

SUPER POWER

Numero 7 1997 • Hinta 27,-

PlayStation • Nintendo 64 • Saturn • Sega Drive • Kolikkopelit

PSYGNOSIS ISKEE

Formula 1 '97 ja G-Police pelastavat eurooppalaisen pelituotannon

KOLIKKOPELIOPAS

Pelaa tulevaisuuden konsolipelejä jo tänään

CRASH BANDICOOT 2

Seuraaja saapuu

STAR FOX 64

Avaruusimperiumin paluu

Mario Kart 64

PAL.VKO 9733

97007



6 414887 68994 6

768994-9707

Hyvät valikoimat pelikonsoleita

SEGA SATURN

Sony PlayStation pelit ja tarvikkeet edullisesti

Sega Saturn -pelit

							
349,-	349,-	369,-	199,-	349,-	329,-	369,-	349,-
							
329,-	199,-	299,-	299,-	349,-	369,-	349,-	369,-

																			
349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-	349,-

8 Megan muistikortti Sonyyn **299,-**

- 120 muistikorttia
- kahdeksan kertaa enemmän kuin tavallisessa kortissa.
- Täysin yhteensopiva kaikkien pelien kanssa, joissa on tallennusoptio.

Memory Disk Drive **599,-**

- 3.5" levytallennusjärjestelmä
- Liitetään suoraan PlayStationin muistikorttipaikkaan.
- Jopa 15 pelitallennusta yhdelle levykkeelle.
- Kaikista edullisin tapa tallentaa pelitilanteet Die Hard-pelaajille.

Action Replay **395,-**

- Elä kauemmin, juokse nopeammin, hyppää korkeammalle.
- Satoja valmiita cheattejä viimeisiin huippupelisiin.
- 4 Mega muistia pelitallennuksiin.
- Voit ostaa erillisen PC-linkin, jonka avulla sinusta voi tulla todellinen hakkeri.

Infra Red Controllers **329,-**

- Enää sinun ei tarvitse sekoilla ohjainten johtojen kanssa.
- Paketti sisältää kaksi peliohjainta ja vastaanottoyksikön.

Arcade Steering Wheel **449,-**

- Nyt saat todentuntuisen tunnelman vauhdikkaisiin rallipeleihin
- Laadukasta tekoa oleva yksikkö kestävä kovemmankin kulutuksen ja rajut pelit.

Multicase Universal Carry Case **399,-**

- Voit kuljettaa nyt laitteen ja pelit kätevästi tyylissä Sony PlayStationia varten suunnitellussa kantolaukussa.

Control Station **129,-**

- Hyvä ohjain PlayStationiin
- Kahdeksan nappainta
- Ergonomisesti suunniteltu
- Ekstra pitkä johto

Station Master **149,-**

- Täysin Sony PlayStation yhteensopiva
- Kahdeksan nappainta
- Autotallennusmahdollisuus
- Hidastustoiminto • Ekstra-pitkä johto

								
329,-	329,-	329,-	399,-	369,-	399,-	369,-	399,-	399,-
								
329,-	369,-	369,-	399,-	369,-	369,-	329,-	399,-	369,-
								
329,-	369,-	369,-	369,-	399,-	399,-	369,-	329,-	329,-
								
329,-	369,-	369,-	369,-	369,-	369,-	329,-	369,-	369,-
								
369,-	369,-	369,-	369,-	369,-	369,-	369,-	369,-	369,-

Tarjouspelit

Air Combat	169,-
Battle Arena Toshinden	169,-
Destruction Derby	169,-
Fifa 96	169,-
Fade To Black	169,-
Need For Speed	169,-
PGA 96	169,-
Ridge Racer	169,-
Road Rash	169,-
Tekken	169,-
Wipeout	169,-

Nintendo 64 Pelit

Nintendo 64 Tarvikkeet

Nyt Nintendo 64-pelit Suomen parhaimmin hinnoin!

		
495,-	499,-	499,-
		
495,-	499,-	399,-
		
399,-	399,-	399,-

Body Harvest
Buggie Boogie
Climber
Fifa Soccer
F-Zero 64
Goldeneye
Golf
International
Super Star Soccer
Kirby's Air Ride
Mortal Kombat Trilogy
NBA Hangtime
Pilotwings 64
Shadows Of The Empire
Star Fox 64
Super Mario 64
Super Mario Kart 64
Tetrisphere
Turok
Waverace 64
Wayne Gretzky 3D Hockey
Yoshi's Island

Nintendo 64 Mega Memory **299,-**

- 20 kertainen muisti tavalliseen muistikorttiin verrattuna
- Täydelliset tallennus, palautus ja tyhjennysfunktiot
- Toimii kaikkien Nintendo 64-pelien kanssa, joissa tallennusmahdollisuus

Nintendo 64 Memory Card Plus **199,-**

- Täysin yhteensopiva tavallisen muistikortin kanssa
- Neljä kertaa enemmän tilaa kuin peruskortissa
- Yhteensopiva kaikkien tallennusmahdollisuudella olevien pelien kanssa

Nintendo 64 Game Killer **299,-**

- Game Killer Nintendo 64:ään antaa sinulle mahdollisuuden pelata laajat pelit kokonaan läpi
- Sisäänrakennetut cheatit parhaimpiin ja suosituimpiin Nintendo 64-pelisiin

Shark-64 **399,-**

- Upea arcade-tyylinen peliohjain Nintendo 64:ään

Multicase Universal Carry Case **399,-**

- Voit kuljettaa nyt laitteen ja pelit kätevästi tyylissä Nintendo 64:ään varten suunnitellussa kantolaukussa.

Super Pad 64 Plus **249,-**

- Nyt mahtava ohjain Nintendoille

Nopein tapa on tilata puhelimitse tai faxilla:
P. 0600-9-2001 5.30/min+ppm
Fax 0207-33 55 99
tilaus@webdirect.fi
 Palvelemme: Ma-pe 9-19, La 10-15
Otamme pelit ja koneet vaihdossa!
 Otamme käytetyt Super Nintendon, Megadriven, PlayStation ja Saturnin pelit ja koneet vaihdossa myymme tuotteisiisi. Voit halutessasi myös myydä laitteesi meille. Maksamme rahat suoraan tilillesi. Soita myyntiimme niin kerromme lisää.

Kysy käytettyjä pelejä ja koneita!
 Toimitusehdot:
 Tilaukset toimitetaan postinäkällä. Toimituskulut ovat 37,50 markkaa tuote tai 60 markkaa laite. Vaihdoitavaksi voi maksaa myös Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard-kortilla, jolloin toimituskulut ovat 15 markkaa pienemmät. Asiakkaalla on oikeus vaihtaa villainen tuote ehjään veloituksetta, mikäli tuote on viallinen. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä palautusta ei voida hyväksyä. Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan takaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa ja palautuksen mukana on oltava postista saatava kuitti mukana. Asiakas maksaa palautuksen postikulut, jotka hyvitetään asiakkaalle pelin hintaa palautettaessa. Suoritus tulee suoraan pankkitilille, joten pankkiytetytiedot on hyvä olla lähetyksen mukana. Reklamaatioista voittoa soittaa myös 09-612 1260. Osoite, johon tuotteet voi palauttaa on: Web Direct Finland Oy, PL 1159, 00101 Helsinki. Kaikki tuotenimet ja logot ovat valmistajien rekisteröimiä tuote tai tavaramerkkejä.

TILAUSKUPONKI

Jess! Tilaan seuraavat tuotteet:

Nimi.....

Osoite.....

Postinro.....

Postitoimipaikka.....

Puhelin ().....

Allekirjoitus.....

Alle 18v. holhoojan allekirjoitus

SP9707

Soittaminen on nopeaa. Kupongilla tilaaminen edullista. Nopein tapa tilata on puhelimitse tai faxilla.

Vastaanottaja maksaa postimaksun

WWW.WEBDIRECT.
VASTAUSLÄHETYS
00100/153
PL 1159
00003 HELSINKI

Luottokortilla maksaessasi säästät toimituskuluissa 15,- ja saat n. 30 päivää korotonta maksuaikaa!



Kolikkopelien hurmaa



Setelit vaan automaattiin ja kolikkoja tilalle, joita voi sitten syöttää kolikkopelien ahnaaseen kurkkuun. Segan Scud Race välkkyy ja kiiltelee, kun kymppi häviää automaattiin. "Gentlemen, start your engines", kailottaa tuttu ääni koneen uumenista - lieneekö hän jossain oikeasti olemassakin? Moottorit jylisevät, Dodge Viper kiihtyy sekunneissa kolmeen sataan kilometriin tunnissa. Kuvittelenko, vai tuntuuko tuuli tukehduttavana kasvoilla! Välillä jalka käy jarrupolkimella, jottei matka hidastu nurmikolla käyntien takia.

Aina kun uusia konsoleja tuodaan markkinoille, puhutaan niiden pelien olevan yhtä hyviä kuin pelihalleissa. Tuossa ei ole totuuden siementäkään. Kolikkopelejä pyörittävä laite saa maksaa vaikka 50 000 markkaa, konsolien hintakatto on 2000-3000 markan tienoilla. Kolikkopelikoneet on optimoitu tietyille pelityypille, konsoleilla on pystyttävä pelaamaan kaikenlaisia pelejä.

Kolikkopelit on otettava vastaan sellaisina kuin ne ovat - eivät päällekkäisiä, vaan vaihtoehtoisia elämyksiä. Kolikkopelejä pitää päästä pelaaman pelihallissa, vaikka se tulevaisuudessa konvertoitaisiinkin omalle konsolillesi.

toimitus

SUPER POWER

JULKAISIJA:

Kustannus Oy Semic
 PL 317
 33101 TAMPERE
 puh. 03-2738111

SEMICWEB

http://www.semic.fi/
 superpower
 email:
 superpower@semic.fi

TOIMITUS SEMIC:

Marjaana Tulosmaa
 Jukka Torvinen
 Rami Heinisuo
 Elina Kallio
 Riina Jutila
 Samson
 Sasu Lintula

KÄÄNNÖS:

Esa Toivonen
 Vesa Nykänen
 ...aurionlaskun ratsas-
 tajat

TOIMITUS ATLANTIC

Tobias Bjarneby
 Martin Johansson
 Anna Clason
 Lena Laurén
 Nino Höglund
 TinTin
 Lovisa Lundström
 Micke Weichbrodt
 Robert Weichbrodt
 Jonas Svensson
 Mikael All

Semic ei vastaa lukijoiden
 pyytämättä lähettämästä
 postista eikä varsinkaan
 puhelimessa pelikysymyk-
 siin.

TILAAJAPALVELU:

puh. 03-2738 300
 www.semic.fi/tilaaja-
 palvelu

ILMOITUSMYynti:

Pirkko Raivio
 puh. 03-2738 777
 fax: 03-2738287

PAINOPAikka:

Alprint Rahola, Finland
 ISSN 1237-1319

Tidningens innehåll är
 © 1997 Atlantic Förlags
 AB. All rights reserved.
 All trademarks and copy-
 rights are recognized.

HYPE 8

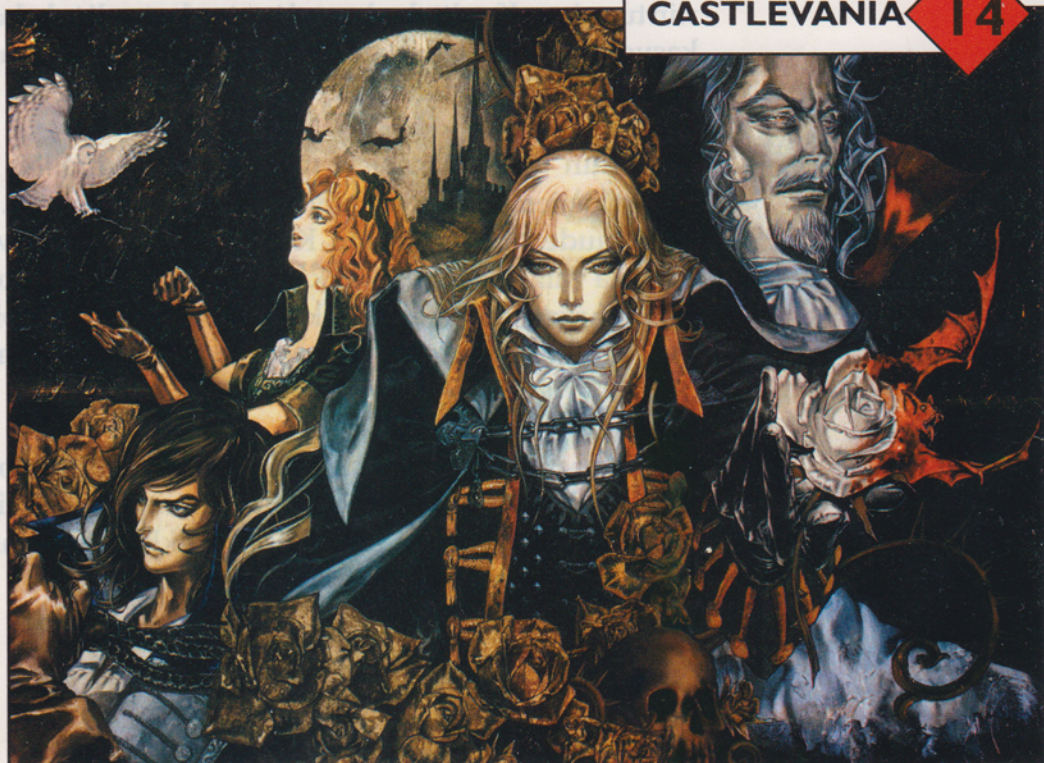
KOLIKKOPELIT 20



PSYGNOSIS 16



CASTLEVANIA 14





STAR FOX 64 **26**

PELIARVOSTELUT **31**



SOUL BLADE-OPAS **56**



Super Power 7/97

Futisaiheinen kesäkisa	7
Hype	8
<i>Crash Bandicoot tulee jälleen - N64 hinnan pudotus - Mega man Neo 3D - Samurai Showdown 64 - tulevaisuudensuunnitelmat</i>	
Castlevani	14
<i>Valkosipulit esiin, Dracula on taas täällä!</i>	
Psygnosis	16
Kolikkopelit	20
<i>Tulevaisuuden konsolipelit nyt pelattavissa</i>	
Star Fox 64	26
<i>Kettu metelöi metsässä</i>	
Ennakkosilmäykset	28
<i>MDK - Baku Bomberman - Toshinden 3 - Extreme G - Goemon 5</i>	
RPG	58
<i>Odottelemme Final Fantasy VII:ää</i>	
ARVOSTELUT	
NINTENDO 64	
Mario Kart 64	32
GAME BOY	
Hugo	55
Wave Race	47
SATURN	
Fighters Megamix	38
Saturn Bomberman	50
Sky Target	46
PLAYSTATION	
Namco Museum Piece vol. 4	53
Nanotek Warrior	52
Overblood	48
Rage Racer	36
Rebel Assault II	54
JOKA LEHDESSÄ	
Lukijakirjeet	6
Uudet pelit	30
Kärkिलistat	63
Pelivinkit	60
Kysymykset ja vastaukset	64

Posti

Heipatsu SUPOtukset!

Milloinkas Duke Nukem 3D ilmestyy PlayStationille?

T: Jyrki

DN 3D:n pitäisi ilmestyä viimeistään joulukuussa. Peli ei tule olemaan suora PC -käännös, vaan tulee sisältämään 7 uutta tasoa. Lisäksi myös PC -päivitysten lisäykset, mm. Plutonium Packsit ovat mukana. Suurin ongelma pelin valmistumisessa tuntuu olevan tällä hetkellä erimielisyydet pelin paljastavien osien sensuroimisesta.

SuPo

Terse Super Power!

1. Milloin ilmestyy Tomb Raider 2 PlayStationille?

2. Entäpä Red Alert?

3. Kumpi on parempi PlayStation vai Saturn?

Terv. Joku

1.-2. TR 2 ja Red Alert ilmestyvät myöhemmin syksyllä.

3. Molempi parempi.

SuPo

Hyvä Super Power.

Lehtenne on uskomattoman hyvälaatuinen. Sitten kysymyksiin:

1. Tuleeko SNES:lle vielä Donkey Kong 4:sta?

2. Montako erilaista kenttää on Worms -pelissä?

3. Onko SNES:n Wormsissa tähtäin, jolla määrätään luodin suunta kuten tietokoneella?

Late

1. Nintendo ei tunnu tällä hetkellä enää painostavan SNES:iin, mutta koskaanhan ei pidä sanoa ei.

2. Worms laskee kentät satunnaisesti, joten kenttiä pitäisi olla lähes äärettömästi.

3. Kyllä.

SuPo

Hello SUPO!

Mulla ois vähän kysymyksiä:

1. Tiedätkö, koska Sonic X-treme julkaistaan?

2. Tuleeko Saturnille Nights 2, Tomb Raider 2 ja/tai Resident Evil 2?

3. Koska Virtua Fighter 3 tulee?

T:Lammilainen

1. Sonic X-tremehan piti alunperin ilmestyä touko-kesäkuussa, mutta Sega lykkäsi pelin julkaisua nähdessään Mario 64:n. Peliä lienee parasta odotella aikaisintaan joulumarkkinoille.

2. Vielä ei ole tietoa Nights 2:sta. Resident Evil 2:n pitäisi ilmestyä syksyllä. Tomb Raiderin Saturn -versio on ollut tekeillä, mutta Sony on neuvottelemassa yksinokkeudesta TR 2:n konsoliver-sioihin. Mikäli Sony onnistuu suunnitelmis-

saan, TR 2 ilmestyy PC:n lisäksi vain PlayStationille.

3. VF3 on vielä alkutekijöissään, eikä julkaisupäivää ole tiedossa.

SuPo

Morjens SUPO!

Tässä hiukan kommenttia ylistetystä "pleikkaripe-laajan raamatusta", eli Kimmo Nikkasen lievästi ilmaistuna surkeasta PSX-Pelikirjasta. Ensimmäisenä laatat lentää kirjan karneasta toteutuksesta. Kirjassa kuvat ovat huonosti otettuja, epäselviä mustavalkokuvia. Seuraava huono pointti on tyhjä lupaukset; kirjassa luvataan kaikki 200:sta huippupelistä, mutta lähes 40:stä pelistä on pelkkä nimi, genre ja valmistajan nimi, ja noin sadasta pelistä on vain surkea parin rivin arvostelu. Eikä jälkeen jää joistain huppupeleistä tehdyt peliooppaat suurin piirtein tähän malliin: "Hyppää rotkon yli ja kerää vasemmalla olevat omenat", jne. Kuka haluaa kartat esim. WipEout 2097:n radoista, tai 10 sivun Duke Nukem 3D -aseselostuksen? Arvostelut ovat perinteistä Vito-tyyliä: "Pelissä on hyvä pelattavuus, musiikki ja juoni, mutta huono grafiikka ratkaisee. Pisteen 4 1/2". Tässä oli vain muutama kirjan heikkouksista. Joten kaikki te, jotka kirjan aiotte ostaa, tuhlatkaa rahanne johonkin muuhun.

WipEout-Fani

Sana on vapaa? Kimmo Nikkasen kirja edustaa Suomessa harvinaista pelimaailman osaluuetta, joten vertailukohtia on vaikea löytää.

SuPo

Moi!

Lehtenne on muuten hyvä, mutta voisitte lisätä siihen sivuja ja lisää Nintendo 64 asiaa.

1. Miksi Nintendo 64 pelit ovat niin kalliita? Onko odotettavissa hinnanalaskua?

2. Onko N64:n tulossa formulapeliä?

3. Tulevatko 64DD:n pelit olemaan halvempia kuin tavalliset?

4. Alkaako N64 pelejä tulla lisää ja nopeasti, vai jääkö pelivalikoima vain muutama peliin?

Mitä huippuhyviä uutuuksia on tulossa?

5. Pystyisikö N64 pyörittämään esim. PC:n FI GP2:ta? Kuinka hyvin?

6. Voiko N64:ta liittää tietokoneen näyttöön?

7. Onko N64:n USA -pelit halvempia kuin europeelit?

8. Tuleeko Final Fantasy N64:lle?

9. Pystyisikö PlayStation pyörittämään Turokia?

Nimetön

1. Pelien hintaan vaikuttaa kysynnän ja tarjonnan laki. N64:n yleistyessä myös pelien hintojen pitäisi laskea. Ainan hinnanalaskua voi odottaa...

2. Ei ainakaan tällä hetkellä. Tulevia autopelejä ovat mm. Top Gear Rally ja Unirally. Lisäksi liikkuu huhuja, että Tituksen Crazy Cars sekä Namcon Rave Racer olisivat saisi- vat N64-käsittelyn.

3. Aika näyttää.

4. Pelejä ilmestyy aluksi pari kuukaudessa, mutta tahti on vuorenvarmasti kiihtyvää.

5. N64:n kovo antaa odottaa paljon. FI GP2:n tasaisen pelin tekeminen on mahdollista, mutta kaikkiaan riippuu ohjelmiojien taidos- ta.

6. Voi, jos tietokoneen monitorin takaa löytyy scart-liitäntä.

Super Powerin lukijakirjeet ihastuttavat ja vihastuttavat. Sana on vapaa, kunhan se liittyy jotenkin pelaamiseen ja pelikonsoleihin tai aurinkopilkkuihin. Hajurvedellä varustettua postia odotamme osoitteessa:

Super Power / lukijakirjeet, Kustannus Oy Semic PL 317, 33101 TAMPERE

7. USA-tuonnit ovat 100-300 mk kalliimpia, mutta aikaisemmin pelattavissa.

8. Final Fantasy:n mahdollisesta N64 -versiosta ei ole vielä tietoa.

9. Vaikea sanoa. Identtisenä ehkäpä ei, mutta jonkimoinen näkemys asiasta varmasti olisi mahdollista tehdä.

SuPo

Moro SuPo

1. Onko Cool Boarders -peli parempi grafiikaltaan kuin 2Xtreme?

2. Kannattaisiko minun ostaa PlayStation?

3. Onko PlayStationilla hyviä moottoripyöräpelejä?

4. Laskeeko PlayStationin hinta koko ajan?

Terv. Jaalalainen PlayStationin kannattaja

1. CB antaa hitusen paremman kuvan PlayStationin kyvyistä grafiikan piirtämisessä, mutta ei siinäkään kauheasti ole kehumista.

2. Riippuu siitä, mitä konsoliltasi tulet vaati- maan. PlayStation on kyllä hinta/laatu -suh- teeltaan tällä hetkellä hyvä valinta.

3. Electronic Artsilta on tulossa Moto Racer. Mitä luultavammin peli tulee tyydyttämään moottoripyörästä pitäviä.

4. Ei, mutta tällä hetkellä sitä saa jo joistain myymälöistä alle tonnilta.

SuPo

Terveeksi kaveri.

Miksei Turok Dinosaur Hunter voisi tulla Nintendo 64:n lisäksi Saturnille ja PlayStationille, kun ei oo varaa 64:ään.

t-rax

Tiedä vaikka joskus tulisikin. Eikä maailmas- sa kaikkea voi saada.

SuPo

Mikä niissä mainoksissa mättää?

Minusta on hyvä, että lehdestä löytyy pelejä myyvi- en firmojen mainoksia. Niiden avulla pystyy vertai- lemaan mistä saa pelit halvimmalla, eikä tarvitse soittaa joka firmaan ja kysellä pelien hintoja. Näin säästää aikaa ja rahaa. Vai mitä mieltä olette.

Rebel

Niinpä niin. Täytyy myös muistaa, että jos mainoksia ei olisi, ei olisi lehteäkään...

SuPo

Moikka SuPo!

1. Haluaisin kysyä, että testaatteko te niitä "tips" - palstalle tulevia vinkkejä? Rämpyitin numerossa 5/97 vinkkisivuilla ollut vinkki nimeltä "lämmen koodi" vaikka miten kauan ilman tulosta. Olisiko mitenkään mahdollista, että kokeilisitte tätä koodia siellä. Jos saatte sen toimimaan, niin voisitteko julkaista sen.

2. Numerossa 2/97 oli vinkki nimeltä salainen kaap- pi. Siinä sanottiin, että avain löytyy varusteista, jos on pelastanut kaikki hahmot. Ketkä kaikki pitäisi pelastaa?

3. Miksi vinkkisivuilla on monta kertaa samoja koo- deja?

P.S. Kiitos sikahyvistä lehdestä

Läsnäoleva Paha

1.-3. Vinkit tulevat lukijoilta, eikä meillä ole aikaa ihan kaikkien koodien testaukseen. Vir- heitä sattuu myös koodeja puhtaaksikirjoi- tettaessa, joten sinä ja muut aktiiviset luki- jamme ovat avuksi virheiden havaitsemises- sa. Pyrimme jatkossa olemaan huolellisem- pia. "Lämmen koodi" ei toimi vaikka kuinka yrittäisi.

SuPo



VOITA VUODEN FUTISPPELI

TÄMÄN KILPAILUN PALKINTONA ON KONAMIN UUSIN JALKAPALLOPELI NINTENDO 64:LLE TAI PLAYSTATIONILLE. ONNELLINEN VOITTAJA VOI VALITA INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64:N JA INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCERIN VÄLILLÄ.

Mikä on Konamin viimeisimmän Super NES-jalkapallopelin nimi, mikä alkuvuodesta konvertoitiin myös PlayStationille?

1. International Superstar Soccer Deluxe
2. Super Formation Soccer
3. Sensible Soccer

Kirjoita oikea vastaus postikortille yhdessä nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi kanssa. Kirjoita korttiin myös minkä version haluat, jos onnetar poimii arvonnassa oikein vastanneiden kesken juuri sinun korttisi. Lähetä kortti elokuun loppuun mennessä osoitteella:

**Super Power / FUTISKISA,
Kustannus Oy Semic
PL 317
33101 TAMPERE**



hype

Crash tulee takaisin



Vaikka Naughty Dog vain puolisen vuotta sitten väitti, ettei mitään uutta Crash-peliä ole tulossa ennen kuin aikaisintaan 1998, julkaisee Sony *Crash Bandicoot 2:n* marraskuun 4. päivänä tänä vuonna. Näin ainakin mikäli on uskomista internetissä keväällä liikkuneita huhuja. Tohtori Neo Cortex tekee paluun ja tällä kertaa hänellä on apunaan uudet ystävänsä N. Jin sekä N. Brio.

Crashin toiminnat ovat kehittyneet sitten viime näkemän, kuten myös pelin grafiikka, mutta yleisesti ottaen se muistuttaa alkuperäistä. *Crash Bandicoot 2* tulee käsittämään runsaat 30 rataa, jotka ovat selvästi laajempia kuin edeltäjässään, mikä taas tarkoittaa suurempaa pelihaastetta. Sony on aikonut julkistaa E3:ssa kaikki yksityiskohdat maskottinsa tulevasta seikkailupelistä.



Hintapudotus Nintendo 64

Jo toukokuun alussa Nintendo 64 -konsolien hinnat laskivat selvästi. Voimakas pudotus tapahtui kaikkialla Euroopassa saman aikaisesti, ollen parhaimmillaan jopa noin 20% luokkaa. Yksittäiset pelikaukut saattavat kilpailun takia tarjota konsolia vielä ale-hintojakin halvemmalla. Itse pelien hintoihin sen sijaan ei ole näkyvissä halpenemista tällä haavaa.



Paradigm kohti uusia korkeuksia

Amerikkalainen Paradigm-firma, joka kehitti *Pilotwings 64:n* yhdessä Nintendon kanssa, tulee julkaisemaan 4 muutakin Nintendo 64 -peliä lähimmän vuoden aikana. Yksi niistä on lentosikkapohjainen shoot 'em up -peli, joka Japanissa on nimeltään *Sonic Wing Assault*, mutta joka länsimaissa tullaan tuntemaan nimellä *Aero Fighters*. Lisäksi firma on jälleen ollut yhteistyössä Shigeru Miyamoton kanssa *Pilotwings 64:n* seuraajan tuottamiseksi.



M2 esikatselussa

Kuten suunniteltua, Matsushitan tuleva 64-bittinen konsoli, M2, oli esikatselussa USA:ssa toukokuun puolivälissä. Tosin vain yhden pelin voimin. World Championship Racing vaikuttaa varsin näyttävältä, mutta oli tuskin vielä riittävä näyttö uuden konsolin kyvyistä. Mitään julkaisupäiviä tai teknisiä tietoja ei vielä vahvistettu, joten ei voi kuin toivoa, että firma saa E3:een kokoon suuremman ja näyttävämmän esityksen M2:sta ja sen ensimmäisestä pelistä.



TILAA OMA SUPER POWER

YLLÄ, TILAAAN SUPER POWER-lehden

- vuodeksi (12 n:oa) hintaan 199 mk
- puoleksi vuodeksi (6 n:oa) hintaan 105 mk
- KESTONA VUODEKSI 12 n:oa hintaan 190 mk*

*Kestotilaus on aina määräaikaistilausta edullisempi vaihtoehto. Kestotilauksen voit peruuttaa tai muuttaa määräaikaistilaukseksi milloin vain.

Laskun maksan yhdessä kahdessa (yli 120 mk maksavat tilaukset) erässä.

Semic
maksaa
posti-
maksun

semic

Vastauslähetyt

Sopimus 33100/10

33003 TAMPERE

Tilaajan sukunimi
Etunimi
Lähiosoite
Postinumero ja -toimipaikka
Puh.
Ika
Allekirjoitus (holhoajan, mikäli tilaaja on alle 18 v)

PUHELINTILAUKSET (03) 2738 300

(Puhelimella tilatessasi, kerro koodi: 9705)



Pelikehittäjät vaihtavat puolia

Kuusi henkilöä, jotka aiemmin työskentelivät Rarella, tuolla brittiläisellä pelitalolla, joka on tuottanut *Donkey Kong Countryn*, *Killer Instinctin* ja *Battletoadsin* kaltaiset myyntititit, ovat panneet pystyyn oman yrityksen. Pulju on nimeltään Eight Wonder ja suunnittelee julkaisevansa kuusi PlayStation-peliä, joista ainakin kolme tulee ulos Sonyn kautta. Samaan aikaan on Singletrack, *Twisted Metalin* tuottaja, joka aiemmin puuhasteli ainoastaan Sonyn kanssa, päättänyt alkaa tuottamaan Nintendo 64 -pelejä.

Capcomin kesäannos

Capcomin kaksi eniten odotettua peliä - *Resident Evil Saturn*-versiona sekä PlayStation-versio *Street Fighter EX Plus Alpha* - tullaan julkaisemaan Japanissa heinäkuun puolivälissä. Täysi versio pelistä julkaistaneen USA:ssa loppukesästä ja pienellä onnella Capcom on siihen mennessä onnistunut lyhentämään kolmiolotteisen *Street Fighter* -pelinsä nimenkin jo siedettäväksi.

Suikoden Saturnille

Konami työstää Saturn-version roolipeliä *Suikodenista*. Sega-peli tulee olemaan paranneltu versio aiemmista, ensisijaisesti grafiikoiltaan. Vielä on epävarmaa tulemmeko milloinkaan näkemään amerikkalaista tai eurooppalaista versiota pelistä, kiitos kaikkien muiden englanninkielisten Saturn-pelien, joita Konami on jo ehtinyt lupailla viime vuonna.

Uusi Wipeout-klooni N64:lle

ASCII on ilmoittanut ensimmäisestä Nintendo 64 -pelistään. *Aero Gauge* on futuristinen kilpa-ajopeli samassa genressä kuin *Wipeout*, *Extreme G* ja *Road Rage*. Pelaaja voi valita viidestä radasta ja pelissä on mahdollisuus kahden pelaajan yhteiskilpailuihin. Peli julkaistaan Japanissa elokuussa.

Samurai Shodown 64

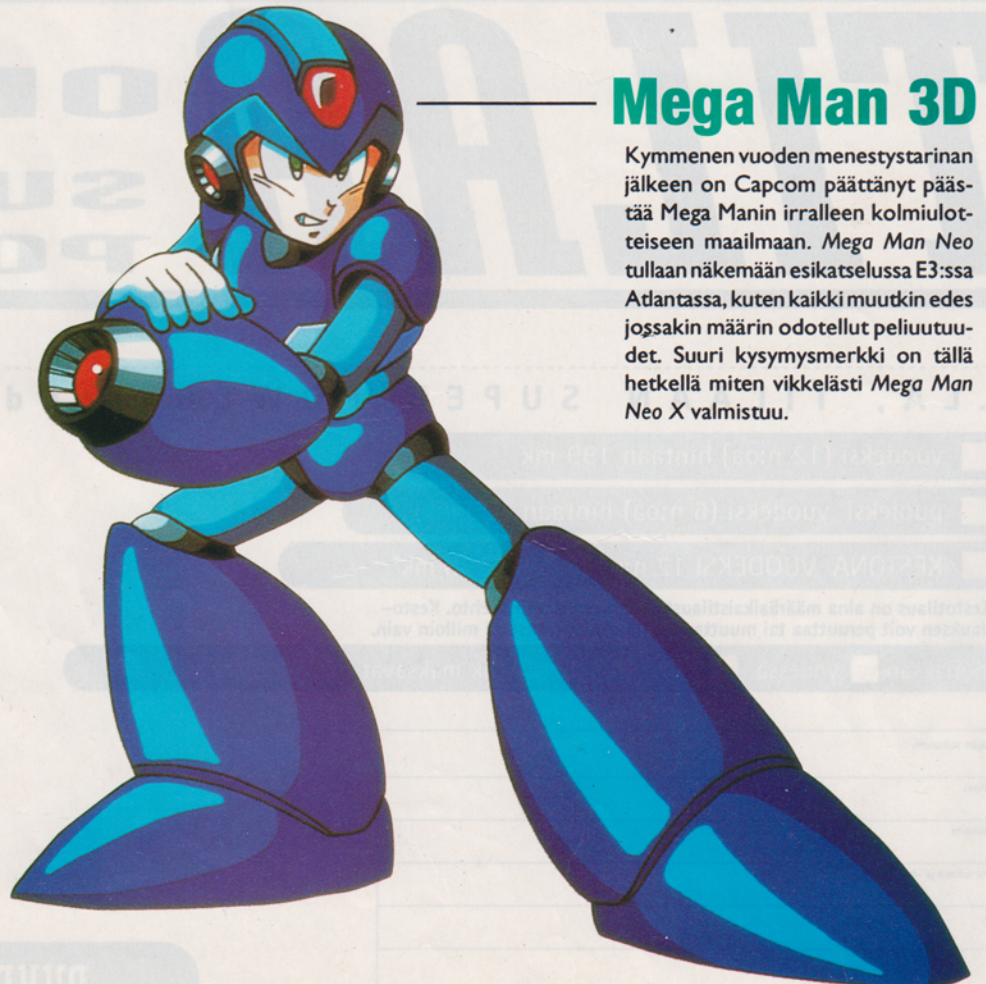


Joskus aikoinaan Neo Geo oli ylivoimainen konsoli. Se oli lisäksi kolme kertaa niin kallis kuin Nintendo ja Sega ja pelit maksoivat maltaita. Tuon takia siitä ei ikinä tullut mitään laajaa menestystä. Nyt Neo Geo yrittää uudelleen, tällä kertaa nimellä Neo Geo 64 (miten omaperäistä!). Miten kovia hintoja SNK tällä kertaa nyhtää tai miten laadukkaasta koneesta on kyse, on vielä hämärän peitossa. Ohessa olevista *Samurai Showdown 64:n* kuvista päätellen, tulemme taaskin näkemään teknisessä mielessä huippukehittyneen konsolin, mutta tuskin kaikkein halvinta.



Mega Man 3D

Kymmenen vuoden menestystarinan jälkeen on Capcom päättänyt päästää Mega Manin irralleen kolmiolotteiseen maailmaan. *Mega Man Neo* tullaan näkemään esikatselussa E3:ssä Atlantassa, kuten kaikki muutkin edes jossakin määrin odotellut peliutuudet. Suuri kysymysmerkki on tällä hetkellä miten vikkelästi *Mega Man Neo X* valmistuu.



Roosa Game Boy Pocket

11. heinäkuuta - samana päivänä kuin Bandai julkaisee tytöille suunnatun *Hakken Tamagotchin* - tuo Nintendo Japanissa markkinoille roosan värisen mallin Game Boy Pocketista. Hintaa laitteelle tulee kolmisensataa markkaa ja Nintendolla toivotaan kaikkien japanilaisten tyttöjen ihastuvan herttaiseen mukana kannettavaan konsoliin ja peleihin joista kuulemma saattaa kehittyä virtuaalisia lemmikkieläimiä.



Kolmas kerta toden sanoo

Populous ei ikinä muodostunut hitiksi konsoliversiona eikä myöskään sen seuraaja. Kun Bullfrog nyt julkaisee *Populous 3:n* PlayStationille, he toivovat pelimaailman kypsyneen riittävästi tajuamaan pelin mahtavuuden. Pelaaja saa hallittavakseen kokonaisen planeetan, mikä tarkoittaa mm. vuoristojen, merien ja kaupunkien luomista. Sen jälkeen on huolehdittava siitä, että asukkaat lisääntyvät ja elämä etenee ja kehittyä jatkuvasti. Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan, *Populous 3* julkaistaan vielä ennen heinäkuuta.



Tie Suomen parhaaseen sarjissahtiin löytyy osoitteesta: www.semic.fi



- tsekkaa uusimmat sarjikat, albumit ja spessut
- lue viimeisimmät sarjimaailman uutiset
- osallistu keskusteluun sarjipulinoissa
- kokeile onneasi kilpailuissa
- hoida tilaukset ja osoitteenmuutokset tosi helposti
- anna palautetta
- ym. ym.



www.semic.fi

SNK-peli englanniksi

Sega on päättänyt tehdä itse Saturn-käännoksiä SNK:n tulevista peleistä. Tasoloiikka shoot 'em up -peli *Metal Slug* ja roolipeli *Samurai Showdown RPG* tullaan molemmat julkaisemaan Segan 32-bittiselle koneelle myöhemmin tänä vuonna.

Rokkaava kilpa- ajopeli valmistuu

Kun *Rock'n Roll Racing 2* oli vasta puolivalmis, pelin kehittäjä, Visual Integration, keskeytti sen valmistelun. Nyt Interplay on itse päättänyt saattaa pelin valmiiksi. Julkaisua suunnitellaan syksyksi nimellä *Red Asphalt*.

Turrigan 64

Saksalainen Factor 5 on viime aikoina omistautunut konvertoimaan Lucas Artsin PC-pelejä PlayStationille. Tienamallaan pääomalla he ovat kehittäneet *Turrigan 64*:ää. *Turrigan* on yksi vähemmän tunnetuista pelisarjoista SNES:ille, huolimatta siitä, että *Super Turrigan* yhdessä *Super Probotectorin* kanssa ovat yhä 90-luvun parhaita tasoloiikka shoot 'em uppeja. Julkaisijaa uusille peleille ei vielä ole, mutta Factor 5 laskelee kylmäpäisesti jonkun suuren pelifirman kuulevan heistä siihen mennessä, kun peli on valmis.

