

Pelioppaissa Tobal No 1, Mortal Kombat Trilogy ja Street Fighter Alpha 2

Numero **2** 1997 • Hinta 25,-

SUPER POWER

SONY ■ NINTENDO ■ SEGA ■ KOLIKKOPELIT

STREET FIGHTER III

Ensimmäiset kuvat

DONKEY KONG COUNTRY 3

Suurin, kaunein ja karvaisin?

SONIC 3D

Megan viimeinen huippupeli?

STAR WARS

Dark Forces, Rebel Assault II ja Shadows of the Empire

Command & Conquer • Doom 64 • Mother 3 • Kirby's Fun Pack • Sonic 3D
NBA Live '97 • Donkey Kong Country 3 • Destruction Derby 2 • Virtual On

PAL.VKO 9712



6 4 14887 689946
768994-9702

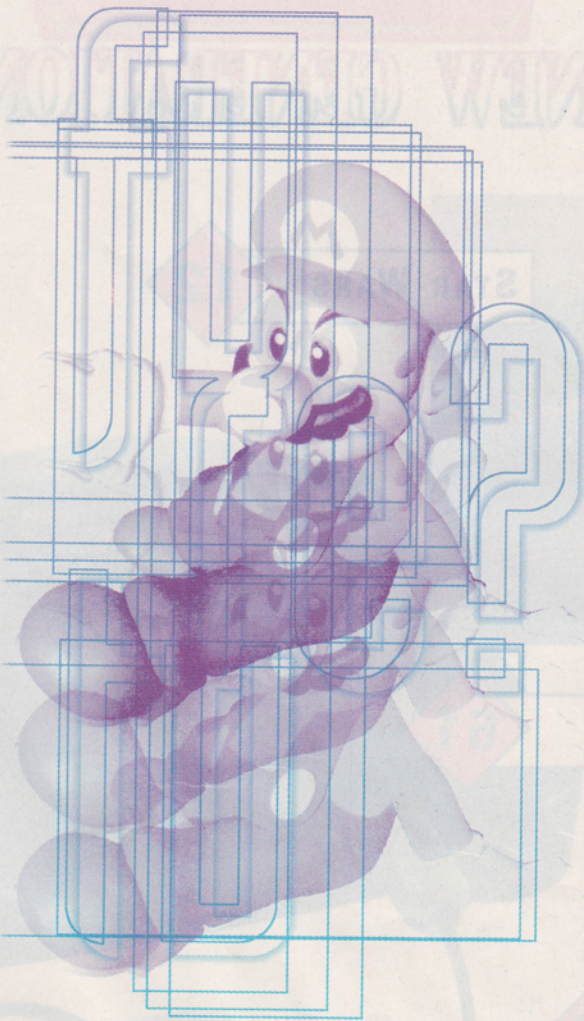
Tulevaisuus on saapunut

Viime vuosien aikana TV-pelaajat eivät tunnuta muuta tehneenkään kuin odottaneen. Ensin odotettiin Saturnia, sitten PlayStationia. Viime vuosi kului Nintendo 64:n julkaisuaikaa ja -paikkaa spekuloidessa. Konsolipelaajat ovat olleet kuin tulisilla hiilillä odottaessaan, että kaikki kolme uutta konetta ovat samalla viivalla, jolloin niiden keskinäinen paremmuusjärjestys vihdoinkin selviää.

Odottaminen on kohta ohi. Nintendon kohtu uutuuskonsoli julkaistaan Euroopassa 1. maaliskuuta, ja silloin jokaisen täytyy päättää mikä on paras. Haluaako Nintendo 64:n, PlayStationin vai Saturnin? Pelitalotkaan eivät enää odota. Niiden ei enää tarvitse säästää ideoitaan jotain tulevaisuudessa hämmöttävää konsolijulkaisua varten. Lähi-tulevaisuudessa ei nimittäin ole uusia koneita tulossa. Pelitalot voivat siis keskittyä julkaisemaan sellaisia pelejä, joita ne aina ovatkin halunneet tehdä.

Vuodesta 1997 tulee pelien vuosi. Tänä vuonna sekä Nintendo, Sega että Sony alkavat kilpailla peleillä eivätkä palstamillimetreillä. Odottaminen ja spekulointi on nyt ohi, pelaaminen voi alkaa. Kauan odottamamme tulevaisuus on täällä, ja voimme alkaa elämään sitä.

Topi



SUPER POWER

JULKAISIJA:

Kustannus Oy Semic
 PL 317
 33101 Tampere

SEMICWEB:

http://www.semic.fi
 Sähköpostiosoite:
 palaute@semic.fi

TOIMITUS:

Marjaana Tulosmaa
 Jukka Torvinen
 Riina Jutila
 Tommi Penttilä
 Niko Airaksinen

Tobias Bjarneby

Martin Johansson

TinTin

Lovisa Lundström

John Carling

Mats Lundgren

Lovisa Lundström

Micke Weichbrodt

Robert Weichbrodt

Jonas Svensson

Toimitus ei vastaa lukijoiden
 pyytämättä lähettämästä
 postista eikä varsinkaan puhe-
 limessa pelikysymyksiin.

TILAAJAPALVELU:

puh: 03 - 2738 300

ILMOITUSMYynti

Pirkko Raivio

puh: 03 - 2738 777

fax: 03 - 2738 287

PAINOPIIKKA:

Alprint Oy, Rahola 1996

ISSN 1237 - 1319

Tidningens innehåll är © 1996
 Atlantic Förlags AB. All rights
 reserved. All trademarks and
 copyrights are recognized.

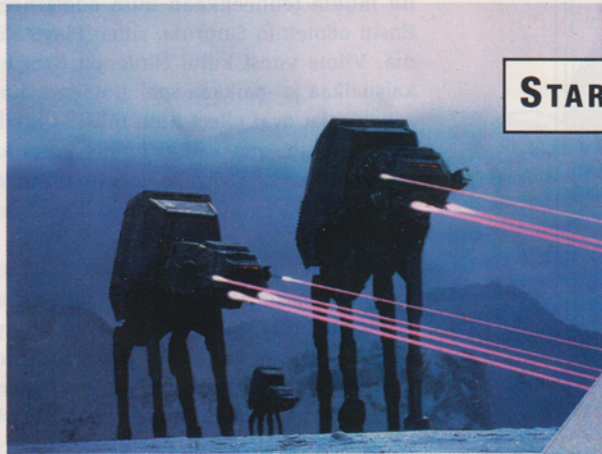
HYPE

6



STAR WARS

12



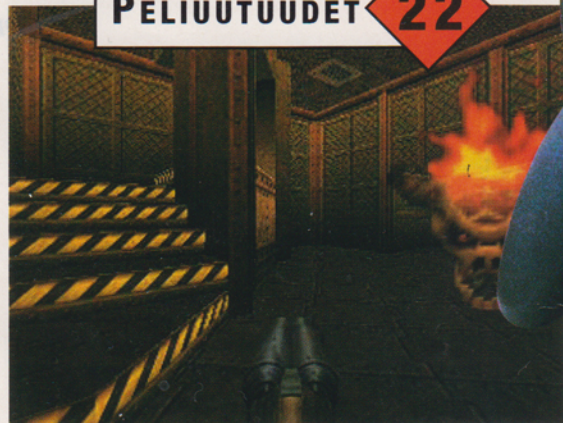
NINTENDO 64

61



PELIUUTUUEDET

22



SUPER POWER 2 / 1997

position
5th

PORSCHE CHALLENGE

18



PELITESTIT

23



BEAT 'EM UP -OPAS

51

Hype

6

Street Fighter III • Tekken 3 • Square ja Sony yhteistyössä M2 on tulossa • TV-peleistä elokuvia • Saturnille lisää kolikkopelejä • Internetiin 64DD:llä

Star Wars

10

Avaruus- ja oheistuoteimperiumin vastaisku!

Porsche Challenge

18

Onko Sonyn oma kilpa-ajopeli parempi kuin Ridge Racer ja Sega Rally?

Ennakkosilmäilyt

20

Twisted Metal 2 • Cool Boarders • Exhumed • Swagman • The Crow: City of Angels

Beat 'em up -opas

51

Täydelliset peliooppaat peleihin Tobal No. 1, Street Fighter Alpha 2 ja Mortal Kombat Trilogy.

Nintendo 64

61

Nintendo 64 julkaistaan tuota pikaa.

RPG

58

Nintendo 64:n ensimmäiset roolipelit.

FIFA '97 -lukijakilpailu

57

Arvomme oikein vastanneiden kesken Electronic Artsin mestariteoksen, jonka voi saada PlayStationille, Saturnille, Mega Drivelle tai SNES:lle.

PELIARVOSTELUT

SUPER NES

Donkey Kong Country 3 _____ 24
Kirby's Fun Pack _____ 38

SATURN

Command & Conquer _____ 28
NBA Live '97 _____ 34
Virtual On _____ 36

MEGA DRIVE

Sonic 3D _____ 32

PLAYSTATION

Command & Conquer _____ 28
Destruction Derby 2 _____ 30
Int. Superstar Soccer Deluxe _____ 40
Legacy of Kain _____ 42
NBA Live '97 _____ 34
Smash Court Tennis _____ 41
Tobal No. 1 _____ 26

VAKIOPALSTAT

Lukijaposti _____ 16
Uudet pelijulkaisut _____ 22
Kärkिलistat _____ 60
Vinkit _____ 62
Lukijoiden kysymykset _____ 64
Seuraavassa numerossa _____ 66

Street Fighter III

hype

Kuuden vuoden odotuksen jälkeen Capcom on vihdoinkin julkaissut ensimmäiset viralliset kuvat uudesta pelistä Street Fighter III - New Generation. Kymmenestä pelattavasta hahmosta tuttuja ovat vain Ken ja Ryu. Uusia taistelijoita ovat mm. kung-fu -mestari Yun, nuori ninja-tyttö Ibuki ja musta nyrkkeilijä Dudley. Onko Kenin ja Ryun vanha vihollinen M. Bison mukana kuvioissa? Sitä ei ole Capcom suostunut vielä paljastamaan.

Street Fighter III on edellisiä Street Fightereita kehittyneempi peli. Sitä voi pelata vaikkei opettelisikaan kaikkia uusia hyökkäys- ja puolustustekniikoita, mutta loppupelien piekseminen on hankalaa, ellei vaivaudu opettelemaan ainakin pari uutta taistelutekniikkaa.

Street Fighter III julkaistaan Japanissa jo keväällä, riippuen siitä kuinka suosittu Street Fighter 3D:stä tulee. Palaamme asiaan parin kuukauden kuluttua suuressa reportaasissa, joka kertoo maailman odotetuimmasta beat 'em upin jatko-osasta.



Tekken 3

Virtua Fighter 3 on jo julkaistu ja Capcomilta on tulossa Street Fighter III, joten täytyyhän Namcon vastata haasteeseen jotenkin. Tekken 3 tuo beat 'em upien kolmososien soppaan oman lisänsä. Pikaennakkosilmäys uudesta Tekkenistä nähtiin joulukuussa Hong Kongin kolikkopelimessuilla. Esillä ollut, 30 prosenttisesti valmis versio pyöritti Namcon uudella, toistaiseksi nimettömällä kolikkopelikoneella yhdeksää pelattavaa hahmoa. Pelistä tehdään konsoliversiokin, mutta tuleeko se uudistetulle PlayStationille vai Nintendo 64:lle, sitä ei vielä kerrottu.

Square teki sopimuksen

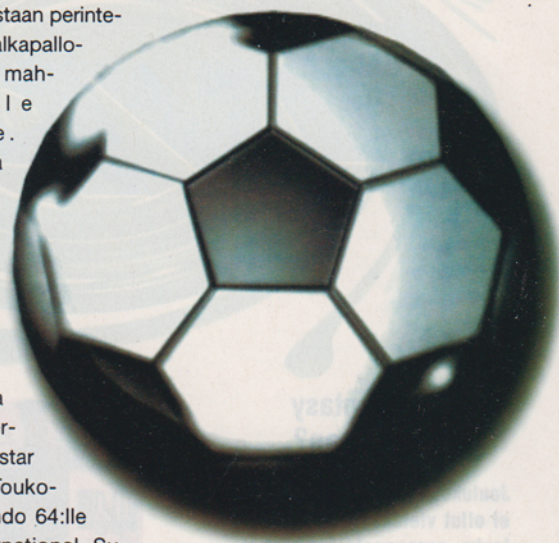


11. Joulukuuta asia sai vihdoin vahvistuksen. Sony julkaisee Squaren roolipelit USA:ssa. Ensimmäisenä ilmestyy Final Fantasy VII, joka julkaistaan Japanissa 31. tammikuuta ja USA:ssa myöhemmin tänä vuonna. Sony aikoo kääntää ja julkaista myös beat 'em upin Bushido Blade, strategiapelin Final Fantasy Tactics ja roolipelin SaGa Frontier. Brittilehtien mukaan Virgin on tehnyt Squaren kanssa sopimuksen, joka koskee Squaren pelien julkaisemista Euroopassa.



Uusia futispelejä

Keväisin julkaistaan perinteisesti paljon jalkapallopelejä kaikille mahdollisille konsoleille. Maaliskuussa PlayStationille tulee Psygnosiksen Adidas Power Soccer International ja huhtikuussa Konamin International Superstar Soccer Pro. Toukuussa Nintendo 64:lle ilmestyy International Superstar Soccer 64. Gremlin puolestaan viimeistelee kesällä julkaistavaa peliä Actua Soccer 2.



Time Crisis



Namcon kilpailija Virtua Copille ilmestyi pelihalleihin tasan vuosi takaperin. PlayStationille Time Crisis ilmestyy kevään aikana, ja ensimmäisestä demoversiosta päätellen käännös on onnistunut nappiin. Toistaiseksi pistooli vielä puuttuu, mutta sellainenkin on tekeillä Namcon suljettujen ovien takana. Mutka ilmestyy kauppoihin kesän aikana. Gun-Con-pistooli on yhteensopiva sekä Namcon Time Crisisin, Konamin Crypt Killerin sekä Namcon tulevan Gun Bulletin kanssa.



64DD modeemilla



Nintendon kiinnostus verkkopelejä kohtaan ei ole mikään salaisuus. Yhtiö teki joulukuussa tutkimuksen, jossa selvitettiin kuinka moni 64-bittisen omistajista on kiinnostunut Internet-yhteydestä konsolillaan. Nintendo neuvottelee myös edelleen Netscapen kanssa konsolilleen sovitusta ohjelmistopaketesta. Verkkopelaaminen Internetin ja tavallisten puhelinyhteyksien kautta tulee mahdolliseksi uuden 64DD-lisälaitteen avulla. Koska 64DD-levyille voi myös tallentaa tietoa, 64DD-peleihin voi hakea verkosta uusia kenttiä ja muita parannuksia.



hype

Final Fantasy Eurooppaan?

Joulukuun loppuun mennessä ei ollut vielääkään selvää, tuleeko eurooppalaisen Tobal No. 1:n mukana Final Fantasy VII-demolevyä. Helpoiten asia selviää lehden ilmestyttyä kun kävelee paikalliseen pelikauppaan ja kysyy sieltä.

Uusia AM-pelejä Saturnille

Syksyllä ja talvella Saturnille ilmestyneet Fighting Vipers, Virtua Cop 2 ja Virtua On saavat seurakseen uusia kolikkopelikonversioita. Manx TT:n ilmestyminen on ollut varmaa jo toukokuuisilta E3-messuilta asti, mutta nyt on vahvistettu myös Afterburner II:n jatko-osan, Sky Targetin konvertoiminen. Saturnille konvertoidaan myös Sega Touring Car ja Last Bronx.

Mission: Impossible 64DD:lle

Oceanin ensimmäinen Nintendo 64 -peli on suunniteltu niin, että sen voi myöhemmin päivittää 64DD:n avulla. Peli julkaistaan aluksi kesällä kasetilla, ja syksyllä tulee 64DD-levyke täynnä päivityksiä.

Resident Evil 2 myöhästyy

Capcomin Resident Evil 2 ei ehdi maaliskuuksi. USA:ssa peli julkaistaan aikaisintaan toukokuussa, mikä tarkoittaa Euroopassa syksyä.

Squarelta elokuva



Squaren ensimmäinen pitkä elokuva tulee Japanissa valkokankaalle vuonna 1999. Seuraavien parin vuoden ajan 80 hengen tiimi keskittää voimavaranan tietokoneella animoidun elokuvan luomiseen. Filmin hahmot on luonut Amano Yoshitaka, joka on suunnitellut Squaren Final Fantasy -pelejä. Tiimiin kuuluu mm. samoja ammattilaisia, jotka loivat Apollo 13:n tehosteet. Joukkoon liittyy lähiaikoina vielä lisää nimekkäitä tekniikoita ja graafikoita.

Konamia kolikkopeleihin

Konamin uusi kolikkopeliirilevy Cobra saa ensimmäiset pelinsä Japanissa lähiaikoina. Cobra on suunniteltu yhteistyössä IBM:n kanssa, ja sen väitetään olevan tehokkaampi kuin Segan Model 3 ja Capcomin CPSIII. Cobra pystyy laskemaan ruudulle 5 miljoonaa polygonia tai 250 miljoonaa pikseliä sekunnissa.

Ensimmäinen Cobra-peli tulee olemaan kilpa-ajo GTI Club, joka on suurin ja yksityiskohtaisin milloinkaan tehty autopeli. Pari kuukautta myöhemmin ilmestyy beat 'em up PF573, joka muistuttaa muuten Virtua Fighter 3:a, paitsi että sen grafiikka on kertaluokkaa upeampaa. Jatkoa on tulossa myös pelille Speed King.



Vuorovaikuttainen video AM2:lta



Kun AM2 kertoi puuhailevansa uuden Saturn-pelin parissa, joka ei olisi kolikkopelikonversio mutta siitä huolimatta yhtä rankka kuin Fighters Megamix, niin kukaan ei varmastikaan odottanut vuorovaikutteista musiikkivideota. Sellainen Digital DanceMix kuitenkin on. Japanilainen laulajatar Namie Amuro on pääosassa tässä vuoden toistaiseksi omituisimmassa pelissä. Pelistä löytyy hänen kaksi hittiään, Chace the Chance ja You're My Sunshine, sekä remix Street Fighterin Ryu-kentän taustamusiikista. Jos se nyt jotakuta kiinnostaa.



10 miljoonaa PlayStationia

Jos kaikki Sonylta maailman pelikauppoihin jouluksi lähteneet PlayStationit on myyty, maailmassa on nyt 10 miljoonaa PlayStationin omistajaa. 4,2 miljoonaa Japanissa, 3,4 miljoonaa USA:ssa ja 2,4 miljoonaa Euroopassa. Sonylla pyyhkii hyvin.



N64 käy kaupaksi

Nintendo 64 menee USA:ssa kuin kuumille kiville. Loka- ja marraskuussa jokaista PlayStationia kohti siellä myytiin kaksi Nintendo 64-bittistä. Jos joulumyynti on mennyt odotusten mukaan, Amerikassa on jo kaksi miljoonaa Nintendo 64:n omistajaa.

Jurassic Park 2 PlayStationille

DreamWorks Interactive tekee PlayStationille pelin Jurassic Park - The Lost World. Valmistuksen jälkeen pääsemme ihailemaan elokuussa, samaan aikaan kun elokuvakin ilmestyy.

M2

- tulossa vihdoinkin?

Panasonic ja Matsushita puurtavat hitaasti mutta varmasti M2:n parissa. Syksyllä Japanissa julkaistavan konsolin tekniset tiedot näyttävät tältä:

PÄÄPROSESSORI:
2 X POWER PC
602 @ 66 MHZ

RESOLUUTIO:
320 X 240 - 640 X 480

ÄÄNI-PROSESSORI:
16BIT DSP @ 66 MHZ

GRAFIKKAPROSESSORI:
1.000.000 POLYGONIA/SEKUNTI

MUISTI
8MTAVUA SDRAM

CD-ASEMA:
600KTAVUA/SEK.

Toistaiseksi konsolille on julkistettu vain Warp'n D2, mutta Matsushita väittää, että konsolin kanssa samaan aikaan julkaistaan kymmenkunta peliä.

Maailman ympäri

Cruisin' USA on häidin tuskin ehditty julkaista Nintendo 64:lle, kun Midway jo pukkaa sille jatko-osaa. Cruisin' the World vie pelaajan halki Englannin, Kiinan, Egyptin, Kreikan, Havaijin, USA:n ja Ranskan. Autoja on kahdeksan erilaista. Kolikkopeli julkaistaan tänä talvena, Nintendo 64 -konversio syksyllä.



Psygnosis painaa kaasua

Formula 1:n, Wipeout 2097:n ja Destruction Derby 2:n jatkoksiksi Psygnosiselta on tulossa jälleen uusi autopeli. Uutuus on nimeltään Rush Hour, siitä löytyy 16 autoa ja se julkaistaan maaliskuun tai huhtikuun alkuun.

Uusia N64-päivämääriä

Kolme pitkään lupailtua N64-peliä ovat saaneet uudet julkaisupäivät USA:ssa. Mario Kart 64 julkaistaan 17. helmikuuta, Goldeneye 007 24. maaliskuuta ja Doom 64 30. maaliskuuta.

JUORUT

Capcomin ensimmäinen Nintendo 64 -peli ei ole Street Fighter 3D eikä Street Fighter III, vaan Super Ghouls 'n Ghosts jatko-osa, Ghouls 'n Ghosts 64. Kyseessä on kolmiulotteinen peli, joka julkaistaan myöhemmin tänä vuonna...

Kaikki ovat yhtä mieltä siitä, että Segalla on uusi konsoli valmisteteilla - kiistaa herättää tulevan 64-bittisen julkaisuajankatulu. Japanista kuuluneiden huhujen mukaan Saturn 2 jul-

kaistaan joulukuun 1998, ja se sisältää Model 3 -kolikkopelipiirilevyn tekniikkaa...

Spekulointi on kiivasta myös aiheesta: "Squaren seuraava suuri PlayStation-RPG." Viimeisimpien huhujen mukaan Final Fantasy VII:n parista vapautuneet suunnittelijat ovat Chrono Trigger 2:n kimpussa. Peli tiemmä julkaistaan jo kesällä...

Nintendo 64:lle ilmestyy tämän vuoden aikana monta päivi-

tystä vanhoista kolikkopeleistä. Lode Runner 64 on jo vanha juttu, mutta Williams konvertoi 64-bittiselle kuulemma myös Robotron X:n ja Joustin kolmiulotteisen version...

Viimeisin Mortal Kombat 4 -uutinen tietää kertoa, että peli valmistuu jo kesällä ja että PlayStation- ja Nintendo 64 -versiot siitä julkaistaan joulukuun...



STAR WARS

Loputon kertomus?



George Lucas aloitti ensimmäisen Star Wars -käsikirjoituksen työstämisen vähän yli kaksi vuosikymmentä takaperin, mutta hänellä ei tuolloin ollut aavistustakaan millaista ilmiötä hän oli luomassa. Jos hän olisi päässyt kurkistamaan tulevaisuuteen ja nähnyt, miten hänen luomansa seikkailut ja hahmot tulisivat aiheuttamaan suoranaista hysteriaa kautta maailman, hän tuskin olisi uskonut silmiään. Vaikka ensimmäisen elokuvan ilmestymisestä on vierähtänyt kohta kaksikymmentä vuotta, niin Star Wars on yhä vahva viihdeteollisuuden haara joka tuottaa valtavia rahasummia joka vuosi. Luke Skywalkerkin on vähintään yhtä tunnettu kuin Michael Jackson tai Paavi. Hyvän ja pahan

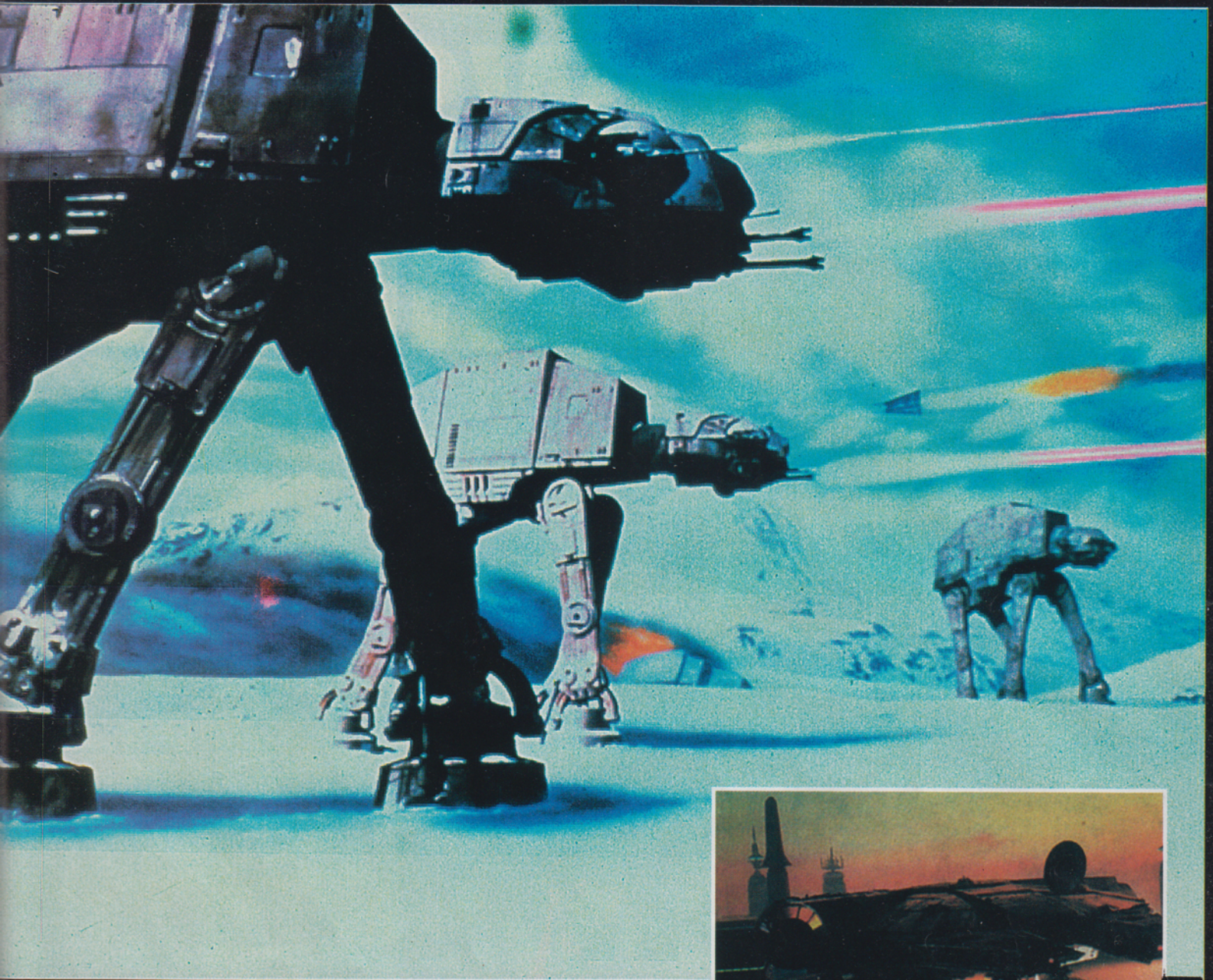
George Lucas on kertonut tarinoitaan kaukaisen, kaukaisen galaksin sankareista ja sodista jo vuodesta 1997. Star Wars on pysynyt hittinä vuodesta toiseen, eikä kuume näytä hellittämisen merkkejä vielääkään. Tähtien Sota kestää isältä pojalle.

välisestä kamppailusta avaruuden syvyyksissä kertovat kirjat, pelit ja sarjakuvat ovat kehittyneet vuosi vuodelta eikä loppua ole näkyvillä. Mikä Lucasin elokuvista sitten on tehnyt niin supersuosittuja?

Star Wars -trilogia on pohjimmiltaan yksinkertainen kertomus, satu. Elokuvista löytyy monta satujen perinteistä motiivia: kaunis prinsessa, ylevä sankari ja tyranni, joka yrittää vallata maailman pimeyden voimien avulla. Nuori sankari on Luke Skywalker, joka lähtee avaruuteen kostamaan pahan imperiumin surmaamien kasvatusvanhempiansa puolesta. Vanhan jedi-mestari Obi-Wan Kenobin opetusten jälkeen hän etsiytyy hyvien kapinallisten pariin. Luke saa tietää, että imperiumin superpaha käsikassara Darth Vader on kidnappannut prinsessa Leian, joten ei kun lasersapeli sojossa pelastushommiin. Avukseen Luke saa vastentahtoisen salakuljettaja Han Solon. Heti kun prinsessa on turvassa, kaksi sankaria alkavat kisailla tämän suosiosta. Luke tosin alkaa epäillä, että Leia on hänen sisarensa. Luken ja Han Solon avulla kapinalliset räjäyttävät kuolontähden, imperiumin vaarallisimman tuhoaseen, tuhannen päreiksi. Ensimmäinen elokuva loppuu kuolontähden tuhon jälkeen pidettävään seremoniaan, jossa sankarijoukkio saa prinsessalta kapinaliikkkeen kunniamerkit. Perinteinen satu siis, alusta loppuun.

