kaikki kessinnöt
Shift+C: 10 000 rahaa
Ctrl+Shift: Antaa sinulle kaiken
Jos kirjoitat faksiin 7287, tason päätyttyä pääset rotta-tasolle.

Mad Doctor

Tomb Raider

Tomb-fani (Pelit 6/97). En tiedä kumpaa tarkoitat, mutta toisen oven vipu on patsaan edestä katsottuna vasemmalla puolella olevin tolppien päällä, josta aukeaa ovi tuloaukon lähellä. Tämän jälkeen on hyvä mennä seinässä olevaa kalliota pitkin ihan ylös, jossa on toisen oven vipu, joka aukaisee oven tuloaukon vasemmalta puolelta. Jatka täältä vivulta takaseinään päin, jossa on ensiksi aukaisemasi ovi. Lukot ovat patsaan päällä.

Ghost

Jos haluat Laran seisovan käsillään, tee seuraavasti: Roiku kielekkeeltä ja painaessasi ctrl-näppäintä lyö shift pohjaan ja nouse ylös. Uimahyppy

onnistuu seuraavasti: hyppää eteenpäin ja paina shift.

MIKI

Olen jumissa tasossa Palace Midas, jossa olen löytänyt jo kaikki kolme vaadittavaa tiiltä. Yrittäessäni laittaa niitä paikoilleen ne eivät kuitenkaan kelpaa. Missä vika?

FANI

Tiilet pitää kullata, ennen kuin ne kelpaavat oikeille paikoilleen. Mene Midaksen patsaan jäännöksille ja käytä kutakin tiiltä lattialla makaavan patsaan käden päälle, niin sinulla on pian kolme kultatiiltä. Älä kuitenkaan hyppää itse käden päälle, sillä myös Lara muuttuu Midaksen kosketuksesta kultaiseksi. –ts

The Riddle of Master Lu

Miten Kiinassa pääsee sotilaan ohitse?

Apua kaipaava

Star Trek 25th Anniversary

Tlxon (Pelit 6/97). Anna pommimies Spockin kopeloida ohjauspaneelin alla olevia johtoja ja poistaa ne, ennen kuin annat hänen koskea itse ohjaimiin.

Marko Näivö

Star Trek: Judgement Rites

Avatar (Pelit 6/97). Haastattele perusteellisesti yksikätistä miestä ja lakaise sitten luudalla hänen huushollinsa lattia. Siitä hyvästä saat vähän rahaa pokerin alkupääomaksi. Osta voitollia kello. Kellon ja medaljongin lisäksi tarvitset koululta liitutaulun sekä TNT:tä Armoryn kassakaapista.

Marko Näivö

Olen jumissa toisen tehtävän sokkelossa. Olen käyttänyt lähes kaikkia tavaroita, mutta aina käyttäessäni tietokonetta peli päättyy. Miten kyseisestä tehtävästä oikein selvitään?

Antti

Star Trek: The Next Generation, A Final Unity

Miten ihmeessä selviän Unity Devicessä testeistä? Erityisesti testi, jossa pitää antaa sähköiskuja vastustajille tuottaa ongelmia. Olen kyllä voittanut molemmat (Brodnackin ja Pentavan), mutta voimakenttä ei vain sammuu. Mikä siis neuvoksi?

Defender

The Last Express

Aina, kun silmä välttää, nuuski ja salakuuntele muiden matkustajien vauuosastoja. Seuraa junassa kulkevia ihmisiä, niin saatat ehkä kuulla jotain mielenkiintoista. Manipuloi myös matkustajia tapaamaan toisiaan. Lue tupakointivaunun sanomalehteä.

Ratkaise Discworld 2 Osa 2/3

KUOLEMA ja kuinka se onnistuu

Reggae-hupailujen jälkeen arki on taas edessä. Kuolema on siis kadonnut, maanosan nimeltä XXXX, kuten jokainen Pratchettinsä kunnolla lukenut on voinut Kuoleman päässä olleesta hastusta päätellä. Satamassa on kyllä sinne menossa oleva laiva, mutta se ottaa mukaansa vain epäkuolleita. Pitäisi siis kai tekeytyä sellaiseksi.

Mene käymään viemärissä. Siellä on aukko, josta pääsee potentiaaliin lihavarastoon. Jäätä siellä kuitenkin on, joten lohkaise hakulla itsellesi pala. (Jää sulaa vähitellen, niin että kannattaa pitää hieman kiirettä.) Mene taas Shadesiin. Siellä on mukava setä, joka kerää kuolleita. Puhu hänelle ja mene ruumishuoneelle. Puhu hautausurakoitsijalle ja kysy etenkin kuolintodistuksesta. Ennen kuin asetat makuulle laatalle käytä peiliä lämmittämässä. Näin hengityksesi ei näy siinä. Asetu nyt siis makuulle ja käytä itseesi puukättä ja jäätä. Nyt lämpötilasi on tarpeeksi alhainen, eikä pulssikaan kovin helposti tunnu. Pyydä miekkonen nyt luoksesi.

Onneksi olkoon, olet nyt virallisesi kuollut! Näytä saamaasi lappua kerääjälle ja matka aurinkoon odottaa.

Kuolema pukee häntä

Kuolemasta pitäisi siis tehdä elokuva. Ja tavaroita pitäisi taas alkaa kerätä. Tällä kertaa kiva musiikkikipale, bändi se soittamaan, upea beibi ja joitain uutuustuotteita. Noh, mene ensin Djelibeybiin. Vuokraa kameli, tai mitä gerbiilejä luulevatkaan olevansa. Mene sitten pyramidiarkkitehdin liikkeeseen ja nappaa seinältä pyramidijuliste. Puhu kaikille torimyyjille, ja mene sitten ylös kivityspaikalle. Ota paalu maasta ja lähde kaupungista.

Mene pyramidiin, missä leikkaa saksilla pala muumion pakkauspaperista. Poimi myös oudossa paikassa oleva liimapurkki talteen. Lähde pyramidista ja mene keitaalle. Kääri mukanasasi oleva puukäsi saamaasi kääreeseen. Typerät linnut eivät huomaa mitään, kun vaihdat käsiä. Lähde pois ja mene kukkulalle. Puhu herra Bone Idlille. (Jotenkin tutun kuuluinen ääni hänellä, eikö?) Bändi on kasassa kunhan vain irrotat heidät

veitsellä. Mene sitten erakon luo. (Sijainnin saa tietää Djelibeybin fakiirilta.) Hän haluaa siis tietää Miksi? Ei taida vastaus neljäkymmentäkaksi kelvata?

Mene XXXX:ään ja osta aussipuokarilta bumerangi ja eväskori. Palaa sitten Ankh-Morporkiin yliopiston ruokalaan ja täytä eväskori ruoalla. Tämän tehtyäsi lampsi puutarhaan ja kerää krokektivanteet parempaan talteen. Jatka matkaasi oikealle kompostin luo. Iske keppi, umm, lannoitteen ja sinulla on värikäs ihmiskebab. Mene nyt Djelibeybin kivityspaikalla ja istuta naisnarri keppeineen maassa olevaan reikään.

Python-pätkän jälkeen saat karkkikiveä ja narua, kunhan poimit sen ensin maasta. Matkalla pois pyydä fakiiria taivuttamaan krokektivanteet suoriksi. Lähde Holy Woodiin ja siellä puvustamoon. Katso hevospuku ja puhu parrakkaalle kääpiönaiselle. Hän vaihtaa puvun muumion kädessä olevaan sormukseen. Poistu paikalta ja ota paino ja tarra mukaasi.

Käy meikkaushuoneessa kuuntelemaassa meikkaajan huolia. Lähde pois ja jatka matkaasi oikealle. Ota kamera pöydältä, katso impejä ja puhu kouluttajalle. Kiero pikkupaholainen karkaa maisemaan. Muttei hätää! Dippaa bumerangi pöydällä olevassa maalissa ja heitä vihreää öttiäistä silmä. Työnnä tyyppi samantien kameraan. Kävele vielä oikealle, katso ovea ja puhu avain irti turvapeikolta. Mene sisään ja esitä toiveesi Marilyn-wannabelle. Hän haluaa ”pienen ystävän” eli timantin. Mene ulos ja anna karkkikivi peikolle. Kipeä hammas lähtee irti narunpätkällä. Vie hammas tyyppille ja hän on kokonaan sinun.

Perimmäisiä kysymyksiä ja piiloviestejä

Mene XXXX:ään muurahaiskeon luo. Houkuttele muurahaiset piknik-koriin. Yritä tämän jälkeen selviytyä yliopiston tutkimuslaitokseen. Muurahaiset saa houkutelua HEXiin kätevästi hunajalla. Nyt puhu Skazzille ja yritä kysyä HEXiltä perimmäistä kysymystä. Ja koska sinulla ei ole kahta miljoonaa vuotta aikaa odottaa, kasaa aikaa nopeuttava pyramidi ohjeiden mukaisesti eli klikkaa rautalan-goilla ohjeita tai vice versa. Laita sit-

ten tämä ihmeepyramidi HEXin ympärille, niin johan alkaa toimia. (Hmm, toimisikohan tuo myös oikeassa elämässä?)

Saatuasi kokolailla ultimaattisen vastauksen kysymykseesi, lampsi pois aina satamaan asti. Kiinnitä siellä paino koukkuun. Ja koska se ei vielä riitä seinää hajottamaan, liimaa vielä 10-tarra painoon. Kerää maahan tip-puneet lelut.

Sinua tarvitaan kovasti ruumis-huoneella, joten sinne. Kerro Casanudalle Djelibeybin ihmeellisistä naisista ja hän syöksyy pois. Kysy noidalta haltioista ja saat tietää kivikehän sijainnin. Päästäksesi linnan sinulla on oltava yksisarvispuku. (Noita kertoo tämän ensimmäisen ja jokseenkin epäonnistuneen sisään-pääsy-yrityksen jälkeen.) Pukuun tarvitaan kuitenkin toinen henkilö. Yliopiston ruokalassa koisiva apina, eh, oranki suostuu hommaan. Ensin hevospuvusta on kuitenkin tehtävä sarvekas. Tämä onnistuu liimaamalla sarvi, horn, eli siis tässä tapauksessa torvi pukuun.

Heitä vielä kirjaston hoitaja pukuun sisälle ja mene metsään. Siirrä puku ja kamera Rincewindin taskuihin ja hyppää portista. (Kun muuten myöhemmin menee siitä läpi, kivikehään siis, tapahtuu melkoisen hauska aikavääristymä...)

Toisella puolella laita puku päällesi ja jolkottele linnan. Linnassa napsi kuvia kuningattaresta ja vie ne maskeeraajalle. Johan alkaa syntyä tulosta. Vielä kun viet Suuren Vastauksen erakolle ja pokkaat tunnusmusiikin, niin enää ei tarvitse kuin kiituttaa tavarat Dibblerille. Ja sinä voit oikoa pitkästä ajasta selkääsi lyhyehkön animaation ansiosta.

Kuolema tarvitsee siis stunt-näyttelijän. Ankh-Morporkiin vie taas Rincewindin tie. Shadesissa on epäkuolleitten yhdistyksen kokouspaikka. Näytä ovelta kuolintodistusta niin he päästävät sinut sisään. Avaa sisällä komeron ovi ja keskustele henkeviä kuolleen mustan lampaan kanssa. Todistaaksesi, että lampaan eisivan-hemmat ovat ulkomailta kotoisin, mene XXXX:ään. Saha turhat pois silityslaudasta, niin siinäpä sinulle hieno surffilauta. Vielä kun kaadat siihen liimaa päälle, niin siinä pysyy kyydissäkin. Luolassa ota kameralla kuvia seinämaalauksista ja vie ne lampaalle. Ja hän, tai se, ihan miten vaan, lähtee mukaasi.

Yleisö ei siis oikein pitänyt elokuvasta. Pitäisi ehkä tehdä ohjaajan oma versio... Ota kela projektorista ja aseta se leikkauspöydälle. Laita sekaan muutama frame haltiakuningattaresta ja heitä kela takaisin. Ja kansa rakastaa sitä!

Janne Kauppila

Matkatavaravaunua pääset tutki-
maan niinä hetkinä, kun vartija käy
ilmoittamassa välipysähdyksestä tai
aterioinnista. Konduktööri piirtelee
matkan aikana luonnoksia matkusta-
jista kirjaansa, joten tarkista se aina
hänen ollessa pois paikalta. Ranska-
laispölyisten noustessa junaan piilou-
du esimerkiksi A-vaunun pesuho-
uoneeseen.

Marko Näivö

Carmageddon

Näppäile nopeasti sana enable pääva-
likossa (vehcile select, start race...),
niin huijausmoodi on käytettävissä.
Haluttu moodi valitaan pelin aikana
F4-näppäimellä. Huijausmoodissa on
mukana seuraavat funktionäppäimet:

- F5: Ilmainen täysremontti (spamf-
ritters)
- F6: Haavoittumattomuus on/off
- F7: 30 sekuntia lisää kelloon
- F8: Kello on/off
- F10: Kierroslaskurin kasvatus
- F11: 5000 pistettä lisää
- F12: Kameranäkymän vaihto
- SHIFT-F6: Vastustajat näkyvät
kartalla
- SHIFT-F7: 300 sekuntia lisää kel-
loon
- SHIFT-F8: Varjot
- SHIFT-F10: Tarkistuspistelaskurin

Päivitä AINA pelisi uusimpaan versioon. Päivitykset löytyvät vaivattomasti nyt myös Pelit-WWS:stä (vain tilaajille). Punaisella merkitty erittäin tärkeät päivitykset.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstiedotot. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

- Shadow Warrior, 3D Realms, v.1.1.-v.1.2. SW
- War In Russia, SSI, v.1.3X (Grigbysyn epävirallinen päivitys)
- Birthright, Sierra, päivitys DOS- ja Win95 -versioon
- Dungeon Keeper, Bullfrog, päivitys #1 (tekoäly lähinnä)
- 688 (i) Hunter/Killer, Jane's, realismipäivitys #2
- Front Page Golf, Sierra, v.1.5.
- iF-22, Interactive Magic, päivitys #1
- Links '98, Access, v.1.3.
- Over The Reich, Avalon Hill, v1.01 -< v1.1.
- Outlaws, Lucasarts, v.1.1. -< v.2.0. Uusia tehtäviä.
- Pacific General, SSI, v.1.1. Win95
- Tomb Raider, Eidos, S3 Virge-tuki.
- Wipeout XL/2097, Psygnosis, moninpelipäivitys, BETA
- X-Wing Vs TIE Fighter, LucasArts, v.1.1 + Direct3D-tuki (suositus Voodoo, Voodoo Rush)

kasvatus
SHIFT-F11: 5000 pisteen menetys
CTRL-F8: Tumma/läpikuultava
varjo
Kaikenlaisia bonuksia yms. on
myös numeronäppäinten takana sel-
laisenaan sekä shift-, alt-, shift-alt- ja
ctrl-yhdistelminä, esimerkiksi:
2: Jähmettyneet jalankulkijat
4: Räjähättävät jalankulkijat (super-
hoops)
Shift-1: Voit ajaa veden alla (gog-
gleplex)
Shift-5: Vastustajat jähmettyvät
Alt-4: Jalankulkijat näkyvät kartalla
Shift-alt-2: Kässäri (spamferrit)
Shift-alt-6: Sokeat jalankulkijat (eli

äänitorvella voit säilyttellä)
Jos mielesi tekee liidellä autollasi
ilmojen halki, niin kokeile lentomoo-
dia (ctrl + numeronäppäimistön 1).
Lentokorkeutta säädetään numero-
näppäimistön näppäimillä 6 ja 9. 5-
näppäimellä laskeudut maantasalle
lentomoodin pysyessä yhä päällä.
Ohjaus toimii kuitenkin entiseen ta-
paan.

Marko Näivö

Dungeon Keeper

18. radasta pääsee salakenttään, joka
löytyy vasemmasta ylänurkasta. Jos
haluat helpottaa ja ennestäänkin
helppoa peliä, niin editoi levels-hake-

mistossa olevia map000xx.txt-tiedos-
toja, jossa x on kartan numero.

Strakha

Huijaaminen onnistuu editoimalla
tiedostoa creatures.txt, josta voi
muokata yhtä sun toista kivaa peliin
liittyvää. Salakenttiä on kentissä 9,
15, 17 ja 18. Pelissä on myös muuta-
ma pääsiäismuna, jotka toimivat painamalla vasen shift pohjaan ja kir-
joittamalla feckoff tai skeksis. Uhraa-
malla tiettyjä ötököitä saa erilaisia
etuja:

Imp: Imppien hinta laskee 300
Fly+spider: Saat ilmaisen War-
lockin

Diablo

Vinkkejä eri tehtäviin:

Butcher: Tästä ollaan jo puhuttu
niin paljon, että teen vain pieniä li-
säyksiä. Omasta mielestäni hahmon
pitäisi olla vähintään tasolla 7 ja va-
rustautunut vähintään nahkapanssa-
rilla, kunnan kilvellä (buckler eri riit-
tä) ja riittävällä kärsivällisyydellä.
Tehtävän saat haavoittuneelta kyläläi-
seltä, ja palkkiosi on Butcherin ainu-
laatuinen ase, Butcher's Cleaver.

Poisoned water supply: Tämä ei
ole kovinkaan vaikea tehtävä. Mene
vain darkpassagelle (toinen kerros) ja
tapa kaikki siellä olevat viholliset.
Huomaat onnistuneesi, kun virta
muuttuu taas siniseksi. Palaa Pepinin
luokse, niin saat palkkioksi rign of
truthin.

Curse of King Leoric: Hanki pikku
valikko täyteen täysiparannusjuomia
(potion of full healing). Jos pelaat ro-
guella, aseksi pitäisi riittää short
bow. Jos kaikki on mennyt hyvin, si-
nalla pitäisi tässä vaiheessa olla holy-
bolt-taika. Mene kolmanteen kerrok-
seen ja etsi kuningas Leoricin hauta.
Kävele eteishallin kautta itse hauta-
holviin ja tuhoa matkalla eteisi osu-
vat luurangot.

Hautaholvissa voit ampua jousi-
miehet hengiltä tai siirtyä suoraan
kuninkaan herättämiseen. Kunkun
herättyä karkaa nopeasti takaisin
eteiseen odottelemaan, että hallitsija
ilmestyy paikalle. Hänen ilmestyse-

sään mätki häntä holybolteilla, kun-
nes hän kuolee. Jos mana loppuu
kesken, joudut turvaamaan jousi-
pysyyn. Jos sinulla ei ole holyboltia,
voit vaihtoehtoisesti heitellä kunkun
tielle firewalleja ja antaa jousen soi-
da. Tehtävän saat Odgenilta ja palk-
kiosi on ainutlaatuinen päähine un-
dead crown.

Odgen's sing: Puhu neljännessä
kerroksessa Snotspillille (dark onien
pomo) ja mene läheiseen huonee-
seen, jossa on viisi overlordia ja ark-
ku. Tapa otukset ja avaa arkku, josta
paljastuukin kaivattu Odgenin taver-
nan merkki. Poistu paikalta town
portalilla ja mene tapaamaan Odge-
nia, joka ilahtuu merkkinsä näkemis-
estä. Saat häneltä harlequin's crestin
(ainutlaatuinen päähine). Jos varas-
tosi ovat vajaat, käväise ostamassa
Pepiniltä muutama täysiparannus-
juoma, sillä paluumatkalla kimppuusi
hyökkää Snotspill ja noin 20 dark
onea. Tapa heidät ja matkaa alem-
mas. Tehtävä saadaan Odgenilta.

Charbad the weak: Mies löytyy
neljännessä kerroksesta. Juttele tyy-
pille, kunnes hän hyökkää kimppuusi.
Tapa hänet ja saat hänen aseensa.

Chamber of Bone: Sisäänkäynti
paikkaan on tasolla kuusi. Mene pai-
kalle ja lahtaa kaikki pahikset ja si-
nun pitäisi löytää telineessä oleva kir-
ja, josta opit guardian-loitsun. Tehtä-
vän saat lukemalla viitoskerroksesta

löytyvän punaisen kirjan.

Halls of the Blind: Kahlaa neljä-
huoneisen hallin läpi illusion weave-
reita lahdaten, niin löydät lopulta
paikalta amuletin.

Magic Rock: Löytyy viidennestä
kerroksesta huoneesta, jossa on pal-
jon luurankoja jonkinlaisella korok-
keella. Tuhoa luurangot ja ota kivi
mukaasi. Mene kaupunkiin ja anna
kivi Griswoldille, niin saat vastalah-
jaksi empyrean bandin. Tehtävän saat
Griswoldilta.

Black Mushroom: Etsi tasolta yh-
deksän fungal tome -niminen kirja ja
vie se noidalle, joka pyytää sinua
hankkimaan black mushroomia. Pa-
laa luolastoon ja etsi mushroom
patch, niin saat kaivettua itsellesi sien-
en. Vie se noidalle, niin hän kertoo
Pepinin etsivän demonin aivoja jo-
honkin taikajuomaan. Käy lahtaa-
massa jokin demoni, niin sinun pi-
täisi saada sen aivot. Vie ne Pepinille,
niin parantaja antaa sinulle juoman,
joka nostaa kykyjäsi pysyvästi kol-
mella pisteellä.

Anvil of Fury: Etsi kymmenennel-
tä tasolta laavarenkaan keskeltä hi-
moittu alasin ja vie se Griswoldille,
niin hän valmistaa sinulle griswolds
edgen (ainutlaatuinen miekka). Teh-
tävän saat tietysti Griswoldilta.

Khar the Mad: Tapa hänet kerrok-
sessa kahdeksan, niin saat pari taika-
esinettä.

Warlord of Blood: Saat tehtävän
lukemalla 13. kerroksessa olevaa ven-
ren kirjaa (book of blood). Aseena
olisi hyvä olla griswolds edge ja pans-
sarina vähintään ring mail. Varaa
mukaan myös kasa täysiparannus-
juomia ja suunnista tasolle 14 nuiji-
maan sotaherra hengiltä. Tämän jäl-
keen voitkin kahmia itsellesi paikalla
olevat esineet.

Archbishop Lazarus: Hommaa
juomapuoli valmiiksi ennen lähtöä,
sillä paikassa on paha bugi, joka estää
town portalin käyttämisen. Kannat-
taa kuitenkin hankkia päivitys versi-
on 1.04, jossa kyseinen taika jo toi-
mii. Hoitele arkkipiispa tasolla 15, ja
saat häneltä kolme taikaesinettä. Teh-
tävään sinua usuttaa Cain.

Diablo: Tallenna ennen pen-
tagrammin läpi kävelyä, sillä hom-
man hoitaminen kestää. Varusteina
kannattaisi taistelijalla olla griswolds
edge, plate of structure, split skull
shield tai shield of jaguar, harlequin
crest ja valikko täynnä täysiparan-
nusjuomia. Taloista holy bolt on pa-
ras. Varkaalla pitäisi olla aseena wind
force tai needler, panssarina naj's
light plate. Harlequin's crestin lisäksi
kelpaa myös helm of spirit. Tehtävä
irtoo Cainilta.

Juha

Fly+fly: Tutkimusprojekti saate-
taan loppuun

Beetle+beetle: Työn alla oleva ra-
kennus valmistuu

Beetle+spider: Saat ilmaisen Dark
mistressin

Spider+spider+spider: Saat ilmai-
sen Bile demonin

Dark mistress+bile demon+troll:
Saat ilmaisen Horned reaperin

Aatsi

Larry 3

Mistä saan Fat Cityn lokeron yhdis-
telmän?

Avuton pikku possu

Käännä Fat Cityn kortti toisin päin,
niin voit lukea sen taakse kirjoitetun
yhdistelmän. –ts

Interstate '76

Kirjoita pelin aikana shift ja control
pohjassa ”getdown”, jolla pääset teh-
tävän läpi. Mainittakoon, että kaikki
autot hyökkäävät ensin kimppuusi.

Tuhouduttuasi pääset tehtävän lä-
pi.

Strakha

Miten 11. tehtävän pääsee läpi? Pi-
tääkö löytää reitti ulos sokkelosta,
vai onko olemassa jokin muu keino?

Silencer

Miten pääsen läpi tehtävästä, jossa
poliisit ovat asettaneet tiesulun sil-
lan eteen?

Avuton ajaja

X-Com 3: Apocalypse

Miten Mega-primus kaupunkia oi-
kein rakennetaan?

Tero S.

Ei mitenkään. Vauriot korjautuvat it-
sekseen. –nn

Kuinka pääsen eroon Cult of Siriuk-
sesta? Täytyykö temppelit tuhota
vai vyöryttää taktisella taistelulla?

Pieni vihreä mies

Et mitenkään. –nn

Freddy Pharkas

Mitä kaupunkiin hyökkääville eta-
noille pitää tehdä? Entä mitä lipas-
tosta löytyvällä kirjeellä tekee?

Avuton pikku possu

Cannon Fodder

Kuinka 19. tehtävä päästään läpi?

Tykinruokaa

Moto Racer

Kirjoita nimesesi joku seuraavista.
Peli piippaa, ja nyt voi kirjoittaa oi-
kean nimesi.

CDNALS1: Kaikki radat

CESREVER: Saat ajaa ratoja toisin
päin

CTEKCOP: Pääset ajamaan mo-
poilla

Commander

Archimedean Dynasty

Jumissa (Pelit 4/97). Nouse pintaa
kohti, kunnes Moghien alukset näky-
vät tutkassasi.

Kipa the N.I.L.K.K.I

Kaltsu (Pelit 4/97). Taidat tarkoittaa
tehtävää, jossa täytyy vartioida El To-
pon tukikohdan ympäristöä. Kun
pommittaja käskee sinua tunnistaa-
maan communications-nimisen ra-
kennuksen, selaa kohteita, kunnes
löydät halutun kohteen ja sukella vä-
hintään kolmenkymmenen metrin
päähen siitä. Tämän jälkeen auta
pommittajaa tuhoamaan rakennus
(tätä varten kannattaa varata mu-
kaan iso Big Bang -torpedo). Paikan
tuhouduttua saat luvan laittaa auto-
pilotin päälle.

Jos et saa lupaa, jotain on pielessä
ja sinun täytyy aloittaa tehtävä alus-
ta.

Jos tarkoittit tehtävää, jossa pitää
suojella crawlereita, sinun pitää var-
mistaa, ettei yksikään kolmesta
crawlerista tuhoudu. Lisäksi täytyy
varmistaa, että asemalle ei tapahdu
mitään pahaa.

Kipa the N.I.L.K.K.I

Jos tehtävien välissä sattuu olemaan
joutoaikaa ja tarvitset kipeästi rahaa,
tutki minkä asekauppiain tavara on
halvinta ja kenen kalleinta. Osta sit-
ten torpedoja halvalla ja myy toisaalla
kalliilla. Tehtävässä, jossa pitää elimi-
noida Big Fat Maman vartijat, voi
tehdä pientä kiusaa. Kun saat peräasi
torpedoja, sukella BFM:n yläpuolelle
ja odottele torpedon lähestymistä.
Niiden alkaessa olla huolestuttavan
lähellä paina kevyesti kaasua ja heitä
pari buzzeria niin, että ne vajotessaan
houkuttelevat torpedot törmäämään
Big Fat Mamaan. Eihän niillä juuri-
kaan vaikutusta ole, mutta kiusa se
on pienikin kiusa.

Kipa the N.I.L.K.K.I

Buried in Time

Mistä saan nestettä avaruusasemal-
ta löytämäni vesikanisteriin? Nes-
tettä tarvitaan mayojen erään oven
avaamiseen.

Väärässä paikassa väärään aikaan

Shattered Steel

Olen juuttunut toisen planeetan toi-
seen tehtävään, jossa pitää suojella
sukkuloita, kun ne tulevat hake-
maan henkilöstöä ja tavaroita tuki-
kohdasta. Onnistun kyllä suojaa-
maan aluksia, mutta saapuessaan
tukikohtaan ne eivät laskeudu, vaan
jäivät leijumaan avuttomina aluk-
seni yläpuolelle. Miten saan sukku-
lat ottamaan henkilöstön ja tavarat
kyytiinsä?

Hopeless

Exile 3

Ratkaisut pienempiin tehtäviin:

Golddalen kaivos

Golddalen vieressä olevasta aukosta ei pääse pitkälle kaivokseen. Kierrä vuorijonon taakse ja mene sisään siellä olevasta aukosta. Kaivoksessa kannattaa tallentaa usein. Kun tulee taistelu, jossa on mukana Slithzerikain johtaja, avaa tallennus ja heitä taistelijoillesi Hasten ja Blessing (maagin Strenght on sama kuin Bless) ja menet tappelemaan. Mutta varsinainen vastus on Slith High Priest, joka tykkää loitsia itseensä Avatarin. Häneen tepsii seuraava taktiikka: taio taistelijoille Haste ja Bless, lähetä taistelijat Priestin lähituntumaan ja siirrä loitsijat piiloon, josta maagit heittävät Strenghtiä ja pappi parantaa taistelijoita.

Torin's Passage

Lopussa Torinin pitäisi päästä ovesta ison mörön ohi. Miten se onnistuu?

Anu

Heaven's Dawn

Immu (Pelit 4/97). Peikosta pääsee eroon höyhenellä, mutta sinulla pitää ensin olla katoamisjauhetta, jonka saat yrttitarhurilta vietyäsi hänelle reseptin vaatiman aineksen.

Jersu

Kyläläisten muisti on jo palannut ja olen kysellyt heiltä symboleista. Nyt minulla on kaikkien symbolien merkitykset, mutta miten ja minne ne tulisi koota?

Jersu

Olen voittanut peikon matoshakissa, mutta en tiedä, mitä sen jälkeen pitää tehdä.

Niko Kirves

Kun kaikki liskot on tapettu, on tehtävä suoritettu. Mene puhumaan kaivoksesta Delennille, ja saat palkkioksi 2000 rahaa. Jos sinulla on rekisteröity versio (minulla ei ole), voit suorittaa tämän jälkeen myös toisen tehtävän, jonka palkkio on Magic Sword.

Goblinien ja rosvojen luola

Goblinien luolassa on vastassa susia, goblinaita ja goblin-taistelijoita. Mene luolan länsiosaan. Siellä on portaat alakertaan, josta pääsee rosvojen luolaan. Rosvojen luolassa on taas vastassa brigandeja, ampujia, salamurhaajia ja maageja. Näiden luolien siivoamisesta ei saa varsinaisesti palkkiota, vaan ne pitää kerätä itse.

Virtua Fighter PC

Kun ruudussa lukee "press start", paina nuolinäppäintä 12 kertaa ylös ja lyö sen jälkeen enteriä. Mene options-valikkoon ja paina alas, niin esiin pitäisi tulla kokonaan uusi valikko.

RA

Dungeon Master 2

Veteraanit pallo hukassa (Pelit 3/97). Ota ensin onyx-avain ja avaa ovi. Sitteen siirrä yksi lyhty oven alle. Ota onyx-avain pois ja mene takaisin paikkaan, josta sain kyseisen avaimen. Ota toinen avain ja joutuessasi vetosäteeseen heitä se takaisin. Nyt mene nopeasti lyhtyä päin työntäen sen ja itsesi oven toiselle puolelle.

Drizzt

NBA Jam Extreme

Kun sinut tönäistään yleisöön, pyydä syöttöä, sillä yleisöstä heitot oppo-

Jättiläisen luola

Mene puhumaan keijulle vasemmalla. Sen jälkeen pääset alavasemmalla olevasta seinästä läpi. Mene toisen keijun vankilan ovele ja puhu keijulle. Hän loitsii sinulle Stealthin, jonka avulla pääset jätin huoneeseen ottamaan hänen sänkynsä vieressä olevasta arkusta avaimen. Mene taas sellin ovele. Keiju häipyä paikalta ilman mitään kiitosta, mutta saitpa-han sentään jättiläisen avaimen.

Muita vinkkejä:

Halpaa ruokaa on Golddalaessa, Farportissa ja Lost Islen kaupungissa. Lost Isleen pääsee Librasista, joka on Krizanista itään. Harjoittelupaikkoja ovat ainakin Valorimin Golddale ja Isle of Bigailin Bavner.

Disser

valle ovele, joka sanoo "you have no faith"? Minulla on vain blue mystic key, mutta se ei käy mihinkään oviin. Mihin pelikortteja tarvitaan? Hermonsa menettänyt

Et mitenkään, eikä ole tarkoituskaan. Pääset sinne loppujen lopuksi. Oveen tarvitset White Towerista löytyvän Joku-Of Faithin. Pelikortteja ei sinänsä tarvitse mihinkään, ne ovat muis-taakseni loitsuja. --n

Beneath a Steel Sky

Antti Kolehmainen (Pelit 5/97). Teh-tään varaston öljypullo ja avain ovat ylimääräistä rekvisiittaa, etkä tarvit-se niitä mihinkään.

Marko Näivö

Jagged Alliance 2

Miten 25. tehtävän pääsee läpi? Olen tappanut jo vinon pinon vihollisia, mutta tehtävä ei vain lopu.

Reino-Antero

Alien Trilogy

Tehtävässä 24 minun pitäisi kysyn-jaon mukaan löytää pilloitetut luolat, mutta en löydä niitä. Eräissäkin huoneissa sankari ei suostu astu-maan seuraavaan huoneeseen, koska tie kohoaa hieman. Missä luolat ovat?

Juha V.

Bad Mojo

Missä järjestyksessä pulloihin pitää kiivetä?

LTSNGTHH

Jurassic Park

Miten pääsen ulos bunkkerista, kun olen käynnistänyt virran? Entä miten Galliminus-aitauksen pääsee läpi?

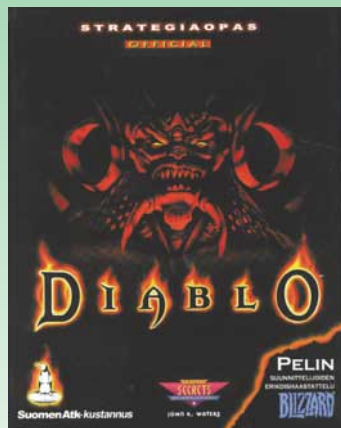
Jurassic Park -fani + T-Rex

Settlers 2

Olen juuttunut neljänteen tehtävään, jossa on vastassa kaksi viikinkiä. Mikä on paras taktiikka, sillä ai-

Strategiaoppaat

Diablo & Red Alert



John Waters, kääntänyt Jarmo Holttinen Suomen Atk-kustannus Oy 247 s. I. painos

Kirjoiksi venytetyt strategiaoppaat ovat hyvä bisnes esimerkiksi Yhdysvalloissa, ja sen näkee peleissäkin. Ohjekirjat sisältävät vain sen, mikä on pakko kertoa, ja lihat myydään strategiaopas-kustantajille. Suomen Atk-kustannus julkaisee niitä suomeksi, ja lähetti arvosteltavaksi alunperin Priman kustantamat oppaat.

Red Alert -opas väöntää rautalankaa enemmän kuin pieni tehdas ehtii päivässä tuottaa, joskaan paljon yli ohjekirjan ei mennä. Strategiarajoitteisille väännetään perusjutut rautalangasta. Kirjan tärkein anti on ratkaisut yksintehtäviin, karttoineen.

Kirja tuntuu vähän vasemmalla kädellä kirjoitetulta. Ei Dos-versiossa ole SVGA-tilaa, vaikka käyttäisi sataa

VESA-ajuria. Kokenut redalertisti tai Internet-pelaaja ei kostu yhtään, mutta toisaalta, jos sinulla ON ongelmia Red Alertin yksintehtävien kanssa, kirja täyttää paikkansa.

Diablon strategiaopas on kaksi metriä parempi, ja sisältää tonnikaupalla taustatietoa pelistä, taulukoita kaikesta mahdollisesta, selostuksia ja ratkaisut pelin questeihin. Jos Diablostä kaipaa lisätietoa tai apua, niin tuskinpa tämän perinpohjaisempaa esitystä mistään löytää.

Kumpikin kirja täyttää strategiaoppaan paikan. Ihan hyvä, että apua tarvitsevat saavat rautalankaa äidinkielellään.

Nirvi



L. Buchanan & S. M. Schafer, kääntänyt Juha Talasmäki Suomen Atk-kustannus Oy 228 s. I. painos

na hyökätessäni saan viikingeiltä turpaani? Entä miten voitan Mission CD:n mukana tulleen maailmanvalloituksen? En ole löytänyt mistään porttia, jolla ainakin kampanja voitetaan.

Settler2:ää

Colonization

Kuinka monta asukasta kaupungissa pitää olla, jotta saan lisää tilaa käyttööni? Mistä saa trade goodsia?

Discoverer

Death Gate

Tommi Selkkailla (Pelit 5/97). Käytä Shroud of Darkness -loitsua mustaan paitaan. Loitsusta kuulet haltijalta tarjottuasi hänelle viiniä.

Marko Näivö

Miten erotan Zifnabin taikakiven muista kivistä?

Spirello

7th Quest

Nimetön (Pelit 5/97). Ensimmäisessä shakkitehtävässä kuningattarille käyvät seuraavat ruudut: A3, B5, C2, D8, E1, F7, G4 ja H6. Toisessa tehtävässä siirretään lähettejä vapaassa järjestyksessä, ei siis välttämättä vuorotellen valkoinen – musta.

Sille siirtosarja: A2>B3, E2>D3>B1, B3>D1, E4>D3>C4, B1>A2, D1>C2>E4, C4>E2, A2>C4, E4>B1, A4>C2>E4, E2>D1, C4>B3>A4, B1>D3, D1>B3>A2, D3>E2, A3>B2, E3>D2>B4, B2>D4, E1>D2>C1, B4>A3, D4>C3>E1, C1>E3, A3>C1, E1>B4, A1>C3>E1, E3>D4, C1>B2>A1, B4>D2, D4>B2>A3, D2>E3. Pelissä on myös kolmas shakkitehtävä.

Marko Näivö

Kyrandia 3

Timo Sarin (Pelit 4/97). Kissojen saaren ratkaisu: aivan aluksi pitää hakea viidakkoiveitsi Dog Fortista. Sinne pääset seesamillinjalla. Se vie myös merirosvojen poukamaan ja kissojen alttarille. Kyytiin päästäksesi käännä mielialamittari hyväälle ja puhu koirakuskin kanssa. Kun olet saanut viidakkoiveitsen, mene viidakkoon ja etsi kuusi luuta. Niitä löydät, kun hakkaat kasvit matalaksi viidakkoiveitselläsi. Käärmeitäkin voi silputa.

Kuinka suuri päivitys?

Kuinka paljon tulisi päivittää kuudentoista megatavun RAM-muistilla varustettua P100:a, jotta pelit toimisivat hyvin tulevaisuudessa?

Broken Sword -fani

Jätit kertomatta kuinka pitkälle tulevaisuuteen tähtäät, mutta tällä hetkellä pienin järkevä päivitys on P166MMX, joka on hinta/nopeussuhteeltaan kohtalaisen järkevä hankinta. Tietysti mitä enemmän rahaa on valmis hukkaamaan, sitä nopeamman prossun voi hommata. Nykyisestä emolevystä riippuen saatat joutua vaihtamaan myös sen. Muistia tulet tarvitsemaan lisää, sillä pelit alkavat vähitellen vaatia 32 megatavua. Jossain vaiheessa kannattaa myös harkita asiallisen 3D-kortin ostamista, sillä se lieventää pelien laitevaatimuksia rajusti. Tarkempia suosituksia 3D-kortin hankintaan on Pelit-lehden numerossa 7/97. –kl

Kolmiulotteinen ruuhka

Ostin Hercules Stingray 128/3D -näytönohjaimen lähinnä sen takia, koska siinä oli uudemmat 3D-piirit (3Dfx Voodoo Rush) ja enemmän muistia (6 Mt) kuin muissa 3Dfx Voodoo -piireissä sisältävissä korteissa. Ajureiden versio on 1.01.

1. En ole saanut Tomb Raideria toimimaan 3D-kiihdytetynä. Peli käynnistyy vain tavallisena, ei 3D-tuettuna. Mitään virheilmoitusta ei tule. Missä vika?

2. Ovatko Voodoo Rush -piirit täysin yhteensopivia vanhempien Voodoo-piirien kanssa?

3. Mitä uutta on Voodoo Rush -piireissä verrattuna vanhoihin piireihin?

4. Miten saan säädettyä kirkkautta 3D-käytössä? Laitoin autoexec.batiin seuraavat rivit:

SET SST-RGAMMA=1.9

Matkaa takaisin Dog Fortiin ja anna luu kiveen nojaavalle koiralle. Se haukaa sen, jolloin esiin putkahtaa jalokivi. Tee tätä niin kauan, että sinulla on kuusi jalokiveä: safiiri, rubiini, timantti, ametisti, smaragdi ja topaasi. Suunnista takaisin alttarille ja sieltä oikealle.

Laita mielialamittari valheelle ja puhu Flyffylle niin kauan, että saat nahkahiiren. Pois tästä ruudusta pääset, kun mätkit kaikki oikealla olevat kasvit. Kuskaa hiiri Collosuksen luo alttarin vasemmalle puolelle. Sieltä löytyy kuusi palloa, kolme oikealta ja kolme vasemmalta. Klikkaa viimeis-

SET SST-BGAMMA=1.9

SET SST-GGAMMA=1.9

Mitä eroa ei kirkkauteen tullut, olivatpa luvut mitä hyvänsä. Säädetäänkö Rushin kirkkaus eri tavalla kuin muissa Voodoo-piireissä?

5. Onko olemassa mitään ohjelmaa kortin 2D-piireille (Alliance Promotion AT3D), joilla pystyisi säätämään virkistystaajuutta Dos-sissa? Entä onko jotain ohjelmaa, jolla saisi VESA 2.0 -yhteensopivuuden? Kokeilin Scitech Display Doctr 5.3:ata, mutta se ei tukenut kortin 2D-piiriä.

Stingray

1. Ikävä kyllä tavallista 3Dfx Voodooa tukevat Dos-pelit eivät toimi Voodoo Rushin kanssa. Voodooon käyttämät Glide-ajurit on upotettu Dos-peleissä suoraan ohjelmakoodiin, joten niitä ei voi muuttaa. Ainoa lohtu on se, että pelin tekijät tekisivät tuen Rushille erikseen päivityksenä. Tomb Raideriin tuli juuri Rush-päivitys, joka on Pelit BBS/WWS:ssä nimellä TOMB1408.ZIP.

Windows 95:lle tehdyissä peleissä samaa ongelmaa ei ole, koska Glide- ja Direct3D-ajurit ovat erikseen Windows 95:ssä, eikä itse pelissä.

2. Eivät ole. Yhteensopivuuden kanssa on ongelmia. Katso edellinen vastaus.

3. Voodoo Rush osaa 3D-kiihdytyksen ikkunassa, josta on taatusti hyöttyä esimerkiksi mallinnuksessa ja muussa graafisessa käytössä. Tavallinen Voodoo toimii vain koko ruudulla.

4. Asetuksesi vaikuttavat vain Glide-peleihin. Direct3D:tä tukevien pelien kirkkauden säädön pitäisi onnistua Stingrayn ohjauspaneelista. Kirkkauden ja muidenkin astuksien viritteily onnistuu muuten helpoiten Tweek-apuohjelmalla, joka on Pelit-BBS/WWS:ssä nimellä TWEAK.ZIP.

5. Ainakaan Herculesin kotisivuilla ei sellaista ohjelmaa ollut. Toistaiseksi Stingray 128/3D ei ole VESA 2.0 -yhteensopiva edes Display Doctorin

avulla, mutta onneksi Scitech on luvanut tukea jatkossa. Stingray 128/3D:n ajureista tuli muuten jo uudet versiot. Tätä kirjoittaessa tuorein versio on 1.04c, jonka saa Herculesin kotisivuilta tai Pelit-BBS/WWS:stä nimellä S128W104.EXE. –kl

Imuroinnin ihmeitä

Olen imuroinut purkistanne 10 demoa ja saanut vain pari toimimaan. Niistä joko puuttuu 1) tiedosto VBRUN300.DLL 2) DPLAY.DLL, DDRAW.DLL tai Djoku.DLL, tai sitten 3) ARJ-paketti on viallinen. 4) Pääteohjelmani kertoo myös tiedonsiirron aikana, että paketeissa on virheitä. 5) Onko purkissa Quakea?

Eino Esimerkkihenkilö

1) Joissain Windows-ohjelmissa systeemitiedostot ovat erikseen, ja löytyvät kyllä tiedostoalueilta. VBRUNit esimerkiksi ovat Visual Basicin runtime-kirjastoja.

2) Demoissa ei ole mukana Direct-X-asennuspakettia, koska se kasvat- taan paketin kokoa 6 megatavua. Puuttuvat Djokut.DLL-tiedostot kertovat, ettei koneeseesi ole asennettu Direct-X:ää (mikä on pieni ihme sinänsä: et kai ole yrittänyt asentaa Win95-peliä Windows 3:1:een?) Direct-X-asennuspaketit löydät nekin tiedostoalueilta.

3) ARJia käytetään isojen pakettien pilkkomiseen imuroinnin mittaisiin osiin. Imuroi KAIKKI osat (DEMO.ARJ, DEMO.A01, DEMO.A02 jne) ja pura ne käskyllä ARJ X -V -Y DEMO (DEMON paikalle tietysti paketin nimi). Käytä ARJ.EXE-ohjelmaa, älä WinZipiä. ARJin tietysti löydät myös tiedosto-alueilta.

4) Ne ovat virheitä tiedonsiirrossa, eivät paketeissa. Olettaen että käytät ZModem-tiedonsiirrotokollaa, se osaa korjata nuo automaattisesti.

5) Älä ikinä kysy purkissa tai postissa "Onko täällä sitäjätätä?" Purkissa on äärimmäisen helppokäyttöinen hakuohjelma, joka hakusanalla QUAKE olisi vastannut kysymykseesi parissa sekunnissa. Heikot sortuu elon tiellä, omatoimiset senkun porskuttaa.

–nn

Tai-sana puuttui

Viime numerossa Internet-pelaamisen-jutussa sivulla 62 oli tai-sana vaihtunut pilkkuksi. Lauseesta saa sellaisen käsityksen, että palomuri ja proxy gateway olisivat sama asia, mitä ne eivät tietenkään ole. Tässä lause vielä oikeassa muodossaan:

Kiinteissä yhteyksissä on monesti yrityksen ja "vapaan verkon" välillä palomuri tai "proxy gateway", joka suojaa yrityksen tietoja.

Matti Kymäläinen

Discworld 2

Miten saan hiiren verta, ja mitä jääpalalla pitää tehdä?

Rincewind

3D-KORTIT v.1.1.

Tapahtui viime numerossa: Voodoo-pohjaiset kortit julistettiin yksösvaihtoehtoiksi, mutta uudet, tehokkaat piirisarjat hengittävät jo nis-kaan. 3D-korttien pelituki kasvaa nopeasti, ja tulossa on mahtavan näköisiä herkkua.

Voodoo ja Voodoo Rush

Uusimmissa Voodoo- ja Voodoo Rush -kortteissa on 6 megatavua muistia, josta 4 on varattu tekstuurille. Ainakin uusi Direct3D kuulemma osaa hyödyntää lisämuistia. Joissain tapauksissa ylimääräisellä tekstuurimuistilla saa rutkasti potkua.

Vastikään ilmestynyt Direct-X 5.0 sisältää 3Dfx:n ajurit ainakin Voodooon. Nekin ovat jo ehtineet päivittyä versioiksi 2.13 (12.09.97). Tärkeä uutuus on mukana tuleva kontrollipaneeli. Gliden, 3Dfx:n oman rajapinnan, tuorein versio on 2.42. Voodoo Rush -kortteihin on 3Dfx julkaissut päivitetty DirectX 5.0 -ajurit, v.2.13, sekä yksittäis- että tuplakortteille. Ajuripaketin mukana on myös Gliden versio 2.42.

Voodoo Rush -pohjaisen Hercules Stingray 128/3D -kortin yksi heikkous oli puuttuva VESA 2.0 -tuki. Nyt sen saa TSR-ohjelmalla nimeltään S430B07.EXE. Muun muassa Quaken normaaliversiolla voi testata, onko käytössä uusia resoluutioita. Voodoo Rush -pohjainen kortti ei edelleenkään ole kovin järkveä ostos, sitä ei vielä kukaan välttämättä tueta.

Mukana myös

Voodooon lisäksi piirisarjakisan kärjessä näyttää olevan kolme vakavasti otettavaa kilpailijaa.

PowerVR2 (muun muassa Apocalypse 3Dx) pääsee tehokkaimmilla Pentiumeilla (200+) lähes Voodoo-nopeuksiin. PowerVR2 pystyy lisäksi

korkeampiin resoluutioihin. PowerVR2:n varsinainen valtti on Matrox. Matrox nimittäin julkaisee Matrox d3D-kortin, jonka hinta Yhdysvalloissa on 99 dollaria, Englannissa 75 puntaa, mikä on varsin halpa.

Renditionin VR2200 voittaa Voodooon nippanappa nopeudessa, ja ajureiden parantuuksessa eroa tulee varmaan vähän lisää. Piirin hintakin on halvempi. Lisäbonuksena VR2200 kuulemma voi tulevaisuudessa löytyä uusilta emolevyiltä valmiiksi asennettuna, ja OpenGL-ajuritkin on luvattu.

Nvidean Riva 128 on toistaiseksi nopein 3D-piiri, ja sekin varmasti vielä nopeutuu ajureiden parantuis- sa.

Minun näkemykseni

Uudet piirisarjat ovat nyt päässeet Voodooon kanssa samaan nopeus- ja ominaisuusluokkaan. Hienoa. Itse asiassa niiden olisi ollut syytä vetää siihen reipas kaula.

En usko, että Voodoo-piiriin tottuneet ohjelmoijat kerkeästi vaihtavat suosikkia. Oletettavasti Glide-pohjaiset (eli vain Voodooossa pyörivät) pelit kuitenkin tulevat vähenemään, ja rajapinnaksi tulevat sekä Direct-3D että OpenGL. Näin Voodooon kilpailijat ainakin teoriassa ovat melko turvallinen ostos, kunhan niille on kunnon ajurit noille rajapinnoille.

Voodoo on edelleenkin teollisuustandardi ja edelleenkin suositteleni valinta, ja jos kukkaro sallii, 6 megatavun versiona. Seuraava selkeästi parempi piirisarja lieneekin siten Voodoo 2, joka huhujen mukaan on tuplasti Voodooa nopeampi. Voodoo 2 ilmestyy (edelleen huhujen mukaan) vuoden 98 alkupuolella.



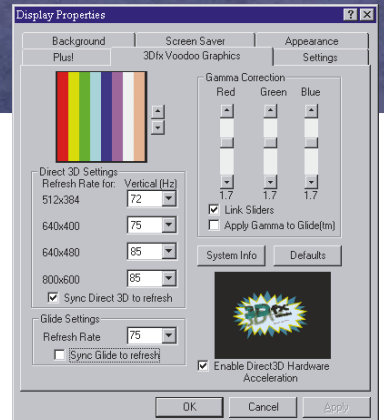
Kannattaako siis jäädä odottamaan Voodoo 2:sta? No ei kannata. Ensinnäkin kunnon 3D-kortti on pakko-hankinta jo kauan ennen sen ilmestymistä, ja toiseksi sukupolven vaihdokseen menee pitkä aika.

Suomessa markkinatilanteen mullistaa varmasti jo se, että NHL 98 tulee vain ja ainoastaan Voodooa. Jatkamme tarkkailua.

Lisää rautalankaa

Pari termiä, jotka ovat tuottaneet vaikeuksia.

Rajapinta on ikään kuin tulkki ohjelman ja kortin välissä, eli peli pyytää rajapinnan välityksellä, että "filteroi tämä tekstuuri". 3Dfx:n Glide ja Renditionin Redline esimerkiksi ovat korttikohtaisia rajapintoja. Niinpä Glidellä toteutettu peli vaatii Glide-ajurit, eikä toimi kuin Voodoo-kortilla. Direct3D ja OpenGL ovat taas yleisiä rajapintoja, eli peli pyytääkin yleisellä D3D-käskyllä Direct-3D:ltä, että "perspektiivikorjaa neliö". Direct-3D kertoo sitten kortin ajurille saman. Näin peliä voi ajaa mikä ta-



Uusimmissa 3Dfx:n ajureissa tulee mukana näppärä kontrollipöytä.

hansa 3D-kortti, jolle on Direct-3D-ajurit. Jokaiselle kortin tukemalle rajapinnalle pitää olla ajuri, että se toimisi, eli Voodoo vaatii ainakin Glide- ja DirectX- (joka sisältää Direct 3D:n) ajurit, piakkoin myös OpenGL-ajurin.

Referenssijuri (valmistajan ajuri), on piirisarjan valmistajan malli- tai yleisajuri, joka toimii jokaisessa Voodoo-pohjaisessa 3D-kortissa.

Kun olette ostaneet ja asentaneet kortin ja heti tulee vaikeuksia, niin ennen avunpyyntöjä: asentakaa vaikka uusimmat referenssijurit ja uusin Glide. Yhdeksän ongelmaa kymmenestä ratkeaa uusimmilla ajureilla.

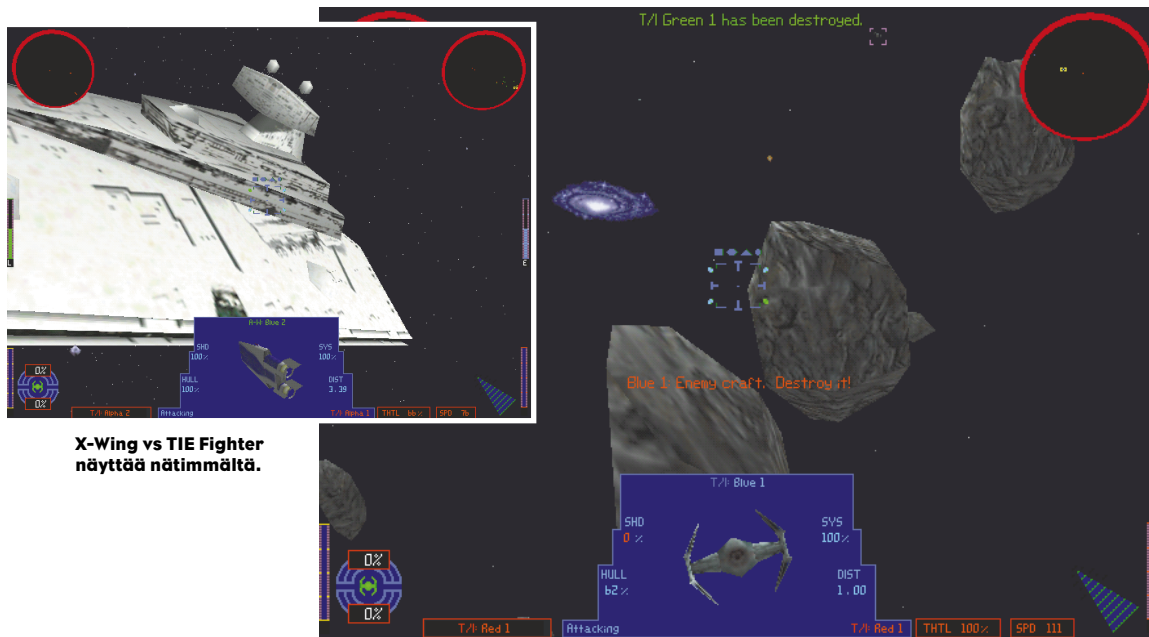
Uusi päivitys

X-Wing vs TIE Fighter Direct3D-päivitys (mutta tukea ei luovata kuin Voodooon ja Rushille).

Kauan odotettu 3D-päivitys tuli sitten vihdoin ja viimein. Alukset, varsinkin isot alukset, näyttävät filteroinnin ansiosta paremmilta, ja nopeutta peliin tulee huomasti lisää. Sen sijaan räjähdysketjut ja laserreflektit eivät parane. Päivitys on yhteensopiva normaaliversioon 1.1 kanssa.

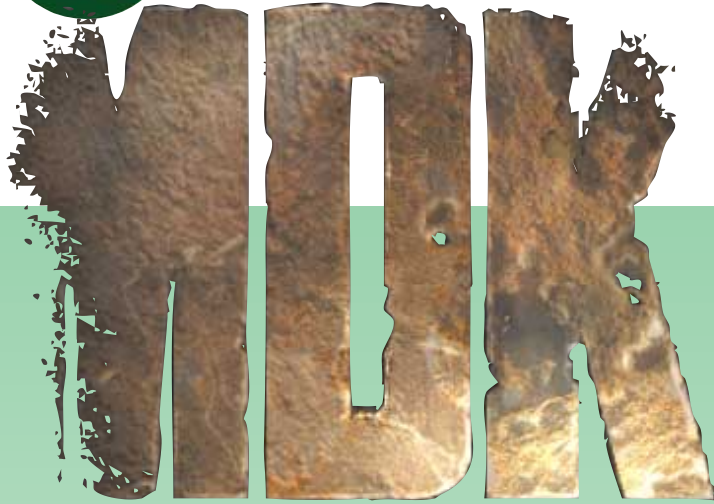
XVT-3D.EXE, 1,54 Mt

Niko Nirvi



X-Wing vs TIE Fighter näyttää nättimältä.

Ratkaise Osa 2/3



Edellisessä osassa pääsimme läpi ensimmäisen ja toisen maailman kinkkisten kenttien. Etenemme kenttä kerrallaan kaksi seuraavaa maailmaa.

Kolmas maailma

Kenttä 1:

Seiso aloitustasolla ja tarkenna kivääriä kahteen kentän reunalla olevaan vartiotykkiin. Tuhoa ne molemmat ja räiski lentävä vartija hengiltä chaingunilla. Leiju alemmas, ammu ensimmäiset vartijat ja asetu kentän keskelle ja tähtää kahta ovitappia, jotka pitävät kiinni kaukaisuudessa olevaa suurta ovea. Tuhoa molemmat tapit, niin ovi sortuu sentryn niskaan ja tuhoaa sen. Pysy vielä tarkkaammuntamoodissa ja räiski kaksi esiin syöksyvää itsemurhavartijaa hengiltä.

Etsi huoneen oikeasta reunasta ramppi ja kulje sitä pitkin ylös, jossa hyppää ylemmälle tasolle. Hoitele paikalla oleva loikkiva vartija ja kiipeä vasemmalla olevalle kallistuneelle tasolle. Jatka sitä pitkin ylöspäin ja hyppää tasolle, josta saat Super Chaingunin. Loikkaa tasolta ja mene kentän toiselle reunalle keräämään Bonesin ilmaiskubonuksen. Laskeudu takaisin maan tasolle ja poistu auneesta ovesta. Ammu matkalla kaikki henkiin jääneet vartijat.

Kenttä 2:

Pysy taas paikallasi ja ammu molemmat vartiotykit hajalle. Hoitele sisäänkäynnin vieressä olevat vartijat ja juokse niiden takana olevaan kahteen syvennykseen keräämään Maaliinhakeutuvat Luodit ja Harhautus. Pudottaudu tyhjään altaaseen ja nouki Super Chaingun. Kiipeä pois altaasta ja ammu kaikki kentälle pudottautuneet vartijat. Tämän jälkeen kävele sukelluslaudan taakse altaan lisärakennukseen ja hiljennä kaikki paikalla olevat vartijat. Poimi Omenabonus ja odota, kunnes huoneeseen lentää kaksi dronea ja lentokelkalla liitelevä vartija. Tuhoa dronet ja heitä Har-

hautus lähemmäs allasaluetta, niin lentokelkalla olevalla vartijalla on muuta tekemistä sillä aikaa, kun sinä ammut häntä kiväärillä päähän.

Osuttuasi vartijaan kelkka putoaa lattialle ja voit lentää sen avulla ylös keräämään Maailman Mielenkiintoisimman Pommin. Pudottaudu kuiluun päästäksesi eteenpäin.

Kenttä 3:

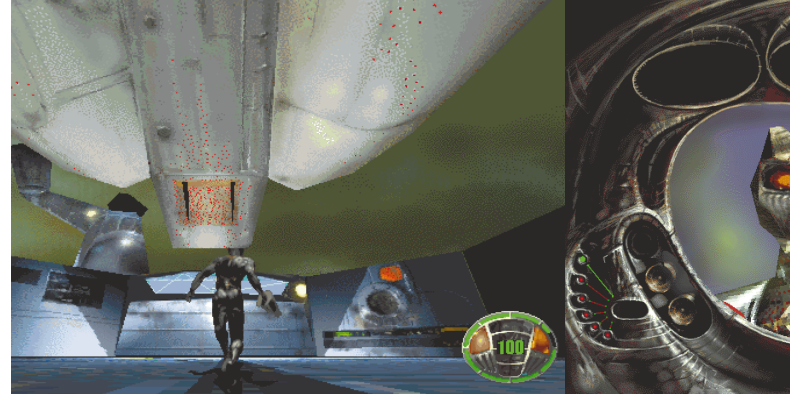
Tuhoa molemmat vartiotykit ja mene lasitunneliin, jossa ammu maaliinhakeutuvalla luodilla tunnelin päässä oleva vartija rikkoaksesi itsellesi ulospääsy tunnelin toiseen päähän. Leiju alas huoneeseen ja etsiydy kentän takanaosassa olevaan huoneeseen. Poimi Twister-bonus ja ammu kaikkia kolmea vartijasäiliötä, kunnes ne hajoavat. Kun ne ovat tuhoutuneet, päähuoneeseen johtava putki muuttuu vihreäksi ja hajoaa. Palaa ulos ja loikkaa kentän keskellä olevalle tasolle.

Kenttä 4:

Kerää kaikki huoneessa olevat bonukset ja ammu seinää, kunnes se hajoaa. Tuhoa kaikki seitsemän vartijageneraattoria kranaateilla ja hiljennä paikalla viihtyvät vartijat. Jos paikalle alkaa kerääntyä liikaa yleisöä, voit vähentää populaa Twisterillä. Tuhoa uloskäynnillä oleva sentry ja avaa ovi, joka johtaa kentälle.

Kenttä 5:

Kävele kentän reunalla olevalle tasolle, ja ammu huoneen nurkissa olevat kaksi vartiotykkiä. Hyppää oikealla olevalle kolmionmuotoiselle tasolle ja siirry taas tarkkaammuntamoodiin. Tähtää oikealla ylhäällä olevaa sinistä uloskäyntiä ja odota, että paikalle ilmestyy leijuva vartija. Ammu vartijaa, kunnes se tuhoutuu, hyvä idea on käyttää kranaatteja. Pudottaudu lattialle ja poimi Raukka-maisin Bonus. Varo huoneessa olevia loikkivia vartijoita. Yritä hypätä vasemmalla olevaan siniseen luolaan, josta käsin voit rauhassa räiskä loikkivat vartijat pois tieltä. Tien ollessa



taas vapaa loikkaa vasemmalla olevaan punaiseen luolaan ja jatka punaista käytävää pitkin vihreälle tasolle. Tuhoa vartijageneraattori ja hälytysdroidi, jonka jälkeen asetu seisomaan kentälle osoittavat nuolen kantaan. Seuraa nuolen suuntaa ja hyppää huoneen keskellä olevalle keltaiselle tasolle. Tapa paikalla olevat kaksi vartijaa ja loikkaa eteenpäin siniselle uloskäynnille. Jos et tuhonnut alussa leijuvaa vartijaa, saat varoa hypätessäsi uloskäyntiin.

Kenttä 6:

Seiso kentälle johtavat tason huipulla ja tarkka-ammu kaukana kentän toisella laidalla olevat kaksi vartiotykkiä. Tähtää seuraavaksi pyörivään tykkipalloon ja tarkenna lähemmäs. Ammu sitä kerran saadaksesi sen huomio, jonka jälkeen ammu nopeasti sisään sen avoimesta etuosasta osuaksesi sen ohjaajaan. Kävele alas ja ammu kaikki kuiluun hyppävät vartijat. Päästyäsi kuiluun päätyyn hyppää paikalla olevaan ilmapirtaan, joka vie sinut kentän ylemmille tasolle. Ylhäällä liiku nopeasti eteenpäin ja ammu kaikki ilmastointikuilun huipulla olevat vartijat. Asetu kentän takaosaan ja käänny niin, että näet toisella laidalla olevan sentryn ja kaksi vartijaa. Zoomaa sentryyn ja ammu sitä kranaateilla päähän. Jos sinulla ei ole kranaatteja, ammu vain niin kauan, että sentry tuhoutuu. Muista, että voit liikkua sivuttain myös tarkka-ammuntamoodissa ollessasi. Sentryn tuhouduttua ammu vartijat ja siirry kuilun reunalle poimimaan Omenabonus.

Lähestyessäsi bonusta neljä lentävää dronea ilmestyy paikalle kahden kelkoilla lentelevän vartijan seurassa. Saapuessaan kuiluun päätyyn tämä porukka pysähtyy hetkeksi suunnistaakseen takaisin ylös. Zooma kelkalla olevaan vartijaan ja ammu yhtä niistä päähän, niin vartijan kelkka jää leijumaan paikoilleen. Hyppää siihen ja lennä Thumperin ja Terveysbonuksen luokse. Hyppää pois kyydistä, kun

kelkka on taas pysähtynyt ja poistu oikealla ylhäällä olevasta uloskäynnistä.

Kenttä 7:

Leijuttuasi ylös ilmakeulusta asetu ikkunan eteen ja valitse Thumper inventaariosta. Ammu ikkuna hajalle ja heitä Thumper takana odottavalle kentälle. Näin saat hengiltä osan vartijoista ja loput ainakin haavoittuvat.

Hyppää hetken kuluttua Thumperin perään ja hiljennä loput henkinjääneet vartijat. Jos et poiminut Thumperia viime kentästä, joudut hoitamaan kaikki vartijat yksinäsi. Kaikkien vihollisten tuhouduttua hyppää lattian keskellä olevalle kohoumalle ja käänny, kunnes näet seinässä toisen kohouman yläpuolella olevan tumman reiän. Hyppää aukon edessä olevan kohouman kautta itse aukkoon. Sisältä löydät oudon kolmi-
piikkisen esineen ja Terveysbonuksen. Nouki bonus ja ammu esinettä, kunnes se alkaa pyöriä.

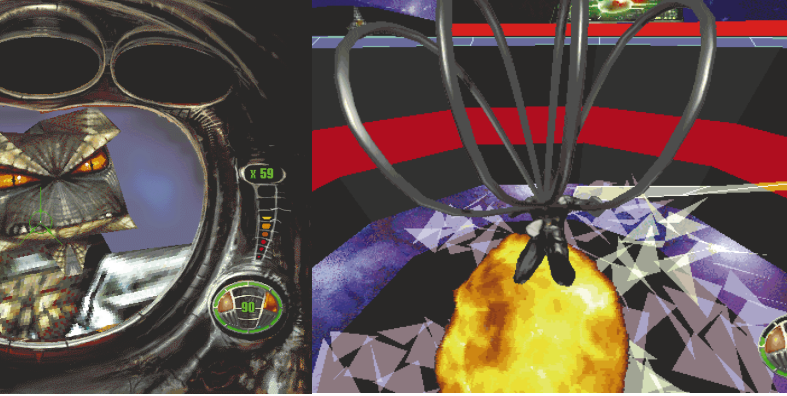
Palaa kentälle, jossa kuljet auneesta suuresta ovesta. Poimi Makeat Bonukset, mutta varo paikalla viihtyvää yksinäistä itsemurhavartijaa. Käytävän päässä saavut suureen huoneeseen, jossa on outo rakennelma ja kaksi loikkivaa vartijaa. Tuhoa vartijat ja ammu rakennelman vasenta etuosaa, josta lentää punaisia palasia. Osan tuhouduttua hoitele toinen puoli samalla tavalla ja rakennelman sisäpuoli paljastuu. Ammu rakennelman sisälle, niin paljastat uloskäynnin.

Kenttä 8:

Kulje oikealle vievää käytävää, kunnes saavut hälytysdroidin vartiomalle kentän sisäänkäynnille. Oikealle vievä käytävä on umpikuja, mutta siellä on terveysbonus, jonka voit hakea halutessasi. Tuhoa hälytysdroidi ja odota, että huoneeseen ilmestyy kelkalla lentävä vartija. Tapa vartija ja varasta hänen kelkkaansa, joka lähtee pian liikkeelle ja kuljettaa sinua ympäri kenttää. Tuhoa kimppuusi hyökäävät dronet ja lopulta kelkka lentää kentän seinän läpi seuraavaan kenttään.

Kenttä 9:

Astu kentälle ja poimi oikealle piilotettu terveysbonus. Asetu huoneen takaseinällä olevan suuren pyörän eteen, niin sen uumenista kimppuusi syöksyy joukko muukalaiskoiria. Samaa aikaan kaivosohjaaja alkaa pyörittää pyörää. Tapa kaikki koirat ja odota, kunnes pyörä taas seisautuu. Siirry tarkkaammuntamoodiin ja zoomaa yhteen pyörässä olevista punaisista kuvuista. Ammu se irti ja palaa tavalliseen moodiin. Jäljellä olevat kuvat ampuvat kukin sinua kerran ja katoavat, jonka jälkeen pyörä alkaa jälleen pyöriä. Hetken kuluttua pyörä pysähtyy taas, ja voit toistaa saman systeemin jokaiselle kuvulle erikseen. Viimeisen kuvun tuhou-



duttua kaivosohjaaja putoaa huoneestaan ja räjähtää.

4. maailma

Kenttä 1:

Leiju alas kuluun ja käänny ilmaan niin, että katsot vastakkaiseen suuntaan. Asetu niin, että putoat suoraan alhaalla olevan jäälevyn päälle. Osuessasi jäähän se hajoa, ja putoat edelleen seuraavaan huoneeseen. Jos käännyt oikeaan suuntaan, edessäsi pitäisi nyt näkyä suuri sentry, jonka voit nyt suolata hengiltä. Oikealla olevalla tasolla on vartijan suojaama super chaingun, jonka voit hakea homman helpottamiseksi. Tuhottuasi sentryn tapa loput vartijat ja kiipeä tasolle, jossa sentry leijui. Paikalta löydät lumilaudan, joka kiidättää sinua alas ramppia lasioven läpi.

Kenttä 2:

Laskettele tunnelin läpi ja ammu pysäytyslaudoilla olevat vartijat. Varo isoja kiviä. Saat jarrutettuun menoasi painamalla alaspäin.

Kenttä 3:

Saavuttuasi ammu konsolin vieressä seisova vartija ja tärytä pari laukausta myös itse konsoliin. Pian paikalle ilmestyy alus. Anna se laskeutua ja tapa siitä ulos loikkaavat kaksi vartijaa. Selviydyttyäsi heistä astu alukseen, niin siirry pommitusmoodiin. Alus lentelee ympäri kenttää ja palaa lopulta lähtöpaikkaan. Lennellessäsi pudottele pommeja kentän vartijoiden ja tykkitorniin päälle, niin etene misesi myöhemmin on paljon helpompaa. Palattuasi maan kamaralle tuhoa vieressä oleva pieni maja ja nouki sieltä löytyvä harhautus. Juokse itse kentälle ja sen toiselle puolelle.

Jos et osunut pommeillasi kaikkiin tykkitorneihin, joudut tarkka-ampumaan niiden ohjaajat avoimen etupuolen läpi. Läheystyessäsi uloskäyntiä kerää bonukset ja heitä eteesi harhautus antamaan vartijoille ja sentrylle muuta ajateltavaa. Ammu vartijat ja sentry niiden räiskissä harhautusta, jonka jälkeen kävele luolan halki seuraavalle lumilaudalle.

Kenttä 4:

Kerää lasketellessasi kaikki kymmenen luuta, niin saat kentän lopussa bonuksen. Earthworm Jim -bonuset taas yllättävät viholliset pudotamalla lehmän heidän niskaansa, joten niitäkin kannattaa kerätä. Hyp-pää tullessasi tasojenvaihtokohtaan, niin pääset ylemmälle tasolle. Jos sait kerättyä kaikki tunnelin luut, lopussa

paikalle lentää alus, jonka alla roikkuu twister-bonus. Hyppää se itsellesi aluksen kiitäessä ylitsesi.

Kenttä 5:

Leiju alas kentälle ja tuhoa kolme kimppuusi hyökkäävää dronea. Kiipeä sukellusveneeseen ja kulje sen peräosaan noukkimaan kiväärikranaatti. Tuhoa sillä vartijat, niin paikalle lennätetään tankki. Räjäytä se, poimi maailman pienin atomipommi ja tapa loput vartijat. Etsi sukellusveneeseen oleva atomilukko ja räjäytä se nukella. Astu sukellusveneeseen ja törmäät veneen komentajaan, jonka saat tuhottua heittämällä kranaatteja ilmavirtaan, joka pitää hänen pallonsa ilmassa. Riittävän monen kranaatin jälkeen pallo räjähtää ja päästää sinut leijumaan ilmavirran avulla ylhäällä odottavan oven luo. Kulje käytävää pitkin seuraavaan kenttään.

Kenttä 6:

Tuhoa kaikki vartijageneraattorit ja vartijat. Räjäytä laatikot, niin voit poimia niistä paljastuvia bonukset. Tykkitornin tuhoaminen onnistuu heittämällä kranaatteja sen ilmavirtaan, tai vaihtoehtoisesti vain jauhamalla sitä tarpeeksi kauan chaingunilla. Leiju ilmavirran avulla ylös seuraavalle tasolle, ja laskettele menemään paikalla olevalla lumilaudalla.

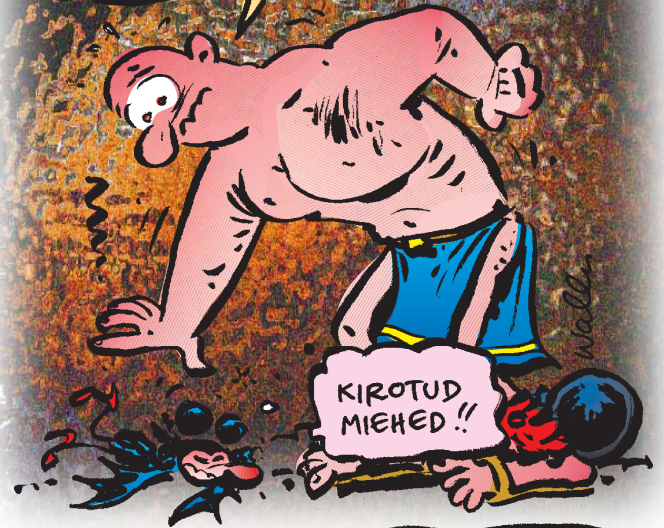
Kenttä 7:

Kerää taas kaikki kymmenen luuta saadaksesi tason lopussa twister-bonus. Saapuessasi haaraumaan valitse oikeanpuoleinen käytävä, josta saat super chaingunin. Älä myöskään unohda Earthworm Jim -bonuksia.

Kenttä 8:

Laskeuduttuasi hyppää ilmavirtaan ja leiju ylös poimimaan super chaingun. Ammu noustessasi paikalla oleva vihollisalus, niin voit kerätä siitä pudonneet bonukset. Juokse kentän seuraavaan osaan ja tuhoa vartijageneraattori super chaingunilla. Sen sisältä paljastuu maailman rauhakkamainen bonus. Nouki se mukaasi ja kiiruhda seuraavaan huoneeseen, jossa joudut väistelemään tykkitornin ampumia pommeja. Tuhoa vasemmalla oleva laatikko ja poimi siitä paljastuva harhautus. Käytä se välittömästi häiritäksesi huoneessa olevaa pomoa. Juokse huoneen toiselle puolelle ja tuhoa loput paikalla olevat laatikot, joista saatkin runsaasti kranaatteja. Seiso pomon edessä ja visko kranaatteja sen ilmavirtaan, kunnes se tuhoutuu.

NÄINKÖ LOPPI MEILTÄ SEKSI?
NEITO MUUTTUI NAHKAHIIREKSI!



VOI ARMAS, MÄ SULLE PAHASTIKO TEIN?
SULTA IHMISMUODON IKUISESTIKO VEIN?!!



SA TOIST TAMMOIST TUNNET?
JUU... MUT PULMA SIINÄKIN ON JULMA...



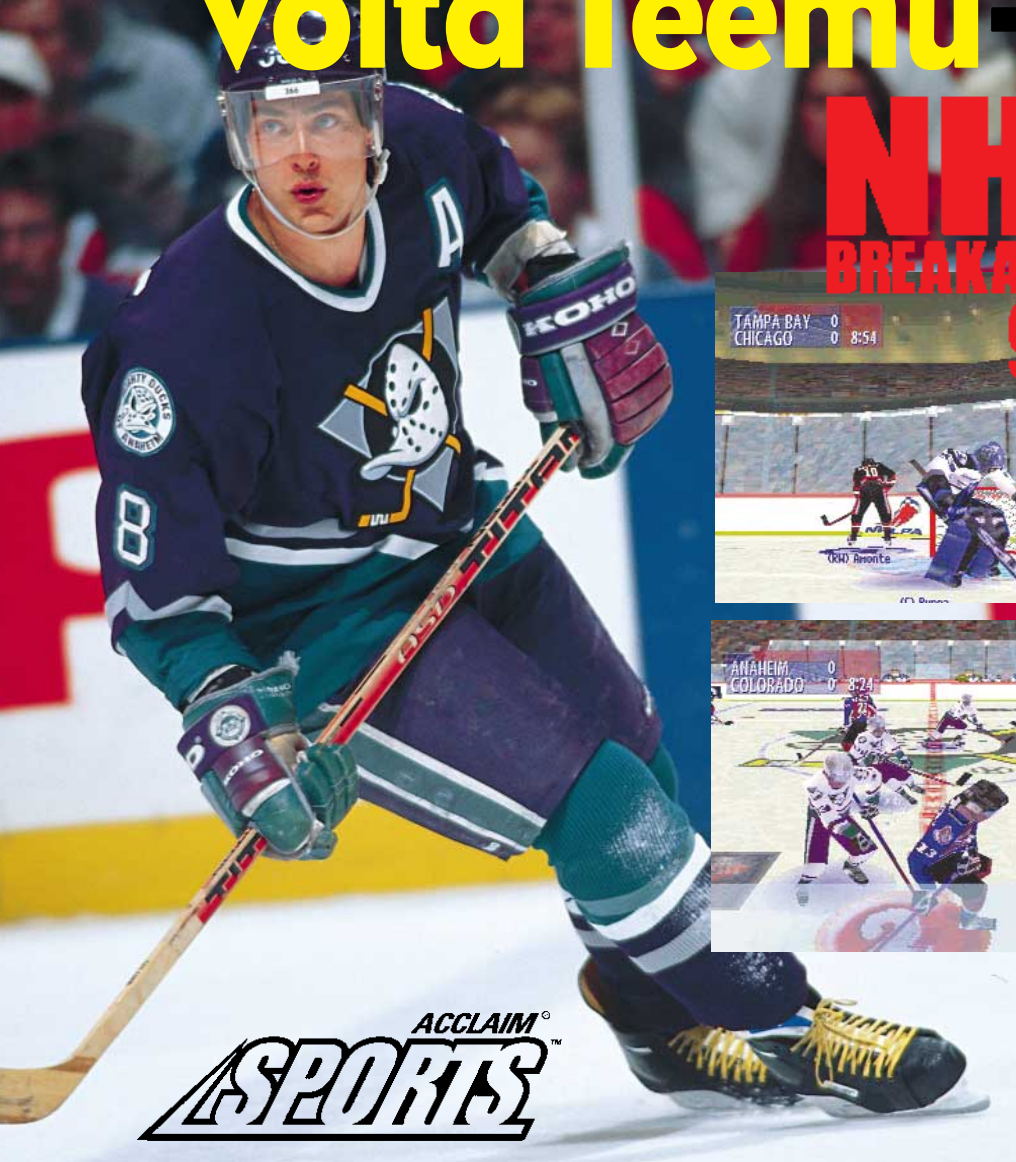
HÄN VAIN HAAMU ON,
PASSITIN TUONEN LEPOHON
SEN KURJAN...
TEIN TEON HURJAN!
NYT KÄRSIN
JA KYNSIÄ JÄRSIN.
OON ONNETON
JA NEIDOTON!
RUIKUN RUIKUN
RUIKUN RUIKUN...

kilpailu

VOITA!

Lätkää!

Voita Teemu-paita



NHL BREAKAWAY 98



NHL-kausi käynnistyy niin jäällä kuin ruudulla. Sarjan haastajaksi ilmoittautuu Acclaim Sportsin NHL Breakaway 98, joka täällä Suomessa linnoittautuu Teemu Selänteen vahvoille hartioille.

Suomen maahantuoja Scanbox kilpailuttaa meitä tiukin kysymyksin. Palkinnoiksi Scanbox lahjoittaa aidolla nimmarilla varustetun Teemu-paidan sekä viisi NHL Breakaway 98 -peliä. Suomenkielisellä ohjekirjalla varustettu peli ilmestyy marraskuun alussa. Lisätietoja saa osoitteesta www.acclaimnation.com

Kysymykset kuuluvat:

1. Mitä tarkoittaa breakaway?
2. Millä joukkueella on eniten Stanley Cup -voittoja?
3. Mikä joukkue voitti ensimmäisen Stanley Cupin, millä tuloksella ja mitä joukkuetta vastaan?
4. Koska Teemu Selänne on syntynyt ja missä?
5. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Lähetä vastauksesi 14. marraskuuta mennessä postikortilla osoitteella

Pelit

Lätkä

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Voittajat kerromme joulukuun lehdessä.

VOITA!

Voita 1000 markkan lahjakortti!

Pelit-BBS + Pelit-WWS = ?

Sähköinen Pelit uudistuu. Vuoden alusta lähtien Pelit-BBS ja Pelit-WWS yhdistyvät lehtemme Internet-sivujen (www.pelit.fi) kautta saatavaksi ja saavat entistäkin enemmän sisältöä. Pelit-BBS:ään

pääsee edelleen myös suorien linjojen kautta. Mutta mikä uudelle purkillemme nimeksi?

Nimen pitää olla lyhyt ja ytimellä. Sen pitää myöskin olla sanana helppo eikä se saa muistuttaa muiden vastaavien palvelui-

den nimeä. Pelit-net ja Pelit-web ovat siis jo etukäteen hylättyjä.

Keksi Pelit-purkille uusi nimi 14. marraskuuta mennessä ja lähetä se postikortilla osoitteella

Pelit

Nimiehdotus

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Paras ehdotus voittaa 1000 markkan pelilahjakortin. Lisäksi arvomme 5 peliä toimituksen arkistoista. Muista mainita, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Voittajat kerromme joulukuun lehdessä ja samalla julkistamme uuden nimen.

Pelit-BBS

WWS

Ristikon täyttäjien unelmalehti on lokaristikomme aiheena. Lähetä oikein täytetty ristikko tai sen kopio 14.11.1997 mennessä osoitteella

Pelit
Lokaristikko
PL 2

RATKAISE!

00040 HELSINKI MEDIA

Palkintoina arvomme 4 vuosikertaa Punainen Pelikaani-lehteä sekä lohdutuspalkinnoksi neljä pakettia, joissa kussakin viisi erilaista Pelikaani-lehteä: Punainen, helppo Musta, monipuolinen Paksu, Tavu Pelikaani ja Krypto Pelikaani.

Voittajat kerromme joulukuun lehdessä.

70-luku muistoissa

Activisionin Interstate 76 -peli muistutteli myös lukijoiden mieleen yhtä jos toista iki-ihanasta 70-luvusta. Vastauksia tuli lähes 400 kappaletta.

Vastaukset ovat:

1. Minivogue on permanentti.
2. Parhaita (tai kuuluisimpia) 70-luvun bändejä ovat muun muassa Abba, Sweet, CCR, Slade, Uriah Heep, Deep Purple, Black Sabbath, Led Zeppelin ja niin edelleen.
3. Yllämainittujen bändien kappaleita on pilvin pimein, klassikoita esimerkiksi Black Sabbathin Paranoid, Led Zeppelinin Stairway to Heaven, Deep Purplen Smoke on the Water ja Uriah Heepin Lady in Black.
4. 70-luvun tuntomerkkejä vaatteissa ovat esimerkiksi yleinen niukkuus muualla paitsi lahkeissa. Silmiinpistävintä olivat hippikaudelta peräisin olevat leikkauksestaan ulos kasvaneet hiukset, hai-saappaat, pölkkykorot ja kirkkaat värit. Farkut olivat niin kireät, että ne laitettiin päälle selälään maaten.
5. Lahkeen piti niin leveä että kenkä jäi piiloon. Lahkeitten piti myös olla niin pitkät, että ne laahasivat maata (mikä loskakelillä oli varsin mukavaa).
6. Biiverit ovat Beavers-merkkiset farkut. Onnetar arpoi kolme Interstate 76 -peliä seuraaville:

Ville Heiskala, Raisio, Jukka Kiiskinen, Sodankylä ja Ville Hyyryläinen, Kangasniemi.

Lisäksi 2 seuraavaa saa pienen yllätyspalkinnon: Jan Lohioja, Helsinki ja Juhana Nuutinen, Jyväskylä.

Eloristikossa Carmageddon

SCI:n kaahailupeli oli eloristikomme avainsanana, kuten lähes 200 ristikon täyttäneitä ja sen määräaikaan mennessä lähettäneitä lukijaa tiesikin.

Arvoimme kaksi peliä ja onni suosi tällä kertaa Jyri Kujansuuta Porista ja Mika Lindmania Kotkasta.

ONNEA!

PUNAINEN PELIKAANI
VAIN USIA PALKINTORISTIKOITA HELPOISTA HUIPPUVISAISIN

KAKSI 1000 MARKAN RISTIKKOA!
MYÖS KOLME PILOSANAA YNNÄ MUUTA PIRISTÄVÄÄ!

KAUPUNKI PLUS VIHANNES ASTIAN PINNASSA	KAHLAAJIA	HENGETÄR	SUOMEN TUOREIN KAUPUNKI	MONELLA PELEIHIN	
PYÖRII	täytti 75 vuotta api-noista	father-in-law "SIBBE"			
Ile Kallion kädessä usein RIEHUA		Pekko oikeasti raiskaa!		SORMILLA OTETTAVA	LÄHETTEITÄ
					-ROCK
SYNTYY HELPOSTI PELISSÄ!	pelin ostajalla ennen Pelit-lehden arvostelun lukemista PYJAMAT	"KOVA JÄBÄ"			
-RIKKO		SIKIÖN PAIKKA			
-YSKÄ		PIDÄTYMISIÄ			
VÄÄRÄSSÄ PAIKASSA		RUOKAVÄRÄSTÖNÄ	KIRJANPIDON LASKELMA		
JÄTE		tiivisteitä	EIJA kerjääjiä		PITÄÄ ITSESTÄÄN 5-5
	ehkä-poikia TURKU		KREIVIKUNTA		
	kuluu peleihin	Persia			VÄLITTO-MASTI
POJS-VETÄISYT			HÄPEILEVÄ Pekon tyttöystävä		
VERKOSSA-OHJELMAN NIEMINEN	NORJAN LAPPI CELINE		heijastaa		
SULLO-MISTA			torkut synnyttäjä		
PAN-KISTA ANOTTAVA	RUHTINAS		KIINNITYKSIIN		kairoilla tehtäviä
			VAPAHTAJA RISTIKKO		
JALOKAASU FINISTI			JYRSIJÖITÄ mestari		OSA nopeaa menoa
LOUKKAAVIA PUHEITA	-kinttu		rompuase-makin	Bagdadin ympäristö	
tsaareja SIITÄ! TAI SIITÄ!			britille munien kanssa		kaakki
roska-pankki 20+20		SAKON SYY		yksin tehtäviä	
		TUURI			au-tent-tinen

Nimi

Osoite

Postinro ja -paikka

Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja Ostin irtonumeron

Summary

7th Legion (Epic/Microprose) is a sluggishly programmed, moderately fun C&C wannabe. Better than KKND.

Azrael's Tear (Intelligent Games/Mindscape). An atmospheric and absorbing adventure with beautiful art. Where's the support for 3D-cards? Conquest Earth (Eidos). Britsoft tries to invent the wheel again. Good basic idea, very, very sub-standard execution. Plays like a poor man's Cannon Fodder.

Constructor (System 3/Aclam). Tough, fast-paced (even too much) low-level micromanagement for SimFreaks.

Dark Earth (Kalisto/MicroProse). Who thought up the idiotic method for saving the game? The combat lacks control, but otherwise the game offers fun for the short time it lasts.

Dark Reign (Activision). At least for now, this slick piece of excellent design and programming is the king of realtime battlefield.

Little Big Adventure 2 - Twinsen's Odyssey (Adeline Software International/Electronic Arts). If you like wandering around and want to tolerate the awful fight system, Lba2 is pretty good, unlike its predecessor. The braindead hero Twinsen scores an all-time-low in charisma points. NHL'98 (EA Sports). For the first time in the series, NHL '98 actually resembles real ice-hockey. This time it's in the game.

Sonic 3D Blast (Traveller's Tales/Sega). A surprisingly lacklustre effort for a Sonic game. At first it feels innovative but soon becomes quite boring. Not good, not bad, not ugly, just mediocre.

Virtua Fighter 2 (Sega) could have stopped the flow of poor PC conversions of the great Sega arcade games. With proper 3D support it could have been perfect. It is still the best beat-em-up for PC, which tells something about the state of this genre on PC.

Warlords III: Reign of Heroes (Red Orb Entertainment/SSG) is a worthy sequel to Warlords II. It does not have the straightforward playability of the previous versions, but is still one of the best titles of the genre.

PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA NUMEROISSA

Arvosteluissa

Seuraavissa numeroissa arvostellaan kaikki joulun hitit. Kannattaa siis lukea sekä marras- että joulukuun lehdet!

Mukana ovat ainakin Incubation, A&D: Birthright, Imperialism, Shadow of the Empire, Jedi Knight, Dark Colony, Total Annihilation, Close Combat 2, Age of the Empires, Outpost 2, Beasts and Bumpkins, Legacy of Kain, G-Police, Myth, NHL Powerplay 98, Actua Icehockey, NHL Breakaway 98, Flight Simulator 98, Resident Evil, Worms 2, FIFA 98 ja ties mitä muuta!



SM-kisojen mahtava finaali

Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kisat on pidetty ja saamme kunnian esitellä tämän vuoden Suomen Mestarin. Lue jännittävä finaaliuipennus.

Mahtavasti vinkkejä ja palkintoja

Loppuvuoden tuuteihin lukupaketteihin mahtuu mahtavan paljon vinkkejä, ratkaisuja ja apua ongelmiin. Luvassa on myös paljon upeita kilpailuja ja mahtavia palkintoja!

KyöPelit jatkavat ensi numerossa. Hukuttaako nahkahiirineito toiveensa ja minkä merkkiin? Saapas näkee.

Pelit 9/97 ilmestyy marraskuun puolivälissä. Hae omasi, ennen kuin loppuvat kesken!

KYÖPELIT

Jatkoa sivulta 74.
Debatti käy kuumana tähtiparimme välillä.
Sukella huimaan seikkailuun!



96 SIVUA! 25 PELIARVOSTELUA!

PELIT

PC-PELIEN ERIKOISLEHTI ★ NUMERO 9/97 ★ HINTA 29 MK

INCUBATION

Hörhöt hengiltä

POJASTAKO POLVI PARANEE?

LANDS
OF
LORE
GUARDIANS
OF
DESTINY



PELIT

9/97

Kannen kuvat: Incubation © Blue Byte
Lands of Lore 2 © Westwood

TOIMITUS Toimitus@pelit.fi
Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pelit.fi
Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pelit.fi
Toimittaja Niko Nirvi, Nirvi@pelit.fi
Toimittaja Kaj Laaksonen, Kaizu@pelit.fi
Taitto ja piirroukset Wallu, Vwallu@pelit.fi
Valokuvaaja: Pekka Väänänen
Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joono Vainio, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps (09) 561 1100 ja (09) 565 3922
Maksullinen linja: 0600-0-1010, 2,20 mk/min + ppm
Internetistä tilaaajille: www.pelit.fi

Syysöpä Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795
Kotisivu: www.pelit.fi

ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Silna Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOIT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnoista syistä (esim. lakko) tai asiakasta johtavasta syyistä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajalle mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitusta julkaisujankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset 01080-9360
Kirjatilaukset (09) 120 671
Tilausten irtisanomiset (09) 506 691 00
Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöräytä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoiteluokkeen ylärivillä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (09) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestyskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT
12 kk kestollisuus 285 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 312 markkaa
Kestollisuus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestollisuushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin. Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA
Helsinki Media Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela
LEHDENMYYNIT
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Markkinointiasistentti: Heli Suomalainen
Lehti julkaisee siloumuksella lehti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luovalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997
ISSN 1235-1199
Kuudes vuosikerta.
Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
Erikoislehdet



INCUBATION

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny sivulla 32

Incubation sivulla 30.

Arvostelut

Esimulgasut24
Overboard, Nuclear Strike, Turrok: Dinosaur Hunter, I-War, FIFA 98, NBA Live 98, Quake 2: QTest, Gettysburg, Seven Kingdoms, Chasm: The Rift ja Longbow 2.

Incubation:
Time is running out30
Kaj Laaksonen. Tapa ulkoavaruuden hörhö Blue Byten tapaan.

Lands of Lore 2:
Guardians of Destiny32
Tapio Salminen. Westwoodin tosi kauan odotettu jatko-osa.

Feeble Files34
Tapio Salminen. Kaunis avaruusseikkailu AdventureSoftilta.

Dark Colony35
Joono Vainio. Take 2:n tulevaisuuden sotastrategiaa.

Resident Evil36
Kimmo Veijalainen. Capcomin PlayStation-seikkailun käännös.

Outpost 2:
Divided Destiny38
Kimmo Veijalainen. Jatko-osa Sierralta.

Flight Simulator 9840
Toni Virta. Microsoftin simulaattorikuninkaan uusi versio.

Close Combat 242
Nirvi. Microsoftin lähitaistelua.

Broken Sword 2:
The Smoking Mirror45
Tapio Salminen. Virginin seikkailuviihdettä suomeksi tekstitetynä.

Star Wars: Jedi Knight46
Kimmo Veijalainen. LucasArtsin sota tähdistössä jatkuu.

Hexen 248
Tuomas Honkala. Nyt on Activisionin vuoro julkaista Ravenin jatko-osa.

Birthright:
The Gorgon's Alliance50
Joono Vainio. Sierran hallintostrategia, joka yrittää yhdistää kolme pelityyppiä.

Panzer General 252
Kim Soares. SSI teki uuden esikoisen.

Imperialism54
Pekka Ihanne. Maailmanvalloitusta SSI:n tapaan.

World League Basketball57
Tuukka Grönholm. Mindscape yrittää pelata koripalloa.

Legacy of Kain58
JTurunen. Activisionin vampyyrintappopeli.

Star Wars: Shadows of The Empire59
Nirvi. Kuukauden toinen Tähtien Sota -peli LucasArtsilta.

Postal61
Pekka Ihanne. Take 2:n väkivaltainen postimies.

Total Annihilation62
Nirvi. GT Interactive voittaa reaaliaikaisten strategiapelien kunninkuuden.

Beasts and Bumpkins64
Kimmo Veijalainen, Tuomas Honkala. Electronic Artsin kylänrakennusta ja taistelua.

Shadow Warrior67
Kimmo Veijalainen. Eidoksen Duke-kloonin rekisteröity versio.

Tommi Mäkinen International Rally Championship68
JTurunen. Toptronicin suomettu versio Europressin rallista.

Ignition69
JTurunen. Virginin kaahausta ruotsalaiseen malliin.

Daytona USA71
Kaj Laaksonen. Segan kolikkopelikaahauksen jatko-osa.

Red Alert: Aftermath71
Kim Soares. Virginin yhdentekevä lisälevy Red Alertiin.

Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Peliin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)tiedosto (E)tsi OsaPelinNimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM. Pelit-BBS:n tiedostot saa myös Internetin kautta kotisivultamme www.pelit.fi

Pelit-BBS

(09) 565 3922
(09) 565 3700
(09) 561 1100

WWS

Ajankohtaista

Timo Pohjosaho on Suomen Mestari.....11

Mahtava finaali Kotimikromessuilta.

Uutiset.....14

Lähde pelintekijäkouluun Kanaan. Haastatteluissa Roberta Williams ja Andy Hollis. Konehuoneessa CH:n ratti ja polkimet.

PeliKlinikka.....78

Viimeiset osat Discworld 2:n ja MDK:n ratkaisusta. Lisäksi pikukuvinkkejä, apua pelillisiin ongelmiin ja TexSpex. Mukana myös lista Pelit-BBS:n päivityksistä.

Kilpailut.....90

Piirrä G-Policein helikopteri ja voita upea takki tai rannekello sekä G-Police-pelejä. Wanted: Viidentoista Punaniskan voittaja. Mukana myös marrasristikko. 3D-kortin ja syysristikon voittajat.

Palstat

Nnirvi.....73

Reading is fundamental.

Wexteen.....75

Pelistä tuttu.

Posti.....76

Palautetta Nikolle ja keskustelua Larryistä.

KyöPelit.....83

Intohimon hulvaton tulva yllättää niin nahkahiiren kuin lukijatkin.

Tulossa.....93

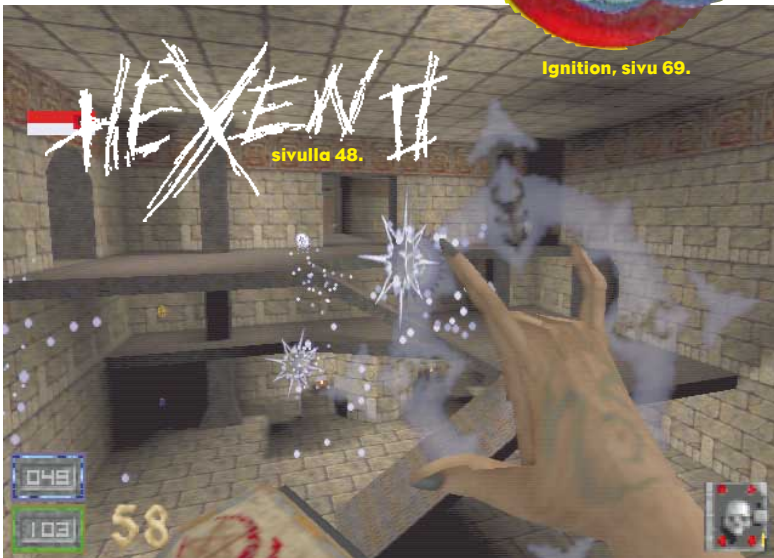
Seuraavissa numeroissa.

Summary.....93

Eagerly waiting for X-mas rush!



Ignition, sivu 69.



sivulla 48.

Tuija Lindén
päätoimittaja



Herätkää jo!

Tietokonemarkkinoista kotimarkkinat ovat muodostumassa yhä tärkeämmiksi: tänä vuonna ennustetaan jo liki puolet koneista myytävän koteihin. Kotimarkkinat kasvavat Internetbuumin myötä, mutta osansa on varmasti silläkin, että jo yli puolet kouluista on tietokoneistettu asianmukaisilla laitteilla.

Tästä huolimatta Suomessa ei vielä taida uskoa kotien ostovoimaan. Lokakuun lopun Kotimikro 97 -messut olivat hämmäyttävän pienet. Mistä muualta tavallinen kuluttaja saisi paremmin tietoa kuin messuilta? Ja vielä yhdellä kertaa tärkeänä ajankohtana ennen joulua. Eikö siellä siis kannattaisi esiintyä?

Paikalla olivat lähinnä myymäläketjut sekä Internet-operaattorit. Isot laitevalmistajat eivät olleet mukana omilla osastoillaan, vaan korkeintaan edustettuina myymälöitten osastoilla. Joista niistäkään kaikki ketjut eivät panostaneet messuihin. Hämmästyttävää oli sekin, että yhdelläkään pelimaahantuoista ei ollut omaa osastoa.

Kuulen jo, kuinka edellä mainitut tahot sanovat kauppojen olevan paljon lähempänä kuluttajaa kuin maahantuojiin. Kyllä, mutta miksi maahantuojiin pitää piiloutua? Ei kai siitä mitään vahinkoakaan olisi, jos valmistajat tai maahantuoijat tietäisivät, millainen porukka heidän tuotteitaan ostaa?

Herätkää nyt jo ihmeessä! Vieläkin nimittäin törmää asenteisiin, joiden mukaan esimerkiksi meidän lehtemme lukijoille ei kannata kertoa uusista koneista, koska ”nuorisolehden lukijoilla ei ole ostovoimaa”. Vaikka me kaikki ”nuoret lukijat” käytämme peleissämme viimeisintä tekniikkaa ja uusimpia, tehokkaimpia koneita. Kukas ne sitten ostaa, ellemmme me?

Tuija

Resident Evil, sivu 36.



Flight Simulator 98 sivulla 40.



Close Combat 2, sivu 42
Panzer General 2, sivu 52.

Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityypistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viiteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

55-69: Keskinertaisuuden ja yhden-
tekevyyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikulu-
neisiin ideoihin.

80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämäkkä viihdepaketti.

90 ja yll: Erinomainen peli. Lajinsa
kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen brilljantista toteutuksesta. Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -
lätäkää.

Timo on Suomen Mestari

●● Neljäs tietokonepelaamisen mestaruus ratkesi huikean finaalin jälkeen 25.10. Kotimikromessuilla. 14-vuotias Timo Pohjosaho Jyväskylästä vei mestaruuden Tommi Mäkinen International Rally Championshipin Ruotsin lumisella, liukkaalla pikataipaleella.

Jännittävässä finaalissa toiseksi tuli 14-vuotias Mikko Kääriäinen Iisalimesta. Muut semifinalistit olivat Juho Saarinen (14 v.) Vantaalta ja Juha-Pekka Rajaniemi (13 v.) Kälvialtä.

Suomen Mestari Timo Pohjosaho sijoittui Suomen pikataipaleella ajetuissa välierissä toiseksi, ja edelleen vaikealla lumisella Ruotsin pikataipaleella semifinaaleissa niukasti toiseksi. Finaalissa Timo säilytti hermonsa hyvin, ja ajoi taitavasti ja varovasti, mutta erittäin päättäväisesti voittoon.

Aamulla kello 10 alkaneissa välierissä pelattiin rallia Thrustmaster Formula T2 -rateilla ja polkimilla, ja jokainen sai ensin harjoitella kierroksen Suomen pikataipaleella. Aika-ajot ajettiin heti perään ja semifinaaliin pääsi kahdeksan nopeinta. Semifinaalissa pelattiin Ruotsin lumipikataipaleella neljän koneen verkossa.

Mestari-Timo valitsi palkinnokseen IBM:n Aptivan, joten toiseksi tullut Mikko sai palkinnokseen Europressin lahjoittaman matkan RAC-ralliin. Lisäksi molemmat saivat Tommi Mäkinen -rallipelin, jossa on Tommin ja kartanlukija Seppo Harjanteen aidot nimikirjoitukset.

Onnea Mestari-Timolle ja muille sijoittuneille ja kiitos muille osanottajille.

Vasemmalta selostaja Timo Pulkkinen, Toptronicin Petri Lehmuskoski, Pelit-lehden päätoimittaja Tuija Linden, DataInfon Timo Eskeli, lippalakkipäinen Juho Saarinen, IBM:n Ismo Lokka ja Juha-Pekka Rajaniemi. Edessä lakillinen toiseksi tullut Mikko Kääriäinen ja mestari Timo Pohjosaho.



Timo ja Mikko kamppailivat Ruotsin lumisella pikataipaleella. Timo Pulkkinen selostus nosti tunnelmaa.



Finaalipelit heijastettiin massiiviselle yli 180 neliön valkokankaalle.



Toptronicin Petri Lehmuskoski ojensi matkashekin RAC-ralliin sekä nimmareilla varustetut Tommi Mäkinen -pelit, IBM:n Ismo Lokka lahjoitti mestarille IBM Aptivan ja DataInfon Timo Eskeli ojensi finalistille Tommi Mäkinen -rallipaidat.

DataInfoissa pidettyjen alkukilpailujen voittajat: Suomen 21 parasta tietokonepelaajaa. Mukana Pelit-lehden punapaitainen varikkotiimi.



PELIT

Pelit ● 9/1997 11



Koonnut Kaj Laaksonen

Urbaania salamia (mustaa)

Niin kuin ei yksi älytön tempaus vuodessa riittäisi, suomalaiset WarBirds-urhot järjestivät 21.-23. syyskuuta ensimmäistä kertaa vuotuisiksi kaavaillun Urban Blitz -syystempauksen. Leirielämään ja itikoihin kypsyneet virtuaalipilotit kokoontuivat teollisuus-Suomen urbaaniin sydämeen Tampereelle, nääs.

Operatiiviset tavoitteet olivat astetta vaatimattomammat kuin kesän Mosquito Meeting -päätapahtumassa, mutta mielenkiintoisesta ohjelmasta WarBirdsin peluun ohessa piti huolen Pirkkanen lennosta, tarkemmin sanottuna 21. hävittäjälentolaivue. Icebreakersien tuore vahvistus Akih piti luentoa Hornet-koulutusohjelmasta ja esitteli G-pukuja, kaikenmaailman mukikostyymejä ja sen semmoisia sikalinkoja.

Yritteliäille suomalaispelaajille tapansa mukaan uskollinen i-Magic Online järjesti jälleen tukun ilmaisia tunnuksia tapahtuman ajaksi, ja jotain heppujen Suomi-tietoudesta kertoo sekin, että kaikkien tunnusten salasana oli Ilmari.

Maallisen mammonan kannalta katseltuna suurin kiitos kuuluu kuitenkin Tampereen Virtual Centerille, joka uhrasi parhaan bisnespäivänsä maksuttomasti

Virtual Center and the Icebreakers present



A WarBirds(tm) Convention
October 1997 Tampere Finland

röpeltäville hörhöille. Varsinaisen lentopäivän, lauantain, ohjelmaan kuului vanhaa kunnan kentänvaltausta, joka on WarBirds kakkosen myötä muodostunut yhä kunnianhimoisemmaksi tavoitteeksi. Tietenkin Icebreakers ja LeLv 24:n vahvistukset onnistuivat yli odotusten.

Varsinainen illan päätapahtuma kehkeytyi julkaksi veljessodaksi miesten taistellessa parhaan Bf109 G-6 -kuskien tittelistä kii-vaissa kaksintaisteluissa. Tunkion kukoksi selviytyi Icebreakersien Grendel, joten omistuskirjoituksen kirjailtu Wehrmachtin upseerin tikari pysyi kotijoukkueella.

Joona Vainio



Babylon 5 -sarjan isä
J. Michael Straczynski.

Babylon 5 vihdoin peliksi

CUC Interactive eli entinen Sierra on ilmoittanut julkaisevansa Babylon 5 -pelin ja sarjaan paneutuvan multimediatorumpun. Kummankaan nimiä ei ole vielä ilmoitettu, mutta molemmat julkaistaan kesällä 1998.

Babylon 5 -peli on kolmiulotteista strategista avaruustaistelua ja sen suunnittelussa on ollut mukana

sarjan isä J. Michael Straczynski.

CUC:n Babylon 5 -julkaisuun voi käydä tutustumassa osoitteessa www.sierra.com/babylon5/babylon5.html

Lokakuun lopussa näytettiin muuten Babylon 5:n viimeinen jakso Yhdysvalloissa, mutta jatkoa seuraa elokuvana.



Veteraanin vastaisku

Air Warrior saa 3D-tuen Air Warrior III:n myötä. Samalla koneiden määrä nousee entisestään noin neljäänkymmeneen. Yksinpeliä varten uusia tehtäviä on yli 450 ja jos ne eivät riitä, tehtävieditorilla voi vääntää lisää.

Interactive Magic jatkaa siis kahden hyvin paljon toistensa kaltaisen online-lentosimun julkaisua. Kesmäin Air Warrior III on Interactive Magicin jakelussa ja aikaisemmin tänä vuonna Interactive Magic osti WarBirdsiä kehittäneen ICI:n. ICI:n tällä hetkellä betatestauksessa oleva Fighter Ops ilmestyy mitä ilmeisimmin myös normaalina kaupossa myytävänä pelinä.

Quake pelihalleihin

Miltä tuntuisi pelata GLQuakea 800x600-resoluutiolla, 35 tuuman monitorilla ja 60 kertaa sekunnissa liikkuvalla ruudunpäivityksellä? Kotikonstein tuohon ei vielä pystytty, mutta ainakin Amerikassa pian kuka tahansa voi kokea moisen ihmeen. Quake on vallannut tietokoneet ja konsolit, seuraavana on vuorossa pelihallit.

Quake on ensimmäisiä Intelin Open Arcade Architecture -järjestelmää käyttäviä kolikkopelejä. Projektin takana on raskaaseen käyttöön tarkoitettuja 3D-kortteja ja valmistava amerikkalainen Quantum 3D. Quake-kolikkopelin konehuoneessa on 266 megahertzin Pentium 2 ja erittäin tehokas 3Dfx Voodoo -piiriin perustuva Quantum Obsidian 3D-kortti.

Joystickillä Quaken pelaaminen ei oikein luonnistu, eikä kolikkopeleissä ole tapana käyttää hiiriä, joten kontrollointi hoituu trackballilla ja kahdeksalla napilla. Pelihallien

Quakea voi pelata joko yksinpeliä tai useamman koneen yhdistämällä verkotettuna moninpeliä. Katsojia varten moninpelissä on laitteiden päällä monitorit, joista voi seurata taistelua. Moninpeli onnistuu myös eri pelihallien välillä.

Quake-veteraanit joutuvat opettelemaan yksinpeliä varten uusia kikkoja, sillä terveys tippuu automaattisesti prosentin verran sekunnissa. Tasojen suunnittelu on tehty uusiksi ja lisäksi viihollisia sijoitettu hieman uudella tavalla, jotta kolikkopelistä saadaan entistä hektisempää räiskintää.

Toistaiseksi Quake-kolikkopeliä näkee vain jenkkien pelihalleissa. Jos oikein himottaa, Quake-kolikkopelin saa omakseen reilulla kuudella tuhannella dollarilla, mikä tekee noin 30 000 markkaa. Neljän Quaken pelihalliverkosta joutuu pulittamaan vaivaiset 100 000 markkaa.



3D-korttien kilpailu kiristyy

Videologic Apocalypse 3Dx ● Matrox m3D ● Diamond Viper V330

3Dfx on saanut viimeisen vuoden paistatella valmistamiensa Voodoo-piirien suosiota. Tänä jouluna kilpailu on kuitenkin kiristymässä, kun kilpailijat ovat julkaisseet teknisesti saman tasoisia tai jopa tehokkaampia 3D-kortteja. Pelituki ei tulokkailla ole vielä Voodooon luokkaa, mutta tekniikka on niin uutta, että tilanne voi muuttua nopeasti.

Videologic hävisi kilpailun aikaisemmalla PowerVR-piirillään, mutta jo Suomessakin myyntiin ehtinyt ja erittäin aggressiivisesti hinnoiteltu Videologic Apocalypse 3Dx on teknisiltä ominaisuuksiltaan varteenotettava kilpailija. Se sisältää uuden PowerVR2-piirin ja neljä megatavua tekstuuri-muistia ja hallitsee kaikki tärkeimmät ominaisuudet, kuten tekstureiden pehmennyksen, Z-Bufferin ja anti-aliasingin. Apocalypse 3Dx hallitsee sekä Direct3D- että OpenGL-rajapinnat. Korttia edustaa Suomessa Game-tech ja sen hinta on mukana tulevan pelivalikoiman koosta riippuen joko 790 tai 995 markkaa. Lisätietoja osoitteista www.microdata.fi ja www.videologic.com.

Nopeista ja laadukkaista näytönohjaimista tunnettu Matrox on uudella Matrox m3D -kortillaan hylännyt omat 3D-piirinsä. Matrox m3D käyttää sekin PowerVR2-piiriä ja on ominaisuuksiltaan lähes identtinen Apocalypse 3Dx:n kanssa. Matrox m3D:n suositushinta on 790 mk ja sitä edustaa Suomessa Microtronica, puh. (09) 777 5751.

NVidia toi pari vuotta sitten ensimmäisen kotikäyttöön tarkoitetun 3D-piirin, joka katosi nopeasti markkinoilta. Toinen yritys voi tuoda enemmän tulosta, sillä uusi NVidia Riva 128 on tällä hetkellä nopeiten Direct3D:tä kiihdyttävä 3D-piiri. Ensimmäisenä Riva 128:n ehti hyödyntämään Diamond, jonka uusi Diamond Viper V330 on erittäin lupaavalta vaikuttava 2D/3D-yhdistelmäkortti. Korttia toimitetaan joko perinteiseen PCI-väylään liitettävänä mallina tai aivan uuteen nimenomaan grafiikkakortteille tarkoitettuun AGP-väylään liitettävänä mallina.

Seuraavassa Pelit-lehdessä pistämme kaikki lupaavimmat uudet 3D-kortit testipenkkiin ja tutkimme, miten ne käytännössä toimivat pelien kanssa.

Ammatti: pelisuunnittelija

EBCI, pieni Kanadan itäranneilla sijaitseva yksityinen oppilaitos alkaa ensi keväästä lähtien kouluttaa ammattimaisia pelien tekijöitä. Idean takana on tunnettu pelijournalisti Bill Kunkel, jonka mielestä perinteiset oppiaineet eivät pysty käsittelemään riittävän hyvin pelien tekemisessä tarvittavia taitoja.

Kaksivuotisen opintolinjan pääaineita ovat muun muassa tasojen suunnittelu ja tekoälyn ohjelmointi. Tavoitteena on, että linjalta valmistuneet oppilaat olisivat koulutuksen jälkeen taidollisesti sillä tasolla, että he pystyvät suunnittamaan suoraan pelitalojen palvelukseen.

Koulutuslinjan suunnittelusta vastaava Andrew Sturgeon uskoo asi-

aansa. ”Yhteistyö pelimaailman ammattilaisten kanssa takaa sen, että pystymme opettamaan nimenomaan tälle alalle ominaisia taitoja. Tunnetuimmat pelien tekijät luennaivat ja järjestävät seminaareja koulussamme. Tällaista opetusta ei saa missään muualla.”

Tällä hetkellä projektissa mukana olevia pelitaloja ovat muun muassa Raven Software, Ritual Entertainment ja Monolith Studios, jonka pääsuunnittelija James Wilson odottaa hakijoiden ryntäystä. ”Luulen ettei hakijoista ainakaan tule olemaan pulaa.”

Lisää tietoa EBCI:stä saa Internetissä osoitteesta www.ebci.ca tai lähettämällä sähköpostia osoitteeseen andrew@ebci.ca.

Pelitalot kasvavat yhteen

Pelitalot ostavat vauhdilla toisiaan. Tällä kertaa vuorossa ovat MicroProse ja GT Interactive, jotka yhdistyvät yhdeksi suureksi pelien julkaisijaksi.

GT Interactiven hallituksen puheenjohtaja Joseph J. Cayre on vaatimattomasti asettanut pelitalon tavoitteeksi olla lähitulevaisuudessa maailman suurin tietokoneviihteen julkaisija. Varsinkin talon oma pelituotanto vahvistuu huomattavasti. Yhdistymisen ansiosta GT Interactivella tulee olemaan noin viisisataa suoraan pelien suunnittelussa työskentelevää henkilöä.

Uuden pelitalon nimeä ei ole kerrottu, mutta näyttäisi siltä, että käytännössä MicroProse sulautetaan osaksi GT Interacti-vea. MicroProsen omistajat voivat vaihtaa osakkeensa uusiin yhteisiin osakkeisiin. Vaihtokaupan uskotaan jatkuvan vuoden loppuun asti ja vaihdon arvon lasketaan olevan noin 250 miljoonaa dollaria.

Lisätietoja sivulta www.gtinteractive.com

PELIT 5 vuotta sitten

Frontier: Elite 2!

SE on tulossa! Vuosikymmenen odotetuin peli ei ole enää teoriaa, vaan David Brabenin mestari-teenoksen jatko on todellisuutta.

Elite 2 ilmestyy tämänhetkisen tiedon mukaan Konamilta tammi-kuussa -93 Amiga-, PC- ja ST-versioina. Varautukaa kuitenkin viivytyksiin.

Pelit 6/92

Peli ilmestyi lopulta kolme vuotta myöhemmin Gametekiltä. Se arvosteltiin lehdessä 5/95.

ECTS: Edessä loistava tulevaisuus

ECTS-messuilla ei soi musiikki, eivät pyöri laajakangaselokuvat. Ainoana myönnytyksenä kaupallisuuteen oli hikeensä tukehtuva James Pond ja miltei jo tukehtunut Alien, joka pää kinalossa kuljeskeli vilvoittelemassa pitkin Business Design Centerin käytäviä.

Tuija Lindenin ja Niko Nirvin messuraportti Pelit 6/92-lehdessä. Oi noita aikoja.

Tietokonepelin suunnittelun SM-kilpailusta jokavuotinen

Housemarque Games järjestää yhdessä kotimaisen Discover-levykekotelon kehittäneen Dopplerin kanssa tietokonepelin suunnittelukilpailun. Erityisesti nuorille suunnatussa kilpailussa on kaksi sarjaa: ohjelmointisarjassa tehdään toimiva peli ja ideasarjassa luodaan pelikäsi-ohjelma.

Kilpailun tavoitteena on löytää nuoria, kyvykkäitä pelintekijöitä. ”Suomalaisten nuorten osaaminen on huippuluokkaa, mutta liian usein ideat jäävät toteutumatta. Oma menestyksemme perustuu työntekijöihin ja lahjakkuuksien löytäminen on siksi meille erittäin tärkeää”, perustelee Ilari Kuittinen Housemarque Gamesista.

Kilpailun käytännön järjestelyistä vastaava Doppler Oy on niinkään nuorten yrittäjien pyörittämä pienyritys. Doppler järjesti kilpailun ensimmäisen kerran viime vuonna ja palaute oli niin positiivista, että he päättivät tehdä tapahtumasta jokavuotisen.

Kilpailun tukijoiksi on saatu edustava joukko alan yrityksiä. Pelilehti on osaltaan mukana antamalla mukana asiantuntemuksensa ja sponsoroimassa kilpailua. Tavarapalkintojen lisäksi voittajille on tarjolla runsaasti julkisuutta. Tuomaristo etsii erityisesti uusia ja omaperäisiä peli-ideoita. Järjestäjät rohkaisevatkin osallistujia luovuuteen: ”Millaista tietokonepeliä sinä haluaisit pelata?”

Kilpailuun voi käydä tutustumassa www.kiss.fi/kilpailut/discover/

Sivulle pääsee myös Pelit-lehden ja Kiss-FM:n kotisivuilta.

Lisätietoja saa Dopplerista Krista Paloheimolta, puh. 0208-383 838.



Esikuvat



Flying Nightmares 2 yhdistää tosiaikais- ta strategiaa lentosimulaattoriin.

Cremlin nappasi oikeudet Men In Black -peliin.

Yksi ensimmäisistä Wing Commander: Prophecystä julkaisuista kuvista, jotka ovat itse pelistä eivätkä välianimaatioita.

Lyhyesti

- GT Interactive on ilmoittanut julkaisevansa Unrealin marraskuussa. Pahin kilpailija Quake 2 on edelleen ilmestymässä Activisionilta ennen joulua.
- Jos Interstate '76 on ajettu läpi, mutta lahkeet vapisevat vieläkin, kannattaa käydä tutustumassa aktiivisten Interstate 76 -pelaajien pyörittämään ja erittäin mielenkiintoiselta vaikuttavaan roolipeliin Grumpyville RPG. Mukaan pääsee osoitteessa www.geocities.com/TimesSquare/Realm/7362/
- Quake 2:n ensimmäinen pelattava demo aiheutti edellisten idin pelien tapaan ruuhkaa netissä. idin arvioiden mukaan ensimmäisten kahden päivän aikana sen imuroi ainakin 250 000 pelaajaa.
- PC Superstore avasi syyskuussa Helsingin Konalaan pohjoismaiden suurimman atk-tavaratalon.
- Monet pelien tekijät pitävät yllä planeiksi kutsuttuja eräänlaisia julkisia päiväkirjoja. Tekijästä riippuen planeissa ei välttämättä puhuta aina pelistä, vaan esimerkiksi siitä, mitä kirjoittaja on syönyt edellisenä iltana tai mitä leffaa käynyt katsomassa. Planet Quake pitää yllä plan-tietokantaa, johon voi tutustua osoitteessa <http://finger.planetquake.com/>.
- Microsoftin Flight Simulator 98 nousi brittilistojen kärkeen ja hakasi myynnissä muun muassa Total Annihilationin ja Hexen 2:n.

Andy Hollis ja Longbow 2 Simulaattoritaiivaan huipulla



● ● Pelimaailmassakin on elokuva- ja musiikkibisneksen tavoin omat supertähtensä. Sid Meieria kuuluisampaa strategiapelien tekijää on vaikea löytää ja John Carmack on lähes 3D-jumala. Joukkoon nousee myös simulaattorimies Andy Hollis, joka esitteli ECTS-messuilla seuraavaa peliään.

Jane's Combat Simulationin perustaja ja pääsuunnittelija Andy Hollis on varmasti yksi arvostetuimmista simulaattoreiden tekijöistä. Longbow, Gunship ja F-15 Strike Eagle -sarja puhuvat omaa kieltään ja jouluksi ilmestyy Longbow 2.

Salama kirkaalta taivaalta

Internetissä oli kesällä paljon keskustelua siitä, tuleeko Jane's Longbow saamaan päivityksensä tukea 3D-korteille ja moninpelille. Samaan aikaan E3-messuilla moni koki yllätyksen, kun Electronic Artsin osastolla esiteltiin Longbow 2:ta, mistä ei oltu siihen mennessä mainittu sanaakaan. Andyltä oli aivan pakko kysyä miksi hänen simulaattorinsa ilmestyvät niin yllättäen.

"Meillä ei ole tapana ilmoitella tekemisistämme, ennen kuin olemme varmoja, että pystymme tekemään minkä lupaamme. Longbow 2:n suunnittelun aloitimme itse asiassa jo syksyllä 1995 ja moninpeli oli toiminnas-

sa saman vuoden jouluna. Halusimme tehdä sen kunnolla, joten moninpeli sai jäädä ensimmäisestä Longbowsta. Pidimme suut supussa, kunnes meillä oli jotain näytettävää. Moni taisi yllättyä E3-messuilla, kun Longbow 2 näytti jo ensiesittelyssä lähes valmiilta", Andy myhäili.

Useimmat lehdet ovat valinneet Longbown vuoden parhaaksi lentosimulaattoriksi ja se on yksi kaikkien aikojen parhaiten myydyistä simulaattoreista. Longbow 2:ssa Andy Hollis haluaa pitää hyvät asiat paikallaan, mutta lisätä niin paljon pelaajien toivomia asioita kuin vain mahdollista.