THQ saa Ghost in the Shellin

Runsaan vuoden keskustelujen jälkeen siitä kuka lopulta omistaa Amerikan oikeudet PlayStation-versioon *Ghost in the Shell*istä, vaikuttaisi THQ nyt voittaneen Sonyn. Käynee niin, että Japanin Sony kehittää pelin, jonka se itse julkaisee vain kotimaassaan ja THQ kääntää ja julkaisee sen sitten USA:ssa. Seuraavaksi firma aikoo ryhtyä hakemaan Euroopan oikeuksia.



JUORUT

Japanilaisten lehtien uutisten mukaan tulee kaksi alkuvuoden suurinta julkistusta Squarrelta ja Segalta ulos tuota pikaa. Squaren *Parasite Even* kerrotaan olevan sekoitus *Final Fantasy VII*:tä ja *Resident Evil*iä, kun taas Segan *Phantasy Star V* on jatkoa suosituille Master System- ja Mega Drive -sarjoille liki 10 vuoden takaa...

Turok: Dinosaur Hunter 2 julkistetaan vain Nintendo 64:lle. Iguanalta on kerrottu tämän verran ja ilmoitettu samalla, että peli tulee tuntumaan täysin uudelta, sen

sijaan että olisi pelkkä alkuperäisen päivitys. Pelin arvioidaan valmistuvan joskus vuonna 1998...

Rare ei ole vielääkään vahvistanut *Donkey Kong Country 64*:n olevan valmisteilla, mutta kun yksi firman virkailija, Scott Hochberg, vastasi kysymykseen moisen pelin valmistelusta, hän sanoi: "Katsokaa miten menestyksekkäitä *Donkey Kong Country* -pelit ovat olleet sekä SNES:ille että Game Boylle. Mitäs luulisitte?"...

Duke Forever, *Duke Nukemin* seuraaja, tullaan kääntämään Nintendo 64:lle. Se tapahtuu luultavasti saman ryhmän toimesta, joka nyt

Taistelutanssijat Nintendo 64

Konami tunnetaan parhaiten tasoloiikkapeleistään ja urheilupeleistään, mutta nyt se aikoo ulottaa vaikutuksensa myös shoot 'em up -genreen Nintendo 64-pelillä *Shin Kakuto: Battle Dancers*. On vielä epäselvää miten peli tulee eroamaan muista genren tuotteista ja onko se pikseli- vai polygonipohjainen. Varmaa on joka tapauksessa mitä pähahmoja peliin tulee ja että peli julkaistaan Japanissa myöhemmin tänä vuonna.

Mitä tapahtuu E3?

Tätä kirjoitellessa on vain muutama viikko vuoden suurimpaan pelitapahtumaan, E3:een, joka järjätään Atlantassa, USA:ssa. Spekulatiot siitä mitä pelejä siellä tullaan esittelemään, käyvät juuri kuumimmillaan.

Harva firma on vahvistanut varmoja nimikkeitä, mutta tiedetään Nintendo varanneen suurimman alueen valtaisasta messuhallista. Nintendo tulee tuomaan esikatseluun *Dreamin*. Projektin, jota Rare ja Shigeru Miyamoto yhdessä kehittänevät, sanotaan olevan Nintendo vastaveto *Donkey Kong Countrylle* ja olevan hienempi kuin yksikään nykyinen 32- tai 64-bittinen peli.

Sony tulee keskittymään englanninkielisiin versioihin *Final Fantasy VII*:stä ja *Crash Bandicoot 2*:sta, kun taas Sega tulee kohottamaan profiiliaan sellaisilla peleillä kuin *Last Bronx*, *Sonic Jam*, *Enemy Zero*, *Worldwide Soccer '98* sekä toivottavasti myös *Sonic R* ja *Virtual Fighter 3*.

Myöskään sitä, mitä nimikkeitä paikalle tulevat pienfirmat aikovat julkistaa, ei virallisesti tiedetä, mutta ehdokkaisiin kuuluvat mm. Capcomin *Mega Man Neo*, Konamin *Castlevania 64*, Psygnosiksen *G-Police*, Midwayn *Quake 64*, Acclaimin *Extreme G*, Electronic Artsin *Nuclear Strike* sekä Williamsin *Mortal Kombat 4*.

työskentelee *Quake 64*:n parissa ja aiemmin kehittäjä *Doom 64*:n. Joutunemme tosin odottelemaan aina ensi vuoden alkuun saakka ensimmäistä pelikelpoista versiota...

*Mortal Kombat*in luoja, Ed Boon, on alkanut kertoa *Mortal Kombat 4*:sta jenkki-lehdistölle. Tähän mennessä hän on vahvistanut kolikkoversion tulevan koekäyttöön Chicagossa tänä kesänä ja että peli tullaan kääntämään sekä Nintendo 64:lle että PlayStationille myöhemmin tänä vuonna ja että peli sisältää ainakin 12 ohjailtavaa hahmoa sekä muutamia piilotettuja...

MAAILMAN YMPÄRI SEKUNNEISSA...

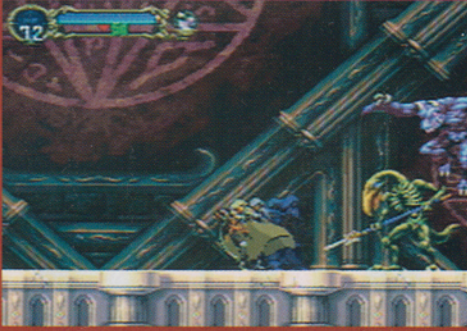
www.semic.fi/internet



KAIKEN TÄMÄN KERTOO SINULLE
UUSIUTUVA INTERNET-LEHTI.
SURFFAAJAN PARAS APUVÄLINE
JA OIVA OPASKOIRA


internet LEHTI

Osta INTERNET-LEHTI lehtipisteestä tai soita puh. 03-2738 300.



CASTLEVANIA

PELIKONE PlayStation
JULKAISIJA Konami
LUONNE Seikkailu

Symphony of the Night

NES:in *Castlevania*-sarjalla Konami aikoinaan osoitti, että se pystyi muuhunkin kuin vain kääntämään kolikkopelejä, ja *Super Castlevania IV:llä* se teki läpimurtonsa Super NES:ille. Uuden *Castlevania: Symphony of the Night* -pelin kanssa se näyttää taivaan merkit ja kohottaa jo unohdetun konseptin uusiin korkeuksiin.

Nykyään Konami on tunnetuin värikkäistä, suloisista, humoristisista ja usein varsin helpoista peleistään. *Parodiuksessa*, *Goemonissa*, *Suikodenissa* sekä heidän urheilupeleissään ei näy paljonkaan jälkiä siitä Konamista, joka vuosikymmenen vaihteen tienoilla oli yksi maailman eturivin pikkupeliefirmoista. *Castlevania*, *Probotector*, *Metal Gear* ja *Axelay* olivat muutamia heidän suurimmista menestyksistään ja ne olivat kaikki varsin synkkäsävyisiä luomuksia. Samalla ne olivat firman parhaita tekeleitä.

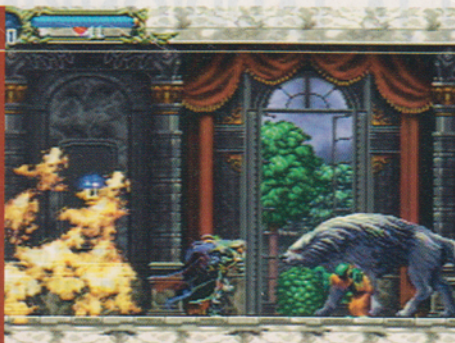
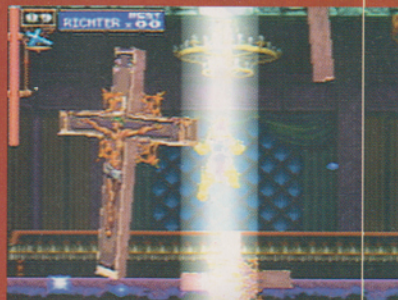
Muutaman todella kehnon PlayStation-nimikkeen jälkeen, vaikuttaa siltä, että Konami on häivyttänyt huumorin taka-alalle ja palannut jälleen vakavamielisiin peleihin. Tähän kuvaan sopii *Castlevania: Symphony of the Night* täydellisesti. Peli ei ole ainoastaan heidän synkin ja haasteellisin PlayStation-pelinsä, vaan myöskin heidän paras seikkailupelinsä moneen vuoteen. Se tosiaan, että peli on pikselipohjainen ja niin ollen kaksikulotteinen, tulee todennäköisesti pelästyttämään loitolle ne, jotka pelaavat tv-pelejä vain grafiikka-loiston takia, mutta eipä Konami ole heille peliään suunnannutkaan. Firmassa tiedetään, että löytyy riittävästi ihmisiä, joille pelit ovat enemmän kuin vain pelkkää näkyvää pintaa ja että juuri nämä pelaajat tulevat ihastumaan siihen atmosfääriin ja syvyyteen, joka on ominaista *Symphony of the Nightille* ja tekee siitä niin mainion pelin.

Voittoisan avausosuuden jälkeen vampyyrinmetsästäjä Richter Belmont seisoo lähellä portaita, jotka johtavat valtaisaan saliin, jossa itse Dracula asustaa. Juoni tuntuu

tutulta ja sen huomaa varsin pian muistut-tavan viimeistä rataa *Super Castlevania IV:ssä*. Vasta kun Dracula ja seuraavaksi ilmestyvä demoni on voitettu, *Castlevania: Symphony of the Night* alkaa toden teolla.

Pelirakenne PlayStationin *Castlevaniasa* muistuttaa *Castlevania II: Simon's Questia*, joka julkaistiin NES:ille yhdeksän vuotta takaperin. Viivasuorien, tasoloikkamaisten ratojen sijasta pelissä on valtasia linna, jota tutkitaan kartan avulla. Samaan tapaan kuin perinteisissä japanilaisissa roolipeleissä, päähenkilö Alucardilla on sekä taikuspisteet että ruumiinvoimia osoittavat pisteet, jotka kohoavat sitä korkeammiksi mitä enemmän hän onnistuu kartuttamaan kokemuspisteitään. Pelissä on lähes lukematon määrä erilaisia aseita, jotka valitaan valikoista ja jotka ovat teholtaan hyvin erilaisia riippuen siitä millainen vihollinen kulloinkin on voitettavana. Alucardin pitää seikkailun kuluessa jopa muuttua erilaisiksi eläimiksi voittaakseen jotkut hirviöt. Siten hänelle saattaa olla avuksi esim. kyky muuttua lepakoksi, lentääkseen johonkin toiseen luoksepääsemättömään paikkaan.

Symphony of the Nightissa on paljon tuntoisaa piirteitä, mutta se ilmapiiri, jonka Konami on onnistunut luomaan raskaina möyrivillä urkutaustoilla, valtavalla yksityiskohtien määrällä ja graafisilla valoeffekteillä, hakee vertaistaan. Pelkkä sen pohtiminenkin, että kuka oikeastaan odottelee tornin huipulla Alucardin saapumista sinne saakka, saa väreet kulkemaan selkäpiissä.



PSYGNOSIS



VOITON JA TAPPIONKIN UHALLA

Sen paremmin *Monster Trucks*, *Tenka* kuin *Speedsterkään* eivät muodostuneet sellaisiksi myyntimenestyksiksi, kuin *Psygnosis* olisi toivonut. Mutta Euroopan johtava pelien valmistaja ei luovuta niin helpolla. Syksyllä firma yrittää ottaa revanssin. Eikä kyse ole *Wipeout 2097:n* tai *Destruction Derby 2:n* jatko-osista.

Jo nyt firman pääkonttorissa, jossa useimpien pelien laatu testataan, vallitsee valtava hyörinä. Kaikki tämä sen varmistamiseksi, että kymmenet tuhannet E3:n kävijät saisivat oikean kuvan asioista Psygnosiksen messualueella.

Keneltäkään tuskin on voinut jäädä huomaamatta se magia ja ajanmukaisuus joka luonnehtii *Wipeout 2097*:ää. Psygnosis oli askeleen edellä kilpailijoitaan ja osoitti, että tv-peli, tanssimusiikki sekä nykyaikainen muoto voitiin saattaa yksiin. Yllättävien suunnan muutosten ja uusien aiheiden hakeminen ei ole mikään uusi juttu Psygnosikselle. Aina siitä alkaen, kun firma perustettiin - konkurssikypsän Imaginen tuhkasta joskus 1984 - on Psygnosis yrittänyt näyttää tietä muille eurooppalaisille pelinvalmistajille.

Psygnosis on tänään Euroopan suurin pelitehdas ja sillä on palveluksessaan yli 530 henkilöä ympäri maailman. Sisäisen tuotannon lisäksi, joka tapahtuu Liverpoolin pääkonttorin yhteydessä, Psygnosiksella on myös vähäisempiä studioita, jotka vastaavat esim. *Monster Trucksin* ja *Destruction Derby* -sarjan kehittelystä, sekä Bizarre Creations -porukka, joka tuotti *Formula 1:n*.

Yhtiön toiminta on parantunut ennen näkemättömästi sen jälkeen, kun yhteistyö Sony'n kanssa alkoi. Viimeisen vuoden tähän saakka suurin ponnistus, *Destruction Derby 2* PlayStationille, on jo esimerkiksi myynyt pelkästään Euroopassa runsaat 750000 kappaletta. Nämä menestykset ovat ajaneet Psygnosista vielä pidemmälle ja nyt firma suunnittelee panevansa pystyyn toimipisteen ja uusia tuotekehittelyryhmiä sekä San Franciscoon että Pariisiin.

Mutta kaikki ei ole silkkaa iloa ja riemua. Viime syksyn ja talven mahtavien myyntimenestyksien jälkeen - ennen kaikkea *Formula 1:n*, *Wipeout 2097:n* ja aiemmin mainitun *Destruction Derby 2:n* ansiosta - on Psygnosis kevään aikana ajautunut vakavien ongelmien äärelle. Osittain tämä johtuu siitä, etteivät heidän



Formula 1 kuuluu pohjolan eniten myytyihin peleihin. Linjakas moottoripeli on lumonnut mm. enemmistön ruotsalaisista PlayStationin omistajista.

viimeisimmät tuotteensa - *Monster Trucks*, *Tenka* sekä *Speedster* - ole lainkaan osoittautuneet niin mainioiksi peleiksi kuin niiden ympärillä käynyt ennakkokohu olisi antanut odottaa. Osinsyynä ovat olleet myös Psygnosiksen itsensä liian suuret lupaukset näiden pelien uuttaluovudesta.

Psygnosis on onneksi vikelästi tiedostanut nuo ongelmat ja satsaa nyt uuteen parempaan tuotekehittelyyn.

MUTKAT SUORIKSI

Formula 1 on, kenties hieman odottamattomasti, yksi parhaiten myytyjä PlayStation-pelejä pohjolassa. Moottoriurheilulla on ilmaisesti suuri määrä faneja, joten Psygnosis päätti tuottaa nopeasti pelille seuraajakin.

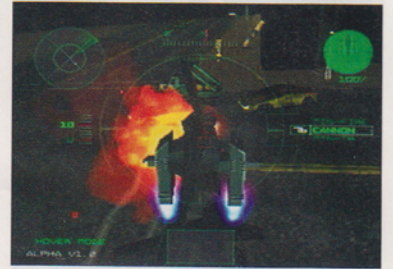
Odotukset ovat korkealla *Formula 1 '97:n* edessä. Yksi eniten odotetuista ominaisuuksista on, että linkkausmahdollisuus on poistettu kaksoispelin mahdollistamiseksi jaetulla näytöllä. Kuten muissakin PlayStationin autopeleissä viime aikoina, pelaajat voivat valita jakavatko tvruudun pysty- vai vaakatasossa.

Toinen suuri parannus on mahdollisuus ajaa oma Formula-autonsa tuusan nuuskaksi. Alkuperäisessä hän autoja ei voinut, kuten tunnettu kolaroida lainkaan, mikä vähentää pelin todellisuustunnetta. Sääolosuhteet ja rata-pohjan laatu ovat myös niitä uusia ominaisuuksia, joilla on tärkeä osansa *Formula 1 '97:ssä*. Luonnollisesti myös grafiikka tulee saamaan kasvojenkohotuksen ja Psygnosis lupaaile peliinsä myös realistisia ratoja sekä ainutlaatuisia valoeffektejä.

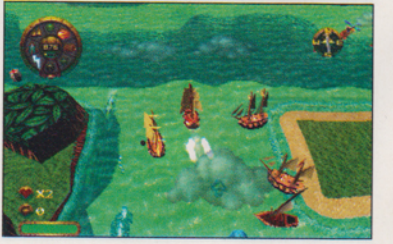
Lyhyesti sanottuna vaikuttaa siltä, että Psygnosis aikoo vetää mutkat suoriksi *Formula 1 '97* -pelillään, josta todellakin tuntuisi tulevan parempi kuin edeltäjästään.

KOVAA TOIMINTAA

Psygnosiksen tulevien julkai-



G-Police sijoittuu kohtalokkaan tuntuiseen maailmaan, jossa mahtavat valtaryhmittymät hallitsevat aurinkokunnan voimavaroja. Kuten tavallista Psygnosis panostaa mustaan painajaismaiseen maisemointiin ja tylyyn toimintaan.



Overboard on kiintoisa shoot 'em up -keitos, joka muistuttaa vahvasti vanhoja merirosvofilmejä, jotka lumosivat elokuvissa-kävijöitä 50- ja 60-luvuilla.



Indy Carin grafiikka muistuttaa melkoisesti Formula 1:n grafiikoita, mutta itse pelikonsepti tulee erottamaan pelit toisistaan.



Tenkan vastoinkäymisten jälkeen Psygnosis panostaa nyt Shadow Masteriin, joka on kovaotteinen shoot 'em up -peli kehittyneellä polygonigrafiikalla.

Siitä alkaen Psygnosis on pyrkinyt näyttämään tietä muille euroopan pelifirmoille.

sujen listalla ei toki ole pelkkiä vanhojen nimikkeiden uusia versioita. Yksi heidän tulokaslistansa kiintoisimman kuuloisista julkaisuista on kovaotteinen shoot 'em up -peli *G-Police*. Pelin aiempi työnimi oli *Bladerunner*, koska peli osittain perustuu saman nimiselle elokuvalle, mutta tekijänoikeuskysymysten takia Psygnosis ei saa käyttää juuri tuota nimeä.

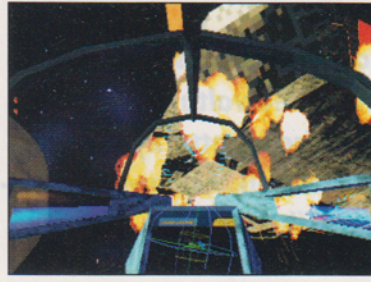
Kuten *Wipeout 2097*:kin, sijoittuu *G-Police* kohtalokkaan tuntuiseen maailmaan, jossa mahtavat valtaryhmittymät hallitsevat aurinkokunnan voimavaroja. Anarkian ja valtaryhmittymien hajoittamiseksi luodaan *G-Police*, helikopteriryhmä, jonka ensisijainen päämäärä on pitää yllä lakia ja järjestystä kaupungissa.

G-Policea voidaan kuvailla sekoitukseksi Segan kolikko-shoot 'em uppiä, *Gunblade N.Y.* sekä Setan helikopteriseikkailua, *Wild Choppers*, Nintendo 64:lle. Toiminta on varsin selkeää ja kaikki pelin enemmän tai vähemmän kehittyneet tehtävät pitävät sisällään paljon toimintaa sekä tuoreita shoot 'em up -osioita.

RAJUA SATSAUSTA

E3:ssa Atlantassa, kesäkuun lopulla, Psygnosis tulee esikatseluttamaan kaikki syksyllä ja talvella ilmestyvät pelinsä. *Formula 1 '97:n* ja *G-Police*n lisäksi luvassa on muitakin kiintoisia tuotteita. Aavistuksen verran *Doomin* kaltainen *Shadow Master* on peli joka venyttää PlayStationin graafisia ominaisuuksia. Toinen toimintapainotteinen peli tulee olemaan *Colony Wars*, joka ainakin ulkoisesti muistuttaa Electronic Artsin *Darklight Conflictia*, joskin on huomattavasti hienompi.

Rascalissa on hyvin paljon *Super Mario 64*:ää muistuttava ulkonäkö ja se tapahtuu kolmiulotteisessa maailmassa, missä pullero nuori mies ratkoo erilaisia ongelmia ja tehtäviä. Pelin grafiikka tuo mieleen sarjakuvalehdet, mikä puolestaan luo peliin koomisen tunnelman. *Overboard* on



Colony Wars on jälleen yksi Liverpoolissa toimivan Psygnosisin shoot 'em up -peli. Kuten useimmissa firman peleissä, myös *Colony Wars*issa on vaikuttava grafiikkapuoli.



Omlaatuinen taseloikkapeli, *Rascal*, seuraa lippispäistä poikaa, joka on joutunut aivan väärään paikkaan aivan väärässä ajassa.

puolestaan nimenä eräälle toiselle seikkailutyypille ja varsin kekseliäälle Psygnosisin pelille. Siinä ohjailaan aarteita metsästävää merirosvolaivaa.

Psygnosisin kaikkein vahvin kortti on kuitenkin edelleen kilpa-ajon, joten he eivät tyydy vain *Formula 1 '97:ään*, vaan julkaisevat vuoden lopulla toisenkin kilpa-ajon nimeltä *Indy Car*. Hieno grafiikka muistuttaa paljon F1-pelejä, mutta *Indy Car* tulee olemaan paljon toimintapainotteisempi kuin serkkunsa ja lisäksi omaamaan täysin erilaisen tunteen.

MAAILMAN JOHTAVA PELITALO

Psygnosis ei tule säästelemään ruutia vuoden 97 toisella puoliskolla. Jo nyt firman pääkonttorissa, jossa useimpien pelien laatu testataan, vallitsee valtava hyöriä. Kaikki tämä sen varmistamiseksi, että kymmenet tuhannet E3:n kävijät saisivat oikean kuvan asioista Psygnosisin messualueella. Psygnosis tietää, että tulevien pelien on oltava tasokkaita ja firmassa tajutaan, ettei pelkien klassisten nimikkeiden päivittäminen enää riitä. Siksi he eivät tänä vuonna tuotakaan ainutakaan seuraajaa sen paremmin *Wipeout 2097:lle* kuin *Destruction Derby 2:lle*kaan, vaan keskittyy niiden sijaan aivan uusiin pelikonsepteihin. Tällä kaikella Psygnosis toivoo voivansa ansaita paikan Sony'n tärkeimpänä ulkopuolisena pelintekijänä. Ennakkotoive ja päämäärä, joka voi johtaa yhtä hyvin voittoon kuin tappioonkin.

Tämä on Super Power -lehden lukijoille ilmainen osto- ja myyntipalsta. Ilmoituksia julkaistaan saapumisjärjestyksessä, eikä niitä luvata julkaistavaksi missään tietyssä numerossa. Kirjoittakaa ilmoitusteksti huolellisesti, jotta lehteen painettavaan ilmoitukseen ei pääse virheitä. Lähettäkää ilmoituksenne POSTIKORTILLA osoitteeseen:

TSEKKA myös sähköinen lähetysoikeus Super Powerin kotisivulta:
<http://www.semic.fi/superpower>

OSTETAAN

Ostetaan Nintendon pelejä. Maksan 40 mk kappale. Ostaan myös SNES-pelejä 90 mk kappale. Maksan postikulut. Puh. 03-473 5129. Mika Tamminen, Lepolahdentie 63 34870 Visuvesi.

Ostetaan PS-pelejä: Legacy Of Kain tai Pandemonium. Halpoja. Puh. 08-852 3628.

MYYDÄÄN

Myyn Nintendon, johon on tehty muutostyö (voi pelata sekä USA:laisia että europelejä). Mukana kaksi ohjainta, Gamegenie, puhdistusyksikkö ja seitsemän peliä - Super Mario Bros 3, Duck Tales, Megaman 2 ja 3, Kirby's Adventure, The Guardian Legend ja Little Nemo The Dream Master. Hp. 800 mk. Puh 08-339 785 / Lauri.

Myydään SNES-pelejä Donkey Kong Country (euro-versio) mh. 250 mk, Doom (jenkki) mh. 250 mk, Speedy Conzalez (jenkki) mh. 200 mk, Mickey Mania (euro) mh. 200 mk, TinStar (jenkki) mh. 150 mk. 09-362 978 / Kari.

Myydään SNES 16-bit USA-kone + ohjain + RCA-liitin. Hp. 200 mk, sekä Final Fantasy 3. Hp. 250 mk. Puh. 019-436 984 / Harri

SNES + 2 ohjainta + 13 + 8 peliä + scope ja sille 8 peliä mm. Killer Instinct, Mk3, Dkc, Super Mario Kart, Yoshis Island ja ThemePark. Osa peleistä on USA/Japanilaisia. Adapteri tulee mukaan. Hp. 1900 mk. Puh. 09-801 8051 / Osku.

SNES + 2 ohjainta + 4 peliä, mm. Super Mario World 2, Mickey Mania, Eartworm Jim. H. 800 mk.

Puh. 03-317 2302 / Martti

SNES, adapteri, 2 ohjainta + 3 peliä: Super Mario World, Super Metroid ja Super Proprotector. Hp.700 mk. Puh. 05-483 390 (kysy Pasia).

Nintendo 64 + 2 ohjainta + peli Star Wars Shadow Of The Empire. Kaikki käyttämättömiä ja tehtaan pake-teissa! H. 1800 Puh. 09-341 1256 / Jari.

PlayStation + 2 ohjainta + muistikortti + 2 demoa + 5 peliä: Twisted Metal, Motortoon GP 2, Striker 96, Cool Boarders ja Worms. Hp. 2500 + pk. Puh. 09- 222 7697 / Toni.

Sega Megadrive II + 2 ohjainta + 6 peliä + tarvittavat johdot ja ohjeet. Uusi. H. 900 mk. Puh. 05-345 6182. Kysy Kimmoa.

Myydään Sega Saturn + 2 ohjainta + adapteri + 11 peliä, mm. Virtua Fighter, Tomb Raider, Virtua Cop 2 + pistooli ja Sega Rally. Hp. 300 mk. Puh. 09-682 2276 / Aarne. Soita klo 17-21 tai jätä viesti.

Myydään PS-pelit (PAL): Need For Speed 120 mk, Chrash Bandicoot 200 mk ja Die Hard Trilogy 180 mk. Myydään lisäksi PS -demo CD:itä 10-30 mk/kpl. Hinnoista voi vielä vähän tinkiä. Puh. 09-364 412 / 040-528 7436 / Miika.

Myydään NHL 97 ja Wipeout Saturnille yht. 1000 mk, erikseen 500 mk. Puh. 017-465 3372 / Erkki.

SNES-pelit: NHL 96 180 mk, Star Wing (eur. versio) 180 mk, Super Star Wars (USA-versio) 150 mk. Puh. 09-389 6343 / Jere.

Super Power / Lukijailmoitukset, Kustannus Oy Semic PL 317 33101 TAMPERE

VAIHDETAAN

Vaihdetaan PS-pelit Tomb Raider ja Soviet Strike peleihin Soul Blade, Micro Machines V3 tai Swag Man. Sami Huovinen, Mäkitie 49 01390 Vantaa. Puh. 827 5920.

Vaihdetaan PS-pelini Twisted Metal peleihin War Hawk tai Wing Commander III, sekä Wipeout 2097 tai Tomb Raider Porsche Challengeen. Puh. 06-514 3125 / Jari.

Vaihdan PlayStation-pelini Porsche Challenge PS -peleihin Suikoden tai Crash Bandicoot. Pelien täytyy olla PAL-versioita. Samuli Nikkanen, Salokokuja 3 a 3 11100 Riihimäki. Puh. 019- 737 714.

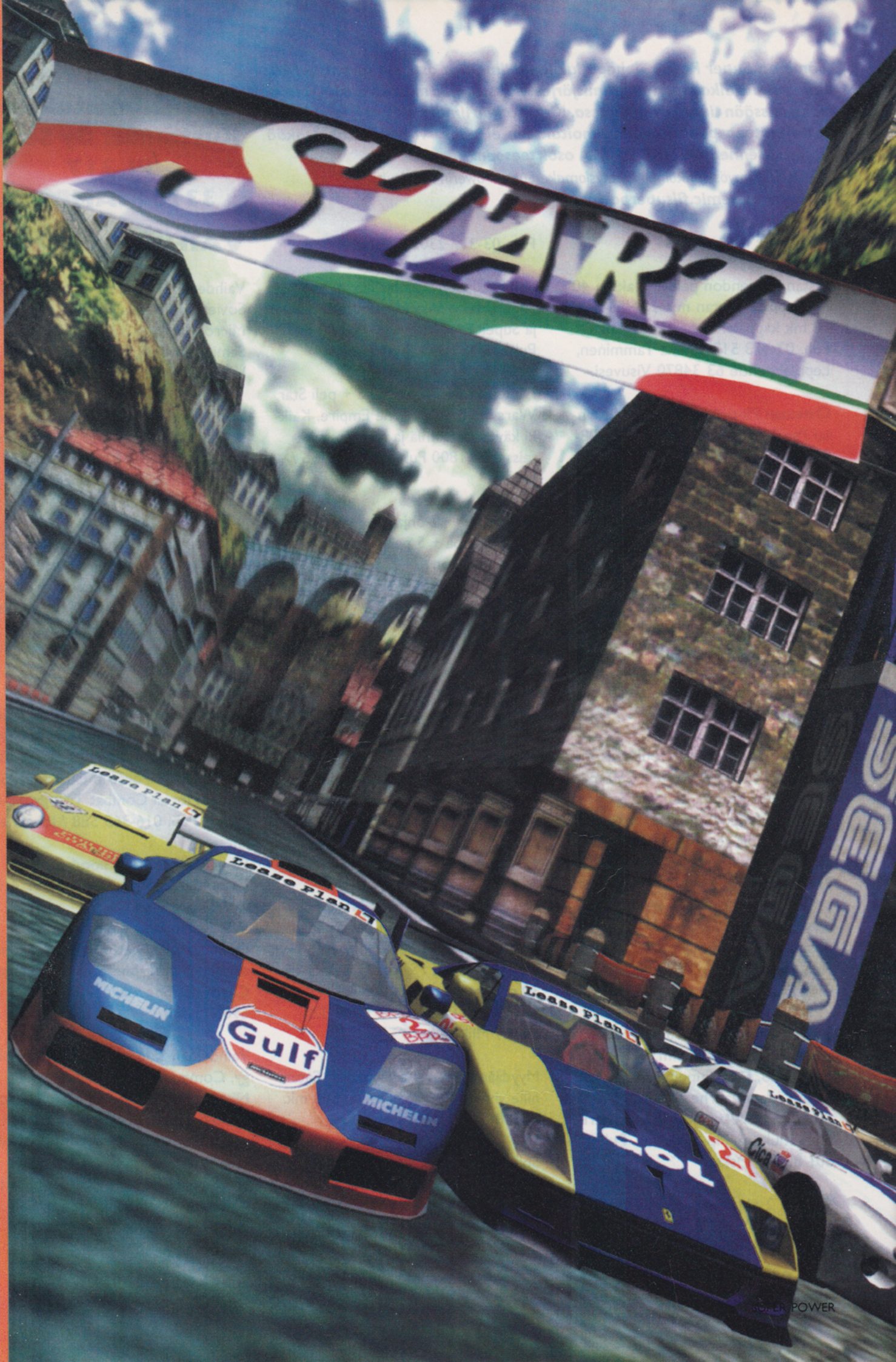
Vaihdetaan PS-pelit Chrash Bandicoot, Tekken, Wipeout, Alien Trilogy, Resident Evil, Command & Conquer, Formula 1, NHL 97, Tomb Raider, peleihin: Porsche Challenge, Soul Blade, Mortal Combat Trilogy, Soviet Strike. Puh. 016-365 588 / Johannes.

PS-peli Kileak The Blood peleihin Doom tai Worms. Puh. 05-367 4187.

Vaihdetaan Saturnin Command & Conquer ohjaimettomaan hyväkuntoiseen 3d ohjaimettomaan Nights: Christmas Special:iin. Puh. 03-633 6905 / Kari.

Vaihdetaan Saturnin pelit Alien Trilogy, Command & Conquer, Nights+pad. Vaihdoissa otan: Legacy of Kain, Soviet Strike, Crow. Myyn pelejä. Puh. 040-588 7800 / Kouvola.

SNES-pelini NHL 94 ja Street Fighter II peleihin Theme Park ja Sim City. Puh 02-438 5070



POWER



Unelmia tulevaisuudesta

Rahapelihalleissa sitä voi alkaa uneksimaan kaikenlaisia. Täältä nimittäin pelit käännetään sinunkin tv-konsolillesi, joten pidä varasi ja suorita koepelisi niin kauan kuin se maksaa ainoastaan pari markkaa.

Haluaisitko tietää mitä pelejä tulet pelaamaan kotonasi noin vuoden kuluessa? Mene silloin lähimpään pelihalliin. Useat sieltä löytyvät pelit muokataan nimittäin sieltä Nintendo 64:lle, PlayStationille ja Saturnille. Syy siihen, että pelit tulevat ensiksi pelihalleihin, on yksinkertaisesti siinä, että maksullisiin pelikoneisiin on teknisesti helpompaa kehittää hienoja pelejä. Valitettavasti monien teknisten ja graafisten hienouksien siirtäminen täydessä mitassa tavallisille kotikonsoleille on usein mahdotonta. Siksi voi kannattaa pelata pelejä myös alkuperäisessä ympäristössään.

Ikävä kyllä ei ole paljonkaan pelihallin pitäjiä, jotka tajuaisivat pitää kaikkein uusimpia ja kuumimpia pelejä valikoimissaan. Monissa paikoissa kilisevät samat vanhat pelit vuodesta toiseen. Jossain voi seistä vilkkuva ja pölyn peittämä pelikone nurkkaan unohdettuna, vaikka rakkine olisi jo hyvinkin ansainnut päästä eläkkeelle.

Pelihallien tarkoitushan olisi esitellä uusimpia ja parhaimpia pelejä. Sillä halleilla syntyvät toiveet siitä, että voisi tulevaisuudessa pelata omaa suosikkiaan miten monesti tahansa omalla konsolillaan, ilman että tarvitsisi syöttää koneeseen kolikkoja kolikkojen perään.

Me olemme pelanneet tulevaisuuden parhaita pelejä jo tänään - ja arvostelimme ne asteikolla yhdestä kymmeneen - niin että sinä tietäisit mihin sijoittaa viimeiset kolikkosi omalla pelihallillasi. ▶

Scud Race

Segan AM2-osasto on kenties maailman tämän hetken paras pelien kehittäjä. *Virtual Racingin* ja *Daytona USA:n* menestystarinoiden jälkeen he päättivät yrittää tuottaa kaikkien aikojen realistisimman autopelin. Ja onnistuivat hyväkkäät.

Pelihalli ei olisi pelihalli ilman kilpa-ajopelejä. Jos ainuttakaan genren peliä ei ole näkyvillä, voisi yhtä hyvin painua suoraan tein kotiin. Sillä eihän peli-ilta, johon ei sisälly, tai joka ei huipennu kilpa-ajon pelikumppania vastaan - taikka parhaassa tapauksessa kumppaneita vastaan, jos hallissa on monta konetta kytkettyinä yhteen - ole mikään erityisen maukas peli-ilta.

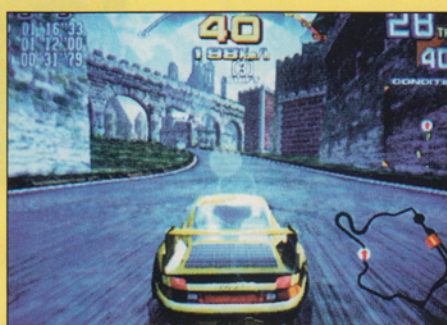
Kaikki *Daytona USA:ta* pelanneet tietävät mitä hyvältä autopeliltä on lupa odottaa. Nyt on yksi vieläkin parempi. *Scud Race* on kaikkien autopeliuneksijoiden dieselinkatkuinen unelma. Sitä tosin ei ilmeisesti ikinä nähdä tai kyetä todistamaan, pystyykö pelissä pysymään hengissä muutaman minuutin ajan.

Scud Race ei ainoastaan toimi vikkelästi, vaan se on myös ällistytävän hieno, ja ajotunnelma on enemmän kuin todellisen tuntuinen. Ajaminen yksinkertaisesti on juuri tätä. Siitä vakuuttuu viimeistään ensimmäisen vartin kuluessa. Ja kun sitten sukeltaa tunneliin, joka on rakennettu suoraan valtavan akvaarioläpi ja näkee kaikenlaisten kalojen ja delfiinien uiskentelevan kimaltelevan sinisen maailman sisällä, on unesta tullut täydellinen. Voit kiittää tuulen nopeudella ohi kilpakumppanien ja tuntee miten ajokki liittää sulavasti yli kumppareiden ja läpi kurvien. Kun neljä kierrosta on valmiina, on jo saman tekevää tuleeko sitä maaliin voittajana vaiko viimeisenä. Ajamaan pitää päästä joka tapauksessa uudestaan. Loviisa

ARVOSANA 9

En uskonut, että *Daytona USA:sta* pystyttäisiin ikinä panemaan paremmaksi. Aloin pelata sitä vuoden 95 alussa enkä ole kyennyt sitemminkään lopettamaan, vaikka Sega on sen jälkeen julkaissut jo neljä kilpa-ajopeliä, joukossaan *Sega Rally*. Mikään näistä peleistä ei kyennyt tuottamaan minulle samaa ajamisen kokemusta, kuin silloin, kun pääsin polkaisemaan kaasun pohjaan taustalla rimputtavien Daytona-musiikin itseasiassa melko keuhkojen, mutta samalla tutun turvallisten sävelten keskellä.

Sitten tuli *Scud Race* ja testattuani sitä vain yhden illan ajan, lakkasin pelaamasta *Daytona USA:ta*. *Scud Racen* radat ovat sekä pidempiä että upeampia ja autot nopeampia. Lisäksi tässä pelissä minä hallitsen koko ajan täysin tilanteen, kun juuri ennen kurvia polkaisen kaasun pohjaan ja vaihdan kakkosen silmään ja samalla väännän voimakkaasti ratista, niin että auto alkaa liukua, vaihdan kolmoselle ja alan varovaisesti oikaista autoa ja lopulta lykkään nelosen päälle ja näen miten nopeusmittari kohoaa kolmeensataan, samalla kun suhahdan ohi kilpailijoitteni viimeisellä suoralla ennen maaliviivaa. *Scud Race* on kilpa-ajopeli, jollaisesta olen aina uneksunut, enkä yhtään ihmettelisi, jos seuraavat kaksi tai kolme vuotta istuisin pelkästään ratin takana ja värisisin jännityksestä, kun spikkerin ääni ilmoittaa: "Gentlemen, start your engines." Topi



San Francisco Rush

Yksi ensimmäisistä kolikkopelien käännöksistä Nintendo 64:lle kilpa-ajopelien genressä tulee olemaan Atarin *San Francisco Rush*. Pelissä on kyse Amerikan mäkisimmän kaupungin ympäriajosta - ajamatta ulos tieltä.