Satua on ryyditetty sijoittamalla tapahtumat kaukaiseen galaksiin ja antamalla sankareille tavallisten miekkojen ja jousipyssyjen sijasta lasermiekat ja laserpistoolit. Tapahtumapaikasta toiseenkin suhataan tietysti hevosten sijasta hyperavaruuden kautta avaruusaluksilla. George Lucasin menestysreseptin kruunaavat maaginen, kaikkien elollisten olentojen läpi virtaava voima, joukko selkeitä persoonallisuuksia, jyrkät erikoistehosteet ja tietenkin John Williamsin loistava musiikki. Modernin tieteiskertomuksen kaapuun puettu perinteinen satu herää henkiin viimeistään hyvin valittujen näyttelijöiden ja George Lucasin nerokkaan ohjauksen ansiosta.

Kaikki tietävät, että George Lucas on vuollut luomuksellaan kultaa. Heti ensimmäisen elokuvan tultua teattereihin vuonna 1997, oheistuotteiden tulva virtasi fanien odottaviin näppeihin. Lelut, keräilykortit, julisteet, pelit, levyt ja monet, monet muut tuotteet toivat Star Wars -oikeudet omistavalle Lucas-Filmsille uskomattomia voittoja. Monet alkuperäisistä oheistuotteista ovat tätä nykyä arvokkaita keräilykohteita - vanhat Star Wars -lelunsa säilyttäneillä saattaa piillä varaston perukoilla oikea omaisuus. Vielä nykyäänkin vastaavat tuotteet löytävät tiensä kauppojen hyllyiltä kuluttajien koteihin ja Star Wars -kuume saa pian uutta vauhtia, joten emme varmaankaan ole nähneet George Lucasia ja



hänen Tähtien sotaansa viimeistä kertaa. Elokuvia Lucas ohjasi vain kolme kappaletta, mutta käsikirjoitukset hän teki kuutta elokuvaa varten. Ensimmäisen Star Wars -elokuvan alaotsikko on: "Episode IV: A New Hope." Kolmesta ensimmäisestä tarinasta ei siis milloinkaan tehty elokuvia. Aina Jedin paluusta lähtien fanien keskuudessa on kiertänyt huhu, että Lucas on aikunut filmata myös puuttuvat kolme ensimmäistä osaa. Hän on itse myöntänyt huhun pitävän paikkansa. Alunperin hän suunnitteli, että ensimmäinen uusi Star Wars ilmestyisi vuoden 1997 alkupuolella, mutta eri syistä joutuessaan aikataulua on siirretty ainakin vuoteen 1999 asti. Mitä uudet elokuvat käsittelevät, se on vielä epäselvää, mutta joka tapauksessa Mark Hamill (kolmen ensimmäisen elokuvan Luke) tulee esittämään nuorta Darth Vaderia, Luken isää.

Maailmaa valmistellaan uusia elokuvia varten tänä keväänä esitettävällä vanhojen Tähtien sota -elokuvien kavalkadilla. Kaikki kolme elokuvaa on ehostettu uusimmalla

tekniikalla, ja niihin on lisätty ennennäkemättömiä kohtauksia, joita ei voitu toteuttaa elokuvien tekoaikana käytössä olleella tekniikalla. Huhujen mukaan tulemme näkemään mm. kohtauksen, jossa ihrakasa Jabba liikkuu - alkuperäisessä elokuvassahan hän vain jähpittää valtaistuimellaan.

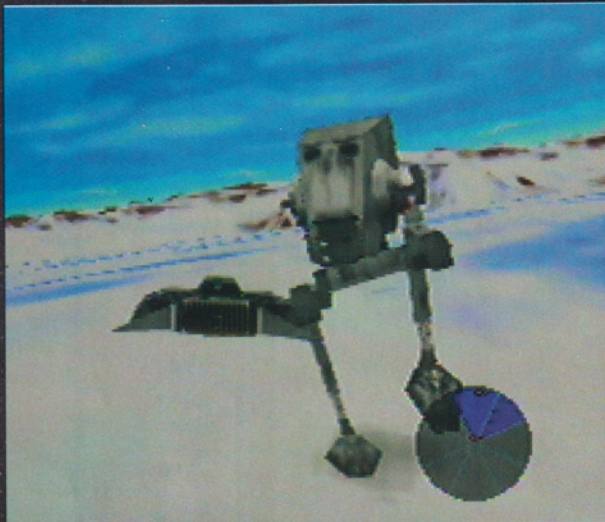
Star Wars on merkinnyt paljon myös peliteollisuudelle. Pelihalleista löytyi pitkään vektorigrafiikalla toteutettuja pelejä, joissa pääsi X-wingin puikkoihin taistelemaan loputtomia TIE-fighter -laumoja vastaan. Ensimmäiset pelikonsolit ilmestyivät Atarilta, ja niille ilmestyi erilaisia Star Wars -pelejä. Ehkäpä joku vielä muistaa ankarat lasermiekkataistelut konsoleilla, joiden pikselit olivat ruudulla postimerkin kokoisia? Tekniikka on ottanut pitkiä askelia sitten noiden aikojen, ja seuraavilla sivuilla esiteltävät pelit ovat ehdottomasti lähemmän tutustumisen arvoisia.

Kukaan ei varmaankaan kiistä Star Warsin

merkitystä science fictionin suosion kasvatelijana. LucasFilmsin 70-luvulla taikomat erikoistehosteet kestävät lähemmän tarkastelun vielä tänäkin päivänä, ja se on jo jotain nykyisten graafisten työasemien luomien tehosteiden aikakautena. Vaikka nykyaikaiset science fiction -elokuvat, kuten Star Trek - First Contact ja Independence Day brilleeraavatkin veitsenterävillä erikoistehosteillaan, niin Star Warsin avaruustaisteluissa on oma karhea tenhonsa. Tarinan perustana oleva satukin on kestänyt vuosien varrella hämmästyttävän hyvin. Toivottavasti George Lucas ei ikinä kyllästy luomukseensa, sillä me miljoonat fanit emme ainakaan kyllästy.

Shadows of the Empire

PELIKONE _____ Nintendo 64
 JULKAISIJA _____ LucasArts
 LUONNE _____ Star Wars



Ensimmäisen Star Wars -elokuvan jälkeen aikaa on vierähtänyt kaksikymmentä vuotta. Kuluneet kaksi vuosikymmentä ovat levittäneet avaruussotaa lukuisissa tietokone- ja televisiopeleissä. Nintendon uusi superkone on tuonut pelitalojen ulottuville välineen, jonka avulla uusin Star Wars -peli saattaa hyvinkin osoittautua lajissaan kaikkein parhaaksi.

Vihdoin ja viimein maailman mahtavimman elokuvalisenssipelin euroopanjulkaisunkin päivämäärä lähestyy. LucasArts aloitti projektinsa jo vuonna 1994. Tuolloin käytössä oli vain Onyx-työasemia, ja LucasArtsilla toivottiin että tuleva Nintendo 64 pystyisi yhtä hyvään lopputulokseen. Yhdeksän kuukautta myöhemmin ensimmäinen Nintendo 64 -prototyyppi näki päivänvalon, ja LucasArtsilla oltiin enemmän kuin tyytyväisiä uuteen tuotteeseen. Myöhemmin Nintendo onnistui jopa parantamaan alkuperäisiä spesifikaatioita, minkä ansiosta LucasArts on pystynyt ujuttamaan peliin entistä upeampia lisämausteita.

Star Wars -kirjat ovat olleet erittäin suosittuja, ja sen vuoksi LucasArts valitsi yhden niistä uuden pelinsä idealähteeksi. Kirjan päähenkilöt Luke Skywalker ja Han Solo eivät sopineet pelin päähenkilöiksi, koska olisivat rajoittaneet tarinaa liikaa. Päähenkilöksi valittiinkin Han Solon kaveri, kovanahkainen palkkionmetsästäjä Dash Rendar. Pelin tekijät halusivat pääosaan jonkun, joka ei olisi liian tuttu, mutta joka olisi silti tarpeeksi kova luu, jotta pystyisi soluttautumaan imperiumin tukikohtiin, lentämään läpi TIE-fighter -parven ja ottamaan mittaa itse Boba Fettistä. Shadows of the Empire -kirjan tapahtumapaikkoja on käytetty myös pelissä, ja kronologisesti uutuus sijoittuu jonnekin Imperiumin vastaiskun ja Jedin paluun välimaastoon.

Kuukausien tuotekehittelyn ja monien viivästysten jälkeen Shadows of the Empire on lähes valmis julkaistavaksi Nintendo 64:n me-



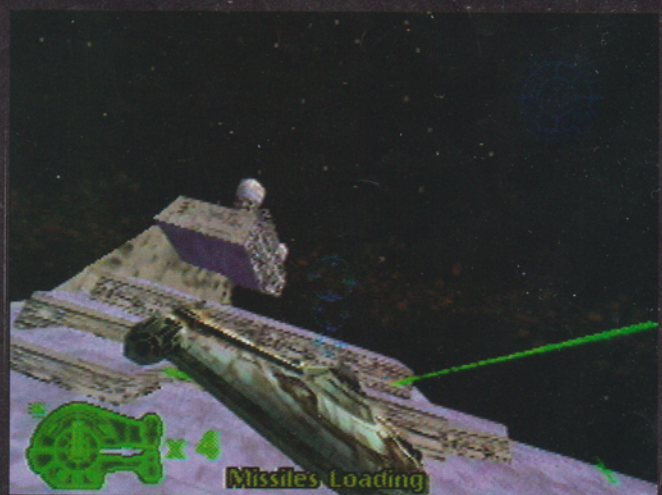
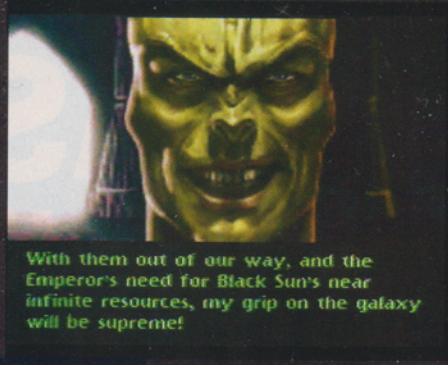
nestyksen vanavedessä USA:ssa. Kiiwas tempo ja LucasArtsin kuuluisa Star Wars -tunnelma takaavat, että tulossa on kaikkien Tähtien sota -fanien unelmapeli. LucasArts on jälleen onnistunut luomaan graafisen mestarteoksen, vaikka pieniä puutteitakin löytyy. Räjähdykset ovat kesyjä, grafiikan päivitys nykii välillä ja vihollisia tulee vastaan harvaksen.

Koska pelikasetille ei mahdu läheskään yhtä paljon musiikkia ja äänitehosteita kuin CD:lle, niin LucasArtsilla on jouduttu hikoilemaan erityisesti Shadows of the Empiren äänimaailman parissa. Star Wars -magiaan kuuluu oleellisesti John Williamsin majesteettillinen musiikki, jota ilman tunnelma ei yksinkertaisesti olisi oikea. Ongelmaa on yritetty kiertää nappaamalla alkuperäismusiikista lyhyitä näytteitä, jotka on pakattu mahdollisimman pieneen tilaan kasettia varten. Lopputulos on siedettävä, äännet toimivat hienosti ja aitoon Star Wars -tunnelmaan pääsee heti alkutahdeista lähtien.



LucasArtsin tavoitteisiin on aina kuulunut mahdollisimman vaihtelevien pelien luominen, eikä Shadows of the Empire ole mikään poikkeus säännöstä. Imperiumin juonia vastaan taistellessaan Dash Rendar joutuu opettelemaan enemmän taitoja kuin Luke Skywalker ja Han Solo yhteensä, eli tekemistä riittää. Ensimmäisessä kentässä sankari joutuu Snowspeederin puikkoihin lumipeitteiselle Hoth-planeetalle. AT-ATit ja AT-ST:t täplittävät horisonttia, ja ne on tuhottava ennen kuin ne hävittävät kapinallisten suojatoman tukikohdan. Luke Skywalkerin kehittämä kikka, jossa valtaviin kävelijöiden jalat kiedotaan teräsvaijeriin, on ainoa keino iskujoukkojen pysäyttämiseksi. Tehtävä ei ole helppo lasersäteiden ja kranaattien viheltäessä kiiturin ympärillä. Onneksi vaikeusastetta voi viilata niin että jopa aloittelijoilla on pieni mahdollisuus selvitä tulikasteesta.

Seuraavassa kentässä Dash jouluu jalkamieheksi imperiumin iskujoukkojen keskelle, ainoana aseinaan laserpistooli ja kranaatteja. Vasta kolmannessa kentässä päästään



avaruusaluksen ohjaimiin, ja Dashin tehtävänä on selvittää yhtenä kappaleena sekä TIE-hävittäjien hyökkäyksestä että asteroidivyöhykkeestä. Kentän lopussa odottaa valtava tähtiristeilijä. Kun on nähnyt risteilijän omin silmin, ymmärtää hyvin mitä LucasArtsin Mary Bilr tarkoitti sanoessaan, että pelin tehosteissa on käytetty koko Nintendo 64:n kapasiteettia. Neljäs kenttä sijoittuu romuvarastolle, jossa vastaan tulee vanha tuttavuus elokuvista, tunteeton palkkionmetsästäjärobotti IG-88. Dash kulkee jälleen jalan, ja vaikka samanlainen tasoloikkatyylissä säilyykin useimmissa myöhemmissä kentissä, niin ennen pelin loppua kuljetaan vielä kolmannen elokuvan Speeder Bike -kiitureita muistuttavilla Swoop Bikeilla ja jetpackillä. Loppupomona on avaruusalus Skyhoo-kissa odottava Xizor.

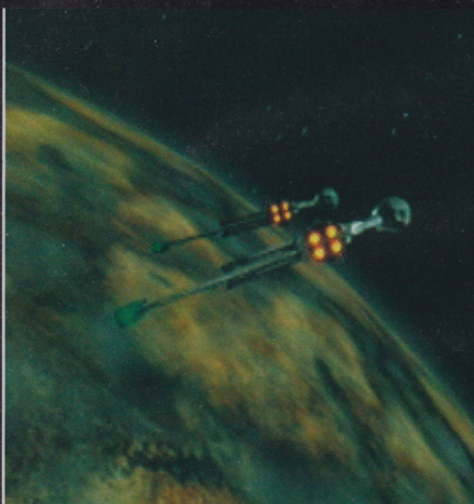
Kaikki erilaiset pelityypit ja vaihtelevat maisemat saavat Shadows of the Empire tuntumaan siltä kuin kasetilla olisi viisi tai kuusi peliä yhdessä. Pelikokemusta voisi kuvailla parhaiten sanalla kattava. LucasArtsin suunnittelijat ovat olleet yksityiskohtien suhteen yhtä huolellisia kuin alkuperäisten elokuvien tekijät, joten teemat ovat täysin uskollisia alkuperäisille elokuville. Kaikesta paistaa värentämätön Star Wars -tunnelma, laserpistooleista ja iskujoukoista aina valtaisiin tähtiristeilijöihin asti. Myös maisemat ovat yhtä jännittäviä ja uskottavia kuin elokuvissakin. Huhujen mukaan TV-pelien Yoda, itse Shigeru Miyamoto on ollut mukana pelin viimeistelyssä.

Pitää huhu sitten paikkansa tai ei, Shadows of the Empirellä on kaikki eväät vallata maailma ja viedä Star Wars -kulttia jälleen aimo askel eteenpäin. Arvostelemme pelin ensi numerossa, heti kun se julkaistaan Ruotsissa 1. maaliskuuta. Enää ei tarvitse odottaa pitkään - Star Wars: Shadows of the Empire saattaa hyvinkin olla paras Tähtien sota -peli kautta aikojen.

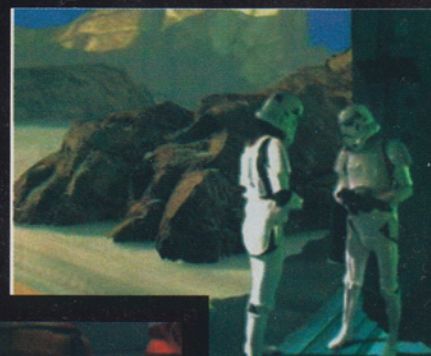
Rebel Assault II

The Hidden Empire

PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Lucas Arts
 LUONNE Seikkailu



Darth Vader on saanut tarpeekseen kapinallisista. Kapinallisten parissa kiertää huhu, että hän on kaikessa hiljaisuudessa kehittänyt uuden, tappavan aseensa: aavealuksen joka ilmestyy kuin tyhjästä. Rookie 1 saa tehtäväkseen selvittää mitä imperiumi juonittelee ja pysäyttää Vaderin suunnitelmat.



Kun Rebel Assault ilmestyi PC:lle kolme vuotta sitten, siitä tuli heti hitti. Pari vuotta myöhemmin LucasArts julkaisi odotetun jatko-osan, jonka grafiikka oli parempaa ja tarina pitempi. Saksalaisen Factor 5:n ansiosta PlayStationinkin omistajat pääsevät vihdoinkin ottamaan mittaa imperiumin iskujoukoista. Koska Rebel Assault II oli täynnä Full Morion Videota ja ruutu täyttyi usein spriteista, niin tietokoneilta vaadittiin paljon. Jopa tehokkaalla multimedia-Pentiumilla grafiikan päivitys kävi nykiväksi ja pelin nopea tempo ei päässyt oikeuksiinsa. Factor 5 on tehnyt paljon töitä PlayStation-version parissa, jotta grafiikka päivittyisi mahdollisimman sulavasti. Koska PlayStation on nimenomaan suunniteltu nopeaan grafiikan käsittelyyn, niin pelistä on saatu paljon PC-versiota sujuvampi kokemus.

Introna on lähes kaksi minuuttia pitkä video-osekvenssi, jossa näemme Darth Vaderin kokeilevan uutta asettaan ensimmäistä kertaa pahaa-aavistamattomia kapinallispartioita vastaan. Sigma Squadron on rutiinipartiolennolla, kun äkisti, kuin tyhjästä ilmestyy uudenlaisia TIE-hävittäjiä, jotka yllätysedun turvin jauhavat X-wing -hävittäjät palasiksi.

Kapinalliset saavat näin vahvistuksen huhuille imperiumin näkymättömistä aluksista. Imperiumin salaisia suunnitelmia selvittämään lähetetään yksi ainoa pilotti, märkäkorvainen Rookie 1. Tehtävän aikana Rookie 1 törmää kaikenlaisiin vaikeuksiin, joista yhtenä kappaleena selvitäkseen hänen täytyy todistaa taitonsa erilaisissa tilanteissa.

Kolmessatoista kuudestatoista kentästä lennetään avaruusaluksella. Rookie 1 saa käyttöönsä erilaisia Star Wars -elokuvista tuttuja aluksia. X-wing -hävittäjä kuuluu tietenkin joukkoon, mutta mukana on myös B- ja Y-wing -aluksia ja Han Solon Millennium Falconin tyyppinen rahtialus. Pariin otteeseen Rookie 1 pääsee käyttämään jopa imperiumin TIE-hävittäjiä toisia samanlaisia vastaan. Siitä selvitäkseen Rookie 1 joutuu käymään Commander Kirbyn luennolla, joka käsittelee erikoisalusten ohjaamista. Kentällä numero kymmenen, joka on yksi pelin vaikeimmista, Rookie 1 pääsee hyppäämään Speeder biken satulaan viidakkoplaneetalla Imdaar.

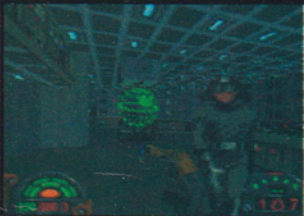
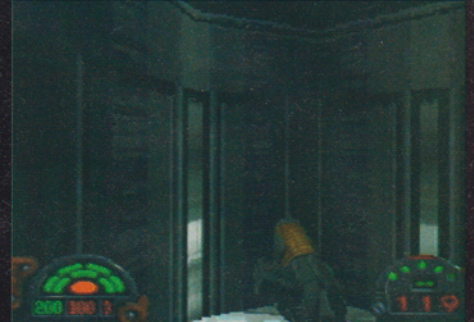
Niillä kolmella kentällä, joilla ei lennetä, Rookie 1 ottaa laserpistoolinsa esiin ja ampuu imperiumin iskujoukkoja. Näillä kentillä parhaseen tulokseen pääsee, jos käyttää tavallisen ohjaimen sijasta valopistoolia. Mikään pakko pistoolia ei tietenkään ole käyttää.

Rebel Assault II on täynnä videoosekvenssejä, joiden ansiosta peliä voisi kutsua eräänlaiseksi vuorovaikutteiseksi videoelokuvaksi, vaikka video-osuudet ovatkin valmiiksi lukkoon lyötyjä, eikä pelaaja voi vaikuttaa niihin. Välikuvat ohjannut Hal Barwood on tehnyt parhaansa, jotta videopätkät sulautuisivat saumattomasti muuhun toimintaan. Huippuluokan grafiikan ansiosta välipätkät ovat myös sulavia ja loogisia. Tarina on pitkä ja hyvin kirjoitettu, ja John Williamsin alkuperäinen musiikki luo omalta osaltaan aitoa Star Wars -tunnelmaa. PlayStationin Rebel Assault II:lla on yhtä hyvät mahdollisuudet nousta hitiksi kuin alkuperäisellä PC-pelilläkin. Valmis peli julkaistaan lähiaikoina, ja teemme arvostelun siitä kevään aikana.

Dark Forces

PELIKONE PlayStation
JULKAISIJA Lucas Arts
LUONNE Shoot 'em up

Kevät 1997 on Star Wars -faneille juhla-aikaa. Nintendo 64 -uutuuden lisäksi PlayStationille ilmestyy kaksi PC-konversiota, joista ensimmäinen on Doom-klooni Dark Forces. LucasArts vie konsolipelaajat kaukaiselle, kaukaiselle galaksille...



Kapinalliset ovat tiukan paikan edessä. Paitisi että Kuolontähti uhkaa yhä galaksin planeettoja, imperiumi on myös aikeissa kehittää uudentyypisiä iskujoukkoja kapinallisten hajanaisia joukkoja moukaroimaan. Mon Mothma, kapinallisten johtaja on antanut tuntemattoman palkkasoturin ja salakuljettajan tehtäväksi hankkia kapinallisille Kuolontähden piirustukset. Mies on kaikkea muuta kuin luotettava, hän on taistellut aiemmin imperiumin palveluksessa, jolloin hän on suunnitellut useita hyökkäyksiä kapinallisia vastaan. Viime aikoina hänen sympatiansa ovat kuitenkin vaihtaneet kohdetta, ja nyt hän on kapinallisten puolella. Hänen nimensä on Kyle Katarn, ja hänen tehtävänsä onnistuminen on kiinni ohjaimen toisessa päässä päätökset tekevästä pelaajasta.

Kuten sanottu, Luke Skywalker ja kapinalliset eivät vielä tässä vaiheessa ole tehneet Kuolontähdestä silppua. Dark Forces sijoittuu ajallisesti ennen Star Wars -trilogiaa. Kylen ensimmäisenä tehtävänä on kulkea Danuta-planeetalle, jossa Kuolontähden piirustuksia säilytetään salaisessa tukikohdassa. Kun piirustukset on varastettu, ne pitää toimittaa prinsessa Leialle. Sen jälkeiset tapahtumat ovat kaikille tuttuja Tähtien sota -elokuvasta. Kylen tehtävä ei pääty kuitenkaan vielä. Imperiumilla on toinenkin uusi ase: uudentyypinen iskujoukko nimeltä Dark Troopers. Kyle Katarn joutuu yksinään kauhistuttavien kuolemanpartioiden syötiksi ja loppuihin Dark Forces -pelin lukuisiin tehtäviin.

Dark Forces on toiminnantäyteinen shoot 'em up samaan tapaan kuin Doomkin. Kenttiä on paljon ja tehtävät usein monimutkaisia, eli pelkkä vikkellä tulisormi ei riitä selvittämään pelaajan tietä alusta loppuun. Suurin osa pelistä tietenkin on ammuskelua, ja sitä varten sieltä sun täältä löytyy erilaisia käyttökelpoisia aseita. Aluksi Kylen käytössä on pelkkä yksinkertainen laserpistooli, mutta ei kulu kauan ennen kuin hän saa parempia tykkeitä. Kaikkea löytyy perinteisestä iskujoukkojen kivääristä aina järeään Jeron Fusion Cutteriin, joka pystyy ampumaan neljä fuusiokranaattia kerralla. Pelin loppupuolella Kylen arsenalista voi löytyä jopa kymmenen erilaista asetta. Hän tarvitsee takuuvarmasti niitä kaikkia.

Kylen vastuksina on monia erilaisia vihollisia. Imperiumin iskujoukkoja ja upseereita luuraa joka nurkan takana, eivätkä vahtibotit epäro'i hetkeäkään ennen kuin ampuvat. Välillä Kyle joutuu tutustumaan imperiumin viemäreihin, joissa piileskelee yksisilmäinen hirviö Dianoga. Star Wars -fanit tuntevat vanhastaan pakkionmetsästäjät, joita ovat Ree-Yees, Bossk ja salaperäinen Boba Fett - kaikki ihmismetsästyksen spesialisteja. Vaarallisimpia ovat kuitenkin Dark Troopersit. Uusien iskujoukkojen kaikkia kykyjä ei tunneta kapinallisten parissa, mutta Dark Troopersien ilmaantuessa näköpiiriin on syytä toivoa että ammuksia riittää.

Grafiikka ei ole juurikaan muuttunut alkuperäisestä PC-versiosta. Dark Forces on edelleen yksi parhaimman näköisistä Doom-klooneista, ja perusteiltaan se muistuttaa pitkälle Macintosh-klassikkoa Marathon. Rebel Assault II:n tapaan Dark Forcesissäkin on pitkä ja polveileva juoni. Tehtävien väliset sekvenssit on luotu tavallisella tietokoneanimoinnilla. Ennen jokaista tehtävää Kyle saa tarkat ohjeet operaatiot suunnittelevalta Jan Orsilta. LucasArts on yrittänyt parhaansa saadakseen tarinasta niin mielenkiintoisen kuin mahdollista. Erityistä huomiota on kiinnitetty siihen, ettei pelaaja saa etua Tähtien sota -elokuvien tuntemuksesta.

Se mikä Dark Forcesin erottaa muista Doom-klooneista on juuri hyvä tarina ja se, että pelaaminen ei ole pelkkää ammuskelua, vaan tehtävien ratkaiseminen vaatii muutaakin. George Lucasin luoma universumi on omiaan uusille seikkailuille, emmekä varmastikaan ole nähneet viimeisiä Star Wars -pelejä. Syy siihen, että Rebel Assault II:ta ja Dark Forcesia ei ole konvertoitu konsoleille aiemmin johtuu siitä, että aiemmin tarpeeksi tehokkaita konsoleita ei ole ollut. Nyt kun Star Wars vihdoinkin saapuu kolmessa ulottuvuudessa konsolimaailmaan, niin meillä on syytä olla tyytyväisiä. Tähtien sodasta kun ei ikinä saa tarpeekseen. ■

Prostititi

Tervetuloa Super Powerin lukijakirjeiden pariin. Sana on vapaa, kunhan se liittyy jotenkin pelaamiseen ja pelikonsoleihin tai Linda Lampeniukseen.

Pomminhaistajakoiramme odottaa postia osoitteessa:

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

Missä manga?

Lehdessä no.10 ei ollut anime-expressiä, miksi? Jos Anime palsta lopetetaan, voi olla, että lopetan tilauksen, on anime palsta sen verran tärkeä osa lehteä, ettei sitä kannata lopettaa. Sinulle, "karamellinvärisiin kurpitsoihin kyllästynyt": Pc:n roolipelit ovat todella huonoja verrattuna konsolien RPG:ihin. (vertaa esim ADD:Death keep(Pc)/Final fantasyIII(snes) tai Final fantasyVII(Ps.) minulla itselläni on pc, joten tiedän molempien hyvät puolet, mutta kun peleistä puhutaan, niin minusta konsoleilla on paljon paremmat Pelit (vaikka pc onkin hyvä kone strategia peleille)

terv.Otaku no Manga&Anime

Ps: Anime expressissä voisi välillä arvostella myös mangaa.

Vaikka manga ja anime vihdoinkin ja viimein alkavat näyttää mihinnousun merkkejä myös täällä Suomessa, kyse on kuitenkin edelleen niin harvojen herkusta, että ainaakaan joka numeroon Martin Anime Expressiä ei tule.

SUPO

Tervehdys!