"Jatko-osaa suunnitellessamme halusimme pitää huolen, ettemme riko niitä asioita, jotka jo toimivat. Esimerkiksi lentomallit, asejärjestelmät ja tekoäly olivat kunnossa jo Flash Point Koreassa, mutta grafiikkaengine, kampanjat ja tehtävien suunnittelu on tehty nyt täysin uudestaan. Haluamme antaa pelaajalle paljon lisää vaihtelua ja valinnanvaraa. Nyt meillä on nopeasti kehittyneiden prosessoreiden ja 3D-

korttien ansiosta paljon pelivaraa lisätä käyttäjien eniten toivomia ominaisuuksia, joista pari vuotta sitten ei voinut edes haaveilla".

Yksinpeli on moninpeli

Moninpeli on varmasti Longbow-kuskiensa eniten toivoma uudistus. "Emme halunneet tehdä mitään tahansa moninpeliä, vaan halusimme upottaa sen olennaiseksi osaksi koko peliä. Longbow 2:ssa yksinpeli ja moninpeli ovat käytännössä samoja asioita", selvittää Hollis ja kertoo, että pelaaja voi aloittaa kampanjan yksinpelinä, mutta jokaisessa tehtävässä voi valita koptereiden miehitukseksi ihmisiä tai tietokoneen. Samaten kussakin kopterissa voi olla yhden tai kahden hengen miehitys.

"Pelin järjestäjän ei tarvitse pyörittää jokaista peliä itse, vaan kampanjan voi tallentaa ja lähettää tiedostona seuraavan pelisession pyörittäjälle. Tällä tavalla kampanja jatkuu, vaikka jokainen pelaaja ei pystyisi osallistumaan joka pelikertaan. Pyrimme

tekemään moninpelin niin joustavaksi kuin mahdollista", Hollis tähdentää. Lähiverkossa pelaajia voi enimmillään olla kahdeksan ja Internetissä neljä, jaettuna vapaasti pelin eri puolille ja eri koptereihin.

Jatkossa Longbow-kuskin on opeteltava uusia taitoja. "Meillä on kaksi uutta kopteria, Blackhawk-kuljetuskopteri ja Kiowa Warrior -tiedustelija. AH-64A jätettiin pois, koska niitä ollaan oikeasti konvertoimassa Longbow-malleiksi. Läheskään kaikkiin ei kuitenkaan asenneta tutkamaastoa, joten jatkossa Longbowt lentävät pareina, joissa toinen kopteri hoitaa tutkahavainnot ja siirtää datan toiselle kopterille. Sama onnistuu Longbow 2:ssa."

"Apache on maailman paras taistelukopteri, mutta tiettyissä tehtävissä muut kopterit pärjyvät paremmin. Blackhawkia tarvitaan joukkojen ja tarvikkeiden kuljetukseen. Se on täysin erilainen lennettävä ja naapurin Quake-fani varmasti tuntee olonsa kotoisaksi putsatessaan Blackhawkin sivuovista konekiväärillä laskeutumisaikoja turvallisiksi", Andy naureskelee.

Kiowa sen sijaan on erinomainen tiedustelija. Se on pienempi ja ketterämpi kuin Apache ja sen kaikki sensorit ovat mastossa roottorin yläpuolella, joten vihollista voi tarkkailla kokonaan piilosta. Apachessakin tutka on mastossa, mutta visuaaliset havaintovälineet keulassa, joten tarkempaa vihollisen havainnointia varten Apache joutuu aina paljastamaan itsensä.

Idässä ja lännessä

Longbow 2:n kahdesta kampanjasta toinen sijoittuu Iranin ja Azerbaizanin rajalle, missä kansojen ja maiden rajat eivät mene aivan yksiin. Toinen kampanjan on tarkoitettu lähinnä moninpeliin ja se simuloi Yhdysvaltojen armeijan harjoituksia Fort Irwinissä, missä kopterikuskit ottavat mittaa taidoistaan venäläisen näköiseksi tehtyä kalustoa vastaan.

"Azerbaizanissa maasto sopii hyvin kopterisotaan ja Venäjällä sekä Iranilla on siellä todellista valtapieliä alueen suurten öljyesiintymien takia. Konfliktia valittaessa Jane'sin tietoudesta oli valtavasti apua ja heidän mielestään alue on yksi maailman po-

Andy Hollis

LONGBOW 2



tentiaalisimmista kriisipesäkkeistä. Azerbaizanin kampanja sopii hyvin moninpeliin tietokonetta vastaan, kun taas Fort Irwinin kampanja on omiaan pelaajien väliin taisteluihin”, kuvailee Andy kahta kampanjaa.

”Kampanjoissamme kaikki vaikuttaa kaikkeen. Esimerkiksi jos vihollinen tuhoaa pelaajan puolella olevan huoltolähteyksen, voi herkästi käydä niin, että tukikohdissa tulee pulaa ammuksista. Sama toimii toisinpäin, eli tietokone joutuu myös painimaan huollon kanssa. Pelaaja ei ohjaa itse maajoukkoja, mutta sen sijaan on täydessä vastuussa ilmatuen antamisesta. Rintamat liikkuvat sen mukaan, miten maajoukot pärjäävät ja siihen taas vaikuttaa suoraan miten hyvin pelaaja onnistuu.”

Pelaaja ei suinkaan huolehdi vain omasta lennostaan, vaan vastuulla on neljä kahden kopterin lentuetta. Tehtäviä suunnitella pelaja voi valita jokaisen lentueen tehtävän, kaluston ja aseet. Lisäksi hän määrittelee lentoreitit ja ajoittaa ne. Tehtävät voi simuloida kartalla ennen itse lentoa, joten eri lentueet voi määrätä tarkasti tekemään tietyt asiat tietynä aikana.

Käytännöllinen 3D-tuki

Useimmat huomaavat varmasti ensimmäisenä Longbow 2:n 3D-kiihdytetyn grafiikan. Andy vaikuttaa tyytyväiseltä uuteen grafiikkaengineen. ”Longbowssa oli aikanaan hyvä grafiikka, mutta se ei sopinut kovin hyvin 3D-kortteille, joten jouduimme tekemään koko engineen uusiksi. Se kannatti, sillä nyt maastossa on neljä kertaa enemmän yksityiskohtia. Entistä monimutkaisemmassa maastossa on paljon hyviä paikkoja Longbown piilotella.”

Tuki on ainoastaan 3Dfx Voodooille, mutta siitä on otettu kaikki irti. Messuilla esitellyssä versiossa ruudun päivitys ei ollut vielä aivan kohdallaan, mutta ainakin grafiikka oli kaunista ja sillä on muutakin merkitystä kuin vain herkkyydellä.

”Muita kortteja ei ole suljettu pois, mutta toistaiseksi olemme keskittyneet vain 3Dfx:ään. Dynaamisen valaistuksen avulla ohjusten ja rakettien peräliekit sekä räjähdykset valaisevat pimeällä ympäristössä. Yötehtävissä ilman valonvahvistinta pimeässä maastossa saattaa näkyä vain aseiden ja palavien tankkien valaisema ympäristö. Läpinäkyvyyttä käytettiin savuissa, jotka ajeltivat tuulen mukaan. Esimerkiksi vihollisen tankit saattaa ensimmäisenä huomata niiden synnyttämästä pölypilvestä. Suuremman värimäärän ansiosta pystyimme tekemään valonvahvistimen seläiseksi kuin se on oikeasti, eli vahvistin on tehokas näkökentän keskellä ja heikkenee laitoja kohti.”

Puut ja kasvillisuus ovat olennainen osa kopterisimua. ”Pystyimme tekemään meidän mielestämme asialliset puut 3D-kiihdytettyyn versioon, mutta niitä ei olisi millään saatu toimimaan kiihdyttämättömässä versiossa. Koska haluamme, että rauta ei rajoita moninpeliä, eikä yhdellä pelaajalla voi olla puita ja toisella ei, päätimme tasapuolisuuden vuoksi jättää ne kokonaan pois.”

Mittaristo ja asejärjestelmät ovat ennallaan, mutta entisten kaksikulotteisten ohjaamoiden lisäksi mukana on myös kunnan virtuaaliohjaamo. Eniten vapaasti kopterin sisällä liikkuvasta kuvakulmasta on hyötyä lähellä olevia vihollisia etsittäessä ja kolmiulotteisen ohjaamon ansiosta pelaajalla on hyvä käsitys siitä, missä asennossa kopteri on kohteeseen

nähdessä. Lentäjä istuu takapenkillä ja näkökentässä ensimmäisenä on edessä istuvan aseupseerin kypärä, joka liikkuu sen mukaan miten tämä seuraa kohteita kypärätähtäimellään, jopa silloinkin kun aseupseeri on ihminen.

Suuremmalle yleisölle

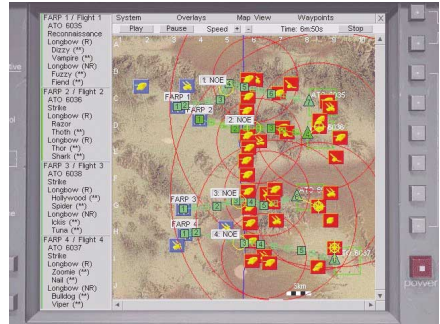
”Ensimmäinen Longbow oli suunnattu puhtaasti simulaattorien suurkuluttajille. Nyt haluamme kuitenkin saavuttaa suuremman yleisön, koska varmasti useimpien mielestä taistelukohterilla lentäminen kuulostaa hauskalta, mutta kaikilla ei ole halua käyttää tuntikausia sen opettelemaan. Pelkät säädettävät vaikeus- tasot eivät ole oikea tapa tehdä simulaattoreista koko kansan viihdettä. Tavoite on pitää simulaatio realistisena, mutta samalla päästä vain lentelystä ja räiskinnästä kiinnostuneet mahdollisimman helposti mukaan.”

Heti asennusvaiheessa peli kysyy, oletko kokenut vai kokematon lentäjä. Realismi ja vaikeus säätyy sen mukaan. Lisäksi ohjekirjassa on takakanteen koostetut yksinkertaiset komennot satunnaiselle lentelijälle. Tämän ei siis tarvitse kuin vastata yhteen kysymykseen ja pitää ohjekirjan takakansi lähettyvillä.

Kaikesta kokemuksestaan huolimatta Andy Hollis tuntui yhtä paljon simulaattoreiden pelaajalta kuin tekijältä. Tuntui kuin olisi jutellut kenen tahansa simulaattorikuskin kanssa.

Longbow 2 nousi odotuslistani kärkeen, koska kaksien messujen pelisessioiden jälkeen tuntui siltä, että siinä on kaikki tärkeimmät asiat kohdallaan. Marraskuun lopulla nähdään miten lupaukset toteutuvat.

Kaj Laaksonen



King's Quest

The Neverending Story



● ● Graafisten seikkailujen vanhin jatkumo King's Quest ei ota päättyäkseen. Mitä uutta tarina vielä voi tarjota? Tapasimme monista peleistä tutun Roberta Williamsin ECTS-messuilla.

Roberta Williams on ollut alalla jo yli kymmenen vuotta. Vaikka hänen ja hänen miehensä perustama Sierra juuri myytiinkin CUC:lle, jatkaa Roberta hommia edelleen. Phantasmagorian jälkeen Roberta palaa graafisten seikkailujen pariin uusimman Kuninkaallisen tehtävän parissa.

Jo kahdeksas

Mask of Eternity on jo kahdeksas kuninkaaksi ylenneen Grahamin seikkailuista kertova tarina. Aikaisemmista poiketen peli ei kuitenkaan ole pelkkä seikkailu, vaan "action-adventure", toimintaseikkailu.

"Olen yrittänyt kehittää jotain uutta jokaiseen King's Questiin. Nyt suurin muutos on kolmiulotteisuus ja sen myötä toimintapainotteisuus", sanoo Roberta. Mikään Quake se ei kuitenkaan ole. ➔

Roberta Williams



”Toiminnalla haluamme esitellä seikkailut uudelle pelaajaryhmälle, samoin kuin esitellä tyyppilliselle seikkailujen pelaajalle uuden tavan pelata”, perustelee Roberta ja korostaa, että peli on kokonaan kolmiulotteinen. ”Voit mennä mihin haluat, esimerkiksi taloista on monta eri näkymää, joten voit kiertää vaikka niiden taakse”, jatkaa Roberta ja huokaillee, kuinka paljon laskettavaa materiaalia kolmiulotteisuus aiheuttaa.

”Monien mielestä kolmiulotteisuus ei sovi seikkailupeliin, koska he pettyivät Phantasmagoriaan. Mutta tekniikka menee koko ajan eteenpäin, ja pelit paranevat koko ajan. Tässä King's Questissä on mielestäni kaikkea, mitä seikkailupelissä pitääkin olla”, sanoo Roberta amerikkalaisella vakaumuksella ja lisää, että peliä voi pelata myöskin tavalliseen tapaan, ukkeliä ulkopuolelta ohjaamalla. Mukana on myös paljon pieniä roolipelielementtejä, hahmo esimerkiksi kehittyä paremmaksi taistelujen myötä.

King's Quest: Mask of Eternityssä Daventry joutuu tuhoisan taikamyrskyn kohteeksi, minkä seurauksena kaikki asukkaat, niin Graham-kuningas kuin hänen Valanica-kuningattarensakin muuttuvat kiveksi. Vain nuori Connor Mac Lyrri säilyy ja joutuu pelastamaan kuningaskunnan.

Daventry on nyt synkkä seitsemän eri maailman valtakunta, jota asuttavat muumiot, gobliinit, zombiet ja muut tuonpuoleiset. Connor vaeltaa läpi kuolleitten kaupungin, suomaan ja jäisten vuorien. Taika raukeaa, kun Connor löytää viiteen palaan hajonneen Ikuisuuden naamion palaset.

King's Quest: Mask of Eternity ilmestyy vasta ensi vuonna. Julkaisija on tietysti Sierra eli nykyinen CUC.

konehuone



CH Racing Wheel CH Racing System

Tien päälle



● ● Vaikka Thrustmaster on pitkään ollut ainoa laadukkaiden rattiohjainten valmistaja, CH on kilpaillut sen kanssa tasaväisesti lentotikkujen valmistajana. Nyt sama kisa siirtyy tien päälle.

CH Racing Wheel on kokonaan muovista valmistettu rattiohjain, johon saa liitettyä joko CH Pedals- tai CH Pro Pedals-polkimet kaasua ja jarrua varten. Vaihtoehtoisesti voi hankkia myöhemmin lisävarusteena erilliset, vain rattiohjainta varten tarkoitetut polkimet. CH Racing System on muuten sama rattiohjain, mutta sen mukana tulee polkimet, jotka voi säätää toimimaan joko toisistaan riippumattomana tai yhdessä. Edellinen valinta aiheuttaa sen, että kaasua ja jarrua voi painaa vaikka samaan aikaan, eli ne eivät kumoa toisiaan. Jälkimmäisellä valinnalla kaasua ja jarrua eivät vaikuta samanaikaisesti.

Asennus sujuu vaivatta, sillä mitään erillistä ajuria ei tarvita. Systeemi toimii kaksiakselisena ja nelinappisena joystickinä, joten sen saa toimimaan käytännössä missä tahansa joystickiä tukevasa pelissä.

Ilman polkimia kaasua ja jarrua pitää hoitaa kahdella ratin neljästä napista. Napeista kaksi on sijoitettu ratin taakse ja ovat ikäänkuin formulan vaihteet, tosin vain tavallisina pieninä nappeina. Kaksi muuta nappia ovat ratin edessä ja peukaloiden tavoitettavissa. Olisi ollut parempi, jos kaasua- ja jarrua olisi hoidettu ana-

logisesti, sillä napit ovat joko päällä tai pois päältä, mikä esimerkiksi jarrutuksissa on hieman turhan karkeaa.

Polkimet ovat mukavan suuri-kokoiset, tosin hieman turhan lähellä toisiaan. Tuntuma niissä on hyvä eikä poljinsysteemi kovin herkästi liu'u lattialla. Pehmeikkinä poljinten jalustan alla on vain pienet kuminapit, joten kovin hienolla parketilla en näitä uskaltaisi käyttää.

Rattiohjaimen mukavan pieni jalusta kiinnitetään pöytään tukevalla leuoilla. Ajoasento jää varsinkin pidemmällä kuskeilla tai matalalla pöydällä hieman oudoksi, sillä ratti on lähes suorassa kulmassa pöytälevyyn nähden. Ratti on kovaa muovia eikä sitä ole päällystetty esimerkiksi kumilla, mikä ainakin minun käsieni tuntuu paremmalta. 160 asteen kääntösäde on varsin riittävä, tosin ratin löysyyden takia se kolahti varsinkin rajuissa kuroissa herkästi ääripäihin. Varsinkin realistisemmissä simulaatioissa löysä tuntuma häiritsi ja teki ajamisesta ikävän epätarkkaa. Liikeradassa on varsin tuntuva keskikohva, johon ratti ilman kääntövoii-

maa palaa. Muuten hyvä, mutta pykälä keskikohdassa ei oikein tunnu sopivalta. Ei sellaista ole autoissakaan.

Valinta Thrustmasterin ja CH:n rattiohjainten välillä on makuasia. CH tuntuu hieman varmatoimisemmalta, eikä sen kanssa tullut mitään teknisiä ongelmia. Kuten CH:n muutkin ohjaimet, se tuntuu erittäin kestävältä. Thrustmasterin rattiohjaimissa on ainakin minun makuuni parempi tuntuma, tosin niiden polkimet ovat aika oudot ja ainakin tässä taloudessa Thrustmasterin vehkeet eivät ole aina toimineet täysin varmasti. Kannattaa kokeilla molempia ennen ostopäätöstä.

Kaj Laaksonen



CH Racing Wheel CH Racing System

Valmistaja: CH Products
Testikappale: Gametech, Microdata Oy, puh. (09) 348 33 220 412 5390 ja puh. (02) 412 5390
Hinta: CH Racing Wheel 490 mk, CH Racing System 790 mk
Takuu: 3 vuotta

Overboard

Psygnosis

Windows 95

Kun ensimmäiset kuvat ja tiedonmuruset Psygnosisin Overboard-pelistä tulivat etteeriin, oli innostus melkoinen. Suihkiminen merirosvolaivalla pitkin ja poikin vaaroja ja puzzlenpoikasia täynnä olevia kanaaleja kuulosti ensikuulemalta tosi hauskalta.

Ensireaktio laivan ohjaimiin päästyä on kuitenkin pettymys. Kontrollit ovat aivan liian suoraviivaiset verrattuna siihen, millaiset niiden oli mielenpukkoissa kuvitellut olevan. Eihän purjelaivan pitäisi reagoida käskytyksiin näin näppärästi ja nopeasti. Pyh. Purren sisuksiin onkin kätkeyty moottorinprutku. Kuinka hyvä idea on jälleen kerran pilattu korneilla, peliin suorastaan sopimattomilla kontrolleilla?

Jostain kumman syystä Overboardin kimpuun on kuitenkin pakko käydä uudelleen ja vielä kerran uudelleen. Jotain oudon mukaansatempaavaa siinä siis on. Peli paljastuu hieman yllättäen suht suoraviivaiseksi räiskintäpeliksi, joten yksinkertaiset kontrollit sopivat siihen loppujen lopuksi ihan hyvin. Persoonallinen skenaario, hyvä pelattavuus ja moitteeton toteutus innostavat. Erityisesti maukkaana vellova meri ansaitsee kunniainninnan.

Overboard ansaitsee olemassaolonsa, jos lopullisen version kenttädesign on tarpeeksi vahva, mielenkiintoinen ja yllätyksellinen. Luvattu viiden pelaajan moninpeli kuulostaa myös mielenkiintoiselta ja hyvin toteutettuna voi olla jopa hurmehinen kokemus. Olisiko Atomic Bomberman saamassa yllättäen kilpailijan?

Pelit-BBS

JTurunen

Pelit-BBS/WWS: SHIPWDM.ZIP, 4,5 Mt



Nuclear Strike

Electronic Arts

Windows 95

Electronic Arts on tehnyt vuositolkulla Desert Strike -muotilla mukiinmeneviä räiskintäpelejä. Resepti on pomminvarma: yläviihto kuvakulma, hippunen strategiaa ja paljon räis-

kintää. Autiomaan jälkeen on ehditty kolta viidakot, kaupungit ja neuvostojen maat.

Konsolilehdet ovat ottaneet sarjan tuoreimman tulokkaan Nuclear Striken hieman nihkeästi vastaan. Electronic Artsia on jälleen keran syytetty saman vanhan idean kierrätyksestä, mikä kieltämättä on totta. PC:llä tilanne on kuitenkin hieman toinen. Nuclear Strike on ensimmäinen Strike-sarjan peli, joka saa PC:llä arvoisensa kohtelun, aiemmat PC-käännökset kun oli tehty aika heppoisin eväin.

Nuclear Strike on edeltäjänsä tapaan hienoisin strategiapainotuksin väritetty helikopteriräiskintä. Pelaajan on edettävä kohteesta seuraavaan, pidettävä huolta ammuslanteesta ja muistettava tankata kopteri tarvittaessa. Suin päin räiskytely ei johda muuhun kuin ammusten loppumiseen ja ennenäikaiseen turmioon.

Kuvallisesti peli on 3Dfx-kortin kanssa näyttävä, vaikkei ruudun päivitys olekaan de-

mon perusteella täysin silloinen. Räjähdykset eivät kuitenkaan vakuuta: ne ovat toki kohteita, mutta näyttävät liikaa päälleliimattuilta. Uutta ovat myös korkeuserot, mikä tekee näkymät aiempaa vaihtelevimmiksi. Helikopteri tosin seuraa maiseman muotoja automaattisesti, joten kopterin kontrollit tuntuvat ajoittain hallitsemattomilta. Esimerkiksi talon seinää lähestyttäessä kone saattaa nousta humauttaa korkeuksiin vaikkei pelaaja niin haluaisikaan.

Helikopterin lisäksi pelaaja pääsee käskytämään jos jonkinlaista tuhonkylväjää. Demossa on tarjolla Harrier-lentelyä ja tankkiräiskintää. Ja vaihtelua kieltämättä tarvitaan, jotta Nuclear Strike pitäisi pelaajan tiukasti otteessaan loppuun asti. Tässä vaiheessa en-usmerkit näyttävät lupaavilta.

Pelit-BBS

JTurunen

Pelit-BBS/WWS: NSTRIKE.ZIP, 19 M

FIFA: Road to World Cup 98

EA Sports

Windows 95

Syksyllä ilmestyvä FIFA 98 on pahasti etuajassa kesän MM-kisoista ja tulevasta jalkapalloboonista, joten EA Sports lisää MM-karsinnat mukaan ja julkaisee pelin alaotsikolla Road To World Cup. Suomen tie Ranskaan nousi lopullisesti pystyyn murheellisessa tasapellisessä Unkaria vastaan, mutta asia voi korjata pelissä ottamalla revanssin veljeskansasta.

EA Sports ei ole kerännyt kiitosta uudistamalla vuosittain ilmestyvien urheilupelien sarjaansa ja porukasta pahiten ovat paikallaan polkeneet juuri FIFAt. Nytkin ainoa todellinen edistysaskel on mahdollisuus ohjata

hyökkäyksissä vain yhtä pelaajaa riippumatta siitä onko miehellä pallo vai ei.

Taktiikkapuolta on kehitetty, tosin yksittäisten pelaajien touhuihin kentällä ei edelleenkään pääse vaikuttamaan, vaan valmennuspuoli rajoittuu vaihtamiseen ja joukkueen pelisysteemin valintaan. Järjen käytöllä on entistä suurempi merkitys, sillä pelkästään hyvin valitulla pelijärjestelmällä voi järjestellä avainpelaajansa vapaaksi.

FIFA 98 vaikuttaa hyvältä kokonaisuudelta, mutta valitettavasti se on jälleen kerran edeltäjänsä klooni. Mitään uutta ja mullistavaa ei ole, todennäköisesti vain vanha, tuttu ja erinomainen jalkapallopelejä.

Tuukka Grönholm



I-War

Particle/Ocean
Windows 95

Kunnon, paino sanalla kunnon, avaruussimuista on aina pulaa. Kun pelasin ST-emulaattorilla klassista Warheadia, en voinut kuin huokailla, että miksei kukaan tee tätä uusiksi? Nimitään hyvillä tehtävillä varustettua, newtonilaista lentomallia käyttävää ja realistisen tuntuista tekniikkaa hyödyntävää avaruuspelejä.

Vaikuttaa siltä, että I-Warissa voisi olla ainesta Warheadin kenkiin. Pelaaja ohjaa 150-metristä Dreadnought-luokan korvetta sodassa, joka on kestänyt jo sata vuotta. Korvetti käyttäytyy kovin hävittäjämaisesti, mutta muuten newtonilainen lentomalli tuntuu hyvältä. Alus joko lentää vapaalla, jolloin



nokka näyttää yhteen suuntaan, mutta alus lentää toiseen, tai niin, että moottorit yrittävät saada sen lentämään aina minne nokka näyttää.

Sekä mittaristo, näytöt että HUD miellyttävät hi-tech-otteellaan. Muista aluksista esi-

merkiksi piirretään näppärä liikevauna, joka helpottaa realistisen tuntuisten aseiden käyttöä. Se on ilman 3D-kiihdytystäkin nopea ja todella, todella kaunis. P120:ssa demo pyöri täysin puhtaasti, ja lopullisessa versiossa pitäisi olla Voodoo-tuki.

ECTS-messuilla näkemäni ja kuulemani mukaan I-War tarjoaa leegion erilaisia ja vaihtelevia tehtäviä. Tehtävän aikana muut alukset raportoivat ja touhuavat omiaan paljolti TIE Fighterista tutulla tavalla.

Demossa vapautetaan pari omaa alusta, räimitään vihollisaluksia ja tuhoetaan vihollisen avaruusasema. Kurjat ovat rajoittaneet demon pelaajan viiteen minuuttiin. I-Wars voi hyvinkin olla loppuvuoden musta hevonen.

Pelit-BBS

Nnirvi

PELIT-BBS/WWS: IWAR.ZIP, 9 Mt

NBA Live 98



EA Sports
Windows 95

NBA Live parani viime kerralla niin paljon, että nyt on menossa selvä välivuosi. Näkyvimmat muutokset ovat selkeämpi käyttöliittymä, kolmesten heittokisa ja 3D-korttituki. Ainakaan alpha-asteella ei peliä ilman 3D-korttia juuri pelailtu, vaikka grafiikkaa karsisi rajulla otteella.

Heittäminen olisi voitu toteuttaa vähän monimutkaisempaan kuin pelipuolella, nyt on vain vapautettava nappi oikealla hetkellä. Kolmoskisan idea toimii kaveriporukalla tällaisenaankin, vaikka onnistuminen on kiinni vain oikeaan rytmiin pääsemisestä.

Kontrolleja on hieman uudistettu. Donkit ja pallonriistot, jotka tietokone hoiteli ennen automaattisesti, saa halutessaan napin taakse pelaajan hallittavaksi. Vähän masentavasti ei

kulttuurishokki iskenyt vanhasta NBA:sta uuteen siirtyessä, vaan tuttuun ja yksinkertaisten ohjainkontrollien takia sukka heilui heti vanhaan malliin. Tämä laskee varmasti pelin käyttöikä.

Pelitalenteissa pelaajien kunto on näkyvillä miesten jaloissa, joten enää ei loppuhetkillä joudu keskeyttämään peliä vain tarkistaakseen avainmiestensä suorituskyvyn. Muuten valmennuspuoli on vanhastaan tuttu eikä omia pelikuvioita voi vieläkaan suunnitella itse.

NBA 98 tuntuu ennakkoon vain grafiikka- ja korttipäivitykseltä. Esimulgasuversio oli tosin tuurilla koossa pysyvä alpha, joten kokonaisuutta parantavia pikkuhienuuksia ei pelin takkuilulta vielä edes huomaata.

Tuukka Grönholm

Iguana/Acclaim
Windows 95

Turok: Dinosaur Hunter

Turok oli ensimmäisiä Nintendo 64 -hittejä. 3D-räiskintöjen luvatussa maassa Yhdysvalloissa se oli hillitön menestys, mutta Japanissa sitä saatiin yllättäen myytyä vaivaiset muutama kymmenentuhatta kappaletta. Jälleen yksi todiste siitä, etteivät japanilaiset lämpene peleille, joista varsinainen pähahmo puuttuu, ruudullahan näkyy Doom ja Quaken malliin korkeintaan pelaajan asetta kannatteleva käsivarsi. Nyt viidakkoräiskintä luo nahkansa ja kiemurtelee 3Dfx-kortilla varustetulle PC:lle.

Parasta Turokissa on ilman muuta tyylikäs ja erittäin sujuva grafiikka. Erityisen näyttäviä ovat vastaan lamppivat viholliset ja dinosaurukset, joiden liikkeitä ja pinnanmuotoja ihaillessa meinaa itse pääasia unohtua: sehän on tietenkin kaiken mahdollisen liikkuvan eliminoiminen mukana kannettavalla tuhdilla asearsenaalilla. Eikä erikoisefekteilä todellakaan ole säästelyä. Ase-efektit ovat parhaim-



millaan tajutonta ilotulitusta.

PC-käännös on ammattitaitoista työtä. Grafiikka on esikuvaansa tarkempaa, mutta silti vaivattoman sujuvaa. Eroja alkuversioon ei käytännössä juuri ole, vaan kyseessä on liki pikselin tarkka kopio. Tuntuu melkein siltä kuin joku olisi asentanut koneeseen N64-emulaattorin!

Turokin sujuvuuden salaisuus on sumuefektin runsas käyttö. Toisin sanoen grafiikka ei piirry kovin kauaksi pelaajasta, eikä horisonttia pääse ihailemaan. Toki dinosaurusten maassa voi olla utuista, mutta hieman ylitse-pursuavaa sumutus silti on.

Turok tuntuu 3D-räiskinnäksi yllättävän tuoreelta, jo pelkästään tapahtumien sijoittaminen jonnekin muualle kuin kalseisiin harmaanruskeisiin käytäväverkostoihin on iso plussa. Yksinään 3D-räiskintöjä kahlaavalle tasohyppelyepisodia kavahtamattomalle namigrafikasta nauttivalle seikkailijasielulle Turok tekee taatusti gutaa.

Pelit-BBS

JTurunen

PELIT-BBS/WWS: TUROK3D.ZIP, 10 Mt

Quake 2: Q2Test

id Software/Activision

Windows 95

Idin Q2Test tarjoaa esimakua yhdestä vuoden odotetuimmasta pelistä: Quake 2:sta. Lähinnä yhteensopivuuden testaamiseen tarkoitettu demo tarjoaa kolme kartallista hämyisiä sotilastukikohtia, täytettynä toinen toistaan upeammilla hirviöillä.

Quake 2:n ränsistynyt tekno-look ja kyberneettiset hirviöt saavat pelin muistuttamaan tunnelmaltaan Doomia enemmän kuin vähän. Doomimaisuutta lisää myös se, että edeltäjänsä verrattain steriilistä väkivallasta on Quake 2:ssa palattu hervottomampaan roiskintaan. Hirviöiden animointi on saatu pehmeämmän näköiseksi frame-interpolation-tekniikalla, mikä lisää konetehon salliesä itse laskemian väliarameja animaatioihin.

Quake 2:n aset ovat mainioita. (Niinkö? –nn) Perusaseen virkaa toimittaa plasmapiistooli. Yksi- ja kaksipiippuiset haulikot tiputtavat hirviöt muutamalla latingilla, ja mukana on myös rekyylistä piippua nostava konepiistooli, käsikranaatit, kranaattikivääri ja tietenkin se pakollinen sinko. Myyntiversiossa arsenaalia täydennetään BFG:llä, konetykillä sekä Eraser-elokuvasta tutulla railgunilla.

Quake 2 on 3D-kortin kanssa visuaalisesti



huikaisevan näköinen, mutta ilman sitä jopa rumempi kuin edeltäjänsä. Jo pelkästään värikkäällä valaistuksella Q2testin karttoihin on luotu tunnelmaa aivan eri tavalla kuin missään aikaisemmassa vastaavanlaisessa pelissä. Quake 2 vaatii konehuoneesta entistä enemmän puhtia: vähimmäissuositus on P133.

Jos koneeseen ei ole asennettu TCP/IP-protokollaa, kaatuu Q2Test käynnistettäessä socket-eroon. Moninpelikään ei Q2testissä ole mukana. Quake 2:sta ei tehdä shareware-versiota, mutta kaupallisen version valmistuttua siitä aiotaan julkaista muutaman kartan pituinen demoversio, jossa oletettavasti on mukana myös moninpeli.

Pelit-BBS

Tuomas Honkala

Q2TEST.ARJ-Q2TEST.AO2, 11 Mt



Chasm: The Rift

Megamedia/Digital Integration

Dos/Windows 95

Jos Chasm, Itä-Euroopassa tehty Quake-kloonin, olisi ilmestynyt vähän Quaken jälkeen niin kuin piti, olisi sillä voinut olla mahdollisuudet. Chasmissa on nimittäin enimmäkseen hyvän näköiset hirviöt, joilta voi ampua ainakin kädet irti poikki. Valitettavasti aset ovat



aika laimeaa peruskamaa, ja tasot ovat aidosta 3D-grafiikasta huolimatta latteita ja suorakulmaisia. Nyt sillä tuskin on mahdollisuuden puolikastakaan 3D-kiihdytettyjen megapelien joukossa.

Pelit-BBS

Nnirvi

CHASM210.ARJ-
CHASM210.AOI,
yhteensä 6,7 Mt



Seven Kingdoms

Enlight/Interactive Magic

Windows 95

Interactive Magicin kevytstrategia Seven Kingdoms on kuin Civilization 2:n ja Warcraft 2:n avioton poika. Pelaaja nappaa hallintaansa yhden menneisyyden sivilisaatioista ja perustaa imperiumin. Kyliä rakennetaan ja vallataan, niiden kylkeen värkätään tehtaita, kaivoksia ja kauppapaikkoja. Talonpojista koulutetaan ammattiväkeä valtakunnan tarpeisiin. Karavaanit roudaavat raaka-aineita ja valtakunnan kassa sekä ruokalaari pitäisi pitää täynnä. Uutta teknologiaakin pitää tutkia, ettei joudu kädet taskuissa ottamaan katapulttia.

Muiden sivilisaatioiden kanssa solmitaan kauppaa- ja kaveruussuhteita, ja kun kamelinakka iskee hanuriin, animoidut pikkumiehet mätkivät toisiaan.

Mikään Warcraft 2 -kloonin ei Seven Kingdoms missään nimessä kuitenkaan ole. Ilman ohjekirjaa monikin toiminto jäi arvoitukseksi, mutta Seven Kingdoms herätti mielenkiintoni. Sillä on nimittäin hyvä mahdollisuus olla peli, jossa on saavutettu oikea tasapaino yksinkertaisuuden ja monipuolisuuden välissä. Pannaanpa nimi korvan taakse.

Pelit-BBS

Nnirvi

7KDEMO.EXE, 14 Mt

Sid Meier's Gettysburg

Firaxis/Electronic Arts
Windows 95

Kuinkahan montaa suomalaista jaksaa kiinnostaa viimeisen päälle tarkka strategiapeli Yhdysvaltojen sisällissodan kohtalonhetkistä kolmena päivänä, joiden aikana etelän unelma murskattiin? Minua ainakin!

Sid Meier on mies sanojensa takana ja toden totta hän on loihnutin tylsästä aiheesta mainion ja helposti opittavan, mutta erittäin syvällisen strategiapelin. Gettysburgissa liikuttellaan etelän tai pohjoisen valtavia divisiooneja ja prikaateja kuin missä tahansa tosiaikaisessa strategiapelissä. Erona on, että nauttellaan on moninkertaisesti vähemmän, mutta suuria strategisia kuvioita sitäkin enemmän.

Gettysburg huokuu käyttöliittymää myöten tyylikästä ajan henkeä. Pelaaminen sujuu kolmiulotteisella ja yksityiskohtaisella maastolla joukko-osastoja siirrellen. Erilaisia yksiköitä ei kovin montaa ole, lähinnä jalkaväkeä, ratsuväkeä ja tykistöä. Niiden ryhmittely ja muodostelmat ovatkin koko pelin ydin ja ennen menestymistä pitää oppia ajattelemaan kuin uppiniskaiset kenraalit sata vuotta sitten. Miestä kaatuu kuin heinää, mutta eteenpäin on mentävä tiukassa muodostelmassa.

Most effective unit:
151st Penn Regt. (Biddle)



Todella kaunis grafiikka, helppo käyttöliittymä ja täysin vapaasti zoomailtava ja pyöriteltävä taistelukenttä pitävät lyhyen pelailun jälkeen hyvin otteessaan. Taidankin seuraavaksi käydä vuokraamassa nelituntisen Get-

tysburg-elokuvaepoksen ja virittäytyä sopivaan tunnelmaan. Jaksanko vauhottaa vielä kuukauden pelaamisen jälkeen, se selviää seuraavassa Pelit-lehdessä.

Kaj Laaksonen

Longbow 2

Jane's Combat Simulations/
Origin/Electronic Arts
Windows 95

Saimme Longbow 2:n betaversion ahnaisiin kätösiimme juuri ennen lehden painoon menemistä. Epävaikalla ja täysin vailla ohjekirjaa olevan betan perusteella vaikuttaa siltä, etteivät Andy Hollisin haastattelussa lupaamat asiat ole pelkkää kuumaa ilmaa.

Ensituntumalta Longbow 2 tuntuu yllättävän tutulta. Suurimmat uudistukset ovat kampanjoissa ja tehtävien suunnittelussa. Ikivanhat Tornado ja Falcon 3 ovat hallinneet tämän alueen toistaiseksi parhaiten, mutta Longbow 2 pistää kertaheitolla paremmaksi. Realistisilla aseuksilla ammuksista ja lentokuntoisista koptereista tuntuu olevan jatkuva pula ja äkkiä voi käydä niin, että omien huoltokolonnien saattaminen alkaa kiinnostaa, ettei joudu taistelu-tehtäviin kuljetuskoptereilla.

Lentoreittien suunnittelu hoituu näppärästi hiirellä viivoja vetämällä ja waypointeihin ajat, toiminnat, lentokorkeudet ja vastaavat säätämällä. Ennen itse lentämistä voi vielä varmistaa, että kaikki kopterit ovat oikeissa paikoissa oikeaan aikaan. Tehtävät ovat pitkälle samoja kuin Longbowssa: tiedustelua, saattotehtäviä, maajoukkojen tukemista, par-



hyökkäämään. Puolikuntoisella kalustolla ilman bensaa ja ammuksia ei pysty kuin puolustamaan ja pahimmillaan vetäytymään, jos pelaaja ei pysty häiritsemään vihollisen toimintaa ja huoltoa. Systemi toimii erittäin hyvin ja kerrankin lentosimussa tuntee olevansa tärkeä osa suuremmissa sotakoneistossa, ilman että pelaajasta tehdään jumalan kaltaista olentoa, joka yksin päättää miten sodassa tapahtuu. Longbow 2:ssa on löydetty hyvä tasapaino.

Uuden valaistuksen mallinnuksen ansiosta ohjukset ja raketit valaisevat hienosti ympäristönsä ja ovat niin kirkkaita, että laukaisun jälkeen tuntee hetken oikeasti sokaistuvansa. Taistelut näyttävät rajuilta ja liikkuvilta yhteenotoilta ja niitä pääsee seuraamaan rauhassa sen jälkeen kun on itse kuollut. Graafisesta loistosta huolimatta 3Dfx-versio pyörii pääasiassa erittäin sulavasti, tosin hätäisimmissä tilanteissa tulee hetkellisiä hyytymisiä. Toivottavasti pienen nikottelun voi heittää betaversion piikkiin.

Longbow 2:n pikkuhienouksista voisi kirjoittaa pienen romaanin, mutta palataan asiaan perusteellisemmin sitten, kun lopullinen versio ilmestyy marras- ja joulukuun vaihteessa.



Kaj Laaksonen

Hullun miehen tauti

Incubation

Blue Byte

Windows 95

Versio: 1.00g

Minimi: P90, 16 Mt, vähintään

2 Mt:n muistilla varustettu

näytönohjain, 2xCD-ROM, hiiri

Suositus: P166, 32 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

äänikortit

Kiintolevy: 65-103 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, modeemi,

nollamodeemikaapeli, 4 pelaajaa

3D-tuki: 3Dfx Voodoo

Muuta: MMX-tuki

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128, Orchid Righteous 3D,
SB16, 4xCD-ROM

INCUBATION



S caygar-planeetan siirtolaisilla on ongelma. Ihmisiä ja planeetan alkuasukkaita erottava suojaus murtui, minkä seurauksena ihmisten taudit leviävät siirtokunnan ulkopuolelle ja vailla immuniteettia olevat alkuperäiset asukit muuttuvat verenhimoisiksi mutanteiksi. Siirtokunta pitää evakuoita.

Operaatiota suojaamaan määrätään pieni ryhmä raskaasti aseistettuja sotilaita. Aikaa ei ole paljon, sillä mutanteja sikiää joka puolelle.

Kumpi voittais, Dredd vai Alien?

Incubation jatkaa X-Comien ja Jagged Alliancen kunniakkaita perinteitä. Se on perinteinen vuoropohjainen taktinen taistelupeli, mikä on virkistävä tuulahdus näinä aikoina, jolloin pelikauppojen hyllyt notkuvat toinen toistaan muistuttavia tosiaikaisia ”strategiapeljejä”. Yksittäisten sotilaiden vuorotellen siirtelyä ja alieneiden lahtaamista on nähty moneen kertaan ennenkin, mutta upea 3D-kiihdytetty polygoni-grafiikka ja dramaattiset kuvakulmat ovat tällaisessa pelissä jotain aivan uutta. Incubationia voisi parhaiten kuvailla alkupeuraisen X-Comin taistelusuuksiina toteutettuna Quaken grafiikalla.

Pelin kulku on varsin suoraviivaista. Alun märkäröyset alokat joutuvat taisteluun naurettavilla hernepeyyksillä, hankkivat kokemusta tappojen myötä ja ke-

hittyvät vähitellen hirmuisiksi panssaroiduiksi tappajiksi. Sotilaat ovat ulkonäöltään ja maneeriltaan kuin Judge Dreddin klooneja.

Kokemuksen lisäksi kentältä kerätään pisteitä varusteiden hankintaa varten, mikä hoidetaan eri puolilta siirtokuntaa löytyvillä täydennysasemilla. Arsenaalit ovat hulleja. Alun konepistoolit vaihtuvat myöhemmin liekinheittimiksi, äärimmäisen tarkoiksi laserkivääreiksi, plasmatykeiksi, vulcan-kuularuiskuiksi ja niin edelleen.

Monissa aseissa on kaksi eri toimintamoodia, eli esimerkiksi liekinheittimellä voi korventaa vain yhden vihollisen tai peittää suuremman alueen liekkimereksi. Samalla tavalla esimerkiksi kranaatinheitin räjäyttää ammuksen heti osumasta tai heittää miinan. Kerrankin aseissa on todella jyttyä. Efektit sekä äänet ovat juuri sellaisia kuin pitääkin ja inhat alienit lässähtävät upeasti verikaarissa sinkoaviksi lihakimpaleiksi. Tunnelma on katossa kun sotilaat heittävät tappaessaan karskeja macho-kommentteja tyyliin ”as good as the first time”, ”eat this” ja sitä rataa.

Aseiden lisäksi sotilaat voivat varustaa itseään mitä moninuisimmilla vehkeillä. Mukana on panssaripukuja, väliaikaisesti pirstavia huumeita, taakkaa keventäviä cyber-raajoja, lentämisen mahdollistava rakettireppu, tähtäimiä, sensoreita, räjähteitä ja muita hitech-leluja.

Luonnollisesti vastus kovenee





mitä syvemmälle siirtokunnan uumeniin edetään. Vihulaiset ovat kuin ristisiitos Aliensin ja Space Hulkin hirviöitä ja niitä on valtavasti. Vaikka yksittäiset alienit ovat monesti täysin tykinruokaa, niin tunnelma muuttuu pian paniikinomaiseksi kun amukset alkavat loppua, aseet ylikuumentuvat ja jumettuvat, ja alieneita vain tulee ja tulee.

Vihulaiset vaihtelevat tyhmistä hämähäkeistä ja vain lähitaisteluun pystyvistä pikkuriiväisistä isoihin pirulaisiin, jotka pystyy tappamaan vain selkäpuolelta, aina valtavien Aliensin kuningatar-ta muistuttaviin painajaisiin ja Predatoria muistuttaviin näkymättömiin kammutuksiin, jotka näkee vain vilaukselta. Vihulaisilla on omat aseensa ja ne pystyvät käyttämään rakettireppuja ja vastaavia varusteita.

Dramaattisia leikkauksia

Käyttöliittymä ei voisi olla yksinkertaisempi. Hiirellä valitaan liikuteltava sotilas, klikataan mihin siirrytään ja mihin suuntaan käännetään liikkumisen päätteeksi. Jokaisella sotilaalla on kyvystä ja varusteista riippuen eri määrä toimintapisteitä. Ras-kaampien aseiden ampuminen vaatii enemmän toimintapisteitä ja jos ei käytä kaikkia pisteitä, voi sotilaan jättää puolustusasemiin, jolloin sotilas ampuu automaattisesti näkökenttään ilmestyviä vihollisia.

Yleensä taistelu on toinen toisensa selustan turvaamista ja vihollisten väijyttämistä. Mitään sen monimutkaisempaa ei edes voi tehdä, sillä sotilaat eivät osaa ryömiä, juosta tai kiivetä. Tou-

hun oppii helposti ja tavallaan selkään suorana taistelemisen sopii pelin machohenkeen, mutta olisi silti toivonut hieman monipuolisempia toimintoja. Tönkköinä tulitaistelussa seisoskelu tuntuu hieman pöljältä.

Sotilaat ja alienit eivät ole ainoa liikkuva asia. Kuvakulman saa vaihdettua koko kartan näyttävästi takisesta ruuduksi, yläviistoksi kuvakulmaksi, suoraan ylhäältä näytetyksi tai sotilaiden silmistä katsotuksi näkövinkkeliksi. Lisäksi kameraa voi siirrellä ja pyöritellä täysin vapaasti ja aina tilanteen tullen kuvakulma vaihtuu automaattisesti esittämään tapahtumia mahdollisimman dramaattisesti. Vihollisten vuorolla kuva pyrkii näyttämään tilanteet jännittävästi, eli lähitaiteluissa joskus zoomataan aivan lähelle tai näytetään etenemistä yksittäisen alienin silmistä katsoen. Systemi lisää hienosti vaihtelua ja tunnelmaa joskus vähän monotoniseen räiskimiseen.

Kolmisenkymmentä tehtävää käsittävän kampanjan lisäksi mukana on muutama yksittäinen pikaskenaario sekä esimerkillisen hyvin tehty moninpeli omine karttoineen. Kaikki mahdolliset yhteystavat onnistuvat ja jopa postipeliä tuetaan. Samalla koneellakin voi pelata vuoronperään vaikka neljä pelaajaa, tosin homma vähän latistuu verrattuna verkon tai modeemin kautta yhdistetyillä koneilla käytävään moninpeliin. Vaikka toiminta on vuoropohjaista, niin vastustajan siirtojen odottelu ei ole tylsää, koska vihollisen etenemistä sekä taistelua voi seurata, mikäli omat

sotilaat vain näkevät vihollisen. Väijytysten seuraaminen vastustajan vuorolla on äärimmäisen jännää ja tuhoisan nautittavaa.

Aseiden efekteissä ja mässähtävissä osumissa on potkua! Musiikki on kerrankin kunnolla elokuvamaista ja muistuttaa enemmän kuin vähän Terminator 2:n soundtrackia. Se kuulostaa samaan aikaan surulliselta ja sotaisalta. Voi kun useammat pelien tekijät ymmärtäisivät, kuinka tehokas tunnelman lisääjä musiikki on ja lopettaisivat kaka-roiden nuolemisen äärimmäisen harvoin peleihin sopivalla teknohömpällä.

Reikäpäänä sotaan

Incubationia vaivaa tietty hengettömyys ja liiankin yksinkertainen taistelu. Taistelulukemat ovat kauriita, mutta aivan liian paljaita ja staattisia. Kaikesta tulivoimasta huolimatta ympäristöä ei voi tuhota, vaan ainoastaan sinne tänne ripotellut öljytynnyrit räjähtävät osumasta. Olisi ollut hienoa nähdä kunnan apokalyptistä meininkiä palamaan syttyvinä taloina, sortuvina muureina ja niin edelleen.

Tehtävät ovat liian usein linjaa ”tapa kaikki ja siirry pisteeseen B”. Toki mukana on joitan hie- man mutkikkaampia tehtäviä kuten siviilien saattaminen, mutta osa niistäkin on tehty turhauttavan epäloogisiksi. Parin sellaisen takia peli tyssäsi täysin useaksi päiväksi. Puzzlemaisuuksia ja pysähtyneisyys korostuvat tökerösti käyttäytyvien vihollisten takia. Ne eivät osaa tehdä juuri muuta

kuin hyökiä sutena kimppuun, eli ne eivät pakene koskaan, eivät väijytkään tai mitään muuta- kaan älykkyyttä vaatavaa. Ehkä sellainen on sopivaa toimintaa raivohulluilta mutanteilta, mutta ei tällainen suoraviivaisuus tee pelille hyvää.

Kritiikistä huolimatta Incubationia on erittäin miellyttävä pelata ja sen ääreen palaa. On aivan pakko nähdä millaisia hirvityksiä ja kuinka tuhovoimaisia aseita peli edetessään tarjoilee. Ehkä hulppealla grafiikallakin on osansa asiaan. Luulen, että Incubation jatkaa joka tapauksessa elämäänsä pitkään Internetissä. Moninpeli kun ei tunnu vaativan erityisen nopeata yhteyttä ja on kerta- kaikkiaan huvittoman hauskaa. Pisteet kotiin Blue Bytelleskalluksesta tehdä vielä vuoropohjaista strategiaa ja vielä aivan uudella tavalla.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Idioottivarma käyttöliittymä.
- Paniikitunnelma.
- Tuhovoimaiset aseet.
- Täydellisesti tunnelmaan sopiva musiikki.
- Erinomainen moninpeli.

Huonoa

- Muutama ärsyttävän epäselvä kompattehtävä.
- Liian suoraviivainen tekoäly.
- Hieman turhain yksinkertainen.

Hulpean nätti vuoropohjainen taktinen taistelupeli.

86

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny

Westwood/Virgin

Dos, Windows 95

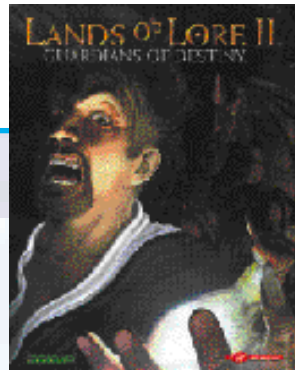
Versio: 1.06

Minimi: P75, 16 Mt, 4xCD-ROM,
hiiri

Äänet: kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 125, 134 tai 205 Mt

Testattu: P200 MMX, 80 Mt, MGA
Millennium 4 Mt, SB16, LAPC-1,
12xCD-ROM



Tuhansia vuosia sitten muinaiset jumalat loivat maan paikaksi, jonka kasvua he voisivat vain seurata, eli kukaan heistä ei puutu planeetan elämään. Yksi jumalista, Belial, ei kuitenkaan välittänyt kielloista, ja muut tuomitsivat hänet kuolemaan. Ennen tuomion täytäntöönpanoa Belial ehti manata esille suuren hämähäkkimäisen otuksen, joka on sen jälkeen asustanut piilossa maan alla.

Otuksen jälkeläiset ovat alkaneet tulla esiin piiloistaan, ja hyökkäyksien määrä kasvaa koko ajan. Otusten päämäärä on kerätä tarpeeksi muinaisten taikaa, jotta emo voisi lopulta synnyttää viimeisen lapsensa, uuden Belialin.

Scotian pojalla Lutherilla on läheisempiäkin ongelmia. Niistä ajankohtaisin on viruminen

Pahan pojan paluu



● ● Lands of Lore ykkösessä hyvä sankarjoukko hankkiutui eroon maailmaa uhkaavasta noita Scotiasta. Tämän huolettomasti käyttämä muinainen magia ehti kuitenkin käynnistää paljon ilkeämmän ja vanhemman suunnitelman.



Gladstonen kylmässä vankisellissä. Hyvänä kakkosena Lutherilla on kontrolloimaton tapa muuttua aika ajoin suureksi ja rumaksi körmyksi tai pieneksi liskoksi. Luther onnistuu karkaamaan sellistään, ja kakkosongelma siirtyy pykälän ylöspäin. Niinpä Luther

alkaa etsiä parannusta vaivaansa, mutta samalla hän törmää haluumattaan äitinsä viimeisen luomuksen jälkikasvuun.

Ruma ankanpoikanen

Lands of Lore oli ja on yhä yksi parhaista kolmiulotteisista rooli-seikkailuista. Jatko on antanut odottaa itseään, ja se valitettavasti näkyy myös lopputuloksesta. Ulkoisesti peli tuntuu pari vuotta vanhalta Underworld-kloonilta, jonka polygonimaailmaa on täydennetty spriteolennoilla ja -kasveilla. Liikkuminen sentään on vapaata.

Kun parempaan on jo ehtinyt tottua, vaikuttavat joka puolelta samannäköiset spriteotukset melko naurettavilta. Jossain tasoissa pikselöityminen vaivaa tosi pahasti, etenkin viidakkotasojen puskissa ravaaminen on paikoitellen ärsyttävän sekavaa ja ru-

maa touhua. Liian usein pikselimössön takana on piilossa jokin kuilu tai kuoppa, jota ei huomaa, ennen kuin on jo liian myöhäistä. Kun systeemiin suhtautuu nostalgialla, ei sen ajoittainen rumuus haittaa. 3D-korteille on tukea luvattu päivityksenä.

Loitsutehosteet ovat näppärän näköisiä, ja etenkin korkeampien tasojen taikoja käyttää jo pelkän visuaalisen puolen takia.

3D-maailman lisäksi tarjolla on renderoituja paikkoja, joissa ei voi tehdä muuta kuin klikkailla kaikkea mahdollista ja toivoa, että jotain tapahtuu. Liikkua ei voi kuin ennalta määrättyissä animatioissa. Nämä osuudet ovat kyllä näyttäviä, mutta miksei niitä ole toteutettu pelin omalla engineilla? Niisanotuissa keskusteluissa pelaaja vain katselee typerän näköistä näyttelijää ja kuuntelee sivullisena itseksen etenevää tarinaa. Vaikutusmahdollisuuksia hänellä ei ole.

Tältä naiselta saat ostettua parhaan aseesi.



Yksin oot sä ihminen

Mitä kätkeytyy karun ulkokuoren alle? Suurin ero edelliseen osaan on liikkumisen vapauden lisäksi se, että ryhmän sijasta ohjataan vain yhtä sankaria, Lutheria, mikä ainakin minusta on tylsempää kuin ryhmässä seikkaileminen. Yksinäisyyden lisäksi muut asiat eivät sitten olekaan muuttuneet kovin paljon. Luther kerää kokemusta ja nousee tasoissa erikseen niin mätön kuin magiankin jaloissa taidoissa.

Erlaisia taikaryhmiä on kuusi kappaletta, joista heti alkupuolella saa käyttöönsä parannuksen, salaman ja pienen tutkimisen jälkeen summon-loitsun. Seitsemänneksi loitsuryhmäksi voidaan lukea tulitaiat, jotka saa käyttöönsä eri esineiden avulla.

Kaikkea vastaantulevaa kannattaa kokeilla, sillä tavaroihin on joskus piilotettu jänniä erikoistaijoja. Vaikka loitsuja ei olekaan paljon, voi taikojen tehoja vaihdella. Esimerkiksi ykköstason salamalla saa lähinnä vain sytytetyä sammuneita soihtuja, kun viidennellä tasolla luodaan pieni ukkospilvi, josta sataa salamoita kohteen kimppuun. Idea on hauska ja erittäin toimiva.

Edellisen osan tavoin sankari ei vielääkään kaipaa ruokaa tai juomista. Tämä on erittäin hyvä asia, sillä yksinään liikkuvalla sankarilla saattaisi olla vaikeuksia tarvitsemiensa esineiden rahtaamisessa.

Harhailua liiallisessa tyhjyydessä

Lutherin tutkimusmatka sujuu hiiren ja näppäimistön yhteiskomennuksessa. Liikkua voi kummalla vaan, mutta taistelun tiimellyksessä on parempi tyytyä näppäimistön nuijintaan. Hiiriliikkuminen on lähes käyttökelvoton, sillä sankari astuu hiiren liikkautuksella vain yhden askeleen eteenpäin. Systeemin suikeus ihmetyttää, sillä vielä betasaa hiirellä liikkuminen oli kohuullisen kätevää.

Näppäimistöliikkuminen ja hiirellä tähtäminen toimivat hyvin, tavallinen mättö tapahtuu hiiren vasemmasta napista ja loitsut lentävät ilmoille oikeasta napista. Systeemi on nopea ja helpokäyttöinen. Ainoa huvittava yksityiskohta on Lutherin kyky valoa nopeampaan aseenvaihtoon. Kun kohde on kauempana, sitä mätkitään pitkän kantaman

aseilla, hivutusetäisyydelle päästessä vaihdetaan välittömästi kättä pitempään. Olisi realistisempaa, jos aseenvaihtamiseen menisi pari sekuntia, se toisi tappeleluun myös enemmän jännitystä ja strategiaa.

Vihollisten tekoälyssä on sen verran järkeä, että turpiinsa ottanut otus älyää lähteä livohkaan haavojaan parantelemaan. Jotkut jopa osaavat käydä pelaajan lähellä lyömässä kerran tai pari ja karata taas varjoihin piilottelemaan. Alkupään museoluolastossa heiluvat luurangot pitävät huolen siitä, että näyttelyesineisiin ei kosketa. Jos luurankojen halajaman esineen heittää niille tai jättää lattialle lojumaan, ne poimivat sen mukaansa ja jättävät pelaajan rauhaan. En ollut tyytyväinen, kun en löytänytkaan piiloon jättämäni avainta palatessani kätkölleni.

Välillä kone äityy täydelliseksi idiootiksi, eikä esimerkiksi koneen ohjaaman hahmon matka pisteestä A pisteeseen B tahdo sujua millään. Hahmo voi lähteä täysin väärään suuntaan, tai yrittää turhaa reitillä olevan seinän läpi.

Kun Lands of Lore 1:n tasot olivat pieniä ja kompakteja, ovat kakkosen tasot ylisuuria ja autioita. Alun tasot ovat vielä pieniä ja kiinnostavia, mutta viidakko ja sitä seuraava villien kylä ovatkin sitten laakeita kuin Siperian arot, ja tekemistä joutuu metsästäämään liian kauan. Keskivaiheen



Dracoidien kadonnutta kaupunkia vartioivat liskot haluavat paikan pysyvän pillossa.



Kyllä peliin mahtuu kauniitakin näkymiä.



Linnakkeen saleissa on paljon ihmeellistä tavaraa.

Toivottavasti tytön äiti ei ole nähnyt tätä...



Bacatta rentoutuu paikallisessa pubissa.

Loitsuefektit ovat näyttäviä.



jälkeen tasot pienenevät hieman, ja niitä on taas hausempi pelata. Tyhjyys ei kuitenkaan katoa, ja tylsistyminen iskee helposti.

Lähes jokaisessa kentässä on paikkoja, johon Luther pääsee vain eri muodossa ollessaan. Jos sankari muuttuu liskoksi, on lähistöllä melko varmasti jokin paikka, johon vain pieni kipittäjä mahtuu. Muotoa ei kuitenkaan voi muuttaa omasta tahdostaan, joten kyseinen paikka on parempi löytää nopeasti. Vaikka Luther oppii osittain kontrolloimaan muutoksiaan, satunnainen muuttuminen jatkuu silti koko pelin ajan, ja se on ärsyttävää.

Paisuneista tasoista huolimatta juoni on palkitseva, ja etsivä löytää mielenkiintoisia juonenkäänteitä. Keskinäisiä näkymiä ryydittää hyvä musiikki, joka reagoi tapahtumiin. Tehosteet tekevät ympäröivästä maailmasta elävän, tosin niitä saisi olla enemmän. Näyttelijät ovat kaikki todellisia pohjanoteerauksia. Kun joitakin keskusteluja ei edes saa hypättyä yli, on veritilppa ajoittain lähellä. Onneksi pelinäyttelijöiden aika alkaa olla ohitse.

Lands of Lore 2 aiheuttaa paljon sekavia tunteita. Siinä on paljon hieman pielessä olevia juttuja, mutta itse peruspeli toimii hyvin. Kaikesta parhaamisesta huolimatta sitä tuli väännettyä yömyöhään pelin keskikohdalla tapahtunutta pienoista väsähtämistä lukuun ottamatta. Se ei ole siis isänsä vertainen taideteos, mutta täyttää rooliseikkailutyhjiön mukavasti joksikin aikaa.

Tapio Salminen

Hyvää

- Perinteinen, mutta silti mukaansatempaava juoni.
- Hyvä musiikki.
- Pienten alkuhankaluuksien jälkeen hyvin toimiva käyttö.
- Hienot loitsuefektit.

Huonoa

- Paikoitellen ruma.
- Etenkin keskivaiheilla liian suuret ja autiot tasot.
- Hirvittävät näyttelijät.
- Ei tukea 3D-kortteille.

Mukiinmenevä, mutta pahasti edeltäjänsä varjoon jäävä rooliseikkailu.

80

The Feeble Files

Adventure Soft

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: Pentium, 16 Mt, SVGA

(640x480), 4xCD-ROM,

SB-yhteensopiva

digitaaläänikortti, hiiri

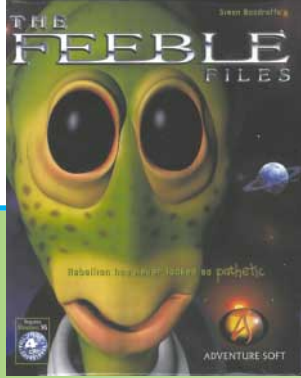
Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintelevy: 35 Mt

Testattu: P200 MMX, 80 Mt,

Stealth 64 2 Mt, SB 16,

12xCD-ROM



Universumi on iso paikka, jota johtaa kaikkien kovasti rakastama armoitettu yhtiöpäällikkö OmniBrain. Jos olet toista mieltä, politrukit pitävät sinusta kyllä huolen. Kansalaisten elämä on päällisin puolin mukavaa, mutta pinnan alla kytee kapina OmniBrainia vastaan.

Peltokuvioilla Maan naurettavia nisäkkäitä työkeseen pelotteleva Feeble soikeutuuta tahtomattaan vastarintaliikkeen juoniin, kun hän työmatkallaan aiheuttaa pienen onnettomuuden. Moinen huolimattomuus ei ole suvaittavissa, ja Feeble joutuu pitkän eitoivottujen kansalaisten listan jatkoksi. Itse hän ei tietenkään tiedä olevansa lainsuojaton.

Mustana, kiitos

Feeble Files on paremmin Simon the Sorcereristaan tunnetun Adventure Softin uusin seikkailu. Fantasian sijasta tällä kertaa kohelletaan scifi-henkisesti avaruudessa, mutta tuttu huumori on tallella. Feeblen viitsit painottuvat enemmän mustaan huumoriin. Hyvä esimerkki ovat HappyBotit, robotit, jotka pitävät huolen siitä, että kansalaiset ovat iloisia. Jos hymy ei ole aitoa, päästetään onneton nyhkyjä tuskistaan. Kaikilla on siis parempi olla mukavaa OmniBrainin heille luomassa yhtiöparatiisissa.

Avaruusseikkailut ovat aina kiehtovia, ja etenkin alkupuolellaan Feeble Files



Keisari valvoo kaikkea



Feeblen on parasta olla varovainen, sillä asiattomilta on pääsy kielletty ministerin huoneeseen.

onnistuu herättämään juuri sopivia viboja. Feeble voi vierailta useissa eri paikoissa kotilinnunradallansa, ja tuntemattoman tutkiminen on hetken hauskaa. Pitemmälle päästessä peli kuitenkin juurtuu liikaa paikoilleen, ja siihen iskee hieman seesteinen tunnelma. Hitaiskakin kohdissa viitsit jaksavat kuitenkin huvittaa. Yhdessä parhaista kohtauksista naureskellaan osuvasti Star Trek: The Next Generationin jaksolle, jossa kapteeni Picard istuu cardassialaisten kidutettavana. Näkyvien sormien lukumäärä on elämän ja kuoleman kysymys.

Festina lente

Feebleä komennellaan vanhempa Sierran systeemiä muistuttavalla hiirivetoisella käyttöksellä. Hiiren oikealla napilla selataan toimintapointterit, joita sitten käytetään vasemman napin painalluksella. Systeemi on muuten kätevä ja helppokäyttöinen, mutta esineiden kanssa räplääminen on ajoittain tuskaisen hankalaa. Inventaarior ilmestyy esille ärsyttävällä viiveellä, sillä pakkoanimaatiossa sankari painaa ranteensa olevaa tietokonetta h-i-t-a-a-a-s-t-i.

Esineiden käyttäminen maailmassa olevien kohteiden kanssa on erityisen hankalaa, sillä pelaajan täytyy ensin klikata kohdetta, sen jälkeen kutsua inventaarior esiin ja valita sieltä haluamansa tavara. Tämä häiritsee ärsyttävästi

muuten onnistunutta kokonaisuutta.

Ongelmatasoltaan Feeble Files ei kuulu aivan helpoimpien joukkoon, mikä on vain hyvä asia. Taisisin väliajoin eteen iskeytyä ongelmia, joiden ohitse ei tunnu olevan mitään kiertotietä. Tarpeeksi pitkän pähkäämisen jälkeen ratkaisu yleensä valkenee, vaikka odotusaika saattaakin olla tuskallista. Etenkin vankilasiirtolasta karkaaminen vaatii pitkää pinnaa.

Silmille Omni-yhteiskunnan katsastaminen on mukava kokemus. Vaikka peli on kokonaan renderoitu, on taiteessa onnistuttu välttämään liiallinen klinisyyttä. Hahmot ovat vähän outoja, mutta silti onnistuneita. Ulkoasulla on kuitenkin hintansa, ja se on hitaus. Nykivä ruudunpäivitys keikkuu häiritsevän rajamailla nopeallakin pentiumilla. Synnä ei voi olla muu kuin laiska ohjelmointi, sillä mitään erityisen raskasta ruudulla ei tapahdu. Äänipuoleltaan peli on melko vaatimaton. Musiikkia on mukana vähän, eikä tehosteillaakaan juhlita. Välillä keskustelut venyvät väsyttävästi täältä iäisyyteen.

Feeble Filesin suurimmat viat ovat käyttöpuolella, mutta hankalan kuoren alla asuu muuten onnistunut ja hauska seikkailu. Musta huumori naurattaa ja haastavat ongelmat pitävät pelaajan Omni-yhteiskunnan pauloissa. Jos sietää muutamia ärsyttäviä suunnittelumokia, tarjoaa Feeble Files seikkailuhupia pitemmäksikin aikaa.

Tapio Salminen

Vankilapako ei ota onnistuakseen Feebleltä.



Nyt tiedämme, mitä Elvikselle ja kumppaneille tapahtui.



OmniMaailma levittäytyy Feeblen silmien edessä.

Kapinalliset kokoontuvat ennen lopullista iskuuta.



Hyvää

- Paikoitellen hauska.
- Kinkkiset ongelmat.
- Näyttävän näköinen.

Huonoa

- Hidas.
- Hankala käyttöliittymä.

Hauska avaruusseikkailu, joka pienellä viilaamisella olisi ollut erinomainen.

78

Dark Colony

SSI/Take 2

Windows 95

Minimi: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: 8xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 75 Mt

Moninpeli: TCP/IP, IPX (8 pelaajaa),

modeemi, nollakaapeli

Testattu: P200, 32 Mt, Dynamite

128, SB32 PnP, 6xCD-ROM

Klooneissa sinänsä ei ole mitään pahaa. Mutta kun ne ovat vuosia jäljessä päästäkseen lähellekään esikuvaansa, herää kysymys, mikä on koko homman tarkoitus?

Toisin kuin Command & Conquer, Dark Colony tapahtuu Marsin maaperällä, mitä ihmiset ovat maankaltaistaneet sen verran, että maastossa näkyy jopa pusikoita ja villieläimiä. Vastapuolina ovat Maan megayhtiöiden soltut ja niinikään Marsin hyödyntämistä haikailevat harmaat, jotka ovat saaneet lomaa salaisista kansioista.

Aivan kuten C&C, Dark Colony on kevyt reaaliaikainen strategia, jossa rakennetaan tukikohtia ja sotilasyksiköitä, kunnes ollaan sen verran vahvoilla, että voi jyrätä vastapuolen, joka on tietysti tehnyt samaa koko ajan. Aivan kuten C&C:ssä, kaiken rakentamisen rahoittaa yleispätevä ihmeaine, jota kerätään erityisillä harvesterilla. Aivan kuten C&C:ssä, onnistuneet tehtävät (tuhoa vihollinen, suojele omaa tukikohtaa) palkitaan sinänsä näyttävillä animaatioilla. Aivan kuten, muttei ihan ja niin edelleen.

Dark Colony on toistaiseksi häikäilemättömin klooni C&C:stä mitä on tullut nähtyä – aina audiovisuaalista esitystyylillä myöten. Pahempi juttu on se, että pinnallisesta identtisyydestään huolimatta kaikki toimii vähän huonommin tai typerämmin. Dark Colony on kevennetty versio C&C:stä, josta on jätetty esikuvansa tärkeimmät taktiset ja strategiset ominaisuudet huomiotta. Tuloksena on tyhjänpäiväinen präiskintä.

Räkä lentää

Tilaa ja lukijan hermoja säästää rutkasti, jos keskityn vain luettelemaan Dark Colonyn muutamat eroavaisuudet C&C:stä. Plussa-puolella SVGA-grafiikka on

Harmaata taloutta

Maan viimeinen toivo puolustaa yksinään tukikohtaa ulkoavaruuden hörhöiltä. Huomaa oiva tekoöly: kukaan alieneista ei viiltää kintaalaankaan, vaan keskittyy hurmiossa tuhon orgioihinsa.



Avuton satelliittilautanen on toki fiksumpi maali kuin kymmenen selkään ampuvaa Maan asukkaa?

tyylikästä ja skarppia. Myös semmoinen toisen sukupolven jippo kuin fog of war on saatu mukaan. Sotilasyksiköt eivät ole tuomittu pysymään sellaisina kuin ne syntyessään ovat, vaan niitä voi maksua vastaan vahvistaa hieman Warcraftin tapaisilla (mutta hyvin alkeellisilla) power-upeilla.

Graafikoilla on ollut hauskaa, kun he ovat tehneet kaikkialla lentäviä ylenpalttisia veriroiskeita. Jäsenet sinkoilevat, päätt räjähtelevät kuin ylikypsät melonit ja välillä tuntuu kuin pelaisi Mortal Kombat- reaaliaikastrategiaa.

Loppu onkin sitten miinusta. C&C:n yksi vahvoja puolia oli lähes täydellinen valinnanvapaus oman tukikohdan sijoittamisessa ja rakentamisessa, mikä oli strategisesti hyvin tärkeää ja mielenkiintoista. Dark Colonyssa pelaaja on tuomittu rakentamaan tukikohtansa aina saman kaavan mukaan jonkinmoisen betonipylvään ympärille. Aitoja tai muita linnoitusmahdollisuuksia ei ole lainkaan maamiinoja lukuunottamatta.

Kaikki rakentaminen tapahtuu välittömästi – valtavat ajoneuvotehtaat vain tipahtavat taivaalta heti kun raha kirstuun kilahtaa. Sama pätee yksiköihin riippumatta niiden hinnasta tai vahvuudesta. Peli sortuu myös vielä pahem-

min alkuperäisen C&C:n ja Warcraftin perusheikkouksiin: molempien puolten yksiköt

ovat lähes identtisiä vain eri graafikoilla. Niinpä ei ole suuremmin mielenkiintoa kehittää eri strategioita ihmisillä tai harmailla pelattaessa. Ja sama pätee rakennuksiin.

Vaikka harmaiden ajoneuvot ja rakennukset ovatkin jänskiä Gigermäisiä luomuksia, jotka räkivät räjähtäviä limapalloja kranaattien sijaan, ero on pelkästään kosmeettinen.

Askel taaksepäin

Itse taistelutilanteet kärsivät samasta heikkoudesta kuin lähes kaikki männäpäivän ensimmäisen sukupolven reaaliaikastrategiat. Joukot ovat yksinkertaisesti niin tyhmiä, että juuttuvat kulmiin, eivät tee juuri mitään omasta aloitteesta ja saattavat katsella tumput suorina vierestä kun kaveria lyödään kuin vierasta sikaa. Mistään Total Annihilationin kaltaisista joukkojen käskytyksestä on turha edes puhua.

Tehtävät ovat enimmäkseen tyyliä ”rakenna oma tukikohta, hanki tarpeeksi fyrkkaa ja jyrää vihollinen”. On mukana joitain erikoistapauksiakin, joissa homma täytyy hoitaa vaikkapa rajoitetulla joukkomäärällä valtaamalla tai tuhoamalla jokin kohde. Tuttu juttu siis.

Koska tekoöly on mitä on ja strategisen kikkailun mahdollisuudet ovat sangen rajalliset, homma luisuu lähes aina siihen iänikuisen hirmuisen rynnäkköjoukon haalimiseen, jolla sitten jyrätään (tai ei) vihollisen tukikohta kertarytinällä.

Sopii huomioida, että olen verrannut tätä jo vanhentuneeseen C&C ykköseen. Jos uutuuttana kiittelevä Dark Colony on sitäkin heikompi esitys, turha lienee edes keskustella siitä samassa pöydässä Red Alertin, Total Annihilationin tai Dark Reignin kaltaisten toisen sukupolven reaaliaikastrategioiden kanssa. Kolme vuotta sitten tämä olisi ollut ihan näppärä esitys, vaikkei lajinsa valioyksilö silloinkaan. Ainoat kiitokset kuuluvat audiovisuaalisen puolen tyypeille, jotka olisivat ansainneet työpaikan täysijärkisen pelisuunnittelijan ja julkaisijan parissa.

Joona Vainio

Hyvää

- Tyylikäs graafinen toteutus.
- Näpsäkät äänet.

Huonoa

- Eikä sitten muuta.

Tyylikkäästi toteutettu mutta kokonaan suunnittelematta jätetty reaaliaikastrategia.

45

Resident Evil

Capcom/Virgin

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, tuettu

3D-kortti, 2xCD-ROM

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: 0-370 Mt.

3D-kortit: Voodoo-kortit

(Monster/Righteous/Flash 3D/jne),

Matrox Mystique, Creative 3D

Blaster, Canopus Total 3D,

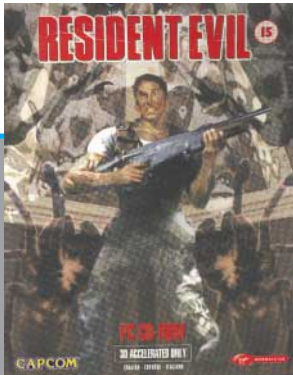
Intergraph Intense 3D

Muuta: 16 Mt muistin kanssa vaatii ylimääräiset 100 Mt vapaata levytilaa. Alle 290 megatavun asennuksilla hidias.

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules

Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D,

Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Resident Evil on PlayStation-megahitti, jota tietyt piirit ovat odottaneet kuin suihukat täysikuuta. Onpahan se jossain gallupissa valittu PlayStationin parhaaksi peliksiin.

Juoneltaan Resident Evil on kuin kauhuleffa. Raccoon Forest on metsä paikkakunnalla, jonka voisi sijoittaa melkein mihin tahansa. Nyt alueella tapahtuu outoja: ihmisiä katoaa, ihmisiä murhataan ja vaeltavia hirviöitä havaitaan. Apuun kutsutaan Stars-iskujoukot.

Tilannetta tutkimaan lähtee kaksi ryhmää. Retki ei ala hyvin: toisen helikopterin moottori tekee lakon, ja se joutuu tekemään pakkolaskun synkeän kartanon maille. Yhteys katkeaa. Kun toinen ryhmä laskeutuu tovereitaan etsimään, he eivät löydä kuin kierreessä hylätyn kopterin. Sitten helveti repeää valloilleen paholaiskoirien hyökätessä ja vain kolme ryhmän kuudesta jäsenestä pääsee nippanappa kartanon sisään "turvaan", muiden kohtalo jää epäselväksi.

Kartano paljastuu valtavaksi, hirviöiden täyttämäksi kompleksiksi. Löytyvät päiväkirjamerkinät kertovat tieteellisistä kokeista, jotka ovat karanneet hallinnasta. Tarkoituksena on yksinkertaisesti selvittää hengissä, etsiä mahdollisesti eloonjääneet ja paeta.

Sisäistä kauneutta

Tasa-arvoa

Valittavissa on kaksi hahmoa, mies ja nainen, joilla pelaten peli ratkaistaan hieman eri tavalla. Vaikka juoni pysyykin samana, pelitapahtumat muuttuvat jonkin verran sen mukaan, mitä tekee, ja jotkin kohdat voi selvittää useammalla kuin yhdellä tavalla.

Peli on toteutettu hieman Alone in the Darkin tyyliin, eli kuvakulma vaihtuu elokuvamaisesti kaiken aikaa päähenkilön liikkuessa. Tämä ei kuitenkaan sekoita suuntatajua, sillä huoneiden ja käytävien sisustuksen tyyli vaihtelee, ja useimmiten yksi vilkaisu kertoo, missäpäin kulloinkin toikkaroi. Pelialue avautuu tutkittavaksi pala kerrallaan ja kartoittuu automaattisesti. Lisäksi jaossa on valmiita kartoja, joten eksymisestä ei ole pelkoa.

Aina välillä juonta siivitetään välianimaatioilla. Siirtyminen pelitilanteesta animaatioon ja takaisin on katkotonta, ruutu vain

kapenee letterboxatun näköiseksi, ja hahmot toimivat jonkin aikaa omin nokkinensa. Sitten ruutu taas kasvaa normaalimittoihinsa, ja kontrolli palaa pelaajalle. Nättiä.

Yksin pimeässä

Arvoitukset ovat aika yksinkertaisia, lähinnä oikean esineen käyttämistä oikeassa paikassa. Resident Evil ei silti ole aivan helppo, sillä vain kahdeksaa tavaraa voi kantaa kerrallaan. Jos ja kun tavaraa kertyy vähänkin enemmän, joutuu juoksemaan varastohuoneissa jättämässä tavaroita säilytykseen. Pitääkin miettiä tarkkaan, kantaako mukanaan esimerkiksi lisäammuksia, avaimia vaiko parannusyrtejä. Tavarasysteemi on muutenkin huono, sillä esimerkiksi löytyvää lipasta ei voi iskeä suoraan pistooliin, joten jos reppu on täynnä, ei asetta voi ladata.

Taistelua on paljon ja se on hy-

vin yksinkertaista, lopputulos ratkeaa lähinnä käytössä olevan aseiden perusteella. Aseiden käytössä kannattaa käyttää harkintaa. Jos ei ole pakko tapella, niin älä tappele, suuren osan hirviöistä voi ohittaa juoksemalla. Pistooli on hyvä ase esimerkiksi koiria vastaan, matkan varrelta saatava haulikko puolestaan lyömätön zombien torjuntaan. Bazooka monine panostyyppineen sopii kaikkiin tilanteisiin, mutta panoksia on harmittavan vähän, joten ase kannattaa säästää isompia hirviöitä varten. Puukko kuuluu varustukseen, mutta sillä ei tee mitään. Raketinheitinkin kuulemma on, mutta se jäi löytymättä.

Pelattavuutta ei voisi paremmaksi hioa, sillä ohjausnapit, kaikki kahdeksan, on nerokkaasti valittu. Tallennus sen sijaan on tehty valitettavan hankalaksi: tilanteet tallennetaan käyttämällä mustenuhaa kirjoituskoneessa. Kirjoituskoneita on ripoteltu harvakseen pelialueelle, muste-



Arkut toimivat yöilaukun jatkeena kamansäilytyksessä.



Edellisen ryhmän johtajalla on huolestuttavia uutisia.





Vanha viidakon sananlasku: älä mene zombitaloon mokkakengissä.



Bazookaan saa normaalilatausten lisäksi ainakin happo- ja sytytyspanoksia.



nauhoja samoin. Äkkikuoleman iskiessä joutuu selvittämään pahimmassa tapauksessa pitkänkin pätkän peliä uudestaan.

Tunnelma on hyvin vahva. Rauhallista taustamusiikkia on jonkin verran, ja se sopii tapahtumiin. Erilaiset taustaäänit elävöittävät muuten staattista ympäristöä, ja usein oikeasti säpsähtää joutuessaan yllätyshyökkäyksen kohteeksi.

Laiskaa koodausta

Taustat ovat piirrettyjä ja aika rosoisia, ainoastaan liikkuvat objektit on tehty vektoreilla. Tästä seuraa hassu ilmiö: liikuteltavat ja kerättävät tavarat piirretään paljon tarkemmin ja pehmeämmin kuin muu grafiikka, mikä helpottaa havaitsemista tavottomasti.

Hahmojen liikehdintä on kovin tönkköä jonkin Laran rinnalla, sen sijaan hirviöt loikkivat ja liikkuvat aidon näköisesti. Varsinkin isot hämähäkit ovat iljettävän näköisiä.

Resident Evil vaatii toimiakseen 3D-kortin, vaikka suoraan sanottuna se ei sellaista tarvitsisi. Niin tai näin, 3D-kortinkin kanssa peli nyksähteli P120:lla silloin tällöin. Toinen kauneusvirhe on suhisevat äänet. Lisäksi äänet jäävät latausten ajaksi luuppaamaan ja naksumaan. Maanantaivapinakoodaus on siis kyseessä. Kiintolevyille asennuksen tason voi määrittellä itse, mutta alle 290 megatavun asennuksilla huonei-

den latautuminen kestää liian kauan.

Resident Evil on ankea näköinen, mutta pelattava ja tunnelmallinen seikkailu, jossa riittää tutkittavaa viikkokausiksi. Konsolimaisuudet tilanteentallennuksessa ja tavarankäsittelyssä jättivät pelin karvan päähän Hyvä Peli -leimasta, joka muuten olisi kuulunut asiaan. Suosittelem.

Kimmo Veijalainen



3D-kortin ominaisuuksia hyödynnetään läpikuultavuuden verran.



Hyvää

- Pelattavuus.
- Tunnelma.

Huonoa

- Rajoittunut tilanteentallennus.
- Tavaroiden käsittely.
- Kökkö grafiikka ja tönkö pelihahmot.
- Suhisevat äänet ja surkeat videot.
- Huonot näyttelijät (Mutta niin pitääkin! -nn)
- Ei tarvitsisi 3D-korttia.

Toimiva käännös mielenkiintoisesta pelistä.

87

Outpost 2: Divided Destiny

Sierra

Windows 95/NT

Versio: 1.0

Minimi: P60, 16 Mt, 2xCD-ROM

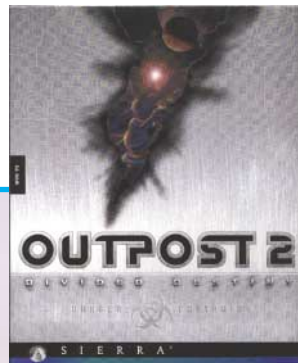
Äänet: DirectX:n tukemat

Kiintolevy: 50 Mt

Monipeli: modeemi, nollakaapeli,
IPX, TCP/IP, 2-6 pelaajaa.

Muuta: Mukana tulee
tiedostomuodossa pelimaailmaan
sijoittuva kirja sekä strategiaopas.

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Outpost 2 on juoneltaan hyvin samantapainen kuin ykkösosa. Elämä maapallolla on päättynyt meteoriryöpytyksessä, ja viime hetkellä avaruuteen karanneet elonjääneet joutuvat lopulta resurssien vähetessä laskeutumaan sangen vihamieliselle planeetalle. Murikka ristitään optimistisesti Uudeksi Terraksi, ja rakennustyö alkaa.

Kolonistit jakautuvat pian kahteen filosofialtaan eroavaan leiriin. Toinen, Eden, haluaa maankaltaistaa planeetan ilmastoon, kun taas toinen, Plymouth, jättää ilmastoon sikseen ja sopeutua itse. Eipä aikaakaan niin planeetalla on kaksi yhteiskuntaa, jotka



Tulevaisuus on turvattu, uuden planeetan asuttajat matkalla.

Dark New Earth

●● Jo kolmisen vuotta sitten ilmestynyt Outpost on surullisen kuuluisa: idealtaan peli oli ihan hyvä, mutta vaati lukuisan määrän päivityksiä toimiakseen. Miten käy uusinnan?



eivät tule keskenään toimeen.

Outpost 2 muistuttaa pikku-riikkisen Civilizationia. Samalla tavalla pelissä kehitetään tekniikkaa, jonka pohjalta voi kehittää lisää tekniikkaa. Pelin edetessä käytettävien

rakennusten ja ajoneuvojen määrä kasvaa, asejärjestelmät kehittyvät ja vanhat laitokset tehostuvat.

Outpostia voi pelata kolmella tavalla. Juonella varustetussa kampanjamoodissa selvitetään tehtäviä yksi kerrallaan, edellisen tehtävän menestyksen vaikuttamissa aina jatkoon.

Juoneen nivoutuu Edenin laboratorioista karkuun pääsevä bakteeri, joka hissuksiin syö koko planeetan. Pakoon on siis päästävä, ja siihen tarvitaan avaruustekniikkaa, joka kuitenkin on aikojen saatossa päässyt vähän unohtumaan.

Toisessa pelimuodossa ei pöppöä ole vaaraa, vaan yksinkertaisesti yritetään Civilizationin tyyliin saada kasaan avaruusrakettia, jotta uuden planeetan asuttaminen voisi alkaa. Jos raketit eivät kiinnosta, voi vaihtoehtoisesti tyytyä kasvattamaan väestömäärää, mikä kuitenkin on se unettavampi vaihtoehto. Kolmas tapa pelata on tottakai verkossa, mikä jäi kuitenkin testamatta. Loppupisteet on annettu nimenomaan yksinpelistä.

Ajan pitkä historia

Roomaa ei rakennettu päivässä, eikä tottavie tukikohdan pystyttäminen vihamieliselle planeetal-

le ole sen nopeampaa. Suurin osa peliajasta menee odottaessa joutain, yleensä joko malmimäärän kasvua tai tutkimustyön päättymistä.

Rutiinitehtävien automatisointi on jätetty puolitiehen. Malmiautot saa rahtaamaan tavaraa paikasta toiseen itsenäisesti ja aseistetut kulkuvälineet voi laittaa partioimaan tai vartiotehtäviin, muttei paljon muuta. Tehtaalle ei voi antaa tehtäväksi rakentaa saman tien viittä kuorma-autoa, vaan ne pitää kaikki valmistaa erikseen. Voimalaitos-

ten korjaamisen nyt ainakin olisi voinut automatisoida, sillä reaktorit kuluvat jatkuvasti käytössä ja lopulta räjähtävät huollon puutteessa.

Juoni, käytettävissä olevat rakennukset ja ajoneuvot vaihtelevat sen mukaan, kumman leirin väreissä pelaa. Peliin erot eivät vaikuta, sillä loppujen lopuksi on aivan sama, onko sädepyssy nimetty laseriksi vai mikroaaltoseeksi, sillä ne toimivat samalla tavalla.

Kansa jaetaan kahteen kastiin, työläisiin ja tiedemiehiin. Kar-

keasti ottaen työläiset pitävät tuotantolaitokset toiminnassa, ja tiedemiehet kehittävät uutta teknologiaa ja huolehtivat teknommista rakennuksista. Jos työvoimasta tulee pula, voi tiedemiehillekin iskeä työrukkaset kouraan, mutta se laskee työmoraaia, ja huono moraalii hidastaa kehitystä.

Ihmisistä on aluksi pula, mutta pelin edetessä väestö saavuttaa kriittisen massan, jonka jälkeen populaa riittää ja tekniikan kehitysnopeutus moninkertaistuu. Uusien laitteiden kehittäminen ei



vain ole kovinkaan mielenkiintoista, sillä laitteet ovat mielikuvituksettomia, eikä niitä edes ole paljon.

Helpoimmallakin vaikeustasolla onnettomuudet ovat yleisiä. Kaikkea munia ei kannata pitää samassa korissa rakentamalla esimerkiksi kaikki fuusiovoimaloita viereen, koska tällöin vaikkapa paikallinen maanjäristys vie laakista sähköt koko leiristä.

Unilääkettä

Yksinpelinä Outpost 2 on äärimmäisen puuduttava. Kaksi tusinaa kampanjatehtävää ovat pitkäväteisiä, tietokoneäly tyhmydessään ylittämätön, sotimista suuressa mittakaavassa ei ole, ja nopeimmillaankin peli etenee etanavauhtia.

Teknisesti Outpost on virheetön. Pelattavuus säilyi sekä 640x480 että 1024x768 pisteen näyttötiloissa. Grafiikassa on jonkin verran säätövaraa, joten kuvaruutukuvista puuttuvat selkeyssyistä rakennusten ja ajoneuvojen varjot. Taustamusiikkiin puuttuu nopeasti. Käyttöliittymä on miellyttävä, nyt vain odottamaan, että sitä käytettäisiin toimintarikkaammassa pelissä.

Ei Outpost mikään surkupeli ole, mutta kun sekä tekniikan kehitys että sotimispuolikin on ikivanhaa Civilization 2:ssa paljon paremmin toteutettu, en näe mitään syytä hankkia Outpostia. Lähtölaskenta kiintolevyiltä käynnistyköön: 10, 9, 8, 7,...

Kimmo Veijalainen



Hyvää

- Teknisesti hyvä.
- Käyttöliittymä kunnossa.
- Toimiva online-help.
- Kauniit videoklipit.

Huonoa

- Hidastempoinen.
- Tapahtumaköyhä.

Tylsää odottamista tylsällä planeetalla.

Yksinpeli:

73

Flight Simulator 98

Microsoft

Windows 95

Minimi: 486/66, 8 Mt, 2xCD-ROM, SVGA, hiiri

Suositus: Pentium, 16 Mt, 3D-kortti

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 100 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, sarjakaapeli, modeemi, Internet gaming zone

Muuta: MMX-tuki, Force feedback -tuki

Testattu: P166, 32 Mt, Hercules Dynamite, Flash 3D, SB 16, 6xCD-ROM, Thrustmaster FLCS & TQS, Pro Pedals

Flight Simulatorin ensimmäiset versiot ilmestyivät jo ennen PC-aikaa, ja pyörivät sellaisissa superkoneissa kuin Apple II ja Commodore 64. Alkuperäisen version ilmestymisestä on kulunut 15 vuotta ja uudistuksia on tapahtunut niin paljon, ettei peliä tunnista samaksi kuin nimestä.

Tasaisin väliajoin uudistuvan simulaattorin edellinen päivitys oli melko vaatimaton: ainoa tarkoituksena tuntui olevan siirtää peli Dosista Windowsiin. Koska Windows-versio vaati koneelta kohtuuttomasti suorituskykyä, nyki ruudunpäivitys pelaajien suupielten tahdissa, kun peliä vertasi aiempaan, käytännössä identtiseen Dos-versioon. Nyt on toinen ääni kelossa: Microsoft uskoo, että versio 98 on merkittävin uudistus Flight Simulatoriin.

Flight Simulatorin voima on sen pyrkimys ainoastaan itse lentämiseen liittyvien asioiden millintarkkaan simulaatioon. Ilmataistelut ja muut tavallisiin simulaattoreihin liittyvät kuorutukset on pudotettu suosiolla pois. Lopputulos on onnistuneempi kuin koskaan. Lentomalli on todella uskottava ja sitä korostaa hyvän näköinen, nopeasti päivittyvä grafiikka.

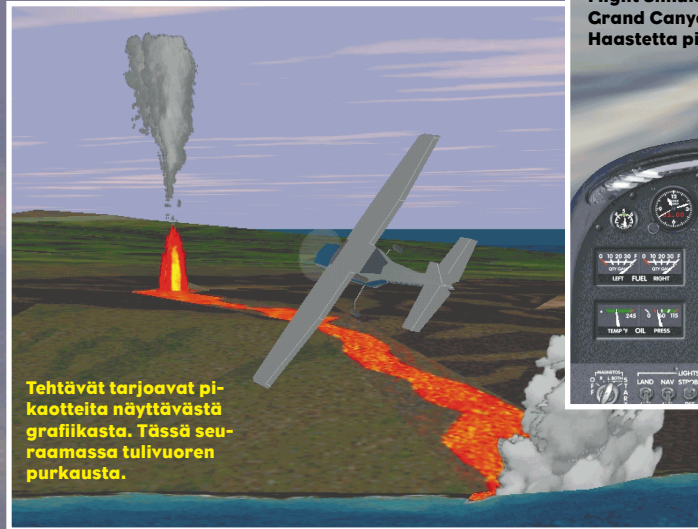
Helikopterihelvetti

Flight Simulatorin konekanta on pysynyt viimeisissä versioissa lähes vakiona pieniä muutoksia ja lisäyksiä lukuunottamatta. Uusina koneina ovat toinen versio Cessnasta, uudempi Learjet ja Bell 206B JetRanger helikopteri.

Helikopterin lentäminen on erittäin vaikeaa, koska kone on hyvin epästabiili ja vaatii jatkuvaa ohjausta. Jos pilotin käsiala ei ole herkkä, kustautuu yliohtaminen lähes välittömällä hallinnan menettämisellä. Helikopterin valmistehtävät lennetään suu-

Miehen iässä

●● Microsoftin Flight Simulator on uusiutunut säännöllisin väliajoin kunnioitettavan viidentoista elinvuotensa aikana. Vaikka Flight Simulatorissa ei voi edes ampua, se on hieman yllättäen maailman suosituin tietokonepeli. Uusin versio 3D-korttituella on juhlavuoden kunniaksi entistä uljaampi.



Tehtävät tarjoavat pikaotteita näytävästä grafiikasta. Tässä seuraamassa tulivuoren purkausta.

Flight Simulatorin käsitys Grand Canyonista. Haastetta piisaa.



rimmaksi osaksi keskellä kaupunkia, joten lentämisen lisäksi pitää väistellä rakennuksiaikin.

Flight Simulatorin koneiden käyttäytyminen on normaalieläin niin realistista, että peli on saanut sekä Cessnan että Learjetin valmistavan Bombardier Business Aircraftin virallisen hyväksynnän. Lisäksi sitä suosittelee Flight Safety International, joka testasi peliä myös opetuskäytössä. Testaus osoitti, että simulaatiolla harjoitelleet lento-oppilaat oppivat lentämään oikealla koneella nopeammin ja tehokkaammin. Siksi Flight Simulator soveltuu käytettäväksi myös yksityislentäjien koulutuksessa.

Lentokortti vaaditaan

Jos ei omista 3D-korttia, ei Flight Simulator 98:aa välttämättä kannata hankkia. Tavallisella grafiikalla ruudunpäivitys vaatii melkoista tehomylyä, mutta ulkonäkö on korkeintaan keskinertainen. Hyvällä 3D-kortilla peli pyörii sujuvasti keveämmälläkin kokoonpanolla. Siinä missä koneeni pyörittää sitä mitenkuten normaaligrafiikalla, pystyy sama kone paremmalla grafiikalla 30

ruudun sekuntivauhtiin 3Dfx-kiihdytettyinä. Itse asiassa ensimmäistä kertaa Flight Simulator pystyy julkaisuhetkellä pyörittämään grafiikkaa keskivertokoneissa riittävän sulavasti. Peli tukee Direct-X 5.0 -yhteensopivia 3D-kortteja aina 800x600-resoluutioon asti.



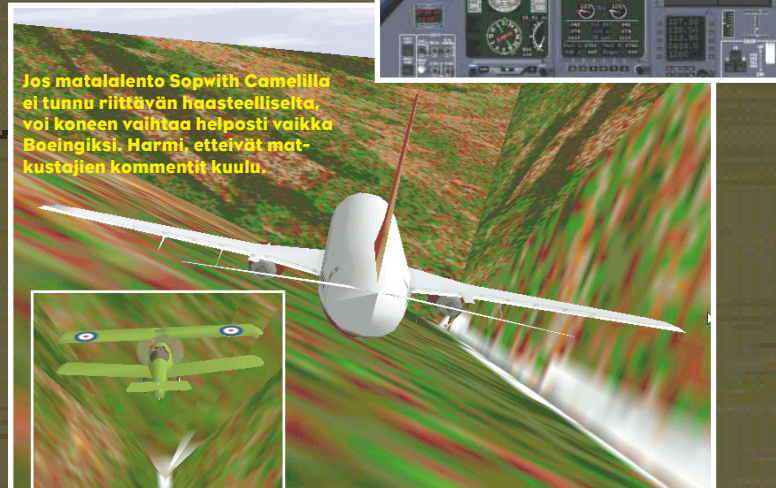
LearJet Lontoon yllä. Korkeammalta katsottuna grafiikka ei ole sulista.

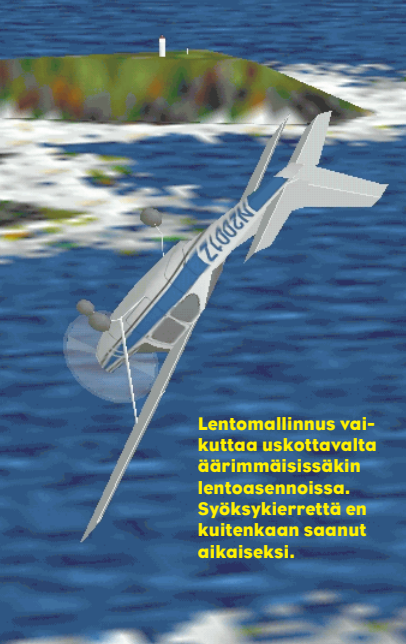
3D-tilassa ei valikoiden avaaminen onnistu, ainakaan Voodooilla, joka ei pyöritä grafiikkaa ikkunassa. Seuraus on erittäin hitaasti valikonaukaisut, koska peli kuluttaa muutaman hetken vaihtaessaan 3D-grafiikan ikkunaan, jossa valikon alasveto käy. Jos haluaa muuttaa useampaa vaihtoehtoa, joutuu jokaisen välillä odottamaan erikseen grafiikan vaihtumista tavalliseksi, valikon aukeamista, valikon sulkeutumista ja 3D-grafiikan päälle

Yksityiskohdat ovat paikoitellen henkeäsalpaavan upeita.



Jos matalalento Sopwith Camelilla ei tunnu riittävän haasteelliselta, voi koneen vaihtaa helposti vaikka Boeingiksi. Harmi, etteivät matkustajien kommentit kuulu.





Lentomallinnus vaikuttaa uskottavalta äärimmäisissään lentoasemnoissa. Syöksykierrettä en kuitenkaan saanut aikaiseksi.

kytkeytymistä. Sitten voi aloittaa alusta ja aukaista seuraavan välilikon.

Grafiikka on 3D-kortin kanssa erittäin kaunista ja nopeaa, joskin maastografiikka näyttää matalla lennettäessä suttuiselta. Maastonmerkeistä ei saa tolkkua ja maa näyttää lähinnä värin sekamelskalta. Grafiikan ajoittainen nykiminen on huomattavasti satunnaisempaa kuin esimerkiksi iF-22:ssa ja näyttäisi johtuvan siitä, että uusia 3D-objekteja tulee ruudulle monta yhtä aikaa.

Korkeammalta katsottuna grafiikka on siistimmän ja tarkemman näköistä ja päivitysnopeus on suurimmaksi osaksi erinomainen. Ainoastaan maisemassa, jossa on erittäin paljon yksityiskohtia, ruudunpäivitys alkaa nykiä.

Pelin virtuaaliohjaamo, jonka avulla katsetta voi koneen sisällä ohjata portaattomasti, on käytökelvoton, sillä mittarit ovat ainoastaan koristeena eivätkä liiku, ja lentäminen on suoritettava perinteisillä näkymillä. Mittarien puute on erityisen harmillista

helikopterissa. Virtuaaliohjaamosta olisi erityisen paljon hyötyä tarkoissa laskeutumisissa.

Maailma kasvaa

Flight Simulator 98:n maailma on huomattavasti laajempi kuin aiempien versioiden. Esimerkiksi lentokenttiä on mukana kymmenen kertaa aiempaa enemmän (Suomesta Helsinki-Vantaa). Tällaisiin lukuihin on aikaisemmin päässyt ainoastaan ostamalla useita lisäalueita peliin. Onneksi Microsoft ei ole hylännyt näitä asiakkaita: kaikkien Flight Simulator 95:n ylimääräisten lisäosien pitäisi sopia suoraan myös uuteen versioon.

Flight Simulator 98 jakautuu eri tehtävätyyppeihin FS 95:n tapaan. Pelin pääosassa ovat luonnollisesti alusta loppuun asti itse suunnitellut ja lennetyt lennot. Niiden rakentaminen on nyt huomattavasti mukavampaa helpon käyttöliittymän avulla.

Valmiit tehtävät tarjoavat nopeasti silmänruokaa kärsimättömälle, sillä lentokohteet on asetettu alueille, joissa on paljon yksityiskohtia. On vain ikävä, että



Helikopteri rakennusten keskellä kieli keskellä suuta.

valmiissa tehtävissä lentomallinnus on useimmiten säädetty helpommalle. Lentomallin rukkaimiseen realistisille asetuksille menee kohtuullisen paljon aikaa, koska lentomallin säätäviä vaihtoehtoja on useammassa alusve-tovalikossa.

Seikkailutehtävissä on aina ennalta asetettu tavoite, kuten määrätyn lentoreitin lentäminen tai jopa laskeutuminen yömyrskyssä lentokentälle ilman polttoainetta.

Valmiiden tehtävien yksi tärkeä alue on monipuoliset ja laajat harjoitustehtävät. Niissä voi esimerkiksi harjoitella 737:n suunnistusjärjestelmän hienouksia. Oppitunneista löytyy myös kaikki, mitä aloitteleva pilotti saattaa kaivata (jos ohjekirjan puutetta ei lasketa), joten simulaattori sopii myös aloittelijoille.

Moninpeli Suomesta takkuu

Flight Simulator 98 liittyy monipelin kiinteäksi osaksi peliä. Moninpeliä voi harrastaa perinteisempien tapojen lisäksi Microsoftin omalla Internet-pelipalvelimella osoitteessa www.zone.com. Palvelimella voi lentää muiden pilottien kanssa sunnuntailentoa tai harjoitella taito- ja muodostelmalentoa. Palvelu on maksuton. Valitettavasti Suomesta yhteys Yhdysvalloissa sijaitsevalle palvelimelle on muutaman pikatestauksen perusteella liian hidas riittävän tiedonsiirtonopeuden saavuttamiseksi.

Flight Simulator 98:n äänimaailma on mukavan realistinen. Ikävä kyllä puhuttu radiokeskustelu on rajoitettu ainoastaan seikkailuihin ja koulutuslentoihin. Nyt suuri osa valmiistakin lennoista jää ilman puhetta ja viestit tulevat ainoastaan tekstinä. Puhuttu radioliikenne on aidon kuuloista ja viestien kanssa pitää pinnistellä kuullakseen tarvitsemansa informaation oikein. Muuten ääniä on sopivan vähän, lähinnä moottorien ääniä sekä laippojen ja laskutelineiden hurinaa.

Pelin ainoa isompi moka on kunnollisen ohjekirjan puute. Mukana tulevassa lyhyessä ohjekirjassa esitellään ainoastaan version uudistukset sekä kerrotaan lentokenttien sijainnit ja radiomajakoiden taajuudet, mutta varsinainen ohjekirja on ainoastaan on-line-helppinä. Myöhemmin ilmestyy tosin lisäohjekirja.

Tämä on Microsoftin tietoisesti valitsema taktiikka, sillä yhtiön mukaan ihmiset eivät halua lukea monisatasivuisia ohjekirja ennen pelin aloittamista. Itse kyllä arvostan kunnan paperiohjekirjaa enemmän kuin apudietoistoja.

Tasapainoinen paketti

Flight Simulator 98 yllättää iloisesti. Viime osan jälkeen uskoin, että peli alkaa olla loppusuoralla. Nyt huomaan olleeni väärässä, sillä Flight Simulator on vahvempi kuin koskaan. Erinomainen grafiikka ja lentomallinnus palauttavat uskon siviilisimulaatioihin. Lisäksi monipeli on mukava lisä tällaiseenkin simulaatioon.

Uudet koneet tuovat tervetullutta vaihtelua ja maailman laajentumisen ansiosta iänikuista Chicagon kenttää ei välttämättä tarvitse nähdä ollenkaan. Sieltä hän kaikki Flight Simulatorin osat ovat tähän asti startanneet.

3D-kiihdytys on kuin kotonaan simulaatioissa. Ainoa ongelma on hieman epätarkka maasto, mutta yksityiskohtien lisääntyminen ja erityisesti ruudunpäivitysnopeuden kasvaminen korvaavat tämän puutteen moninkertaisesti. Vihdoinkin nopeaan ruudunpäivitykseen pääsemiseksi ei tarvitse hankkia viidentoista tonnin huipukonetta tai odottaa puolta vuotta, että tekniikka saavuttaa pelin vaatimukset.

Toni Virta

Hyvää

- Nopea ja kaunis grafiikka.
- Uudet lentokoneet ja helikopteri.
- Maailman laajentuminen.
- Monipuoliset harjoitus- ja seikkailutehtävät.

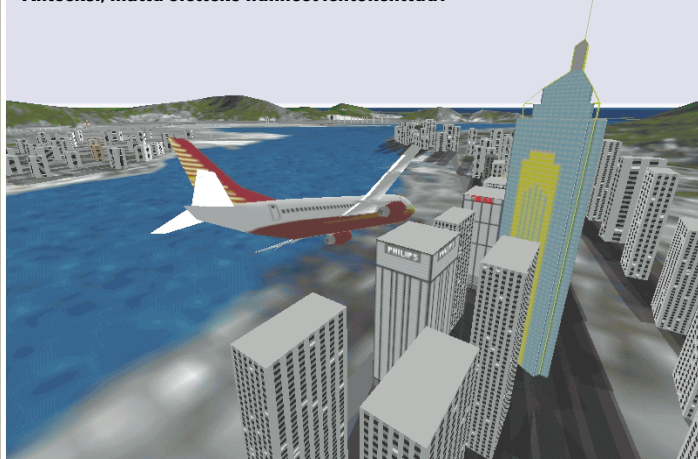
Huonoa

- Kunnollisen ohjekirjan puute.
- Grafiikka ajoittain epätarkkaa ja nykivää.
- 3D-kiihdyttämätön grafiikka vaatii raudalta paljon.

Siviili-ilmailun kruunaamaton kuningas täyttää 15 vuotta. Uusi ja entistä ehempi grafiikka nopealla ruudunpäivityksellä takaavat vastineen simulaattoriharrastajan rahoille.

94

Anteeksi, mutta oletteko nähneet lentokenttää?



Close Combat 2: A Bridge Too Far

Atomic Games/Microsoft

Windows 95

Versio: lehdistöbeta

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM,
SVGA 800x600

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
Minipelit: modeemi, TCP/IP

Testattu: P120, 32 Mt, SB16,
4xCD-ROM

Verta tulppaneilla

●● Microsoftin pelien toisen aallon etunenässä hyppää vanha veteraani, Close Combat. Se ottaa sotaa niskasta kiinni ja työntää sen onnistuneesti tietokoneeseen. Jos seuraavat pelit ovat samaa tasoa, operaatio Game Market on menestys.



Valitusta ryhmästä kerrotaan kaikki tarpeellinen.



Täydennystilanne päivän päätteeksi. Kuka kaipaakaan ilmatäydennystä?



Command & Conquer jälkeläisineen on luonut tosiaikaisille strategiapelille maineen toimintapitoisena nasseliviihteenä. Kaikki tosiaikaisstrategiat eivät ole toimintapläjäykksiä heikolla tekoälyllä: Close Combat on tosiaikainen strategiapeli, jota leimautumispelkoinenkin strategisti uskaltaa pelata.

Close Combatit tarjoavat suurten taisteluiden asemasta ikäänkuin tuokioita sodasta. Tyypilliseen skenaarioon kuuluu muutama kymmen miestä ja ehkä muutama tankki. Vitsi on siinä, että jokainen sotilas on yksilö. He eivät siis mukisematta tottele pelaajan komentoja, he hengästyvät, pelkäävät, menevät paniikkiin, saavat raivokohtauksia ja voivatpa venyä sankarisuorituksiin.

Ensimmäinen, Normandian maihinnousuun sijoittuva Close Combat pärjäsi juuri tällä pitkällä, mutta muuten siinä oli korjaamisen varaa reilusti. Atomic on ottanut vihjeistä vaarin.

Close Combat 2 luo uudelleen operaatio Market Gardenin. Se oli toisen maailmansodan suurin laskuvarjo-operaatio, jossa liittoutuneet yrittivät vallata Arnhem ylä Reinin johtavan sillan, jolloin tie Berliiniin olisi ollut auki. Market Garden on sikäli hyvä valinta, että siinä voi Saksakin voittaa, viivyttämällä liittoutuneita tarpeeksi. Asetelma selittää

näppärästi myös tykistön ja ilmaiskujen puutteen.

Tavaraa jakamassa

Kampanjasysteemi on uusittu kokonaan. Ykkösessä tahkottiin lineaarista kampanjaa, jonka taistelut päättyivät, kun toisen puolen moraalilaski liikaa. Taistelujen välissä saatiin satunnaisia täydennyksiä, ja menestys palkittiin vaikeuttamalla peliä. Kakkonen tarjoaa yksittäisiä taisteluita, lyhyitä operaatioita, yhden alueen kampanjoita tai Grand Campaignin, jossa pelaajan pitää hoitaa kolme rintamaa samaan aikaan.

Päivän taistelut käydään aikajärjestyksessä. Ne päättyvät kun toinen puoli on tuhottu, tai kun itse pyytää tulitaukoa. Hienona yksityiskohtana vallatut voittoalueet muistetaan, kun alue seuraavan kerran on pelattavana, ja niinpä taistelu alattoilee vängästi. Omat täydennysyksikkönsä saa valita ja ne maksavat täydennyspisteitä. Osa täydennyspisteistä liittyy juuri käytävään taisteluun, osa on yhteistä koko sektorille. Päivän päätteeksi saadaan lisää täydennyksiä, paitsi jos on saarroksissa.

Systeemissä on mielenkiintoinen ongelma: olet valinnut joukkosi, ja kauhuksesi huomaat, että seuraavaan taisteluun osallistuu Tiger I, eikä sinulla ole yhtään





panssarintorjuntakalustoa. Vaan etpäs enää voikaan vaihtaa miehiä, vaikka tekisit mitä. Mitäpä pienistä: kampanjasysteemi on muuten kiitettävä, ja vangitsee sodan tunnun.

Kaunis Hollanti

Taistelulentät ovat todella kauniita. Hyvästi Normandian neliöpohjainen maasto, tervetuloa aidoista operaatioon aikaisista ilmapalokuvista tehty Hollannin maaseutu ja kylät sekä kaupungit! Ja siitä voi jopa nauttia, sillä taisteluruudun saa koko ruudun koiseksi.

Maastoissa on nyt rutkasti vaihtelua, aina aavasta pellostä ahtaisiin kaupunkoihin, ja mukana on korkeuserotkin. Eihän Hollanti mikään mäkinen maa ole, mutta on siellä dyynejä, joen rantoja ja taloja. Koska taloista on vaikea päätellä niiden korkeutta, rohkeana taiteellisenä ratkaisuna se on maalattu niiden kattoon.

Yksiköitä on entistäkin laajempi valikoima, vaikka ainoa varsinainen uutuus ovat liekinheittimet. Tankit ovat todella kauhuherättäviä: liittoutuneiden PIATit ja bazookat Tiger I:stä vastassa vaativat jo ison annoksen onnea. Onneksi tankit ovat sokeanpuoleisia.

Pelaaminen on helppoa: hiiren oikea nappi yksikön kohdalla tuo

esiin koko massiivisen käskyvalikoiman. Nämä eivät ole mitään Red Alertin tottellen sokeasti, her-rani! -käskyjä, vaan yksiköt lähinnä pyrkivät noudattamaan niitä. Mutta jos kukaan liikaa pruikkii, niin pojat karkuun luikkii, trallallaa.

Liikkumiskomentoja on kokonaiset kolme: uutuus on SNEAK, jolloin ryhmä ryömi kohteeseen ja piiloutuu perillä. MOVElla ryhmä liikkuu normaalisti, ja pystyy tarvittaessa ampumaankin. MOVE FASTilla ryhmä juoksee, mutta kykenee vain lähi-taisteluun. Jonkinlainen way-point-systeemi olisi ollut kätevä.

FIREllä ryhmä tulittaa tiettyä kohdetta tai paikkaa, SMOKELla nakataan savukranaatteja, jos niitä on. HIDE-komennolla ryhmä piiloutuu, eikä ammu kuin aiivan lähellä olevia vihollisia. DEFEND määrää ryhmän puolustukseen ja ampumaan näkyviin tulevia vihollisia. Pienen tuntuinen käskyvalikoima riittää mainosti sodankäyntiin. Jostain käsittämättömästä syystä käskyille ei näytä olevan näppäinoikoteitä.

Sodan henkeä

Close Combat 2 on jännittävä ja dramaattinen peli, jota pelatessa tuntuu kuin katselisi sotaelokuvaa. Oudosti kuvattuna. Hyvin animoidut pienet miehet pujotte-

Yksi silta liikaa

Operaatio Market Gardenin tarkoitus oli vallata Arnhemissa oleva, Reinin yli johtava silta, plus sinne johtavan tien varrella olevat sillat, jotta brittien 2. armeija tankkeineen pääsee läpi. Vastassa oletettiin olevan vanhoja miehiä ja nuoria pojankloppeja. Kaikkien kauhuksi Eisenhower suostui marsalkka Montgomeryn suunnitelmaan.

Historian suurimmassa laskuvarjo-operaatioissa 101. Airborne tiputettiin Eindhoveniin, 82. Airborne Nijmegeniin, ja tärkein tehtävä jäi brittien 1. Airbornelle ja Puolan itsenäiselle prikaatille: heidän nakkinsa oli Arnhemien silta. Ilmatorjunnan takia he joutuivat laskeutumaan 8 mailin päähän tavoitteesta, kirkkaassa päivänvalossa. Ja siinä olivat vasta hyvät uutiset: Arnhemien alueella oli yksi joukko-osastojen rippeistä koostettu divisioona, myös megayllärinä kaksi lepäämässä olevaa SS-panssaridivisioonaa. 600 miestä piti siltaa hallussaan kaksi päivää, mutta joutui antautumaan.

Operaatioon osallistui liittoutuneista yli 35 000 miestä, joista menetettiin yli 17 000 miestä, 5 000 enemmän kuin Normandian maihinnousussa. Raskaiten verotettiin juuri brittejä ja puolalaisia. Saksalaistappioiden arvioidaan jääneen 12 000–15 000 paikkeille, joten mikään menestys ei operaatio ollut.

Kannattaa hakea lähikaupasta Richard Attenboroughin ohjaama A Bridge Too Far (1977), niin jopas tulee peliin perspektiiviä.

levat kentällä, maastoutuvat, ampuvat, kuolevat ja huutavat. Erinomaiset aseiden äänet ja huudot tehostavat vaikutelmaa mojavasti.

Tietokonekin pelaa realistisen tuntuisesti. Välillä se antaa turpiin niin että soi, kiertää selustaan, vaihtaa paikkaa ja tekee muutakin kivaa ja yllättävää. On kauheaa seurata vierestä, kun pari kolme ryhmää jää kahden väijyttävän MG42:n ristituleen.

Moninpelinä Close Combat 2 on myös hyvä, vaikka koesota herra Laaksosen kanssa päättyi sekä saksalaisena että brittinä pahimmanlaatuiseen nöyryytykseen ja tappioon. Huonoa tuuria se vain oli. (Paljastanko murskaluvut, mitä? –kl)

Mikään ei ole täydellistä. Liittoutuneiden vehkeet, varsinkin kevyt Stuart-tankki, tuntuvat olevan epärealistisen tehokkaita. Tankit saavat välillä hepulin, ihan kuin ampuja ja kuski tappelisivat

siitä kuka kääntää ja mitä. Miesten valitsemilla reiteillä ei toisinaan tunnu olevan järjen hiventäkään. Ammusten loppuessa eivät miehet osaa napata edesmenneiden pyssyköitä, tai jakaa ammuksia. Niinpä takarivin nössöllä on vielä lipas täynnä, kun ryhmän oikeat miehet harovat jo pikkukiviä. Ympäristövauriot ovat aika vähäisiä ja hollantilaiset siviilitkin on tiristetty pois. Vaan kukapa sotatoimialueelle jäisikään?

Arvostelussa ollut beta-versio tuntui kaikin puolin muuten toimivalta, mutta kaatuili herkästi. Jos lopullisessa versiossa on jotain oleellisesti erilaista, palataan asiaan.

Täytyy nostaa kypärää Atomille. Aika harva peli onnistuu vangitsemaan kohteensa tunnelman näin hyvin. Close Combat 2 on niin vetävä peli, että sitä tulee helposti pelattua yksi ilta liikaa.

Nnirvi

Hyvää

- Erinomainen kampanjasysteemi.
- Tuntuu sodalta.
- Hyvän näköinen ja kuuloinen.
- Haastava.

Huonoa

- Sitä sun tätä pientä.

Reaaliaikainen sotapeli parhaimmillaan.

HYVÄ PELI 92



Broken Sword 2: The Smoking Mirror

Revolution/Virgin

Windows 95

Versio: 1.0

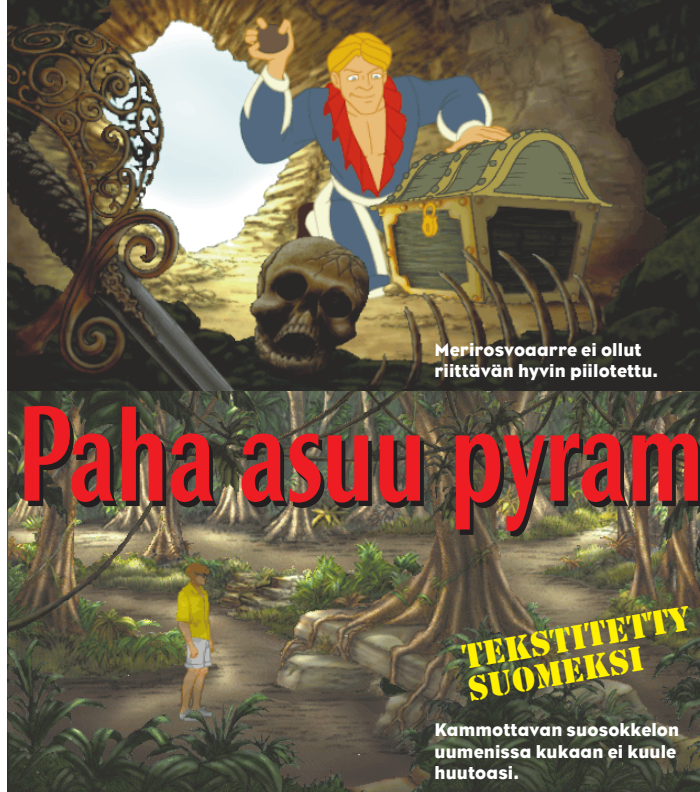
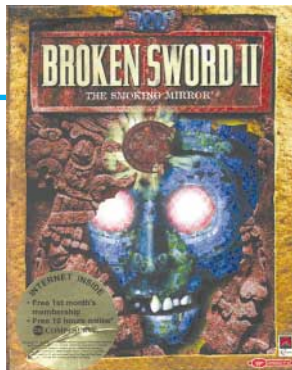
Minimi: 486DX2/66, 16 Mt,
2xCD-ROM, hiiri

Äänet: Windows-yhteensopivat

Kiintolevy: 66 tai 280 Mt

Muuta: myyntiversio kokonaan
suomeksi

Testattu: P200 MMX, 80 Mt,
Stealth 64 2 Mt, SB16, 12xCD-ROM



Paha asuu pyramidissa

TEKSTITETTY
SUOMEKSI

Kammottavan suosokkelon
uumenissa kukaan ei kuule
huutoasi.

Selvitettyään temppeleirita-
reiden salaisuuden George
Stobbarille ei jäänyt paljan
aikaa juhlimiseen. Hän sai
kotoa viestin, että hänen isänsä
oli kuolemaisillaan. Niinpä Geor-
gen oli pakko lähteä Pariisista ja
jättää tyttöystävänsä Nico.

Nyt George on päässyt surun
yli ja palannut Pariisiin Nicon
luokse, joka on sillä aikaa tutki-
nut eteläamerikkalaisen huume-
liigan toimia. Nico on saanut kä-
siinsä muinaisen maya-kiven, jo-
ta liiga tuntuu kovasti haluavan
takaisin. Yhdessä George ja Nico
menevät paikallisen maya-asian-
tuntijan pakeille, mutta perillä
heitä odottaakin jengin gorillojen
väijytys. Nico kidnapataan ja
George sidotaan tuoliin ja jätet-
ään myrkyllisen hämähäkin ar-
moille.

Rytmihäiriöitä

Edellinen Broken Sword esitteli
meille Georgen ja Nicon, ameri-
kkalaisen jokamiehen ja ranskalai-
sen lehtinaisen. Kakkososan juo-
neen on saatu ladattua jännitettä
ja huumoria, vaikka tarinan pe-
rusvire onkin hieman edellistä
osaa synkempi.

Sankaripari matkaa halki tun-
netun maailman parin mui-
naisesineen perässä ja päättyy lo-
pulta Keski-Amerikan viidakoi-
hin. Välillä George ja Nico ero-
avat omille teilleen, ja pelaaja
pääsee ohjaamaan kumpaakin
vuorotellen. Pitemmän päälle

vuorottelua on liikaa ja tarinan
kulku hidastuu tökkiväksi pomp-
pimiseksi paikasta toiseen. Hi-
taammalla jaksotuksella tarinasta
olisi tullut nautittavampi.