Kaikki autopelit eivät valitettavasti ole yhtä hyviä kuin *Scud Race*. *San Francisco Rush*issa saa tosin ajaa rahallaan paljon pidempään, mutta radat ovat vaikeasti ajettavia ja autot epäluotettavia. Lisäksi maisemat eivät ole



SUPER POWER

Virtua Fighter 3

Model 3 on tämän hetken kehittyneimmän kolikkopelikonnen nimi. Se on Segan valmistama ja tähän mennessä se on kehittänyt koneelle kaksi peliä. Ne ovat aiemmin esitellyt *Scud Race* sekä mikäli mahdollista vieläkin hiemempi beat 'em up -peli, *Virtual Fighter 3*.

Jos ei minun tapaani erityisemmin tykkää hakataan-toisemme-kuoliaaksi-peleistä, muttei toisaalta halua pelihallilla tyytyä flippereihinkään, *Virtual Fighter 3* on hyvä vaihtoehto. Taistelut eivät ole lainkaan verisiä - kyse on enimmäkseen tekniikasta - ja voidaan teeskennellä, että kyse on judosta tai jostain vastaavasta, jossa urheilijat pääasiassa iskevät vain melkein perille saakka. On pelissä silti toki kyse siitä, että pitäisi saada vastustaja hyvintähdätyillä potkuilla ja iskuilla maahan ja lisäksi pysymään makuullaan. Tätä sitten harrastetaan mitä moninaisimmissa ympäristöissä. Peliä pelattuaan tuntuu kuin olisi lomailut jossain eksotisessa maassa. Kampailut nimittäin saattavat tapahtua esimerkiksi pienellä trooppisella saarella, missä hiekka on kirkkaan valkoista, palmut huojuvat ja vastustajan voi selättää turkoosina kimaltelevaan meriveteen. Pinnan alla voi sitten nähdä vastustajan, tai huonossa tapauksessa itsensä, tarkkailevan kuplien lomasta pelästyneitä kaloja. Kaikki *Virtua Fighter 3:n* mestaruuskampailun osanottajat ovat äärimmäisen muotitietoisia ja ulkomuodoltaan upeita ilmestyksiä. Hyvin treenattuja kehoja, futuristisia voimailutossuja ja tiukkoja design-pukuja kaikissa sateenkaaren väreissä - siinä seikkoja jotka tekevät tästä pelistä elämyksen jopa niille, jotka eivät ole kovin tuttuja genren kanssa.



erityisen mielikuvitukseksaasti muotoiltuja. Kyse on pääasiassa maantieajosta, lukuun ottamatta muutamia poikkeuksia läpi lentokentän tai vastaavien paikkojen.

San Francisco Rushissa kaikki käy valttavan nopeasti. Siksi on vaikea ehtiä huomamaan nuolia, jotka viittaavat, että pitäisi kääntyä jollekin sivutielle. Jos erehtyy, ajaa päin seinää ja kiepahtaa ympäri, mutta se ei merkitse paljonkaan, koska seuraavaksi sitä löytää itsensä taas kilpakumppanin viereltä ikään kuin ei mitään olisi sattunut. *San Francisco Rushin* maasto on paljon kumpuilevampi kuin muissa autopeleissä. Pitkät kuoppaiset mäet tekevät ajamisesta äärimmäisen vaikeaa. Toisaalta pelissä ei ole monia kovin hankalia mutkia, jotka saisivat ajamaan suoraan ei-kenenkään-maalle tai sutimaan ympyrää radalla, jollaisia löytyy esim. *Daytona USA:ssa*. *San Francisco Rushissa* jopa pelaajan istuin värisee himpun verran, mikä tekee pelistä varsin paljon realistisemmän oloisen.

Loviisa

ARVOSANA: 9

Toisinaan tuntuu enemmänkin siltä kuin *San Francisco Rush* olisi lentopeli eikä autopeli. Joka kerta kun auto kääntyy alamäkeen, mitä sattuu melkoisen tiheään, se kohoaa ilmaan ja lentää ainakin korttelin mitan verran. Ja tuskin on ehditty takaisin maahan, kun jo uusi mäki ilmaantuu ja ajan pitää alkaa valmistautua uuteen hyppyyn. Ilmassa ei tietenkään voi ohjata autoa eikä myöskään vaikuttaa siihen milloin laskeutuminen tapahtuu. Lisäksi aivan liian usein osuu jokin tiukka käänne heti mäenharjan perään, minkä seurauksena auto lentää yleensä suoraan männikköön. Ikään kuin tuo ei jo riittäisi, Atari on lisätehosteeksi kehinyt peliin värisevän istuimen ja kytkimet.

Ainut asia mikä tekee *San Francisco Rushista* pelaamisen arvoisen, on sen pitkät radat. Se on myös kohtalaisen helppo, joten pelaamaan oppiakseen ei tarvitse tuhlat kourallisia kolikoita. Myöskään pelin grafiikka ei ole liian hienostunut, mikä merkitsee sitä, että Nintendo 64-käännöksestä saattaa tulla aivan kolikkoversion veroinen peli. Tosin värisevä tuoli täytynee korvata värisevällä hallintalaitteistolla.

Topi

ARVOSANA: 9

Kehitys kulkee vikkellä Segalla. Vain muutama vuosi sitten he julkaisivat ensimmäisen polygonipohjaisen beat 'em up -pelinsä, *Virtua Fighterin*. Silti *Virtua Fighter 3* on jo ainakin kymmenen kertaa parempi. Hämmöt ovat niin yksityiskohtaisia ja hyvin animoituja, että pelistä saa melkein todellisen kamppailun tunteen. Puhumattakaan sitten taustoista. Ottelut tapahtuvat helmeilevien purojen, sulavan lumen ja keinahtelevien laivojen keskellä ja toisinaan sitä lumoutuu niin grafiikan katseluun, että unohtaa kokonaan vastustajan mätkimisen.

Kun *Virtua Fighter 2* tuli, vertasin sitä *Street Fighter II:een*, koska molemmat pelit olivat suurimpiin parasta genressään julkaisujankoh-

tanaan, vaikeivat olleetkaan sen paremmin uuttaluovia kuin erityisen originellejakaan. Nyt Sega on - ja lisäksi vain parissa vuodessa - onnistunut siinä mikä otti Capcomilta kolme kertaa pidemmän ajan. He ovat tehneet pelille seuraajan, joka ei ole pelkästään tiettyjen osien päivitys, vaan kohottaa koko pelikonseptin täysin uudelle tasolle.

Virtua Fighter 3 on, heti *Scud Racen* jälkeen, paras kolikkopeli mitä minä tiedän. Ja minä en edes ihmeemmin pidä beat 'em up -peleistä.

Topi

Tekken 3

Alusta alkaen pelkkänä keskinkertaisena *Virtual Fighter* -kloonina pidetty *Tekken*-sarja on kehittynyt melkein yhtä suureksi kuin Segan vastineensa, kiitos pääasiassa PlayStation-käännöstensä. *Tekken 3* ei toki ole mitenkään yhtä hyvä kuin *Virtual Fighter 3*.

Tekken 3 on itseasiassa hiukan inhottava. Ääniefektit ovat niin hyvin tehtyjä, että tuntuvat melkein todellisilta. Jokainen iskun mäjähdyks ja mojahdus kuuluu selvästi, kunnes lopulta pelaaja alkaa jo voimaan pahoin moisen takia - ellei nyt satu olemaan kovin kylmäve-



ristä tyyppiä. Silloin hyvistä ääniefekteistä voi olla iloakin. *Tekken 3:n* grafiikka on jopa tarpeettoman tarkkaa. Ei ole kovin kiva katsella niskoja katkottavan tai kasvoja murskattavan. Sitä vastoin pelin haaste on ihan vetoava kaik-

kine hahmoineen. Vaikkeivät taistelujen maisemat olekaan erityisen ylellisiä. Tarkoitin, että pelissä ei nähdä hiekkarantoja, vaan pääasiassa betoniseiniä erilaisilla graffitimaalauksilla varustettuna.

Pelissä voi valita pelaako itse konetta vastaan, vai otteleeko ensin kumppanin kanssa ja myöhemmin koneen kera, kun kumppani on voitettu. *Tekken 3:ssa* voittaminen vaatii oikeiden hahmojen valitsemista. Parhaiten sopivan tyyppin löytämiseksi pitää vain kokeilla läpi kaikki hahmot. Se voi ottaa oman pikku aikansa, mutta on kyllä vaiheensa arvoista siinä vaiheessa, kun pääsee kirjamaan nimensä ranking-listan kärkeen ja silloinkin, kun huomaa nimensä pysyneenkin siellä vielä viikon päästäkin.

Loviisa

ARVOSANA: 7

Välttääkseni vanhoista hahmoista nalkuttamisen, on Namco päättänyt sijoittaa *Tekken 3:n* tapahtumaan 19 vuotta edeltäjänsä jälkeen. Siten saadaan tilaisuus nähdä miltä Paul Phoenix näyttää 60-vuotiaana partauroona tai tavata Marshall Lawn poika Forrest Law. Suositun Nina Williamsin kohdalla Namco empi tehdä vanhempaa versiota tai korvata häntä uudella hahmolla, joten tarinan mukaan hän on ollut 19 vuotta syväjäädytettyä eikä näin ollen ole vanhentunut lainkaan sitten viime näkemän. Todella käytännöllistä.

Piirretyt avaus- ja lopetusjaksot loivat molempien edellisten *Tekken*-peliin PlayStation-versioihin hienostuneen ulkomuodon ja sellaiset löytyvät nyt myös *Tekken 3:n* kolikko-versiosta. Ei tosin yhtä pitkiä kuin

PlayStationin *Tekken 2:sta*, mutta riittävän hienot pätkät silti, jotta pelaaja ihastuu ja alkaa haluta uusintaottelua.

Tekken 3 on tarkoitettu uudeksi luomukseksi, mutta sen pelaaminen muistuttaa suuresti *Tekken 2:n* pelaamista. Onhan grafiikka tosin hiukan parempaa ja hahmojen liikkuminen hiukan kehittyneempää, muttei läheskään *Virtual Fighter 3:n* veroista.

Topi



Aqua Jet

Vesiskoottereista on yhtäkkiä tullut suosittuja pelien yhteydessä. Nintendo selvästi aloitti suuntauksen *Wave Race 64:llä*, sillä sen jälkeen ovat sekä Konami että Sega tuottaneet kolikkopelit samaan genreen. Ja nyt jopa Namcokin.

Enää ei vesiskooterifanien tarvitse liata vesiiä bensinillä. *Aqua Jet* on nimittäin defintiivinen vesiskooterisimulaattori. Yhdellä kolkalla pääsee todentuntuiselle vesisafarille - tarvitsematta pukea päälleen kömpelöä pelastusliiviä. Pelistä saa elämyksen, joka tuntuu selvänä vielä paljon itse pelaamisen jälkeenkin.

Skootteri suhistelee eteenpäin aivan liian nopealla vauhdilla. Tosin väylillä meininki on enimmäkseen pientä hyppytystä. Ruudun reunoilla näkyy poijuja ja pelissä pitää pysyä niiden rajaamalla väylällä samoin kuin kurvata oikea-aikaisesti mutkissa, mikäli haluaa pysyä radalla ja tulla maaliin järjellisesti ajassa. Tietyin väliajoin radalla on ramppeja, jotka toimivat hyppyreina vedessä. Vaaditaan oikeita ajolinjauksia, mikäli pelaaja ei halua kadota veden pinnan alle jo paljon ennen maaliin saapumista.



Aqua Jetin grafiikka on hienoa ja kesäistä, täynnä selkeitä iloisia värejä. Radat eivät tosin ole yhtä hienoja ja monipuolisia kuin *Wave Race 64:ssä*. Muutamia delfiinejä ja kaloja saattaa putkahtaa esille huvittavina yksityiskohtina, jos pelaaja yrittää ajella väylän ulkopuolella. *Aqua Jet* on kiva ja hiukan toisenlainen simulaattori, joka ei ole kovin vaikea hallittava. Ei se tietystikään sovi niille, jotka tulevat helposti merisairaiksi.

Loviisa

ARVOSANA: 7

Colikkopelien etuna on, että niitä voi ohjaila paremmilla vehkeillä kuin pelkällä pikku käsiohjaimella. *Aqua Jetissä* esimerkiksi käytetään koko kehoa vesiskootterin kääntämiseksi oikealle tai vasemmalle. Pelaaja seisoo kootteria muistuttavassa mallissa, pitää tiu-asti kiinni ohjaimesta ja yrittää ohjaila täisevää menopeliä nojaamalla eri suuntiin. Hiukan kummallista on se, että *Aqua Jetin* grafiikka ei yllä samaan luokkaan kuin *Wave Race 64:ssä*. Tässä pelissä ei ole hirveästi lämmää, vaan vesikin näyttää yhtä tasapakulta kuin autopelien ratojen pinnat. Silloin illöin esiin nousee suuria aaltoja, jotka heittivät skootterin muutamien metrien ajaksi maan, mutta tämäkään ei vaikuta kovin edellisen tuntuilta. Eikä varsinkaan silloin, kun kaatuu veden alle, missä kalat iskentelevät ympärillä. Se tuntuu jo lähinä hölmöltä.

Aqua Jetin vahvuus sensijaan löytyy jo vainitusta skootterimallista, jossa pelaaja seisoo pelatessaan. Se heiluu ja värisee sinne ja tänne, ja minä joka tulen varsin helposti merisairaaksi, olen yleensä varsin sekaisin, kun astun ulos siitä maaliintulon jälkeen. Tuntuu ihan niinkuin olisi kaiketi käynyt oikeinkin vesiskootterin kanssa. Joten siinä suhteessa *Aqua Jet* on hyvin todentuntuinen. Ja se on hauska tuttavuus siten.

Topi

X-Men vs. Street Fighter

Se että *Street Fighter III* on jo julkaistu, ei silti estä Capcomia tekemästä pelejä, joissa esiintyvät päärooleissa *Street Fighter II:n* suosittu hahmot. Viimeisimmässä pelissään he kohtaavat muita vanhoja tuttuja hahmoja.

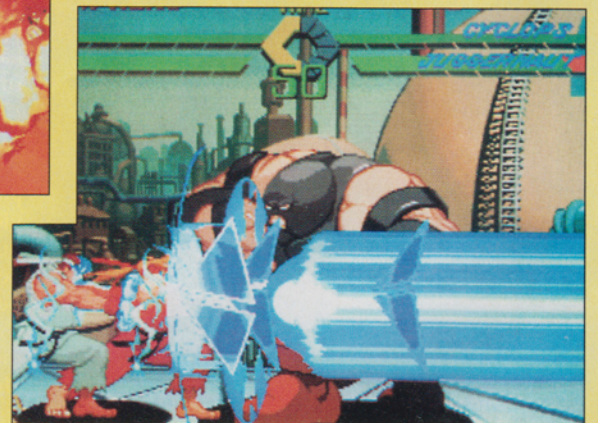
X-Men vs. Street Fighterin hahmot eivät vai- kuta kovin ihmismäisen näköisiltä. Pikem- minkin ne muistuttavat manga-sarjisten hahmoja. Pelissä on kyse siitä, että otetaan kahden hahmon avulla otteluja joko kump- pania tai konetta vastaan. Kun pelaajan yksi hahmo alkaa kadottaa voimansa, voidaan se nopeasti vaihtaa toiseen hahmoon. Siten se ehtii koota voimiaan taistelun kestäessä. Kuten tavallista, se joka lyö ja potkii eniten, kovimmin ja nopeimmin, voittaa, ja koko peli kulkee niin nopeasti eteenpäin, että mitään erityisiä tekniikoita on vaikea ehtiä kehittämään. Vaihtelut erilaisten potku- jen ja iskujen välillä, samalla kun yhä uu- destaan ponkaistaan kiukkuisena kohti vas- tustajaa, toimivat toki varsin sujuvasti.

Pelin grafiikka on kaukana esimerkiksi *Virtual Fighter 3:n* hienoudesta, mutta on sentään viehkon tavallisesta poikkeavaa. Joku tylmpi tyyppi voisi varmaan mieltä myös naishahmojen varsin teräväkieliseen replikointiin. Ja jos joku uskoo osuvansa vastustajaansa tulipalloja viskomalla, niin siihenkin on mahdollisuus.

Loviisa

ARVOSANA: 7

Arvostan yhä vanhoja *Street Fighter II:n* hah- moja ja pidän sen takia myös *X-Men vs. Street Fighterista*. Sen sijaan on hiukan tyl- sää, että uuden pelaajan on pelin kuluessa hyvin vaikea yrittää saada aikaan mitään järveviä suorituksia. Sii- hen vaadittaisiin, että tuntisi kaik- ki näppäinyhdistelmät jo ennes- tään ja että olisi kasvanut yhdessä Capcomin kanssa, pelaamalla jo- kaista uutta peliä tässä sarjassa



alkaen *Street Fighter II:sta* aina *Street Fighter Alpha 2:een* saakka.

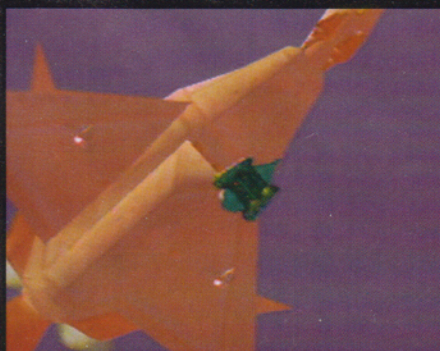
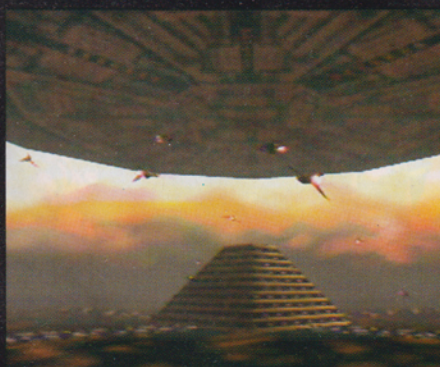
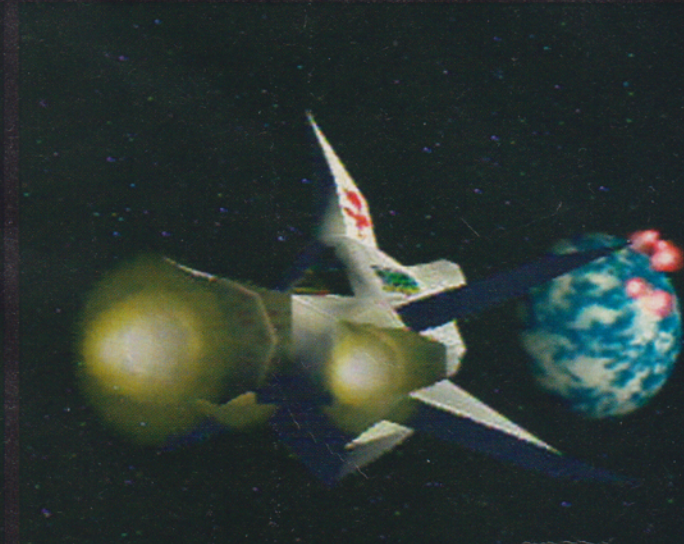
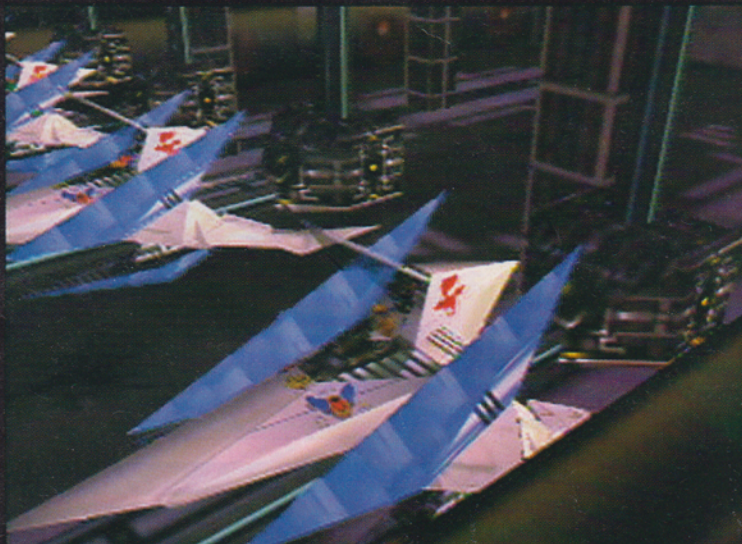
Sen sijaan arvostan sitä, että Capcom pi- tää tiukasti kiinni tyyppillisestä 2-ulotteises- ta grafiikastaan eikä yritäkään luoda mark- kinoille vielä yhtä *Virtual Fighter* -kopiota lisää, kun ei se kuitenkaan olisi esikuvansa veroinen. Juuri tällaisia beat 'em up -pelejä Capcom osaa parhaiten tehdä, ja sen se näyt- tää *X-Men vs. Street Fighter* -pelilläänkin, joka on yksi hieno *Street Fighter* -peli lisää, joskaan ei yhtä odotettu kuin *Street Fighter III*.

Topi

PELIKONE _____ Nintendo 64
 LUONNE _____ Shoot 'em up
 JULKAISIJA _____ Nintendo
 VALMISTAJA _____ Nintendo

Star Fox

Star Fox 64 ei ole mikään tavallinen shoot 'em up -peli. Se on audiovosiaalinen kokemus, joka vangitsee ja ottaa valtaansa, vaikka lopulta siinä onkin kyse vain avaruusalusten ammuskelusta.

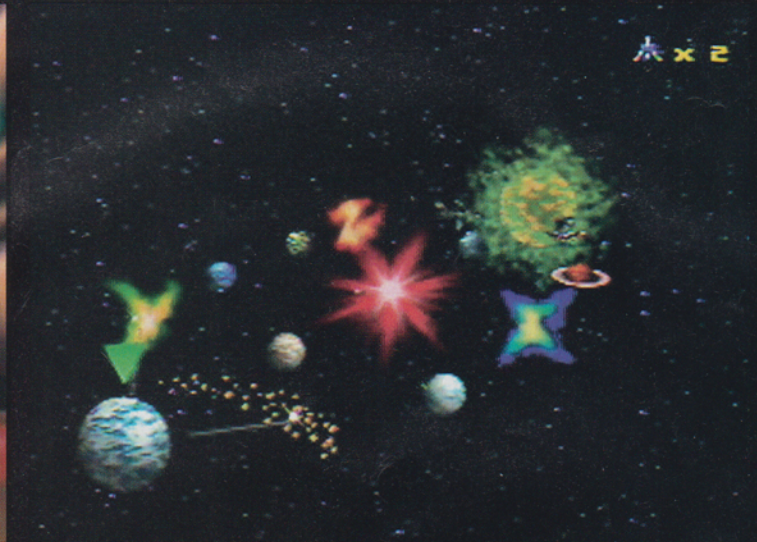
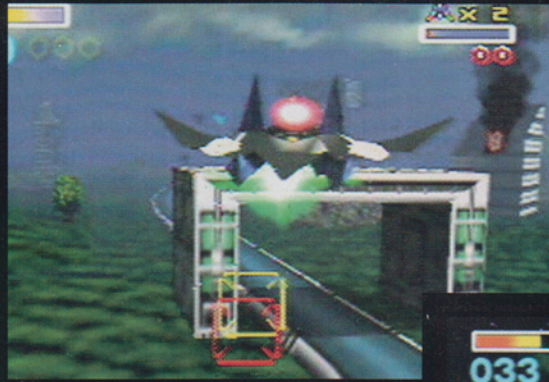


Super NES -peli *Star Fox* - Euroopassa paljon tunnetumpi kuin *Starwing* - oli Nintendon ensimmäinen kokeilu polygonipohjaisella 3D-grafiikalla. Silloin he käyttivät hyväksi erikois-kehitettyä grafiikkaprosessoria, Super FX:ää, ja brittiläistä pelifirmaa, Argonautia, joka kehittäi sekä pelin että prosessorin. Kun *Star Fox 64:n* kehittäly alkoi, sen paremmin Super FX kuin Argonautkaan eivät olleet enää kuvassa mukana. Nintendo 64 on riittävän voimakas konsoli kytäkseen hoitamaan pelin omillaan ja Nintendolla arveltiin, etteivät he enää tarvitsisi ulkopuolista apua 3D-grafiikan tekemiseen ja antoivat siten pääkehittelyryhmänsä hoitaa pelin tuotannon Shigeru Miyamoton johdolla.

Aivan kuten alkuperäisessä, on *Star Fox 64:ssäkin* kyse tuntemattoman conerialaisen ilmataisteluryhmän kamppailusta pahantahtoista imperiumia vastaan, jota johtaa hullu tiedemies, Andolf. Aiemmin Andolf asui Coneriassa, mutta joutui utojen keksintöjensä takia ajetuksi maanpakoon. Täynnä kostonhimoa hän aloitti hirvittävän sodan, jota nyt käydään koko aurinkokunnassa. Coneria panostaa jälleen, kuten aiemminkin, pieneen avaruusalusten iskujoukkoon, joka pienellä onnella ja runsaalla taidolla pystyy löytämään Andolfin ja lyömään hänet. Mukana ovat Fox-kettu, Falco-haukka, Peppy-kaniini ja Slippy-sammakko, jotka siis jälleen pääsevät avaruusseikkailuihin.

Monet piirteet *Star Fox 64:ssä* poimittiin suoraan *Star Fox 2:sta*, joka kehiteltiin SNES:ille pari vuotta sitten, muttei tullut ikinä julkaisuun. Käsikirjoituksen teko oli yksi eniten aikaa vieneistä vaiheista. Kasetin 96 megabitistä lähes kolmannes kuluu sämplätyn puheen tallennukseen. Keskustelu urhean Fox-sankarin, happaman Falconin, mestariohjaaja Peppyn ja hermoilevan Slippyn välillä saa pelin todella elämään ja heidän jo muutenkin vahvat persoonansa tulevat siten vieläkin selkeämmiksi.

Huolimatta siitä, että *Star Fox 64* osittain rakentaa 16-bittisen pelin pohjille, sisältää se monia täysin uusia piirteitä. Mukana on esimerkiksi kaksi muuta laitetta perinteisen Arwing-aluksen lisäksi: Toinen on panssarivaunu, joka on äärimmäisen joustava liikkeinen ja kykenee



hoitelemaan hyökkäyksiä sekä ilmasta että maasta käsin. Toinen alus taas on sukellusvene, joka erotuksena Arwingistä ja panssarivaunusta omaa täysin omanlaatuisensa asearsenaalin. Kolme alusta yhdessä analogisen käsihallinnan kanssa luovat varsin epätavallisen kokemuksen.

Toinen parannus *Star Fox 64:ssä* on, että siihen sisältyy muutama uusi ohjaustapa, joita voi käyttää Arwing-aluksen kanssa. Jos vihollinen hyökkää takaa päin, pystyy aluksella esimerkiksi tekemään vikkelän silmukan ja siten pääsemään vastustajan taakse.

Kuten *Mario Kart 64:ssäkin*, on *Star Fox 64:ssä* myös mahdollisuus jopa neljän pelaajan samanaikaisen pelaamiseen. Battle Modesta käsin näytön voi jakaa neljään yhtä suureen osaan ja tällöin voi aivan yksinkertaisesti yrittää ampu alas vastapelaajien aluksia.

Star Fox 64 tukee myös Nintendon uutta *Rumble Pak* -laajennusta, joka asetetaan hallintalaitteiden alle, samaan tapaan kuin muistikortit. Kun alus törmää johonkin, koko ohjauslaite värisee voimallisesti, mikä kohottaa pelin tunnelmaa huomattavasti. *Rumble Pak* on jotain täysin uutta konsolirintamalla ja antaa aivan uuden pelituntuman, jollaisesta aiemmin on saanut nauttia vain pelihalleilla.

Nintendo on *Star Fox 64:ssä* käyttänyt niin monia audiovisuaalisia hienouksia, että itse George Lucas vihertyisi kateudesta, jos näkisi pelin. Jokaisella radalla on oma erottuva ominaislaatunsa - synkimmästä avaruudesta, jossa valtaiset tähtiristeilijät kohtaavat toisiaan, aina autioiden planeettojen hiekkadyynyineihin saakka. Ylipäänsä peli tuntuu hyvin tehdyiltä ja aidolta.

Star Fox 64 ei ole tavallisten standardien mukaan tehty shoot 'em up -peli. Shigerun maagiset sormet ovat taas olleet työssään ja vaikka pelin juoni tuntuukin hiukan lapselliselta, on se kokonaisuudessaan vangitseva ja mukaansa tempaava. Neljä eläinystävystä muodostavat yhdessä dynaamisen porukan, joka tekee tästä avaruusseikkailusta kiehovan, vaikkei normaalisti niin tykkäisikään shoot 'em up -peleistä.



MDK

PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJ Interplay
 LUONNE Shoot 'em up



Yhden viime aikojen eniten odotetun pelin nimi on MDK. Peli on merkillinen sekoitus shoot 'em upin ja seikkailupelin väliltä, ja se on PC-julkaisunsa jälkeen ollut melkoinen menestys. Myötävuoli johti käännoesteollisuuden käynnistämiseen hetimiten alkuperäisversion ilmestymisen jälkeen.

MDK kuvaa vaarassa olevaa maailmaa, jonka vallannut vieras rotu aikoo tuhota planeetan luonnonvarat. Valtaajien pysäyttämiseksi lähetetään matkaan sankari nimeltä Kurt, ainoastaan merkillinen kypärä apunaan.



Yksi pelin originelleimmista piirteistä on Kurtin käyttämä kypärä. Se nimittäin toimii yhtäaikaan sekä kiikarina että kiväärinä ja auttaa Kurtia havaitsemaan viholliset jo kaukaa edeltä, ampumaan inhat viholliset kuin myös tutkimaan vihollisten liikkeitä. MDK:ssa nimittäin pitäisi hiipiä eteenpäin ja ampua vastustajia järjestelmällisesti selviytyäkseen hengissä.

Pelin takaa löytyy amerikkalainen pelifirma, Shiny. Pelin eon kehitellyt sama mies, joka loi myös *Earthwood Jimin* ja sen seuraajan. Mick West vastaa PlayStation-käännöksestä ja kertoo peliin olevan luvassa useita

uudistuksia.

- Konsoliversioon tulee enemmän väriä. PC-originaalissa Shiny oli pakko pitää enintään 256 väriin samanaikaisesti. PlayStationilla voimme käyttää 32000 väriä. Tulemme sijoittamaan mukaan myös valoeffektejä ja läpinäkyviä kerroksia, joita Shiny ei kyennyt PC-versiossaan hyödyntämään.

Lyhyesti kerrottuna vaikuttaa Mick West tyytyväiseltä MDK:n käännökseen, joka PlayStationille julkaistaan syksyllä.

Baku Bomberman

PELIKONE Nintendo 64
 JULKAISIJA Hudson
 LUONNE Toiminta



Bomberman-sarja on nerokkaalla konseptillaan - joka koostuu pommeista, nyrpeistä hahmoista sekä monipelaajamahdollisuudesta - onnistunut soluttautumaan konsolimarkkinoille. Itseasiassa *Bomberman*-pelit ovat olleet jopa niin suuria menestyksiä, että itse Interplay osti kalliiseen hintaan lisenssin sarjaan, tehdäkseen peleistä PC-käännöksiä. Suurin piirtein samaan aikaan, kun Interplay aloit-

ti käännösten teon, alkoi myös Hudson värkätä kokoon omaa uutta 64-bittistä versiotaan pelistä, joka nyt kulkee työnimellä *Baku Bomberman*.

Pelistä löytyy sekä uusia että vanhoja juonteita. Uutta on kokonaan kolmiulotteinen Quest Mode, joka on sekoitus toimintaa ja arvoitusten ratkomista, ja tapahtuu interaktiivisessa maailmassa. Hieman vanhempi, mutta samalla klassisempi ja uskomattoman suosittu juonne *Baku Bombermanissa* on Battle Mode. Siinä voi jopa neljä pelaajaa yhtäaikaan räjäyttellä pommeja oikein sydämensä kyllyydestä. Pelipohja perustuu yhä mo-



nia vuosia vanhaan originaaliin, mutta Hudson suunnittelee oheistavansa mukaan muutamia yllätyksiä kehittyneiden 3D-efektien avulla.

Hudsonilta kerrotaan, että pelin pitäisi valmistua kesän loppuun mennessä ja toivon mukaan pelin Euroopan julkaisu saadaan ensi vuoden alkuun.

Goemon 5

PELIKONE _____ Nintendo 64
 JULKAISIJA _____ Konami
 LUONNE _____ Seikkailu

Ainut Goemon-peli, joka tähän mennessä on julkaistu lännessä, kastettiin *Legend of the Mystical Ninjaksi* ja julkistettiin yhtäaikaan SNES:in amerikkalaisen julkaisun kanssa. Aivan kuten nuo hiukan jo unohtuneet klassikot, on uusi *Goemon 5:kin* melko outo sekoitus toimintaa, seikkailua ja japanilaista huumoria. Pelissä seikkailevat kaksi kaverusta, Goemon sekä Ebisumaru, jotka joutuvat erilaisiin ongelmiin.

Goemon 5 on jaettu 3:een erilliseen osaan, jotka tosin uudesta pintasilauksesta huolimatta ovat varsin samanlaisia kuin aiemmissa peleissäänkin.

Suurinpiirtein yhden pelin kolmasosan aikana Goemon, tai Ebisumaru, käy eri kaupungeissa. Siellä voi ansaita rahaa ruoskimalla roistoja. Rahoilla taas voi ostaa erilaisia



tarvikkeita ja aseita. Sieltä voi myös löytää ennustajaeukkoja tai pelihalleja, joista voi onnella ja taidolla tienata isonkin omaisuuden. Suurinpiirtein yhtä suuri osa *Goemon 5:stä* tapahtuu kaupungin muissa osissa, mistä löytyy hirviöitä, jotka on lyötävä, jotta pääsisi etenevän pidemmälle pelissä.

Lopun aikaa pelistä kaverukset viettävät kaupunkien ulkopuolisilla erämailla, missä samaan tapaan kuin *Super Mario 64:ssä* ylittää esteitä ja voittaa vastustajia. Myös erämaasta löytyy piilotettuja esineitä, jotka ovat elintärkeitä pelin läpi selvittämiseen. *Goemon 5* on Konamin ensimmäinen seikkailupeli Nintendo 64:lle ja pelin on luvattu tulevan valmiiksi loppukesään mennessä. Toivon mukaan se myös käännetään englanniksi ja julkaistaan Euroopassa ensi talvena. Tosin todennäköisesti uudella nimellä.

Extreme G

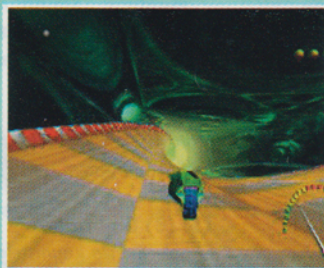
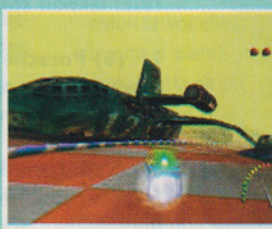
PELIKONE _____ Nintendo 64
 JULKAISIJA _____ Probe
 LUONNE _____ Kilpa-ajo

Extreme G:llä Acclaimi toivoo pystyvänsä osoittamaan olevansa yhä läntisen maailman paras pelitalo. *Turok: Dinosaur Hunter* oli suuri askel oikeaan suuntaan, mutta yksi peli tuskin pystyy vielä paikkaamaan Acclaimin kurjien elokuvapeliensä kanssa nuhraantunutta mainetta.

Extreme G on brittiläisen Proben kehittämä ja muistuttaa jonkin verran Psygnosiksen adrenaliinia irroittelevaa *Wipeout 2097:ää*, sekä peliasetelmansa että molempien futuristisen tunnelman takia. Kuten *Mario Kart 64:ssä*, voi tässäkin olla yhtäaikaan jopa 4 pelaajaa. Pelaajat ajavat raskaasti aseistetuilla moottoripyörillä korkeateknologisten kaupunkien ja graffiteilla koristeltujen tunnelien läpi, kilpailussa, joka on kaukana tavallisesta kilpa-ajosta. Kaikkiaan mukana on ainakin kahdeksan erilaista moottoripyörää ja kaksitoista rataa, joista voi valita. Probe lupaa todenmukaisia efektejä ja esteitä radoille. Sellaisia olisivat ainakin laava-meret, romahtavat rakennukset ja veden täyttämät tunnelit.

Musiikki oli *Wipeout 2097:ssä* varsin tärkeällä sijalla, mutta Probe ei ole vielä päättänyt jatkuuko linja samana. Ainakaan trip hop -musa ei olisi aivan väärä valinta tämän tyyppin tuotteeseen.

Extreme G julkaistaan USA:ssa marraskuussa, ja jos peli käännetään yhtä vikkellästi kuin *Turok*, saamme eurooppalaisen version käsiimme jo ennen joulua.



Toshinden 3

PELIKONE _____ PlayStation
 JULKAISIJA _____ Takara
 LUONNE _____ Beat 'em up

Toshinden oli kaikkein ensimmäinen polygonipohjainen beat 'em up -peli PlayStationille ja sen lisäksi, että se oli paljon hienompi kuin Saturnin *Virtual Fighter*, olisi Takara voinut saavuttaa nimikkeen avulla melkein millaisia menestyksiä tahansa. Sille tuli kuitenkin loppu, kun Namco julkaisi vain parin kuukauden päästä *Tekkenin*. Kun Takara seuraavaksi epäonnistui *Toshinden 2:n* kehittämisessä, firman tilanne painui alaviistoon. Nyt Takara on valmis revanssiin saman sarjan kolmannella pelillä.

Aivan kuten useimmissa beat 'em up -peleissä, Takarakin on luonut aivan uuden kokoelman hahmoja. Tosin mukana on muutamia vanhoja tuttavuuksiakin, mutta suurin osa on vaihdettu entistä kovempiin tyypeihin. Muiden muassa hahmojen joukossa esiintyvät villikissa Zola, robotti Adam sekä vanha Lo Fai, joka iästään huolimatta vaikuttaa yhä varsin kovakuntoiselta.

Takara on työskennellyt rankasti *Toshinden 3:n* parissa kehittämiseen uudenlaisia erikoishyökkäyksiä. Kuten tavallista näppäily-yhdistelmien suorittaminen sujuu vaila mitään ongelmia, piirre joka aiemmin on usein ollut pikemmin haitta kuin etu.

Takara on PlayStationin lyhyen elinkaarensa aikana tehnyt sen mitä useimmat muutkin pienet pelitalot tapaavat tehdä. Eli tehnyt virheen ja kadonnut ääntä pitämättä, minkä tilanteen se nyt selvästikin aikoo korjata. *Toshinden 3* tuskin tulee tekemään mitään isoa uudistuksia beat 'em up -genreen, mutta kyllä se muutamia uusia temppejuja varmaankin esittelee, kunhan tulee julki syksyllä.