Olen lukenut kaiken maailman kirjepalstoja koko ikäni, mutta vasta nyt kohtasin idioottimaisimman lukijakirjeen kautta aikojen. Teemu.Phoenix raukka dumppassi N64:n yhden hänen mielestään huonon pelin takia. Kuules Teemu, Nintendoon tulee varmasti muitakin pelejä kuin Super Mario 64, jota sinä kädetön et osannut pelata. Ja harva ihminen pelaa surkeaa peliä viittä tuntia. N64:n pelitkään eivät ole kuin noin 100mk kalliimpia kuin PlayStationin. Pelitaidon lisäksi myös suomen kieliosissa Teemu herralla on paljon oppimista. Sen Tommin voisitte heittää menemään sieltä toimituksesta. Jätjän vitsit ovat karmea luetavaa ja vielä kaiken lisäksi hän pilkkaa Topia, joka on kaikkein paras arvostelija! Jatkaa samaan malliin (mieluiten ilman Tommia)

Terveisin Shadows of Empire

Sir, I fart in your general direction.

TOMMI

Moro, SuPopäät!

Olen aina halunnut tilata lehtenne, ja nyt tilaus on voimassa. Lehtenne on paras, mutta saiskos kysyä, miksi julkaisette "PC-hullujen" kirjeitä. PC on kyllä hyvä, ja paraskin, ainakin ohjelmien puolesta, muttei peliensä kannalta. Peleissä konsolit voittavat, muussa softassa (ohjelmistossa) PC on siis parempi. N64:ää on turha haukkua, se on hyvä kone, ainakin Super Mario 64 on hyvä ja laajahko peli, vaikka monet sitä

haukkuvat pieneksi. Ei ole järkeä haukkua jostain konetta, kun ei sitä omista, sitten kun sen itse saa, niin kuitenkin kehuu sitä parhaaksi, ja pelaa sillä päivät pitkät.

Ois yks kysymys SuPopäille (toimitukselle): Onko Nintendoon tulossa joku 32-bittinen kannettava pelikone? Tämmöne kirje tämä oli, lisää tulee.

-Appilan Pappilan Papupata

Jotkut pelityypit ovat tietokoneella paljon parempia kuin konsolilla. Tietokone on pelivälineenä parhaimmillaan simulaattoreissa ja strategiapeleissä, joissa tarvitaan tarkkaa grafiikkaa eikä nopeudella ole niin väliä. Konsoleilla ei vielä ole yhtään kunnan lentosimulaattoria, ja tuskin tuleekaan ihan lähiaikoina.

SUPO

Super Power -lehden toimitukselle palautetta

- Teidän huumorinne on todella typerää ja lapsellista.

- Kertokaa arvosteluissa enemmän itse pelistä, miten peli etenee ja miten sitä pelataan.

- Loviisa pois toimituksesta. Hän ei osaa ollenkaan arvostella pelejä. Hän mieltää pelin hyväksi tai huonoksi pelihahmon mukaan eikä puhu arvosteluissaan ollenkaan itse pelistä.

- Arvostelkaa ei laitteita, kuten eri peliohjaimia.

- Paljastakaa lehtenne levikki.

- Kertokaa lehtenne toiminnasta, sehän on yhteispohjoismainen.

- Arvostelkaa pelit aikaisemmin.

- Lehteen enemmän tekstiä, vähemmän kuvia.

- Ottakaa vähemmän kuvia jotka ovat paremmin otettuja ja isompia.

- Lehden taittoa saisi miettiä toisen kerran.

- Yhdistäkää posti- ja palautepalsta.

- Jos voitte niin verratkaa pelejä niiden mahdolliseen PC-versioon.

- Super Poweriin enemmän sivuja.

- Tommi on hyvä jätke ja oot oikeessa että Topi on surkea.

Kaustinen

Vaikka sinä et Loviisasta pidäkään, niin hän on silti lehden suosituimpia peliarvostelijoita, eikä ole lähdössä mihinkään. Pelejä on vaikea arvostella aikaisemmin, sillä niiden pitää valmistua ennen arvostelua. Mitä ihmettä tarkoitat sillä, että "ottakaa vähemmän kuvia, jotka ovat paremmin otettuja ja isompia?" Pitäisikö meidän siis ottaa huonompia ja pienempiä kuvia, mitä?

SUPO

Morjens

Tässä hiukan kritiikkiä numerossa 1 1-12-96 ja nimimerkillä "Judas Priest" Kirjoittaneelle tyyppille.

Jaguarilla on kyllä ylivoimaisesti maailman paras ohjain.

2.Jaguarilla on kyllä parempia pelejäkin. Sehän on 64-bittinen, nääs.

3.Jaguar on halvempi kuin Sega.

4.Sillä on kyllä hienompia lisälaitteitakin, ja hei!.kuka tarvitsee internetiä että voi pelata. Että semmoista.

p.s olisi kannattanut vain lähettää se lasku perässä.

Jaguar on Best

Emme ota kantaa siihen, onko Jaguarin ohjain maailman paras, mutta maailman rumin se on ainakin. Internetissä pelaamisesta on arveltu tulevan miljardibisnes jo ennen vuotta 2000, joten Sega on hyvin ajan hermolla.

SUPO

Terve SuPo

Muutama mielipide: 1) sanoitte NHL'97:an arvostelussa, että vanhoissa NHL peleissä paras tapa tehdä maaleja on suora laukaus, mutta se ei ole. Paras tapa on harhauttaa veska liikauttamalla mailan pelaajan vasemmalta oikealle puolelle tai toisin päin ja laukomalla. Tällä tavalla voitit NHL'96:ssa 10 minuuttia per erä mittaisen ottelun 4-3. Kokeilkaa ihmeessä! On hauska tehdä monta hattutempua yhdessä ottelussa. 2) Iso N tulee aina olemaan ykkönen. Sen jälkeen kun maailma sai tietää Wave Race 64:sesta matkivat muut tietysti Nintendo, ja kohta WaveRace klooneja on markkinat täynnä. Nintendo kun kaikista useimmiten luo uutta, eikä matki, niinkuin Sega. 3) Yksi syy miksi en pidä PlayStationista on kun lähes kaikki sen pelit ovat niin tummia ja synkkiä (mielestäni täysin puolueeton ja konkreettinen syy), kun taas lähes kaikki N64:lle tulevista peleistä näkemäni kuvat ovat olleet valoisia, vaaleita ja pehmeitä, siis positiivisempia kuin Pleikkarin pelit.

Dinosaur Hunter

Luultavasti yksi PlayStationin suuren suosion syistä vähän vanhempien pelaajien parissa on juuri tuo mainitsemasi synkkyys, joka on täysin vastakkainen Nintendoon kukkaismaailmalle. Nintendo on kieltämättä kehittänyt monia uusia, käänteentekeviä pelejä, mutta toisaalta Mariotakin on lypetty surutta vuosikausia, eikä uusia hahmoja ole jaksettu kehittää.

SUPO



Sony Europe tarjoaa vaihtoehdon kaikille niille, joilla ei riitä tuotta Porchen uuteen raaseriin.

On erittäin harvinaista, että Porsche julkaisee uuden automallin. Viimeksi vastaava tapaus sattui vuonna 1978, ja silloin mallin nimi oli 928. Uuden mallin nimi on Boxter, ja kyseessä on halpa ja nopea roadster nuorille autoilijoille. Ainakin Porschen tiedotteen mukaan. Halpuus tarkoittaa Porschen mitta-kaavassa 300 000 markkaa ja nuoruus 35 ikävuotta. Onneksi Sony Computer Entertainment Euroopassa on kolmekymmentä ohjelmoijaa, jotka hiki päässä viimeistelevät halvempaa, mutta yhtä hauskaa vaihtoehtoa Boxterille. SCEE on valinnut uuden kilpajopelinsä Porsche Challengeen pääosaan juuri Boxterin.

PAREMPI KUIN RIDGE RACER

-Tavoitteenamme on ollut luoda peli, joka kestää pitempään kuin Ridge Racer, kertoo Sonyn tuottaja Pascale Dugarry. Porsche Challengesta tulee paljon vuorovaikutteisempi. Radat, valot, musiikki ja monta muuta tekijää riippuvat pelaajan taidoista ja pelin etenemisestä. Dugarry kertoi meille myös kuudesta radasta, joista yksi on Porschen oma testirata Saksassa, niiden 25 muunnelmasta, neljästä erilaisesta kuljetajasta, jaetulla ruudulla toimivasta kaksinpelistä, Boxterin eri muunnoksista (cab, hardtop, jne.) ja monesta muusta vaihtoehdosta. Tämän aukeaman kuvat ovat testaamastamme varhaisesta versiosta, jossa radat olivat vasta hahmotelmia ja autot sekä ohjaus kaukana valmiista vedoksesta. Luotamme siis Dugarryn sanaan. Se mitä ehdimme nähdä, vaikutti kuitenkin erittäin lupaavalta. Porschet ovat kauniita ja nopeita, vaikka raskaan polygonigrafiikan takia ruudun päivitysnopeus on "vain" 30 kuvaa sekunnissa.

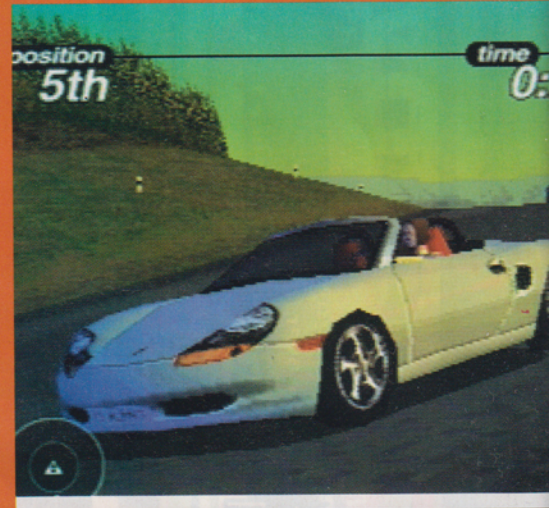
Radat on sijoitettu erilaisiin maisemiin. Kaikkea löytyy tasaisista rannikkomaisemista jyrkkiin vuoristoihin. Tien pintamateriaali vaihtelee sorasta ja asfaltista lumeen ja jähän. Radoilta löytyy myös ovelia oikoteitä. Jaetun ruudun kaksinpeli näytti jo varhaisessa versiossa paljon paremmalta kuin Daytona USA - CC Editionin vastaava. Jos PlayStationille on jotain kaivattu, niin nimenomaan kaksinpelattavaa autopeliä. Sony on luvannut myös kaikenlaisia uusia hienouksia, kuten esimerkiksi ainutlaatuisen Catch Up -systeemin, joka antaa jälkeen jääneelle pelaajalle lisävauhtia, vähän Sega Ral-

lyn Slower Car Boostin tapaan. Catch Up ei kuitenkaan päästä ohittamaan ja voittamaan lisävauhdin turvin. Tekniikkaa ei siis voi käyttää huijaamiseen.

VAIHTEILLA HINTAA

Porschella kuulemma pidetään tästä pelistä. Ainakin Sonyn mukaan. Ehkä juuri siksi Boxteriin saa Tiptronic-vaihdelaatikon. Kyseessä on eräänlainen automaattilaatikko, jossa vaihtaminen tapahtuu formula-tyyliin ratissa olevia nappeja painamalla. Saapa nähdä, onko seuraavassa Porsche-mallissa ratin tilalla ristiohjain, jossa kaasua ja jarrutkin hoidetaan X- ja O-napeilla. Oli miten oli, Tiptronic-laatikko löytyy myös pelistä - ilman lisäkustannuksia. Oikeassa autossa se maksaisi 15 000 markkaa lisää. Sony on tietenkin saanut kaikki tekniset tiedot suoraan Porschelta.

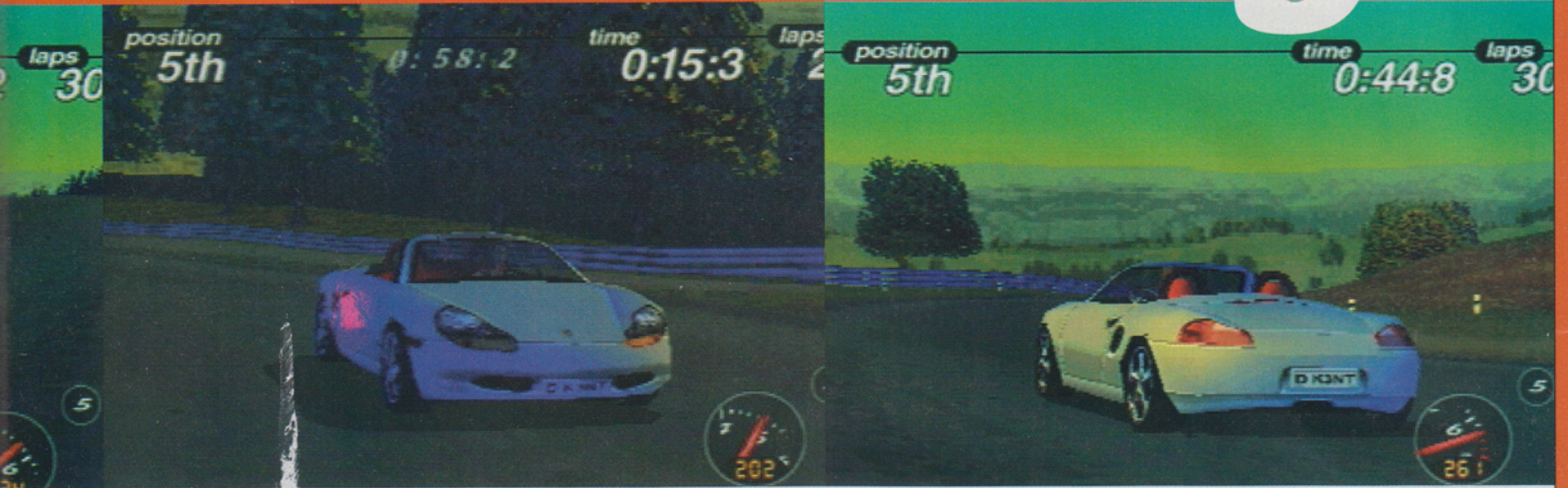
Varhaisen testiversiön perusteella Porsche Challenge näyttäisi tarjoavan kovan vastuksen Namcon uudelle Rage Racerille. Kukapa ei haluaisi päästä lähemmin tutkimaan Boxteria, ja mikä vielä parempi, ajamaan sillä pienet testikierrokset. Boxtereita ei tämän vuoden aikana valmisteta kuin muutama sata, ja niistäkin on useimmat myyty jo etukäteen. Peli julkaistaan näillä näkymin maaliskuussa. Toivottavasti Sony ei tee tyylivirhetä, vaan pitää julkaisutilaisuuden ainoassa loogisessa paikassa: Porschen testiradalla Stuttgartissa. ■



PORSCHE BOXTER -97

Moottori:	Vesijäähdytteinen bokseri
Teho:	204 hp (150 kW) , 6000 kr/s
Mitat:	Pituus 4315 mm Leveys 1780 mm Korkeus 1290 mm Paino 1250 kg
Kiihtyvyys:	0-100 km/h 6.9 s Huippunopeus 240 km/h
Hinta:	Noin 300 000 markkaa
Lisukkeet	Hardtop: 24 000 mk Nahkasisustus: 20 400 mk Ilmastointilaite: 21 400 mk Tiptronic-laatikko: 25000 mk

Porsche Challenge



Cool Boarders

PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Sony
 LUONNE Urheilu

Suomi on tähän vuodenaikaan luminen, mutta ikävä kyllä muutamaa finninkörkuista tunturia lukuunottamatta snoukkailuun ei pääse helposti. PlayStationilla pääsee näppärästi kunnan vuoristomaisemaan lautailemaan. Cool Boarders sitä paitsi maksaa paljon vähemmän kuin värikkäät vanerinkappaleet ja tyyliin pakollisesti kuuluvat tonnin spurgupipot. Olohuoneessa on myös vaikeampi taittaa niskojaan. Sonyn uusi snoukkailupeli lupaa paljon. Demoversiosta päätellen Cool Boarders saattaa hyvinkin osoittautua ensimmäiseksi kunnolliseksi lumilautapeliksi.

Cool Boardersissa on kolme cupia: ensimmäinen on tarkoitettu pulkkailijoille, toinen sunnuntailasketteliijoille ja kolmas niille, jotka oikeasti hallitsevat lumilautailun niksit.

Valittavissa on kuusi erilaisilla ominaisuuksilla varustettua lautaa. Laudat on koristeltu esimerkiksi japanilaisilla kanji-merkeillä, yritysten logoilla ja muilla kuvioilla. Jopa laudan väriin saa valita itse; värejä on valittavana neljä.



Cool Boarders on suht nopea peli täynnä jyrkänteitä ja hienonhienoa pulverilunta. Peli ilmestyy sopivasti urheilulomille, helmikuun loppupuolella.

Twisted Metal 2

PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Sony
 LUONNE Shoot 'em up

Tuhoautot ovat palanneet. Tällä kertaa näyttämönä ei ole Los Angeles, vaan Vääntynyt Metallin on lähtenyt maailmankiertueelle. Twisted Metal 2:sta löytyy kahdeksan uutta kenttää, jotka sijaitsevat ympäri maailmaa Amazonasilta Hong Kongiin. Kentät ovat paljon suurempia ja yksityiskohtaisempia kuin edellisessä pelissä, ja niistä löytyy paljon typeriä, keskellä tietä jököttäviä jalankulkijoita.

Twisted Metal 2 tarjoilee parin vanhan tuttuuuden lisäksi uusia hahmoja alter egoksi. Axel on vangittu kahden valtavan pyörän väliin. Mr. Slam ohjaa valtavaa ruumisautoa, josta löytyy mitä uskomattomampia toimintoja. Mukaan on otettu myös naiskauneutta. Yksi naissukupuolen edustajista on Twister, joka selviää useimmista vihollisista pelkällä F1-autonsa uskomattomalla ketteryydellä. Uusien kenttien ja hahmojen lisäksi Twisted Metal 2:sta löytyy muitakin parannuksia. Erilaisilla nappiyhdistelmillä saa aikaan erikoishyökkäyksiä ja jokaisella autolla on omat spesiaalinsa. Ei mikään ihme, että välillä mieleen tu-

lee Mortal Kombat.

Twisted Metal 2 lupaa paljon ja vaikuttaa yhdeltä tulevan kevään parhaista shoot 'em up -julkaisuista.



Swagman

PELIKONE _____ **Saturn/PlayStation**
 JULKAISIJA _____ **Core**
 LUONNE _____ **Tasoloikka**

Core teki viime vuonna vaikutuksen mm. räjähtävää toimintaa täynnä olevalla helikopterisimulaatiolla Thuderhawk sekä talven megahitillä Tomb Raider. Nyt pelitalo on lähtenyt tasoloikkakisaan pelillä Swagman.

Swagmanin sankareita ovat kaksi nyrkilläpettävää, kahdeksanvuotias pojanviikari Zak ja hänen kaksoissisarensa Hannah. Näiden taaperoiden tehtävänä on nopeiden refleksien ja erilaisten erikoistaitojen avulla pelastaa rakkaat lelunsa ilkeän Swagmanin kynsistä. Leluja löytyy kentiltä sinne tänne ripoteltuina, ja

niiden avulla voi ratkaista vastaan tulevia arvoituksia. Arvoitukset muistuttavat Zelda-seikkailujen vastaavia. Jokaisessa kentässä on tietty määrä arvoituksia, jotka täytyy ratkaista tiettyssä järjestyksessä. Mitä pitemmälle peli etenee, sitä vaikeammaksi käyvät myös arvoitukset. Swagman vaikuttaa ensisilmäyksellä yksinkertaiselta ja tavanomaiselta tasoloikalta, mutta eiköhän Corella ole takataskussaan jokunen yllätyskin. Swagman julkaistaan sekä Saturnille että PlayStationille helmikuun alkupuolella.



Exhumed

PELIKONE _____ **PlayStation**
 JULKAISIJA _____ **BMG**
 LUONNE _____ **Shoot 'em up**

1997 alkaa lupaavasti BMG:n kannalta. Kohutun Spiderin lisäksi pelitalo julkaisee myöhemmin keväällä Doom-kloonin Exhumed. Varsinainen peli muistuttaa idin klassikkoa, mutta mukaan on ututettu pari lajityypille uutta ideaa. Ensinnäkin Exhumedissa voi hypätä, mikä ei tunnetusti onnistu Doomissa. Vähäiseltä vaikuttava uudistus avaa paljon uusia mahdollisuuksia, ja kentistä on voitu tehdä tavallista monimutkaisempia. Lisää syvyyttä ja vapaudentunnetta tulee useista

kamerakulumista. Seikkailu sijoittuu egyptiläiseen miljööseen kaikkine asiaankuuluvine tilpehööreineen. Viuhollisissa, kentissä ja jopa joissakin aseissa on vahva muinaisen Egyptin leima. Jo betaversio vaikutti nopeammalta ja sulavammalta kuin Doom. Valmista peliä pääsemme ihmettelemään maaliskuun puolivälissä.



The Crow: City of Angels

PELIKONE _____ **Saturn/PlayStation**
 JULKAISIJA _____ **Acclaim**
 LUONNE _____ **Beat 'em up**

Acclaim ilmoitti jo vuonna 1995 Cannesin filmijuhlilla ostaneensa oikeudet The Crow -elokuvan jatko-osan peliversioon ja aloittavansa pelin tekemisen saman tien. Nyt, kaksi vuotta myöhemmin, peli on lähes valmis. The Crow - City of Angels on kolmiulotteinen beat 'em up -seikkailu.

Se muistuttaa paljon Segan klassisia sivutaisvierittäviä Streets of Rage -beat 'em upeja, mutta ympäristö ja tunnelma on napattu uudesta The Crow -elokuvasta. Kentät ovat täynnä ikäväluonteisia pahiksia, ja tappelut ovat erittäin väkivaltaisia. Verta roiskuu kuin Mortal Kombatissa konsanaan.



The Crow ilmestyy sekä PlayStationille että Saturnille helmikuussa.

U U D E T P E L I T

TÄSTÄ LISTASTA LÖYTYVÄT KAIKKI POHJOISMAISSA MARRAS-TAMMIKUUSSA JULKAISTUT PELIT

Super NES

Donald in Maui Mallard	28 marras
NHL '97	28 marras
Pinocchio	28 marras
Tetris Attack	28 marras
Ultimate Mortal Kombat	328 marras
Winter Gold	28 marras
FIFA '97 Gold	29 marras
NBA Live '97	29 marras
Donkey Kong Country 3	19 joulu
Sim City 2000	19 joulu
Street Fighter Alpha 2	19 joulu
Terranigma	19 joulu
Kirby's Fun Pack	23 tammi
Prince of Persia 2	23 tammi
Arcade Classic Hits	23 tammi
The Smurfs 2	23 tammi

Game Boy

Donkey Kong Land 2	28 marras
Duck Tales 2	28 marras
Tetris Attack	28 marras
FIFA '97	19 joulu
Indiana Jones	19 joulu
Pocahontas	19 joulu
The Smurfs 2	19 joulu
The Empire Strikes Back	23 tammi
F1 Pole Position	23 tammi
Donald in Maui Mallard	23 tammi

Saturn

Tilt	13 marras
Daytona USA - CC Edition	14 marras
Incredible Hulk	15 marras
Madden NFL Football '97	21 marras
Mighty Hits	21 marras
Street Racer	22 marras
Command & Conquer	25 marras
Dragonheart	27 marras
Virtua Cop 2	28 marras
Batman Forever	29 marras
WWF In your House	29 marras
Actua Golf	30 marras
Hardcore 4x4	30 marras
Virtual On	5 joulu
NBA Jam Extreme	6 joulu
NHL '97	12 joulu
PGA Tour Golf '97	12 joulu
Street Fighter Alpha 2	13 joulu
Doom	18 joulu
Mortal Kombat 1 + 2	Joulu
Amok	Tammi
Bedlam	Tammi
Bug Too	Tammi
Crusader: No Remorse	Tammi
Die Hard Trilogy	Tammi
FIFA '97	Tammi
Hexen	Tammi
NBA Live '97	Tammi
Scorcher	Tammi
Sega Ages	Tammi
Three Dirty Dwarfs	Tammi

Mega Drive

FIFA '97 Gold	25 marras
Madden NFL Football '97	25 marras
Micro Machines Military	25 marras
NBA Live '97	25 marras
Sonic 3D	25 marras
Virtua Fighter	5 joulu
Int. Superstar Soccer Deluxe	5 joulu

Game Gear

Sonic Blast	21 marras
-------------	-----------

PlayStation

Soviet Strike	5 marras
Crash Bandicoot	8 marras
Sampras Extreme Tennis	8 marras
Project Overkill	20 marras
NHL '97	21 marras
PO'ed	21 marras
Iron & Blood	22 marras
Ironman / X-O in Manowar	22 marras
Lomax in Lemmingland	22 marras
Star Gladiator	22 marras
Tomb Raider	26 marras
Die Hard Trilogy	28 marras
FIFA '97	28 marras
International Moto-X	28 marras
Myst	29 marras
NBA Jam Extreme	29 marras
Street Racer	29 marras
Burning Road	Marras
Cheesy	Marras
Earthworm Jim 2	Marras
Konami Open Golf	Marras
Motor Toon GP 2	Marras
Museum Piece vol. 2	Marras
Prime Goal	Marras
Tunnel B1	Marras
Hardcore 4x4	4 joulu
Pitball	4 joulu
Disruptor	6 joulu
NFL Quarterback Club '97	6 joulu
WWF In your House	6 joulu
ReLoaded	10 joulu
Tempest X3	11 joulu
A-Train IV	20 joulu
NBA Live '97	20 joulu
Smash Court Tennis	20 joulu
Batman Forever	Joulu
Break Point	Joulu
Broken Sword	Joulu
Chronicles of the Sword	Joulu
Command & Conquer	Joulu
Hyper Match Tour Tennis	Joulu
Incredible Hulk	Joulu
Mortal Kombat 1 + 2	Joulu
Mortal Kombat Trilogy	Joulu
Robotron X	Joulu
Starwinder	Joulu
Street Fighter Alpha 2	Joulu
Victory Boxing	Joulu
X2	Joulu
X-Com: Terror from the Deep	Joulu
Destruction Derby 2	17 tammi
Tobal No. 1	24 tammi
Suikoden	28 tammi
Cool Boarders	31 tammi
Crusader: No Remorse	Tammi
Death Trap Dungeon	Tammi
Dragonheart	Tammi
Int. Superstar Soccer Deluxe	Tammi
MTV's Slamscape	Tammi
Museum Piece vol. 3	Tammi
NBA In the Zone 2	Tammi
Perfect Weapon	Tammi
Spot goes to Hollywood	Tammi
Syndicate Wars	Tammi
The Divide - Enemies Within	Tammi
Whizz	Tammi

Lista on päivitetty 16. joulukuuta 1996. Kyseessä ovat maahantuojien ennakkosuunnitelmat, jotka voivat muuttua nopeastikin.

SUPER POWER SUOSITTELEE

Tässä viisitoista Super Powerin arvostelemaa, tämän hetken parasta konsolipeliä.

1. (1) **TOMB RAIDER**
Coren odotettu toimintaseikkailu on talven paras ja mukaansatempaavin peli. (1 kk.)
2. (-) **DONKEY KONG COUNTRY 3**
Raren kolmas tasoloikkaklassikko on sekä kauniimpi että hausempi kuin yksikään 32-bittinen tasoloikka.
3. (-) **COMMAND & CONQUER**
Tähän mennessä paras PlayStationille julkaistu strategiapeli. Hakkaa niukasti kaikki muut strategiapelit.
4. (2) **RESIDENT EVIL**
Pelottavan hyvä. PlayStationin toistaiseksi paras peli ja Capcomin vahva paluu. (4 kk.)
5. (-) **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE**
Vaikka Konami ei olekaan parantanut vanhaa SNES-peliä tippaakaan, niin PlayStation-versio on silti vuoden paras jalkapallo-peli. (1 kk.)
6. (-) **NBA LIVE '97**
Vakavampi tapaus kuin NBA Jam eikä niin vauhdikas, mutta muuten yhtä hauska. (1 kk.)
7. (4) **WORLDWIDE SOCCER '97**
Viime vuoden fiaskolle tehty jatko-osa osoittautui yhdeksi kaikkien aikojen parhaista futispeleistä. (3 kk.)
8. (-) **KIRBY'S FUN PACK**
Kahdeksan upeaa Kirby-seikkailua tekevät Fun Packistä vuoden toistaiseksi hauskimman tasoloikan. (2 kk.)
9. (3) **WIPEOUT 2097**
Siisti design, tuhdit rytmit ja muutenkin ykkösluokan peli. Psygnosis tietää kuinka homma toimii. (4 kk.)
10. (11) **VIRTUA COP 2**
Jälleen uusi, loistava konversio AM2-kolikkopelistä. Parhaimmillaan pistoolin kanssa. (2 kk.)
11. (-) **TOBAL NO. 1**
Tyylikäs ja omintakeinen beat 'em up niille, jotka kai- paavat lajiin vaihtelua. (1 kk.)
12. (7) **FIFA '97**
Kaikkien aikojen komein jalkapallo-peli, hallijalkapallon mukaan ottaminen on loistava idea. (2 kk.)
13. (5) **TEKKEN 2**
Alkuperäisen kaltainen, vaikkakin hausempi. Ehdot- tomasti PlayStationin paras beat 'em up. (4 kk.)
14. (-) **DESTRUCTION DERBY 2**
Täydellinen vaihtoehto niille rallikärpäsen puraisemil- le, joita F1:n täydellisten ajolinjojen etsiminen tylsis- tyttää. (1 kk.)
15. (6) **CRASH BANDICOOT**
Tähän mennessä PlayStationin paras tasoloikka. Yltää melkein Marion ja Sonicin luokkaan. (3 kk.)