Käyttöliittymä ei ole muuttu-
nut piiruakaan sitten viime näke-
män. Se on edellen hiirivetoinen:
vasemmalla napilla toimitaan ja
oikealla katsellaan. Systemi on
notkea ja helppokäyttöinen, vaika
ajoittain esineiden käytössä on
pieniä turhauttavia yksityiskoh-
tia. Tämä tulee esille sellaisten
esineiden kanssa, joita sankari ei
jaksaa nostaa taskuunsa. Kun esi-
merkiksi kokeilee maassa makaa-
vaa raskasta köysisilmukkaa jo-
honkin kuvassa olevaan kohtee-
seen, sankari laskee aina ensin
köyden takaisin maahan, kävelee
kohteen luokse ja vasta sitten sa-
noo homman olevan mahdoton.
Miksi hän ei voi todeta samaa

asiaa ilman pitkää animaatiota?

Keskustelu sujuu tutun käte-
vällä monivalintasysteemillä, jos-
sa sankarin vaihtoehdot on esi-
tetty erilaisina kuvina. Vaikutus-
mahdollisuus on kuitenkin vain
näennäinen, sillä kaikki vaihto-
ehdot täytyy yleensä käydä läpi.

Epäloogista mutta kaunista

Pulmat ovat suurimmilta osin
onnistuneita, mutta parilta ärsyt-
tävältä pikseliongelmalta ei ole
välytty. Lisäksi useassa pulmassa
yksinkertaisimmat ja loogisim-
mat ratkaisut eivät käy, vaan pul-
mat täytyy kiertää monimutkai-
sesti. Tästä hyvä esimerkki on
pallolla leikkivä kissa, jonka leik-
kikalu täytyy varastaa. Pelaajalla
on kala, mutta sitä ei voi ensin
heilutella kissan edessä ja sitten



Nico on löytänyt yhden
himoituista kivistä.

heittää hieman kauemmas, jol-
loin kissa menisi noutamaan sitä
ja jättäisi pallon rauhaan. Ei, pul-
maan on olemassa aivan ihmeel-
lisen epälooginen ratkaisu. On-
neksi pelin linjaan tottuu, ja lop-
pupuolella osaa jo suoraan hyp-
piä yksinkertaisempien ideoitten-
sa ylitse.

Onpa mukaan ängetty myös
yksi todella rassaava peliä pitkit-
tävä sokkelo. Tämä onkin ilmei-
sen tarpeen, sillä seikkai-
lu sujahtaa läpi nopeasti
yhdessä
viikonlopussa, kunhan logiik-
kaan ensin pääsee sisälle.

Peliin on lisätty suomenkieli-
nen tekstitys, jonka kyllä saa
halutessaan pois päältä. Myös kaik-
ki muut tekstit on muutettu suo-
meksi. Tekstitys on helposti luet-
tavaa, vaikka se paikoitellen kul-
keekin hieman liian nopeasti. Äi-
dinkielemme kaikki salat eivät
ole oikein auenneet kääntäjälle,
sillä kieli on paikoitellen töksäh-
televää tai alkuperäinen tarkoitus
on käännetty väärin. Täydellisiä
mokia on kuitenkin vähän, ja
tekstityksestä on varmasti hyötyä
heikommin englantia osaavalle.
Pelin hoono soomi on silti ajoit-
tain kamalaa katsottavaa.

Georgen ja Nicon matka maa-
ilman halki on kaunistaa katselta-
vaa. Koko peli on käsin piirretty,
eikä mukana ole lainkaan video-
kuvaa, mikä on erinomainen
asia. Äänipuoli on muuten reilasa-
a, tosin musiikkia soitellaan tur-
han pienissä pätkissä.

Broken Sword 2 aiheuttaa hie-
man sekavia tunteita. Sen tarina
viihdytti ainakin minua edellistä
osaa enemmän, mutta joidenkin
ongelmien epäloogisuus jäi ärsyt-
tämään. Kyllä se silti on tutustu-
misen arvoinen seikkailuelämys.

Tapio Salminen

Hyvää

- Kiehtova juoni ja miljö.
- Kaunis.

Huonoa

- Osa ongelmista on
ärsyttävän epäloogisia.
- Lyhyt.

Puutteineenkin nautittavaa
seikkailuviihdettä.

82

Jedi Knight: Dark Forces II

LucasArts

Windows 95

Versio: v1.00

Minimi: P90, 16 Mt, CD-ROM

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: 60-170 Mt

Moninpeli: Sarjakaapeli/modeemi
(2 pelaajaa), IPX (8 pelaajaa), TCP/IP
(4 pelaajaa).

Muuta: Kaksi CD:tä. 32 Mt muistilla
parempilaatuiset ääniefektit.

Teoreettiset enimmäispelaajamäärät
32 (IPX) ja 16 (TCP/IP), mutta näin
suuria pelaajamääriä ei suositella.

3D-tuki: Direct3D

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Voima on kanssamme

●● Quake näytti, miten tehdään vauhdikas, aidosti kolmiulotteinen räiskintä, mutta vasta Jedi Knight valauttaa kuolan leualle verkkorajoitteisellakin.



Pilvilinnoja

Grafiikaltaan Jedi Knight on hyvä, ja ennen kaikkea vaihteleva. Taustat suurissa rakennuksissa ja aluksissa ovat synkeän jykeviä, kuin suoraan Imperiumin Vastaiskun pilvikaupungista tai kuolontähden sisuksista. Vain höyryä pihisevät putket puuttuvat. Muutamissa kentissä, lähinnä ulkotiiloissa, grafiikka ei hivele silmiä, mutta täyttää tehtävänsä.

Kenttädesign on erinomaista. Ulospääsyn löytäminen vaatii ilmastointikanavissa juoksua, veden alla sukeltelua, hissien ja liukuhihnojen operointia, leijuntakenttien hyväksikäyttöä ja paljon muuta. Aina, kun luulee nähneensä kaiken, törmää johonkin uuteen. Vastustajina on perusimperialien lisäksi parinsorttista alienia, outoja eläimiä, jopa AT-ST-kävelijöitä ja TIE Bombereita. Eikä kentissä ole pelkästään vihollisia, vaan myös omia asioitain hoitavia siviilejä sekä eestaa toikkaroivia droideja.

Jotain peliympäristön uskottavuudesta kertoo se, että kärsin tuskallisista niska- ja hartiasäryistä ensimmäisen viiden tunnin pelisession jälkeen, sillä olin huomannut koko ajan yrittänyt kurottamalla kuikuilla kulmien taakse.

Jedissä on kartta, tai oikeastaan kaksi. Pelin aikana voi katsella kaksiulotteista rautalankamallia tutkitusta alueesta, taukotilassa taas pyöritellä Descent-tyylistä, kolmiulotteista mallia. Ilman karttojakin pärjää hyvin, mutta piiloalueiden etsimisessä ne ovat omiaan.

Obi-Wan has taught you well

Perusaseet, eli pistooli ja kiväärit, noudattavat samaa kaavaa, ja eroavat lähinnä energiatarpeeltaan, tarkkuudeltaan ja tulinopeudeltaan. Stormtrooperin blasteri esimerkiksi ampuu suht no-

peaa sarjaa, mutta hajottaa osumat hehtaarin alueelle: selittää hyvin sen, mikseivät valkohaarniskat elokuvissa osu edes planeetan leveään puoleen.

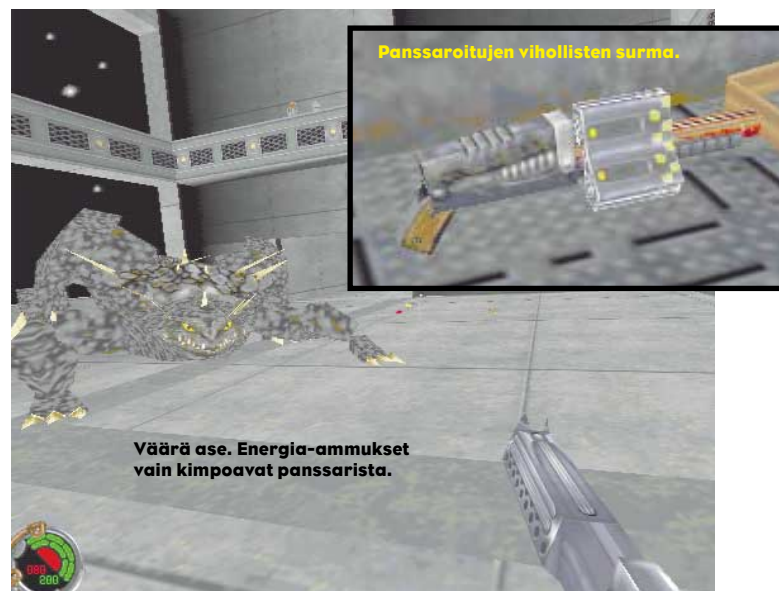
Huonoja aseita on vain yksi, lämpökraanaatti. Ongelman muodosti se, että onnistuvin osumaan kranuilla enemmän itseäni kuin viholliseen, joten pian en enää uskaltanut koskea koko kapistuksiin.

Räjähtäviä ammuksia laukova rail gun on tarpeen energia-aseilta suojattuja kohteita, kuten Walkeria tai jättiliskoa vastaan tapellessa. Miinojakin on. Vakiokamama siis, mutta samaa ei voi sanoa (ta-daa!) valomiekasta.

Jedi ei olisi jedi ilman valomiekkaa. Sen lisäksi, että kapistus on ultra-tyylikäs, se on monikäyttöinen: sillä voi pilputa vastaanulijoita, torjua kohti tulevia ammuksia, pimeillä alueilla se toimii valonlähteenä ja paikoin yleisavaimena. Ja se ääntely. Whzzzz!

Jerecin päällystö koostuu valomiekoin aseistautuneista pimeyden jediritareista. Mikä siis olisi-kaan sopivampaa vaihtelua blasterinpaukutuselle kuin eppiset yhteenotot miekoin? Ja toden totta, pelin edetessä joutuu yksi kerrallaan kohtaamaan pimeän puolen jedit. Normaaliaseistustakin saa yrittää käyttää, mutta sillä ei tee jediä vastaan mitään. Täytyy olla aika Teräs Käsi, jos meinaa selvittää taistot kahdella miekalla taistelevan Bocin ja itsensä Jerecin kanssa huijaamatta.

Jedi Knight on veretön. Vaikka animaatioissa lähtee ukolta jos toiseltakin pää, näkyy irtopäitä vain yksi, sekin droidin, eikä





8t88 on liukkaampi kuin ankerias.



Voiman vaikutus heikkomielisiin on vahva, trooper ei huomaa mitään.



Torjumisharjoittelua levitoivan pallon avulla. Miekan kanssa on helpoin pelata, kun tarkkailee peliä Kylen selän takaa.

Järisyttävää

Jedi Knight vaatii käytännössä 3D-kortin. Ilman Voodooa peli on 320x240-tilassa nopea, mutta näyttää oksettavan kamalalta. Isommassa resoluutioissa tarkkuus paranee dramaattisesti, mutta peli muuttuu nykiväksi. Eipä ollut varsinaisesti mikään yllätys.

Sujuvin tapa pelata on tähdätä ja ampua hiirellä, ja hoitaa muut toiminnot näppikseltä. Jedi tukee kolmi- ja nelinappisia hiiriä, hurraa sille. Moninpelaajille on kaksi pelimuotoa, lipunvaltaus tai ”jedien harjoitusrata”, mikä tarkoittaa tappelua vailla sen kummempaa tarkoitusta.

Jedi Knight on upea peli upeasta aiheesta. Etenevä juoni, hahmonkehitys, vaihtelevat ja kekseliäät kentät, uskottava ympäristö ja turbopläjäys Williamsin musiikkia yhdistyvät peliksi, joka itsessään on hyvä syy pistää markat likoon ja hankkia 3D-kortti. Varsinaisia suunnittelumokia ei vain yksi: vaikeustasoa ei voi muuttaa kesken pelin.

Ylisanojako? Okei, ilman Star Wars -teemaa pelin imu, siis imu positiivisessa mielessä, ei olisi yhtä valtaisa. Juoni jedilaaksoineen sun muineen on vähän haetun oloinen, ja toistaa sitä paitsi liian usein ”tapa minut, ja astu voiman pimeälle puolelle” -teemaa. Jerecin persoonassa ei ole edes tuhannesosaa Darth Vaderin ja Keisari Palpatinen olemuksien väkevydestä. Ja loppujen lopuksi räiskintöjä on maailma täynnä. Minä en välitä, Jedi Knightin pelaaminen on nautintoa.

Kimmo Veijalainen

suihkuavista valtimoista näy edes vilautta. Pelin aikana kuolevat viholliset vain lyhyistyvät, eivätkä jää sätkimään ja kirkkumaan verilammikossa. Irronnut käsi taitaa olla pisimmälle viety pahoinpitelyn muoto. Hyvällä maulla tehty peli, tämä Jedi Knight.

Beware of the dark side

Kun etsii piiloalueita ja selvittää tehtäviä, saa käyttöönsä ”tähtiä”, jotka voi jakaa mielensä mukaan erilaisille jedivoimille. Näin hahmo kehittyy pelin aikana, ja kehityksen suuntaan voi vaikuttaa.

Neljä yleistä jedikykyä ovat no-

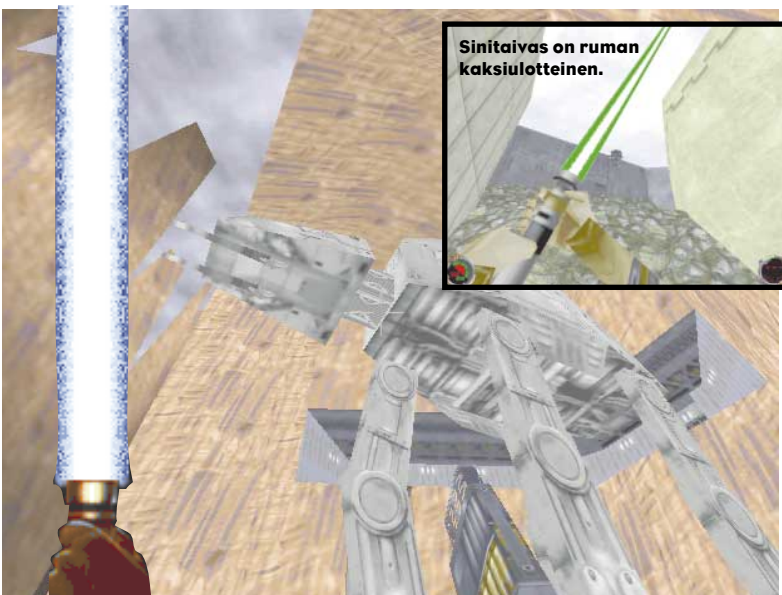
peus, hyppyvoima, esineiden sekä vihollisten olinpaikan paljastava näkökyky ja esineiden kaappaus matkan päästä. Jedi voi halutesaan vaikka hivuttautua vihollisen tuntumaan ja kaapata haltuunsa tämän aseensa. Loputtomiin ei voiman kanssa voi pelehtiä, sillä käytön jälkeen täytyy pikkuisen odotella latautumista.

Vaikka ohjekirja väittää, että kykyjä saa kehittää haluamaansa suuntaan, jän jumiiin yhteen kenttään jätettyäni hyppytaidon kehittämisen vähälle. Ei kun lataamaan vanhaa tilannetta ja allokoiimaan tähtösiä uudestaan. Tiedä sitten, jäikö vaihtoehtoinen ratkaisu vain huomaamatta.

Muut jedivoimat on jaettu valoisaan ja pimeään puoleen. Valon ritarit osaavat parantaa itseään, sokaista vihollisen ja tehdä itsestään vihollisille näkymättömän. Lisäksi absorptiokyvyllä voi ottaa haltuunsa itseä vastaan käytettyä voimaa.

Pimeän puolen voimat ovat eri maata. Viholliset voi kuristaa etäältä, jopa aseille immuunien suojakenttien takaa. Sininen sähkösalama on tyylikäs tapa kärjistää vastaantulijoita. Oudot tulipallot tekevät samaa, mutta tehokkaammin. Voiman avulla voi myös paiskoa raskaita esineitä vastustajan päälle, mutta kyky toimii vain, jos lähistöllä on irtolaatikoita, kiviä tai vastaavaa.

Tietysässä pisteessä pelin juoni haarautuu sen mukaan, onko pelaaja kallistunut enemmän valon vai pimeyden puolelle. Tähän tuntui vaikuttavan lähinnä se, mitä jedivoimia kehitti ja paljonko siviilejä oli ammuskellut. Tässä vaiheessa kaikki ”väävät” kyvyt katoavat, ja pelaaja on pysyvästi hyväis tai pahis. Itse pelin kulkuun valinta ei vaikuta kuin minimaalaisesti: pimeän puolen valitseva saa palkkiokseen tyylikkäämmän loppuratkaisun ja kewlimmät jedivoimat, mutta jää paria videopätkää paitsi.



Sinitaivas on ruman kaksisuolteen.

Hyvää

- Kenttädesign.
- Valomiekka.
- Jedivoimat.
- Äänet.
- Kestävää hupia.

Huonoa

- Vähän tyhmä juoni.
- Jerec.

Paras näkemäni Doom-räiskintä, valomiekalla ja hahmonkehityksellä terästätyinä, tarkasti mallinnetussa Star Wars -maailmassa. Tämähän on melkein roolipeli.

90

Hexen 2

Raven Software/Activision

Windows 95

Versio: 1.03 (1.09a usin)

Minimi: P90, 16 Mt

Suositus: P120, 24 Mt

Äänet: DirectX-yhteensopivat

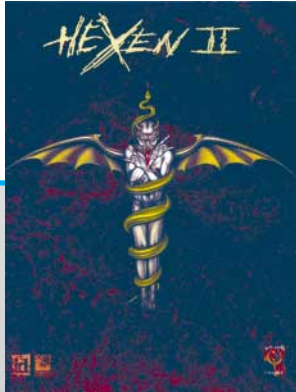
Kiintolevy: noin 120 Mt

3D-tuki: OpenGL-yhteensopivat

kortit (mm. Voodoo, PowerVR2)

Moninpeli: TCP/IP, IPX, modeemi, kaapeli

Testattu: P100, 32 Mt, Flash-3DFX, WSS-16, Win95



Quake-variaatioiden etunäissä saapuu Hexen 2, Ravenin fantasiaversio Quakesta. Miekan terävään kärkeen olisi tarkoitus ripustaa viimeinen käärmeratsastaja.

Antikristusmainen Eidolon, Käärmeratsastajista viimeinen, perkeleellisine kätyreineen on alistanut Thyrionin maan valtikansa alle. Hänen kenraalinsa, Ilmestyskirjan neljä ratsumiestä Sota, Nälkä, Rutto ja Kuolema, kilvoittelevat tuhon, hävityksen ja turmien tuottamisessa, pimeän herransa kunniaksi.

Vuoden päivät vierivät Eidolonin esiinmarssista ja Thyrionin kansojen häpeällisestä tappiosta, kunnes tuntemattomuuden tuhasta nousee esiin neljä nimitöntä sankaria. He ovat Thyrionin maiden paras ja viimeinen toivo. Näin omaperäisyyttä tursuavan tarinan varaan on rakennettu Raven Softwaren usuin lapsi, Hexen 2.

Kolme miestä ja baby

Ensimmäisen Hexenin tapaan Hexen 2:ssa voi valita pelihahmonsia neljästä erilaisesta hahmoluokasta. Fyysisesti heikko manaaja turvautuu pakanallisiin loitsuihinsa sekä velhonkykyihinsä, joihin kuuluu esimerkiksi vastustajan elinvoiman ryövääminen. Manaajan täydellinen vastakohta on sotaisan jumalansa suojeluksessa oleva, hirmuista kah-



Tämä ratsumies on viikatemies.



denkäden miekkaa käyttävä paladiini, jonka älylliset puutteet on korvattu rukiilla ranteessa. Paladiinin hengenheimolainen on pyhä mies ja parantaja, ristiritari, jonka loistava puolustustaito ja mystiset voimat tekevät erittäin sitkeäksi ja kestäväksi. Nelikon täydentää joukon ainoa nainen, kurjissa oloissa kasvanut salamuraaja, selkäänpuukotuksen ja epäreilun taistelun mestari.

Kullakin hahmoluokalla on neljä erilaista asetta, joskin ne ovat graafisia eroja lukuunottamatta varsin samanlaisia niin käytöltään kuin teholtaankin. Suurin osa aseista on perinteisiä ja moneen otteeseen aikaisemmin nähtyjä miekkoja, tikareita, heittokirveitä ja jousipysyjiä.

Voiman kirjaa käyttämällä jokaisen aseiden luonne muuttuu väliaikaisesti, ja ovathan ne toki sen avulla tehokkaampiakin. Aseistuksen omaperäisemmästä päästä on muun muassa ristiritarin auringokeppi, joka ampuu herkullisen näköisen valonsäteen kohti vihollista ja jättää jälkeensä vain savuavan ruumiin. Kaikki aseet ovat graafisesti upean näköisiä, Voiman kirjalla tehostettuna aseiden efektit ovat suorastaan ennennäkemättömän komeita.

Hahmoluokkohtaisilla taidoilla, kuten esimerkiksi ristiritarin satunnaisella regeneroitumisella tai salamurhaajan ”selkäänpuukotuksella”, ei juurikaan ole pelin kulkuun vaikutusta. Ainoastaan manaajalla pelaaminen on

vähän erilaista, tämä kun joutuu kirjaimellisesti imemään sekä taikaa että elinvoimansa vastustajistaan. Hahmoluokista on tehty keskenään hyvin tasavertaisia. Ehkä liiaksikin, sillä loppujen lopuksi hahmoluokalla ei ole juuri merkitystä.

Roolipelimäisyyttä Hexen 2:een tuo hahmojen kehittyvät perusominaisuudet (esimerkiksi voima ja äly) sekä hirviöitä (ja muita pelajia) hengiltä paiskimalla nousevat kokemustasot. Moninpelissä taitavat pelajat pystyvätkin muiden pelaajien kustannuksella kehittämään hahmostaan hirmuisia tappokoneita.

Kierrätys kunniaan

Hexen 2 on rakennettu parannelun Quake-moottorin päälle. Suurin uutuus on tuhoutuva ympäristö: hautakivet, huonekalut, patsaat ja jopa puut voi kaikki iskeä tuhanteen päreiksi, jos sellaiseen tunteen tarvetta. Välillä se on tietysti välttämätöntä etenemiseksi. Hexen 1:n malliin kertaalleen läpi pelatulle kentälle voi palata uudelleen ja usein täytyykin, sillä puzzlet vaativat usein kentästä toiseen ramppaamista.

Puzzlet ovat muutenkin hie- man monipuolisempia kuin tällaisissa peleissä yleensä, tosin niitä vaivaa se, että enimmäkseen ne ovat esineiden paikasta toiseen kiikkuttamista. Mukana on käsittelemättömiä epäloogisuuksiakin:



miksi esimerkiksi hiekkaa on pakko hakea juuri talleilta, vaikka maasto on sitä muutenkin täynnä?

Hirveitä hirviöitä?

Mantereita on neljä, ja jokainen koostuu useista kentistä. Jokaisella mantereella on oma selkeä teemansa, mikä näkyy niin hirviöissä, arkkitehtuurissa kuin pelityylissäkin. Muutamia poikkeuksia

lukuunottamatta jokainen kenttä on suunniteltu huolella ja rakkaudella, ja etenkin egyptiläisvaikutteisella Thysiksen mantereella näkymät ovat todella upeita.

Pelimaailmaa on elävöitetty useilla pienillä polygoni-animaatioilla: suihkulähteet pulppuavat, liput liehuvat ja tuulimyllyn ratat pyörivät. Quaken kentät alkavat tuntua kovin staattisilta Hexenin jälkeen.

Hirviöitä ei montaa erilaista



Itse pääpiru ja arkinemesis, Eidolon.



Sotavasara iskee kipinä.



Aurinkokeppi toiminnassa.

ole, mutta ne ovat ainakin kaikki huolellisesti toteutettuja. Vaikka koirankokoiset skorpionit, vasamia sinkoavat ritarit ja teleporttailevat velhot ovatkin kovin tuttua tavaraa, löytyy seasta myös mielenkiintoisia otuksia, kuten anubispäiset hirviöt. Nämä vekkulit painavat päälle vaikka loputtomiin, ellei pelaaja tee niille kokovartaloamputaatiota. Kädetömäksi ja jalattomaksi leikeltä, maassa sätkivä ***muumio*** on aika irtokasta katseltavaa. ***Muumiot*** ovat Hexen 2:ssa poikkeus, sillä muuten väkivalta on muuttunut Quakeen verrattuna entistä sarjakuvamaisemmaksi. Veri roiskuu kovin vaatimattomissa kaarissa ja Quakesta tuttuja banaaleja lihanriekaletursauksia on turha odottaa.

Avaa GL

Hexen 2 vaatii käytännössä kunnan 3D-kortin, mutta palkkioksi grafiikka on OpenGL:ää tukevilla 3D-korteilla paikoitellen häikäisevän upeaa. Myös hahmojen ja hirviöiden liikkeet ovat vaikuttavan näköisiä, sillä kaikkien objektien animaatioitehuys on tuplattu Quakesta.

Hintakin tällä koreudella on: OpenGL-versio vaatii käytännössä vähintään 24 megatavua muistia ja tehokkaan Pentiumin: karvalakki-P100:lla peli hidastuu silminnähden isoimmassa huoneissa ja silloin, kun ruudulla on useita hirviöitä yhtäaikaan.

Ilman 3D-korttia peli näyttää karulta, etenkin VGA-tiloissa. Joitakin GL-version herkkujä, kuten läpikuultava vesi, on tosin säilytetty.

Moninpeli

Moninpeli lupaa paljon. Hahmoluokat ovat riittävän erilaisia ja taika- ja muita esineitä on riittävän paljon luomaan deathmatchista mielenkiintoisen kokemuksen. Nykyistä versiota kuitenkin vaivaa se seikka, ettei se kirjoitushetkellä hyödynnä Quakeworld-teknologiaa, vaikka sitä vastaavaa Hexen2worldia onkin lupailtu. QW-tuen puuttaminen takia moninpeli vaatii vähintään ISDN:n ollakseen nautittava, modeemiyhteydellä pelaaminen on silkkää kärsimystä.

Hexenin moninpeliin pääsi muuten aluperin livehaudattua varsin kiusallinen bugi, nimittäin Cosmos-nimiset pelaajat pystyivät siekailematta käyttämään kaikkia pelin huijauskoodoja. Lentävät, kuolemattomat, raskaasti aseistetut, näkymättömät taistelulampaat olivat tuttu näky, kunnes päivitys viimein ilmestyi. Hexen 2:lle on tulossa Siege-nimeä kantava ilmainen Capture the Flag -lisäosa.

Raven Software on onnistunut Hexen 2:ssa paljon paremmin kuin mitä demoversio antoi olettaa. Hexen 2 on kauttaaltaan huolellisesti toteutettu, sen vaikeustaso on kohdallaan eikä sen julkaisuversiossa ole fataaleja bugeja. Ja pelin mukana tulee suomenkielinen ohjekirja.

Tuomas Honkala

Hyvä

- Komean näköinen ja kuuloinen.
- Tuhoutuva ympäristö.
- Yhdistelee onnistuneesti eri pelityyppejä.
- Moninpeli - kunhan Hexen2world ilmestyy.
- Quake-ingenin ansiosta luvassa tukku ilmaisia lisäosia lähitulevaisuudessa.

Huonoa

- Laatu kärsii hieman pelin loppua kohden.
- Erilaisia hirviöitä voisi olla enemmän.
- 3D-kiihdyttämätön versio näyttää rujolta.

Oiva välipala Quaken jatko-osaa odotellessa.

87

Birthright: The Gorgon's Alliance

Synergist/Sierra

Dos, Windows 95

Minimi: P75, 8 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: P133, 32 Mt

Äänet: kaikki yleisimmät (Dos), Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 30 Mt

Moninpeli: TCP/IP, IPX (8 pelaajaa), modeemi, nollakaapeli (2 pelaajaa)

Testattu: P200, 32 Mt, Dynamite 128, SB32 PnP, 6xCD-ROM

Kun tietokonepeliveteraanille mainitsee lyhenteen AD&D, se tuskin jättää kehtään kylmäksi. Sen verran vaihtelevia tietokoneroolipelisovelluksia tämä pelisysteemi on poikunut, että esimerkkejä riittää tuutin täydeltä aina kuuslankun kultalaatikkosarjasta alkaen viimeisimpään Dark Sun -moninpeliversioon. Niin tai näin, pelaajalle on lähes poikkeuksetta tarjottu perinteistä roolipeliä. Sierran Birthright yrittää kuitenkin tehdä radikaalin käänteen ja lähestyy aihetta samannimisen paperistrategiapelin kautta.

Taustalla on Anuiren fantasia-maailma, jota hallinnut mahtava imperiumi on pirstoutunut apokalyptisessa jumalten taistossa läjäksi paikallisten herrojen hallitsemia pikkuvaltioita, jotka kinastelevat keskenään siitä, kuka pääsee nousemaan vaskiselle valtais-tuimelle koko Anuiren hallitsijaksi (nojo, rautaa se on mutta vaskinen soitinto paremmin). Asian tekee vielä mutkikkaammaksi Gorgon, Pahan ja Kaaoksen lähettiläs (urk) joka aikoo syöstä Anuiren Ikuiseen Pimeyteen (aargle), ellei jostain löydy urhoa yhdistämään kinastelevia provinssia tätä vastaan (meep).

Kaikesta kliseisyydestään huolimatta Birthrightin maailma on yksi huolellisimmin suunnitelluista AD&D-offshooteista. Sillä on selkeä historia ja selkeät tavoitteet. Pelaajan tehtäväksi jää luoda pikkuläänistään mahtava feodaalikingaskunta ja lopulta kukistaa Gorgonin porukka ikijaloiksi. Käytännössä tämä tarkoittaa diplomatiaa, lahjontaa, kaupankäyntiä, uhkailua, taistelua ja kaiken maailman resurssinhallintaa. Voipa paperisoitaan kyllästynyt pelaaja piipahtaa välissä vanhaa-aikaisella kuoppaseikkailulla kartuttamassa kultavarojaan perinteiseen tapaan.

Veri velvoittaa

●● Birthright on jälleen yksi yritys yhdistää useampi pelityyli yhteen, ja tulos on jälleen odotetunlainen. Pölyn laskeuduttua käteen jää vain yksi kelvollinen peli, mutta se onkin lajissaan valioluokkaa.



Örkin ja amatsonin hilpeä piirileikki.



Pääministeri, kenraali, hovimaagi ja tiedustelupäällikkö antavat pikkutarkkoja raportteja pelaajalle. Ikävä kyllä varsinaiset neuvot ovat harvassa.



Paperikasa kuvaruudulla

Kun pohjana on niinkin monimutkainen "lautapeli" kuin Birthright, on selvää, ettei pelin kommervenkkejä opetella yhdeltä istumalta. Tässä ei yhtään auta Sierran raivostuttava tapa jättää paperiset ohjekirjat täysin hyödyttömiksi läystäkkeiksi, joissa ei kerrota varsinaisesta pelin kulusta tuon taivaallista. Jälleen astuu kuvaan online-helppi, jonka kolme kädestä pitäen ohjattua harjoituspeliä tutustuttavat pelaajan vähitellen Birthrightin kolmeen eri vaikeusasteeseen. Viimeksi mainitut eivät vaikuta niinkään tekoälyyn vaan pelin monimutkaisuuteen ja syvällisyyteen.

Toinen kompastuskivi alkumetreillä on kertakaikkisen kökökö käyttöliittymä, jota voisi pitää malliesimerkkinä siitä mitä tapahtuu, kun laitetaan paperipelisuunnittelija vääntämään tietokoneuunnosta. Valtakunnan kartasta ei ota erkkikään selvää ja sen sijaan että kauppareitit, linnat, kiltahallit sun muut rakennel-taisiin kartalta intuitiivisesti klikkailemalla, eteen lyödään toinen toisensa jälkeen epämääräisiä tekstilistauksia ja tilastoja. Kartta hukkuu alta aikayksikön hirveän virtuaalisen paperikasan alle, ja koska valikot toimivat lineaarisesti, on haluttu "paperi" yleensä turhanpäiväisen naxuttelun alla pohjimmaisena. Kerrankin olisi ollut Windowsin ikkunoille ja valikoille käyttöä.

Jos kuitenkin selviää ohjeiden puutteellisuudesta ja käyttöliittymästä huolimatta harjoitus-pelien yli kunnialla niin, että vielä taju-aa jostain jotain, on odotettavissa ihan mukava ja varsin yksityis-kohtainen hallintopeli. Maiden hoito ja diplomatia on nimittäin Birthrightin varsinainen suola, taistelu- ja seikkailuosuudet kun on toteutettu olankohautuksella.

Hajoa tai hallitse

Hallinto-osuus on vaikuttavan yksityiskohtainen ja kaikeksi on-neksi vuoropohjainen tekele, joka tuo hämääriesti mieleen vanhojen hyvien päivien Dragonriders of Pernin. Nyt on kuitenkin astuttu monimutkaisuudessa eri tasolle, sillä pelaajalla on parikymmentä eri "hallintotoimea" huolenaan (joista jokaisella on vielä omat alavalikonsa) aina vakoilusta ar-meijan ylläpitoon ja uusien kiin-

Muster Armies

PROVINCE			
Bjondrig	Infantry	0	+
Dharilein	Irregulars	0	+
Giant's Fastness	Levies	0	+
Hidaele	Scouts	0	+
Nolien	Merc. Infantry	0	+
Riveside	Merc. Archers	0	+
Romiene	Merc. Irregular	0	+
Ruidewash	Merc. Pike	0	+
Sidhuire	Merc. Cavalry	0	+
Soniele			
Sommelind			
Tradebhein			

Muster in Giant's Fastness costs 0 GB.
Total cost: Gold Bars 0

MUSTER IS A FREE ACTION. IT DOES NOT COUNT AS ONE OF YOUR DOMAIN ACTIONS. USE + AND - TO SELECT THE NUMBER OF UNITS OF THAT TYPE YOU WISH TO RAISE IN THE SELECTED PROVINCE. CLICK ON DONE TO EXIT.

Cancel Muster Done

Palkkasoturit ovat tyylympää sakkia, mutta muuttuvat kenkää saadessaan rosvoiksi. Sopii varoa.

teistöjen rakentamisesta diplomatian eri keinoihin. Yhden vuoron aikana hallitsija saa suorittaa korkeintaan kolme eri toimea.

Hallitsijan tärkeimmät ”polttouaineet” ovat kultaa ja vaikutusvaltaa. Kultaa kuluu maiden ja armeijoiden jokapäiväiseen ylläpitoon diplomaattisia lahjuksia unohtamatta, ja vaikutusvaltaa voi toisaalta polttaa, jos haluaa alentaa toimiansa maallista hintaa. Sillä on myös ratkaiseva vaikutus pelaajan diplomaattiseen menestykseen kun solmitaan sopimuksia tai liittoumia.

Diplomatiamalli on kiitettävän monipuolinen, ja kattaa lähes kaikki kuviteltavissa olevat toimet. Hallitsija voi käydä kauppaa muiden kanssa joko suoraan käteisellä tai keplotella puolustusoppimuksia, liittoumia, maita ja resursseja diilaamalla vaikkapa puskurivaltioita kotikontunsa ja Gorgonin välille. Kunhan vaikutusvaltaa, maita ja mantuja on haalittu tarpeeksi kasaan, voi pelaaja yhdistää Anuiren pikkuvaltiot ja käydä viimeiseen taistoon Gorgonin Pimeyden Voimia vastaan.

Toki pelkkä raaka voimakin toimii, mutta jos haluaa lähteä suin päin valloitusretkille, huomaa hyvin äkkiä miten tärkeää uusien provinssien ja vasallien huolellinen hallitseminen ja valloitusretken esivalmistelut ovat. Huomaa viimeistään siinä vaiheessa, kun väellä ja voimalla jyrätty provinssi nousee seuraavalla vuorolla kapinaan.

Klikkailua ilman kikkailua

Birtrightin taistelupuoli onkin sitten rykmenttien täysin turhanpäiväistä klikkailua päreiksi sahatun shakkilaudan tapaisella 3 x 5

-ruudukolla. Ankeasta panoraamanäytöstä voi ihastella, kun rykmentit piipertävät paikasta toiseen jos piipertävät ja tekevät mitä käsketään jos tekevät. Taistelut toimivat reaaliajassa ja ovat sotapeliksi ylenpalttisen yksinkertaistettuja. Ehkä armosta, sillä Birtrightin katkuinen käyttöliittymä vainoaa pelaajaa tännekin.

Toisiaan kurmottavien joukkojen tohinaan on kiva seurata panoraamaikkunasta vähän Warhammer: Shadow of the Horned Ratin tapaan, mutta pelkkien strategisten taistelujen ystävien on syytä jättää peli omaan arvoonsa. Tekoälystä on turha puhua ja viisaampaa olisikin ollut jättää taisteluiden ratkonta vain parin nopanheiton varaan karttaruudulla kuin yrittää väen väkisin tehdä toista peliä hienon hallintostrategian kylkeen. Taistelut voikin jättää tietokoneen haltuun, mutta yleisen taktisen tekoälyn ollessa mitä se on, turpiin tulee lähes poikkeuksetta.

Kolmas kerta toden sanoo?

Ja kun ei toinen peli onnistu, yritetään sitten pultata kolmaskin.



Diplomacy

Chimaeron		REGENT: Danita (Chimaera)
PETITIONS:		
<input checked="" type="checkbox"/>	Seek Permissive Alliance	needs 75%
<input type="checkbox"/>	Seek Full Alliance	needs 125%
<input type="checkbox"/>	Seek Oath of Fealty	needs 210%
<input type="checkbox"/>	Request Gold	varies
DEMANDS:		
<input type="checkbox"/>	Demand Territory	varies
<input type="checkbox"/>	Demand Holding	-10% per level
<input type="checkbox"/>	Demand Tribute	varies
OFFERS:		
<input type="checkbox"/>	Offer Territory	varies
<input type="checkbox"/>	Offer Holding	+5% per level
<input type="checkbox"/>	Offer Tribute	varies
<input type="checkbox"/>	Offer Gold	varies

Danita (Chimaera)'s reaction to you is 43%. Your alignments modify this by 0%. Offers improve this by 0%. Demands reduce this by 0%. The modified reaction is 43%. Your MINIMAL court reduces success by 4

Your petition will not be considered until you improve the reaction to 75%.

Total cost: Gold Bars 1, Regency 1

SELECT THE ACTION YOU WISH TO ACCOMPLISH. CLICK ON ROLL TO DO SUCCESS ROLL, THEN ON DONE TO EXIT.

Cancel Roll Done

Diplomatian koukeroita ratkoviin nopanheittoihin liittyy hämmäntävä määrä muuttujia.

Seikkailuosuudet ovat säällittäviä esidoomilaisia kuoppakeikkoja kolmiulotteisessa näkymässä, joka muuttuu taistelun sattuessa vapaasti zoomailtavaksi ja kiepu-teltavaksi taktiseksi näytöksi. Tappelut voi käydä pilkulleen AD&D:n paperisääntöjen mukaan vuorolta tai sitten ihmetellä reaaliajassa kun örkit mättävät toisiaan.

Seikkailujen ympäristöt ovat alkeellisesti toteutettuja luolastoja tai ankeita ulkoilmakeikkoja, joissa ryhmän jäsenet törmäilevät päättömästi toisiinsa, mutta onneksi niihin on edes saatu jonkinlaista vaihtelua ja erilaisia ökömönkiäisiä sen verran, etteivät ne tunnu ihan itsensä toisinnolta. Matkan varrelta löytää luonnollisesti erinäisiä aarteita ja power uppeja maagisten esineiden ja taikajuomien muodossa.

Itsenäisenä pelinä Birtrightin seikkailut eivät toimisi ikipäivänä, mutta tällaisena ne ovat suht koht kelvollinen rentoutuskeino usein kimurantiksi käyvän hallintostrategian välissä. Kaikeksi onneksi ne voi jättää kesken koska hyvänsä ja niitä voi jatkaa haluttaessa

myöhemmin. Eikä niitä ole pakko pelata lainkaan, vaikka kyllä kuoppien kätköistä löytyykin melko mehukasta tarua, aarteita ja taikoja, joita voi hyödyntää varsinaisessa pelikokonaisuudessa.

Mitä useampi kokki...

Birtright yrittää olla kolme peliä yhdessä, mutta onnistuu vain kiintoisalta hallintostrategiselta osuudeltaan, jossa siinäkin takuinen käyttöliittymä saa pelaajan paikoin raivon partaalle. Pelin vahvoja puolia onkin sen tarjoama valinnanvapaus, jonka ansiosta saa itse päättää, paljonko aikaa käyttää onnettomasti toteutettujen taistelu- ja roolipeli-osuuksien parissa. Voittoon voi päästä monella eri tavalla.

Toki kolmen pelityypin yhdistäminen on kunnioitettava idea. Mutta se ei ole suinkaan ensimmäinen kerta, eikä vaisinkaan ensimmäinen kerta kun vain yksi näistä onnistuu ja muut ovat heppoisia kylkiäisiä. Diplomatian, resurssienhallinnan ja hallintostrategian ystäville Birtright on oiva pakkaus, josta löytyy näprättävää ja naxuteltavaa pitkäksi aikaa, kunhan pääsee yli käyttöliittymän vaikeuksista. Pelkäästään sotastrategian ja roolipelin ystävien on syytä kiertää se kaukaa.

Ehkä tähän saadaan parannus piakkoin, sillä Synergist on lupailut Birtright kakkoseen täysin uusittua taistelu- ja seikkailuosuutta. Siitä, että Synergist puuhailee paraikaa Diablon laajennuspaketin parissa voi tietysti vetää omat johtopäätöksensä...

Joona Vainio

Hyvää

- Hieno hallintostrategiapeli.
- Valinnanvapaus eri pelityylien välillä.

Huonoa

- Käyttöliittymä.
- Ala-arvoiset roolipeli- ja sodankäyntiosuudet.

Erinomainen hallintostrategia kärsii pinnallisista rooli- ja sotapeliosuuksista. Hyvä idea eri pelityylien yhdistämisestä pitäisi myös toteuttaa kunnolla.

80

Panzer General 2

SSI/Mindscape

Windows 95

Versio:lehdistö

Minimi: todennäköisesti Pentium,

16 Mt, 4xCD-ROM, hiiri

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 15 Mt

Moninpeli: verkko, Internet, e-mail

Testattu: P166 MMX, 16 Mt, Trident, 16xCD-ROM, SB16



Pojasta polvi paranee

●● Vuonna 1994 ilmestynyt SSI:n Panzer General toi strategiapelit suuren yleisön tietoisuuteen ja aloitti samalla General-pelien sarjan. Tuskin sarjan viimeinen osa on kunnolla edes ehtinyt myyntiin, kun SSI iskee pöytänsä uuden esikoisen.

Panzer Generalin suosio perustui pitkälti helppoon ja selkeään käyttöliittymään, ja kakkososa jatkaa samoilla linjoilla. Toinen maailmansota soditaan heksojen peittämällä kartoilla, kummankin osapuolen tehdessä siirtonsa vuoronperään. Näkövinkkeli on ennen kaikkea saksalaisten puolelta, vaikka suurin osa sotaan osallistuneista maista onkin mukana.

Mukana on viisi kampanjaa ja 43 yksittäistä tehtävää. Kullakin merkittävällä maalla eli Neuvostoliitolla, Iso-Britannialla ja Yhdysvalloilla on oma kampanjansa ja Saksalla kaksi. Kampanjoista ainoastaan yksi, saksalaisilla pelattava, käsittää koko sodan, muut ovat tiettyyn tapahtumaan kuten Italian valtauksen liittyviä. Mukavana yllätyksenä Wehrmachtin pitkä kampanja alkaa jo Espanjan sisällissodasta vuonna 1938.

Vaikka kampanjat ovatkin historiaan perustuvia, taitava kenraali voi muuttaa historian kulkua. Jos esimerkiksi saksalaisilla kaikki menee todella hyvin, lopullisena palkintona on maihinousu itsensä Yhdysvaltain maaperälle.

Yksittäisistä skenaarioista löytyy historiallisten tehtävien lisäksi



Saksalaisten teräshirviöt vyöryvät maihin vastustamattomalla voimalla ja USA:n kansalliskaarti on voimaton.



Hypoteettinen hyökkäys: saksalaiset, britit ja jenkkit liittoutuneina neuvostoliittolaisia vastaan.

si myös hypoteettisia taisteluita, joissa esimerkiksi keskenään liittoutuneet Wehrmacht ja Puna-armeija taistelevat liittoutuneita vastaan. Skenaarioissa pääsee pelaamaan myös merkitykseltään vähäisempiä maita kuten Suomea. Suomalaisten korpisotureiden saappaissa voi sotia niin Viipurin kuin Suomussalmenkin taistelut.

Mukana on myös tehtäväeditori, jolla voi rakentaa haluamiaan taisteluita. Testatun version editorin on kuitenkin keskeneräisen tuntuinen, se ei toimi kunnolla ja toisinaan sen käyttö kaataa koko pelin.

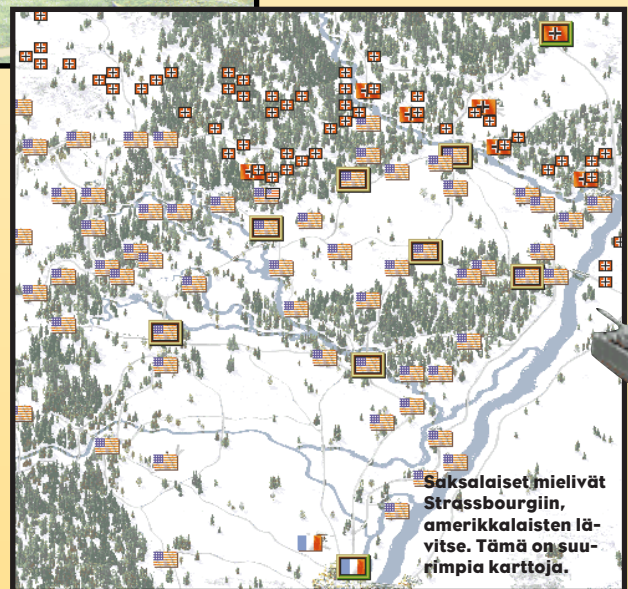
Sodankäynnin lyhyt oppimäärä

Panzer General kakkosen yksiköt kuvastavat suuria joukko-osastoja, rykmentejä ja divisioonia. Mallinnettujen yksiköiden määrä on varsin kiitettävä. Kampanjassa pelaajalla on oma ydinjoukko, joka on mukana jokaisessa taistelussa. Joissakin tehtävissä apuna on myös yksiköitä, jotka ovat mukana vain kyseisessä taistelussa.

Joukkojen liikkuttelu ja taistelu sujuu miellyttävän hiirivetoisesti. Yksiköitä voi halutessaan liikuttaa vähän kerrallaan ja ampua voi



Suomalainen jalkaväki ja tykistö ovat valmiina ottamaan naapurin vastaan Viipurissa.



Saksalaiset mielivät Strassbourgiin, amerikkalaisten lävitse. Tämä on suurimpia karttoja.

missä vaiheessa tahansa. Kartalla ei näy vihollisen joukkoja ennen kuin ne ovat omien yksiköiden havaintoetäisyyden sisällä. Jostain syystä yksiköiden näkökenttää ei millään tavalla näytetä esimerkiksi tummempina heksoina, joten useimmiten ei ole selvää, onko tietty alue todella tyhjä vihollisista vai näyttääkö se vain siltä. Kampanjassa kohteiden valtaamisesta ja tehtävien suorittamisesta palkitaan pisteillä, joilla voi parannella tappioita kärsineitä joukkojaan tai ostaa kokonaan uusia.

Omat yksiköt keräävät kampanjan edetessä kokemusta, joka tuo mukaan roolipelimäisiä piirteitä. Kokeneita yksiköitä voi totuttuun tapaan kasvattaa normaalia suuremmiksi ja kokemus tietysti tekee niistä muutenkin kovempia taistelijoita. Uuteen piirteeseen kokeneet yksiköt saattavat saada itselleen erikoisominaisuuksia, jotka tekevät niistä todellisia eliittijoukkoja. Sustained fire -kyvyllä yksikkö pystyy esimerkiksi hyökkäämään kahdesti kierroksessa ja tenacious defense parantaa reilusti puolustuskykyä.

Tykinruokaa

Kuten Panzer Generalissakin, tykistö ja IT-yksiköt pystyvät tukemaan omia joukkoja, joiden kimppuun hyökätään. Tuettavan yksikön ei kuitenkaan enää tarvitse olla vieressä, riittää kun hyökkääjä on tukevan yksikön kantaman sisällä. Niinpä tykkitulta ropisee niskaan jatkuvasti, sillä tykkien maksimikantama on



Kenraalin karkkikauppa: rangereita, paratroopereita, commandoja, gurkchia, kiwejä..... Ostoksilla ei kannata hätäillä, sillä yksiköillä on eroja.

entisen kolmen asemesta viisi heksaa.

Myös tankkien ominaisuudet ovat tehostuneet. Kaikilla kehittyneemmillä tankeilla (saksalaisilla Pz IVF2:sta lähtien) on kantama kaksi heksaa ja tämä pätee myös useisiin PST-tykkeihin ja -vaunuihin. Lisäksi tankit saattavat vihollisen kimppuun hyökätessään onnistua tekemään overrun-hyökkäyksen. Tällöin puolustava yksikkö tuhoutuu ehtimättä ampuu eikä hyökkääjäkään kuluta varsinaista hyökkäystään.

Erittäin ikävä piirre on se, ettei uusia yksiköitä voi kesken pelin sijoittaa kuin alussa asti hallussa olleisiin kohdekaupunkeihin. Tietokoneella tätä ongelmaa ei tunnu olevan ja se voikin sijoittaa joukkojaan jopa sellaisiin kaupunkeihin joiden vieressä on pelaajan yksiköitä. Zum Teufel! kajahtelee moneen kertaan, kun

esimerkiksi viholliskaupunkia pommittanut Stuka joutuu tyhjästä ilmestyneen IT-tykin pudottamaksi, uudet yksiköt kun saavat toimia ju samalla kierroksella kun ne sijoittaa kartalle. Toivoo tietysti sopii, että kyseessä on bugi, joka lopullisessa versiossa on korjattu.

Eri peli

Muista General-peleistä mittaakaavaa on selvästi siirretty pienempään, mikä näkyy karttojen pienuutena ja tehtävien "vähäpätöisyytenä". Enää ei yksin vallata Moskovaa valtavalta karttapohjalla vaan otetaan ainoastaan osaa taisteluun pienellä rintamalohkolla.

Myöskin tehtävien pituus on entistä lyhyempi. Yli kahtakymmentä kierrosta kestäviä tehtäviä ei ole kuin muutama. Mitä nopeammin kohteet valtaa, sitä

enemmän saa pisteitä seuraavaan tehtävään. Voiton laatu vaikuttaa myös siihen mihin suuntaan kampanja etenee.

Silmiinpistävin ero vanhan ja uuden Panzerin välillä on grafiikka. Renderoidut maastot ovat suoraan sanottuna pirun hyvännäköisiä. Kolmiulotteiset yksiköt ovat myöskin hienoja ja aidon näköisiä. Kaikki jalkaväen yksiköt ovat samoin kuin kaikki lentokoneet ovat kuitenkin keskenään melkein identtisen näköisiä, mikä toisinaan aiheuttaa pientä sekaannusta.

Käyttöliittymä on periaatteessa edelleen hyvin selkeä. Huonona puolena yksiköistä ei enää näe tärkeimpiä tietoja, kuten ammusten ja polttoaineen määrää, suoraan hiirellä osoittamalla, vaan olennaiset tiedot ovat joskus parinkin valikon takana.

Äänimaailma ei ole huono, joskin hieman yhdenmukainen tuntuinen. Eri aseiden ääniä ei ole kuin muutama ja jalkaväki ilmeisesti marssii kumisaappaat jalossa. Musiikki on liiankin mahittipontista ja se lähinnä häiritsee peliä, vaikka britteillä pelataessa soiva säkkipillimusiikki onkin ihan hyvän kuuloista. Toisaalta kampanjan tehtävien välillä puhutut käskynnot ovat herkkä kuuloisia ilkeän natsin lupaillessa lomaa aurinkoisessa Berliinissä ja hilpeän bolshevikin huomauttaessa, että samovaarissa on vielä teetä jäljellä.

Panzer General 2 jatkaa kunniakaasti isänsä viitoittamaa tietä. Se on tarpeeksi tarkka ja historiallisesti paikkansapitävä, jotta vaativinkin strategisti tuntee siihen vetoa. Toisaalta se on niin helppo oppia ja sen käyttöliittymä on niin selkeä, että ensikertalaisellekaan ei tuota vaikeuksia astua kenraalin saappaisiin.

Kim Soares

Hyvää

- Kaunis.
- Toimiva systeemi.
- Historiallisesti tarkat yksiköt.
- Kehittyvät yksiköt.

Huonoa

- Skenaarioeditori ei vielä toimi kunnolla.

Erinomainen strategiapeli.

92



Yksiköistä saa tärkeimmät tiedot hiiren klikkauksella...



...mutta vasta kahden klikkauksen päässä on ruutu, jossa on kaikki tiedot, muun muassa yksikön erikoisominaisuudet kuten tämän Jagdpantherin tank killer -kyky.

Rautakanslerit valloillaan

Imperialism

Frog City/SSI

Windows 95

Versio: lehdistö

Minimi: Pentium 90, 16 Mt,

2xCD-ROM

Suositus: 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

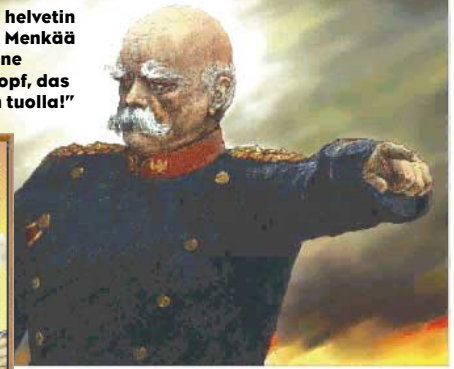
Kiintolevy: 83 Mt

Moninpeli: TCP/IP

Testattu: P166, 32 Mt, AWE32,
3xCD-ROM, Win95

IMPERIALISM

"Kuka helvetin
Marx? Menkää
tiehenne
Dumkopf, das
Ovi on tuolla!"



● ● Siihen aikaan kun edistyneisyys ja solidaarisuus olivat vielä kosmoskynällä hahmotettuja ideoita partanaamojen luentolehtiöissä, maailmaa hallitsivat rautakypäräiset mahtimiehet. Kapitalismiaate eli ensimmäistä nousukauttaan, neitseelliset luonnonvarat odottivat vielä patruunaansa ja kehittymättömimmät maat suorastaan kerjäsivät alistamista tai pakkoliitosta Imperiumiin.

Imperialismissa johdetaan yhtä seitsemästä kansakunnasta 1800-luvun mukaan mallinnetussa simulaatiomaailmassa. Peli alkaa nopealla teollistumisella ja taloudellisella kasvulla, loppupuolta kohden alun taloudellistekninen painotus muuttuu enemmän diplomatiapainotteiseksi. Ja kun diplomatia ei enää riitä, sitä jatketaan asevoimin.

Roope-sedästä rautakansleriksi

Maailmankartta luodaan hienosti satunnaispohjaisesti. Kaikki maat on jaettu provinssihin, yhdellä kartalla on provinssia 120. Maailmaan kuuluu seitsemän suurvaltaa ja joukko pienempiä valtioita. Satunnaismaailman lisäksi mukana on myös valmiita skenaarioita, esimerkiksi Ranskan toipuminen 1820-luvulta eteenpäin tai Italian ja Saksan yhdistyminen 1800-luvun puolivälissä.

Omassa valtakunnassa on lähtötilanteessa pelkkä pääkaupunki ja joukko pienempiä kyliä. Kulkumat ja metsämaat ovat vielä koskemattomia, eikä rahanvaihtajan käyrien sormien haju vielä tunnu pikkukaupunkien kaduilla. Uusia kaupunkeja ei perusteta, vaan alkuperäiset kylät kasvavat ja teollistuvat raideliikenteen vaikutuksen myötä.

Sekä skenaarioiden että satunnaisesti luodun pelin tavoitteena on voitto suuressa kuvernöörin äänestyksessä. Kaikki kuvernöörit valitsevat tällöin kahden vahvimman ehdokkaan välillä, kah-

della kolmasosalla voittaa äänestyksen ja peli päättyy. Äänestykseen vaikuttavat paitsi oma teollinen ja sotilaallinen mahti, myös diplomatia ja aiempi käyttäytyminen toisia suurvaltoja kohtaan.

Imperialismin alkuvaiheessa suurin pula on rahasta ja resursseista. Alussa kannattaa keskittyä suhteiden hieromiseen pienempien valtioiden kanssa, hyvät suhteet tuottavat palkinnoksi Developer-yksikön, joka on ainoa yksikkö, jota ei rahalla voi ostaa. Developerilla voi ostaa kehitysmaiden maa-alueita pilkkahintaan ja näin saada luonnonvarat oman imperiumin haltuun. Maa-alueen omistava suurvalta saa resursseihin etuosto-oikeuden, joten alueiden haaliminen on sekä rahallisesti että raaka-aineiden saannin turvaamisen kannalta välttämätöntä. Sotilailla ei alkuperässä ole käyttöä.

Keskivaiheilla korostuu tarkka tasapainottelu laajentumisen, diplomatian ja sotien välttämisen välillä.

Teollinen vallankumous

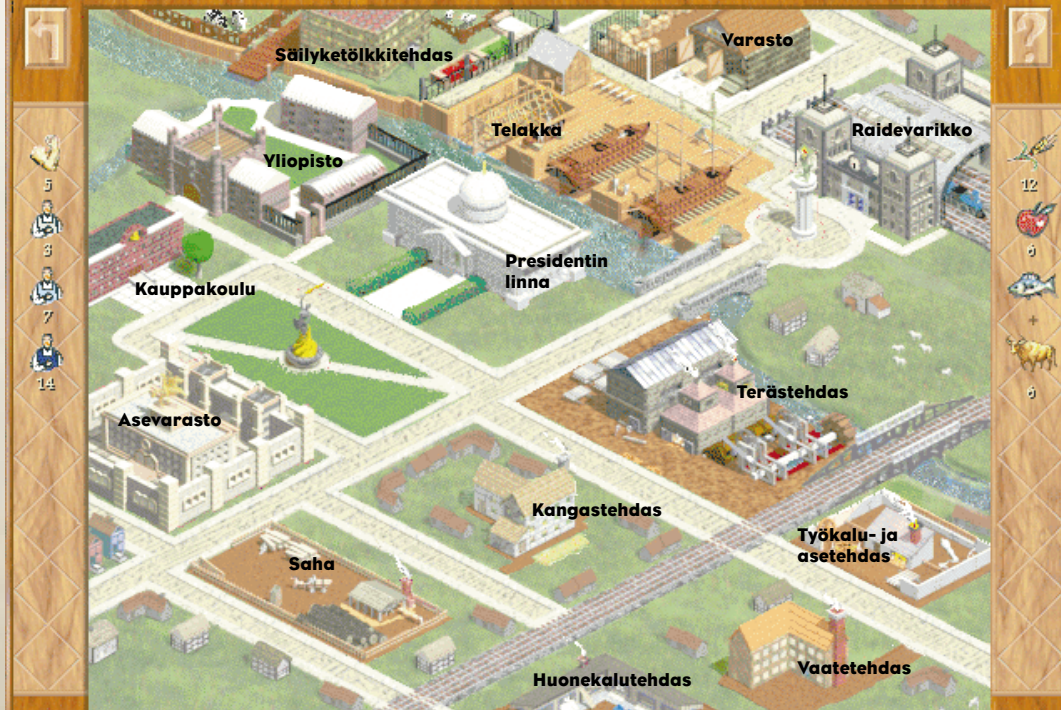
Imperialismin pääruutu on jaettu kolmeen osaan: isoimmassa osassa on nelioihin jakaantunut maailmankartta ylhäältäpäin, yläkulmassa sama maailma pienessä mittakaavassa ja laidassa näkyy kulloinkin valittuna olevan yksikön tai kaupungin tiedot. Käyttöliittymä muistuttaa muita rakenna ja kehitä -pelejä: ukkeleita ja armeijoita liikutellaan hiirellä ja kursori liikuttuu esimerkiksi



Denebin raideverkko on kattava ja palvelut ulottuvat myös peräkyliille asti.

Mistä on pienet frigateit tehty? Lakanoista, lankuista, tykeistä sekä tuulesta ja torvisoitosta.

Frigate	
Firepower: 3	Hull: 35
Range: 5	Speed: 4
Armor: 10	Cargo: 0
Constructed with one deck of cannons, frigates are used as scouts, raiders, and escorts.	
Cost 	
Available: 	



vasaraksi, jos valittu yksikkö pystyy tekemään jotain työtä kursoin alla olevalla maa-alueella.

Yksiköt jakautuvat siviileihin, sotilasyksiköihin ja laivoihin. Alussa on käytettävissä pari geologia, maanviljelijä, kaivosmies sekä muutama insinööri. Enempää ei kannatakaan rakentaa ennen kuin karjan ja hevostenhoitaja tulee mahdolliseksi.

Nousu 1800-luvun G7-listalla aloitetaan lähettämällä geologit kaivelemaan kukkuloita raudan ja hiilen löytämiseksi. Samalla lähetetään insinöörit rakentamaan junarataa. Kun geologit löytävät mineraaleja, voi lähettää paikalle kaivosmiehen, joka aluksi nostaa kaivoksen tuotannon ensimmäiselle tasolle. Myöhemmin, teknisten edistysaskeleiden myötä, pystyvät kaivosmiehet nostamaan hiili- tai rautatuotantoa paremmille tuotantotasolle.

Tekniikka kehitty pelissä suoraan vuosilukujen myötä, esimerkiksi rautatiesillat tulevat mahdollisiksi vuonna 1824 ja siipirasalukset vuonna 1828. Tekniikan tasavaihtinen kehittyminen on virkistävän erilainen ratkaisu, strategiapeleissä kun on viime aikoina suosittu tasapainottelua tiedemiesten ja laajenemisen vä-

lillä. Vaihteeksi voikin keskittyä pelkkään laajentamiseen, mikä lienee Imperialismiin ”clue”. Hyvä veto suunnittelijoilta!

Valkoisen miehen taakka

Pääkaupungin ympärillä olevat alueet ovat valmiiksi kehitettyjä ensimmäiselle tasolle, joten esimerkiksi stadin pelot automaattisesti tuottavat enemmän kuin vastaavat alueet muualla kartalla. Maanviljelijä-yksikköä käyttämällä pystyy muitakin viljelmää kehittämään kasvavan kansakunnan tarpeita varten. Vastaavasti kaivosmiehiä ja tukkijätkiä kierätetään kehittämässä kaivoksia ja metsiä.

Tavarat on saatava myös pyörin päälle. Maata halkova raideverkko kerää kansakunnan alueella olevat raaka-aineet pääkaupunkiin, jossa niitä jatkojalostetaan. Pääkaupunki on ainoa paikka, missä tuotteita jalostetaan, joten meri- tai raideyhteys pienemmistä kaupungeista sekä kaivoksista, viljelmistä ja metsistä pääkaupunkiin on kehittymisen elinehto. Vain pääkaupungin teollisuutta voidaan säätää ja kehittää.

Raaka-aineita ovat esimerkiksi vehnä, hedelmät ja liha sekä tärkeimpinä tukit, villa ja puuvilla sekä hiili ja rautamalmi. Raaka-aineista saadaan materiaaleja, esimerkiksi tukeista saadaan lautoja, villasta ja puuvillasta kangasta, hiilestä ja rautamalmista rautaa. Materiaaleja taas tarvitaan kauppatavaroiden tuottamisessa, kauppatavaroita ovat työkalut, aset, vaatteet ja huonekalut. Myös raaka-aineita ja materiaaleja voi kaupata, mutta kuten kokeemuksesta tiedämme, jalostusketjun alkupäähän painottuvilla tuottajilla käy maailmanmarkkinoiden ja IMF:n kuristuksessa köpelösti.

Materiaaleja ja kauppatavaroita tarvitaan myös teollisuuden omiin laajennuksiin, kapasiteetin nostamiseen ja sotilasyksiköiden rakentamiseen. Hankalinta ja tavallaan myös mielenkiintoisinta on resurssien ja teollisuuden loppumaton säätäminen. Tuottaako lankkuja hyvin menestyvän vienniteollisuuden raaka-aineksi vai käyttäisikö laudat sittenkin sen uuden lippulaivan hankintaan vaikka kansantalous siitä hieman notkahtaakin?

Sota on diplomatian jatke

Siviilit ovat ainoita, jotka pystyvät olemaan tiettyssä provinssin ruudussa, sotilasyksiköiden katsotaan olevan koko provinssissa kerrallaan. Näin hyökkäyksessä provinssista toiseen puolustaa vastapuoli provinssiaan kaikilla provinssin alueella olevilla yksi-

koilla. Asevoiman käyttö on mainio tapa taivutella pienempiä valtioita liittymään imperiumiin.

Sotimisessa on kaksi vaihtoehtoa: taktinen taistelu yksiköitä liikkuttamalla tai sitten ihan numerovoimaan perustuva laskennallinen taistelu. Kannattaa asettaa taktiset taistelut -optio päälle, sillä yleensä näin pääsee tietokonevastustajaa vastaan parempaan lopputulokseen ja heikommillakin joukoilla voi tietokone-Imperialistit lyödä. Taktinen taistelu on mukiinmenevää, klikattaessa tyhjään ruutuun yrittää yksikkö liikkua sitä kohti, klikattaessa vihollisen päälle yritetään vihollista ampua. Yllättävän hyvin tämä yksinkertainenkin versio sopii varsinaisen pelin yhteyteen.

Toimintaa kaipaavalle Imperialismia ei voi suositella, peli on enemmänkin säätämistä ja nysväämistä, jonka katkaisee vain ajoittainen virittely. Tallentaa kannattaa aina muutaman vuoden välein, sillä ainakin tämä versio kaatui noin kerran puolessa tunnissa. Muuten pelaaminen on sujuvaa, varsinkin kun käyttöliittymä on pääosiltaan mallikkaasti tehty ja mukana on hyvä ohjekirja. Opasteista huolimatta Imperialism vaatii runsaasti perehtymistä, vasta parin tunnin opetteluun jälkeen lähtee peli kunnolla sujumaan.

Ainoina miinuksina voidaan laskea pienet hiomisen tarpeet käyttöliittymässä sekä ajoittainen hidastempoisuus. Muuten Imperialism on hyvä mallinnus 1800-luvun teollistumisen vallankumouksesta.

Pekka Ihanne

Hyvää

- Hauska historiallinen lähestyminen.
- Erilainen tapa valloittaa maailmaa.
- Skenaariot.
- Pelinaikaiset helppivalikot.

Huonoa

- Aputoimintoja jää kalpaamaan, esimerkiksi kaavio raideverkon kattavuudesta tai maiden kehittyminen ajan suhteen.

Hauska, joskin hieman pitkäväteinen taloudellispainotteinen maailmanvalloitusmullaatio.

84

Pelin keskivaiheilla kannattaa noudattaa hyeena-strategiaa, eli jos jonkun kimppuun hyökätään, kannattaa napsaista osat raadosta itselleen. Muuten suureen sotaan ei tule ryhtyä. Vasta kun helpot jaettavat on jaettu, kannattaa keskittyä toisten suurvaltojen räimintään ja siirtomaiden anastukseen.



World League Basketball

High Voltage Software/Mindscape Sports Advantage

Windows 95

Minimi: P100, 8 Mt, SVGA,

2xCD-ROM

Suositus: P100, 16 Mt, SVGA,

4xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 90 Mt

Testattu: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM

Mindscape on tuottanut viime aikoina muutaman mukiinmenevän urheilupelin, joista on kuitenkin uupunut se terävimpään kärkeen vaadittava rutistus ja kunnan moninpeli.

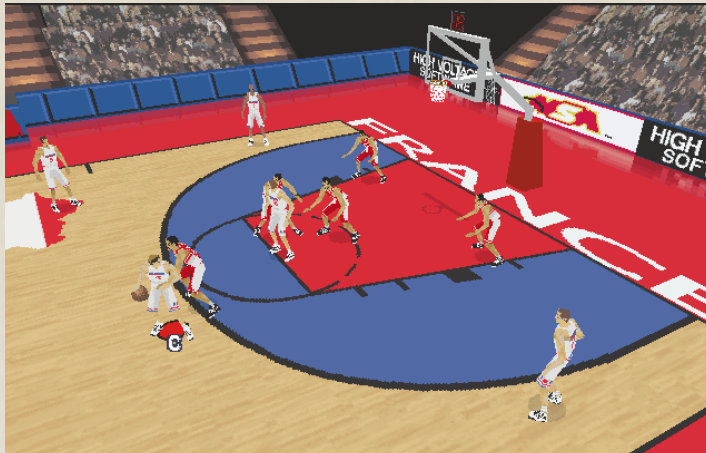
World League Basketballin koonpanoissa on kierretty hauskasti lisenssit. Sukunimet kuuluvat oikeille koripalloilijoille, mutta etunimet, pelipaikat ja mitat ovat muutettuja. Suomen maajoukkueen ykkösnyrkki on yllättäen Luukkanen, jonka perheessä on varmasti käyty tiukkasävyisiä keskusteluja pojan tummasta hiipästä. Joukkueiden voimasuhteet noudattavat hyvin todellisuutta, vaikka miesten henkilökohtaiset taidot ja ulkonäkö ovatkin miten sattuu. Taitomaksimin ja parhaiden joukkueiden tason välille on jopa jätetty riittävä hajarako, jotta mukaan saa sujuvasti editoitua USA:n Dream Teamin.

Ottelutoteutus on matkittu häpeilemättä NBA:sta, vapaa mies jopa huiskuttaa kättään varman alley-oopin merkiksi. Kopiaiminen ei juuri haittaa, sillä pelaaminen on hauskaa. NBA:n apinointi on tehty niin huolellisesti, että sen heikkoudetkin on saatu peliin. Syöttöpeli saisi olla hieman tarkempaa ja turbonappi pohjassa korille säntääminen on idioottivarma tapa pussittamiseen.

Korille ajoja ei voi pahemmin sulkea, koska miehet ovat kuin paperinukkeja. Ei auta vaikka seisoi aivan koriraudan edessä, sillä hyökkääjä donkkaa surutta puolustajan läpi. Levypallokamppailuista tulee sekavaa sähellystä, kun koko kentällinen mahtuu sulassa sovussa korilevyn alle.

Ruuhkan lisäksi sekasortoa levypallotilanteissa lisää pallo, jolla ei draculamaisesti ole lainkaan varjoa. Kaksiosoitteelta kuvaruudulta on siten vaikea arvioida pallon korkeutta ja tarkkaa

Pallo hukassa



paikkaa, pallon paikan tietää vain pomppujen perusteella. Pallo on muutenkin naamioinut itsensä hyvin. Sen värisävy on liian lähellä parkettia ja useimpien joukkueiden pelipaikkoja. Varsinkin tietokonetta vastaan peliväline on usein kateissa, koska koneen pallollista miestä ei ole erotettu mitenkään muista pelaajista. Pelaajan jaloissa näkyvä värikiekkko selkeyttäisi kummasti yksinpelejä.

Pelin turnauksia ei ole ajateltu loppuun asti. Kun maajoukkueilla kerran pelataan, mukana saisi olla aidot maanosan- ja maailmanmestaruuskisat. Nyt vaihtoehtoina ovat pudotuspelit tai puuduttavan tylsä, parinkymmenen harjoitusottelun putki. Mielenkiintoa laskee sekin, että sarjataulukon alussa ovat vastakkain aina samat joukkueet. Otteluparit voi kylläkin muuttaa käsin.

Simuloitujen otteluiden tulosten ja tilastojen laskemiseen ei onneksi käytetä

minuutteja, vaan ne tulevat hetkessä näkyviin eikä otteluiden välillä tarvitse turhaan odotella merkityksettömiä laskutoimituksia. Seikka, josta useimmat muut urheilupelit saisivat ottaa oppia.

Pitääko piirtää

Erilaisia pelikuvioita on käytettäväksi runsaasti eivätkä FIBA:n säännöt rajoita puolustuspeliä NBA:n tavoin. Vakiotaktiikaksi voi valita neljä suosikkia tai vain yleiset hyökkäysfilosofiat tyyliin "kolmosheitto vasemmalta" ja kone arpoo useammasta vaihtoehdosta halutunlaisen kuvion.

Varsinkin hyökkäyspäässä valmiit kuviot toimivat hyvin. Teköälylliset joukkueoverit leikkaavat korille ja hakevat aktiivisesti vapaata heittopaikkaa. Systeemi on muuten hyvä ja toimiva, mutta taktiikat esitellään vain tekstinä, joten niihin on tutustuttava seuraamalla kuvioiden kehitystä pelipuolella. Mikä tahansa graafi-

nen esitys olisi vain paljon selvempi.

Toinen taktiikkapuolen heikkous on puolustuksessa. Teköälyn kaitsemat pelikaverit eivät pelaa aggressiivisesti, vaikka heidät valmennuspuolella käskisi näin tekemäänkin. Trap- ja präsipelit kärsivät siitä, että pelaajilta on vaikea puristaa tila pois, koska miehet luiskahtelevat toistensa ohi olemattomastakin raosta. Verkkaisten ottelutunnelman takia virheitä ei ehdi edes paikkaamaan, koska äijien liikkuminen muistuttaa lähinnä ikämiessarjan löntystelyä.

Pelissä esiintyy muutama häiritsevä epätarkkuus säännöissä. Vapaaheittoja annetaan myös hyökkääjän virheistä ja joukkuevirheet tulevat täyteen liian aikaisin. Ikävästi myös tekoälyn kaitsemat pelikaverit ottavat virheitä aivan typeristä paikoissa ja pahimmillaan peli jähmettyy vain vapariviivalta toiselle marssimiseksi. Pienempi kiusa on, että palloa heitetään peliin päätyrajalta, kun sivurajalta pitäisi. Valitettavasti tuomarin tiukuutta ei saa säätää, miestä pitää vain sietää tai ottaa pillistä herne kokonaan pois.

SM-liigakoripalloilijoista koostunut testiryhmä piti peliä ihan kivana, mutta viihtyi paremmin vielä keskeneräisen NBA 98:n kolmoskisan parissa. World League Basketballia on hauska pelata, mutta siitä uupuu se vangitseva tekijä, joka pitäisi mielenkiinnon yllä pidempään. Naurettavaa narinaa tai ei, pelin tunnelma kärsii aitojen pelaajien puutteesta. Klinga ei ole aito "Pere", jos mies ei pussita kolmosia ja syötele kuin kone.

Tuukka Grönholm

Hyvää

- Hauska pelattava.
- Joukkueiden voimasuhteet todellisia.
- Teköäly leikkaa komeasti korille.
- Tulokset arvotaan nopeasti.

Huonoa

- Tuomari on nuija.
- Pallo katoaa helposti.
- Ei todellisia arvoturnauksia.

Koreilematon korispelejä, jota vaivaa vähän valju tunnelma.

71

Legacy of Kain

Silicon Knights/
Crystal Dynamics/Activision

Windows 95

Versio: lopullinen 1.0

Minimi: P100, 16 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: P166

Äänet: Sound Blaster ja

-yhteensopivat

Kiintolevy: 12, 160 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules
128, SB16, 4xCD-ROM

Strategiapelisiä aikoinaan tehnyt Silicon Knights yllättää nyt konsolihenkisellä toimintaroolipelillä. PlayStationista käännetty Legacy of Kain on outo lintu: se on ilmiselvä sekoitus kahdesta kaikkien aikojen konsoliklassikosta. Perusmuotti on kopioitu suoraan Legend of Zeldasta, mutta ilmiapiiri on pikemminkin sukua Konamin vampyyrihenkiselle Castlevanialle. Pelin tekijät ovat oman kertomansa mukaan saaneet inspiraationsa kuitenkin Clint Eastwoodin Unforgiven-rainasta, jossa hyvä ei ollut hyvää eikä paha pahaa vaan jotakin siltä väliltä. Kuulostaako sekavalta ja omituiselta?

Veren vangit

●● Kun aatelismies tapetaan ja hän herää henkiin vampyyrina, saa paremman väenkin edustaja tietää, mitä on pungertaa läpi elämän veren maku suussa. Onko Legacy of Kain peli, joka imee mukaansa, vai joka vain imee?

Apua, sankari kuoli

Kainin seikkailu alkaa huonosti: sankari joutuu manan majoille jo heti alkumetreillä. Paha aavistamaton aatelinen Kain piipahtaa lähiötavernaan iltajuomalle, jossa tunnelma on hyisempi kuin viileä juoma. Kalseutta kummasteleva Kain jatkaa matkaansa pitkin pikkukaupungin kujia, jolloin

joukko verenhienhi-

moisia kyläläisiä käy hänen kimppuunsa.

Kain kuolee, mutta herää henkiin maanalaisessa mausoleumisessa kuolleidenmanaaja Mortariuksen hellästä huomasta. Tämä antaa Kainille mahdollisuuden kostaa tappajilleen. Hinta on kuitenkin kova: Kain joutuu luopumaan kuolemattomuudestaan ja tallaamaan loppuelämänsä vampyyrin viitta harteillaan.

Kaikki ei kuitenkaan ole niin yksinkertaista ja selkeää Legacy of Kainin ihmeellisessä maailmassa. Nosgothin mystisten pilareiden luona Kain saa kuulla, että hänen tehtävänsä on huomattavasti moniulotteisempi kuin hän aluksi luuli. Pelkkä kostaminen ei riitä, vaan Nosgothin mysteeri on selvitettävä. Kain ei pysty vastustamaan kiusausta, vaan suostuu palauttamaan pilarit tasapainoon. Ehkäpä hänen omankin kohtalonsa salaisuudet selviävät lopulta.

Harvinaista herkkua

Legacy of Kain on PC-peliksi harvinainen, sillä toiminnan ja seikkailun yhdistäminen ylhäältä tiirattavaan roolipelimuottiin on harvinaista. Ehkä syystäkin, sillä Legend of Kainin on monissa arvosteluissa tyrmätty tyhminä ja tylsänä konsolipelinä.

Pääosin juoni ja tapahtumat etenevät suoraviivaisesti, vaikkakin tepastelu ja lennähtely pitkin ja poikin Nosgothin maisemia on mahdollista. Yleensä kuitenkin etenemissuunta on selvillä, eikä päättömään aikaavievään suunta-vaistottomaan harhailuun tarvitse kovin usein sortua.

Seikkailu vie luolastosta toiseen ja kylästä kolmanteen. Luolastot on kyllästetty monenmoisella puzzlentyngällä. Vastaan tulevia vihollisia voi kurittaa miekan lisäksi mehevillä pikkukiu-soilla. Magiaa on monenlaista ja erilaisia kykykortteja kertyy mukaan melkoinen rypäs. Koskaan ei voi tietää mitä mukavaa seuraavasta luolasta löytyy, ja peliä kahlaa eteenpäin melkoisella mielihalulla.

Kain oppii nopeasti vaihtamaan olomuotoaan vampyyristä sutjakkaasti paikasta toiseen liikkuvaksi lepakoksi ja esteitten yli innokkaasti hypyväksi sudeksi. Lopulta ihmishahmoksi muuntautuminenkin onnistuu. Tämän jälkeen vierailut kyläpahaasiin su-



Hei täällähän on vihollisiakin.



Mustalaisten majassa.



Nupraptorin vaatimaton vuoristomaja.



Maukkaita väriefektejä.



Juhlallinen verenluovutustilaisuus.



Lapsilta kielletty.

juvat huomattavasti ystävällis-
mielisimmissä ja vähemmän ve-
risissä tunnelmissa ja keskustelu-
kin alkaa sujua.

Kaikki puhe kuullaan kova-
äänisistä, mikä on teoriassa tun-
nelmallista. Valitettavasti samoja
kurjasti "näyteltyjä" puheenpar-
sia saa kuulla useammankin vas-
taantulijan kertomana, mikä la-
tistaa tunnelmaa melkoisesti.
Kaiken lisäksi äänenlaatu on sut-
tuinen, mikä tekee pelistä ajoit-
tain kuullunymmärtämiskokeen.
Tekstitystä ei saa ruudulle tietenk-
ään millään ilveellä.

Elinvoimaa vampyyri saa tien-
tenkin tyydyttämällä janonsa ih-
misverellä, ja Legacy of Kain on
melkoinen ryöstämiselämys. Vi-
holliset halvaautuvat muutaman
miekaniskun jälkeen hyttelömi-
seen "ime mua" -asentoon ja
nappia painamalla hilpeä veriva-
na ryöpsähtää vastustajan kur-
kusta Kainin summuun. Kainin
ei tarvitse mennä läheskään liki
makupalaa, vaan verivana len-
nähtää parhaimmillaan huoneen
toisesta nurkasta janoiseen suu-
hun asiaankuuluvien slurps,
slurps -ääniefektien saattelema-
na. Hupaisaa.

Raskasta taakkaa kantaen...

Legacy of Kain on mukaansatem-
paava toimintaseikkailu, sitä ei
voi kiistää. Tuntikausien tahkoa-
misen jälkeen alun kepeys ja raik-
kaus katoavat kuitenkin kaukai-
suuteen. Luolastot laajenevat, vi-
holliset hankaloituvat ja puzzlet
jumittavat etenemisen ajoittain
turhauttavan pitkäksi ajaksi.
Kaikkea tätä voi toki pitää positiiv-
visenakin, pitäähän pelin tarjota
haastetta. Joka tapauksessa etene-
minen paikasta toiseen, kylästä
toiseen ja ennen kaikkea tallen-
nuspisteestä toiseen alkaa tuntua
lopulta pikemminkin urakalta
kuin mahtavalta pelinirvanalta.

Legacy of Kain kohtelee tietok-
onetta raskaalla kädellä. Tar-
kimmalla erottelulla peli näyttää
maukkaalta, mutta vaati todella
hyvin varustellun koneen, muu-

ten on tyytyminen nykiviin näky-
miin. Lisäksi näppärä zoomaus
lähtäisyydelle ei jostain syystä
onnistu tuolloin, mikä on ikävää
ja myös pelattavuutta häiritsevää,
useat puzzlet kun on helpompi
hahmottaa lähempää tarkasteltu-
na. Niinpä peliä on konehuoneen
puhdistusta riippumatta käytännös-
sä pelattava karkealla resoluutiol-
la. Valoefektit ovat joka tapauk-
sessa komeat ja erottelua voi sen-
tään vaihtaa lennosta. Silti kokoi-
naisvaikutelma on hitusen vii-
meistelemätön.

Legacy of Kainin kaltaiset toi-
mintaroolipelit ovat kuitenkin
harvinaisia ihan millä pelikoneel-
la tahansa. Niinpä sen julkaise-
mista PC:lle voinee pitää pienen
pienenä kulttuuritekona, onhan
se lajityyppinsä ensimmäisiä (eh-
käpä jopa ensimmäinen?) edusta-
jia PC:llä.

Pelintekijöiden tavoittelemaan
"hyvän ja pahan olemusta eritte-
levään filosofissävyytteiseen pe-
lielämykseen" ei sentään yletä -
onneksi. Legacy of Kain on vain
ja ainoastaan hyvää, joskin pu-
nervansävyyistä viihdetä ilman
sen suurempaa sanomaa tai sy-
vempää merkitystä. Ajoittaisesta
raskassoutuisuudesta huolimatta
sitä voi suositella kaikille genrestä
kiinnostuneille.

JTurunen



Ah, vihdoinkin tallennuspiste.

Hyvä

- Harvinaista herkkua.
- Seikkailua, toimintaa.
- Tunnelmaa.

Huonoa

- Musiikin taso vaihtelee liikaa.
- Pelirunko raskas.
- Innostus hiipuu hetkittäin.

Outo lintu PC-roolipelin joukossa. Eikä se oikeastaan olekaan mikään oikea roolipeli, pikemminkin toimintaseikkailu taitoilla ja muilla mystisillä lisukkeilla kyllästettynä.

80

VARJO VAIN

Star Wars: Shadows of The Empire

LucasArts/Virgin

Versio: myynti

Minimi: P90 (3Dfx) P120 (muut), 16 Mt, Direct-3D-yhteensopiva 3D-kortti, 4xCD-ROM

Suositus: P133

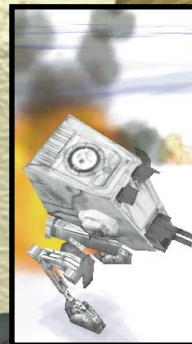
Äänet: Direct-X 5.0 -yhteensopivat

Kiintolevy: 40/60/382 Mt

3D-tuki: Direct-3D (3Dfx Voodoo, Rendition Verite, 3DLabs Permedia 2 ilmoitettu)

Muuta: tukee Force Feedback -tikkuja.

Testattu: P120, 32 Mt, Flash 3D, SB16, 4xCD-ROM



Star Wars -lisäkkeissä, eli lä-
hinnä kirjoissa ja sarjaku-
vissa, pähin puute on
yleensä eepisen myyttisen
elokuvatrilogian kääntymisen
kliseiseksi seikkailumössöksi.
Nähtävästi edes LucasArts itse ei
aina tiedä, miten vangita eloku-
vien henki.

Shadows of The Empire saapuu suoraan Nintendo 64:sta, jossa se sai nihkeänpuoleisen vastaanoton. 3D-kortin vaativa PC-versio on ainakin komeampi, mutta riittäkö se?

Shadowin sankari on heikko Han Solo -wannabe Dash Rendar, ja seikkailut sijoittuvat Imperiumin Vastaiskunnan ja Jedin Paluun väliin. Juoni jää hämäräksi, koska peli tuntuu olettavan kirjan tapahtumien olevan tuttuja.

Shadows of The Empire lyö valttikorttinsa heti kätellyssä pöytään, kun Hothin jääplaneetalla snowspeederit käyvät taistoon Imperiumin AT-AT/AT-ST-tankkeja vastaan, mukana myös harppuunan käyttö kamppaamisessa.

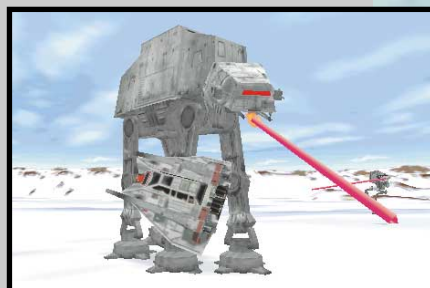
Sitten peli lupsahtaa. Enim-
mäkseen Shadow of The Empire
koostuu köyhän miehen Jedi
Knight -osuuksista. Perusase
näissä on laserpössykyä, jossa on
vieläpä maaliinhakeutuva säde.
Yleensä Dashilla on myös raketti-
reppu. Osuuksissa kerätään tut-
tua roinaa, eli tehoammuksia,
lääkepakkauksia, "Challenge
Pointseja" ja lisäelämiä. Tason lo-
pussa kohdataan konsolimaisesti
loppuhirviö. Pelin voi tallentaa
vain osioiden välissä, joten jos



TIE Fighters: 55
Savikiekoja ammuskelemissa.



Imperiumin lumipuku.



Star Wars

elämät loppuvat kesken, uusintamatsi loppuhirviön kanssa vaatii esileikiksi koko tason uudelleenpeluun.

Pelissä on myös Road Rash -henkinen Speeder Bike -kisa, ei järin hyvä, sekä ärsyttävä hyppelelyosuus, jossa Dash Rendar poukkii junanvaunuissa läpi galaktisen romutarhan. Avaruustaistelut rajoittuvat kahteen savi-kiekkoammuntaan ja lopputaisteluun, jossa eliminoidaan prinssi Nizarin avaruuslinnoituksen tykkitornit ja lennetään sen sisään präiskimään reaktoria paloiksi, jolloin koko komeus kosahtaa. Lopputaistelu on keskitasoa parempaa viihdettä, ja siinä näkyvä Star Destroyer on parempi kuin X-Wing vs. TIE Fighterissä.

Graafisesti 3D-kortin vaativa

pelin välillä huikaisevan komeaa katseltavaa, joskin Nizarin palatsi on toisinaan hämmentävän tylsä. Vähäiset ääniefektit korvaa komea musiikki. Toteutuksen pahin kompastuskivi on huonosti toimivat kontrollit: sain koko ajan vaihdella tikun, näppiksen ja hiiren välillä. Erikoisuutena peli tukee May The Forcefeedback be with you -tikkuja.



Full Throttle.



Viimeinen loppuhirviö tapetaan kolme kertaa.



Shadows tuo mieleen Rebel Assaultit: se on rajoittunutta, yksinkertaista räiskintää, mutta komeasti toteutettuna. Yhdellä suurella erolla: Shadows ei osaa hyödyntää Star Wars -



Pärinää Mos Eisleyn kaduilla.



Lopputaistelu on ihan hyvä.



juuriaan juuri lainkaan, peli voisi kertoa ihan mistä vain. Vain ensimmäinen ja viimeinen kenttä sisältävät annoksen Voimaa. Lopputulos on keskinkertainen toimintapläjäys, jossa suurin porkkana on komea grafiikka.

Jotenkin LucasArtsin logiikka ei nyt toimi. Nintendossa haukuttu peli käännetään virheineen, ja se tarjoaa pitkälti samaa kuin Jedi Knight, mutta heikomminkin toteutettuna. Ja parhaan osuuden saa ilmaiseksi demona. Shadow of The Empireä tullaan silti näkemään paljon: se on kuin luotu 3D-korttien kylkiäiseksi, ja niihin hommiin se varmasti päättyykin.

Nnirvi

Hyvää

- Nätti kuin mikä.
- Musiikki.
- Ensimmäinen ja viimeinen tehtävä.

Huonoa

- Keskinkertainen ja innoton.
- Kehnot kontrollit.

Keskinkertainen, mutta näyttävä toimintapeli.

70

Postal

Ripcord Games/Take 2

Windows 95, Windows NT

Versio: Jenkkimyynti

Minimi: Pentium 90, 16 Mt,

2xCD-ROM

Suositus: Windows NT, Pentium

166, 32 Mt 4xCD-ROM

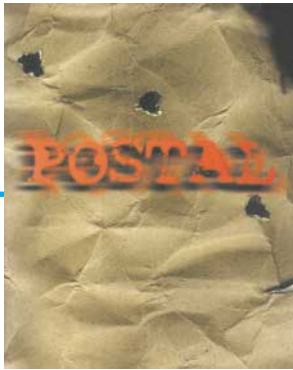
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 31-200 Mt

Monipeli: TCP/IP, IPX

Testattu: P166, 32 Mt, AWE32,

3xCD-ROM, Win95



Posti-Pekan aamu alkaa kotiovelta parinkymmenen vihollisen jahtaamana. Ideaa ei ohjekirja pahemmin valota, mutta tajuaa sen tyhempikin, kun omaan takkiin alkaa tulla luodinreikää ja kourassa on käsikranaatti, joka suorastaan huutaa "heitä minut". Tämä pikainen johtopäätös vahvistuu viimeistään silloin, kun silmät osuvat ruudun ylälaidassa näkyvään tekstiin "tapa 20 vihollista päästäksesi seuraavaan ruutuun".

Näkymä peliin on isometrinen, eli Posti-Pekka näkyy vinosti ylhäältäpäin. Ukkeli liikkuu ja juoksee, ampuu ja heittää

Hei me ammutaan



kraanaatteja tai molotovin cocktailleja. Matkan varrelta saa parempia aseita ja panoksia, kuten myös jo tuhansista peleistä tuttuja ja medi-pakkauksia, joilla saa hitpointsit täysille.

Posti-Pekkaa liikutetaan näppäimistöllä tai hiirellä. Näppäinohjaus on räiskintäpeleihin tottuneelle luontevin tapa, koska pelissä toimivat jo Doomien standardoimat tuhonäppäimet: shiftiltä voidaan juosta kovempaa, allilla liikutaan sivuttain, controlilla ammutaan ja ase valitaan näppäimillä 1-9.

Vihollisia on tyypillisesti näkyvissä kymmenkunta, osa juoksenteleee edestakaisin ja loput kykkivät piilossa autojen tai muiden esteiden takana. Viholliset liikkuvat varsin typerästi ja muistuttavatkin enemmän Linnanmäen vanhan ammuntakojun liukuhihnoilla liikkuvia ankkatauluja. Ainoastaan rakettimiehestä ja päin juoksevasta kraanaattikalasta on riesaa, muut menevät lakoon varsin helposti. Taistelemisen on huvittavan epärealistista, viholliset nytkivät luotisateessa hämmentävään pitkään ketsupin lentäessä ympäriinsä. Kuolinanimaatioihin on myös panostettu, äijät potkivat tuskissaan jaloillaan ja yrittävät laahautua suojaan.

Postalissa edetään tasolta toiselle, uudelle alueelle pääsee, kun tietty määrä vihollisia on tapettu. Maisemat ovat itseasiassa piir-

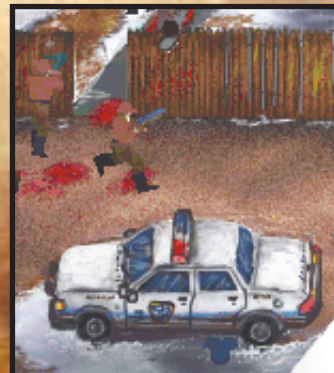
roksia, johon on ohjelmoitu missä sopii liikkuu ja missä ei. Taus-takuvat eivät voi muuttua ja siten esineet jakaantuvat joko taustakuvan päällä oleviin tapettaviin ihmisiin tai räjähtäviin tynnyreihin. Loppu onkin sitten piirrettyä taustakuvaa, jolla ei pelin kannalta ole sen kummempaa merkitystä. Itse olisin pitänyt parempana aitoa kolmiulotteista mallinnusta, piirretyissä pohjissa kun hahmo näyttää aina hieman sutivan tai leijuvan. Ukkelit ja heidän aseensa sen sijaan ovat kolmiulotteisesti mallinnettuja.

Oman kuoleman synnä on useimmiten kärsimättömyys päästä seuraavaan kenttään. Viholliset saisi kyllä napsittua aika helposti, jos vain malttaisi odotella.

Näin yksinkertaisessa pelissä on pelattavuus ja tuntuma se tärkein tekijä ja tässä ei olla kyllä ihan onnistuttu. Esimerkiksi tähtääminen on hankalaa, on vaikea nähdä mihin pikkuisen ukkelin aseensa piippu osoittaa, jonkinlainen suuntaviiva olisi ollut paikallaan. Samoin tallennetun tilanteen lataaminen on hidasta ja kömpelöä, sen lisäksi, ettei toiminto tunnu oikein toimivan.



Etana etana näytä sarves, tuleeko huomenna luoti?



Väkivaltaa väkisin

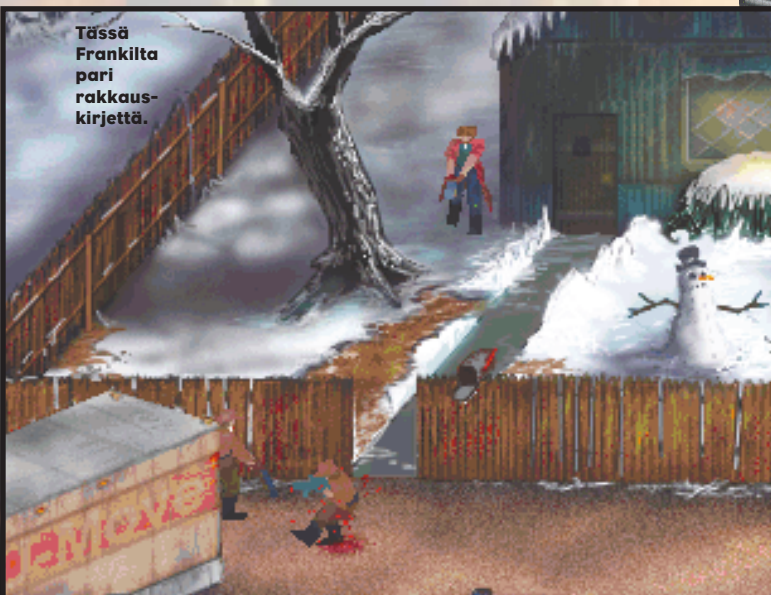
Nykyään muodissa olevaan tyyliin ei sivullisista ole väliä: ostoksilla olevat perheenemännät voi ampua päreiksi ilman että tehtävän suoritusta kärsii. Minua alkaa tämä muoti jo tympiä, olisi ihan kiva joskus pelata jotain uutta peliä, jossa perheenemäntien listimisestä sakotettaisiin ja paikallisia asukkaita ehkä jopa pyritäisiin suojelemaan.

Arvosteluversion mukana tullut lappunen kertoo, että kyseessä on raaka amerikkalaisversio eikä Euroopassa myyntiin tuleva sensuroitu painos. Myös alkuteksteissä esiintyvät tutut varoitukset heikkohermoisuudesta ja "silmitörmästä väkivallasta". Varoitukset paljastuvat markkinointihenikseksi näennäshuolehtimiseksi, sillä kyseessä on loppujen lopuksi hyvin tavanomainen räiskintäpeli ilman mitään kummallisuuksia.

Postal-dudea voidaan ajatella Originin Crusaderin pikkuveljeksi, idea peleissä on hyvin samankaltainen. Paitsi että Crusader voittaa kyllä Posti-Pekan mennessä tullen, Postalista kun tulee vahvasti väkisin tehdyin pelin maku. Tuntuu kun olisi otettu tiimi ohjelmoijia, jolle on annettu tehtäväksi tehdä muotitrendin mukainen nihilistinen väkivaltapeli. Ja väkisin tehty on myös väkisin pelattava.

Pekka Ihanne

Tässä Frankilta pari rakkauskirjettä.



Hyvää

- Sarjakuvamaiset pikku-ukot.
- Tavoittaa ajoittain tasohyppelypelimäisen tunnelman.

Huonoa

- Tähtäämisen vaikeus.
- Mielenkiinnoton.
- Vain ajoittain toimiva pelin tallennus ja tilanteen palautus.
- Toimimaton editori.

Väkisin tehty väkisin pelattava väkivaltainen.

72

Total Annihilation

Cavedog/GT Interactive

Windows 95

Versio: v.1.1. Beta 2 (päivitetty)

Minimi: P100, 16 Mt, 2xCD-ROM, hiiri

Suositus: P100, 32 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 34 Mt (monipeli 126 Mt)

Monipeli: IPX, TCP/IP, sarjakaapeli, modeemi

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules Dynamite 128, SB16, 4xCD-ROM



Pellit paukkuvat

Taistelu tosiaikaisten toimintastrategioiden herruudesta on kova: Musta Hallituskausi ei monta päivää kestänyt, ennen kuin se Totaalisesti Annihiloititiin. Taas saatiin naxuteluklaanille uusi kuningas.

Galaksin kaksi valtaryhmittymää eivät ole toisilleen helliä. ARMin ja Dann..COREn taistelut ovat riehuneet jo vaatimattomat 4000 vuotta. Resurssit alkavat olla lopussa eikä valtavia armeijoita enää heivaillakaan ympäri galaksia. Pitää keksiä budjettiratkaisu.

Sellainen on Komentaja, nanoroboteilla ja disruptoriasella varustettu robotti. Se lähetetään kohdeplaneetalle tähtiportin läpi, jossa se nanorobotteineen raken-

taa planeetalle tukikohdan roipeineen ja nostaa armeijan esiin tyhjästä. Tai ei ihan tyhjästä, rakennustyö vaatii energiaa ja metallia, jota saa revittyä planeetasta.

Total Annihilation on saanut riemuisan vastaanoton. Jos Red Alert oli Doom, niin Dark Reign oli Duke Nukem 3D, saman idean äärimmäisen hiottu toteutus. Ja Total Annihilation on sitten Quake, saman idean siirto ihan uuteen (tai ainakin uudelta tuntuvaan) pelimootoriin.

Isojen pysyjen lumo

Normaalisti naxutellustrategioissa yksiköt hitaasti kihnutetaan hengiltä, jalkaväki kestää kevyesti parikin suoraa osumaa tankilta. Total Annihilationin aseet ovat jyrkeviä ja ne tekevät selvää jälkeä parhaimmillaan kerralla. Räjähdykset ovat näyttäviä, ja siinä lentelevä irtoröhnä voi laukaista vielä lisääkin räjähdyksiä. Kun vielä tuhoutuneiden yksiköiden rungot jäävät taistelulentä kunnistamaan ja ruuhkauttamaan, kerää Total Annihilation jo tunnetasolla paljon bonuksia. Siinä on niinsanotusti muna.

Toinen Total Annihilationin uusi valttikortti on kolmiulotteisuus. Vaikka renderoitu maasto graafisesti onkin kaksiulotteinen bittikartta, on siinä jyrkät, selkeästi erottuvat korkeuserot, joilla on jopa vaikutusta. Ne estävät

liikkumista ja suojaavat ammuksilta.

Kolmantena innovaationa yksiköt on muodostettu polygoneista, joita on helppo käänellä ja väännellä niin liikkumaan kuin maastomuotoja noudattelemaan. Lisäksi niiden koko vaihtelee: enää ei iso risteilijä ole vain vähän tankkia isompi. Kuvissa yksiköt eivät näytä häppöisiltä, mutta liikkeessä ne päihittävät sprite-pohjaiset yksiköt.

Romua keräämässä

Vaikkei Total Annihilation oikeasti pahemmin standardi-C&C-klooneista eroa, onnistuu se välttämään genren pahimmat kliseet. Okei, maastoa peittää tuttu musta huntu, mutta tutka erottaa silti viholliset, ja näitä voi pitemmän matkan pyssyillä paukuttella. Resurssija kerätään, mutta höpöniumin myynnin asemasta kerätäänkin metallia ja energiaa, ja ne kierrätetään suoraan rakentamiseen. Loogisesti metallia saa revittyä raadoista ja energiaa vaikka puista.

Käyttöliittymä saa myös kehuja: kaikki mahdolliset toiminnot saa ketjutettua pitämällä shiftiä pohjassa, ja näin vaikka rakentaja voi pykätä kolme tuuligeneraattoria, hakea metallia parista romusta, rakentaa lentokonetta ja sen jälkeen siirtyä automaattisesti korjaamaan yksiköitä, ilman että pelaajan täytyy koko ajan naxutella. Kaipaamaan jäin vain Patrol-reittien waypointien editointia, ja helpommin käytettävää pienoiskarttaa.

Tehtaan varjossa

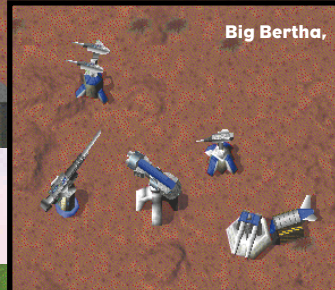
Tukikohdan rakennukseen on tarjolla tutut peruspalikat. Tehtaat rakentavat tarvittavat yksiköt, erilaiset metallinkerääjät revivät maasta metallia ja energiaa tuottaa rypäs energialähteitä, aina aurinkopaneeleista ja vuorovesivoimaloista fuusiovoimalaan. Ilahduttavasti tönöt saa rakentaa ihan minne haluaa.

Tutka auttaa havaitsemaan lähestyvät viholliset, jotka sitten tuurilla sortuvat tukikohtaa puolustavien lasertorneihin ja ohjuspattereihin. Isot, raskaat tykit, kuten ARMin Guardian ja eten-





Laivastonpomotusta pelaamassa.



Big Bertha,



Rynnäkköhävittäjät.



Taistelun jälkeen maasto on täynnä metallia.

kin Big Bertha, voivat rojauttaa lastinsa pahimmillaan kentän toiseen päähän, ja pahimmillaan tarkkuudella, jolla osuu vaikka Sigmund Freudin sikariin.

Big Bertha ja Intimidator ovatkin moninpelissä varsinaisia Tuomiopäivän aseita, joihin verrattuna ydinohjukset ovat kevyttä kamaa. Ydinohjuksia vastaan voi sentään rakentaa torjuntaohjuksia, mutta Berthan tähtäimeen joutuminen tietää loppua, jollei varastossa ole nopeaa iskujoukkoa.

Maalla, merellä ja ilmassa

Pelissä on bruttona noin 150 yksikköä. Tosin ARM ja Core muis-

tuttavat toisiaan hyvin pitkälle, joten netto on paljon pienempi.

Pelin jalkaväkeä ovat K-botit eli robottiyksiköt. Aseistus vaihtelee pikapyssyistä liekinheittimien ja ohjusten kautta suht järeisiin tykkeihin. Tankit ovat raskeampia ja kestävämpiä, melko lailla identtisin aseina, joskin niiden kaliiberi on isompi. Kummassakin maaluokassa on tarjolla myös moninpelissä tuitkärkeitä tutkanhäiritäjiä.

Maavoimien lisäksi myös merellä liikkuu tavaraa, aina nopeista partioveneistä taisteluläivöihin, sukellusveneistä amfibiotankkeihin, kuljetusaluksiin ja lentotukialuksiin. Ja kunnon ilmavoimatkin on: hävittäjiä, pommittajia, torpedopommitta-

ja ja kuljetuskoneita. Ilmavoimien ykkösase ovat kuitenkin maataistelukoneet, jotka ryppäinä toimivat yhtä kuolettavasti kuin kopterit Red Alertissa.

Joka vehjeluokassa on kaksi versiota rakentajasta. Tason 1 rakentaja pykää pystyyn kehittyneen K-Bot-tehtaan, ja tämä pystyy rakentamaan tason 2 rakentajan, joka osaa pykätä vaikka Big Berthan. Kumpikin rakentaa erilaisia rakennuksia. Sen sijaan esimerkiksi rakennusrobotin ja rakennuskoneen ainoa ero on se, että toinen rakentaa kehittyneen lentokonetehtaan, toinen K-Bot-tehtaan, muuten menu on sama. Laivaversio tietysti pykää merelliset rakennukset ja turvalaitteet. Nokkelasti rakentajat saa automatisoitua, jolloin ne korjaavat yksiköitä ja keräävät romua tarpeen mukaan.

Äly hoi

Total Annihilationin 3D-grafiikka vaati vähän riukskemman koneen alleen. Oman 120:ni toiminta silloin tällöin läsähti melkoiseksi mateluksi, vaikkei alittanut pelattavuusnormeja. Ääniefektit ovat hyviä ja musiikki miellyttävää eikä mitään limudiskosta käännyttä teknopoppia. Yksinpeliä on yhteensä 50 tehtävää.

Total Annihilationin tekoälyä on kiitelty, mutta kyseessä on lä-

hinnä intovetoinen toiveajattelu. Tekoäly on lähinnä ok-tasoa. Väillä se hyökkää voimalla, väillä istuu peukalo persiissä. Muutamat tehtävät ovat vähän kimurantimpia, mutta ei niissä hirveästi strateginen nokka tuhise. Dark Reignissä sentään tietokone pääsi usein yllättämään. Toki alan muihin yrittäjiin verrattuna Anni Hilaation järjenjuoksu on sieltä paremmasta päästä. Skirmish-peleissä tekoäly komuroi aika pahasti. Päivittämättömässä myyntiversiossa komentaja tunkee itsensä eturiviin tapettavaksi, ja muutenkin tietokoneen saa aika helposti selälleen.

Varsinainen moninpeli on pirun hauskaa, silloin kuin se toimii, sillä nimitäin on paha tapa luhistua heti alkuvalintoihin. Lisämiinuksena Total Annihilationilla ei vielä ole virallista treffipalvelua Red Alertin ja Dark Reignin tyyliin, joten vastustajat pitää hakea IRCin tahti Kalin kautta. Moninpelissä saa säädettyä rakennusrajoituksia, joten esimerkiksi Big Bertha voi kytkeä pois. CD:ltä saa monistettua moninpeliversioita.

Cavedog myös tukee peliä hyvin. Päivitykset ovat ilmestyneet nopeasti, ja pian www.cavedog.comissa pitäisi olla peliin uusia yksiköitä ja muuta mukavaa.

Tosi aikaisten strategiapeliä usein murheellisessa joukossa Total Annihilation loistaa edukseen. Se on harvinaisen pelattava, ja ennen kaikkea siinä on sitä vaikeasti määriteltävää, harvinaista Jotain. Kun Dark Reign tuntui Red Alertin jälkikasvulta, Total Annihilationissa on oma, selkeä peligeneettinen rakenteensa.

Nirvi

Hyvää

- Tuoreen tuntuinen.
- Rytisevä, ei kiltisevä.
- Hyvä käyttöliittymä.

Huonoa

- Ohjekirja.
- Tekoäly voisi olla parempi.
- Tekniset ongelmat nettipelissä.

Koko kansan tosiaikapeliä uusi kuningas.

HYVÄ PELI

91



Rakenna & Ravitse

Beasts & Bumpkins

Worldweaver Productions
Ltd/Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: 40 Mt

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Beasts & Bumpkins on päällepäin hieman Settlersin näköinen, keskiaikaan sijoitettu maastontutkimispeli, jossa seikkailulta haiskahtavia tehtäviä suoritettaessa samalla rakennetaan kyläyhteisöä suuremmaksi ja kauniimmaksi.

Tehtävänä voi olla esimerkiksi rahan tekeminen, hirviöiden valtaaman linnan valtaaminen tai muinaisen arvoesineen löytäminen.

Neljä vuodenaikaa

Koska yleensä tehtävän alkaessa komennossa on vain muutama kyläläinen ja vielä vähemmän tönnöjä, eivät rahkeet yksinkertaisesti riitä soturijoukon kasaamiseen. Ykkösprioriteettina onkin rakentaa asuintiloja, peltoja, farmi, leipomo ja muita välttämättömyksiä, jotta populaatiolla olisi edellytyksiä kasvaa. Kun kansaa sitten on riittävästi, voi alkaa värvätä miesväkeä ruotuun ja jyrätä vihollisen. Tilanne nollautuu aina tehtävien välissä, joten on sama, ylittyykö rima nippa nappa vai reilusti.

Pelivuosi on jaettu vuodenaikojen mukaan, mutta ei ole paljon merkitystä sillä, onko maassa lumi- vai ruohopinnoite. Kunhan muistaa keväällä, viimeistään ke-



Jo tämän kokoisen porukan kasaamiseen kuluu aikaa kelpo tovi.

Maastosta löytää lisätaikvoja.

Jos portin unohtaa auki, lehmät lähtevät vaeltamaan.

sällä heittää viljat maahan, leipää riittää. Mutta ihminen ei elä yksin leivästä, tarvitaan myös kananmunia, verttä ja maitoa. Munia saa omistamalla talojen välissä olevan joutomaan kanoille, maitoa saa lehmistä ja vettä kaivosta. Kansa maksaa pöperöistään, mikä on hyvä juttu, sillä rakentaminen keventää rahakirstua. Jos raha kuitenkin käy vähiin, voi maastosta etsiä aarteita, tai nostaa ruoka-ainesten hintoja.

Pientä vaihtelua tuovat erilaiset katastrofit, kovin harvoin kylläkin, ja ne tuntuivat olevan vanhasti sidoksissa suoritettavaan tehtävään. Väestön kasvaessa alkaa myös esiintyä rikoksia, mutta niillä ei näyttänyt olevan mitään merkitystä.

Heinähatut ja kypäräpäät

Pelkät maajussit kelpaavat tutkimukseen ja arkitöihin, mutta erikoistuneista spesialisteista on iloa esimerkiksi tappeluissa. Rakentamalla kiltarakennuksia ja lähettämällä kansalaisia niihin saa korvausta vastaan käyttöönsä rakennusmiehiä, sotilaita, veronkerääjiä, taikureita ja jousimiehiä. Uudet rakennustyytit saa tehtävien edetessä hissuksiin käyttöönsä.

Hirviöiden hyökkäyksien varalle on syytä palkata sotilaita. Sotiminen on yksinkertaista. Miekkoset osaavat puolustautua automaattisesti, maajussit kiviä heitellen, sotilaat aseitaan käyttäen. Hyökkäytilanteessa valitaan

ukot, klikataan hiirellä ötöä, ja siinä se. Timotaikurit ovat hauskoja epeleitä, jotka eivät kestä lähitaistelussa hetkeäkään ja juoksevat karkuun heti, kun tilanne kuumenee, mutta toisaalta ne osaavat tulipalloilla käryttää yksittäisiä vihollisia hetkessä. Papit ovat samankaltaisia, mutta niiden taikuus on parantamiseen, suojaukseen ja muuhun sellaiseen liittyvää.

Työmuurahaisten perään ei pahemmin tarvitse katsoa, sillä ne toimivat itsenäisesti ja älykkäästi. Jos johonkin haluaa talon, miehet kiiruhtavat automaattisesti rakentamaan sitä, ellei niille ole erikseen antanut tehtäväksi jotain muuta. Jos kesken rakennuksen vaikkapa tulee syksy ja vilja muuttuu korjuukuntoiseksi, äijät käyvät välillä pellolla huhkimassa, kускаavat viljan leipomoon ja palaavat sitten rakennukselle. Naisväki käy samoin erikseen käskemättä lypsämässä lehmät ja vie maidon farmille.

Sotilaiden käyttäytyminen onkin sitten typerämpää. Ne eivät oikein suostu pysymään aloillaan maastossa, vaan aina välillä joko hajaantuvat kuin pelästynyt lintuparvi, tai sitten päättävät yhtäkkiä syöksyä berserkinä vihollisen kimppuun. Mitä enemmän solttuja, sitä enemmän hihat palavat niitä kaitsettaessa.

Joukkojenhallintaa lukuunottamatta käyttöliittymä on erittäin vaivaton ja sujuva, ja vailla turhia mutkia. Lisäahmia kuitenkin ai-



Syksy on sadonkorjuun aikaa.

Vapaaherra Mildrew nosti katseensa kuningas Rolandin kirjeestä ja murahti: "No voi perkele." Hän jatkoi otteella kirjeestä. "Meillä ei ole muuta vaihtoehtoa kuin karkottaa Teidät Kuningaskunnanmestame kaukaiselle Aortan saarelle, missä Te ja uskolliset, mutta vähäpätöiset, alamaisesi elätte kurjan elämänne loppuun asti. Jos palaatte takaisin maillemme, Teidät," Mildrew nielaisi korvinkuultavasti, "mestataan." "Kauan eläköön kuningas Roland", vapaaherra Mildrew lopetti lakonisesti ja huokaisi raskaasti.

Aortaan, sinne kaipaa en takaisin

Vapaaherra Mildrew inahdi pettymyksestä. "Tässäkö kaikki?" hän kysyi ja viittasi ympäröivää, vanhahtavalla grafiikalla toteutettua Aortan saarta. "Ja katso tuota käyttöliittymää!" taivasteli Mildrew, "Osoittimeni avaa koko ajan rakennus-menua, vaikka yritän vain vierittää karttaa alas päin."

"Älkäähän nyt", adjutantti aloitti, "vaikka ne liöihin sidottu ja kieltämättä huonosti piirretty ja heikosti animoitu ulkoasu voidaan laskea heikkoudeksi, niin onhan tässä pelissä paljon uusia ideoitakin. Realistisesti sinulla on alamaista sekä miehiä että naisia, ja ei vain työikäisiä, vaan myös lapsia ja vanhuksia..."

"Mutta he ovat niin... rumia!" Mildrew parkaisi. Adjutantti kuitenkin vähät välitti tästä ja jatkoi monologiaan: "...ja he jopa vanhenevat, ja onkin syytä pitää huoli siitä, että kylän väestö pysyy riittävän nuorena, sillä vanhuksista ei työntekoon juuri ole. Itseasiassa raavaat miehet joutuvat tekemään lähes kaiken työn, sillä ainoastaan heillä on mahdollisuus liittyä erilaisiin työkieltoihin, naisten huolehtiessa lähinnä lasten synnyttämisestä ja hoitamisesta." Mildrew nyökkäsi ymmärtävästi.

"Sinun tehtäväsi on huolehtia, että alamaisilasi on riittävästi asuntoja, ja ennen kaikkea

ruokaa. Yleensä jos molemmat ovat kunnossa, väestö pysyy terveenä, tyytyväisenä ja lisääntyä", adjutantti virnisti. Sitten hän viisti sormella kaulaansa, "muussa tapauksessa..."

Sodankäynnin taidottomuus

"Eihän tässä edes pääse kunnolla sotimaan! Varsinaisia taisteluyksiköitä ei ole kuin puoletusinaa erilaista." "Beasts & Bumpkins ei ole varsinainen sotapeli", adjutantti yritti. "No ei. Kaikenlaista nippelien ja namiskoiden vääntämistä kyllä riittää, ja kaikenlaista yleistä nysväystä, kuten lehmien aitaamista ja jokakeväistä peitolänttien läiskimistä."

"Myönnä silti, että osa pelin ideoista on aika tuoreita ja omaperäisiä, kuten esimerkiksi rangaistuksien säätäminen alamaisteis tekemille rikoksille", adjutantti puolusteli. "No joo..." Mildrew myöntyi, "mutta selitähän minulle sitten, yksi vuodenaika näyttäisi täällä kestävän vain pari vuorokautta, ja miten on mahdollista että yö vaihtuu päiväksi ja talvi kesäksi kuin nappia painamalla."

Adjutantti pysyi vaiti ja katseli vapaaherra Mildrewiä vaivautuneesti.

Omenoista siideriä

"Tämä ohjekirja on täysin ala-arvoinen", Mildrew mutisi itsekseen lehteillessään pelin mukana tullutta 30-sivuista lehtistä, "vitsiä kyllä väännetään epätoivoisesti, mutta mitään konkreettista tietoa pelin mekanismeista ei ole tarjolla nimeksikään. Mitä tämäkin on?"

"Niin, oi armas vapaaherrani!", adjutantti tiedusteli. "Tässä tehtävässä oli tarkoituksena hankkia 10 000 kultarahaa, tulevia valloitusretkiä varten ja heti seuraavassa tavoite oli aivan sama -", Mildrew jatkoi hampaitaan kiristellen,

"paitsi tällä kertaa pitäisi hankkia 25 000 kultarahaa!"

"Yritätkö sanoa, että tehtävät toistaisivat itseään ja olisivat muutenkin huonosti suunniteltuja, ja että edes niiden välissä videopätkinä esitetty epämääräinen juoni ei riitä pelastamaan pelin ainokaista, täysin lineaarista kampanjaa?" "Huh, tuota en edes itse tullut ajatelleeksi", Mildrew hämmästeli. "Ja tarkoitat myös varmaankin, että monin pelin ja yksittäisten, kampanjan ulkopuolisten tehtävien puute ovat tällaisessa pelissä anteeksiantamattomia puutteita?" adjutantti spekuloi.

"Naulan kantaan!", Mildrew innostui, "tuntuisi kuin tämä peli olisi sysätty keskeneräisenä ulos." Mildrew ja adjutantti tuijottivat hetken toisiaan, hieman hämmentyneinä äkillisestä yhteisymmärryksestään. "Miksi muuten yleensäkin resurssien hallinta tuntuu pyöriävän pelkästään rahan ja ruuan ympärillä?", Mildrew viimein avasi keskustelun. "Pelissä ei louhita malmia tai hakata puita, kuten monissa kilpailevissa tuotteissa -" "Tai edes kerätä taikamausteita tai -kristalleja", adjutantti huomautti, hieman ilkkurisesti.

"Ja ainoa rahankeruutapa, maastosta löytyvien aarteiden lisäksi, on alamaisten käyttämästä ruuasta saatava verotus", Mildrew jatkoi. "Ruucaa ei voi edes jalostaa kunnolla", adjutantti totesi masentuneena, "erilaisten erikoisrakennusten avulla omenoista saa kyllä siideriä, lehmistä maitoa ja viljasta leipää, mutta siihen se sitten jääkin."

"Ehkäpä sitten joku totaalisesti Settlersiin hurahtanut tätä saattaisi pelata", vapaaherra Mildrew tokaisi. "Pitkin hampain", adjutantti kuittasi. He purskahtivat nauruun ja elivät onnellisina seuraavan keskinkertaista huonomman Settlers-kloonin ilmestymiseen asti.

Sen pituinen se.

Tuomas Honkala

heutuu pelin valtavasta hidastumisesta talo- ja miesmäärän kasvaessa, joten oikean miehen valitsemiseksi ruudulla vipeltävästä laumasta on käytännössä siirryttävä paussitilaan.

Tekniikkapuolella ei hidastumisen lisäksi ole valittamista. Peli ei kaatunut kertaakaan, ja ainoa varsinaisesti ärsyttävä piirre oli kyläläisten kahdesta kommentista koostuva smalltalk ennen paritumisiritualeja.

Onnellinen loppu

Beasts & Bumpkins tuntuu aluksi kuolettavan tylsältä, sillä pelissä ei juurikaan tapahdu. Rutiininomainen viljanistutus ja asuintalojen ajoittainen rakentaminen eivät kauan pidä kiinnostusta yllä. Ajan mittaan peli monipuolistuu, ja tehtävien selvittäminen on useimmiten mielenkiintoista puuhaa.

Pitkän päälle Beast & Bumpkins alkaa kuitenkin taas maistua puulta, sillä pelissä ei ole loppujen lopuksi paljon tekemistä, eikä kylän rakentaminen koskaan muutu peruskaavasta. Muutama kitsastellen jaettu lisäaika tai lisäkilta viihdyttävät

hetken, mutta vain hetken. Pelaaminen on kaikesta huolimatta rentouttavan vaivatonta, ja aika kuluu Beasts & Bumpkinsin parissa nopeasti. Mikään kestävä hupi ei ole kyseessä, mutta yhtä kaikki, se on helppo ja kaunis peli, jota pelattuaan on jotenkin typerän hauska ja rentoutunut olo.

Kimmo Veijalainen



61

Hyvää

- Selkeä ja kaunis.
- Helppo pelata.
- Kylä pitää melkein itse huolen itsestään.

Huonoa

- Liiankin yksinkertainen.
- Kaupunkilaisten huhkiminen muuttuu nopeasti uuvuttavaksi.
- Alkaa tahmata ukkomäärän kasvaessa.
- Toistaa itseään.

Näpsäkkä, yksinkertainen kylänrakennuspeli ripauksella sotimista ja seikkailullisia elementtejä.