UUDET PELIT

TÄHÄN LISTAAN ON KOOTTU KAIKKI MAALIS-HEINÄKUUSSA
POHJOISMAISSA JULKAISTAVAT UUDET KONSOLIPELIT

Nintendo 64

Super Mario 64	maalis
Pilotwings 64	maalis
Star Wars - Shadows of the Empire	maalis
Turok - Dinosaur Hunter	maalis
FIFA Soccer 64	huhti
Wave Race 64	huhti
Killer Instinct Gold	touko
International Superstar Soccer 64	kesä
Mario Kart	kesä

Super NES

Ms. Pac-Man	maalis
Mohawk & H. Jack	maalis
Mr. Do	maalis
F1 Pole Position	touko

Game Boy

Monster Max	maalis
Titus the Fox	maalis
Hugo	kesä
Wave Race	kesä

Saturn

Three Dirty Dwarfs	huhti
Area 51	huhti
FIFA '97	huhti
Hexen	huhti
NBA Live '97	huhti
Bug Too	huhti
Andretti Racing	huhti
Lost Vikings II	huhti
Return Fire	huhti
Tempest 2000	huhti
VR Pool	huhti
Saturn Bomberman	touko
Scorcher	touko
Super Puzzle Fighter II Turbo	touko
Fighters Megamix	touko
Actua Soccer - Club Edition	touko
ReLoaded	touko
Battle Station	kesä
Pandemonium	kesä
Sky Target	kesä
NHL Powerplay	kesä
Shining the Holy Ark	kesä
Swagman	kesä
Darklight Conflict	heinä
Independence Day	heinä
King of Fighters '95	heinä

Mega Drive

Williams Arcade Greatest Hits	maalis
NBA Hang Time	maalis

Playstation

Excalibur	touko
Crypt Killer	touko
Hyper Blaster	touko
Power Play Hockey	touko
Road Rage	touko
Speedster	touko
Carnage Heart	touko
Vandal Hearts	touko
Raven Project	touko
Wing Over	touko
Bubsy 3D	touko
Transport Tycoon	touko
Grid Run	touko
Swagman	kesä
Nanotek Warriors	kesä
Power Play Hockey	kesä
Megaman X3	kesä
Super Puzzle Fighter	kesä
Bedlam	kesä
Trash It	kesä
Test Drive	kesä
International Superstar Soccer Pro	kesä
Sentient	kesä
City of Lost Children	kesä
Rage Racer	kesä
Monster Trucks	kesä
Lifeforce Tenka	kesä
Castlevania	kesä
Broken Helix	kesä
Namco Museum Vol 4	kesä
Machine Hunter	kesä
Wreckin Crew	kesä
Liberator	heinä
Lethal Enforcers	heinä
Discworld 2	heinä
V-Rally	heinä
Agent Armstrong	heinä
Bubble Bobble 2	heinä
Tiger Shark	heinä
NBA Hang time	heinä
Rally Cross	heinä
Motor Mash	heinä
Battle Arena Toshinden	elo

*Kuten aina, julkaisuajankohdat
saattavat muuttua varoittamatta.*

SUPER POWER SUOSITTELEE

Tässä listassa on parhaita Super Powerissa arvosteltuja pelejä. Suluissa edellinen sija listalla ja listallaoloaika.

1. (1) Super Mario 64

Super Marion pelaaminen on elämys, jota ei voi verrata mihinkään muuhun. TV-pelit eivät tästä enää paljoa parane. (5 kuukautta)

2. (2) International Superstar Soccer 64

Konami näyttää kuka on kingi. Paras futispeli kautta aikain. (2 kuukautta)

3. (-) Mario Kart 64

Ei aivan yhtä hyvä kuin originaali, mutta vuoden hauskin autopeli yhtä kaikki. (1 kuukausi)

4. (-) Fighters Megamix

Hyvä näyttö sitä, että useita pelejä voidaan tarjota samassa paketissa. Hauskempaa ja täydellisempää beat 'em upia saa hakea - löytämättä. (1 kuukausi)

5. (-) Rage Racer

Täysikasvuinen versio Ridge Racerista on hyvä haastaja Porsche Challengeelle (1 kuukausi)

6. (4) Wave Race 64

Mahtavalla ajotuntumallaan WR 64 on omaa luokkaansa kaahailussa. (3 kuukautta)

7. (3) Soul Blade

Pesee sekä Toshindenin että Star Gladiatorin. Tekken 2 aseille. (3 kuukautta)

8. (5) Micro Machines V3

Pieniä hyvinvarusteltuja autoja. Täysin epätodellinen mutta uskomattoman hauska. (3 kuukautta)

9. (6) Intl. Superstar Soccer Pro

ISSP pistää ajatusta ja taktiikan tajuua vaativan peli-idean uusiksi. Paras PlayStation peli lajissaan. (2 kuukautta)

10. (7) Turok: Dinosaur Hunter

Iguana näyttää, että heillä osataan tehdä myös N64-pelejä. Tässä sekoitus seikkailua ja shoot 'em upia. (4 kuukautta)

11. (8) Porsche Challenge

Sony on löytänyt oikean rallitunnelman. Paras autopeli sitten Sega Rallyn. (3 kuukautta)

12. (-) Saturn Bomberman

Erityisen hauska monen pelaajan voimin pelattuna. (1 kuukausi)

13. (9) Tomb Raider

Coren actionseikkailu on edellen yksi parhaista. (7 kuukautta)

14. (-) Wave Racer

Muistuttaa Micro Machinesia, muttei pärjää tietenkään WR 64:lle. Suuri-pieni Gameboy-hitti. (1 kuukausi)

15. (8) Suikoden

Ei polygoneilla kaunistele, paras PlayStation roolipeli silti. (4 kuukautta)

PELIARVOSTELUT

TOPI

Suosii japanilaisia seikkailupelejä

Ikä: 22

Harrastaa: musiikkia

Pitää: RPG ja seikkailupelit

Vihaa: Amerikkalaiset pelit

Tämänhetkinen suosikki: Scud Race

MARTTI

Pitää kaikesta aasialaisesta niin kauan kuin missään ei näy Full Motion Videota

Ikä: 21

Harrastaa: Manga & itärannikon rap

Pitää: RPG & shoot 'em up

Vihaa: Full Motion Video

Suosikki: Star Fox 64

JOONAS

Viis veisaa käyttöohjeista, pääasia että saa ampua jotain. Vaikka Tetristä...

Ikä: Helppo

Harrastaa: Neljän seinän sisällä

Pitää: Väkivalta-, kilpa-ajo- ja ongelmapelit

Vihaa: Elokuvalisenssipelejä

Suosikki: Mario Kart 64

LOVIISA

Saa enemmän ihailijapostia kuin kukaan muu toimituksessa. Elää tyydyttävässä suhteessa tumman pelipojan kanssa.

Ikä: 20

Harrastaa: musiikki ja muoti

Pitää: Ongelmapelit

Vihaa: Shoot 'em upit

Suosikki: Scud race

JOHN

Pitää väkivaltaisista peleistä, joissa myös pääsee kaltaamaan mieluusti myös viattomia ohikulkijoita.

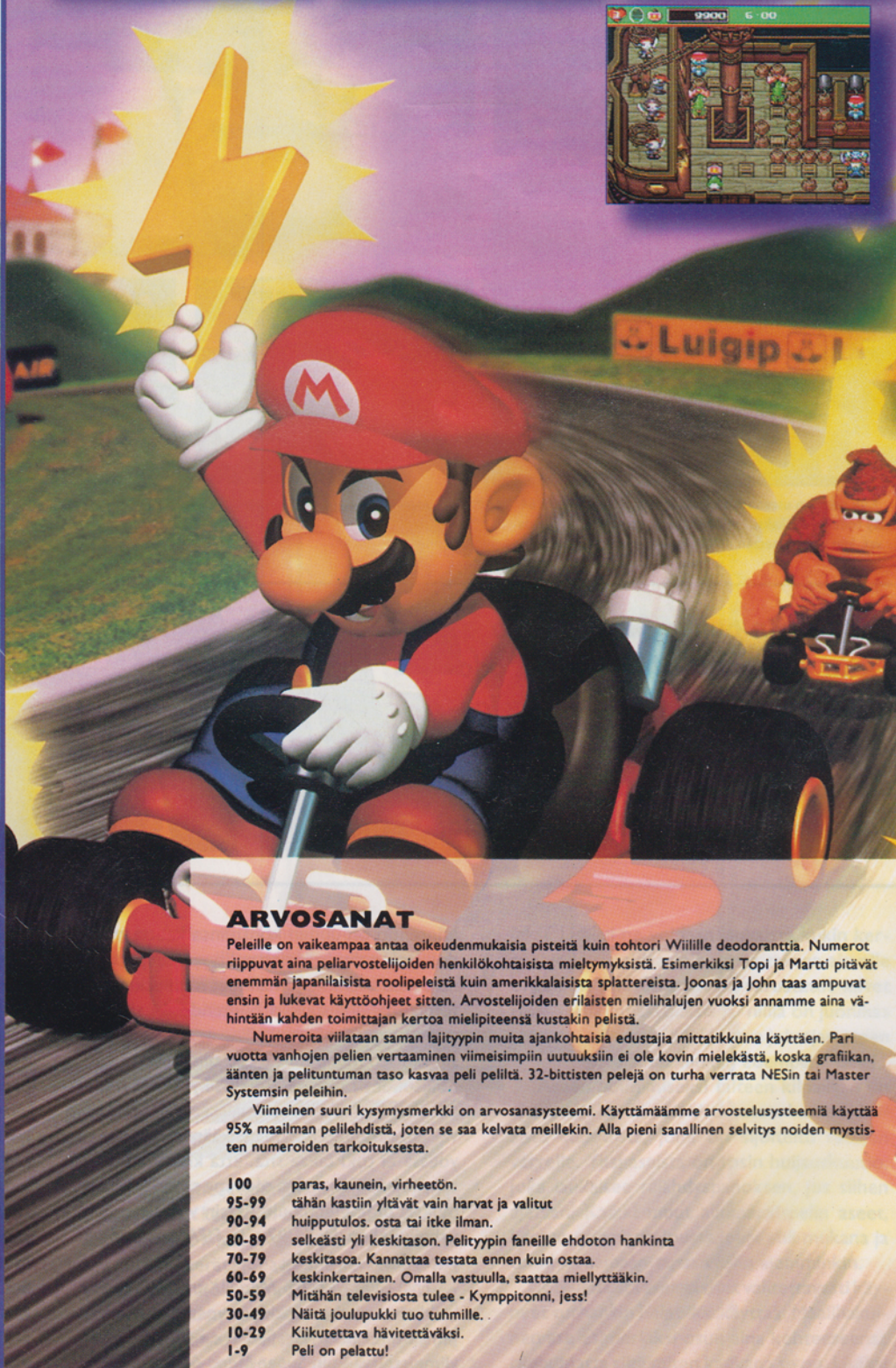
Ikä: 30

Harrastaa: lyijynraskas musiikki ja kauhufilmit

Pitää: Beat 'em upit

Vihaa: Lentosimulaattorit

Suosikki: Super Mario 64



ARVOSANAT

Peleille on vaikeampaa antaa oikeudenmukaisia pisteitä kuin tohtori Wiilille deodoranttia. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja John taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet sitten. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annamme aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä.

Numeroita viilataan saman lajityypin muita ajankohtaisia edustajia mittatikkuna käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisimpiin uutuuksiin ei ole kovin mielekäästä, koska grafiikan, äänen ja pelituntuman taso kasvaa peli peliltä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NESin tai Master Systemin peleihin.

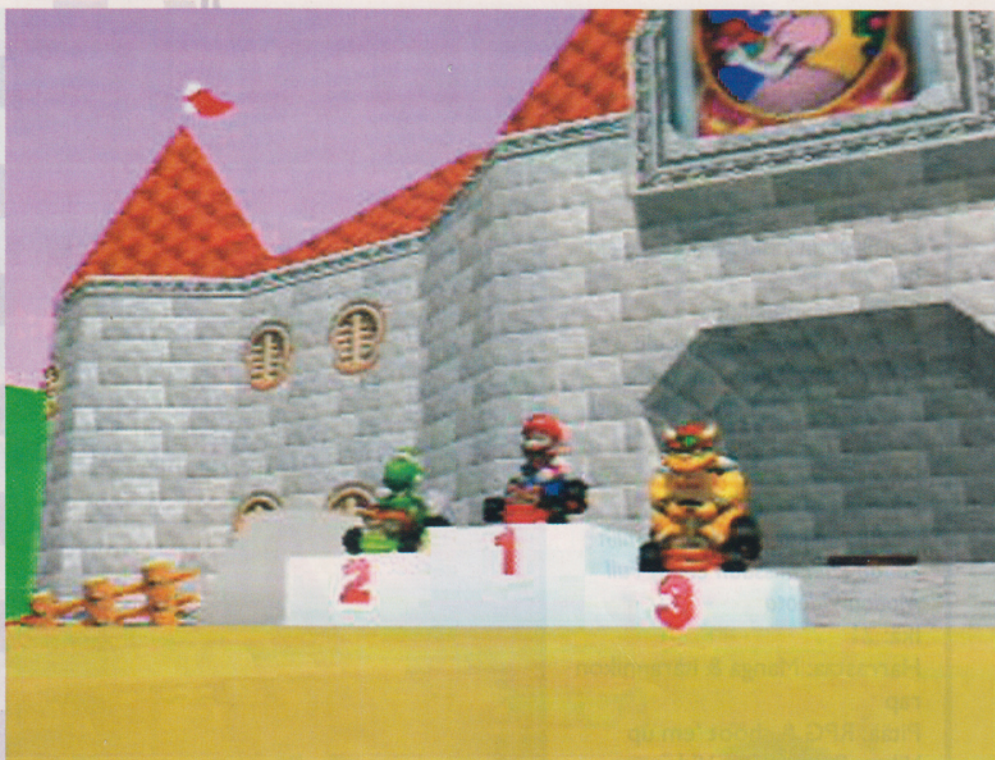
Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillemkin. Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

- 100 paras, kaunein, virheetön.
- 95-99 tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut
- 90-94 huipputulos. osta tai itke ilman.
- 80-89 selkeästi yli keskitason. Pelityypin faneille ehdoton hankinta
- 70-79 keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin ostaa.
- 60-69 keskinkertainen. Omalla vastuulla, saattaa miellyttääkin.
- 50-59 Mitähän televisiosta tulee - Kymppitonni, jess!
- 30-49 Näitä joulupukki tuo tuhmille.
- 10-29 Kiikutettava hävitettäväksi.
- 1-9 Peli on pelattu!

LUONNE _____ Kilpa-ajo
 JULKAISIJA _____ Nintendo
 VALMISTAJA _____ Nintendo
 JAKELU _____ Bergsala
 MYYNNISSÄ _____ 26. kesäkuuta
 PELAAJIA _____ 1 - 4
 PELIMUISTI _____ Muisti
 MUUT KONEET _____



Kun pelataan useamman kilpailijan kesken Mario Kart 64 käy todella hauskaksi. Jotkut graafiset yksityiskohdat katoavat, kun näyttö jaetaan neljään osaan, mutta nopeus säilyy samana.



Aivan pelin ensimmäiset radat eivät sisällä lainkaan tiukkoja mutkia tai vaikeita esteitä ja ovat siten omiaan vasta-alkajille.

Kun alettiin puhua Super Mario Kartin Nintendo 64-versiosta, odotuksen väreet kulkivat SNES-pelaajien selkäpiissä. Nyt valmis peli on täällä, mutta onnistuuko se vastaamaan mahtavia ennakko-odotuksia?

Mario

Nintendo on uuden konsolinsa kautta mahdollistanut täysin uuden pelityypin. *Super Mario 64:ssä* olemme jo nähneet mitä uskomattomia mahdollisuuksia Nintendo 64 sisältää nopeuden ja grafiikan hallinnan suhteen. Toisin sanoen *Mario Kart 64:llä* olisi kaikki mahdollisuudet muodostua vuosikymmenen kilpa-ajopeliksi. Pelkkä pinnallisesti huomattavaan parannus uuden pelikäännyksen yhteydessä ei toki takaa sitä, että klassinen pelituntuma säilyisi, mistä olemme saaneet kokemuksia mm. Electronic Artsin viimeisimpien urheilupelien *NHL '97:n* ja *FIFA Soccer 64:n* yhteydessä.

Ensi silmäyksellä *Mario Kart 64* saanee kaikkein kriittisimmätkin arvostelijat menettämään teränsä. Grafiikka on ainakin yhtä viimeisteltyä kuin *Super Mario 64:ssä* ja sama

pätee myös väreihin ja muotoihin. Mario kilpakumppaneineen näyttää paljon paremmalta kuin viimeksi ja ennen kaikkea on hahmojen ja niiden ajokkien animointi nyt paljon monipuolisempaa. Kuljettajat kallistuvat aidosti mutkissa ja yksityiskohdat, kuten savu-piippujen savut ja erilaiset hermoilevat olan yli vilkuilut tekevät hahmoista ja muista detaljeista pieniä mestariteoksia sinänsä. Näyttö kertoo selkeästi kunkin kilpailijan kulloisenkin aseman ja ajan kulun.

Mario Kart 64:n radat ovat pohjimmiltaan samaan tyyliin rakennetut kuin aiemminkin, mutta näyttävät silti samalla täysin erilaisilta. Suurin ero on tietysti se, ettei ajorata enää ole jatkuvasti lattea, vaan mutkittelee nyt sekä korkeus- että leveys suunnassa. Kummut, hyppyrit ja sillat on rakennettu samaan



Kart 64

tapaan kuin *Super Mario 64*:nkin maasto, samoilla väreilemättömän tarkoilla liitoksilla ja pintakuviointeilla.

Ajajat tuntuvat nyt paljon pienemmiltä kuin aiemmin ratojen ympärillä levittäytyvien valtaviin rakennelmien takia. Monilla radoilla on erilaisia liikkumisesteitä, esimerkiksi isoja linja-autoja moottori tiellä taikka raiteillaan puksuttavia pitkiä juonia. Niiden vierellä Mario ja muut hahmot vaikuttavat todellakin kuin joiltakin lilliputeilta jäättiläisten maailmassa. Mitä ratojen ulkonäköön tulee, niistä ei löydy juuri valittamista ja Nintendo tekee hyvän vaikutuksen kuten odotettu onkin.

Kaikki *Super Mario Kart*n vanhat ajajat ovat mukana pelissä, paitsi että Koopa Trooper on saanut tilalleen Warion ja Donkey

Kong jr. on korvattu yhtä nopealla isällensä. Voittaakseen erillisen kilpailun ja lopulta koko turnauksen, pelaajalle ei riitä se, että on vain nopea. *Super Mario Kart*n asearsenaalit ovat

Ensi silmäyksellä

Mario Kart 64 saanee kaikkein

kriittisimmätkin arvostelijat

menettämään teränsä.

myös lisääntyneet muutamalla uudella maku-palalla, joiden käyttöön on opeteltava. Punaiset ja vihreät kilvet ovat yhä mukana, mutta nyt niitä voi kerätä jopa kolme kerrallaan. Ne voi kiinnittää ajokin ympärille ja käyttää siten suojana muiden kilpailijoiden, hyökkäyksiä vastaan. Banaanit ovat myös mukana ja ne voidaan kiinnittää tertuiksi ajajan taakse suo-

jaksi. Lisäksi ne voidaan laukaista kukin kerran, jolloin voidaan aiheuttaa takana ajavalle ongelmia. Siniset, piikeillä varustetut kilvet ovat uusia tuttavuuksia ja niillä on juonikas taipumus hankkiutua johtajan eteen ja räjähtää hiukan edempänä tiellä.

Aseen poimimiseksi talteen kilpailijan on ajettava johonkin monista sateenkaaren värisistä kuutioista, joita on sijoitettu ratojen varrelle. Yksi aseista on tosin huijaukskuutio, joka laukaisee räjähdyspanoksen, jos siihen ajetaan. Kaikki muut alkuperäispelin aseet, lukuun ottamatta jousta, ovat yhä mukana ja toimivat samaan tapaan kuin aiemminkin.

Jotkut näistä aseista ovat valitettavasti käyneet turhankin helpoiksi käyttää. Maalihakui-nen ase esimerkiksi osuu aina kohteeseensa riippumatta siitä miten kaukana se on. Lisäksi



Mario arveli, että olisi aika pikku lomalle, pelastettuaan jälleen kerran prinsessan ja Sienivaltakunnan Super Mario 64:ssä. Niinpä hän kunnosti vanhan mikroautonsa ja ajoi tiehensä kohti erästä etelämerillä sijaitsevaa palmujen ja vesiputousten koristamaa saarta, täysin tietämättä, että hänen ystävänsä ja vihollisensa olivat saaneet täsmälleen saman idean.



Mario kosta mielusti jokaisen tynnyrin, mitä Donkey Kong on vyöryttänyt häntä kohti vuoden kuluessa.



Oikean kukkulan takana Bowser näkee vanhan rakkaan linnansa, vaipuu koti-ikävänsä valtaan ja tekee parhaansa saadaakseen mikroautonsa suorastaan lentämään sinne.



jos on kerännyt kolme kilpeä, ne voi asetella ajokin ympärille ja seuraavaksi poimia uuden aseensa, samalla kun vanhatkin aseet pysyvät kuitenkin hallussa. Tosin vihreän kilven löytäminen on tullut hiukan vaikeammaksi.

Pelissä myös asehyökkäyksistä toipuminen käy melkoisen nopeasti, josta johtuen sellaista vastustajien kohtaamisen iloa, joka oli ominaista alkuperäiselle *Super Mario Kartille*, ei pääse syntymään.

Saman suuntainen kehitys leimaa valitettavasti myös itse ajamista. *Super Mario Kartissa* ajokkien melkoinen vauhti ja liirailu aiheutti sen, että tarvittiin paljon harjoittelua erityisten ajotekniikoiden hallitsemiseen. Tässä pelissä vauhti ei ole läheskään yhtä nopeaa ja voitettuaan ensimmäisen cupin vailla mitään treenaamista, on vaikea silti tuntea itseään mitenkään taitavaksi. Edes vaikeimmassa turneessa ajo ei käy kovin nopeaksi, ja se lienee *Mario Kart 64:n* suurin pettymys. SNES-klasikossa radat olivat tarkkaan ja harkiten suunniteltuja pelaajien päänmenoksi. Esteitä, kuten öljyläikkä ja seiniä oli sijoitettu radalle niin, että niitä oli mahdollisimman hankala ohittaa ja sellaiset tiet, joilta puuttuivat reunukset saattoivat osoittautua täysin mahdot-

tomiksi selvittää lävitse. Varsinkin viimeisen cupin yleisesti pelätty Sateenkaarirata.

Sitä suuremmaksi kävi tyydytys jonkin radan suorittamisesta *Super Mario Kartissa*. *Mario Kart 64:n* Sateenkaariradalla on suojareunukset koko radan matkalla ja vain ällistyttävällä huono-onnisuudella ajaja pystyy ajamaan ulos tieltä. Jarrupainike on nyt ilmeisen tarpeeton lisuke ja pelissä on hyvin vähän mutkia, joissa tarvittaisiin jotain harjoitusta läpi selviytymiseen. Ratojen vaikeuksien painopiste on siis siirtynyt suuriin esteisiin, kuten tiellä oleviin juniin tai autoihin ja niin pian kuin oppii kiertämään ne, ei ratojen selvittäminen ole enää kovinkaan vaikeaa. Lisäksi eri ajajilla on varsin samanlaiset ominaisuudet eikä jonkun hiukan vaikeamman ohjaajan (Bowser tai Donkey Kong) valitseminen tunnu kovinkaan suurelta haasteelta, sillä heidän kärsivällisyytensä tai huippuvauhtinsa ei ole paljon suurempaa luokkaa kuin vaikkapa Prinsessalla tai Toadilla.

Pelaaminen itsessään ei siis ole yhtä hauskaa kuin *Super Mario Kartissa*. Nintendo 64:ssä on kuitenkin neljä hallintaporttia, ja kun ne otetaan kaikki käyttöön eri pelaajien toimesta, alkaa vasta varsinaisesti tapahtua. Edes

tällöin grafiikka ei menetä paljoa vakaudestaan ja kaikki toimii ilman nykimisiä. Vielä hausempaa tulee Battle Modessa, jonka radat tarjoavat aivan toisenlaisia ajoja, kiitos sen, että radat on jaettu eri kerroksiin, joilla on suuret korkeuserot.

Nintendo on puhunut tästä uutukaisesta innokkaasti parhaana kilpa-ajopelinä kautta aikojen, mutta poikkeuksellista kylläkin, peli tuskin kykenee täyttämään siihen kohdistettuja ennakko-odotuksia. *Mario Kart 64:n* peliä ei voi todellakaan verrata *Super Mario Kartin* vastaavaan ja olkoonpa sen grafiikka miten hienoa hyvänsä, loppujen lopuksi ajamisen ilo kuitenkin ratkaisee miten hyvä joku kilpa-ajopeli on. Peli ei yksinkertaisesti ole tarpeeksi nopea ja radat ovat hiukan turhan helppoja. Jos tämä peli olisi ollut ensimmäisenä tarjoamassa Marion ja hänen kumppanien sa kilpa-ajaja, olisi se kaiketiin keuhuttu tavaisiin kaikkien pelaajiensa toimesta. Nyt ei kuitenkaan voida olla vertaamalla sitä uskottomattomaan edeltäjäänsä ja lopputulos on siksi väistämätön: SNESin *Super Mario Kart* on yhä kaikkein hauskin kilpa-ajopeli mitä Nintendo on tuottanut.



Kamppailussa kultamitalista ovat kaikki keinot sallittuja.



Hävittyään monta kovaa kilpailua Mariota vastaan, ei Bowser enää uskalla vastustaa häntä. Mutta osoittaakseen, ettei hänkään mikään pelkuri ole, kostaa hän sen sijaan viattomille pingviiniraukoille.

RIITTÄMÄTÖNTÄ

Kesti melkoisen pitkään myöntää asia, mutta olen itseasiassa pettynyt *Mario Kart 64:ään*. Aivan kuten monet muutkin, aloin jännittäen odottamaan heti siitä hetkestä alkaen, kun kuulin suosikkipeleini olevan suunnitteilla seuraajan. Kun olin pelannut uutukaisen ensimmäisen radan lävitse, olin hyvin innoissani grafiikan ja kokonaisvaikutelman takia, mutta samalla tuntui kuin jotakin olisi ollut pielessä. Peli tuntui kulkevan hiukan liian hitaasti ja jokin pelin tuntumassa ei ollut oikein kohdallaan.

Pelasin läpi koko pelin (mikä ei ottanut erityisen pitkää aikaa) ja kieltäydyin yhä myöntämästä, että peli ei ollut aivan sitä mitä olin toivonut sen olevan. Istuuduin vanhan kelpo *Super Mario Kartin* ääreen ensi kertaa pitkään aikaan ja silloin tajusin heti miten kiva peli se itseasiassa oli. *Super Mario Kartissa* on nimittäin tämä maaginen tuntuma, joka uutukaisesta valitettavasti uupuu. Se uskomaton tyydytyksen tunne, kun varusti Donkey Kong Jr:n vihreällä kilvellä, se ällistytävä voitontunne, kun osasi aktivoida sienien juuri oikealla hetkellä ja liukua ohi johdossa olijan maalilinjalta.

Mario Kart 64 on hiukan liian muovisen tuntuinen ja hiukan liian kiltti tehdäkseen minusta huonon häviäjän - tai rehehtelevän voittajan - kuten *Super Mario Kart* saattoi tehdä. Radat eivät ole tarpeeksi hyvin suunniteltuja tarjotakseen kovinkaan pitkäaikaisia haasteita. Sitä vain liukuu eteenpäin ja yhtäkkiä huomaa voittaneensa kilvan tarvitsematta todella kamppailla sen eteen. Muutamia viikkoja peli tietysti saattaa säilyttää kiinnostuksensa, etenkin jos on mahdollisuus pelata neljään mieheen yhtäka. Mutta sitten sitä mieluummin kaivaa jälleen esiin vanhan *Super Mario Kartinsa*.

Mikko 89

Pelaaminen itsessään ei siis ole

yhtä hauskaa kuin

Super Mario Kartissa.

Nintendo 64:ssä on kuitenkin

neljä hallintaporttia,

ja kun ne otetaan kaikki käyttöön

eri pelaajien toimesta,

alkaa vasta varsinaisesti

tapahtua.

MAHTAVA SEURAPELI

Selvästikin tätä peliä pitää verrata *Super Mario Kartiin*. Minä satuin kuulumaan niihin, jotka kiersivät ympäriinsä ratoja tuossa SNES-klassikossa voittopokaalien ja täydellisten kierrosaikojen toivossa. Kilpa-ajosimulaattorina *Super Mario Kartissa* oli myös tiettyjä rajoituksia. Ei mitenkään hirveän todellisen tuntuinen esimerkiksi. Mutta hauskaa se oli ja vielä hauskemmas kävi peliseurana kanssa. Tästä näkökulmasta katsoen *Mario Kart 64* on tietysti vieläkin hausempi. Parempi tekniikka, mikä antaa herkullisemman grafiikan, tuimemmat radat, paremman hallinnan ja enemmän variaatioita. Ennen kaikkea on tosin kyse siitä, että *Mario Kart 64* on SEURAPELI. Ja suvereeni sellainen. Suuri osa lehtemme toimitusta on joskus kokoontunut tv:n äärelle kiihkeisiin mestaruuskamppailuihin, jotka usein repesivät suoranaiseksi vahingoniloin tai revanssinhalun orgioksi. Jo pelkästään se, että esimerkiksi pääsi joskus heittämään kilpikonnakilven veks suoraan Martin eteen, juuri kun hän arveli voiton olevan ulottuvillaan, on minun kirjoillani monen pinnan arvoinen kokemus.

Joonas 92

KAIKKIIEN AIKOJEN TOISIKSI HAUSKIN

Juuri sellaisten mestaruuskilpailujen kanssa, joista Joonas tuossa kirjoitti, minä eniten ärryn *Mario Kart 64:n* yhteydessä. Peli ei tunnu läheskään yhtä oikeudenmukaiselta kuin edeltäjänsä. Kuka hyvänsä voi voittaa pienellä onnella eikä enää vaadita sitä, että osaa todella ajaa mikroautoa, että on harjoitellut mutkien ajoa ja että tuntee ratoja ollakseen paras pelissä. Näin ollen peli menettää myös osan vanhaa viehätystään.

Jos sen sijaan vertaa *Mario Kart 64:ää* kaikkiin muihin viimeisen vuoden aikana julkaistuihin kilpa-ajopeleihin, on se aivan loistava. 16 pitkää ja erilaista rataa on selvästikin enemmän kuin vakava vaihtoehto sille mitä *Sega Rally* ja *Porche Challenge* voivat tarjota. Pelin kahdeksan hahmoa ovat lisäksi alkaneet huutaa ja nauraa toisilleen kilvan kestäessä, mikä tekee heidän persoonistaan entistä vankempia. Mahdollisuus ottaa jopa 4 hengen yhteispelejä on kuitenkin se ominaisuus, joka kohottaa pelin arvoonsa, ja kun valitaan turnauspelimuoto tai Battle Mode, ei ole olemassa moniakaan hausempia asioita, joita neljä ihmistä voi harrastaa yhdessä, kuin *Mario Kart 64:n* pelaaminen.

Niinpä, vaikkei *Mario Kart 64* todella vastaakaan minun korkeita ennako-odotuksiani, ei se jätä myöskään mitään epäilyksiä siitä, että kyse on kaikkien aikojen toiseksi hausimmasta kilpa-ajopelistä. Ja Luigi on palannut takaisin!

Topi 93

GRAFIikka 94

Suurin piirtein samaa luokkaa kuin *Super Mario 64*.

ÄÄNET 90

Vanhat melodiat purevat taas, joskin hiukan liiaksi sovitetuina. Plussaa Warion vihaisista kommentoinneista.

TUNTUMA 94

Hyvin suunniteltu, vaihtelurikas ja hauska, erityisesti monipeleissä.

HAASTE 89

Monta rataa, mutta eivät yhtä riippuvuutta aiheuttavia kuin alkuperäisessä. Kiinnostaa pidempään, jos pelaajia on useita.

YHTEENSÄ

Ei niin ylivoimainen kuin alkuperäinen, mutta silti vuoden hauskin kilpa-ajopeli.

92

PELITYYPPI _____ Kilpa-ajo
 JULKAISIJA _____ Namco
 VALMISTAJA _____ Namco
 JAKELU _____ Egmont
 MYYNNISSÄ _____ 13. kesäkuuta
 PELAAJIA _____ 1
 PELIMUISTI _____ Muisti
 MUUT KONEET _____

**Ridge Racer
 Revolution ei ollut
 sitä mitä odotimme,
 ja nyt kun Namco
 on saanut vielä
 kilpailijan Sonyta,
 on sen todella
 näytettävä mihin
 se pystyy.**



Rage Racer

Namco haluaa, kuten tavallista, olla suurin, parhain ja kaunein. Tällä kertaa he tarjoavat kilpa-ajoa miljoissa, joita ei sinänsä voi sanoa uusiksi. *Rage Racer* ei ole vain *Ridge Racerin* seuraaja, vaan oikeammin sanottuna sen täysikasvuinen versio, jonka grafiikka saa kuitenkin varhaisemman pelin kalpenemaan vertailussa. Sitä paitsi peli ei päästä otteestaan edes sisukkainta kilpa-ajoharastajaa.

Aikaisempaa peliä pelanneista kolme päärataa tuntuvat varmasti tutuilta. Ainakin epämääräisesti. Alkutaipale on suunnilleen samanlainen ja se ensimmäinen tunneli... Mutta paljon on tietysti muutoksiakin. Yksi tärkeimpiä on, että Namco on tehnyt *Rage Racerin* aivan uudella 3D-ohjelmalla, joka käsittelee polygoneja paljon tehokkaammin kuin ennen. Tämä vuorostaan on tuottanut siistimmän ja notkeamman grafiikan, mutta ennen kaikkea ohjelmoinnin mutkat on nyt päästy suoristamaan (tahaton vitsi). Pelissä riittää jyrkkiä mäkiä, huimaavia kielekkeitä, tiukkoja mutkia ja kiemuraisia tunneliteita, kun taas tienpinta vaihtelee mukulakivestä betoniin. Sitä paitsi valaistustehosteet ovat uskottoman hienoja sekä auringon- että neonvalossa, ja taustoissaon yhdistelty kaikkea mahdollista kreaikalaisista temppeleistä ja pyörivistä tuulimyllyistä aina post-modernistisiin pysäköintitaloihin - kerrassaan mielikuvitukselliseksi sekoitukseksi.

**Pelissä riittää
 jyrkkiä mäkiä, huimaavia kielekkeitä,
 tiukkoja mutkia
 ja kiemuraisia tunneliteita,
 kun taas tienpinta vaihtelee
 mukulakivestä
 betoniin.**

Eikä vain grafiikka ole uutta. Namco on jopa rakentunut uudelleen pelimootorin ohjelmoinnin ja lisännyt joukoittain uusia toimintoja. Luonnollisesti voidaan ajaa yksittäisiä kilpailuja, aika-ajaja tai pelkkä harjoitusajo, mutta yksi vaihtoehto on ylitse muiden *Rage Racerissa*: Grand Prix. Aivan kuten aikaisemminkin, valittavana on koko joukko houkuttelevia autoja. Vähintään kaksitoista - ehkä enemmänkin, jos huhut salaisista autoista ovat totta - huippuviritettyä kärryä on käytettävissä... Eipä sittenkään. Alussa on nimittäin tyydyttävä Lada-tyyliseen Team Gnade Esperanzaan. Jos haluaa jotain parempaa, on päästävä palkintorahoille auton parantamiseksi tai uuden ostamiseksi. Uusi auto voi maksaa useita tonneja tai jopa satoja tuhansia. Voittamisesta ja oikeiden ostopäätösten teosta tulee siten tärkeä taktinen osa peliä. On osattava valita omia kykyjä ja kunnianhimoa vastaava kulkuneuvo ja selvittävä kilpailusta

kulloisessakin luokassa. Kun on osoittautunut tarpeeksi päteväksi, pääsee eteenpäin, toisin sanoen käsiksi suurempiin palkintorahoihin mutta myös kovempaan vastukseen. Tuolloin voi halutessaan parantaa jo olemassaolevaa autoa paremmilla jarruilla, moottorilla, renkailla ja muulla. Askartelijat voivat jopa pikseli pikseliltä suunnitella uuden, aivan oman logonsa tiimille.

Kuten aikaisemmassakin pelissä, ajo tapahtuu kolmelle radalla, tai paremmin sanottuna kolmella eri versiolla samasta radasta. Vaihtoehtoisten reittien ansiosta radat tuntuvat kuitenkin tarpeeksi vaihtelevilta, ja ajaa voi myös vastakkaiseen suuntaan, pitämällä pohjassa oikeaa nappiyhdistelmää lähtöhetkellä. Sitä paitsi ajotekniikka muuttuu huomattavasti nopeuden kasvaessa ja autojen kehittyessä. Lisäbonuksena Namco on heittänyt mukaan Indy 500 -tyylisen soikioradan, jolla voi ajaa todella lujaa. Namco on myös ahkeroinut tehdäseen vastustajista älykkäitä. Joka kilpailussa pari kilpailijaa roikkuu perässä sen sijaan että he jäisivät paikoilleen kun heidät on ohitettu. On siis tarpeen tulkia ohitusreitit mutkissa ja suunniteltava ajaminen muutenkin tarkasti. Törmäykset eivät tuota näyttävää kolaria, mutta niissä menee joka kerta kallista aikaa hukkaan. Grand Prix: -voittajaksi pääsy vaatii ajotaitoa ja kovaa työtä. Ja se on näköjään myös Namcon mielipide.



KELPO HAASTAJA

Pari numeroa sitten arveltiin *Porsche Challenge* -tekevän selvää jälkeä PlayStationin kilpa-ajopelien joukossa. Ainoa kunnon haastaja astuikin kehään vasta nyt. *Rage Racer* sisältää suurimman osan siitä, mikä *Ridge Racer Revolutionista* puuttui, ja nyt tuntuukin yksinkertaisesti siltä, että Namco on saavuttanut huippunsa RR-konseptin kehityksessä. Grafiikan ja ohjauksen parantuminen on luonnollisesti itsestäänselvyys. Suurin ilonaihe löytyy kuitenkin uudesta pelityyppistä. Grand Prix tulee liimamaan kaikki kilpa-ajofanit kuvaruutujen ääreen pitkäksi aikaa - jo vain nähdäkseen kuinka lujaa huonoin auto, Team Assoluto Ghepardo, lopulta kulkee. Suuri plussa on luonnollisesti vastustajien ohjelmoinnissa. Välillä alkaa tuntua siltä, että osaa heistä kuljettaa eteenpäin raivo ja kostonhimo, kun he jälleen kerran palaavat ja paahtavat ohi viidennen kerran.