PELIARVOSTELUT

ARVOSTELIJAT

TOPI

Suosii japanilaisia seikkailupelejä.
Ikä: 22
Harrastaa: Musiikkia
Pitää: RPG ja seikkailupelit
Vihaa: Amerikkalaiset pelit
Tämänhetkinen suosikki: Super Mario 64

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: Shadows of the Empire

JOONAS

Viis veisaa käyttöohjeista, pääasia että saa ampua jotain. Vaikka Tetristä...
Ikä: Vaikea
Harrastaa: Compact Living
Pitää: Väkivalta-, kilpa-ajo- ja ongelmapelit
Vihaa: Pilsneri
Suosikki: Shadows of the Empire

LOVIISA

Saa enemmän ihailijapostia kuin kukaan muu toimituksessa. Elää tyydyttävässä suhteessa tumman pelipojan kanssa.
Ikä: 19
Harrastaa: Musiikki ja muoti
Pitää: Ongelmapelit
Vihaa: Shoot 'em upit
Suosikki: Tomb Raider

JOHN

Pitää väkivaltaisista peleistä, joissa pääsee kaltaamaan mielusti myös viattomia ohikulkijoita.
Ikä: 29
Harrastaa: Lyijynraskas musiikki ja kauhufilmit
Pitää: Beat 'em upit
Vihaa: Lentosimulaattorit
Suosikki: NBA Live '97

NIKO

Matkalla kohti uusia haasteita. Mutta mitä Semic Nikossa menettää, sen maailma saa tuta vielä nahoissaan.
Ikä: Napanuora on poikkaistu
Harrastaa: PowerPC:n viilaamista
Pitää: Urheilu- ja tappelupelit
Vihaa: Pahaa maailmaa
Suosikki: Shadows of the Empire

TOMMI

Miksi palomies haudattiin kukkulan taakse? -Koska se oli kuollut.
Ikä: 7/4
Harrastaa: Corgin hämmentämistä
Pitää: Synkistä ja nopeista peleistä
Vihaa: Lara Croftin antipainovoimatissejä
Suosikki: Span rata sateella ja Ministry



ARVOSANAT

Peleille on vaikeampaa antaa oikeudenmukaisia pisteitä kuin tohtori Wiilille deodorantia. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja Niko taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet vasta myöhemmin. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annammekin aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä. Numeroita viilataan saman lajityypin muita ajankohtaisia edustajia mittatikkuna käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisimpiin uutuuksi ei ole kovin mielekäs, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peli peliä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NES:n tai Master Systemin peleihin. Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillekin. Alla pieni sanallinen selvitys niiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

- 100 paras, kaunein, virheetön. Jumaluus, A ja O, Lola Odusoga. Aamen.
- 99 - 95 tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut. Kuten Resident Evil ja Virtua Fighter II.
- 94 - 90 huipputulos. Osta tai itke katkeria kyneleitä.
- 89 - 80 selkeästi yli keskitasoa. Pelityypin faneille ehdoton hankinta.
- 79 - 70 keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin kaivaa kuvettaan.
- 69 - 60 keskinkertainen. Tämän arvosanan saaneisiin sekaantuu omalla vastuullaan.
- 59 - 50 hohhoijaa. Mitähän televisiosta tänään tulee?
- 49 - 30 tällaisia pelejä Joulupukki kiikuttaa tuhmillle lapsille.
- 29 - 10 ongelmajätettä. Huolehdi luonnosta ja kiikuta lähimpään ongelmajätelaitokseen.
- 9 - 1 Game Over, man! Game Over!

LUONNE	Tasoloikka
JULKAISIJA	Nintendo
VALMISTAJA	Rare
JAKELU	?
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

Donkey Kong Country 3

Se, että Rare julkaisee joka vuosi uuden Donkey Kong -pelin alkaa olla yhtä varmaa kuin uusien Disney-filmien ilmestyminen. Eroaako Donkey Kong Country 3 edeltäjistään mitenkään?

Aiempien Donkey Kong Country -pelin tapaan tälläkin kertaa apinoilla on ollut pakottava syy lähteä viidakon suojusta suureen maailmaan seikkailemaan. Tällä kertaa Donkey ja Diddy Kong ovat eksyneet viidakoon, ja Dixie ja Kiddy Kong lähtevät pelastusretkelle etsimään heitä.

Dixie on tuttu naama kaikille Donkey Kong Country 2:ta pelanneille, mutta Kiddy on täysin uusi stara. Hän on ylikasvuinen vauva, jolta löytyy odottamattomia kykyjä. Nuoresta iästään, määristä vaipoistaan ja alikehittyneistä koivistaan huolimatta Kiddy näyttää, että häntä todella tarvitaan tässä seikkailussa. Pitkien käsivarsiensa avulla hän pystyy ottamaan vauhtia ja hyökkäämään vihollisiansa vastaan kuperkeikoilla. Kuperkeikat ovat pelin tehokain hyökkäystekniikka. Nuorella apinalla on tietysti myös heikkouksensa. Hän on esimerkiksi hitaampi kuin Dixie, mutta toisin kuin sisconsa, hän pärjää myös isojen vastustajien kanssa. Hän osaa myös heittää Dixien paikkoihin, joihin he eivät muuten pääsisi. Hyödyllinen taito, kun haluaa päästä bonuskolikoiden ja muiden herkkujen kimppuun.

Uusien kenttien lisäksi Donkey Kong Country 3 on täynnä uusia kasvoja. Heitä ovat esimerkiksi Karhuveljekset. Karvaiset veljekset asustelevat hirsimökeissä ja tulevat aina silloin tällöin kyselemään omituisia kysymyksiä. Jos heille vastaa, he jättävät vastalahjaksi joltain tarpeellista, ja heidän avullaan Funky pystyy rakentamaan erilaisia aluksia, joilla päästään pelin etäisimpiin paikkoihin. Karhujen



lisäksi apinoiden avuksi Donkey Kong Country 3:een on värvätty muitakin. Ellie-elfantti on yksi uusista tuttavuuksista. Ellie osaa heitellä kärsällään tynnyreitä tarkasti. Voimakkaalla elefantillakin on yksi paha heikkous, hän nimittäin pelkää kuollakseen hiiriä – ja hiiriä viidakossa vilisee, kuten kaikki Donkey Kong -seikkailuja pelanneet tietävät. Parry on myös uusi hahmo sarjaan. Pieni lintu osaa etsiä ja kerätä kaikenlaista arvokasta tavaraa. Donkey Kong Country 2:sta tuttu hämähäkki Squitter on jälleen mukana kuvioissa, ja hänen avullaan seikkailu voi edetä mitä luoksepääsemättömämpiin paikkoihin. Papukaija Squawks on myös palannut ja osaa edelleen kantaa apinoita. Ensimmäisestä pelistä tuttu fisu Enguarde on tullut myös kolmoseen, ja hänen nokkansa on terävämpi kuin koskaan ennen.

Donkey Kong Country 3:ssa on yli 40 tavallista kenttää ja 82 bonuskenttää, joista muutama pääsee vain kerättyään kaikki bonuskolikot. Pelissä on ainakin kaksi uutta bonustynnyriä, jotka johtavat erilaisiin kenttiin ja erilaisiin tehtäviin. Tynnyrit ja kolikot täytyy löytää, jotta pääsee pelin varsinaiseen loppuun. Donkey Kong -kolikoiden, bonuskolikoiden ja banaanien lisäksi silmällä kannattaa pitää paria muutakin asiaa. Pelistä löytyy uusi kolikkotyppi ja pelastettava lintu. Kolikko on



nimeltään karhukolikko, ja sitä voi käyttää kaupankäyntiin karhujen kanssa. Lintu puolestaan on banaanilintu (mitä Rarella on oikein ajateltu? –toim.), joka nukkuu kristallisissa luolissa. Kun kaikki linnut on vapautettu, paljastuu salaisuus. Banaanilinnut ovat vain yksi esimerkki salaisuuksista ja arvoituksista, jotka odottavat löytäjänsä Donkey Kong Country 3:ssa.

Donkey Kong Country 3:ssa Rare on jälleen ylittänyt itsensä. Yksikään toinen SNES:n tasoloikka ei ole yhtä komea. Kaiken lisäksi Rare jaksaa koko ajan keksiä uusia kikkoja vanhaan pelityyppiin. Bonuskentät ovat vaihtelevia, samoin viholliset ja eläimet. Tällä reseptillä Donkey Kong Country -sarjan jatko-osat pysyvät mielenkiintoisina. Jokaisen keltaisen banaanin takaa tuntuu löytyvän uusi seikkailu ja uusia yllätyksiä.



Donkey Kong Country 3 eroaa edeltäjistään paljon.

Donkey Kong Country 3 näyttää

paremmalta kuin kaikki
PlayStationin ja Saturnin
tasoloikat yhteensä.



SARJAN PARAS PELI?

Päädyn ihmetyksen valtaan aina kun pelaan uutta Donkey Kong Country -sarjan peliä. Eniten minua viehättää Raren uskallus ottaa Donkey Kong pois pääosasta ja korvata hänet joka kerran uudella apinalla. On riskaabelia poistaa yksi maailman tunnetuimmista TV-pelihahmoista tämän nimeä kantavasta pelistä. Mutta Rare tietää mitä tekee, sillä jokainen peli vaatii uutta ideaa. Donkey Kongin poissaolon ansiosta sarjaan on voitu tuoda uusia apinoita ja uusia ideoita.

Donkey Kong Country 3:ssa hauskin on karhuveljesten mukaantulo. Otsojen ansiosta peli muuttuu ja apinoiden seikkailu saa lisää kokoa ja hauskuutta.

Kuulostaa ehkä siltä kuin toistaisin itseäni, mutta Donkey Kong Country 3 on sarjan paras peli.

USKON TUSKIN SILMIÄNI

Vain noin vuosi takaperin kukaan tuskin jaksoi uskoa, että Donkey Kong Countrya kauniimpaa 16-bittistä peliä voitaisiin edes tehdä. Sitten Rare julkaisi Donkey Kong Country 2:n ja todisti toisin. Nyt sarjasta on ilmestynyt kolmas peli, ja kun näin sen ensimmäistä kertaa, en ollut uskoa silmiäni. Donkey Kong Country 3 näyttää paremmalta kuin kaikki PlayStationin ja Saturnin tasoloikat yhteensä ja on sitäpaitsi hauskeampi kuin aiemmat osat. Uskomatonta.

Topi 93

Dixie on koko Maapallon ainoa uimataitoinen apina.



GRAFIikka

95

Vielä edeltäjiäänkin kauniimpaa.

TUNTUMA

93

Apinoista on tullut vuosien varrella helpommin hallittavia.

YHTEENSÄ

Tähän mennessä
paras Donkey Kong
-seikkailu.

ÄÄNET

90

Hyviä äänitehosteita ja kenttiin sopivia melodioita.

HAASTE

92

Seikkailuvaikutteet sekä valtava kenttien lukumäärä tekevät DKC 3:sta yhden kaikkien aikojen suurimmista tasoloikista.

93

LUONNE	Beat 'em up
JULKAISIJA	Square
VALMISTAJA	Dream Factor
JAKELU	Computer 2000
MYYNNISSÄ	Tammikuu
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	
MUUT KONEET	

Tobal No.1

Square on lähtenyt mukaan kamppailuun beat 'em upien kuninkuudesta. Apuun on värvätty Tekkenin, Virtua Fighterin ja Soul Edgen tehnyttä väkeä.

Tobal No. 1 ei ole perinteinen beat 'em up. Siitä löytyy paljon uusia hienouksia. Square on valinnut puhtaan linjan. Pelin grafiikka koostuu harkitun karheista polygonipinoista, ja taustat ovat yhtä säästeliäästi koristeletuja. Yksinkertaisen grafiikan perusteluna on se, että vaihtokaupassa sen päivitysnopeus on saatu nostettua 60 kuvaan sekunnissa, mikä on tuplasti enemmän kuin tavallisissa tappelupeleissä. Yksityiskohtien säästeliäs käyttö on mahdollistanut nopeuden, tarkan resoluution käytön ja sulavuuden. Tuntuu siltä, että kyseessä on myös esteettinen valinta. Koko pelistä saa puhtaan, suorastaan askeettisen vaikutelman. Alkukuvat on tietysti renderoitu tietokoneella, mutta niissä ei ole mitään yksinkertaista. Kohtaus jossa kaikki kahdeksan taistelijaa lähestyvät keisari Udanian on mieleenpainuva. Jokaisella hahmolla on oma tapansa liikkua eteenpäin.

Eniten meitä kiinnostavat tietysti itse otelut. Perusidea on se sama vanha.



Taistelijoita on kahdeksan, ja pelattavia loppupomoja kolme (lisää Tobal-oppassa sivulla 52). Tournament ja Versus Moden lisäksi pelistä löytyy upouusi Quest Mode, josta lisää tuonnempana.

Taistelijoiden jakaumakin on tavallinen. On pieniä ja nopeita, kuten Chuji-Wo, Epon ja Green Kutz, sekä suuria ja vahvoja mutta myös hitaita tyyppisiä, kuten Mary Ivonskaya ja Ill Goga. Mukana on myös pakollinen sensei-rusina Fei-Pusu. Tobal No. 1:n suurin oivallus on aidon

3D:n käyttö. Taistelijat voivat liikkua vapaasti toistensa ympäri – joka suuntaan. Liikkumisen vapaus asettaa omat vaatimuksensa alkuun muutenkin vaikealle ohjaustekniikalle. Ristiohjaimella ylöspäin painaminen ei tarkoita hyppyä, vaan pelihahmo liikkuu tatamilla sisäänpäin. Hyppääminen tapahtuu

niin, että suunta määrätään ohjausnapeilla ja hyppy lähtee L1-napilla. Totuttelemista siis riittää. Kun ohjaukseen on tottunut, niin todenmukaisuus on paljon vakuuttavampaa kuin esimerkiksi Star Gladiatorissa, jossa ruudulla ulos ja sisään kuljetaan L- ja R-nappien avulla. Tekniikan ja taktiikan täytyy olla kunnossa jos aikoo päästä eteenpäin tässä pelissä. Lähitaistelut ja nopeat iskukombinaatiot ovat paljon tärkeämpiä kuin näyttävät loikat tai monotoniset potkusarjat. Jokaisella hahmolla on joukko erikoistekniikoita hihassaan. Jos odottaa tulipalloja tai taikoja, niin niitä joutuu etsimään muualta. Heitot ovat tärkeitä, kuten myös se, miten osaa kääntää puolustuksen hyökkäykseksi. Hauska yksityiskohta on sekin, että vastustajaa voi tarttua kraivelista kiinni ja raahata ympäri tatamia.

Square on luonut Quest Moden flirttailakseen vanhojen RPG-faniensa kanssa ja tarjotakseen beat 'em up -entusiasteille vähän vaihtelua. Uutta pelityyppiä voisi parhaiten kuvailla yksinkertaiseksi seikkailupeliksi, johon on yhdistetty beat 'em upia ja tasoloikkaa. Sitä pelataan vapaasti valittavalla hahmolla, ja perspektiivi muistuttaa useimmista roolipeleistä, vaikkakin liikkuminen on vapaampaa. Tarkoituksena on selvittää tiensä koko ajan vaikeammaksi käyvien labyrinttien läpi. Matka on täynnä vaaroja, jotka täytyy joko väistää tai kohdata, ja tietenkin labyrinttien uumenista löytyy tonnitollukalla erilaisia bonusesineitä.

Tekniikan ja taktiikan täytyy olla kunnossa, jos

haluaa päästä tässä pelissä eteenpäin.

Lähitaistelu ja iskuvhdistelmät ovat pelion tärkeämpiä

kuin näyttävät hyvät.

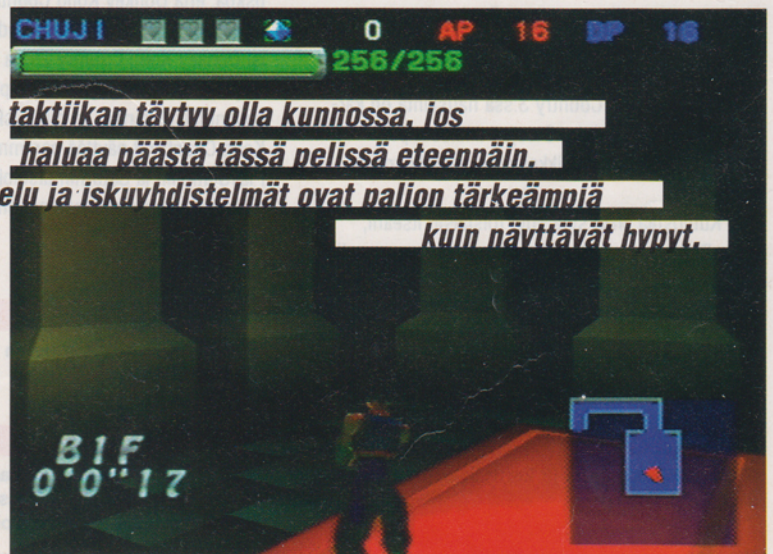
Kuten esimerkiksi limppuja... Ensimmäinen kenttä on tarkoitettu harjoitteluun. Sen aikana on tarkoitus oppia hallitsemaan hahmojen ohjaus ja erilaiset heitot ja

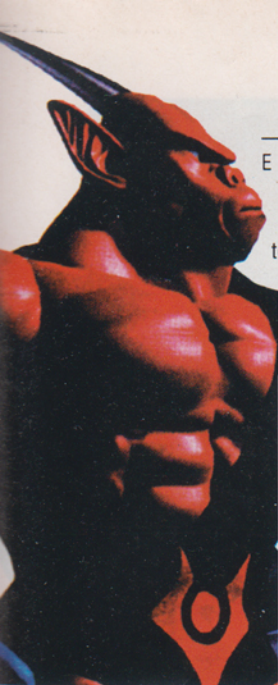
iskut. Orituista taidoista on hyötyä myös tavallisissa matseissa. Ensimmäisen kentän jälkeen vastus kovenee huomattavasti. Hirviöitä piilee joka kulman takana, ja lattiat ovat täynnä ansakuoppia ja muuta mukavaa. Labyrintissa hortoilemisen perimmäinen syy ei käy selväksi, mutta hyvä syy niiden selvittämiseen on se, että jokaisen päästä löytyy pomo. Kun on tehnyt pomoista selvää, ne siirtyvät pelihahmovalikkoon, jolloin niitä voi käyttää myös tavallisissa oteluissa.

TYYLIKÄS

Ensi silmäyksellä Tobal No. 1 näyttää luvattoman karulta: Virtua Fighterin tasoista polygonigrafiikkaa ja autoita, lähes olemattomia taustoja. Kun sitten pääsee pelaamisen makuun, niin simpppelin julkisivun takaa paljastuu ajatuksella kasattu tappelueli. Hahmot liikkuvat nopeasti ja sulavasti, ja jokaisessa lyönnissä ja potkussa on voimaa enemmän kuin monessa muussa lajityyppin pelissä. Mikä on uhrattu grafiikan loistossa, on saatu moninkertaisesti takaisin nopeudessa ja tyylikkyudessa. Tobalista on turha etsiä vilkkuvia polygoneja. Yleensä tappelupeleissä ensimmäisenä otteen toisesta napannut hahmo pääsee automaattisesti tekemään heiton, mutta Tobalissa ideaa on ajateltu vähän pitemmälle, ja puolustava hahmo voi kääntää tilanteen omaksi edukseen. Kasassa on siis huippupelin ainekset. Ainoa mistä voisi valittaa ovat liian kesyt pomot ja pari vähemmän onnistunutta kokeilua. Jälkimmäisiin kuuluu esimerkiksi Quest Mode, joka on itsessään innovatiivinen uutuus, mutta ohjelmoijien taidot eivät ole oikein riittäneet sekä hyvän beat 'em upin että hyvän seikkailupelin yhdistämiseen yhdelle ja samalle levyille. Pinna kiristyy helposti, kun haahuilee ympäri labyrinttiä hankalan ohjauksen varassa ja yrittää selvittää silmille hөөkivistä vastustajista. Square olisi saanut tyytyä tällä kertaa pelkkään harjoituskenttään. Tobal No. 1 on mielenkiintoisin beat 'em up pitkiin aikoihin.

Tommi 90





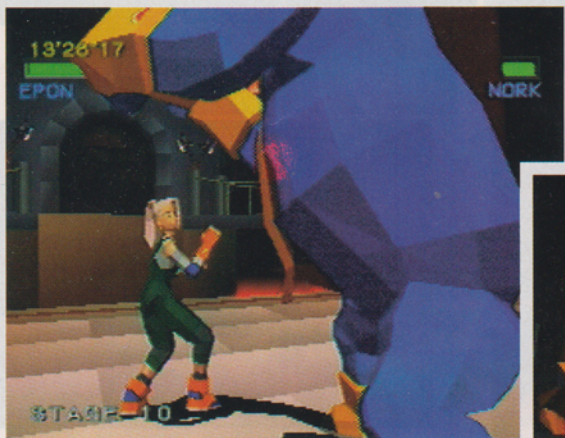
ERILAINEN

Beat 'em up -lajin suurin helmasynti ovat itseään toistavat pelit. Pari vuotta takaperin kaikki varastivat ideansa Street Fighter II:sta. Nykyisin

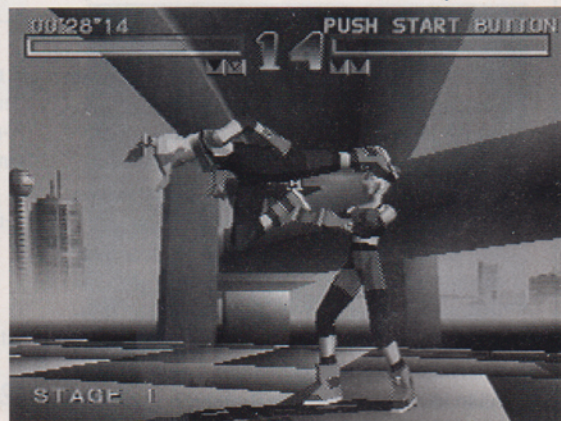
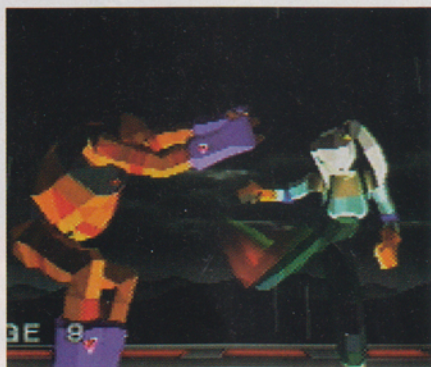
Yksinkertaisesta graafikasta huolimatta tai sen ansiosta hahmot liikkuvat harvinaisen sulavasti.



Aidosti kolmiulotteisessa ympäristössä tappeleminen vaatii harjoittelua.



Pomo Nork on yksi suurimmista beat 'em up -hahmoista, joita koskaan olemme nähneet. Vaarallinen hän on vain lähitaistelussa.



plagioinnin kohteena on Virtua Fighter. Kaikki pelitalot haluavat oman kolmiulotteisen beat 'em up -pelinsä, mutta ilmeisesti kenelläkään ei ole aikaa eikä intoa kehittää uusia ideoita, sillä kaikki varastetaan suoraan lajityypin parhaista edustajista. Tobal No. 1:tä pelattuani tulin helpottuneena siihen tulokseen, että poikkeuksiakin on. Square on, toisin



kuin useimmat muut, jaksanut rasittaa itseään hie- man, ja lopputuloksena on harkittu ja omaperäinen beat 'em up. Hyvin suunnitellut hahmot, tyylikäs grafiikka, sisäänrakennettu seikkailupeli ja omaperäinen pelitekniikka nostavat Tobal No. 1:n massasta. Valitettavasti se on liian hidas ja liian helppo kilpailukseen vakavasti Tekkenin kanssa, mutta jos haluaa vähän vaihtelua, niin siihen Tobal No. 1 on omiaan.

Topi 86

GRAFIikka 86

Epätavallisen kulmikkaan näköiset polygonit liikkuvat epätavallisen sulavasti ja nopeasti.

TUNTUMA 89

Pienen harjoittelun jälkeen alkuun takaperoi- sen tuntuinen ohjaus sulautuu sormiin.

YHTEENSÄ

ÄÄNET 82

Musiikki ei juuri säväytä, mutta äänitehosteet ovat pirteitä.

HAASTE 88

Turnajaisissa ei kovaa vastusta tapaa. Quest Mode on hankalampi tapaus, mutta todelliseen haasteeseen tarvitaan elävä vastustaja.

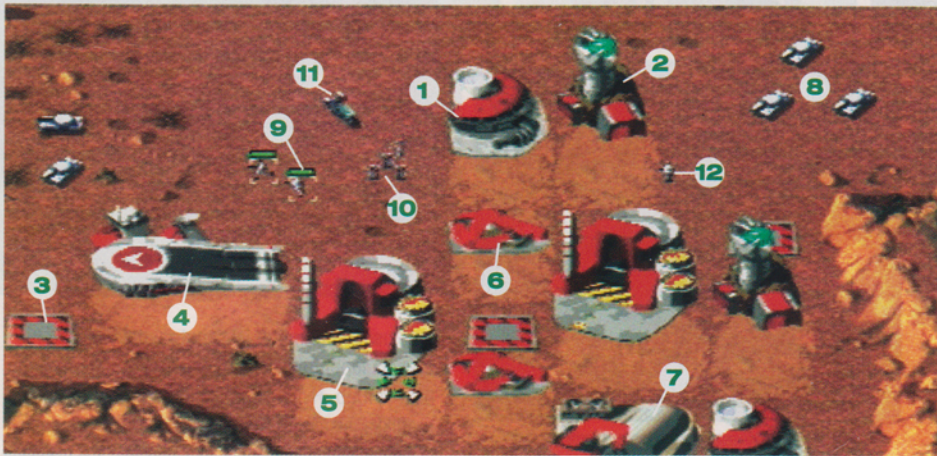
Omaperäinen beat 'em up, jolla on paljon tarjottavaa vaihtelua etsivälle.

88

LUONNE	Strategia
JULKAISIJA	Virgin
VALMISTAJA	Westwood
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Salasana
MUUT KONEET	Saturn

Viime vuoden paras PC-peli on konvertoitu PlayStationille.
Ja hyvin!

Command & Conquer



- | | | | |
|------------------|------------------------|---------------------|----------------------|
| 1 - Voimala | 4 - Laskeutumisalusta | 7 - Tukikohta | 10 - Rakettijoukkoja |
| 2 - NOD:n käsi | 5 - Tiberium-jalostamo | 8 - Taisteluvaunuja | 11 - Präkājoukot |
| 3 - Ilmatorjunta | 6 - Tiberium-varasto | 9 - Jalkaväkeä | 12 - Insinööri |

On vuosi 2010 ja Maapallon fossiiliset energiavarat ovat lopussa. Myös ydinvoima on lopussa, joten energiantarve on kovempi kuin milloinkaan aiemmin. Uusien energialähteiden metsästyksessä tohtori Morbius on löytänyt uuden ihmeaineen, ihmiskunnalle aiemmin tuntemattoman mineraalin nimeltä tiberium. Tiberiumia korjataan kuin viljaa ja monimutkaisissa tehtaisissa siitä puserretaan energiaa.

Command & Conquerin perusideana on taistelu tiberiumista. Joka hallitsee tuota voimakasta mineraalia hallitsee maailmaa. Tiberium-varojen hallinnasta syntynyt kiista jakaa maailman kahteen leiriin, jotka käyvät keskenään kiivasta sotaa. The Brotherhood of NOD koostuu kunnan pahiksista, kun taas Global Defence Initiative, joka lyhennetään kirjainyhdistelmäksi GDI, pyrkii jakamaan energiaa tasapuolisesti kaikille ihmisille kautta maailman.

Hajoita ja hallitse on hyväksi havaittu periaate valtiollisissa toimitissa. Command & Conquerissa jokainen pääsee testaamaan periaatetta käytännössä. Ensimmäinen tehtävä on oman puolen valinta. Kummallakin puolella on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. NOD:n

ei esimerkiksi tarvitse huolehtia siviileistä, vaan heidän riveissään voi kylmästi jyrätä kokonaisia kyliä. GDI:n riveissä ei taas voi jyrätä muita kuin NOD:n sotilaita, sivullisia täytyy kohdella silkkihansikkain. GDI:n valitsemisen puolesta puhuu se seikka, että heillä on järeämmät aseet ja välillä myös apusatelliitteja, jotka ovat vihollisen ulottumattomissa ja jotka voivat tuhota suuria maaleja. Jos valitsee NOD:n, niin taktiikka on aivan erilaista kuin GDI:llä. NOD käyttää mielellään, pieniä, nopealiikkeisiä ja joustavia iskujoukkoja.