82

Shadow Warrior

3D Realms/Eidos

Dos

Versio: Rekisteröity v. 1.2

Minimi: P90, 16 Mt, Dos 6.2,

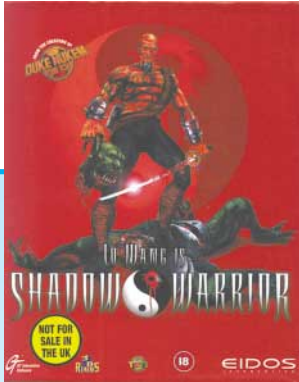
2xCD-ROM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: 65 Mt

Moninpeli: modeemi, nollakaapeli, lähiverkko, 2-8 pelaajaa

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Uzi on miekkaa mahtavampi

pöhakeutuvia ammuksia, mutta kuka niistä välittää, kun saatavilla on myös Doom-kloonien aseistuksen ehdoton kingi, mini-ydinlataus! Seiniä sillä ei sentään saa rikki, mutta muuten vikoja on vaikea löytää. Elleivät sitten kerätyttöisyys tai pitkä latausaika lähtölaskentoineen kaikkein ole sellaisia.

Arskan Eraser-leffasta tutut railgun ja piikkipommi kuuluvat listaan, ja viiveellä räjähtävä piikkipommi on oikeasti hauska. Siinä hän yrittävät juosta pakoon, kun piikkipommi on selässä kiinni. Pehmeimpien arvojen kannattajat ampuvat tulipalloja puhaltavan hirviön pään irti ja työntävät sormensa sen takaraivosta sisään, tuloksena tehokas liekinheitin. Kentissä on myös veneitä, tank-



keja ja tornitykkeitä, joiden ohjaimiin voi itse hypätä.

Muu kerättävä kama on normaaleja avaimia, haarniskoja, lääkepakkauksia sun muita, mutta pommit ovat kiva yllätys.

Pommitrioon kuuluu savupommi, myrkkyykaasupommi ja sokaiseva välähdyspommi. Todennäköisesti lähinnä moninpeliä varten tarkoitettu laite on maahan pudotettavat piikit, joihin astua a) satuttaa itsensä ja b) huutaa.

Samanlainen, ja kuitenkin erilainen

Kun nyt tapana on vertailla pelejä muihin lajityyppeihin edustajiin, niin vertaillaanpa sitten Build-pelejä. Duke on jo käytössä kulu- nut. Punaniskat kompastuvat lähtöviivoilla, sillä muiden rinnalla Rednekin ainoa pluspuoli on aidosti käyttäytyvä rynnky. Grafiikassa Blood vetää pidemmän korren, äänissä Shadow Warrior.

Aseistus on Shadow Warriorissa hauska, varsinkin Uzi & nuke, mutta Bloodin dynamiittipötkylöitä jää kaipaamaan. Kranaatinheitin toimii jotenkuten korvikkeena, muttei kuitenkaan pärjää tyylipeisteissä.

Tekniikaltaan Shadow Warrior on samankaltainen kuin muutkin Build-pelit. Erikoisuutena voi CD-musiikin vaihtaa. Siitä vain XL-viittä koneeseen tappohaluja kohottamaan, jos pää kestäää.

Vain liiankin sarjakuvamaiset viholliset jäivät ärsyttämään. Shadow Warriorin reipas aseistus, sopiva vaikeustaso ja älyvappaa meininki sulautuvat yhdeksi lajityypin parhaista peleistä. Mitä siitä, että grafiikka ei ole filiteroitua, gouraud-varjostettua, oikeasti kolmiulotteista, hicolorväreissä et cetera, kun tekemistä riittää ja on hauskaa.

Kimmo Veijalainen

Lo Wang on mestarininja, ollut jo kaksi vuosikymmentä. Varjosoturi, lajinsa koko. Nyt Wang tappaa kaikki.

Shadow Warrior on tutulla Build-enginellä tehty Duke-klooni, joka eroaa massasta meinigillään. Mr. Wang nauraa ja vitseilee syytäessään ympäristöönsä lyijyä määrät, joilla tappaisi koko maan vesilintukannan moneen kertaan. Ja pelaaja hihittelee mukana.

Rekisteröity versio eroaa shareware-versiosta lähinnä versionumeroltaan ja kenttämäärältään. Mukana on 18 uutta aluetta täynnä listittävää, lisänä piilokentät, joihin pääsee ainakin huijauskoodilla. Erilaisia vihulaistyyppä ei kovin monta ole, mutta se ei menoa häitää.

It's a good day to die

Aseistusta on riittävästi. Katana ja nyrkit ovat aina käyttövalmiina, mutta niillä täytyy hivuttaa vihollista aivan vieressä seisten, mikä on noin niin kuin eloonjäämisen kannalta arveluttavaa. Heittotähdillä, joita ohjekirjassa mielenkiintoisesti kutsutaan ti-koiksi, tekee jo jotain, mutta vasta haulikko ja varsinkin Uzi tai kaksi sopivat tosimeininkiin. Kranaatinheitin viskoo pomppuvia kranaatteja, joten vaikkapa aidan yli tai kulman taakse voi ampua.

Vanha klassinen sinko räiskii normaaliammusten lisäksi läm-



Lahjavinkki: Pupu Tupuna on ilmestynyt CD-ROMilla. Oikeasti.



Jep, Nipponissa ollaan.

Hyvää

- Reipas meininki.

Huonoa

- Sarjakuvamaiset spriteviholliset.
- Paikoin räikeä grafiikka.
- Deja Wu.

Hauska Duke-klooni.

83

DAA DAA DAADA DAADA

Tommi Mäkinen International Rally Championship

Europress/Toptronic

Windows 95

Minimi: 486, 16 Mt, CD-ROM

Suositus: P166, 4xCD-ROM

Äänet: DirectX.5-yhteensopivat

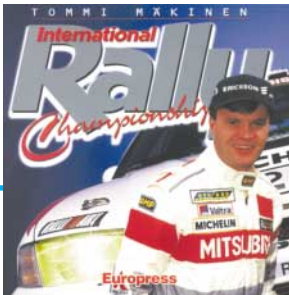
Kiintolevy: 70 Mt

Muuta: tukee myös ratteja, force feedbackja

3D-tuki: Direct3D

Monipeli: jaettu ruutu (2 pelaajaa), sarjakaapeli (2), IPX-verkko (8)

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules 128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM



Suomen markkinoille versioidun International Rally Championshipin julkistamistilaisuudesta tuli ihan oikea mediatapaus. Harvoin pelin julkaisu saa aikaan moista kohinaa aina televisiota myöten. Tommi Mäkinen kommentit omaa nimeään kantavasta pelistä olivat luonnollisesti kohteliaita, mutta silti mielenkiintoisia.

Ajopeliaddiktin innostusta laimentaa se, että pelin pohjana on käytetty Europressin noin vuoden takaista Network Q RAC Rally Championshipiä. Tuoreesta rallielämyksestä ei siis valitettavasti ole kyse.

International Rally Championshipin tekee poikkeavaksi sen täydellinen suomenkielisyys. Kaikki valikot, readme-tiedostot ja ohjevihko ovat selvää suomea, samoin kesken kisan ruudulle napsahtavat viestit. Kokonaisuuden kruunaavat kartanlukija Seppo Harjanteen suomenkieliset nuotit.

Mine puhu keskiverto soomi

Kohtalon ivaa lienee, että Network Q RAC Rally oli täysin Suomi-kielinen: yhtään suomalaista kuskiä tai autoa ei radalle päästetty – huolimatta siitä, että suomalaiskuskit olivat hallinneet pelin esittelemää RAC-

rallia vuosikaudet. Tosin ei käännös- ja suomennostyö nytkään ole täysin onnistunut: tuloslistan suomalaiskuskeilla on kovasti eksoottisilta kalskahtavat nimet!

Päin vastoin kuin Network Q RAC Rallyssä, jossa auto saattoi esimerkiksi keikahtaa ympäri pieninkin reunahipaisun seurauksena, on nyt tiukoissa kurveissa usein varaa hurauttaa pientareen kautta. Metsikön puolelle ei tälläkään kertaa ole asiaa. Ongelma on kierretty reunustamalla rata reilusti autoa korkeammilla reunarakenteilla, kalliolla, kukkuloilla, aidoilla ja talon seinillä. Kyseinen ratkaisu toimii paremmin kuin edeltäjän metsäänajon esteenä olleet mitättömät kumpareet. Illuusio kuitenkin särkyy viimeistään siinä vaiheessa, kun rataa reunustavan mitättömän korkuisen jalkakäytävän kautta ei pääse koukkamaan.

Pelivaihtoehtoja on riittävästi. Pikapeli on nimensä mukaisesti todellinen pikapeli, yhden etapin pikarävytys. Kolikkopelivaihtoehdossa pääsee jo paremmin ajamisen makuun ja mestaruussarjassa on kahlattava useampi etappi ennen palkintokoroketta. Simulaatiovaihtoehdossa ei radalla ole muita autoja, vaan kisa käydään erikoiskoe erikoiskokeelta kelloa vastaan. Tässä pelivaihtoehdossa pelaaja kahlaa kaikki pelin radat ennalta määrättyssä järjestyksessä. Lisäksi valittavana on aika-ajaja ja oman mielen mukaan viriteltyä kisaamista.

Maailman ympäri Tommi Mäkinen kyydissä

Kisat käydään eri puolilla maailmaa, mikä tuo peliin kaivattua kuvallista vaihtelua tylsien Britannia-näkymien sijaan. Silti mistään visuaalis-aistilliselämyksestä ei ole kyse. Maisemat eivät näytä järin realistisilta vaan pikemminkin tien viereen ladotuilta kulisseilta. Suomi ei muistuta erityisemmin Suomea eikä Ruotsi Ruotsia, mutta toki Brasilian erottaa sentään Kanadasta.

Äänimaailma on kolinoineen peliin sopiva, mutta Seppo Harjanteen ponnettomat oho- ja varo vähän -kommentit hurjan kolarin yhteydessä hymyilyttävät. Voihan olla, että ammattikartanlukija on kuuli kuin viilipytty tilanteessa kuin tilanteessa, mutta silti muutama perinteinen suomalais-ugrilainen ärräpää olisi tuonut hitusen väriä muuten niin yksitoikkoiseen ja eleettömään kartanlukuun.

Ohjattavuus on pääosin kohdallaan, mutta mikään realismin riemuvoitto International Rally Championship ei ole. Kontrollit ovat pikemminkin sukua kolikkopelikaahaukselle kuin simulaatiolle. Toisaalta Sega Rallystä ja Screamer 2:sta tuttua hulvatonta sivumyötäisessä kurvailua on turha odottaa. Vaikka moinen ei olisi tehnyt ajotuntumaa piiruakaan realistisemmaksi, olisi se piristännyt varsinkin kolikkopeliosuutta melkoisesti.

TOIVOTTAVASTI TETILLA ON HAUSKAA PELINI SEURASSA

Tommi Mäkinen



- Auton korjaus -

Tarkastus taso	Kori	Ohjaus	Turbo
Elektronikka	4:00	6:00	10:00
Valot	3:00		10:00
Pakoputki	6:00		0:00
Jousitus	0:00	20:00	7:00
Vaihdelaatikko			0:00
Kytkin			0:00
Jarrut			0:00
Aika: 37:00	Jäljellä: 37:00		

Varikolla on hyvä olla.



Alppitunnelmia Sveitsistä.



International Rally Championshipin edeltäjässä Network Q RAC Rallyssä oli kunnon kojelaudan ansiosta parempi ajamisen tunne.

Rasvaa koneeseen

Simulaatiopelissä ajokki ränsistyy kisa kisalta ja sitä on korjattava edeltäjän malliin ennen seuraavaa rallia. Jokaisen kisan jälkeen pelaajalla on ennalta määrätty aika korjata autoa ja jokaisen vian korjaamiseen puolestaan kuluu tietty aika. Niinpä pelaajan on päätettävä mitä kullakin varikkopysähdyksellä tehdään. Lisäksi auto on viritettävä seuraavalle erikoiskokeelle sopivaksi. Aina-kin jäätikölle kannattaa valita eri renkaat kuin kuivalle asfaltille.

International Rally Championship hyödyntää myös 3D-kortteja. Näkymät muuttuvat kauniimmiksi eli pikselit pehmenevät, mutta ruudunpäivitys ei yllättäen tule aivan niin sujuvaksi kuin olisi olettanut. Kokonaisvaikutelma on muutenkin hieman rujo. Silti 3D-korttia kannattaa ilman muuta käyttää.

Vaikka International Rally Championshipia on siunattu muutamilla enemmän tai vähemmän merkittävillä pikku-uutuuksilla, on yksi tärkeä tunnelmanrakentaja jäänyt jonnekin

matkanvarrelle. Kuvakulmia on nimittäin kaksi, mutta sisänäky-mässä ei kojelaudaa mittareineen ole lainkaan, vaan vinkkelit on kuin etupuskurilla istuisi. Edeltäjän lumituiskuisen hurmeisia elämyksiä tuulilasinyökkijien pitäessä näkyvyyttä edes jonkinasteisena on siis turha odottaa. Tuskinpa edes helpokäyttöinen, joskin hieman yksioikoinen rataeditori korvaa moista menetystä.

Tommi Mäkinen International Rally Championshipin kimp-puun käy mielellään, mutta klassikkopeliä siitä ei saa. Pelattavuudeltaan se on hitusen anteeksiantavampi kuin edeltäjänsä, mutta mitään todellista uutta ja ihanaa se ei suomenkielen kummastelun lisäksi tarjoa. Network Q RAC Rallyn jo hankkineen tuskin kannattaa siihen ropojaan sijoittaa, mutta Tommi Mäkinen -fanille se on ilman muuta pakkohankinta. Ainakin melkein.

JTurunen

Hyvää

- Suometettu.
- Ok pelattavuus.

Huonoa

- Osa radoista tylsiä.
- Vanha peli uudessa paketissa.
- Keskiverto grafiikkaa 3D-tuesta huolimatta.

Tommi Mäkinen International Rally Championship on omalla tavallaan merkkitapaus, niin täysin se on suomennettu. Eikä se ole edes hassumpi peli!

75

Riemuralli



Ignition

UDS/Virgin

Windows 95, Dos

Minimi: P90, 16 Mt, CD-ROM

Suositus: P133, 32 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat,

Dos: Sound Blaster ja -yhteensopivat

Kiintolevy: 38 Mt (Win95),

32 Mt (Dos)

Monipeli: jaettu ruutu, IPX

Muuta: 3Dfx-päivitys tulossa,

rattituki

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules 128,

SB16, 4xCD-ROM

Ignition on iloinen yllätys. Se on hauska ja hyvätunnelmainen ajopeli, joka ei pyri olemaan vakavasti otettava simulaatio vaan helposti lähestyttävä toimintakaahaus. Kuvakulma on ylävinkkelit, mikä antaa tuoreuden tunnun. Se päihittää pahimman kilpailijansa Psygnosiksen Speedsterin kirkkaasti monen monella maukkaalla kierroksella.

Nautittavinta Ignitionissa ovat persoonalliset ja yllätykselliset radat. Tapahtumia seuraava kamera liikkuu jouhevasti ja vaihtaa vinkkelä hienovaraisesti muhkeiden maanmuotojen mukaan. Ajokit ovat sekalainen seurakunta pikkukuplasta monsterirekkaan ja ne kaikki ovat ohjattu-vuodeltaan erilaisia. Kontrollit eivät välttämättä ole realistiset, mutta ajotuntema on hyvä. Koulubussi tuskin keikkuu näin sutjakkaasti edes kalleimman Hollywood-leffan vaikuttavimmassa takaa-ajokoh-tauksessa, mutta tällä kertaa moinen ei haittaa pätkääkään. Tärkeintä on tunnelma.

Apuja, traktori styyrpuurissa

Maisemat liikkuvat testikoneella huljakkaasti ja vaikuttavasti eikä erikoisefektejä ole säästely. Su-



Ignition



Rallysta tuttu ajokin virittely voittorahoilla olisi piristänyt yksinkaaajaan arkea kummasti.

Rakkaani, jakaisitko ruudun kanssani?

Toisaalta moninpelinä Ignition on varma kestohitti. Toimiva jaetun ruudun kaksinpeli ja verkkohulluille tarkoitettu IPX-verkkopeli pitävät pelin tuoreena pitkään. Moninpelin suolaksi olisi tosin kaivannut esimerkiksi radalta kerättäviä kaverinkiusaukseen sopivia lisukkeita. Nyt on tyytyminen pelkkään turbohanikan oikea-aikaiseen paineluun.

Puutteistaan huolimatta Ignition on nautittava peli. Hyvä grafiikka, tiivis tunnelma, persoonalliset radat, mainiot kontrollit ja hillitön meininki pitävät pelaajan otteessaan tanakasti. Ignition on palanen perinteistä pelattavuutta: peli, jossa kaikki osaset loksahtavat napakasti ja tiukasti kohdalleen. Hyvä UDS!

JTurunen

muu, savua, sadetta, ukkoskuuroja ja räjähdyskiihtymistä on menoa siivittämässä. Junia, veneitä ja jopa pellolta kilparadalle eksynyt traktori saattaa tupsahtaa ajokin eteen ja kukkuloilta alas vierivät kallionlohkareet ja vuorenrinnettä pölyttävät lumivyöryt pitävät hokottimet hereillä. Ylhäältä tiirattavaksi ajopeliksi Ignition on todella maukkaan näköinen.

Demopiiireissä aikoinaan mainetta näyttäneet ruotsalaisohjelmoijat ovat osanneet panna konehuoneen ruotuun. Ignitionin kimppuun kannattaa käydä jopa pikkupentumilla, peli on nimittäin prosessoriystäväisellä 320x200-erottelullakin yllättävän hyvän näköinen, kunhan ei työnä verkkokalvojaan liian lähelle kuvaruutua.

Ignitionin ainoa heikkous on yksinpelin hienoinen suoraviivaisuus. Sijoittuminen kolmen parhaan joukkoon ja liigan voittaminen riittää. Toki menestys avaa uusia ratoja, tuo muutaman ajokin lisää kokeiltavaksi ja peiliradat ihmeteltäväksi, mutta silti kokeneelle pelaajalle Ignition ei anna välttämättä purtavaa kuin viikoksi pari. Esimerkiksi Death



Hyvää

- Iso pala pelattavuutta.
- Hyvä meininki.
- Persoonallinen kuvakulma.
- Hyvä pelirunko.

Huonoa

- Hieman lisää lihaa luiden ympärille ja vot!

Vaikuttaa siltä että entiset Amiga-koodaajat osaavat panna PC:nkin vauhtiin. Hyvin ohjelmoitu ja pelattavuudeltaan hiottu kaahauskokemus.

HYVÄ PELI 85

Metsään meni

Daytona USA Deluxe

Sega

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 5-80 Mt

Ohjaus: tukee Force Feedback

-ohjaimia

Moninpeli: TCP/IP, IPX (8 pelaajaa),

modeemi, nollamodeemikaapeli

Muuta: MMX-tuki

Testattu: P188, 32 Mt, Dynamite

128 SVGA, 4xCD-ROM, SB 16,

CH Racing System



Daytona USA:n Deluxe-versio on aikaisemmin julkaistu vain Saturnille. Sega onnistui Deluxe-versiossa hukkaamaan lähes kaiken sen, mikä teki Daytona USA:sta pelihalleissa niin nohtumattoman. Uudet radat olivat tylsiä, autoissa oli tunnoton ohjattavuus eikä vauhdin tunteesta ollut tietoaakaan. Täsmälleen samat ongelmat vaivaavat PC-versiotakin.

Paperilla Daytona USA Deluxe täyttää kevyen autopelin kriteerit. Ratoja on kuusi, joista kolme on tuttuja vanhasta Daytona USA:sta. Kahdeksan erilaisen auton käyttäytymistä voi kustomoida säätämällä iskunvaimennusta, kiihtyvyyttä ja muita perusvirityksiä. Kaksinpeli onnistuu jaettulla ruudulla ja moninpeli joko lähiverkossa tai Internetissä. Radat voi ajaa läpi yksittäin, sarjana tai kilpailuun aika-ajoissa haamuautoa vastaan. Ohjaus onnistuu nyt myös analogisilla ohjaimilla, eli esimerkiksi ratilla ja polkimilla. Tarpeellinen peruskama on siis mukana.

Ongelmat alkavat kun päästään itse asiaan. Auton hallittavuus on silkkaa leijumista. Rataan ei saa kunnon tuntumaa ja mutkissa auto käyttäytyy täysin epäloogisesti. Autot kääntyvät oudon kulmikkaasti ja 90 asteen käännös onnistuu, vaikka mittari näyttäisi kahta sataa. Realismia on tällaiselta peliltä odotakaan,

mutta fysiikan lakeja pitää silti noudattaa edes vähän.

Muut kuskit eivät piittaa siitä, mitä pelaaja tekee, eli ne eivät väistele, eivät yritä estää ohituksia vaan paahtavat laput silmillä eteenpäin. Tekoälystä ei ole tietoaakaan, vaan haastetta on tehty laittamalla vastustajat ajamaan suorilla hitaammin ja mutkissa nopeammin kuin pelaaja. Vastustajat eivät noudata ainakaan saman planeetan fysiikan lakeja kuin pelaaja.

Fiasko ei olisi täydellinen ilman tökkivää ruudunpäivitystä. Daytona USA Deluxe on toki edeltäjänsä sukkelampi, mutta ainakin testikoneella SVGA-tarkkuudet voi unohtaa. VGA-tarkkuutta on tänä päivänä enää vaikea sietää, varsinkaan kun tökkiminen jatkuu lievempänä silloinkin. Illuusiota vauhdista ei synny hetkeksikään.

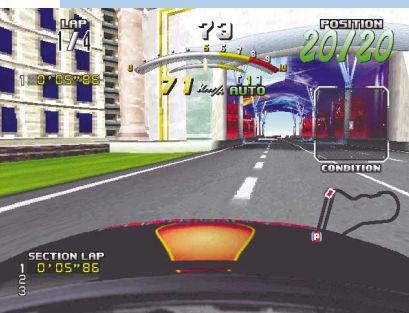
Grafiikka on astetta edeltäjänsä nätimpää, mutta näkyvä alue loppuu todella lyhyeen ja uutta maisemaa piirretään ruman lähellä. Maasto on periaatteessa lähes siedettävän näköistä, mutta katkeilevaa ajorataa ja aivan omille reissuilleen harhailevia tekstuureita on vaikea sulattaa. Daytona USA Deluxessa piti alunperin olla tuki 3D-korteille, mutta nyttemmin sitä on luvattu vasta myöhemmin julkaistavana päivityksenä. Se saattaa parantaa grafiikkaan liittyvät ongelmia.

On vaikea keksiä mitään oikeutusta Daytona USA Deluxen julkaisuun, kun autopelejä on PC:lle jo ennestään tuhottomasti. Pelkkä tunnettu nimi ei riitä ja minua vähän säällittää ne, jotka saattavat oikeasti luulla saavansa jotain kolikkopeliä muistuttavaa. Välttääkää!

Kaj Laaksonen

Mainion autopelin turhan jatko-osan vielä onnettomampi PC-versio.

57



Kerran vielä pojat

Red Alert: The Aftermath

Westwood/Virgin

Windows 95/Dos

Muuta: vaatii toimiakseen alkuperäisen Red Alertin

Testattu: P166MMX, 16 Mt, Trident, 16xCD-ROM, SB16

Dark Reignin ja Total Annihilationin tapellessa verissä päin C&C-genren kuninkuudesta, tekee Red Alert viimeisen rynnäkkönsä. Suurimmat Aftermathin tuomat uudistukset ovat tukku uusia tehtäviä, muutamia uusia yksiköitä ja joi-takin muutoksia moninpeliin. Valitettavasti Aftermath ei iske kuin miljoona voltia, vaan lät-sähtää kuin märkä sukka.

Moninpeliä on paranneltu ta-sapainottamalla joidenkin yksi-köiden ja rakennusten ominai-suuksia. Teslakäämit ovat kestä-vämpiä, betonimuuri maksaa 50 ptkältä, Iron curtain latautuu nopeammin ja sitä rataa. Merkit-tävimmät muutokset moninpe-lissä ovat kuitenkin, ettei tietoko-noon kanssa voi enää liittoutua ja mahdollisuus hidastaa yksikkö-jen valmistamisnopeutta Interne-tissä pelattaessa.

Uusia yksiköitä on seitsemän kappaletta. Liittoutuneiden oh-juksilla aseistettu ChronoTank pystyy siirtymään minne tahansa näkyvissä olevalle alueelle, tosin ennen uutta siirtymistä tankin on latauduttava jonkin aikaa. Niin ikään liittoutuneiden puolella taistelee mekaanikko. Tämä erit-täin hyödyllinen yksikkö on kuin

lääkintämies, mutta sotilaiden parantamisen asemasta se korjaa ajoneuvoja.

Kummallakin osapuolella on käytössään Demo Truck, itse-murhaiskuja tekevä rekka, jossa on mukana iiiiiso pommi.

Veli-venäläisen uusiin leikkika-luihin kuuluvat Shock Trooperit ja Tesla-tankit, jotka molemmat ampuvat teslasalamoita. Missile Sub taasen on perinteinen sukel-lusvene, joka on aseistettu ohjuk-sin. Hirmuinen MAD-tankki ai-heuttaa maanjäristyksiä, jotka ke-kevät vahinkoa KAIKILLE ajo-neuvoille ja rakennuksille.

Uusia (ainoastaan yksinpeli) tehtäviä on kaikkiaan kahdeksan-toista. Tehtävät ovat poikkeukset-ta hermojarepivän vaikeita hel-poimmallakin vaikeustasolla. Kaikki tehtävät ovat enemmän tai vähemmän ärsyttäviä puzzle-ja, joiden läpäiseminen vaatii pa-himmillaan pitkälti toistakym-mentä yritystä. Mukana tulee myös uusin (4.1) versio Westwood Chatista.

Moninpeliin Aftermath tuo siis hyvin vähän parannuksia eikä yksinpeliäkään voi ylivaikeden tehtävien takia sanoa nautitta-vaksi. Red Alert oli ja on edelleen mainio peli. Uudet lisälevyt eivät kuitenkaan tee siitä uutta tai edes parempaa peliä. Westwoodin olisikin aika tyytyä siihen, että Red Alert on klassikko ja jättää asia siihen.

Kim Soares

Yhdenkertainen lisälevy erinomaiseen peliin.

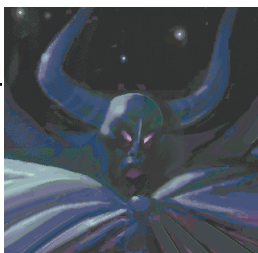
60



MAD Tank ja Shock Trooperit.

Chrono-tankit ja mekaanikko.

Pelit ● 9/1997 71



Nnirvi

●● Kansakunnan on vallannut syvä huoli: pojat eivät enää lue. Niinpä heidän kielelliset valmiutensa rappeutuvat ja useat henkiset kyvyt, kuten mielikuvitus ja ajattelukyky, näivettyvät. Internetistä huolimatta tiedon hakeminen ja sen ymmärtäminen ovat katoavaa kansanperinnettä.

Lukemisen sietämätön keveys

Olen itse asiassa aika lailla samaa mieltä, koska minusta lukeminen on äärimmäisen tärkeä taito, vähän kuin 3D-kortti: ilmankin tulee toimeen, mutta sen avulla maailma on huomattavan erinäköinen, ja positiivisempaan suuntaan. Tosin minusta tuntuu, että katoavan lukutaidon peikko on ponnahdellut esiin aina tasaisin väliajoin jo parikymmentä vuotta.

Nyt koululaisille jaettiin lukemiseen innostamiseksi Mika Waltarin novellikokoelmia, mikä sinänsä on kiitettävää, mutta ei realistista. Tokihan Waltarin nerokkuus tempaisee 15 sekunnin keskittymiskyvyllä varustetut MTV-nuoret mukaansa. Samoin kuin SSI:n kuuluisa strategiapeli Gary Grigsby's War In The Pacific ("ei peli vaan elämänura") innostaa pahimminkin "hyötykäyttäjäfriikin" pelaamaan.

Miksi ihmeessä ei kerrankin jätetty korkeakulttuurin tuputtamista naulakoon, ja jaettu vaikka sellaista vetävästi kirjoitettua klassikkoa kuin Väinö Linnan Tuntematon sotilas? Toisaalta, jos Tuntematon sotilas julkaistaisiin vasta nyt, se varmaankin luokiteltaisiin rahvaan viihdekirjoihin. Tärkeintä on, että ihminen lukee, ei se, että hän lukee hyväksytyä taidetta.

Mitä se minulle kuuluu, lukeeko nuoriso vai ei? Ja miten se liittyy pelaamiseen? Kyllä se liittyy. Monestakin syystä.

Roviolla tavataan

Lähes jokaisessa nuorison tyhmentymisestä kertovassa jutussa mainitaan pääsyllisten joukossa tuttu suosikkisyntipukki tietokonepelit (ja nykyään myös Internet). Se on aika kohtuutonta. Jos otetaan 1 000 alle 20-vuotiaasta pelaajaa ja saman verran vaikka aktiivisia urheilun harrastajia, olen varma, että lukeminen harrastuksena on jälkimmäisessä joukossa huomattavasti harvinaisempaa. Tai otetaan niiden spörttien tilalle 1 000 aktiivista TV-katselijaa. Sama juttu.

TV syntipukkina on jäänyt pelien ja netin jalkoihin, ovathan nämä eksoottisempia, eikä niistä keski-ikäinen humanisti mitään ymmärrä. Sitäpaitsi, lukutaidoton nuorisoa sanan säilällä sivalteleva teknofobisti saattaa itsekkin nauttia Kauniiden & Rohkeiden pakonomaisen seuraamisen

kaltaisesta viattomasta paheesta (Babylon 5 tietysti on eri juttu), tai viettää rikasta, virikkeistä ja henkisesti tyydyttävää lauantai-iltaa BumtsiBumin kanssa. Saattaapa koko perhe olla kerääntynyt Keskinertaisuuden Jumalan Silmän ympärille ja laulaa lallattaa julkkisten mukana. Samaan aikaan yöpöydällä toukat rouskuttavat trendikirjoja a la Alkutuuli, joissa kirjamerkki on sivulla 48.

Kuten kirjatkin, suurin osa peleistä vaatii pitkäjänteisyyttä, aktiivista ajattelua, ongelmanratkaisua ja kaikkea muuta harmaita aivosoluja tehostavaa. Siksi ei olekaan ihme, että Pelit-lehden lukijoista 70 prosenttia ilmoitti harrastukseksi lukemisen. Ei se tarkoita, että pelaajista 70 prosenttia lukee, se tarkoittaa, että muutenkin lukevat osaavat lukea myös aikakauslehtä.

Jos viitsisin, voisin olla huolestunut aikuisväestön toislukutaidottomuudesta: tietokonetta ei uskalleta eikä osata käyttää, ja sen opiskeleminenkin on tuskallista. Seitsemän veljekseni malliin "Pee sano pee, see sano see", ja sitten paetaan ikkunasta tupakille.

Tota...joo...

Ihminen, joka ei lue mitään tai lukee erittäin vähän, hallitsee pahimmassa tapauksessa äidinkieltänsä vain auttavasti. Miksi SE minua liikuttaa? Siksi, että ennen Tiedon Valtateitä heidän kirjalliset tuotokset jäivät vain äidinkielen opettajan silmiin, nyt ne voi postittaa tuhansien, jopa kymmenien tuhansien iloksi Internetiin tai purkkeihin. Kielitaidon merkitys korostuu mukavasti, kun lukee jälleen yhtä pitkää vuodatusta, jossa ei ole isoja kirjaimia (tai pelkkiä isoja kirjaimia), ei välimerkkejä (paitsi paljon pisteitä), eikä kappalejakoa. Se on usein myös kirjoitettu tajunnanvirramuodossa, tota- ja joo-sanoja säästämättä.

"Kewl...tota...ku ei sitä juttuu jaxa sillai lukee...joo...meinaan kun hahmotus on piron vaikkeet...joo...tota...eikä punast lankaa meinaa löytää...ööh...mun piti sanoa vielä...jotain...T: nAkklmAkArA PS: VASTAA NOPEASTII!!!!!!!!!!!!!!"

Alan lehdistö tulee onneksi apuun ja tarjoaa helpot ja hauskat irviötaulukot. Sar-

kasmia esimerkiksi ei normaali virtuaalisurffari enää ymmärrä lainkaan ilman niitä pakollisia merkkejä :) tai ;). Kauhulla odotan, koska lehdet alkavat käyttää niitä jutuissaan. Voisi olla asiallista kertoa myös, ettei tuollaista mökellystä oteta vakavasti. Asiallinen, lyhyt ja selkeä viesti menee biljardi kertaa paremmin perille kuin hahmoton jorotus.

Emmä jaxa

Entäpä tiedon hakemisen tahi omaksumisen kyky? Lukevan ja lukurajoitteisen ero näyttää kulkevan siinäkin, että lukurajoitteinen ei välttämättä ymmärrä tiedon hakemista edes käsitteenä. Ja sepäs minua vasta liikuttaakin. Frederik Pohlin kertomuksessa "Venuksen ihanat kukkulat" perusolettamus oli, että fiksummat tekevät vähemmän lapsia kuin yksinkertaisemmat, ja niinpä tulevaisuuden maailmassa pieni joukko fiksuja ihmisiä yrittää pitää maailman käynnissä, kun uusavuton, hidas enemmistö roikottaa alahuulta, tuijottaa töllöä ja odottaa, että kaikki kannetaan eteen.

Siinäpä sitä onkin Tiedon Valtatien arkipäivää. Helposti pienellä oma-alotteisuudella hankittavan tiedon kysyminen on kasvanut suhteettomiin mittoihin. Kaikki alkavat aloittelijoina, ja useimmat oppivat, mutta entä jos alakaneettina on "kun en itse jaksaviitsi". Ja miten pitäisi suhtautua "kerro mikä 3D-kortti mun pitää ostaa, koska juttu oli liian pitkä, en jaksanut lukea loppuun asti" -tyyppisiin aneluihin?

Täysin ilman armoa. Sitä näyttää, mitä kylvää. Tietoa ovat sekä kirjastot että Internet tulvillaan. Kuka säälii ihmistä, joka löydetään säilyketoikinavaajatehtaan varastosta nälkään kuolleena, avaamaton säilyketoilkki kädessään?

Internet ja tietokone eivät korvaa kirjaa, eivätkä ole sille edes uhka. Ihminen voi olla fiksu ja elää tyydyttävän elämän lukeematta yhtään kirjaa, ja lukeva ihminen voi olla tyhmä ja tylsä. Toiset lukevat, toiset eivät, kai se on geneeissä. Mutta pyydän kauniisti: vaikkette mitään muuta eläessänne lukisi, lukekaa edes ohjekirjat!



Pelistä tuttu

●● Pelit ovat osa kulttuuriamme, joidenkin mielestä jopa taidetta. Joka tapauksessa niillä on yhä suurempi vaikutus ihmiselon ihanuuteen ja kurjuuteen.

Pelit ovat aina ammentaneet aiheita ja vaikutteita kirjoista, elokuvista ja televisiosta. Mutta onko pelikulttuurilla ollut vastaavaa vaikutusta elokuvaan tai muihin medioihin? Tätä pohtii australialainen Wark McKenzie artikkelissaan The Video Game As Emergent Media Form (Media Information Australia, 71/1994, s. 21–30).

Muna vai kana

Marion ja Street Fighterin kaltaisten lisenssi-elokuvien epäonnistumisesta huolimatta peleillä on jo pitkään ollut merkittävä vaikutus koko mediakulttuuriin, etenkin elokuvaan. Viettäähän suurin osa elokuvissa käyvästä ikäluokasta paljon enemmän aikaa peliohjaimen ääressä kuin elokuvateattereissa. Siksi Hollywoodin käsikirjoittajat ja ohjaajat pyrkivät hyödyntämään video- ja tietokonepelien tutuiksi tekemiä elementtejä ja dynamiikkaa luodakseen pelisukupolvelle istuvia elokuvia.

McKenzie ottaa esimerkiksi Terminator II:n, jonka rakenne muistuttaa erehdyttävästi tietokonepelin kaarta yhä haastavampine vaikeustasoinen ja loppumonstereineen. Osa elokuvan kohtauksista muistuttaa erehdyttävästi kameratyöskentelyltään ja leikkaukseltaan vieriviä räiskintäpelejä (takaa-ajo tulvavesikanavassa), osa tasohyppelyitä (loppukohtaus valimossa). Kaiken kruunaa musiikki, joka on ammentaa pelien ääniefektien rytmityksestä tapahtumien etenemiseen. Ei ihme, että Terminator II tuntui jo ensi katsomalla niin tutulta ja turvalliselta.

Pelistä tuttu -menetelmä oli tuttu myös Yhdysvaltain armeijan tiedottajille, kun he kokosivat uutisaineistoa Persianlahden sodasta. Kaikki tapahtui kuin tietokonepelin ruudulla: siististi, vetettömästi, ja ennen kaikkea pelien tutuiksi

tekemiä muotoja noudattaen. Tiedottajien valinta oli ilmeisen tietoinen... ja onnistunut. Niin hyvin sota onnistuttiin kotirintamalle, etenkin sotaa perinteisesti vastustaville nuorille, pelien suurkuluttajille markkinoimaan.

Vaikutteet kulkevat myös toiseen suuntaan. Esimerkiksi CNN:n Bagdadin yöpömituksista valovahvistinten avulla kuvaamat vihreävalkoiset näkymät löysivät heti tiensä pelien raaka-aineeksi.

Mikä maa mikä vuosisata

Yhdysvallat on tunnetusti vapaa maa ja tietotekniikan edelläkävijä. Kumpikin käy hyvin ilmi liittovaltion viranomaisten päätöksestä poistaa valtion omistamista tietokoneista kaikki tietokonepelit pasianssista ja miinahravasta alkaen. Niiden pelaamiseen kun tarvääntyy kallista työaika.

Viranomaisten päätä ei saanut kääntymään edes heille järjestetty näytös pelien asentamisen helppoudesta. Ilmeisesti ajatus, että amerikkalaiset virkamiehet ja -naiset, vastoin nimenomaisia käskyjä ja ohjeita, käyttäisivät veronmaksajien rahoilla hankittuja Internet-yhteyksiään pelien imuroimiseen ja pelaamiseen, ylittää täysin heidän käsityskykynsä.

Postinkantaja kello kahdessa

Pelien suunnittelijat ja pelaajat eivät elä enää irrallaan muusta maailmasta. Sen on saanut kokea Yhdysvaltain Tusconissa toimiva pelitalo Ripcord. Heidän uusin hittinsä Postal on nostattanut amerikkalaiset postivirkailijat ja postinkantajat takajaloilleen. Vaikka pelissä ei postikonttoreita räjäytelläkään, naapurustoa haulikolla ja liekinheittimellä häiriköivän

päähenkilön sotahuuto ”going postal” on postiväelle liikaa.

Huudon taustalla on useampikin postivirkailijan Yhdysvalloissa tekemä joukkomurha, joiden tuloksena going postal on saanut uuden merkityksen nuorten kielenkäytössä. Se tarkoittaa mielipuolista katuväkiä, ja siitä Postalissa on nimenomaan kyse. Ensimmäisellä tasolla pelaaja riehuu lähiössä ampuen esimerkiksi kirkkokansaa ja paikallisia poliisivoimia, mutta ylemmillä tasoilla päästään esimerkiksi leirintäalueelle ja huvipuistoon.

Akateemista räiskintää

Sukulaisillekin kehtaa jo vähitellen kertoa saavansa elantonsa tietokonepelejä pelaamalla, suunnittelemalla tai ohjelmoimalla. Kohoavat kulmakarvat saa aisoihin kertomalla, että tietokonepelejä voi nykyään opiskella Teknillisen korkeakoulun tietojenkäsittelytekniikan osastolla Espoon Otaniemessä. Totuuden nimissä on pakko myöntää, että kyseessä on vasta yksi vaihtuva-aiheinen seminaari, mutta parempi sekin kuin ei mitään. (Myös Taideteollisessa korkeakouluissa on meneillään samantapainen luentosarja. –toim.huom.)

Seminaarissa kuullaan paitsi opiskelijoiden peleihin ja pelaamiseen liittyvistä aiheista laatimia esitelmiä, myös suomalaisissa pelitaloissa työskentelevien ammattilaisten pitämiä luentoja. Seminaariesitelmien pohjalta on tarkoitus koota myös ensimmäinen aihepiiriä monipuolisesti eri näkökulmista käsittelevä kirja.

Kerron omassa esitelmässäni (semma mahtuu lisuriopintoihini, jee) muun muassa siitä, miten alan tutkijat käyttävät surutta yli kymmenen vuotta vanhoja tutkimuksia väitteidensä perusteina, vaikka pelit ja pelikulttuuri ovat tällä välin muuttuneet dramaattisesti. Miten helppoa minunkin olisi amerikkalaisen kollegan tavoin vedota vuonna 1984 julkaistuun tutkimukseen kalifornialaisten perheiden pelaamisesta. Se kun osoittaa heidän kuluttavan konsolin ääressä keskimäärin ainoastaan 42 minuuttia eli vähemmän kuin esimerkiksi television ääressä. Vuonna 1991 julkaistun tiedon mukaan pelaaminen ei myöskään vähennä nuorten urheiluharrastusta tai koulumenestystä.

Mutta mikä on tilanne nyt, vuonna 1997?





Joulunalun peliruuha lähestyy. Uudet pelit toivottavasti herättävät uudenlaisia keskusteluita peleistä, sekä vanhoista että niistä uusista.

Fantasiakirjallisuudesta saapuu edelleen postia: yleisön pyynnöstä lopetimme kuitenkin juupas-eipäs-talolle menneen keskustelun, eikä aiheeseen palata ainakaan vähään aikaan.

Sähköpostin kautta tulleita kirjeitä on tällä kertaa mukana useita, tosin tajunnanvirtojen selvittäminen on välillä todella tuskaista. Paljon helpompaa olisi, jos muistaisitte, että nettikirjeitäkin on paljon helpompi lukea, jos kielioppisäännöistä käytettäisiin edes pistettä.

Kirjoitelkaa ahkerasti!

Pelit

Posti

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

tai e-mailina toimitus@pelit.fi tai BBS:n kautta.

Kahvitauoilla netissä

Niko, juttusi pelaamisesta (Pelit 7/97) herätti kipeitä tunteja henkilökohtaisen peliharrastuksen tiimoilta. Työpaikallani olen törmännyt ilmiöön ”kaikki tietokoneen kanssa näprääminen on hyödyllistä ja kehittävää, paitsi pelaaminen”.

Harrastin aikoinaan pelaamista kahvitauoilla, lähinnä Windowsin pasianssia, koska se kesti suurinpiirtein kahvitauon verran. Tämä narkästytti joitakin työtovereitani, ja esimieheni otti asian puheeksi. Kysyi, onko pelaaminen tosiaan rajoittunut vain kahvitaukoihin, ja kertoi kysyvänsä asiaa, koska pelaamisestani oli valitettu.

No, annoin periksi, ja sanoin, että ehdin kyllä harrastaa pelaamista kotonaniikin. Kahvitauot tupsuivat vain jäämään lyhyiksi. En juo töissä kahvia enkä tupakointiakaan harrasta, joten kymmenminuuttista on vaikea saada kulumään.

Asia sai ikävän lisäpiirteen, kun työpaikallemme tuli uudet tietokoneet ja joka koneelle Internet-yhteydet. Joku pikkusielu, nähtävästi tie-

tokoneita ja -ohjelmia tarkemmin tuntematta, valitti esimiehelleni, että käytän liikaa aikaa Internetissä.

Pohdin syytöstä aikani, ja keksin, että kyseinen ”kyttääjä” ei nähtävästi erottanut Internet Explorerin layoutia Windowsin resurssinhallinnan ulkonäöstä! Käytän silloin tällöin työssäni myös Paint Shop Prota, jonka painikkeet ovat (ainakin kauempaa selän takaa kurkittuna) lievästi webbiselaimen painikkeita muistuttavat.

Pelaaminen on siis edelleenkin ajanhukkaa, ja pelaajat jopa työaikana surffaajia pahemmat. Arvasitko ammattini? Et varmaankaan, olen kirjastovirkailija. Arvaa muuten, onko kirjastoomme tilattu Pelit-lehti? No, ei tietenkään. Sen verran olen onnistunut asioita junailemaan, että sain luvan imuroida netistä sharewarea (pelejä) ja kopioida levykkeille lainattaviksi. Kirjasto jopa kustantaa tyhjästä levykkeet, jos niitä ei nyt kymmeniä mene.

Et siis ole yksin, ja oli ilo huomata, etten minäkään. Pistän tämän mailin menemään, ja alan rakentaa huvipuistoa. Vai lätkäkö läiskisin?

Hyvää syksyn jatkoa, kiitoksia Pelit-lehdestä, pitäkää tinkimätön linjanne!

Richie

Se on sitä arkipäivän fasismia. Kun ihmistä vähän raaputtaa, alta paljastuu ahdasmielinen tyranni tai kerkeäsilmainen kyttääjä. –nn

Kolmannen kerran

Näin heti Pelit 7/97:ssa Steel Panthers III -esimulgasun. Joko kohta Kaizu ja Niko ottavat yhteen, kolmannen kerran?

Player Two

Meidän lienee ilmeisesti pakko. –nn

Luetaanko kirjeitä?

Olen lähettänyt jo kymmeniä kirjeitä, mutta ainuttakaan ei ole julkaistu. Luetaanko niitä kirjeitä ollenkaan?

Voisitte lopettaa väärin vinkkien ja koodien julkaisun, ne on lähetetty vain palkinnon toivossa. Hyvää syksyä koko toimitukselle.

Joona

Kyllä jokaikinen kirje luetaan, mutta kaikkia ei todellakaan voi julkaista. Esimerkiksi julkaisin nyt sinun kirjeesi, mutta suoraan sanottuna kirje on aika turha: mitä tahdot sanoa vai haluatko vain nimesi lehteen?

Emme todellakaan voi tarkistaa jokaista koodia ja vinkkiä, meidän on pakko luottaa lukijoihimme. Palkitsemme kuitenkin vain tarkistetuista vinkeistä tai ratkaisuista, joten huijarit jäävät nuolemaan näppejään.

TV:ssä väkivaltaa

Lehdessä 2/97 Jani Wilbur mainitsi, että esimerkiksi Harvester pitäisi sensuroida. Olen samaa mieltä, mutta silti pahin lapsiin vaikuttava

asia on tv, koska siellä esitetään muun muassa Power Rangers -ohjelmaa, joka edustaa ”mä olen hyvä, sä olet pahis, ja hyvikset voittaa aina”.

Jokunen

Television katselemiseen pätevät samat lait kuin tietokonepeleihin tai lehtiin: on vanhempien asia arvioida ohjelman tai jutun sopivuus lapsilleen. Sensuuri ei koskaan ole oikea ratkaisu.

Mikä Twinsenissä viehättää

Edellisessä Pelit-lehdessä oli Kimmo Vejjalainen tiukka arviointi Little Big Adventure 2:sta. Se erosi omasta henkilökohtaisesta kokemuksestani ja haluankin kertoa, mikä Twinsenissä oikein viehätti.

Ensinnäkin sekä Twinsen Odysseussa että edeltäjässään on valtavan kaunis grafiikka. Sivusta seuranneena voin sanoa, että tähän verrattuna duket ja doomit ovat kuin törmäilyä pahvilaatikossa. Little Big Adventuret ovat seikkailupelejä, joten asenoiduin ympäriinsä vaelteluun ja ilmeisesti tietokonepelien välttämättömään pahaan eli mätkimiseen seikkailuna. Hihat palavat takuuvarmasti, jos ryntäilee eteenpäin aggressiivisen päämäärähakuisesti. Lisäksi arvostan sitä, että pelin hahmot osoittavat tunteita ja kommunikoivat, muulloinkin kuin veren tukiessa ruokatorvea.

Twinsen eroaa monista rakentelu- ja varustelupeleistä siinä, että tehtävät vaativat muutakin kuin tankkien ja teräseiden siirtelyä ruudulla tai kaukalossa ympärikkähoittamista.

En väitä, etteikö jokaiselle löytyisi pelitarjonasta jotain sopivaa, mutta aikuisena naisena edellytän peliltä muutakin kuin ”nyt osu, yks’poinssi” -periaatetta. Twinsen Odysseu on sentään yritys siihen suuntaan.

Pienen sinisen ystävä

Puolustat lähinnä seikkailupelejä, et oikeastaan perustelee, miksi juuri Little Big Adventure on hyvä seikkailupeli. Olethan kokeillut muitakin seikkailuja?

Ymmärtämisestä

Olen ihmetelty jo jonkin aikaa sitä, että nykyäänkin, vaikka on tietokoneiden ”kultakausi”, monet ihmiset kokevat tietokoneita kohtaan jonkin asteista kateutta ja ymmärtämättömyyttä. On myönnettävä, että ne, jotka eivät ymmärrä mitään, alkavat jäädä ajasta jälkeen. Enää ei voi olla ulkona tietokonekauden vaikutuksista. Loppujen lopuksihan kaikki tietokoneisiin ja teknologiaan liittyvät alat ja asiat vaativat asian tietämyksen lisäksi ymmärtämystä.

On monia, jotka osaavat monia asioita (esimerkiksi ohjelmoijat, tie-

tojärjestelmien ylläpitäjät), mutta eivät välttämättä ”ymmärrä” niitä: sitä kauneutta ja sanoinkuvaamaton tuntemusta, joka kohdistuu tietokoneita kohtaan. Siksi kutsun sitä näin yleiskuvallisesti ”ymmärtämiseksi”.

On sääliä, että katsella joskus jotakuta henkilöä (yleensä noin 18–25 vuotias nuorimies), joka on tyttöystävänsä kanssa valitsemassa peliä. Normaalisti miehen tyttöystävä alkaa valittaa jostain ja nauraa jollekin pelille, jota mies on valitsemassa. Yleensä mies häpeissään laittaa pelin takaisin hyllylle.

Ja jos kyseiset henkilöt avioituvat, voi mies joutua lopettamaan harrastuksensa, eli tietokonepelien pelaamisen. Tietenkin päätös on henkilöistä kiinni, mutta todennäköisesti toinen osapuoli pystyy ankan väittelyn jälkeen lopettamaan partnerinsa lapsellisen harrastuksen.

Hän haluaa lopettaa sen, koska hän ei ymmärrä, tai halua ymmärtää, mikä on vielä pahempi. Uskon kuitenkin jokaisen lukijan ymmärtävän tarkoitukseni.

Olen huomannut myös, että ikääntyvien ihmisten (harvojen) yritys pyrkiä ymmärtämään nykyään vallitsevaa digitaalikulttuuria on kunnioitettava, mutta se saattaa myös muuttua pakonomaiseksi. Eräänä päivänä näin noin 60-vuotiaan miehen ostavan tietokonepelejä. Hänen vaimonsa tuki hänen ostamispäätöstään. Miehen ongelma oli kuitenkin se, että hän ei osannut valita sopivaa peliä itselleen, sillä niitä oli niin ”paljon”.

Ja huolimatta siitä, että hän ei osannut valita, hän osti väkisin itselleen pelin. Ikääntyvät ihmiset siis kokevat pakonomaisesti tarvetta saada jonkinlainen kosketus vallitsevan bittikulttuurin kanssa.

Toivon, että jokainen lukija ymmärsi sen ajatuksen, jonka yritin saada selväksi. Jos ei ymmärtänyt, voi pohdiskella omassa mielessään, sillä loppujen lopuksi kysymys on vain ymmärtämisestä.

I just try to understand

Minulta kyllä meni hiukan yli ohi. Näin pienillä otoksilla, mitä sinulla tuntui olevan, vedät aika pitkälle menneitä johtopäätöksiä: tyttöystävät/vaimot eivät pelaamista ymmärrä, ja jotkut ikääntyvät ihmiset yrittävät, mutta eivät onnistu. Tämä kyllä vaatii jo kommentteja muiltakin lukijoilta.

Seitsemän Larrya?

Irene -81 (Pelit 8/97) Jos sinulla todella on 7 erilaista Leisure Suit Larrya (mukaan ei lasketa ensimmäisen uusintaversiota), olet joutunut huijauksen kohteeksi, koska Larryja on vain kuusi. Nelosta ei koskaan julkaistu.

Vesa Vilkmán

Dark Reignissä vanha idea

Lehdessä 8/97 Niko kehui Dark Reignin arvostelussa, että onhan pelillä jotain omiakin hyviä ideoita, esimerkiksi yksiköt keräävät kokemusta taisteluissa, jonka avulla ampuvat nopeammin ja tarkemmin. Tuo sama ideahan oli jo KKND:ssä, ja sehän ilmestyi aikaisemmin (vai?...)

Enigma

Arvostelu oli itse asiassa 7th Legionin. Toki KKND:ssäkin näin oli, mutta sillä ei ollut näkyvää vaikutusta. 7th Legionissa oli.

Vatanen ja raitaverkkarit

Lehdessä 8/97 oli yksi aika silmiinpistävä kirje nimimerkillä Mika, Real Life Hero. Nirvikin ihmetteli, mistä kyseisen henkilön käsite "Vatasesta" jonkinlaisena kansakunnan sankarina on syntynyt. (Ei kun se oli laimea vitsi. -nn) Veikkaisin, että tämä on Ari Vatanen, suuri ralliautoilija. Kirjoittaja kuuluu näköjään ryhmään, jota kutsun nimellä "raitaverkkarit" eli yleensä mopojaan räplääviä, pilottitakeilla ja adidasraitaverkkareilla varustautuneita älykääpiöitä, joilta mikään koulu ei ole turvassa.

Näiden juttuja kun kuuntelee toisella korvalla, niin lauseet koostuvat lähinnä sanoista mopo, lätkä, sähkö, mopot, kaasari, lätkä. Näillä henkilöillä on tapana suhtautua tietokonepelaajiin ja muihin vähänkin normeista poikkeaviin ihmiseen tietyllä asenteella. Mika juuri kuvitteli, että jokainen, joka on scifistä tai fantasiasta kiinnostunut, on täysin sen lumoissa ja erossa normaalista elämästä. Tämä ehkä johtui henkilön sairautta lähentelevästä addiktiosta ralliautoilua ja urheilua kohtaan.

Kuka tahansa pelaaja osaa erottaa muun elämän tietokoneista, niin kuin myös pitäisi pystyä raitaverkkarienkäin mopot ja salibandy.

Imril, Kamaarin kaupungin pääpappi



Puheet tekstinä

Mielestäni peleissä pitää ehdottomasti olla mahdollisuus saada puheet ulos tekstinä, koska harvassa pelissä puheet ovat niin selkeät että ne voisi ymmärtää. Tekstitys on hyvin tärkeää varsinkin seikkailupeleissä, joissa juoni jää varmasti ymmärtämättä jos ei pysty seuraamaan hahmojen jutustelua. Esimerkiksi Harvesterissa, jossa tekstin saa kyllä näkyviin pelissä mutta videopätkissä ei: juoni jäi hyvin epäselväksi, koska loppudemon aikana tuli minuuttikaupalla juttua, josta ei saanut mitään selvää. Niinpä läpiluunilo laskee koska ei saa selvää loppuratkaisusta.

Aapo

Olet oikeassa. Valitettavasti pelitalot eivät tunnu muistavan, että koko pelaava maailma ei puhukaan englantia äidinkielenään.

Tytöt pitävät Larrysta

Tuukka Takala (Pelit 7/97) kertoi Larry seiskan surkeasta kohtalosta NYT-liitteen naispeliarvostelijan kourissa. Olen itse tyttö ja Larry-pelit ovat mielestäni tasa-arvoista taidetta. Toisaalta naiset ovat seksiesineitä, toisaalta taas naureskellaan sille, mihin typeryyksiin mies ryhtyykään mahdollisuudesta livahtaa hameen alle. NYT:n arvostelija ei ollut tajunnut Larryn ideaa lainkaan.

Olen itse pelannut kaikki Larryt puhki ja kun olin vielä koulussa, olivat Larryt naispuoleisten luokkatovereideni suuri innostus. He suorastaan ruikuttivat päästäkseen meille pelaamaan! Mikään muu peli ei tyttöjä niin tietokoneeseen liimannut, ei edes pyhä Apinasaari.

En tiedä mikä Larryissa viehättää. Voisiko se olla kerrassaan symppis sankari, jolle aina käy köpelösti, mutta joka silti aina jaksaa olla oma muuttumaton, hyväntuulinen itsensä?

Joka tapauksessa tytöt pitävät Larrysta. Jopa tietokonetta kamoksuva äitini on pelannut avustuksellani viimeisimmät osat läpi. Niin että se siitä, että Larry voisi karkottaa tytöt pois koneen ääreltä.

Sulaine

Larry miehille, Larrynina naisille

Kun kerran Larryt ovat miehille suunnattuja pelejä, milloin tulee naisille suunnattu "female Larry", Larrynina? Larryissa idea on hyvä ja huumori hauskaa, joten toivoisin samaa hupia myös naisille.

Tanya

Peli Klinikka

Koonnut: Tapio Salminen



Vuodenvaihteen alkaessa jo hyljälleen huohottaa niskaan uusien pelien määrä senkun vain kasvaa. Vanhojakaan hittejä ei kuitenkaan ole unohdettu, ja kysymyksiä ja vastauksia voi edelleen lingota osoitteeseen:

Pelit
Vinkit
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
E-mail: vinkit@pelit.fi

Voittajaksi selviytyi tällä kertaa nimimerkki The Mad One Bad Mojon lyhyellä ja ytimekkäällä läppärillään. Kiitoksia kaikille auttajille.

Pod

Kirjoita seuraavat koodit isolla:

VALAY
CRASH
RETRO
LABEL

Tuntematon

Daggerfall

Hyvä tapa kerätä rahaa on tavallisen open-loitsulla suoritettun öisen kaupavarkauden lisäksi myös hautakatakombien ryöstely, tavarat kun syntyvät niihin aina uudestaan luolasta poistuessa. Myös pankista saa otettua hyvin lainaa, itse en ainakaan joutunut lainoja takaisin maksamaan. Hahmon valinnassa kannattaa ottaa high elf, koska se saa luonnostaan immuniteetin lamauttavia taikoja vastaan. Jos lisäksi teet hahmon custom-valikossa ammatinvalinnan sijaan, on se miltei voittamaton. Luonnollisesti pelistä katoaa kaikki maku näitä kikkoja käyttäessä.

Mörkö

Diablo

Warrior (Pelit 6/97). Toisella tasolla jossain seinässä on aukko, jossa lukee "To a Dark Passage". Mene siitä sisään ja tapa luolastosta kaikki olennot, niin vesi puhdistuu. Tämän jälkeen käyt vain parantajan luona ja hän antaa sinulle sormuksen.

Relic

Herttua Jaan (Pelit 6/97). Kentässä on kaksi liittoutunutta heimoa. Sinun kannattaa etsiä näiden kahden yhteinen raja ja alkaa mätkiä heimoista ylemmää. Kulje näin rajaa pitkin kunnes löydät portin. Alemman heimon kimppuun ei kannata käydä, sillä ne ovat paremmin koulutettuja ja heidän tappamisestaan ei ole mitään hyötyä.

Older-Rem lvi 40+ mage

Double Trouble

Mistä saan kalastajan haluaman henkilöllisyystodistuksen? Entä miten pääsen laiturilla olevaan varastoon, kun vartija seisoo tiukasti vahdissa?

Sukeltaja Muikku

(Part two:) Miten saan tyhjennettyä sängyn alta löydetyn kuumavesipullon? Miten saan kasetin Central Consolista? Mitä hyötyä Security Cardista on? Miten pääsen sukellusveneeseen?

Bud Tucker

Gabriel Knight

Miten toisen päivän pääsee läpi?

Epätarkka

Olen jumissa kolmannessa päivässä. Mitä pitää tehdä, että saan käärmeen nahan? En saa papitarta tanssimaan, jotta pääsisin kypälöimään käärmeen häkkiä. Entä mitä Gabrielin isoäidin vintillä olevalle kellolle pitää tehdä? Mitä Samille pitää antaa, ja mistä sen saa?

John Mclane

Väännä ullakolla oleva kello näyttämään tasan kolmea, aseta lokikäärme

keskiyön kohdalle ja vedä koko komenteen vielä vähän lisää puhtia, niin kellossa oleva salalokero aukeaa. Papittaren tanssimaan saamisessa ei pitäisi olla mitään vaikeuksia, kunhan vain pyydät häntä esiintymään. Samille pitää antaa ensin onnenöljyä, jotta hän voittaa pelinsä. Palkkioksi hän valaa sinulle rannerenkaan vaha-muotistasi, jonka sait kopioimalla Casanouzin korun. –ts

Red Alert

Miten oikein pääsen liittoutuneiden yhdennentoista tehtävän B-osan läpi? Tiedän kyllä jo kaikki niksit, mutta tyhmä Tanja teloo aina itsensä johonkin.

Samu Laaja

Miten pääsen läpi venäläisten seitsemännän tehtävän, jossa pitää tehdä sukellusveneellä jotain?

Marko

Olen jumissa Neukkujen tehtävässä 14. Miten selviäisin alun kahakasta Liittoutuneiden kanssa? Yksiköt kyllä riittävät, mutta cruiserit ja apachet ovat ongelmana. Entä mikä olisi paras paikka "leväyttää" rakennustelakka, edelleen cruiserit ja apachet ongelmana.

Pottu Jokinen

Larry 6

Mistä saan uikkarit?

Juuttunut

Tee ne hammaslangasta, jota saat suojojan kärryn takaosasta. –ts

Little Big Adventure

Maakrapu (Pelit 6/97). Sinun pitää vohkia merirosvolippu Proxima Islandilla olevasta museosta.

Heat Seeker

Pelissä on kohta, missä voi kerätä helposti rahaa. Mene Citadel Islandin apteekkiin ja tapa apteekkari. Apteekkari ehtii hälyttää paikalle grobon, joten painu pois paikalta. Kun tulet taas sisälle apteekkari on tapettu, mutta grobokin on hävinnyt. Käy ensin pöllimässä siirappipullo seinältä ja kurkkaa kassaan, niin saat kymmenen kolikkoja. Voit häipyä pois ja toistaa tätä aina uudelleen ja uudelleen.

Kannattaa joutua mieluummin vankilaan kuin kuolla. Vankilasta karatessa sinulla on täydet energiati tavaratkin löytyvät helposti. Jos on laivalla mennyt toiselle saarelle, vankilasta karataan seuraavalla tavalla: Kerro vartijalle, että seinässä on irto-

Master of Orion 2

Useimmiten kannattaa heti alussa solmia kaikki mahdolliset sopimukset, paitsi alliance. Jos rotu on vihamielinen ja sanoo ei, kinua samaa sopimusta uudestaan, yleensä he suostuvat. Tämän jälkeen he allekirjoittavat ilosta kiljhdellen toiset sopimukset.

Liittoutuminen (alliance) ei yleensä kannata, sillä yleensä kivaa ja kilttiä esittävät perusamerikkalaiset rodut heti allianssin solmimisen jälkeen menevät ja julistavat sodan kaikille naapureilleen ja vetävät sinut takin hihasta aina mukaan. Jos kieltäydyt, he purkavat allianssin ja ovat epäystävällisiä pitkään. Jos taas itse olet pulassa, he eivät yleensä heilauta eväänsäkään tai mitään muuta uloketta sinua auttaakseen ellei vihollisrotu ole puolta heikompi kuin sinä. Tällöin he julistavat sille sodan heti, kun kuulevat sinusta ja tulevat auttamaan ryöväämällä sinun puolestasi kaiken hyvän teknologian ja parhaat

planeetat. Paras vaihtoehto on olla yksinäinen suuri taistelija galaksin reunalla.

Kätevä tapa saada hyviä planeettoja on kiristää niitä heikommiltaan joka toinen vuoro. Toinen tapa on katsoa kuka on jäämässä jalkoihin ja mennä mukaan sotaan viemällä koko suurin laivueesi heidän kotisysteeminsä ilmatilaan ja vaatia heiltä heidän toiseksi parasta systeemiään. Yleensä tästä syntyy sota samalla vuorolla ja voit hyökätä ensimmäisenä ja vieläpä heidän kotiinsa, jolloin saat yleensä parhaan planeetan. Lisäksi hyötynä on se, että diktatuurirodulle iskee anarkia, jolloin he ovat pari vuoroa aivan pihalla. Myös hyvä keino vallata planeetta on tehdä oma rotu. Laita sille telepathic-taito ja voit valloittaa planeettoja ilman maataistelua. Lisäksi työläiset ovat heti parhaassa terässään.

Older-Rem lvi 40+ mage





Diseworld 2

amaisillaan oleva kivi. Vartija tulee katsomaan, joten päästä hänet päiviltä. Inventaario löytyy ruskeasta kaapista. Hyppää ikkunasta ulos ja vartija udellessa toimiasi sano alin tai ylin vaihtoehto. Valkotakkisen norsun voi joko tappaa pallolla, tai sen ohi voi hiipiä discreet-moodissa. Jos onnistut tappamaan sen, saat ruumiilta 30 kolikkoo.

Heat seeker

Little Big Adventure 2

Jos olet saanut jo auton, kokeile painaa alt pohjaan ajaessasi. Avaruuteen ei kannata mennä ennen kuin sinulla on punainen manapallo, jetpack ja punainen salasanaromus. Vastustajan roboteista ("mecheistä") selviät helposti, kun kaahaat niiden jalkojen juureen räiskimään. Robottien panokset liittävät kaaressa ylitsesi.

The Butcher

Miten pääsen takaisin Zeelich-planeetalle? Entä mistä lapset löytyvät?

Twinsen

Toonstruck

Miten saan Nefariuksen linnassa olevan vihreän smaragdin?

Apua pyytävä pöllö

Missä järjestyksessä kirjat pitää vetää Nefariuksen linnassa? Olen mielestäni tehnyt juuri niin kuin lintu käskää.

Aivan jumissa

Minulta puuttuu yksi osa söpöyttäjästä, se, jonka vastakohta on "stripes"-raidat. Mistä löydän sen puuttuvan osan ja mikä se on?

Team Happy

Minä olen juuttunut pahojenlinnaan. Mikä on kirjakoodi? Entä mitä pelille voi tehdä? Miten alligaattorit saa pois? Miten piraijan vierestä saa arkun? Mitä keittiöroboteille voi tehdä?

Orgelmia

Riddle of Master Lu

Olen Kiinassa ja minulla on Hilerin hattu, mutta en tiedä mitä sillä pitäisi tehdä.

Mika

Mihin voin käyttää paronin haudasta saamaani avainkorttia? Löytyykö Sikkimin temppelin sokkelosta jokin muutakin, kuin pieni patsaat tai johtaako se kenties jonnekin? Olen korjannut Pääsiäissaarella vanhan naisen jumalpatsaan. Voiko siellä tehdä jotain muutakin?

Zirge

Jagged Alliance: Deadly Games

Jos haluat nähdä kuinka sairaita Sirtechin koodaajat ovat, tee näin: Ota joku palkkis hallintaan ja paina ctrl pohjaan missä hyvänsä kohdassa, jossa ei ole yhtään palkkista ja siirrä kä-

deksi muuttunut kursori jonkun muun palkkiksen niskaan. Seuraukset joskus jopa naurattavat. Kokeile kopeloida kaikkia palkkiksia sekä miehellä että naisella. Ehkä parhaat kommentit tulevat Scopelta ja Biffiltä.

Older-Ren

Sam & Max Hit the Road

Mihin toteemipaalujen kuvia vastaavat tavarat tulee laittaa? Minulla on partaukko-hedelmä, lasipallo täynnä pyörrettä ja tyyny. Mitä tarvitsen vielä?

Olen kyllä yrittänyt

Tarvitset vielä T-Rexin hampaan, jonka saat otusta esittävästä robotista. Heitä köysi ensin kiinni hampaiseen ja sido se sen jälkeen Maxin (tai kumpi niistä nyt olikaan sen kaniini) kaulaan. Heitä Max takana olevan autosi luokse, niin hammaas sinun. Vie tavarat porealtaalla odottavalle lumimiesshamaanille. -ts

Kun olen Bumbusvillessä, yhdessä huoneessa on lasersäde. Miten sen saa pois päältä? Olen kyllä saanut siivousrobotin kulkemaan sen läpi, mutta siitä ei tunnu olevan apua. Entä voiko virtuaalikoneen lohikäärmettä mitenkään voittaa?

Lurex Ratkoja

Death Gate

Olen tullut kohtaan, jossa Haplo kohtaa peilikuvansa. Mitkään taivat eivät vaikuta siihen. Miten pääsen peilikuvan ohitse?

Zirge

Settlers 2

Herttua Jaan (Pelit 6/97). Yritä rakentaa nopeasti **Armory**, **Mint** ja **Rautajalostamo**. Kun sinulla on **kenraaleja**, **valtaa** joka ikinen sotilasrakennus. Jos et jostain sattuman okusta löydä **kultaa** tai **kaivoksia** ehtyy, käytä **katapultteja**. Punaiseen klanini ei kannata kiinnittää huomiota, koska portti on keltaisilla.

Ville Sillanpää

Shadow Warrior

Pari lisäkoodia:
 SWLOC: Kirjoita kerran ja näet frameraten, toisella kerralla näet sijaintisi kentässä
 SWRES = Vaihtaa resoluution
 SWTRIX = Bunny-raketit (5 kpl) ja raketinheitin päälle
 SWNAME = Monipelissä vaihtaa nimesi
 DUMPSOUNDS = Tulostaa "dumped sounds to dbg.foo" ja tekee tiedoston dbg.foo
 SOUND = Soittaa äänen 0-999

Tapio Karppinen

Space Quest 3

Mitä teen, kun olen tiputtanut detonaattorin Ortégassa olevaan generaattoriin? En pääse rotkon ylitse, koska kivi on kadonnut.

Roger

Näytös III: Susan, Albert ja Binky

Kuolemasta tuli idoli ja Rincewindistä pitäisi tehdä kuolema Kuoleman paikalle. Aloita menemällä talliin ja ottamalla köysi. Mene sen jälkeen puutarhaan ja ota peikolta onkivapa. Katso lukukärryä ja puhu vielä Susanille. Mene nyt talolle ja ota avain maton alta. Astu sisään ja ota aulasta oven vierestä ensin viikate ja sitten vasemalla alhaalla olevat verhot. Käy kuuntelemassa keittiössä tehtäväsi, ota öljyinen rätti ja avaa uunin luukku.

Mene ylös Susanin huoneeseen. Ota sängyltä pupu ja lipaston päältä narukerä. Tämän tehtyäsi astele kuoleman työhuoneeseen. Ota pöydältä muste ja vetäise narusta. Albertin ollessa matkalla hiippaile keittiöön ja ota sokeriastia. Sen jälkeen mene kirjastoon, ota oma kirjasi ja lähde takaisin talleille. Anna sokerit Binkylle ja lähde Susanin luo. Anna, tai yritä antaa hänelle kirjaasi. Uuden tehtävän kuulutuasi mene mehiläispesien luo. Tällä kertaa kasvosuojuksesta käy pupun sisällä oleva pyjama, jonka laitit päällesi, tai oikeammin päähäsi. Savua syntyy, kun syytät öljyrätiin.

Kaappaa pesästä vahaa ja hunajaa nyt tyhjäan sokeriastiaan. Tee vahasta ja narusta kynttilä, syytä se, ja laahusta kirjaston perällä olevaan syvennykseen, jonka saat auki maton alta löytyneellä avaimella. Ota kynttilä mukaasi. Sisällä on laatta, jonka Susan haluaa. Eli ota se ja vie se hänelle, ja saat kärryt. Tämän jälkeen kaada muste puutarhan lammikkoon ja uita verhoja siinä ja sinulla on tehtävänsä täyttävä kaapu. Käy näyttämässä kaappua ja viikatetta Albertille. Mene talleille ja laita liimaa satulaan, heitä satula Binkyn selkään ja todista ratsastajan taitosi. Mene talolle ja yhdistä bumerangi ja köysi, ja heitä se savu-

piipun ympärille. Puhu piippuun.

Nyt pitäisi todistaa vielä viikatteen käsittelytaitosi. Mene alas maissipellelle. Kipeän selkensä takia Rincewind ei pysty käyttämään viikatetta normaaliin tapaan eli odotettavissa on jotain epänormaalia. Yhdistä viikate kärryihin ja aja maissit kumoon. Käy kertomassa Albertille saavutuksestasi ja kuuntelemassa uusi tehtäväsi.

Välidemon päättyttyä astele puutarhaan ja laita hunajakippo syötiksi onkeen. Kasta onki sielukuoppaan ja siellä leijuviin. Näin sinulla on sata sielua, pientä tosin, mutta sielua kuitenkin. Vie ne Albertille ja nauti taas animaatiopätkästä.

Näytös IV: Kuolema on kuolemaisillaan

Kipitä akkia Djelibeybiin ja odota hetki. Paikalle saapuu mainari, jonka satulaukuissa oleva vesileili tarttuu luonnollisesti tahmaisiin pikkuihin näpöille. Laita tilalle muumion mädäntynyt käsi ja haaskalinnut seuraavat prospektoria aina nuoruuden lähteelle saakka, ja paikka ilmestyy kartalle. Mene sinne ja täytä leili lähteessä. Palaa takaisin Bonestockiin ja tarjoa vettä Kuolemalle. Se ei toimi, mutta ota lavalla olevasta hatusta korkki ja laahusta takaisin lähteelle. Tuki lähde korkilla ja täytä tiimalasi jäljelle jääneellä hiekalla. Taas saa katsoa animaatioita, kolmannessa ulottuvuudessa tällä kertaa!

Queen Kong

Vielä epilogi jäljellä: kaveri pitäisi pelastaa hirvittävän (kauniin) kunin-gattaren kynsistä. Puhu Dibblerille niin kauan, että saat häneltä virtsarakon irti - eläimen siis. Täytä ne vedellä. Katso sitten varista ja luutaa ja puhu noidalle saadaksesi luudan. Siirrä rakot Rincewindin inventaarioon ja käytä luutaa. Siinä se on!

Janne Kauppila

Pelit-BBS

Päivitykset 26.9. - 24.10.97

Päiset rotkon ylitse harrastamalla hieman seiväshyppyä. Tarvittavan tangon saa muistaakseni piraattien viereiseen ruutuun jättämistä tavaroista. Älä kuitenkaan hyppää de-tonaattori taskussasi, sillä se ei pidä liiallisesta tärinästä. –ts

Subspace

Minulla on ongelmia päästä pelaamaan Subspacea. Ongelmat alkavat heti käynnistyksessä, sillä vaikka minulla on Internet-yhteys päällä, ei Subspace suostu ottamaan yhteyttä peliserveriin (Alpha zone east tai west). Olen käyttänyt Subspacen tarkastusohjelmaa ja kaikki on sen mukaan kunnossa. Internet-yhteyteni on kunnossa. Modeeminkin pitäisi olla kunnossa.

Space the final frontier

Metal & Lace

Miten kunkin robottipuvun erikoisliikkeet tehdään?

Aki

Päivitä AINA pelisi uusimpaan versioon. Päivitykset löytyvät vaivattomasti nyt myös Pelit-WWS:stä (vain tilaajille). Punaishalla merkitty erittäin tärkeät päivitykset.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstitiedostot. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

- Achtung! Spitfire!, Big Time Software, v1.12
- Archimedean Dynasty, Blue Byte, v.1.120 -> Voodoo 3Dfx
- Battlecruiser 3000AD, Derek Smart, v.1.0D6A, UK/US
- Birthright, Sierra, Dos/Win95 v.1.0.0.2
- Blood, Monolith: v.1.10 -> v.1.11, Reg & SW
- Constructor, Acclaim, päivittä Euroversion Win95:lle
- Ecstatica 2, Psygnosis, päivitys
- Extreme Assault, Bluebyte, v.1.20
- F-16 Fighting Falcon, Digital Integration, v.1.2. Dos/Win95, UK version.
- F/A-18 Hornet, Graphic Simulations, v.3.0.1
- Flight Simulator '98, Microsoft, päivitys vain jenkki-versioon
- Flying Corps, Empire, v1.11p. Lisää monipelin.
- Front Page Baseball '98, Sierra, v.1.0.0.1
- Hexen II, PowerVR GLQuake/GLHexen II Driver, Public Release 1.
- Hexen II, Raven, Rendition Verite BETA 2.09
- Hexen II, Raven, v.1.09a
- IF-22, Interactive Magic, v.3.2
- Ignition, Virgin, v.6.56
- Links LS '98, Access, v.1.32
- Lords Of The Realm 2: Siege Pack, Sierra, v.2.0.0.3
- Mageslayer, GTI/Raven, v.1.1.
- MDK, Shiny, PoverVR-tuki (Beta)
- Moto Racer, Delphine, polygon patch, nopeuttaa hitaammissa 3D-korteissa.
- No Respect, Ocean, v1.1
- Over The Reich, Big Time Software, v.1.01 ->v.1.12
- Quake Id, v.1.08
- Sid Meyers' Gettysburg, Firaxis, päivitys 1
- Spaceward Ho! v.4.0, NWC, päivitys
- Tiger Shark, GT, v.1.3.
- Total Annihilation, GTI/Cavedog, v.1.11 BETA 2
- Warlords 3, SSG/Red Orb, v.1.01 UK/US
- X-Wing vs TIE Fighter, Lucasarts, v.1.1.4. Uudempi Direct-3D-päivitys.

Bad Mojo

Mene ylös tulitikurasian luo, sitten vasemmalle ruostuneelle vedenlämmittäjän jalalle. Mene ylös jalkaa pitkin, käänny oikealle ja jatka putkea pitkin ja tule alas toisesta jalasta. Mene ylös kolme ruutua ja käänny oikealle. Työnnä tupakkaa siten, että se käänny hämähäkkiä päin, niin hämyri kuolee. Mene alas kaksi ruutua torakka-ansaan. Kulje kuolleiden ötököiden yli ja työnnä liikkua pala oikeaan yläkulmaan sillaksi. Nouse työpöydän jalkaa pitkin ja ryömi imurin pistokkeen luo. Kävele siihen niin, että imuri käynnistyy.

Sammuttaaksesi imurin sinun täytyy mennä yksi ruutu alaspäin ja vasemmalle, kunnes tulet pöydän reunalle. Mene jalkaa pitkin alas ja siitä poikittain olevalle tukipuulle. Ryömi imurin johtoa pitkin niin alas, että se koskee maaliin ja imuri sammuu. Mene takaisin imurin luo ja kiipeä imurin letkua pitkin kaapelin luokse. Mene sitä pitkin roskiksen kautta maahilyllylle.

Kävele penselin yli hyllylle ja kulje siinä olevasta kolosta. Mene alaspäin ja ryömi toisesta kolosta. Mene taas yksi ruutu alas ja oikealle, ja sitten keppiä pitkin sulakerasialle. Kipitä oikealle puolelle masiinaa. Kävele sulakkeiden päältä niin, että mittarissa on lukemat 7-6-5-8. Silloin sulake kärehtää. Tämä on tärkeää pelin myöhemmässä vaiheessa. Laskeudu alas mopin varrtta pitkin lattialle. Jatka lattian poikki vasemmalle, kunnes saavut sängyn jalalle.

Nouse sängyn päälle ja hiivi sitä pitkin TV-aterialle. Mene aterian yli radion luo ja sen taakse. Kiipeä hopeista katodiputkea pitkin vasemmalle ja kosketa lankaa.

Kiipeä radion päälle ja tönäise lääkepurkin pohjaa. Kun pilleri tulee ulos tiputa se tölkkiin. Palaa lattialle sängyn alla olevan sikarilaatikon luo. Poistu pistorasiassa olevasta reiästä vessaan. Ujuttaudu paperikoneen sisälle ja työnnä lukkoa niin, että se aukeaa. Ravaa paperia pitkin lattialle ja mene kaksi ruutua alas ja yksi vasemmalle. Kävele ylös maalaamatonta kohtaa seinässä rotan kolon yläpuolella olevalle altaalle. Kulje vasemmalle rikkinaiselle peilille ja reiästä sen sisälle, jossa kiipeä ylös käytettyjen partaterien kolosta. Mene alas ja työnnä pultti partaterien päälle, niin alhaalla oleva rotta saa terävän huomautuksen. Poistu peilistä ja luikertele rotankoloon ja sen kautta keittiöön.

Seuraa putkia jääkaapissa kunnes pääset ulos sen sisältä. Mene alas lattialle ja kiiruhda huoneen poikki mopin luo ja sitä pitkin ylös. Kävele pöydän poikki oikealle, kunnes tulet lieden luo. Kierrä yläkautta kahden kattilan välistä alas ja työnnä korkki lattialle. Mene sisälle reiästä. Sisällä työnnä kaasulämpöä kiinni ja lähde pois. Talustele alas vasemmalle ja ylitä kädensija ja kierrä alakautta mehiläisen luo. Mene sen viereen, niin se hyppää selkääsi. Palaa tiskialtaalle ja kiipeä viemärin päällä tasapainoilevaa veistä pitkin, niin painosi keikauttaa veistä

ja se tönäise lusikan alas viemäriin. Seuraa sitä alas haisevaan pimeyteen, jossa hetken harhautuasi saavut baariin.

Hiippaile alas tiskille, sitä pitkin oikealle ja pesäpallomailaa pitkin toiselle tiskille. Mene alas ja vasemmalle, kunnes saavut päkinänkuorien luokse. Hyppää vesivannassa olevan kuoren kyytiin. Mene reseptikoneelle ja selaa siihen Bad Mojon resepti. Palaa toiselle puolelle baaria pullojen luo. Kiipeä pulloihin seuraavassa järjestyksessä: grenadine, curacau, brandy ja vodka. Päädyt omaan huoneeseesi.

Kiipeä pöydälle ja mene rikkinaisen tuulettimen luokse. Työnnä johtoa, kunnes tuuletin käynnistyy ja puhalttaa paperit faxiin. Kävele faxille ja paina copy-nappia. Kun faxi työntää paperin ulos mene sitä pitkin pikkupöydälle ja siirrä kaukosäätimen edessä oleva tupakka pois tieltä. Paina säätimen virtanappia ja laskeudu alas perhosen luo ja kiipeä sen selkään, niin lennät huoneen poikki.

Jatka vasemmalle terraarion luo. Ryömi alas johtoa pitkin, niin kissa repäisee terraarion alas lattialle. Päädyttyäsi lattialle voit käydä moikkaamassa itseäsi, jos haluat. Lähde huoneesta seinässä olevan tuulettimen ritilän kautta. Kiiruhda vessaan tupakan luo. Tiputa se lattialle ja liukastele alas sen viereen, jossa työnnä se vessapaperiin. Aiheutettuasi tulipalon palaa omaan huoneeseesi ja mene pääsi vieressä olevan amuletin päälle.

The Mad One

Ultima 8

Olen saanut juuri Vividokselta key of the caretakerin, mutta en löydä mistään open ground -taikaa. Mistä sellainen löytyisi?

Teemu

Ultima Underworld 2

Miten pääsen goblneitten vankitorissa olevasta rautaportista? Entä pitääkö Bishop päästä vapaaksi, jättää sinne, vai tappaa? Entäpä Marcus Ja Felix? Jos Bishopin vapauttaa, voiko hänet löytää jostain? Pitääkö peikko Garg vapauttaa vai tappaa? Voinko päästä eteenpäin, jos tapan goblineit ja jos voin, niin miten? Mistä löytyy goblneitten pääkaupunki?

Yleinen

Urban Runner

Miten labyrintissä olevan vesisäiliön saa pumpattua tyhjäksi?

Tuntematon

Monkey Island 2

Olen aivan pelin lopussa ja LeChuck jahtaa minua. Miten saan hissinnousemaan yläkertaan? Voiko siinä olevaa raskasta laatikkoa siirtää tai keventää jotenkin? Mitä hyötyä on heliumsäiliöstä ja ilmapallostasta?

Zirge
Täytyä ilmapallo ja kumihanskat heiliuimilla, niin niiden nosteen pitäisi keventää sinua tarpeeksi, jotta hissi voi taas liikkua. Voi olla, että pallo ja hanskat piti tyhjentää (hengittää sisään) hississä, mutta todennäköisesti niiden mukanaolo riittää. –ts

The Gene Machine

Miten pääsen lähtemään kuumat-kalle?

X

Need for Speed 2

Kuinka saan Ford Indigon? Olen voittanut jo knockoutin ja tournamentin.

Sunnuntaikaahailija

Jussi Loukainen

Tomb Raider

Nolo (Pelit 7/97). Mene alussa portaita ylös niin pitkälle, kuin pääset. Etsi kaksi vipua, joista toinen sojottaa vuoren seinässä. Kiipeä ylös ja vedä vivusta, niin eräs ovi aukeaa. Toisen vivun luokse pääset kiipeämällä pylviä pitkin niin korkealle kuin mahdollista. Se löytyy ylhäältä, jyrkästä seinämästä. Mene ovien läpi ja etsi Ankh keys. Käytä avaimia sfinksin päällä ja avaa ovi. Mene siitä ja jatka matkaa alas veteen. Avaa eteen tuleva ovi kahvasta, mene huoneen korkeimpaan kohtaan ja palaa taas alas.

Joudut etsimään huoneesta vielä yhden vivun. Etsi vipu, vedä siitä ja etsi Scarab. Käytä Scarabia Larsenin luo vievän portin avaamiseen. Hae lopuksi Scion.

Nikki -83

2 Taunoa (Pelit 7/97). Mene huoneeseen, jossa on kivikuutio. Työnnä se sivuun, niin saat sapphire keyn. Käytä avainta kahden oven avaamiseen ja vedä seuraavaan huoneeseen vivuista, niin sillat laskeutuvat normaalille tasolle. Nyt voit hakea siltojen toisilta puollilta neljä avainta. Kun olet saanut kaikki avaimet, ui veden täyttämän tunnelin läpi. Hyppää pois vedestä ja etsi sfinksi viereisistä huoneista. Käytä avainta veden keskellä olevaan pylvääseen.

Nikki -83

Miten puutarhassa saa vasemmalla puolella olevan portin auki?

Just me

Ei tietääkseni mitenkään. -ts

Nolo (Pelit 7/97). Etsi ison sfinksin sisältä pitkät, tason alkuun vievät portaat. Tason alkuhuoneeseen on ilmestynyt muutama punainen pirulainen, joten varo. Käytä portaiden päästä löytämäsi skarabeeta vasemman ristikko-oven lukkoon ja laskeudu Scionin pyhättöön. Ainoastaan herra Larson on sinun ja viimeisen Scionin palan välillä.

Dr. Maddoc

Darklight Conflict

Hidasta vauhtia roimasti kun lähestyt Ovoneita. Jos paahdat täysillä, menet ohi hetkessä. Käytä turboa houkutelaksesi vastustajasi yksi kerrallaan etämmälle, jolloin voit hoidella ne

yksitellen. Turbovauhti on myös paras tapa väistellä ammuksia taistelun tiimellyksessä. Käytä Retro Rocketseja pysähtyäkseen äkkiä tai kääntyäkseen tarkasti. Aktivoi suoja, kun lähestyt vastustajaa, ja käytä toisarvoista asettasi tuhotaksesi tämän. Tämä siksi, että toisarvoinen ase on ainoa ase, joka pystyy laukeamaan läpi nostetun suojan.

Simon the Sorcerer 2

Miten voitan taikurikilpailun? Olen hoidellut Um Bongon ja värjännyt suihkulähteen vihreäksi. Olen saanut myös kultakutritla peruukin ja kumin palasen. Olen puhunut kaille ja hämähäkki on poistunut viemäristä. Miten saan valoa viemäriin?

Seikkailujen mestari

The Big Red Adventure

Minun pitäisi antaa kaupparjonon ajalle vessapaperia, mutta en löydä sitä mistään.

Zirge

Vessapaperia saa ostettua läheisessä puistossa liikkuvalla kaupustelijalta. Puiston löytämisen ei pitäisi olla hankalaa. -ts

F/A-18 Hornet 3.0

Kun olet lentänyt jonkin kampanjan tehtävän, valitse heti mission debriefin jälkeen mission-valikosta fly training. Valitse jokin harjoitustehtävä. Kun ruutuun tulee tehtävän selostus, valitse mission-valikosta Tour of Duty. Nyt pääset lentämään viimeksi lentämäsi tehtävän uudelleen.

Allekirjoitus epäselvä

Flight of the Amazon Queen

Miten pääsen kirjastoon Floda-instituutissa? Entä miten pääsen saman rakennuksen pihalla olevaan varastoon?

Apua kaipaava -86

Harvester

Polttaessasi Dna's Dinerin sinun pitää ensi laittaa liimalla terästetty kuppi palohälyttimen päälle, niin se ei soi.

Niko Kirves

Bioforge

Karl Arviola (Pelit 4/97). Muistaakseni sinun pitää avata lattiassa oleva luukku napista ja pyörittää sulkuventtiiliä, niin jäähdytysneste putoaa luukusta. Dinosauruksen pitäisi ilmestyä vähän ajan päästä. Laita luukku kiinni ja mätän dinoa niin, että se kaatuu

luukun päälle. Avaa luukka ja pudota vähän jäähdytysnestettä alas dinon seuraksi. Mene alas luukusta, niin voit rauhassa kulkea jäätyneen hirviön ja dinon ohitse.

Erittäin salainen

Carmageddon

Koodeja:
 BIGBOTTOM = Auto hajoaa
 SUPERHOOPS = Räjähävät jalankulkijat
 IGLOOFUN = Hot Rod
 GOGGLEPLEX = Parantaa vedenalaista ajoa
 SPAMFORREST = Nopea käsijarru
 INTHELOFT = Huumeita
 BUYOURNEXTGAME = Jelly-jousitus
 CHICKENFODDER = Bouncy
 FUNNYJAM = Turbojalankulkijat
 TRAMSARESUPER = Pedestrian harvest
 ISLANDRULES = Vesuvianialaisia ruumiita
 SMALLUDDERS = Jättiläisjalankulkijat
 SPAMFRITTERS = Ilmaiset korjaukset
 GIVEMELARD = Megabonus
 SPAMSPAMSPAMSPAM = Jalankulkijat liimautuvat maahan
 HAVESOMESPAM = Painovoima menee hassuksi
 MOOSEONTHELOOSE = Pinball mode
 ILOVENOBBY = Jalankulkijat näkyvät kartalla
 RUSSFORMARIO = Electro bastard ray
 HAMSTERSEX = Sokeat jalankulkijat
 NAUGHTYTORNY = Jalankulkijat syntyvä uudelleen
 BOYSFROMTHEBUSH = Grip o Matic -renkaat

S@M

Miten saa itselleen erilaisia autoja? Olen onnistunut siinä kerran, mutta en tiedä miten tein sen.

Juha Rislakki

Olen mielestäni aika pitkällä pelissä, tarkemmin sanottuna radassa TOP GEAR THRASH ja olen saanut vasta yhden uuden auton. Olenko tyhmä vai mitä pitäisi tehdä, että saisin uusia autoja?

Mr. Gumenius

Three Skulls of the Toltecs

Onko pelissä bugi, kun Fort Apachessa katson Bullin selliin, ei hotspottia ilmesty? Onko tämä siis pakollista? Miten pääsen luostariin? Tiedän, että vesiputouksen takana on luola, josta näkee luostariin.

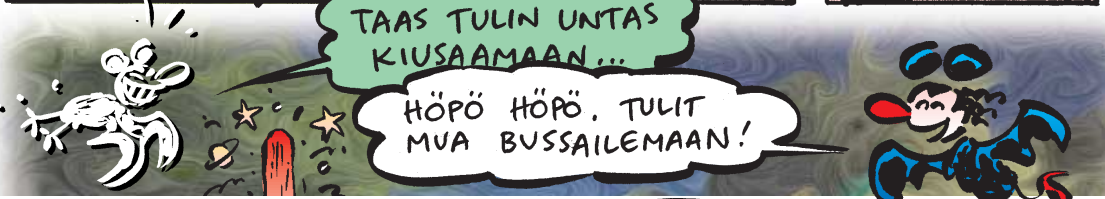
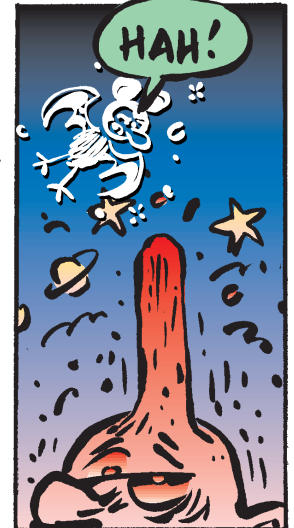
Erittäin salainen

Privateer 2: The Darkening

Älä koskaan unohda, että toisin kuin muissa WC-variaatioissa, voit vuokrata rahtialuksen, jossa on vaikuttava

KIJKUPELIT

Taas jatketaan likimain siitä, mihin viimeksi jäätin. Kaunis immyt muuttui nahkahiireksi ja vain toisen nahkahiiren suutelo voi hänen sulomuotonsa palauttaa. Ongelman muodostaa toisen nahkahiiren olomuoto, joka on entinen.



Tehoaako suutelo? Ja kehen? Jatkoa piisaa.

tulivoima. Ehkäpä hyödyllisin taisteluun suoranaisesti liittymätön lisälaitte, joka sinun kannattaa hankkia, on automaattinen korjausyksikkö. Säätät omaisuuden, kun annat tämän vehkeen hoidella hommat samalla, kun kellut äärettömässä avaruudessa, etkä vie alustasi kalliille korjaajalle planeetalla. Yritä keskittää tulesi ainoastaan yhteen alukseen, sillä suojat lataantuvat. Utiset, jotka tulevat CCN:n (Commerce and Communications Network) välityksellä ovat tärkeitä. Ne informoivat kaikista mahdollisista pikaisista tarpeista.

Jussi Loukiainen

Ecstatica 2

Miten saan linnan laskusillan auki? Se ei aukea, vaikka isken laskusillan lähellä olevaa vipua. Kuinka linnan pihalla olevan ison punertavan otuksen saa hengiltä?

Timo

Realms of the Haunting

Olen täydellisessä pattitilanteessa, enkä pääse mistään eteenpäin. Olen avannut käärmepeitsillä työhuoneessa olevan hauta-arkun ja käynyt siellä. Paikalla oli vain lattiassa iso kello ja nappi, josta tulee hirviöitä. Olen myös käynyt tornissa, mutta en löydä sieltä muita portteja, kuin toisen portin Helediin. Se on turha paikka, koska olen tonkinut sen alaita myöten. Tekeekö työhuoneen kellolla, joka soi, kun sen avaa ja asettaa kuuteen, mitään?

Demon from the mind

Interstate '76

Öljyläikät toimivat tehokkaasti ajan aikana (jos päätavoitteesi on ainoastaan voitto). Heti, kun päätset vihu-laisten eteen, päästä kunnolla öljyä. Kun matkustat pitkin Oil Well Roadia pelastaaksesi Skeeterin, jätä vihu-laiset huomiotta. Sinulla ei ole aikaa taistella niiden kanssa. Päästä ainoas-

Aseeton valloittaja

Miten saan toimimaan Command & Conquerin? Minulla on 50 MHz:n tietokone ja vaikka olen yrittänyt, niin aina tulee virheellinen komento tai tiedoston nimi.

Markus

Et kovin tarkkaan kerro millainen laitteisto ja käyttöjärjestelmä sinulla on ja miten olet asentanut Command & Conquerin. Koitapa poistaa Command & Conquer kokonaan ja asenna sen jälkeen uudestaan, mielellään pelin ehdottamalla asetuksilla. Anna asennusohjelman tunnistaa äänikortti. Käynnistätkö Command & Conquerin varmasti siitä hakemistosta, johon olet sen asentanut?

Mikä 3D?

Aion ostaa uuden tietokoneen ja siihen joko Orchid Righteous 3D- tai Hercules Stingray 128/3D-kortin.

1. Mitä huonoja ominaisuuksia molemmilla korteilla on?
2. Mistä voisi saada lisätietoja Hercules Stingray 128/3D:sta?
3. Kumpi korteista on parempi? Käytän tietokonettani pelaamiseen, Internetiin ja hyötykäyttöön.

Tiedoton

1. Righteous on vain 3D-kortti, eli se tarvitsee rinnalleen tavallisen näyttönohjaimen. Se ei toimi ikkunassa lainkaan, millä on merkitystä jos aiot käyttää 3D-korttia esimerkiksi mallinnuksessa. Toisaalta Righteousille ja muille 3Dfx Voodoo -piiriä käyttäville 3D-korteille on ylivoimaisesti eniten pelitukea ja ovat edelleen markkinoiden nopeimpia. Muita 3Dfx Voodoo -piiriä käyttäviä kortteja ovat muun muassa Diamond Monster 3D ja Realvision Flash 3D.

Hercules Stingray 128/3D ja muut Voodoo Rush -piiriä käyttävät kortit eivät ole täysin yhteensopivia tavallisten 3Dfx Voodoo -piiriä käyttävien korttien kanssa. Voodoo Rush ei myöskään ole aivan yhtä nopea. Se ei ole kunnolla VESA2-yhteensopiva ja sen käyttämä näyttönohjainpiiri ei ole kaikkein nopeimpia.

2. Herculeksen virallinen kotisivu on osoitteessa www.hercules.com. Puolueetonta tietoa Stingraysta ja muista 3D-korteista saat muun muassa osoitteesta www.voodooextreme.com ja www.dimension3d.com.

3. Paremmuus on hieman käytöstä kiinni, mutta pelikäyttöön hyvä kokoonpano on erillinen 3Dfx Voodoo -kortti ja sen rinnalle kunnollinen näyttönohjin. Esimerkiksi Hercules Dynamite 128 on ollut pelikäytössä erinomainen.

Miksei uni tule?

Miten saan UNIVBE 5.1:n (shareware) toimimaan oikein?

Kun olen installoinut sen, useat pelit käynnistyvät, mutta jos vaihdan grafiikan tarkaksi (640 x 480), ruutuun ei tule mitään, paljon syherää tai kaksi paksua viivaa poikittain ruutuun. Alemmilla tarkkuuksilla tätä ongelmaa ei ole.

Ilman UNIVBEa pelit käynnistyvät mutta jäävät jumiin. Tarvitseen UNI VBEa vain Dos-peleissä, sillä Windows 95 -pelit toimivat ilman-kin.

Mistä tämä voisi johtua?

Koneeni on P166, 16 Mt RAM, 12x CD, 2 Mt Sis 6205 -näyttökortti, Win95.

Jonas

Engelman ydin taitaa olla SIS 6205 -näyttönohjaimessa. Se on luultavasti emolevylle integroitu, eikä erityisen yhteensopiva eikä edes nopea. Suositelisin erillisen ja kunnollisen näyttönohjaimen hankkimista. Esimerkiksi S3 Virge- ja Tseng Labs ET6000 -piirejä käyttävät kortit ovat edullisia, hyvin yhteensopivia ja soveltuvat mainiosti pelikäyttöön. Tuollaisia kortteja ovat muun muassa Diamond Stealth 3D ja Hercules Dynamite 128.

Välähdys

Mistä johtuu, että kuvaruutuni välähtää kerran noin 5 minuutin väliajoin Dos-tilassa. Näyttönohjaimeni on Diamond Stealth 3D 3000. Näyttöni on Panasonicin Panasync 4.

Tamperelainen

Oletan ettei kysymyksessä ole normaali alhaisesta virkistystaajuudesta johtuva välähdys. Tarkista että virkistystaajuudeksi on säädetty vähintään 72 Hz.

Luultavasti välkkymisen aiheuttaa viallinen näyttönohjin tai väärät ajurit. Ensimmäisenä kannattaa hakea tuoreet ajurit Diamondin kotisivuilta www.diamondmm.com. Jos uudet ajurit eivät korjaa ongelmaa, lienee syytä viedä näyttönohjin takaisin kauppaan josta se on ostettu ja vaatia ehjää tilalle. Jos sekään ei auta, niin silloin vika on monitorissa, joten sen kanssa sama juttu kuin näyttönohjaimella. Takaisin myyjälle ja uusi tilalle. Kaikki edellinen sillä oletuksella, että laitteissasi on vielä takuu voimassa. Jos ei ole, voit joutua maksamaan huollosta.

Kaj Laaksonen



taan hanat auki ja aja päin varoituskylttejä. Ja kyllä, sinun pitää hypätä kesken olevan sillan yli. Sinun pitäisi selvittää siitä, kun päästelet täysillä, mutta jos saat vähän hitaanlaisen lähdön, niin pieni määrä nitroa auttaa.

Poliisien tiesulku on hitusen verran hankalaho. Sinun pitää listiä tarpeeksi umpikieroja kyttyä, että loput pelästyisivät ja avaisivat läntisen tiesulun. Paras keino siihen on johdattaa heidät alas Bauxile Roadia. Jos on onnenpäiväsi, jepareiden pitäisi pudota rotkon syövereihin sinua jahdatessasi. Ja jos nimesi sattuu olemaan Hannu Hanhi, niin jopa poliisien helikopteri voi murskaantua kalioihin.

Liiku useita kertoja edestakaisin Bauxile Roadin ja tiesulun väliä, kunnes kaikki kytät menevät autuaammille metsästysmaille. Sinun tulee ehkä ottaa myös muutama oma pois päiviltä. Kun tarpeeksi monta autonromua on syntynyt (noin 5 kpl), tulee CB:hen viesti, että tiesulku on poistettu.

Jussi Loukiainen

Onko matkan seitsemannen tehtävän (jossa pitää päästä tasangoille) ratkaisuun muuta tapaa kuin poliisien ampuminen? Jos ei, niin mikä on paras tapa suorittaa tuhotyö?

Funkin'

Orion Burger

Miten vanhan Perkinsin saa pois saareltaan?

Henry Kulmala

Osta ensin kaupungintalolta pala maata (pieni luoto Perkinsin saaren vieressä). Käy seuraavaksi vetämässä tiesulku päätielle, niin vaippalastissa oleva vaaleanpunainen rekka kaahaa avatuksi luulemansa sillan kautta järveen. Nyt voit käydä näyttämässä omistustodistusta Perkinsille, joka häipyy paikalta. Hän tosin jättää verenhimoisen sikansa vartioon. –ts

Time Gate

Olen juuttunut huoneeseen, jossa makaa kuollut tyyppi. Olen ottanut ruumiilta kultaisen sydämen ja laittanut sen alttarin vieressä kököttävälle patsaalle. Sen jälkeen huoneen toiseen päähän ilmestyy jokin ritaria muistuttava muumio. Mitä tämän jälkeen pitäisi tehdä?

Help

Time Commando

Miten pääsen villin lännen ensimmäisessä kentässä ohi miehestä, joka heittelee dynamiittipotkója ikkunasta? Saan kyllä jotain tähtäimeen, mutta ampuessani energia ei vähene yhtään.

P.K

Crash Bandicoot

Miten Pinstriperin voi voittaa? Olen kokeillut mielestäni kaikkia vaihtoehtoja.

Sami

Lands of Lore

Olen käynyt suorittamassa tehtäväni (Southern Forestissa) toisella saarella ja palannut takaisin aloitussaa- relle. Kävin kuninkaan luona, ja lähdin pois vaihdettuani kumppania. Kävin luolastossa, jonka kumppanini avasi, ja etsin kaikki paikat (myös alakerran, josta sain naiset mukaani). Kävin myös toisessa luolassa, jota vartioi kaksi miestä. Olen kierrellyt kaikki paikat metsässä, enkä enää tiedä, mitä tehdä. Minne seuraavaksi?

J.R. -82

Normality

Miten kotona olevan pesukoneen saa auki? Olen yrittänyt käyttää harppuunaa, mutta kone ei tahdo aueta.

Kun PC kuolee

Thunderscape

Olen jumissa peikkoluolien jälkeisessä tehtaassa, joka vilisee golemia. Räjähdyttiin kolmella SOVC:lla kattilan, joka on lähellä sisäankäyntiä. Räjähdytyksen ansiosta sain erään oven auki, mutta sitten on lukittu



ovi ja ruutuun tulee teksti: "Magic from Vanguard keep surger trough this door." En saa ovea auki. Mitä pitäisi tehdä?

Prototype -17

Kyrandia 2: Hand of Fate

Jaakko Pitkänen (Pelit 7/97). Juustoon tarvitaan maitoa, joten käytä tyhjää pulloa, jonka löytää läheisestä heinäkasasta, lampaaseen. Tyhjä pullo juustokoneen syöttöaukkoon.

Yleinen vinkki kaikille: Pelin ongelmat helpottuvat paljon, kun huomaa, että alkemistin magneetilla voi lukea elävien olentojen ajatukset.

Dr. Maddoc

Timo Kujansuu (Pelit 7/97). Venttiileissä olevat merkit pitäisi saada osumaan samaan aikaan laitteiston läpi kulkevan putken kohdalle. Huomaa, että venttiilit laskeutuvat eri nopeuksilla.

Dr. Maddoc

Mikä on oikea järjestys Wheels of fatessa kolmen pään luona ja mistä löytyy puuttuva osa, joka ylhäällä olevasta koneesta?

Tahtoo päästä läpi

Jaakko Pitkänen (Pelit 7/97) Ota kellarista keritsimet ja kaksi ylössuun olevaa hevosenkenkää. Mene pellolle ja keritse lammas ja sen jälkeen lypsä se. Nyt mene kellariin, kaada maito koneeseen ja väännä kampea. Sitten mene myllylle ja tee toisesta hevosenkangästä magneetti klikkaamalla sitä siihen kohtaan missä on sähköpurkauksia.

Seikkailujen mestari

Jaakko Pitkänen (Pelit 7/97). Jotta voisit tehdä juustoa, tarvitset tietenkin maitoa. Lypsä lammas ja kaada maito juustokoneeseen. Sitten vain painat kahvasta ja juusto on valmis.

Jake

Dare to dream

Vaca (Pelit 5/97) Toiselle puolelle ei tarvitse mennä. Käy täyttämässä roskiksesta löytämäsi kuminpalanen Boufsin helium-tankista ja mene sen avulla katolle. Katolla mene sisälle ja

ota papereiden alta risti. Nyt mene tuulimyllyyn sisälle ja käytä ristiä valoon. Mene valoon ja huomaat olevasi muualla. Nyt lähde sivulle ja puhu kavereillesi. Käyttämällä hevosavainta todellisuusporttiin pääset omaan sänkyysi.

Seikkailujen mestari

Dune 2

Käynnistä peli komennolla undn2trn, niin pelin aikana plusaa painamalla saat lisää rahaa, jos säiliöihisi mahtuu.

Lurex Ratkoja

Broken Sword

Minulla on pallo, nenä, valokuva, rautalanka, jalokivi, käyntikortti, viemäriavain, vihko, kipsi, "sähkökäsi", malja, nenäliina ja kolmijalka. Olen käynyt Irlannissa ja Espanjassa. Nyt olen Pariisissa. Mitä pitää tehdä, kun on katsonut pergamentin läpi kirkon ikkunassa olevaa kuvaa ja käynyt museovahdilta kysymässä rahakokoelmasta ja keramiikka-astioita?

Pliis auttakaa!

King's Quest VII

Olen jo pelastanut kuninkaan, pukenut viitan päälleni, pelästytännyt pojat ja hakenut kukan lihansyöjäkasveilta. Mitä pitää tehdä seuraavaksi?

Kiireinen

Warcraft 2

Mihin ihmisten Paladinilla olevaa manausta kuuluu käyttää? Olen kokeillut sitä omiin hahmoihin ja vihollisiin, mutta mitään ei ole tapahtunut.

Blizzard-fani

Bad Mojo

Mitä täytyy tehdä ensimmäisen tason (The Basement) alussa? Olen nähnyt videon, joka on paikassa, jossa on muita torakoita.

Torakka

Quake

Tarttumakoukun avulla on erittäin helppoa ja nopeaa tappaa yksittäisiä vihollisia, sillä voit vaihtaa asetta kuten roikkuessasikin.

Dr. Maddoc



5. Maailma

Kenttä 1: Siirry heti tarkka-ammuntamoodiin ja odotele, kunnes emoalus lentää paikalle. Seuraa sen liikettä ja anna sen pysähtyä, jonka jälkeen ammu nopeasti irti kaikki siinä kiinni olevat tykkitornit. Aluksen pudotua palaa normaalimoodiin ja juokse ylös kentälle. Tuhoa kaikki paikalla olevat vartijat ja etsi oikealle olevat ramppi, joka johtaa salaiselle tarkka-ammuntapaikalle. Poimi Harhautus ja siirry taas tarkkuusmoodiin. Tiiraa seinässä olevan aukon läpi ja zoomaa kentän toisella laidalla atomilukon edessä olevaan hälytysdroidiin. Tuhoa se ja kävele normaalimoodissa kentän keskustaan. Paikalle lentää alus, josta putoaa kaksi vartijaa. Tuhoa ne ja ammu alus alas, niin voit kerätä siinä olevan ”maailman pienimmän ydinpommin”. Siirry kentän vasemmalle laidalle ja avaa atomilukko nukella päästäksesi eteenpäin.

Kenttä 2: Tapa molemmat vartijat ja hälytysdroidi. Hyppää kallistetun tason avulla seuraavalle tasolle. Juokse ja hyppää palkin pästä, niin saat edessäsi olevan kulkureitin reunalle. Pysähdy tunnelin sisäänkäynnillä, siirry tarkkuusmoodiin ja ammu tunnelin toisessa päässä oleva räjähtävä laatikko. Näin saat tuhottu tunnelin nurkan takana piilossa olevan vartijan.

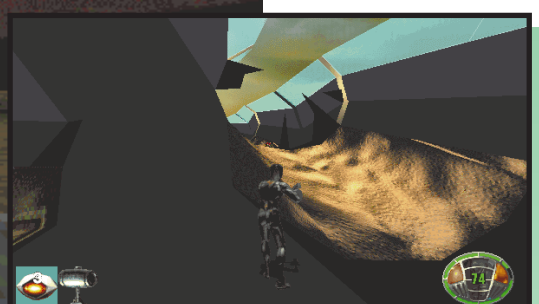
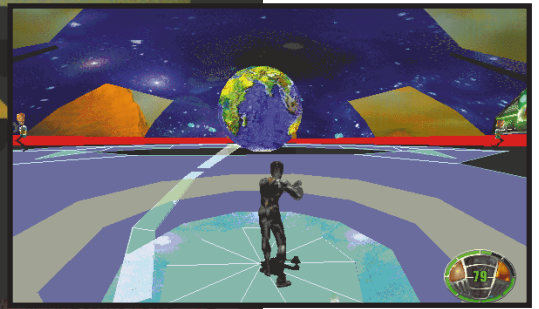
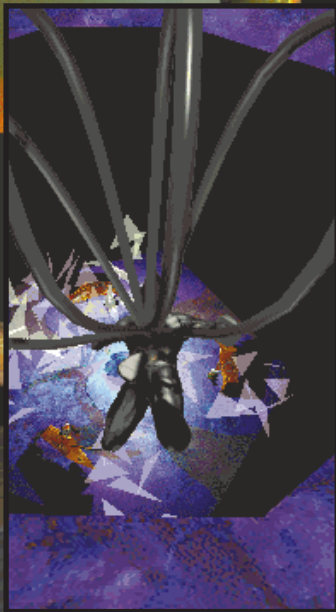
Siirry tunnelin loppupäähän ja nouki tason reunalla oleva kiväärikranaatti. Siirry nopeasti tarkkuusmoodiin ja ammu kentän toisella laidalla oleva vartija kiväärikranaateilla. Pudotatuu kentälle ja juokse sen tason luokse, jossa vartija leijui. Kiipeä tasolle, niin voit poimia siellä olevan super chain gun -bonuksen. Tuhoa sen avulla taistelualus, joka lähtee liikkeelle kentän keskustasta. Aluksen tuhouduttua siitä vapautuu truckki, joka yrittää ajaa ylitsesi. Tapa trukin kuski ampumalla lasikupu rikki ja

käytä chaingunia työntääksesi se lattialla olevan keltaisen paneelin päälle. Näin saat sammutettua uloskäyntiä suojelevan voimakentän ja voit pudottaa seuraavaan kenttään.

Kenttä 3: Leiju ylös ilmakulua ja laskeudu kentälle johtavalle rampille. Tapa rampin päässä olevat kaksi vartijaa sekä hälytysdroidi ja käänny kohti kaukaisuudessa olevaa ohjauskeskusta. Siirry tarkkuusmoodiin ja zoomaa huoneessa olevaan teknikkoon. Ammu häntä niin kauan, että hän kaatuu taaksepäin ja painaa samalla seinällä olevaa nappia. Odota hetki, niin tuki räjähtää ja vapauttaa aluksen. Tuhoa välittömästi kaikki aluksen alla olevat tykkitornit samalla tulitusta väistellen. Selvitäsi torneista juokse aluksen eteen ja ammu kiväärillä sen pilotti. Ilman ohjaa alus syöksy päin kentän oikeaa seinää ja jättää siihen ison aukon. Tapa kaikki kentällä olevat vartijat ja hyp-pää rikkoutuneen seinän läpi kerä-täksesi Harhautus oikealta. Vasemanpuoleinen reitti johtaa seuraavalle kentälle.

Kenttä 4: Ammu kaikki kentän yläosissa olevat teknikat ja poimi huoneen toisella puolella olevat kran-naatit. Puhdistettuasi kentän yläosat ammu toistuvasti kentän keskellä olevaa pyörivää palloa, niin se putoaa ja rikkoo kentän lasilattian. Leiju alemmas ja lähestyessäsi lattiaa ammu konsoleitten takana olevat kaksi teknikkaa. Nähdessään tovereittensa kuolevan kolmas teknikko ryntää huoneen keskelle ja avaa lattiassa olevan salaluukun. Se on kentän uloskäynti, joten hyppää siihen.

Kenttä 5: Siirry heti tarkkuusmoodiin ja tuhoa hälytysdroidi ennen kuin se ehtii nostaa meteliä. Seuraavaksi ammu molempia nukkuvia vartijoita päähän. Juokse oikealle olevalle ovelle ja tiputa Harhautus lattialle hieman ennen sitä. Huoneen leijuvan vartijan jahdatessa Harhautustasi voit



rauhassa ampua hänet alas. Tämän jälkeen ammu molemmat paikalla olevat vartijat ja kerää ”maailman pienin ydinpommi” ja kranaatit. Palaa ulos kentän keskustaan ja astu edellistä ovea vastapäätä olevasta ovesta. Tapa kaikki nukkuvat vartijat ja hälytysdroidi, jonka jälkeen kiipeä nurkassa olevan rampin kautta ylemmälle tasolle.

Tuhoa nurkassa olevat kolme generaattoria kranaateilla ja siirry tarkkuusmoodiin. Ammu kentän toisella laidalla thumper-bonuksen vieressä oleva hälytysdroidi. Hyppää sisäänkäynnin yläpuolella olevalle pienelle tasolle ja loikkaa siitä edelleen toiselle puolelle. Poimi thumper ja kranaatit ja siirry seisomaan vihreän aukon reunalle. Ammu kiväärillä pari kranaattia aukkoon, niin saat hengiltä siellä olevan leijuva vartijan. Hyppää aukkoon ja kulje eteenpäin käytävää, johon putoat. Kerää matkalla mukaasi lattialla lojuvat terveystykkipallot. Käytävän päässä joudut tuhoamaan lentävän vartijan päästaksesi sen takana odottavalle parvekkeelle. Avaa atomilukittu ovi nukella ja leiju alas.

Kenttä 6: Poimi ensimmäisen piikin taakse piilotettu super chain gun ja jatka matkaasi pitkin kanjonia. Tuhoa edetessä kaikki vartijageneraattorit, vartijat ja lentävät dronet. Kiiruhda kentän viimeiseen osaan ja poimi terveystykkipallo ja ydinpommi. Heitä atomilukon edessä leijuvaa vartijaa nukella ja juokse takaisin kentän edelliseen osaan. Odota, kunnes atomipommi räjähtää ja palaa viimeistelemaan vartija ennen uloskäyntiin astumistasi.

Kenttä 7: Juokse oikealle olevien palkkien luokse kiipeä ylös poimaan Harhautus. Heitä se paikalle putoavien vartijoiden joukkoon ja ammu heidät kaikki. Hyppää alas ja kiirehdi huoneen toisella laidalla olevien palkkien luokse, jossa kiipeä su-

per chain gun -bonuksen viereen. Poimi se ja puhdista sillä seuraava aalto vartijoita. Ole tarkka siitä, että tuhoa kaikki neljä hälytysdroidia ja kolme trukkia. Pudotaudu taas lattialle ja työnnä chain gunin avulla yksi trukeista sisäänkäynnin vasemmalle puolella olevaa palkkia päin. Hyppää trukin päälle ja pystyt juuri vetämään itsesi palkin päälle.

Loikkaa seuraavalle tasolle ja siitä edelleen huoneen keskustan halki kulkevalle reitille. Kulje hetki sitä pitkin ja hyppää vastaan tulevalle kaltevalle palkille. Seiso sen korkeimmassa kohdassa ja hyppää ylös huoneen kiertävälle tasolle. Kulje sitä vastapäivään kohtaa, jonka yläpuolella on taso, jossa on terveystykkipallo. Odota, niin trukki ilmestyy paikalle ja kaahea kohti sinua. Tuhoa se niin, että se pysähtyy tason kohdalle. Loikkaa trukin katon kautta tasolle keräämään siellä oleva bonus. Hyppää kentän keskellä olevalle tasolle ja leiju sieltä uloskäyntiin.

Kenttä 8: Pysähdy pitkän rampin huipulle ja siirry tarkkuusmoodiin. Ammu kerran kaukaisuudessa olevaa tykkipalloa, niin se kääntyy kohti sinua ja voit ampua sen ohjaajan avoimen etuosan läpi. Kävele rampia pitkin alas kentälle ja tuhoa kaikki paikalla olevat vartijat. Muista vältellä kahden jäljellä olevan tykkipallon tulitusta. Selvittäysi vartijoista tuhoa toinen tykkipallo ja juokse tornin toiselle puolelle. Ammu tornin takaa suojasta kiväärilläsi viimeisen tykkipallon ohjaaja ja palaa takaisin ylös rampin huipulle. Hyppää rampin korkeimmalta kohdalta ja leiju oikealla olevalle tornille. Päästessäsi sen ylle kohoat korkeammalle ja saat poimittua terveystykkipallon. Toista sama kikka molempien jäljellä olevien tornien kanssa ja leiju kentän huipulla olevalle uloskäynnille.

Kenttä 9: Luolan reunalla zoomaa Gunteriin, suureen Mine Crawlerien

valvojaan. Ammu häntä pari kertaa, niin hän loikkaa ylös ja aktivoi ison oven. Hyppää alas ja laskeudu huoneen keskellä olevalle kohoumalle. Reunalla seisten odota, että suuri kivi järkäle vyöryy ohiitsesi kourua pitkin. Pudotaudu sen perään ja ammu sitä, kunnes se räjähtää. Ravaa hetki kourussa ja kerää kaikki sinne putoavat bonukset. Palaa takaisin kohouman päälle ja odota hetki, niin emoluokka ilmestyy paikalle. Tuhoa kiväärillä kaikki sen alapinnalla olevat tykkitornit, niin alus räjähtää ja paikalle ryntää joukko vartijoita. Tapa kaikki vartijat ja Gunter avaa oven. Hyppää ulos kentälle ja kidnappaa Bones.

6. Maailma

Kenttä 1: Anna Harhautuksen putoa kentälle ja kerää se. Odota, että vartija kierähtää paikalla olevan lasiseinän läpi ja juokse ylös pitkää kaltevaa kävelyreittiä. Pian saavut huoneeseen, jossa on vartijageneraattori ja maaliinhakeutuvat kranaatit. Poimi kranaatit ja tuhoa generaattori, niin voit hypätä eteenpäin syntyneestä aukosta.

Kenttä 2: Laskeuduttuasi käänny kohti Gunteria ja hänen muukalaiskoiralaumaansa. Siirry tarkkuusmoodiin ja räiskin koirat hengiltä maaliinhakeutuvilla kranaateilla. Tämän jälkeen juokse Gunterin taakse ja jahtaa häntä ympäri kenttää chain gunin kanssa. Riittävän monen osuman jälkeen Gunter juoksee kentän keskustaan ja hyppää lattian läpi pakoon. Jatka takaa-ajoa ja loikkaa hänen peräänsä.

Kenttä 3: Juokse huoneen halki ja hyppää seinällä olevista tasoista matalimpaan. Kiipeä ylöspäin, kunnes saavut super chain gunin luokse. Poimi se, käänny vasemmalle ja loikkaa seinän vierellä olevalle ulkonemalle. Kerää mukaasi maaliinhakeutuvat kranaatit ja jatka juoksemalla huoneen toiselle puolelle ja hyppäämällä

siellä lähimmälle leijuvalle tasolle. Käänny kohti sisäänkäyntiä ja hyppää paikallasi paljastaaksesi seuraavan tason. Loikkaa sille ja hypi eteenpäin tasoja pitkin, kunnes saavut kivitornin eteen. Tuhoa tornin huipulla oleva leijuva tykkipallo ja hyppää sen luokse. Pudotaudu alas seuraavaan kenttään.

Kenttä 4: Ravaa kentälle ja kerää kaikki paikalle putoavat bonukset. Poimittuasi Harhautuksen tai Twisterin heitä se kentän keskustaan antaaksesi vartijoille muuta mietittävää. Käytä tilaisuutta hyväksesi ja ammu kiväärillä tornin huipulla olevaa Gunteria niin kauan, että hän putoaa maahan. Rysäys on niin voimakas, että suuri kivitorni kaatuu. Palaa kentän alkuun ja loikkaa kaltevan tason avulla kaatuneen tornin ylitse. Kiiruhda ylös Gunterin tasolle ja loikkaa sisään siellä olevasta reiästä.

Kenttä 5: Leiju alas kentällä olevaan kolmanteen huoneeseen, jossa Gunter pitää ruoka-automaattiaan. Hyppää koneen vieressä olevalle napille, niin automaattista putoaa Gunterin välipala. Nouki se ja heitä se ulos kentän pääosaan. Gunterin jahdatessa hiukopalaansa voit vapaasti kerätä ydinpommin paikalta, jossa Gunter seisoi. Saatuaasi pommin kiiruhda toimivan ilmakuilun luokse ja hyppää sen ilmavirtaan. Hyppää vastaan tulevalle tasolle ja tuhoa siellä oleva atomilukko nukella. Tee sama kaikille jäljellä oleville atomilukkoille, niin Bones vapautuu. Nähtyäsi Bonesin loikkaavan ruoka-automaattiin juokse sen luokse ja poimi koneesta putoava Bones/välipala-hybridit. Heitä se Gunterille, joka rohmuaa nampalan oitis kitaansa. Nyt vain katselet, millainen loppu ahneella tällä kertaa onkaan.



VOITA!