Kamppailua käydään nyt siis *Porsche Challenge* ja *Rage Racerin* välillä. Molemmat ovat huippuluokkaa, joten valinta on pienestä kiinni. Minun kirjoissani *Rage Racer* häviää pisteellä siksi ettei siinä ole kaksinpelua edes kaapelin välityksellä. Toisaalta, pelinä ja ajamisen tunteena tuskin saa enemmän vastinetta rahoilleen kuin *Rage Racerissa*.

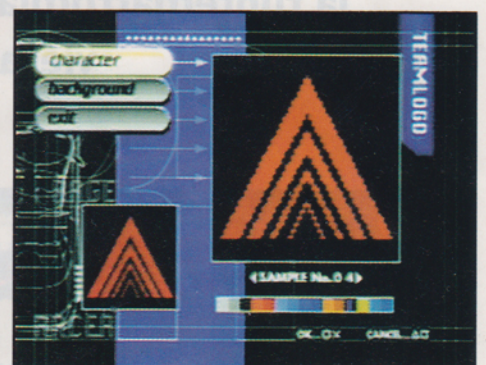
Joonas 91



AJOHULLUILLE JA OSTOVIMMAISILLE

Namco tuntuu horjuvan kuilun reunalla ja on rakentanut myös melkein kaikki *Rage Racerin* radat sellaisiksi. Välillä homma menee melkein liioitteluksi, mutta samanaikaisesti mäet - varsinkin alaspäin vievät - antavat tunteen todella lujaa ajamisesta. Ja juuri tämä vauhdintunne on pelin vahvuus. *Porsche Challenge* saa pisteitä pehmeästä ohjauksesta ja kaksinpelumahdollisuudesta, mutta eiköhän *Rage Racer* silti kiilaa edelle nopeilla ja kehitettävillä autoillaan. Pidän myös ajatuksesta, että voin suunnitella oman logon talliini ja että koko ajan on jotain uutta ostettavaa - ja sitä paitsi nopea ja suhteellisen helppo tapa tienata rahat siihen.

Topi 92



Kun Namco näki *Mario Paintin* ensimmäisen kerran, sai se inspiraation. Niinpä autopelin sisään upotettiin pieni piirustusohjelma.



Rage Racer - parempi kuin Linnanmäen ja Särkänniemen vuoristoradat yhteensä!

GRAFIikka 87

Nopea ja notkea animaatio herkullisin 3D-tehostein syksyisessä, hieman yksitoikkoisessa väriskaalassa.

TUNTUMA 90

Ohjaus on loppuunharkittu ja lähentelee täydellisyyttä.

ÄÄNET 84

Säästeliäät mutta hiotut äänitehosteet ja samplaukset. Ja onneksi aivan uusi musiikki!

HAASTE 93

Vaikka *Rage Racerissa* on vain neljä rataa, riittää puuhaa Grand Prix -voittajaksi haluavalla.

YHTEENSÄ

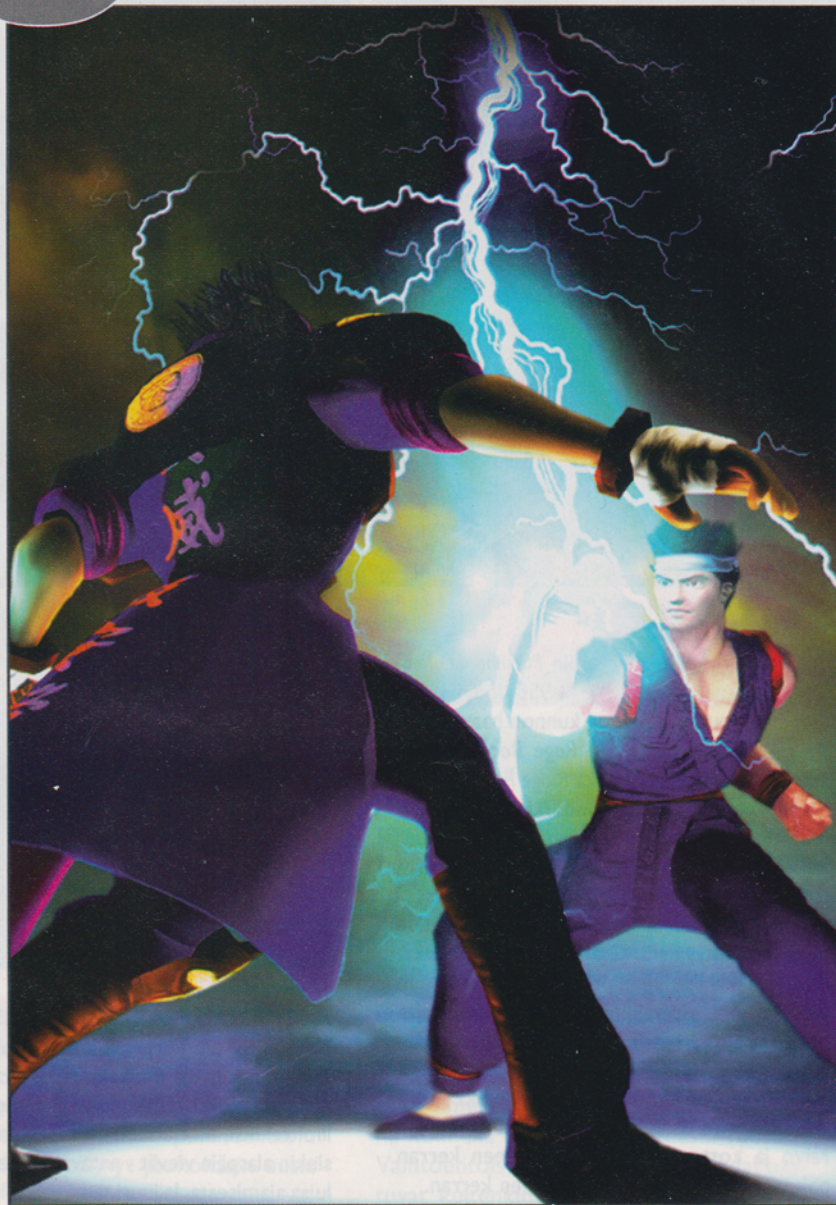
Selvästi paras peli Namcon sarjassa ja kelpo haastaja *Porsche Challenge*lle.

91

LUONNE _____ Beat'em up
 JULKAISIJA _____ Sega
 VALMISTAJA _____ AM2
 JAKELU _____
 MYYNNISSÄ _____ Kesäkuussa
 PELAAJIA _____ 1-2
 PELIMUISTI _____ Muisti
 MUUT KONEET _____

Fighters

Kuin kunnianosoituksena beat'em upien perinnölle on AM2 koonnut yhteen Virtua Fighter 2:n ja Fighting Vipersien hahmot ja heittänyt mukaan koko joukon muita tuttuja ja tuntemattomiakin vieraita.



Jälleen yhdellä Virtua Fighter -sarjan jatko-osalla Sega tuntuu pyrkivän voiton maksimointiin päästämällä nopeasti markkinoille niin monta tuotetta kuin mahdollista. Niin kauan kuin jatko-osat vain paranevat ja paranevat, ei asiassa toki ole mitään valittamista. Ja Fighters Megamix kestää kovankin kritiikin, vaikka AM2 on kieltämättä haukannut paljon, kun se on koonnut beat'em upiinsa 32 eri hahmoa kuudesta eri pelistä.

Turnauksen järjestäminen 32 pelaajalla olisi luonnollisesti kömpelö idea. Niinpä AM2 on päättänyt jakaa ottelut pienempiin joukkuepohjaisiin sarjoihin. Kamppailla voi esimerkiksi kuuden viperin, kuuden neidon tai kuuden ison tyypin kanssa ja niin edelleen. Joka

sarjassa seitsemäs vastustaja on salainen hahmo, jonka saa käyttöönsä heti sarjan voitettuaan. Kätketty porukka on lievästi sanottuna sekalaista seurakuntaa. Siellä on tosi voimakkaita hahmoja - kuten Jane Marshall Virtua Cop 2:sta tai sapelia heiluttava beduiini Siba, jonka alun perin piti olla Virtua Fighterissa - sekä pelkkiä vitsejä, kuten jättinälle Kumachan sekä Bark ja Bean Sonic The Fightersista.

Luonnollisesti pelissä on joukko muitakin pelaamismuotoja: Versus Mode, Survival Mode, Team Battle ja Practice Mode, joka on hyvin opetuskenkinen.

Puhtaasti grafiikan osalta Fighters Megamix ei pahemmin eroa edeltäjistään. Työtä johtanut

AM2:n Hiroshi Kataoka kertoo, että oli suhteellisen yksinkertaista yhdistää aineksia Virtua Fighter 2:sta ja Fighting Vipersistä, koska ne oli kehitetty samalle koneelle. Suurin vaikeus oli tasapainoittaa eri hahmojen väliset voimat ja luoda jokseenkin tasa-arvoinen pelikenttä. Tästä löytyvät myös pelin useimmat pelitekniset uutuudet. Fighters Megamix tarjoaa lukuisten hahmojen lisäksi myös valinnanvaraa pelityylien ja areenojen suhteen, jälkimmäiset seinien kanssa tai ilman. Uutta on myös se, että Virtua Fighter 2:n hahmoille on lainattu uusia iskuja ja tekniikkoja tulevasta Virtua Fighter 3:sta. Jopa Fighting Vipers -hahmot ovat saaneet asiaankuuluvan osansa uutuuksista ja yhteensä pelistä löytyy useita satoja uusia hyökkäystekniikoita ja yhdistelmiä.

Megamix



Yksi ensimmäisiä opeteltavia asioita on kumartuminen ja väistö sivulle L- ja R-nappeja käyttämällä. Hyvinajoitetun sivuliun voi kääntää sivuheitoksi, mikä on äkäisimpiä ja tehokkaimpia hyökkäyskeinoja koko pelissä. Toinen käyttökelpoinen kikka on toipua ilmassa, jos on sattunut juoksemaan päin upercutia tai saksipotkua. Tekemällä yksinkertaisesti voltin ja laskeutumalla jaloilleen pelaaja on heti valmiina antamaan takaisin samalla mitalla.

Luonnollisesti tällainen peli sisältää koko joukon salaisuuksia, joiden löytämiseksi on kuitenkin ahkeroitava. Pomohahmoja huhutaan tiedossaolevien lisäksi olevan ainakin pari lisää, kuten tosi omituisesti pukeutunut Kumachan. Ja kukapa tietää etteikö Sonic itse piileskelisi jossain? Japanilaisessa versiossa on jopa memory-tyylinen peli, joka tarjoaa myös herkullista artworkia pelaajan onnistuessa. Sitä paitsi pelissä on ainakin yksi kätkeyty valintaruutu, joka tarjoaa mahdollisuuden kuolemattomuuteen ja muihin huijauksiin.

Hiroshi Kataoka sanoi haastattelussa, että lähtökohtana *Fighters Megamixiin* oli, että beat 'em up -yleisö kaipasi ja vaati peliä, joka sisältäisi Segan kaikki klassiset hahmot. Tuosta voi ehkä lukea kaksoismerkityksiä, mutta muutaman viikon koepelaamisen jälkeen kukaan toimituksessa ei pidä *Fighters Megamixia* turhana tuotteena.

MELKEIN LIIKAAKIN

Fighters Megamix on jo melkein liikaa. Kuka ehtii opetella kaikki uudet hyökkäyskeinot ja kombinaatiot? Tavattoman pedagoginen Practice Mode on melkein välttämättömyys, mikäli haluaa keksiä kaikki hienoudet. Mutta eihän siinä mitään vikaa ole. Lisääpähän vain haastetta ja pelin elinikää.

Minun on tunnustettava, että alun perin olin hieman skeptinen koko idean suhteen. Ei kai kahta niin hyvää peliä, sekä joitakin irrallisia lisää, voi vain iskeä yhteen ja luoda jotain vielä parempaa. Ja kieltämättä AM2 on joutunut turvautumaan joihinkin kompromisseihin. *Virtua Fighter 2:n* hahmot ovat hieman karkeampia graafisesti ja taustat ovat hieman yksinkertaistettuja. Vastapainona pelissä on useita hyökkäystekniikoita *Virtua Fighter 3:sta*. *Fighting Vipersiin* verrattuna *Fighters Megamix*

tuntuu pelkäävän parannukselta. Tietyissä grafiikkaosioissa voi ehkä huomata pientä alasaajoa, mutta se on pikkuasia. Käyttäkää

sitä paitsi joitakin todella voimakkaita hahmoja, kuten uutta suosikkityttöäni Janea tai Sibaa, niin teillä on kesän voittaja beat 'em up -luokassa.

Parempaa esilämmittelyä *Virtua Fighter 3:lle* ei löydä.

Joonas 93

SIINÄ ON KAIKKI

Eipä sillä, että beat 'em up -peli paranisi pelkäämään hahmojen määrää lisäämällä - mistä *Mortal Kombat Trilogy* on hyvä esimerkki - mutta *Fighters Megamix* sisältää todellakin kaiken. AM2 ei ole tyytynyt vain kahden parhaan beat 'em up -pelin ottelijoihin, vaan on ottanut mukaan peräti kymmenen enemmän tai vähemmän tuttua ja käyttökelpoista hahmoa, joiden ansiosta peli ei lainkaan vaikuta sammaloituneelta kokoelmalta. Tietysti näkee, että jotkut hahmot ovat peräisin aivan erilaisista peleistä ja eivät siten ole yhteensopivia, mutta hymyhän siinä vain levenee, kun paksu nallekarhu kohtaa esimerkiksi Daytona-auton. Heti *Virtua Fighter 3:n* kolikkopeliversion jälkeen *Fighters Megamix* on paras beat 'em up nykytarjonnassa. Ja pysyneen sellaisena jonkin aikaa.

Topi 93

Lähtökohtana *Fighters Megamixiin*

oli että beat 'em up -yleisö kaipasi ja vaati peliä, joka sisältäisi

Segan kaikki

klassiset hahmot.

GRAFIIKKA 88

Hieman kalpeampi kuin *Virtua Fighter 2*, mutta nopeudessa ja notkeudessa ei ole moittimista.

TUNTUMA 93

Yhdistelmiä on paljon mutta ne ovat helppo oppia. Ohjaus on erinomainen.

ÄÄNET 83

Rätisevää teknomusaa mutta mainiot ja hyvin ajoitetut tehosteet.

HAASTE 94

Pitkään saa pelata ennen kuin kaikki mahdollinen on löydetty, kokeiltu ja voitettu.

YHTEENSÄ

Kattavampaa beat 'em up -peliä ei ole.

93





PLAYSTATION KESKUSYKSIKÖT

PERUSPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 1 peliohjain, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu
Nordic-hinta

989,-

SUURI TOIVEPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, 2 uutta peliä (valitse itse), scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu
Normaalihinta 2200,-

Nordic-hinta **1749,-**

MULTI X-PAKETTI

Multi X-Playstation, sis. 1 demo-CD, 1 uusi hint kork. 279 mk, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu. Tällä koneella pystyt pelaamaan kaikkia Playstation pelejä.

Normaalihinta 2275,-
Nordic-hinta **1799,-**

SÄÄSTÖPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, 1 uusi "salaista" peliä, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu
Normaalihinta 1700,-

Nordic-hinta **1249,-**

NORDICPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, 2 uutta "salaista" peliä, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu
Normaalihinta 2100,-

Nordic-hinta **1349,-**

SUURI MULTI X PAKETTI

Multi X-playstation, sis. 1 demo-CD, 1 peliohjain, 6 uutta "salaista" USA peliä, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu. Tällä koneella pystyt pelaamaan kaikkia Playstation pelejä.

Normaalihinta 4850,-
Nordic-hinta **2449,-**



Soulblade 319,-

Tomraiders 319,-



FIFA '97 299,-

Need for Speed 2 299,-



PGA '97 299,-

Suikoden 319,-



NHL '97 239,-

Virtual Pool 299,-



Madden '97 299,-

Alien Trilogy 169,-



V Rally 319,-

Command & C 319,-



V Tennis 299,-

Crash Bandicoot 319,-



Tekken 2 319,-

Dark Forces 319,-

SUORAAN HYLLYSTÄ

- Actua Golf 299
- Addidas Power Soccer'97 299
- AIV Global 269
- Area 51 299
- Batman Forever 299
- Battlestation 299
- Black Dawn 299
- Bubble Bobble 269
- Bust A Move 2 269
- Carnage Heart 299
- Cheesy 299
- Command & Conquer 319
- Contra 269
- Cool Boarders 319
- Crash Bandicoot 319
- Crow 299
- Crypt Killer 319
- Dark Forces 319
- Descent 2 299
- Destruction Derby 2 319
- Die Hard Trilogy 299
- Dragonheart 269
- Excalibur 319
- Exhumed 319
- FIFA Soccer'97 299
- Final Doom 299
- Formula One 319
- Jet Rider 299
- John Madden '97 299
- Kart Duel 269
- Kings Field 269
- Konami Open Golf 269
- Legacy of Kain 269
- Little Big Adv 299
- Lomax 269
- Lost Vikings 2 299
- Mechwarrior 2 319
- Total NBA'97 319
- Micro Machines V3 299
- MK Trilogy 299
- Myst 299
- NBA In the Zone 2 299
- NBA Live'97 299
- Need for Speed 2 299
- NFL Quarterback Club'97 299
- NHL Faceoff'97 299
- NHL Hockey '97 239
- Olympic Games 269
- Olympic Soccer 269
- Pandemonium 299
- PGA Golf '97 299

KEVÄÄN UUTUDET

- Castlevania X 299
- Independence Day 299
- Int.Superstar Soccer Pro 299
- Mega Man X3 299
- Monster Trucks 319
- NHL Powerplay 299
- Offensive 319
- Rage Racer 299
- Tenka 319
- Transport Tycoon 299
- Vandal Hearts 319
- V-Rally 319

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| Player Manager 269 | Rayman 169 |
| Porsche Challenge 299 | Ridge Racer 169 |
| Rebel Assault 299 | Road Rash 169 |
| Resident Evil 319 | Space Hulk 169 |
| Robotron X 269 | Tekken 169 |
| Sim City 2000 299 | Toshinden 169 |
| Soulblade 319 | Wipe Out 169 |
| Soviet Strike 299 | |
| Spot Goes to Hollywood 299 | |
| Star Gladiator 269 | |
| Strike Point 299 | |
| Suikoden 319 | |
| 2Extreme 299 | |
| Tekken 2 319 | |
| Tempest X 299 | |
| Time Commando 299 | |
| Tobal No.1 319 | |
| Tomraiders 299 | |
| Total NBA'97 299 | |
| Twisted Metal 2 319 | |
| Victory Boxing 299 | |
| Virtual Pool 299 | |
| Wipe Out 2097 319 | |
| Whizz 269 | |
| Worms 299 | |

PLATINA-SARJA

- Air Combat 169
- Alien Trilogy 169
- Destruction Derby 169
- Fade to Black 169
- Need for Speed 169

- Revolution X 199
- Raiden Project 199
- Re-Loaded 199
- Return Fire 199
- Rise 2 Resurrection 199
- Robopit 199
- Skeleton Warriors 199
- Slam 'n Jam 199
- Starfighter 3000 199
- Starwinder 199
- Steel Harbringer 199
- Street Racer 199
- Striker '96 199
- Titan Wars 199
- True Pinball 199
- Tunnel B1 199
- Virtual Golf 199
- Williams Arcade G.Hits 199

USA-TUONTEJA

- Allied General 399
- Beyond the Beyond 399
- Nascar Racing 399
- Peak Performance Racing 399
- Project:Horned Owl 399
- Rallycross X 399
- Super S. Fighter 2 Collec. 399
- Tecmo Super Bowl 399
- Tecmo Deception 399
- Test Drive: The Duel 399
- Triple Play '97 399
- Triple Play '98 399
- Vandal Hearts 269
- War Gods 399
- Wild Arms 399

TARVIKKEET

- Action Replay Pro 329
- Antennikaapeli 159
- Ase, Konami 269
- Hiiri 269
- Link Up Kaapeli 139
- Multitap 349
- Muistikortti, Sony 159
- Muistikortti, 15 paikkaa 129
- Muistikortti, 240 paikkaa 279
- Peliohjain, Sony 229
- Peliohjain, Dragon 169
- Peliohjain, Ascii 149
- Peliohjain, NegCon 299
- Puhdisussetti 139
- RGB /Scart-kaapeli 139
- X-tender, 2 m 69



Excalibur 319,-

Exhumed



Fade to Black 169,-

Formula 1



Vandal Hearts 319,-

Legacy of Kain



Mechwarrior 2 319,-

M Machines 3



Need for Speed 169,-

Pandemonium



Porsche Chall. 299,-

Road Rash



Sim City 2000 299,-

Wipe Out 2097



Soviet Strike 299,-

Twisted Metal

Ratti Mad Catz **449,-**



Ascii 149,-

Ase, Konami **279,-**



Sony pad **229,-**



RGB-Kaapeli **139,-**



Hiiri **269,-**



NegCon **299,-**



Peliohjain + Muistikortti **= 199,-**

Supermuistikortti - 16 x alkuperäinen **279,-**

Multi-Scart **199,-**
Jopa 4 konetta scart-liittimeesi



Muistikortti **129,-**
Saatavana 6 eri väriä



HALVEMMALLA!

24
TUNNIN
TOIMITUS!

Nordic
Games
postimyynti



SATURN KESKUSYKSIKÖT

PERUSPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu.

Nordic-hinta

1099,-

SUPER NORDICPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, pelit: Sega Rally, Road Rash, Space Hulk, Theme park, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu.

Normaalihinta 3400,-
Nordic-hinta

1749,-

ROOLIPELI-PAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, pelit: Dark Savior, Shining Wisdom, Story of Thor 2, Mystaria, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu.

Normaalihinta 3450,-
Nordic-hinta

1999,-

SÄÄSTÖPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, 1 uusi "salainen" peli, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu
Normaalihinta 2050,-

Nordic-hinta

1299,-

TOIVEPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, yhden seuraavista peleistä: Sega Rally, Virtua Fighter 2, World wide soccer, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu
Normaalihinta 2050,-

Nordic-hinta

1399,-

SUURI RALLIPAKETTI

Keskusyksikkö, sis. 1 demo-CD, 2 peliohjainta, pelit: Sega Rally, Need for Speed, Road Rash, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu
Normaalihinta 3050,-

Nordic-hinta

1549,-



Mystaria 199,-



Torico 319,-

KEVÄÄN UUTUDET

- Fighters Megamix 339
- Formula Kart 319
- Mechwarrior 2 319
- Mega Man X3 319
- Micro Machines V3 319
- MK Trilogy 319
- NHL Powerplay 319
- Re-Loaded 319
- Shining in the Holy Ark 339
- Sky Target 269

SUORAAN HYLLYSTÄ

- Actua Golf 269
- Alien Trilogy 269
- Andretti Racing 319
- Area 51 319
- Athelete Kings 319
- Bubble Bobble 269
- Bug 269
- Bug 2 319
- Command & Conquer 319
- Crusader No Remorse 269
- Dark Savior 319
- Daytona Circuit Edition 319
- Die Hard Arcade 319
- Die Hard Trilogy 319
- Doom 269
- Fighters Megamix 339
- Fighting Vipers 269
- F1 Challenge 269
- FIFA 97 319
- Golden Axe 269
- Guardian Heroes 269
- Hexen 269
- Highway 2000 269
- Horde 269
- Mansion of H.Souls 269
- Manx TT 339
- Mass Destruction 319
- Mighty Hits 269
- Myst 319
- NBA Live'97 319
- Nights 269
- Nights + analog controlpad 399
- NHL Hockey'97 319

SATURN TARJOUS!

Osta vähintään kaksi uutta tai käytettyä peliä, niin saat kaupan päälle yhden seuraavista:



- Panzer Dragon 2 269
- Pebble Beach Golf 269
- Pinball Grafitti 319
- Pro-Pinball 269
- Rayman 319
- Sea Bass Fishing 319
- Sega Ages 269
- Sega Rally 269
- Shining Wisdom 269
- Sonic 3D Flicky's Island 319
- Soviet Strike 319
- Spot Goes to Hollywood 269
- Story of Thor 2 269
- Three Dirty Dwarfs 269
- Tilt 269
- Tombraders 319
- Torico 319
- Toshinden URA 269
- True Pinball 269
- Tunnel B1 269
- Virtua Cop 2 329
- Virtua Cop 2 +gun 469
- Virtua Fighter 2 269
- Virtua On 269
- World Series Baseball 2 269
- Worldwide Soccer'97 269
- Worms 319
- WWF: In your House 269

PELIT ALE 199,-

- Alone in the Dark 2 199
- Amok 199
- Battlemonsters 199
- Big Hurt Baseball 199
- Blazing Dragons 199
- Bust A Move 2 199
- Casper 199
- Chaos Control 199
- Cyberia 199
- Cyber Speedway 199
- D 199
- Darius 2 199
- Darius Gaiden 199
- Defcon 5 199
- Earthworm Jim 2 199
- Euro '96 199
- FIFA Soccer 96 199
- Gex 199
- Ghen War 199
- Gun Griffon 199
- Hang On GP 199
- Hi Octane 199
- Impact Racing 199
- In the Hunt 199
- Iron Man XO 199
- Johnny Bazookatune 199
- Keio 2 Flying Sq. 199
- Lemmings 3d 199
- Loaded 199

- Magic Carpet 199
- Mortal Kombat 2 199
- Mr. Bones 199
- Mystaria 199
- NBA Action 199
- NBA Jam TE 199
- NBA Jam Extreme 199
- Need for Speed 199
- NFL Quarterback 199
- Nightwarriors 199
- Off WorldRacing 199
- Primal Rage 199
- Revolution X 199
- Rise 2 Resurrection 199
- Road Rash 199
- Robopit 199
- Shellshock 199
- Shockwave Assault 199
- Skeleton Warriors 199
- Slam & Jam 199
- Space Hulk 199
- Street Fighter Alpha 199
- Street Fighter the Movie 199
- Striker '96 199
- Theme Park 199
- Toshinden 199
- Valora Valley Golf 199
- Victory Boxing 199
- Virtua Fighter Kids 199
- Virtua Open Tennis 199
- Virtua Racing 199
- Virtual Golf 199
- Virtual Hyldide 199
- Wipe Out 199
- World Series Baseball 1 199
- Wrestlemania 199
- X-Men 199

TARVIKKEET

- Action Replay 349
- Adapteri 169
- Antennikaapeli 169
- Arcade Racer, ratti 479
- Ase 269
- Jatkojohto 2M 69
- Muistikortti, 8 Meg 269
- Muistikortti, 20 Meg 399
- Multitap 409
- Peliohjin, alkup. 199
- Peliohjin, Terminator 99
- Peliohjin, langaton 2 kpl 299
- RGB / Scart-kaapeli 149



Bomberman 319,-



Loaded 199,-



FIFA '97 319,-



NBA Live '97 319,-



Scorcher 319,-



Fighters Megamix 339,-



Tilt 319,-



Doom 269,-



Fighting Vipers 269,-



Command & Conq 319,-



Worms 319,-



X-Men 199,-



Dragon Kings 199,-



Area 51 319,-



Athlete Kings 319,-



Shinobi X 199,-



Sega Rally 269,-



Shining Wisdom 199,-



Action
Replay
349,-

ERIKOISTARJOUS

**VIRTUA COP
+ ASE**

279,-

Tarj. Voimassa niin kauan kuin tavara riittää.



Muisti-
kortti
8MEG
269,-

Peli-
ohjain,
alkup.
199,-



Arcade
Racer
479,-



...m = USA-peli joka vaatii adapterin. Fire SFX Pro (169,-) on tarkkoinen paras.
...Minutes Football 199
...adapter, Fire SFX Pro (169,-) on tarkkoinen paras.
...erobiz Supersonic(am.) 399
...rdy Lightfoot 269
...sterix 269
...ass Masters Classics 329
...atman Forever (am.) 199
...ometal 199
...ing Skies 199
...oggerman 269
...rainlord (am.) 399
...trett Hull Hockey '95 (am.) 199
...lue (am.) 399
...tirt Trx FX (am.) 399
...onkey Kong Country 2 329
...onkey Kong Country 3 429

Doom 329
Dragon View (am.) 399
Eye of the Beholder (am.) 329
Fatal Fury 2 (am.) 269
Fatal Fury Special (am.) 399
Fever Pitch Soccer 269
FIFA Soccer'97 329
F.F - Mystic Quest (am.) 329
Hammerlock Wrestling (am.) 269
Illusion of Time 269
Innindo (am.) 399
Incantaion 329
Junglebook 329
Justice League Superman 399
Kawasaki Superbike (am.) 469
Killer Instinct +CD 249
Kirby's Dreamcourse 269
Kirby's Funpack 399
Kirby's Ghost Trap 269
Kirby's Avalanche (am.) 199

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Kirby's Dreamcourse (am.) 199
Lamborghini Challenge 329
Lethal Enforcers+ase (am.) 269
Liberty or Death (am.) 399
Lion King (am.) 269
Lord of Darkness (am.) 399
Lost Vikings 2 399
Marvel Super Heroes 529
Marvel Super Heroes (am.) 399
Maximum Carnage (am.) 269
Mechwarrior 3050 329
Mega Man 7 (am.) 399
Metal Combat (am.) 199
Mr.Do 269
Mohawk & Headphone Jack 269
Mortal Kombat 2 329
NBA Hangtime 329
NBA Jam TE 269
New Horizons (am.) 469
NHL Hockey'97 329
NHL Stanley Cup (am.) 269
Ninja Gaiden Trilogy (am.) 399
Nosferatu (am.) 399
Operation Europe (am.) 399
PGA Tour Golf '96 (am.) 269
Pinball Fantasies (am.) 269
Pop'n Twinbee 269

P.Rangers-Battle Racers (am.)499
Prehistoric Man 269
Primal Rage 269
Pugsleys' Scav.Hunt 199
Putty Squad 199
Rise of the Robots 199
Robotrek(am.) 399
Romance of 3 King, 3(am.) 489
Samurai Showdown (am.) 399
Sequest DSV 269
Secret of Evermore 329
Secret of Mana 399
Secret of the Stars (am.) 479
Sim Ant (am.) 399
Sim City 2000 399
Slammaster Wrestling (am.) 329
Smurfarna 329
Smurfarna 2 329
Speedy Gonzales (am.) 399
Spirou 329

Star Trek: D. Space 9 (am.) 399
Star Trek:Next Gen.(am.) 399
Str. Fighter 2 Turbo (am.) 269
Super Ice Hockey 199
Super Int.Cricket 199
Super Mario Kart 329
Super Mario RPG (am.) 649
Super Mario World 2 329
Super Metroid + guide 269
Super Pinball (am.) 269
Super Punch Out 269
Syndicate (am.) 399
Terranigma 399
Tetris Attack 269
Tetris & Dr.Mario 269
Theme Park 399
Top Gear 3000 (am.) 399
Toy Story (am.) 429
Troy Aikmann Football 199
True Lies (am.) 269

Turbo Toones
Urban Strike
Utopia, typ Sim City (am.)
Vegas Stakes (am.)
War 2410 (am.)
Weaponlord fighting
Weaponlord fighting (am.)
Whizz
Wizardry 5 (am.)
Wolfenstein 3d (am.)
World Heroes 2 (am.)
World League Basketball
World Master Golf
Wrestlemania 2
WWF Raw (am.)
X-Men (am.)
Yoshis Safari (scoop)
Zelda 3
Zoop
Zombies (am.)



Sim City 2000 399,-



Terranigma 399,-



Super Punch Out 269,-



Prehistorik Man 269,-



Secret of Mana 399,-



Lufia 2 (am) 549,-



Donkey Kong 3 429,-



Donkey Kong 2



Game Boy Pocket
Mukana paristot.
349,-

Alien 3 159
Alleyway 129
Animaniacs 159
Asterix 159
Asterix & Obelix 159
Bombjack 159
Bubble Bobble 2 199
Castlevania 2 159
Donkey Kong 159
Donkey Kong Land 2 229
Dr.Mario 129
Dragon Heart 159
Earthworm Jim 1 129

GAME BOY

FIFA '96 159
Iron Man X/O 229
Judge Dredd 159
Jungle Strike 159
Killer Instinct 159
Kirbys Blockball 159
Kirby's Dreamland 159
Kirby's Pinball Land 159
Mario & Yoshi 159
Mega Man 159
Monster Max 159
NBA Jam 159
Nigel Mansell World Ch. 159
Nintendo World Cup 129
PGA Golf'96 159
Pinball Mania 159
Pinochio 229
Prehistorik Man 159

Primal Rage 159
Sensible Soccer 159
Smurfarna 2 159
Spanky's Quest 129
Spirou 159
Sports Illustred:Golf 159
Star Wars 159
Street Racer DeLuxe 159
Super Mario Land 1 159
Super Mario Land 3 159
Tarzan 159
Tennis 159



Tetris Attack 159
Tintin i Tibet 159
Torpedo Range 159
Track & Field 159

Game Boy
Saatavana 6 eri väriä; vihreä, musta, keltainen, punainen ja läpinäkyvä. Mukana paristot.
279,-

Track Meet
True Lies
WWF Raw
Yoshi's Cookie
Zelda 4



Donkey Kong 159,-



Looney Tunes 159,-



Kirby's Dream Land 159,-



Zelda 4 159,-



Alien 3 159,-



Smurfs 2 159,-



Star Wars 159,-



Ferrari GP Challenge

Aero the Acrobat 199
Alien 3 199
Ballz 3d 199
Batman Forever 269
Blades of Vengeance 129
Chaos Engine 199
Comix Zone 159
Corporation 199
Cut Throat Island 329
Demolition Man 269
Desert Strike 199
Dragon 199
Dr.Robotniks 269
Madden'96 129
Madden'97 269
Marsupilami 269
Mega Bomberman 199
Mega Swiw 329
Micro Machines 1 199
Micro Machines 2 Turbo 199
Micro Machines 2'96 269
Micro Machines Military 329
Monopoly 399
Mortal Kombat 3 Ultimate 199
NBA Live'97 329
NHL Hockey'97 329
Ooze 269

SEGA MEGA DRIVE

Lion King 159
Lotus 2 159
Madden'96 269
Madden'97 329
Marsupilami 159
Mega Bomberman 269
Mega Swiw 199
Micro Machines 1 199
Micro Machines 2 Turbo 199
Micro Machines 2'96 269
Micro Machines Military 329
Monopoly 399
Mortal Kombat 3 Ultimate 199
NBA Live'97 329
NHL Hockey'97 329
Ooze 269
Pac Panic 159
Pagemaster 269
Paws of Fury 269
Pebble Beach Golf 159
Pete Sampras Tennis'96 269
Phantasy Star 4 469
Pinochio 399
Pirates of Dark Water 269
Pochahontas 399
Popolous 2 159
Powermonger 199
Prow Rangers - VR Troopers 269
Primal Rage 269
Risk 399
Rise of the Robots 199
Road Rash 2 159

Rocket Knight Adv. 199
Shining in the Darkness 199
Slammaster 269
Smurfarna 269
Smurfarna 2 329
Soleil 159
Sonic 3D blast 329
Sparkster 269
Spirou 399
Spot Goes to Hollywood 199
Story of Thor 269
Street Racer 269
Super Skidmarks 269
Syd of Valis 199
Syndicate 269
Tiny Toon Sports 269
Toe Jam & Earl 2 269
Toughman Boxing 199
True Lies 269
Urban Strike 269
Vectorman 159
VR Troopers 269
Wayne Gretsky Hockey 269
Worms 369
WWF Raw 269
WWF Royal Rumble 269
Zero Tolerance 269

MEGA-CD -TARJOUS

Edullisempaa Sega Mega CD keskusyksikkötarjousta sinun on vaikea löytää. Mega CD on laite jonka voit kytkeä tavalliseen Megadrive-koneeseen. Tähän laitteeseen on tarjolla sadoittain pelejä edullisin hinnoin. Tarjouksemme on voimassa niin kaun tavaraa riittää.



MEGA-CD PELIT
Normalhinta 399,-
Tarjoushintaan
69,-/kpl

Animals, Battlecorps, Black-hole Assault, Bloodshot, Corpse Killer, Flying Squadron, Jaguar XJ220, Microcosm, Night Trap, Prince of Persia, Sewer Shark, Sherlock Holmes, Silpheed, Slam City, Thunderhawk, Time Gal, Tomcat Alley, Wolfchild.

Kun tilaat valitsee joko MCD 1 tai MCD 2. Jos sinulla on Megadrive 1 valitset MCD 1 ja jos sinulla on Megadrive 2 valitset MCD 2. Jos sinulla on kysyttävää voit soittaa niin neuvomme sinua.
TARJOUS 1
MCD Keskusyksikkö+6 salaista peliä.
Normalhinta: 3.169,-
Hinta: **349,-**

TARJOUS 2
MCD Keskusyksikkö+6 salaista peliä + 7 (valitse itse) peliä.
Yhteensä 13 peliä!
Normalhinta: 5.995,-
Hinta: **649,-**



Int. Superstar Soccer DL 199,-



Sonic 3D 329,-



M Machines Military 329,-



Worms 369,-

V-PELI VALIKOIMA!

- Nopeat toimitukset
- Edullisimmat hinnat
- Vuoden taku

Nordic Games
postimyynti



NINTENDO 64

PERUSPAKETTI

Keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, virtalähde ja vuoden takuu.

1249,-

NORDIC-PAKETTI

Kesk.yks+scartkaapeli, peliohjain, virtakaapeli, käyttöohjeet, Super Mario 64, tyylikäs Carry Case 64 laukku, muistikortti, sekä vuoden takuu.

1799,-



Killer Instinct Gold 469,-



Pilotwings 64 389,-



Super Mario 64 399,-



Turok, Dinosaur Hunter 459,-



Mario Kart 64 429,-



Wave Race 64 399,-



Star Wars 459,-



FIFA 64 329,-

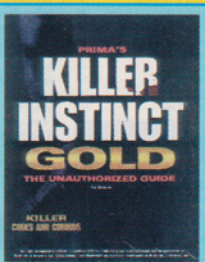
International Superstar Soccer 64

469,-



NINTENDO 64 OHJEKIRJAT

Killer Instinct Gold	129
Mario Kart 64	129
N64 Pocket	69
N64 Inside	129
N64 Collection	129
Super Mario 64	129
Turok: Dinosaur Hunter	129



ULTRA 64 UNIVERSAL CONVERTER



Adapteri joka mahdollistaa kaikkien USA & Japan pelien toiminnan Nintendo 64:ssä. Joytech Europen uusimmin kehitetty versio sopii useimpiin jo ilmestyneisiin sekä tuleviin peleihin. Tarkka Suunnittelu sekä kiva värikävyt takaavat yhteensopivuuden Nintendo 64:ään. Parempi pelituntuma antavat myös suurempi ostamiesi inporttelien "täyskuva" sekä 13% suurempi nopeus. Kaikki USA & Japan-pelit on tehty 60 Hz televisiolle, joten pitää sinunkin TV:si pystyä

näyttämään 60 Hz:n kuvaa. Ultra 64 Universal Converter mahdollistaa myös euroopalaisten pelien toiminnan USA/Japan versiossa.

ostettaessa yhdessä vapaavalintaisen pelin kanssa. Pelkkä Converter 279,-.