Command & Conquer kattaa kaksi CD:tä, joilla on yhteensä 25 tehtävää kummallekin leirille.

Valitsee sitten GDI:n tai NOD:n, niin ennen jokaista tehtävää esitetään renderoitu intro ja Full Motion Video -sekvenssi. Niiden laatu on huippuluokkaa, ja ne vahvistavat peli militaristista tunnelmaa. FMV-sekvenssit ovat yleensä surkeita, mutta Command & Conqueriin ne sopivat kuin metallivaippaluoti ot-salohkoon.

Command & Conquerin useimmissa tehtävissä ensin rakennetaan linnoitus, sitten



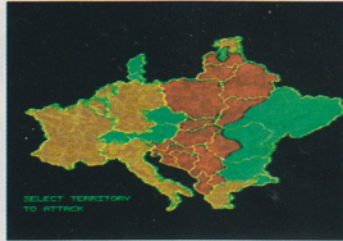
vahvistetaan puolustusta ja lopuksi tehdään silppua vastustajasta. Tie voittoon on vaikea ja mutkikas, ja ennen kuin näkee edes ensimmäistäkin vihollista, joutuu rakentamaan hyvän ja kestävä tukikohdan. Command & Conquerissa menestyksen avain onkin nimenomaan tukikohta – hyvin suojattu tukikohta. Tukikohta kannattaa sijoittaa kallion suojaan, mutta myös lähelle tiberium-kenttää, sillä ilman tiberiumia jää ilman rahaa.

Ensimmäiseksi tulee rakentaa jalostamo, voimalaitos ja sotilasparakkeja. Parakeissa koulutetaan jalkaväkeä.

Kun rakennukset ovat valmiita, tukikohdasta voi suojata suhteellisen yksinkertaisesti. Jos tukikohta tarvitsee vahvempaa puolustusta, niin raskaampia aseita voi kuljettaa paikalle rakentamalla laskeutumisalustan. GDI:n asevarastot kestävät pitempään kuin NOD:n, joten he eivät joudu turvautumaan raskaampien aseiden kuljettamiseen muualta, vaan voivat yksinkertaisesti rakentaa oman aseteh-taan täydennyksiä tuottamaan.

Command & Conquerissa on monta muutakin rakennustyyppiä. Jokainen rakennus luo lisämahdollisuuksia omien voimien vahvistamiseen. Jos rakennuksia ja aseita luo sopivassa suhteessa, niin uusia rakennuksia ja aseita ilmestyy valikoimiin. ainoa konsti täydellisen tasapainon löytämiseen on kokeileminen.

Taistelun voi voittaa monella eri tavalla. Varminta on edetä hitaasti eikä tehdä äkillisiä



Command & Conquerin pointtina on värvätä riveihinsä niin monta sotilasta, että vastustajalla ei ole toivoakaan henkiin jäämisestä.



USKOMATTOMAN LOISTAVA

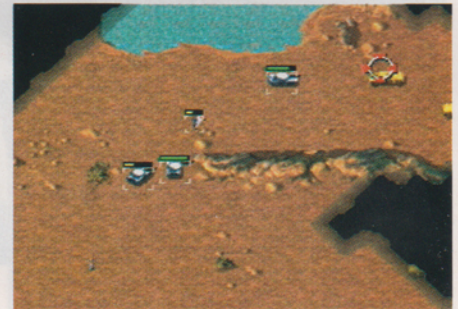
Command & Conquer on tähän mennessä

PlayStationille julkaistuista strategiapeleistä selvästi paras. Se on luultavasti kaikkien konsolistrategiapelien ykkönen. Ohjaus on harkitusti rakennettu ja tarjolla on niin toimintaa kuin strategi-

aakin. Kun nämä kaksi tekijää yhdistetään, tulokseksi on yleensä laadukkaita pelejä, mistä todistaa myös Command & Conquer.

Pelissä on kuitenkin kaksi pientä puutetta. Se ei ole yhteensopiva hiiren eikä linkkikaapelin kanssa. Jos nämä kaksi pikkupuutetta olisi korjattu, kyseessä olisi täydellinen peli.

Martti 92



NOD:n iskujoukot valtaavat GDI:n tukikohdan ja hävittävät sen maan tasalle.

MESTARILLISTA

PC-konversiot ovat harvoin hauskoja, mutta Command & Conquer on yksi kaikkien aikojen parhaita PlayStation-pelejä. En ole ollut yhtä innostunut strategiapeleistä sen jälkeen kun sain ensimmäisen Sim Cityn alkuun.

Hiiriohjauksen puutetta kompensoidaan kaudella täysin uudella kentällä, ja kaikki tapahtuu – toisin kuin SimCity 2000:ssä – ainakin yhtä vilkkaasti kuin kymppitonnin multimedia-PC:ssä. Command & Conquer on lyhyesti sanottuna mestarillinen tuote.

Topi 91

Command & Conquer on tähän mennessä paras PlayStationille julkaistu strategiapeli, ehkä kaikkien aikojen paras strategiapeli.

ryntäyksiä. Jos tehtävä vaatii salamasotaa, omat joukot kannattaa naamioida huolellisesti, muuten kaivaa verta nenästään.

Jotkut tehtävät vaativat enemmän tyyliä ja hienostuneisuutta, jotkut ovat lähes mahdottomia voittaa. Usein tehtävänä on ujuttaa pieni iskujoukko valtaamaan vihollisen leiri, mutta siihenkin vaaditaan pikkutarkkaa suunnittelua. Command & Conquerin pelaamisessa täytyy pitää useita lankoja käsissä samaan aikaan. Vastustajia ohjaava tietokoneohjelma ei ole typerä ja tietää täsmälleen mihin iskeä maksimaalisen vahingon aiheuttamiseksi. Tukikohtaa, joukkoja ja tiberium-kenttiä täytyy pitää silmällä koko ajan. Jos jotain pääsee unohtumaan, koko taistelu saattaa olla ohi viidessä minuutissa. Command & Conquer on peli, joka vaatii keskittymiskykyä ja kärsivällisyyttä.

Command & Conquer ei myöskään ole peli, joka on ohi viikossa parissa. Sen oppii nopeasti, mutta mestariksi tulemiseen vaaditaan kuukausien intensiivistä pelaamista. Taiselut eivät koskaan muistuta toisiaan, Command & Conquer on lähes loppumaton peli.

GRAFIikka 79

Yksinkertaisesta grafiikasta huolimatta siistiä ja hyvin animoitua.

ÄÄNET 76

Rasittavan muzakin voi onneksi kytkeä pois päältä. Äänitehosteet ovat hyviä.

TUNTUMA 93

Helppo ja käyttäjäystävällinen käyttöliittymä tekee Command & Conquerista yhden pelihistorian napakammista strategiapeleistä.

HAASTE 93

Mielenkiintoisia kampanjoita ja ennalta-arvaamattomia tapahtumaketjuja.

YHTEENSÄ

Paras strategiapeli pitkiin aikoihin.

92

LUONNE — Kilpa-ajo
 JULKAISIJA — Psygnosis
 VALMISTAJA — Reflections
 JAKELU — Computer 2000
 MYYNNISSÄ — Nyt
 PELAAJIA — 1
 PELIMUISTI — Muistikortti
 MUUT KONEET

Destruction Derby 2 on jatko-osa Psygnosiksen kuuluisalle romurallille. Uusi peli tuo tullessaan monta uutta ideaa.



Destruction Derby 2



Kun alkuperäinen Destruction Derby julkaistiin vuonna 1995, niin arvosteluissa sitä kiiteltiin tuoreudesta ja uusista ideoista, joiden ansiosta kilpa-ajoon saatiin muutakin haastetta kuin täydellisten ajolinjojen ja jarrutusmarginaalien etsimistä. Ja olihan Destruction Derby hupaisa peli romurallin maailmasta. Mikään erityisen hyvä kilpa-ajopeli se ei kuitenkaan ollut. Törmäily ja kiilailu ottivat pelissä pääosan, ja varsinainen autolla ajaminen jäi toisarvoiseen asemaan.

Kakkososassa Psygnosis on halunnut yhdistää sekä näyttävät kolaroinnit että kunnollisen kilpa-ajamisen. Destruction Derby 2 on alkuperäistä paljon suurempi peli. Kaikkea on entistä enemmän. Enemmän autoja, enemmän ratoja, uusia pelityyppejä, uusia erikoistoimintoja ja entistä komeampaa grafiikkaa. Pelin Psygnosikselle kehittämä Reflections on tehnyt aidosti kolmiulotteisen pelin, jossa radat ovat epätasaisia ja täynnä tiukkoja mutkia, jyrkkiä mäkiä, hyppyjä sekä rampeja, joihin ajettaessa nopeuden ja kulman täytyy olla juuri oikein. Autot voivat spinnata ja tehdä voltteja kaikkiin mahdollisiin suuntiin. Auto voi myös kierähtää ympäri ja jäädä avuttomana

**Kaikkea on entistä enemmän.
 Enemmän autoja, kenttiä, pelityyppejä,
 lisätoimintoja ja entistä komeampaa
 peligrafiikkaa.**

katolleen. Katolleen jäänyt auto kääntyy näkymättömän käden avittamana takaisin oikeinpäin, mutta prosessissa tuhlaantuu aikaa ja sijoituksia.

Pelityyppejä on kolme erilaista: Stock Car, Wrecking Race ja Destruction Derby. Stock Car Racing on turnaus, joka käydään seitsemällä radalla. Siinä tavoite on tulla ensimmäisenä maaliin. Ilman peltivaurioita ja sikaillua ei maaliin asti selvitä tässä kesyimmässä vaihtoehdossa. Autoa voi välillä käydä paikkailemassa varikolla, mutta tärkeintä on oma ajotaito. Wrecking Race levittyi myös seitsemälle radalle, mutta nyt kyseessä ei ole tavallinen rallikisa. Tavoitteena on edelleen voittaa kisoja tulemalla ensimmäisenä maaliin, mutta suurin haaste on ylipäättään päästä maaliin yli. Matkalla pitää myös runtata niin monta vastustajaa lunastukseen kuin ma-

hdollista, sillä siitä irtoaa pisteitä. Jokaisessa autossa on kahdeksan vahingoittuvaa kohtaa, jotka kestävät tietyn määrän osumia, eli kovin huolettomasti ei voi ajaa. DD2 antaa turhan paljon etua raukkiksille. Helpoiten turnauksia voittaa kun kaartelee korppikotkan lailla ratojen reunamia ja iskee vahingoittuneiden ja hitaiden autojen kimppuun lisäpisteitä saadakseen. Ikävää, mutta tehokasta. Kolmas pelityyppi on Destruction Derby, joka sijoittuu neljälle eri radalle. Nyt ajetaan kaikki kaikkia vastaan, ja se voittaa, jonka auto viimeisenä vielä liikkuu. Eräänlaista full contact karatea autoilla siis. Jos Destruction Derby ei tunnu tarpeeksi tuhoisalta, voi valita Total Destructionin, jossa kaikki muut metsästävät pelaa- jaa, joka yrittää selvitä hengissä niin pitkään kuin mahdollista. Ennen sitä on parempi hankkia sohvaan nelipisteturvavyöt.



Total Destruction on juuri sitä miltä kuulostaakin. Tällä radalla kukaan ei pidä sinusta, eikä välitä tuskanhuudoistasi.



Kehittynyt 3D-grafiikka tarjoaa vääntäviä ilmalentoja. Hyvät kannattaa suunnitella huolella, ettei päädy katolle.

VAIKEAA MUTTA HAUSKAA

Maineeni perusteella Destruction Derby 2:n pitäisi olla täydellinen peli minulle. Rallia ja väkivaltaa samaan aikaan! En kuitenkaan viihdy hirvittävän hyvin näillä radoilla. Ei tunnu oikealta joutua heti lähdön jälkeen ensin yhden ja sitten koko lähtöruudun tönimäksi. Sekään ei ole minusta hauskaa, kun joutuu Total Destructionissa viidessä sekunnissa koko autojoukon teurastamaksi. Koska vika ei ole minussa, sen täytyy olla itse pelissä. Vika löytyy vaikeusasteesta. Destruction Derby 2:ssa rima on liian korkealla. Sekä hyvässä että pahassa. On tietysti hyvä, että peli vaatii paljon harjoittelua, silloin se tarjoaa kunnon haasteen ja kestää pitkään. Valitettavasti aloittelijalle ei anneta mitään armoa. Pelistä puuttuu pari helposti voitettavaa rataa, joissa ajotaitoja voisi hioa. Tarjolla on vain tylsä Practice Mode. Muuten ei ole paljon valittamista. Grafiikka on ennennäkemättömän komeaa ja nopeaa, ja Psygnosis on saanut aikaan toimivaa 3D-grafiikkaa mutta säilyttänyt silti ajotuntuman. Kun on harjoitellut tarpeeksi ja kotterot alkaa pysymään hypyissä, löytyy myös kilpa-ajamisen ilo. Kallistetuissa kurveissa on imua ja ilmalennot ovat mahtavia. Pieni kolarointikin istuu peliin kuin nyrkki silmään. Lähdössä on mukava iskeä pakkii silmään ja runtata takana kaasuttavan maski rullalle. Destruction Moden ryytätysikatkin ovat hauskoja, ainakin vähän aikaa.

Destruction Derby 2 ei ehkä yllä huippupelien Sega Rally ja Ridge Racer tasolle mitä tulee vauhtiin ja ajamisen tuntuun, mutta omaperäinen peli se on joka tapauksessa. Ja hauska!

Joonas 85

KASKO MUN PERÄPEILI

PlayStationilla ei ole kunnon autopeliä. Ridge Racer ei ole mitenkään erityisen hyvä ja Formula 1 tuntuu keskivertokaaharille liian vaikealta. Ensimmäinen Destruction Derby ei jaksanut huvittaa kovinkaan pitkälle, mutta Psygnosis on ilmeisesti ottanut opikseen virheistään. Kakkonen on hyvä esimerkki toisen sukupolven 32-bittisten pelien tehosta. Ulkonäköä piisaa vaikka muille jakaa, ja kolmiulotteinen maailma päivittyy sulavasti vaikka kaasu pohjassa, ylösalaisin ja kymmenen kilpakkomppania näköpiirissä. Kun ensimmäisen kerran ajaa pahaa-aavistamatta auton pitkittäisakselin ympäri pyöräyttävään ramppiin, niin vatsanpohjassa vääntää Wipeoutista ja Jumping Flashista tuttuun tapaan. PlayStationin Sega Rallyksi DD2:stakaan ei ole, mutta suunta on oikea.

Tommi 84

GRAFIikka 90

Upeaa, sulavaa ja puhdasta. Rankoista rysäyksistä huolimatta kuvan päivitysnopeus ei laske silmännähtävästi.

ÄÄNET 82

Niitäkin on. Musiikki ja äänitehosteet eivät tee ihmeempää vaikutusta, mutta tunnelma on oikea.

TUNTUMA 87

Helppotajuinen ja hämmästyttävän ohjaus siihen nähden, että kyseessä ei ole tavanomainen autopeli.

HAASTE 81

Harjoittelemista tarvitaan ja monta löytöä odottaa tekijäänsä. Eri asia on se, kuinka pitkäikäinen DD2 loppujen lopuksi on.

YHTEENSÄ

Sopiva peli kaahareille, joiden mielestä täydellisten ajolinjojen etsiminen on tylsää.

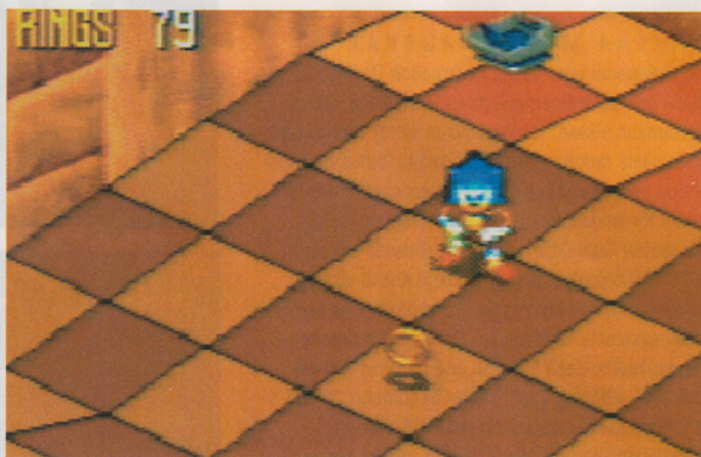
85

LUONNE	Tasoloikka
JULKAISIJA	Sega
VALMISTAJA	Traveller's Tales
JAKELU	
MYYNNISSÄ	
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	
MUUT KONEET	Saturn

Segan symboli ja maskotti, sininen Sonic-siili on vähintään yhtä kuuluisa kuin Nintendon paksu putkimies. Sonic on palannut uudessa seikkailussa, jonka Sega toivoo puhaltavan uutta henkeä Mega Driveen.

Sonic 3D

Flickies' Island



Tohtori Robotnik on jälleen pahanteossa, aivan kuten aiemmissakin Sonicin seikkailuissa. Tällä kertaa pulassa ovat Sonicin ystävät flickiesit. Flickiesit asuvat saarella, josta löytyy kaaossmaragdeja, joita Robotnik havittelee hinnalla millä hyvänsä. Flickiesit ovat pieniä, ihmeellisiä lintuja, jotka osaavat matkustaa eri ulottuvuuksien välillä. Robotnik aikoo muuttaa linnut roboteiksi suojautuakseen Sonicilta. Kun Sonic tulee saarelle, jokaikinen lintu on muutettu robotiksi, ja hänen täytyy mahdollisimman nopeasti vapauttaa linnut robottikuoristaan voidakseen pysäyttää Robotnikin. Muuten hullu tohtori saa käsiinsä kaaossmaragdeja ja ottaa maailman valtaansa.

Peli koostuu seitsemästä alueesta, joista jokainen on jaettu kolmeen kenttään. Kentät ovat monimutkaisia labyrinttejä, joista löytyy ulottuvuusrenkaita, joita Sonic tarvitsee päästäkseen eteenpäin seikkailussaan. Vain flickiesit osaavat aktivoida renkaat, ja Sonicilla täytyy olla mukanaan viisi flickiesiä jotta hän pääsisi ulottuvuusrenkaan läpi. Kuten sanottu, pienet ulottuvuusmatkailua harrastavat linnut on vangittu robottikuoriin, joista Sonic voi ne vapauttaa yksinkertaisesti hyppäämällä niiden päälle. Kuorista vapauduttuaan linnut seuraavat Sonicia uskollisesti minne tahansa, niin kauan kun eivät joudu vaaraan.

Vanhaan tapaan Sonic joutuu keräämään kaikki matkan varrella vastaan tulevat kultarengas pöytäsiipensä hengissä. Kultarengasliisäksi pelistä löyty kolme erilaista suojaa. Ne suojelevat sinistä siiliä kaikilta vaaroilta, ja yksi niistä antaa Sonicille erityisen Blast Attack -hyökkäyksen. Se toimii niin, että Sonic hyppää ensin ilmaan ja syöksyy sitten hurjaa vauhtia vihollistensa niskaan. Lisäelämästäkään ei tule puutetta. Ne on yleensä sijoitettu korkeille paikoille, ja niihin ylettyäkseen Sonic tarvitsee flickiesien apua.

Ei riitä, että siilisankari vapauttaa flickiesit robottikuoristaan, hänen täytyy myös etsiä kaikki kaaossmaragdit, jottei Robotnik pääse käyttämään niitä omiin, kieroutuneisiin suunnitelmiinsä. Sonicin vanhat kaverit, Knuckles ja Tails piilottelevat siellä sun täällä pelialueella. Jos Sonic löytää jommankumman ja hänen taskussaan on vähintään 50 kultarengasta, niin hän saa tilaisuuden pelata bonuskenttä. Jos hän selviää siitä, palkintona on pajon kultarengas ja joskus jopa lisäelämä tai yksi etsityistä smaragdeista. Smaragdeja pitää löytää seitsemän, ja pelaajalta vaaditaan sekä taitoa että kärsivällisyyttä, jos hän aikoo löytää ne kaikki.

Kuten tunnettua, kaikki aiemmat Sonic-pelit ovat olleet tiukan kaksiulotteisia. Nyt pelityyli on muuttunut täysin ja muistuttaa ehkä eniten vanhaa Marble Madnessiä vinoruutuineen, pyramidiseiniineen ja tasankoineen. Vanhojen Sonic-pelien tunnusomaisin piirre oli hurja vauhti, jolla sininen siili rynnäköi kenttien halki. Kolmiulotteisuus on hidastanut Sonicia huomattavasti, ja paikoitellen hänen ohjaamisensa tuntuu hieman takkuiselta. Vauhdin tuntua on haettu tunneleilla ja silmukoilla, joiden läpi Sonic voi pyyhkäellä kuin vanhoina, hyvinä aikoina. Valitettavasti kovin hurjaan vauhtiin ei päästä edes silloin, ja kaiken kaikkiaan peli tuntuu vähän liian hitaalta ja kankealta.

Kokonaisuudessaan Sonic 3D on keskinkertainen ja mitääänanomaton tasoloikka. Pelin seitsemän aluetta eivät juuri eroa toisistaan, ja pomot kaatuvat puhaltamalla. Vanhojen Sonicin vauhti ja vetovoima on jäänyt jonnekin, ja kaiken kaikkiaan peli tuntuu yritykseltä rahastaa viimeiset pennokset pian unholaan painuvalla konsolilla. Toivottavasti tilanne paranee, kun parannettu Sonic 3D julkaistaan Saturnille, mutta siinä tapauksessa japanilainen, Segan luottotiimi Sonic Team saa kyllä venyttää mielikuvitustaan hieman pitemmälle.

Vanhojen Sonicien vauhti ja vetovoima on jäänyt jonnekin, ja kaiken kaikkiaan peli tuntuu yritykselta rahastaa viimeiset pennokset pian unholaan painuvalla konsolilla.

EI MIKÄÄN 3D

Näinä aikoina lyhenteen 3D kirjoittaminen pelilaatikon kanteen on ikävyyksien kerjäämistä. Ainakin kun muistaa sellaiset pelit kuten Tomb Raider ja Super Mario 64. Tämä peli ei tunnu yhtään edeltäjiään kolmiulotteisemmalta, eikä taatusti hauskemmaltaakaan.

Kun ensimmäinen Sonic-peli takavuosina ilmestyi, olin vannoutunut Nintendo-fani, ja viisiveisasin sinisestä siillistä ja hänen typeristä seikkailuistaan. Mutta vaikka kuinka palvoinkin Marion seikkailuja, niin en voinut kieltää sitä tosiseikkaa, että Segalla oli saatu aikaan jotain, mistä Nintendo voitiin vain haaveilla: vauhtia. Kun Sega nyt on onnistunut hävittämään vauhdintunteen kokonaan Sonic 3D:stä, niin olen pettynyt. Sonic vain tallustelee edestakaisin ja pelastelee pieniä lintusia. Mitään ei tunnuta tapahtuvan, eikä yllätyksiä kannata odottaa.

Puutteistaan huolimatta kyseessä on kohtuullisen viihdyttävä peli. Ainakin kahden, kolmen tunnin ajan. Sitten ei olekaan muuta jäljellä kuin katsella lopputekstejä ja ihmetellä oliko siinä kaikki.

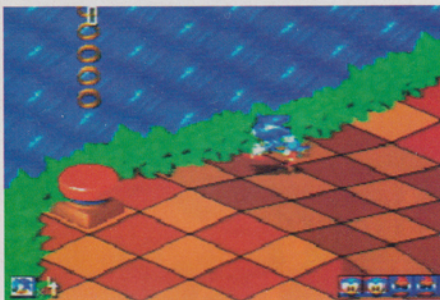
Topi 76

EI MIKÄÄN OIKEA SONIC-PELI

Sonic-pelit ovat olleet suurin syy siihen, että Sega kasvoi konsolimarkkinoilla 90-luvun aikana Nintendon kanssa tasaveroiseksi kilpailijaksi. Kolme ensimmäistä Sonic-peliä ovat Marion seikkailujen lisäksi maailman parhaita tasoloikkapelejä. Sen vuoksi Sonic 3D on niin traaginen tapaus. Se ei ole suinkaan mikään rapapeli, mutta edellisten seikkailujen tasolle se ei yllä missään vaiheessa. Se taas johtuu siitä, että Sonicin luoja Yuji Naka ei ole ollut projektin kanssa missään tekemisissä. Mennyttä ovat niin sulavuus, tuntuma ja mielikuvituskellinen grafiikka, joita ilman Sonic ei ole lainkaan entisellään.

Sonic 3D:n parannettu Saturn-versio näyttää paljon paremmalta, mutta aidot Sonic-fanit saavat odottaa vielä puoli vuotta, kunnes Sonic palaa näyttämölle Yuji Nakan täysin uudessa pelissä.

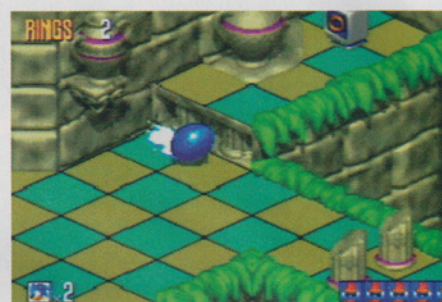
Tohtori Wiili 79



Näiden kenttien lisäksi Sonic 3D:stä ei löydy pahemmin 3D:tä. Koko pelissä ei ole ainuttakaan polygonia.



Sonic-fanit joutuvat valitettavasti pettymään nähdessään Sonic 3D:n. Vanhoista peleistä ei ole tallella niin vauhtia, grafiikkaa kuin tuntumaakaan.



GRAFIikka

83

Siistiä ja yksityiskohtaista, mutta myös mielikuvituksetonta.

ÄÄNET

75

Ärsyttävää musiikinrenkutus ja vanhanaikaisia pliiploop-ääniä.

TUNTUMA

79

Ohjaus tuntuu luonnottomalta ja kankealta, eikä mitään tapahdu - ikinä.

HAASTE

69

tämän pelin selvittää ensimmäisellä yrityksellä. Sonic on kuolematon, mikä johtuu liian monista lisäeläimistä ja suojusta.

YHTEENSÄ

Soniciin on iskenyt vanhuus.

78



SEGA

SEGA PC
-pelit vaativat Pentiumin sekä
Windows Ysivitosen.

Se on ISO, **SININEN** ja sillä on asennetta!
Se on tietysti Sega -Maailman suurin
pelitalo!



SEGA RALLY
Sora lentää, kytkin luis-
taa ja kaarre vaatii
veronsa.

VIRTUA COP
Bittigangsterit saavat
lyijyannostuksen vir-
tuaalikyttä.

**PANZER
DRAGON**
Urhean lohikäärmeso-
turin olisi taas pelastet-
tava maansa.

SONIC CD
Siili jolla on asennet-
ta! Sonic kohtaa
kavalan Metallin.

DAYTONA USA
Käryä radalla! Monien
mielestä ajopelien ehdo-
ton klassikko.

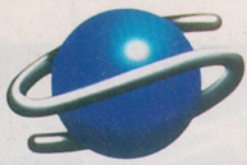
Aik. 299,-



www

Sega Pelit

Maahantuonti: OY ION FINLAND - Länsituulentie 8 C - 02100 Espoo - p. 09



SEGA SATURN™

Aik. 345,-

-pelit, joihin ei yksikään pentium riitä.



DAYTONA USA CCE
Nascar-ajon parannettu painos. Upeat kaarteet, uskomaton tuntuma



TOMB RAIDER
Lara Croftin paras versio. Kaunotar jakaa kuolemia setvien ansoja



VIRTUA COP 2
Virtua City vilisee taas kriminaaleja. Nyt lisää arsenaalia käyttöön!



SEGA WW SOCCER '97
Maail! Kaikkien julkaisujen ylistämä futis nyt Suomessa! Hyvä Suomi!



STREET FIGHTER ALPHA 2
SF-taistelijoiden uljain turnee! Combohyökkäykset, energiapurkaukset!



NIGHTS
Legendaarisen Sonic Teamin maaginen kosketus. Henkeäsalpaava 360-astetta!



ATHLETE KINGS
Kuusi erilaista, machoilavaa urheiluhahmoa! Tee maailmanennätys.



VIRTUA FIGHTER 2
Vuoden peli Euroopassa! Mikähän '97 Saturn-titteli voittaa pc:n taas?