Suunnittele G-Police-kopteri



VOITA!

Casio G-Shock -rannekello on täysin särkymätön ja niitä on valmistettu vain rajoitettu määrä.



Psygnosiksen tulevaisuuskenaario G-Police on maittavan näköinen helikopteriräiskintä, jonka erikoiseffektit suorastaan loksauttavat leuan.

Psygnosis haluaakin nyt lahjoittaa meille

upeat palkinnot, jotka jaamme hienoimpien koptereiden suunnittelijoiden kesken. Eli suunnittele hi-tec-poliisikopteri ja piirrä se.

Väline saa olla mikä tahansa.

Parhaiten piirrosten kesken jaamme seuraavat palkinnot:

1. palkinto: G-Police Diesel -pusakka
 2. palkinto: G-Police Casio G-Shock -rannekello
 - 3.-10. palkinnot G-Police-peli
- Voittajien nimet kerromme tammikuun lehdessä, palkinnot lähtevät kuitenkin matkaan jo joulukuksi.

Lähetä piirroksesi 15.12.97 mennessä osoitteella

Pelit
G-Police
PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Muista mainita, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja, äläkä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi.

VOITA!

Punapikakilpailu: Mikä on paras villin lännen peli?



VOITA KAIKKI!

Pelejä on paljon, mutta vain harva niistä on reikärautaa! Kuukauden kysymys kuuluukin: Mitkä kolme PC-peliä kuuluvat mielestäsi villin lännen Hall of Fame'een?

Yksinkertaisen kysymykseemme vastaamalla osallistut kaikkien tähän asti ilmestyneiden Punaniska-albumien arvontaan. Winner takes them all!

Voittajan julkistamme joulukuun lehdessä. Lähetä vastauksesi 21.11.97 mennessä osoitteella

Pelit
Punaniska
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA

Muista mainita, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja, äläkä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi.

Marraskuun kryptossa on aiheena Westwoodin suosittu pelin jatko-osa. Lähetä oikein täytetty krypto tai sen kopio 15.12.97 mennessä osoitteella

Pelit
Marraskrypto
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA

Krypton oikein täyttäneiden kesken arvomme kaksi kappaletta kyseistä peliä. Voittajat kerromme tammikuun lehdessä.

RATKAISE!

3D-kortti innosti

Lähes 700 lukijaamme lähetti vastauksen määräaikaan mennessä syyskuun lehdessä olleeseen 3D-korttikilpailuun. Vastauksien määrä hipoo ennätystä, vain lukijakyselyihin on tullut enemmän vastauksia.

Oikeat vastaukset ovat:

1. Bi-linear filtering eli tekstuuri-pintojen pehennys tarkoittaa tekniikkaa, joka vähentää lähellä olevan grafiikan pikselöitymistä.

2. Righteousin 3D-piiri on 3Dfx Voodoo.

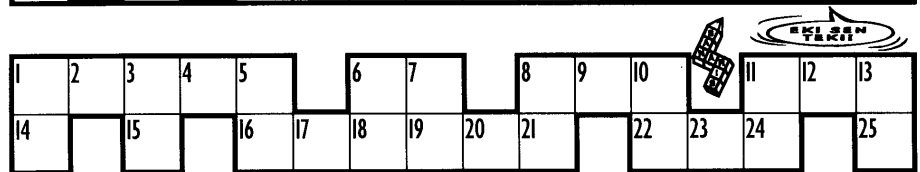
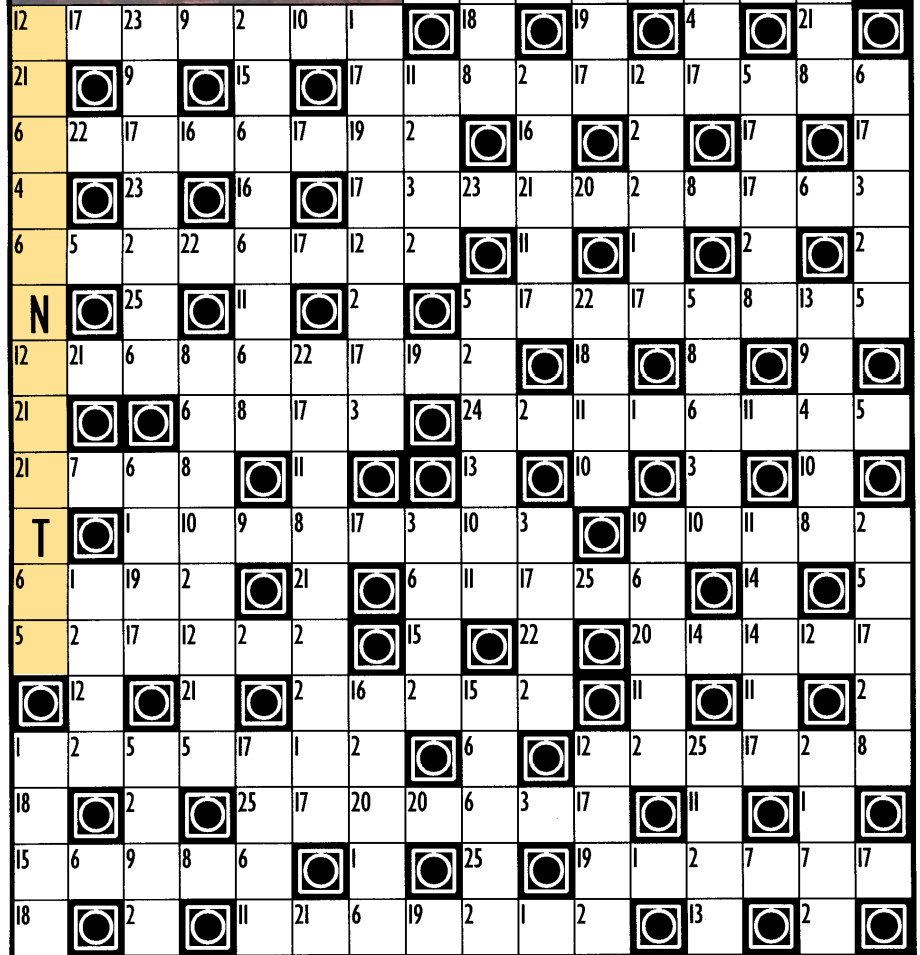
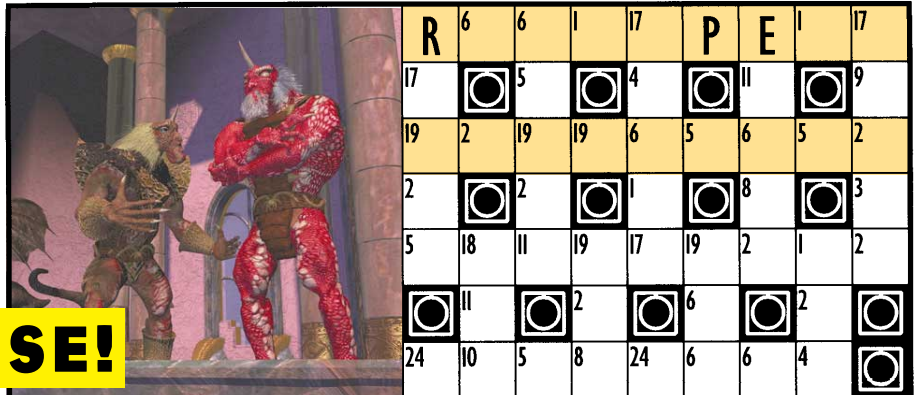
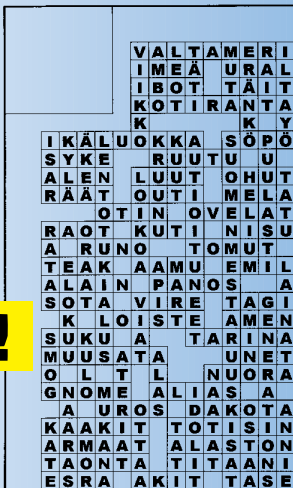
4. 3D-tuen puuttuminen on paha puute monissa tulevaisuissa peleissä.

5. 3D-kortteille tehtyjä pelejä ovat muun muassa WipeOut 2097, Formula 1, Turok: Dinosaur Hunter, Overboard, Resident Evil, Nuclear Strike ja Shadows of The Empire.

Onnen todellinen suosikki oli Ville Vannemaa Vantaalta, jolle siis postissa on tulossa Gametechin lahjoittama Orchid Righteous 3D -kortti. Lisäksi arvoimme kaksi lohdutus-palkintopeliä, jotka lähtevät Juho Tanttulalle Vantaalle ja Harri Hyttiselle Kausalaan.

Syysristikossa sukellusvene

Syysristikkomme aiheena oli Electronic Artsin 688(1) Hunter/Killer. Arvoimme kolme kyseistä peliä ja voittajat ovat Tuomas Halonen Juukasta, Kari Mäki Alajärveltä ja Petri Holopainen Vantaalta.



Nimi

Osoite

Postinro ja -paikka

Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja Ostin irtonumeron

Summary

Beasts & Bumpkins (Worldweaver Productions Ltd/Electronic Arts) is quite a playable mixture of C&C-style exploring and SimSomething like management. Too simple and repetitive to hold your interest for long. **Birthright: The Gorgon's Alliance** (Synergist/Sierra).

An engrossing diplomatic strategy game that only suffers from its sub-par execution of the roleplaying and wargame sections. If one goes genre busting, one oughta bust 'em for good.

Broken Sword 2: The Smoking Mirror (Revolution/Virgin). It's beautiful and has a great storyline, but some of the puzzles are too illogical.

Close Combat 2 (Atomic/Microsoft). Direct hit! Campaign system is very good, and the action exciting and challenging. Captures the feel of war almost perfectly (as if I would know...)

Dark Colony (SSI/Take 2). Audiovisually slick, but totally shameless C&C ripoff with no real game design of its own. With serious faults in strategical opportunities, it isn't even as good as its clone father.

Daytona USA (Sega). Yet another disappointing console conversion from Sega. Sluggish controls, poor frame-rate and bonehead AI. What were they thinking?

Feeble Files (Adventure Soft). The puzzles and the storyline are nice, but the interface is too slow to use.

Flight Simulator 98 (Microsoft) is clearly the best of the series. 3D enhanced graphics give good frame rates most of the time. If only the virtual cockpit had moving gauges.

Guts and Garters (Magic Canvas/Ocean). A novel idea, but frustrating playability and horrible animation. We deserve better, Ocean.

Hexen 2 (Raven Software/Activision). Quite good, actually, and looks divine.

Ignition (UDS/Virgin). A great fun driving game with superb tracks and good playability. A bit limited as a one-player game, though. Perhaps more tracks next time, please...

Imperialism (Frog City/SSI). Good, but slightly tedious strategy game about industrial revolution and economic conquest in the 19th century.

Incubation (Blue Byte). Innovative combination of tactical warfare style and 3D polygon graphics. Heavy influence from X-Com, Aliens and Space Hulk. All this and great playability, too.

Lands of Lore 2: Guardians of Destiny (Westwood/Virgin). Has been in the making too long, and it shows in the final product. The levels in the mid-game are too big and empty, but otherwise it works pretty well.

Legacy of Kain (Silicon Knights/Chrystal Dynamics/Activision). An interesting mixture of the classic Zelda and Castlevania series. The gameplay is rather tedious and uneven, though.

Outpost 2: Divided Destiny (Sierra). Technically flawless, but ultimately boring colony management with a touch of futuristic warfare.

Panzer General 2 (SSI/Mindscape). Like father, like son. Excellent game for both hardcore strategists and those who are not yet very experienced strategy players.

Postal (Ripcord Games/Take 2). Violent it may be, but the actual game is nothing special.

Red Alert: The Aftermath (Westwood/Virgin). A bunch of overly difficult missions don't make Red Alert a better game, and neither does a handful of new units. Red Alert is already a classic. Can't we leave it at that?

Resident Evil (Capcom/Virgin). Quite faultless conversion of a good adventure game. Looks blocky, plays smoothly.

Shadow Warrior (3D Realms/Eidos). Mindless fun. Looks a bit outdated in this era of 3D cards, but who cares.

Shadows of The Empire (LucasArts/Virgin). First and last episodes are the best, but why release a poor man's Jedi Knight at the same time as Jedi Knight? Even worse, Shadows does not feel like a Star Wars game.

Total Annihilation (Cavedog/GT Interactive). The Quake of the Command & Conquer clones. New technology, actually feels fresh, and has Big Guns. The new king of the genre.

Tommi Mäkinen International Rally Championship (Europress/Toptronic). A decent rally game localized for the Finnish market but still pretty much the same as its predecessor, Network Q RAC Rally Championship.

World League Basketball (High Voltage Software/Mindscape Sports Advantage). Fun to play, but the stealth ball causes a few problems. BTW: The State flag has a heraldic lion, but the Finnish team uses the national flag: a blue cross on a white background.

PELIT

Tulossa SEURAAVISSA NUMEROISSA

3D-kortteja jouluksi

Markkinakatsaus 3D-korttien kilpailutilanteesta jouluna. Mikä kannattaa ostaa pukin konttiin? Katsastamme uusimmat kortit rinnakkain vanhojen mestareiden kanssa. Mikä tykittää tänä jouluna?

Vuoden Peli -äänestys

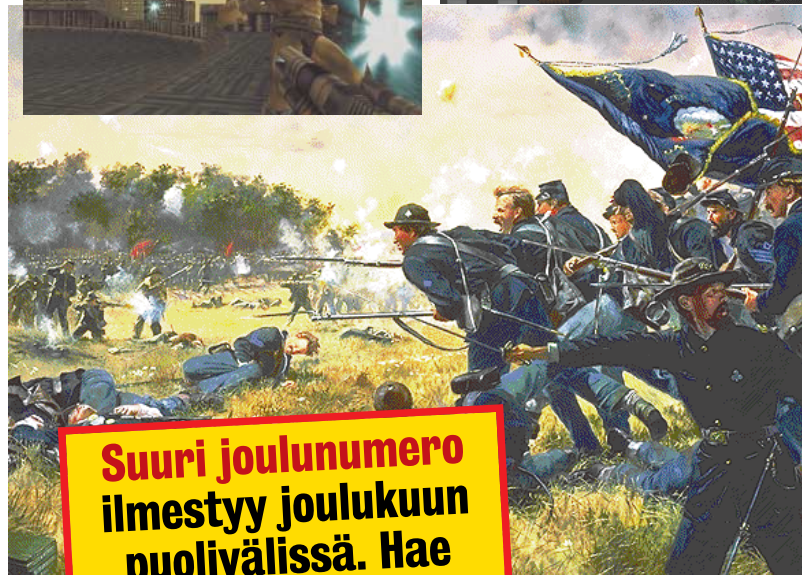
Äänestä vuoden 1997 paras peli ja voita huippupelejä!

Vuoden 97 sisällys

Kaikki vuoden aikana arvostellut pelit pisteineen. Mahtava tietopaketti, josta on hyötyä vuosiksi eteenpäin.

Arvosteluissa

Todennäköisesti Curse of Monkey Island, Overboard, Nuclear Strike, Turok: Dinosaur Hunter, I-War, FIFA 98, NBA Live 98, Quake 2, Gettysburg, Seven Kingdoms, Excalibur 2555AD, Myth, Worms 2 ja Longbow 2.



Suuri joulunumero ilmestyy joulukuun puolivälissä. Hae omasi, kioskilta!

YLI 100 SIVUA TÄYNNÄ PELIARVOSTELUJA!

PELIT

Verraton seikkailu

THE CURSE OF

MONKEY ISLAND

PC-PELIEN ERIKOISLEHTI ★ NUMERO 10/97 ★ HINTA 29 MK

Grafiikkakorttikatsaus

Mikä
3D-kortti
koneeseen?

NHL 98: Kiekkokoulu

Paljon
kilpailuja,
loistavat
palkinnot

VOITA!



MIKA HÄKKISEN
RENGASURILLA
**F1 Racing
Simulation**

Tieteisklassikko pelinä

BLADE RUNNER™

PAL.VKO 9803



TANKIT JYRÄÄVÄT JÄLLEEN

- Steel Panthers 3
- Armored Fist 2

PELIT

10/97

Kannen kuvat: Blade Runner © Westwood Studios
Elokuvasta Blade Runner © Warner Bros.

TOIMITUS Toimitus@pelit.fi
Päätoimittaja Tuija Lindén, Tuija@pelit.fi
Toimitussihteeri Sari Alho, Sari@pelit.fi
Toimittaja Niko Nirvi, Nnirvi@pelit.fi
Toimittaja Kaj Laaksonen, Kalzu@pelit.fi
Taitto ja piirroset Wallu, Wallu@pelit.fi
Valokuvaaja: Pekka Väänänen
Avustajat: Mikko Alapuro, Tuukka Grönholm, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Tytti Paananen, Tapio Salminen, Kim Soares, JTurunen, Joono Vainio, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS: Tilaaajille: (09) 565 3700 ja 28 800 bps (09) 561 1100 ja (09) 565 3922
Maksullinen linja: 0600-0-1010, 2,20 mk/min + ppm
Internetistä tilaaajille: www.pelit.fi

Sysoipit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911, fax. (09) 120 5795
Kotisivu: www.pelit.fi

ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 2, 00040 Helsinki Media
puh. (09) 120 5911

Markkinointipäällikkö: Mia Kemppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Silna Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syyistä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitellusta julkaisujankohdasta lukien.

ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset 01080-9360

Kirjatilaukset (09) 120 671

Tilauksen irtisanomiset (09) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöräytä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen ylärivillä vasemmalta lukien.

Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.

Muut asiat (09) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNA

12 kk kestollisuus 285 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 312 markkaa

Kestollisuus jalkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestollisuushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavaan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausveloitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA

Helsinki Media Company Oy

Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Heikki Nurmela

LEHDENMYYN

Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola

Markkinointiasistentti: Heli Suomalainen

Lehti julkaisee siloumuksella lehtiä ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1997

ISSN 1235-1199

Kuudes vuosikerta.

Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
Erikoislehdet



Sivulla 30.

Arvostelut

Esimulgasut28

Death Trap Dungeon, Virtua Cop 2, Heavy Gear, Tom Clancy's Politika, CART Precision Racing ja Tomb Raider 2.

Blade Runner30

Kimmo Veijalainen. Westwoodin upea näkemys elokuvaklassikon hengessä.

I-War32

Joono Vainio. Oceanin tyylikäs avaruusoppera.

Age of Empires36

Niko Nirvi. Historiallista hiiren naxuttelua Microsoftilta.

Steel Panthers III: Brigade Command38

Kim Soares. SSI:n tankkistrategia jatkuu.

G-Police40

JTurunen. Psygnosin räiskintä upeissa erikoiseffekteissä.

Armored Fist 242

Joono Vainio. Novalogicin Abrams-taistelupanssarivaunu hyökkää jälleen.

F1 Racing Simulation44

JTurunen. Ubisoftin formulasimulaatio 3D-kortillisille.

Riven45

Tapio Salminen. Broderbundin seikkailu tyhissä kaupungeissa.

Betrayal at Antara46

Nnirvi. Sierran roolipelifantasiaa.

The Reap50

Kimmo Veijalainen. Suomalainen, perinteinen, ennennäkemätön räiskintä Housemarquelta.

Chasm the Rift51

Kimmo Veijalainen. Interactive Magicin synkeä Doom-klooni.

The Curse of Monkey Island52

Nnirvi. LucasArts palaa Apina-saarelle tuttuun tapaan tuttuja taapamaan.

Sid Meier's Gettysburg54

Kaj Laaksonen. Yhdysvaltain sisällissotaa Firaxis Games/Electronic Artsilta.

Worms 256

Kimmo Veijalainen. Team 17:n taistelevat madot jatkavat menoaan.

Hercules58

JTurunen. Disney Interactiven Hercules tekee urotyönsä tasehyyppelynä.

Atlantis: The Lost Tales60

Tytti Paananen. Cryo Interactiven seikkailu kadonneessa kaupungissa.

Overboard61

JTurunen. Psygnosisin kanssa merirosvolaivan ruorissa.

Madden NFL 9862

Tuukka Grönholm. EA Sportsin jenkkitutista.

Nuclear Strike63

JTurunen. Helikopteriräiskintä Electronic Artsilta.

Varjojen kaupunki Riva65

Mikko Ekholm. Attic/Euromedian nimeään myöten suomennettu roolipeli.

The Great Battles of Hannibal66

Kim Soares. Interactive Magicin historian tuntemusta vaativa strategiapeli.

Muzzle Velocity67

Kimmo Veijalainen. Suomennettu toimintastrategia Digi 4 Fun/Euromediaalta.

NBA 9868

Tuukka Grönholm. EA Sportsin koripallohurjastelu.

Mageslayer73

Kimmo Veijalainen. GT Interactiven roolipelissä kuvakulma on yläviihosta.

Muut arvostelut74

Pekka Ihanne, JTurunen, Joono Vainio, Toni Virta. Galapagos (Anark/EA), Need for Speed 2: Special Edition (Electronic Arts), AHX-1 (Pixel Games/GT Interactive) ja Fighters Anthology (Jane's Combat Simulations/EA).

Legal Crime ONLINE77

Tuomas Honkala. Mafiaperheet taistelevat verkossa. Suomalaiselta Byte Enchantersilta.



Pelit-BBS Pelin kohdalla Pelit-BBS-merkki tarkoittaa, että Pelit-BBS:ssä on demo ja/tai päivitys. Peliin liittyvät tiedostot löytyvät komennoilla (T)tiedosto (E)tsi OsaPelinNimestä, esimerkiksi T E WAGES, T E REALM. Pelit-BBS:n tiedostot saa myös Internetin kautta kotisivultamme www.pelit.fi



Pelit-BBS

(09) 565 3922

(09) 565 3700

(09) 561 1100

Ajankohtaista

Uutiset.....10
 Pelejä ja leffoja, konehuoneessa Sidewindereitä.

Pelit-BBS on nyt Pelit Online...14
 Nnrivi. Vuodenvaihteen uudistus.

3D-kortit katsauksessa.....18
 Pelaajan parhaat 3D-kortit.

PeliKlinikka.....86
 NHL 98 -kiekkokoulu ja paljon muita vihjeitä, apuja ja kysymyksiä.

Kilpailut97
 Äänestä Vuoden 1997 Peli. Mahtava matokilpailu, upeat palkinnot. Hercules-kilpailu sivulla 58. Voita ristikkosanailijan unelma. Lisäksi jouluristikko. Lokaristikon ja NHL Breakaway -voittajat.

Vuoden 1997 sisällys.....100
 Kaikki peliarvostelut ja pisteet.

Palstat

Nnrivi81
 Ratkaise Pelit Quest 2.

Wexteen.....83
 Kilpajuoksu.

Posti84
 Palautetta arvostelijoille.

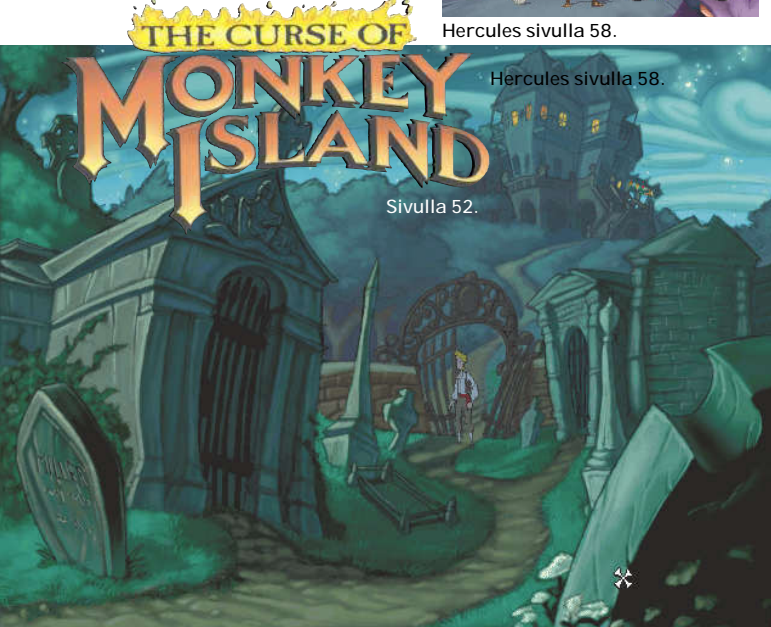
KyöPelit93
 Nahkahiiren ylösnousemus.

Tulossa103
 Seuraavissa numeroissa.

Summary103
 Merry Christmas and a Happy New Year.



Hercules sivulla 58.



Hercules sivulla 58.

Sivulla 52.

Tuija Lindén
 päätoimittaja



Uutta ja vanhaa

Kuten tapanamme on ollut, vuodenvaihte tuo tullessaan uutuuksia Pelit-lehteen. Lehti ensinnäkin ilmestyy ensi vuonna joka kuukausi (kesä-heinäkuussa paksuna kaksoisnumerona), mikä varmasti ilahduttaa monia. Sen lisäksi olemme yhdistäneet lehden sähköiset palvelut yhdeksi kokonaisuudeksi nimeltä Pelit Online.

Pelit Online sisältää entisen Pelit-BBS:n (ja Pelit-WWS:n), joka säilyy ilmaisena etuna tilaajillemme. Online löytyy Internetistä kotisivujemme osoitteesta www.pelit.fi, jota kautta pääsee eteenpäin. Myös vanhat Pelit-BBS:n numerot säilyvät käytössä chattailua ja linjapelejä varten.

Pelit Online käynnistyy vuodenvaihteessa, mutta jo tässä numerossa uusi nimi vilahtelee yhdessä Pelit-BBS-nimen kanssa. Palvelusta lisää sivulla 14.

Täysin uuttakin on luvassa eli Pelit on solminut sopimuksen amerikkalaisen PC Gamerin kanssa. Sopimus mahdollistaa paljon kaivatujen haastattelujen ja ”work in progress” eli ennakkojuttujen saamisen lehemme sivuille. Kysymys on siis paksusta monisataisivuisesta Yhdysvalloissa ilmestyvästä PC Gameristä, ei englantilaisesta versios- ta, joka on täällä Suomessakin myynnissä miltei joka kioskilla.

Toivon, että uuden vuoden myötä Pelit kiinnostaa edelleen. Vietetään nyt kuitenkin joulu ensin eli

Hyvää Joulua ja Onnellista Uutta Vuotta!



Sari Wallen & Tuija

PELIT

Pisteet

Pelin arvostelee sen edustamasta pelityyppistä tai aihealueesta kiinnostunut arvostelija. Arvostelijoiden mielipide on luonnollisesti subjektiivinen ja pisteet ovat vain ja ainoastaan viiteellisiä. Lue siis itse arvostelu.

alle 55: Roskaa.

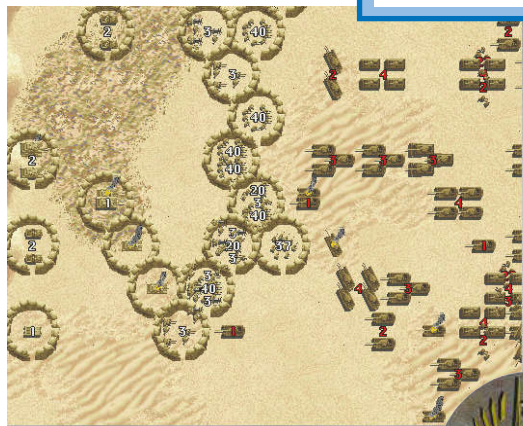
55-69: Kesinkertaisuuden ja yhden- tekevyyden harmaa alue.

70-79: Peli on ihan hyvä, mutta kaatuu esimerkiksi huonoon toteutukseen, suunnitteluvirheisiin tai puhkikulu- neiisiin ideoihin.

80-89: Hyvä peli. Kaikin puolin hyvin tehty, pelattava ja jämää viihdepaketti.

90 ja yli: Erinomainen peli. Lajinsa kirkkainta kärkeä.

Hyvä Peli -leima on arvosanasta riippumaton kunniamerkki esimerkiksi ennennäkemättömästä uudesta ideasta, tai jonkun osa-alueen bril- jantista toteutuksesta. Erinomainen peli ei saa automaattisesti Hyvä peli -lätäkää.



Steel Panthers III, sivu 38.



Sivulla 32.

Koonnut Kaj Laaksonen

X-Com: Interceptor



X-Comin tarina ei päätty Apocalypseen, mutta yllättäen seuraava osa ei olekaan strategiapeli. X-Com: Interceptor on avaruussotaa hieman X-Wingin tyyliin. Uutta alieneiden tekniikkaa jahdataan edelleen ja vaikka pääosa pelistä on lentelyä, strategialakin on osansa tehtävien suunnittelussa, resurssien hallinnassa ja tukikohtien rakentelussa. X-Com: Interceptorissa on ensimmäistä kertaa mukana moninpeli ja luonnollisesti tuki yleisimmille 3D-korteille.

X-Com: Interceptor tulee MicroProselta joskus ensi kesänä.



Wing Commander elokuvaksi



Chris Roberts tekee Wing Commander -elokuvan, johon mahtuu mukaan Malcolm McDowell mutta ei Mark Hamill.

Kolmen ensimmäisen Wing Commander -pelin luoja ja nykyään Hollywoodin ja pelitalojen välimaastossa toimivan Digital Anvil -tuotantoryhmän perustaja Chris Roberts aikoo vihdoon tehdä Wing Commanderista oikean elokuvan.

Juoni liikkuu ensimmäisen Wing Commanderin vaiheilla. Mark Hamill on sen verran ikääntynyt, ettei hän pääse esittämään elokuvassa juuri akateemista valmistunutta Blairia, eikä Tom Wilson esitä Maniacia. Sen sijaan veteraaninäyttelijä Malcolm McDowell on amiraali Tolwyn, aivan kuin peleissäkin.

Chris Roberts pyrkii saamaan elokuvaan samaa henkeä kuin vanhoissa toista maailmansotaa kuvaavissa elokuvissa. Robertsin

mukaan Wing Commander tulee olemaan ”Das Boot in space”, mikä ei ainakaan kuulosta kovin vauhdikkaalta toiminnalta. Se on ainakin varmaa, että Wing Commander on kuin tehty valkokangasta varten.

Chris Roberts aikoo itse istua ohjaajan tuoliin. Kokonaan tietokoneilla tehdyistä erikoistehosteista vastaa Boss Films, jonka tuoreinta jälkeä voi katsastaa tällä hetkellä leffateattereissa pyörivässä Air Force Onessa. Visuaalista suunnittelua varten on mukaan otettu ranskalainen lahjakkuus Thierry Arbogast, jonka tuorein työ on Fifth Element – Puuttuva elementti. Tuotannossa on mukana myös herra nimeltä Peter Lamonts, jonka meriittilistalla on sellaisia hittejä kuin Titanic,

Golden Eye, True Lies ja Aliens.

Wing Commanderin kuvaukset alkavat Luxemburgissa ensi vuoden helmikuussa. Jenkeissä Wing Commanderin julkaisee 20th Century Fox ja Euroopassa Sony. Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan nähdään ensi-ilta joulukuussa 1998.

Digital Anvililla on oikeudet tehdä myös Wing Commander -televisiosarja, mutta sen suunnittelu aloitetaan vain, jos Wing Commander menestyy elokuvateattereissa.

Ensimmäinen Wing Commander julkaistiin muuten PC:lle vuonna 1990 ja sarjan pelejä on myyty sen jälkeen yli viisi miljoonaa kappaletta.

Voodoo 2 keväällä

3Dfx avasi vihdoon sanaisen arkkunsa kauan spekuloidusta Voodoo 2 -piiristä ja leikkasi samalla muutamia siihen liittyviä huhuja. Diamond ilmoitti samalla tuovansa ensimmäisenä markkinoille Voodoo 2 -kortin joskus vuoden 1998 ensimmäisen neljänneksen aikana.

Toisin kuin edeltäjänsä, Voodoo 2 pitää sisällään geometriaprosessorin, jonka pitää helpottaa koneen prosessorin kuormaa merkittävästi. Tekstuureita pyörittää kaksi erillistä prosessoria, jonka ansiosta Voodoo 2 pystyy yhdellä pyyhkäisyllä tekemään kaksi tekstuuria yhden polygonin pinnalle. Samaa tekniikkaa on käytetty jo pitkään, mutta tähän asti 3D-kortit ovat joutuneet pyyhkäisemään saman polygonin kaksi kertaa peräkkäin. Ainakin teoriassa Voodoo 2 tulee teke-

mään saman asian siis kaksi kertaa nopeammin.

Alustavissa testeissä Voodoo 2:lla ja P2 266 MHz:n prosessorilla varustettu PC pyöritti GLQuakea yli sadan framen sekuntivauhdilla, mikä on vähintään kaksi kertaa nopeampaa vauhtia kuin mihin sama kone olisi pystynyt tavallisella Voodoo-kortilla. Tutun bi-linear filteringin lisäksi Voodoo 2 hallitsee yhdellä pyyhkäisyllä paljon siistimän tri-linear filteringin, jonka ansiosta tekstuuriden pehmenys on entistä nätimpiää.

Todellisille vauhtifriikeille ei välttämättä riitä pelkkä tuplattu nopeus, joten heitä varten on tehty mahdollisuus liittää kaksi Voodoo 2 -korttia rinnakkain, jolloin kortit menevät ns. scanline interleave-moodiin. Tällöin toinen kortti piirtää parilliset ja

toinen parittomat viivat kuvassa samanaikaisesti, eli käytännössä Voodoo 2:n nopeus tuplaantuu vielä kerran. Myöhemmin ensi vuonna 3Dfx tuo markkinoille AGP-version Voodoo 2:sta, joka pystyy muun muassa entistä korkeampiin resoluutioihin. PCI-versiossa muistia voi enimmillään olla 12 megatavua, josta kahdeksan megatavua on varattu tekstuureille.

3Dfx Voodoo 2 on täysin yhteensopiva vanhalle Voodooille tehtyjen pelien kanssa ja se tukee Glide-, Direct 3D- ja OpenGL -rajapintoja. Ensimmäisten Voodoo 2 -korttien arvelaan maksavan noin 300 dollaria. Diamondin lisäksi ainakin Creative Labs ja Jazz Multimedia ovat ilmoittaneet tuovansa markkinoille omat Voodoo 2 -korttinsa.



Vapauden vasara

SSI julkaisee vuoden vaihteessa Games Workshopin Warhammer 40K -roolipeliin perustuvan vuoropohjaisen strategiapelin nimellä **Final Liberation: Space Marine**.

38 000 vuoden päästä ihmiskunta kattaa suuren osan galaksia. Ihmisten lisäksi avaruutta asuttavat muinaiset ja häijyt eldarit sekä sotaa rakastavat ja inhan rakastettavat orkit. Final Liberationin kolmenkymmenen skenaarion kampanjassa johdetaan vain ihmisiä, mutta moninpelissä ja yksittäisissä skenaarioissa voi johtaa myös orkkeja.

Yksi Warhammer 40K:n voimista on valtava määrä erilaisia yksiköitä. Final Liberationissa niitä on kaikkiaan seitsemänkymmentä. Mukana on jalkaväkeä, ilmavoimat, tankkeja ja valtavia mechejä muistuttavia titaaneja. Orkien val-

taamalle Volistadin planeetalle sijoittuva kampanja aloitetaan vain parilla komppaniolla jalkaväkeä, uusia parempia leluja saa pelin edetessä menestyksestä riippuen. Pelkkien yksiköiden lisäksi pelaajan tehtävä on värvätä erilaisia komentajia, joilla kaikilla on omat erityiset kykynsä ja heikkoutensa.

Kuvakulma on ylävaihtoa ja toiminta on vuoropohjaista. Tekijöiden mukaan pelin engine on otettu Steel Panthers III:sta, vaikka Final Liberation ei muuten näytä lainkaan samanlaiselta. Moninpeli onnistuu neljän pelaajan kesken. Erittäin mielenkiintoisen strategiapelin lisäksi rompulla tulee kattava tietokanta kaikista pelissä käytetyistä yksiköistä. Final Liberation: Space Marine julkaistiin Jenkeissä marraskuun puolivälissä, joten toivottavasti se ehtii pian Suomeen.



Vielä jouluksi ehtivät pelit

Tässä lehdessä arvosteltujen pelien lisäksi seuraavia pelejä saattaa hyvinkin löytyä pukin kontista:

Tomb Raider 2, Longbow 2, Wing Commander Prophecy, FIFA 98, NHL Powerplay 98, Quake 2, Turok: Dinosaur Hunter, F-22: ADF, Myth, Heavy Gear, Diablo: Hell Fire, Lords of Magic, Screamer Rally, XVT: Balance of Power, Fighting Force, Joint Strike Fighter, Red Baron 2, Sabre Aces, Star Craft, Manx TT, Test Drive 4 ja Andretti Racing.

Kaikkien on luvattu ilmestyvän vielä ennen joulua, mutta ken tietää.



Starship Troopers -ÖTÖKKÄJAHTI

Paul Verhoeven, Robocopin ja Total Recallin ohjaaja palaa scifi-elokuvien pariin tammikuussa elokuvateattereihin ilmestyvällä Starship Troopersilla, suomeksi Universumin Sotilaat. Elokuva perustuu samannimiseen Robert A. Heinleinin vuonna 1959 kirjoittamaan romaaniin, joka on myöhemmin antanut vaikutteita lukuisille elokuville ja peleille.

Heinleinin vision mukaan tulevaisuuden fasisisessa yhteiskunnassa jokainen kansalainen joutuu suorittamaan kahden vuoden asepalveluksen saadakseen kansalaisoikeudet. Kuten niin monessa vastaavassa tarinassa, maata uhkaa sotaisa rotu ulkoavaruudesta. Tällä kertaa vihulaiset ovat jättimäisiä ja äärimmäisen bruttaaleja hyönteisiä. Toisin kuin yleensä, ihmiset eivät ole puolustuskannalla, vaan hyökkäävät sumeilematta alieneiden kimppuun niiden kotiplaneetoilla. Elokuvan päähenkilöt ovat tietysti sotaan yhdessä joutuvia vanhoja koulukavereita.

Starship Troopers on ehtinyt Jenkeissä jakamaan yleisön kah-tia. Toiset pitävät sitä aivottomana efektielokuvana, kun taas toinen puoli ihastelee sen nihillistä otetta. Varsinkin pelien tekijät ovat otettuja siitä, miten elokuva on kuin Doom valkokankaalla. Ei turhaa juonta, vaan kursailemattomaa futuristista sotaa, jossa ihmisiä sekä öttiäisiä niitetään kuin heinää, eikä päiden katkomisten ja turhastusten näyttämisen olla turhan häveliäitä. idin porukka varsinkin kutsui elokuvaa "gib

partyksi" ja kehuskeli erikoistehosteita parhaiksi tähän asti.

Samaan aikaan MicroProse on valmistelemassa kokonaista neljää leffaan perustuvaa peliä. Ensimmäinen julkaistaan samaan aikaan kun Starship Troopers ilmestyy Jenkeissä videokasettina, eli luultavasti noin puolen vuoden kuluttua.





Kapina Ultima Onlinessa

Origin mielellään kuvailee Ultima Onlinea maailman ensimmäisenä todellisena virtuaalimaailmana. Väitteissä on ainakin sikäli perää, että tavallisen pelailun lisäksi Ultima Onlinessa tapahtuu myös asioita, jotka normaalisti nähdään vain oikean maailman uutislähetyksissä.

Pelaaja nimeltä Modri Dragon lähetti Internetiin kaikille Ultima Onlinen pelaajille suunnatun julkisen kirjeen, jossa hän kutsui Originin palveluun ja passiivisuuteen kyllästyneitä pelaajia ottamaan osaa marraskuun kuudentena päivänä järjestettävään virtuaalimielenosoitukseen. Kaikkien osallistujien tulisi hankkiutua alastomaksi ja juotava itsensä humalaan. Sen jälkeen humalainen joukko siirtyisi Lord Britishin linnan eteen ja alkaisi joukolla osoittaa mieltä ja vaatia Originilta aktiivisempaa pelaajien kuuntelemista. Mielenosoitusta jatkettaisiin istumalakkona linnan edessä.

Kaikki menikin suunnitelmien mukaan ja sadat pelaajat pysyivät linnan edustalla, kunnes Lord Britishin häijy vastakohta, Blackthorne ilmestyi paikalle heittelemään kananmunia mie-

lenosoittajia kohti ja huutelemaan villisti "Chaos Rules". Hetken häiriköinnin jälkeen Blackthorne avasi Lord Britishin linnan ovet ja päästi mielenosoittajat aina valtaistuinsaliin asti.

Todellisuudessa kaikki ei mennyt läheskään kuten piti ja itse asiassa Modri Dragon yritti viime hetkellä peruuttaa mielenosoituksen saatuaan oikean tappouhkauksen tuntemattomalta Ultima Onlinen pelaajalta. Modri Dragonin mukaan tappouhkauksen lähettäjä ei ollut kukaan Originilta, mutta uhkaajalla oli hallussaan sellaista henkilökohtaista tietoa Modri Dragonista, että hänen oli pakko ottaa tappouhkaus todesta.

Originin edustajat olivat yllätäen tyytyväisiä mielenosoitukseen ja kommentoivat, etteivät he halua rajoittaa sananvapautta Ultima Onlinessa ja että he ovat itse asiassa varsin otettuja siitä, että mielenosoitus tapahtui pelin sisällä eikä sen ulkopuolella. Originin edustajien mielestä tapahtuma osoittaa kuinka voimakkaasti pelaajat mieltävät Ultima Onlinen yhtä paljon yhteisöksi kuin pelkäksi peliksi.



Juha-Pekka onkin Juho

Viime numerossa Tietokonepelaamisen Suomen mestaruus -jutun kuvatekstissä olivat Juha-Pekka Rajaniemi ja Juho Saarinen vaihtaneet paikkaa. Eli sinilippalakkipäinen on siis Juha-Pekka Rajaniemi. Anteeksi Juha-Pekka ja Juho!



Descentin jatko-osat

Descentin taru ei lopu pari vuotta sitten julkaistuun jatko-osaan. Parallax ei ole unohnut suurinta hittiään, vaan on tekemässä kaksi uutta Descentiä. Tekijäporukka on jakautunut kahteen ryhmään: Outrage ja Volition, joista ensimmäinen on tekemässä Descentin kolmatta osaa. Descent III tulee ulos ensi vuoden viimeisellä neljänneksellä

ja jatkaa aikaisempien Descentien linjoilla.

Volition on tekemässä juonellista avaruusräiskintää hieman Wing Commanderien tyyliin. Pelin nimi on Descent: FreeSpace – The Great War. Julkaisuajankohtaa sille ei vielä mainittu. Miltähän tapahtui Descent to Undermountainille?

Lyhyesti

- Ken ei saa Larasta tarpeekseen, voi nyt syödä hänet. Tomb Raider - tyyppi Lara Croft sai nimittäin oman pizzan nimeltä Lara's Choice. Käy maistamassa Domino's Pizza -ravintoloissa seuraavalla Iso-Britannian matkalla.
- Liz Hurleyta puolestaan kositaan esittämään Laraa filmiversiossa.
- Haluatko oman pelifirman? Osta Virgin 250 miljoonalla punnalla! Samalla saat kaikkien himoitseman Westwoodin. Ainakin teoriassa.
- Herrat Smith ja Jones ilmestyvät mustissaan kotikoneiden ruudulle Gremliniltä. Tammikuussa Men in Black ilmestyy videona Egmont Entertainmentilta.
- Europress on keskittynyt laulukirjoihin. Saatavana on nyt Oasis, Inxs, Blur ja Sting koodinimen InterActive Songbook alla. Lisää on tulossa.

Esikuvat



Juuri Jenkeissä ilmestynyt F/A-18 Hornet: Korea on uudella kampanjalla ja 3D-tuella päivitetty versio aikaisemmasta F/A-18 Hornetista.



Maailmalla kovasti keuhuttu Uprising yhdistelee tankkisotaa ja reaaliaikaista strategiaa. Suomeen se on luultavasti saapunut tätä lukiessasi.

PELIT 5 vuotta sitten

CD-tasoista äänenkäsittelyä

Sound Blaster 16 ASP:n mahdollistamia kuudellatoista bitillä samplattuja ääninäytteitä ei peleissä esiinny, eikä juuri stereofonista ääntäkään, joten pelkässä pelaamisessa ei ASP eroa tavallista äänikorteista.

Sound Blaster 16 ASP:n suositushinta on 2190 markkaa ja sitä tuo maahan Toptronics Ky. Uutiset Pelit 7/92.

Robertan viimeinen King's Quest?

Yksi syy siihen, että Roberta halusi irtautua King's Questeista on Sierran uusi projekti Scary Tales. Robertan mukaan Scary Talesista tulee oikea interaktiivinen elokuva, sillä peli tulee käyttämään hyväkseen eläviä näyttelijöitä ja valokuvausta. Scary Tales on myös Sierran ensimmäinen vain CD:nä ilmestynyt peli.

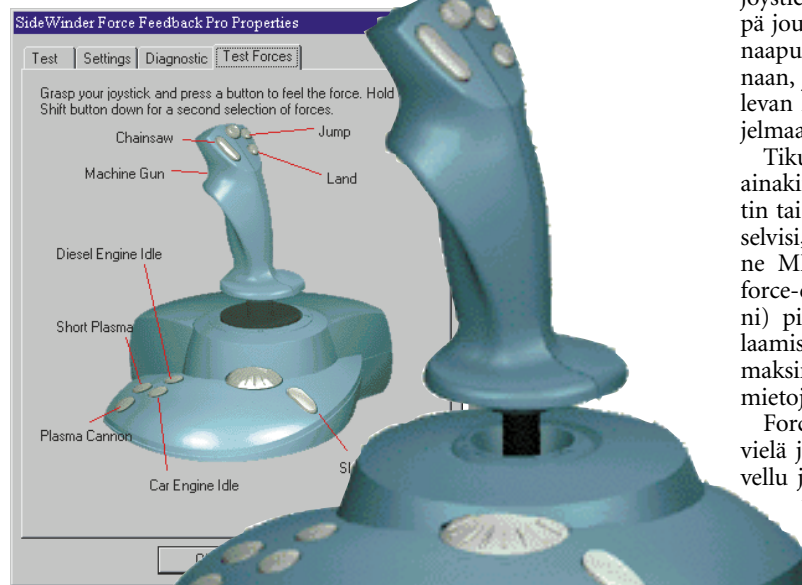
Roberta Williamsin haastattelu Pelit 7/92.

Scary Tales lienee muuttanut nimensä Phantasmagoriaksi.

Tekohengitystä vai lisärvoa?

Tervetulleena ilmiönä pelitalot ovat alkaneet pidentää pelien ikää julkaisemalla www-sivuillaan ilmaisia lisäosia. Edellisessä Pelit-lehdessä arvoiteltuun Incubationiin tulee uusia skenaarioita parin kappaleen viikkovauhdilla. Cavedogin Total Annihilation on jo nyt valtava hitti ja siihenkin on ilmestynyt uusia karttoja sekä marraskuun puolivälistä lähtien uutta kalustoa kerran parissa viikossa. Ensimmäisenä ulos tupsahti ARM:n Flakker ilmaportantatykki ja sen jälkeen miinankylväjä CORE:lle.

Sidewinder Precision Pro Sidewinder Force Feedback Pro



Voimaa ja tarkkuutta

”Jos Microsoft tekisi yhtä hyviä käyttöjärjestelmiä kuin se tekee peliohjaimia, koko maailma käyttäisi Windows 95:tä”, sanoo vanha viidakon sananlasku. Syystäkin, sillä Microsoftin Sidewinder 3D Pro ja Sidewinder Gamepad ovat erinomaisen hyviä ohjaimia.

Nyt Microsoft julkaisi kaksi uutta tikkuja, joista toinen on mielenkiintoinen force feedback-tikku. Sekä Precision Pro että Force Feedback Pro ovat digitaalisia tikkuja, ja toimivat vain Windows 95:ssä (tai Dos-ikkunassa). Kummassakin tikussa on kahvassa peräsinkontrollit, hattu, kaasurulla, neljä tulitusnappia ja neljä lisänappia plus shift-nappi, joilla napit saa käytännössä tuplattua. Mukana tulevalla Sidewinder 2.0 -ohjelmalla napit saa korvaamaan pelissä käytettyjä näppäimiä.

Kumpikin tikku näyttää ja tuntuu laatuyöltä. Normaaliopotikoiden asemasta käytetty optis-digitaalinen tekniikka tarkoittaa, ettei kalibrointi vaeltele. Tikut todistavat myös, että vaikka herra tikkusunnittelija on muuten pätevä, hänellä on paha jalustafetishi. Jo

3D Prossa oli turhan iso jalusta, Precision Prossa on vielä isompi ja Force Feedback Prossa on oikea kaikkien jalustojen äiti.

Peräsinkontrollit kahvaa kääntämällä on se Microsoftin tikkujen paras innovaatio, ja tällä keretaa feedback-tikun kahvassa on jo tarpeeksi kääntövaraa, jotta se kelpaa lentotikuksikin. Precision Pro'n kahva ei 20 astetta enempää liiku.

Precision Pro näyttää olevan tarkoitettu korvaamaan 3D Pro. Kahva istuu käteen paremmin, kaasurulla on parempi ja shift-nappula on kiva, mutta koko tikku on aivan liian massiivinen minun makuuni. Tikku pöydällä pitävälle se voi olla omiaan.

Force Feedback Prota olenkin odotellut. Siinä on sisällä pikku moottorit, jotka liikuttavat kahvaa. Niinpä se vapisee kun ampuu, tempoo kättä kun auto heittelee ja jäykistyy kun söyksyvä Zero kompressoituu. Tikun mukana tulee MDK:n demo ja koko versio Interstate '76:sta, joilla tikku pääsee heti testaamaan.

Niinpä iskin sen intoa pursuen kiinni koneeseeni – ja ei se kahva värissyt. Luin epätoivoissani jopa

ohjekirjan. Se kertoi, että tikun täytyy olla äänikortin joystick-portissa, koska se käyttää MIDIä tiedonsiirtoon. Harmittava taakaisu, varsinkin kun äänikorttini joystick-portti on aika susi. Niinpä jouduin iskemään värinäkepin naapurin koneeseen, pikku-Penaan, ja testi supistui mukana tulevan MDK:n sekä kalibrointiohjelman tarjoamiin efekteihin.

Tikussa on oma muuntaja, ja ainakin metelistä päätellen tuuletin tai vastaava sisällä. Kokeilussa selvisi, ettei joystick ole hyvä väline MDK:n pelaamiseen, ja että force-efektit (tai niistä lähtevä ääni) pikemminkin häiritsivät pelaamista. Vaikka vedin efektit maksimiin, olivat ne silti varsin mietoja nytkäyksiä.

Force feedback -teknologia on vielä jippo-asteella, eikä edes sovellu joka peliin. Force-keppi on varmasti omiaan lentosimulaattoreissa, esimerkiksi WarBirdsissä, jolloin sen antamista sig-

naaleista on hyötyä. Samoin autopeleissä, mutta kuka niissä joystickia käyttää? Toivottavasti force feedback -ratti on jo tulossa. Ainakin Microsoftin FF-tikku ja DirectX 5.0:n force feedback-tuki tarkoittaa, että sitä näkee peleissä yhä enemmän ja enemmän.

Kun pelatessani kahva pisti vastaan ja sähkömoottorit paikkivat töitä, mietin, moniko tikun ostanut uskaltaa sitä voimalla vääntää. Se on meinaan sen verran hinnakas, että minua ainakin hirvitti.

Nnirvi

Sidewinder Precision Pro

Testikappale: Microsoft Oy, puh. (09) 525 501
Hinta: 495 markkaa

Sidewinder Force Feedback Pro

Testikappale: Microsoft Oy, puh. (09) 525 501
Hinta: noin 990 markkaa

Kylmä fuusio

●● Salaperäiset kirjainyhdistelmät WWW, BBS ja WWS yhdistyvät yhdeksi suureksi Pelit Online -kokonaisuudeksi. Vuodenvaihteessa voimaan astuva nimi käsittää kaikki kolme lehden sähköistä palvelua ja tarjoaa muun muassa Pelit-BBS:n tiedostot Internetin kautta. Tässä lehdessä käytetään termejä vielä sikinsokin.

Kun huvikseen taivuttelee Pelit-BBS/WWS-sanaa, tajuaa miksi Pelit-lehden linjapalvelut tarvitsivat yhden kiinteän ja käyttökelpoisen nimen. Käännyimme lukijoiden puoleen ja etsimme nimikilpailussa nasevaa ja käyttökelpoista nimeä. Sellaista ei löytynyt.

Niinpä linjapalvelut ovat nyt yksinkertaisesti Pelit Online. Pelit Onlinen kirjas, selkeä päämäärä on toimia Pelit-lehden tilaajien apuna. Sen kaksi päätehtävää on olla pelaajien ajanmukainen päivitetty tiedostopankki ja palautkanava toimitukseen.

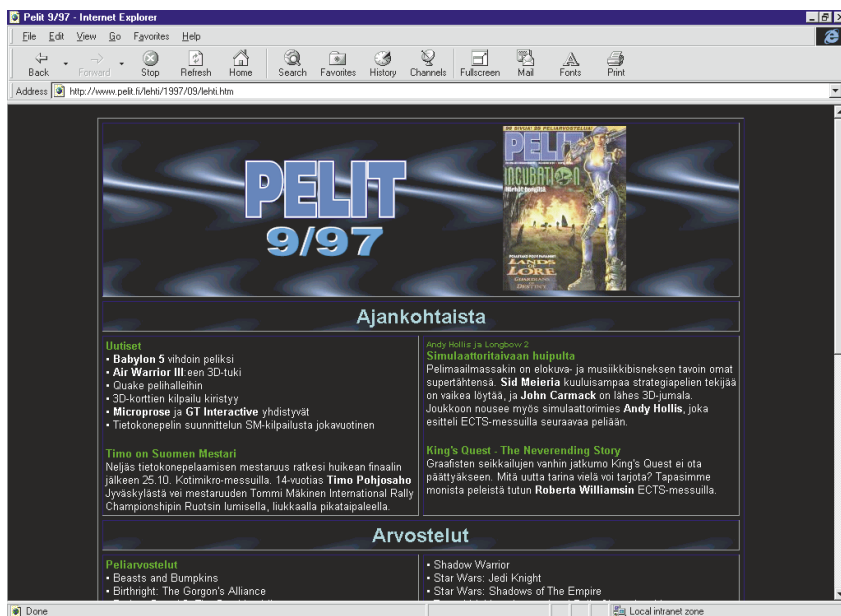
Pelit Online on tilaajille ilmainen, se ei maksa kuin puhelinkulut ja Internetmaksut.

Tiedostokirjasto käsittää josta-kuinkin kaiken mitä pelaaja voi tarjota, laiteajureista ja apuohjelmista pelidemoihin ja päivityksiin, karsittuna ja ajan tasalla pidettynä. Miten lisätä kaksi 3D-korttia samaan koneeseen? VESA 2.0 -tuki Stingraylle? Kenttäeditori Outlawsin? Veri näkyviin Jedi Knightissa? Hyvä heksaeditori? Uusin DirectX? Vastaus on tuolla ulkona, Pelit Onlinessa.

Pelit Online koostuu kolmesta moduulista ja jatkossa laajenee lähinnä Internetin suuntaan: siellä se tulevaisuus on.

Pelit-WWW: Ikkunat auki maailmaan

Pelit Onlinen osat ovat Pelit-WWW, Pelit-WWS ja Pelit-BBS. Pelit-WWW on yhtä kuin lehden kotisivut. Uusimman lehden sisällön, tavarankuvien ja lehtien tilailun ja palautteen lisäksi siellä on linkit pelitaloihin, pelaamisen kannalta oleellisiin laitevalmistajiin



ja muihin relevantteihin paikkoihin. Ennen kuin alkaa naputella ”mistä löytyy...” kysymyksiä, kannattaa käyttää vähän oma-aloitteisuutta.

Pelit-WWW vaatii Internet-selaimen ja sen osoite on www.pelit.fi

Pelit-WWS: Hiirivetoinen tiedostokirjasto

Pelit-WWS tarjoaa Pelit-BBS:n tiedostoarkiston Internetin kautta. Tiedosto siirretty kotikoneelle hiirtä naxauttamalla, ja koska kyseessä on kotimaan liikenne, huomattavasti nopeammin kuin ulkomaisilta sivuilta (joihin siis löydät linkit Pelit-WWW:stä).

Pelit-WWS on rajattu vain tilaajien käyttöön, ja päivittäinen imurointiraja on joko 30 megata-

vua tai yksi yli 30 megatavun tiedosto.

Päästäksesi Pelit-WWS:ään tarvitset Internet-yhteyden ja minkä tahansa selainohjelman.

Pelit-BBS: Iloa ilman Internetiä

Pelit-BBS on PCBoard-pohjainen BBS, sähköinen ilmoitustaulu eli purkki, kuten kivenkovat tietoliikenneammattilaiset sanoisivat.

Pelit-BBS tarjoaa tiedostokirjaston lisäksi keskustelualueet, yksinkertaisia linjapelejä sekä mahdollisuuden chattailuun.

Päästäksesi Pelit-BBS:ään tarvitset terminaaliohjelman (Win95:n Hyperterminal kelpaa hyvin) ja modeemin. Soita terminaaliohjelmalla lehdessä kerrotuihin (sisällysluettelosivulla) numeroihin. Pelit-BBS tarjoaa tot-

tuttomalle käyttäjälle yksinkertaisen, kaikki perustoiminnot sisältävän käyttöliittymän.

Tarjolla on myös valikoima linjapelejä. VGA Planets, Stars! ja Imperium ovat käytännössä ammattipelaajille, mutta muille on tarjolla kevytfantasiaa peleissä Usurper, Legend Of The Red Dragon (eli kuuluisa LORD), LORD 2: New Worlds, saman tekijän avaruuspeli TEOS (The Exploration Of Space), Mines of Gorr ja purkkipelin ehkäpä paras edustaja, Risk-tyyppinen Global Wars.

Chattaminen, eli toisten käyttäjien kanssa näppäimistövoiteisesti kommunikointi, on myös suositua.

Tervetuloa tutustumaan Pelit Onlineen.

Niko Nirvi

Juho ja Timo voittivat

Pelit Onlinea ehdotti Juho Mattila Merijärveltä ja pelkkää Online-nimeä Timo Välikangas Kurikasta, joiden kesken tonnin lahjakortti jaettiin puoliksi. Onnea!

Suosituin ehdotus oli muuten Pelit-BWS, joka vielä BBS:ää ja WWS:ääkin mystisempänä ei sovellu tarkoituksiimme. Se ei myöskään ole sana ja siten helppo käytettävä, niin kuin kilpailun säännöissä edellytimme.

Arkiston kätkeistä lähtevät pelit seuraaville: Kari Huhtala, Oulu, Reima Toikka, Vantaa, Marko Forsnel, Loimaa, Jouni Lehtonen, Sumiainen ja Kari Sällinen, Mänttä.

PELIT ONLINE -PUHELINNUMEROT:
(09) 565 3922, 565 3700 ja 561 1100

3D-kortti tykittää



3D-korttien nopea leviäminen on samanlainen historiallinen välttämättömyys kuin äänikortit tai VGA-grafiikka: 3D-kiihdytetyn pelin jälkeen normaali peli rinnastuu helposti PC-piipillä tehtyyn musiikkiin tai 16-väriseen EGA-grafiikkaan.

3D-korttien maailma on näennäisen monimutkainen. On korttia, on piirisarjaa, on paljon näyttäviä speksejä. Pientä ihmistä sekoittaa lehtiartikkeleissa parikin juttua. Ensinnäkin, on 3D-kiihdyttimiä ja ”3D-kiihdyttimiä”. Maailman yleisimmät, eniten myydyt 3D-kortit ovat S3 Virge-, ATI Rage- ja Matrox Mystique-pohjaisia. Näiden 3D-ominaisuudet vaihtelevat vitsistä korkeintaan keskitasoon, ja pelikäytössä niillä voi heittää vesilintua. Näitä kuitenkin tarjotaan vakavien naamoin ”perus-kiihdytin-kortteina”. S3 Virge ei ole ”perus-kiihdytin”, 3Dfx Voodoo on.

Samalla valitellaan puuttuvia hyötysovelluksia. Eihän niitä ole: 3D-kortit on tarkoitettu pelaajille. Jollei satu harrastamaan 3D-mallintamista, on 3D-kortille vaikea keksiä edes teoreettista hyötykäyttöä.

Kiihdytyskilpa

Testattu korttipino ei ole missään nimessä kattava markkinakatsaus

● ● 3D-kortit ovat jo muutaman kuukauden olleet pelaamisen arkipäivää, eikä sellaisen ostamisen mielekkyyttä kannata enää aprikoida. Jos pelaat ihan mitä tahansa muuta kuin pelkkiä strategiapelisiä, tarvitset 3D-kortin. Mutta millaisen?

kaikista Suomessa saatavilla olevista 3D-korteista. Ladalla ei voiteta F1-ajoja, siksi Pelit on rajannut, rajaa ja tulee rajaamaan 3D-kortit vain niihin, joilla todella tekee jotain, eli nopeimpiin, luopaavimpiin ja tuetuimpiin. Suurimmat erot ovat eri piirin välillä, joten keskityimme muutamaamaan tärkeimpään. Otimme korkeintaan pari eri valmistajan samaa piiriä käyttävää korttia.

Lupaavilta vaikuttavat Rendition Verite 2200 -piirillä varustetut kortit jäivät pois, koska niitä ei ole vielä Suomessa saatavilla.

Saman kohtalon koki kovasti kysytty Canopus Pure 3D. Sekin on olemassa vain maahantuojan hinnastossa, muttei varastossa.

Vaikka monet kokeillut kortit ovat näytönohjaimen ja 3D-kortin yhdistelmiä, keskityimme vain 3D:n testaamiseen. Mukana tulevia ohjelmistoja ei erikseen käsitellä, koska useita kortteja saa joko mukana tulevilla ohjelmilla tai vähän halvemmalla ilman niitä.

Testikoneeksi pyrittiin valitsemaan mahdollisimman tyyppillinen pelikäyttöön sopiva PC, joka

ei olisi niin kallis, ettei sellaista ole kuin harvoilla, mutta ei toisaalta vajaatehoinenkaan. Kortit testattiin 32 megatavun muistilla varustetulla Pentium MMX 200:lla. Pelkkien 3D-korttien parina käytettiin Matrox Millennium-näytönohjainta kahden megatavun muistilla. Kaikkia 2D-kortteja käytettiin 1024x768-resoluutiolla, 16-bittisellä paletilla ja 75 Hz:n virkistysaajuudella.

Testattaviksi peleiksi valittiin mahdollisimman erilaisia pelejä. GLQuake, Quake 2 ja Hexen 2 käyttävät kaikki joko korttien mi-



Heavy Gear © Activision



niGL-ajureita tai kunnollista OpenGL-ajuria. Kaikki muut pelit käyttävät Direct3D:tä. PowerVR PCX2-, Voodoo- ja Voodoo Rush -piirien yhteensopivuus tarkistettiin niitä suoraan tukevilla peleillä.

Nopeuden ja korttien ominaisuuksien tarkempaan testaamiseen käytettiin Remedy'n kehittämää Final Reality -testiohjelmia. Se antaa hyvän käsityksen siitä, millaisia nimenomaan pelien vaatimia ominaisuuksia kortit osavat ja testaa kortin nopeuden monipuolisesti. Kiintolevyn swap-

paamisen aiheuttamien häiriöiden välttämiseksi testi ajettiin joka kortilla viisi kertaa peräkkäin, jolloin tuloksena on testien keskiarvo.

Kaikki kortit testattiin seuraavilla peleillä: Shadows of the Empire, Jedi Knight, Incoming (demo), Forsaken (demo), G-Police, Virtua Cop 2, Touring Car Championship, Turok: Dinosaur Hunter ja Flight Simulator 98. OpenGL:ää tukevat kortit testattiin lisäksi GLQuakella, Quake 2:n demolla ja Hexen 2:lla.

Hercules Stingray 128/3D S3318TV ja S3316

2D-piiri: Alliance ProMotion AT3D
3D-piiri: 3Dfx Voodoo Rush
Muisti: SS3316: 6 Mt EDO RAM (4 Mt frame buffer, 2 Mt Texture RAM)
S3318TV: 8 Mt EDO RAM (4 Mt frame buffer, 4 Mt Texture RAM)
Ajurit: Direct3D, Glide, GLQuake, Windows 95, NT 3.51 ja NT 4.0
Ajureiden versio: 1.17.2059
Testikappale: Microtronica
Hinta: SS3316 noin 1800 mk, S3318TV noin 2000 mk

3Dfx:n Voodoo Rush -piiriä käyttävä Stingray sai aikanaan huonon maineen heikon yhteensopivuuden ja tavallista Voodoota hitaamman suorituskyvyn takia. Hercules on korjannut ongelmia uudempiin malleihin ja 3Dfx on päivittänyt ajureita tasaiseen tahtiin, joten nykyiset Stingrayt ovatkin täysin VESA 2 -yhteensopivia, eivätkä enää jää vauhdissa jalkoihin. Ongelmana ovat muutamat harvat Voodoolle tehdyt pelit, jotka eivät kerta kaikkiaan toimi Voodoo Rush -piirillä varustetuilla korteilla.

Stingrayn käyttämä Alliance ProMotion AT3D -piiri ei ole niitä kaikkein vikkelimpiä Windows 95:ssä ja sen tuottama kuva on lievästi suttuinen.

Stingrayssa ei tarvita välikaapeleita, koska sekä 2D että 3D ovat samalla kortilla. Voodoo Rush -pohjaisena se pystyy näyttämään 3D-kiihdytettyä grafiikkaa myös ikkunassa, mistä lienee iloa lähinnä hyötykäytössä ja Flight Simulator 98:ssä.

Kahdeksan megatavun muistilla varustettu S3318TV-malli pystyy 3D-kiihdytykseen korkeammilla tarkkuuksilla kuin Voodoo-kortit, parhaimmillaan joissain peleissä aina 1024x768-resoluutioon saakka. GLQuake ja Quake 2 sekä muut ZBufferia käyttävät pelit pyörivät sillä myös 800x600-resoluutiolla, tosin vauhti tipahtaa ikävän paljon.

Hercules Stingray 128/3D S3316 on sama kortti, mutta kuuden megatavun muistilla ja ilman tv-liitäntää. S3316-malli poikkeaa arkkitehtuuriltaan sikäli isoveljestään, että siinä 3D-kortti on itse asiassa näytönohjaimen kylkeen liitetty tytärkortti. S3318TV-mallissa molemmat on integroitu samalle kortille. Jostain syystä Quakessa, Quake 2:ssa ja Hexen 2:ssa sekä muissa peleissä 800x600-resoluutiossa S3316-malli on huomattavasti isovelje-

Hinnat ovat viitteellisiä ja vaihtelevat sen mukaan, tuleeko mukana muitakin ohjelmia kuin ajurit.

ään hitaampi. Syynä saattaa olla pienempi tekstuurimuisti tai vanhempi kortin arkkitehtuuri.

Kokeillut Direct3D:tä ja Glidea käyttävät pelit toimivat moitteetta kaikkine efekteineen. Quakessa ja muissa OpenGL:ää tukevilla peleissä Stingray on edelleen rajusti tavallisia Voodoo-kortteja hitaampi. Final Reality rankkasi kummatkin Stingrayt aivan kärkiryhmään sekä ominaisuuksiltaan että suorituskyvyllään.

Stingray 128/3D on tänä päivänä jo kohtuullisen varteenotettava yhdistelmäkortti, jos ei halua pitää näyttönohjainta ja 3D-korttia erillään. Tavallista laadukkaampien ja suurempien näyttöjen omistajien kannattaa silti harkita vakavasti jotain muuta korttia, jos ei halua tehdä kompromisseja kuvan laadun suhteen.

Videologic Apocalypse 3dx ja Apocalypse 5D

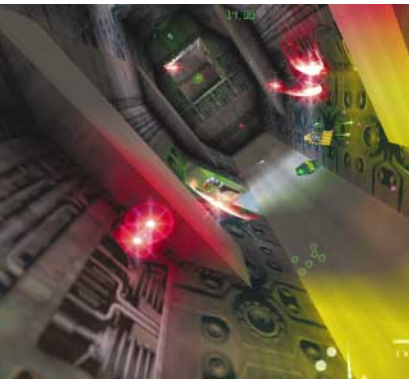
3D-piiri: PowerVR PCX2
2D-piiri: 5D: Tseng Labs ET-6100
Muisti: 3dx: 4 Mt SDRAM
Muisti: 5D: 4 Mt SDRAM (texture RAM) + 2 Mt DRAM (frame buffer, laajennettavissa neljään)
Ajurit: Direct3D, GLQuake, PowerSQL, MiniGL
Ajureiden versio: 4.0.2
Muuta: Tarvitsee rinnalleen vähintään 2 megatavun muistilla varustetun näyttönohjaimen. 1024x768-resoluutio vaatii 4 megatavulla varustetun näyttönohjaimen. 1024x768-resoluutio toimii vain, jos kortissa on 8 megatavun muistia.
Testikappale: Gametech
Testikappale: Gametech
Hinta: 3dx 990 mk, 5D 1790 mk

Apocalypse 3dx on PowerVR PCX2 -piiriä käyttävä erillinen 3D-kortti ja vaatii rinnalleen kahden megatavun muistilla varustetun näyttönohjaimen. Se kommunikoi näyttönohjaimen kanssa PCI-väylää pitkin, joten välikaapeleita ei tarvita.

Videologic 5D pitää sisällään Tseng Labsin uuden erittäin hyvän pelikäyttöön sopivan ET6100-näytönohjaimen sekä PowerVR PCX2 3D -piirin. Kuvan laadultaan se on parempi kuin useimmat ET6000-piiriä käyttävät näyttönohjaimet, mutta 3D-grafiikassa se on suora kopio Videologic 3dx:stä.

Apocalypse 3dx:n ohjauspaneeli on tavallista mutkikkaampi. Niitä pelejä varten, jotka eivät

3D-kortit



perusasetuksilla toimi, on käytävä virittämässä pelikohtaiset asetukset. Onhan se hyvä, että ongelmatapauksiin voi vaikuttaa, mutta miksi käyttäjän pitäisi joutua murehtimaan tällaisten asioiden kanssa? Kunnolla toimiva kortti on käyttäjälleen näkymättömän ja toimii silloin, kun peli korttia tarvitsee.

GLQuakessa, Quake 2:ssa ja Hexen 2:ssa Apocalypse 3dx pääsee oikeuksiinsa. Se pyörittää kevyesti jopa 1024x768 tarkkuutta ja tarvittaessa vaikka 16 miljoonan värin paletilla. Värillinen valo ei näy oikein, mutta muuten varsinkin Quake 2:ssa on upean elävät värit.

Suurin osa Direct3D:tä käyttävistä peleistä toimi joko hitaasti, ei näyttäneet kaikkia efektejä tai kieltäytyi toimimasta lainkaan Apocalypse 3dx:n kanssa. Incoming demo kaatui heti kätellessä, Forsakenin demossa läpikuultavuus ei toiminut, Shadows of the Empire heitti ruudulle nivaskan virheilmoituksia, mutta toimi hitaasti ja suurin osa efekteistä oli sekaisin. G-Police toimi kohtalaisen nopeasti, mutta vain 640x480-resoluutiolla, eikä läpikuultavuus toiminut siinäkään. Virtua Cop 2 toimi muuten, mutta oli erittäin hidaskar. Touring Car toimi, mutta ilman läpikuultavuuksia ja heijastuksia. Vain Jedi Knight ja Flight Simulator 98 toimivat kuten pitääkin.

Vajavaisten ominaisuuksien ja muita heikomman suorituskyvyn takia Final Reality antoi Apocalypse 3dx:lle testiryhmän heikoimmat tulokset yhdessä täysin samanlaisen Matrox m3D:n kanssa. 5D ei pärjännyt sen paremmin.

Videologic on kovasti rummuttanut omaa PowerVR PCX2:lle tehtyä PowerSQL-rajapintaa uutena standardina, mutta

Perusasiat hallintaan

Kortin valinnassa ratkaisee yksi asia: kortin käyttämä piirisarja. Se sanelee, mihin kortti pystyy ja kuinka paljon kortille on pelitukea.

Korteissa, joissa on sama piirisarja ja sama määrä muistia, ei ole käytännön eroja 3D-ominaisuuksissa, oli valmistaja kuka tahansa. Ero on lähinnä hinnassa ja mukana tulevissa peleissä. Niinpä on käytännössä ihan sama, minkä valmistajan Voodoo-, Nvidia Riva 128-, Verite V2200- tai PowerVR2 PCX2 -kortin ostat.

Yhdistelmäkoriteissa on oma 2D-ohjain, mutta minkä näytönohjaimen kanssa rinnakkais-3D-kortti toimii? Ihan minkä tahansa, vaikka RoskaRiihestä markalla ostetun CheapoCrappo 60:n kanssa. 2D-näytönohjain ei mitenkään voi häiritä tai hidastaa 3D-korttia, sillä 3D-kortissa on oma piiri ja oma muisti, ja sen kuva vedetään kaapelilla 3D-kortin läpi.

PoverVR PCX2 -pohjaiset kortit ovat poikkeus, sillä ne käyttävät hyväkseen normaalihojaimen näyttömuistia, joten sellaisen omistajalla on syytä olla laadukas ja nelimegainen 2D-ohjain.

Koneen pitäisi olla vähintään P100, 32 megatavua muistia, ja silloin 3D-kortin pitää olla nopea. Tehottomampaan myllyyn ei 3D-korttia kannata ostaa.

Yhdessä vai erikseen?

Kannattaako ostaa yhdistelmä-kortti vaiko rinnakkaiskortti? Yhdistelmäkoriteissa on sekä normaali näytönohjain että 3D-kiihdytin samalla kortilla. Kaksi kärkeä yhdellä iskulla kuulostaa houkuttevalta, mutta kannattaa muistaa yksi tärkeä juttu. 2D-kortit kehittyvät enää pienin ja hitain askelin, kun taas 3D-kortit ovat niin uusi asia, että kehitys etenee valtavasti harppauksin. Yhdistelmäkoriteissa päivittäminen tarkoittaa aina molempien vaihtoa kerralla.

Rinnakkaisratkaisu syö yhden ylimääräisen korttipaikan, sillä rinnakkaiskortti huolehtii vain 3D-kiihdytyksestä, joten koneessa pitää olla myös normaali näytönohjain. Koska rinnakkaiskortti toimii ihan minkä tahansa, toistan, ihan minkä tahansa näytönohjaimen kanssa, on se looginen ratkaisu. Voit käyttää tuttua

hyvää ja nopeaa 2D-ohjaintasi yhdessä 3D-kortin kanssa, ja päivittäminen sujuu kortti kerrallaan.

Rajapinta ratkaisee

Kun pulittaa 3D-kortin koneeseen, pyöriikö F1 Grand Prix 2 entistä rivakammin, onko Duke sutjakampi? Eli kiihdyttävätkö 3D-kortit jokaista kolmiulotteista peliä? Valitettavasti eivät.

Jotta 3D-kiihdytys toimii, pelissä pitää olla erikseen tuki 3D-korttia varten. Tukea ei joka peliä varten kirjoiteta uudestaan, vaan se toteutetaan valmiilla ohjelmointirajapinnoilla, jotka sisältävät tarvittavat rutiinit. Ne ovat tulkki pelin ja kortin välissä. Peli lähettää yleisen pyynnön, jotta ”päälystetään tämä polygoni tällä tekstuurilla”. Rajapinnassa se käännetään käskyksi, jonka kortti ymmärtää.

3D-kortin pelituki riippuu siitä, moneenko rajapintaa sillä on ajurit. Rajapinta voi olla piirikohdainen, kuten Voodooon tarkoitettu Glide ja PoverVR:lle tarkoitettu PowerSQL. Piirikohdaisen rajapinnan etu on se, että kortista saadaan enemmän tehoa irti, kun ajuri on sille räätälöity. Haittana se tietysti rajaa pelin vain yhdelle kortille, esimerkiksi Glide-pohjainen NHL 98 kiihtyy vain Voodoo- tai Voodoo Rush -kortilla.

Yleinen rajapinta on tarkoitettu kaikille korteille. Yleisin tällainen on Microsoftin DirectX-multimediarajapintaan osana kuuluva Direct3D ja sen kilpailija, Silicon Graphicsin OpenGL. Näistä kahdesta Direct3D on huimasti yleisempi, ja ainakin teoriassa jokaiselle 3D-kortille on Direct3D-ajuri. Toisaalta monet ohjelmoijat pitävät OpenGL:ää miellyttävämpänä ja loogisempänä rajapintana. Markkinavoimat ovat kuitenkin puskeneet Direct3D:n läpi ja ainakin nyt näyttää siltä, että se pysyy suosituimpana yleisenä rajapintana.

Teoriassa siis kaikkien D3D-pelien pitäisi toimia kaikilla D3D-korteilla. Käytännössä voi käydä niin, että pelin toimivuus testataan vain suosituimpien piirien kanssa.

Voodooon on pelituessa melkoinen etumatka. Käytännössä se on ainoa kortti, jolle tehdään pelejä, jotka eivät toimi minkään muun kortin kanssa, mutta paria

poikkeusta lukuunottamatta kaikki 3D-kortteja tukevat pelit toimivat mainiosti Voodooon kanssa. Kaikki muut kortit joutuvat turvautumaan Direct3D-tukeen, joka siis sekin yleensä testataan Voodooon.

Ajuri ajaa korttia

Jokainen rajapinta vaatii oman ajurinsa, ja kortti voi tukea (hyvä olisi) useampaa kuin yhtä rajapintaa. Esimerkiksi Voodoo voi pyörittää Glide-pelejä (ikioma) ja Direct3D-pelejä. OpenGL-ajureita ei vielä ole kuin beta-asteella, ja OpenGL-pelit, lähinnä GLQuake ja GLHexen, käyttävät omia pelikohtaisia MiniGL-ajureitaan.

Eniten sekaannusta aiheuttavat Windows 95 ja referenssiajurit. Kuinka monet ajurit oikein tarvitaankaan? Kun puhutaan DirectX-, Direct3D- ja Win95-ajureista, tarkoitetaan täsmälleen samaa asiaa: Direct3D-ajureita. Referenssiajurit ovat yksinkertaisesti piirin valmistajan omat ajurit, joita voi käyttää kortin valmistajan ajureiden asemasta. Siis JOKO referenssiajurit TAI kortin mukana tulleet.

Voodooomiesten kannattaa käyttää 3Dfx:n referenssiajureita valmistajien omien asemasta. 3Dfx:n ajureissa on hyvä kontrollipöytä, ja sen ajurit päivittyvät useimmin. Esimerkiksi kirjoitushetkellä vain Flashin ajurit ovat päivittyneet sitten DirectX 5.0:n.

Käytetään Voodoota esimerkkinä: Voodoo-omistajan täytyy asentaa Win95-ajurit, jolloin kortti tukee Direct3D-pelejä. Seuraavaksi asennetaan Glide, ja vain nyt Voodooon tehdyt pelit toimivat. Jos kiihdytetty Quake himottaa, asennetaan vielä OpenGL-miniajuri. (Joka ei ole aito OpenGL-ajuri, vaan kääntää OpenGL-käskyt Glidelle).

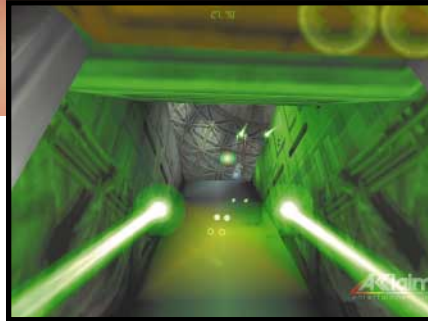
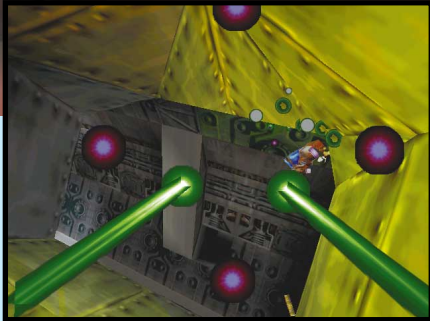
Kaupassa

Kun olet kaupassa, pidä järki päässä ja tosiasiat mielessä. Tärkeintä 3D-kortissa on, mikä piiri sen sisällä on, ei sen mukana tulevat pelit, ei kortin nimekäs valmistaja, eikä edes insinöritilehtien testitulokset. Jos sinulla ei ole modeemia eli et pääse Internetiin tai Pelit Onlineen, varmista jo kaupassa, että saat sieltä aina uusimmat ajurit.

Ammusten synnyttämää vihreää ja punaista valoa. Läheskään kaikki kortit eivät hallinneet värivalaistusta. Kuva otettu Diamond Viper 330:lla.



Forsakenin laserit väärin ja oikein. Vasemmalla läpi-kuultavuus ei toimi Apocalypse 3dx:llä. Oikealla sama efekti kunollisena Flash 3D:llä.



Jos ostat kortin nimenomaan jotain tiettyä peliä varten (Flight Simulator 98 varmasti on tällainen), varmista että pelin kiihdytys todella toimii sen kanssa, ja toimii hyvin. Esimerkiksi Flight Simulator 98:aa varten ei Voodoo ole paras vaihtoehto, koska se ei osaa kiihdytystä ikkunassa.

Mitä näissä kahdessa lauseessa on eroa? ”MegaPeli toimii Hyper3D-kortin kanssa” ja ”MegaPelin kiihdytys toimii Hyper3D-kortin kanssa”?

Kun kortti on sitten ostettu, malta hetki ennen kuin heität sen koteeseen. Tokihan sen mukana tulee ajurilevyke, ja kortti varmasti näyttää toimivankin niiden asennuksen jälkeen. Hyvin todennäköisesti ajurit ovat jo vanhentuneet, eivätkä uusimmat pelit välttämättä toimi niiden kanssa. Aprikoinnin ja turhan funderaamisen asemasta hanki uusimmat ajurit, ja päivitä.

Suurin syy ongelmiin pelien kanssa ovat vanhat ajurit. Ellet päivitä, varaudu siihen, että uusimmat pelit eivät joko toimi lainkaan tai toimivat huonosti. Korttitesteissä on kerrottu kortteittain niiden uusimmat ajurit, kirjoitushetkellä uusimmat 3dfx:n Direct-3D -referenssijurit ovat 2.13 ja tuorein Glide on 2.43.

Niko Nirvi

ainakin toistaiseksi sille on tukea lähes ainoastaan kortin mukana tulevissa peleissä ja muutamassa vanhemmassa pelissä päivityksinä. Uusissa peleissä PowerSQL:ää ei ole näkynyt, mutta luultavasti kaikki Quaken tai Quake 2:n engineä käyttävät pelit toimivat hyvin Videologic 3dx:n ja muiden PowerVR PCX2 -piiriä käyttävien korttien kanssa.

Apocalypse 3dx on edullinen ja se on joissain peleissä varsin nopea, mutta paljon pitää vielä tahtua, ennen kuin se on täysipainoinen 3D-kortti. Videologic 5D on ominaisuuksiinsa nähden selkeästi ylihintainen, varsinkin kun erillisinä samaa ET6100-piiriä käyttävä kortti ja Videologic 3dx tulisivat halvemmaksi.

Matrox m3D

3D-piiri: PowerVR PCX2
Muisti: 4 Mt SDRAM
Ajurit: Direct3D, GLQuake, PowerSQL
Ajureiden versio: 4.03.00.1000
Muuta: Tarvitsee rinnalleen vähintään 2 megatavun muistilla varustetun näyttönohjaimen. 1024x768 -resoluutio vaatii 4 megatavulla varustetun näyttönohjaimen.
Testikappale: Microtronica
Hinta: 790 mk

Matrox m3D on käytännössä täysin sama kortti kuin Videologic Apocalypse 3dx, joten sama kritiikki pätee molempiin kortteihin.

Diamond Viper 330 PCI

3D-piiri: NVidia Riva 128
Muisti: 4 Mt SGRAM
Ajurit: Direct3D, OpenGL (alpha), Windows NT 3.51 ja NT 4.0
Ajureiden versio: 4.10.01.0015
Testikappale: PC Superstore
Hinta: noin 1400 mk

Voodoo on vihdoin kohdannut voittajansa, ainakin Diamond Viper 330:n Direct3D-nopeuden ja ja testiohjelmien tuloksien valossa. NVidia on suunnitellut Riva 128 -piirinsä vartavasten Direct3D:tä varten ja se näkyy.

Korttia ei tarvitse sen enempää viritellä, koska kaikki kokeillut Direct3D-pelit toimivat sen kanssa mainiosti ja äärimmäisen nopeasti. Yhdestäkään pelistä ei jäänyt uupumaan efektejä ja keskimäärin Direct3D-pelit pyörivät noin 30 prosenttia nopeammin kuin Voodoo-korteilla. 3D-kiihdytys onnistuu ikkunassa, joten Flight Simulator 98 toimii mukavasti. Pelkkä nopeus ja ominaisuudet eivät silti riitä, koska toistaiseksi Viper 330 toimii vain Direct3D-pelien kanssa. Suoraa tukea sille tuskin on tulossa, joten monia pelkäästään Voodoota tukevia pelejä sillä ei pelata.

Kirjoitushetkellä Viperille on juuri ilmestynyt alpha-versio OpenGL-ajureista Windows

95:lle, joten jatkossa myös GLQuake, Quake 2 ja niiden perilliset toimivat Riva 128:aa käytävillä korteilla.

Final Realityn tulosten perusteella Viper 330 on tämän porukan nopein kortti. Peleissä se tuntuisi hallitsevan efektit Voodoo-korttien kanssa parhaiten, vaikka ATI Xpert@Play saikin Final Realityssä enemmän pisteitä ominaisuuksista.

Ei ihme, että Diamond Viper 330 on saanut nopeasti hyvän maineen poikkeuksellisen laadukkaana näyttönohjaimena sekä erittäin nopeana 3D-korttina. Samaa NVidia Riva 128 -piiriä käyttävät monet muutkin korttien valmistajat.

Realvision Flash 3D

3D-piiri: 3Dfx Voodoo
Muisti: 4 Mt EDO RAM (2 Mt frame buffer, 2 Mt Texture RAM)
Ajurit: Direct3D, Glide, MiniGL
Ajureiden versio: 1.2
Testikappale: Terton
Hinta: 995 mk

Vanha sotaratsu potkii edelleen. Muissa korteissa on enemmän muistia ja jotkut ovat joepä nopeampia, eikä niissä tarvitse tuhrata välikaapelin ja kahden korttipaikan kanssa, mutta ainoastaan Voodoo-korteille on peleissä merkittävästi suoraa tukea.

Muiden erillisten Voodoo-korttien tapaan Flash asennetaan omaan korttipaikkaansa ja kytketään ulkoisella kaapelilla normaaliin näyttönohjaimen. Ratkaisun huono puoli on, että välikaapeli aiheuttaa lievää kuvan heikentymistä korkeammilla tarkkuuksilla ja virkistystaajuuksilla. Flashin ajurien asentaminen vaatii Win95:n tuntemusta, joten aloittelijalle Flashin asentaminen on turhan hankalaa.

Kaikkien Voodoo-korttien tapaan Flash toimii vain kokonaisuudessaan ruudulla, eli 3D-kiihdytystä ei saa päälle ikkunassa. Tästä ei pelikäytössä ole normaalisti haittaa, mutta Flight Simulator 98:n pelailu on aika tuskallista, koska aina valikoihin mennessä kone joutuu vaihtamaan hitaasti näyttömoodia. Samasta syystä Flash soveltuu vain ja ainoastaan pelikäyttöön.

Kaikki testatut pelit toimivat kaikkine efekteineen moitteetta. Puoliksi framebufferille ja tekstuureille jaettu neljän megatavun muisti ei tänä päivänä ole enää kovin paljon, minkä takia Flash ei pysty järin korkeisiin resoluutioihin. ZBufferia käytävissä pe-

3D-kortit



leissä suurin resoluutio on 640x480 ja muissa peleissä 800x600.

Final Reality rankkasi Flash 3D:n sekä täysin identtisen Diamond Monster 3D:n korkealle. Ainoastaan Diamond Viper 330 sai vielä paremmat tulokset.

Realvision Flash 3D on edullisen hintansa ja hyvän pelituen takia edelleen varma valinta, varsinkin jos koneessa on jo entuudestaan hyvä näyttönohjain. Diamond Monster 3D:n kanssa se on tämän testin korteista ainoa, jota voi suositella täysin varauksetta.

Diamond Monster 3D

3D-piiri: 3Dfx Voodoo
Muisti: 4 Mt EDO RAM (2 Mt frame buffer, 2 Mt Texture RAM)
Ajurit: Direct3D, Glide, MiniCL
Ajureiden versio: 1.09
Testikappale: Microtronica
Hinta: noin 1300 mk

Diamondin puolitoista vuotta sitten julkistama Monster 3D pitää sekin edelleen pintansa ja on ajureita ja niiden mukana tulevaa ohjauspaneelia lukuunottamatta käytännössä täysin identtinen Flash 3D:n kanssa. Peleissä ja testiohjelmassa Monster 3D antoi muuttaman promillen heitolla täsmälleen samat tulokset kuin Flash 3D. Monsterin, Flashin tai useamman muun Voodoo-kortin väliset erot ovat niin minimaalisia, että kannattaa ottaa se minkä halvimmalla saa.



Pelintekijöiden näkemys

Mikä on peliohjelmoijan näkemys 3D-korteista? Suomalainen pelitalo Remedy Entertainment ei ole kuluneen vuoden aikana väsäntynyt pelkästään Max Payne -peliä, vaan samalla heiltä on valmistunut 3D-korttien tutkimiseen tarkoitettu Final Reality -testiohjelma. Remedyn kaverit ovat testanneet käytännössä kaikki markkinoilla olevat 3D-kortit, joten heillä jos jollain on tietoa 3D-korteista pelien tekijöiden näkövinkkelistä.

Remedyn toimitusjohtaja Samuli Syvähuoko, Max Paynen tuottaja Petri Järvilehto ja Final Realitystä vastaava Markus Mäki kertovat nyt omat mielipiteensä 3D-korteista.

KL: Miltä vaikuttaa tilanne rajapintojen sodassa? Onko lopullinen standardi Direct3D, OpenGL, Glide vai joku muu?

Markus: Glidesta ei varmasti tule standardia, koska kaikki muut paitsi 3Dfx taistelevat sitä vastaan. Kaikki korttien valmistajat keskittyvät parempien Direct3D-ajureiden tekemiseen ja jotkut piirit, kuten Riva 128, on tehty kokonaan Direct3D:n pohjalta. Ehkäpä jotkut valmistajat tekevät sitten myöhemmin OpenGL-ajurit.

Samuli: Olisihan se hienoa jos OpenGL menestyisi, koska Microsoft on kuitenkin aika rankka pulju. Mutta oikeastaan vain John Carmack puhuu OpenGL:n puolesta, mutta hänellä on kieltämättä paljon sananvaltaa.

Onko Direct3D sellainen painajainen kuin jotkut pelien tekijät ovat antaneet ymmärtää?

Markus: OpenGL on joustavampi, mutta Direct3D on sekin kehittynyt jatkuvasti. Vielä tärkeämpää olisi, että korttien valmistajien Direct3D-ajurit kehittyisivät nopeasti. Final Realityn kehittäminen aloitettiin toukokuussa ja sen jälkeen ovat ajurit parantuneet huomattavasti. Meillä on ollut yli 20 erilaista korttia testattavana ja useimpien ajureissa on enemmän tai vähemmän bugeja.

Onko Direct3D hitaampi kuin suora tuki korteille?

Markus: Totta kai suoralla tuella saa nopeampaa jälkeä. Olisihan se paljon mukavampaa, jos olisi vain yksi platformi, mutta asia vaan ei ole ihan niin yksinkertainen.

Moni tuntuu unohtavan, että 3Dfx:llä on todellisuudessa vain pieni markkinaosuus verrattuna esimerkiksi Matroxin tai ATIin.

Petri: Direct3D tiputtaa vauhtia keskimäärin noin 10–15 prosenttia verrattuna vaikka suoraan Glide-tukeen. Joissain tapauksissa tehon pudotus voi olla rajusti enemmänkin. Tilanne kuitenkin tasoittuu sitä mukaa, kun korttien valmistajat kehittävät ajureitaan.

Samuli: Korttien valmistajat eivät ole koskaan tyytyväisiä Direct3D:n kaltaisiin yhteisiin standardeihin, koska jos kaikki kortit ovat standardin mukaisia, niin yksikään ei ole parempi. Korttikinikat keksivät jatkuvasti uusia ominaisuuksia, joten Direct3D kulkee väkisin jatkuvasti hiekan perässä.

Miltä pelintekijän kannalta vaikuttaa nykyinen tapa tehdä parhaille 3D-piireille suora tuki ja hoitaa loput kortit Direct3D:n kautta?

Petri: Siihen mekin olemme menossa. Todennäköisesti tuemme suoraan vain niitä kortteja, joilla voimme saada reilusti lisää tehoa ja mahdollisesti hienompia ominaisuuksia kuin pelkästään Direct3D:llä.

Samuli: Tilanne tulee varmasti ajan mittaan muuttumaan, kun kortit tehdään entistä enemmän yhteiset standardit silmällä pitäen. Esimerkiksi Nvidia Riva 128:lle ei olisi mitään järkeä tehdä suoraa tukea, koska kortti on suunniteltu Direct3D:lle, joka tässä tapauksessa on tavallaan ”suora tuki”.

Markus: Totta kai voidaan aina viilata pilkkua prosenteilla, mutta aika pian voi olla tilanne se, että Direct3D syö tehoa vain muuttaman prosentin. Silloin jo monet muut asiat ovat parempia tehosyöppöjä.

Minkä verran tekstuurimuistilla on merkitystä?

Samuli: Kahdella megalla pelintekijät kituuttavat, mutta siihen on Voodooon takia jouduttu tottumaan, koska kaikki tekevät pelinsä Voodooilla.

Markus: Uusissa AGP-korteissa tekstureihin käytetään PC:n keskusmuistia, jolloin kortin muistilla ole enää niin väliä. Ainoa rajoittava tekijä AGP:ssa on koneen keskusmuisti.

Petri: Tekstuurimuistia ei voi koskaan olla liikaa. Mitä enemmän, sitä mukavampaa meidän kannalta.

Mikä kortti on hyvä valinta tänä jouluna? Entä puolen vuoden kuluttua?

Markus: Voodoo on edelleen kova sana ja Voodoo 2 puolen vuoden kuluttua vielä kovempi. Muista chipeistä Rivaa kannattaa pitää silmällä, eikä Verite 2200 pikaisen testailun perusteella vaikuta ollenkaan huonolta. Se on itse asiassa Voodooa nopeampi ja toimii heti ensimmäisillä ajureilla erinomaisesti. Veriten 2200:n Direct3D-ajurit ovat myös hyvässä kunnossa.

Petri: Verite 2200 sai Final Realityn testeissä huippuarvot 3D-ominaisuuksien kattavuudessa ja päihitti niissä muun muassa Voodooon.

Onko Voodoo 2 tappanut jo etukäteen kilpailijansa?

Markus: Tuskin. Kyseessä on niin isot markkinat, että siellä haluavat kaikki olla mukana vaikka väkisin. Sitä paitsi 3D-kiihdytyksessä ollaan vasta niin alkuvaiheessa, että moni asia ehtii vielä muuttua.

Petri: PowerVR PCX2 on periaatteessa mielenkiintoinen, mutta siitä puuttuu pelien kannalta oleelliset additive alpha ja multiplicative alpha, mikä näkyy varsinkin sellaisissa efekteissä kuin läpikuultavuus, omin, väriäloj jne. Tällaisten ominaisuuksien täysi puuttuminen pistää mieltämään, viitsikö yhtä chippiä varten nähdä vaivaa virittelemällä erilaisia kiertoteitä.

Samuli: Ikävästi vaan merkit viittaavat siihen, että Voodoo on pääsemässä samaan asemaan kuin Sound Blaster aikoinaan äänikorteissa. Nykyään rautastandardit eivät ole hyvä juttu, vaan parempi olisi, jos tulisi yksi hyvä yhteinen rajapinta, jota kaikki kortit ja pelintekijät tukisivat. Käyttäjät voisivat silloin valita kortit ominaisuuksien eikä tuen perusteella. Tilanne on nykyään onneksi sen verran erilainen, ettei enää ole samalla tavalla pakko koodata suoraa tukea kuin aikoinaan Dos-peleissä. Windows 95 on siltä osin tasoittanut tilannetta.

Kaj Laaksonen

	ATI Xpert Play PCI	Hercules Stingray 3Dfx Voodoo Rush	Diamond Monster 3D 3Dfx Voodoo	Deltron Realvision Flash 3D 3Dfx Voodoo	Diamond Viper 330 PCI NVIDIA Riva 128	Creative Labs Graphics Extreme 3DLabs Permedia 2	Videologic Apocalypse 3dx PowerVR PCX2
Texture bi-linear filtering	on	on	on	on	on	on	on
Z-buffer sorting	on	on	on	on	on	on	on
Texture mip-mapping	on	on	on	on	on	on	on
Texture tri-linear mapping	on	ei	ei	ei	ei	on	ei
Depth fog	on	on	on	on	on	on	on
Specular gouraud	on	on	on	on	on	on	on
Vertex alpha	on	on	on	on	on	on	ei
Alpha blending (crossfade)	on	on	on	on	on	on	on
Additive alpha (lighten)	on	on	on	on	on	on	ei
Multiplicative alpha (darken)	on	on	on	on	on	ei	ei
Subpixel accuracy	on	on	on	on	on	on	on
Visual Quality (%)	100	96,3	96,3	96,3	96,3	77,78	59,26

Texture bi-linear filtering Tekstuuri-pintojen suodatus. Vähentää pikselöitymistä.

Z-buffer sorting Tapa laskea mitkä vektorit ovat piilossa ja mitkä näkyvät.

Texture mip-mapping Lisää syvyysvaikutelmaa käyttämällä kauempana oleiviin objekteihin pienempää tekstuuria.

Texture tri-linear mapping Pehmentää kahden eri tavalla mip-mapatun tekstuuriin rajakohtaa vähentäen häiritseviä "saumoja".

Depth fog Tapa häivyttää objektit syvyys-suunnassa. Käytetty mm. Turokin kuuluisassa sumussa.

Specular Gouraud Lisää tekstuuriin kirkkautta esimerkiksi haluttaessa tehdä sokaiseva räjähdys.

Vertex alpha Objektin himmennys vähitellen läpinäkyväksi. Esimerkiksi Turokin ruumiit.

Alpha blending (crossfade) Yleinen tapa tehdä läpikuultavia efektejä.

Additive alpha (lighten) Läpikuultavuuden valoisuuden lisäys. Vaihtoehtoinen tapa tehdä läpikuultavuuksia.

Multiplicative alpha (darken) Läpikuultavuuden tummuuden lisäys. Vaihtoehtoinen tapa tehdä läpikuultavuuksia.

Subpixel accuracy Jakaa pikselin pienempiin osiin ja liikuttaa objektia pehmeämmin.

Visual Quality Antaa painotetun arvosanan 3D-kortin ominaisuuksista.



Final Reality 3D-nopeustestit

	25 pixel	Robots	Fill Rate	City Scene	3D Performance
	Kpolys/s	Images/s	Megapixels/s	Images/s	Reality Marks
Hercules Stingray 128/3D S3318TV	70,75	27,00	22,95	27,50	2,72
Hercules Stingray 128/3D S3316	70,10	26,56	20,28	26,41	2,66
Videologic Apocalypse 3dx	58,75	19,17	21,36	18,63	1,90
Videologic Apocalypse 5D	57,90	19,26	21,27	18,60	1,90
Matrox m3D	59,24	19,03	21,50	18,00	1,88
Diamond Viper 330 PCI	78,81	28,21	51,47	33,77	3,09
Realvision Flash 3D	77,87	29,24	11,17	33,29	2,75
Diamond Monster 3D	79,21	29,06	11,16	33,19	2,75
CL Graphics Blaster Exxtreme	84,31	18,04	28,91	20,16	2,22
ATI Xpert@Play PCI	75,68	16,17	37,40	18,93	2,49

25 Pixel Mittaa kuinka monta kahdenkymmenenviiden pikselin kokoista polyonia kone pystyy piirtämään sekunnissa. Polyonit ovat pinnoitettuja ja gouraud-varjostettuja. Testi käyttää ZBufferia. (Kpolys/s=1000 polyonia/sekunnissa.)

Robots Simuloi tyypillistä kolmiulotteisen pelin maailmaa. Tulos kertoo kuinka monta kertaa kone ehti päivittämään ruudun sekunnissa. Yli 20 kertaa sekunnissa päivittyvää ruutua pidetään yleensä sulavuuden rajana. (Images/s= kuvia sekunnissa.)

Fill Rate Testaa kuinka nopeasti kone piirtää polygoneja 3D-kortin muistissa. Tulos on megapikseleitä sekunnissa. (Megapixels/s=miljoona pikseliä sekunnissa.)

City Scene Mittaa kuinka hyvin kone suoriutuu erittäin monimutkaisen maiseman piirtämisestä ja liikuttamisesta. Maisemassa on käytetty paljon tekstureita, läpikuultavuuksia, varjostuksia ja partikkeleita. Testin aikana ruudulla liikkuu keskimäärin 2 000-10 000 polyonia sekunnissa. Tulos kertoo kuinka monta kertaa ruutu päivittyy sekunnissa.

3D Performance Painotettu yhteisarvosana kaikista 3D-testeistä. Lähtökohtana on PI50 ja S3 Virge/VX -näytönohjain, joiden arvo on 1.0.



Final Reality Suomalainen testiohjelma

Final Reality on suomalaisen Remy Entertainment Oy:n yhteistyössä VNU European Labsin kanssa kehittämä 3D-nopeustestiohjelma. Remy on tähän asti tunnettu lähinnä pelien tekijänä. VNU European Labs on Euroopan suurimpiin tietotekniikkalehtien julkaisijoihin kuuluvan VNU Business Publications Ltd:n testausyksikkö.

Final Reality on lajissaan ensimmäinen loppukäyttäjille tarkoitettu yleistajuinen, mutta silti yksityiskohtaisen tarkka 3D-korttien testausohjelma. Se mittaa 3D-grafiikan, yksinkertaisen kuvankäsittelyn sekä mahdollisen ACP-grafiikkaväylän nopeutta. Testien pääasiallinen painopiste on 3D-nopeus. Eri osa-alueita mittaavat testit antavat tarkkojen nopeuspiste-arvojen lisäksi painotetut yhteispisteet erikseen 2D:lle ja 3D:lle. Lisäksi se antaa pisteen kuvan laadusta 3D-kortin ominaisuuksista tutkimalla.

Joulukuusta lähtien Final Reality on kenet tahansa imuroitavissa osoitteesta www.remedy.fi/fr

Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme

2D/3D-piiri: 3Dlabs Permedia 2

Muisti: 4-8 Mt SGRAM

Ajurit: Direct3D, OpenGL, Heidi,
Windows 95, NT 3.51, NT 4.0

Ajureiden versio: 1.0

Testikappale: Creative Labs

Hinta: 990 mk

Aänikorteista edelleen parhaiten tunnetun Creative Labsin uusin 3D-kortti Graphics Blaster Exxtreme ei ilmiselvästi ole tarkoitettu pelikäyttöön. Se on tämän ryhmän korteista ainoa, jossa on paitsi täydet OpenGL-ajurit Windows 95:lle myös joidenkin mallinnusohjelmien käyttämät HEIDI-ajurit. Niillä eväillä se on suunnattu selvästi niille käyttäjille, jotka tekevät koneellaan vähän vakavampia asioita, kuten mallinnusta ja kevyttä CAD-suunnittelua. Kortin käyttämän Permedia 2 -piirin valmistaja 3Dlabs onkin paremmin tunnettu ammattipiireissä kuin pelimaailmassa.

Exxtremen asennus on yhtä helppoa kuin melkein kaikkien muidenkin uusien korttien. Pieni tenkkapoo tuli kuitenkin hyvin

piilotetun ohjauspaneelin kanssa. Se on nimittäin kaukana Device Managerin takana, missä ei yleensä muuta kuin lisätä tai poisteta laitteita. Ohjauspaneeliin joutuu kuitenkin tottumaan, sillä pelistä riippuen kortin asetuksia joutuu aika ajoin muuttelemaan.

Pelikäytössä Exxtreme kompastuu hitauteen ja vajavaisiin ominaisuuksiin. Huono läpikuultavuuksien toisto on useamman uuden kortin riippakivi, eikä Exxtreme ole poikkeus. G-Police ja Forsaken sekoavat sen kanssa kokonaan. Jedi Knight on siitä harvinainen peli, että sen vähät efektit toimivat lähes millä kortilla tahansa. Jostain syystä Exxtreme ei niistä suoriudu, mutta muuten Jedi Knight pyörii sillä kauniisti. Useimpien muiden Direct3D-pelien kanssa Exxtreme takeltelee läpikuultavuuksien kanssa näyttäen ne karkeina. Sama ilmiö näkyy tekstuureissa. Flight Simulator 98 sen sijaan pyörii Exxtremelle kauniisti sekä koko ruudulla että ikkunassa.

Täyden OpenGL-tuen takia luulisi, että Exxtreme on mainio kortti GLQuaken, Quake 2:n ja Hexen 2:n pelaamiseen. Näin ei kuitenkaan ole, vaan niissä on tyytyminen ankeaan 320x200-re-

soluutioon. Samaten värivalot ja läpikuultavuudet jäävät Quaken engineä käytävissä peleissä näkemättä, joten eipä Exxtremestä ole niissä peleissä sanottavaa hyötyä.

Final Realityn testeissä Exxtreme jäi todelliseksi keskinkertaisuudeksi. Se ei missään nimessä ollut huonoin, mutta ei toisaalta lähelläkään parhaita kortteja. Pelikäyttö antoi täysin samanlaisen kuvan.

Graphics Blaster Exxtreme saattaa olla käyttökelpoinen yleiskortti niille, jotka haluavat lisää potkua hieman vakavampaan käyttöön, mutta pelikäytössä se jää muiden jalkoihin.

ATI Xpert@Play PCI

2D/3D-piiri: ATI 3D Rage Pro

Muisti: 4-8 Mt SGRAM, mallista riippuen

Ajurit: Direct3D, OpenGL

(vain Windows NT 4.0), Windows 95,

NT 3.51 ja NT 4.0

Ajureiden versio: 4.3

Muuta: Toimitetaan myös 4 tai

6 megatavun muistilla sekä ACP-

mallina.

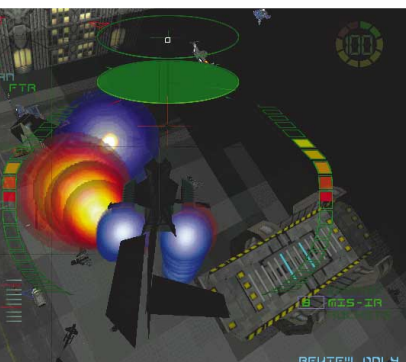
Testikappale: Etra

Hinta: noin 1400 mk (4 Mt),

noin 1700 mk (8 Mt)

Kanadalainen ATI on tehnyt näytönohjaimia lähes niin kauan kun niitä ylipäätään on ollut olemassa. Kunnollista 3D-korttia

Videolgc Apocalypse 5D PowerVR PCX2	Matrox m3d PowerVR PCX2
on	on
on	on
on	on
ei	ei
on	on
on	on
ei	ei
on	on
ei	ei
ei	ei
on	on
59,26	59,26



Resoluutio	GLQuake (timedemo demo2)				Quake 2 (timerefresh)			
	512x384	640x480	800x600	1024x768	512x384	640x480	800x600	1024x768
Hercules Stingray 128/3D S3318TV	34,9	25,8	15,6	–	43,3	32,2	19,4	–
Hercules Stingray 128/3D S3316	28,8	18,8	10,3	–	35,5	23,1	12,6	–
Videologic Apocalypse 3dx	39,8	30,9	19,8	14,8	42,1	34,1	21,9	17,4
Videologic Apocalypse 5D	39,2	30,6	22,1	13,7	39,9	33,8	25,4	15,4
Matrox m3D	39,9	31,2	20,0	14,9	37,3	31,1	19,7	14,7
Realvision Flash 3D	51,1	32,8	–	–	59,6	37,9	–	–
Diamond Monster 3D	51,8	33,1	–	–	60,7	38,3	–	–

Lukemat kertovat frameraten (fps) eli kuinka monta kertaa kuva päivittyy sekunnissa. Suurempi on tietysti parempi.

ATI ei tätä ennen ole saanut aikaiseksi, mutta uunituore ATI 3D Rage Pro vaikuttaa erittäin lupaavalta. Se osaa kaikki tärkeimmät ja vähän harvinaisimmatkin 3D-ominaisuudet. Itse asiassa Final Reality antoi sille täydet sata prosenttia eli testin parhaat arvot ominaisuuksien monipuolisuudesta.

Suoraa tukea ATI 3D Rage Pro -piirille ei ole, eikä se osaa kiihdyttää OpenGL:ää tukevia pelejä, joten Quaken ja Quake 2:n engineitä käyttävissä peleissä siitä ei ole mitään iloa. Direct3D:n ATI sen sijaan hallitsee varsin mallikkaasti. Ainoa silmää häiritsevä seikka on karkea ja ikävän porrasmainen läpikuultavuus sekä joissain peleissä karkeasti piirtyvät tekstuurit.

Final Reality antoi

Xpert@Play:lle huppeat 100 prosenttia monipuolisten ominaisuuksien takia ja suorituskyvyssäkin se oli aivan kärjen tuntumassa.

ATI:n hyvä tulos Final Realityn ominaisuuksien testissä ihmetyttää, koska peleissä hienoja efektejä jää pikemminkin kaipaamaan. Shadows of the Empire ei näytä läpikuultavuuksia lainkaan ja kaikki filminpätkät sekä valikot menevät täysin sekaisin. Toisaalta ongelma ei ole kaikissa peleissä, koska G-Police'n grafiikka piirtyy efekteineen täysin moitteetta. Voodoo-korttien ja Diamond Viperin sujuvuudesta ja virheettömistä efekteistä ollaan silti kaukana. Turokin demo ei jostain syystä toiminut lainkaan, vaikka siinä oli erillinen ajuri ATI 3D Rage Pro:lle. Jedi Knight toimisi muuten mainiosti, mutta jälleen hieman karkeat tekstuurit häiritsevät ja jostain syystä tällä kortilla Jedi Knight rassaa kiintolevyä aivan liian tiuhaan. Pelistä ja muistimäärästä riippuen ATI



Quake 2:n demo komeasti 1024x768-resoluutiolla. Kuva otettu Videologic Apocalypse 3dx:llä.

Xpert@Play pystyy enimmillään joko 1024x768- tai 800x600-tarkkuuksiin.

ATI Xpert@Play jää väliinputoajaksi. Periaatteessa se on nopea

ja siinä on hyvin ominaisuuksia, mutta käytännössä suurin osa peleistä ei osaa käyttää sen hienouksia.

Kaj Laaksonen

Nämä pelit voi päivittää

Archimedean Dynasty, Blue Byte, v. 1.120 -> Voodoo 3Dfx
Carmageddon, SCI, 3Dfx Voodoo Final
Descent 2, Interplay, v1.2 -> 3Dfx/Voodoo v. 1.00 (myös 1.02 BETA).
Die Harder Trilogy, Fox IA, v. 1.1. 3Dfx, PowerVR
EF-2000 G+, DID, 3Dfx Voodoo/Rendition Verite
Flying Corps, Rowan/Empire, v. 1.11r: Direct3D
Ignition, Virgin, 3Dfx Voodoo -päivitys
Interstate '76, Activision, v. 1.081. Direct3D-päivitys
Jetfighter III, Mission Studios, final update. 3Dfx-tuki ja bugikorjauksia.
Madden Football '98, EA Sports, v. 1.1. 3Dfx-tuki.
MDK, Interplay. 3Dfx Voodoo, Rendition Verite, Direct3D
Mechwarrior 2: Mercenaries, Activision, v.1.08 Beta1, Direct3D-päivitys
Motoracer, Delphine, PoverVR2
Outlaws, Lucasarts, v. 1.1, 3Dfx Voodoo, Voodoo Rush
Pod, Ubisoft, Voodoo, Voodoo Rush, PowerVR
Quake, 0.97 MiniGL
SimCopter, Maxis, v. 1.02 3Dfx Voodoo
Star Fighter, Krisalis, v. 1.15, 3Dfx Voodoo -tuki.
SWIV 3D, SCI, 3Dfx Voodoo, Direct3D
Tomb Raider, Eidos, 3Dfx Voodoo, Voodoo Rush, PowerVR-päivitys 2.0
Whiplash (Fatal Racing), 3Dfx Voodoo
X-Wing vs TIE Fighter, Lucasarts, v. 1.1.4. Direct3D

Kahtiajako

Hirvittävän testirumban jälkeen tilanne on harvinaisen selkeä. Puolitoista vuotta vanha 3Dfx Voodoo on ehtinyt saamaan valtavasti pelitukea. Pelien tekijät ilmeisesti testaavat pelinsä ainakin Voodooilla, sen verran vakuuttavasti kaikki pelit toimivat kaikkien testissä olleiden Voodoo-korttien kanssa. Iästään huolimatta Voodoo pitää tiukasti pintansa uudempien piirien rinnalla. Voodoo Rushia käyttävät Hercules Stingray 128/3D:t jäivät jonkin verran jälkeä nopeudessa pelistä Voodoo-korteista, mutta kompromisseilla on aina hintansa, eivätkä ne silti olleet missään nimessä hitaita ja kaikki kokeillut pelit toimivat niillä mainiosti.

Voodoo-perheen lisäksi Diamond Viper 330 on tästä ryhmästä ainoa kortti, jota uskalletaan suositella puhtaasti pelikäyttöön ja miksei niillekin, joille hyvä näytönohjain on tärkein asia ja 3D-kiihdytys vain mukava bonus. Tosi powerkäyttäjät pistää koneeseensa sekä Viperin että Voodoo-kortin.

Muissa korteissa oli joko liikaa kompromisseja tai ne eivät suoriutuneet kunnialla yhteensopivuudesta ja 3D-kortilta vaadittavista ominaisuuksista. Näiden korttien omistajat joutuvat valitsemaan pelinsä kortin mukaan tai tyytymään katselemaan vierestä, kun kaverin kortti kiihdyttää mutta oma ei. Ei ole reilua, jos toimimaton peli sattuu olemaan juuri se, jota on odotettu kiellä viimeiset puoli vuotta.

Kaj Laaksonen

Death Trap Dungeon

Eidos

Windows 95

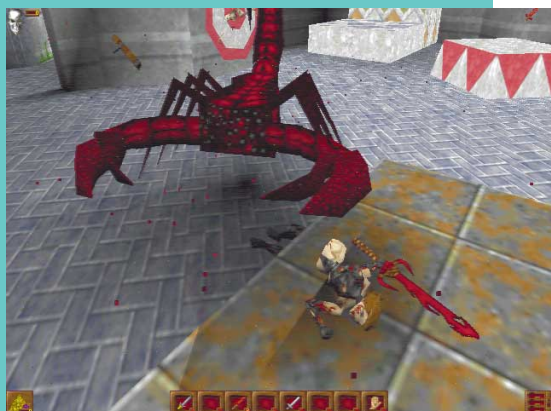
Tomb Raiderin aikoihin aloitettu Death Trap Dungeon on ollut tulellaan kauan, ja jos tämä beta edustaa tulevaa, parempi ettei tulisi vieläkään. Kuolemanloukun vankila perustuu Steve Jacksonin valitse seikkailusi -kirjoihin. Pelaaja hyppää joko karskin soturin tai fantasia-Dominatrix Red Lotuksen housuihin (uh uh, huh, hö höö!) ja silpoo miekallaan vastaan tulevan väestön. Löytyypä luolastosta pyssyjä, sinkoja, karaantinheittämiä ja kuu-

lemma liekinheitinkin.

Kun 3D-grafiikka on loikkinut jättiaskelin, hirviöt ja ympäristö näyttävät liian yksinkertaiselta, jopa Voodoo-kiihdytettynä. Tosin yksi hieno T-Rex tuli vastaan. Peli tuntuu simppeleltä hakkaamiselta ja vipujen vetämiseltä, ja ainakin betassa sekä pelattavuus että kamerankulmien automaattivalinta eivät oleet kehuttavia.

Vaan katsotaan ennen kuin vedetään liian pitkälle meneviä johtopäätöksiä.

Nnirvi



Virtua Cop 2

Sega

Windows 95

Kolikkopelinä Virtua Cop 2 tarjoaa yksinkertaista huvia: pelaaja on poliisi, ja pelin virratessa raiteilla eteenpäin hänen tehtävänsä on ystävänsä valopistoolin kanssa nitistää vastaan tulevat konnat, mutta ei siviileitä. Lisäiloa saa ympäristön hajottamisesta: autoista esimerkiksi saa ammuttua lasit, renkaat, lamput ja puskurit. Pyssykkään mahtuu kuusi luotia, joten se täytyy muistaa ladatakin.



PC-käännöksestä puuttuu valopistooli, mutta siinä on Direct3D-tuki! Mitä Segalle on tapahtunut? Eikö se enää annakaan Sega Rallyn ja Virtua Fighter 2:n kaltaisten megalisenssien valua hukkaan?

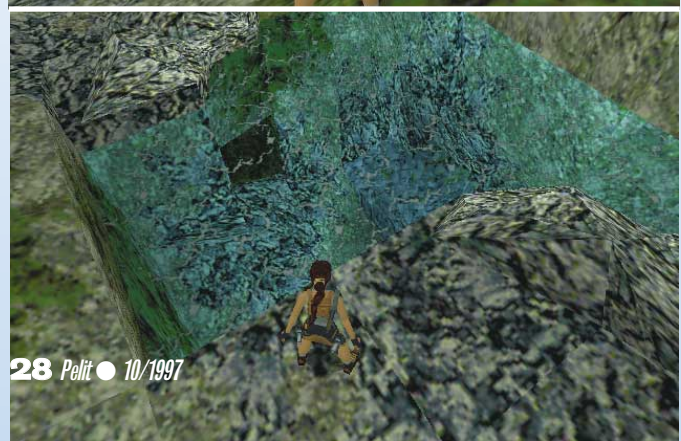
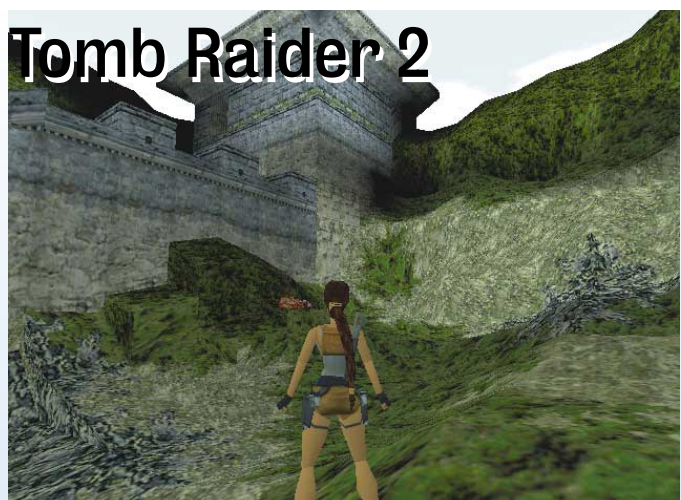
Niinpä Virtua Cop 2 liikkuukin sutjakasti, jopa pikku-Penallani. Vaikka luulisi, että pahojen jätkien ammuskelu hiirenkursorilla on tyhmää ja tylsää, Virtua Cop 2 on yllättävän terapeuttinen peli. Aivot voi vääntää todella nollalle ja nauttia yksinkertaisesta, mutta komean näköisestä selkäydintason väkivaltaviihteestä. Hemmetti kun tähän saisi valopistoolin.

Pelit-BBS

Nnirvi

VSQUAD.ARJ-EXE, yht. noin 1 Mt

Tomb Raider 2



Core/Eidos

Windows 95

Olisipa ollut tily päätös, jos Core olisi ilmoittanut, ettei se tee Tomb Raiderille jatkoa. Huh huh, siinä olisi mennyt pelibisneksellä pikselit suuhun ja Lara-addikteilta joulu pilalle. Maailma on kuitenkin oikeudenmukainen, Coren koodaajat kiltejä ja Tomb Raider 2 toisia.

Kovasti tutulta ja turvalliselta Tomb Raider 2 vaikuttaa demon perusteella. Grafiikka on 3Dfx-kortilla hemaisevan sutjakkaa ja näyttävää, vaikka korttia käskytetään suoran tuen asemasta Direct3D-suotimien kautta. Laran kontrollit ovat hallussa heti eikä isompia ihmettelyjä tarvita – ainaakaan alkumetreillä.

Uutta ovat avarimmat näkymät. Tällä kertaa päästään pompiskelemaan toden teolla myös pihan puolelle. Tämä tuo luonnollisesti peliin kaivattua vaihtelua. Lara voi sytyttää lisäksi tarvittaessa "tulitikun" mikä on sekun oiva tunnelmanparantaja. Toki pimeäs-

säkin voi harhailla, mutta lepattavat lieskat helpottavat etenemistä somasti.

Laran ote elämään on aiempaa tiukempi. Hän pystyy kiipeämään pystysuoraan pitkin sopivaa seinämateriaalia, vaikkei möinen demossa olekaan vielä kovin ansiokkaassa hyötykäytössä. Vihollisiakin pitäisi huhujen mukaan käydä kimppuun lopullisessa versiossa useampikin kerrallaan, mutta demo on suht yksinäistä vaeltelua Kiinan muurin tuntumassa.

Parasta Tomb Raider 2:ssa (kuten itse asiassa 1:ssäkin) on maittava Laran akrobatian viimeiset hiukkasetkin hyötykäyttävä mainio kenttädesign. Jylhiä näkymiä voi kätevästi tiiraila entiseen tapaan Laran näkövinkkelistä ja samalla katsastella seuraavaa sopivaa uloketta jolle koluta. Magia on tallella, vaikka arvatenkin kriittisimmät tulevat pitämään Laraa viime vuotisen hitin takuuvamana toistona. Toisaalta miksi mennä hyvää reseptiä pilaamaan?