Nyt hintaan

199,-

Tarvikkeet Nintendo 64

Scart-kaapeli	169,-
Peliohjain, harmaa	279,-
Peliohjain, turbo + slow motion	279,-
Carry Case	269,-
Killer Instinct Gold	269,-
Pelijohto, 2 m	99,-
Muistikortti, harmaa	139,-
Muistikortti (4 x tav.)	199,-
Muistikortti (20 x tav.)	299,-
Mad Catz	649,-

Konttori/Varasto Turussa

hankita tavara suoraan varastosta. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa että ko. peli löytyy hyllyltä. Varsinaisen myymälän. Turkuun avaamme kesän kuluessa. Osoitteemme on: Uudenmaankatu 18, 20500 Turku.

USA-TUONTEJA

Pelit toimivat jenkkiponeessa tai käytettäessä Ultra 64 Universal Converteria.

Dark Rift	599
Mario Kart 64	529
Mortal Kombat Trilogy	529
NBA Hangtime	599
Star Wars	599
Super Mario 64	299
Wayne Gretzky Hockey	599

JAPAN-TUONTEJA

Blast Dozer	429
Star Fox 64 + Rumble Pack	649



Cruis'n USA 579,-



Doom 64 599,-



War Gods 599,-



Blast Corps 579,-

Kaikki pelit tällä aukeamalla ovat käytettyjä, eivätkä välttämättä heti löydy varastosta, mutta voit kuitenkin jättää pelistä varauksen niin oamme sinuun yhteyttä kun saamme kyseisen pelin.

OSTA, VYÖ & VAHDA

Käyt. SATURI-PELT



Käyt. Keskusyksikkö 750,-

Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme
Acta Golf	260 50	D	160 30	Hang On GP '96	165 50	NBA Live 97	360 130	Shining Wisdom	185 50	Virtua Cop	100 30
Allen Trilogy	260 50	Darius Golden	60 30	Hardcore 44	260 65	Need for Speed	160 30	Shinobi X	165 50	Virtua Cop + gun	230 100
Alone in the Dark 2	160 25	Darius 2	160 30	Hover	360 100	NFL Quarterback Club	100 25	Sim City 200	360 100	Virtua Cop 2	230 120
Andretti Racing	260 50	Dark Saviour	230 100	Highway 1200	260 50	NHL All Star Hockey	130 40	Skeleton Warriors	160 30	Virtua Cop 2 + gun	460 130
Amok	165 30	Daytona USA	165 50	Hi Octane	100 30	NHL Hockey 97	185 65	Slam & Jam	160 30	World Series Baseball	85 25
Area 51	230 100	Daytona Circuit Ed.	215 120	Horde	260 50	NHL Powerplay	230 100	Sonic 3D	360 130	World Series Baseball 2	230 230
Athlete Kings	230 65	Defon 5	160 30	Impact Racing	160 30	Nights	185 50	Soviet Strike	230 100	Virtua Fighter 2	165 40
Baku Baku Animal	260 120	Destruction Derby	185 50	Incredible Hulk	260 65	Nights + pad	300 120	Space Hulk	160 30	Virtua Fighter Kids	130 40
Batman Forever	260 30	Die Hard Arcade	230 100	In the Hunt	165 50	Old World Interceptor	100 30	Spot Goes to Hollywood	230 120	Virtua Fighter Remix	115 30
Battlemonsters	100 25	Die Hard Trilogy	230 100	Int. Victory Goal	60 30	Olympic Soccer	130 40	Starfighter 2000	160 30	Virtua Hiveline	160 30
Big Hurt Baseball	100 25	Digital Pinball	100 30	Iron Man X0	160 30	Panzer Dragon	100 30	Street Fighter Alpha	160 30	Virtual On	260 65
Black Dawn	230 100	Discworld	260 65	Jewels of Oracle	230 120	Panzer Dragon 2	185 50	Street Fighter Alpha 2	215 120		
Blam! Machinehead	100 25	Doom	260 65	Johnny Buzookatone	160 30	Parodius	260 65	Street Fighter:Movie	160 30		
Blast Chamber	130 40	Dragonheart	260 65	JMadren 97	260 65	Pebble Beach Golf	165 50	Street Racer	230 120		
Blazing Dragons	130 50	Earthworm Jim 2	130 50	Keo 2 Firing Squad	165 50	PGA Golf 97	230 120	Stray of Thor 2	260 50		
Breakpoint Tennis	130 50	Euro '96	115 30	Load	185 50	Pinball Grafitti	360 100	Striker '96	100 30		
Bubble Bobble	165 50	Exhumed	360 100	Loaded	185 50	Pro-Pinball	160 30	Tempest X	260 65		
Bug	165 50	F1 Challenge	260 120	Magic Carpet	100 30	Rayman	265 50	Three Dirty Dwarfs	260 65		
Bug 2	360 100	FIFA 96	100 30	Mansion of H. Souls	130 30	Revolution X	85 25	Thunderhawk 2	130 40		
Bus & Move 2	165 50	FIFA 97	360 100	Mans TT	230 150	Sega	260 50	True Pinball	185 40		
Casper	165 50	Fighters Megamax	185 50	Mass Destruction	230 65	Sega Rally	260 50	True Pinball	185 40		
Chaos Control	100 25	Golden Axe the Duel	165 50	Mr. Bones	165 65	Sea Bass Fishing	260 65	True Pinball	185 40		
Clockwork Knight	100 25	Golden Axe the Duel	165 50	Myst	260 65	See Resurrection	85 25	Titan Wars	160 30		
Clockwork Knight 2	130 40	Gridiron	165 50	NBA Action	130 30	Road Rash	160 30	Tomb Raiders	360 150		
Command & Conquer	230 120	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	Robotix	85 25	Torico	230 100		
Crash	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 2	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 3	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 4	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 5	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 6	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 7	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 8	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 9	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 10	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 11	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 12	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 13	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 14	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 15	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 16	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 17	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 18	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 19	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 20	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 21	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 22	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 23	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 24	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 25	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 26	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 27	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 28	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 29	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 30	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 31	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 32	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 33	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 34	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 35	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 36	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 37	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 38	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 39	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 40	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 41	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 42	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 43	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 44	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 45	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 46	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 47	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 48	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 49	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 50	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 51	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 52	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 53	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 54	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 55	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 56	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 57	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 58	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 59	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 60	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 61	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 62	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 63	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 64	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 65	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 66	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 67	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 68	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30	RoboCup	160 30	Toshinden	100 30		
Crash 69	360 100	Gridiron	165 50	NBA Jam T.E	160 30</						

LUONNE _____ Shoot 'em up
 JULKAISIJA _____ Sega
 VALMISTAJA _____ Sega
 JAKELU _____
 MYYNISSÄ _____ 12. kesäkuuta
 PELAAJIA _____ 1

Useimmat toivottavasti muistavat Segan loistavan lentopelin *Afterburner*, joka on kestänyt kilpailun ja säilynyt hauskana pelinä. *Sky Target* jäänee välittömästi unholaan.

Sky Target



SURULLISTA MUTTA TOTTA

On tavattoman surullista odottaa vanhan suosikkipelin seuraajaa kun lopputulos on tällainen. *Sky Targetilla* oli kaikki mahdollisuudet triippupeliksi, mutta selittämättömistä syistä ne eivät toteutuneet. Eniten minua häiritsevät keho, nykivä grafiikka ja läpikotoisin kauhea musiikki, joka koostuu jonkin vanhan hardrockarin ulvomisesta. Yhdessä ne tekevät pelistä lähes sietämättömän.

Sky Target on huono peli, uskokaa pois. Suositelen mieluummin Sega Ages -kokoelmaa, joka sisältää klassisen *Afterburner* III:n.

Martti 63

Segan *Afterburner*in niin sanottu jatko-osa *Sky Target* on peli, jonka piti viedä lajityyppi uusiin korkeuksiin. Kuten tavallista, siinä pitää lentää ja ampua alas mahdollisimman monta vihollista. Yksi uutuus on, että *Sky Targetissa* voi valita parin erilaisen taistelukoneen ja niiden ominaisuuksien välillä. Suurin ja raskain lentokone selviää useista osumista, kevyin on helpoin ohjata. *Afterburner*in tavoin ohjuksia on osattava käyttää, sillä ne ovat tehokkaimmat aseet ja kantavat kuularuiskuja pitemmälle. Koneen edessä on pieni tähtäin, ja kun vihollinen on lukittu tähtäimeen, voi ohjuksen ampua matkaan. Tähtäin voidaan lukita useaan viholliseen samanaikaisesti ja sitten laukaista koko sarja raketteja.

Sky Targetin grafiikka on pettymys. Sega on aikaisemmissa peleissään, kuten *Panzer Dragoon II* ja *Virtua Fighter 2*, näyttänyt, mihin se pystyy polygonigrafiikan alalla. Valitettavasti tämä tietämys on kokonaan kadonnut tässä tuotannossa. Mutta grafiikan puutteista huolimatta *Sky Target* on hyvin toiminnantäytei-

nen peli ja tarjoaa ensimmäisestä kentästä aina viimeiseen pomoon selkeää räjähdysjuhlaa, jollaista on harvoin nähty Saturnilla.

Sky Targetin tukalimmat hetket koittavat pelin pomojen ilmestyessä. Useimmat pomot ovat valtavia ja peittävät suuren osan ruudusta. Kuten useimmissa tämänkaltaisissa peleissä, täytyy pomon tietyt osat ampua rikki oikeassa järjestyksessä. Tämä vaatii nopeita liikkeitä, varsinkin kun pomot eivät ole järin typeriä ja sylkevät innolla sekä ohjuksia sekä kuulia.

Sky Target vaikuttaa puolivalmiilta kolikkopelikäännökseltä, jonka keskinkertaiseen grafiikkaan ei ole viitsitty uhrata aikaa ja rahaa. Tuntuu melkein vääryydeltä kutsua *Sky Targetia* jatko-osaksi *Afterburnerille*, koska suurin osa edeltäjän taista on kadonnut. Vaikea sanoa, onko kyse vain huolimattomuudesta, mutta toivottavasti Sega korjaa virheensä tulevaisuudessa ja antaa klassiselle shoot 'em upilleen hyvitystä tästä vääryydestä.

VÄÄRÄ MELODIA

Ymmärrän hyvin ettei Sega kehdannut antaa tälle pelille nimeä *Afterburner III*. Ihmettelen vain sitä, miksi *Sky Target* ylipäänsä julkaistiin. Se näyttää rumalta jopa usean vuoden takaisin saman lajin peleihin verrattuna eikä se ole edes erityisen viihdyttävä tai vaihteleva. Epäilemättä pahinta siinä on musiikki. Segan niin sanotut musikit ovat järkyttäneet ennenkin ja inhoan syvästi esimerkiksi *Daytona USA:n* musiikkia, mutta *Sky Targetin* jälkeen sekini on miellyttävää kuultavaa. Jo pelin alussa, kun lentokone kiittää niittyjen yllä, alkaa kauhea sinfonia-rock ärsyttää ja kun ensimmäinen pomo ilmestyy, on kaikkein ensimmäiseksi etsittävä korvatulpat. 80-luvun hardrock räikää ja joku hullu kiljuu niin ettei sitä kestä kukaan. Oletettavasti pitkätukkaiset ja permanenttipäiset rock-hemmot jatkavat jammaamistaan koko pelin ajan ja silloin tällöin mukaan liittyy heidän laulajansa, joka tuo vaikeroinnillaan kylmät väreet selkäpiihin. Tv-pelien musiikki ei tästä enää huonee ja neuvonkin pysymään mahdollisimman kaukana Sound Test -ruudusta.

Topi 55

GRAFIikka

65

Puuromainen grafiikka ei tee vaikutusta. Häpeä, Sega!

ÄÄNET

12

Pelottavan keho 80-luvun hardrock hukuttaa aileen vaisut samplaukset ja kuivat tehosteet. Pahinta pelimusiikkia mitä löytyy.

YHTEENSÄ

Ei ihan sitä, mitä olimme odottaneet.

TUNTUMA

68

Hyvä idea mutta tylsä ja kuiva toteutus.

HAASTE

51

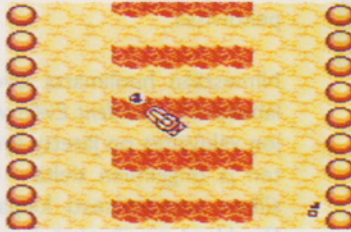
Liian helppo ja pitäveteinen.

61

Tähän mennessä kaikki ovat varmaan jo kuulleet *Wave Race 64*:stä, sen upeista aalloista, hienoista maisemista ja tunteesta, että todellakin ajaisi vesiskootterilla. Tämän vuoksi ei kuitenkaan pidä rynnätä ostamaan Game Boyn *Wave Race*:ä, sillä kyseessä on kaksi eri peliä. Eipä sillä, että *Wave Race* olisi huono. Mutta siinä ei näy vettä eikä aaltoja, ja tunnelma hieman laskee. Enää ei ollakaan meren rannalla.

Wave Race onkin lähempänä *Micro Machines* kuin *Wave Race 64*:ä. Kaikki on tietysti hyvin pientä ja radat näyttävät suunnilleen samanlaisilta kuin *Micro Machines*issa, joskin yksityiskohdat puuttuvat. Ja se onkin hyvä, sillä jos *Wave Race* olisi ollut yksityiskohtaisempi, olisi siitä vaikea erottaa mitään. Jo nyt se on aikamoista ryy-nipuuroa.

Valittavana on kaksi pelitapaa: kilpailu tavallisella radalla tai kilpailu slalom-versiona. Tavalliset radat



ovat hauskem-pia. Niillä on eri kaupunkien nimet ja siten erilainen muoto. Ajetaan kaksi kierrosta ja ensimmäisenä maaliin tullut voittaa. Kilpailun aikana voi alakulmasta katsoa, missä kohtaa rataa mennään. Kartta auttaa myös kääntymään oikeaa suuntaan ajoissa. Jos maaliin tulee viimeisenä, kajahtaa ilmoille kannustavan ärsyttävä fanfaari, joka antaa halun yrittää heti uudelleen. Slalom-versio on hieman hankalampi ja tuntuu melko tarkoituksettomalta. On vaikea kääntyä ajoissa ja kartioihin törmätessä pyörähtää ympäri.

Nopeutta voi säädellä kahdella tapaa. Jos pitää nappia pohjassa, ajetaan koko ajan samaa vauhtia. Toista nappia painamalla vesiskootteri ottaa lyhyen mutta huiman spurtin.

Wave Racen musiikki on kelvollista ja vesiskootterin surina tuntuu aidolta. Tämä peli onkin pirteä vaihtoehto mutta ei ikävä kyllä mikään todellinen serkku *Wave Race 64*:lle.

Wave Race

LUONNE	Kilpa-ajo
JULKAISIJA	Nintendo
VALMISTAJA	Nintendo
JAKELU	
MYYNNISSÄ	27. kesäkuuta
PELAAJIA	1-2
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

GAME SELECT NATIONAL SERIES	
CIRCUIT	550 cc
SLALOM	550 cc

Kesällä, kun ollaan maalla kaukana televisioista ja konsoleista, ovat Game Boy -pelit paras lääke vieroitusoireisiin. *Wave Race* on täydellinen rantapeli.

VESI PUUTTUU

Game Boy on niin kätevä. Sen voi ottaa mukaan minne tahansa. Tiettyt pelit lisäksi vaativat että niitä tulisi pelata paikoissa, minne ei voi kuskata televisiota ja konsolia. Autopelit esimerkiksi. Ajamisen tunne on paljon parempi kun niitä pelaa oikeassa autossa. Ja Game Boy sopii mainiosti autoon.

Wave Racestä puuttuu vesi. Sitä ei näe ja sitä ei kuule, siis sitä ei ole. Niinpä se on järjestettävä itse. Joko Game Boy on otettava mukaan rannalle oikeiden aaltojen ääreen tai sitten sitä on pelattava kylpyammeessa. Niin *Wave Race* saa takuuvarmasti aitoa vesiskootterin tunnetta.

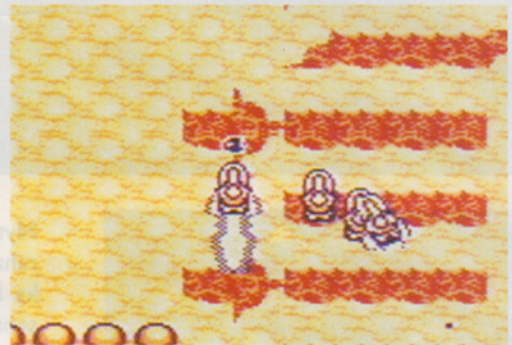
Loviisa 80

KESÄSUOSIKKI

Nintendo tuppaa harvoin varastamaan ideoita, mutta *Wave Race* todellakin on *Micro Machines* vesiskoottereilla. Ja parempi kuin *Codemasters*-pelin Game Boy -versio, joka oli vähän liian nopea omaksi edukseen. Sitä paitsi Nintendo on keksinyt piirtää jokaisesta radasta pienen kartan, joka näkyy kuvaruudun oikeassa alakulmassa, eikä jokaista mutkaa tarvitse näin opetella.

Wave Race on hyvin pelkistetty eikä sitä tietenkään voi verrata Nintendo 64-versioon, mutta olen vakuuttunut että siitä tulee kesärantojen suosikkipelini.

Topi 84



GRAFIikka

70

Otsikkokuvat ovat hienoja mutta itse pelistä ei löydy mitään vettä muistuttavaa.

ÄÄNET

79

Tanssahtava melodia ja hyvää vesiskootterien murinaa.

TUNTUMA

81

Kun on oppinut ottamaan mutkat oikealla tavalla, sujuu kaikki muukin hyvin. Slalom-osuus on kuitenkin hyvin vaikea.

HAASTE

83

On hauskaa yrittää lyödä ennätystään ja koska radat näyttävät erilaisilta, ei pelaaminen käy ikäväksi.

YHTEENSÄ

Ei *Wave Race 64*:n luokkaa mutta kesän Game Boy -hitti.

82

LUONNE _____ Seikkailu
 JULKAISJA _____ Electronic Arts
 VALMISTAJA _____ Riverhill
 JAKELU _____
 MYYNNISSÄ _____ Kesäkuussa
 PELAAJIA _____ 1
 PELIMUISTI _____ Muisti
 MUUT KONEET _____

Kun kuulee nimen *Overblood* ja näkee pelin *Resident Evil*ä muistuttavan ulkoasun, on helppo epäillä kopiota. Totuus on että Electronic Artsin ostama toimintaseikkailu on varsin omaperäinen.

Overblood



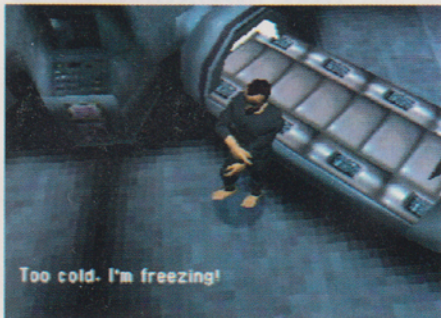
sa peliä voi jopa vaihdella eri kohtausten välillä ja siten seurata eri hahmojen toimia pelin eri paikoissa, mikä tuntuu hyvin innovatiiviselta.

Overbloodin grafiikka on komeaa. Valittavana on kolme eri näkökulmaa, joista kaksi muistuttaa *Resident Evilin* käyttämiä perspektiivejä. Sen sijaan uutta *Overbloodissa* on se, että peliä voi katsella myös hahmojen silmin eli klassisessa *Doom*-perspektiivissä.

Nimestään huolimatta *Overblood* ei yllä lähellekään *Resident Evilin* verilöylyjä. Paljon väkivaltaa on jätetty syrjään arvoitusten ja ongelmien tieltä - eipä silti, että siihen suoranaisesti kaipaisi väkivaltaa. *Overblood* on jännittävä peli splatterin vähyydestä huolimatta ja olonsa tuntee turvattomaksi aina kun totuuden etsintä vie uuteen huoneeseen. Koskaan ei nimitäin tiedä, milloin esiin pomppaa seuraava säästeliäästi annostelluista shokkitechosteista, minkä vuoksi pelattaessa kylmä hiki virtaa, iho nousee kananlihalle ja hiukset pomppaavat pystyyn.

Eteenpäin pääseminen vaatii joukoittain esineitä, jotka tulevat vastaan matkan varrella. Kaikki esineet ovat enemmän tai vähemmän käyttökelpoisia jossakin yhteydessä. Onneksi esineitä voi kantaa mukanaan rajattoman määrän, joten kannattaa vain poimia mukaan kaikki eteensattuva. Mikään esine ei ole täysin tarpeeton, vaikka voi olla vaikea keksiä oikea käyttötarkoitus joillekin tavaroille, kuten rikkinäiselle termostaatille. Sitä paitsi ei ole väliä, millä hahmolla pelaat, sillä heillä kaikilla on mahdollisuus käyttää samaa työkaluarseenaalia, poimipa esineen alun perin kuka hyvänsä.

Jos hahmo sattuu kuolemaan, voi peliä jatkaa edellisestä tallennuskohdasta. Tallentaminen onnistuu pelin alussa löytyvät nauhurin avulla ja vaatii koneelta luonnollisesti muistikorttia. Seivipaikkoja voi olla rajattomasti, ja niitä kannattaa hyödyntää, sillä vaikka peli on hyvä, ei sitä viitsi aloittaa alusta joka kerta. Jännittävä jatko houkuttelee enemmän.



Nyt myös Electronic Arts haluaa ansaita rahaa uudella toimintaseikkailun lajilla, jonka *Resident Evil* esitteli. Heidän luomuksensa on nimeltään *Overblood* ja se on jännittävä seikkailu futuristisissa maisemissa, jotka tuovat mieleen *Alien*-elokuvat.

Overbloodissa on hyvin laadittu juoni, jonka alussa nimetön päähenkilö herää syvästä unesta. Hän ei tiedä, kuka hän on, missä hän on tai edes mitä hänelle on tapahtunut viime aikoina - seikkoja, jotka pelaajan on otettava selville. Heti hän kohtaa ongelman, jossa on kyse

elämästä ja kuolemasta, ja uusia, aina vaikeampia ongelmia ilmestyy koko ajan. Vähitellen käy ilmi, että päähenkilön nimi on Raz ja että hänet on tuntemattoman viruksen saaneena jätetty kuolemaan. Myöhemmin pelissä Raz saa odottamatonta apua Pipo-robotilta ja kauniilta, salaperäiseltä Milly-naiselta.

Parhaaseen *Resident Evil*-tyyliin peliä maustavat useat välijaksot, joissa hahmot puhuvat toisilleen samoilla selkeillä ja artikuloiduilla sävyillä kuin Capcomin pelissä. Englannin kieltä pitää osata kohtalaisen hyvin, jotta keskustelujen aikana paljastuvat tärkeät johtolangat eivät jää huomaamatta. Lisäksi eri hahmoilla on erilaisia fyysisiä ominaisuuksia ja ovat siten hyviä eri asioissa. Pelin aikana voikin valita, ketä haluaa ohjata painamalla R1-nappia. Osas-

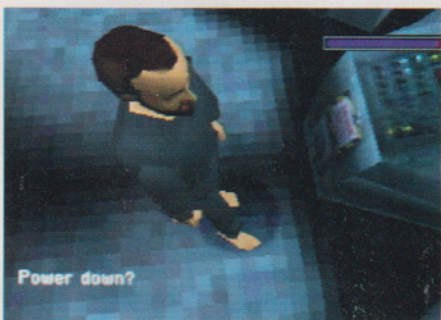
Nimestään huolimatta *Overblood*

ei yllä lähellekään

***Resident Evilin* verilöylyjä.**

Paljon väkivaltaa on jätetty pois

arvoitusten ja ongelmien tieltä.

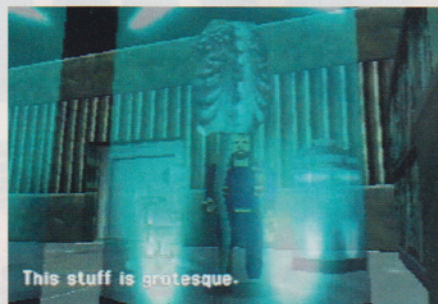




Ruutulattia – viimeistä huutoa tv-peleissä!



Raz esittelee avujaan...



MUKAVAN VÄHÄVERINEN OVERBLOOD

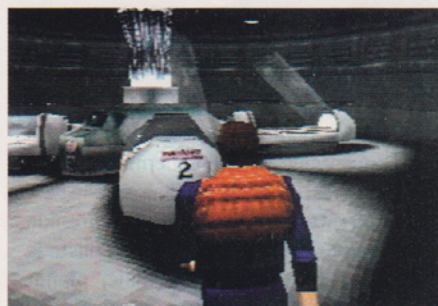
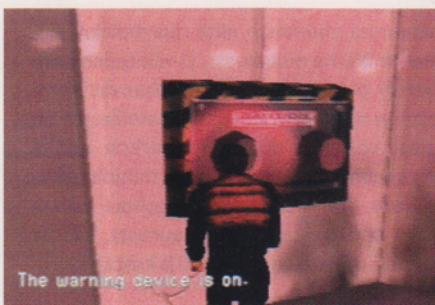
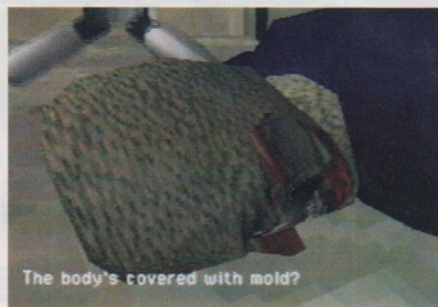
Overblood on hyvin samanhenkinen peli kuin *Resident Evil*. Siispä olin kuin kala vedessä, kun istahdin television eteen ja aloin liikuttaa *Overbloodin* eri hahmoja. Hyvä grafiikka ja äänitehosteet, kelvollinen ohjaus (joka tosin voisi olla parempikin) sekä kiinnostava ja jännittävä tarina. Paljon enemmän ei juuri voi nykypeliltä vaatia. Nimi vain herätti vähän kummastelua. Nimi *Overblood* sai minut uskomaan, että peli olisi vähintään yhtä väkivaltainen kuin *Resident Evil*. Sitä se ei kuitenkaan ole, vaan paremminkin vähäverinen ja pienen verensiirron tarpeessa. Mutta erittäin mukava peli joka tapauksessa.

John 85

HIENO TUNNELMA

Tuntuu hieman oudolta, että Electronic Arts kääntyi Japanin suuntaan ostaessaan *Overbloodin* lisenssin. Se ei suinkaan ole mikään huono peli, mutta EA tuppaa tavallisesti käyttämään ranskalaisia pelitaloja Adelinea ja Delphine hankkimaan tämänkaltaisia pelejä. Joka tapauksessa Electronic Arts on tehnyt hyvän valinnan, sillä *Overblood* kuuluu pelilajiin, josta en saa koskaan tarpeekseni. Siinä on harkitusti rakennettu juoni ja uskottavat henkilöahmot. Grafiikka on komeaa tunnelmallisine valaistuksineen ja hienoine sisätiloineen. Kiinnostavinta on mahdollisuus kontrolloida useita eri hahmoja pelin aikana. Raz, Pipa ja Milly täyttävät kaikki tehtävänsä ja nitovat ainekset yhteen onnistuneeksi peliksi.

Martti 84



GRAFIikka

87

Hyvin samanlainen tyyli kuin *Resident Evil*-lissä.

ÄÄNET

83

Hieman raskas melodisesti mutta erittäin hyvät äänitehosteet.

YHTEENSÄ

Kuin hieman huonompi ja vähemmän kauhu-painotteisempi *Resident Evil*.

TUNTUMA

82

Parempi ohjaus kuin *Perfect Weaponissa*, mutta ei yhtä hyvä kuin *Resident Evil*-issä.

HAASTE

87

Mukava peli, joka aiheuttaa paljon ajankulua television ääressä.

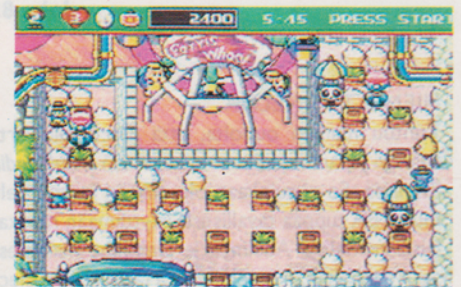
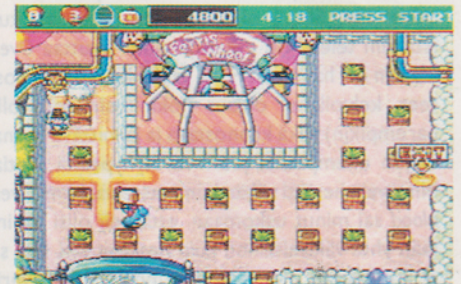
84

LUONNE _____	Toiminta
JULKAISIJA _____	Sega
VALMISTAJA _____	Hudson
JAKELU _____	
MYYNNISSÄ _____	Nyt
PELAAJIA _____	1-10
PELIMUISTI _____	Muisti
MUUT KONEET _____	

Hudson Soft on tehnyt kymmenkunta *Bomberman*-peliä. Sarjan viimeisin edellisten veroinen ja sitä voi myös pelata kymmenellä (!) pelaajalla samanaikaisesti. Sitä paitsi se on ensimmäinen uudelle konsolille.

Saturn

Bomberman



Koko huone raikaa ja tärisee *Saturn Bomberman* pelatessa. Eikä se johdu räjähtävistä äänitehosteista vaan siitä, että kymmenen ihmistä yrittää saada tilaa television edessä samanaikaisesti. Kyseessä on tietysti hauska ja luova idea, jota voi pitää myös hyvin spontaanina, mutta käytäntö osoittaa, että kymmenen ihmisen on lähes mahdotonta pelata samanaikaisesti. Viidellä tai kuudella homma ehkä vielä toimii, mutta silloinkin pahimman asteen lähikontaktit ovat tosiasiaa. Niinpä kaksin- ja nelinpeluu jäävät parhaiksi vaihtoehtoiksi, ja aivan yksinkin pelaaminen sujuu tietokonetta vastaan.

Koska *Saturn Bomberman* on ensimmäinen uusille konsoleille tehty *Bomberman*-peli, on grafiikka selvästi parempaa aikaisempiin versioihin verrattuna. Kentät ovat kuitenkin suunnilleen entisenlaisia. Kuten tavallista ja tiedoksi asiaan vihkiytymättömille, pienet harkot peittävät koko kuvaruudun. Niiden joukkoon on piilotettu bonuksia, mutta myös miinoja. On siis valittava oikein. Bonukset koostuvat hedelmistä ja kukista sekä muista iloisista yllätyksistä, joita syömällä saa erilaisia voimia, kuten kyvyn asettaa useita pommeja jonoon, ampua matkaan liian lähellä olevat pommit tai ulottaa pommin iskuaaltoa pidemmälle. Pommituksen lomassa kerätään pisteitä ja väistellään vihollisia. Pelin alussa viholliset ovat aika pieniä ja vaarattomia,

mutta mitä enemmän niitä räjäytellään, sitä pahemmiksi ne muuttuvat, ja vähitellen esiin ilmestyy pieniä petoja, jotka nielevät pommeja sen sijaan että lentäisivät seinille. Jos on onnea, voi pois räjäytetyn harkon sisältä löytyä muna. Munan sisällä on minidinosaurus, jolla voi ratsastaa. Jos kohtaa uuden munan ja ratsastaa jo dinosaurusta, kasvaa oma kulkuväline suuremmaksi ja kestää enemmän vahinkoa.

Moninpeluussa voi joko auttaa toisiaan ja kampailla yhdessä tietokonetta vastaan, tai

Hauska ja luova idea, mutta käytäntö osoittaa, että kymmenen ihmisen on lähes mahdotonta pelata samanaikaisesti.

kilpailla toisia vastaan. Silloin voittaja on se, joka ensimmäisenä räjäyttää kaverinsa palasiksi.

Kentän kaikkia harkkoja ei tarvitse räjäyttää - vain ne jotka ovat uloskäynnin edessä ja estävät pääsyn seuraavalle kentälle.

Lopulta vastaan tulee pomo. Silloin homma käy vakavaksi. Tavallisista kentistä ei nimittäin ole kovinkaan vaikea selviytyä, mutta pomojen ilmestyessä on syytä olla varovainen. Pomot ovat nimittäin lähes mahdottomia voittoa. Heti pommin asettamisen jälkeen ne siirtyvät muualle tai, mikä vielä pahempaa, ne pystyvät syömään pommit, jotka

on asetettu niiden lähelle! Jotta pomon saa antautumaan, on sitä pommitettava suoraan alta useita kertoja.

Ensi silmäyksellä *Saturn Bomberman* voi vaikuttaa herttaiselta peliltä. Vain nimi *Bomberman* ei kuulosta niin kilttiltä Pelissä kaikki on pomoja lukuun ottamatta pienempintä, ja miljööt ovat hienoja pikku puistoja, joissa pienet junat puksuttelevat ja vaaleanpunaiset kaniinit hyppivät. Ja tietysti minidinosaurukset. Mutta kaikki tämä herttaisuus on harhaanjohtavaa. *Saturn Bomberman* opettaa räjäyttämään ja tuhoamaan kaiken ja jokaisen tieltään. Sitä ei pidä unohtaa.



MILLOIN TULEE BOMBERGIRL?

Monen muun pelin tavoin *Saturn Bomberman* on pieni taustahistoriansa, mikä mielestäni tärkeä seikka. Pelit, joiden takana ei ole ajatusta, ovat kaikkein pahimpia, mutta kun mukana on tarina, on pelaaminen kiehtovampaa.

On siis kiinnostava tietää, mitä Bomberman oikein puuhaa kun hän ei juokse ympäriinsä räjäyttelemässä kaikkea.

Joten tässä se tulee. Bomberman kulkee ympäri maailmaa pienessä pikku junassa, kun äkkiä puhkeaa levottomuuksia. Roistomainen Mr Meanie ja hänen Meanie-jenginsä ovat kavauneet maan alle hankkiakseen harvinaisia voimalähteitä ja löytäneet salaperäisen energiakentän, joka vie muinaiseen temppeleihin Etelä-Amerikan viidakossa. Tempelin tutkimusten aikana herätettiin siihen asti nukkunut portivartija, joka on pelottava hirviö. Mr Meanie päätti käyttää hirviötä omaan pelottaviin tarkoituksiinsa, ja ainoa, joka voi hänet pysäyttää, on Bomberman. Että siinä. Näin mehekasta tarinaa ei ollakaan kuultu pitkään aikaan. Loppuun saakka ajateltu viimeistä piirtoa myöten. Ainoa mikä puuttuu, on Bombergirl. Jos ei muuta, niin ehkä Bomberman voisi edes pelastaa jonkun pommeja heittelevän prinsessan pelin lopussa?

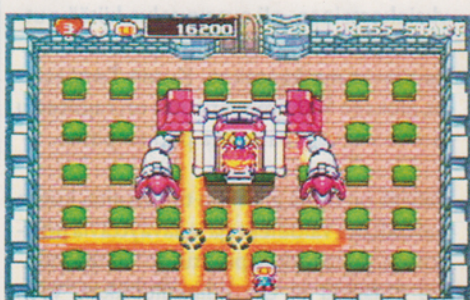
Loviisa 89

EI YKSIN PELAAVILLE

Peli-idea ei ole järin uusi. Bomberman on ollut kuvioissa NESin iloisista ajoista lähtien, ja pois-lukien siistimmät grafiikat ja suuremman pelaajamäärän, peli ei ole niistä ajoista juurikaan kehittynyt. Konsepti sinänsä oli alusta alkaen hyvä, ja vaikka *Saturn Bomberman* on kiva pelata joukolla, ei se yksin pelattuna enää oikein toimi, ellei sitten ole sarjan todellinen fani. Kentät ovat tietysti uusia, mutta hyvin samankaltaisia kuin kaikissa muissa Bomberman-peleissä.

Saturn Bomberman on siis todella hauska, kun sitä pelaa hyvien kavereiden seurassa, mutta hieman liian yksitoikkoinen, jos on jäänyt yksin pelinsä kanssa.

Topi 86



GRAFIIKKA 82

Selvästi parempi kuin aikaisemmissa Bomberman-peleissä, mutta ei millään tapaa erikoinen tai uuttaluova.

TUNTUMA 89

Bomberman räjäyttelee pommeja. Eikä se ole edes erityisen vaikeaa.

ÄÄNET 76

Räjähdykset ovat hieman kesyjiä, mutta dubbattu englantilainen puhe juonijaksoissa saa Bomberman-idean tuntumaan aidommalta.

HAASTE 85

Variaatiot kasvavat kun pelaa yhdeksän kaverin kanssa, mutta jos on pelannut aikaisempia pelejä, alkaa tässä olla jo toiston makua.

YHTEENSÄ

Bomberman on aina Bomberman. Hyvässä ja pahassa.

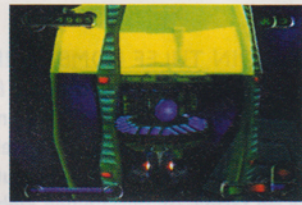
88

LUONNE _____ Shoot 'em up
 JULKAISIJA _____ Virgin
 VALMISTAJA _____ Tetragon
 JAKELU _____
 MYYNNISSÄ _____ Kesäkuussa
 PELAAJIA _____ 1-2
 PELIMUISTI _____
 MUUT KONEET _____

Nanotek Warrior



Puzzle- ja shoot'em up -pelien sekoituksia on nähty aiemminkin, viimeksi talvella, kun *Tempest X 3* ilmestyi. Virginin *Nanotek Warrior* ei ole suora kopio mutta ei luo juuri mitään uutta.



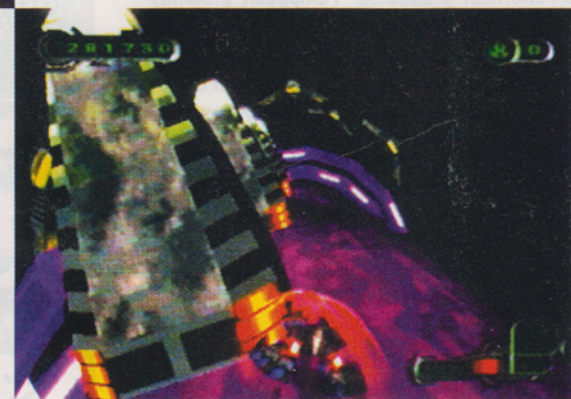
Nano on mittayksikkö ja tarjoittaa yhtä osaa miljardista. *Nanotek Warrior* käsittelee siis hyvin pieniä asioita ja kertoo tietokoneesta, missä kaikki ei ole kunnossa. Virheiden korjaamiseksi lähetetään pienen pieni laiva tietokoneeseen, jotta se voisi poistaa sirujen sisuksissa huseeraavan viruksen.

Nanotek Warrior on puhdasverinen shoot'em up, joka muistuttaa kovasti viime talven ampumisjuhlaa *Tempest X 3:a*, sillä erolla että Tetragonin peli on paljon raikkaampi ulkoasultaan. Peli-idea on hyvin yksinkertainen, eli avaruusalus kiittää putkissa, joissa vihollislaumat ja esteet vaikeuttavat matkantekoa. Kuten *Tempestissä*, aluksen liikkumisvapautta on rajoitettu ja sillä voi vain painaltaa putkea pitkän.