COMMAND & CONQUER
Liity hallituksen joukkoihin tai kapinallisiin. Mukana kaikki tehtävät! + 10 extraa

VINVARUSTETUT SEGA-MYYMÄLÄT

- HELSINKI** STOCKMANN, KESKUSKATU 2, 09-1251
FUN STATION, PIKKU-BULEVARDI, 09-336 015
FUN STATION, MARMORIKUJA, 09-822 4010
- JYVÄSKYLÄ** MUSTA PÖRSSI, TORIKESKUS, 014-6193 64
MUSTA PÖRSSI, TOURULA, 014-6193 65
- ROPIO** GAME HOUSE, SUOKATU 30, 017-580 0560

- TAMPERE** GAME HOUSE, RAUTATIENKATU 18, 03-233 1333
- TURKU** GAME HOUSE, EERIKINKATU 17, 02-2515690
- SEINÄJOKI** PELIHIIRI, KESKUSKATU 3, 06-412 8882
- VAASA** PELIHIIRI, REWELL-CENTER, 06-312 9882
- VANTAA** VIDEOPELIDIVARI, KIELOTIE 15, 09-873 1881
GAME HOUSE, UNIKKOTIE 9, 09-873 3691

SEGA PC-TUOTTEET MYÖS KÄSIÄ SOKOS-TAVARATALOISTEN SEKÄ AKATEEMISISTA

UUDET SEGA-HITIT MYÖS SEURAAVISTA LIIKKEISTÄ

- HAMINA HELSINKI
- HYVINKÄÄ HÄMEENLINNA
- IMATRA
- JOENSUU JYVÄSKYLÄ
- KARHULA
- KIRRI KOUVOLA LAHTI
- MÄNTSÄLÄ OULU PORVOO RAAHE RIIHIMÄKI SALO SAVONLINNA SEINÄJOKI TURKU
- MUSTA PÖRSSI
- MUSTA PÖRSSI FORUM
- MUSTA PÖRSSI KAISANIEMI
- HYVINKÄÄN KONEMYYNTI
- MUSTA PÖRSSI TT-KONE
- EXPERT HATAKKA KYMENHEIKKI
- TEKNISET
- JUHAN KONEHALLI
- KONEANTTILAT PRISMA
- MUSTA PÖRSSI EXPERT
- KONEANTTILAT
- MUSTA PÖRSSI DATA-INFO
- MUSTA PÖRSSI MÄNTSÄLÄN KONEMYYNTI
- PATEN TULLI
- RADIOTÄHTI EXPERT
- U.SAAVALAINEN
- SALON KONE
- MUSTA PÖRSSI KONEKAUPPIAS T&T
- TURUN KONEMYYNTI

ion.fi

09-478 00667

© 1997 f. 09-478 00666 - Sega Sega PC and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd

SEGA™

LUONNE — Urheilu
 JULKAISIJA — Electronic Arts
 VALMISTAJA — EA Sports
 JAKELU — EA Nordic
 MYYNNISSÄ — Nyt
 PELAAJIA — 1 - 4
 PELIMUISTI — Muistikortti
 MUUT KONEET — Saturn

NBA Live '97

Uusi vuosi toi tullessaan paljon uusia urheilupelejä. NHL '97:n, FIFA '97:n, Madden '97:n ja PGA '97:n jälkeen myös NBA '97 saapuu talvi-iltoja piristämään. Ja hyvältä näyttää.





Otteluiden aikana taukoamatta
 pälettävä selostaja saa Anssi

Kukkosenkin kuulostamaan hitaalta.



Näin hauskaa koripallo ei ole edes elävissä elämässä.

STARTING LINEUP	
	Shawn Kemp (The Reignman) 6'10" 245 lbs. Trinity Valley 7 years pro PF #40
	Scottie Pippen 6'7" 225 lbs. Central Arkansas 9 years pro PF #30

Jos joku jostain syy-
 stä ei vielä tiedä mitä NBA tarkoittaa, niin heille kerrottakoon että kyseessä on pohjoisamerikkalainen koripalloliiga. Kyseinen sarja on poikunut vuosien varrella konsolipelin jos toisenkin. Niitä ovat NBA Jam Extreme, Total NBA '96 ja NBA Live '96. Viimeksimainittu Electronic Artsin peli on saanut nyt jatkoa odotetulla nimikkeellä NBA Live '97.

Syy siihen, miksi NBA Live oli viime vuonna niin suosittu on se, että pelin tekijät olivat kahlanneet koripallon sääntökirjan tarkasti läpi ja tehneet pelistä niin todenmukaisen kuin mahdollista. Jatko-osa seuraa samaa linjaa. Kaikki säännöt ovat edelleen mukana, mutta peliin saa lisää vauhtia kun kytkee sääntövalikosta liikoa sääntöjä pois päältä. Jos hellittää sääntökirjasta, niin silloin on paras valmistautua siihen ajatukseen, että joukkueen tähtipe-

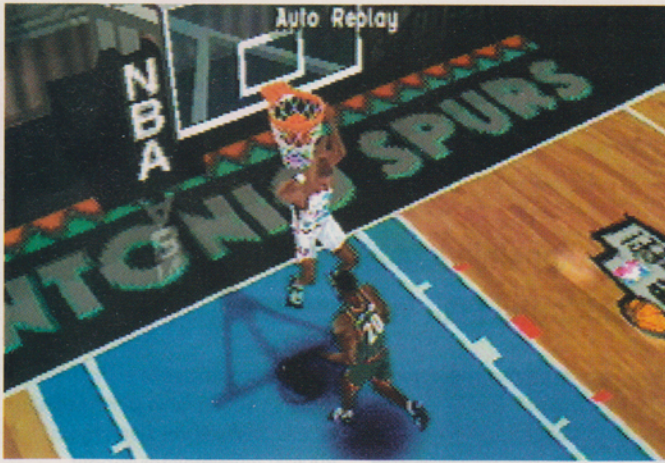
laajasta tehdään kentällä muusia. Minimisäännöillä pelatessa vaihtopenkki täyttyy nopeasti nuijituista pelaajista, jotka eivät jaksaa palloa nostaa. Sääntöihin on muutenkin hyvä tutustua, jotta pelinsä voi suunnitella etukäteen. Jos sääntöjen tuntemisesta ei muuta iloa olekaan, niin tiukan tuomarin vastaan tullessa pystyy pelaamaan vähemmän katkonaista peliä. Strategia on kaikki kaikessa.

Pelin suunnittelu ei ole niin hankalaa, kun tuntee säännöt. Ohjaus tekee varsinaisen pelaamisen helpoksi. Joukkueurheilupeleissä ei kovin usein näin hyvää ohjausta tapaa, mutta Electronic Arts on todellakin onnistunut tekemään hyvästä ohjauksesta vielä entistä paremman. Toimitus osoittaa suosiotaan ja taputtaa karvaisia käsiään. Grafiikka on kaunistunut paljon edelliseen osaan verrattuna. Aiemmin kaunein koripallo-peli oli Total NBA '97, mutta sen johtoasema ei ole enää niin itsestään selvä, kun NBA Live

'97 on täällä. Pelaajat ovat paljon yksityiskoh-
 taisempia ja persoonallisempia kuin ennen. Kenttäpelaajat eivät jätä yhtään tilaisuutta käyttämättä esitelläkseen syöttöjä selän takaa tai harhautuksia ennen heittoa. Näyttää kieltämättä hienolta, kun kaksimetrisen hujoppi juoksee vapaana kentän halki, kuljettaa pallon parilla pompulla, hyppää korille, kiertyy ilmassa puoli kierrosta ja upottaa oranssin pallon sukkaan.

Äänetkin ovat parantuneet. Jokaisella kentällä on oma selostajansa, joka selittää pelin tapahtumia taukoamatta ja kertoo viimeksi kaksi (tai kolme) pistettä tehneen pelaajan nimen. Sekään ei käy tylsäksi, sillä jokaisesta nimestä löytyy monta erilaista samplea, välillä selostaja vain ohimennen mainitsee pelaajan nimen, välillä huutaa innoissaan mikrofoniin. Tuntuu hienolta kuulla selostajan lukevan oman suosikkipelaajan nimen kun tämä on pelastanut pelin superdonkkauksella.

Ei ole pienintäkään epäilystä etteikö tämä olisi koripallopelien ykkönen. Kysymys kuuluukin: miten Electronic Arts voi pistää paremmaksi vuoden 1988 versiossa?



Muiden koripallopelien tapaan myös NBA Live '97 on täynnä tunnettuja ja tuntemattomia koripallosankareita.

MAAILMAN PARAS KORISPELI

EA Sports on onnistunut paremmin kuin uskalsin toivoakaan. Viime vuoden huippupeli NBA Live haipuu mukavaksi muistoksi, sillä olen löytänyt itseleni uuden korispelisuosikin. Tiesin kyllä, että EA osaa tehdä hyviä koripallopelejä, mutta tällaisesta huippupelistä en osannut edes uneksia.

Ohjaus on urheilupelien joukossa täysin omaa luokkaansa. Otteluiden aikana taukoamatta pälettävä selostaja saa Anssi Kukkosen kuulostamaan hitaalta. Jokaisella kentällä on vieläpä oma selostajansa. Äänimaailma on muutenkin hyvin toteutettu. Ainoa äänipuolen moka on musiikki, joka ei sytytä minua vähääkään. Täytyy kuitenkin tunnustaa, että sekin on hyvin tehtyä.

Grafiikka on selvästi parempaa kuin viime vuotisessa NBA Livessä. Otteluiden väliset latausajat ruudussa pyörii psykedeelinen kuvio täynnä koripalloja. Sen yläpuolella olevassa levyssä väänntyneet kirjaimet muodostavat lauseen: "I Love This Stuff!" Allekirjoitan.

Niko 94

MITÄÄN EI PUUTU

Electronic Artsin koripallosarja on pelitalon urheilupeleistä paras tämänvuotinen versio. Sekä FIFA että NHL hävisivät siirtyessään 32-bittisille, mutta NBA Live '97 on sekä hyvin tehty että hauska. Mukana on kaikki mahdolliset valikot ja tilastot, ja puutteita on todella vaikea löytää. NBA Jamin vauhtiin ei päästä, mutta se tuskin on ollut tarkoituskaan. NBA Live '97 yrittää simuloida aitoja koripallopelejä, ja siinä onnistutaankin komeasti.

NBA Live '97:ssä on kaikkea sitä, mikä tekee koripallostasta yhden maailman suosituimmista urheilulajeista. Yhtä hauskaa koripallopeleä ei ole tullut vastaan pitkiin aikoihin.

Topi 90



GRAFIikka 90

Upeampi kuin edellinen osa. Animaatiossa ei voi enää paljon parantaa.

ÄÄNET 90

Selostajat ovat uskomattomia.

TUNTUMA 92

Selkeästi paras PlayStationin koripallopeli tähän mennessä.

HAASTE 91

Kauden jälkeen kultamitalia ei pääse juhli-
maan ihan helposti.

YHTEENSÄ

Paras koripallopeli
pitkiin aikoihin.

91

LUONNE	Beat 'em up
JULKAISIJA	Sega
VALMISTAJA	AM3
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	
MUUT KONEET	

Virtual On

AM3 näytti Sega Rallylla miten kolikkopelejä konvertoidaan onnistuneesti Saturnille. Tällä kertaa tehtävä osoittautui liian vaikeaksi.



Raskaissa taisteluissa joku vetää aina lyhimmän korren. Tällä kertaa se on Fei-Yenin edessä oleva robotti, joka räjähtää tuota pikaa miljooniksi palasiksi.



Jos aletaan kiisteellä siitä, mikä on Japanin suurin lahja pelimaailmalle, niin vastaus voi aivan hyvin kuulua: kaksintaistelurobotit. Jostain kumman syystä nousevan auringon saarella rakastetaan robotteja, ja mitä suurempia ne ovat, sen parempi. Segan kehitysryhmä AM3 ei halunnut jäädä muodista jälkeen, ja kolikkopelihiirviö Virtual On on vallannut maailman pelihalleja jo vuoden ajan. Nyt se on konvertoitu Saturnille, joten on aika hypätä robottiin ja rymistellä areenalle.

Virtual Onissa voi valita kahdeksan robotin ja kahden pomon väliä. Jokaisella robotilla on omat aseensa ja erikoishyökkäyksensä. Tarkoituksena on ollut luoda mahdollisimman erilaisia roboja. Segan mukaan jokaisen pelattavan robotin hyökkäykset, aseet ja liikkeet ovat täysin uniikkeja. Väite pitää paikkansa tiettyyn rajaan asti, se selviää jo ensimmäisen ottelun jälkeen. Sega ei kerro mikä roboteista on paras, joten tutkimme rautahannuja vähän lähemmin. Temjin oli maailman ensimmäinen suuri taistelurobotti. Temjinin ase

on suuri miekka, joka leikkaa melkein mitä tahansa.

Dorkas, yksi pelin raskassarjalaisista, on hitaampi kuin muut. Hänen aseenaan on valtava moukari, jolla hän iskee vastustajansa pulttikasoiksi.

Vaaleanpunaista Fei-Yeniä voisi kutsua pelin ainoksi naishahmoksi. Hän on erittäin nopea, mutta nopeus tasoittuu kevyellä panssarilla.

Fei-Yenin erikoishyökkäys on koko joukon omaperäisin. Hyökkäys näyttää ruusunpunaisten sydämiensä sateelta, joka hävittää kaiken tieltään.

Suuri ja kömpelö Belgdor perustuu ns. Raiden-prototyyppiin – robottiin, jonka sähkövoima on suurempi kuin kenelläkään muulla. Belgdor on kuitenkin nopeampi kuin edeltäjänsä. Kasvanut nopeus tasoittuu sillä, että Belgdorin aseet eivät ole yhtä tehokkaita kuin Raidenin.

Joukon myrkyllisin ja salakavalin robotti on Viper II. Vaikka nimi kuulostaakin huonolaatuiselta moottoriöljyltä, Viper II on Virtual Onin monipuolisin robotti ja kovin vastustaja.

Ohjaussysteemi ei toimi niin kuin sen pitäisi, ja huolellisesti suunniteltu hyökkäys menee liian usein takamukselleen.





Fei-Yen on ainoa naisellinen robotti Virtual Onissa ja aina yhtä voitonvarma.



Viper-prototyyppi kehitettiin täydentämään suuria robotteja valtavalla sähkövoimalla. Viper II on roboteista kaikkein nopein, ja sillä on myrkyllinen arsenaali pitkän kantaman aseita. Lähtäistelussa Viper II:sta ei kuitenkaan ole kuin hiekkasäkiä.

Bal-Bas-Bow on uuden sukupolven robotti. Monipuolinen asesytemi tekee Bal-Bas-Bowsta yhden pelin kovimmista luista.

Apharmd polveutuu Apharmd-mallista ja on kehitetty sissisotaa varten. Sen myös huumaa, kun robotti pääsee vauhtiin.

Hirviörobotti Raiden on pelin säälimättömin osanottaja. Raidenin tehokkaimmat aseet ovat kaksi lasertykkiä, jotka on kiinnitetty robotin olkapäihin. Yksi kunnan osuma lasertykillä vie vastustajalta puolet energiasta sekunnin murto-osassa.

Virtual Onissa on yhteensä seitsemän kenttää, ja jokainen kenttä eroaa toisista kentistä useissa eri suhteissa. Ensinnäkin kentät eroavat suojan määrässä. Metsäkentässä suoja tarjoavat vain puut, eivätkä nekään kovin hyvin. Vähän myöhemässä vaiheessa nokkapokkaa käydään harjoittelemassa kuussa, missä onkin jo paljon enemmän tavaroita joiden taakse piiloutua.

Jokainen robotti toimii eri tavalla kentästä riippuen. Raiden viihtyy parhaiten sellaisilla kentillä, joissa ei ole esteitä joiden taakse viholliset pääsisivät karkuun kaksoislasereiden tulitukselta. Notkeat Viper II ja Fei-Yen pärjäävät parhaiten sellaisilla kentillä, joilla on paljon esteitä.

Virtual On ei ole todellakaan mikään tavallinen beat 'em up. Siitä löytyy yhtäläisyyksiä lajin muihin peleihin mutta myös paljon omaperäisyyttä. Jokaisella robotilla on omat hyökkäys- ja liikkumiskuvionsa. Myös robottien ulkoiset habitukset eroavat toisistaan, ja näkee että ne on suunnitellut asiantuntija: Katoiki Hajime, joka on suunnitellut viime vuoden Gundam-sarjan. Kuten muillakin tämän lajiin tyypin peleillä, myös Virtual Onilla on puutteensa. Pahin vika löytyy tuikitärkeästä ohjauk-

sesta. Ohjaussysteemi ei toimi hyökkäyksissä niin kuin sen pitäisi, ja ihan liian usein huolellisesti suunniteltu hyökkäys menee täysin takamukselle. Saa nähdä paraneeko tilanne, kun Saturnille Virtual Onia varten kehitetty uusi Twin Stick ilmestyy. Paras neuvo, jonka voimme antaa, on että kokeilee peliä ennen kuin latoo rahat tiskiinkin.

OLISI VOINUT OLLA PAREMPI

Törmäsin Virtual Onin kolikkopeliversioon ensimmäisen kerran Los Angelesin E3-messuilla. En ole koskaan pelannut yhtä paljon kolikkopeliä kuin tuolloin. Istuin kuin kiinniliimattuna ja voitin pelin kerta toisensa jälkeen. Lopulta muut vierailijat kyllästyivät siihen että voitin kaikki ja pysyivät, että antaisin paikkani jollekulle toiselle.

Joten kuten ymmärrätte, hallitsen Virtual Onin mennen tullen. Siksi joudunkin valittaan toteamaan, että Saturn-versiosta olisi pitänyt tulla parempi. Virtual On olisi voinut olla talven kuumin uutuu Saturnille.

Jos satut kuulumaan niihin kummajaisiin, jotka eivät välitä beat 'em upeista, roboteista tai monimutkaisista ohjaussysteemeistä, niin voit unohtaa Virtual Onin huolta.

Martti 79

LAJINSA PARAS EDUSTAJA

Vaikka Martti kehuukin olevansa Virtual On -guru, niin minä en ole ikinä päässyt pelin juoneen mukaan. Siksi minulla ei ollut myöskään yhtä kovia ennako-odotuksia Saturn-konversion suhteen, enkä joutunut pettymään yhtä pahasti.

Minun silmiini Virtual On näyttää omaperäiseltä ja aika hauskalta Saturnin peliltä siitäkin huolimatta, että se ei yllä yhtä korkeaan laatuluokkaan kuin AM3:n Sega Rally -konversio. Olisihan Virtual Onista saatu parempikin, jos ohjauksesta olisi maltettu tehdä vähän sulavampi, mutta jos haluaa tämän lajin pelin, niin Virtual On on ykkönen.

Topi 82



GRAFIikka 84

Selkeää ja puhdasta grafiikkaa.

TUNTUMA 75

Robotit liikkuvat aivan liian hitaasti.

YHTEENSÄ

Virtual On on hieman epäonnistunut konversio.

ÄÄNET 87

Stressaavaa musiikkia ja pari hyvää samplea.

HAASTE 84

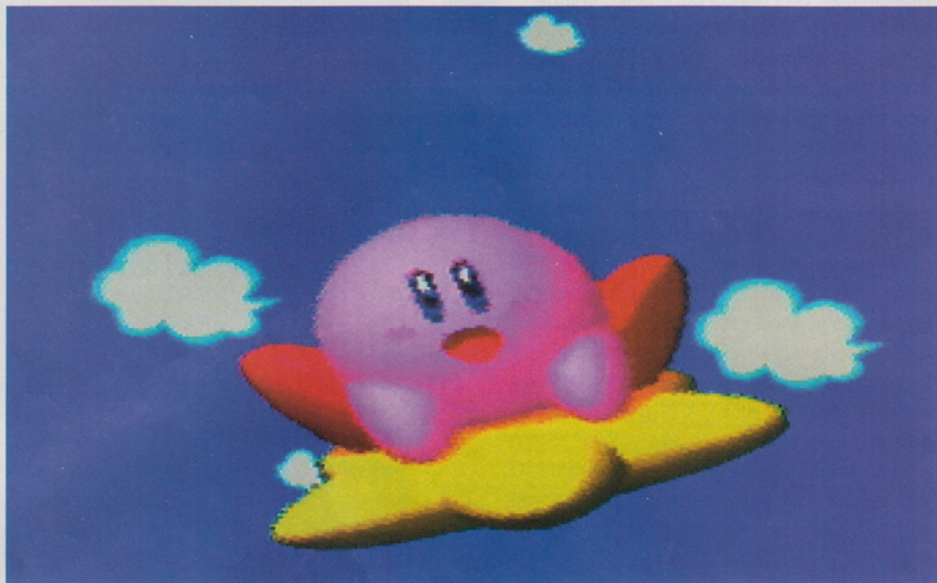
Paljon vaihtelevia kenttiä.

80

LUONNE	Tasoloikka
JULKAISIJA	Nintendo
VALMISTAJA	HAL
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

Kirby's

Viime vuosien Kirby-peleissä tasoloikat ovat jääneet laadussa pitkälle arvoituspainotteisten pelien taakse. Kirbyn kokoelmapeli, Kirby's Fun Pack todistaa, että kyllä Kirbystä on tasoloikkasankariksikin.



Muistatko golfpelin Kirby's Dream Course, Game Boy'n miniflipperin Kirby's Pinball Land, yksitoikkoisen Kirby's Block Ballin ja amerikkalaistetun Kirby's Avalanchen? Varmasti muistatte, jos pidätte Kirbystä. Nyt silmä tarkkana, sillä täältä tulee Kirby's Fun Pack. Siinä on kahdeksan Kirby-peliä yhden hinnalla – ja pelit ovat vieläpä hyviä!

Kirby's Fun Pack on hyvin tehty ja harkittu tasoloikka. Kirby saa vihdoinkin tasoitusta kaikista niistä löysistä ja puolihuolimattomasti kasatuista peleistä, joihin hänet on viime aikoina värvätty. Parannus ei tee hallaa myöskään pelitalo HAL:n maineelle.

Kirby's Fun Packin intro on elegantti. Myös loppupeli on yhtä elegantti, tosin grafiikat eivät ole yhtä upeita. Itse Kirby loistaa taustasta kuin neonvalo – kiitos omituiselle värivalinnalle. Taustatkaan eivät jää värikylläisyydessä kauas päähenkilön taakse.

Jokainen osapeli alkaa pienellä teatteriesityksellä. Näyttelijöinä on Kirbyn kavereita, jotka viuhkovat pikku kätösillään. Ruudulla näytetään ohjain sekä näytös pelin tapahtumista. Kaikki nappulat selitetään tarkoin, ja ohjausta saa harjoitella kunnes se sujuu kunnolla. Harjoitussession jälkeen saa joko kehuja tai rakentavaa kritiikkiä riippuen siitä, miten hyvin harjoituksista selviää.

Ensimmäinen kahdeksasta pelistä on Spring Breeze. Kirby käyttää vihollisista selviämiseen vanhaa, tuttua taktiikkaa. Kirbyn vihollisten kohtaloa voi kuvata taktiikkaopillisella lauseella: "kaikki mitä teet, voidaan käyttää sinua vastaan." Kirby selvittää vastustajansa imemällä heidän aseensa suuhunsa ja sylkemällä ne takaisin. Joskus hänen nälkänsä ei tyydytä pelkkä ase, vaan hän nielaisee koko vihollisen, jonka voi sopivaa nappia painamalla sylkäistä ilkeän pomon tai jonkun muun ikävän tyypin niskaan.

Gourmet Recessa Kirby kilpailee pomon kanssa siitä, kuka juoksee nopeimmin ja syö samalla eniten. Haaste ei ole kovin vaikea, mutta peli sopii hyvin muiden pelien kaveriksi.

Great Cave Offensive on seikkailupeli, jossa Kirby etsii aarteita. Löytämistään odottaa 60 aarretta.

Mainittakoon vielä, että peleihin ei pääse milloin tai miten tahansa. Sekä jännitys että haaste kasvaa matkan edetessä.

Pelin aikana selviää, että kun nielaisee vihollisen, saa käyttöönsä sen erikoiskyvyt. Väliällä Kirby sylkee pommeja, väliällä tulipalloja, riippuen täysin siitä, kenet hän on sattunut viemeksi nielemään. Jos haluaa tehdä pelistä oikein helpon, voi valita tietokoneen apuja. Silloin Kirby saa kaverin, joka auttaa vaaroissa. Jos käyttää aputoimintoa, niin voi varautua



Jos tähdet loistavat liian kirkkaasti, niin Kirby kiskaisee snorkkelin naamaan ja pulahtaa veteen.



siihen, että Kirby saattaa vaikuttaa vähän nössöltä.

Kun Kirby onnistuu tehtävässään, niin hän tanssii kahden muun Kirbyläläisen kanssa kuuluisan Kirby-tanssin.

Jos Kirbyn vatsa ei ole täynnä vihollisia ja aseita, niin hän voi nielaista ilmaa ja leijua kuin ilmapallo. Hyödyllinen taito, koska tasojen välillä saattaa olla leveitä kuiluja.

Loppujen loppuksi Kirby's Fun Packin kahdeksan peliä eivät eroa toisistaan kovin paljoa, mutta ne täydentävät toisiaan hienosti. Voisi sanoa, että yhdessä ne luovat yhden jättiläiskokoisen Kirby-pelin.

Fun Pack



Kirby saa vihdoin tasoitusta kaikista niistä löysistä ja puolihuolimattomasti kasatuista peleistä, joihin hänet on viime aikoina värvätty.

PALIKKAOSUUS PUUTTUU

Suosittelen mielelläni Kirby's Fun Packiä kaikille niille, joiden pelikirjastosta ei löydy ainuttakaan Kirby-peliä. Kyseessä on tasoloikka, jossa on kaikkea: seikkailua, taistelua ja haastetta. Vain palikkaosuus puuttuu. Ikävää, ettei Nintendo viitsinyt ujuttaa peliin arvoituksia, silloin Kirby's Fun Pack olisi ollut melkein nappipeli. Ei siinä nytkään mitään isompaa vikaa ole, minä ainakin tykkään pelata sitä. Ihmettelenpä vaan, kuka on keksinyt antaa sille niin ihmeellisen nimen. Mitä Kirby's Fun Pack muka on tarkoittavinaan? Pelin japanilainen nimi Star Kirby Super Deluxe on paljon fiinimpi ja osuvampi nimi.

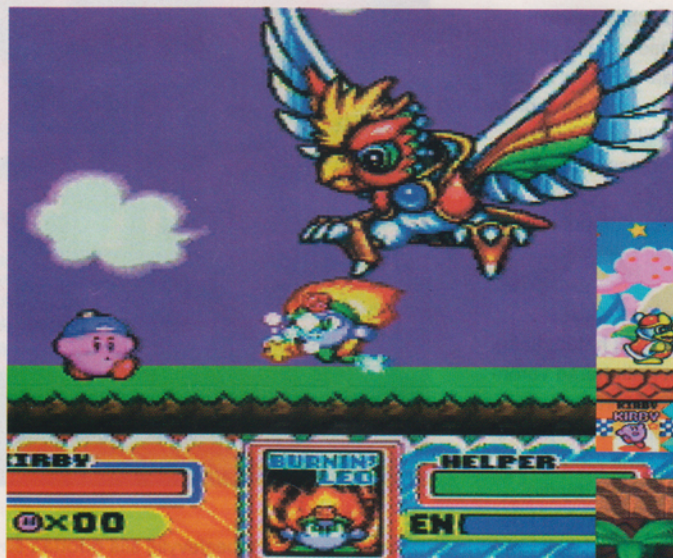
Loviisa 90

FANTSUA

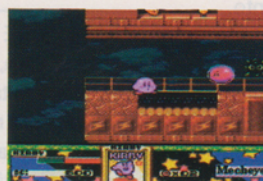
Vaikka Nintendo panostaakin kaikkensa tehdäkseen Nintendo 64:stä 90-luvun ykköskonsolin, niin vanhojen kumppaneidensa kanssa he osaavat vielä tehdä hyviä SNES-pelejäkin. Yksi esimerkki siitä on Donkey Kong Country 3, toinen esimerkki on Kirby's Fun Pack.

Koska Kirbyn aiemmat tasoloikat ovat olleet keskinkertaista kamaa, niin olin hämmästynyt pelatuani Kirby's Fun Packiä ensimmäisen kerran. Kyseessä on vaihtelevin, kaunein ja hauskon tasoloikka milloinkaan. HAL on sitäpaitsi saanut apua Shigeru Miyamotoilta.

Topi 91



Kirby's Fun Pack on täynnä kummallisia pomoja. Tässä yksi esimerkki.



GRAFIikka 92

Yksityiskohtaista ja värikästä. Monta söpöä pikkukahmoa.

TUNTUMA 88

Väiällä turhan helppo.

YHTEENSÄ

Ultimate Kirby Kombat.

ÄÄNET 89

Tarttuvaa Kirby-poppia.

HAASTE 91

Kahdeksan peliä kestää kauan.

90

LUONNE — Seikkailu
 JULKAISUJA — Crystal Dynamics
 VALMISTAJA — Silicon Knights
 JAKELU —
 MYYNNISSÄ — Tammikuu
 PELAAJIA — 1
 PELIMUISTI — Muistikortti
 MUUT KONEET —

Blood Omen:

Legacy Of

Pelin kamerakulma on sama kuin kolmessa neljästä Zelda-pelistä, eli toimintaa seurataan ylävaihtamalla. Valinta tuntuu luontevalta ja helpolta niille, jotka ovat tottuneet tämäntyyppisiin peleihin. Sen sijaan grafiikka ei saa osakseen ihastuneita huokauksia. Se ei ole mitenkään kelvotonta, mutta PlayStationin nykyisten pelien korkealle tasolle se ei yllä missään vaiheessa. Sen sijaan kiitosta voi jaksaa välisekvensseistä, jotka kuljettavat tarinaa eteenpäin sujuvalla tavalla. Välikuvat on renderoitu, ja tyyli on suunnilleen sama kuin Resident Evilissä.