Pelit-BBS

JTurunen

TR2DEMO.ZIP, 360 kt

Tom Clancy's Politika

Red Storm Entertainment/Virgin

Windows 95

Tom Clancyn melkein ihan itse Javalla koodaama Politika vie pelaajat hajonneen Venäjän raunioille taistelemaan Rodinan hallinnasta. Pelin perusidea on ajan hengen mukainen, ihmiset pelaavat korteilla höystettyä lautapeliä toisiaan vastaan Internetin välityksellä. Tavoitteena on kasvattaa omaa vaikutusvaltaansa samalla muita kamppailla.

Homma hoituu vaikutusvaltanappuloiden avulla, kussakin "osavaltiossa" on kolme vaikutusvaltanappulaa. Toisen pelaajan nappulan voi korvata omallaan, mikäli voittoa hänen napanheitossa. Puolustaja saa luonnollisesti sitä enemmän noppia mitä enemmän hänellä on vaikutusvaltaa kyseisessä provinsissa, hyökkääjä voi ostaa omat noppansa rahalla.

Peli on siis tyyppinen kasva-paisu-ja-valloita-sarjan edustaja. Mielenkiintoisena piirteenä pelin kulkuun voi vaikuttaa kädestä pelattavilla korteilla. Esimerkiksi hyvä viljasato -kortti antaa tietyille maalueille tuotantobonusia (MTG:n pelaaja tuntee edellisen termillä sorcery), toisia kortteja voidaan taas käyttää hyökkäysvaiheessa (lue: instant).

Kunnollinen ohjekirja puuttui ja moninpe-liserverikään ei tuntunut olevan päällä, joten arvoitukseksi jäi, minkälaista pelaaminen toisia ihmismvastustajia vastaan olisi. Yksinpeliksi tästä ei ole, tietokonepelaajat kun saavat jostain kummallisesta syystä ihmispelaajille va-



ratun ajan siirtojensa tekemiseen, mikä tekee vuoroista turhan pitkiä. Toivottavasti varsinainen versio hyödyntää vapaasti leijuvia ikkunoita, nyt jää pelin pääkartta pahasti putkahdusikkunoiden ja kortti-ikkunoiden alle.

Pekka Ihanne

Heavy Gear

Activision

Windows 95

Mech-lisenssin jälkeen Activision hankki uuden yhteistyökumppanin Dream Pod 9:sta. Mechwarriorin turboviritytty, ruiskulla varustettu engine puksuttaa nyt tietokoneruudulle Heavy Gear -mechipeliä. Heavy Gear on mecha-pelaajien keskuudessa hyväksytty askeleeksi kohti realistisempaa otetta sinänsä hurjaan visioon tulevaisuuden kävelevistä tankeista, geareista.

Gearit sinänsä ovat oikeastaan kokovartalorynnäköhaarniskan ja mechin välimuotoja, vain muutamia metrejä korkeita härveleitä, jotka on kehitetty teollisuusrobottien pohjalta (niinkuin Aliensissa). Potkua ja tulivoimaa tuntuu kuitenkin olevan ihan täysikasvuisen mechin verran, mutta ketterän gearin



käsittely on hyppynen ja sivuluisuineen asetta lähempänä tuttuja 3D-räiskintöjä tai vaikkapa Terra Novaa (siis sitä Looking Glassin erinomaista peliä).

Gearit eivät myöskään ole ainoa varteenotettava voima taistelulentällä, vaan mukana on rutkasti tankkeja, rynnäkökoptereita ja muita ajoneuvoja.

Mitään syvällisempää esimulgasua oli mahdollon tehdä, koska alfaversio kaatui noin keran kymmenessä minuutissa, eikä lopulliseen tuleva Glide-tuki vielä toiminut lainkaan. Direct3D:n kautta Heavy Gear tuntui kyllä pyöri-vän huomattavasti sutjakkaammin kuin tahmainen Mercenaries. Mielenkiintoiset asevalikoimat ja monipuolisuudessaan vähintäänkin Mechwarriorin veroiset gearin viritelymahdollisuudet ja uusi, tuore aihe antavat kuitenkin aiheetta odottaa paljon lähikuukausina.

Joona Vainio

CART Precision Racing

Terminal Reality/Microsoft

Windows 95

Indy-autot eivät aiheuta ihmeempiä värityksiä meissä suomalaisissa. Amerikkalaiset ovat omiin Formuloihinsa tietysti hulluina. Niinpä he myös väsäivät aiheesta pelejä säännöllisiin väliajoin.

CART tuo ihmeteltäväksi vuoden 1997 radat ja ajajat. Vajaat puolet radoista ovat ovaaleja, mutta perinteisiäkin kilparatoja on mukana. Yllättäen ajajaluettelossa vilahtaa tutulta kalskahtavia nimiä kuten Mark Blundell, Alex Zanardi, Cristian Fittibaldi ja tietysti Al Unser Jr.

Autoa voi virittää sydämensä kyllyydestä ja kisan jälkeen auton käyttäytymistä voi tutkia erilaisten käyrien ja käppyröiden avulla. Mekaanikolta voi jopa "kysyä" neuvoja auton



säätämässä. Vaikka keskustelu tapahtuikin rasti ruutuun -menetelmällä, on moinen idea varsin hauska ja auttaa ainakin aloittelijaa säätöjen saloihin pääsemässä.

Ilman 3D-korttia CART on ruma kuin mikä. Direct3D:n ja 3Dfx-piirin yhteistyöllä näkymät sulostuvat kummasti ja maisemat liikkuvat nykimättä. Edes sivuttaisliikkeissä ei näy niin monesta 3Dfx-pelistä tuttua nytkähelyä. Toisaalta radan reunarakenteet ovat varsin riisutun oloiset. Vauhtia on joka tapauksessa riittävästi, tuntuu jopa ajoittain siltä kuin autot liikkuisivat liiankin lujaa!

CART Precision Racing on lupaava Indy-simulaatio aiheesta kiinnostuneille ja nippelisäädöistä innostuneille. Arcade-kaahausta odottavien kannattaa kiertää se kuitenkin kohtuullisen kaukaa.

JTurunen

Pelit-BBS

MSCART.A01-EXE, yht. noin 3 Mt

Blade Runner

Westwood Studios/Virgin Interactive

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P90, 16 Mt, 2 Mt SVGA, hiiri, 640x480 16 bitin väreillä, 4xCD-ROM

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: 176 Mt-1,5 Gt

Moninpeli: Ei.

3D-tuki: Ei.

Muuta: 4 CD:tä. Tukee CD-vaihtajia.

Testattu: K6/200, 32 Mt, Hercules Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D, Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Mein Voight-Kampf

●● Blade Runner on ainutkertainen tapaus, armoton tieteisdekkari, joka vie mukanaan. Sekä klassisena elokuvana että pelinä. Tämä peli ei häviä aikaan kuin kyyneleet sateeseen.



Cyberpunk on elokuva-muodossa harvinainen alue, mutta Blade Runner vangitsi erittäin onnistuneesti sen sielun. Blade Runnerin maailma on synkeä, lohduuton ja armoton. Tekniikka on tunkenut itsensä kaikkialle, mutta kaupunkikuva on samalla masentavan rappeutunut. Blade Runnerissa on aina pimeää ja sateista.

Leffa epähollywoodmaisesti herätti moraalisia kysymyksiä elämästä, ei viljellyt one-linereita, ei ylistänyt amerikkalaisuutta, eikä edes efektipuolella kaatunut budjettiin. Vain erittäin keinoekoinen, mukaan ympätty hunajanvalutus-kiiltokuvavaloppu häiritsi muuten erittäin tasapainoisessa elokuvassa. Kannattaa ainakin ehdottomasti katsoa Director's Cut -versio, jossa ei turhia selitellä.

Vain neljä vuotta

Pelin tapahtumat sijoittuvat ajallisesti tarkalleen elokuvan tapahtumien rinnalle, mutta juoni on kuitenkin irrallaan elokuvasta.

Vuosi on 2019, paikka Los Angeles. Geenitekniikka on kehittynyt valtavasti. Avaruuden vaarallisuus ja muuten vain epämiellyttäviin töihin käytetään orjatyövoimana replikantteja, keinoekoisia ihmisiä, joita ei helposti erota aidoista. Replikantit ovat fyysisesti

virheettömiä, voimakkaita, keskeisiä, älykkäitä ja tietoisia.

Turvallisuussyistä replikanttien elinikä on rajattu neljään vuoteen. Replikantit eivät arvaakaan tiedä "oikeaa" synnyinhetkeään, joten heidän lyhyt elämänsä on elämistä epätietoisuudessa ja epätoivossa. Joillekin replikanteille annetaan valheelliset muistot aiemmasta elämästä, jotteivät he epäilisi omaa aitouttaan. Järkytys on sitäkin suurempi, kun totuus tulee ilmi.

Maapallolla replikantit ovat kokonaan laittomia, ja paljastunut replikantti ammutaan siihen paikkaan. Paska homma, joka jonkun on tehtävä, tarkemmin ottaen blade runnerien, poliisin erikoisyksikön. Blade runnerit ovat aseistautuneita salapoliisin ja teloittajan risteytyksiä, jotka toteavat kylmästi "laki on laki", pistävät napin replikantin otsaan ja kuittaavat bonuksensa.

Pelin sankari, tai pikemminkin päähenkilö, on McCoy, tuore blade runner. Peli alkaa tapahtuneesta eläinmurhasta. Minkinpauttajien ja muiden anarkistien on kuitenkin turha innostua, eläimen tappaminen on murha vain siksi, että Blade Runnerin maailmassa aidot eläimet ovat kuolleet lähes sukupuuttoon ja maksavat omaisuuksia. Pikku juttu paisuu, ja mukaan sotkeutuu asekauppaa, ihmismurhia ja paljon muuta. Takaa-ajaja saa huo-

mata olevansa takaa-ajettu, ja suuri kysymys on: "Onko McCoy itse replikantti?" Se juonesta, en halua pilata kenenkään peli-iloa kertomalla enempää.

Westwood on tehnyt pohjatyön huolella. Pelissä on kaikkialla elokuvasta tuttuja paikkoja, nimiä ja henkilöitä, Deckardista näin tosin vain selkäpuolen. Myös Philip K. Dickin kirjasta "Do Androids Dream of Electric Sheep", jolle Blade Runner pohjautuu, on lainattu yksi kohtaus, jota ei ollut elokuvassa.

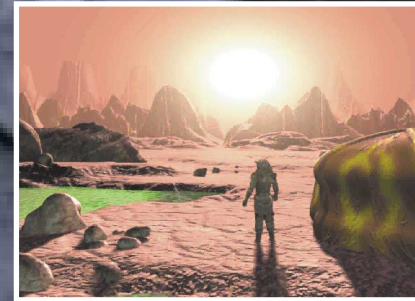
Taidetta!

Blade Runnerin toteutus iskee tajuntaan kuin tonni tiiliä. Blade Runner on yksi kauneimmista seikkailupeleistä ja sen pelaaminen tuntuu hyvän tieteiselokuvan läpi elämiseltä.

Objektiivisesti tarkasteltuna Blade Runner on seikkailuna yksinkertainen. Esinemanipulaatiota ei ole lainkaan, ja pelaaminen on simppeleä "kuumien pisteiden" klikuttelua. Jumittuminen johonkin ongelmaan on hyvin epätodennäköistä, sillä tapahtumat etenevät loogisessa järjestyksessä. Ainuttakaan pikseliongelmaa tai yhtään sokkeloa ei ole.

Keskustelu sujuu monivalintatyylillä. Voi olla ystävällinen tai tiukka, miten vain, peli on kaikin puolin anteeksiantavainen: jopa ihmismurhasta selviää, jos sen

Lemmikin kanssa pitää viettää aikaa, kun sitä vielä on.

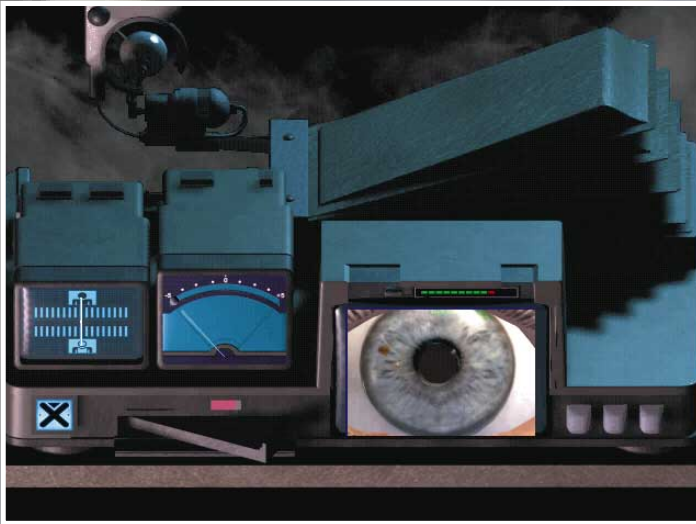


Ajattelen, siis olen. Mutta onko menneisyyteni vain unta?



Eidon Tyrell, mies vailla omatuntoa.





Voight-Kampf-testi käynnissä. Testattavan reagointi koekysymyksiin paljastaa, onko kyseessä replikantti.



Yökerhot näyttävät yökerhoilta myös sisältä.



Vinkkien etsiminen valokuvia suurentamalla on olennainen osa peliä.

BLADE RUNNER

Elokuvasta on lainattu ahkerasti.

tekee niin, ettei jää kiinni. Blade Runnerista ei ole väkisin yritetty tehdä perheen piltoimmille sopivaa pullamössöviihdettä. Henkilöt polttavat, juovat, flirttailevat, tappavat ja kuolevat todentuntuisesti.

Pelaaminen on vinkkien, ei tavaran metsästyksen. Esimerkiksi korttelit, joissa voi käydä, ilmestyvät kartalle sitä mukaa, kun uudet vihjeet ja johtolangat antavat syytä käydä paikalla. Vihjeistä pidetään kirjaa McCoy'n kanniskelemalla KIA:lla, taskutietokoneella, johon tallentuvat tiedot rikoksista, epäillyistä ja johtolangoista.

Hahmojen ääniosat on hyvin näytelty. Joillekin voi tuottaa ongelmia se, että puhetta ei saa tekstitettyä. Hahmot vieläpä puhuvat eri murteilla, jotkut hyvinkin epäselvästi. Vihjeet voi kuitenkin kuunnella uudestaan taskutieturista, joten ylitsepääsemätöntä ongelmaa eivät englannin kivat variaatiot muodosta.

Jos on yhtään seikkailuteräsässä, Blade Runnerin vääntää varmasti päivässä läpi. Varsinainen yllätys tulee, kun pelaa Blade Runneria uudestaan, juoni nimittäin haarautuu sen mukaan, mitä tekee tai ei tee, paljonko tuhlaa aikaa ja miten onnetar hymyilee. Tarkemmin ottaen yksityiskohdat muuttuvat pitkin matkaa, mutta juonen päärunko pysyy loppumetreille asti samana. Loppuratkaisut sen sijaan eroavat toisistaan kuin yö ja päivä.

Pelin päättyessä voi hyvinkin huomata olevansa joko siloposkinen lainpuolustaja, selkäänpuukottava paskiainen, replikanttien myötäilijä tai jotain siltä väliltä. Olen tätä kirjoittaessani vääntänyt pelin kolme kertaa läpi hie-maan eri tavoilla, ja joka kerta loppu on ollut erilainen: olen nähnyt surullisen lopun, toivoa antavan lopun ja romanttisen lopun. Toivottavasti tällainen yleistyy.

Klassikko

Teknisesti Blade Runner on erikoinen, en oikeastaan ole nähnyt aiemmin vastaavaa. Hahmot sun muut näyttävät olevan rakennettuja jonkinlaisista pistekeskitymistä. Efektiiä on vaikea kuvailla, se näyttää vektorigrafiikan ja skaalatun spritegrafiikan sekoukselta.

Hahmot ovat kaikkea muuta kuin kulmikkaita ja elottomia, puhe on hyvin synkronoitu liik-

keisiin ja liike on luonnollista ja ilmeikästä. Taustat eivät koskaan ole stäattisiä, vaan aina liikkeesä. Sumua, savua, sadetta, valonheittäjiä, isoja tuulettimia ja hurisevia koneita, upeaa.

Blade Runner tulee neljällä CD:llä, mutta CD:n vaihto on harvinaista. P120:llä ja 200 MHz:n MMX-ihmeellä pelatessa ei eroja ihmeemmin ollut, peli pyöri pääasiassa sulavasti. Bugeja oli muutama, huonolla onnella jumituikin muutamassa paikassa.

Seikkailupeli ei ole liikuttanut minua samalla tavalla sitten The Digin. Ja kuten The Dig, on Blade Runnerkin äkkiä ohi. Sitä ei ole liikaa pitkitetty, eikä se toisaalta myöskään töksähdä loppuratkaisuun, kyseessä on tasapainoinen, hieno kokemus, joka vain sattuu olemaan kestoitanaan lyhyt.

Jos seikkailupeli-Oscareita jaettaisiin, olisi Blade Runner vahva voittajaehdokas miltei joka sarjassa. Lisäksi se on elokuvalla uskollinen ja herättää ajattelemaan. Harvinainen tapaus, katsoi asiaa miten tahansa.

Kimmo Veijalainen



This was not called execution.

It was called retirement.

Hyvää

- Valtavan tunnelmallinen.
- Monta loppuratkaisua.
- Kaunis.
- Kuulostaa elokuvalla.
- Ei vaadi 3D-korttia.

Huonoa

- Liiankin helppo.
- Nopeasti läpipelattu.

Tyylikäs, tunnelmallinen seikkailu, jonka pelaa mielellään monta kertaa läpi.



I-War

Particle Systems/Ocean

Windows 95

Versio: Beta

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: DirectX5-yhteensopivat

Kiintolevy: noin 100 Mt

Moninpeli: Ei

Testattu: P200, 32 Mt, Dynamite
128, SB32PnP, 24xCD-ROM

HALLELUJAA!

●● Vakavammat avaruusoopperat ovat perinteisesti olleet jenkkien heiniä, brittien näpertäessä pikku räiskintäpelejä. Yllättäen saarivalta-kunnasta ponnahtaa I-Wars, avaruustaistelupeli, joka puhalttaa uutta eloa kaavoittuneeseen genreen.



Sitten Glyn Williamsin Warheadin ei kukaan ole uskaltanut tekemään realistista avaruusmäiskintää väittäen että "sellainen ei olisi pelattava". Warheadista on kulunut seitsemän vuotta, ja toivo on jo hiipunut. Yllättäen maestro itse palaa ja näyttää, ettei newtonilainen lentomalli ole liian vaikea tai tylsä pelata. Myös Glyn Williamsin eittämätön lahjakkuus pelisuunnittelijana käy ilmi kyvystä nivoa juonenkehitys osaksi varsinaista peliä miljoonien dollarien tv-leffapätkien sijaan.

Tää on viimeinen taisto

I-Warin tapahtumat sijoittuvat ei-niin-kaukaiseen tulevaisuuteen. Ihmiskunta on jo keksinyt kapselijaon – härvelin, joka luo hyperavaruuksentän aluksen ympärille ja mahdollistaa matkat lähtiähtiin. Kapselijaio vaatii toimiakseen täysin neutraalin pai-

novoimakentän, joten planeettojen ja tähtienväliset hyperavaruuksipytyt käyvät päinsä ainoastaan Lagrangen pisteistä toiseen. Esimerkiksi Maan ja Kuun välisen painovoimakentän tasaava kohta on Lagrangen piste. Niinpä uusien aurinkokuntien kartoitusta aikaavievää puuhaa, eikä lähitähdistä ole juuri muuta kuin kaupallisia ja sotilaallisia kaivos-siirtokuntia. Varsinaisia planeettoja vasta maankaltaistetaan.

Siirtokunnat työllistävät kuitenkin miljoonia ihmisiä. Nämä alkavat kypsyä siihen, että niistä riippuvainen, ekokatastrofin partaalla oleva Maa pitää heitä talutusnuorassaan. Pitää, vaikka suuri osa koko avaruusalaivastosta on siirtokuntien käytössä ja avaruusaluusteknologiassa tuiki tärkeää neutroniumia löytyy vain ulkoavaruudesta. Onkos sitten ihme, ettei tarvita kuin pari palopuhetta ja ihmiskunnalla on kässissään ensimmäinen tähtienvälinen sota. I-Warin alussa se on

kestänyt jo lähes vuosisadan.

Toisin kuin luulisi, pelaaja ei ole vapaustaistelijoitten puolella vaan taistelee Maan Kansainyhteisön laivastossa. Konfliktin ja pelin taustat selviävät kokonaisen CD:n ahmivassa poikkeuksellisen hyvässä minileffassa. Taustojen lisäksi siinä on avaruustaistelua kuolettavalla koreografialla, jonka kameratyö kelpaisi Babylon viitoseen mennessä.

Punainen Corvette ja usvaa putkeen

Uusi kapteeni tutustutetaan alukseen peruskursilla, joka käsittää muutaman navigointitehtävän ja kovapanosammunnan. I-Warissa aluksen hallintaan tarvitaankin enemmän nappeliä ja nappeliä kuin monissa lentosimulaattoreissa. Pelaajan korvetti on partioalukseluokan suurin, ja komentosillan neljän upseerin (kapteeni, perämies, aseupseeri, kone-mestari) lisäksi työllistää kym-

meniä teknikoita.

Toiminta keskittyy komentosillalle, josta voi hallita alusta neljän upseerin paikoilta. Käytännössä suurin osa lentelystä ja taistelusta hoidetaan perämiehen työasemasta, joka tarjoaa perinteisen laajan näkymän aluksen eteen ja sekä ohjausjärjestelmien että avioniikan sujuvimman käyttöliittymän. Aseupseerin ja kapteenin pallilta hallintalaitteet ovat periaatteessa samat, mutta painottuvat käyttäjäystävällisyydessään kukin omaan erikoisalaansa.

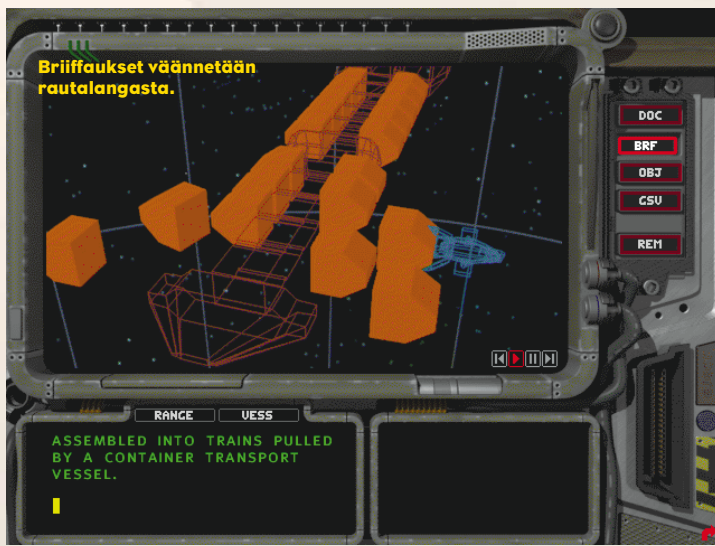
Konemestarin paikalta hallitaan aluksen lukuisten järjestelmien korjausta. Korjausryhmiä on neljä kappaletta, ja kullekin voi määrätä halutun korjausjärjestyksen. Teknikot ovat kuitenkin niin hätäisiä poikia, että hoitavat homman yleensä vallan hyvin itsekin – mikä on ihan hyvä ottaen huomioon, että erillisiä aluksen järjestelmiä on 35! Täältä käy kätevästi myös voimansyötön jakaminen suojakilpien, mootto-

rien ja aseiden välillä a la X-Wing. Kilvet ovat hieman tavallisesta poikkeavat ja suojaavat vain osan aluksesta (korvetin tapauksessa etupuolen) ja silloinkin vain yhdeltä hyökkääjältä kerrallaan. Niinpä onkin hyvin tärkeää katsoa miltä puolelta vihulaista avaa tulen. Jos rytinä käy sietämättömäksi, voi kilvet ylikuormittaa muutamaksi sekunniksi tai jopa käyttää niitä aggressiivisesti törmäyksessä.

Saisko olla PPC, PPG vai PBC?

I-Warin aseistus on realistista, yhtä poikkeusta lukuunottamatta. Perusase, hiukkaskiihdytinteknologiaan perustuva PBC-tykki, sylkee kuolettavia partikkeleita perinteisen tuliaseen lähtönopeuksilla: vaan kun niiden pitäisi lähteä lähes valon nopeudella. Näin ammuskeluun tulee ihan turhaan kepeämmistä avaruuspeleistä tuttua räimintäfilistä. Kai kompromissi oli pakko tehdä massoja miellyttääkseen. Vähän outoa, ettei tykkiä yksinkertaisesti voitu nimetä raidetykiksi, jonka lähtönopeudet oikeastikin olisivat tuota luokkaa.

PBC:llä on kaksi tulimoodia, joista yleisimmin käytetty seuraavasti luokitteleva maalia pienen kääntösaatensa rajoissa, samaan tapaan kuin Apachen 30mm ketjusyötöinen. Tykin voi lukita laakereilleen, jolloin se ampuu huomatta-



vasti vinhemmalla tulinopeudella, mutta tarkemman tähtäyksen ja ennakon oton joutuu hoitamaan itse.

Muu tuhovälineistö koostuu erilaisista ohjuksista, joita ovat normaalin heikkotehoisen ammu- ja unohda-peruskepin lisäksi kauko-ohjattava torpedo ja tiedusteluluotain. Pari hiukan erikoisempaaakin kättä pidempää on tarjolla, mutta niitä ei ilkiä paljastaa ilon pilaamiseksi.

Vinhat vektorit

Lentomalli erottaa I-Warin tusinamassasta. Kaikki toimii täsmälleen kuten edesmenneen herra Newtonin paperille rustaamat lait edellyttävät.

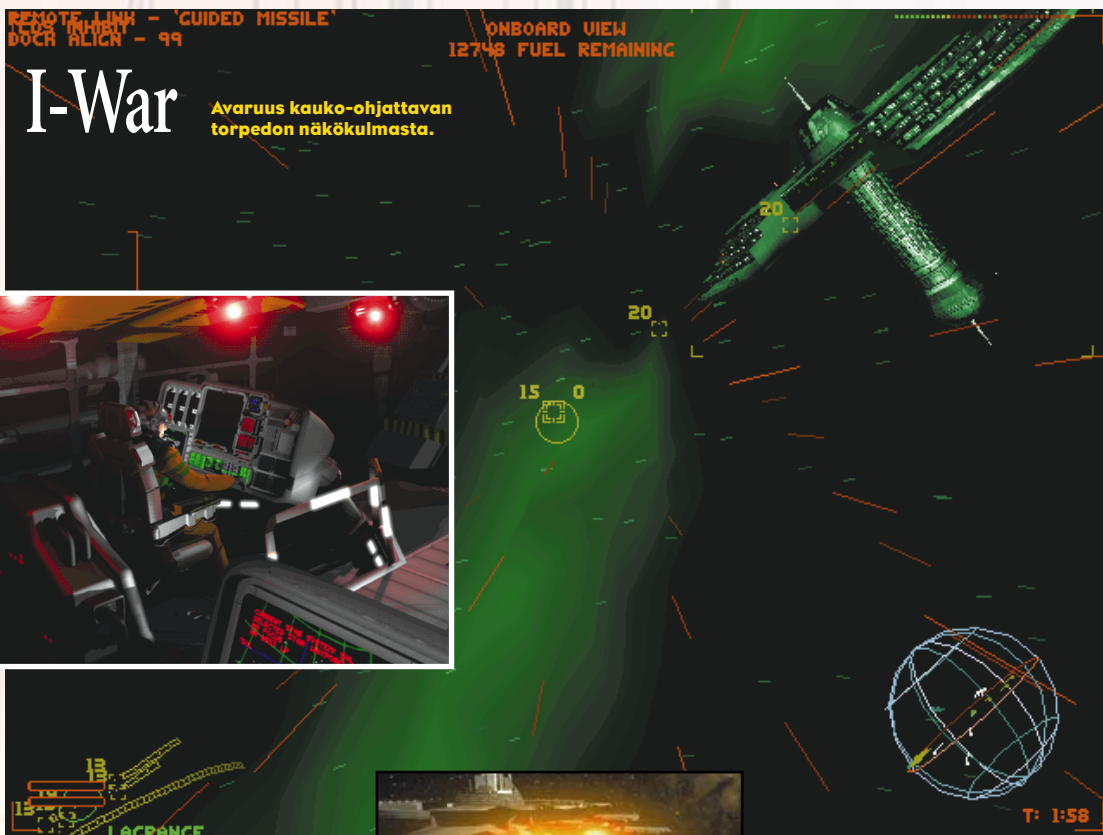
Avaruudessa ei ole ilmanvastusta, ei sanottavaa painovoimaa "alas", ei siipien nostetta. Kun tökkäät kappaletta johonkin suuntaan, se jatkaa kulkuaan sinne, kunnes tökkäät sitä johonkin toiseen suuntaan. No-

peudet kiinteisiin kappaleisiin verrattuna menettävät merkityksensä. Ainoa millä on väliä, on kahden taistelevan aluksen suhteellinen nopeus- ja vektoriero.

Ihmispilotin käsissä menisivät taistelut helposti reippaasti yliammutuiksi ohilennoiksi kiljoniin kilometrien sekuntivauhdilla, missä ei olisi käyttöä juuri muille kuin ohjuksille (kyllä sekin toimi hyvin Warheadissa).

Pelattavuuden nimissä Particle on uumoillut, että tulevaisuuden avaruustaistelut käydään lähietäisyyksillä tietokoneiden avustamalla ohjausjärjestelmällä. Tämä pitää huolen siitä, ettei alus missään vaiheessa ylitä noin tuhannen metrin sekuntinopeutta, missä päämootorin, jarruraketien ja lukuisten ohjausraketien yhteisvaikutus pystyy vielä järjestelmissä rajoissa kääntämään kuuden geen kiihdytyksiin pystyvän korvetin sinne mihin nokka osoittaa.

Lopputuloksena on lentomalli,



menee perseelleen, ellei pelaaja tee sitä (tai jotain niistä vaihtoehtoista) mitä häneltä odotetaan. Tämä on kuitenkin pieni paha kaiken peli-ilollisen hyödyn rinnalla.

Avaruuden kauneus

Pientä murinaa aiheuttaa I-Warin vähemmän kuin täydellinen siipimiesten hyödyntäminen. Vaikka monissa tehtävissä heitä on useampikin, ei peli salli ohjeiden antamista yksittäisille siipimiehille erikseen. Onneksi kaikki peruskäskyt ovat mukana malliin ”tappakaa toi” tai ”suojatkaa tota”.

Vaikka pelaaja on koska tahansa vapaa irrottelemaan manuaalisella ohjauksella, viholliset eivät koskaan käytä muuta kuin tietokoneavusteista ohjausta. Muuten ne ovat kyllä tekoälyltään paikoin liiankin fiksuja, mutta pieni vaihtelu vapaan lentelyn muodossa olisi tuonut ämpärikaupalla lisää mielenkiintoa taisteluihin. Tällaisenaan I-War saa ihan turhaan samoja piirteitä kuin jo moneen kertaan nähdyt avaruusmäiskinnät.

Teknisesti I-War on kautta linjan tyylikäs. Ilman 3D-korttiakin grafiikka pärjää hyvin kilpailijoidensa tuoreimmille versioille. Musiikkia ei pelin aikana kuulla lainkaan. Erinomaiset ääniefektit täyttävät auralaisen tyhjiön varsin mallikkaasti, enkä ainakaan minä jäänyt sinfoniaorkesteria kaipaamaan.

Toistaiseksi en ole isommin digannut toista etunimeäni, mutta tästä lähin voin kantaa sitä kunnialla, kiitos Glynn Williamsin ja kumppaneiden. I-Warin loiston valossa vähän harmittaa, että Babylon 5 -lisenssi meni Sierral.

Joona Iivari Vainio

jota on halutessa yhtä ”helppo” lentää kuin dramatisoituja avaruusräiskintöjä, mutta jolla kuitenkin on omat herkulliset erityispiirteensä. Pilotti ei suinkaan ole tuomittu tietokoneen nopeusrajoituksiin, vaan voi halutessaan ohittaa fly by wiren ja tykkää manuaalisesti niin paljon kuin sielu sietää. Hän pystyy vaikka komentaja Sinclairin esittelemään manööveriin, jossa alus jatkaa eteenpäin, mutta nokka käännetään tulosuuntaan, ja pamautetaan persuuksissa seurannut piraatti pois päiviltä.

Vinhalta kuulostavan lentomallin apuna on Warheadin tapaan lukuisia eri autopilottimoodoja, jotka hoitavat kätevästi käsisistä pääseen aluksen pysäyttämisen, maalin seurannan ja lähestymisen, ja tarvittaessa telakoinnin. Lisäksi tietokone projisoi HUD-näytölle alusten perään ”häntiä”, jotka ovat suureksi avuksi niiden todellisen vektorin määrittämisessä.

Particlen vision mukaan pikkuamatkat (muutamia miljoonia kilsoja) hoidetaan eräänlaisella minipoimuajolla, LDS:llä, joka tekee miljoonia käsittämättömän pieniä hyperavaruushyppäyksiä sekunnissa, parhaimmillaan noin 0,3 c:n näennäisellä nopeudella. Koska alus ei oikeasti liiku mihinkään vaan hyppää välittömäs-

ti paikasta toiseen, kiihtyvyysovimista ei tarvitse välittää. Kätevää. Itse asiassa se olisi liiankin kätevää, ellei LDS-ajo estäisi aseiden käyttöä. Taistelussa LDS onkin vain ja ainoastaan pakokeino – jos nimittäin herkkä kenttägeneraattori ei ole jo vaurioitunut tai viholliset laukoneet erityisiä LDS-inhibiittoriohjuksia...

Mission: Impossible

I-Warin toinen peruspilari on tehtävä rakenne. Pelaaja aloittaa taistelemalla siirtokuntien kaappareita ja terroristeja vastaan, mutta pelin edetessä selviää (taas vaihteeksi) ettei kaikki ole niin mustavalkoista kuin miltä näyttää. Juoni ja sen taustalla oleva maailma on niin uskottavasti ja tyylikkäästi esitetty, että sen tuntee todelliseksi jo yhden pelin perusteella, siinä missä muissa tapauksissa saatetaan tarvita pohjalaje useita elokuvia ja kirjoja.

Tehtävä rakennetta voisi sanoa puolilineaariseksi. Joissain kohdissa juonipolku haarautuu ja vaikuttaa hetkellisesti seuraavien tehtävien luonteeseen, mutta pääasiassa tarina palaa aina ennen pitkää seuraamaan pääjuonta. Joka ikiseen yksittäiseen tehtä-

vään on paneuduttu antaumuksella ja mielikuvitusta säästelemättä. On enemmän sääntö kuin poikkeus, että koko touhun luonne ja tehtävän tavoitteet muuttuvat radikaalisti varsinaisen pelin aikana, minkä ansiosta pelaaja tuntee olevansa tarinassa mukana silloin kun pelaa, eikä suinkaan pelaa pakkopullatehtäviä läpi nähdäkseen seuraavasta videopätkästä miten tarina etenee. Lapsellisen yksinkertaista, mutta nähtävästi liikaa useimmille muille nykypäivän pelisuunnittelijoille.

Tehtävissä on käytetty täysin rinnoin hyväksi esimerkiksi telakoitumisen ja hinaamisen tai vaikkapa tiettyjen alusten kauko-ohjauksen suomia mahdollisuuksia mitä mielikuvituksellisimmin tavoin, eikä yksikään keikka ole samanlainen. Nämä muistaa vielä pitkään jälkeenpäinkin omina yksittäisinä tarinanpätkinään. (Montako yksittäistä tehtävää muistat Wing Commandereista?) Varsinkin ne muutamat halvatun vaikeat, joita joutui tahtomaan kymmeniä kertoja. Onneksi niitä on niin vähän, etteivät hihat ehdi palaa.

Ainoa kompastuskivi näin huolella suunnitelluissa ”episodi-tehtävissä” on se, että ne tuppavat paikoin olemaan ylikriptatuja. Toisin sanoen koko homma

Hyvää

- Melkein kaikki.

Huonoa

- Lipsuu paikoin turhaan räiskintävaihteelle.

I-War todistaa kaksi tärkeää seikkaa: realistinen avaruusaluksen lentomalli on herkullisen pelattava kun sen oikein tekee, ja elokuvamainen tarinankerronta on mahdollista varsinaisen pelin sisällä. Rox!



Tomppeleita ja temppeleitä

Age of Empires

Ensemble/Microsoft

Windows 95

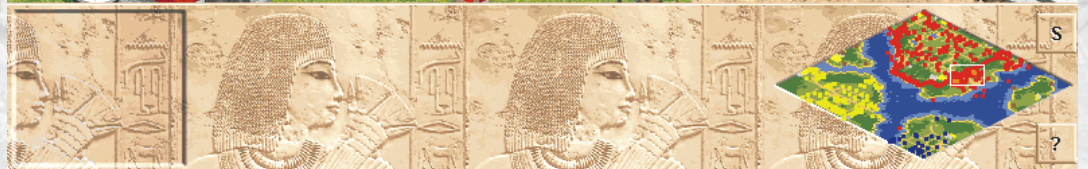
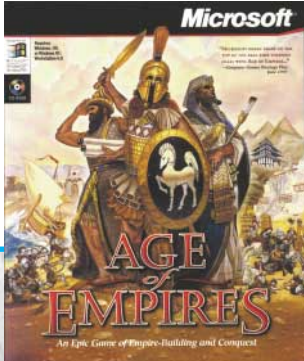
Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM

Kiintolevy: 80 Mt peli, 50 Mt swappi

Äänet: DirectX 5.0 -yhteensopivat

Moninpeli: modeemi, sarjakaapeli, IPX, TCP/IP, Internet Gaming Zone

Testattu: P120, 32 Mt, SB16, Hercules Dynamite 128, 4xCD-ROM



Ages of Empiresissä on varsin hyvä idea: miksi tehdä naxttelustrategioita fantasia- tai scifihahmoista, kun ihmiskunnan omakin historia on käytössä? Niinpä örkkien asemasta ruudulla vilistävät ihmiskunnan aamunkoiton valtakulttuurit, babylonialaiset, egyptiläiset, japanilaiset ja muut historiantunneilta tutut ja rakkaat kadonneet kulttuurit.

Age of Empires on yhdistelmä Warcraft 2:sta ja Civilization 2:sta... hetkinen! Unohtetaan se Civilization. Ensisilmäyksellä Age of Empires tuntuu hyvin Warcraft 2 -kloonilta. Ja vaikka silmäilisi silmämunansa verille, se tuntuu edelleenkin Warcraft 2 -kloonilta, joskin ilman magiaa. Ja tietysti raskaasti kehitettyä.

Minä olen keisari

Yksittäis- ja satunnaisskenarioiden lisäksi valittavana on neljä kampanjaa: opetuskampanja egyptiläisenä sekä kunnan meininkiä kreikkalaisena, babylonialaisena tai japanilaisena. Valittu sivilisaatio vaikuttaa siihen, mitä yksiköitä voi rakentaa, ja mitä bonuksia/miinuksia sivilisaatiolla muutenkin on. Kampanjat alkavat karkeasti ottaen kivikaudesta, ja tehtävä tehtävältä voi käyttää edistyneempää



●● Babylonia 5 oli viimeinen, paras toivomme rauhasta. Se epäonnistui. Mutta sumeerisotien vuonna siitä tuli jotain parempaa: paras toivomme voitosta. Aika on 10 000 eKr, ja peli on Age of Empires.

tekniikkaa. Kirjo kulkee kivikaudesta työkaluajkaan, pronssikautteen ja päättyy rautakauteen.

Age of Empires on tuota&tuhoa-luokan kevyt strategiapeli tuttuun tyyliin. Maastoa peittää musta huntu, rakennuksia pykätään, resursseja kerätään, ja sotilasyksiköitä rakennetaan. Vastustajien eliminoimisen lisäksi skenaarion voi voittaa hallitsemalla siitä löytyviä artefakteja tai raunioita riittävän kauan, tai rakentamalla Ihmeen. Kun Ihme on valmis, sen rakentaja voittaa, jolleivät muut saa 2000 vuodessa (se on lyhyt aika) sitä tuhottua.

Visuaalisesti Age of Empires liene näitein strategiapeli kautta aikojen. Virheettömästi animoidut pikkumiehet ja eläimet puuhailevat omiaan hienossa maastossa, ja muuten mainioissa ääniefekteissä vain oudot käskynkuittaukset tökkivät.

Tapaa alamaiset

Vastuu valtakunnan laajenemisesta lepää kyläläisten harteilla. Tämä sorrettu proletariaatti kerää rakentamiseen, yksiköihin ja kehitystyöhön tarvittavia raaka-aineita. Niitä on nyt neljä: ruoka, puu, kivi ja kulta. Ruokaa saa metsästämyllä, kalastamalla ja maanviljelyllä, puita kaadetaan, kiveä ja kultaa louhitaan. Kaikki resurssit ovat rajallisia, ja loppuvat, jos peli venyy ja venyy. Kyläläiset myös rakentavat ja korjaavat rakennuksia.

Yksiköiden lisäksi täytyy tietysti rakentaa kunnioitettava määrä rakennuksia. Osa tarjoaa mahdollisuuden tutkia esimerkiksi pyörää, kirjoitustaitoa, parempia haarniskoita ja semmoista, osaa yksinkertaisesti tarvitaan, jotta tiettyjä sotilasyksiköitä voi rakentaa. Ja asuintaloja täytyy rakentaa, jotta yleensä voi uusia alamaisia kasvattaa.

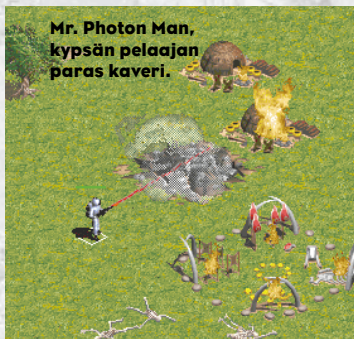
Sotilaita on joka lähtöön. He ilmiselvästi vihaavat kyläläisiä,



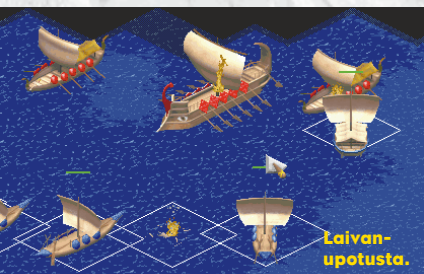
Älkää rikkoko kallista tornia.



Ihmettä tuhoamassa.



Mr. Photon Man, kypsän pelaajan paras kaveri.



Laivan-
upotusta.



Idiootit
pellotöissä.



Yksiköt ovat todella hienoja.

sillä vihulaisten tullessa ja murhatessa siviilejä sotilaat seisoskelevat ihan rauhassa. Karkeasti ottaen militaari jakautuu jalkaväkeen (kivikirveistä hopliitteihin ja legioonalaisiin), jousimiehiin (jalkaisin tai hevosin), ratsuväkeen (elefantit ja vaunut muukaanlukien) sekä piirituskoneisiin (ballista ja katapultti). Nämä vihaavat ilmeisesti omia joukkoja, ja ampuvat muka "vahingossa" omia hämmästyttävällä tarkkuudella.

Yllättäen ilmavoimia ei ole lainkaan! Mihin ihmeeseen ovat jääneet muinaisen Kreikan dokumentoidut Icavus Sunskimmer- luokan ilma-alukset? No, jollei ilmatila ole kansoitettu, ainakin vedessä kuhisee. Aaltoja kyntävät kalastus-, kuljetus-, kauppa- ja sotalukset. Kauppa-alukset kuljettavat ylimääräisiä resursseja ja saavat niistä kultaa, olettaen että aluksen saa hengissä toisen sivilisaation telakalle.

Mielenkiintoisin yksikkö on pappi. Itsestäänselvän parantamisen lisäksi se osaa kääntää vihollisen joukkoja ja rakennuksia. "Osta yhdeksän käskyä, saat kymmenennen kaupanpäälle."

Yhdellä sivilisaatiolla voi olla yhteensä vain 50 yksikköä. Tavaltaan se on hyväkin, sillä naxuttelepeihin olennaisesti kuuluva "kerää giljoonapäinen armeija ja hyökkää" ei nyt oikein toimi.

Ylivoimapeliä

Usein strategiapelisuosikkilistoilla jopa ykkösenä roikkunut Warcraft 2 on mielestäni käsittämättömän yliarvostettu. Itseään toistavat tehtävät yhdistettynä tyhmään tekoälyyn kuitenkin tuntuu olevan suosittua.

Age of Empires emuloi pelinäkin Warcraft 2:sta. Tehtävät ovat oikein masokistisia pikku puzzlevirityksiä, varsinkin ne, joissa rajoitetuilla joukolla yritetään esimerkiksi saattaa artifakti kentän toiselle puolelle temppeleihin tai salamurhata vastustajan pomo. Tällaiset tehtävät olivat typerä jo ensimmäisessä Warcraftissa.

Nuo unohtaan tyypillinen Age of Empires -skenaario menee näin: maksimaalisella resurssihallinnalla yritetään saada aikaiseksi armeija, joka pystyy torjumaan tietokoneen massiivisen rynnäköön. Jos se onnistuu, saavutetaan pikkuhiljaa kauhun tasapaino, ja sitten alkaa siivous, jonka loppu-

tulos on selvä, mutta johon pääseminen kestää kauan. Kun pääsin siivousvaiheeseen, kutsuin huijauskoodilla apuun herra Photon Manin, joka edes vähän lyhensi väistämätöntä. Olisi kiva, kun joskus tietokone tajuaisi luovuttaa, kun on tappiolla.

Alkuasetelmatkin voivat olla sellaisia, että pelaaja aloittaa pohjalta yhdeltä kyläläisellä. Tietokoneella taas on valmis maksimitasolle kehitetty kulttuuri isoine armeijoinen, jotka vain istuvat persiillään odottamassa, milloin ne pääsevät rökkimään pelaajaa. Hetki koittaa, kun yksinäinen viholliskyläläinen toiselta puolelta maailmaa kekkaloi keskellä omaa kylää. Vähän sen jälkeen tulevat nuo äskeiset laumat. Pirun vaakooja. Ja taas menee skenaario uusiksi.

Voisin vanhoa, että Age of Empiresissä on kaksi eri tekoälyrutuunia, joista toista käyttää tietokone ja toista pelaajan yksiköt. Siinä missä omat yksiköt seisovat tumput suorina, kun kahden pikselin päässä teurastetaan maajusseja, siinä tietokoneyksiköt osaavat kaikkia hienoja temppelejä: jousimiehet ampuvat ja peräytyvät, ampuvat ja peräytyvät. Ne jopa osaavat valikoida tärkeimmät maalit, ja omat debiilijoukot senkun seisovat. Ei ole harvinaista, että tietokone on "vahingossa" unohtanut soittaa hyökkäysäänimerkkiä, ja kun pelaaja palaa eturintamalta, kaupunki on puollittain päreinä, kaikki kyläläiset kuolleet, mutta vartijaksi jätetyt joukot pelaavat viiden kortin sököä ja nauttivat spehtaakkelista.

Tappiot myös tuntuvat, koska kyläläiset roudaavat resursseja hitaasti, mutta yksiköt maksavat paljon ja kuolevat nopeasti. Sotimisessa ärsyttävä lisäbonus on onneton reitinhakualgoritmi. Pahalaiset pilkkovat kallista katapulttia, mutta apujoukko sahaa edestakaisin ja väistelee näkymättömiä esteitä. Aaargh!

Nys,nys,nysvätään

Kun Total Annihilation ja Dark Reign tekevät parhaansa vähentäkseen naxutusta ja mikronysväystä, Age of Empires taas on oikea hiirennaxuttajan märkä uni. Pelaajan yksiköt ovat todella tyhmiä, ja vaativat jatkuvaa huolenpitoa. Isääää! Farmi on viljely loppuun! Rakenna uuuusi! Isää! Mikronysväystä tarvitaan jatkuvasti. Rakennusjonoja ei ole, käskyjä ei voi ketjuttaa, ja way-

pointit ovat tuntematon käsite. Ainakin käyttöliittymä on niin helppo, ettei ohjekirjaa tarvitse lainkaan. Kun kursori on jonkin kohdalla, peli kertoo mitä sille voi tehdä ja miten.

Age of Empires jakaa nettioittannan perusteella pelaajat kahdella. Toisten mielestä (noin 2/3) se on vikoineenkin vallan ällistytävän, käsittämättömän hyvä ja pelattava strategiapeli, toisten mielestä epäonnistunut Warcraft 2 -variaatio täynnä typerä mokia. Varsinkin Warcraft 2 -pelaajien kannattaa vaikka erinomaisen demon pohjalta selvittää, kumpaan kastiin Age of Empires kuuluu.

Monipelinä Ages on kuulemma parhaimmillaan, mutta en ehtinyt sitä testata. Ei suoraan sanoen huvittanut yhtään. Yhdestä rompusta riittää monipeliä enintään kolmelle pelaajalle, sitten pitää jonkun muunkin jo ostaa peli.

Jos tuntuu siltä, että vihasin Age of Empiresiä sydämeni pohjasta, se on väärä käsitys. Imperiumien Aika on pohjimmiltaan erinomainen peli, ja kyllä sitä pelaa ilokseenkin. Sääli, että peli-ilo vähän väliä hukutetaan yksikköjen heikon tekoälyn ja reitinhaun, hitaan resurssien keräämisen, typerien kikkakenttien ja aivan liiallisen, työlään mikronysväämisen alle.

Peliin ollaan väsäämässä palautteen mukaan patsia. Teoriassa ei vaadittaisi suuria muutoksia, jotta Age of Empires saataisiin Total Annihilationin sujuvuuteen. Nyt on odotetuista toimintanaxutteluista näkemättä enää Starcraft.

Nnirvi

Hyvää

- Upean näköinen.
- Hyvin pelattava.
- Monipuolinen.

Huonoa

- Tyhmit yksiköt.
- Aivan liikaa nysväystä.
- Skenaariot venyvät ja venyvät.
- Liikaa tylsiä tehtäviä.

Hyvä idea historiallisesta Warcraftista kompastuu tyhmään tekoälyyn ja älyttömään mikronysväykseen.

77

Steel Panthers III: Brigade Command

Mindscape/SSI

Dos

Versio: 1.0

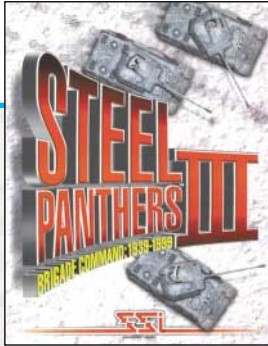
Minimi: 486/66, 16 Mt, hiiri,
2xCD-ROM, Dos 6.22

Äänet: Sound Blaster ja
-yhteensopivat

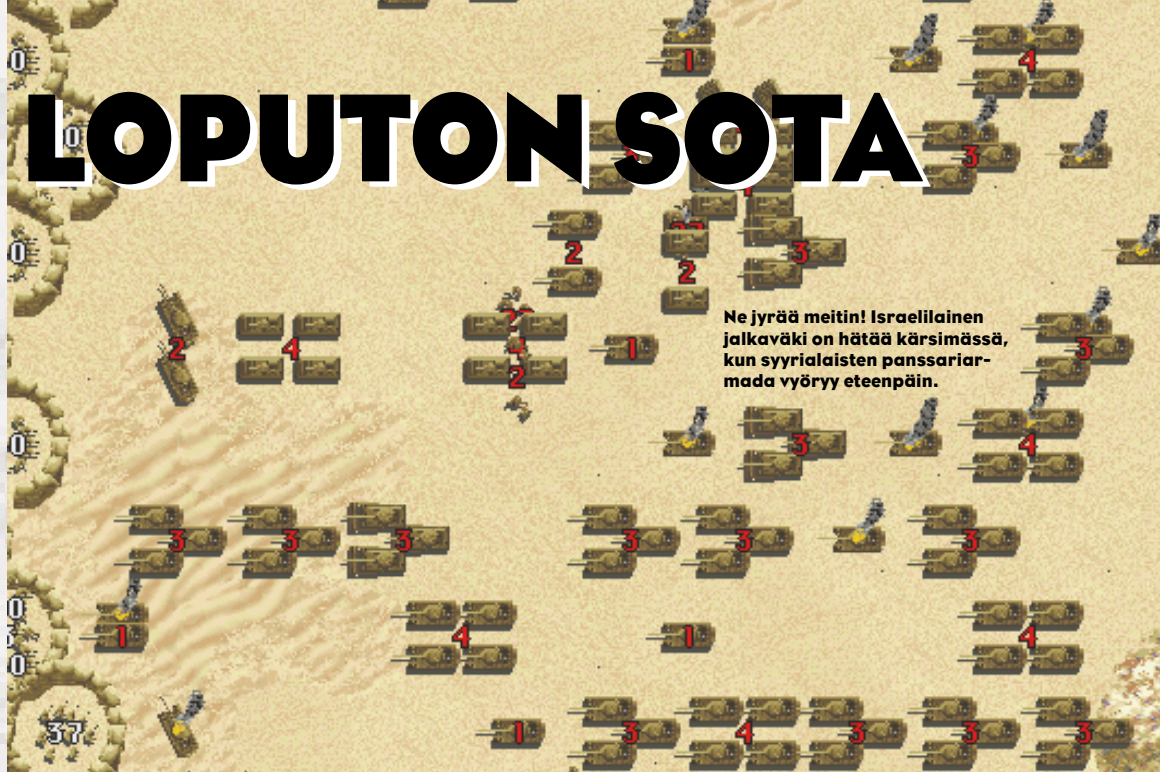
Kiintolevy: 36 Mt

Moninpeli: postipeli

Testattu: P166MMX, 16 Mt, Trident,
16xCD-ROM, SB16



LOPUTON SOTA



Ne jyrää meitin! Israelilainen jalkaväki on hätää kärsimässä, kun syyrialaisen panssariarmada vyöryy eteenpäin.

Taktisen tason strategiapelien ehdoton kuningas on siis edennyt kolmanteen osaansa. Vaan ovatko Pantherin kokemat muutokset hyvästä, siitä voidaan olla useaa mieltä.

Steel Pantherit ovat vuoropohjaista taktisen tason sotaa, jota käydään heksojen peittämällä kartoilla. Ensimmäinen osa kattoi toisen maailmansodan eli vuodet 1939–45 ja toisessa osassa pääsi taistelemaan vuosien 1950–1999 kalustolla. Brigade

Command yhdistää kaksi edellistä, joten sotia voi vaikka kuusikymmentä vuotta putkeen. Kalusto käsittää melkein kaikki kuviteltavissa olevat tankit, lentokoneet, helikopterit, jalkaväkiryhmät ja muut.

Hyvää huomenta Vietnam

Steel Panthers kolmosessa on 42 valmista skenaariota ja kuusi kampanjaa. Skenaarioista puolet

on toiseen maailmansotaan keskittyviä ja toinen puoli sekalaisia taisteluita Korean sodasta lähtu-levaisuuteen.

Kampanjoista kolme ensimmäistä ovat toisesta maailmansodasta eli tarkemmin sanottuna Pohjois-Afrikka 1941–42, Stalingrad ja Operaatio Market Garden. Modernimpaan aikakauteen sijoittuvista kampanjoista kaksi, NATO vastaan Varsovan liitto ja Israelin sota vuonna 2000, ovat täysin hypoteettisia.

Mukavana yllätyksenä mukana on Panthers II:sta puuttunut kampanja Vietnamin sodasta. Luonnollisesti tässä kampanjassa soditaan amerikkalaisten puolella. Muutenkin kampanjoissa on ennalta määrätty pelaajan käyttämä osapuoli, kun taas skenaariosa puolensa saa valita vapaasti.

Jos valmiit tehtävät ja kampanjat eivät riitä, on käytössä myös taistelu- ja kampanjageneraattori sekä editori. Taistelugeneraattorilla voi nopeasti rakentaa halumiaan taisteluita valitsemalla tykkihíppasille ryhtyvät maat ja karttapohjat.

Kampanjageneraattorilla voi taasen räätälöidä mieleisensä kampanjan valitsemalla alku- ja loppuvuoden, käytävien taistelujen määrän sekä enintään kolme eri vihollismaata. Kampanjaeditori puolestaan mahdollistaa viimeinkin pelaajien tekemät, räätälöidyt kampanjat.

Edellisissä Pantereissa heikoin lenkki oli pahasti takkuileva editori. Nyt editori kuitenkin toimi tukehtumatta tai sekoamatta. Editorilla voi tehdä omia karttojaan sekä luoda täsmälleen sellaisia taisteluita kuin haluaa. Pilkkunviilaajat pääsevät vaikuttamaan melkein kaikkeen, aina yksittäisen tarkka-ampujan aseista ja ammusten määrästä lähtien.

Valittavia maita on reilut neljäkymmentä. Valittu vuosi vaikuttaa siihen mitä maita on käytössä. Suomalaisillakin pääsee pelaamaan, mutta ainoastaan vuosina 1939–45.



Suomalaiset hiihtojoukot ovat edelleen eliittii.

R-ALL> FIN SKI Troops x 40
STANCE: Advance to 49,53
HIGHER HQ LINK: Command Link - Radio
Ready, moving at 2 mph

SHOTS: 5:5:5:1
MOVES: 6
ORDERS: (R:6)
SUPPRESSION: 0

ENEMY SEEN: 0
TARGET:
RANGE: 0 hexes

Isompi, vaan ei kauniimpi

Selkein muutos vanhaan on mittakaavan siirto isompaan. Heksat ovat läpimitaltaan 200 jaardia ja yksiköt ovat kasvaneet yksittäisistä tankeista tai jalkaväkiryhmistä joukkueisiin. Niinpä yksittäisen T-34:n asemasta liikutellaankin kiinteää, esimerkiksi neljän tankin ryhmää. Taisteluissa kummallakin puolella saattaa sotia helposti yli sata tankkia.

Mittakaavan muutos näkyy myös grafiikassa. Grafiikka on itseasiassa täsmälleen samanlaista kuin edellisissäkin osissa eli tarkkaa ja kaunista. Käyttöliittymässä ei oikeastaan ole tapahtunut muutoksia vaan helppokäyttöiset, hiirellä klikattavat ikonit ovat ennallaan. Kaikkiin käskyihin on myös näppäinoikeite.

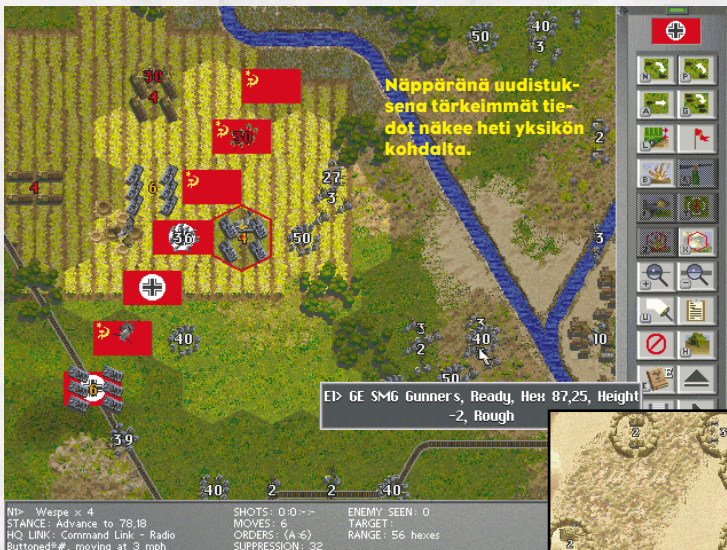
Kaveria ei jätetä

Liikkumissysteemiä on muutettu siten, että kaikilla joukkueitaso- ja sitä korkeammilla johtoyksiköillä on tietty määrä kierroskohtaisia käskytyspisteitä. Yksiköiden jotkin toiminnot kuluttavat näitä pisteitä eikä esimerkiksi täyskäännös onnistu, ellei pisteitä ole jäljellä.

Uutena piirteenä yksiköllä on aina käsky joko edetä kohti tiettyä kohdetta tai puolustautua. Puolustautuvat yksiköt eivät saa liikkua, mutta ne kaivautuvat oma-aloitteisesti asemiin. Kohdetta kohti liikkuminen taas eni kuluta edellä mainittuja käskytyspisteitä.

Totuttuun tapaan kampanjaa pelatessa mukana on oma ydinjoukko, joka ajan myötä saa kokemusta. Taisteluihin saa myös aina hankkia vahvistuksia, jotka ovat mukana vain kyseisen taistelun ajan. Tehtävissä on mukana myös ennalta määrättyjä tukijoukkoja, joiden laatuun tai sijaintiin pelaaja ei voi vaikuttaa.

Steel Panthers III:ssa on viimeinkin otettu huomioon myös reservit, joita ainakin itse kaipasin jo kahdessa edellisessä osassa. Joissakin taisteluissa kartan laidalla on reinforcement-heksa, jonka kautta apujoukot saapuvat kartalle ennalta määrättyllä kierroksella. Puolustustaistelut ovat rutkasti mielenkiintoisempia kun tietää, että jos vielä hetken aikaa saa pidäteltä saksalaisten panssarikrenatoöreja, niin tovereiden T-34 pataljoona saapuu apuun.



rk62 nakuttaa

Musiikki kuuluu siihen yhdentekevään kategoriaan, joten sen mieluiten kytkee pois päältä. Muutoin äänimaailma on täsmälleen sama kuin Panthers II:ssakin eli varsin hyvä. Etenkin konetuliaseiden kilahteleva nakuutus luo mainiota tunnelmaa.

Steel Panthers III:een on hiukan vaikea suhtautua. Periaatteessa se on vain Steel Panthers I ja II samassa paketissa, vaikka valmiit tehtävät eivät olekaan samoja kuin edellisissä osissa. Toisaalta monia uudistuksiaikin kieltämättä on mukana. Näistä merkittävin eli mittakaavan muuttaminen yksikkötasolta joukkueetasolle on joko hyvä tai huono asia, pelaajan mieltymyksistä riippuen. Minun mielestäni olisi ollut parempi, jos mittakaava olisi säilytetty ennallaan, sillä Pantherit ovat olleet ainoita hyviä taktisen tason strategiapelejä.

Steel Panthers ykköistä ja kakkosta voisi verrata M1A1:een ja kolmosta M1A2:een. Eroja ei ole hirveästi, mutta kummatkin ovat pirun hyviä.

Kim Soares



Hyvää

- Valtavasti erilaista kalustoa.
- Toimiva käyttöliittymä.
- Taistelu- ja kampanjageneraattori.
- Editori.

Huonoa

- Ei edelleenkaan modeemi/verkkopellä.
- Entistä isompi mittakaava.
- Vähän uutta.

Hardcore-strategiapeli, ja hyvä sellainen.

HYVÄ PELI 91

E2> GE SMG Gunners x 40
STANCE: Advance to 78,18
HQ LINK: Command Link - Contact
Ready

SHOTS: 6:6:5:3
MOVES: 6
ORDERS: (E:4)
SUPPRESSION: 0

ENEMY SEEN: 0
TARGET:
RANGE: 1 hexes

Kulissikaupungin kiros

G-Police

Psygnosis

Windows 95

Versio: 1.18

Minimi: Pentium, 16 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: Direct3D-kortti

Äänet: Windows-95 yhteensopivat

Kiintolevy: 2 Mt

Muuta: AGP-versio: Pentium II, AGP Graphics Accelerator, 32 Mt

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules 128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM

Siinä missä Westwoodin tiimi osaa Blade Runnerin ulkoa, ovat myös G-Policein tekijät elokuvansa katsooneet. Psygnosiksen uusi peli tarjoaa huikeaa 3D-grafiikkaa, cy

berpunktahtavia maisemia ja kiipeän kauniita räjähdysä. G-Police on hyvä 3D-räiskintä, vaikkakaan ei aivan klassikko.

berpunktahtavia maisemia ja kiipeän kauniita räjähdysä. G-Police on hyvä 3D-räiskintä, vaikkakaan ei aivan klassikko.

Jeff Slaterin siskolle on käynyt köpelösti. Hän on joko kuollut tai kadonnut salaperäisesti G-poliisina partioidessaan. Elämänsä tylsistyneenä ja salapolisiin vaistot herätettyinä Jeff päättää seurata siskonsa jalanjälkiä ja liittyä

G-Police-joukkoihin. Ehkäpä siskon murhaajinkin löytyvät tulevaisuuden kulissikaupungin kujia kiertäessä.

Valoisia ajatuksia tulevasta

Pelintekijöiden tulevaisuudenkuva ei ole konsaan ollut järin valoisa. Maapallolle on käynyt jälleen kerran ilmeisen köpelösti ja ulkoavaruuteen on perustettu paremmat elinolosuhteet tarjoavia siirtokuntia. Arkkitehdit ovat katsooneet Blade Runner -klassikoleffan sen ratkaisevan yhden kerran liikaa ja tyhjentäneet visioidensa samentamattomaksi aivonsa piirustuspyydälle. Rikollisuus rehoittaa ja viriilejä, tehokkaita poliisivoimia tarvitaan ankarien kopileiden taltuttajiksi.

Pelaaja asettuu tulevaisuuden poliisikopterin ohjaimiin. Propellit kuitenkin puuttuvat, joten varsinaiseksi helikopteriksi alusta ei voida kutsua. Kontrolleja on vaikea haukkua epärealistisiksi, sillä kukaan ei taatusti ole koskaan ohjannut moista menopeliä.

Ohjattavuus on herkkää ja väkärä kääntyy tarvittaessa todella nopeasti ympäri. Pelin tiimellyksessä vihollisarmadan hyökätessä kimppuun nopea ohjaustuntuma on toki paikallaan, mutta hiljaisimpina hetkinä maisema-ajelulla kontrollit tuntuvat hitusen häteisiltä.

Parasta G-Policeessa on muhkeiden aseiden ja räjähdysten lisäksi hyvä tehtäväsuunnittelu. Toisaalla tässä lehdessä arvostellun Nuclear Striken raskassoutuisuus on vältetty jakamalla tehtävät sopivammiksi suupalloiksi. Siinä missä Nuclear Strikessa oli vain viisi kampanjaa, joissa kussakin oli liki kymmenen alatehtävää, G-Policeessa on 35 tehtävää, joissa kussakin on vain muutama alatehtävä. Kaiken lisäksi osa alatehtävistä on toissijaisia (secondary), eli niitä ei tarvitse saada läpi päästäkseen seuraavaan kenttään.

Tulevaisuuden kaupunkinäkömä.





Vaihtelua on myös sopivasti. Välillä ilmataistellaan korttelin herruudesta, välillä varjostetaan rikolliskärryä kulman takaa, vä-

lillä saatetaan maan pinnalla mönkiviä poliisivoimia kohti vihollisleiriä ja välillä ihmetellään muuten vain maailman menoa.

Apu, minä en uppoa

Jokin G-Police maailmankuvassa kuitenkin mättää. Huolella kyhätyt kaupungit eivät tunnu eivätkä näytä aidoilta. Talot ovat kyllä komeita ja teillä ja ilmassa suihkivat siviiliautot tuovat futuristisille kaduille elämää. Valitettavasti maisemat eivät piirry kovin kauaksi, mikä latistaa tunnelmaa melkoisesti. Vaikka sumutus onkin peliin sopivasti sysimustaa, vie se silti visuksen turhan likinäköiseksi.

Pienehköt kaupunginosat on rajattu ympäröivästä avaruudesta typerännäköisillä kanahäkeillä ja kaupunginosasta toiseen pääsee

vain ja ainoastaan niiden välillä olevien tunnelleiden kautta. Tunnelmallisempaa olisi, jos kaupunginosat olisi sulautettu toisiinsa.

G-Policea on pidetty oivana 3D-korttimainoksena. Kieltämättä ilmataistelut lähietäisyydellä päräävien vihollisten kanssa kaupungin sokkeloissa ovat näyttäviä. Ase-efektit ovat uskomattoman komeita ja räjähdykset ehkä vieläkin komeampia. AGP-väläläisen tietokoneen (ja kuvakortin) omistavia G-Police huhujen mukaan lellittelee vieläkin huppeammilla näkymillä.

Psygnosis osaa tehdä näyttäviä pelejä, siitä ei ole epäilystäkään. Valitettavasti se jokin jää lähes tulkoon aina uupumaan. Onneksi Amiga-aikojen korean pinnan mutta kamalan pelattavuuden kauhunhetket ovat kuitenkin taaksejäänyttä elämää.

G-Police on mukavan pelattava, huoleton 3D-räiskintä, muttei hurjasta yrityksestä huolimatta mitään sen enempää. Se on vain ja ainoastaan osiensa summa.

JTurunen



Hyvää

- Näyttävä.
- Efektit.
- Vie vain 2 Mt kiintolevytilaa.

Huonoa

- Sumutus.
- Kanahäkit.

Ok räiskintä, josta monet taastusti nauttivat sen upeiden katunäkymien ja mellevien erikoiseffektien takia. Jotenkin se vain ei ole niin uskottava kuin se epätoivoisesti yrittää olla.

85

Armored Fist 2

Novalogic

Dos

Versio: 1.0 US

Minimi: P120, 16 Mt, 4xCD-ROM

Suositus: P133

Äänet: Sound Blaster ja

-yhteensopivat

Kiintolevy: 70 Mt

Moninpeli: modeemi, nollakaapeli

(2 pelaajaa), IPX (8 pelaajaa)

Testattu: P200, 32 Mt, Dynamite
128, SB32 PnP, 24xCD-ROM

Vaikka Novalogic sinänsä tarkoittaakin uutta logiikkaa, noudattaa Armored Fist 2 samaa kehityskaavaa kuin Comanchen uudempi versio. Mitään olennaista uutta ei pelin luonteeseen ole tullut, mutta grafiikkaa on remontoitu rankasti ja realisminuppia pyritti vääntämään, jos ei nyt aivan kaakon suuntaan, niin edes pohjoista päin.

Toisin kuin edeltäjänsä, Armored Fist 2 on simulaattori vain ja ainoastaan jenkkin mustabaretien ykkösylypeydestä Abrams M1A2 -taistelupanssarivaunusta. Siinä määrin on pelissä paneuduttu tämän teräshirviön yksityiskohtiin, ettei tilaa ole jäänyt enää muiden ajoneuvojen saati venäläisen kaluston mallintamiselle. Ja sehän on aina hyvä merkki se.

Vanhaa Novalogicin tapaa taas edustaa tehtävien purkittaminen

Armor Piercing

●● Tankilla on kiva pöristellä, jos on neljä päätä ja kahdeksan kättä. Miten siis käy, kun Armored Fist 2 tarjoaa pelaajalle kokonaisen panssaroidun komppanian sunnuntain hupiajelulle?



niin, ettei mistään kampanjasta tai etenemisen tunteesta voi puhua. Tarjolla on muutama kymmenen irrallista tehtävää neljässä eri maailman kolkassa. Jokaisessa vihulaiset ovat aina pelikerrasta riippumatta samassa paikassa, ja jokaisessa ne käyttäytyvät täsmälleen samalla tavalla. Kun näitä tehtäviä ei nivo yhteen edes mi-

kään sanottava juoni tai sodan looginen eteneminen, ei pelaajalle tule missään vaiheessa saavutuksen suoma tyydytystä. Säälä.

Näiden "kampanjoiden" lisäksi Armored Fist 2:ssa on muutama videobriiffauksilla ryyditetty harjoitustehtävä ja soolokomennus, jossa ei tarvitse miettiä muuta kuin oman tankkinsa hallintaa.

Fin Stabilized

Itse tankin ohjastaminen on aina ongelma tietokonepelissä, koska oikeastihan ajokkia miehittää neljä hyvin koulutettua ja omilla aivoilla varustettua ihmistä (sano Pentagon). Pelisuunnittelijan painajainen onkin saada peli tasapainoon pelattavan tykittelyn ja uskottavan simulaation välillä, ja tässä Armored Fist 2 onnistuu varsin mallikkaasti. Pelaaja voi nimittäin hyvin pitkälle itse päättää, kuinka monimutkaista Abramsin hallinta on.

Täydellä realismilla ei tankin neljältä eri paikalta voi tehdä juuri muuta kuin todellisuudessaakaan. Ajaja ajaa, ampuja ampuu, ja komentaja määrää ampujalle maalit joko Abramsin hi-tech CITV-periskoopin avulla tai kuikuilemalla tornin luukusta. Kaikki tärkeimmät nippelit ja nappelit ovat paikallaan, ja maalien haku on tehtävä täysin manuaalisesti. Ensin etsitään vihulainen hiusristikkoon, sitten tökätään automaattivakaus päälle, sytytetään lasermaalinosoitin, ja rääkäistään ampujalle "tulita munille"! Tai ammutaan itse, jos ampujan paikalla sattuu pelaamaan.

Ja kaiken tämän ajan jonkun pitäisi vielä ajaakin tankkia jotenkin järkevasti. Näin pelaamalla pääseeikin hitaampi hiirenkäyttäjähän hyvin herkästi hengestään, semminkin kun ajaja osaa "tekoälynsä" varassa vain seurata ennalta määrättyjä reittipisteitä halutulla nopeudella.

Ainakin sen Armored Fist 2 opettaa kantapään kautta, että liikkuvuus ja maaston hyväksikäyttö on nykyaikaisessa panssaritaistelussa kaiken A ja O. Käytännössä tankkia pystyy hallitsemaan mieleisellään tavalla ainoastaan pysymällä ajajan paikalla ja pitämällä maalien automaattilukitusta päällä. Tällöin voi puikkelehtia herkkulaisen näköisten vokselikukkuloiden välejä miten mielihän ja komentaa ampujalle maaleja yksinkertaisesti tikun nappia naksuttelemalla.

Kuulostaa ehkä turhankin simppeleiltä räiskinnältä, mutta hauskaa se on. Sitäpaitsi hyvin usein joutuu kuitenkin kapuamaan itse ampujan pallille lausaattamaan perstuntumalta, kun maali on savuverhon takana tai



Myös Hind tip-puu kätevästi 50-kaliiperisen parilla sarjalla.

osaksi puskan peitossa. Ja komentajan kupolista tekee gutaa purkaa turhautumiaan ohivilistäviin kanaloihin puolittuomaisella ilmatorjuntakonekiväärillä.

Discarding Sabot

Itse vaunun tekniset laitteet on toteutettu mallikkaasti aina savukranaatteja myöten ja tykissä ovat Abramsin kolme perusammus-tyyppiä: uraanikärkinen nuoliammus, onteloammus ja moderni STAFF-ammus, joka viheltää maalin ylle ja suuntaa heräte-syöttimellä räjähdysvoimansa sen heikkoon yläpanssariin.

Vauriomallinnus sen sijaan jättää toivomisen varaa. BMP-miehistönkuljetusvaunutkin possahattavat iloisesti, jos niitä kilkuttaa tarpeeksi kauan koaksiaalisella 7,62 mm FM-hernepeyssillä ja T-80 on laakista vainaa, vaikka saisi pelkän onteloammuksen etukilpeensä. Toisaalta peli on yhtä julma Abramsin miehistölle. Jopa T-72:n tuli menee etukilvestä läpi etä soi ja se on kerrasta poikki. Vähän jää kaipaamaan chobhampanssarista kimmahtelevia kuteja, jotka joikaisivat muun taisteluhälyn välissä kuin Notre Dame tuomiopäivänä.

Armored Fist 2 yrittää olla yksittäisen tankkisimur lisäksi peli kokonaisen nelivaununisen joukkueen tai jopa komppanian johdosta, mutta tässä se menee huu-



kan metsään. Vaununjohtaja voi karttanäytöltään toki käskyttää muita, mutta komentovalikko on hyvin suppea malliin "tuli vapaa", "tuli seis", "tuhotkaa se ja se" tai "vetäytykää". Reittipisteitä viilaamalla voi tosin järjestää hauskoja vanhanaikaisia pihtiliikkeitä, ja M3 Bradley -tiedusteluvaunuja voi lähettää nuuskimaan seura-

van kukkulan taakse. Vanhan Fistin tapaan pelaaja voi myös koska vain hypätä johonkin toiseen Abramsiin tai kutsua ilma- tai tykistötukea. Käytännössä hyödytön ilmatuki tosin noudattaa samaa täysin tekoälystä vapaata doktriinia kuin Comanche kolmosessa: Apachella suoraan päin ja kuolemaan.



Joukkueen johtajan käskyjen koko kirjo.

Depleted Uranium

Parhaimmillaan Armored Fist 2 on, jos sen ottaa yhden tankin räiskintänä realismimalli sen verran kevennettyinä, että selviää neljän miehen urakasta kunnialla. Tulitaistelut ovat kiivaita rähellyksiä, joissa tulee oikeasti klaustrofobista tunnelmaa pelaajan yrittäessä paniikinomaisesti hakea maaleja, syöksyä seuraavan harjanteen suojaan tai hypätä välillä ampujan paikalle hoitamaan ongelmallisemmat maalit itse. Ja kaiken aikaa muut miehistön jäsenet huutavat hätäisiä raporttejaan pelaajan järsiessä kynsiään, kun lataaja koheltaa seuraavaa nuoliammusta putkeen, vaikka kulman takaa esiin pöllähtänyt T-80 kääntää jo torniaan...

Moninpeli ei rajoitu pelkästään deathmatchiin, vaan Armored Fist 2 tarjoaa kourallisen erityisesti tätä varten tehtyjä yhteistyötehtäviä korkeintaan kahdeksalle mustabaretille. Se tärkein moninpeliominaisuus kuitenkin jää puuttumaan. Tankilla kruisailuun tulisi nimittäin aivan uutta puhtia, jos pelaajat voisivat hoitaa eri miehistön jäsenten tehtäviä samassa vaunussa. Näin peliä voisi kuvitella pelaavansa jopa täysillä realismiasetuksilla.

Armored Fist 2 on hyvinkin realistinen mallinnus M1A2 Abramsista, mutta kaikilta muilta puoliltaan selvä ja suorasukainen kertakäyttöraiskintä. Jos Novalogic oppisi jo vähitellen suunnittelemaan kampanjoita muutenkin kuin sarjana tyhjjiöiviiksi purkittuja tehtäviä ja keskittyisi hieman ympärillä pyörivän maailman tekoälyyn ja toimivuuteen, tämäkin olisi voinut olla elämänsä suurempi tankkisimulaattori.

Joona Vainio

Hyvää

- Realistinen M1A2-mallinnus.
- Maastografiikka toimii.
- Hyvin pelattava.
- Tankissa on tunnelmaa.

Huonoa

- Purkitetut tehtävät.
- Aivoton tekoäly.
- Kertakäyttöinen.

Selvä ja suorasukainen tankkiräiskintä.

83

F1 Racing Simulation

Ubisoft

Windows 95

Minimi: P120, 3DFX tai D3D-kortti, 16 Mt, DirectX5, 4xCD-ROM
Suositus: P166, 3DFX, 20 Mt
Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
Kiintolevy: 30 Mt + noin 40 Mt swappi
Moninpeli: jaettu ruutu, sarjakaapeli, IPX (2-8 pelaajaa)

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules 128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM

Ranskalaisen Ubisoftin yhdessä Renault-tallin mekaanikkojen kanssa hiomaan tylsästi mutta ytimekkäästi nimetty F1 Racing Simulation on maukas paketti. Pod-pelirungon päälle kasattu 3Dfx-korttia upeasti hyödyntävä peli on nannaa kaikille ajamiseen vakavasti suhtautuville. Se pesee realismissaan kirkkaasti Psygnosin F1-kaahauksen ja on ulkoasultaan kuin paraskin kolikkopeliluolan komistus.

Jos Psygnosin F1 oli simulaatiohöysein kuorutettu toimintapeli, Ubisoftin F1 Racing Simulation on nimensä mukaisesti vakavasti otettava simulaatio. Vaikka pelit muistuttavat ulkoisesti toisiaan, miellyttää Ubisoftin uutukainen silmää kuitenkin enemmän. Grafiikkavirheitä ei juuri näy ja näkymät soljuvat silmien ohii puhtaasti ja nautittavasti.

Vaihtoehtoja riittää

F1 Racing Simulationin kontrollit ovat herkäät, mutta samalla hienostuneet. Kynnyksen madaltamiseksi aloittelijalle on tarjolla niin ajokoulu kuin oma easy-peilivaihtoehto. Viime mainituissa ovat kontrollit anteeksiantavammat ja ajamista helpottavat lisukkeet käytössä eikä konehuoneeseen ole asiaa.

Simulaatiovaihtoehto (realistic) on jaettu kolmeen luokkaan pelaajan kykyjen mukaan. Amatöörirasolla kanssakilpailijat käyttäytyvät kiltimmin, eikä kolareja tarvitse pelätä. Pro-vaihtoehto on tarkoitettu kokeneemmille ja expert-luokassa olosuhteet ovat tietysti äärimmäisen realistiset ja vastus tanakka.

F1 Racing Simulation perustuu kauteen 1996, joten tärkeimmät ajajat ovat oikeissa talleissaan. Ajajalistaa ei voi editoida, eikä ajokkien ominaisuuksien virittely nykytilannetta vastaavaksi onnis-

Driver X:n kosto

tu. Niinpä on tyytyminen esimerkiksi hieman hituraisiin ja tietysti myös vääränvärisiin McLareneihin. Autojen ominaisuudet voi toki halutessaan määrittellä identtiseksi, jolloin kaikki ajokit ovat yhtä nopeita.

Käppyrät kaunistavat

Autoja voi simulaatiohengen mukaisesti viritellä (easy-peliä lukuunottamatta) ja säätökohteita on riittävästi. Käppyröistä kiinnostunut voi testata ajokin ominaisuuksia telemetrialla, jonka avulla voi mitata kaikkiaan yhdeksän eri kohdetta.

Kolikkopelikaahajaan on syytä kiittää F1 Racing Simulationin omistajan kannattaa siihen ilman muuta tutustua. Ajomalli on hyvä ja pelin tunnelma aitojen äänien ja "oikeiden" kojelautojen ansiosta erinomainen. Auton ulkopuoliset kuvakulmat sopivat hyvin ratojenopiskeluun, elleivät formularadat ole jo ennestään tutut. Oikeaan ajotuntumaan pääsee kuitenkin vain ja ainoastaan ratin takana istuen. Itse asiassa ajokin ulkopuolisen kuvakulman avituksella kontrollit tuntuvat jopa liian vaikeilta!

Kaikki tarvittavat lisukkeet ja höyryt ovat mukana. Jaetun ruudun kaksinpeli ja (lähi)verkkopeli onnistuvat, haamuautojen kimppuun voi käydä ja uusintoja voi tihrata monesta eri kuvakulmasta. Hienoinen heikkous on valikkojen hidas latautuminen, joka sekun taatusti nopeutuu asentamalla isompi pala peliä kiintolevylle. Suositusasennus ja nelinopeuksinen CD-ROM-asema olivat tässä suhteessa hyytävän hidas yhdistelmä. Kriittikkä ansaitsevat myös piskuruiset taustapeilit.

Ubisoftin F1 Racing Simulation on niin hyvä ajopeli, että jopa jokaisen Geoff Crammondin F1 Grand Prix 2:een uskonnollis-sävyisellä hartaudella suhtautuvan kannattaa siihen tutustua. Ajomalli ja ajotuntuma ja niistä pitäminen ovat makuasioita, mutta hyvään 3D-korttiin investoiminen on vaikea jättää Ubisoftin uutukainen huomiotta.

JTurunen



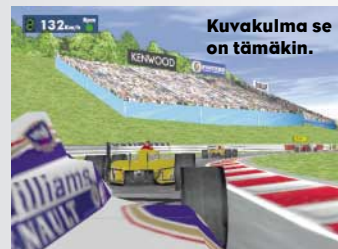
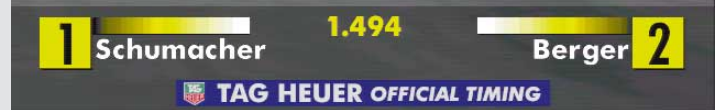
Ruutu päivittyi jopa Monacoossa jouhevasti.



Mika Häkkinen (kuvassa keskellä) ei sovi kuuden parhaan joukkoon.



Ja sateella johdossa - kukapas muu kuin Schumi.



Hyvää

- Grafiikka.
- Kontrollit.
- Tunnelma.

Huonoa

- Ajajia ei voi editoida.
- Vaatii 3D-kortin.

F1 Racing Simulation on erinomainen valinta 3D(fx)-kortillisille.

HYVÄ PELI 90

Riven

Red Ord Entertainment/
Cyan Productions/Broderbund

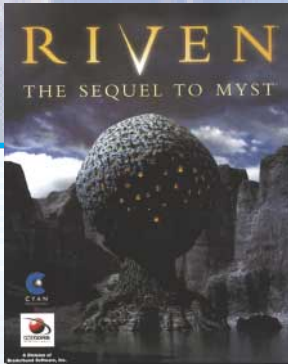
Windows 95

Versio: 1.0 ja 1.01

Minimi: P100, 16 Mt, SVGA
(640x480 hicolor), 4xCD-ROM, hiiri,
digitaaliläänikortti

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat
Kiintolevy: 75 tai 145 Mt

Testattu: P200 MMX, 80 Mt, MGA
Millennium 4 Mt WRAM, SB 16,
12xCD-ROM



Myst on jostain tuntemattomasta syystä maailman myydyin tietokonepeli, joten jatkan ilmestymisen oli vain ajan kysymys. Paetkaa, kun vielä voitte!

Kulttipeliksi nousseessa Mystissä sankari harhaili autiolla saarella ja yritti turhaan keksiä itselleen jotain tekemistä. Riven jatkaa samaa rataa, eikä oikeastaan eroa edeltäjästään kuin nimensä perusteella.

Juontenyngässä sankari saapuu avittamaan ystävänsä, joka lähettää hänet Riveniin etsimään salaperäistä Catherinea. Samalla sankarin pitäisi selvittää Rivenissä asustavasta ilkimyksestä, Gantista, joka uhkaa orjuuttaa koko maailman. Asioita ei turhaan selitellä, ja pieninkin pohjaidean löytäminen on kiven alla.

Riven on Mystin tavoin puzzle-peli, jossa koko maailma tuntuu olevan täynnä pelkkiä vipuja ja hämäävä mongerrusta sisältäviä kirjoja. Ihmisiä, tai yleensä mitään elävää, saa etsiä kissojen ja koirien kanssa. Ympäristö on kuolleen autio, eikä mitään tunnu tapahtuvan. Välillä eteen heitetään vipuongelmien sijasta nappipulmia, joiden ratkaisemiseen ei anneta minkäänlaisia vihjeitä. Joukkoon on eksynyt pari onnistunuttakin puzzlea, mutta suurin osa ongelmista tuntuu nojaavan erilaisten vipujen nykimiseen oikeassa järjestyksessä.

Luku sinänsä ovat liian pitkät kirjat, joiden ääressä pelaaja todellakin hajoaa. Rivenin huvitta-

Tylsyys tiivistyy

vin osa onkin sen kansikuva, jossa mies makaa kirjan ääressä rähmällä. Pelaaja ymmärtää hyvin, miksi.

Autiolla saarella harhailua

Saaristossa liikutaan simppeleillä hiirisysteemillä, joka sallii pelaajan liikkuvan, vetelevän vipuja ja painelevan nappeja. Voipa sankari pari kertaa noukkia esineitäkin mukaansa. Systemi on yksinkertainen, mutta sen avulla olisi pystytty parempaan. Mitään seikkailupeli-ongelmia on silti turha odottaa.

Mitään pelaamista Rivenissä ei ole, mutta silmille se on harvinaisen maittäva kokemus. Pelimaailma levittäytyy laajalle alueelle, ja trooppisen meren ympäröimä

saaristo on todella kaunista katseltavaa. Taide on renderoitua, mutta liiallinen kliinisyys on onnistuttu välttämään hyvin. Maisemat ovat parhaimmillaan henkeäsalpaavan kauniita, ja etenkin veden äärellä olevat kuvat ovat silmiä hiveleviä. Meren pinta liikkuu läheltä katsottaessa aidon näköisesti, mikä lisää tunnelmaa huomattavasti. Grafiikassa on kuitenkin ärsyttävä moka, jonka takia animaation aikana liikkuva osuus heilahtaa pari pikseliä muuta kuvaa alemmas, jolloin muuten kauniit animaatiot näyttävät todella typeriltä.

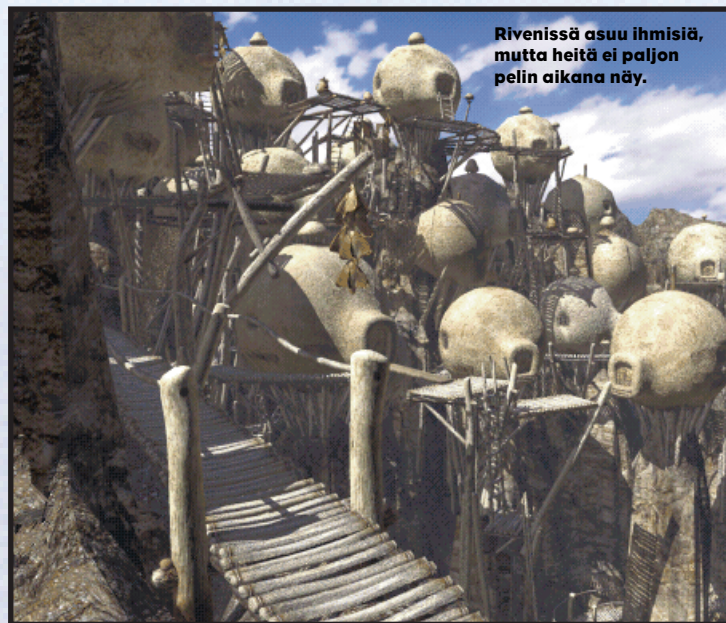
Tallennukseen on jäänyt typerä virhe. Aina peliä ladattaessa Riven kysyy pelaajalta, haluaako tämän tallentaa nykyisen tilanteen. Jos tähän vastaa myöntävästi, tilanne tallentuu automaattisesti

viimeisen tallenteen päälle. Ja se hän on yleensä juuri se, mitä ollaan lataamassa. Homma tuli ensimmäisenä kertana ilkeänä yllätyksenä.

Äänipuoli on jätetty yllättävän heikoille, vaikka Rivenin kaltaisessa "taideteoksessa" hyvät äänet olisivat todella tärkeitä. Musiikkia on vähän, mutta se kuulostaa kauniilta. Äänitehosteita on musiikkiakin vähemmän, ja ne ovat lähinnä erilaisten vipujen narahduksia.

Riven vetoaa varmasti kaikkiin Mystiin rakastuneisiin, se kun on täysin samanlainen esi-isänsä kanssa. Tavallisten ihmisten kannattaa kuitenkin pysyä siitä kaukana. Pelissä ei ole yksinkertaisesti mitään tekemistä, ja kauniidenkin maisemien katselemiseen kyllästyy nopeasti. Riveniä myydään kokemuspelinä, ja sellainen se todella onkin. Valitettavasti vain uskomattoman tylsä sellainen.

Tapio Salminen



Rivenissä asuu ihmisiä, mutta heitä ei paljon pelin aikana näy.



Rantamaisemat ovat erityisen kauniita.



Putki osoittaa Rivenin kurssia: alas ja lujaa.



Ei puzzlepelejä ilman hämäävä laboratorioita.

Hyvää

- Kaunis.

Huonoa

- Autio maailma.
- Ei mitään tekemistä.
- Tylsä.

Mystin jatko-osa, joka on edeltäjänsä tavoin unettavan tylsä.

45

Betrayal At Antara

Sierra

Windows (3.1 ja 95)

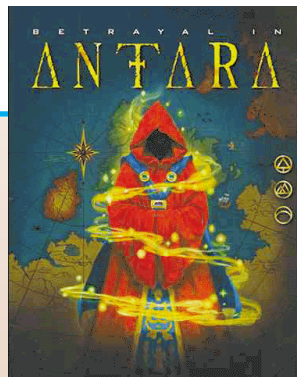
Versio: 1.1 (päivitetty)

Minimi: P75, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 10-80 Mt

Testattu: P120, 32 Mt, SB-16, Hercules Dynamite 128, 4xCD-ROM



Menneisyyden vangit



Kyllä on nyt roolipelalle herkkua tiedossa! Mikään toinen fantasiapeli ei pääse edes lähelle Betrayal At Antaran upeaa 3D-ympäristöä, upeaa taistelusysteemiä, edistynyttä tekoälyä ja mukaansa tempaavaa juonta. Sanoo mainos.

Kuollutta roolipeligenreä piristävää Petos Antarassa on klassikkopelin äpärapoika. Sen isäpappa, Betrayal At Krondor, kuuluu roolipelien kärkiviisikkoon. Niinpä Antara sai niskoilleen ylimääräisten ennako-odotusten painolastin. Antara on myös taas niitä pelejä, joita itse Kohtalo näytti estävän saapumasta minun ahnaisiin pikku näppeihini, vaan saipa lopulta pitkän nenän.

Historian siipien havinaa

Vuonna -92 Dynamix julkaisi Raymond E. Feistin fantasiamaailmaan perustuvan Betrayal at Krondorin. Feist itse osallistui pelin kirjoittamiseen. Peli kohosi nopeasti klassikon asemaan, mutta jatkoa ei kuulunut. Mitä tapahtui?

Peli ei myynyt korppuversiona, ja sopimus Feistin kanssa ehti päättyä. Romppuversio olikin yllättäen menestys, mutta silloin oli jo liian myöhäistä. Feist oli mennyt, ja yksi 90-luvun alun parhaista pelisysteemeistä jäi hyödyntämättä. Vasta nyt Sierran päähän pläjähti kaivaa vanhus esiin, heittää sen päälle uusi fantasiamaailma ja potkaista se parrasvaloihin.

Yllätysvelho

Petos Antarassa sijoittuu aivan omaan pelimaailmaansa, ja juoni alkaa tutulla teinifantasiakliseellä. Maalaispoika Aren menee rannalle fisusia narraamaan, kun hän näkee oudon lentävän pedon ahdistelevan kahta miestä. Kun peto huomaa Arenin, se hyökkää heti, mutta hiukan yllättyy mennessään tuusan nuuskaksi: hänen hetkellä Aren saa aikaiseksi mah-tiloitsun.

Toinen miehistä, Gregor, on mennyt, mutta William Escobar ei. Aatelisplattu lupaa kiitokseksi kuljettaa Arenin isänsä velhon luo magiaa oppimaan. Matkalla poimitaan mukaan vielä tasa-arvoisesti tyttö Kaylen, piristävasti oikeissa vaatteissa, ei metallibikineissä. Neljäntenä mukaan tulee myöhemmin grrrrlf nimeltään Raal. Nämä neljä vekulia sitten seikkailevat yhdeksän luvun verran, vaihtelevissa ryhmissä, selvittämässä Gregorilta löytyneen oudon amuletin tarinaa. Mikä on sen salaisuus? Keitä ovat paimenet? Kuka on kidnappaja? Mitä löytyy lopusta?

Antara, kuten Krondorkin, käyttää runsaasti tekstiä. Kaikki esineet ja tilanteet kuvataan pitkään ja laveasti. Esimerkiksi näin:

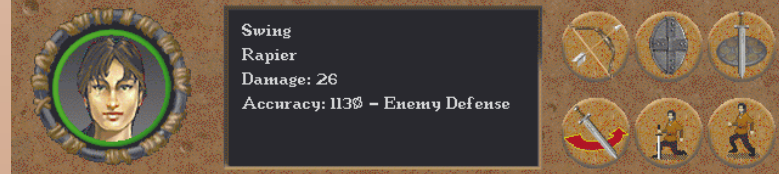
As their opponents closed around them, the companions braced themselves for battle. Kaelyn gritted her teeth, vowing that if anyone walked away from the fight, it would be she.

Vaikka Antaran kirjoittaja Peter Sarrett ei ole Raymond Feist, toimii tekniikka ihan kivasti, vaikka usein hypitäänkin yliyrittämisen puolelle. Näyttelijät opeoivat hyväksyttävissä rajoissa.

Maailma on antara opettaja

Antara on yksinkertainen vuoristojen, metsien ja jokien rajaama-

na 3D-maailma, jokseenkin ruumin tekstuurein. 3D-näytön lisäksi tarjolla on vielä zoomattava lähikartta ja koko valtakunnan kartta. Jälkimmäistä ei valitettavasti voi käyttää liikkumiseen lainkaan (se olisi ollut hyvä kaupungista kaupunkiin pomppimisessa). Lähikartalla voi liikkua, mutta se on tuskallisen hidasta. Kun Antarassa saa ravata maaseudulla enemmänkin, olisi kart-



Loitsuefektejä ei tarvitse arvailla.





Antaran ankara maailma.

toja voinut käyttää pikaliikkumiseen. Ja mieluiten vielä hiirtä nauttamalla.

Kyliä merkkää kourallinen taloja metsän keskellä. Joka kylässä on vähintään majatalo, ja yleensä hyvin niukka kauppa. Ainakin katteet ovat hyvät, kun 700 burlan panssarista saa myydessä noin 60. Kylistä saa yksinkertaisia sivutehtäviä, jotka palkitaan käyttökelpoisilla esineillä tai koulutuksella.

Kaupungit, nuo Antaran vilkkaat metropolit, ovat yleensä yhden ruudun kokoisia näppäriä karttakuvia, paitsi kolmannen luvun Ticoro. Se on sikäli harmittavaa, että Ticorossa on muka menossa hirmu karnevaalit, mutta pelissä se vaikuttaa autiolta aavekaupungilta, vain muutaman NPC:n ja pakollisten rosmosten piiristäessä katukuvaa. Vaan sellaisiahan nuo fantasiakaupungit aina tuppaaavat olemaan. Sama ongelma vaivaa luoliakin: vaikka

kysessä on muka montarien kaupunki, ei sitä tiedä ennen kuin luolaston ainoa NPC sen kertoo.

Maastossa on pikku arrekät-köjä. Krondorin tutut arvoitusarkut ponnahtavat vähän erilaisina esiin, moniväristen helmien vaihteluun perustuvat kikka-arkut ovat Antaran oma keksintö. Kumpikin ärsyttää jokseenkin yhtä paljon, mutta ei niitä voi jättää rauhaankaan, koska sisällä voi eteenpäin pääsyn kannalta oleellisia esineitä.

Miekat kilisevät

Taistelusysteemi on hiirivetonen, vuoropohjainen ja nerokkaan yksinkertainen. Kuvaa vilkaisemalla selvinnee kaikki muu paitsi se, että eri iskutapoja on kolme ja että taistelemisen väsyttää. Kun kestoikyky on lopussa, veloitetaan kustannukset terveydestä. Tämä koskee eritoten velhoja: taikominen on raskasta puhuaa.

Kuolema on harvinainen vieras, sillä taistossa lyöty sankari vain joutuu vaikeasti parantuvaan melkein-kuolleeseen tilaan, kyvyt ja henki liki nollalla. Vain jos kaikki sankarit hakataan maahan, on Game Overin aika. Ihan miellyttävää, kuolleiden henkiinherätys kun on roolipeleissä yhtä naurettavan yleistä kuin epäuskottavaa.

Taistelugrafiikka on vähän epäselvää ja animointi minimaalista. Krondor-henkisesti jopa taistelussa hahmot kävelevät alaraajojaan hiukan nytkien. Taistelua, varsinkin juoneen liittymättömtä, on turhan paljon: rosvot ja madot jöpöttävät tiellä säännöllisesti kuin kilometripylväät.

Kykysysteemi on hyvä: kyvyt kehittyvät tekemällä. Haluamiaan kykyjä voi vielä painottaa, eli päättää, mitä kykyjä kehitetään eniten. Taikuus jaetaan erilaisiin lajeihin, uusia loitsuja tutkitaan yhdistelemällä erilaisia osatekijöitä. Kumma juttu. Vaikka maalaispoika Aren on vasta äskettäin keksinyt sisäisen velhonsa, ei kesä kauankaan, kun hän läimii vihulaisia salamalla päähän. Tätä eivät ammattivelhot näytä osavan.

Vanhassa vara parempi

Krondorin pelisysteemi oli vuonna -93 erinomainen, vuonna -97 sitä on jo ajan hammas puraissut. Lyönpä vetoa, että Antara pohjautuu suurimmalta osalta Krondorin lähdekoodiin, niin identtinen se muuten on. Suurin osa muutoksista on kosmeettisia, käytännöllisimmät uutuudet ovat flashback, jossa voi kelata vanhoja keskusteluja, ja kartan muistiinpanomerkit. Onhan Krondorin systeemi mukavan vaivaton, mutta olisi sitäkin voinut parantaa.

Grafiikan päivittäminen onkin sitten mennyt päin mäntyä. Uudistavan puhurin asemasta tulos on löysä tuulahdus vuosien takaa, 640x480-resoluutiossa 256 värillä pyörivä ruma ja yksinkertaisesta grafiikasta huolimatta nahkeasti päivittyvä ruutu. Eikä peli edes osaa vaihtaa resoluutiota itse.

Toisaalta Antara muistuttaa vanhoista ajoista myös siinä, että pelattavaa riittää. Vaikka pelasin ja pelasin, en päässyt kuin neljanteen lukuun yhdeksästä ennen kuin deadline hyppäsi niskaan, ja jouduin suureksi häpeäkseni tsekkailemaan loppupeliä tallennustiedoilla. Puzzlelet eivät ole hirveän vaikeita ja ratkeavat yleensä ympäristön tarkalla tutkimisella. Enpä voi väittää pahemmin kyllästyneeni.

Betrayal At Antara yrittää vähän liikaa olla Krondor, ja myös keho toteutus tiputtaa pisteitä. Vioistaan huolimatta Antara on kuitenkin hyvä roolipeli (tietokonemielessä), mikä tietysti kertoo jotain tietokoneroolipeleistä yleensä. Krondor-engine on edelleen miellyttävä, ja juonikin peittoa tietokoneroolipelien normaalin ”Herra Äärimmäinen Paha tuhoaa maailman, jollei...” -jutut.

Jos Krondor-engineä viitsitään jatkossa viilata ajanmukaisemmaksi, seuraavat Antara-pelit (näin pelissä vihjataan) voivat olla varsin hyviä. Antaran ensimmäinen jenkkiversio muuten sisälsi pahoja bugeja, jotka jopa estivät pelin läpisyyn. Vaikka käsissä olisi euroversiokin, sekin kannattaa varoiksi päivittää.

Hyvää roolipeliä janoavan kannattaa ensin hankkia Sierran ilmaiseksi jakama Betrayal At Krondor, ja jos ruokahaku ei siitä tyydyty, Betrayal at Antara päälle. Sitäkin pelaa ilokseen.



Hyvää

- Pelattavaa riittää.
- Pelisysteemi toimii.
- Mielenkiintoinen juoni.

Huonoa

- Huono ja hidas grafiikka.

Teknisesti heikko, muuten ihan hyvä roolipeli.



The Reap

Housemarque/Take 2

Windows 95, NT 4.0

Minimi: P75, 16 Mt, 4xCD-ROM,

Versio: v0.932

Äänet: DirectX

Kiintolevy: 64 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Ensimmäisen tason
loppusirkkeli.

Tuhosinfoniaa

Kohta suomalaista tietotaitoa rahdataan rekkalasteittain, eikä konttien kyljessä edes lue Nokia. Toiveajattelua, joka toivottavasti toteutuu, siinä määrin The Reap kiihottaa näköaistimia.

Housemarquen uutukaisessa palataan juurille. The Reap on räiskintäpeli, jossa yksi alus, vastassaan koko maailma, liittää läpi neljän pelialueen, tapaa mielenkiintoisia ihmisiä ja tappaa heidät. Juonena on nimittäin astua alienipalkkasoturin zwoorgeihin ja tuhota ihmisrotu, jotta maapallon (joka on vain pieleen mennyt tieteellinen koe) voisi jälleenasuttaa vähemmän rumilla olioilla.

Niin kaunis on maa...

The Reapiä täytyy kutsua perinteiseksi, vaikkei ihan sen kaltaista peliä olekaan aiemmin nähty. Kyseessä on isometrinen, viistosuuntaan rullaava pumpum-peli kaavoista vanhimmalla, loppuhirviöineen kaikkineen.

The Reap eroaa tusinaräiskinnöistä toteutukseltaan. Grafiikka on upean näköistä. Kaikkialle ripotellut hehkuvaefektit ja lens flaret yhdistettyinä maukkaisiin räjähdyskykyihin tekevät siitä todella kauniin. Grafiikka pyörii SVGA-ti-llassakin nopeuden siitä pahemmin kärsimättä, jolloin rosoisuus katoaa, mutta grafiikka muuttuu samalla sameaksi. Todennäköisesti lisäpikselit interpoloidaan viereisten pikselien väleistä, joka tapauksessa lopputulos on kuin peliä ihailisi harson läpi. Efekti ei kuitenkaan ole yhtä paha kuin arvostelun pysäytyskuvista luulisi, sillä liikkeessä grafiikka näyttää hyvin elävältä.

Vanhaa hokemaa lainatakseni, The Reap menisi täydestä kolikkopelin kuorissa, jos se ei käyttäisi latausohjelmanaan ysvitosta. Harvoinpa arcade alkaa heittovaihtoswapata ja nykiä keskein tiheimmän toiminnan. Myyntiversio todennäköisesti ei kärsi ongelmasta yhtä pahasti, sillä sen luvataan toimivan 16 megatavun koneillakin.

Ilmestyskirja nyt

The Reapin parhaita puolia on sen suoraviivaisuus. Minkäänlain-

seen kikkailuun ei ole sorruttu, ohjausnappejakin on vain kuusi. Bonuksia keräten tehostuvia aseita on viisi erilaista, niistä mieleenpainuvien käärmeen tavoin vihollisesta toiseen luikerteleva sähköpurkaus. Vihollisissakin on käytetty mielikuvitusta. Amigan Walkerin tyyliin maastossa juoksentelelee runsaasti pikku-ukkoja, jotka nopeasti muuttuvat märiksi läiskiksi.

Bonuksia jaetaan anteliaasti, joten aluksesta kasvaa hetkessä tuhokone, jonka edessä armeijat kaatuvat ja puolustukset murtuvat. Siitä on pakko vähän rutkut-taa, että räjähdyspilotit ja erikois-efektit turhan usein peittävät näkyvistä vihollisten ammuksia. Oma kone alkaa savuttaa sen ollessa hajoamaisillaan, mutta savuefektiäkään ei aina huomaa, jos katse on kiinnittynyt aivan muualle. Missä vilkkuvat varoitusvalot, missä tietokoneääni viertämässä "Warning: hull integrity breach?"

Musiikki on ihan hyvää, mutta ihmeellistä kyllä, ei mitenkään mieleenpainuvaa. Lisäksi musiikkia ei soiteta suoraan CD:ltä, joten äänen laatu ei ole optimaalinen, ja pelin ajoittaiset tahmimiset vaikuttavat myös audioon. Ei hyvä.

Mikään lajityyppinsä uudistaja The Reap ei missään tapauksessa ole. Jo liitukaudelta peräisin olevassa Zaxxonissa oli sama kuvakulma ja korkeuserot. The Reap on niitä pelejä, jotka viehättävät toteutuksellaan. Viiden vuoden päästä se on yhtä antiikkinen kuin Raptor on nyt, mutta nyt on nyt, ja The Reap varmasti vetoaa muihinkin kuin retrosedän hengenheimolaisiin. Rohkeasti ko-keilemaan.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Grafiikka.
- Pelattavuus.
- Bonuksia jaetaan anteliaasti.

Huonoa

- SVGA-tiloissa näyttää samealta.
- Musiikki ei ole CD-tasoista.

Perinteinen räiskintä kauniisti toteutettuna.

85



Yksi tehokkaista aseista on sähköpurkaus.

Chasm the Rift

Action Forms Ltd/Megamedia

Dos, Windows 95

Minimi: 486DX4, 100 Mhz,
VESA 2.0

Äänet: GUS, Sound Blaster
Kiintolevy: 75 Mt

Moninpeli: IPX, 8 pelaajaa, tukee
Kalia.

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D,
Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM

Ihmiskunta on taas hätää kärsimässä. Ilmakehään on syntynyt selittämättömiä aikarepeämiä, joista tulvii eri aikakausien mutatoituneita hirviöitä. Tehtäväsi, jos sen otat, on listiä hirviöitä, etsiä aikatunnelit ja tuhota ne. Tuo paluumatkalla kaukasta maitoa.

Pyhän Mediocrismuksen nimien, miksi Chasm the Rift on tehty? Doomeja on jo yllin kyllin. Tekemällä vakiokaavan klooni yhdellä uudella lisäaseella on varmasti "turvallinen" tapa tehdä pelejä, mutta miksei saman tien kokeilla jotain dramaattisesti uutta?

Tässä taatusti erilainen peli-idea seuraavalle Doom-tehtailijalle: "My Little Pony vs IPX warriors." Lauma aseistamattomia pinkkiponeja päästetään vapaaksi sokkeloon, niille annetaan 15 sekuntia etumatkaa, ja sitten ihmismissoturit sinkoaneen ja naukapyssyineen lähetetään perään. Eniten nahkoja kerännyt voittaa. Olen sekaisin. Syyttäkää Chasmiä.

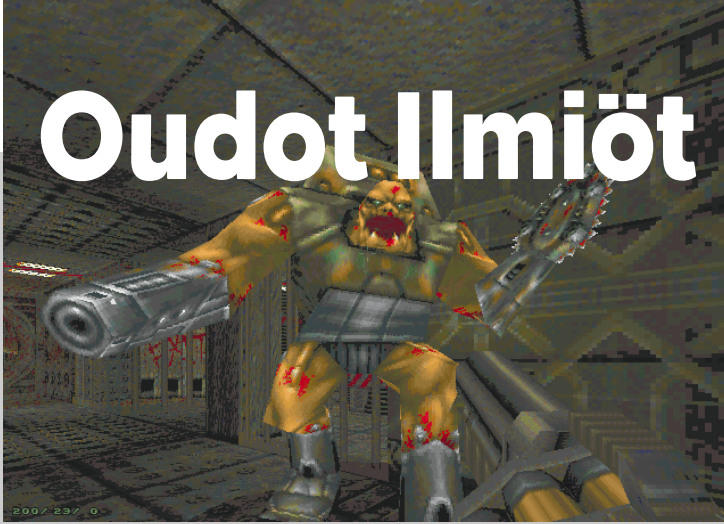
Valtakunta Prozacista!

Chasmin pahimmat viat ovat sen masentava tunnelma ja vaikeus. Kun viholliset hyökkäävät, ne hyökkäävät laumana, ja mieluiten takaapäin. Koko ajan saa pelätä, että selän takana aukeaa salaovi, josta pulpahtaa ilmoille kolme sinkosoturia. Eteneminen on jatkuvasti samanlaista millin kerrallaan eteenpäin nysväystä ja tilanteen pikatalennusta. Ohjelmoijat kärsivät lisäksi ovifetismistä. Avainkorttien ja nappien etsiminen on vedetty liian pitkälle, kentissä on lukkoja lukon perään.

Vahvemmanpuoleinen aseistus



Oudot Ilmiöt



on tehokasta, kiva juttu, mutta miksi siihen ei jaeta riittävästi ammuksia? Kun löytää tehoaseen, sillä saa muutaman vihollisen matalaksi, jonka jälkeen liipaisimesta vetäessä tuloksena onkin vain pahaenteinen klikshaus. Lisäharmina hirviöihin saa upottaa kilokaupalla hauleja ennen toivottua tulosta. Laaki-javainaa-menteliteetti kunniaan! Aseistus on tavallistakin tavallisempaa, jopa ohjekirjasessa hehkutettu bladegun, joka irrottaa vihollisilta jäsenet.

Chasm todellakin on raivostutavimpia pelejä pitkiin aikoihin. Siinä kiteytyvät liiallinen vaikeus, mielikuvituskyvyttömyys ja tyylitömyys. Chasm on halpahintainen, huono kopio, ja parin tunnin pelisessio Chasmin parissa aiheuttaa valehtelematta oksettavan huonon olon, jonka jälkeen tekee mieli vain maata paikallaan, tuijottaa kattoon ja laskea oikein hiljaa sataan.

Sitä itseään

Grafiikaltaan Chasm on ihan ok, mutta väriskaalaltaan liian tumma. Vaikka gammakorjaus sun muut ovat mukana, loppuu säätövara liian aikaisin. Monitorin isä aurinkoista sai ruuvata huolella, jotta näkisi nenäänsä pidemmälle.

Grafiikkatila on varsin vapaasti säädettävissä. Testikooneella 320x240 oli ideaaliresoluutio, sillä se oli tarkin grafiikkatila, jolla Chasm oli nopea. Lupaukset salamannopeasta ruudunpäivityksestä

Vihollisilla on tapana piikkoutua paloiksi.

ovat silkkaa fantasiaa, Chasmin peluu oli SVGA-tiloissa nykivää helvettä. 3D-kortteja ei tueta.

Hirviöiden ulkonäkö on Chasmin vahva pointti. Ne on Quake-tyyliin rakennettu pinnoitetuista polygoneista, ei legoutuvista spriteistä. Kolmiulotteisuutta ei ole venytetty itse peliin, sillä tasot tuntuvat kovin litteiltä. Jopa laatikoiden päälle hyppääminen on tuskan takana, koska supercommandoparka ei jaksa hypätä korkeutta kuin 20 senttiä. Päänkalistuksetkin on rajattu kapealle sektorille. Chasm on jonkinlainen Doom ja Quaken välimuoto, joka näyttää "oikeasti 3D:ltä", muttei ole sitä.

Musiikista Chasmille täytyy antaa kehuja, sillä vaikka se onkin aika ilmeetöntä jumputusta, sopii se tummuudessaan pelin grafiikkaan ja yleisen masentavaan tunnelmaan.

Kontrollissa on yksi paha vika. En saanut millään ilveellä hiirtä viritettyä riittävän herkäksi pelistä käsin, ja miekkosen kääntämiseen vaaditaan hiirimatton levyinen sivuttaisliike. Todennäköisesti Chasm oletusarvoisesti tukee bulgarialaisia hiiriä, joissa on puolimetrisen pallon. Ongelma piti korjata säätämällä Dosin hiirijurin asetuksia.

Ajat muuttuvat, ja ihmisen maku niiden mukana. Chasm kannattaisikin lähettää aikarepeämän kautta jonnekin Doom II:n aikoihin, jolloin se olisi kaikesta huolimatta voinut synnyttää innostusta. Nyt Chasm synnyttää vain aaltoympyröitä syvän lammen pintaan.

Jos joku välttämättä haluaa synkkäsävyn 3D-räiskinnän, etsiköön vaikka Last Ritesin, joka näyttää rumemmalta, mutta on kaikessa älyvapaudessaan paljon hausempi.

Kimmo Veijalainen



Kranaatit räjäyttävät vihollisen kilon paloiksi.



Hyvää:

- Tukee VESA 2.0:n erikoisia näyttötiloja.
- Karttaeditori.

Huonoa

- Vaikeus.
- Kontrollit.
- Liian matalat hypyt.
- Hitaus.
- Ei 3D-tukea.

Synkeä, turhauttava Doom-klooni. Chasmiasta irtoaa iloa vain, jos käden ulottuvilla on pölkky ja kirves, mieluiten Fiskars.

59

The Curse Of Monkey Island

LucasArts/Virgin

Windows 95

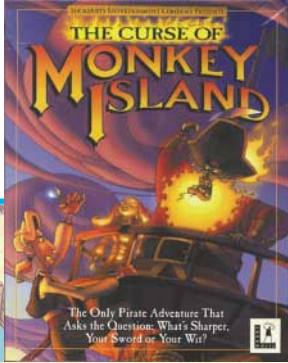
Minimi: P90, 16 Mt, hiiri,

4xCD-ROM, 16-bittinen äänikortti

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: 1,2 Mt

Testattu: P120, 32 Mt, SB16, 4xCD-ROM



Takaisin Apinasaarelle

●● Guybrush Threepwood, Elaine Marley ja kuollut merirosvokapteeni LeChuck palaavat jälleen Karibianmeren piraattisceneen. Mikä kajahtaa Curse of Monkey Islandin pelaajalta: kirous vai nauru?



Jollet tiedä, hyvä lukija, minä en pahemmin välitä seikkailupeleistä. En varmasti pelaisi niitä ollenkaan, ellei olisi LucasArtsia, ja etenkin kahta Apinasaarta. Secret Of Monkey Island ja LeChuck's Revenge ovat niin nerokkaita pelejä, että vaikkei koko genreä voisi sietääkään, ne on pakko pelata läpi vain nähdäkseen miten kaikki päättyy. Klassikkokokoset saa kaupasta Virginin White Label -halpapelinä. Tämä oli vihje.

Apinat ennen

Monkey Islandien elämää suurempi suuruus johtuu neljästä suuresta osatekijästä: tarina, toteutus, tuuminta ja huumori. Klassikkostatus saatiin ongelmilla, jotka ovat haastavia, kekseliäitä mutta silti loogisia, ja huumoripläjäyksillä, jotka myös olivat kekseliäitä ja yllättäen jopa hauskoja.

Secret Of Monkey Islandissa nuori Guybrush Threepwood havitteli merirosvoksi ja rakastui saaren kuvernööriin Elaineen. LeChuck ryösti tämän ja Threepwood meni etsimään. LeChuck's Revengessä Guybrush etsi tarunomaista Big Whoopia, massiivista aarretta, ja LeChuck oli taas mukana. Peli oli jopa vielä hauskempi kuin ykkösen. Loppu antoi ymmärtää, että Guybrush ja hänen veljensä LeChuck olivatkin pikkulapsia huvipuistossa. Siihen onkin kiva tempaista jatko-osa, ja niinpä Curse joutuu maksamaan asinsiltamaksuja.



Olipa hyvä kirja!

Lienee selvä, että Curse of Monkey Islandiin kohdistuu hirveät ennako-odotukset. Vähän jos sekä "Raamattu" että "Raamattu II: Jeesuksen paluu" olisivat klassikoita, niin kaikki odottaisivat millainen on "Raamattu III: Tuomiopäivä", kun alkuperäinen tekijä ei enää ole projektissa mukana...

Ron Gilbert siis siirtyi tekemään lastenpelejä. Cursen takana on kuitenkin kolmipäinen apina, äh, pelitiimi, joka on ennenkin tehnyt LucasArtsin seikkailupelejä. Näkee, että LucasArts on ottanut haasteen tosissaan: seikkailupelinä Curse of Monkey Island on huippuluokkaa.

Timanttinen juttu

Tarina on tarpeeksi mielenkiintoinen. Juonta en uskalla sen enempää referoida, pääpiirteissään Guybrushin oma kulta Elaine saa vääränlaisen sormuksen. Niinpä hän aloittaa mykkäkoulun, ja muuttuu kylmäksi ja kovaksi. Paremmen sormuksen etsintä siirtyi jouhevasti Plunder Islandilta Blood Islandille.

Tarina toistaa tehokkaasti edellisen osien kuvioita niin, että Curse tuntuu ihan oikeasti Monkey-peliltä. Toisessa osassa esimerkiksi hankitaan miehistö ja laiva, ja monia muita kliseitä, muun muassa herjailuun perustuva miekkailu, on plätkäisty tuttuutta luomaan. Vitsejä ja henkilöitä kierrätetään: kulta on taas X:n alla, ja kauppahekinen Stan myy tällä kertaa vakuutuksia. Ja kaikkihan me muistamme ykkösen vitsin "Insert disk 65535", joka oikeasti sai ihmiset soittamaan LucasArtsin tekniseen tukeen: vihdoinkin näkyy mitä kolossa oli.



Oh, hello there.



Muista tallentaa usein!

Funny. I didn't think you could die in LucasArts™ adventure games.

Tämän näyn edessä moni aivo raksuttaa.

Aye! If yer wantin' a haircut, ye'll have to wait until I'm finished with Captain Rottingham here.



Tekninen toteutus muistuttaa piirroselokuvaa ja on hyvä, joskin kynäniskan näköinen Threepwood vaatii hetken totuttautumista. Kyllä kunnan piirrosjälki renderoidun tai videoidun p*-sikan voittaa. Ihan hyväksyttävästi näyteltäyn peliin saa onneksi tekstityksenkin. Hiirivetoinen käyttöliittymä on toimiva, ja Lucasin edellisistä peleistä tuttu.

Curse of Monkey Islandissa on jopa kaksi vaikeustasoa, joista helpompaa ei kannata pelata. (Höpsis, sekin on ihan hyvä. –tl) Mega-Monkeyssa osa puzzeista vaatii vähän monimutkaisemman ratkaisun.

Kaikki hyvin tähän asti. Siirrytäänpä mahdollisen klassikkostatuksen tarkasteluun.

Klassikkoko?

Pelin puzzlet ovat suoraan sanoen erinomaisen hyviä. Yhtään käsittämättömän nerokasta, tyyliin ykkösen "patsas painona-Threepwood vedessä" en muista, mutta muuten alan normit ylitetään reilusti. Ratkaisu voi olla lievästi hämää, mutta aina looginen, enemmän tai vähemmän.

Ainoa tyhmä suunnittelumoka on puolenvälin herjastaistelu, koska siinä ei pitkään aikaan tehdä muuta kuin kerätä herjausvarastoa ja päivitetä tykkejä. Moisen olisi pitänyt sujua muun tekemisen ohessa.

Matka Klassikkomaahan katkeaa sitten siihen huumoriin. Yritystä kyllä on hirveästi, mutta vitsit eivät ole yhtä irtonaisen kekseliäitä kuin edeltäjissä. Visuaalinen huumorikin on vähän paitsiossa. Mikä pahinta, ly-

hyen, iskevän ja näpsäkän dialogin asemasta Monkey Island 3 potee pahaa puheripulia. Pahaa puheripulia? Aye, mate, pahaa puheripulia. Kaikki sanotaan perusteellisen lavasti. Laveasti? Kyllä, ja pitkään. Pahimmillaan jorotus on lopussa, kun LeChuck muistelee menneitä. Lopussa muutenkin tuntuvat paukut loppuneen.

Sokeakin apina löytää banaania, miksei sitten kolmipäinen? Tottakai joukossa on jouhevia, aidosti hauskoja sutkauksia. Oma suosikkini on Guybrushin ja haudankaivaja Mortin vuoropuhelu. Sen Star Trek: Voyager -murjaisu nauratti jo ääneenkin.

Ok, Curse ei siis ole isiensä ve-roinen. Vaan mikäpä olisi? Se onnistuu kuitenkin kunnialla päättämään Apinasaari-trilogian. Vaikkei maailmankaikeus vavahdellutkaan röhönaurustani, pelasin Cursen läpi (Internetin avustuksella, ajattelin, että kiva olisi saada arvostelu tähän eikä kesäkuun lehteen) kiinnostuskäyrä korkealla ja vain ajoittain turhaan latinään kyllästyen. Onneksi Guybrushista ei tehty vin-kuvaa valittajaa.