Pelissä on hyviä graafisia tehosteita, kuten nerokkaita valoeffektejä ja säväyttäviä polygoneja, joilta tuntuu puuttuvan kiinteä muoto. Musiikki ei ole huippuluokkaa, vaan paremminkin tanssisävellyksiä saksalaisen euroteknon hengessä. Äänitehosteet ovat sitä vastoin hyvin harkittuja ja tarjoavat mukavan kokoelman räjähdysisiä ja laserääniä.

Nanotek Warriorista ei tule mitään klassikkoa, mutta kehnokaan se ei ole. Sanalla sanoen keski- luokkaa.

KESKINKERTAINEN KOPIO
 Virginin valttikorttina eurooppalaisilla konsolimarkkinoilla ovat lisenssisopi-



Näyttäviä tehosteita ja valinnanvapauden puutetta, siinä sanottavamme *Nanotek Warriorista*. Silti käytimme koko sivun.

Kulkee lujaa ja sisältää paljon räjähdysisiä, mutta tosiasiaksi jää, että *Nanotek Warrior* on vain keskinkertainen kopio.

Martti 67

VANHANAIKAINEN JA TURHA

En pitänyt *Tempest X 3:a* erityisen hyvänä pelinä, mutta se oli sentään uusi osa tunnettua sarjaa, mikä sai ihmiset varmasti ostamaan sitä. *Nanotek Warrior* on uusi tuotanto ja sisältää näyttävää grafiikkaa, mutta tuntuu vielä vanhanaikaisemmalta lineaarisen rakenteensa vuoksi ja lisäksi tarpeettomalta, koska on jo olemassa niin monta parempaa shoot'em upia. Minä en rehellisesti sanoen tiedä, miksi *Nanotek Warrior* pitäisi ostaa.

Topi 67

GRAFIIKKA 80

Hieman jäykkä mutta tehosteita pursuava peli.

ÄÄNET 65

Tavanomaista dunk-dunk-musiikkia.

YHTEENSÄ

TUNTUMA 74

Kelvollinen ohjaus ilman suurempia puutteita.

HAASTE 60

Käy helposti yksitoikkoiseksi.

Tarpeeton *Tempest-klooni*.

65



LUONNE _____ Kokoelma
 JULKAISIJA _____ Namco
 VALMISTAJA _____ Namco
 JAKELU _____
 MYNNISSÄ _____ Kesäkuussa
 PELAAJIA _____ 1-2
 PELIMUISTI _____ Muisti
 MUUT KONEET _____



Namco Museum Piece vol.4

Namcon neljäs kokoelma kulttisarjassa Namco Museum Piece on ilmestynyt ja sen mielenkiinnostomuus kertoo, että pölysten kolikkopelikklassikkojen laari alkaa tyhjäntyy.

Kuten sarjan muissa osissa, pelaaja voi vaeltaa virtuaalimuseossa, jonka huoneisiin eri pelit on sijoitettu. Täällä voi kunnioittaa tv-pelien historiaa ja kokeilla viittä peliä, jotka on pakattu levyille. Tässä virtuaalimuseossa ei muuten tarvitse huolehtia rahasta, sillä krediittejä riittää rajattomasti tuhlattavaksi.

Levyn tunnetuin peli on *Pac-Land*, joka oli yksi *Pac Manin* jatko-osia. *Pac-Land* eroaa ratkaisevasti edeltäjästään eikä ole läheskään yhtä klassinen tai samalla lailla riippuvaisuutta synnyttävä kuin *Pac-Man*. Ei siis mikään kokoelman hauskin tuote.

Selvästi parempi on *The Return of Ishtar*. Pelin idea on lainattu suoraan *Gauntletista*, mutta Namco on parantanut tiettyjä piirteitä ja siten luonut melko mukavan shoot'em upin.

Toinen nelososan kiinnostava peli on harvinainen *Ordyne*. Kuten Konamin shoot'em up *Parodius*, se sekoittaa ampuvia olentoja mystisiin tv-peliäniin. Peli-idea muistuttaa *Gradiusia* ja Namco onnistunut luomaan oikean shoot'em up -tunnelman.

Kokoelman selvästi huonointa antia on panssarivaunupeli *Assault*. Pelin pahin puute on hankala ohjaus, johon ei yksinkertaisesti jaksa syventyä.

Nyt yksitoista vuotta vanha, sivuttain

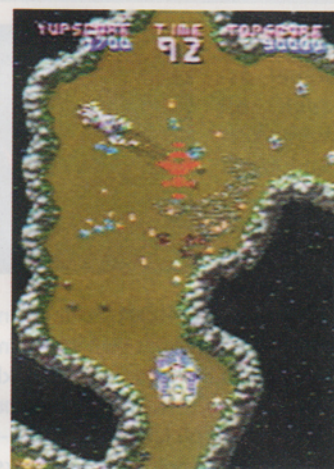
Niin on koittanut aika Namcon neljännelle nostalgiatripille kultaisen menneisyyden peliarkistoihin. Tästä melko kalpeasta kokoelmasta löytyy kaikenlaista aina klassisesta *Pac-Landista* tuntemattomaan shoot'em uppiin *Ordyneen* asti.



scrollaava ninjapeli *Genpei* osoittaa, kuinka syvältä neloskokoelman pelit on kaviettu. *Genpei* on todiste siitä, ettei Namcolla enää ole paljoa tarjottavaa vanhojen kolikkopelien saralla. *Genpei* on sekä ruma että tylsä ja jättää ikävän väsyneen ja vanhahtaneen maun, hapattaen näin koko paketin sen tietyistä valopilkuista huolimatta.

MUISTIN TURMELIJA

Namcon neljännessä kokoelmassa on pari kultajyvää, mutta ei riittävästi. Ja sarjan toinen levy osoitti, ettei Namcolla ole enää mitään erikoista näytettävää. Neljäs levy alkaa käydä jo suorastaan piinalliseksi. Useimmat sen peleistä olivat haus-



koja kymmenen vuotta sitten mutta tänään ne ovat arvottomia. Koko idea alkaa jo tuntua vastenmieliseltä, osaksi koska nimikkeet ovat niin huonoja, osaksi koska ne tuhoavat monet parhaista kolikkopelimuistoistani.

Haluan muistaa pelit klassikkoina, joita ne tuolloin olivat, vaikka useimmat niistä, nykytarjontaan verrattuna, olivat todella huonoja.

Martti 61

MIELENKIINNOTTOMIA PELEJÄ

En tiedä kuinka suosittuja nämä pelit olivat Namcon kotimaassa Japanissa, mutta epäilen vahvasti että moni suomalainen muistaisi ne ja pitäisi niistä niin paljon, että haluaisi ostaa ne tässä kokoelmassa. Tällaisen kokoelmasarjan julkaiseminen vaatii pelitalolta paljon klassisia pelejä, joita ihmiset todella muistavat kymmenen vuotta myöhemmin. Namco ei ole sellainen pelitalo, ja tällä levyllä se näkyi.

Topi 62

GRAFIikka 40

Kymmenen vuotta vanhoilta peleiltä ei pidä odottaa ihmeitä.

ÄÄNET 78

Hymyilyttäviä Casio-sävellyksiä, jotka ovat hyvin tarttuvia.

YHTEENSÄ

Namcon kokoelmat alkavat väsyä.

TUNTUMA 74

Ei edistyneitä peli-ideoita mutta ohjaus on erinomainen useimmissa peleissä.

HAASTE 55

Liian vähän vaihtelua vaikka pelejä on useita.

62

LUONNE _____ Shoot'em up
 JULKAISIJA _____ LucasArt
 VALMISTAJA _____ Factor 5
 JAKELU _____
 MYYNNISSÄ _____ Nyt
 PELAAJIA _____ 1
 PELIMUISTI _____ Muisti
 MUUT KONEET _____

Rebel Assault II



Alun perin Rebel Assault oli varsin keskinkertainen peli, joka ilmestyi PC:llä

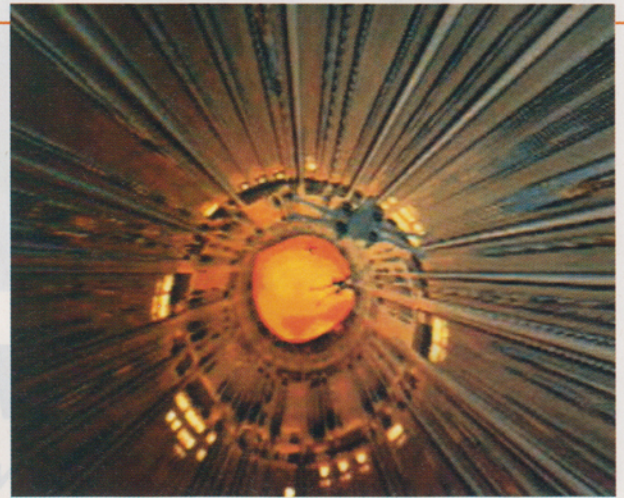
useita vuosia sitten. CD-ROM oli mediana tuolloin aivan uusi ja monet ihailivat pelin ennennäkemätöntä elokuvamaista grafiikkaa. Mutta muuta tarjottavaa ei Rebel Assaultilla juuri ollut ja näin oli laita myös jatko-osalla.

Suurin osa pelistä on lentojaksoja, joissa Rookie I:n on ohjattava alustaan ja ammuttava kaikki vihollisen avaruusalukset. Oikeastaan pelaajan tarvitsee asettaa vain tähtäin kohdalleen, sillä avaruusalusten radat ovat yleensä ennaltamäärättyjä ja niihin voi vaikuttaa hyvin vähän. Kolmessa pelin kuudestatoista kentästä Rookie I ammuskelee stormtroopereita laserpistoolillaan ja tuolloinkin tarvitsee vain tähdätä oikein ja hakata kuumeisesti ampumanappia. Koska tämä on periaatteessa pelin ainoa tehtävä, väsy Rebel Assault II:een helposti. Sitä paitsi usein on vaikea nähdä, mitä oikeastaan ammutaan, sillä grafiikka on usein luvattoman tuhuista.

Kuten monissa muissakin aikaisemmissa CD-ROM-peleissä, grafiikka koostuu suurimmaksi osaksi Full Motion Videosta, joka välikohtauksin nitoo tarinan yhteen. PlayStation selviää näistä kohtauksista hyvin nopeasti, mutta näitä kohtauksia on aivan liikaa ja pelattavaa aivan liian vähän.



Videojaksot ovat toki hienoja, mutta peli täynnä niitä ei ole järin interaktiivinen.



George Lucasilla ovat iloiset ajat. Vanhat leffat tuottavat tukuttain

rahaa ja nyt LucasArts aikoo napata muutaman lantin myös PlayStationin omistajilta.

Tähtäystarkkuudella ei tunnu olevan merkitystä, koska usein tuntee osuneensa, mutta mitään ei tapahdu. Usein tuntuu jopa siltä että peli pelaa itseksensä.

Juoni ei ole erityisen kekseliäs ja Rookie I on sankarina täysi tonnttu. Se, että kaikki tapahtuu Star Warsin nimissä, tekee minusta vain vihaisen. Ei ole mitään muuta syytä ostaa Rebel Assault II:sta, paitsi että LucasArts tarvitsee rahojamme. Lupaam täten etten enää koskaan pelaa Rebel Assault II:sta uudelleen.

Mikko 38

EI ODOTUKSEN AIHE

En voi väittää, että olisin kaivannut Rebel Assault II:sta PlayStationille. Siitä puuttuu kunnan kontrolli ja vaihtelevuus, ja on väärin, että Factor 5 saa kärsiä tekemällä konvertointeja LucasArtsin keskinkertaisesta pelistä. Factor 5 osaa tehdä paljon tätä parempaa, joten kaipa he hakivat nopeaa rahaa omiin tulevaisuuden peliprojekteihinsa.

Rebel Assault II on vanha, väsynyt ja ennen kaikkea ikävä. Näiden perusteiden pitäisi riittää kielteiseen ostopäätökseen.

Martti 47



Rebel Assault II on nopeasti pelattu peli, jossa ei ole ihmeemmin tekemistä ja jossa tapahtumat eivät edes ole erityisen hauskoja. Pitkät latausajat ja suttuinen grafiikka tekevät asiasta vielä pahemman eikä edes tarina ole kovin kiinnostava. Ehkä tämä jonkun mielestä oli kiva peli kaksi vuotta sitten, mutta nykyhetken laatuaste tekee siitä todellisen b-luokan pelin, jota tuskin edes Star Wars -fanit pitävät viihdyttävänä viittä minuuttia pitempään.

YHÄ KEHNO

Tunnen useita ihmisiä, joihin Rebel Assault ja sen jatko-osa tekivät vaikutuksen PC:llä, mutta en ole koskaan ollut samaa mieltä heidän kanssaan. Peli on yksi pitkä digitaalinen video, jossa on paljon ärsyttäviä taukoja, jolloin on yritettävä osua johonkin kuvaruudulla liikkuvaan töherrykseen.

GRAFIIKKA 65

Hyvin suttuista videokuvaa ja epäselvät maalit.

ÄÄNET 67

Reippaat mutta tyhmät kommentit eivät lopu ja peittävät usein John Williamsin mainiot musiikkiteemat.

TUNTUMA 40

Eipä juuri muuta kuin sihtailua tähtäysristikon läpi - ikävä ja joskus mahdoton tehtävä.

HAASTE 33

Ei mitään syytä innostusta tehtävistä, jotka ovat joskus liian vaikeita ja usein täysin mielenkiinnottomia.

YHTEENSÄ

Vanha romupeli, joka olisi voinut jäädä roskakoriin.

45

Hugo

LUONNE _____ Seikkailu
 JULKAISIJA _____ Laguna
 VALMISTAJA _____ Kotobuki
 JAKELU _____
 MYNNISSÄ _____ 27. kesäkuuta
 PELAAJIA _____ 1
 PELIMUISTI _____ Salasana
 MUUT KONEET _____

Hän on ruma, hän on peikko, hän on Hugo!

Jos tämä on peli hyvin pienille lapsille - minkä voi otaksua katsomalla pakettia - puuttuu siitä jännittävä satu. Tietysti lapsilla on oma mielikuvituksensa, mutta yksi ainoa otsikkoruutu tuntuu todella kitsaalta. Saamme tietää vain, että Hugolina, vai mikä sen peikkotyön nimi nyt olikaan, istuu teljettynä linnan torniin ja itkee ja että Hugon pitäisi pelastaa hänet. 28 kentän jälkeen.

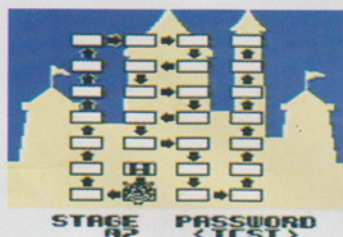
Hugoa on nähty usein televisiossa, joskin muista syistä, nimittäin puhelinpelinä. Niinpä monet lapset ilostunevat, kun he saavat Hugon omalle Game Boylleen.

Aluksi *Hugoa* on aika helppo pelata. Kuljetaan kerrosta edestakaisin, kerätään mahdollisimman monta avainta ja yritetään samanaikaisesti väistellä vihollisia tai hankkiutua niistä eroon. Avaimet makaavat lattialla tai ovat salahuoneessa puuvien takana. Viholliset ovat erilaisia eri kentillä - vastaan tulee muumioita, kummituksia ja velhoja samoin kuin pöllöjä, papukaijoja ja hiiriä. Vihollisia voi heittää pommilla tai ampuu jousella. Silloin ne haihtuvat savuna ilmaan eivätkä enää palaa.

Jokainen kenttä sisältää useita kerroksia eikä eteenpäin pääse ilman tarvittavaa määrää avaimia. Jokaisen kentän jälkeen saa salasanan, jolla peliä voi jatkaa myöhemmin samasta paikasta.

Hugo on kaiken kaikkiaan melko helppo peli. Se on sopiva lapsille, mutta tuskinpa siitä mitään huippusuosikkia tulee. Niin jännittävä se ei ole. *Hugon* kaltaista peliä ei usein näe. Ellei se satu pyörimään taas televisiossa. *Hugo* onkin tehty kaikille lapsille, jotka eivät koskaan päässeet puhelinlinjojen läpi.

HAUSKAA HETKEN AIKAA



Hugo on pikkumukava peli noin kolmen kentän ajan - sitten siihen kyllästyy tottaisesti. Kentät ovat aivan liian samanlaisia ja liian helppoja. Niiden selvittä-

seen ei tarvitse edes minkäänlaista suunnitelmaa.

Musiikki on hyvin reipasta ja tekee kaikkensa piristääkseen pelaamista, mutta se on niin yksitoikkoista, että lopulta äänet sulkee kokonaan. Lopulta ainoa hyvä puoli on selkeä grafiikka. Se ei ole lainkaan ryynimäistä, suttuista tai puuromaista, ja yksityiskohtien vähäisyys luo selkeän kokonaiskuvan.

Hugo-peikon erinomaisuutta en ole koskaan ymmärtänyt. Hän tuntuu täydellisen heikkopäiseltä ja olenkin iloinen, että tässä Game Boy-pelissä välttyi ikäviltä kommenteilta, joita hän laukoo televisiossa. Hugo on peikko, jota on nähty liikaa. Niinpä hän sopii hyvin Game Boy'n pikkuruutuun.

Loviisa 67

OKEI KAVERIT

Aion olla rehellinen.

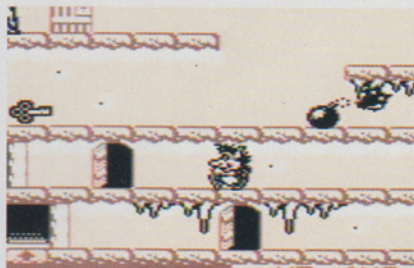
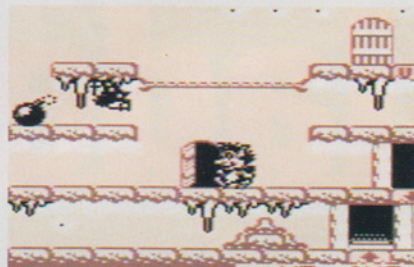
Olen vihannut *Hugoa* siitä asti, kun tämä ällöttävä peikko teki ensiesiintymisensä televisiossa joku vuosi sitten. Vihasin hänen typerää ääntään ja teennäisiä fraasejaan.

Lyhyesti sanoen, inhoan *Hugoa* ja kaikkea mikä häneen liittyy.

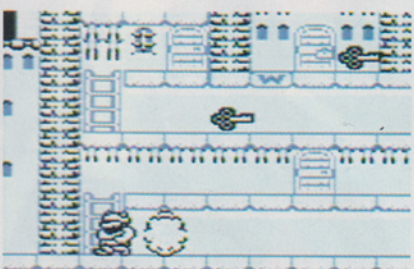
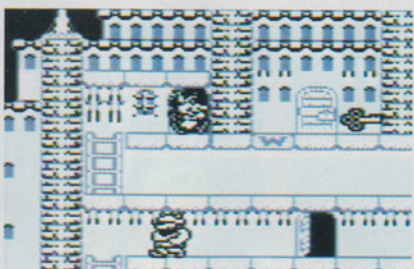
Game Boy -versio *Hugon* seikkailuista muistuttaa eniten huonoa kopiota *Donkey Kong Jr.:sta*. Se on pitkävetainen ja kuvallisesti yhtä puuroa.

Hugo on minun käsitykseni kehnoista pelistä, mutta se on epäilemättä suunnattu nuorimmille, jotka voivat saadakin siitä jotain irti. Itse olen tyytyväinen vain siihen että hän ei sano mitään.

Martti



Inhat hirviöt metsästävät Hugoa, mutta hymy ulottuu korvasta korvaan.



Hugo antaa vaikutelman, että se olisi tehty joskus 80-luvun alussa, suunnilleen *Donkey Kongin* aikoihin. Mutta asia ei ole niin. Peli on aivan uusi ja luotu puhuttelemaan nuoria Hugo-faneja.

GRAFIikka 74
 Ei paljon yksityiskohtia mutta puhdas ja selkeä grafiikka.

TUNTUMA 74
Hugoa ei ole vaikea pelata, mutta liian helppokaan se ei ole.

ÄÄNET 70
 Musiikki ei ole hyvää, mutta se on tarttuvaa ja iloista ja sopii aika hyvin pelin tyyliin. Tyypillistä Hugo-musiikkia.

HAASTE 45
 Kentät ovat hyvin samankaltaisia ja ainoa yllätysmomentti löytyy vihollisista, joita riittää muumioista kilpikonniin.

YHTEENSÄ
 Ei sama Hugo, joka on nähty tv:ssä, mutta viihdyttää pieniä lapsia.

62

Soul Blade



Muiden beat'em up -pelien tavoin *Soul Blade* sisältää kätkeytyjä hahmoja ja vaihtoehtoisia loppukohtauksia. Tästä täydellisestä pelioppaasta löytyy kaikki mitä ei kerrota pelin ohjekirjassa.

KÄTKETYT HAHMOT

Edge Master Mode sisältää muutaman kätkeytyksen hahmon. Suurin osa hahmoista on vanhoja, mutta eri vaateuksissa. Voimakkaimpia heistä ovat lopun pomo Soul Blade ja salaperäinen Han Myong.

SOUL BLADE

Pelataksesi mestari Soul Bladena täytyy sinun selvittää peli kaikilla hahmoilla tai pelata peli läpi alle 20 tunnissa. Vähiten tuskallisinta on selvittää peli kaikilla hahmoilla. Kun olet tehnyt tämän, muuttuu otsikkoruutu ja näyttää kuvan kaikista taistelijoista. Soul Blade löytyy nyt käyttökelpoisena pelaajavalikosta ja voit jopa vaihtaa vaatteita kaikilla hahmoilla.

SOPHITIA!

Pelataksesi Sophitian toisella versioilla, on sinun selvitettävä Edge Master Mode Sophitiilla sekä löydettävä kahdeksan asetta. Kun olet tämän tehnyt, löytyy uusi Sophitia valinta-menusta.

Suurin ero uuden ja vanhan Sophitian välillä on, että kakkosversiolla on vähemmän vaateuksia.

SOPHITIA!!

Sophitian kolmas versio on vielä vähäpukeisempi. Saadaksesi tämän kevyesti vaatetun neidon sinun on selvitettävä Edge Master Mode kaikilla hahmoilla ja löydettävä kaikki aseet.

SIEGFRIED!

Myös Siegfriedistä on toinen versio uusine vaatteineen ja varustuksineen. Uusi Siegfried kantaa jopa uutta, pelotavan tehokasta miekkaa.

Pelataksesi Siegfriedin kakkosversiolla sinun on selvitettävä Edge Master

Mode Siegfriedillä sekä löydettävä kahdeksan asetta. Kun tämä on tehty, löytyy Siegfried valinta-menusta Sophitian vierestä.

HAN MYONG

Saadaksesi Han Myongin sinun on osoitettava sormenhallintaasi. Han Myong on mahtava taistelija, josta on taatusti hyötyä pelissä. Löytääksesi tämän sankarin sinun pitää Seung Minan tai Seung Hwangin loppujaksojen aikana painaa kaikki napit yhtä aikaa pohjaan ja samalla pyöritettävä ohjauspalloa nopeasti ja niin paljon kuin voit koko loppujakson ajan.

Jos teet tämän oikein, ilmestyy Han Myong pelaajavalikkoon Siegfriedin ja Sophitian väliin.

MUUTETUT LOPPUJAKSOT

Soul Bladen loppukohtauksia voi muuttaa erilaisten nappiyhdistelmien avulla. Niiden ansiosta loppukohtauksista tulee interaktiivisempia ja hausempia, koska peliin voi ilmestyä jotain uutta oikeilla nappiyhdistelmillä. On tärkeää odottaa, että mustat reunat ilman kuvaruudun ylä- ja alareunoissa ovat kadonneet. Sen jälkeen on syötettävä koodi fuskun aktivoimiseksi.

MITSURUGI

Loppukohtauksen aikana paina ensin Oikea ja Vasen välttääksesi Tanegashiman nuolet. Mene sitten häntä kohti ja paina joko Neliötä tai Kolmiota voittaaksesi hänet.

SEUNG MINA

Loppukohtauksen aikana yrittää Seung Minan isä yrittää hyökätä tämän kimppuun. Ainoa tapa hyökkäyksen välttämiseksi on painaa Alas ja Ylös. Jos teet tämän oikein, saa jakso odottamattoman lopun.

VOLDO

Kun Voldo kohtaa Soul Bladen, käy hänelle normaalisti huonosti, mutta asian voi muuttaa painamalla yhdistelmän Alas, Ylös, Alas, Ylös. Toista yhdistelmää kunnes Soul Edgestä tulee selvää.

SOPHITIA

On vain yksi tapa muuttaa Sophitian loppukohtauksia. Kun nuori kreikkalaisneito pulahtaa veteen, mene koko ajan oikealle. Jos teet tämän oikein, pelotavan tiheä sumu katoaa.

LI LONG

Nunchakoa rakastavan taistelijan Li Longin loppukohtauksen aikana paina Neliötä tai Kolmiota. Toista painalluksia, kunnes Li Long nousee ylös. Kun hän tekee sen, olet onnistunut.

TAKI

Seksikäs ninja Taki joutuu loppukohtauksensa aikana pahaan pulaan. Auttaaksesi häntä paina Ristiä oikealla hetkellä. Huomaat kyllä milloin teet sen oikein.

CERVANTES

Espanjalainen ritari Cervantes voi tarjota muutaman terävän iskun suurella miekallaan. Cervantesin loppukohtauksen aikana paina Kolmiota.

ROCK

Tällä turkikseenpuetulla jätillä on yksi pelin tylsimmistä loppukohtauksista. Muuta sitä painamalla Kolmiota.

SIEGFRIED

Vaalean ja ylpeän ritari Siegfriedin kohtaloa voi myös muuttaa. Paina loppukohtauksen aikana Kolmiota.

HWANG

Hwang on pelin todellinen raskassarjalainen. Paina Ympyrää jos haluat muuttaa hänen loppukohtauksiaan.



RPG

Wild Arms on ilmestynyt USA:ssa ja Square lanseeraa pian PlayStation-RPG:n Japanissa. Lisäksi on vain viisi kuukautta siihen kun *Final Fantasy VII* saapuu Suomeen.



Wild Arms

SONY / PLAYSTATION

Vihdoinkin näyttää siltä, että kaikki hyvät roolipelit käännetään englanniksi. Aina vain paremmin sitä paitsi. Ensimmäiselle PlayStationille tuli keho *King's Field*, jota seurasi keskin-kertainen *Beyond the Beyond* ja viimeksi ylistetty *Suikoden*. Syksyllä on *Final Fantasy VII*:n aika, ja jotta jaksaisimme sinne asti, päästää Sony markkinoille oman *Wild Arms*insa.

*Wild Arms*issa on vain kolme pelattavaa hahmoa, mikä voi tuntua hieman puutteelliselta verrattuna *Suikodenin* 108:aan. Toisaalta kaikki kolme oppii tuntemaan paljon paremmin kuin ketään Konamin RPG:n hahmoista.

Viisiotavuotias ja perinteisen punahiuksinen Rudy esittää pääosaa yhdessä rutinoituneen seikkailijan Jack van Buracen ja suloisen prinsessan Cecilia'n kanssa. Kaikilla on omat ominaisuutensa ja kukin voi käsitellä neljää erilaista esinettä

Sony on lainannut ideoita kaikista klassisista RPG-sarjoista - *Zeldasta*, *Final Fantasy*stä ja *Lufiasta* - ja yhdessä ne luovat samalla kertaa tutun ja erilaisen ilmapiirin, joka tekee *Wild Arms*ista vuoden tähän asti jännittävimmän RPG:n PlayStationilla.

Front Mission Alternative

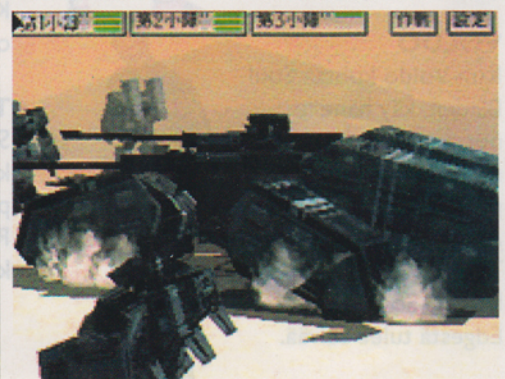
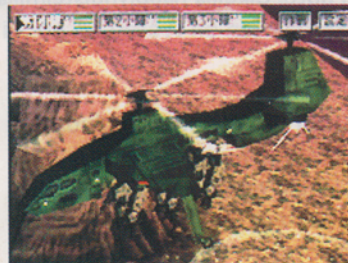
SQUARE / PLAYSTATION

Jo vuoden sisällä - siitä kun *Final Fantasy Tactics* ja *SaGa Frontier* ilmestyivät - julkaistaan Squaren neljäs suuri PlayStation-RPG. *Front Mission Alternative* on jatkoa Super NES -peleille *Front Mission* ja *Front Mission 2*, mutta eroaa niistä niin paljon, että Square ei luokitellut sitä sarjan kolmososaksi vaan paremminkin niiden vaihtoehdoksi. Siitä pelin nimi.

Front Mission Alternative on strategia-RPG, jossa komennetaan sotilasjoukkoja ja on kukistettava vihollisen joukot. Kaikki tapahtuu 2030-luvun Afrikan Kongossa, minne on syntynyt täydellinen kaaos. Pelaajan on mahdollisimman nopeasti ja sulavasti palautettava järjestys maahan ja pelastettava viattomien ihmisten henki.

Peliä tekemässä on ollut useita henkilöitä, jotka eivät aikaisemmin ole osallistuneet konsolipelien suunnitteluun. Heidän joukossaan on taiteilija Ryuichiro Mizusawa, joka vastaa hahmojen suunnittelusta, ja klubimusiikki-tuottaja Ryo Arai, joka on kirjoittanut pelin musiikin.

Sotasimulaattorien viime aikaisen suuren suosion vuoksi Sony saattaa kääntää myös *Front Mission Alternativen*, mutta se on tuskin mahdollista ennen kuin aikaisintaan ensi keväänä.



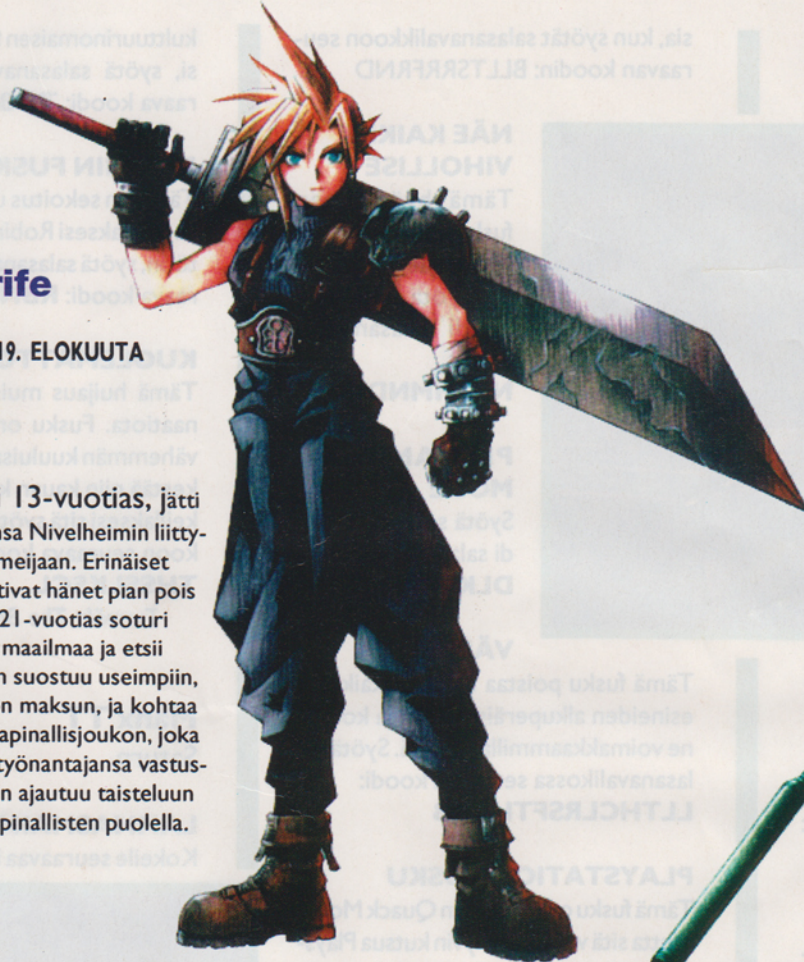
FINAL FANTASY VII:Ä ODOTELLESSA

Final Fantasy on enemmän kuin pelkkä pelisarja. Squaren maaginen satumaailma on kiehtonut jo yli kymmentä miljoonaa ihmistä ja marraskuussa *Final Fantasy VII* saapuu myös Suomeen. Sitä odotellessa omistamme joka numerossa tämän sivun esitelläksemme kaksi pelin hahmoa ja kertoaksemme uutisia vuosikymmenen odotetuimmasta RPG:stä

Cloud Strife

SYNTYMÄPÄIVÄ: 19. ELOKUUTA
PITUUS: 173 CM
VERIRYHMÄ: AB

Kun Cloud oli 13-vuotias, jätti hän kotikaupunkinsa Nibelheimin liittyykseen Shinran armeijaan. Erinäiset tapahtumat pakottivat hänet pian pois sieltä, ja nyt tämä 21-vuotias soturi matkustaa ympäri maailmaa ja etsii uusia tehtäviä. Hän suostuu useimpiin, jos vain saa kunnon maksun, ja kohtaa seikkailun alussa kapinallisjoukon, joka on hänen entisen työnantajansa vastustaja. Vähitellen hän ajautuu taisteluun Shinraa vastaan kapinallisten puolella.



Aeris Gainsbourg

SYNTYMÄPÄIVÄ: 19. HELMIKUUTA
PITUUS: 163 CM
VERIRYHMÄ: O

Aeris on hahmo, jota saamme seurata *Final Fantasy VII:n* ensimmäisessä introjaksossa. Hän on 22-vuotias kukanmyyjä, joka menetti oikean äitinsä hyvin nuorena. Aeris ei tule lainkaan toimeen äitipuolensa kanssa ja on siten henkisesti epävakaa. Hän on hyvin uskonnollinen ja henkevä ja hänen maagiset taitonsa ovat saaneet Avalanchen kapinalliset kiinnostumaan hänen avustaan.



RPG-KIRJEPALSTA: SUPER POWER / RPG, KUSTANNUS OY SEMIC, PL 317, 33101 TAMPERE

TERVE!

1. Rakastan strategiapohjaisia roolipelejä ja haluaisin tietää, onko Questin *Ogre Battle* ja *Tactics Ogre* käännetty englanniksi?
2. Square on konvertoinut *Final Fantasy IV:n* PlayStationille. Käännettäänkö se englanniksi vai tuleeeko tämä mestariteos jatkossakin löytymään vain japanilaisilta markkinoilta?
3. Onko Konamilla suunnitelmia *Vandal Heartsin* jatko-osasta?
4. Onko Square ilmoittanut julkaisuajkoja peleille *Final Fantasy Tactics*, *Front Mission Alternative* ja *SaGa Frontier? Calmness*

HEI!

1. Enix on julkaissut *Ogre Battlen* Super NESillä

USA:ssa, mutta siitä on jo pari vuotta, joten sitä voi olla vaikea löytää. *Tactics Ogre* on yhä saatavilla vain Japanissa.

2. Koska kyseessä on tämmälleen sama peli kuin amerikkalainen *Final Fantasy II Super NESillä* -poislukien pari alku- ja loppujaksoa - ei Sony ole ilmaissut mitään mielenkiintoa kääntää sitä englanniksi.

3. Ei vielä.

4. Kaikki pelit julkaistaan Japanissa kesällä - ensimmäisenä *Final Fantasy Tactics* 13. kesäkuuta - mutta amerikkalaisia päivämääriä ei ole vielä ilmoitettu.

Topi

HEI, TOPI!

1. Onko mitään suunnitelmia RPG-sivujen laajentamisesta? Teette niin hyvää työtä ja haluaisin lukea enemmän RPG:stä.

2. Ettekö voisi laittaa jonkin lehden mukaan pelimusiikki-CD:tä? Jos saisin *Final Fantasy* -musiikkia, olisin ikionnellinen!

Toivon että lehtenne jatkuu yhtä hyvänä kuin se on!
Riccard

HEI, RICCARD!

1. Valitettavasti sellaisia suunnitelmia ei ole, mutta lehdestä tulee lähiaikoina olemaan paljon juttua roolipeleistä, kun *Final Fantasy VII:n* julkaisu lähestyy.

2. Tekisimme sen mielellämme, jos Square vain

sallisi. Edes suurimmat japanilaiset lehdet eivät ole saaneet moista kunniaa.
Topi

HEI, TOPI!

1. Jokin aika sitten olin uusi ja iloinen Saturnin omistaja, mutta nyt luin, että *Zelda 64* ja *Final Fantasy VII* tulevat olemaan kaikkien aikojen parhaita roolipelejä. Mitä Sega voi tehdä, mikä olisi edes lähellä näitä kultakimpaleita?

2. Onko Saturnin *Enemy Zero* hyvä RPG?

3. *Shining in the Holy Ark* on kai suoraa jatkoa *Shining in the Darknessille*?

4. Tulevatko Square ja Enix tekemään pelejä muille konsoleille kuin PlayStationille ja Nintendo 64:lle?

5. Tuleeko Game Boylle uusia roolipelejä?
Anonymi

Hei!

1. *Grandia* tuntuu hyvin lupaavalta, eikä ole kiistetty, etteikö Sega suunnittelisi uutta osaa *Phantasy Star* -sarjaan, josta hyvin saattaisi tulla Squaren pelin luokkaa. Joten älä luovuta.

2. Se on enemmänkin seikkailupeli *D:n* ja *Toricon* tyyliin mutta sitä ei voi arvioida ennen kuin se käännetään englanniksi.

3. Kyllä, jos Segaa on uskominen.

4. Square tuntuu yhä saavan vain PlayStationiin, mutta Enixillä on tuotannossaan peli Saturnille, PlayStationille ja Nintendo 64:lle.