Myös äänet ovat tässä pelissä huippuluokkaa.

Pelin sankarille käy kalpaten heti alkumetreillä, hän nimittäin kuolee. Ei hätää, käänne kuuluu tarinaan, ja kohta Kain herää verenhimoisena vampyyrina vanhan linnan synkässä holvissa. Siitä eteenpäin peli jatkuu koston merkeissä, ja pelin aikana joudutaan turvautumaan kaikkiin mahdollisiin "hyvän" vampyyrin erityiskykyihin. Erityiskykyihin kuuluu mm. taito muuntautua sudeksi, jossa hahmossa vaikeista esteistä selviää paljon helpommin. Enimmäkseen Kainin matka eri hahmoissa käy ilman että kukaan tulee häiritsemään edes asutetuilla alueilla. Kaikki kuolleet tietysti pelkäävät vampyyreita.

Mieleen kannattaa painaa nimet Mortanius (paha musta maagi), Vorador (julma olento, täysin omaa luokkaansa), Malek (yhdeksän tuomitun soturin suojelija) sekä Nupraptor. Viimeksimainittu on päätön soturi, jonka pään Kain mielellään saisi hyppysiinsä. Kaikki edellämainitut ovat matkan varrella vastaan tulevia hahmoja. He eivät aina anna itsestään ennakkovaroitusta, vaan saattavat ilmestyä yks kaks yllättäen. Yksi asia on kuitenkin varma: Kain ei lepää, ennen kuin saa kauan kaipaamansa verisen koston.

Koko pelin selvittäminen on kieltämättä kova haaste. Aina kun luulee olevansa loppusuoralla, niin ilmaantuu jokin uusi käänne, joka vie tarinaa eteenpäin. Pelin valmistajan mukaan peliaikaa ennen loppukuvia kerääntyä vähin-

Legacy of Kain on jotain niinkin harvinaista kuin toiminta-RPG PlayStationille. Perusteiltaan se muistuttaa Legend of Zeldaa,



mutta söpöjen pikkufiguurien ja harmittomien taikojen sijasta tarjolla on ämpärikaupalla verta ja paljon väkivaltaa

tään sata tuntia. Hopealevyllä siis odottaa sata jännittävää, toiminnantäyteistä ja mukausatempaavaa tuntia. Aika on rahaa, ja raha saa tällä kertaa kunnon vastineen. Kuten Kain sanoo: mikään ei ole ilmaista – ei edes kosto!

VAMPHYREITA JA VÄKIVALTA

Kuten tunnettua, minä kuulun niihin ihmisiin, jotka eivät voi vastustaa tämäntyyppisiä pelejä. Kauhun hauskaa, kuten myös jännittävät seikkailut. Legacy of Kain sekoittaa niitä maukkaaksi keitokseksi, jossa vampyyri nimeltä Kain seikkailee kauan kaipaamaansa kosta etsimässä. Lisäpisteitä ropisee siitä, että loppu vaikuttaa koko ajan olevan yhtä kaukana, koko ajan tuntuu siltä, kuin olisi pelissä vasta alkumetreillä. Kyseessä on suuri peli. Kokonaisuutta eivät heikennä myöskään makeat välisekvenssit, jotka on toteutettu parhaaseen Resident Evil -tyyliin. Lyhyesti ja ytimekkäästi kiteytettynä: Legacy of Kain on helvetin hyvä peli!

John 90

PITKÄ JA MAUTON

Legacy of Kainissa on monta hyvää puolta, mutta myös monta huonoa. Legacy of Kainin hyviin puoliin kuuluu ennen kaikkea se, että se on jumalattoman suuri. Kokeneet roolipelaajat pääsevät pelin alusta loppuun alle pelin valmistajan lupaamien sadan tunnin, mutta vähemmän kokeneille luvassa on tuntitolkulla enemmän television edessä istumista.

Ohjauksessa ei ole mitään mainittavampaa vikaa, eikä grafiikassakaan ole isompia valituksen aiheita. Legacy of Kain on hyvin tehty peli, mutta ei kuitenkaan virheetön.

Huonoihin puoliin kuuluu pelin älytön väkivalta. Älkää nyt vain luulko, että olen joku moralisti, mutta tuntuu siltä, että väkivaltaa on viljelty niin rutkasti jotta pelin puutteet jäisivät sen peittoon. Peli tuppaa usein käymään yksitoikkoiseksi, ja sitä peitelään neitosten verisellä lahtaamisella ja puolustuskyvyttömiin maalaisten silpomisella. Legacy of Kain on täynnä sensaationhakuista väkivaltaa, eikä sitä voi verrata esimerkiksi Resident Evilin elokuvaväkivaltaan. Legacy of Kain ei ole erityisen hyvä peli, ja mauttomiin väkivaltaisuuskiinkin kyllästyy.

Martti 82

Pelin valmistajan mukaan

peliaikaa ennen loppukuvia

kerääntyy vähintään sata tuntia.

Kain



Legacy of Kain vilisee ilkeämielisiä demoneja, jotka eivät muuta teekään kuin levittävät kuolemaa ja kauhua ympärilleen. Yllä olevat kuvat saavat puhua puolestaan.



Kain voi sekä juoda verta että muuttaa itsensä erilaisiksi eläinhahmoiksi. Välillä hän kohtaa eksistentiaalikriisin ja vetäytyy keskiaikaiseen jääkaappiinsa.

Aina silloin tällöin Kain joutuu laskemaan miekkansa ja käyttämään päätänsä.

GRAFIikka

Grafiikka on Ö.K.

80

TUNTUMA

Hyvä kamerakulma ja toimiva ohjaus.

81

YHTEENSÄ

Väkivaltainen toiminta-RPG.

ÄÄNET

Paljon puhetta ja mahtipontista musiikkia.

87

HAASTE

Haastetta riittää – pitkään.

88

85

Nordic Games

postimyynti

Palvelemme
Ma-Pe
9-18
La
10-14

SOITA NYT!
02-2101 311

Fax 02-2101 312

Puhelinlinjamme saattavat tilapäisesti ruuhkautua.
Soita uudelleen tai faksaa/postita tilauksesi.

**HYVÄ PALVELU-NOPEAT TOIMITUKSET-EDULLI-
SIMMAT HINNAT - ENITEN PELEJÄ**

3 PELIÄ POSTIKULUITTA

KESKUSYKSIKÖT

Jokaisessa paketissa mukana 2 demolevyä.

Sisältö:

CD1: Nights, Worldwide Soccer, Athelte Kings, Panzer
Dragon 2, Exhumed, Story of Thor, Three dirty Dwarfs
CD 2: Christmas Nights, Nights:n "jouluversio"



PERUS-PAKETTI

Keskusyksikkö + 2 demo-CD levyä, peliohjain, scartkaapeli, virtälähde
sekä vuoden takuu.

Norm.suos.hinta 1995,-

Nordic-hinta

1399,-

SÄÄSTÖ-PAKETTI

Keskusyksikkö + 2 demo-CD levyä, peliohjain, uusi "salainen pell,
scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden

takuu. Norm.suos.hinta 2549,-

Nordic-hinta

1499,-

TOIVE-PAKETTI

Keskusyksikkö + 2 demo-CD levyä, kaksi peliä (valitse itse, ei
kuitenkaan Nights+pad tai Virtua Cop 2 + gun), kaksi peliohjainta,
scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden

takuu. Norm.suos.hinta 3206,-

Nordic-hinta

2099,-

NORDIC-PAKETTI

Keskusyksikkö + kaksi demo-CD levyä, kaksi peliohjainta, kolme uutta
salaista" peliä, scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu.

Norm.suos.hinta 3699,-

Nordic-hinta

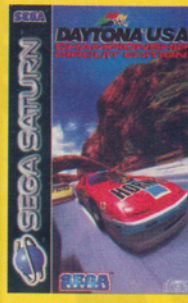
1799,-

Sinun Sega Saturn-myyjäsi!



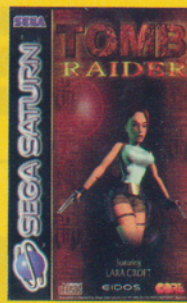
Tunnel B1

319,-



Daytona USA 2

319,-



Tomb Raider

319,-



NHL '97

319,-



Doom

319,-

USA-Tuonteja

Kaikki alla mainitut pelit vaativat
adapterin (169,-) tai Action Replay
(349,-).

Uutuuspelit, nyt varastossa!

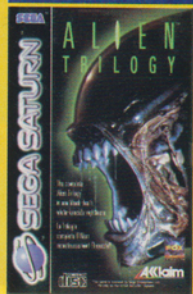
Alien Trilogy	449
Astal	319
Bases Loaded '96	229
Blackfire	229
Blazing Dragons	229
Center Ring Boxing	229
College Slam	229
Converter / adapter, Dattel	169
Creture Shock	649
Cyberia	229
Cyber Speedway	299
Dark Saviour	649
Decathlete	449
Die Hard Trilogy	409
Double Switch	319
Dragon Force	649
Gez	169
Ghen War	169
Gun Griffon	229
High Velocity	649
Horde	229
Impact Racing	229
Iron Man -XO	229
Iron Storm, bra strategispell	649
Last Gladiator Pinball	319
Mansion of H.Souls	229
Mortal Kombat 3 Ultimate	449
Myst	229
NHL Powerplay '96	649
Nights + controlpad	649
Off World Racing	169
Pebble Beach Golf	229
P.T.O.2	649
Road Rash	229
Romance of 3 Kingdom 4	479
Sim City 2000	229
Skeleton Warriors	449
Sonic 3D Blast	409
Starfighter	409
Street Fighter Alpha	449
Street Fighter Alpha 2	409
Theme Park	229
Toshinden Remix	229
Valora Valley Golf	449
Virtua Fighter Kids	229
Virtua Racing	169

Japanin-Tuonteja

Kaikki alla mainitut pelit vaativat
adapterin (169,-) tai Action Replay
(349,-).

Uutuuspelit, nyt varastossa

Chaos Patrol	169
Geobockers	139
Gunbird	139
Gundam	139
In The Hunt	169
Hattricks Heroes	99
Street Fighter Zero	169
Toshinden Remix	169



Alien Trilogy

319,-

Uutuuspelit, helmikuu

Crusader No Remorse	319
Die Hard Trilogy	319
FIFA Soccer'97	319
Legacy of Kain	319
Manx TT	319
Return Fire	319
Soviet Strike	319
Three Dirty Dwarfs	319

TARVIKKEET SATURN

Action Replay
Antennikaapeli
Battery Backup, 8 MEG
Peliohjain, turbo
Peliohjain, alkup.
Peliohjain, langaton 2kpl
Patsoli, Virtua Cop-pelien
RGB-Kaapeli
Langattomat padit + vastaanotin



S. Fighter A2

319,-

Uutuuspelit, nyt varastossa

Actua Golf	319	Hang On GP	319	Sega Rally	319
Alien Trilogy	319	Impact Racing	319	Shining Wisdom	319
Alone in the Dark 2	319	Iron Man	319	Sim City 2000	319
Athelete Kings	319	Hardcore 4x4	319	Skeleton Warriors	319
Baku Baku Animal	279	Highway 2000	319	Space Hulk	319
Battlemonsters	279	Horde	319	Street Fighter Alpha	319
Blam! Machinehead	319	Jewels of Oracle	319	Street Fighter Alpha 2	319
Blazing Dragons	319	Keio 2 Flying Squadron	319	Story of Thor 2	319
Bug	319	Lemmings 3d	319	Theme Park	319
Bug 2	319	Loaded	319	Thunderhawk 2	319
Casper	319	Magic Carpet	319	Tombraders	319
Chaos Control	319	Mansion of H.Souls	279	True Pinball	319
Command & Conquer	319	Mortal Kombat 3 Ultimate	319	Tunnel B1	319
Cyberia	319	Mystaria	319	Valora Valley Golf	319
Darius 2	279	NBA Action	319	Virtua Cop 2	319
Daytona Circuit Edition	319	Need for Speed	319	Virtua Cop 2 +gun	479
Destruction Derby	319	Nights + analog controlpad	479	Virtua Fighter 2	319
Die Hard Trilogy	319	Nightwarriors/Darkstalkers	319	Virtua Fighter Kids	319
Discworld	319	NHL Hockey'97	319	Virtua Golf	319
Doom	319	Panzer Dragon 2	319	Virtua On	319
Earthworm Jim 2	319	Pebble Beach Golf	229	Wing Arms	319
Euro'96 Football	319	Pro-Pinball	319	Wipe Out	319
Exhumed	319	Rayman	319	World Serie Baseball 2	319
Fighting Vipers	319	Road Rash	319	Worldwide Soccer'97	319
FI	319	Robopit	319	WWF: In your House	319
Guardian Heroes	319	Sea Bass Fishing	319		
Gun Griffon	319	Sega Ages	319		

ALE 199,-

NORMAALIHINTA 349,- - 449,-

Big Hurt Baseball
Cyber Speedway
D
Darius Gaiden
FIFA Soccer '96
Galactic Attack



Gex
Ghen War
Hi Octane
Mortal Kombat 2
NBA Jam TE
NFL Quarterback



Off World Racing
Revolution X
Rise 2 Resurrection
Shinobi X
Shockwave Assault
Slam & Jam



Street Fighter the Movie
Striker '96
Toshinden
Virtual Open Tennis
Victory Boxing
Virtua Racing



Virtual Hydlide
Wipe Out
Wrestlemania
X-Men





Tomb Raider 299,-



NHL '97 299,-



Destr. Derby 2 319,-

Sinun PlayStation-myyjäsi!

PLAYSTATION KESKUSYKSIKÖT



Uutuuspelit, helmikuu

Crusader No Remorse	299	Monster Trucks	299
Destruction Derby 2	319	Porsche Challenge	299
Jet Rider	299	Soul Edge	299
Int. Superstar Soccer DL	299	Suikoden	299
Kings Field	299	Tobal No.1	299
Legacy of Kain,	299	Twisted Metal 2	299

Pian ilmestyviä pelejä- varaa nyt jo niin et jää ilman!

Uutuuspelit, nyt varastossa

Atlas Power Soccer	299	Heberkes Poppitto	299	Resident Evil	299
Global	299	In the Hunt	299	Return Fire	299
In Trilogy	299	Int. Motocross X	299	Ridge Racer Revolution	299
Iron & Blood	299	Iron & Blood	299	Road Rash	299
Iron Man	299	Iron Man	299	Sampras Extreme Tennis	299
King of the Dragons	299	John Madden '97	299	Sim City 2000	299
Midpoint Tennis	299	Jumping Flash 2	299	Slam & Jam	279
Ninja Sword	299	Konami Open Golf	299	Soviet Strike	299
Purple Bobble	279	Mickey's Wild Adventure	299	Space Hulk	299
Racing Road	299	MK Trilogy	299	Star Gladiator	299
Realities of the Sword	299	Motortoon GP 2	299	Street Fighter Alpha 2	299
Resident Evil	319	Myst	299	Street Racer	299
Stalkers	299	Namco Museum vol.1	279	Supersonic Racers	299
Tennis Cup Tennis	299	NBA In the Zone	279	Tekken 2+demo	319
Destruction Derby	299	NBA Jam Extreme	299	Time Commando	299
Destruction Derby 2	299	NBA Live'97	299	Tombraders	299
Hard Trilogy	299	Need For Speed	299	Toshinden 2	299
Raptor	299	NHL Hockey '97	299	Total NBA '96	299
Samurai	299	Olympic Soccer	299	Track & Field	299
Samurai	299	Pandemonium	299	True Pinball	299
Samurai Jim 2	299	Panzer General	299	Tunnel B1	299
Sonic	299	PGA Golf '97	299	Victory Boxing	299
Sonic	299	Project Overkill	299	Virtual Golf	299
Sonic	299	Pro-Pinball	299	Warhammer	299
Sonic	299	Psychic Detective	279	Williams Arcade Classics	279
Sonic	319	Raging Skies	299	Wipe Out 2097	319
Sonic	299	Raiden Project	279	Worms	299
Sonic	279	Rayman	299	X-Com 2	299
Sonic	299	Re-Loaded	299		



PERUS-PAKETTI

Keskusyksikkö+demo-CD, peliohjain, scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu.

Norm.hinta 1595,- Nordic-hinta **1399,-**

SÄÄSTÖ-PAKETTI

Keskusyksikkö+demo-CD, uusi "salainen" peli, peliohjain, scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu. Norm.hinta 1995,- Nordic-hinta **1499,-**

TOIVE-PAKETTI

Keskusyksikkö+demo-CD, kaksi uutta peliä (valitse itse), kaksi peliohjainta, scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu. Norm.hinta 2495,- Nordic-hinta **2099,-**

NORDIC-PAKETTI

Playstation+demo-CD, kaksi peliohjainta, kaksi uutta "salaista" peliä, scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu. Norm.hinta 2695,- Nordic-hinta **1799,-**

SUURI MULTI-X -PAKETTI

Multi-X Playstation+demo-CD, peliohjain, 6 kpl uutta "salaista" USA-peliä, scart-kaapeli, RGB-kaapeli, scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu. Tällä koneella pystyt pelaamaan kaikkia Playstation-pelejä. Norm.hinta 4995,- Nordic-hinta **2799,-**

MULTI-PAKETTI

Multi-X Playstation+demo-CD, peliohjain, scartkaapeli, USA-peli jonka hinta on kork 279 mk (valitse itse), scart-kaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu. Tällä koneella pystyt pelaamaan kaikkia Playstation-pelejä. Norm.hinta 2595,- Nordic-hinta **2099,-**

Tarvitset myös RGB-kaapelin (139,-).

TILAUSKUPONKI

Osta väh. 3 peliä niin et maksa toimituskuluja!!!

Peli	Hinta	Vaihtoehtopeli	Hinta
1. _____		1. _____	
2. _____		2. _____	
3. _____		3. _____	
4. _____		4. _____	
5. _____		5. _____	
6. _____		6. _____	

Nimi: _____
 Osoite: _____
 Postinro: _____ Postitoimipaikka: _____
 Puhelin: _____ Alle 18v. holhoojan allekirj. _____

Kirjeen
posti-
maksu

Nordic Games
Postimyynti

PL 14
20 520 Turku



Multi-X PlayStation

Voit ostaa meiltä Multi-X koneen jolla pelaat sekä eurooppalaisia – että tuontipelejä.

Kaikki pelit toimivat riippumatta siitä mistä ne on ostettu.

Multi-X vaatii lisäksi RGB-kaapelin (139,-). Ylh. tarkemmat hintatiedot.

USA-Tuonteja

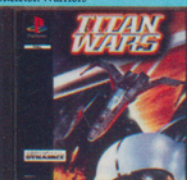
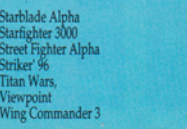
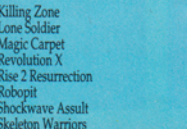
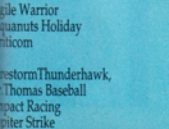
Iron & Blood	139	Shockwave Assault	139
Jet Moto	279	Skeleton Warriors	279
Jumping Flash 2	449	Space Griffin	139
Jupiter Strike	449	Star Gladiator	279
King of Fighters'95	139	Steel Harbringer	279
Kings Field 2	449	Street Fighter Alpha 2	279
Kings Field 3	449	Street Racer	279
Nascar Racing	449	Strike Point	449
NBA Live '96	449	Suikoden	449
NFL Gameday	449	2Extreme	449
NHL Faceoff '97	449	Tecmo Super Bowl	449
NHL Powerplay '96	449	Tecmo Deception	449
Ninja Gaiden	449	Tekken 2	279
Persona	449	Tempset X	449
Project Horned Owl	449	Tobal No.1	449
Raiden Project	449	Twisted Metal 2	449
Road Rash	209	View Point	139
Samurai Showdown 3	449	Zoop	139

Näin pystyt pelaamaan USA-pelejä:

Tarvitset RGB-kaapelin (139,-) sekä Boot-napin (35,-). Lisäksi keskusyksikön sarjanumero on oltava alle C5635.

Varmin vaihtoehto on tietysti Multi-X keskusyksikkö.

ALE 199,- Normaalihintaa 379,-



100 tyytyväistä postimyyntiasiakasta!

YÖS SUOMESSA

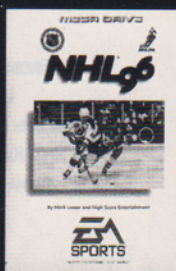
A KÄYTETTYJÄ TV-PELEJÄ

ALHAISET HINNAT • 3 PELIÄ POSTIKULUITTA • VUODEN TAKUU

Cool Spot 2

Normaalihinta 399,-

Hinta 169,-



NHL '96

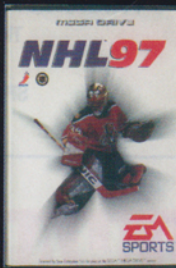
Normaalihinta 549,-

Hinta 199,-

Sonic 3D

Sonic-sarjan uusin ja paras peli. Todella hyvä peli joka sopii kaikenikäisille. Suosittelemme. Normaalihinta 449,-

Hinta 329,-



NHL '97

Suosituin lätkäpeli. Nyt ennätysedullisesti. Normaalihinta 399,-

Hinta 289,-

Vectorman

Normaalihinta 399,-

Hinta 169,-



Lion King

Yksi suurimmista ja parhaista Disney-peleistä. Normaalihinta 549,-

Hinta 169,-



Amerikkalainen NINTENDO 64



USA-version on vihdoinkin tullut!

Ellet jaksaa odottaa maaliskuuhun -97 asti - voit tilata sen meiltä nyt!



Super Mario 64



Pilot Wings 64



W. Gretzky Hockey



Wave Race



M K Trilogy



Cruisin USA



Star Wars



Killer Instinct Gold

Etsimme jälleenmyyjiä!

Yhteisö on erittäin merkittävä TV-pelien toimittaja

Yhteisö on yli 1100 eri nimikettä eri konsoli-

Yhteisö on yhteensä yli 20.000 TV-peliä varastossamme.

Yhteisö me pelejä sekä keskusyksiköitä/tarvikkeita m.m.

Yhteisö keille; Playstation, Saturn, Super Nes, Megadrive.

Yhteisö pelejä USA:sta kahdesti viikossa. Euroopasta

Yhteisö (Englannista) saamme pelejä päivittäin.

Yhteisö jälleenmyyjille on orma hintaluettelo joka ilmestyy kerran

Yhteisö listalta löytyy myös kaikki pian ilmestyvät pelit.

Yhteisö varsinkin kilpailukykyiset hinnat.

Yhteisö henkilömme on Tomas Eklund puh. 02-2101 311.

Pakettihinta:

Am. Nintendo 64, RGB/scart-kaapeli, virtaadapteri 110/220 v, peliohjain, ohjekirja sekä vuoden takuu.

Keskusyksikkö

Am. Nintendo 64, peliohjain, Stereo Av-kaapeli sekä vuoden takuu.

Hintatiedustelut soita.

Huom!

Suomalaisessa TV:ssä on oltava scartliitäntä jossa on RGB-in ominaisuus, muuten am. Nintendo 64 ej toimi!

Tarvikkeet:

Peliohjain 349,- Virta-adapteri 349,-
Muistikortti N64 269,- RGB/Scart-kaapeli 349,-

Hintatiedustelut soita

PUH 02-2101 311

Tarvikkeet N64



Peliohjain 349,-

Muistikortti 269,-



COPYRIGHTS:
Tavaramerkki Nintendon Kaikki oikeudet Pohjoismaissa omistaa Bergsala Gruppen Ab, joka on myös virallinen maahantuoja.
Tavaramerkki Segan, Sega Megadriven, Sega Saturnin kaikki oikeudet Suomessa omistaa Oy Ion Finland, joka on myös Suomen virallinen maahantuoja.
Tavaramerkki Playstationin kaikki oikeudet Suomessa omistaa Oy Computer 2000, joka on myös Suomen virallinen maahantuoja.

Street Fighter



RYU

- SPESIAALIT
- FIREBALL - ↓ ↘ → +P
 - HURRICANE KICK - ↓ ↘ ← +K (Ilmassa)
 - DRAGON PUNCH - → ↓ ↘ +P
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +K

- YHDISTELMÄT
- VACUUM FIREBALL - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P
 - VACUUM HURRICANE KICK - ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← +K



ADON

- SPESIAALIT
- Jaguar Kick - ↓ ↘ → +K
 - Jaguar Tooth - → ↘ ↓ ↘ ← +K
 - Jaguar Knee - → ↘ ↓ ↘ +K
 - Alpha Counter - ↓ ↘ ↓ +K

- YHDISTELMÄT
- JAGUAR ASSAULT - ↓ ↘ → ↓ ↘ ↘ +P, Paina P tai K
 - JAGUAR REVOLVER - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +K



CHUN LI

- SPESIAALIT
- FIREBALL - ← ↘ ↓ ↘ → +P
 - LIGHTNING KICK - Paina K
 - RISING SPIN KICK - Lataa, ↓ ↑ +K
 - SPLIT KICK - → ↘ ↓ ↘ ← +K
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +K

- YHDISTELMÄT
- POWER STORM - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P
 - THOUSAND BURST KICK - Lataa ← → ← → +K
 - SPINNING SHADOW KICK - Lataa ↘ ↘ ↘ ↑ +K



GUY

- SPESIAALIT
- BUSHIDO RUN - ↓ ↘ → +K, K
 - RISING SPIN KICK - ↓ ↘ ← +K
 - BUSHIDO LEAP - ↓ ↘ → +P, P
 - TURN PUNCH - ↓ ↘ ← +P
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +K

- YHDISTELMÄT
- BUSHIN RAGE - ↓ ↘ → ↓ ↘ +K
 - BUSHIN JUMP - ↓ ↘ → ↓ ↘ +P, P ∞



KEN

- SPESIAALIT
- FIREBALL - ↓ ↘ → +P
 - HURRICANE KICK - ↓ ↘ ← +K (Ilmassa)
 - DRAGON PUNCH - → ↓ ↘ +P
 - GROUND ROLL - ↓ ↘ ← +P
 - FAKE ROLL - ↓ ↘ → +Start
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +P

- YHDISTELMÄT
- RISING DRAGON DESTROYER - ↓ ↘ → ↓ ↘ +P
 - GOD OF DRAGON PUNCHES - ↓ ↘ → ↓ ↘ +K, K ∞



DHALSIM

- SPESIAALIT
- YOGA FIRE - ↓ ↘ → +P
 - YOGA FLAME - → ↘ ↓ ↘ ← +P
 - HIGH YOGA FLAME - → ↘ ↓ ↘ ← +K
 - YOGA TELEPORT - ← ↘ ↘ tai → ↓ ↘ +K, K, K (Ilmassa)
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +P

- YOGA INFERNO - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P
- YOGA STRIKE - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +K



GEN

- SPESIAALIT
- MANTIS STYLE - P, P, P
 - RISING KICK - → ↓ ↘ +K
 - RAPID PUNCH - P ∞
 - CRANE STYLE - K, K, K
 - ROLL ATTACK - Lataa ← → +P
 - WALL DIVE - Lataa ↓ ↑ +K
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +K

- YHDISTELMÄT
- FORWARD RUSH - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P
 - SLAP BARRAGE - ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← +P



SAKURA

- SPESIAALIT
- FIREBALL - ↓ ↘ → +P, P, P
 - DASHING DRAGON PUNCH - → ↓ ↘ +P
 - HURRICANE KICK - ↓ ↘ ← +K
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +P

- SPESIAALIT
- SUPER FIREBALL - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P
 - SUPER DRAGON PUNCH - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +K
 - SUPER SLIDE KICKS - ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← +K



ROLENTO

- SPESIAALIT
- PATRIOT CIRCLE - ↓ ↘ → +P
 - MEKONG DELTA ATTACK - ↓ ↘ ← +P, P
 - MEKONG DELTA ESCAPE - ↓ ↘ ← +K
 - MEKONG DELTA AIR RAID - P, P, P, P
 - STINGER - → ↓ ↘ +K, K
 - QUICK JUMP - ↓ ↑ K
 - ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↓ +P

- YHDISTELMÄT
- MINE SWEEPER - ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← +P
 - TAKE NO PRISONERS - ↓ ↘ → ↓ ↘ → +K

Alpha 2

PELIOPAS

Symbolit
 ← - Taakse ↓ - Alas K - Kick
 → - Eteenpäin ↑ - Ylös P - Punch ∞ - toista

ZANGIEF



SPESIAALIT

- SPINNING CLOTHESLINE - P, P
- SHORT CLOTHESLINE - K, K
- BANISHING PUNCH - → ↓ ↘+P
- SPINNING PILE DRIVER - 360°+P
- SIBERIAN BEAR CRUSHER - 360°+K (Kaukaa)
- SIBERIAN SUPLEX - 360°+K (Läh.)
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+K