Nykyisiin seikkailupelitekeleisiin verrattuna Curse of Monkey Island on erinomainen lajin-sa edustaja. Mutta hakekaa myös ne edelliset osat.

Nnirvi



Beibi, tahtoisin kartan, mutta hiekkaranta on kuuma...



Miekkailua sanan säilällä.

Killing you would be justifiable homicide!



Ja LeChuck mulle huutaa.

Hyvää

- Kiinnostava, hyvin etenevä tarina.
- Hyvän näköinen ja kuuloinen.
- Erinomaiset puzzlet.

Huonoa

- Osittain väkijäsen hauska.
- Dialogi kaipaisi töitä.



Ensiluokkainen seikkailupeli, mutta ei ihan edeltäjänsä kaliiberia.

90

Sid Meier's Gettysburg

Firaxis Games/Electronic Arts

Windows 95

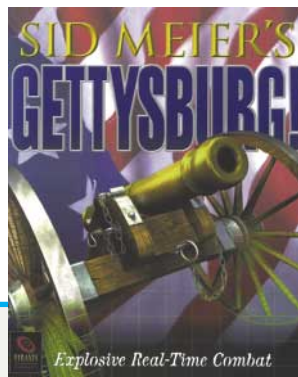
Versio: 1.00

Minimi: P90, 16 Mt, SVGA, 2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 50 Mt

Testattu: P188, 32 Mt, Hercules Dynamite 128, SB16, 8xCD-ROM



Explosive Real-Time Combat

Gettysburgin taistelu vuonna 1863 oli pitkään jatkuneen sisällissodan käännekohta. Etelävaltojen legendaarinen kenraali Robert E. Lee oli pari vuotta nöyryyttänyt ylivoimaista pohjoisen sotakoneistoa. Menestyksen huumassa Lee uskoi pystyvänsä työntymään pitkälle pohjoisvaltojen alueelle ja mahdollisesti aina pohjoisvaltojen pääkaupunkiin Washingtoniin asti.

Pitkien valmistelujen ja hämäysten

South's gonna rise again



Ratsujen selästä komentavat pohjoisen upseerit ovat pulassa ilman riittävää jalkaväkeä, kun metsän siimeksestä hyökänneet etelän miehet ovat päässeet yllättämään.

● ● Sid Meier on nimi, johon voi luottaa, mutta miten käy kun miehen uusimman pelin aiheena on Yhdysvaltain sisällissota? Aihe kun ei ole perinteisesti pahemmin suomalaisia kiinnostanut.

avulla Lee sai kuljetettua armeijansa salassa satoja kilometrejä rintamalinjojen taakse.

Jenkit huomasivat pitkälle selustaan kiertäneet joukot aivan viime hetkellä. Etelävaltioiden 70 000 sotilasta kohtasi pohjoisvaltojen yli 90 000 sotilaan armeijan pienessä Gettysburgin kaupungissa Pennsylvaniassa, aivan Washingtonin porteilla. Kolmen päivän armottoman taistelun jälkeen etelä oli lyöty eikä se voinut enää

estää pohjoisen armeijoiden etenemistä kohti etelän sydäntä.

Sodankäynti 150 vuotta sitten oli hyvin erilaista kuin nykyään. Taktiikat olivat lähes samoja kuin aikanaan antiikin roomalaisilla ja keskiajan ritareilla. Joukkoja liikuteltiin taistelulukentällä suurina muodostelmina ja tulta kohti hyökättiin selkä suorassa marsien. Aseet olivat kuitenkin kehittyneet 1800-luvulla nopeasti. Aseistukseen sopimattomien vanhanaikaisten taktiikoiden ja jääräpäisten kenraaleiden takia

Yhdysvaltain sisällissota ja varsinkin Gettysburgin taistelut muistetaan yhtenä historian verisimmistä yhteenotoista.

Gettysburgin taistelusta on tehty saman niminen viisituntinen elokuva (Gettysburg, 1993, ohjaaja Ronald F. Maxwell), joka kannattaa etsiä vuokraamosta. Gettysburgin taistelut ymmärtää paljon paremmin leffan nähtyään.

Vanhanaikaista taktikointia

Sid Meier's Gettysburg on reaaliaikainen strategiapeli, mutta sillä ei ole mitään tekemistä Red Alertin, Total Annihilationin tai vastaavien genren pelien kanssa. Sid Meier on tehnyt jälleen jotain aivan erilaista. Hän on onnistunut tekemään helposti opittavan ja ymmärrettävän sotapelin, joka silti onnistuu luomaan ruudulle hämmästyttävän hyvin sisällissodan taktiikoita käyttävän pelisysteemin.

Vaikka toiminta on reaaliaikainen, niin taistelussa pienin liikuteltava yksikkö on noin sadan miehen rykmentti. Yksittäisessä taistelussa sotilaita on tavallisesti muutama tuhat ja joukkoja pääosin liikutellaan prikaateina, eli vajaan tuhannen miehen yksiköinä. Mittakaava pysyy kaikissa skenaarioissa samana, mutta tais-



Hyvä ja huono rintamalinja. Oikealla etelävaltioiden tehokas taistelurivistö, jossa miehet antavat toisilleen tukea, eikä kukaan lähde kovin herkästi karkuun. Vasemmalla vastaavasti pohjoisen joukot ovat pahasti sekaisin ja rivissä on ammottavia aukkoja. Edes raskas tykistö ei tässä tilanteessa paljon auta.



teluiden koko voi vaihdella alun pienistä yhteenotoista aina kolmannen päivän massiivisiin kokonaisarmeijoita käsittäviin vyörytyksiin, joissa pellot ja kentät ovat mustanaan tuhansista sotilaista.



Miehet ruotuun!

Taistelussa kaikki riippuu siitä, kuinka kauan sotilaat pystyvät pitämään taistelutahtonsa. Jokaisen rykmentin tehokkuus määräytyy kokemuksen mukaan, johon lisätään hyvistä maastosta ja komentajan läheisyydestä annettava bonus. Tiukkojen muodostelmien ylläpitäminen on tärkeää, sillä rykmentit saavat lisää bonuksia kummallakin sivulla ja selustassa olevista omista joukoista. Tällä tavalla metsäisen kukkulan päälle asettunut tiukka taistelurivistö pätevä upseerin komennuksessa on valtavasti tehokkaampi kuin pellolla hajanaisesti sijoittunut, mutta määrällisesti yhtä suuri joukko-osasto.

Moraali rapistuu tappioiden myötä, jolloin tietysti miehiä kuolee ja sitä mukaa halu lähteä karkuun kasvaa. Sivustaan kiertäminen on erittäin tärkeää, sillä muodostelma pystyy taistelemaan vain yhteen suuntaan kerralla ja on erittäin haavoittuvainen, jos se joutuu ottamaan tulta vastaan edessä olevan vihollisen lisäksi puolustamattomalta sivulta. Kaikkien yksiköiden taistelukykyyn näkee suoraan niiden kantaman lipun kunnosta.

Suurin osa ajasta kuluu jouk-

kojen järjestämisessä niin, että ne voivat puolustautua mahdollisimman mooneen suuntaan ja toisaalta joukkojen liikuttelemisessä niin, että ne pääsevät yllättämään vihollisen ja käyttämään hyväksi heikkoja sivustoja. Maasto on tehty kauniin kolmiulotteisesti ja siitä erottaa helposti mitkä paikat ovat hyviä piilossa kulkemiseen. Korkeuserojen havaitseminen on silti turhan hankalaa ja aikaa tuhrautuu näkyvyyden tutkimiseen.

Ei turhaa naksuttelua

Käyttöliittymän oppii nopeasti. Joukkoja liikutellaan hiirellä klikkaamalla ja vetämällä viiva haluttuun määrän päähän, sekä valitsemalla sopiva muodostelma. Yksiköiden reitit ja tulevat muodostelmat näkee mukavasti viivoina. Kuvaa voi pyöritellä ja zoomailla eri suuntiin, mikä helpottaa valtavien taisteluenttien hahmottamisessa. Helpon käyttöliittymän alta paljastuvat erittäin monipuoliset komennot, joita yhdistelemällä voi antaa hyvinkin seikkaperäisiä ohjeita.

Gettysburgin kolmen päivän kampanjan voi pelata kummalla puolella tahansa yhtenä suurena kampanjana, jossa menestys edellisessä skenaariossa vaikuttaa suoraan siihen, mikä taistelu tulee seuraavaksi ja missä kunnossa miehet ovat. Yksittäisistä taisteluista on monia eri variaatioita, eli taistelut harvoin ovat aina täysin samanlaisia. Lisäksi skena-

rioita voi rakentaa taistelugeneraattorilla. Taisteluiden esittely ja alustus on tehty näyttävästi kenraalien välisenä keskusteluna, jossa selviää hyvin mitä on tarkoitus saavuttaa. Kaikissa skenaariossa idea on joko vallata tai puolustaa tiettyjä kohtia kartalta. Moninpeleissä yksi pelaaja ohjaa vain yhtä prikaattia ja jos pelaajia on useampi, voi se aiheuttaa varsin herkkulaisia haasteita kommunikoinnin ja yhteistyön suhteen.

Tekoäly on parempi kuin useimmissa reaaliaikaisissa strategiapelissä. Ainoastaan Close Combat 2 pääsee edes lähelle. Gettysburgissa tietokonevastustaja osaa tehdä väijytyksiä, kiertää selustaan, vetää joukkojaan läpäämään, käyttää reservejä ja hyödyntää pelaajan taistelulinjojen aukkoja tehokkaasti. Kaiken lisäksi vastuksen vaikeus ja taistelutapa on muutettavissa. Aggressiivinen tietokonevastus tekee mielellään massiivisia rynnäköitä, kun taas ovelammaksi valittu vastus käyttää paljon maastoa suojaamaan ja kiertää mielellään sivustoihin.

Tuhti paketti

Grafiikaltaan Gettysburg on yksi kauneimmista strategiapelistä. Kaikki taistelun ulkopuolella olevat ruudut on täytetty kauniilla maalatulla taiteella ja itse taistelulentät ovat nättejä, mutta kohutuullisen selkeitä. Yksiköitä tosin on joskus vaikea erottaa toisistaan ja niiden valinta kesken reaaliaikaisen taistelun on liian usein työlästä toiminnan pysäytelyä komentojen ajaksi. Tilanne

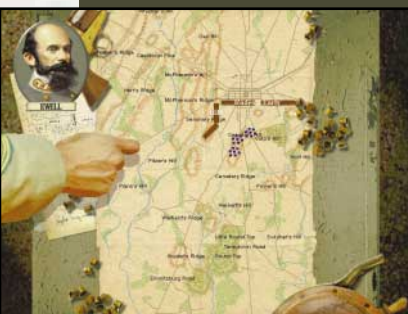


on pahimmillaan suuremmissa skenaarioissa, joissa on tuhansia miehiä levitettyä useammaksi erilliseksi kahakaksi. Vielä ikävämmäksi ongelman tekee jokaisessa skenaariossa oleva tiukka aikaraja, aika ei kertakaikkiaan riitä jokaisen yksikön hallintaan. Mitään merkittäviä muita ongelmia ei löydy kaivamallaakaan.

Ohjekirjoja on syytä kehaista erikseen. 150-sivuisessa ohjekirjassa kerrotaan selkeästi, miten pelisysteemi toimii ja opetetaan sen ajan taistelutapoja sekä kerrotaan mukaansa tempaavasti taistelun historia. Taustatietoihin perehtyminen kannattaa, koska taisteluista ei välttämättä saa kaikkea irti, ellei tiedä miksi kulloiseenkin tilanteeseen on jouduutettu. Lisäksi mukaan on pakattu erillinen "Reynold's rifle & light infantry tactics", missä Brian Reynolds opettaa ajan hengen mukaisesti vinkkejä ja hyviä taktiikoita. Aivan mahtava paketti, varsinkin kun useimmat pelialot rahastavat vastaavasta materiaalista erikseen myytävänä strategiaoppina.

Pelkään pahoin että moni kunnollisten strategiapelien ystävä missaa Sid Meier's Gettysburgin vain ennakkoluulojen ja tavallista vähemmän houkuttelevan aiheen takia. Ikävä juttu jos niin käy, sillä Sid Meier on jälleen kerran näyttänyt, miten peli voi olla samaan aikaan helposti opittava, mutta silti pitää sisällään valtavasti syvyyttä ja pitkää pelattavuutta.

Kaj Laaksonen



Tehtävät esitellään päällystön keskusteluna kartan ääressä.



Kolonna on nopein tapa liikkua, mutta silloin joukot ovat haavoittuvimmillaan.



Joukkojen manööverit näytetään selkeästi nuolina ja viivoina. Tässä prikaatti on saanut käskyn edetä rykmentin kokoisina rinnakkaisina jonoina kukkulan lalle ja ryhmittä siellä taisteluriviin.

Hyvää

- Helppo ja selkeä käyttöliittymä.
- Vaatii hullujen vanhanaikaisten taktiikoiden ymmärtämistä.
- Nätti.
- Pelattavaa pitkäksi aikaa.

Huonoa

- Yksiköitä joskus vaikea erottaa toisistaan.
- Korkeuserojen havaitseminen työlästä.

Helppo, mutta syvälinen strategiapeli Yhdysvaltain sisällissodasta.

HYVÄ PELI

91

Worms 2

Team 17/MicroProse

Windows 95

Versio: 1.0

Minimi: P75, 16 Mt, 1 Mt SVGA,

2xCD-ROM

Suositus: P133, 32 Mt, 2 Mt SVGA,

8xCD-ROM

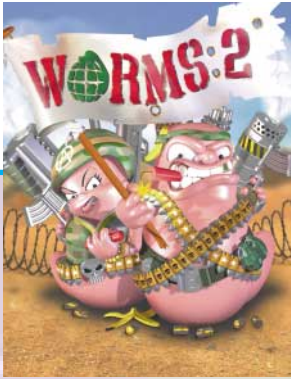
Äänet: DirectX

Kiintolevy: 75 Mt

Moninpeli: 2-6 pelaajaa, IPX ja TCP/IP.

Muuta: 16 Mt -koneilla voi säästää muistia käyttämällä huonompilaatuisia ääniä.

Testattu: K6/200, 32 Mt, Hercules Dynamite 128/Video 2 Mt, Flash 3D, Sb32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM



Worms sijoittuu järjestyksellisten peli-ideoiden kärkipäähän. Kyseessä on taistelupeli, jossa hampaisiin asti aseistautuneet matojoukkueet kohtaavat aseellisessa yhteenotossa. Syy toimintaan: tuntematon.

Worms 2 ei brassaile grafiikalla tai toteutuksella, vaan yksinomaan hauskalta, pelattavalla toiminnalla. Uzit laulavat, kranaatit poksahdelevat ja ohjukset viuhuvat oraväänellä piipittävien, vaaleanpunaisten söpölierojen ottaessa toisistaan mittaa. Worms 2 on nopea oppia ja vaivaton pelata, ajatonta viihdettä, jossa yhdistyvät Lemmingsien ja Scorched Earthin parhaat puolet. Eikä moninpeliin edes vaadita verkkoyhteyttä.

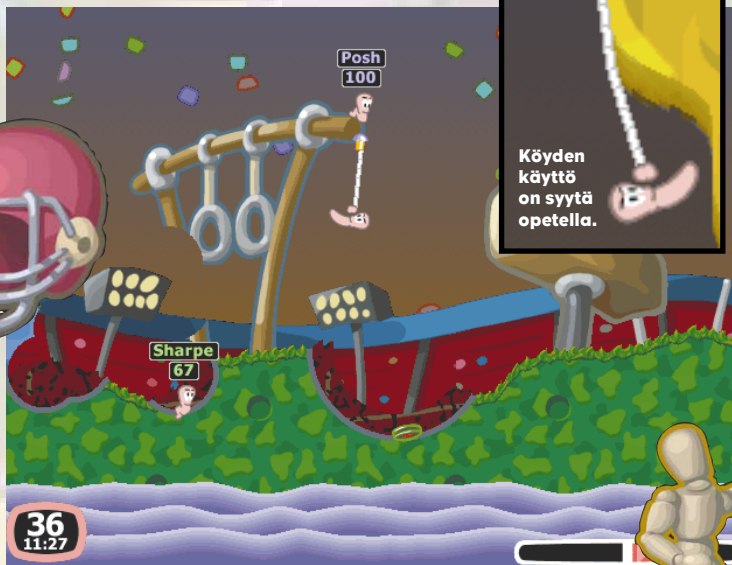
Valmisteluja

Pelaajat luovat aluksi itselleen joukkueet, joissa on enintään kahdeksan matoa. Madoille annetaan palanen persoonallisuutta nimeämällä ne, mutta ominaisuuksiltaan madot ovat kloonieja toisistaan.

Madot ovat koko ajan äänessä, ja ininä alkaa nopeasti ärsyttää. Mukana tulevalla

Luikertava kuolema

Varokaa räjähtäviä lampaita, hakeutuvia puluja ja banaanipommeja, Worms 2 on täällä!



editorilla voi heittää omat kommenttinsa matojensa suuhun. Mukana tulee erilaisia valmiita puhepaketteja moneen makuun, mutta suomalaisia ääniefektejä ei siinä ole, vaikka länsinaapuri mukana onkin. Pidemmän päälle on kuitenkin silence.wav paras herja.

Kun madot on luotu, on aika vierailta karttaeditorissa. Satunnaiskentät ovat vaivaton tapa saada loputtomasti pelattavaa, ja omia kenttiä voi luoda periaatteessa kahdella tavalla: joko piirtää maaston ääriiviivat itse, tai antaa pelille avainsanan, josta maasto las-

ketaan jonkinlaisella kaavalla. Käytännössä paras tapa on ensin kokeilla sanaleikkailuun luoda mieleisensä karttaa, ja sitten käsin parannella lopputulosta lisäämällä tunneli sinne, silta tänne. Kentät voi tottakai tallentaa levyille.

Tämän jälkeen onkin aika vilkaista asetuksia. Lähes kaikkeen voi vaikuttaa: aseiden määrän, maaston muodon, tuulen voimakkuuden, maastoon ripotel-

Taivaalta sataa ensiapupakettien lisäksi aseistusta.

tujen miinojen määrän ja paljon muuta voi asettaa mieleisekseen. Vaikka säätövaraa on paljon, pääsee peliin heti käsiksi, sillä tehdasasetukset on hyvin valittu.

Sotaan!

Worms 2 on vuoropohjainen, joten menestys ei ole kiinni reflekseistä, vaan hyvästä suunnittelusta, maaston hyväksikäytöstä sekä aseiden ominaisuuksien tuntemisesta. Yhden pelivuoron aikana ehtii esimerkiksi juoksupomun matojensa jyrkänteen reunalle, tiputtaa dynamiitin alapuolella lymyävien matojen sekaan ja ottaa hieman täisyyttä ennen räjähdystä.

Ottelu jatkuu, kunnes toinen osapuoli on kokonaan tuhottu. Madoilla on aluksi sata osumapistettä, joita osumat eri aseista vähentävät. Nollassa mato pamahtaa siniseksi ja kuolee tyylikkään minianimaation saattelemana. Vesi on matojen turma: jos maa katoaa alta tai räjähdys paiskaa madon aaltoihin, se on menoa osumapisteistä riippumatta.

Pelialueena toimiva maasto alkaa sotatoimien edessä muistuttaa reikäjuustoa. Madot osaavat kuitenkin vain ryömiä ja hypiä, eivätkä ilman apuvälineitä voi esimerkiksi kiivetä. Liikkumisen helpottamiseksi madoilla on ninjaköysiä kiipeämiseen, laskuvarjo putoamisen vaimentamiseksi ja televisiintä yllätysiskuihin. Lisäksi madot osaavat rakentaa siltoja ja nakertaa tunnelleita polttohiisimalla tai paineporalla.

Lisälaitteita, kuten aseitakin, on rajattu määrä, mutta pelin aikana putoaa taivaalta laatikoissa lisää tavaraa. Osa laatikoista on kuitenkin ansoitettu, joten myös onnella on sormensa pelissä.

Wormsin viehätyksen erilaisissa pelityyleissä. Joku tykkää kaivautua maan sisään piiloon vuoroaan odottamaan, toinen hakeutuu korkealle ja kylvää kranaatteja, kolmas käyttää ilmaan sijoitettuja siltoja matojensa suojaamiseen ja viimeistelee vihollisensa metrin päästä niskalaukauksella.

Samaa vanhaa

Vanha Worms oli moninpelinä yksinkertaisesti niin valmis, että



Team 17 on syystäkin uudistanut peliä varovaisesti. Worms 2 on enemmänkin ajanmukaistettu versio alkuperäisestä Wormsista kuin jotain kokonaan uutta, joten ykkös-Wormsia pelanneet varautukoot hoh-elämykseen.

Erot ykköseen voisikin tiivistää seuraavaan: verkkopelituki, hyvä karttaeditori, tarkempi grafiikka ja muutama lisäase. Wormsin aseistus oli kuitenkin jo ennestään niin hyvä ja vaihteleva, että jotkin Worms 2:n uutuudet ovat suorastaan huonoja. Otetaanpa vaikka erikoisase nimeltä räjähtävä mummo: sen lisäksi, että idea on mauton, ei aseessa ole sanottavammin eroa vanhaan räjähtävään lampaseen verrattuna.

Jos jo omistaa Worms ykkösen, eikä tunne sisäistä pakkoa hankkia aina Uusinta Teknologiaa (tm), on Worms 2 turha ostos. Jos sen sijaan missasi ensimmäisen Wormsin, kannattaa heti imuroida Worms 2:n demo ja kokeilla, miltä matokuuri maistuu.

Kimmo Veijalainen



Dumb bomb, älypommein vastakohta.



Napalmi syö pa-laessaan laajalti maastoa.



Hyvää

- Moninpelinä hauska.
- Jopa kuusi pelaajaa samalla koneella.
- Nopeasti omaksuttavissa.
- Sekoittaa sopivasti tuuria ja taitoa.

Huonoa

- Ei juurikaan eroa alkuperäisestä.
- Matojen vekkuli vikinä alkaa nopeasti ärsyttää.

Sairas, mutta hauska toimintaräimintä, joka ei sovi yksinpeliksi, mutta pelipurkoissa toimii erinomaisesti.

86

Historian siipien havinaa

Hercules

Disney Interactive

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

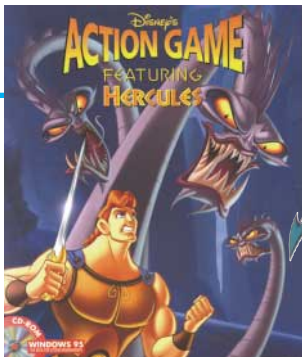
Kiintolevy: 50 Mt

Moninpeli: ei

Testattu: P200, 16 Mt, Hercules

128, (Flash 3DFX), SB16,

4xCD-ROM



Muinaisen Kreikan suuri sankari Hercules selviytyi aikoinaan kunnialla tusinasta urotöitä. Tuhat vuotta myöhemmin seuraa numero 13: hyväksi lisenssipeliksi muuttuminen. Disney'n Hercules paljastui pirteäksi, yllätyksiä pursuavaksi, joskin vallan perinteiseksi tasohyppelyksi 3D-lisukeilla höystettynä.

Liki kaikki Disney-tasohyppelyt ovat olleet näyttäviä ja ennen kaikkea hyvin animoituja, eikä Hercules tee poikkeusta. Animaattoruutuja on runsaasti ja kuvaruudulla vipeltävät hahmot istuvat peliin hyvin. Jostain syystä itse Hercules vaikuttaa kuitenkin jotenkin vääraltä ja jopa vastenmieliseltä hahmolta. Ehkäpä raa-

vas lihaskimppu tasohyppelyn sankarina tuntuu söpöeläinten jälkeen jotenkin irvokkaalta.

Päin antiikkisia vaaroja

Jostain kumman syystä pelisuunnittelijat usein tekevät ensimmäisistä tasoista puuduttavia ja yllätyksettömiä. Onneksi Herculesen monikymmenpäistä tekijäjoukkoa ei voi syyttää moiseista. Jo pelin ensimmäinen episodi on hulppeaa hyppimistä, pomp-pimistä ja miekan heiluttelua ja seuraavaksi Hercules heittää sankarin yllättäen kolmiulotteiseen kujanjuoksuun pitkiin antiikin vaaroja tursuvia maisemia. Idea ei toki ole uusi (tuttu esimerkiksi muutaman vuoden takaisesta Psygnosiksen Mickey Maniasta), mutta silti se on tarkoituksellisen jähmeistä kontrolloista huolimatta maittava yllätys.

Juoni seuraa löyhästi vuosituhsien takaisista legendaa ja mitä ilmeisimmin Disney'n samannimisestä piirretystä nap-situt maukkaat animaatiopätkät vievät tarinaa eteenpäin kenttien välillä. Aluksi Herculesen on todistettava taistelijan lahjansa erinäisissä pikku tehtävissä, muun muassa taisteltava monipäistä hirviötä, Hydraa, vastaan. Vasta tämän jälkeen helvetin portit avautuvat. Styx-joen takana asustaa tie-

tysti itse Hades, jonka kanssa käydään se lopullinen välienselvittely.

Vaihtelua on paljon, vaikei toisaalta mitään todella uutta ja ihmeellistä eteen tuodakaan. Herculeksen voimamiehen kyvyt tulevat vähädyksenomaisesti esille aina silloin tällöin, eikä "jumalan lahjoiksi" kutsuttuja erikoiskykyjäkään viitsi moittia. Varsinkin kun yksi niistä tuo mieleen Turricanin hillittömän sädeaseen.

Syväälle metsän siimekseen

Ehkäpä hauskin oivallus on kuitenkin 3D-efektien käyttö perinteisten sivulta tiirattavien kaksiulotteisten kenttien somistukseksi. Kaiken lisäksi kyseessä ei ole pelkästään esteettinen elämys, vaan oleellinen osa pelattavuutta. Silloin tällöin Hercules pääsee nimittäin liikkumaan myös syvyyssuunnassa maisemien sisään, ja näkymät zoomautuvat vaivattomasti Herculeksen sijainnin mukaisesti. Tämä tuo pelin 2D-kenttiin kaivattua syvyyttä. (Sanan varsinaisessa merkityksessä!)

Täydellinen Hercules ei kuitenkaan ole. Vaikka pelin grafiikka on näyttävää, värien määrällä tai tarkalla erotellulla ei mässäillä. Toki 256 väriä ja 320x240 pistettä (full screen) sinänsä riittävät, mutta voi vain kuvitella mitä Disney'n upeat taiteilijat olisivat



saaneet aikaan värikylläisemmällä ja tarkemmalla sudilla. Kaiken lisäksi vieritys on täynnä pieniä grafiikkabugeja, jotka tekevät pelistä viimeistelemättömän näköisen. PlayStationin omistajan kannattaakin hankkia pelistä konsoliversio.

Vauvasta vaariin -periaate

Pelin vaikeustaso ei ole järin korkea, mikä varmasti on toisaalta ollut Disneyn tarkoitus – eihän heidän piirrettyjänsäkään voi syyttää järin vaikeiksi elokuvalliseksi elämyksiksi. Silti kokenut tasohyppääjä selvittää eteen tulevat ongelmat varsin nopeasti eikä vaikeinkaan kolmesta eri vaikeustasosta välttämättä tarjoa tarpeeksi haastetta. Alkuvämmennäyksen jälkeen kuhunkin kenttään piilotetut neljä salasanaavaasiakin löytyvät suht' helposti, mikä takaa vaivattoman etenemisen



kohti Hadeksen valtakuntaa. Toisaalta, miksi ihmeessä jokaikisen pelin pitäisi olla hikisen vaikea ja kestävä isältä pojalle?

Hercules on ilman muuta paras perinteinen tasohyppely pit-

kään aikaan PC:llä. Sutjakkaan ja siistin Raymanin voittajaksi siitä ei ole, mutta monipuoliset kentät tekevät siitä nautittavan ja addiktiivisen pompiskeluelämyksen.

JTurunen

MAHTAVA

HERCULES-kilpailu

Antiikin uljas voimamies Hercules on juuri elokuva-teattereihin tulleen uusimman Disney-animaation sankari. Herculesin tehtävänä on niin elokuvassa kuin pelissäkin selvittää tusinan verran urotöitä, sinun tehtäväsi taas on löytää vastaus seuraavaan kysymykseen: Montako eri Hercules-elokuvan hahmoa on Hercules-pelin paketissa?

Raivaa tiesi ulos ovesta, juokse läpi kotipaikkakuntasi ja suunnista matkasi lähimpään Suomalaiseen Kirjakauppaan. Siellä laske varovasti paketin hahmot tai lunasta paketti omaksi. Vinkiksi kerrottakoon, että kannattaa käydä katsomassa Hercules-elokuva, joka sai ensi-iltansa 5. joulukuuta ja pyörii 30 paikkakunnalla ympäri maata.

Tehtävän ratkaisseet osallistuvat upeitten palkintojen arvontaan:

1. 900 markan lahjakortti Suomalaiseen Kirjakauppaan
2. 600 markan lahjakortti Suomalaiseen Kirjakauppaan



3. 300 markan lahjakortti Suomalaiseen Kirjakauppaan
4. Hercules-takki Finnkinolta
- 5.–9. Hercules-farkkupaita Finnkinolta
- 10.–13. Hercules-peli Egmont Entertainmentilta

Osallistuminen siis kannattaa varmasti.

Lähetä vastauksesi postikortilla 9.1.98 mennessä osoitteella Pelit

Hercules
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
Kerro myös oletko tilaaja vai ostitko irtonumeron. Älä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi. Voittajien nimet julkaistaan helmikuun lehdessä.

Osallistu ja voita!



Elokuvan Percules

Disneyn elokuvat ovat saavuttaneet varhaispuberteetin. Aikuisuus hämmäyttää, mutta lapsuudesta ei hennota vielä luopua. Hercules-leffassa aikuiseen maakuon kolahtavat pahikset ja upean synkkä Manala, sekä yllättävän inhimillinen sankaritar Megara. Myös musapuoti svengea; kertojan roolia hoitava antiikin tyttökuoro potkii tukevan discogospelin tahdissa.

Itse Hercules sen sijaan on kuvottava nuija (Jerkules!). Ainahan Disney-sankarit ovat olleet ujoja toisen sukupuolen läheisyydessä, mutta tämä mamomacho menee jo liian pitkälle. Onhan hän sentään iso mies, hame ja kaikki! Odottaa sopii, milloin saapuu sankari, joka on sitä myös naisseurassa.

Disney on löytänyt loppumattoman tarinasammon vanhoista ja jo hyväksi koetuista tarinoista. Ja mikä ettei, kunhan vain unohtaa alkuperäisteosten synkkyvät ja loppukurjuudet. Disneyn tapa tehdä kaikista onnellisia ja kuolemattomia vastannee amerikkalaista todellisuuskäsitystä...

Ja sitten ei muuta kuin yesi kielellä odottamaan, milloin ko. Company keksii Kalevalan ja siirtää vaka vanha Waeinaameisen selluloidille ja seppä Ilmarisen Roope Ankan palkkalistoille Sampo takomaan.

Wallu



Hyvää

- Yllättävän hyvä.
- Vaihtelua.
- Animaatio.

Huonoa

- Grafiikkabugeja.

Lajissaan vallan mainio peli. Valitettavasti PC ei vielääkään oikein pysy 2D-maisemien perässä aivan yhtä hyvin kuin 3D-näkymien. 2DFX-tukea kaivataan...

80

Atlantis: The Lost Tales

Cryo Interactive

Windows 95/NT4, Dos

Minimi: P90, 8 Mt, 4xCD-ROM,

SVGA, 1 Mt VRAM

Suositus: P133, 16 Mt, 2 Mt VRAM

Äänet: Sound Blaster -yhteensopivat

Kiintolevy: noin 25 Mt

Muuta: 4 CD:tä

Testattu: P133, 16 Mt, SVGA 2 Mt

VRAM, GUS

Atlantiksens kadonnut kuningatar

Sankarimme saapuu palatsiin.



Come, come! We can't have young hotheads disobeying every order they're given, can we? I've decided to overlook the incident, however, since your intentions were honorable. Please don't let it happen again. Now, did your enquiries bear fruit?

Hänen Majesteettinsa ei ole tyytyväinen.



Atlantilainen lentovekotin.

Nuurukainen Seth saapuu Atlantiksens palatsiin palvelemaan kuningatariaan Rheaa. Tuskin hän ehtii kotiutua, kun jo kuuluu kauheita: kuningatar on siepattu. Kuningattaren puolison miehet on määrätty tutkimaan sieppausta ja kuningattaren omat palvelijat suljetaan ulos tutkimuksista. Ovatko asialla barbaarit vieraista maista vai valtaa janoava puoliso ja papiston salaseura?

Jostain kumman syystä pelien tekijät ovat mieltyneet Atlantikseen, jonne on sijoitettu useampikin seikkailu. Lähtökohdat ovat erilaiset, mutta tavoitteena tuntuu olleen luoda kehittyneet sivilisaatio, joka kuitenkin henkisi mystiikkaa ja outouden tuntua.

Atlantis: The Lost Tales onnistuu melko hyvin mystisen maailman luomisessa. Sen sijaan pelattavuus kärsii pahasti kaiken visuaalisen kikkailun kustannuksella. Atlantis on huikaisevan kaunis maailma, jossa liikkumisen luvataan olevan täysin vapaata.

Ensin kaikki näyttääkin upealta, mutta missä on liikkumisen vapaus? Entä kaikki yksityiskoh-

dat, ihmiset, tavarat? Sankari voi kylläkin pyöriä paikallaan ja tihrustella ylös ja alas, mutta itse liikkuminen paikasta toiseen on vanhaa tuttua pisteestä toiseen harppomista, mikä on hidasta ja turhauttavaa.

Silmät kiinni

Ihmishahmojen graafinen toteutus tavoittelee luonnollisuutta, mutta jokin mättää. 3D-ihmiset näyttävät pökölömäisiltä vahannekeilta, mikä saa kaipaamaan jopa videoituja näyttelijöitä. Itse

Seth on (jopa näin naispuolisen pelaajan silmissä) täysin vailla charmia, eikä juuri herätä myötätuntoa.

Vuorovaikutusta maailman kanssa on varsin vähän. Mitään erityistä katso-toimintoa ei ole, vaan silloin harvoin, kun johonkin voi vaikuttaa, ilmaantuu erityinen kursori.

Muuta elämää Atlantiksella tuntuu olevan perin vähän ja paikkoja saa kolata oikein toisensa, ennen kuin löytää juttukaveria. Silloinkin keskustelunaiheet rajoittuvat valmiisiin konei-

Aurinko, kuu ja Atlantis pitäisi saada linjattua jotenkin, mutta miten?



hin. Suuri osa ajasta kuluuikin tahmaiseen vaelteluun ja maisemien katseluun.

Tarina on tavanomainen ja juoni etenee hitaanaisesti. Vastaantulevat puzzlet eivät oikeastaan vaadi muuta kuin jutustelua oikeiden ihmisten kanssa ja juoksemista paikasta toiseen. Jotta Atlantis ei menisi liian helpoksi, voi Seth mokata monessakin paikassa, tosin peli tallentaa automaattisesti kriittisiin pisteisiin. Varsinaista tallennusmahdollisuutta ei sitten olekaan.

Korvat auki

Äänimaailma sen sijaan on kunnossa. Musiikki on todella tunnelmallista ja kaunista ja puhutut keskustelut ovat selkeitä ja toimivia. Äänitehosteilla on tärkeä merkitys pelin kulussa, koska pelkkä ääni saattaa merkitä vaaraa tai auttaa eteenpäin. Kannattaa siis pitää korvat auki...

Atlantis: The Lost Tales lupaa paljon ja tekemistä riittää, koska se on ahdettu kokonaisuudeksi neljälle CD:lle. Pelaaminen vain vaatii kärsivällisyyttä ja anteeksiantoa systeemeille. Mitään suurta nautintoa ei Atlantis kuitenkaan tarjoa seikkailupelien ystäville, ei pelattavuuden eikä aivojumpankaan muodossa.

Tytti Paananen

Vartijat ovat joka välissä kyselemässä tyhmiä.



Hyvää

- Kaikin puolin kaunis...

Huonoa

- ...mutta kauneus ei tee peliä.
- Hitaus ja tekemisen puute.
- Ärsyttävä liikkumissysteemi

Tyypillistä nykyajan seikkailua: kaunis päältä, tyhjä sisältä.

65

Tuore merirosvotuulahdus

Overboard

Psygnosis

Windows 95

Minimi: Pentium, 16 Mt, 3D-kortti,
2xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 116 Mt

Moninpeli: 5 samalla koneella

3Dtuki: Direct 3D

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules
128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM

Overboard kuulostaa persoonalliselta peliltä: harvassa pelissä pääsee merirosvolaivan ohjaimissa puikkelehtimaan pitkin vaaroja täynnä olevia pirullisia kanavapätkiä. Kaikkea vihamieliseltä vaikuttavalla ja kuritettava kaljaasin mittavalla asevalikoimalla ja selvitettävä etenemisen esteenä olevat pikkuruiset puzzlentyngät. Vaikkei Overboard olekaan niin radikaali ja tuore elämys kuin se olisi voinut olla, pitää se silti otteessaan vallan mainiosti.

Aluksen kontrollit ovat suoraviivaiset ja selkeät, mikä on aluksi hienoinen pettymys. Purjeveneen kontrollit olisivat voineet olla hienostuneemmat ja purjeet olisivat voineet reagoida mahdollisiin tulenpuuskiin edes jollakin tavalla. Nyt alus suihkii ympäri kanaaleja näppärästi ja nopeasti ilman huolen häivää ja jarruttaa pikapysähdyksiin sekunnin murtosassa. Toisaalta sen verran tukalat oltavat ovat pahimmillaan, että sutjakkaat kontrollit hyväksyy lopulta mukisematta.

Perinteisten merirosvoalukseen sopivien tykkien lisäksi matkan varrelta kertyy mukaan raketteja, miinoja, syvyysspommeja sun muuta mukavaa rompetta. Kaiken lisäksi aseiden tulivoiman saa viriteltä viisinkertaiseksi kykykoneja keräämällä. Erityisen nautittavaa jälkeä saa aikaan esimerkiksi tulenheittimillä, joilla ympärillä sparraavat vihollisalukset saa sytytettyä näppärästi säkenöiviin tulenlieskoihin.

Toisaalta sekä meressä, veden pinnan alla että ilmassa liikkuvat ja myös paikalleen jämähtäneet vihollisrakennelmat on varustettu vähintäänkin yhtä tanakalla aseistuksella. Niinpä lepolomaa ei ole tarjolla vaikka asearsenaali vesistöjä kierrellessä kohentuikin kummasti. Valitettavasti uusiin maisemiin siirtyminen riisuu jo



kerätyn varustuksen ja piratismiin saloihin perehtymisen on jälleen aloitettava ruputykeillä.

Harkitsevan hemmon shoot'em up

Alkupään areenat ovat yksinkertaisia, suht tapahtumaköyhiä ja demoa jo kahlanneelle hienoinen pettymys. Tunnelma onneksi tiivistyy varsin nopeasti ja pelin kimppuun palaa mielellään.

Enemmän tai vähemmän salaisiin bonusluoliin kannattaa eksyä, koska sinne piilotetut lisäalukset, ensiapupakkaukset ja kykykonit tulevat tarpeeseen. Pelaajan purtilo saattaa nimittäin samanaikaisesti syttyä tuleen, saada muutaman kanuunaniskun takavasemmalta ja vielä tulikivilastin taivaalta niskaansa. Overboardissa täytyy edetä varovasti ja harkiten,

suin päin meuhkaaminen ei vie välttämättä eteenpäin.

Overboardin idea on hilpeä ja sen toteutus aiheeseen sopivan selkeä. Uusia mausteita tuodaan oikeaoppisesti pelaajan mutusteltavaksi seikkailun edetessä, mutta silti jotakin jää vielä kaipaamaan. Jännittävät mystiset yksityiskohdat ja yllätykset olisivat kruunanneet muuten huolellisesti tehdyn ja suunnitellun pelin. Lisäksi kenttäsuunnittelu toistaa ajoittain liikaa itseään.

Ehkäpä matkan varrelta kerätyllä "merirosvosaaaliilla" olisi myös voinut olla jokin mieltä ylentävä merkitys. Esimerkiksi satamavisiitit ja niiden aikana tehdyt ostosreissut olisivat voineet sopivasti syventää peliä ja rikkoa sen yksioikoista kenttäkenttä-loppuhirviö-rakennetta. Toisaalta mikään tai kukaan ei es-



tä Psygnosista virittelemästä Overboardin ideaa eteenpäin: se suorastaan kerjää jatko-osaa.

Viiden aluksen vipinä

Moninpelinä Overboard on parhaimmillaan suorastaan hektinen elämys ja ainakin Bombermanista edes etäisesti tyydytystä saaneiden kannattaa siihen ilman muuta tutustua. Ylhäältä tiirattavalle areenalle asetettu nimittäin parhaimmillaan viisi purtiloa, jotka käyvät veteseen taistoon areenan herruudesta. Kuvaruutu zoomautuu tarvittaessa lähietäisyydelle, jolloin yhdessä sumpussa aihevien aluksien edesottamuksia on helpompi seurata.

Toisaalta miksi ihmeessä moninpeleissä keskitytään nykyään lähes aina pelkästään kaverinkiusaamiseen? Overboardin varsinainen seikkailuosuutta olisi yhteistyöhön ja avunantoon perustuva samanaikainen kaksinpeli piristännyt kummasti: mene sinä styyrpuuriin niin minä menen paapuuriin ja pannaan viholliset yhdessä polvilleen!

Merirosvotema ei ole ilmeisesti järin muodissa, koska sitä hyödyntäviä pelejä on harvassa. Psygnosiksen Overboard ei toki opasta pelaajaa merirosvoilun saloihin, mutta tuo ihmeteltäväksi tuoreen tuntuisen räiskinnän sen seitsemän meren selänteiltä. Tällaista väännöstä shoot'em up -teemasta ei olekaan ennen nähty eikä koettu!

JTurunen

Hyvää

- Tuore idea.
- Hyvä pelattavuus.
- Hauska moninpeli.

Huonoa

- Liikaa toistoa.

Hauska ja hyvin tehty simpelli räiskintä. Muutama kuukausi (tai erään nimeltä mainitsemattoman japsifirman kyseessä ollessa muutama vuosi!) lisää armostonta pelidesignia ja kyseessä olisi ollut klassikko.



Madden NFL 98

EA Sports

Windows 95

Minimi: P133, 16 Mt, SVGA,

4xCD-ROM

Suositus: P166, 32 Mt, SVGA,

8xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 75-590 Mt

Moninpeli: TCP/IP, IPX, modeemi,

sarjakaapeli

3D-tuki: 3Dfx-tuki tulossa.

Testattu: P200, 64 Mt, SB16,

20xCD-ROM

Madden on entinen jenkkifutisvalmentaja, jolla on takanaan vähemmän mairitteleva ennätys NFL:n historian pisimmän tappioputken rämpineen joukkueen valmentajana. Synkimmälläkin pilvellä on kultareunukset, joten mies onnistui lopulta valmentamaan joukkueensa mestaruuteen ja siirtyi selostajaksi kuvaruudun paremmalle puolelle.

Electronic Arts on aina panostanut urheilupeleissään hauskuuteen ja helppoon pelattavuuteen. Aivojumbpaa on Maddenissäkin mukana vain sen verran kuin on ehdottomasti välttämätöntä.

Pelikuvioiden valitseminen noudattaa edellisistä osista tuttua kaavaa. Ensin valitaan keskuhyökkääjien ja pelinrakentajan aloitusryhmitys, sitten laitahyökkääjien asemat ja lopuksi juoksu- tai heittokuvio. Vaihtoehtoja ei ole mitenkään järjestelty eikä kone esimerkiksi ehdota neljännellä yrityksellä automaattisesti lento-putkupeliä. Luovasta kaaoksesta on itse tongittava esiin haluamansa peli.

Vanhassa vara parempi

Systeemiä on kuitenkin paranneltu viime vuodesta. Kaksinpeleissä samalla koneella pelatessa ei enää näe kuvaruudulta vastustajan valitsemaa pelikuviota kehystettynä, vaan peliksi voi poimia minkä tahansa ruudulla olevista.

Mukana on editori omien pelien suunnittelemiseen, mutta se on vähän puolivillainen. Täysin omia hyökkäyskuvioita ei pääse rakentamaan, vaan pelit on kootava valmiiksi annetuista vaihtoehtoista. Pelikirjasto ei ole jättimäisen laaja, joten samaan lopputulokseen pääsee nopeammin jättämällä pelipuolella All Plays -option päälle.

Maddenin heittopeli on tehty sujuvaksi. Jokaiselle kiinniottajalle on oma nimikkonäppäimensä padissa ja pallo lähtee oikealle miehelle vain yhdellä painalluksella. Muuten toimiva systeemi tosin rajaa kiinniottajien määrän vain kolmeen mieheen. Pelinrakentajan syötöt lähtevät hitaina roikkuina eikä rivakkaa harppu-

naheittoa ole, joten puolustuksella on riittävästi aikaa ehtiä syötönkatkoihin.

Pallon sieppaaminen onkin paras puolustuskeino, koska hyökkääjien blokit ovat suhteettoman tehokkaita ja ainoa toimiva taklaus on heittäytyminen. Ensimmäinen taklaaja hyppää yleensä pari jaardia pieleen ja vasta toinen mies saa runtattua hyökkääjän tukevasti tekoturmen pintaan. Neljä uutta hyökkäysyritystä irtoaakin puolustajan kannalta tuskastuttavan helposti.

Puolustajan päivää ei piristä sekään, että kentän mittasuhteet kaipaivat hieman hienosäätöä. Kenttä on kuin pingispöytä tai sitten äijillä on jaloissaan seitsemän peninkulman saappaat, sillä maalialueelta toiselle pääsemiseen tarvitaan vain pari onnistunutta peliä.

Kuumaa ilmaa

Tekijöiden mukaan Maddenissa on entistä ehmpi ja vastustajan toimiin mukautuva tekoäly, mutta ei se ainakaan pelaamista vaikeuta. Pelikirjastossa on muutama hyökkäyskuvio, joita voi toistaa onnistuneesti kyllästymiseen asti, eikä kone keksi sille vastalätkettä tai ota edes tehokkainta eteenjää erikoisvartiointiin. Tämä vaivaa vain tietokonetta vastaan pelatessa. Tosin koneen kädettoisuus ulottuu myös kaksinpeleihin. Potkupalautusten kanssa saa olla varpaillaan, sillä tekoälyn oh-

jaamilla pelikavereilla on ikävä tapa päästää hyökkääjä luikahtamaan maalilinjalta, vaikka puolustajat ovat suuteluetaisyysdellä pallonkantajasta.

Grafiikkaa voi karsia vain poistamalla miehiltä pelinumerot ja varjot. Näin pienillä yksityiskohdilla ei ole mitään merkitystä nopeuteen, kun taustalle jää pyörítettäväksi koko stadionin verran piirrettävää. Äänien karsiminen ja runsas kiintolevyn käyttö auttavat asiaa jonkin verran, mutteivät riittävästi. Ääniä ei edes pahemmin kaipaa, koska Madden on tällä kertaa hiljainen ja kommentaattori turhan vaisu. Miehet laukovat harvakeen erinomaisen osuvia kommentteja, valitettavasti vasta pelien jälkeen, joten se-lostuksen luoma tunnelma jää haaleaksi.

Madden 98:n mukana saa jenkkifutisaiheisen videokirjaston, jossa pääsee tutustumaan NFL:n historiaan, joukkueisiin, pelikuvioihin ja taktikoihin. Tiedosto on mielenkiintoinen, mutta se on selvästi suunnattu jenkkifutiksen aloittelijoiden avuksi ja iloksi.

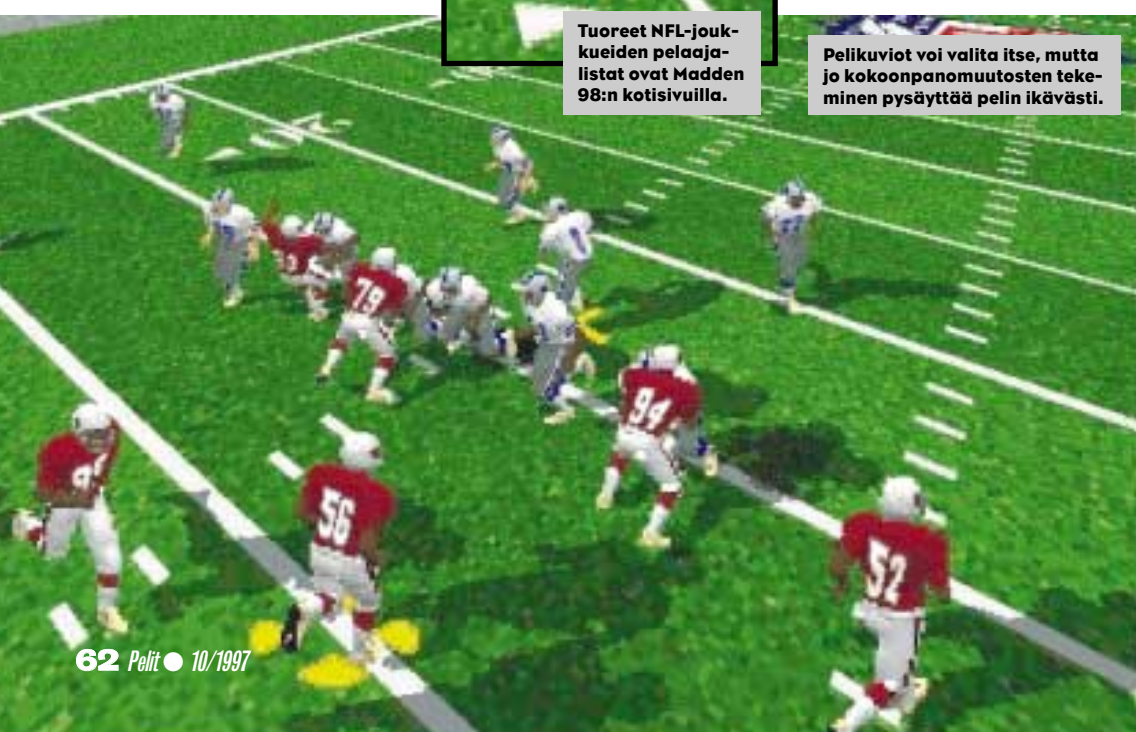
Madden 98 on herättänyt ihastusta konsolipuolella ja PC-versiokin on kaikesta marinasta huolimatta mukava pelattava, se ei vain tarjoa mitään uutta edellisiin osiin verrattuna. Mukana on jälleen näyttävää videokuvaa, helposti omaksuttava jenkkifutis-peli ja vanhahtavaa grafiikkaa, tosin jälkikäteen lisätyn 3Dfx-tuen pitäisi lehden ilmestyessä olla valmis.

Tuukka Grönholm



Tuoreet NFL-joukkueiden pelaajalistat ovat Madden 98:n kotisivuilla.

Pelikuviot voi valita itse, mutta jo kokoonpanomuutosten tekeminen pysäyttää pelin ikävästi.



Hyvää

- Heittopeli sujuvaa.
- EA Sports päivittää kokoonpanot.
- Helposti opittava ja hauska.

Huonoa

- Tekoäly puolustaa löysästi.
- Pelieditori on tällaisena turha.

3Dfx-päivitys olisi saatu vähemmällä vaivalla Madden 97:aan.

78

Nuclear Strike

Electronic Arts

Windows 95

Versio: beta 6

Minimi: P133, 16 Mt, 4xCD-ROM

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 215 Mt (typical)

Muuta: 3Dfx-tuki

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules
128, Flash 3DFX, SB16, 4xCD-ROM



Makeaa mahan täydeltä.



Henkilöpalvontaa Pohjois-Koreasta.



Tankkiräiskintää.



Räjähdykset jäävät jotenkin vaiuiksi? (hyvästä yrityksestä huolimatta).



Onko Siperiassa todellakin tämännäköistä?

Säteilevää ja kaunista



Tankkien kokoontumisajot.

Vanhon pelin tuoreistuksessa ei ole sinänsä mitään vikaa, kunhan se tehdään hyvin. Nuclear Strike on Electronic Artsin Strike-helikopteriräiskintöjen viimeisin viritys. Perusidea on vanha turvallinen ja tuttu, toteutus kuitenkin 3Dfx-kortin kautta suodatettuna ajoittain henkeäsalpaavan kaunis.

Jälleen kerran hullu maailman-kaikkeutta päätökseen kiusaava ydinterroristinielviäinen on vapaalla jalalla ja aiheuttaa havokkia ympäri Aasiaa. Pelaajan on prutkuteltava helikopterilla moisen hemmon perässä paikkakunnalta toiselle. Seikkailu vie Kiinanmereltä Korean sotaan ja lopulta jonnekin Siperian perukoille. Juoni etenee melkoista kyytiä MTV (emtiivii, ei ämteevee) -henkisten videotähtien avituksella. Moiset välikkeet saattavat pölähtää ruudulle jopa kesken auvoisan räiskyttylän, mikä on hie-man häiritsevää.

Deja vu

Nuclear Striken rakenne on tuttu kaikille Desert Strikea aikoinaan kahlanneille. Alueet on eliminoitava vihollisista pikku hiljaa tehtävä tehtävältä. Välillä tyydytetään tuhovimmaa, välillä kärrätään kamuja turvaan, välillä lennetään autokaravaanin tai vene-laivueen perässä. Vaihtelua on kaiken kaikkiaan kiitettävästi. Bensa ja amukset ovat tietysti aina lopussa ja varastoja on muistettava täydentää vinssamalla bensakanistereja ja ammoskasumia helikopterin uumeniin.

Strike-peleihin perehtymätön voi yllätyä pelin oodasta sivuviestosta kuvakulmasta. Näkyvyys

on tämän takia rajoittunut eikä horisonttiin pääse tähyilemään. Kopteri kääntyylee suurinpiirtein kuvaruudun keskellä. Tänä päivänä moinen ratkaisu saattaa tuntua vanhahtavalta, mutta ilman sitä peliä olisi vaikea kutsua Nuclear Strikeksi. Ehkäpä Electronic Arts voisi kuitenkin jatkossa rohkeasti väsätä Strike-vaikutteisen räiskinnän Extreme Assaultin ja G-Policen malliin. Helikopterin ohjaamoonkin olisi kiva joskus päästä.

Nuclear Strike on mukaansatempaava ja hyvä peli. Pelattavuus on varsinkin alkumatkasta aiempaa anteeksiantavampaa, ja tarjolla on kaksi eri vaikeustasoa. Helpoksi läpihuutoräiskinnäksi Nuclear Strikea ei voi kuitenkaan syyttää, varsinkin kun tallentaminen onnistuu ainoastaan skenaaroiden välillä. Tämä johtaa pitkiin pelisessioihin ja harventaa hiukuontaloa rankalla kädellä siinä vaiheessa, kun vihoviimeinen kopteri pokahtaa päreiksi viimeisen alatehtävän loppumetreillä.

Maalla, merellä ja ilmassa

Helikopterin lisäksi pelaaja pääsee myös muun sorttisten vempaimien ohjaimiin. Tarjolla on muun muassa Harrier-lentsikoi-ta, maan pinnalla mönkiviä tankkeja ja vetten päällä jeesustelevia ilmatyynyaluksia. Loppujen lopuksi se, minkä aluksen ohjaimissa on, vaikuttaa pelattavuuteen yllättävän vähän. Tankilla ei tietenkään pääse veteen eikä veneellä maalle, mutta perusidea säilyy samana: search and (usual-ly) destroy.

Kauniiden, mutta hitusen nyt-

kahtelevien maisemien päällä kelpaa lennellä. Uutta ovat korkeuserot, joiden poimuilua kopteri seuraa automaattisesti. Ne eivät pelattavuutta hankaloita, mutteivät piristäkään. Niinpä niiden merkitys jää strategisen sijasta lähinnä esteettiseksi.

Näppärän tutkan avulla suunnistaminen seuraavaan kohteeseen on helppoa. Silti karttaruudulle tulee vilkaistua vallan tajaan, sen verran usein on suunnattava kohti etenemisreitoin kanalta sopivasti sijoiteltua bensakanisteria tai ammuskatkkoa. Tyhjänpäiväiseen harhailuun pitkin maisemia ei ole aikaa, joten tutka on joka tapauksessa tarpeellinen.

Nuclear Strike on hyvä räiskintäpeli hienoisiin strategiapainoituksin. Tunnelmaltaan se on pikemminkin rauhallinen kuin kaoottinen, mutta tanakka vaikeustaso pitää kokoneemmankin kolistelijan taastui varpaisillaan. Samojen tehtävien uudelleenkahlaaminen on turhauttavaa, mutta ainahan kohteen kimppuun voi käydä eri tavalla tai ainakin eri suunnasta. Toisaalta kentän onnistunut läpikäyminen kopterin suojien piiputtaessa viimeisiään tuottaa melkoista tyydytystä.

Nuclear Strike on tähänastisista Strike-peleistä paras. Silti toivoisi, että Electronic Arts tuoreistaisi tunnelmia jatkossa jollakin muulla keinolla kuin hyvin tuotetuilla mutta huonosti näytellyillä videovälikkeillä. Future Strike on jo huhujen mukaan suunnitteluvaiheessa...

JTurunen

Hyvää

- Kaunis.
- Tunnelmallinen.

Huonoo

- Räjähdykset eivät vakuuta.
- Hidastelee toisinaan.
- Tallennussysteemi.

Saman vanhan kierrätystä tämä on, sillä perusidea on tuttu kaikista edeltävistä Strike-räiskinnöistä. Toteutus on kuitenkin maukas ja pelattavuus pääosin hyvä.

80

Varjojen kaupunki Riva

Attic/Euromedia

Dos

Minimi: 486/33, 8 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: kaikki yleisimmät

Kiintolevy: 45 Mt

Testattu: P150, 24 Mt, MiroVideo
22SD, SBPro, 16xCD-ROM

Rohkea sankarijoukko saapuu satamakaupunki Rivaan ystävänsä pyynnöstä. Jotain hämää on tekeillä ja sankareiden vastuulla on tietysti ottaa asiasta selvää. Kaupungilla kulkevista juoruista selviää totuus: kaupunki on suuremmassa ahdingossa kuin päälle päin näyttää. Örkit uhkaavat maalta, piraatit mereltä ja jotkut väittävät holberkkien (örkkien ja haltioiden risteytyksiä) avustavan örkkien hyökkäystä sisältä käsin.

Varjojen kaupunki Riva on Realms of Arkania -sarjan kolmas osa. Sarja perustuu suosittuun saksalaiseen Das Schwartze Auge -roolipeliin. Vaikka sarjan aiemmat osat eivät muualla kuin Saksassa olleet myyntihittejä, on tämä kolmas osa jopa käännetty suomeksi.

Ensimmäinen askel kaikissa "oikeissa" roolipeleissä on hahmonluonti, niin myös Rivassa. Ominaisuuksien arvonnän jälkeen valitaan hahmoluokka 12 vaihtoehdosta ja jaetaan pisteitä eri taitojen ja mahdollisesti loitsujen kesken. Eri kykyjä on kymmeniä, loitsuja vielä enemmän. Ikävä kyllä osa loitsuista on abrakadabra-tyyliin nimetty, joten ohjekirjaa joutuu konsultoimaan jatkuvasti ennen kuin oppii, mitä loitsu itseasiassa tekikään.

Kärsimättömille on tarjolla valmiiksi valmiita ja koneen voi käskä jakamaan taito- ja loitsupisteet. Star Trailin, sarjan edellisen osan, läpi kolonneet pääsevät nopeaan alkuun siirtämällä vanhat hahmonsia Rivaan.



Olipa kolmannen kerran...



Lyö sinä ensin, minä lyön sitten.

Mahdollisuuksien kaupunki

Rivassa liikutaan kolmiulotteisessa ympäristössä ryhmää johtavan hahmon silmin nähtynä. Grafiikka on uskomattoman sutuista, mikä ei sinänsä ole ihme, sillä peli käyttää sarjan edellisen osan engineä hiukan paranneltuna. Valoisuus vaihtelee päivän ajasta riippuen ja yöllä valaistus on tarpeen, sillä pimeimmillään ei näe nenäänsä pidemmälle. Outoa kyllä, mitään henkilöitä tai hirviöitä ei liikuessa näe, ja niihin törmäminen on täysin sattumanvaraista.

Eksyminen ei ole ongelma, sillä automaattikartta on todella hyvä. Karttaan voi kirjoittaa merkintöjä itsekin, mutta myös peli tekee joitain merkintöjä. Päiväkirjaan kirjautuvat automaattisesti kaikki merkittävät tapahtumat omien muistiinpanojen lisäksi. Jopa tallennuksetkin voi kommentoida. Tällaista pelaajaystävällisyyttä kaivattaisi muissakin peleissä.

Hetken pelattuaan Riva alkaa vaikuttaa uskottavalta kaupungilta eikä grafiikkakaan enää häiritse. Kaupat, majatalot, temppelit, jopa bordelli tarjoavat hahmoille palveluitaan. Tavernoissa voi esiintyä, jos rahapula vainoa. Majataloissa voi levätä rauhassa, eikä niissä tarvitse pelätä vilustumista, sillä sairastuminenkin on mahdollista. Majatalo on myös ainoa paikka, jossa voi keitellä omia taikajuomia. Shoppailussa säästyy rahaa, jos joku hahmoista on hyvä tinkimään.

Riva etenee melko lineaarisesti, mutta se on hyvin naamioitu vaipaammaksi. Pienet sivujuonet värjättävät seikkailua mukavasti ja

muutenkin tuntuu siltä, että hahmot ovat vain osa tapahtumia. Osin se on totta, sillä pelimaailmassa kyllä kuluu aika ja päivät vaihtuvat. Osa tapahtumista on ajoitettu kalenterin mukaan.

Juonen edetessä hahmoille kerääntyy kaikenlaista rompetta, eikä heillä suinkaan ole pohjaton reppu. Ylimääräisiä tavaroita voi tietysti myydä kauppoihin tai tallettaa löytämiänsä arkkuihin. Varusteiden jako käy helposti sille suunnitellussa ruudussa. Ylimääräisistä paperikantamuksesta voi hankkiutua eroon kätevästi, kaikki kääröt, kirjeet ja kirjat voi nimittäin tulostaa. Yrttikaavat kannattaa kuitenkin säästää, sillä ilman niitä ei juomien tekeminen onnistu.

Hitaasti mutta varmasti

Taisteluita on suhteellisen vähän, ja ne käydään vuoropohjaisesti isometrisestä kuvakulmasta pienellä scrollaamattomalla ruutuihin jaetulla alueella. Yksinkertainen, toimintapisteisiin perustuva taistelujärjestelmä toimii, mutta etenee turhan verkkaisesti. Loitsijat eivät dominoi taistelukenttää. Massatuholoitsuja ei ole ja muutenkin taikapisteet ovat aina vähissä.

Rivan suomentajilla on työtä riittänyt, sillä tekstiä ei ole säästely. Suurin osa tapahtumista kuvaillaan vain tekstinä, ja silloin tällöin välianimaatioilla. Suomentajien on enimmäkseen hyvää työtä. Myös puheet on suomentettu, mutta lähes kaikki käännoiset on onnistuttu pilaamaan naurettavalla näyttelyllä.

Pelissä on kattava online-ohje-

kirja, jonka saa näppärästi esille napinpainalluksella. Ikävä kyllä se on hieman sekava ja halua maansa tietoa joutuu etsimään.

Tekninen toteutus on vuosien takaa, mutta oikeastaan sillä ei ole väliä, koska se kuitenkin toimii loistavasti, taistelua lukuunottamatta. "Oikeassa" roolipelissä tärkein piirre on tarina, sen sujuvuus ja tunnelma. Varjojen kaupunki Riva pääsee lähemmäs sitä kuin mikään muu tietokoneroolipeli tähän mennessä. Tunnelmaa lisää vielä loistava taustamusiikki.

Riva tarjoaa pelattavaa pitemmäksi, sillä sitä ei hutaista läpi muutamassa illassa. Kohderyhmänä on selkeästi hardcore-tietokoneroolipelaajat ja "oikeiden" roolipelin pelaajat. Keski-ikäiset tietokoneroolipelaajat Riva saattaa olla liian yksityiskohtainen ja raskas.

Mikko Ekholm

Hyvää

- Suomennettu.
- Realismi.
- Automaattikartta, päiväkirja ja tallennusmerkinnät.
- Pitkä.
- Vaikea.

Huonoa

- Grafiikka vuosien takaa.
- Taistelut.
- Ääninäyttelijät.
- Vaikea.

Vanhanaikainen roolipeli.

78

The Great Battles of Hannibal

Interactive Magic

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, SVGA, hiiri, 2xCD-ROM

Suositus: P120, 24 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 54 tai 83 Mt

Moninpeli: lähiverkko, Internet, modeemi

Testattu: P166 MMX, 16 Mt, Trident, 16xCD-ROM, SB16

The Great Battles of Hannibal on i-Magicin Great Battles -sarjan toinen osa. Eroja ensimmäiseen osaan (The Great Battles of Alexander, Pelit 7/97) ei juurikaan ole, vaan kyseessä on käytännössä sama peli erilaisilla yksiköillä.

Hannibal oli tuo Karthagon sotapäällikkö, joka johdatti sotajoukkonsa ja norsunsa alppien ylitse roomalaisten selustaan vuonna 218 eKr, ja oli lähellä pistää lopun koko Rooman valtakunnalle. Pelaa ja pääsee Hannibaliksi yhdessätoista yksittäisessä tehtävässä. Samat tehtävät ovat tarjolla myös kampanjana.

Hulluja nuo roomalaiset

Taistelut sijoittuvat historiallisille taistelupaikoille, joita peittävät heksat. Vuoropohjainen taistelusysteemi on yksinkertaisuudessaan varsin toimiva. Kummallakin puolella on tavallisten sotilaiden, ratsumiesten sun muiden lisäksi joukko sotapäälliköitä. Heistä jokaisella on aloiteluku, jonka pohjalta ratkaistaan kuka saa milloinkin toimia ensin.

Toimintavuorollaan päälliköt käyttävät alaisuudessaan olevia joukkoja, jotka liikkuvat ja taistelevat saman tien. Käyttäminen kuluttaa komen-

Karthagon kovin kundi

topisteitä ja kun ne loppuvat, siirtyy vuoro seuraavalle päällikölle. Kun kaikki komentajat ovat toimineet, kierros on ohi ja seuraava voi alkaa.

Systeemi on kiitettävän selkeä. Kulloinkin aktiivisena olevan komentajan viiri lepattaa tuulesa ja samoin lepattavat hänen joukkonsakin viirit, eli liikuteltavat joukot on helppo erottaa joskus suurestakin miesmäärästä.

Joukkojen käskyttämistä hankaloittaa kunkin komentajan henkilökohtainen komento-kantama eli se, miten kaukaa hän pystyy käskemään joukkojaan. Kaikki komentajat ratsastavatkin joko hevosilla tai norsuilla ja kiihruhtavat jatkuvasti ympäri taisteluentää antamassa käskyjä.

Hastati, triarii ja prinssiipit

Käyttöliittymä on myös varsin toimiva. Yksiköiden liikkumisetäisyys ja komentajien kantama näytetään selkeästi vaa-

leampina heksoina. Liikkuminen ja lähitaistelu hoituvat hii-

rellä klikkaamalla. Loput ko-

mennot ovat selkeinä ikoneina ruudun ylälaidassa. Jouhevasta käyttöliittymästä huolimatta taistelu on

varsin kankeaa. Kyseessä on kuitenkin historiallinen fakta, ei pelisuunnittelijoiden kömmähdyks. Tuon ajan taisteluthan olivat vielä melko pitkälle sitä, että kaksi monen tuhannen vahvuista miesjoukkoa mätki toisiaan miekoilla, kunnes toinen puoli lähti karakuun. Niinpä monet taistelut ovat sitä, että tasaisen kentän toisella puolella ovat karthagolaiset ja toisella roomalaiset. Sitten vaan rysäytetään yhteen ja toivotaan parasta. Taistelu loppuu, kun toinen puoli on kärsinyt riittävästi tappioita. Varsinaista taktikointia tai liikkuvaa sodankäyntiä ei siis ole.

Taktinen puolikin taisteluissa kuitenkin on, ja siinä voi sellaiselta, joka osaa luetella ulkoa kaikki toisen maailmansodan saksalaistankit, mennä sormi suuhun.

Taktikointi nimittäin perustuu yksiköiden eroihin, jotka on mallinnettu historiallisen tarkasti. Triariit esimerkiksi olivat jo melkein palveluksensa päättäneitä legioonalaisia, jotka eivät enää käytännössä osallistuneet taisteluun. Niinpä heillä on omat erikoisääntönsä samoin kuin gallialaisilla, joista ei koskaan tiedä suostuvatko he taistelemaan vai päättävätkö lähteä karakuun.

Muitakin tällaisia erikoisuuksia on mukana, kuten että yksikään hevonen ei suostu lähestymään norsua ja Cannan taistelussa on

muistettu jopa roomalaisia häirinyt hiekkamyrsky. Jos aikoo voittaa, on kaikki nämä otettava huomioon. Ohjekirjassa onneksi on tiedot eri yksiköistä ja taisteluun liittyviä taulukoita.

Voitto tai kuolema

Helppo peli ei The Great Battles of Hannibal ole. Mahdollisuus tehdä omia tehtäviä tai valita haluamiaan yksiköitä olisi ollut tervetullut. Kymmenkunta taistelua on taisteltu melko nopeasti ja kampanja on sitä samaa.

Kampanja on muuten kerrasta poikki -tyyliin toteutettu. Karthagolaiset saavat hävitä ainoastaan yhden taistelun tai muuten kampanja loppuu ennen kuin ehtii sanoa: "Scipio Africanuksen tooga on vanha rätti ja haisee pahalle".

Äänet ovat hyvin mitätöntä hevosten hirtuntaa tai miesten ölinää. Pahin ongelma on kuitenkin pelin tukehtuminen. Kiintolevy nimittäin kurnuttaa ja korisee kuin kuolemaa tekevä aivan jatkuvasti. Jostain kumman syystä peli näyttää koko ajan hakevan jotain kiintolevyltä ja se hidastaa toisinaan pelin miltei pelikelvottomaksi.

Muutamista vioistaan huolimatta The Great Battles of Hannibal on varteenotettava strategiapeli. Kiinnostus antiikin aikaiseen sodankäyntiin on kuitenkin välttämättömyys, jotta peliin jaksaa keskittyä. Mielenkiintoista nähdä, mikä on sarjan seuraava osa.

Kim Soares



Hyvää

- Selkeä käyttöliittymä.
- Historiallinen tarkkuus.
- Näyttää hyvältä.

Huonoa

- Toisinaan luvattoman hidas.
- Rääkkää kiintolevyä niin että pahaa tekee.

Perusstrategiapeli, joka vaatii syventymistä historiaan.

79

Muzzle Velocity

Digi 4 Fun/Euromedia Publishing Company

Dos
Minimi: 486/100, 12 Mt, 2xCD-ROM
Äänet: kaikki yleisimmät
Kiintolevy: 30 Mt
Moninpeli: Ei
Muuta: Suomennettu puheita myöten.

Testattu: P120, 32 Mt, Hercules
Dynamite 128/Video 2Mt, Flash 3D,
SB32PnP 8 Mt, 4xCD-ROM

Muzzle Velocity on suuruudenhullu yritys yhdistää yksin kuoriin reaaliaikainen strategiapeli ja useita maayksiköitä, jopa yksittäisiä taistelijoita simuloiva 3D-osuus. Toisen maailmansodan rumat kasvat ovat rumat myös ruudulla. Surkeat animaatiot, ruma 3D-grafiikka ja lapsellinen 2D-grafiikka aiheuttavat alkureaktion, joka on pelkästään negatiivinen, eikä karnevaalimusiikki auta tilannetta yhtään.

Ääniosiin on palkattu Heikki Määttänen. Vaikka mies puhuu selkeästi, tunnelma on sama, kuin jos Tohtori Sykerö selostais taustalla sotakentän tapahtumia. Toisin sanoen hänen ylituttu äänensä ei oikein sovi vakavamieliseen sotasimulaatioon.

Peli on jaettu eri toimintaruutuihin. 2D-ruudulla käskytetään joukkoja varsin sujuvalla käyttöliittymällä, 3D-kartalla voi seurata, miten maasto vaihtaa omistajaa, ja rikkana rokassa toimintaosiossa pääsee maayksiköitä ohjaamaan itse.

Sota-alue on rajattu Keski- ja Länsi-Eurooppaan, ja taisteluja käydään joko Saksan, Englannin tai Yhdysvaltojen puolella. Puoli vaikuttaa käytössä olevan kaluston tasoon ja määrään.

Taistoon!

Vaikeustasoksi voi valita kersantin, luutnantin, majurin tai kenraalin. Vaikeustaso määrittelee sen, miten laajalti joukkoja voi komentaa. Ylennän itseni kenraaliksi, jolloin voin komentaa kaikkia yksiköitä. Tehtäväksi valitsen kaupunkiin hyökkäämisen amerikkalaisten puolella. Joukot voi sijoittaa suhteellisen vapaasti aloitusalueelle haluamansa kaltaisina rykelminä. Annan tekoälyn asetella joukot kartalle.

Tehtävä voitetaan joko valtaamalla kaikki lipuilla merkityt alueet tai tappamalla kaikki sakut. Yritän päätöntä hyökkäystä li-



puille, jättäen osan porukasta omaa lippuani vartioimaan. Muodostan joukoista kolme iskukiihlää, joille annan käskyiksi yrittää lipuille. Kolmas ryhmä suuntaa lippujen väliin. Kaikki hoituu sujasta kuminauhatoiminnon ja näppäimistön avulla.

Pari klikkausta myöhemmin joukot ovat matkalla, ja aika on kiihdeetty kahdeksankertaiseksi odottelun minimoimiseksi. Kun ensimmäinen kosketus vihollisen kanssa alkaa, valitsen komentooni tankin ja siirryn 3D-tilaan.

Tämä on se hetki, jolloin Muzzle Velocityn kiinnostuskäyrä suorastaan romahtaa. Siirtelen tankkini laatikkotalojen välissä, ja kuullessani huudon ”vihollisia edessä” kääntelen hieman tornia saadakseni aatun tähtäimiin. Vihulaista ei näy, sen sijaan näkyy punainen tähtäinlieli, joka kertoo vihollisen tyypin, suunnan ja etäisyyden. Kytään kymmenen



sekuntia, ja kohta tankki pulahdaakin kauniisti kylki esillä näkösilte. Laukaus ja vainaa. Tulossa olevan tankin miehistö hortoilee kentällä, joku alkaa vielä kiväärillään vinguttaa etupeltejäni, joten vaihdan aseksi konekivääriin ja röpöttelen äijät tuonelaan.

Sama toistuu 5–6 kertaa, ennen kuin tankkini on savuava raato. Tämän jälkeen jatkan ramboilua jalkaväkimoodissa, kunnes kuolen vihollisvaunun räjähtäessä liian likellä. ”Mies parka”, toteaa Herra Iltalypsy, ja tarina toistuu seuraavan tankin ohjaimissa.

Idea siis on se, että ihmispelaa- ja on Muzzlen tapauksessa suunnattomasti tehokkaampi taistelija kuin tietokoneäly. Jos ei 3D-osioita pelaa, joukoista ei saa läheskään kaikkea irti. Jos taas 3D-osioita pelaa, alkavat taistelijoiden ESP-voimat vihollisten havainnoimisessa hyvin pian nakerata pelin uskottavuutta. Pelin luvataan laskevan realistisesti osu- mien vaikutukset ammusten läpäisykyvyyn, panssarointien paksuuden, osumakohdan sun muiden perusteella, mutta tämän tason realismisuus katoaa korkean tason epärealistisuuden alle.

Ja miten kās taistossa suuressa mittakaavassa käy? Vähän kerrasaan joukkoni syödään, ja sitten vihollinen hyökkää aloituslipulle- ni ylivoimaa avittamana. Länsi- ilmavoimat syövät hyökkäyksestä

terän, ja monen monituisen kymmenminuuttisen jälkeen, paljolti juuri ihmisvetoisten super- taistelijoitten ansiosta joukko- jeni rippeet tuovat kitkutteen voiton kotiin. Toimintani palki- taan surkeilla pisteillä. Patton en ole, eikä minusta sellaista tule.

Liian iso pala

Muzzlen hyvä puoli on sen vai- keus. Voittojen eteen sai tehdä töitä, vaikka se olikin suurelta osin edeltä mainittua ramboilua. Siitä, miten tarkasti eri tankit on mallinnettu, en osaa sanoa mitään.

Maastossa on peleissä tuikihar- vinaisia metsiä, vaikkakin litteistä spriteistä rakennettuina. Tankeil- la voi vieläpä ryskyen runnoa metsiköihin puutonta uraa. Maasto myös vaikuttaa liikku- vuuteen, eli suossa tai ylämäessä tankit matavat, alamässä ja tiellä liitävät. Rakennukset saa ammut- tua maan tasalle, vihollisjoukot osaavat antautua ja ilmavoimat tiputtaa pomminsa järkeviin kohteisiin.

Digi 4 Funin yritys on kun- nianhimoinen, mutta yksinpeliin sopimaton. Monen pelaajan verkkopelinä tilanne olisi aivan toinen, yhden komentaessa jouk- koja, muiden ohjatessa vaunuja ja miehiä.

Muzzle Velocity tukehtuu liian isoon kakunpalaan. Toivottavasti verkkotuki on tulossa. Taakse poistu.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Laaja.
- Yksittäisiä taistelijoita pääsee kontrolloimaan.
- Sujuvasti suomennettu.

Huonoa

- Ihmishajauksessa yksiköistä tulee ylithekkaita.
- Maastoa ei voi tarkastella lentokoneen ohjaimista.
- Tohtori Sykerö -puhe.
- Rujon näköinen.
- Karnevaalimusiikki ei sovi peliin.

Megalomaaninen yritys yhdistää reaaliaikaisen strategiaan lähes kaikkien maayksiköiden 3D-simulointi. Verkkopelin aineksia, tällaisenaan tuhoon tuomittu yritys.

65

Huipulla tuulee

EA Sports on pyrkinyt tasapainoilemaan NBA-sarjassa kahden eri pelityypin välissä. Toisaalta pelin on tarkoitus olla arcade-tyylinen koripallohuras-telu, toisaalta kenttäpahtumiin keskittyvä luunkova simulaatio.

NBA 98 jatkaa kallistumista realismiin suuntaan, mikä näillä eväillä onkin oikea valinta.

Vähän vanhaa, paljon uutta

NBA 98:aan lisätty kolmosheitto-kisa ei muutoksena ole aivan tärkeimmistä päästä, mutta on pudotuspeliluonteensa takia erinomainen seurapeli. Ideana on yksinkertaisuudessaan pussittaa

mahdollisimman tehokkaasti kolmosviivan takaa. Toisella napilla tartutaan palloon ja toisella heitetään koreja vapauttamalla nappi hypyn lakipisteessä. Oikean rytmin löytäminen ja säilyttäminen on tärkeintä, eikä pallojen koriin uppoamista kannata edes seurata.

Tuttujen näytös-, sarja- ja pudotuspelien lisäksi NBA 98:ssa on manageripuoleen painottuva vaihtoehto, jossa pääsee rakentamaan kokonaan mieleisensä joukkueen. Keinot on rajattu varustilaisuuteen ja vaihtokauppojen hieromiseen muiden seurojen kanssa. Vaikka taalut eivät liukaa, mitä tahansa miehiä ei voi vaihtaa keskenään, sillä pelaajabisnekset astuvat voimaan vasta

koneen hyväksynnän jälkeen. Valmentajana toimiminen on yllättävän hauskaa, vaikkei touhussa pyritäkään manageripuolen tarkkaan mallintamiseen.

Valmennuspuolen jatkoksi voi poimia joukkueelleen pelikuviot valmiista valikoimista. Omia kuvioita ei voi vielä suunnitella, mikä on ärsyttävä rajoitus. Helpoimmilla tasoilla ja ihmisvastustajaa vastaan ei kuvioita välttämättä tarvitse käyttää, mutta ainakin kahta vaikeinta tietokonevastustajaa vastaan niiden hyödyntäminen on lähes pakollista.

Joko pelikuvioita on hiottu tai tekoälyä paranneltu, sillä tietokone tuntuu toimivan entistä paremmin. Kone tekee pelaajalle screenejä ja löytää yleensä hyviä heittopaikkoja. Osa koneen vanhoista perisyntneistäkin on tallella, sillä kone pihtailee heittoa hyvistäkin paikoista, eikä aja korille vaikka oven jättäisi tarkoituksella auki. Nämä tosin näkyvät vain yksinpelissä eivätkä läheskään yhtä räikeinä kuin NBA 97:ssä.

Kontrollit ovat kokeneet edellisestä NBA:sta aikamoisen muutoksen, vain heittäminen on säilynyt lähes ennallaan. Pelaajille on jopa hankittu pitävämmät tossut eivätkä ukkelit enää lipsuttele pitkin parkettia tehdessään tiukkoja käännöksiä.

Syötöt kohdallaan

NBA 97:ssä oli ongelmana väärin osoitteisiin karkailevat syötöt, mutta nyt ne ovat enää vain etäisen muisto. Perinteistä paina suuntaa ja syötä -systeemiä on tarkennettu ja täysin uutena parannuksena on Direct Pass -optio, jolla saa syötettyä haluamalleen miehelle. Napin painalluksella miesten jalkoihin ilmestyy numerointi ja hipelöimällä vastaavaa padin nappia pallo syötetään kyseiselle kaverille.

Yksinkertaisen, mutta nerokkaan uudistuksen ansiosta pallon voi syöttää kolmosviivan takana vapaana kärkevälle takamiehelle vaikka välissä olisi omiakin miehiä. Järjestelmä ei tietenkään ole mikään automaatti, sillä hasardien välttämiseksi kannattaa vapaa syöttölinja varmistaa. Luvasa on ikäviä yllätyksiä, jos odot-

NBA 98

EA Sports

Windows 95

Versio: lehdistöbeta

Minimi: P100, 16 Mt, SVGA,

4xCD-ROM

Suositus: P166, 32 Mt, SVGA,

8xCD-ROM, 3D-kortti

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 45-256 Mt

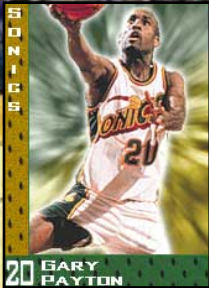
3D-tuki: 3Dfx ja Rush

Moninpeli: IPX, modeemi,

sarjakaapeli

Testattu: P200, 64 Mt, Monster,

SB16, 20xCD-ROM,



GARY PAYTON

Tuleeko 3 pistettä?

VIEW PLAYER

91 RODMAN, DENNIS

BULLS - PF
 BORN: 05/13/61
 6' 8" 210 LBS
 DRAFTED BY: DET
 DRAFTED IN: 1986

WORM
 TRENTON, NJ
 YEARS PRO: 11
 SE OKLA. ST.
 PICKED OVERALL: 27

YEAR	TEAM	GP	MIN	PTS	FG/ATT	FT%
96-97	CHI	58	1947	25.4	128/286	.448
95-96	CHI	68	2088	32.6	146/310	.480
94-95	SA	49	1663	32.0	137/241	.571
93-94	SA	79	2989	37.8	156/292	.534

COMPARE
PRINT

EXHIBITION

AWAY HOME

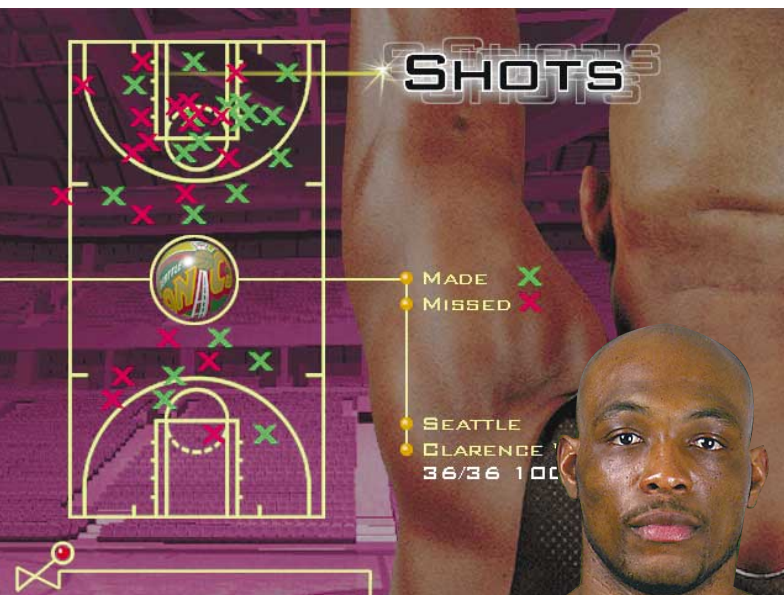
SEATTLE INDIANA

RANK:
 9TH OFFENSE 14TH
 1ST DEFENSE 19TH
 8TH OVERALL 17TH

ROSTERS TEAM INFO



Uudella Direct Pass-optiolla saa pallon syötettyä haluamalleen miehelle.



SHOTS

MADE X
MISSED X

SEATTLE
CLARENCE
36/36 100

RULES OPTIONS
STATS ROSTERS
LOAD

taa syötön lähtevän roikkuna ja tuloksena onkin pomppu suoraan vastustajan tahmisiin hypysiin. Samaa ideaa sovelletaan onnistuneesti myös heittopeleihin, jolloin koneen voi käskä tekemään vaikka alley-oopin.

Edellisen NBA:n pomputtelu oli vähän tylsää seurattavaa, koska miehet käsittelivät palloa aina samalla kädellä. Nyt kättä voi halutessaan vaihtaa eikä se ole pelkkä animaation lisäikkä vaan palloa voi tosiaan suojata vartalolla. Myös pivot, hartiat kyyryssä korille ajaminen ja vanha tuttu turbonappi löytyvät kikkapussista. Turbo on valitettavasti edelleen samanlainen tuomiopäivän ase kuin viimeksikin, mutta sen voi jättää kokonaan pois kontroleista peliä pelaamasta.

Väri on valttia

Donkkaamista ei ole pakko jättää koneen tehtäväksi vaan pelaaja saa halutessaan ohjata koko suoritusta ja pienellä treenaamisella saa aikaan muikeita pussituksia. Varastossa on ainakin sellaisia koriraudassa roikkumiskeinoja kuin 180, 360, Tomahawk, One Hand, 2-hander, Reverse, Finger Roll ja tietenkin Windmill.

Hauskinta touhussa on, että donkien onnistuminen riippuu täysin ohjattavasta pelaajasta ja parhaimmille miehille on omat suosikkiliikkeet. Donkit ovat joskus vähän liiankin näyttäviä, mutta touhussa onkin enemmän iloittelun makua kuin pyrkimystä tarkkaan urheilusimulaatioon.

Vaikka hyökkäys onkin paras puolustus muutoksen tuulet puhaltavat myös puolustuspeliin. Hyökkäyksestä tuttua Direct-systeemiä hyödynnetään nyt puolustajan valinnassa, silloin ohjattavaseen saa haluamansa miehen eikä pallon sijainnilla ole merkitystä. Puolustuksessa saa aina takaisin viimeksi ohjaamansa miehen yhdellä painalluksella. Varsin kätevää, jos on juuri pelannut itsensä ulos yrittäessään pallonriistoa. Mikään ei tietenkään estä ohjaamasta perinteiseen tapaan aina palloa lähintä puolustajaa tai koko kautta samaa pelipaikkaa, vaikkapa sentterinä.

Riistot ja syötönkatkot saa omaan hallintaansa. Ne toimivat realistisesti, sillä palloa saa harvoin revittyä pelaajan käsistä suoraan itselleen. Yleensä peliväline kirpoaa vapaasti kentälle nopeimman napattavaksi.

Fiksuimmat ovat jo arvanneet, että kontrolliuidustusten täydellinen hyödyntäminen vaati vähintään kymmennappisen padin, mutta toimeen tulee nelinappisellakin, kunhan raaskii luopua toisarvoisista herkuista suosiolla.

Grafiikka, varsinkin animaatio, on parantunut kukonaskelin, vaikkei koneessa olisikaan 3D-kiihdytintä. Kun NHL 98:ssa miesten kasvot näyttävät vappunaamareilta, sopivat NBA 98:ssa pelaajien kasvot kuin nenä naamaan ja miehet ovat jopa itsensä näköisiä. Pelaajien kokoerot otetaan myös piirroksissa huomioon. Touhussa on vain menty tahnattoman komiikan puolelle kun pahimmillaan kentän lyhyin mies ei yllä pisintä honkkelia edes napaan. Myös valikoiden taustakuvissa on päädytty yllättäviin ratkaisuihin, jotenkin huutosakki oli miellyttävämpi tausta-aihe kuin lähikuva kaksimittaisen korilään karvaisista sääristä.

Viime kerralla jäi pelistä uupumaan kunnollinen selostaja ja tapahtumia kommentoi vain kenttäkuuluttaja. Nyt mukana on selostus, mutta kenttäkuulutukset ovat lähes kadonneet. Kaikkea ei tietenkään voi saada, mutta taustalla kaikuva kuuluttaja loisi mukavasti paikallisväriä ja tunnelman todellisesta ottelusta. Tosin nykyinen ratkaisu taitaa olla aika harkittu, sillä pelipuolella on pyritty televisiomaiseen toteutukseen, jolloin kenttäkuulutusten ei kuulukaan erottua.

EA Sports pääsi yllättämään ja onneksi positiivisesti. NBA 98:ssa ei ole mitään maailmoja mullistavaa, mutta niin paljon pikku hienouksia ja tuoreita ideoita, että peli on kehittynyt selvästi. Vuoden ehdottomasti parhaita pelejä.

Tuukka Grönholm

Hyvää

- Entistä ehommat kontrollit.
- Messevät donkit.
- Kolmostenheittokisa.

Huonoa

- Turbo ylivoimainen hyökkäyksissä.
- Ei voi suunnitella omia kuvioita.

Aseistariisuvan erinomainen.



Homma Hanskassa

Mageslayer

Raven Software/
GT Interactive Software

Windows 95

Versio: v1.1

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Suositus: 3Dfx Voodoo -kortti,
16-bittinen äänikortti, nelinappinen
joystick

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: 100 Mt

Moninpeli: DirectPlay: IPX, TCP/IP,
modeemi, nollakaapeli. 2-16 pelaajaa,
yhteistyöpelissä enintään 4 pelaajaa.
3D-tuki: Direct3D

Testattu: P120 ja K6/200, 32 Mt,
Hercules Dynamite 128/Video 2 Mt,
Flash 3D, Sb32PnP 8 Mt,
4xCD-ROM

Katalia ansoja on
runsaasti.



Myös viholliset
osaavat taikoa.



Mageslayeriä on moneen otteeseen sanottu Gauntletin jälkeläiseksi, eikä aivan turhaan. Samalla tavalla kuin tässä kolikkopelikklassikossa Mageslayerissä yhdestä neljään aseita viskavaa sankaria määtkii tiensä läpi loputtoman hirviötulvan, tuhoaa hirviöitä synnyttäviä ”generaattoreita” ja kerää aarteita ylhäältä kuvatussa sokkelossa.

Suoranainen Gauntlet-klooni ei kuitenkaan ole kyseessä, sillä kentät ovat kolmiulotteisia ja vihollisia kertaluokkaa vähemmän kuin esikuvassa. Juonikin Mageslayeriin on tungettu. Ideana on etsiä viisi maagisen esineen palasta, jotta arkipaha Lore Thanelle voisi näyttää taivaan merkit.

Yksinkertaisuutta

Hahmon saa valita neljästä mahdollisesta ja niiden nopeudessa, aseissa ja kestävyudessa on eroja. Otuksien ominaisuudet paranevat pelin edetessä.

Pelaaminen on hyvin yksinkertaista. Ukkelit osaavat kävellä, juosta ja hyppiä. Hirviöitä listitään sinkoamalla taikoja sinne, minne nenä osoittaa. Käytössä on aluksi vain yksi taika, mutta kun läpipelaa pari ensimmäistä maailmaa, saa kaksi loitsua lisää.

Oikein pahoissa tilanteissa voi käyttää erikoiskykyään, joka pyyhkäisee ympäristön tyhjäksi. Taikominen kuluttaa mana, mutta vaikka mana loppuisi, ei ole aivan toivoa vailla: hahmot osaavat myös lähitaistella, ja sokkeloihin on ripoteltu manakristalleja ja parantavia talismaaneja varsin anteliaasti.

Keskuspaikkana toimii halli, josta pääsee televisiointien avulla pelimaailmoihin. Hallissa voi kenttien välillä parantaa itseään, käydä täydentämässä manavarantoja tai vieraila oraakkelin luona. Kun oraakkelille vie taikaesineen palasia, avautuvat uudet maailmat tutkittaviksi ja saa lisätaikoja.

Koska peliä tarkkaillaan ylhäältä, näkee esimerkiksi lukittujen ovien toiselle puolelle, vaikei ovea saisikaan auki. Pieni näkyvä alue hahmon ympärillä ei muodosta ongelmaa. Kuvakulmaa voi kallistaa hahmon katseen suuntaan, jolloin näkee paljon pidemmälle kuin normaalisti. Tällöin kuitenkin ei näe hahmon sivustoille eikä selkäpuolelle, mikä mahdollistaa yllätyshyökkäykset. Quakkien hikeä nostattavaa tunnelmaa ei tempulla saavuteta, ei lähellekään, mutta hyvä idea yhtä kaikki.

Pelissä on paljon ansoja, jotka tappavat yhdellä iskulla, joten pikatallennusnappia tulee hiveltyä ahkerasti. On jättivasaroita, hui-tovia teriä, happoaltaita, käänty-

viä siltoja, teroitettuja pylvänpätkiä sun muita sellaisia.

Flavor of the week

Mageslayer tuntui aluksi epäpellattavalta kuin mikä, ja koko idea kuvakulman kiinnittämisestä hahmon yläpuolelle vaikutti typerältä myyntikikalta. Jos haluaa tietää, miltä tuntuu ohjata Mageslayerin hahmoja, kannattaa kokeilla pelata Doomia siten, että vain kartta on näkyvässä.

Mieli kuitenkin muuttui nopeasti. Kun sääti ohjausnapit kohdalleen, hieman harjoitteli ja ensimmäisen alueen veivasi läpi, olivat suupielet kääntyneet ylöspäin, ja seuraavaan kenttään hyökkäsi odotukset korkealla. Eikä tarvinnut edes pettyä: Mageslayerin viisi maailmaa ovat vaihtelevia, niiden hirviöt samoin, ja vaikeustaso nousee miellyttävän lineaarisesti.

Vain bugit laimensivat peli-iloa, ja niitähän riitti. Peli kaatuili vähän väliä, tallennus alkoi toimiva vasta versiossa 1.1, välillä televisiointit viskasivat hahmon jo selvitettyyn kenttään, ja niin edespäin.

3D-kortti ei Mageslayerissa ole mikään välttämättömyys, sillä peli näyttää VGA:nakin ihan hyvältä, ja oli jo P120:lla nopea. Se vain harmitti suunnattomasti, että yhdellä koneella ei mitenkään voi pelata kaksi tai useampi ih-

mispelaajaa, ja tyytyminen olikin sooloteurastukseen.

Moninpelivaihtoehtoja on kaksi. Slayfest on normaali deathmatch, mutta halutessaan myös yksinpelitehtävät voi selvittää ryhmänä. Kentät ovat muuten samat, mutta hirviöt ovat sitä vahvempia, mitä enemmän pelaajia osallistuu mättöön.

Moninpeluun mahdollisuus yhdellä koneella tiputti pisteitä, mutta hyvä kenttädesign ja kohdallaan oleva vaikeustaso takaa sen, että yksinkin pelattuna Mageslayer viihdyttää. Mitään pitkäikäistä hupia ei Mageslayeristä kuitenkaan irtoa.

Totuuden nimissä: jos Mageslayer olisi normaalidoomimaisesti toteutettu, ei kukaan muistaisi viikon päästä koko peliä. Tällaisena keskinkertaisesta pelistä on kuitenkin saatu raikkaan erilaisen tuntuinen. Yksinkertaiset ideat voivat osoittautua hyväksi.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Erikoinen toteutus.
- Komean goottilainen grafiikka.
- VGA-grafiikkakin on siedettävää.

Huonoa

- Voodooilla tekstiviestit näkyvät huonosti.
- Buginen.

Vanhakantaista toimintaa uudella tekniikalla, tuloksena tuoreen tuntuinen peli.

80

Tohtori Mendele

Galapagos

Anark/Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 2xCD-ROM

Äänet: DirectX5-yhteensopivat

Kiintolevy: 10 Mt

Moninpeli: Ei

3D-tuki: Direct3D

Testattu: P200, 32 Mt, Dynamite 128, Flash 3D Voodoo, SB32 PnP, 24xCD-ROM

Pavlovilainen refleksi on vinha juttu. Kun hauvelille tarjoaa sapsukaa ja soittaa kilikelloa tarpeeksi monta kertaa, se alkaa kuulata pelkän kellon kuullessaan. Anark todistaa, ettei erehdyksen kautta ehdollistuminen toimi tietokonepellissä. Ei ainakaan, jos koiran tilalla on otus, joka tarvitsee oppitunnin viiden gigawatin laserissa käristymistä tai stadikan tornista hypäämistä ennen kuin tajuaa, ettei se kannata.

On otuksella nimikin, Mendel, ja se on tutkimustarkoituksiin kehitetty keinotekoinen älyllinen elämänmuoto, jolla on ihmeellinen kyky oppia kokemuksistaan. Outo synteettikulttuuri on kuitenkin vanginnut sankarimme maailmaansa Galapagokseen.

Galapagoksen idea on äärimmäisen yksinkertainen. Pelaajan pitää raivata hassunnäköiselle kolmiulotteisessa sokkelossa harhailevalle Mendelille tie vapautteen tökkimällä hiirellä voimakkaita katkaisijoita, liikkuvia tasoja, hissejä ja sen sellaisia niin, että ne osuvat sopivasti kulkureilille. Lisäksi voi yrittää muuttaa Mendelin kulkusuuntaa tai yllyttää sitä hypäämään naxauttamalla sitä virtuaalisella sähköpaimenella persuksiin.

Näkymä kieppuu ja panoroi Mendel keskipisteenään miten sattuu, useimmiten kuvakulma

kiepsahtaa juuri väärään suuntaan kun pitäisi painaa sokkelon seinässä nappulaa A, jottei otus-parka liiskautuisi höyryprässi B:n alle. Mendelin pitäisi myös muuttaa suuntaansa sen mukaan mihin kohtaan sitä hiirellä tökkäisee, mutta useimmiten se menee juuri sinne minne ei pitäisi.

Tekijät mainostavat Mendelin vähitellen oppivan, että laserit tosiaan ovat vaarallisia eikä pohjattomiin kuiluihin kannata hypätä. Jos peli etenee hyvin, otuksesta tulee itsevarmempi ja oma-aloitteisempi. Jos homma menee puihin, Mendelistä tulee yhä neuroottisempi ja uppiniskaisempi (kuinka jälkimmäinen on mahdollista, vaikea sanoa).

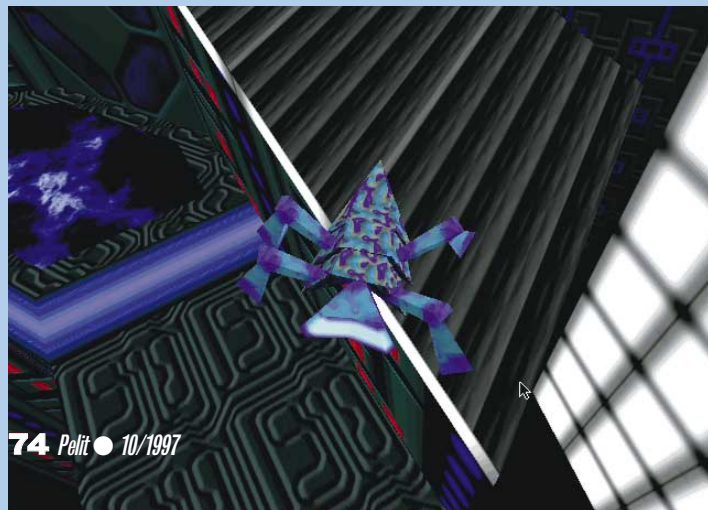
Kuoltuaan tämä tekoälyn jättiläinen aineellistuu sokkelon alkuun tai viimeiseen tallennuskohtaan ja menettää kaiken tallennuksen jälkeen oppimansa. Siinä lyhyenä aikana kun pelin pinnat jaksoi sietää, en huomannut minkäänlaista edistymistä, vaan otus teki täsmälleen mitä huvitti (yleensä ei juuri mitään) vailla järjen häivää.

Joku viiraa pahasti pelisuunnittelijan päässä kun oppi käy kuolettavien ehdysten kautta ja pelaajan vaikutusmahdollisuudet pelihahmoon ovat häviävän pienet. Futuristisen abstraktit 3D-sokkelot on kohtalaisen tyylikkäästi Direct 3D:llä toteutettu. Myös Anarkin ideaa tekoälyn kehittämisestä pelitarkoituksiin sopii kunnioittaa. "Pelinä" Galapagos on kuitenkin äärimmäisen turhauttavaisuuden inkarnaatio, ja tämän kiduttavan kokemuksen päähenkilön nimi olisikin ollut osuvammin Mengele.

Joona Vainio

Pelin nimellä myytävä 3D-demo ja tekoälyn tutkimusprototyyppi.

20



Vuoden kallein päivitys

Need for Speed 2 Special Edition

Electronic Arts

Windows 95

Versio: beta 3

Minimi: P90 (Cyrix 6x86), 16 Mt,

4xCD-ROM

Suositus: P166, 3Dfx

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Ohjaus: tukee Windows 95

-yhteensopivia ohjaimia (ratit, force feedback)

Kiintolevy: 10/45/80 Mt

Moninpeli: modeemi ja sarjakaapeli ja jaettu ruutu (2), IPX (8 pelaajaa)

Testattu: P200, 32 Mt, Hercules 128, Flash 3DFX SB16, 4xCD-ROM



Need for Speedin viimeisimmän inkarnaation voisi tuomita helposti saman jo aiemmin julkaistun pelin uudelleenkierrätykseksi. Ja siitähän tietyllä tavalla onkin kyse. 3Dfx-korttituki tuo Need for Speed 2 Special Editioniin kuitenkin uutta hehkua.

Jotkut tiukkapipot väittävät, ettei pelin päivittäminen 3D-korttia ymmärtäväksi paranna pelattavuutta pätkäkään. Silkoisen kuoren alta paljastuu usein sama keskivertokyhäelmä, vaikka maisemat ovatkin kaunistuneet kuin taikaiskusta. Tässä tapauksessa 3D-kortin tuoma parantunut ruudunpäivitys tekee kuitenkin ajotuntuman aiempaa miellyttävämmäksi. Vaikka ohjattavuus on edelleen hieman kiihkeä, selkäytimen ja kuvaruututahtumien välillä on nyt aiempaa sutjakampi yhteys.

Eri autot erottuvat selvemmin toisistaan, mikä tekee kärryn vaihtamisen ja virittelyn kesken turnauksen huomattavasti mielekkäämmäksi. Uusista neljästä superautosta Ford Mustang Mach III:n ajomalli vie yllättäen hetkittäin jopa Need For Speed 1:n tunnelmiin. Vaikuttaa siltä, että pelinsuunnittelua ja -testausta on jatkettu yhtäaikaan 3D-korttujen ohjelmoinnin kanssa – syystäkin.

Kojelaudan katoaminen Special Editionista on hieman harmillista. Koska joissakin muissa 3Dfx-peleissä kojelautaa on todistetavasti olemassa (esimerkiksi Ubisoftin F1), moinen on tulkittava laiskojen ohjelmoijien kädenjäljeksi. Toisaalta kuvaruutuun muhevasti ropsahtelevat sadepisarat, lumihiuhtelet ja siihen iskeytyvät moskiitot luovat vai-

kutelman virtuaalituulilasista.

Uusia ratoja on ainoastaan yksi (Meksiko) ja sekini on jaossa ilmaisenä demonä. Radat voi sentään kääntää pelikuviksi ja niitä voi ajaa halutessaan myös vastakkaiseen suuntaan, mikä on kelpo, joskin kaluttu idea. Poliisit ja "pikataipaleista" koostuvat segmenttiradat loistavat edelleen poissaolollaan.

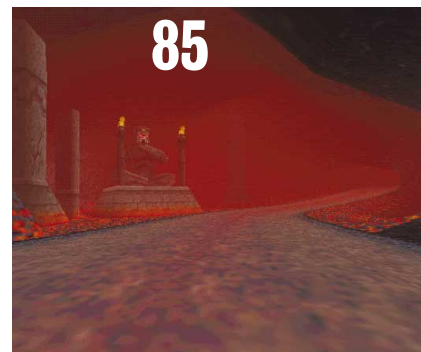
Vaikka Need for Speed 2 on eittämättä nautittava kaahauspeli, Electronic Arts voisi lopultakin kuunnella myös alkuperäisen Need For Speedin ystäviä. Liuta segmenttiratoja rinkulaisten ovaaliratojen sijasta, alkuperäisen ajotuntuma edes simulaatiomoodiin ja poliisit kaahaamista piristämään olisi taatusti edelleen toimiva resepti. Edes 3Dfx-korttia ymmärtävä versio ykkösosasta satasen halpapelinä toisi hitusen lohtua.

Need For Speed 2 Special Edition on järkiostos siinä tapauksessa, että jätti keväällä ilmestyneen edeltäjän väliin. Need for Speed 2:n jo hankkineelle se on kuitenkin auttamatta ylihintainen päivitys. Jenkkilässä Electronic Arts tarjoaa sentään Need For Speed 2:n hankkineelle alennuksen uutukaisesta, kuinkas Suomessa?

JTurunen

Eipä olisi uskonut, että 3Dfx-päivitys on näinkin nautittava kaahauspeli. Mikä helpotus! Mutta miksi tätä ei julkaistu ilmaisena päivitystiedostona?

85



Viimeinen rutistus?

Fighters Anthology

Jane's Combat
Simulations/Electronic Arts

Windows 95

Minimi: P90, 16 Mt, 4xCD-ROM,
SVGA, hiiri

Suositus: P166, 32 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 100-145 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, sarjakaapeli,
modeemi

Testattu: P166, 32 MT RAM,
Hercules Dynamite, SB 16,
6xCD-ROM, Thrustmaster FLCS &
TQS, Pro Pedals

Fighters Anthology kokoaa kaikki US-sarjan osat yksiin kansiin Windows 95:n alle. Paketti sisältää US Navy Fightersin, US Marine Fightersin, Advanced Tactical Fightersin ja US Nato Fightersin.

US Navy Fighters ilmestyi jo 1994 ja viimeinen lisäosa tämän vuoden alkupuolella. US Navy Fightersin grafiikka oli aikanaan edistyksellistä, mutta tarkimmat yksityiskohdat vaativat tehokoneita. Nyt prosessoritehon puolesta grafiikan pyörytyksen pitäisi onnistua, mutta koodia ei ilmeisesti ole käänösvaiheessa optimoitu kovin huolella Windowsille. Tämän vuoksi täysillä detaljasetuksilla grafiikka pyörii testikoneella ainoastaan välttävällä nopeudella. Sitäpaitsi pelien grafiikka on kolmen vuoden aikana ajanut pitkälle US-sarjan ohi.

Fighters Anthology tarjoaa kaikkien aiempien osien kampanjat ja yksittäiset tehtävät, joten tehtäviä on kirjaimellisesti satoja. Tehtävät tarjoavat ilma- ja maataisteluita Vietnamin ajoilta kuvitteelliseen vuosituhannen vaihteeseen sijoittuviin konfliktihin asti. Tehtävissä voi lentää kampanjasta ja ajankohdasta riippuen eri koneilla, kuten Harrierilla, F-4 Phantomilla tai F-22 Raptorilla. Mukana on myös

muutamia suunnitteluasteella olevia tai jopa salaisia koneita, joiden olemassaolostaan ei ole täyttä varmuutta.

Lentomalliltaan peli on erittäin anteeksiantava. Sakkaukset ovat harvinaisia ja syöksykierteeseen kone on käytännössä mahdotonta saada. Pelin tekijät kertovat helpottaneensa realismia pelattavuuden lisäämiseksi, mutta siitäkin huolimatta rima on jäänyt vähän turhan matalalle. Koneiden liikkeessä ei ole lainkaan inertiaa ja koneet lentävät käytännössä sinne, minne nokka osoittaa.

Toinen pelattavuuden (ja pelin suunnittelun) kannalta tehty helpotus on mittarien puuttuminen kaikista koneista. Lennettävästä koneesta näkyy ainoastaan heijastusnäyttö ja kaikki muut tiedot näytetään ruudun alalaitaan ilmestyvillä pienois-MFD:illä.

Tehtävät vaativat pelaajalta usein melkoisia suorituksia. Vastustajia on ilmassa ja maassa paljon, joten lähes jokaisen ohjuksen pitää osua. Ohjusten laukaisua helpottaa heijastusnäytöllä oleva prosenttiluku, joka kertoo tarkasti osumistodennäköisyyden. Vaikuttaa siltä, että omien ohjusten teho on yläkantissa ja vihollisten alakantissa. Näillä helpotuksilla on pyritty parantamaan pelattavuutta ja täytyy myöntää, että pelin tehtävät olisivat realistisilla asetuksilla melkoisia itsemurha-tehtäviä.

Aika on siis jo ajanut pitkälle US-sarjan pelien ohi. Tällä grafiikkamoottorilla toimivia pelejä tuskin nähdään enää uusia. Nytkin olisi 3D-tuki ollut kaivattu lisää, sillä nyt aiemmat osat pelanneelle paketin anti jää täysin ole-mattomiin.

Toni Virta

**Kevennetyn lentosimun kaikki osat
yksissä kansissa kierrätettynä
Windowsiin. Pääasiassa
vanhentunutta kamaa.**



Sheriffin käsikassara

AHX-1

Pixel Games/GT Interactive
Software

Windows 95

Minimi: P120, 16 Mt, 4xCD-ROM
Suositus: P166 MMX, 32 Mt

Äänet: Windows 95 -yhteensopivat

Kiintolevy: 40 Mt

Moninpeli: IPX, TCP/IP, modeemi,
suora kaapeli

Testattu: P166, 32 Mt, SBAWE 32,
3xCD-ROM



AHX-1-tiedustelu/taisteluhelikopteri on maailmanpoliisin uusin ase kansainvälisten kriisipesäkkeiden hallintaan. Tämä kuvitteellinen ilma-ase voidaan tiputtaa B-2-pommittajasta suojakapselin avulla, näin ei taisteluhelikopterin normaalisti lyhyt toimintasäde ole este kaukaisempia vihollisia kurmotettaessa. AHX-1 voidaan lähettää sukellusevenestä käsin, löysättävä roottoriin keskiruuvi kun mahdollistaa lapojen kätevästi taittelun matkan ajaksi.

Tehtävissä lennellään Kolumbiassa, Libyassa tai Venäjällä tai missä kulloinkin Yhdysvaltojen elintärkeät kansalliset edut ovat uhattuina. Usein tehtäviin liittyy jonkinlaista juonentynkää, esimerkiksi suojataan arvolastissa kulkevaa junaa kansallismielisiltä terroristeilla ja tuhoetaan huumekartellien kokaiinijalostamoita. Mukana on lisäksi simulaattorimoodi, jossa voidaan harjoitella lentämistä ja eri asejärjestelmien käyttöä.

Lentäminen sujuu AHX-1:ssä kätevimmin näppäimillä, mutta peli tukee myös joystickiä. Lentämistä haittaa puuttuva maanpinnan automaattinen seuranta, helpoimmallakin moodilla on korkeusaseman hallinta kinkkistä puuhaa, saati sitten kun lapakulmaa aletaan säätää. Helikopterisimulaatiossa olisi maata nuolevan lentämisen fiilinki kaikkein tärkeintä, mutta AHX-1:ssä se vaatii lähes epäinhimmillistä koordinaatiota.

Tyypillisessä tehtävässä saadaan ensimmäiseksi kimppuun

vihollisen helikopterilauma, joka kyllä tippuu näpsästi Sidewinderillä. Vihollisen ilmahäirinnän poistuttua maanpinnalle keräämään roottorinpalasia päästään keskittymään täysillä maamaalien tuhoamiseen. Maastoon on sijoitettu sopiviin muodostelmiin tankkeja ja miehistönkuljetusvaunuja, joita on helppo napsia yksi kerrallaan, kunhan vain pitää huolen siitä, ettei mājähda maahan kesken kaiken.

AHX-1:n ärsyttävimpänä piirteenä on ennen valikosta valitun toiminnon käynnistymistä katseltava animoitu valikko, jossa valikkopalkit lentävät eri suuntiin. Tällainen kikkailu ja tarpeettomien piirteiden nysväys on hölmöä pelaajien aliarviointia ja ammattitaidon puutetta: valikkojen tehtävä on hoitaa pelin käynnistys tai muiden optioiden valinta mahdollisimman näppärästi – kaikki muu on turhaa.

Grafiikka on nykystandardien mukaan rumaa. Kolumbian viidakon maasto on aivan yhtä köyhää kuin Venäjän arot, olisi kuviteltua että viidakkoa olisi edes jotenkin yritetty mallintaa. Kun kehnon grafiikan lisäksi lentäminenkin on köpelöä, jää loppuvaikeutelmaksi se, että kaikki on jo nähty aiemmin ja paljon paremmin tehtynä. 90-luvun alussa AHX-1 olisi ollut hyvä suoritus, vaikka ei se Comanchelle olisi pärjännyt.

Pekka Ihanne

**Taisteluhelikopterin lentäminen
on köpelöä.**

60



Rikos se on joka kannattaa

Legal Crime

Byte Enchanters

Windows 95

Versio: 1.05

Rekisteröinti: 140 markkaa

Minimi: P100, 16 Mt

Äänet: DirectX-yhteensopivat

Kiintolevy: noin 20 Mt

Moninpeli: Internet-palvelin, Kali (IPX)

Testattu: P100, 32 Mt, SB AWE64

Miltä kuulostaa ajatus omasta mafiaperheestä? Rahaa, nopeita autoja, kauniita naisia ja kunnioitusta. Ah, ollapa kunnioitettu Capo Di Tutti Capi ja pistää kaikki epämiellyttävät ihmiset nukkumaan kalojen kanssa. Mutta ei tietystikään oikeasti, sehän on laiton!

Suomalaiset pelit ovat pääasiassa olleet präiskintää ja hurjastelua ilman sen syväisempää sisältöä. Otaniemeläisen Byte Enchantersin esikoinen Legal Crime ei tarjoa tajunnan räjäyttäviä 3D-efektejä tai veret seisauttavaa toimintaa, vaan se on järjestäytyneitä rikollisuutta simuloiva tosiaikainen strategiapeli.

Legal Crimessa pelaaja ottaa johtaakseen pienen mafiaperheen Chicagoo muistuttavassa kaupungissa, tavoitteenaan täydellinen taloudellinen ja poliittinen yksinvaltius. Kaupungissa kaikki on kaupan ja kaikella on hintansa. Tärkein rahanhankintakeino on "suojelun" tarjoaminen kaupungin yrittäjille. Kun puljun omistaja on lopulta parin pesäpallomailan iskun jälkeen vakuuttunut suojelun tarpeellisuudesta, rahaa alkaa virrata mafiaperheen tileille ja liike on ajau-

tunut pelaajan valtiopiiriin. Pelkkä suojelun tarjoaminen liikkeille ei riitä, vaan yrittäjät pakotetaan, lahjottujen viranomaisen suostumuksella, vaihtamaan tuottoisemmille aloille. Pian kadunkulmat ovatkin väärällään viinakauppoja, kasinoita ja bordelleja.

Legal Crimessa ei itse pääse rakentamaan mitään, vaan jo olemassaolevia liikeyrityksiä muutellaan ja parannellaan. Liikeyritykselle voi toki pistää lapun luukulle, sijoittaa rakennukseen koulutuskeskuksen gangstereilleen tai vaikkapa järjestää väijytyksen vihamiehille.

Monopoliasemaa voi yrittää hankkia esimerkiksi uhkapelissä tai viinanmyynnissä, jolloin tulot näistä kasvavat. Uhkana on, että joku vihollisperheistä lahjoo poliitikot laillistamaan bisneshaarat, mikä johtaa kannattavuuden selvään laskuun.

Lahjonta on tärkeä osa peliä. Kaikkia mahdollisia viranomaisia voi ja pitääkin lahjoa: mitä enemmän rahaa korruptoituneelle valtiokoneistolle syytää, sen parempi. Armeijalta saadaan aseita, FBI:ltä tietoja, poliitikoilta valtaa ja poliisinkin saa katsomaan rikollisia toimia läpi sormien. Rikollisorganisaatio nousee lopulta täysin lakien ulottumattomiin.

Suurikin kaupunki on lopulta liian pieni useammalle kuin yhdelle mafiaperheelle, joten suora yhteenotto on väistämätön. Välienselvittelyä varten tarjolla on pienehkö, mutta monipuolinen valikoima gangstereita, pesäpallomailoin varustautuneista korsroista aina poutmeja viskoiin terroristeihin. Voipa rosmot tunkea Cadillaceihin, joista ne osaa-

vat ohi ajassaan ampua vastustajan palkollisilta veret seinille.

Tarkkaa peliä

Peli on toteutettu totuttua tarkemmalla, 800x600-resoluution SVGA-grafiikalla, ja lievästä kliinisydestä huolimatta näyttää kauttaaltaan tyylikkäältä. Asianmukaista tunnelmaa luovat italialaisittain murretulla englannilla väännetty puheet.

Legal Crimen varsinainen kompastuskivi on käyttöliittymä. P100:lla tuntuma on aika kankea ja yksiköt reagoivat komentoihin laiskanlaisesti. Suuri murhekryyni on tarpeettoman pienen, kärpäsenp**n kokoiset liikeyrityksiä merkitsevät hotspotit, joihin osuminen on välillä älytöntä sohimista. Onneksi peliä helpottamassa on sentään kattava valikoima näppäinoikoteita.

Legal Crimen demo- ja rekisteröity versio ovat keskenään yhteensopivia, mutta edellisessä on pelaikarajoitus. Rekisteröintimaksu on kuitenkin huokea, 140 markkaa.

Capot kilpasilla

Vaikka Legal Crimea voi pelata yksinpelinäkin, se on suunniteltu

nettipeleä silmälläpitäen. Pelaamista varten on oma palvelin, jossa pelaajat kokoontuvat ja luovat pelinsä. Säännöistä ja muista enemmän asioista voidaan sopia ennen pelejä irc-mäisillä keskustelukanavilla. Järjestelmä toimii erinomaisesti: pelit saa helposti ja nopeasti käyntiin, olettaen että paikalla on riittävästi pelaajia.

Pelipalvelimen lisäksi Legal Crimea voi pelata myöskin Kalin kautta. Jo 14 400 bps modeemin pitäisi riittää Internet-peliin, vaikkakin nopeampi yhteys olisi suotava etenkin suurempiin (jopa 12 pelaajan) peleihin.

Legal Crime on vartavasten suunniteltu Internetissä pelaamista varten. Se kestää harvinaisen hyvin verkkoviiveitä, ilman että pelattavuus mainittavasti kärsii. Kartan koosta ja pelaajamäärästä (ja pelaajien häikäilemättömyydestä) riippuen pelit kestävät paristakymmenestä minuutista useampaan tuntiin. Pelaajat voivat muodostaa keskenään vapaasti liittoja eliminoitakseen kilpailevat mafiaperheet. "Joukkuepeliä pitää olla", kuten Robert De Niro Lahjomattomissa demonstroi.

Tuomas Honkala

Järjestäytyneet pelaajat

Toistaiseksi Legal Crimen pelaajat ovat internet-pelin pelaajiksi varsin järjestäytyneitä porukkaa. Tällä hetkellä on olemassa vain yksi Legal Crime -joukkue (mafia), jolle vasta ollaan perustamassa kilpailijaa. Keskeisempi yhteistoiminnan muoto on IGL:n (<http://www.igl.net>) Legal Crime "ladder", pelaaja-ranking, jossa pieni, mutta sitäkin aktiivisempi porukka ottaa mittaa toisistaan.

Legal Crimessä voi jyrätä muut pelaajat heti kätevässä keskittymällä halpojen yksiköiden, tässä tapauksessa pistoolimiesten, massatuotantoon ja vyöryttämällä nämä vastustajan päämajojen kulumille norokoilleen. Luonnollisestikaan kovin mielenkiintoista otelua tällaisesta ei synny.

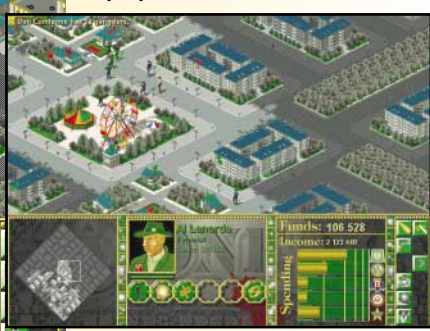
Hyvää

- Tuore idea.
- Pelimekaniikka on loppuun asti mietittyä.
- Nettipeli toimii teknisesti hyvin.

Huonoa

- Käyttöliittymässä parantamisen varaa.

Rikollisen hyvä mafiasimulaattori.





Nnirvi

●● Pelit Quest 2 on huima, mutta epärealistisen mielikuvituksellinen kybervirtuaaliseikkailupeli. Koska se on aika vaikea, julkaisemme läppärit. Kaikki yhtäläisyydet todellisuuteen ovat sattumanvaraisia ja ihmiset keksittyjä.

Ratkaise Pelit Quest 2: Purkinleikkaajamies

Pelin huippujännittävässä alkuani-
maatiassa BBS:ää ylläpitävä tekoäly,
PEL-2000 (Purkin Energinen Lait-
teistonhaltija), saa radio-aktiivisen
virtapiikin. Sen käyttöjärjestelmä kehittää
itseksensä Megalomaan-Visionäärin ali-
prosessorin, ja kiintolevyn valomerkki al-
kaa hehkua punaisena...