5. Ei, ei ainakaan lähikuukausina.
Topi

tips tips tips

Jos sinulla on hyviä pelivinkkejä, jaa ne muidenkin kanssa lähettämällä ne osoitteeseen:

SUPER POWER / VINKIT

Kustannus Oy Semic

PL 317

33101 Tampere

Turok: Dinosaur Hunter
Nintendo 64



sia, kun syötät salasana-avaliikkoon seuraavan koodin: **BLLTSRRFRND**

NÄE KAIKKI VIHOLLISET

Tämä hyödyllinen fuskua paljastaa vihollisten sijainnin kartalla. Syötä seuraava koodi salasana-avaliikkossa:

NSTHMNDNT

PEN AND INK MODE

Syötä seuraava koodi salasana-avaliikkoon seuraava koodi:

DLKTDR

VÄRJÄILYÄ

Tämä fuskua poistaa melkein kaikkien esineiden alkuperäiset värit ja korvaa ne voimakkaammilla väreillä. Syötä salasana-avaliikkossa seuraava koodi:

LLTHCLRSFTHRN

PLAYSTATION-FUSKUA

Tämä fuskua on nimeltään Quack Mode, mutta sitä voisi yhtä hyvin kutsua Playstation-fuskua. Se jättää jäljelle hyvin pikselikkään pelin ja jopa vihollisten veri muuttuu toisenlaiseksi. Lyhyesti sanoen, pelissä kaikki näyttää huonommalta. Voit kokeilla tätä hyödyntä fuskua syöttämällä salasana-avaliikkoon seuraavan koodin:

CLLHTNMTN

DANAN FUSKUA

Tämä on ehdottomasti pelin kätevin fuskua. Se kutistaa kaikki viholliset pienen pieniksi miniatyyreiksi itsestään. Vihollisten hyökkäyksiltä et kuitenkaan välttyä, joten pikku vihulaisia ei kannata väheksyä. Kokeillaksesi tätä fuskua, syötä salasana-avaliikkoon seuraava koodi:

DNCHN

TUROK-GALLERIA

Tämä fuskua tuo salaisen gallerian esiin huijausvalikkossa. Siitä voit katsella vihollisia eri kulmista. Saadaksesi tämän

kulttuurinomaisen fuskua käyttöön, syötä salasana-avaliikkoon seuraava koodi: **THBST**

ROBININ FUSKUA

Tämä on sekoitus useita eri fuskua. Saadaksesi Robinin fuskua käyttöön, syötä salasana-avaliikkoon seuraava koodi: **RBNSMTH**

KUOLEMATTOMUUS

Tämä huijaus muistuttaa hallusiinaatiota. Fuskua on enemmän tai vähemmän kuuluisa Spirit Mode ja kestää niin kauan kuin haluat. Kokeillaksesi sitä syötä salasana-avaliikkoon seuraava koodi:

THSSLKSL

Turmok: The Banjosaur Hunter

Manx TT

Saturn

LAMMASMAINEN FUSKUA

Kokeile seuraavaa koodia valikos-



sa, josta valitset automaattiset tai manuaaliset vaihdot: Ylös, Ylös, Alas, Alas, Vasen, Oikea, Z ja Y. Kun seuraava kilpailu alkaa, ovat pelaajat vaihtaneet moottoripyöränsä johonkin muuhun.

Sega Fan

KAIKKI KOODIT

LOPPUTEKSTIT

Jos haluat nähdä lopputekstit, syötä salasana-avaliikkossa seuraava koodi: **FDTHMGS**

DISCO-ILTA

Tämä kätevä koodi saa viholliset tanssimaan ja disco-lamput välkkymään. Syötä salasana-avaliikkossa seuraava koodi: **SNFFRR**

IKUINEN ELÄMÄ

Jos haluat ikuisen elämän, syötä salasana-avaliikkossa seuraava koodi: **FRTHSTHTTRLCK**

GREGIN FUSKUA

Gregin fuskua saat kaikki aseet ja loputtomasti ammuksia sekä lopputeksteistä tutun tehoston. Syötä salasana-avaliikkossa seuraava koodi: **GRGCHN**

KAIKKI ASEET

Saat käyttöösi pelin kaikki aseet, kun syötät salasana-avaliikkoon seuraavan koodin: **CMGTSMGGTS**

LOPUTTOMASTI AMMUKSIA

Saat käyttöösi loputtomasti ammuksia

Twisted Metal 2 PlayStation



KOODEJA, KOODEJA...

AXEL

Moskova - Risti, Kolmio, Risti, Risti, Väli, Väli
 Pariisi - Ympyrä, Kolmio, Neliö, Väli, Kolmio, Väli
 Amazonia - Kolmio, Kolmio, Neliö, Ympyrä, Ympyrä, Väli
 New York - Väli, Kolmio, Neliö, Ympyrä, Ympyrä, Väli
 Antarctica - Risti, Risti, Kolmio, Neliö, Kolmio, Ympyrä
 Hollanti - Ympyrä, Risti, Ympyrä, Kolmio, Ympyrä, Ympyrä
 Hong Kong - Kolmio, Risti, Ympyrä, Risti, Risti, Ympyrä
 Dark Tooth - Kolmio, Neliö, Kolmio, Neliö, Väli, Neliö

GRASSHOPPER

Moskova - Kolmio, Risti, Ympyrä, Väli, Väli, Väli
 Pariisi - Risti, Kolmio, Ympyrä, Neliö, Neliö, Ympyrä
 Amazonia - Väli, Risti, Ympyrä, Ympyrä, Kolmio, Ympyrä
 New York - Ympyrä, Kolmio, Risti, Ympyrä, Väli, Neliö
 Antarctica - Risti, Neliö, Neliö, Ympyrä, Väli, Kolmio
 Hollanti - Kolmio, Kolmio, Risti, Neliö, Ympyrä, Kolmio
 Hong Kong - Ympyrä, Neliö, Neliö, Neliö, Kolmio, Risti
 Dark Tooth - Risti, Väli, Risti, Neliö, Neliö, Väli

HAMMERHEAD

Moskova - Väli, Kolmio, Risti, Risti, Risti, Väli
 Pariisi - Väli, Risti, Kolmio, Neliö, Risti, Kolmio
 Amazonia - Kolmio, Väli, Väli, Väli, Risti, Ympyrä
 New York - Kolmio, Kolmio, Risti, Kolmio, Risti, Risti

Antarctica - Kolmio, Risti, Kolmio, Ympyrä, Ympyrä, Risti, Neliö
 Hollanti - Kolmio, Neliö, Neliö, Risti, Neliö, Väli
 Hong Kong - Ympyrä, Kolmio, Ympyrä, Neliö, Neliö, Kolmio
 Dark Tooth - Ympyrä, Ympyrä, Ympyrä, Väli, Kolmio, Risti

MR. GRIM

Moskova - Kolmio, Kolmio, Risti, Risti, Ympyrä, Väli
 Pariisi - Ympyrä, Risti, Kolmio, Ympyrä, Kolmio, Risti
 Amazonia - Risti, Neliö, Neliö, Kolmio, Kolmio, Kolmio
 New York - Kolmio, Väli,

Väli, Ympyrä, Risti, Ympyrä
 Antarctica - Ympyrä, Kolmio, Risti, Kolmio, Risti
 Hollanti - Risti, Risti, Kolmio, Väli, Ympyrä, Risti
 Hong Kong - Väli, Risti, Ympyrä, Neliö, Neliö
 Dark Tooth - Väli, Neliö, Kolmio, Ympyrä, Ympyrä, Kolmio

MR. SLAM

Moskova - Risti, Risti, Kolmio, Neliö, Väli
 Pariisi - Risti, Väli, Väli, Ympyrä, Risti, Neliö
 Amazonia - Ympyrä, Kolmio, Neliö, Väli, Neliö, Risti
 New York - Kolmio, Risti, Ympyrä, Neliö, Väli, Risti
 Antarctica - Kolmio, Väli, Kolmio, Ympyrä, Kolmio, Kolmio
 Hollanti - Väli, Ympyrä, Väli, Väli, Ympyrä, Väli
 Hong Kong - Neliö, Väli, Väli, Kolmio, Väli, Kolmio
 Dark Tooth - Neliö, Väli, Neliö, Kolmio, Ympyrä, Risti

OUTLAW 2

Moskova - Väli, Risti, Ympyrä, Väli, Kolmio, Väli
 Pariisi - Kolmio, Kolmio, Risti, Ympyrä, Kolmio, Väli
 Amazonia - Kolmio, Neliö, Neliö, Neliö, Kolmio, Väli
 New York - Ympyrä, Risti, Kolmio, Kolmio, Kolmio, Väli
 Antarctica - Risti, Kolmio, Ympyrä, Risti, Kolmio, Väli
 Hollanti - Risti, Neliö, Neliö, Väli, Kolmio, Väli
 Hong Kong - Väli, Kolmio, Risti, Neliö, Risti, Risti
 Dark Tooth - Väli, Ympyrä, Risti, Väli, Kolmio, Väli

ROAD KILL

Moskova - Ympyrä, Risti, Kolmio, Neliö, Neliö, Väli
 Pariisi - Kolmio, Väli, Kolmio, Väli, Väli, Ympyrä
 Amazonia - Risti, Risti, Kolmio, Ympyrä, Neliö, Kolmio
 New York - Ympyrä, Väli, Väli, Risti, Väli, Risti
 Antarctica - Väli, Kolmio, Neliö, Risti, Ympyrä, Väli
 Hollanti - Risti, Väli, Väli, Kolmio, Väli, Neliö
 Hong Kong - Kolmio, Kolmio, Neliö, Kolmio, Ympyrä, Kolmio
 Dark Tooth - Kolmio, Ympyrä, Risti, Kolmio, Neliö, Risti

SHADOW

Moskova - Neliö, Väli, Väli, Kolmio, Kolmio, Väli
 Pariisi - Risti, Risti, Ympyrä, Väli, Kolmio, Risti
 Amazonia - Risti, Kolmio, Risti, Neliö, Ympyrä, Kolmio
 New York - Risti, Väli, Väli, Risti, Ympyrä, Neliö
 Antarctica - Ympyrä, Risti, Ympyrä, Ympyrä, Risti, Ympyrä
 Hollanti - Ympyrä, Kolmio, Neliö, Kolmio, Neliö, Väli
 Hong Kong - Ympyrä, Väli, Kolmio, Väli, Neliö, Risti
 Dark Tooth - Ympyrä, Kolmio, Väli, Kolmio, Ympyrä, Väli

SPECTRE

Moskova - Ympyrä, Kolmio, Risti, Risti, Kolmio, Väli
 Pariisi - Väli, Kolmio, Neliö, Ympyrä, Ympyrä, Risti
 Amazonia - Ympyrä, Risti, Kolmio, Neliö, Kolmio, Risti
 New York - Väli, Risti, Ympyrä, Risti, Risti, Kolmio
 Antarctica - Risti, Väli, Väli, Väli, Ympyrä, Kolmio
 Hollanti - Kolmio, Väli, Väli, Neliö, Risti, Neliö
 Hong Kong - Risti, Kolmio, Risti, Kolmio, Ympyrä, Neliö
 Dark Tooth - Risti, Ympyrä, Ympyrä, Ympyrä, Väli, Kolmio

THUMPER

Moskova - Ympyrä, Väli, Väli, Kolmio, Risti, Väli
 Pariisi - Risti, Neliö, Neliö, Ympyrä, Ympyrä, Kolmio
 Amazonia - Kolmio, Risti, Ympyrä, Väli, Neliö, Väli
 New York - Risti, Risti, Kolmio, Kolmio, Risti, Kolmio
 Antarctica - Kolmio, Kolmio, Neliö, Väli, Väli, Väli
 Hollanti - Risti, Kolmio, Risti, Väli, Väli, Neliö, Kolmio
 Hong Kong - Kolmio, Väli, Väli, Neliö, Kolmio, Väli

Dark Tooth - Kolmio, Väli, Neliö, Neliö, Risti, Ympyrä

TWISTER

Moskova - Risti, Väli, Väli, Kolmio, Ympyrä, Väli
 Pariisi - Kolmio, Risti, Ympyrä, Ympyrä, Risti, Kolmio
 Amazonia - Väli, Kolmio, Neliö, Risti, Neliö, Ympyrä
 New York - Risti, Kolmio, Risti, Ympyrä, Risti, Väli
 Antarctica - Ympyrä, Väli, Väli, Risti, Neliö, Kolmio
 Hollanti - Väli, Risti, Risti, Väli, Väli, Ympyrä
 Hong Kong - Risti, Risti, Kolmio, Risti, Neliö, Väli
 Dark Tooth - Risti, Neliö, Väli, Neliö, Kolmio, Ympyrä

WARTHOG

Moskova - Kolmio, Väli, Väli, Kolmio, Neliö, Väli
 Pariisi - Kolmio, Neliö, Neliö, Neliö, Risti, Neliö
 Amazonia - Ympyrä, Neliö, Neliö, Ympyrä, Risti, Risti
 New York - Risti, Neliö, Neliö, Väli, Risti, Ympyrä
 Antarctica - Väli, Risti, Ympyrä, Kolmio, Väli, Neliö
 Hollanti - Kolmio, Risti, Kolmio, Neliö, Väli, Risti
 Hong Kong - Ympyrä, Risti, Kolmio, Ympyrä, Väli, Ympyrä
 Dark Tooth - Ympyrä, Neliö, Väli, Ympyrä, Ympyrä, Neliö

P.S.

Die Hard Trilogy PlayStation



PALJON ERI FUSKUJA

Seuraavat fuskut saa toimimaan pistämällä pausen päälle ja painamalla R2:ta koodeja syötettäessä.

DIE HARD 1

KENTÄN YLI HYPPÄÄMINEN

Alas, Ympyrä, Vasen, Neliö, Ylös, Neliö, Vasen
 Paina nyt Starttia kakkosohjaimessa fuskun aktivoimiseksi. Paina sitten Oikea selailaksesi tasoja.

KUOLEMATTOMUUS

Oikea, Ylös, Alas, Neliö
 Sinusta tulee kuolematon.

RAJATTOMASTI AMMUKSIA

Oikea, Ylös, Alas, Alas, Neliö, Oikea
 Joka kerta kun käytät tätä koodia, saat uuden aseensa ja siihen loputtomasti ammuksia.

50 KRANAATTIA

Oikea, Neliö, Alas, Ympyrä
 Antaa sinulle 50 kranaattia käyttöösi.

SKELETON MODE

Kolmio x 10, Oikea x 4
 Kaikista vihollisista tulee punaisia luurankoja ja panttivangeista sinisiä.

SILLY MODE

Alas, Ympyrä, Ympyrä, Alas, Kolmio, Alas
 Viholliset alkavat tämän koodin jälkeen käyttäytyä hyvin naurettavasti.

FAT MODE

Oikea, Neliö, Neliö, Alas
 Kaikki hahmot, mukaan lukien sinä itse, tulevat erittäin lihaviksi

SPEECH SPEED

Alas, Neliö, Neliö, Oikea
 Toista koodia vaihtaaksesi hitaan ja nopean puheen välillä.

KIRKUVAT KASVIT

Ympyrä, ympyrä, Neliö, Neliö, Oikea
 Kasvit alkavat tämän koodin jälkeen huuata kivusta kun ammut niitä.

DIE HARD 2

IKUINEN ELÄMÄ

Alas, Kolmio, Oikea, Neliö

Voit yhä vahingoittua koodin jälkeen, mutta älä pelkää - saat ikuisen elämän.

V.P.

Doom PlayStation



Paina pause päälle ja syötä seuraavat koodit.

KAIKKI ASEET JA AMMUKSET

X, Kolmio, L1, Ylös, Alas, R2, Vasen, Vasen

KUOLEMATTOMUUS

Alas, L2, Neliö, R1, Oikea, L1, Vasen, Ympyrä

David Johansson



Tobal No. 1 PlayStation

VAATTEIDEN VAIHTO

Kun valitset taistelua Tournament Modessa, paina Ylös samalla kun valitset hahmot. Saat taistelussa toiset vaatteet päällesi kun taistelu alkaa.

HELIKOPTERIN NÄKÖ- KULMA

Jos haluat saada katsella helikopterin näkökulmasta, mene hahmovalikkoon ja pidä L2 ja R2 pohjassa kun valitset taistelijan.

Curdi

Perfect Weapon PlayStation

VIIMEINEN RATA

Syötä seuraava koodi salasananuudessa: Neliö, Kolmio, Ympyrä, Risti, Neliö, Kolmio, Ympyrä ja Risti.

Ozaka

SUPER POWER TOP 20

Super Mario 64 [N64]	1. (1)
Wave Race 64 [N64]	2. (4)
Turok: Dinosaur Hunter [N64]	3. (2)
Suikoden [PS]	4. (6)
Porsche Challenge [PS]	5. (3)
Micro Machines V3 [PS]	6. (7)
Tomb Raider [PS,SA]	7. (5)
Total NBA '97 [PS]	8. (-)
Final Fantasy III [SN]	9. (8)
Killer Instinct Gold [N64]	10. (-)
Saturn Bomberman [SA]	11. (-)
Shadows of the Empire [N64]	12. (9)
Tekken 2 [PS]	13. (10)
Vandal Hearts [PS]	14. (-)
Resident Evil [PS]	15. (11)
Bust-a-Move [PS/SA]	16. (12)
Zelda - A Link to the Past [SN]	17. (17)
Need for Speed II [PS]	18. (-)
Command & Conquer [PS/SA]	19. (14)
Super Puzzle Fighter II Turbo [PS/SA]	20. (19)

TOIVELISTA

Final Fantasy VII [PS]	1. (2)
Legend of Zelda [N64]	2. (1)
Castlevania 64 [N64]	3. (-)
Street Fighter EX [PS]	4. (-)
Tekken 3 [PS]	5. (-)
Project Sonic [SA]	6. (-)
Resident Evil [PS]	7. (7)
Extreme G [N64]	8. (-)
Castlevania X [N64]	9. (8)
Mission: Impossible [N64]	10. (6)
Sonic Jam [SA]	11. (-)
Star Fox 64 [N64]	12. (13)
Warcraft II [PS/SA]	13. (-)
Blast Corps [N64]	14. (14)
Alundra [PS]	15. (9)
Doom 64 [N64]	16. (16)
Tokimeki Memorial [PS/SA]	17. (10)
Nuclear Strike [PS/SA]	18. (-)
Yoshi's Island 64 [N64]	19. (20)
Virtua Fighter 3 [SA]	20. (14)

JAPANI

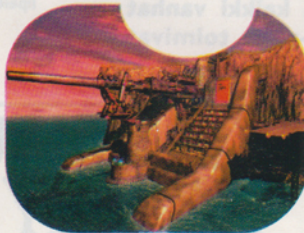
1	(6) Intelligent Qube [PS]
2	(5) Final Fantasy III [PS]
3	(-) Parappa the Rapper [PS]
4	(-) Taiheiyou no Arashi [SA]
5	(7) Pocket Monster [GB]
6	(-) World Series Baseball [SA]
7	(-) Naniwa no Akindo [PS]
8	(3) Bushido Blade [PS]
9	(2) SD Gundam G Century [PS]
10	(1) Final Fantasy IV [PS]

USA

1	(2) WCW vs. the World [PS]
2	(5) Need for Speed II [PS]
3	(-) KI Arena Fighters [PS]
4	(-) Turok: Dinosaur Hunter [N64]
5	(3) Mario Kart 64 [N64]
6	(8) Total NBA '97 [PS]
7	(10) Soul Blade [PS]
8	(-) Doom 64 [N64]
9	(1) Blast Corps [N64]
10	(6) FIFA Soccer 64 [N64]



KÄRKI- LISTAT



INTERNET

1	(1) Tomb Raider [PS/SA]
2	(3) Super Mario 64 [N64]
3	(5) Soul Blade [PS]
4	(2) Mario Kart 64 [N64]
5	(8) Tekken 2 [PS]
6	(4) Virtua Fighter 2 [SA]
7	(5) Command & Conquer [PS/SA]
8	(6) Fighters Megamix [SA]
9	(-) Turok: Dinosaur Hunter [N64]
10	(10) Resident Evil [PS]

Lista World Charts

IMPORTIT

1	(-) Star Fox 64 [N64]
2	(1) Doom 64 [N64]
3	(8) Mario Kart 64 [N64]
4	(3) Blast Corps [N64]
5	(7) Human Grand Prix [N64]
6	(6) Vandal Hearts [PS]
7	(-) Need for Speed II [PS]
8	(-) Wayne Gretzky 3D Hockey [N64]
9	(9) Rally Cross [PS]
10	(-) Mega Man 8 [PS]

Lista perustuu Nordic Gamesin
importtirynteihin

Lukijakirjeet

Super Powerin peliasiantuntijat vastaavat lukijoiden visaiisiin kysymyksiin osoitteessa:

Super Power / Lukijakysymykset,
Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

Hei Super Power!

1. Ostin taannoin Saturnin mutta olen melkein alkanut katua sitä. Vaikuttaa siltä, että uudet todella hyvät pelit tulevat vain PlayStationilla ja Nintendo 64:llä. Onko mitään superhyvää Saturn-peliä tulossa lähiaikoina? 2. Onko PlayStation todellakin teknisesti ylivoimainen Saturniin verrattuna? 3. Luuletteko että uusi Project Sonic tulee olemaan täydellinen Sonic-peli? Sonic 3D oli kehnö. 4. Olen aikonut ostaa Game Boy Pocketin. Sille ei tunnu olevan tulossa uusia hyviä pelejä, mutta monet vanhoista ovat todella hyviä. Pitäisikö minun sittenkin satsata vanhaan Game Boyhin? 5. Luulen että tv-pelilaitteiden valmistajat tekevät itselleen hallaa, kun hyvä konsoli kestää vain 2-3 vuotta ennen kuin uusi syrjäyttää sen. Luulevatko he, että kaikilla on varaa ostaa uusi kone parin vuoden välein? Eikö moni muikin tunne itseään huijatuksi? 6. Onko Segalla suunnitelmia tehdä kokoelma-CD kaikeista Phan-

tasy Star -RPG-sarjan peleistä? Ellei, onko mitään keinoa pelata Mega Drive -peliä Saturnilla? 7. Olihan Phantasy Star Master Systemillä tärkeä roolipelin kehitykselle, olihan? Loviisa, sinä olet paras arvostelija! Eläköön puzzle-pelit!

Martti

Hei Martti!

1. Rauhoitu. *Fighters Megamix* ja *Saturn Bomberman* ovat juuri ilmestyneet, *Shining the Holy Ark* on tulossa ja syksyllä ilmestyvät *Project Sonic*, *Last Bronx*, *Grandia*, *Resident Evil*, *Tomb Raider 2* ja monet muut lupaavilta kuulostavat Sega-pelit. 2. Ei, PlayStation on parempi polygoneissa ja siten kolmiulotteisessa grafiikassa, mutta Saturn on parempi pikseleissä ja kaksiulotteisessa grafiikassa. 3. Täydellistä tv-peliä ei luultavasti koskaan tehdä, mutta *Project Sonic* kuulostaa selvästikin parhaalta tähänastiselta Sonic-peliltä. 4. Koska kaikki vanhat Game Boy -pelit toimivat

Game Boy Pocketissa ja koska uusi malli on nopeampi, kätevämpi ja kuvaruudultaan parempi, suosittelemme sitä vanhan sijaan. 5. Sekä Nintendo että Sega odottavat aina vähintään viisi vuotta ennen kuin he päästävät markkinoille uuden konsolin. Sony aikoo tehdä samoin. Mutta he eivät ota huomioon toistensa konsoleja, mikä aiheuttaa joskus sen, että uusi



Segan yhdeksän vuotta vanha ja tänään melko tuntematon Master System -peli Phantasy Star oli kaikkein ensimmäisiä roolipelejä, joita julkaistiin Euroopassa.

konsoli ilmestyy parin vuoden välein. Jos ehdottomasti haluaa aina uusinta, käy se kalliiksi, oli kyse tietokoneista, CD-soittimista, puhelimista, autoista tai tv-peleistä. Niin se vain on. Mutta jos nyt ostaa uuden Nintendo, Segan tai Sonyn konsolin, voi olla melko varma, että sille tuotetaan uusia, hyviä pelejä ainakin lähimmän viiden vuoden ajan. 6. Sellaisia suunnitelmia ei tällä hetkellä ole ja valitettavasti vanhoja Mega Drive -kasetteja ei voi pelata Saturnilla. 7. Japanissa sekä *Dragon Quest* ja *Final Fantasy* olivat jo ilmestyneet *Phantasy Starin* tullessa, mutta Euroopassa tuo peli oli ensimmäisiä tämän nyt suosittua pelilajin edustajia. Sitä paitsi se oli viiden megan kokoinen, mikä tuohon aikaan oli hyvin paljon. Joten selvästikin *Phantasy Star* oli tärkeä RPG. Loviisa lähettää terveisiä ja kiittää kohteliaisuudesta.

SUPO

TOIMITUSEHDOT:

Toimituskulut 45 mk / lähetyks.
Tilattaessa 3 peliä tai enemmän samaan lähetykseen emme peri toimitusmaksua.
Pidätämme oikeuden hinnanmuutokseen. Mainoksen hinnat ovat postimyyntihintoja, liikkeessä eri hinnat. Kaikki tavaramerkit ovat valmistajiensa tavaramerkkejä.

**PUOLENKUUN
PELIT KY**
PL 26, 90571 OULU
PUH: 08 - 555 6587
FAX: 08 - 5555 064

LIIKKEEMME OULUSSA:

HALLITUSKATU 11 L 4
90100 OULU

TULE TUTUSTUMAAN!

**YRITYKSEMME TÄYTTI 3 VUOTTA JA SEN KUNNIAKSI SAAT PELIT MEILTÄ AIEMPAKIN EDULLISEMMIN POSTITSE KOTIISI!
SOITA JA TILAA HETI!**

NINTENDO 64:	PLAYSTATION	SEGA SATURN	MD / SNES
NINTENDO 64 NYT VAIN 1395,- UUDET PELIT ALKAEN 299/KPL	PLAYSTATION NYT VAIN 950,- KAIKKI UUDET PELIT 289 / KPL	SEGA SATURN NYT VAIN 1295,- + NETLINK = 2895,-	NYT SUPER NINTENDOLLE JA SEGA MEGADRIVELLE PELIT ALKEN
MUISTIKORTTI/ PELIOHJAIN 199,-	KLASSIKOT 149 / KPL	KAIKKI UUDET PELIT 319 / KPL	149 MK / KPL

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!

ETSIMME MYÖS JÄLLEENMYYJIÄ!

Terve Super Power!

1. Tiedättekö mitään *Tomb Raider 2:n* tarinasta? Voitteko julkaista kuvia pelistä? 2. Tullaanko Platinum-sarjaa laajentamaan? 3. *Tomb Raider* vai *Resident Evil*? 4. Millainen on *Final Fantasy VII:n* ulkoasu? Voiko perspektiiviä vaihtaa? Lara Croft = Loviisa.

Ozaka

Hei!

1. Lupaamme julkaista pian pitkähkön raportin *Tomb Raider 2:sta*, jossa kerromme enemmän tarinasta ja näytämme paljon uusia kuvia. 2. Kyllä, uusia nimikkeitä tulee koko ajan. 3. Riippuu siitä, keneltä kysyy. Topi ja Loviisa pitävät enemmän *Tomb Raiderista* kun taas Martti ja John *Resident Evilistä*. 4. *Final Fantasy VII:n* taudit ovat "lukittuja" eikä niitä voi katsoa useammista kulmista. Hahmot on toki tehty polygoneina ja kääntyvät ja kieppuvat miten vain.

SUPO

Hei Super Power!

Kiitos mukavasta lehdestä ja uutena Nintendo 64:n omistajana toivon että voisin lukea paljon arvosteluja lehdestänne. Viitosnumerossa kirjoititte Tetris-avaimenperästä. Kysymykseni on hie-man nolo, mutta mistä tämän ihmeellisen tuotteen voi ostaa?

J.W.

Hei!

Älä yhtään häpeile. Meikin olemme yrittäneet saada käsiimme Tetris-avaimenperiä mutta turhaan. Täytyy vain pyörittellä peukaloita ja toivoa että joku yritys alkaa tuoda niitä maahan.

SUPO

Haloota Supo!

1. Ilmestyykö jokin Diablon kaltainen peli Nintendo 64:lle? 2. Ilmoititte *Zelda 64:n*

SUPER POWER

ilmestyvän syksyllä. Japanissa vai Euroopassa? 3. Tunnetteko jotain roolipeliä, joka ilmestyy Nintendo 64:llä ennen *Zelda 64:ä*?

Juhani

Hei, Juhani!

1. Huhutaan että Nintendo itse on ostanut Nintendo 64 -oikeudet Diabloon, mutta sitä ei ole vahvistettu. 2. Japanissa *Zelda 64* ilmestyy syksyllä. Me joudumme valitettavasti odottamaan vielä muutamia kuukausia. 3. Nintendo tulee julkaisemaan konsolilleen roolipelit *Mother 3*, *Super Mario RPG 2* ja *Fire Emblem 64*. Myös *Enix*, *Konami* ja *Imagineer* aikovat julkaista useita lajiittain pelejä.

SUPO

Hei!

Useita vuosia sitten Nintendo-lehdessä mainittiin Super NES -peli *Star Fox 2* useamman kerran. Onko peli olemassa ja voisitteko siinä tapauksessa näyttää kuvia siitä?

Fred

Hei Fred!

Star Fox 2:n puolivalmis versio näytettiin CES-messuilla Las Vegasissa tammikuussa 1995, yhdessä toisen Super FX -pelin *Comanchen* kanssa. Kumpaakaan ei koskaan julkaistu, lähinnä koska niiden grafiikka oli huonoa verrattuna samanaikaisiin PlayStationin ja Saturnin peleihin. Mutta kuvan *Star Fox 2:sta* onnistuimme silti hankkimaan.

SUPO

Terve, SUPO!

1. Milloin *Tekken 3* ilmestyy PlayStationille? 2. Onko *Dark Forces* samanlainen kuin *Star Wars*

-peli Nintendo 64:llä? Super V

Hei!

1. Aikaisintaan talvella. 2. Ei. *Dark Forces* on puh-

dasverinen shoot'em up *Doomin* tyyliin kun taas *Shadows of the Empire* on enemmän seikkailupeli erityyppisine kenttineen.

SUPO

Hei Super Power!

1. Olen kuullut että Luigin voi kohdata *Super Mario 64:n* Rainbow Ride -kentällä. Onko se totta? 2. Onko *Zelda 64* kasettil-



Nintendo on paljastanut että 64DD-pelissä voi modeemin välityksellä korvata alkupe- räiset hahmot uusilla.

la ja disketillä kaksi eri peliä? 3. Voiko kaksi Nintendo 64 -konsolia yhdistää jonkin kaapelin avulla? 4. Milloin ilmestyy *Quake 64*? 5. Tuleeko 64DD:lle jonkinlaista modeemia ja jos tulee,

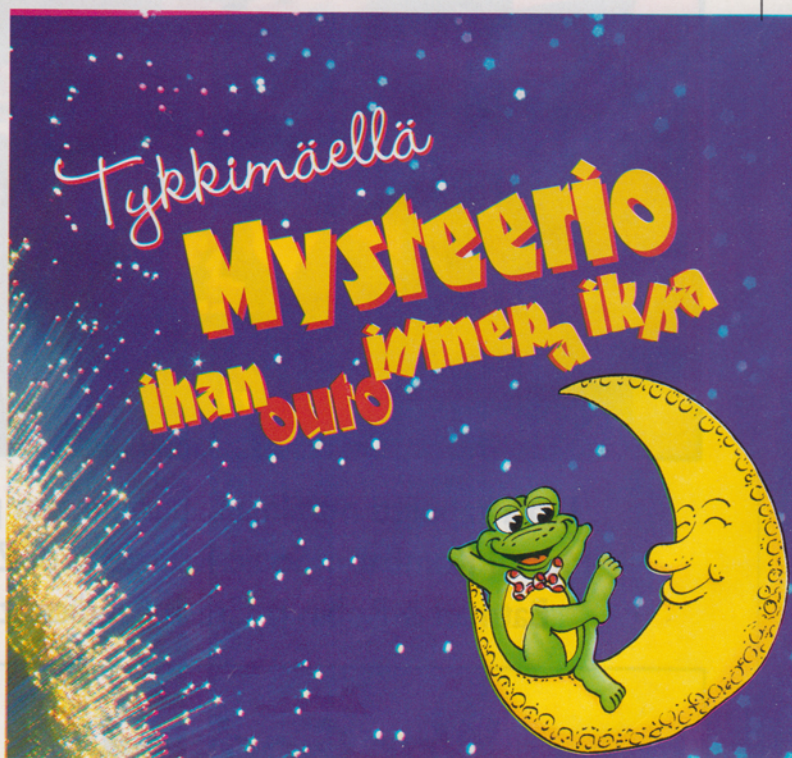
milloin?

Jaska

Hei Jaska!

1. Luigia ei löydy pelistä mistään. Internetissä ja ulkomaisissa lehdissä julkaistut kuvat ovat vain montaaseja. 2. Kaikki Nintendon näyttämät kuvat *Zelda 64:stä* ovat olleet kasettiversiosta. 64DD-peli ei ilmesty ennen ensi vuoden loppua, joten siitä ei tiedetä vielä muuta kuin että se tulee eroamaan huomattavasti kasettipainoksesta. 3. Ei. 4. Midway aikoo saada pelin valmiiksi syksyllä, jolloin sen voisi julkaista ennen joulua. 5. Nintendon ylin pomo Hiroshi Yamauchi on ker-tonut, että 64DD-modeemi on kehitteillä.

SUPO



TYKKIMÄKI KIVA KUN MIKÄ

Kesän mystisimmät hetket Mysteeriossa. Kesän vauhdikkaimmat vauhdit Kouvola-karusellissa ja Disco Jet'issä. Parhaimmat pelihetket yli 60 upean pelin parissa. Kesän kuumimmat tuttavuudet Terraariossa; myrkylliset mamba-käärmeet ja muut mukavat matelijat. Kesän maukkaimmat makkarat ja makeimmat jätskit. Kokeile vaikka. Kesällä Tykkimäellä, Kouvolassa!

TYKKIMÄEN
HUVIPUISTO • KOUVOLA

Tiedustelut 05-778 700 • Lisäinfo <http://www.travel.fi/Tykkimaki>

Seuraavassa Super Powerin numerossa:

E3 Electronic Entertainment Expo



Laaja raportti maailman suurimmasta pelimessutapahtumasta. Silmäyksiä: Dream, Mortal Kombat 4, Sonic R, Legend of Zelda 64, Mega Man Neo, Street Fighter EX, Batman & Robin ja Crash Bandicoot 2. Ja muutamia satoja muita uusia pelejä!

War Gods 64

3D beat 'em up Nintendo 64:n

Warcraft II

Konsoliversio testissä

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION

...julkaistaan
PlayStationille
heinäkuun lopussa
...et varmasti
halua jäädä ilman
...varaa omasi
edulliseen hintaan:

345,-

VIDEOPELIDIVARI
VPD OY

KIELOTIE 13 (LUMMEKUJA) TIKKURILA

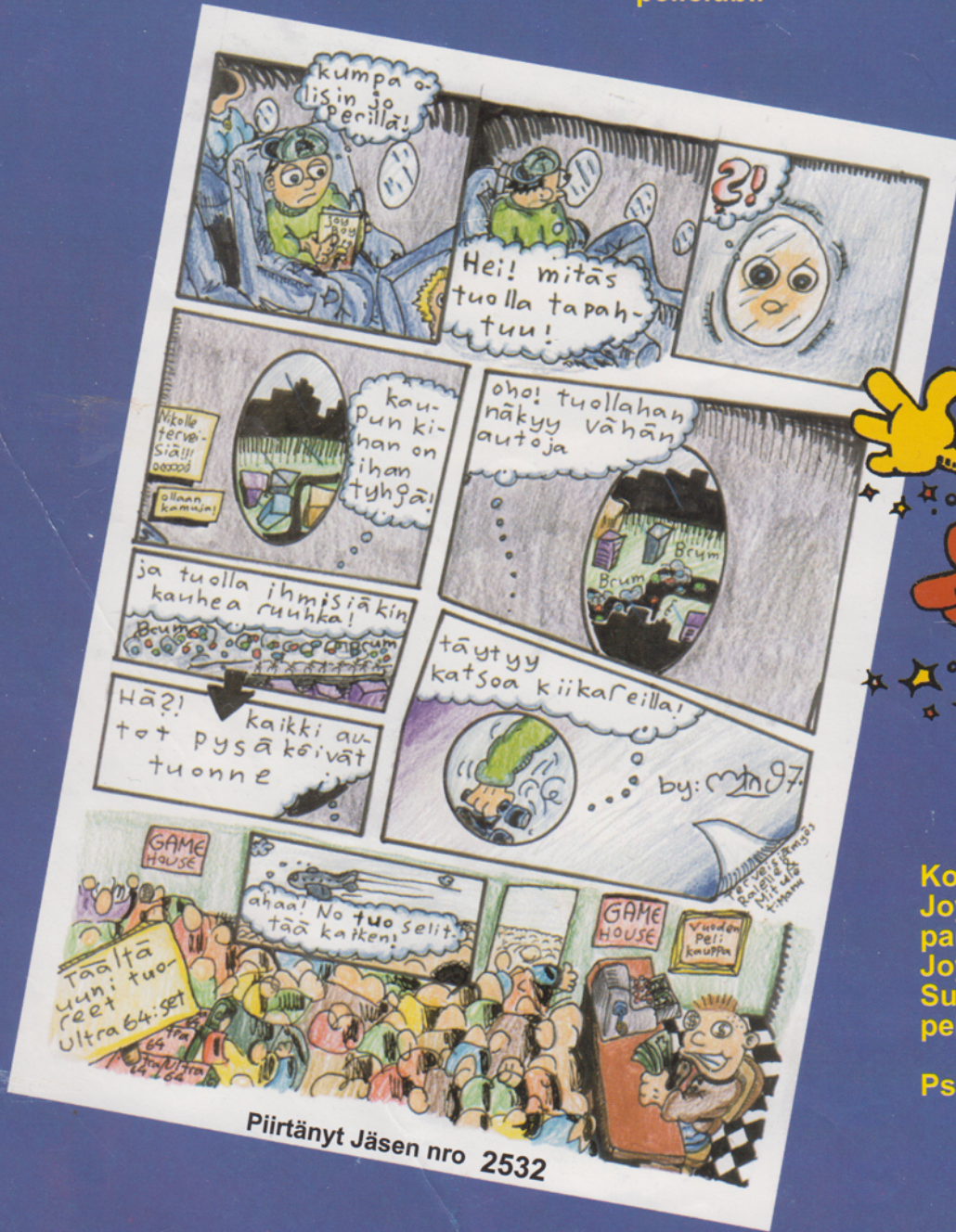
P.09-8731881



GAME HOUSE

Joy Boy
Special

Miksi Joy Boy Clubi on Suomen paras peliclubi.



Koska !
Joy Boy clubissa ovat
parhaat jäsenet, ja
Joy Boy Clubia pitää
Suomen suurin
pelitalo.

Ps. Liity sinäkin !!

Joy Boy
Special

GAME HOUSE

Tampere 33100 Rautatiekatu 18 p.03-223 1333 F.03-254 0835	Turku 20100 Eerikinkatu 17 p.02-251 5690 F.02-251 5808	Vantaa 01300 Unikkotie 9 puh/fax 09-873 3691	Kuopio 70110 Suokatu 30 p.017-580 0560 F.017-580 0561	Jyväskylä 40100 Asemakatu 7 p.014-621 082	Pori 28100 Valtakatu 5 p.02-641 5300
---	--	--	---	--	---

Kohta pelaa kaikki !