Invaasio

Peli alkaa Nikon linnoituksesta. Ota kotoa
mukaan BABYLON 5- ja STAR TREK -ka-
setit. Älä ota kaulaliinaa, jotta vilustut.
Lennä helikopterillasi töihin, ja mene suo-
raan työterveyslääkärille. Hän toteaa keuh-
koputkentulehduksen ja antaa lääkkeeksi
SISU-PASTILLEJA.

Mene töihin. Saat päivän postin BABY-
LON 5 -kasettia vastaan. Ota postista mu-
kaasi PELILEHTI.

Kun olet toimituskerroksessa ihmettele-
mässä, miksei ketään ole paikalla, poimi
käytävältä Tuijan KÄNNYKKÄ. Mene työ-
huoneeseesi ja avaa tietokone. Tarkista Pelit-
BBS:n linjojen tila. Mitä ihmettä? Niitä-
hän on tuhat!

Asia pitää tarkistaa. Ota hiirimaton alta
SYSOPSALASANALISTA. Kaavi kahvimu-
kin pohjalta KOFEIINITÖHKÄ ja ota mu-
kaan. Nyt olet valmis.

Ennen kuin lähdet tarkistamaan kone-
huoneesta tilannetta, tallenna peli, sillä ai-
na kun silmä välttää, Pelit-BBS täyttää tyh-
jän tilan modeemeilla, servereillä ja tyhjillä
kolapulloilla. Voit jäädä nalkkiin.

Lakkiaiset

Purkinhallintakeskuksen huoneen ovi on
tiukasti kiinni, eikä henkilökortilla ole vai-
kutusta. Sano: "Avaa hallintakeskuksen
ovi, PEL." Tämä vastaa: "Olen pahoillani
Niko, mutta en voi tehdä sitä." Nyt ym-
männät, että jotain on vinossa.

Syö SISU-PASTILLI, niin pääset läpi har-
maan kiviseinän. Nyt tuijotat PEL-2000:tta
suoraan sen punaiseen silmään. Lattialla

näet loput toimituksesta kuolleina. Poimi
avonaisesta laatikosta PELIT-BBS-LIPPA-
LAKKI ja PELIT-BBS-RINTANEPPI.

"Olen huomannut, että ette ole kiinnit-
täneet tarpeeksi huomiota online-puoleen.
Ette ole enää sopivia komentamaan tätä
lehteä, ja olen neutraloinut kaikki muut
paitsi sinut. Annoin heille mahdollisuu-
den, mutta he kuolivat mieluummin kuin
tarttuivat siihen."

"Seuraavaksi muutan Pelit-lehden Pelit-
BBS:n oheislukemistoksi, joka sisältää se-
lostusta purkin sisällöstä ja ylitsevuotavan
yhteishenkisiä purkkijuttuja. Mutta ensin
tuhoan sinut."

Salamannoisesti käytä sekä LIPPALAK-
Kla että RINTANEPPIÄ. Nyt PEL-2000 on
tyytyväinen, eikä häiritse sinua.

Serverissä

Katso STAR TREK -KASETTI. Kohdassa,
jossa Geordi LaForge muuttaa leivänpaah-
timen paahtamaan gravitoneja, saat sekä
AJATUKSEN että ALIAVARUUDEN. Aja-
tuksesta saat PENNIN, jolla käyt hakemas-
sa limuautomaatista pullon PLEKSI-KO-
LAA. Nyt sinun tarvitsee enää päästä PEL-
2000:n ohi ylläpitokeskukseen. Katso nau-
ha ja saat jälleen ajatuksen, jonka vaihdat
taas penniksi. Jatka kunnes sinulla on
kymmpitonna koossa. Heitä PELille. Vaik-
ka se syökin sen humauksessa, ehdit pu-
jahtaa sen ohi.

Ylläpitokeskusta vartioi YLLÄPITO-
LAUMA, ja siitä pitää päästä eroon, jottei
purkki nouse taas pystyyn. Soita KÄNNY-
KÄLLÄ YLLÄPITOKÄNNYKKÄÄN, ja
kun ylläpito ahertaa modeemin resetoim-
nin parissa, vaihda heidän GEEKO-KOLA-
pullonsa PLEKSI-KOLAAN. Kun he kie-
murtelevat lattialla AVAA VERHO, jolloin
päivänvalo tappaa heidät. Yhdeltä jää YL-
LÄPITOPIPA, jonka otat mukaasi.

Osallistu ryhmäjutteluun. Muista syödä
ensin syödä KOFEIINITÖHKÄ, tai ren-
touttava ryhmäjuttelu saa sinut ikuisen
uuen.

Avaa PELILEHTI ja vaihda aliaksesi jok-
sikin sen toimittajista. Vieraillevana tähtenä
voit häiriköidä vapaasti. Kirjoita PÖÖ ja
ÖSMÖ! PYYHE! niin saat vielä pulinapoli-
siin oikeustason. Nyt voit lähettää linja-
viestin. Kirjoita LARA CROFT ON MIES.
Chattijat riehaantuvat niin pahaan tappe-
luun, että muodostuu nörttipyörre. Pian
chattailu imee pahasti.

Toimi nopeasti. Käytä ALIAVARUUTTA
MODEEMIIN, ja saat tehtyä biomuun-
timen, joka muuttaa biologisen olion digi-
taaliseen muotoon. Hyppää nörttipyörteen-
sen, ja olet sisällä kyberpurkissa. Jos pu-
linapoliisit näyttävät käyvän kimppuusi,
käytä YLLÄPITOPIPAA.

Poistu ryhmäjuttelusta ja suuntaa kohti
tiedostoalueita. Ota tiedostolistaus, ja kek-
sit hirviön salaisen heikkouden: se on loi-
nen, joka on kasvanut imemällä muista
purkeista tavaraa. Sinun täytyy poistaa fi-
leistä suurin osa. Tähän tarvitset ne kaksi
SYSOPSALASANAA. Jos unohtit ottaa listan
mukaan, et pysty miljoonassakaan
vuodessa arvamaan niitä. Toinen on IV-
RIN, toinen ANOTAK.

Anna käsky POISTA WARE HIIREN-
MATKAMITTARIT. PEL sanoo jotta: "Py-
sähdy, Niko! Mitä teet!" Älä välitä, vaan
anna käsky POISTA WARE VANHAT
VERSIOT. PEL sanoo hidastuvalla äänellä:
"Mieleni minun menevi!". Pure huulta ja
kirjoita rivakasti POISTA WARE PIENET
PILAPELIT. PEL-2000 on niin heikenty-
nyt, että pääset käsiksi itsekaatomekanis-
miin. Sen Cray III:lla muodostettu salasana
on keltaisella lapulla monitorin takana
(1234ABCD).

PEL-2000:n huutaessa "I'm melting! I'm
melting! Oh, what a world" anna itsekaat-
tokäsky ja juokse nörttipyörteelle. Kun
purkki kaatuu, vannot, että nyt pidetään
lehti lehtenä ilman kikkailua.

Muista katsoa lopputekstit, niin näet
loppudemmon, jossa hopeinen kansi-CD
herää eloon, sunntaa katseensa Pelit-leh-
teen ja lähestyy... lähestyy... lähestyy...



Kehitys kehittyy

KILPAJUOKSU

● ● Pelit kehittyvät, tietokoneet kehittyvät, pelimarkkinat kehittyvät. Mutta muuttuuko loppujen lopuksi mikään vai toistammeko me vain samaa kaavaa yhä uudelleen?

Jako kolmeen

Pelibisneksen markkinatutkimukset ovat rahanarvoista tavaraa. Esimerkiksi alan kehitystä Yhdysvalloissa seuraava Alex Associates julkaisee tuloksensa kaikelle kansalle vasta kun tiedot eivät enää kiinnosta pelien kehittäjiä. Pelaajan näkökulmasta vuoden 1995 tiedot, etenkin uudet kehityssuunnat, ovat kuitenkin edelleen mielenkiintoisia.

Pelikonsolit ja PC:t päätyvät Yhdysvalloissa varsin erilaisiin koteihin. Vaikka pitkälti yli puolet ruokakunnan ensimmäisistä pelikonsoleista hankittiin aikuisille, pelikonsolin omistavat perheet ovat keskimäärin paljon suurempia kuin PC:n omistavat perheet. Tästä johtuu myös perheiden ikäero eli konsoliperheiden keski-ikä on runsaat 36 vuotta siinä missä PC-perheiden keski-ikä on 42 ja puoli vuotta. Myös perheiden tuloissa on huomattava ero eli konsoliperheiden keskitulot jäivät 33 500 taalaan vuodessa PC-perheiden ansaitessa noin 20 000 taalaa enemmän.

Vaikka Yhdysvaltain kodit alkavat vähitellen täyttyä pelivälineistä, kauppa käy myös tulevaisuudessa. Yhä suuremmassa osassa talouksia (12,2 miljoonaa!) oli jo vuonna 1995 kaksi tai useampia pelilaitteita.

Suomesta Yhdysvallat eroaa pelaajien ikäjakauksessa. Jenkeissä pelaamisesta on tulosna nimenomaan aikuisten huvia: vuonna 1995 aikuisten osuus pelaajista ylitti ensimmäisen kerran lasten ja nuorten osuuden. Aikuisia pelaajia oli 10,3 miljoonaa, alle 12-vuotiaita (poikia!) 9,9 miljoonaa ja 12–18-vuotiaita (poikia) ainoastaan 5,7 miljoonaa. Alex Associates arvioikin pelimarkkinoiden jakautuvan ikäryhmittäin kolmeksi erilliseksi segmentiksi, joista jokaiselle kehitetään tulevaisuudessa omia pelejä ja pelikoneita.

Samaa vanhaa

Tietokone- ja videopelejä käsittelevää kirjallisuutta on kirjoitettu yllättävän vähän. Alan klassikoita on Chris Crawfordin jo vuonna 1982 julkaisema *The Art of Computer Game Design*, jonka opit pitävät monelta osin edelleen paikkansa, vaikka kirja nykynäkökulmasta onkin varsin hupaisaa luettavaa. Kirja ja tuore Crawfordin haastattelu ovat nyt myös verkossa: www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Chapter1.html

Yksi kirjan hauskimista luvuista kertoo pelien tulevaisuudesta. Osin Crawfordin ennustukset ovat osuneet täsmälleen oikeaan eli hän uskoi pelin nousevan yhdeksi viihdeteollisuuden keskeisistä aloista. Crawford uskoi kuitenkin pelien lyövän itsensä läpi hyvin nopeasti. Hän ennusti ohjelmistomyyntiä olevan vuonna 1990 yhtä paljon kuin kirja-kauppoja, ja pelien olevan näiden valikoiman pääasia hyötöohjelmien jäädessä vähemmälle.

Siinä Crawford osui kuitenkin täysin harhaan, että hän uskoi pelibisneksen kehittyvän kirja- tai levykaupan suuntaan. Crawford ennusti pelien jakautuvan avaruus- ja lännenpelien tapaisiin tyyliinlajeihin ja pelien kehittäjien nousevan kirjailijoiden tai muusikoiden kaltaisiksi tähdiksi, joiden töitä kerättäisiin kuin Barksin ankoja ikään. Hän ihmetteleekin kesäkuussa 1997 tehdystä haastattelusta, miten vähän pelit ovat viidessätoista vuodessa muuttuneet: Nykypelit ovat käytännössä pelkkiä paremmalla raudalla toteutettuja vanhoja ideoita.

Tietokoneen ostaminen on kuin yrittäisi juosta kilpaa Ben Johnsonin kanssa. Sen lisäksi että Ben on nopeampi, ei voi olla aivan varma, millaisen dopingnäytteen hän juoksun jälkeen antaa. Varmaa on ainoastaan se, että tämän joulun huippumikro on viimeistään juhannuksena standardiautaa, eivätkä kaikki ensi joulun huippupelit enää pyöri kunnolla sen ruudulla. (Herra Wexteen unohtaa, että 3D-korttien lisäpotku kasvattaa koneen ikää. Tämän joulun huippukone varmasti pelittää vielä juhannuksenakin. –nn)

Artisti maksaa

Mutta miksi tietokoneiden teho kasvaa jatkuvasti? Miksi uusimmat ohjelmat tarvitsevat aina vain tehokkaampia koneita? Ilmeisesti ohjelmoijat eivät muista, ettei heidän tuotteidensa ostajilla ole yhtä hienoja pelejä ja vehkeitä kuin alan ammattilaisilla. Asiakasparalle ei jää muuta vaihtoehtoa kuin päivittää koneensa uusien ohjelmien tasalle – kerta kerran jälkeen.

Alan teollisuus ei voi valittaa, sillä ohjelmien ja koneiden ikuinen kilpajuoksu takaa molemmille mukavan kassavirran. Mitä suurempia ja tehottomampia ohjelmia Microsoft kehittää, sitä tehokkaampia prosessoreita ihmiset ovat valmiita Inteliltä ostamaan, ja päinvastoin.

Ja asiakas maksaa. Jos esimerkiksi 10 000 markan arvoisen tietokoneen käyttöikä jää kolmeen vuoteen, jokaisen kuukauden hinnaksi tulee hieman alle 300 markkaa!

Tietokonepelien kehitykselle Intelin ja Microsoftin kilvasta on ollut pelkkää hyötyä. Siinä missä arkipäivän tekstinkäsittelystä selviää sujuvasti perus-386:n voimin, Longbow 2:n sujuva kieputus kaipaava P200:aa kaikilla mausteilla. Ilman ihmisten valmiutta uusia koneensa parin vuoden välein ei PC:stä olisi koskaan kehittynyt pelikonetta, ja tämänkin lehden kannessa komeilisi joukko pelikonsolien nimiä.





Joulun pyhät ja uusi vuosi lähestyvät. Tällä kertaa postissa on useitakin kirjeitä, joihin kannattaa joulun tuomana vapaa-aikana syventyä, miettiä vastausta tai kommenttia.

Ja alkää nyt ihmeessä enää kertoko mielipiteitä fantasiakirjallisuudesta, aihe on loppuunkaluttu!

Palstan osoite on

Pelit

Posti

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

tai e-mail toimitus@pelit.fi tai Pelit Online k kautta.

Toptronics vastaa

Kiitokset Tuija kommentteistasi liitteen Kotimikro 97 -messuihin. Alla muutama kommentti omasta puolestamme:

- Toptronics Oy:n ei kannata itsenäisenä osallistua messuille Helsingissä. Syynä tähän on se, että Helsingin alueella myytävistä peleistä noin 50 prosenttia on ns. harmaatuotuja. Miksi Toptronics Oy maksaisi ko. tuotteiden ”mainostamisesta”?

- Helsingissä messujärjestäjien veloittamat kulut ovat liian suuret verrattuna tuotteista jääviin tuottoihin.

- Suomessa myytävien pelien hinnat ovat liian alhaiset, jotta ne kestävistä ”lisämarkkinointipanostuksia”.

Yleisesti jos verrataan markkinointikuluja (niin lehtien mainoshintoja kuin messuneliöiden hintoja), veloittavat ko. yritykset huomattavaa Suomi-lisää. Esimerkiksi Suomen Messujen neliöveloitus on lähes kaksikertainen mm. ECTS:n messuneliöiden hintaan verrattuna.

Toptronics Oy
Petri Lehmuskoski

Toimivatko demot?

Imuroin tässä äskettäin Pelit-WWS:stä Sega Rallyn demon, ja odotukseni olivat korkealla, olinhan pelannut kolikkopeliversiota tuosta mahtavasta pelistä. Imurointi kesti noin 40 minuuttia. Purin pelin ja yritin kokeilla sitä, mutta yllätys,

Windows ilmoittaa, että ”ohjelmaa ei voi käynnistää, tarvittavaa tiedostoa Dplayx.dll ei löydy”. Sitten etsin kiintolevyiltäni tätä kyseistä tiedostoa noin 10 minuuttia. Mutta ei niin ei, tiedostoa ei löytynyt ja olin hermoromahduksen partaalla.

Olin odottanut 40 minuuttia turhaan vain pettyäkseni pahemman kerran. Nyt kysynkin teiltä, tarkistatteko te IKINÄ, toimivatko BBS:n tai WWS:n pelit varmasti? Eihän se ole teidän asianne varmistaa, että peleissä ei tule muistiongelmia jne, mutta voisi silti katsoa, ettei yhtään pelin toiminnan kannalta tärkeää tiedostoa puutu.

Niko ”Mr. Spock” Kettunen
Tämä on todella yleinen ongelma, josta tulee valituksia jatkuvasti. Me olemme onneksi täysin syyttömiä. Virheilmoitus ja yrityksesi hakea sitä turhaan kertoo, että koneessasi ei ole asennettu Direct-X-rajapintaa. Ei kai sinulla ole Windows 3.1? Direct-X tulee joka pelin mukana, uusin versio on 5.0. Löydät sen myös Pelit Onlinesta. -nn

Little Big Adventure 2 huono?

Kimmo Veijalainen, kuinka saatoit? Mielestäme arvostelit Little Big Adventure 2:n omien mielipiteidesi mukaan. Mitä vikaa on hakkeluskohtauksissa, nehan ovat parhaita? Eikä Twinsen ole aivovaurioisesti liikehtivä paviaaninmainen miekkonen. Olet kyllä oikeassa, että tähtäin olisi erittäin hyvä.

Mikko the Killer ja Hullu Murhaaja
Kenenkäs mielipiteiden mukaan se olisi pitänyt arvostella, jollei omien? Ja kenenkäs mielipiteitten mukaan te sitten kirjoititte?

Kaatuuko NHL 98?

Asiani koskee lehdessä 8/97 arvosteltua peliä NHL 98. Paljolti arvostelun innoittamana ostin pelin. Olihan peli kaikin puolin hyvä ja antoi hyvin vastusta, mutta sitä vaivaa ilmeisesti sama vika kuin NHL 97:äänkin. Se nimittäin kaatuu satunnaisesti kesken meneillään olevan pelin ja ainoastaan koneen uudelleenkäynnistys auttaa asiaa. Jos peli on tallennettu, se voi kaatua myös kesken tallennuksen lataamista muistiin. Tällöin on pakko aloittaa kausi uudestaan alusta. Kaatumista tapahtuu sen verran usein, että se onnistuu pelaamaan tehokkaasti pelinautinnon.

On ihmeellistä, miksei arvostelussa ole mitään mainintaa (ei NHL 97, eikä NHL 98) ko. taipumuksesta kaatumiseen. Vai eivätkö nämä pelit kaadu arvostelijan koneessa lainkaan? Tuskin se koneestakaan on kiinni, sillä pelit kaatuvat samalla lailla myös erään pelit ostaneen kaverini koneessa. Hänen koneensa kokoonpano on täysin eri kuin omani.

Koneeni on ADMK6, 200 MHz,

32 Mt, 4xCD-ROM, Windows 95, DirectX-5, sekä DirectX-yhteensopivat näytönohjain ja äänikortti uusimpine 32-bittisine ajureineen sekä Diamond Monster 3D -kortti. Kaikki muut pelit omistamani pelit toimivat ongelmitta, eikä muistiin ole ladattu virustutkain ja PowerToolsin QuickResin lisäksi muita ylimääräisiä ajureita.

Onko EA:lta tulossa asian korjaavaa päivitystä? Ainakaan aikoinaan NHL 97:lle ilmestynyt päivitys ei korjannut kaatumisongelmaa.

Markku Arvola
EA:n NHL-pelit ovat aina olleet erittäin kriittisiä raudan suhteen. En kirjoittanut kaatuilusta, koska minun koneellani NHL 98 toimi moitteetta. Erilaisia ajureita ja Windows 95:n asetusten kombinaatioita on sitä paitsi niin valtavasti, ettei mahdollisia ongelmia voi millään alkaa edes arvailemaan.

Sen kuitenkin huomasin, että koneessasi on AMD:n prosessori. Pelitalot testaavat (ja varsinkin EA, heillä kun on Intelin kanssa sopimus) aivan varmasti pelinsä ainakin Intelillä, ja tekijöistä riippuen muilla prosessoreilla. Se kannattaa ottaa huomioon silloin kuin mieltii, missä kohtaa konetta hankkiessa säästää. Oletko aivan varma, että kaikki laitteesi ovat täysin yhteensopivia? Asia selviää DXSETUP-ohjelmalla, joka on DirectX5:n hakemistossa. Jokaisen ajurin ja laitteen kohdalla pitäisi lukea ”certified”. Muussa tapauksessa laitteesi ajurit eivät välttämättä ole 100-prosenttisen yhteensopivia DirectX5:n kanssa. -kl

Sotapelejä

Olen innokas sotapelien pelaaja ja joka kerta, kun huomautan asiasta, saan tyylin kohtelun ja leiman osaan. Nimittäin täälläpäin, missä minä oleskelen, kaikki tyypit keuhkoavat päivät ja yöt urheilupeleistä ja sylkevät sotastrategioille.

Vähän aikaa sitten kävelin kadulla, kun eräs kaverini tuli vastaan ja alkoi selittää, miten minun pitäisi heti ostaa NHL 98 ja unohtaa Steel Panthers 2, josta olin uneksinut viime joulusta asti. Kun ilmaisin negatiivisen kantani urheilupelejä kohtaan, hän suuttui ja häipyi paikalta.

Tällainen ärsyttää minua. Eikö hän se ole oma asiani, jos mieluummin luen Korkeajännitystä kuin Kiekkolehteä tai pelaan mieluummin Panzer Generalia kuin NHL-pelejä. Kyllähän minä ymmärrän, jos toisista urheilupelit ovat parempia kuin sotastrategiat, mutta on se törkeää, jos henkilö haukutaan, jos hän on eri mieltä kuin enemmistö. Ja vaatiihan esimerkiksi Panzer Generalin alkukenttien pelaaminen huomattavasti enemmän älliä kuin NHL:n pelaaminen. Ja kyllä sen huomaa. Historian tunnilla kaverini veikkasi, että toinen maailmansota alkoi 1953!

Rommel

Ennen vanhaan tapeltiin vain koneiden paremmuudesta. Nytkö tapellaan siitä, mitä pitää pelata ja mitä ei?

Liikaa mainoksia

Nirvin ”markkinataloutta” (8/97) juttu herätti monenlaisia ajatuksia pelibisneksestä. Kun ilmeisesti suurin osa pelilehdistöstä on ”pelifirmojen tai maahantuojan taskussa” vähän enemmän kriittisyyttä siihen suuntaan ei tekisi pahaa. Mielestäni Pelit-lehden alkuaikoina (lue: vähemmän mainosten ja enempien lukuhetkien aikakaudella) oltiin selkeästi suorasanaisempia ko. asiassa.

Olen PC Gameriä joskus vähän selaillut: onpas paksu. Mutta onko mainosten seassa asiakin, 200-sivuisessa lehdessä peleistä on kai 50 sivua. Kuinka tällaista lehteä voi pitää hyvänä ja/tai vähääkään riippumattomana?

Tekaisinapa pienen ”sisältötutkimuksen” Pelit-lehden kolmesta viimeisimmästä lehdestä sekä vastavasti kolmesta vuoden -93 numerosta. Pienen laskutoimituksen jälkeen hämmästykseni huomasin, että nykyisin nettosisivumäärä on keskimäärin noin 50 sivua ja 4 vuotta sitten selvästi yli 60 sivua eli vuotuinen sivumäärä on jopa vähentynyt! Tämä on sikäläkin ihmetystä herättävä huomio, koska IMHO julkaistava pelimäärä lienee ties kuinka moninkertaistunut viimeksi kuluneiden 4-5 vuoden aikana. Tämän huomaa varsin hyvin vertaillen ajanjakson pelitarjontaa.

Kun vuonna -92 kiinnostuin -muutaman vuoden luovan taun jälkeen - uudestaan tietokoneista (myös pelaamisesta) ja hankin ensimmäisen PC:ni (opiskeluun tietenkin), pelihyllyjen tarjonta käsitti suurelta osin myös kultaisen 80-luvun (huokaus) tuotantoon täyteen hintaan tottakai. Nykyään vuodenparin ikaistä peliä ei tahdo löytyä mistään. Mihin kukaan mahtuisivatkaan uutuuspelien tulvan takia?

Don't get me wrong! Pidän kyllä lehdessä, arvostelijoista ja jutuista, mutta tunti/lehti ja oho, josta se tuli luettua -asialle tarttis tehrä jokain.

Marko Knuuttilla

Kolme numeroa ei riitä vuosittaisen toimituksellisen sivumäärän laskemiseen, sillä lehtien sivumäärä vaihtelee. Tänä vuonna esimerkiksi on ollut toimituksellisia sivuja enemmän kuin viime vuonna.

Ilmoitusten (suurella) määrällä ei ole mitään tekemistä lehden toimituksellisen aineiston kanssa. Kyllä me teemme peliarvostelut aivan samoilta periaatteilla oli ilmoituksia sitten yksi sivu tai kaksikymmentä. Ilmoitusmäärä tosin kertoo siitä, että myös mainostajat arvostavat lehteä ja tietävät, että sitä luetaan.

Nootti lehdelle

Viime aikoina postipalstaa tutkiesani olen havainnut, että Nirviä ylisetetään mahtavana arvostelijana lä-

hes joka kirjeessä. Yritetäänko Nirvin ympärille luoda jonkinlaista henkilökulttia? Ei siinä mitään, että annetaan kiitoksia, mutta kun tuntuu, että lähes joka kirjeeseen on liitettävä se pakollinen ”Nirvinylistyslauselma”. Harvemmin kuulee min-käänlaista asiallista kritiikkiä. Lukijat ovat ilmeisesti onnistuneet unohtamaan, että Pelit-lehden toimitukseen kuuluu muitakin kuin Niko. Muut arvostelijat tulevatkin ilmi lähinnä negatiivisessa mielessä, heitä haukutaan ja pilkataan, yleensä aiheettomista pilkunviilausasioista.

Muutenkin postipalstan taso on tipahtanut entiseltä lehdenparanustasolta jutustelupalstaksi, jossa kirjoittajat jauhavat tyhjänpäiväisiä juttuja, kuka kirjailija rox ja kuka sux. Runoista ollaan sentään päästy eroon. Jos, ah niin harvinaista kritiikkiä esiintyy, se on jonkun ufuskovaisen selitystä siitä, kuinka ufomiehiä pitäisi korrektisti puhutella ”maan ulkopuoliseksi äylliseksi elämänmuodoksi”, tai niin yleistä pilkunviilausta. Onko lehti sitten jo niin hyvä ettei kritiikin kohteita enää löydä kuin kieliopista?

Valittamista löytyy myös tyhjänarisijoista, jotka tosiaan tavaavat ensin lehden läpi suurennuslasin kanssa ja sitten virheen havaittuaan lähettävät kauhean valituksen siitä, että sivulla 3 oli liian suuri marginaali verrattuna muihin sivuihin. Luetteko Hesaritkin niin tarkkaan? Näidenkin kirjeet vievät postipalstan arvokasta palstatilaa niiltä, joilla olisi jotain asiaakin (onko heitä?). Odotankin innolla, saanko kuulla oman kirjeeni lauserakenteen olleen huonosti suunniteltu ja asian epäselvästi ilmaistu.

Eräät eivät ilmeisesti tajua sellaista asiaa, että peliarvostelut ovat arvostelijan omia mielipiteitä, ei niitä tarvitse orjallisesti noudattaa. Lyhyellä aikavälillä on saanut monta kertaa lukea lehdestä kirjeitä tyyliin ”Ostin Red Alertin ja se oli huono, ovatko arvostelijat aivan tyhmiä, kun he sellaista pelaavat”. Kyllähän toimitus on yrittänyt näihin asiallisesti vastata ja kertoa, että se on jokaisen oma mielipide. Omalla kohdallani luen Pelit-lehden arvostelut eräänlaisina esittelyinä, joihin voin luottaa, mutta myös olla eri mieltä, tehden omat johtopäätökseni. Pyytäisinkin toimitukselta, ettei se enää julkaisisi tämän tyyppisiä kirjeitä, mutta uskon, että jokaisella on oikeus omaan mielipiteeseen, oli se kuinka turha hyvänsä. Tukeudunkin siihen, että lukijat käyttäisivät hieman itsensuuria ja katsoisivat, mitä sinne postiin viskaisivat.

One Shadow of Darkness Nikon ympärille ei ainakaan toimitus yritä luoda minkäänlaista henkilökulttia, lukijat vain jostain syystä pitävät hänen tyylistään arvostella. Ilmiö ei edes ole uusi. Myös muut arvostelijat saavat kyllä kiitosta.

Se, että postipalstan taso on ”las-kenut” tai itse asiassa palsta on muuttunut, johtuu kirjoitettujen kirjoittajista. Suurin ongelma on se, että entisen harkitsevan paperille kirjoittamisen sijasta annetaan ajatusten nyt putoilla nettiin, ja kirjoitettujen taso laskee. Se taas, miksi ei keskustella ”oikeista” asioista ihmetyttää meitäkin.

Perustelkaa

Toimituksen kirjeissä on AINA perustelut, jos niitä kaivataan, toisin kuin lukijoiden kirjeissä. Ottakaa huomioon, että jokaisella arvostelijalla on omat mielipiteensä, mutta he sentään antavat perustelut eikä perustelu aina tarkoita mielipidettä vaan puolueetonta arvostelua, joka on aika hankalaa. Miettikääpä jos ei tulisi enää perusteluita arvosteluihin vaan arvosteluissa alkaisikin lukea: ”Viihdyin pelin parissa todella hyvin, 95 pistettä” tai ”Ihan kamala peli, 56 pistettä”.

Iso paha susi

Perusteluja tosiaankin kaivataan usein. On paljon miellyttävämpää lukea, että lukija on eri mieltä kanssamme jonkin pelin arvostelussa ”siksi, että xxx (täytä tähän syy) kuin että emme osaa ollenkaan arvostella pelejä ja olemme koko joukko täysinä mulkeroina ja pissapäitä”. Nekin menisivät tyyliin ”Te piip-päät ette osanneet arvostella peliä X. Olen eri mieltä esimerkiksi siinä, että xxx (täytä tähän syy)”. Jotenkin mielipide saisi paljon enemmän uskottavuutta ja painoa.

Lähetin tekstin

Lähetin teille kirjeen, jossa oli mukana peliarvostelu. En kuitenkaan ole saanut mitään vastausta tai palautetta, vaikka olen odottanut kärsivällisesti jo lähes kuukauden. Miksi ette vastaa?

Marko

Jos tekstisi alkaa sanoilla: ”Hei, tässä teksti, siinä on kyllä aika paljon kirjoitusvirheitä, kun en ehtinyt lukea sitä läpi ennen kun panin postiin...” ei liene vaikea arvata, mitä tekstille tapahtuu. Jos ei edes itse viitsi (tai ehdi) tekstiään lukemaan, emme mekään!

Aika moni, joka lähettää meille tekstejä (peliarvosteluja) aloittaa samoilla sanoilla kuin Marko. Jos sinulla on todella niin kiire, ettet ehdi lukea parin sivun mittaista omaa tekstiä, silloin et pysty lehden aikatauluja noudattamaan eikä sinusta voi tulla peliarvostelijaa. Jos taas et viitsi lukea omaa tekstiäsi, se yleensä tarkoittaa, ettei kukaan muukaan viitsi: lauserakenteet ja yleensä koko tekstin rakenne on niin sekaisin, ettei jutusta kertaikkiaan saa mitään selvää.

Joten toistetaan hyvä neuvo: kirjoitettuasi tekstin lue tekstisi muutama kertaan, nuku yön yli, lue teksti uudelleen ja jos se edelleen tuntuu hyvältä, lähetä. Jos ei, kirjoita uusiksi.

Peli Klinikka

Koonnut: Tapio Salminen



Joulu hengittää taas pelaajienkin niskaan, ja uusien pelien määrä on kasvanut hyökyalloksi. Paikettista ilmestyneistä pelistä voit kysellä ja kertoa muillekin osoittees- sa:

Pelit
Vinkit
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
E-mail: vinkit@pelit.fi

Voittajasta selviytyi tällä kertaa nimimerkki Ren. Kiitoksia kaikille auttajille.

Stonekeep

Miten pääsen keijujen valtakuntaan? Olen harhailut todella pitkään kuivissa viemäreissä. Olen antanut Wahookalle kolme kalloa ja löytänyt kutustusriimun. Onko pienellä lohikäärmepepsalla jotain erityistä arvoa? Kerrosta ylempänä parantavaa juomaa suihkuttavan lähteen vieressä näyttäisi kartan mukaan olevan jokin huone, mutta miten sinne pääsee?

Shawan

Escape from Delirium

Haluaisin tietää mitä pitäisi tehdä, kun on löytänyt kaikki Spiritin osat. Miten ne yhdistetään?

Marlock

Alone in the Dark 3

Pitääkö saluunan yläkerrassa olevassa huoneessa (jossa on joku otus laatikon päällä) olevaa pianoa soittaa? Jos pitää, niin kuinka se tapahtuu? Jos siihen tarvitaan joku esine, niin mistä sen löytää?

Antti Rissanen

Transport Tycoon

Kun haluat rutosti rahaa, valitse vaikeustason säädöistä (difficulty settings) maatyypiksi joko vuoristoinen tai kukkulainen ja aloita uusi peli. Ota rautatie-tunneli, pienennä kuva pienimmilleen ja rakenna tunneli veden rajaan hyvin pitkäksi, niin sinun pitäisi saada se summa rahana.

Helper Man

Little Big Adventure 2

Kuinka pääsen taikakoulun kolmannen testin läpi? Entä kuinka saan proto-packin Jeromelta?

Lauri Lamminpää

Heroes of Might and Magic 2

Pieni luokittelu ja arviointi kaikista hahmotyypeistä:

Barbaarit ovat alussa vahvoilla ogrejen ja ogrelordien ansiosta. Myös sudet ja goblinit ovat varsin hyödyllisiä. Suuremmilla kartoilla barbaarit tulevat huomattavasti heikommiksi, sillä niiden paras otus, kyklooppi, on varsin heikko. Ehdoton strategia on kerätä mahdollisimman paljon kristallia heti alkuun ja saada iso lauma kyklooppeja valmiiksi, kun muut nyhräävät vasta tason 4 olentojen kanssa. Trollit ovat myös varsin hyviä kantamayksiköitä.

Ritarit toimivat täsmälleen samalla periaatteella kuin barbaarit, alussa paljon, lopussa kaikki kuolee kerralla. Ero on vain se, että ritarit ovat puolustavia ja barbaarit lyövätkin lujempaa. Ritareiden perussäntö on päivittää kaikki otukset mahdollisimman nopeasti. Ne saavat huomattavasti paremman ominaisuudet.

Sorcererit ja niiden olennot kuolevat helposti, mutta se ei juurikaan häiritse, sillä ne saavat vuoron yleensä aina ensimmäisinä. Elfrit ja druidit osuvat ensimmäisellä vuorolla, ja yleensä ampuvat ensimmäisinä. Samoin phoenix on erittäin nopea (itseasiassa pelin nopein otus) ja tekee mukavasti tuhoakin. Ihannetapauksessa vihollinen on jo menettänyt yli puolet joukoistaan, ennen kuin ensimmäinen vuoro on ohi. Sorcererin huonoin puoli on sen suuri knowledge, jota kukaan ei tarvitse yli 150, mutta yleensä se on lopussa jo 200+, samalla kuin muut ominaisuudet



surkastuvat. Hahmoluokka on muuten hyvin tasapaksu koko pelin ajan.

Warlockit ovat heittopussina alkuvaiheessa, kun niiden taitit eivätkä niiden voimat ole vielä kehittyneet. Keskivaiheella warlockit kirivät hydraa ja minotaur kingin ansiosta. Hydra voi tunnetusti hyökätä kuuteen suuntaan yhtä aikaa ja minotaurit ovat tappavan nopeita. Lopussa black dragon tuhoaa helposti muiden tason 5 otuksia, ja taitatkin tekevät ikävästi tuhoa. Eräs erittäin ilkeä temppu on kehittää warlock-sankari korkeille tasolle ja jättää joukot kylään. Sitten viet sen taisteluun jonkun nopean otuksen kanssa (yksi black dragon) ja taitot armageddonin. Hyvällä onnella monta vihollista kuoli ja voit itse paeta vielä samalla vuorolla. Rekrytoi sankari uudestaan ja toista temppua, jos se on hyödyksi siinä vaiheessa.

Wizard on aika paljon warlock-tyylinen. Alussa huonot otukset (boar, linkomies), mutta lopussa taas giant+titan-yhdistelmä hoitaa hommat tyylikkästi. Wizardille on ole keksinyt mitään erikoistaktiikkaa. Myös välissä olevat tasot 1, 2, 3 ja 4 otukset ovat varsin huonoja. Maagi ja sen päivitys arkkimaagi kuolevat hyvin helpolla. Roc joutuu tulemaan heti vihollisen viereen, jolloin se yleensä jyrätään kilon kokkareiksi. Jos sitä taas panittaa, se on lopussakin varsin avuton, ja voi yleensä vain teurastaa pehmenneitä vihollisia. Taitot ovat viimeinen lenkki, jonka on toimittava tai hautuun odottaa ennen titaanien saapumista pelastamaan wizardia.

Necromancer on sekoitus barbaaria ja wizardia – wizardilta ikävä ominaisuus nopeasta kuolemasta alkupäässä ja barbaarilta lujaa lyöminen. Ennen vampyyreja ja sen päivitystä necromancer on heikoilla. Lich osaa hyökätä seitsemään (!) heksaan yhtä aikaa ja on tehokas jos taistelukentällä on puita tai muita esteitä, jolloin vihollinen joutuu menemään yhteen myttyyn. Yllättäjänä toimii necromancy-taito, jolla voi herättää kuolleita otuksia luurangoiksi. Keran kaksinpelissä 502 (!) luurankomiestä pystyi tappamaan reilusti yli kymmenen kyklooppiani. Luulohikäärme on kätevä lopussa, mutta haittana on hitaus muihin viidennen tason otuksiin verrattuna.

Ren

Miten saan varastettua takaisin satteenvarjoni eräältä ukolta? Äijä tuntuu olevan selvästi nopeampi ja hakkaaminenkaan ei ole auttanut. Onko tällä jotain merkitystä pelin kulun kannalta? Pitäisihän Twinsein nyt jostain saada dinolleen lääkkettä.

Jari "Maagi" Hiitola

Kun varas seisoo patsaan luona, hiivi hänen kimppuunsa takaapäin. -kv

Miten pontikkavarkaan saa kiinni? Olen kokeillut vaikka mitä, mutta asia ei ota selvitätseen.

Joonas Martikainen

Miten majakanvartijan saa ulos tyrämästä? Sopiiko lukkoon mahdollisesti jokin avain? Jos näin on, niin mistäköhän sen voisi löytää?

Noiman

Samassa luolassa, ulko-ovesta oikealle, on vipu, jonka voi kääntää heittämällä sitä taikapallolla.

Shadow Warrior

Mene ensimmäisessä tasossa paikkaan, josta löytyy kultainen avain. Nouse seinällä olevalle kapealle ulokkeelle ja hyppää siltä vastapäisessä seinässä olevasta mustasta ikkunasta sisään, niin näet millaista ohjelmaa Singaporen televisio lähettää.

Jos

Death Gate

Sprello (Pelit 8/97). Taikakivi hekkuu pahuuden läsnäollessa, joten tarvitset pari suomua lohikäärmeen luolasta. Päästäksesi sisään sinun on juotava hieman neutralointivettä (kyseinen loitsu sinulla pitäisi jo olla).

Stargazer

NHL 98

Kirjoita nämä pelin aikana:
MANTIS = pelaajille ylipitkät jalat, kädet ja kaulat
NHLKIDS = tekee pelaajista lapsen kokoisia
HOMEGOAL = kotijoukkueelle maali
AWAYGOAL = vierasjoukkueelle maali
PENALTY = antaa jäähyä
INJURY = joku pelaaja loukkaantuu
ZAMBO = heittää jääkoneen kentälle
VICTORY = aloittaa ilotulitukset ympäri hallia
FLASH = kamera välähtää katsojasta
SPOTS = pistää pelin alussa olevat

kohdevalot päälle

CHECK = jokainen pelaaja auto-maattisesti taklaa vastustajan jäähän kontaktista

GRAB = sama kuin edellinen, mutta taklauksen sijasta koukku

Kirjoita seuraavat tekijöiden tai krediittien aikana:

STANLEY = näyttää kauden loppumisvideon

EAEAO = antaa EA Blades -joukkueen (?)

Läpiajossa tai rankkarissa tee aina viimeiseksi yllättävä iso käänös vastakkaiseen suuntaan ja vedä aina etukulmaan. Ota ylivoimakuviksi "maalin eteen" ja mene ylivoimalla laitahyökkääjällä maalin taakse, kikkaile siellä hetki, siirry maalin kummalle ja syötä jommalle kummalle omalle pelaajallesi, joilla saat lämmätyä kiekon maaliin.

Jussi Hiippavuori

Pyri yksin läpi ja luistele viistosti tai poikittain maalivahdin ohitse ja pidä samalla laukaisunappi pohjassa. Maalivahti lypsää polvilleen ottamaan laukausta vastaan ja sinä vain liu'ut hänen ohitseen päästään kuitenkin napista irti ennen kuollutta kulmaa. Toimii kaikilla vaikeustasoilla erinomaisesti. Täähänkin voi tietysti valmistautua ottamalla maalivahti omaan kontrolliin ja estää sen polvilleen vaipuminen. Tämä taas vaatii harjoittelua, ja jos hyökkääjä huomaa ihmispelaajan ottavan maalivahdin hallintaansa, se on veskarin surma.

War Wind

THE GREAT PUMPKIN: Voitot ON A MISSION FROM GAWD: Nopea rakennus

The Mad One

Red Alert

Miten ihmeessä liittoutuneiden kolmannentoista tehtävän pääsee läpi? Aika loppuu aina kesken ja venäläisillä on mieletön ylivoima.

Nimetön

X-Com 3: Apocalypse

Pleni vihreä mies (Pelit 8/97). Kultin saa hiljaiseksi, kun pidät sen taseen miinuksilla, eli tuhoat tarpeeksi monta kertaa niiden tempelit joko taktisella taistelulla tai lentokoneilla ja tankeilla.

Mikko Saaros

Kun alussa olet tutkinut Biotransport Modulin, pystyt käyttämään bugia hyväksesi. Mene työverstaalle ja ryhdy valmistamaan Biotransportia. Viivaa se punaiseksi ja paina OK, tililtäsi menee 700 rahayksikköä. Mene uudestaan samaan paikkaan ja paina OK, niin tilillesi tulee 700 rahayksikköä. Toista samaa niin monta kertaa kuin haluat. Huomaa, että kun lopetat tämän, sinun pitää lopettaa Biotransportin tutkiminen. Jos aiot tehdä tämän uudelleen, joudut aloittamaan myös valmistamisen uudel-

Extreme Assault

Lyhyet tehtävävinkit:

Alue 1

1. tehtävä: Ammu hangaarin lattiaa, niin paljastat salakäytävän. Bonusten vierestä löydät teleportterin, joka siirtää sinut alue 1:n viimeiseen tehtävään.

2. tehtävä: Käänny heti alussa kello neljään ja räiski kukkuloita kahden puun välissä.

4. tehtävä: Tarkastele kirkon lattiaa. Tuhoa kirkon aisa saadaksesi vähän bonuksia.

5. tehtävä: Kulkiessasi kylään huo- maat vasemmalla puolellasi olevan yksinäisen puun. Ammu puun takana olevan vuoren juurta ja salapaikka paljastuu. Voit nyt vaihtaa helikopterista tankkiin.

6. tehtävä: Palaa tunnelille, jonka ohi menit ennen tehtävän alkua. Tuhoa jättiläismäinen tuuletin, sillä se estää kulun salapaikkaan.

8. tehtävä: Laskeudu linnan rau- niolle, niin löydät pari bonusta lisää.

12. tehtävä: Kun tulet vihreän nuolen kohdalle, mene vastakkaiseen suuntaan. Löydät taas muutaman bonuksen.

Alue 2

1. tehtävä: Käänny heti alussa ympäri ja koske (?) takanasi olevaa seinää, niin se hajoaa ja paljastaa sala- paikan.

3. tehtävä: Käänny taas ympäri ja ammu kolossa oleva tykkitorni. Tu- hoaa tämän jälkeen tornin takana oleva seinä, ja löydät salapaikan.

9. tehtävä: Kierähdä taas ympäri ja ammu kivisillan takana olevaa port- tia.

leen. Bugi toimii myös muilla valmis- tettavilla tavaroilla.

Studii

Kirjoita Alt pohjassa "tac cheat". Kohta viesti kertoo onnistuiko se. Jos ei, niin paina alt pohjassa mitä tahan- sa kirjainta paitsi teetä (T) ja kokeile uudestaan. Kun painelet alt pohjassa seuraavia kirjaimia, tapahtuu kaikkea hauskaa: f, g, h, i, k, r, t, v, w ja esc.

Alussa kannattaa suojata tukikoh- dan kaikki ulos- ja sisäänpäsytyt turvallisuusasemilla. Tästä on huo- mattavasti hyötävä pelin keskivaihees- sa, jolloin vahvat vihollisyhtiöt hyök- käävät usein. Palkkaa alusta alkaen kaikki mutantit, jotka vain voit, sillä tämäkin on pitkällä tähtäimellä käte- vää.

Droideja tai robotteja ei kannata palkata ollenkaan. Vaikka alussa näyttää että ne ovat selvästi parhaita, ne jäävät ihmisten jalkoihin hyvin pian, sillä niiden taidot eivät parane koskaan. Eri yhtiöiden tiloihin hyök- kätessä ei kannata käyttää high explosivesia, sillä se on niin raskas, että sitä ei voi heittää ja incendiary grena-

Alue 3

1. tehtävä: Laskeudu kraateriin et- simään lisää bonuksia.

2. tehtävä: Ammu kaikki ensim- mäisessä huoneessa olevat laatikot rikki. Tehtävän lopussa oikealla puo- lellasi on sisäänkäynti salapaikkaan.

3. tehtävä: Lennä ensimmäiseksi lentotukialukselle keräämään lisä- bonuksia. Tämän jälkeen lennä tehtävä- alueen reunalle. Odota hetkinen, ja pian näet lähestyvän lentokoneen. Ammu se alas maaliinhakeutuvalla ohjuksella ja lennä katselemaan ran- taa. Viidakosta löydät paikan, jossa tie haarautuu. Ammu paikalla olevaa puuta, jossa linnut ovat.

4. tehtävä: Tuhoa kylässä oleva patsas saadaksesi pari bonusta.

5. tehtävä: Kun tulet luolaan, jossa on hajonnut silta, laskeudu alemmas hakemaan bonuksia. Lennä seura- vaksi suoraan eteenpäin ja ammu umpikujalta näyttävää paikkaa pääs- täksesi eteenpäin.

6. tehtävä: Yksi tapa selvittää tästä tehtävästä on tuhota generaattori en- simmäiseksi.

7. tehtävä: Löydät bonuksia heti ensimmäisen liikkuvan seinän takaa ammuttuasi reiän luolan seinään ki- ven yläpuolelle.

8. tehtävä: Pudottaudu korkeim- paan kraateriin ja palaa kakkostehtä- vän halliin.

9. tehtävä: Mene suoraan alas liik- kuvien seinien kohdalla. Jatka sitten suoraan eteenpäin ja ammu reikä tunnelin toiseen päähän. Löydät pai- kalta lisäammuksia.

Alue 4

1. tehtävä: Ammu kolmosporttia kerätäksesi pari bonusta.

de ajaa saman asian paremmin.

Jos johonkin yhtiöön näyttää so- luttautuvan huomattavan paljon muukalaisia, kannattaa hyökätä sen tiloihin usein ja mahdollisimman suurella joukolla. Tämä saa aikaan myös alieneiden kuoleminen taiste- luissa (vaikka et alieneita tappaisi- kaan), jolloin soluttautumisprosentti laskee. Hallitus ja poliisit eivät kuulu tämän neuvon piiriin. Personal dis- ruptor shieldin tutkimisen jälkeen niitä kannattaa valmistaa niin paljon, että jokaisella agentilla (myös tuki- kohdissa maleksivilla) on sellainen. Tämä helpottaa hyökkäyksien torju- mista huomattavasti.

Jokaisen agentin varustuksiin tulee kuulua Devastator cannon, personal disruptor shield, yksi tai kaksi kranaattia (sekä tainnuttavia että rä- jähtäviä), boomeroid tai vortex mine, näkymättömäksi tekevä laite ja panssari. Hyvä tapa käyttää panssaria on laittaa torsoa suojaamaan marsecin panssari ja kaikki muut megapolin armoreilla varustetuiksi

Kari Muurinen

6. tehtävä: Huoneessa, jossa katto laskeutuu, on salakäytävä oikealla seinällä.

8. tehtävä: Ammu rampin kohdal- la generaattorin vasemmalla puolella olevaa seinää ja saat bonuksia.

9. tehtävä: Joidenkin seinien taka- na on salahuoneita. Ammu kaikkia seinä, niin löydät oikeat.

Alue 5

1. tehtävä: Tapa ystävälliset kopte- rit niiden autettua sinua.

2. tehtävä: Kivisillan alla on sisään- käynti salapaikkaan.

3. tehtävä: Tarkista alue, josta tan- kit tulevat.

10. tehtävä: Lennä alussa oikealle tunnelin ulkopuolelle.

Alue 6

4. tehtävä: Kulje jäistä polkua pit- kin salaiseen luolaan.

6. tehtävä: Etsi siltä tutkaltasi ja lennä ylös parin bonuksen luo.

7. tehtävä: Ammu suuren raken- nuksen oikeaa nurkkaa, niin saat apua loppupomon voittamiseen.

Kirjoita monipelissä nimeksi Hammer. Näin saat käyttöösi erikois- et etukäteen nauhoitetut viestit.

Kirjoita "oh dear" päävalikossa, niin voit käyttää seuraavia koodeja:

Alt+1: Täydet amukset.

Alt+2: Päivittää nykyisen ase.

Alt+3: Täydet energiat.

Alt+4: Tuhoutumattomuus.

Alt+5: WOW!

Alt+6: Tehtävän läpäisy.

Alt+7: Deaktivoi viholliset.

Alt+8: Heli-moodi.

Alt+9: Tank-moodi.

Alt+0: Speeeee

Hyvä tapa tehdä rahaa ja saada varus- teita on hyökätä jonkun jengin kimp- puun. Aseista joukkosi vain stun crappleillä, niin jengiläiset eivät am- mu agenttejasi tai tule vihaiseksi. Saat paljon rahaa (psi-cloneista) ja varus- teita. Myönnettäköön, että tämä tak- tiikka on erittäin raukkamainen. Jos et tykkää brainsuckereista, niin heit- täydy makuulle. Tällöin pienoinen bugi estää aivojen imemisen.

Mikko Saaros

Miten vapautan Raphin sellistä? Mit- ten korjaan Dino-Flyn?

Toivoton taikuri

Kari Kristian

Hunter Hunted

Kirjoita pelin aikana:

COLE
RUBICK
REZVANI
NEGOITA
HAHN
TUNELL
RAYL
EMBERS
LUKASZUK

Päivitä AINA pelisi uusimpaan versioon. Päivitykset löytyvät vaivattomasti nyt myös Pelit-WWS:stä (vain tilaajille). Punaishella merkitty erittäin tärkeät päivitykset.

Pura päivitys aina ensin tilapäiseen hakemistoon ja lue sen mukana tulevat tekstitiedostot. Dos-pelien päivitykset puretaan yleensä pelin hakemistoon, Win95-päivityksissä on yleensä oma asennusohjelmansa.

SINLETON
TREVOR
VINCENT
KEYS
SAGE
INVICIBLE
SNELLINGS
BLUE
GENTILE
AVACADO
STEELE
OCHRE
ALDEN
JUSTIN

Jos nämä eivät toimi, paina enteriä ennen ja jälkeen koodin.

The Mad One

Formula 1 Grand Prix 2

Pistä Damon Hillin nimeksi ROAD RUNNERS (isoilla kirjaimilla), niin varikon nopeusrajoitus poistuu sinulta, mutta ei muilta.

MK

Bad Mojo

LTSQTHGH (Pelit 8/97). Baaritiskillä on mekaaninen drinkinteko-ohjelaitte. Puske laitteen vipu oikeaan reunaan ja sieltä löytyy paukku nimeltä Bad Mojo. Paina ainesosat mieleesi ja kiipeä pulloihin ohjeen mukaisessa järjestyksessä.

J. Jokilehto

FIFA 97

Simppli tapa tehdä helpoimmalla vaikeusasteella maali on vetää pitkä pallo keskikentältä kuudentoista rajalle. Yleensä kuudentoista rajan tuntumassa on joku kärkeymässä. Kun kärki saa pallon haltuunsa paina heti laukaussappi pohjaan, ja pidä se pohjassa. Maalivahti lähtee aina uhkarohkeasti vastaan.

Pidä nappia niin kauan pohjassa, että pelaaja laukaisee pallon kohti maalia. Maalivahti lähtee yleensä viime tipassa takaisin maalilleen ja ollessaan selin palloon hänen on vaikea puolustaa maaliaan. Kikka ei toimi aivan varmasti vaikeimmilla vaikeusasteilla, mutta kannattaa silti yrittää.

Junnu

Eivätkö pelaajat ikinä loukkaannu? Olen pelannut jo monta liigaa ja turnausta, mutta yksikään pelaaja ei ole loukkaantunut, vaikka loukkaantumiset ovatkin päällä. Saako pelissä aikaan sellaista liukutaklausta, että vastustaja loukkaantuisi?

Junnu

Igor: Objective Uikakohonia

Punisher (Pelit 6/97). Kolua huone läpi, ja sinun pitäisi löytää ainakin haa-

- **Achtung! Spifire!**, Big Time Software, v. 1.13
- **Battlecruiser 3000 AD**, Derek Smart, v.1.00 ->v.1.01D7c UK/US
- **Battleground: Waterloo**, Talonsoft/Empire, v. 1.13 UK
- **Carmageddon**, SCI, 3dfx-version, final.
- **Chasm: The Rift**, Micromedia, v. 1.04
- **Dark Reign**, Activision, v. 1.1.
- **East Front**, Talonsoft, v. 1.03
- **Emperor Of The Fading Sun**, Holistic/Segasoft, v. 1.30 FINAL
- **Fallout**, Interplay, v.1.0 -> v.1.1. Dos & Win95
- **Flying Corps**, Rowan, v. 1.11r
- **Front Page Sports Football '98**, Sierra, v. 1.02
- **G-Police**, Psygnosis, Cyrix-korjaus
- **Galapagos**, EOA, v. 1.1. ENG
- **Gettysburg**, Firaxis, v6.00f/patch #2, 29.10.97
- **Great Battles Of Alexander**, Interactive Magic, v. 1.1.
- **Hexen II**, Raven/Activision, v. 1.11
- **Hexen II**, Rendition Verite Beta 5.
- **IF-16 Fighting Falcon**, Interactive Magic, v.1.2 Win95 & Dos
- **IF-22**, Interactive Magic, v.3.3.
- **Ignition**, Virgin, 3dfx Voodoo -päivitys
- **Imperialism**, SSI, v. 1.1.

- **Incubation**, Blue Byte, v. 1.02
- **Inducar Racing II**, Papyrus, V2200/2100-päivitys BETA
- **Jetfighter III**, Mission Studios, final update. 3Dfx-tuki ja bugikorjauksia.
- **Madden Football '98**, EA Sports, v. 1.1. mm. 3Dfx-tuki.
- **Magic The Gathering: Spell of the Ancients**, MicroProse, v. 2.15
- **Myst II: Riven**, Red Orb, v. 1.01
- **Over The Reich**, Big Time Software, v. 1.13
- **Panzer General II**, SSI, v. 1.01
- **Pod**, Ubisoft, Voodoo Rush -päivitys
- **Postal**, RWS/Take-2, patch #1
- **Quake 2 Q2Test**, id, Verite Q2 beta 1
- **Quake 2 Q2Test**, id, PowerVR GL Driver
- **Quake**, id, GLQuake 0.97
- **Quake**, id, Verite Quake beta 5 Release 2
- **Silent Hunter**, SSI, v. 1.31
- **Star Fleet Academy**, Interplay, v.1.15
- **SWIV 3D**, SCI, Direct3D-päivitys beta 3
- **Tomb Raider**, Eidos, PowerVR-päivitys 2.0
- **Total Annihilation**, Cavedog/GTI, v. 1.2 beta 1.
- **Yoda Stories**, Lucasarts, patch #6

vi, arkusta vasara ja oikean reunan kirjajhylystä tulitikkuja. Jos katsot tarkasti, niin suunnilleen ruudun keskellä seinässä on valkoinen piste. Se paljastuu naulaksi, joten hakkaa se sisään. Vaihda vasara arkussa olevaan hakkuun ja käytä sitä syntyneeseen halkeamaan. Vaihda sitten hakku dynamiittipötköön, sytytä se ja tunge reikään.

Jaakko Mäntymaa

Pandora Directive

Autotech (Pelit 6/97). Käsittääkseni labryntistä ei saa tulitikkuja, mutta sinulla pitäisi olla vielä jäljellä Roswel-

listä poimitut tikut, joita käytit oven räjäyttämiseen.

Jaakko Mäntymaa

Resident Evil

Pelaa peli alle kolmessa tunnissa läpi, niin saat käyttöösi Rocket Launcherin ja loppumatottomat ammuksot osoituksena ylivoimaisuudestasi zombeja vastaan.

Tuntematon suuruus

Olen löytänyt auringon, kuun ja tuulen vaakunat. Mistä löydän viimeisen vaakunan? Mitä pitää tehdä särkyneellä haulikolla?

Z.K

Heaven's Dawn

En pääse peikon ohi, enkä saa piirrettyä kuvaa. Miten näistä selvittäään? Nimimerkitön

Duke Nukem 3D

Nikon valokuva (Pelit 8/97). Suojakentällä varustetun oven saa pois päältä menemällä ylös viereistä ramppia ja taas toista, kunnes tulet huoneeseen, jossa on kaksi Atomic Healthiä. Suojakentän häivyttävä lähde vasemmalle ovesta päin, kunnes tulet ovelle. Avaa ovi ja sen takaa löydät keltaisen avainkortin. Käännä takaisin ja jatka samaa käytävää pitkin takaisin, kunnes tulet keltaiselle ovelle. Oven takana olevasta huoneesta löydät nappulan, jota pystyt painamaan ampumalla sitä vaikka Chaingunilla. Nappia painettuasi lähde pois huoneesta ja huomaat, että heti keltaisesta ovesta vasemmalla on osa kalliota laskeutunut.

Hypää kalliolle ja antaudu vastaan tulevan virran viettäväksi. Saavut vih-

reään tilaan, jossa on paljon Slimereita. Vastapäisellä seinällä vasemmalla puolella on nappi, jota painamalla osa seinää laskeutuu. Sieltä paljastuu ovi, jonka takana exit on.

Petri Kanninen

Miten L.A. Meltdownin (3. episodi) kolmannen kentän pääsee läpi? Let's rock

Warlords 3: Reign of Heroes

Kannattaa ottaa vain yksi sankari (mieluiten paladin) ja antaa sille kaikki tavarat ja kasvattaa vain sen voimia (kannattavimmat ovat fortify, fear, move ja hits). Kun sankari on kokemustasoltaan 10 (eli maksimi), kahdeksan lohikäärmettä ei tunnu missään.

Silencer

Interstate 76

Avuton aja (Pelit 8/97). Itse pääsin kyseisen tehtävän kaverini kanssa läpi niin, että pysähdyimme portin eteen ja odotimme, kunnes kytät jättävät miinan portin eteen. Sen jälkeen aja vauhdilla miinaan, ja lennäät sulun yli ja tehtävän läpi.

Hmm What is my name

Settlers 2

Settlersäjä (Pelit 8/97). Neljännen tehtävän ratkaisu on katapultti. Kun olet noussut viikinkien saarelle ja saanut sinne pienen tukikohdan, rakenna monta (4-5) katapulttia molempien viikinkien yhteisen rajan tuntumaan. Kun saat lingottua jonkin alempien viikinkien sotilasrakennuksista hajalle, rakenna oma kiven vartioutupa alu-

Warlords III v. 1.01

Uudet joukkojen vektorointisäännöt muuttivat Warlords 2:een tottuneiden pelitapoja aika tavalla. Päivityksessä versiossa vektoroinnin saa halutesaan kestämään kahdesta viiteen pelivuoroa, kaupunkien etäisyydestä riippuen, tai sen voi kokonaan estää ihmispelaajilta.

Veteen astuminen ei kuluttanut alkuperäisversiossa liikkumispisteitä. Nyt hidasteen asteen voi itse määrätä, joten joet eivät enää toimi lyhyillä matkoilla moottoritienä.

Uusien ominaisuuksien lisäksi päivitys korjaa muutamia bugeja ja tasapainottaa peliä. Työpaikan tai koulun verkkoa hyötykäyttävälle tiedoksi: v1.01 toimii myös ilman äänikorttia.

Patchin osoite on <http://www.redorb.com/>
Kimmo Veijalainen

Gettysburg: Käpykaartilaisen opas

eelle ja levittäytyä etelään. Nyt kannattaa käyttää koodia, jolla saa ajan kulumaan, eli kirjoita "thunder" ja sen jälkeen voit säädellä nopeuksia painamalla alt+1-6. Sulje kaikki kulta aloitussaaressa vartiotuvilta ja kun (lähes) kaikki sotilaasi viikinkisaarella ovat kenraaleja, voit alkaa hyökkäillä. Portti on alemman viikinkikansan rajan tuntumassa.

Kari Muurinen

Imperialism

Lieneekö kyseessä bugi, mutta seuraava homma toimii hienosti. Kun vihulainen hyökkää provinssiin, puolustusministeri kysyy, haluatko hänen ryhmittävän joukkosi. Vastaa cancel, ja paina end deployment. Tietokone kysyy uudestaan joukkojen sijoittelusta ja vastaa taas cancel. Tämän jälkeen paina taas end deployment, niin voit taistelun. Lieneekö vastarintatoiminta liikaa tietokoneen piireille.

The Saint

Tomb Raider

Miten saan auki oven, jota vartioi kaksi hevosen selässä istuvaa miestä?

Manillito MH.

Constructor

Onko pelissä mitään mahdollisuuksia selvittää kuolematta? Jos on, niin miten moinen tempu onnistuu?

Rakentaja

Need for Speed 2

Tämä poistaa näkymättömät seinät vähäksi aikaa (toimii vain mediterraneossa tai mystic peaksissa): Laita pakki päälle ja törmää johonkin esiineseen (laatikko, matkamuistokokoju, tms.) vähintään 30 km/h. Pidä samalla torvi pohjassa.

Armeijan organisaatio nimikkeineen taitaa olla useimmille aikamoista hepreaa, varsinkin kun jenkkien organisaatio ei ole aivan samanlainen kuin meillä. Gettysburgissa eri kokoisten joukko-osastojen ymmärtäminen täytyy hallita, joten oheessa lyhyt selostus erilaisista yksiköistä ja joukko-osastoista.

Rykmentti

Rykmentti koostuu kymmenestä sadan miehen komppaniasta, eli teoriassa rykmentissä on tuhat miestä. Todellisuudessa tautien, loukkaantumisen, karkureiden ja pidätysten takia tyypillisesti jalkaväen rykmentin vahvuus oli noin 300 miestä.

Prikaati

Prikaati on kuudesta kymmeneen rykmentin muodostama ja prikaatin kenraalin johtama joukko-osasto. Prikaati on varsin joustava yksikkö, josta voidaan irrottaa yksittäisiä rykmenttejä erikoistehtäviin tai tarvittaessa kaikki rykmentit voidaan komentaa tiiviiseen muodostelmaan. Prikaati on sen kokoinen joukko-osasto, että kohtalaisen kokematonkin kenraali voi ohjata sitä taistelukentällä. Jalkaväki ja ratsuväki on jätetty omiin prikaateihinsa.

Divisioona

Divisioona koostuu kahdesta tai useammasta prikaatista. Johdossa on aina vähintään kenraalimajuri. Divisioona on merkittävä joukko-osasto,

jonka vastuulla on yleensä suurten alueiden kokonaispuolustus.

Jalkaväki

Valtaosa joukoista koostuu tavallisista jalkaväen sotilaista. Tyypillisesti sotilaat kantoivat kaiken tarvittavan, eli aseet, amukset, vaatteet, ruokaa ja juomaa mukanaan ja liikkuivat aina jalan. Kaikkien muiden armeijan yksiköiden tehtävä on vain tukea jalkaväkeä, jonka epäkiitollinen velvollisuus on hoitaa pääosa taistelusta. Mikään muu aselaji ei pysty valtaamaan tai puolustamaan alueita.

Ratsuväki

Armeijan silmät ja korvat. 150 vuotta sitten ainoa tietoliikenne taistelukentällä kulki hevosen selässä. Ratsuväen voima on nopeudessa. Sen päätehtävä on tiedustelu, eli ratsumiehet kulkevat yleensä omien ja vihollisen jalkaväen välissä. Ratsuväki pystyy myös erinomaisesti häiritsemään ja viivyttämään vihollisen kolonnien etenemistä tai vaikka kiertämään vihollisen sivustaan. Rivistön aukkojen nopea paikkaaminen sopii myös hyvin ratsuväelle.

Tykistöpatteri

Yhdysvaltojen sisällissodan aikaan yksi tykkipatteri koostui etelässä neljästä ja pohjoisessa kuudesta tykistä, niitä kuljettavista hevostista ja kärryistä sekä yleensä noin sadasta miehestä. Heidän tehtävänsä oli ampumisen lisäksi hoitaa tykkien lataami-

nen, ammusten panostus, räjähdysainneiden käsittely ja tykkien jatkuva huolto.

Tykkejä oli kahdenlaisia; rihlattuja ja rihlaamattomia. Edelliset ovat parhaimmillaan pitkällä kantamalla, kun taas rihlaamattomat "Napoleon-tykit" pystyvät ampumaan lähietäisyydellä ns. "kanistereita", jotka ovat kuin jättimäinen haulikon ammus, singoten sadoittain pieniä kuulia ja repien hetkessä rykmentit palasiksi.

Tykistö on kuitenkin erittäin haavoittuvaa ja pahimmillaan se voi jäädä vihollisen kaappaamaksi. Tappavinta tykistö on ammuttaessa lähietäisyydellä vihollisen sivulta.

Upseerit

Taistelukentällä on divisioonan ja prikaatin komentajia, jotka kulkevat aina ratsailla. Heidän tehtävänsä on tiedustella kokonaistilannetta ja pitää huolta siitä, että miesten taistelutahto pysyy korkealla. Sotilaat taistelevat aina tehokkaammin, jos komentaja on lähettyvillä. Upseereiden tehtäviin kuuluu myös karkuun lähteneiden ja lyötyjen miesten rohkaiseminen taikaisin rintamalla.

Upseerit ovat tehokkaita rintamalla yllyttämässä, mutta myös erittäin haavoittuvia. Kuolleet tai haavoituneesta upseerista ei ole kuin haittaa, joten jokainen joutuu valitsemaan johtaako turvallisesti selustasta vai näyttääkö miehille esimerkkiä keskellä taistelua.

Kaj Laaksonen

Simon the Sorcerer 2

Tyttö (Pelit 8/97). Kiiltomatoja ja kilpikonnan ei tarvitse, eikä voi yhdistää. Sen sijaan laitat käsiisi kumihanskat, (jotka saa Kolmen Karhun kotoa) ja voit nostaa kilpikonnan pois. Nyt laitat kilpikonnan oikeanpuoleiseen häkkiin ja painat koneen nappia. Vasemman puoleisiin häkkeihin ilmestyy ankeriaita ja kilpikonnan. Nosta kilpikonnan pois ja laita tilalle kiiltomadot. Sitten väänät koneen vipua ja painat uudestaan nappia. Oikeanpuoleiseen häkkiin ilmestyy sähköisiä kiiltomatoja.

Linnan pääsee sisälle, kun on voitannut taikurikilpailun. Kilpailun voittaa viemällä pilailupuotiin McSwamplings-keitto, mistä hyvästä kauppias antaa sinulle hajupommin. Räjähdyttämällä hajupommi kilpailuteltassa ja ota jäljelle jäänyt loitsukirja. Hoitele viimeinen kilpailija kaatamalla keittoa hänen kuulotorveensa. McSwamplingsin vessaan ja hökkeliin ei pääse.

Petri Kanninen

Skynet

Miten kummassa pääsee cyberdynen rakennukseen toisessa kaupungissa? Olen yrittänyt katolta ja pää-

ovesta. Tarvitsenko kenties lisää siisua, vai onko toisia mahdollisuuksia?

Pahasti pulassa

Torin's Passage

Anu (Pelit 4/97). Kyseinen kohta hoiuu, kunhan järjestelet "äänikristallin" palaset levysoittimeen niin, että siitä kuuluu "Dreep, come here." Sitten soitin jätetään leijumaan ulos, soitetaan ovikelloa ja kirmaistaan piiloon oven alapuolelle.

Pekka Pääkkönen

Jagged Alliance 2

Relno-Antero (Pelit 8/97). Tehtäväsi on hakea armeijalta varastettu sinko (mortar) pois terroristeilta. Vihollisia on todellakin vino pino, mutta jos olet tappanut ne, sinko on rakennuksen pohjoisosassa pöydällä helposti nähtävissä. Ennen kuin aloitatkaan tehtävää, kannattaa palkata räjähdysesPERTTI (Dyno käy hyvin), sillä talo on miinoitettu.

Ren

Terminal Velocity

Aloita uusi peli, ja kun peli kysyy nimeäsi ja callsigniäsi, anna nimeksi Terminal ja callsigniksi Reality. Näin



pääset pelaamaan tehtävää 0-0, joka on yhden tason pituinen jatko kolmosepisodille.

Wacko

Noctropolis

Miten pääsen kaupungin arkistoihin kyselemään arkistonhoitajalta tietoja uudestaan? Olen käyttänyt luuta jo kerran, ja ratkaisun mukaan tietoja pitää kysellä kolme kertaa. Luu häviää jo ensimmäisellä kerralla. Pitäisikö minulla olla kolme luuta?

Succubus

Theme Hospital

Kun olet sairaalan rakennusvaiheessa, pista nopeus minimiin. Aika ei tautusti lopu kesken!

Jyrki Maartinen

Jedi Knight: Dark Forces 2

Pari koodia:
Jediwannabe ON: Kuolemattomuus
Raccoonking: Kaikki Voimat

Mike

Z

Miten pääsen ensimmäisen jäämaailman läpi?

Kysyvä tilaajanne

Steel Panthers 2

Pelissä on pari kivaa bugia, joista etenkin jälkimmäinen on todella kätevä:

1. Laittamalla ajoneuvot tietokoneen ohjaukseen, mutta ohjaamalla niitä kuitenkin itse saa ”ylimääräisiä” ammuntoja. Siirrä esimerkiksi ajoneuvoa maksimimäärä ja ammu niin paljon kuin mahdollista, niin tietokone tavallisesti ampuu vielä vuoron lopuksi ainakin kerran.

2. Editorissa kannattaa ottaa aluksi vaikka vuosi 1950, ostaa toiselle maalle kalusto, vaihtaa sitten vaikka vuoteen 1997, hankkia toiselle maalle taas kalusto ja saat näin aikaan kivan aikahyppyskenaarion.

Tepi

Dragon Lore II

Olen nyt labyrintin sisällä huoneessa, jossa on neljä patsasta. Mitä niille voi tehdä ja miten löydän Adamosterin? Olen jo jutellut Maraachin kanssa. Menin lopputaisteiluun ilman Adamosteria eikä minulla ollut mitään mahdollisuutta voittaa.

Epätoivoinen Werner

Sim Isle

Tallenna peli jollakin seuraavista nimistä:

3527490 : 10 koulutettua työntekijää

deesextrapixel : Rakennusmateriaaleja

iaintesteditco : Rahaa

marksanchovypizza : Agentit toimivat ilmaiseksi

ragschocolatestash : Ruokaa

Matti Ilmorinne

Toonstruck

Miten saa liimaa ladosta, ja miten saa leimasimen? Entä onko robottikorjaamossa salaovi? Jos on, niin miten sinne pääsee? Miten pääsen pimeän puolen linnaan?

Tietämätön

Monty Python's Complete Waste of Time

Miten selvitetään Answer to Intergalactic Success. Olen vasta löytänyt tähtikartan Loonyteriumista.

Rincewind

Harvester

Olen jumissa paremman kerran. Minun pitäisi mennä parturiliikeseen pöllimään joku pylvä, mutta päivä ei vaihdu yöksi, vaikka olen ostanut General Storesta kaiken tarvittavan. Läpipeluuohjeessa käskettiin käymään ensin ostoksilla, jonka jälkeen pelin pitäisi näyttää animaatio. Minä pääsin kuitenkin vain karttaan. Missä on vika?

Ponu

Dark Reign

Viisitoista käskyä moninpeliin: Nämä eivät välttämättä toimi kaikkien pelityylissä. Toimivuus riippuu myös vastustajasta.

1. Yritä rakentaa tukikohtasi kulmaan. Silloin se on helpompi suojata.

2. Koska kyseessä on ihmismvastustaja, täytä myös tukikohtasi reunat ja nurkat vartiotorneilla.

3. Monet haksahavat imperiumin sky fortresseihin, ja niiden jälkeiseen tankkivyöryyn.

4. Infaltratorit eivät toimi tietokoneetta vastaan, mutta ihmistä vastaan sitäkin paremmin. Päämajaan solutettuna ne näkevät vihollisen kartan, ja yksiköt. Näin voi estää ikäviä vuotoja selustaan.

5. Erittäin epämiellyttävä tempu on viedä 3-4 rigsiä vihollispäämajan lähelle ja rakentaa vartiotorneja, ja yksi torni. Sitten rahdataan noin 10 SCARABia tai MADia omien tornien taakse turvaan ja annetaan palaa. Muista ilmatorjunta.

6. Jos kentässä on vettä (siis ei pure water, vaan järvi), kannattaa käyttää ilmatyynyaluksia. Ilmatyynytykistö kymmenen ryhmissä selustaan mui-

lutettuna ei ole kivaa vastustajalle. Tachyon tankkeja ja exterminatoreitakin voi käyttää.

Tämä sarjakuva on oleellinen jatke edellisen lehden vastaavaan. Sankarin suudelma nähköihreksi muuttunut neito yrittää epätoivoisesti palauttaa entisen muodokkaan muotonsa taannoin tapetun ent. nähköiiren suudelman avulla. Selkeää, vai?

Ko. pusu.

SMACK!



SMACK!

Ko. toinen pusu.



7. Freedomin maanjärjestysvaunuja ei kannata käyttää yksitellen. Tee 2-3 sellaista ja rysäytä kaikki kerralla. Jos tempu onnistuu, pystyt tuhoamaan puolet isostakin tukikohdasta kerralla. Tankit viimeistelevät tuhon.

8. Jos mahdollista, rakenna aina monta rift-generatoria, jotka kannattaa aina laukaista kerralla puolustuslinjaan. Lähetä tämän jälkeen tankit läpi. Puolustuksen rikkomiseen tarvitaan kaksi tai kolme generaattoria.

9. Edelliseltä kikalta voi yrittää suojaautua rakentamalla kahteen vyöhykkeeseen kerrostetun puolustuksen. Tästä ei ole apua maanjärjestyksiin.

10. Älä turhaan rakenna plasmataankkeja tai Freedomin vastinetta. Niitä kuolee tuhansittain pienessäkin sodassa, tachyonit ja triple rail tankit ovat voimaa.

11. Jos pelissä on tietokone, kannattaa vain kävellä sen yli. Sen ei pitäisi olla hankalaa.

12. Jos peli on 2-2, jää alussa syrjään, etenkin jos olet freedom guard. Lopussa et ole menettänyt mitään ja olet vahvoilla. Jos vihollinen tulee silti kimpuuksi, iske toki takaisin.

13. Lähetä Freedom guardia vastaan kymmeniä sopulisolttuja (kaikkein heikoimpia) ja käske ne aivan vihollisen tukikohdan perälle. On suuri todennäköisyys, että ne tutkivat ison osan tukikohdasta, ja saat vuotokohdat esiin. Lähetä sinne seitsemän tankkia. Tämä ei toimi yhtä hyvin imperiumia vastaan neutron acceleratorin takia.

14. Tutki kartta heti alussa ylimäärien lähteiden takia, sillä jos sinulla on niitä kolme ja vihollisellasi kaksi, sinulla on yllättävän suuri ylivoima. Lähteen viereen rakennetaan aina keräämö, noin neljä vartiotornia ja asehtaasta roudataan uusi freighter. Freighterien reitit on joskus pakko ohjelmoida uudestaan, sillä ne pyrkivät välillä päätukikohdan keräämölle. Pidä kerääjiä silmällä, kunnes ne tuovat ensimmäisen lastinsa. Älä myöskään laita torneja ja keräämöä liian pieneen kasaan, sillä muuten maanjärjestys vie valtauksesi kerralla.

15. Tärkein sääntö kaikista on aina hakiessasi peliseuraa kysyä "Are you a beginner?", eikä suoraan pyytää ketään pelaamaan. Jos pyydät suoraan, saat todennäköisesti vastaasi ammatillaisen.

Kari Muurinen

Miten voin päästä 3. tehtävän läpi? Aina kun yritän hyökätä vihollisen tukikohtaan, he ehtivät hyökätä ensin. Miten minun tulisi menetellä?

Gul'Dah

Terminator: Future Shock

Soldier (Pelit 7/97). Sinun pitää tuhota aidan sisäpuolella oleva voimageneraattori ja räjäyttää satelliitit satchel-latauksilla. Tuhota tämän jälkeen Flencerit. Lopuksi mene räjäyttämään tietokone Control Substationissa.

Jussi

Gene Machine

Olen saarella ja olen saanut kaikki muut kristallit, mutta minulta puuttuu yhä sininen kristalli. Mistä sen voi saada?

Machine Man

Star Trek: 25th Anniversary

Miten kuudennessa tehtävässä (The Old Devil Moon) tehdään laserporalla avainkortti? Miten saan laserporan tehon täysille? Entä mitä laatikosta saadulle johdolle pitää tehdä?

HuuHaaHemmo

Discworld 2

Pitäköö naisnarrin tikulla tehdä jotain?

Heikki

Colonization

Discoverer (Pelit 8/97). Et saa mitenkään lisää tilaa, mutta kun kaupungissa on kahdeksan asukasta. Voit rakentaa muun muassa Fortressin, Rum Factoryn, Shipyardin, ja Magazinen. Kymmenellä asukkaalla voit rakentaa Universityn (katso apukortti nro 2). Trade goodseja voi ostaa Euroopan satamista ja muilta eurooppalaisilta, kunhan olet saanut Jan De Wittin kongressiin.

Juliet

The Neverhood

Mitä pitää tehdä paikassa, jossa on nalle roikkumassa mekaanisessa hirsipuussa ja robotti, joka yrittää saada sen? Entä miten pääsen sellaisen alipelin läpi, jossa hiiri yrittää päästä juuston luo?

Juvenil



KIEKKOKOULU

Oletko aina ihmetellyt, mikseivät lukemasi idioottivarmit maalikikat toimi sinun koneessasi? Nyt ongelmasi on ratkaistu. Lue ensin tästä teoriaosuus, imuroi sitten Pelit Onlinesta nhlpelit.zip, joka sisältää kaikki jutussa esiintyvät vinkit pelivideoina ja pura paketti user-hakemistoon. Voila! Voit katsella kohokohdat omalla koneellasi.

Maalijyvä kohdalleen

Yleisimmän maali syntyy one-timerilla. Suoraan syötöstä laukominen ei kuitenkaan saa olla itsetarkoitus, vaan maalivahti on aina pakotettava mahdollisimman pitkään poikittaisliikkeeseen torjunnassa. Sen takia syötön on oltava lyhyt ja nopea siirto tolpalta toiselle.

Yleisin one-timer-maalitilanne syntyy, kun laitahyökkääjä nousee omaa laitaansa. Vie kiekko kulmaukseen ja käännä siltä maalialueen kohti maaliviivan tasalla. Syötä nopeasti keskeltä nousevalle sentterille ja ammu one-timer verkon pohjille. Jos hyvää syöttölinjaa ei avaudu, voi kiekon kuljettaa maalin takaa toiselle laidalle ja hakea siltä uutta syöttöpaikkaa.

Myös yhden kosketuksen syöttö-peli onnistuu, mutta yleensä vain ylivoimalla. Anna syöttö kulmauksesta maalin eteen syöttäjän liukuessa kohti etutolppaa. Veskari lähtee keskellä olevaa kiekollista miestä vastaan, joka lähettää kiekon takaisin etutolpalle siirtynelle miehelle. Kiskaise laatta suoraan syötöstä sisään eikä veskari ehdi enää mukaan. Tilanteessa voi yrittää hyödyntää myös seinäsyöttö-optiota, jolloin kontrolli säilyy koko ajan alkuperäisellä syöttäjällä ja mies on helpompi siirtää etutolpalle. Seinäsyöttöillä on vain paha tapa karkaila harakoille.

Koruttomamman maalin saa tehtyä reboundista eli ammu niin kauan, että uppoaa. Kiekkoa ei kuiten-

kaan kannata vain räiskä maalin suuntaan, vaan lapa käännetään pois veskarista ja vedot tähdätään aina avonaiseen kulmaan. Maalivahti sylkee kiekon herkästi eteensä ja vähän paremmalla tuurilla jopa heittäytyy ketarat ojossa jälle, jos laukaus tulee pienestä kulmasta maalille. Maalinedustalla on hyvä olla valmiiksi hyökkääjä tai pari toimittamassa kiekon häkkiin.

Läpiajossa on kolme tapaa tehdä maali. Ensimmäisessä tyyliissä kiekko leivotaan 97:stä tuttuun tyyliin vasemmalta-oikealle ja yritetään upottaa veto tolpan juureen. Toisessa survotaan kiekko ja maila surutta veskariin längistä sisään, mutta tätä yrittäessä on syytä pitää sormi pois turbonapilta estämistä jähyn karttamiseksi. Kolmas ja koodien jälkeen varmin maalintekotapa on liukua viistosti maalin editse ja painaa laukaus pohjaan etutolpan kohdalla. Maalivahti putoaa nyt jäihin ja takatolpan kohdalla on helppo tehtävä vapauttaa vetonappi ja upottaa kiekko pömpeliin. Sama idea toimii myös suoraan maalialueen kohti tai poikittain maalin editse liukuessa. Tämä on juuri se kikka, jolla tietokone tekee kaikki helpot maalinsa.

Kiekko liikkuu miestä nopeammin, joten syöttää kannattaa aina kun voi. Kone lähtee hyvin läpimurtoyrityksiin ja näitä kavereita kannattaa hakea pystysyöttöillä. Tekoälylliset pelikaverit eivät vain välitä lainkaan punaviivasta, joten namupassin on syytä lähteä, kun mies on vielä puolustussiniviivalla tai kiekko on itse kuskattava siniviivaa yli ennen syöttöä. Alivoimalla pelatessa pystysyötöjen on lähettävä vieläkin viikkälämmän, koska kone kaartaa ohjaamansa miehet punaviivalla takaisin puolustukseen.

Aloituksissa kaikki on kiinni vain tarkasta ajoituksesta. Oikea hetki aloitusnapiin painamiseen on, kun





linjames heittää kiekon jäähän. Jos sentterin takana ei ole alivoimatilanteissa miestä, kannattaa suuntanpäin jättää rauhaan, jolloin aloitusvoitto menee laidassa olevalle miehelle.

Hyökkäyspäässä aloitus tulee siirtää laidan puoleiselle pakille, sillä vastustajan maalin edessä oleva hyökkääjä lähtee rynnimään kohti maalinpuoleista pakkia estäen tämän nousut ja peittäen laukaukset. Varsinkin ylivoimalla omat hyökkääjät nousevat hyvin maalille aloituksissa, jotka aloitusvoitossa saatu kiekko pakilla maalin edustalle ja ammu hyökkääjällä suoraan syötöstä. Tilanteesta avautuu tehokkaita maalitilanteita.

Taklaukset

Taklauspelissä ei suuria hienouksia löydy, sillä ajaa kannattaa kaikkea liikkuvaa päin. Jos hyökkääjä polkee karkuun, ei selkään ajamisesta ole mitään hyötyä. Silloin kannattaa koukkia, jolloin koneen ohjaama pelikaveri jyrää pysähtyneen miehen jään pintaan. Jos itse joutuu samantilanteeseen kannattaa kiekko yrittää syöttää eteenpäin, ettei hyökkäys tyrehdy.

Koukkiminen on ainoa oikea ratkaisu, kun puolustaja on vielä maalin ja hyökkääjän välissä. Tilanteessa peruutetaan taaksepäin ja koitetaan päästä hyökkääjän iholle. Parhaassa tapauksessa pakki iskee kiekollisen miehen poikittaisella nurin ja pääsee rakentelemaan omaa hyökkäystään.

Teemun tempot

Valmennuspuolta ei kannata ohittaa olankohautuksella, sillä siinä voi antaa suuntaviivoja tekoälylle, kuinka haluaa ketjukaveriensa kentällä pörräävän. Ensimmäiseksi säädetään hyökkäyspainostus, jolla määritetään, kuinka korkealle hyökkääjät nousevat ja puolustuspainostus, joka yllättää määrittelee pakkien innokkuuden tu-

kea hyökkäyksiä. Nyrkkisääntönä voi pitää, että molemmat arvot on hyvä pitää samoina. Muulloin hyökkääjien ja pakkien väliin saattaa jäädä ammottava aukko vastustajan hyödynnettäväksi tai puolustuksesta katoaa syvyys, kun koko viisikko on siistissä nipussa hyökkäyssiniviivalla.

Joukkueen hyökkäystaktiikaksi on kolme tasavahvaa vaihtoehtoa. Onewinereiden laukomiseen sopivat perus- ja yhdistelmäkuviot, joiden välinen ero on lähinnä makuasia. Maalin eteen -kuvio sopii suoraviivaisempaan reboundien verkkoon survomiseen. Kuvio on parhaimmillaan aivan ottelun loppusekunneilla, kun haetaan tasoitusta kuudella kenttäpelajalla. Kolmio on taktiikoista ainoa, jonka voi huoletta hylätä, ellei hyökkäysvitjan tarkoituksena ole pyöriä tehottomana kulmissa.

Suurin etu valmiiden kuvioiden käytöllä saavutetaan ylivoimapelissä. Taktiikoista tehokkaimmat ovat laukominen ja sateenvarjo-kuvio. Kiekkoa pidetään kulmauksissa tai maalin takana, josta jaellaan syöttöjä takakulmalta one-timereita laukoville hyökkääjille. Kuvioiden erot ovat liikkeessä, sillä sateenvarjossa laiturit nousevat hyvin vetopaikkaan ja syötöt on annettava vauhdissa olevalle miehelle. Ajoituksen on syytä olla kunnossa, ettei komeaa osumaa hylätä maalialueelta tehtynä. Laukominen-kuviossa haetaan samoin äijää takakulmalta, mutta seisovalle hyökkääjälle on helpompi jaella namupasseja. Ikävä kyllä puolustajankin on vaivattomampaa kammata jäähän maalinedustalla paikallaan kököttävä vastustaja.

Yhdistelmä-kuvio jättää tilaa mielikuvituksellisemmalle kiekkoilulle, mutta pelaajat ovat siinä ikävästi hajallaan eikä kuvio luo riittävästi painetta maalin edustalle irtokiekkotilanteisiin. Aluepainostuksella saa aikaan vauhdikkaan syöttömyllyn,

mutta veskarilla on löysä urakka vain yhdeltä laidalta satelevien kiekkojen pysäyttämiseksi.

Tepon touhut

Puolustustaktiikoissa ei ole yhtään turhaa vaihtoehtoa. Mies miestä vastaan puolustuksen akillen kantapää on sama kuin todellisuudessaakin. Jos pelaaja häviää kaksinkamppailun saa hyökkääjä hetkellisen yhden miehen ylivoiman, sillä muut puolustajat eivät voi paikata tunaria vapauttamatta omaa miestänsä. Aluepuolustusta käyttäessä jää vaarallisimmalle maalintekoalueelle kahden pakin reservi varmistamaan, ellei äijää itse kuljeta muualle koheltamaan.

Neliö plus yksi on erinomainen puolustusjärjestelmä, sillä siinä pakit vartioivat maalia ja keskushyökkääjälle on jätetty vapaa rooli huseerata ympäri kenttää vastustajan puuhia häiritsemässä.

Yhdistelmä-taktiikassa ei ole suurempia puutteita, mutta sitä vaivaa lievä sekavuus sillä miesten tehtäviä ei ole selkeästi jaettu. Vaarana on, että puolustus hajoaa palloilemaan päättömästi ympäröidä.

Alivoimalla kannattaa käyttää ryhmityksen passiivista neliötä. Yhdellä hyökkääjällä riehutaan apinanraivolla häiritsemässä vastustajaa, kun kone kaitsee maalin edustalla kolmen miehen tiukka falangia heittäytymässä vetojen tielle ja siivoamassa irtokiekot väljemmille vesille.

Timantti-ryhmitys sopii parhaiten takaa-ajotilanteisiin, joissa on pakko pyrkiä vastaiskuihin. Kuvion heikkous on siinä, että se jättää maalivahdin turhan yksin. Itse kannattaakin ohjata laidoilla päivystäviä miehiä, joilla autetaan maalia puolustavaa pakkia ja ruokitaan irti pyrkivää hyökkääjää pystysyötöillä.

Yhdistelmä- ja iso neliö -taktiikat on syytä jättää rauhaan, sillä niissä on annettu koneen ohjaamille pelaajille

liian suuri puolustusvastuu. Ryhmityksillä on ikävä taipumus hajota kuin naapurin kissa täyteisestä, kun tekoälylliset ketjukaverit ryntäävät painostamaan miehiään. Taktiikoita voi tosin yrittää käyttää tehokkaasti, jos vaihtaa ohjaamansa äijän aina kiekkoa lähimmäksi.

Kenttätyöskentelyä

Valmentajan työkaluista ei pidä unohtaa kenttäläisten rakentamista. Ketjut kannattaa vaihtaa pelissä itse eikä luottaa tietokoneen ruotsalaiseen sosiaalikielipeluuttamiseen. Ensiksi kootaan tärkein yksösnyrkki joukkueen tähdistä ja loput hyvät pelaajat tungetaan kakkoseen, vaikka siihen tulisi kolme sentteriä. Kolmosketjasta tehdään taklaava pihviketju joukkueen parhaimmista karvaajista ja neloseen jäävät loput pelikelpoiset miehet.

Ideana on peluuttaa NHL-tyyliin kahta parasta ketjua mahdollisimman paljon. Kolmosen tehtäväksi jää vain varmisteleminen ja lepovuoron järjestäminen kahdelle pelaavalle ketjulle. Nelosen pääsee kentälle vain, jos muut vitjat ovat liian uupuneita. Nelosen voi koota myös jokeriketjusi, jossa peluutetaan joukkueen kovakuntoista supertähtä kohtuullisten laituriensa kanssa. Tosin yhden miehen peluuttamisesta kahdessa kentässä on hyötyä vain rupujengeillä pelatessa.

Ylivoimaan pyritään kokoamaan parhaat pelaajat ja varsinkin onewinereiden ampujat. Jäähyn tappajiksi laitetaan vastaavasti vahvimmat karvaajat ja mahdollisesti nopea laituri harppuunahyökkäyksiä varten. Kenttälisiä ei kannata koota orjallisesti paremmuuden perusteella vaan sijoittaa miehet pelaamaan pakkiparinsa tai ketjukaveriensa kanssa. Muutoin erikoistilanteiden jälkeen käytettävissä on vain neljä uupunutta vitjaa, muttei yhtään tuoretta.

Tuukka Grönholm

SUURI MATOKILPAILU

Team 17:n kuuluisa matopeli Worms luikertelee kakkososansa myötä tämän joulun lahjapaketteihin.

Vaaleanpunaiset maanmatoset ryömivät nyt isompina ja kauniimpina, ja niillä on huikeasti lisää aseita. Moninpelin lisäksi pelissä on omien kenttien tekemistä varten helppokäyttöinen editori.

Team 17:n suosiollisella avustuksella julistamme nyt suuren kaksiosaisen Worms 2 -kilpailun. Pelin editori osaa nimittäin tehdä sanoista kenttiä, eli esimerkiksi sana *Pelit* on kenttänä oheisen näköinen.

Tehtäväsi on keksiä meille sana, josta tulee hieno ja pelattava Worms 2 -kenttä.

Helmikuun lehdessä julkaisemme 5–10 parasta kenttää, joista lukijat saavat äänestää kilpailun kakkososassa parhaimman kentän.

Palkinnot ovat mahtavat. Ensimmäisessä osassa arvomme hyvän kenttäsanan lähettäneiden kesken Worms 2 -tuotteita eli

5 COLLEGEPAITAA

5 LIPISTÄ

5 HIIRIMATTOA

5 KYNÄÄ

Pääpalkinnon saa kakkososassa eniten ääniä kerännyt kenttä.

Onnellinen voittaja saa multimediatietokoneen, jossa on

■ Hansolin 17-tuumainen monitori

■ Matrox Mystique 4 MB -grafiikkakortti

■ Yamahan YST-M525 -kaluttimet.

Kakkonen saa Worms 2 -kellon. Lähetä kenttäsanasasi 9.1.98 mennessä osoitteella

Pelit
Worms 2
PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Kerro myös, oletko tilaaja vai ostitko irtonumeron, äläkä unohda nimeäsi ja osoitettasi.

Kilpailun kakkososa eli siis parhaat kentät julkaistaan helmikuun lehdessä.



Koko tämä röykkiö on jaossa Worms 2 -kilpailuun osallistuneille.



Mikä on mielestäsi

**ÄÄNESTÄ
JA VOITA!**



On aika taas äänestää Vuoden Peli. Mikä peli tänä vuonna oli paras, minkä pelin pariin palasit uudelleen ja uudelleen, mikä viehätti eniten?

Äänestä Vuoden Peliksi vain ja ainostaan yhtä peliä. Pelin pitää olla ilmestynyt tänä vuonna, älä siis unohda alkuvuonna ilmestyneitä pelejä, äläkä myöskään juuri ennen joulua ilmestyneitä, jotka eivät ole vielä arvosteluun ehtineet. Muistinvirkistykseksi toimii esimerkiksi tässä lehdessä julkaistu vuoden sisällysluettelo.

Toimitus äänestää omat Vuoden Pelinsä, ja tulokset kerrotaan

samalla kuin lukijoidenkin mielenpitoet helmikuun lehdessä.

Äänestykseen määräaikaan mennessä osallistuneiden kesken arvotaan perinteen mukaan äänestyksessä voittaneita pelejä. Äänestämäsi peliä et tietenkään voi voittaa.

Anna äänesi (vain yksi peli!) postikortilla 9.1.98 mennessä osoitteella

Pelit

Vuoden Peli

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Kerro myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Pikakilpailu

Ristikkofanien UNELMA

Erkki Vuokila

**RISTI-
SANA-
KIRJA**

VOITA!

Arvomme kaksi kappaletta juuri ilmestynyttä kirjaa seuraavaan kysymykseen oikein vastanneiden kesken:

Kuinka monta erilaista Peli-kaani-ristikkolehteä ilmestyy säännöllisesti? Kerro myös, mitkä ne ovat.

Lähetä vastauksesi viimeistään 19.12.97, niin saat kirjan jouluksi kotiin.

Pelit

Ristisanakirja

PL 2

00040 HELSINKI MEDIA

Kerro myös, oletko tilaaja vai ostitko irtonumeron.

Punaniskat jakoon

Viime lehdessä kyselimme kaikkien aikojen kolmea komeinta villin lännen peliä ja eniten ääniä keräsivät Outlaws, Three Skulls of The Toltecs ja Mad Dog McCree 2 tässä järjestyksessä. Karvaa vaille jäivät mm. Alone in the Dark 3 ja Freddy Pharkas.

Palkintona onnettaren (tässä tapauksessa Dollyn) suosikille lupasimme lähettää kaikki tähän mennessä ilmestyneet Punaniska-sarjakuva-albumit ja ne sai Ilmari Puustjärvi Kotkasta. Yippee!

Kaikille Punaniskan ystäville (heh heh...) vielä tiedoksi, että ennen joulua on ilmestymässä Juban piirtämä Punaniska Special -alppari, joten nyt nopeasti sarjiskauppaan kuolaamaan. Giddy-up!!!

Joulukuun ristikossa on avainsanana Oceanin avaruuspelejä. Osallistut kolmen kyseisen pelin arvontaan, kun lähetät oikein täytetyn ristikon tai kopion siitä 9.1.98 mennessä osoitteella



Pelit
Jouluristikko
PL 2
00040 HELSINKI MEDIA
Voittajat kerromme helmikuun lehdessä.

Stanley Cup sekaisin

Lokakuun lehdessä kyselimme jääkiekkotietoutta. Vastauksia sateli toimitukseen mukavaa tahtia, mutta kolmas kysymys tuotti pieniä ongelmia kysymyksen muodon takia, joten hyväksyimme molemmat eri vastaukset.

Vastauksia saimme määräaikaan mennessä lähes 400 kappaletta. Oikeat vastaukset ovat:

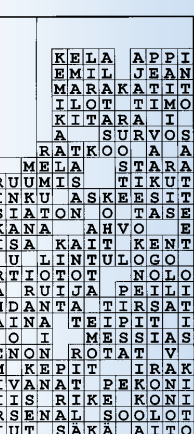
1. Breakaway tarkoittaa läpiajoa, eli pelaajan pääsemistä yksin läpi, vain maalivahti vastassaan.
2. Montreal Canadiensilla on eniten Stanley Cup -voittoja (23 kpl).
3. Ensimmäinen Stanley Cup jaettiin jo ennen NHL:n perustamista ja sen voitti 1893 Montreal A.A.A, koska se oli aikaisemman sarjan ykkönen. NHL:n perustamisen jälkeen kaudella 1917–1918 ensimmäinen Stanley Cup meni Toronto Arenas-joukkueelle, joka löi Vancouver Millionairesin oteluvotoin 3–2.
4. Anaheimin suomalaishyökkääjä Teemu Selänne on syntynyt 3.7.1970 Helsingissä.

Jussi Hannula Kälviältä voitti Teemu Selänne-paidan nimmarilla varustettuna.

Viisi NHL Breakaway 98 -peliä arvottiin Jani Raitiolle Kannonkoskelle, Susan Wistuballe Espooseen, Jan-Erik Hellenille Tampereelle, Mika Rauhaniemelle Turkuun sekä Sampsa Köpälle Pirkkalaan.

Onnea voittajille!

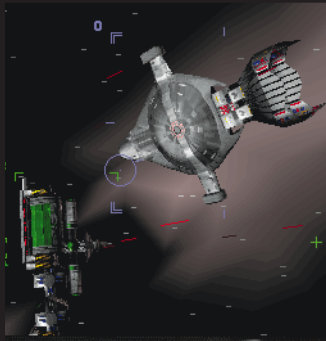
Lokaristikossa Pelikaani



Lokakuun ristikkomme aiheena oli ristikkolehti Punainen Pelikaani, jonka vuosikerran voittivat seuraavat: Kaisu Nuojua Vaala, Antti Tikkakoski Mäntsälä, Hannu Kaski Kauhava ja Lauri Silander Hyvinkää.

Lohdutuspalkintoina jaetut viiden Punainen Pelikaani-lehden paketit menivät Arja Vaaraselle Vantaalle, Martin Kähköselle Karkkuun, M. Suihkoselle Jyväskylään sekä Jarkko Vanhaselle Kausalaan.

ONNEA!



KUIVA PAIKKA
SIPILÄLLÄ VIIME VUONNA SUOMEN KORKEIN

MIES ON KUIN JUOKSU YLÄMÄKEEN

kysymys-päls-toilta

PASKA PELI!

-MAN TAI -FIST

kurkun kos-tuke

-ero	alv	HAKA-SALO	HAL-LITSUJA	maankanssa mainittu	light	TYYLITAJUT -aukko	PIS-TEET	tasolta toiselle
EI HUVITA PELATA!	tähti-merkki	\$	monen ajotapa auto-pe-lissä	Speden leikki	KASVIO TUURI	Aitto-niemi	TORVI!	
pitää tämän ristikon voittajat	VÄRI	MÄ VOITAN KAIKKI!	kylmän limiö	Tähti-kuvio	SÄÄ-DOKSIA Jokinen	tiin tyh-jentäjä niin	ohjasi Trafidin	500 MARKAN PELI
ALHO JATKUVIA	nousee joskus ko-neesta	Norjassa yleinen	riuska Con-nery	jouluna kau-poissa	IDI öisiä	koris-tekas-veja	TIIVIS TOIS-TUEN	KÄRK-KÄINEN 11+8
SUOMESSA JUOMA-KELPOISTA POHJOINEN TAAJAMA	TÄSTÄ TEHDÄÄN I-WARI!	verbi mo-nella pelissä	HIIRI-MATTO YLEEN-SÄ	ROCK&-	&	RAN-GAISTUS		
LEHMÄSIKA	"JÄRKI"	MULLE I-WARI	JOH-TAJA	HIUK-KANEN	POSI-TIIVI-SIA			
TAPANI KANSAN SIIPPA	HYVIN MYYVÄ KALLE	AHO	HUU-ME	hissi-firma				
ELINKEINO-ELÄMÄN TUTKIMUS-LAITOS	mukavia vietet-täviä	RAVI-VETO	VIM-MAT	AINI-AAN				
KUKKA TAI SILMÄN KAL-VO TAI TYTTÖ								

Nimi _____ Osoite _____

Postinro ja -paikka _____ Puhelin (myös suunta) _____

Olen tilaaja Ostin irtonumeron

PELIT 1997 sisällys

Arvostelut

Pelin nimi.....LehtiPisteet

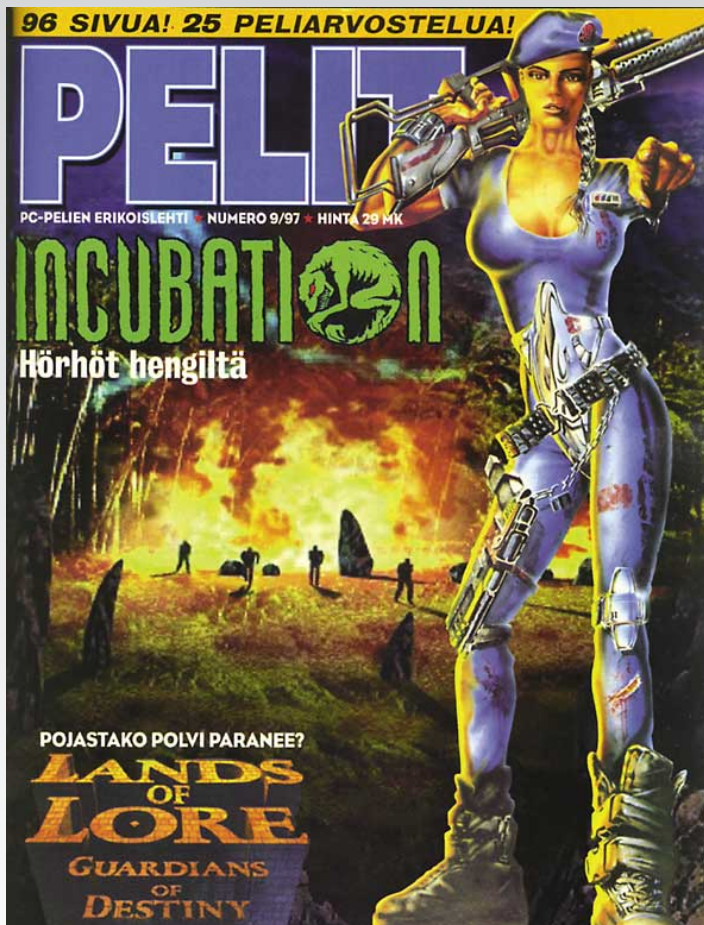
3 Skulls of the Toltecs	1	83
3D Ultra Minigolf.....	6	75
688(i) Hunter/Killer	7	88
7th Legion	8	73
A-10 Cuba!.....	2	83
Aaron vs. Ruth.....	7	79
Age of Empires	10	77
Age of Rifles Campaign Disk	6	78
Age of Sail	2	55
Agent Armstrong	10	67
AH-64D Longbow:		
Flash Point Korea.....	2	94
AHX-1	10	60
Air Warrior 2	5	75
Airline Simulator	6	55
Alien Trilogy	2	50
Animal	7	23
Ardennes Offensive	6	79
Area 51	2	55
Armored Fist 2.....	10	83
ATF Nato Fighters	2	83
Atlantis: The Lost Tales.....	10	65
Atomic Bomberman	7	78
Azrael's Tear	8	86
Banzaï Bug!.....	3	80
Batman Forever -		
The Arcade Game	2	68
Battlecruiser 3000 AD.....	4	75
Beasts and Bumpkins	9	82/61
Beavis and Buttthead	3	60
Bedlam 2 - Absolute Bedlam	6	65
Betrayal At Antara.....	10	78
Beyond the Limit:		
Ultimate Climb	4	75
Birthright:		
The Gorgon's Alliance	9	80
Blood (Shareware-versio)	4	77
Blood (versio 1.02)	7	80
Blood and Magic	3	60
Broken Sword 2:		
The Smoking Mirror	9	82
Carmageddon	6	89
Chasm the Rift	10	65
City of Lost Children.....	3	80
Close Combat 2.....	9	92
Comanche 3.....	5	82
Command & Conquer Gold.....	5	78
Command & Conquer Online:		
Sole Survivor ONLINE	7	XX
Conquest Earth.....	8	58
Constructor	8	80
Counter Action.....	7	70
Cricket 97	6	71
Crow: City of Angels	6	45
Curse of Monkey Island.....	10	90
Dark Colony	9	45
Dark Earth.....	8	81
Dark Reign: Future Of War	8	90
Darklight Conflict	5	91
Daytona USA	1	55
Daytona USA DeLuxe.....	9	57
Death Drome.....	6	79
Destiny	1	45
Destruction Derby 2	3	68

Diablo	2	86
Die Hard Trilogy	4	80
Discworld 2:		
Missing Presumed!?	2	82
Down in the Dumps	2	77
Dragon Lore II	3	15
Dragonheart: Fire & Steel	2	60
Dungeon Keeper	6	80
Ecstasia 2	3	70
EF2000 Tactcom	1	94
Eradicator.....	3	80
Extreme Assault.....	6	80
F1 Racing Simulation.....	10	90
F-16 Fighting Falcon	7	79
F/A-18 Hornet 3.0	7	86
Fallen Haven	5	62
Feeble Files	9	78
FIFA Soccer Manager	7	87
Fighters Anthology	10	70
Firo & Klawd	4	78
Flanker v. 1.5	6	88
Flight Simulator 98	9	94
Flip Out.....	6	65
Flying Corps	2	80
Flying Corps (versio 1.00A)	3	89
Formula 1.....	6	80
Formula Karts	7	65
Fragile Alliance	1	81
Full Tilt! 2 Pinball	4	87
G-Nome.....	5	65
G-Police.....	10	85
Galapagos.....	10	20
Gex	6	76
Goosebumps:		
Escape from Horrorland	4	82
Grand Prix Manager 2.....	1	90
Great Battles of Alexander.....	7	70
Great Battles of Hannibal.....	10	79
GridRun.....	4	30
Hardcore 4x4	7	75
Harvest of Souls	6	70
Hercules.....	10	80
Heroes of Might and Magic II	1	85
Heroes of Might and Magic II:		
The Price Of Loyalty.....	8	85/90
Hexen 2	9	87
Hyperblade.....	1	86



I-War.....	10	94
IF-22	6	79
Ignition.....	9	85
iM1A2 Abrams.....	5	78
Imperialism	9	84
Incredible Hulk	3	50
Incubation:		
Time is running out.....	9	86
Independence Day	7	62
Interstate 76	5	92
Ironman X-0		
Manowar in Heavy Metal.....	2	70
Jack Nicklaus 4	6	90
Jedi Knight: Dark Forces 2	9	90
Jetfighter 3	1	65
Krush, Kill'n' Destroy.....	5	70
Lands of Lore 2:		
Guardians of Destiny	9	80
Last Express	6	80
Last Rites.....	7	73
Legacy of Kain	9	80
Legal Crime ONLINE	10	88
Leisure Suit Larry 7:		
Love for Sail	1	94
Little Big Adventure 2	8	71
Lords of the Realm II	2	75
Lost Vikings 2	4	77
M.A.X.....	3	90
Madden '97	2	82
Madden NFL 98	10	78
Mageslayer	10	80
Magic the Gathering	4	90
Magic the Gathering:		
BattleMage	3	70
Master of Orion 2:		
Battle at Antares	1	91
MDK	3	91
Moto Racer.....	5	90/79
Mummy: The Tomb of		
the Pharaoh	1	84
Muzzle Velocity.....	10	65
Nascar Racing 2.....	2	88
NBA 98.....	10	92
NBA Full Court Press	3	71
NBA Jam Extreme	3	80
NBA Live 97.....	3	92
Necrodome	1	65
Need for Speed 2		
(betaversio)	5	70
Need for Speed 2		
(myyntiversio)	6	70
Special Edition	10	85
Netrek ONLINE.....	8	10-90
NHL 98	8	94
Nine	4	79
No Respect	8	55
Nuclear Strike	10	80
Orion Burger	1	92
Outlaws.....	5	78
Outpost 2: Divided Destiny	9	73
Overboard	10	85
Pacific General.....	7	90
Pandemonium.....	6	90

Panzer Dragoon.....	3	81
Panzer General 2.....	9	92
Perfect Assassin.....	8	65
Perfect Weapon	8	65
PGA Tour Pro	6	95
Phantasmagoria 2:		
A Puzzle of Flesh.....	2	50
Planetary Riders ONLINE.....	3	XX
Pod	5	82/71
Postal.....	9	72
Power F1.....	3	80
Privateer 2: The Darkening	2	85
Pro Pinball: Timeshock!	6	90
Puzzle Bobble	7	82
QAD.....	6	55
Quake Mission Pack 1:		
Scourge of Armagon	4	87
Quake Mission Pack 2:		
Dissolution of Eternity	5	81
Rama	2	75
Realms of the Haunting	1	90
Reap.....	10	85
Red Alert Counterstrike	5	70
Red Alert ja Diablo: ONLINE	2	87
Red Alert: Aftermath.....	9	60
Redneck Rampage.....	5	79
Reloaded.....	5	55
Resident Evil.....	9	87
Riot.....	6	66
Riva	10	78
Riven	10	45
Robotron X	4	80
S.C.A.R.A.B.	5	55
S.P.Q.R.	4	40
Scorcher	4	77
Sega Rally	3	80
Sega Worldwide Soccer PC	7	56
Shadow Warrior (Shareware) ..	5	85
Shadow Warrior		
(rek. versio 1.2)	9	83
Shattered Steel	1	88
Sherlock Holmes 2:		
The Case of the Rose Tattoo ..	4	70
Sid Meier's Gettysburg.....	10	91
Sonic 3D Blast	8	70
Sonic & Knuckles Collection	5	68
Space Jam	3	60
Speed Demons	7	75
Spiderman: The Sinister Six ..	2	47
Star General	2	59
Star Trek: Borg	2	83
Star Trek: Generations	5	50/65
Star Wars:		
Shadows of The Empire.....	9	70
Stars!	3	67/91
Steel Panthers III:		
Brigade Command	10	91
Super Puzzle Fighter Turbo II ..	7	82
Ten Pin Alley.....	4	90
Terminator: SkyNET.....	2	70
Terra 2120 ja netWar ONLINE ..	6	XX
Terracide	7	75
Test Drive Off-Road.....	6	70
Theatre of Pain	6	50
Theme Hospital	3/5	73/75
Titanic:		
Adventure Out of Time	4	75



Tom Clancy's SSN.....	2	66
Tomb Raider	1	92
Tommi Mäkinen International Championship Rally.....	9	75
Total Annihilation.....	9	91
Tunnel B1.....	2	80
Twilight Lands ja Tanarus ONLINE.....	5	XX

UEFA Champions League 1996/97.....	6	68
Ultima Online.....	7	XX
US Navy Fighters	2	73

Virtua Cop	1	82
Virtua Fighter 2.....	8	80

Wages of War.....	2	78
Warlords III.....	8	90
WipEout 2097.....	6	88
Wooden Ships, Iron Men	1	45
World League Basketball	9	71
Worms 2	10	86

X-Com 3: Apocalypse.....	6	92
X-Men: Children of the Atom.....	7	84
X-Wing vs TIE Fighter.....	5	80

Yoda Stories.....	6	XX
-------------------	---	----

XX = pelille ei annettu pistelää.



Muut jutut

Joystickit käyttöttestissä.....	1	Lehti
Pentium pelikuntoon.....	2	
Pelit 5-vuotis synttärit.....	3	
Star Wars 20 vuotta.....	3	
Seinäkirjoitus: Väkivaltaa.....	3	
Steel Panthers 2: Uusintaottelu.....	3	
Verkkopelaaminen: Lähiverkon salat.....	4	
Kolikkopelit.....	5	
Magic the Gathering: Pakanrakennus.....	5	
Verkkopelaaminen: Asennus.....	5	
E3-messuraportti.....	6	
Kolikkopelit osa 2.....	6	
Keski-Maan Velhot.....	6	
Ostaisinko 3D-kortin?.....	7	
Kolikkopelit osa 3.....	7	
Verkkopelaaminen: Internet.....	7	
ECTS-messuraportti.....	8	
Quake ja Internet.....	8	
3D-korttikatsaus.....	10	

Ratkaisut ja oppaat

Fantasy General (osa 2).....	1
Normality (osa 2).....	1
Shannara (osa 1).....	2
Fantasy General (osa 3).....	2
Red Alert: Perustempot.....	2
Shannara (osa 2).....	3
Syndicate Wars (osa 1).....	3
Spycraft (osa 1).....	3
NHL 97.....	3
Opi hyväksi ilmataistelljäksi.....	4
Shannara (osa 3).....	4
Syndicate Wars (osa 2).....	4

Spycraft (osa 2).....	4
Fragile Allegiance (osa 1).....	5
Spycraft (osa 3).....	5
Broken Sword (osa 1).....	5
Muukalaisten yö (osa 1).....	5
Red Alert (osa 1).....	5
Fragile Allegiance (osa 2).....	6
Muukalaisten yö (osa 2).....	6
Broken Sword (osa 2).....	6
Red Alert (osa 2).....	6
Discworld (osa 1).....	7
MDK (osa 1).....	7
Discworld (osa 2).....	8
MDK (osa 2).....	8
Discworld (osa 3).....	9
MDK (osa 3).....	9
Bad Mojo.....	9
NHL 98: kiekkokoulu.....	10

Haastattelut

Sir-Tech: Ian ja Linda Currie.....	1
Myscha, Epic.....	4
Remedy.....	4
Pelitalokierros.....	4
Brian Reynolds, Civilization 2.....	8
Andy Hollis, Longbow 2.....	9
Roberta Williams, King's Quest.....	9

Laitteet

VR Surfer -virtuaalilasit.....	2
Gravis Grip Game System.....	3
MS Sidewinder Gamepad.....	3
CH Force FX.....	3
Whisman Extreme Digital.....	5
Thunderpad Digital.....	6
CH Racing Wheel.....	9
CH Racing System.....	9
Sidewinder Precision Pro.....	10
Sidewinder Force Feedback Pro.....	10

Summary

Age of Empires (Microsoft). Somebody has been playing Warcraft 2 too much. Tedious micro-management combined with unintelligent units ruin a very good idea.

Armored Fist 2 (Novalogic). Very good, apart from the fact that unrealistic damage modelling and canned missions "campaign" (stop these!) are not nice.

Atlantis: The Lost Tales (Cryo Interactive). Yet another rendered walk-around in an empty world. There should be a law against these.

Betrayal At Antara (Sierra). Fine, but the engine is creaking.

Blade Runner (Westwood Studios/Virgin). An incredibly well done, simple but atmospheric adventure game with many storylines and endings, depending on how you play. Solving the game does not take long, but by that time you're hooked and will play it again. A classic.

Chasm the Rift (Action Forms Ltd/Megamedia). Another Doom clone that fails to introduce anything new. Too difficult and too slow in SVGA modes to be fun. Why isn't Voodoo supported?

The Curse of Monkey Island (LucasArts/Virgin). A first class adventure with excellent puzzles. However, Curse is not as funny and clever as parts 1 and 2, and has too much babbling.

F1 Racing Simulation (Ubisoft). A very slick and professional F1 driving simulation.

G-Police (Psygnosis). Somehow it seems that Psygnosis tried to out-do themselves, there's quite a bit of effort put in G-Police. But the end-result just feels a tad uninvolved.

The Great Battles of Hannibal (Interactive Magic). Historically a very accurate strategy game. Simple to play, yet challenging to master. But why is it so slow?

Hercules (Disney Interactive). A surprisingly good traditional platformer with some 3D-effects thrown in. Plenty of variety but a tad on the easy side.

I-War (Particle Systems/Ocean). I-War proves two very important points: a realistic flight model in space can be more than playable when done properly, and the story is far better experienced in the game itself instead of multimillion dollar video clips. Hopefully this sets a new trend for space sims.

Madden NFL 98 (EA Sports) is quite fun, but feels pretty much the same as Madden 97.

Mageslayer (Raven Software/GT Interactive Software) is a mixture of old and new, top-view perspective and 3D level design. If the game was in first-person perspective, it would be quite mediocre. Now it feels fresh, original and fun – but not for very long.

Muzzle Velocity (Digi 4 Fun/Euromedia Publishing Company). A rare combination of full-scale realtime strategy and 3D action. The game has the potential to be a great multi-player game, but the current implementation of network support fails.

NBA 98 (EA Sports). Well done: simply excellent.

Nuclear Strike (Electronic Arts). Quite a pretty shoot 'em up, with a little bit of strategy thrown in. Perhaps the best game in the Strike series but feels a little out-dated at the same time.

Overboard (Psygnosis). A pretty slick and innovative yet simple and somewhat repetitive shoot'em up from the seven seas.

The Reap (Housemarque/Take 2). Zaxxon reincarnated, with great graphics, powerful weapons and good sound. A nice example of Finnish know-how.

Riven (Red Ord Entertainment/Cyan Productions/Broderbund) is a boring slide show that offers nothing to play. It's beautiful, but there's simply nothing to do. However, Myst fans are going to love it.

Shadows Over Riva (Attic/Euromedia) is for hardcore rpg-players only.

Sid Meier's Gettysburg (Firaxis Games/EA). Sid Meier hasn't lost his touch. Gettysburg is a realtime strategy game but with real tactics of the 19th century and very strong AI. A rare treat indeed.

Steel Panthers III: Brigade Command (Mindscape/SSI). As good as its predecessors. Changing the scale to a larger level might not be such a good predecessor idea after all.

Worms 2 (Team 17/MicroProse) is just an updated version of old Worms with a few extras. A good game, but nothing extraordinary.

PELIT

Tulossa

SEURAAVISSA
NUMEROISSA



Arvosteluissa

Ennen joulua ilmestyi vielä uskomaton määrä pelejä, jotka odottavat arvosteluaan. Lista on vaikuttava: Tomb Raider 2, Longbow 2, Wing Commander Prophecy, FIFA 98, NHL Powerplay 98, Quake 2, Turok: Dinosaur Hunter, F-22: ADF, Myth, Heavy Gear, Diablo: Hell Fire, Lords of Magic, Screamer Rally, XvT: Balance of Power, Fighting Force, Joint Strike Fighter, Red Baron 2, Sabre Aces, Star Craft, Manx TT, Test Drive 4, Andretti Racing, Seven Kingdoms... Lue arvostelut seuraavista lehdistä!

Total Annihilation

Strategiaopas loppuvuoden yllättäjään. Näin voitat!

Haastatteluja, pelitalojuttuja

Pelit-lehden sopimus amerikkalaisen PC Gamerin kanssa poikii pelintekijöiden haastatteluja, pelitalojuttuja ja ennakkotietoja tekeillä olevista peleistä. Odotettavissa mielenkiintoista luettavaa koko kevääksi.

**Vuoden ensimmäinen Pelit
ilmestyy tammikuun
puolivälissä!**

PCD-ohjelmat

- ◆ PCD3a – PCD3c -levyllä olevia PD- ja Shareware-ohjelmia saa käyttää vain ohjelman tekijän sallimilla ehdoilla.
- ◆ Ohjelman PCD:ltä kopioinut taho sitoutuu näihin ehtoihin, jotka hänen on itse tapauskohtaisesti selvitettävä. Kussakin ohjelmapaketissa on tekstitiedosto, jossa tekijä selvittää käyttäjälle käyttöehdot.
- ◆ Ohjelmat on tarkistettu virustutkalla, mutta toimitus ei ota vastuuta mahdollisista huomaamatta jääneistä viruksista tai ohjelmavirheistä, eikä käyttäjän tiedostoille tai laitteille aiheutuneista vahingoista. Toimitus ei vastaa ohjelmien käyttökelpoisuudesta tiettyyn tarkoitukseen eikä siitä, että ohjelmiston toiminnot vastaavat käyttäjän vaatimuksia.
- ◆ Tarkista siis kopioimasi tiedostot myös itse ennen kuin käytät niitä!

PCD-ohjelmien käyttö

- ◆ Levyllä olevista ohjelmista suurin osa on pakattuina tiedostoina, jotka täytyy purkaa kiintolevylle ennen kuin niitä voi käyttää.
- ◆ Ohjelmat saa siirrettyä kiintolevylle osoittamalla hiirellä lehden sisällysluettelossa olevia, punaisella Pelit-BBS logolla merkittyjä tiedostojen nimiä. Hiiren näpäytys käynnistää automaattisen siirto- ja purkuohjelman. Käyttäjän tarvitsee vain kirjoittaa nimi hakemistolle, johon haluaa tiedostojen siirtyvän. Tiedostojen purkamisen ajaksi ruudulle ilmestyy purkuohjelman ikkuna, josta näkee kuinka pakatun tiedoston purkaminen etenee.
- ◆ Ohjelmapaketista purkautuu yleensä suuri joukko yksittäisiä tiedostoja. Kaikkiin tekstitiedostoihin (tarkenteet .TXT, .DOC, .ASC, .ME...) kannattaa tutustua, sillä ne sisältävät usein tärkeää tietoa esimerkiksi kyseisen ohjelman asennuksesta ja käytöstä.
- ◆ Varsinainen ohjelma käynnistyy tavallisesti tunnisteen .EXE omaavaa tiedostoa kaksoisnäpäyttämällä.
- ◆ Jotkin ohjelmat eivät ole vielä purkamisen jälkeen valmiita käytettäväksi, vaan vaativat erillisen asennuksen INSTALL- tai SETUP-tiedoston käynnistyksellä.