YHDISTELMÄT

- FINAL ATOMIC BUSTER - 720°+P
- AERIAL RUSSIAN SLAM - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+P

CHARLIE



SPESIAALIT

- SONIC BOOM - Lataa, ←→+P
- FLASH KICK - Lataa, ↓ ↑+K
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+P

YHDISTELMÄT

- SONIC BREAK - Lataa, ←→←→+P, P ∞
- SOMERSAULT JUSTICE - Lataa, ↘ ↙ ↘ ↑+K
- CROSSFIRE BLITZ - Lataa, ←→←→+K



AKUMA

SPESIAALIT

- FIREBALL - ↓ ↘ ↙+P
- FLAMING FIREBALL - → ↘ ↙ ↘ ↙+P
- AIR FIREBALL - Hoppa, ↓ ↘ ↙+P
- DRAGON PUNCH - → ↓ ↘+P
- HURRICANE KICK - ↓ ↘ ↙+K (Ilmassa)
- ASHURA WARP - ← ↘ ↙ tai → ↓ ↘+K, K, K
- GROUND ROLL - ↓ ↘ ↙+P
- AIR ROLL ATTACK - ↓ ↘ ↙ ↘+P, P tai K
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+P

YHDISTELMÄT

- GREAT FIREBALL - → ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙+P
- GREAT DRAGON PUNCH - ↓ ↘ ↙ ↘+P
- AERIAL FIREBALL - Hyppyy, ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+P

BIRDIE



SPESIAALIT

- HEADBUTT RUSH - Lataa, ←→+P
- CHAIN GRAB - 360°+P
- BANDIT CHAIN - 360°+K
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+K

YHDISTELMÄT

- FLYING CHAIN GRAB - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+P tai K
- MEGA HEADBUTT RUSH - Lataa, ←→←→+P

ROSE



SPESIAALIT

- SOUL SPARK - ← ↓ ↘ ↙+P
- SOUL REFLECT - ↓ ↘ ↙+P
- SOUL THROW - → ↓ ↘+P
- SOUL SPIRAL - ↓ ↘ ↙+K
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+K

YHDISTELMÄT

- AURA SOUL SPARK - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙+P
- AURA SOUL THROW - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+P
- SOUL ILLUSION - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+K

SODOM



SPESIAALIT

- JITTE SLICE - ↓ ↘ ↙+P
- SHIRAHA CATCH - → ↓ ↘+K
- POWER BOMB - 360°+P
- CARPET BOMB - 360°+K
- TENGU WALK - ← ↘ ↙+K
- BACK ROLL - → ↓ ↘+P
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+K

YHDISTELMÄT

- MEGA JITTE SLICE - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+P
- MEGA POWER BOMB - 720°+P

SAGAT



SPESIAALIT

- HIGH TIGER SHOT - ↓ ↘ ↙+P
- LOW TIGER SHOT - ↓ ↘ ↙+K
- TIGER CRUSH - → ↓ ↘+K
- TIGER BLOW - → ↓ ↘+P
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+K

YHDISTELMÄT

- TIGER CANNON - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+P
- TIGER GENOCIDE - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+K
- TIGER RAID - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+K

M. BISON



SPESIAALIT

- PSYCHO SHOT - LATAA, ←→+P
- DOUBLE KNEE PRESS - Lataa, ←→+K
- DEMON STOMP - Lataa, ↓ ↑+K
- DEMON FLIGHT - Lataa, ↓ ↑+P, P
- TELEPORT - ← ↘ ↙ tai → ↓ ↘+K, K, K
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+K

YHDISTELMÄT

- KNEE PRESS NIGHTMARE - Lataa, ←→←→+K
- PSYCHO CRUSHER - Lataa, ←→←→+P

DAN



SPESIAALIT

- FIREBALL - ↓ ↘ ↙+P
- DRAGON PUNCH - → ↓ ↘+P
- GALE KICK - ↓ ↘ ↙+K
- ROLLING TAUNT - ↓ ↘ ↙ ↘+L+R
- ALPHA COUNTER - ↓ ↘ ↙+P

YHDISTELMÄT

- SUPER FIREBALL - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+P
- SUPER DRAGON PUNCH - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+K
- DESPERATION - ↓ ↘ ↙ ↘ ↙+K

Tobal No. 1

PELIOPAS

SYMBOLIT

H (High Attack) - ■

M (Medium Attack) - ▲

L (Low Attack) - ✘

P (Torjunta) - R1

FEI-PUSU

HEITOT

SURFACE SPIN - R1+▲

REVERSE SURFACE SPIN

- Taakse, R1+▲

AM SPIN

- vasemmalta, R1+▲

TWISTING NECK THROW

- Oikealta, R1+▲

TWISTING BODY TOSS

- Taaksepäin, R1+▲

HELL WHEEL - Taakse, Taakse,

R1+▲

REVERSE THROW

- Taakse, Taakse, Taakse,

R1+▲

BODY TOSS - Ylös, Ylös, R1+▲

TRIP SLAM - Eteen, Eteen, R1+▲

WINDMILL TOSS

- Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲

HYÖKKÄYKSET

DEMOLISHING ATTACK - Taakse+▲

FLYING FRONT KICKS



- Eteen, Eteen +▲, ▲

FALLING BODY LEG SWEEP - Taakse+✘, ✘

WHIRLWIND LEG - Kyykyssä+■

SPINNING WRAP UP - Juoksu, ▲

BACKHAND - Eteen+■

SPINNING HOOT KICK

- Eteen, Eteen +■

SPINNING JUMP KICK - Taakse+■

LOW FRONT KICK

- Eteen, Eteen+✘

SPRING KICK - Eteen+▲

BACKFLIP - selkä kohti

vastustajaa, ▲

BACKFLIP KICK

- Taakse, Taakse+▲

TWISTING LOW KICK

- Eteen+✘, ✘

CROUCHED MID-KICK

- kyykistyttyä, ▲

LEAPING DEMOLISHING KICK

- kyykistyttyä, Taakse+▲

CARTWHEEL KICK

- kyykistyttyä, Eteen+▲

2 PUNCHES, SPIN HOOK KICK - ■, ■, ■

2 PUNCHES, BACKFLIP - ■, ■, ▲

PUNCH, MID-KICK, SWEEP - ■, ▲, ✘

SLANT ROLL - Eteen, Eteen+✘

DOUBLE FLYING KICKS

- Eteen, Eteen+■

DROP KICK - Eteen+■

TORNADO HAMMER - Selkä kohti vastustajaa, ▲

RISING KNEE - Taakse+■

JUMPING SIDE KICK - Taakse, Taakse+■

SLIDING UPPERCUT - Taakse, Taakse+▲

SLIDING SIDE KICK - Ylös, Ylös +▲

tai Alas, Alas+▲

SPINNING MULE KICK - Eteen+▲

BACKHAND SWEEP - Eteen+✘ tai selkä kohti vastustajaa, ✘

SPINNING BACK KICK

- R1+■, ✘ tai ▲, ▲ tai ▲, ✘

SWEEP - R1+✘

2 PUNCHES, HIGH KICK - ■, ■, ■

PUNCH, 2 MID-KICKS - ■, ▲, ▲

2 PUNCHES, GUT PUNCH, AURORA SALUTE

- ■, ■, ▲, ▲

PUNCH, MID-KICK, SWEEP - ■, ▲, ✘

LOW KICK, 2 MID-KICKS - ✘, ▲, ▲

LOW KICK, MID-KICK, SPINNING BACK KICK

- ✘, ▲, ■

LOW KICK, MID-KICK, SWEEP

CHUJI-WU

HEITOT

SHOULDER THROW - R1+▲

BULLDOG

- Oikealta, R1+▲

ARM BREAKER

- vasemmalta, R1+▲

BODY TOSS

- Takaa, R1+▲

BODY PRESS

- Eteen, R1+▲

TRIP SLAM

- Eteen, Eteen, R1+▲

SIDE BODY TOSS

- Ylös, Ylös, R1+▲

ROLLING THROW

- Taakse, Taakse, R1+▲

REVERSE BODY PRESS

- Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲

NECK TOSS

- Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲



HYÖKKÄYKSET

TWO WIND SPIRAL - ■, ■, ■

DOUBLE SPINNING KICKS - R1+■

CRESENT KICK - Kyyky+■

DOUBLE FRONT KICKS

- kyykistyttyä, ▲, ▲

SPREAD BACKHAND

- Eteen+▲

BACKFLIP KICK - Taakse+▲

MULE KICK - Selkä kohti

vastustajaa, ▲

tai Eteen, Eteen+▲

BACKHAND

- Taakse+■ tai Alas+■

BACKFLIP - Taakse, Taakse+▲

BREAK DANCE KICK

- Taakse+✘ tai Alas+✘

LEG SWEEP - Eteen+✘

SLIDING LOW KICK - Juoksu, ✘, ✘

JUMPING SPIN KICK - Juoksu, ■

2 PUNCHES, GUT PUNCH - ■, ■, ▲

LOW KICK, MID-KICK - ✘, ▲, ✘

LOW KICK, 2 MID-KICKS - ✘, ▲, ▲

LOW KICK, SWEEP - ✘, ✘

MARY IVONSKAYA

HEITOT

ATOMIC DROP - R1+▲

POWER BOMB - Eteen, R1+▲

TWISTING NECK THROW

- Oikealta, R1+▲

ARM BREAKER - vasemmalta, R1+▲

SUPLEX - Takaa, R1+▲

PENDULUM - Eteen, Eteen, R1+▲

GIANT SWING

- Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲

BODY TOSS - Ylös, Ylös, R1+▲

ROLLING THROW - Taakse, Taakse, R1+▲

D.D.T - Taakse, Taakse, R1+▲

HYÖKKÄYKSET

DROP KICK - Eteen, Eteen+■

SOBAT - R1+■

KNUCKLE BOMB - Eteen+▲

RUSSIAN LARIAT - Taakse+▲

TORNADO HAMMER - Juoksu, ▲

RIGHT HOOK - Taakse+■

POWER LARIAT - Taakse, Taakse+▲

BOOT - Eteen, Eteen+▲



ANKLE KICKS - Eteen+✘

FAST BACKHAND

- kyykistyttyä, ▲

SWEEP - R1+✘

3 CHOPS - ■, ■, ■

PUNCH, BACKHAND, SWEEP - ■, ▲, ✘

EPON

HEITOT

SHOULDER THROW - R1+▲

FALLING SLAM

- Oikealta, R1+▲

ARM THROW

- vasemmalta, R1+▲

GERMAN SUPLEX

- Takaa, R1+▲

WHEEL THROW

- Taakse, R1+▲

FALLING ROTTED TREE

- Eteen, Eteen, R1+▲

FLIP THROW - Eteen, Eteen, Taakse,

R1+▲

BODY TOSS - Ylös, Ylös, R1+▲

ROLLING THROW - Taakse, Taakse, R1+▲

REVERSE SHOULDER THROW

- Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲

HYÖKKÄYKSET

AURORA RAIN - Eteen, Eteen+▲

AURORA SALUTE - Taakse+▲



HOM

HEITOT

- SPINNING POWER BOMB** - R1+▲
- TWISTING NECK THROW** - Oikealta, R1+▲
- ARM BREAKER** - vasemmalta, R1+▲
- BODY LIFT** - Takaa, R1+▲
- BRILLIANT SEVERE DRIVER** - Eteen, Eteen, R1+▲
- BODY TOSS** - Ylös, Ylös, R1+▲
- ROLLING THROW** - Taakse, Taakse, R1+▲
- D.D.T** - Ylös, Ylös, Taakse, R1+▲
- FLIP TOSS** - Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲



HYÖKKÄYKSET

- SHUT DOWN** - Alas, hyppy, R1
- SCREW PUNCH** - R1+■, ▲
- GURU GURU PUNCH** - ▲, ■
- HI HO HI HO** - Eteen, ✖, ✖
- MT. FUJI KICK** - Taakse+▲
- DISTANT ARROW DROP** - ▲, ▲
- MIXED FAST KICKS** - Eteen +▲, ▲
- SPINNING PUNCH** - Eteen, Eteen +■
- BACK FLIP** - kyykistyttyä, ▲, ✖, ✖, ✖, ▲
- SWEEP** - R1+✖
- 2 PUNCHES, Jump Kick** - ■, ■, ■
- PUNCH, MID-PUNCH, SWEEP** - ■, ▲, ✖
- 2 PUNCHES, GUT PUNCH, UPPERCUT** - ■, ■, ▲, ▲
- PUNCH, 2 GUT PUNCHES** - ■, ▲, ▲

ILL-GOGA

HEITOT

- POWER BOMB** - R1+▲
- BODY LIFT** - Takaa, R1+▲
- TWISTING NECK THROW** - Oikealta, R1+▲
- ARM BREAKER** - vasemmalta, R1+▲
- TRIP SLAM** - Eteen, Eteen, R1+▲
- ROLLING THROW** - Taakse, Taakse, R1+▲
- BODY TOSS** - Ylös, Ylös, R1+▲
- D.D.T** - Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲
- GIANT SWING** - Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲



HYÖKKÄYKSET

- WILD RUSH** - ■, ■, ■
- ROCK BUSTER** - Taakse +▲
- PUNCH, ROCK BUSTER, SHIN KICK** - ■, ▲, ✖
- DOUBLE LEFT HAMMER** - Eteen+▲, ▲
- MAD KICK** - ■, ✖, ■
- HEITORO RUSH** - ■, ✖, ✖, ✖, ■
- ROCK CRUSHER** - Taakse +▲, ■
- TAIL WHIP** - Taakse +■
- UPPERCUT** - Taakse, Taakse
- ▲ PUNCH** - RIGHT HOOK - Eteen+✖, ✖
- TAIL SWEEP** - R1+■, ✖
- PUNCH, SPINNING BACK KICK** - ■, ▲, ■

GREEN KUTZ

HEITOT

- BODY SLAM** - R1+▲
- HEAD SLAM** - Taakse, R1+▲
- CRANK SPIN** - Taakse, Taakse, R1+▲
- BODY TOSS** - Ylös, Ylös, R1+▲
- TRIP SLAM** - Eteen, Eteen, R1+▲
- NECK THROW** - Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲
- D.D.T** - Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲
- ARM BREAKER** - vasemmalta, R1+▲
- TWISTING NECK THROW** - Oikealta, R1+▲
- SUPLEX** - Takaa, R1+▲



- RIGHT BLASTER** - Eteen +▲
- BIG BEN** - Eteen +■
- ROYAL RORUSU** - Taakse, Taakse+▲, ▲

- SPINNING HIGH KICKS** - R1+■, ■
- RISING HIGH KICK** - Kyykky +■
- GUT PUNCH** - Taakse +▲, ▲
- LUNGING GUT PUNCH** - Taakse +▲, Eteen
- MIDDLE SPIN KICK** - Eteen, Eteen+▲
- LEAPING RIGHT BLASTER** - Selkä kohti vastustajaa, Eteen+▲
- FEINT SWEEP** - Taakse+✖, Eteen
- LUNGING BACKFLIP** - Selkä kohti vastustajaa, Taakse+▲
- SWEEP** - R1+✖, ▲
- PUNCH, GUT PUNCH, UPPERCUT** - ■, ▲, ▲
- 2 PUNCHES, HIGH KICK** - ■, ■, ■
- 2 PUNCHES, GUT PUNCH** - ■, ■, ▲
- PUNCH, GUT PUNCH, SWEEP** - ■, ▲, ✖
- 2 PUNCHES, CASUAL KICK** - ■, ■, ✖

HYÖKKÄYKSET

- CASUAL KICK** - Eteen + ✖

OLIEMS

HEITOT

- POWER BOMB** - R1+▲
- MOON DRIVE** - Oikealta, R1+▲
- ARM BREAKER** - vasemmalta, R1+▲
- KNEE SLAM** - Takaa, R1+▲
- KIENTAKKU BREAKER** - Taakse, R1+▲
- TRIP SLAM** - Eteen, eteen, R1+▲
- ROLLING THROW** - Taakse, Taakse, R1+▲
- BODY TOSS** - Ylös, Ylös, R1+▲
- GIANT SWING** - Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲
- D.D.T** - Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲



HYÖKKÄYKSET

- CUTTER HOOK** - Eteen +■
- SNIPER SHOT** - Eteen, eteen +▲
- TIGER THRUST** - Eteen +▲, ▲
- GAZERU UPPER** - Taakse +▲, ▲
- MACHINE GUN KNUCKLE** - Taakse, pidä +■, ■, ■, ■, ■
- BACKHAND** - Taakse, Taakse+■ tai Eteen, Eteen +■
- BACKFLIPS** - Selkä kohti vastustajaa, ▲, ▲, ▲
- LUNGING RIGHT HOOK** - Taakse, Taakse+▲
- SCREW KICK** - Juoksu, ▲
- SWEEP** - R1+✖
- JUMPING KNEE BASH** - kyykistyttyä, Taakse +▲
- 3 PUNCHES** - ■, ■, ■
- PUNCH, SPIN KICK** - ■, ▲
- 2 PUNCHES, CRESENT KICK** - ■, ■, ▲
- HEAD-BUTT** - kyykistyttyä, Eteen +▲

P O M O T

MUFU

HEITOT

- PILEDRIIVER** - R1+▲
- TWISTING NECK THROW** - Oikealta, R1+▲
- ARM BREAKER** - Oikealta, R1+▲
- SUPLEX** - Takaa, R1+▲
- TRIP SLAM** - Eteen, Eteen, R1+▲
- BODY TOSS** - Ylös, Ylös, R1+▲
- ROLLING THROW** - Taakse, Taakse, R1+▲
- D.D.T** - Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲
- GIANT SWING** - Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲

HYÖKKÄYKSET

- HANDSTAND KICK** - Taakse +■
- DOUBLE SMASH** - Eteen, ■, ■, ■, ■
- SIDE KICKS** - Taakse, ▲, ▲, ▲
- DOUBLE UPPERCUT** - Taakse, Taakse+▲
- SPREAD SMASH** - Eteen+▲
- SLIDING LOW KICK** - Eteen+✖, ✖, ✖
- MULE KICK** - Selkä kohti vastustajaa, ▲

- PIROUETTE KICK** - R1+■
- SWEEP** - R1+✖
- LOW KICK, HANDSTAND KICK** - ✖, ■
- WHACK A MOLE** - ■, ■, ■, ■
- GOOSE STEP** - ▲, ▲, ▲

SNORK

HEITOT

- POWER BOMB** - R1+▲
- TWISTING NECK THROW** - Oikealta, R1+▲
- ARM BREAKER** - vasemmalta, R1+▲
- SUPLEX** - Takaa, R1+▲
- BODY TOSS** - Ylös, Ylös, R1+▲
- ROLLING THROW** - Taakse, Taakse, R1+▲
- TRIP SLAM** - Eteen, Eteen, R1+▲
- GIANT SWING** - Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲
- D.D.T** - Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲

HYÖKKÄYKSET

- RIGHT HOOK** - Taakse +■
- SPINNING UPPERCUT** - Taakse +▲

- SITTING SMASH** - Eteen+▲

- (ja vielä ▲)
- BIG UPPERCUT** - Taakse, Taakse+▲
- LUNGING LOW PUNCH** - Eteen+✖, ✖
- POWER PUNCH** - R1 +■
- SWEEP** - R1 +✖
- 2 JABS** - ■, ■
- DOUBLE UPPERCUT** - kyykistyttyä, ▲

EMPEROR UDAN

HEITOT

- PILEDRIIVER** - R1+▲
- TWISTING NECK THROW** - Oikealta, R1+▲
- ARM BREAKER** - vasemmalta, R1+▲
- SUPLEX** - Takaa, R1+▲
- FLIP THROW** - Eteen, Eteen, R1+▲
- GIANT SWING** - Eteen, Eteen, Taakse, R1+▲
- ROLLING THROW** - Taakse, Taakse, R1+▲
- D.D.T** - Taakse, Taakse, Taakse, R1+▲
- Body Toss**

HYÖKKÄYKSET

- HOPPING SPINNING HOOK KICK** - Taakse+■
- SPINNING KICK** - Eteen+■, ■
- JUMPING BACKHAND** - Eteen+▲
- BACKFLIP KICK** - Taakse+▲
- (jalka painamalla ▲)
- FORWARD FLIP** - Eteen, Eteen +▲, ▲
- SHOULDER CHARGE** - Taakse, Taakse+▲
- Drop Kick** - Selkä kohti vastustajaa, ▲
- Spinning Backhand** - Selkä kohti vastustajaa, ■
- SWEEP** - Ylös+✖
- ALTERNATE SWEEP** - R1+✖
- LOW SHOULDER CHARGE** - Taakse, Taakse+✖
- LOW DROP KICK** - Eteen, Eteen +✖
- CHARGING BACKFLIP** - kyykistyttyä, ▲
- FLYING STOMP** - kyykistyttyä, Taakse +▲
- TURNING FLIP** - kyykistyttyä, Eteen +▲

Mortal Kombat

NOOB SAIBOT

SPESIAALIT
FIREBALL - ↘, LP
TELEPORT THROW - ↓, ↑
SELF PROJECTILE - →, →, HP



YHDISTELMÄT
 HP, HP, LP, HK
 LK, LK, LK, LK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (Askel taakse)
 ←, ←, →, HK
FATALITY 2 - (läheltä) ↓, ↓, ↑, S
BRUTALITY - HP, LK, LP, b, LK, HK, HP, LP,
 b, LK, HK
ANIMALITY - (läheltä) ←, →, ←, →, HK
FRIENDSHIP - →, →, ←, HP
BABALITY - ↘, →, →, LP
STAGE KILL - →, ↘, b

JOHNNY CAGE

SPESIAALIT
HIGH BALL - →, ↓, ←, HP
LOW BALL - ←, ↓, →, LP
SHADOW UPPERCUT - ↓, ↓, ←, HP
GREEN SHADOW KICK - ←, →, LK
RED SHADOW KICK - ←, ←, →, HK

YHDISTELMÄT
 HP, HP, LP, ↓+LP
 LK, LK, HK, LK, LK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) ↓, ↓, →, →, LP
FATALITY 2 - (läheltä) ↓, ↓, →, →, LK
BRUTALITY - HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK,
 HP, HP, LP, HP
ANIMALITY
 - (läheltä tai Askel taakse)
 ↓, →, →, HK
FRIENDSHIP - ↓, ↓, ↓, LK
BABALITY - →, ←, ←, HK
STAGE KILL - ↓, ←, →, →, HK

MK2 JAX

SPESIAALIT
AIR WAVE
 - (ilmassa) →, ↓, HK
WAVE - →, ←, HK
GRAB - →, →, LP (paina sitten LP)
SLAM - tavallisen heiton jälkeen HP,
 →+HK
GROUND SMASH - pitää LK 4 sekuntia
AIR GOTCHA - b (ilmassa)

YHDISTELMÄT
 HP, HP, HP, LP, ←+HP
 LK, LK, LK, HK, LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1
 - (läheltä) pitää LP →, →, → Päästä LP
BRUTALITY
 - HP, HP, b, HK, LP, LP, HP, b, HK, LK, HK, HP
FRIENDSHIP - ↓, ↓, ↑, ↑, LK
BABALITY - ↓, ↑, ↓, ↑, LK
STAGE KILL - ↑, ↑, ↓, LK

RAIN

SPESIAALIT
FIREBALL - ↘, HP
SPECIAL ROUNDHOUSE - ←+HK
LIGHTNING - ←, ←, HP

YHDISTELMÄT
 HP, HP, LP, HP
 HK, HK, LP, HP
 HK, HK, LK, HK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) →, →, ↓, HP
FATALITY 2
 - (Askel taakse) ↓, ↓, ←, →, HK
BRUTALITY
 - HP, HP, b, LK, HK, b, LK, HK, b, HP, LP
ANIMALITY - (läheltä) b, b, S, S, b
FRIENDSHIP - ↓, →, →, →, LP
BABALITY - →, ←, ←, HP

MK2 KUNG LAO

SPESIAALIT
SUPERMAN
 - (ilmassa tai maassa) ←, ←, →
HAT TOSS - ←, →, LP
SPIN - ↑, ↑, LK
DIVE KICK - (ilmassa) ↓+HK
TELEPORT - ↓, ↑

YHDISTELMÄT
 HP, ↓+LP, ↓+LP, ↓+LP
 LK, LK, HK, ←+HK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (seiso kaukana) pitää LP ←, →
 Päästä LP
BRUTALITY
 -HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LK, LK, b, HP
FRIENDSHIP - ←, ←, ←, ↓, HK
BABALITY - →, →, ←, ←, HK
STAGE KILL - →, →, →, HP

SCORPION

SPESIAALIT
SPEAR - ←, ←, LP
TELEPORT PUNCH
 - ↓, ←, HP
FLYING PUNCH - ↓, →, HP
AIR THROW - (ilmassa) b

YHDISTELMÄT
 HP, HP, ↑+LP
 HK, HK, LK, LK
 HP, HP, HK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (askel taakse) →, →, →, ←,
 LP
FATALITY 2 - ↓, ↓, ↑, HK
BRUTALITY
 -HP, HP, b, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
ANIMALITY
 - (läheltä) →, ↑, ↑, HK
FRIENDSHIP - (läheltä) ←, →, →, ←, LK
BABALITY - ↓, ←, ←, →, HP
STAGE KILL - →, ↑, ↑, LP

BARAKA

SPESIAALIT
SPARK - ↘, HP
SPIN - →, ↓, →, ←
 (paina sitten nopeasti ←)
SHREDDER - ←, ←, ←, LP
SWIPE - ←+HP

YHDISTELMÄT
 HP, HP, ←+HP, →+HP
 HK, HK, ←+HP, →+HP
 HK, HK, LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (Askel taakse) ←, →, ↓, →, LP
FATALITY 2
 - (Askel taakse) ←, ←, ←, HP
BRUTALITY
 - HP, HP, HP, LP, LP, b, HK, HK, LK, LK, b
ANIMALITY
 - (Askel taakse) pitää HP, →, ←, ↓, →
FRIENDSHIP - ↓, ↓, ↓, →, →, HK
BABALITY - →, →, →, HK
STAGE KILL - LK, S, S, S, S

MK1 KANO

SPESIAALIT
KNIFE TOSS - pitää b, ←, →
KNIFE TORNADO
 - ←, →, HP (monta kertaa HP)
CANNONBALL
 - pyöritä ohjainta 360 astetta

YHDISTELMÄT
 HP, HP, HP, HP
 LK, LK, HK, →+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) ←-↓-→, LP
BRUTALITY
 -HP, HP, b, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
BABALITY - ←, ←, ↓, ↓, LK
STAGE KILL - ←, →, →, b



RAYDEN

SPESIAALIT
LIGHTNING - ↘, LP
REVERSE LIGHTNING - ↓, ←, LP
SUPERMAN
 - (ilmassa tai maassa) ←, ←, →
SHOCKER
 - (läheltä) pitää HP 3 sekuntia
TELEPORT - ↓, ↑

YHDISTELMÄT
 HP, HP, LP, LP
 HK, HK, LK, ←+HK
 HP, HP, LP, →+HP

LOPETUKSET
FATALITY 1
 - (läheltä) pitää HP8 sekuntia
FATALITY 2
 - (läheltä) pitää LK3 sekuntia
 (paina sitten LK + b)
BRUTALITY
 - HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, b, b
ANIMALITY - (Askel taakse) ↓, →, ↓, HK
FRIENDSHIP - ↓, ←, →, HK
BABALITY - ↓, ↓, ↑, HK
STAGE KILL - ↓, ↓, ↓, HP

MK1 RAIDEN

SPESIAALIT
LIGHTNING - ↘, LP
TELEPORT - ↓, ↑
SUPERMAN
 - (ilmassa tai maassa) ←, ←, →

YHDISTELMÄT
 HP, ↓+LP, ↓+LP, ↓+LP
 HK, ←+HK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (Askel taakse)
 →, ←, ←, ←, HP
BRUTALITY
 4xHP, b, HK, HK, HK, b, LP, HP, HP
BABALITY - ↑, ↑, ↓, HK
STAGE KILL - ↓, ↓, →, HK



ERMAC

SPESIAALIT
FIREBALL - ↘, LP
TELEPORT PUNCH - ↓, ←, HP
LIFT - ←, ↓, ←, HK

YHDISTELMÄT
 LK, LP
 HP, HP, ←+LP, ←+HK, ←+LK
 HK, HK, LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1
 - (Askel taakse) ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, b
FATALITY 2
 - (läheltä) S, b, S, S, HK
BRUTALITY
 - HP, HP, LP, b, HK, LK, b, HP, LP, LK, HK
ANIMALITY - (Askel taakse) →, →, ←, LK
FRIENDSHIP - →, →, →, HP
BABALITY - ↓, ↓, ←, ←, HP
STAGE KILL - S, S, S, S, LK



Trilogy

PELIOPAS

Symbolit
 HP - High Punch
 LP - Low Punch
 HK - High Kick
 LK - Low Kick

b - Block
S - Juoksu

→ - Eteen
 ← - Taakse
 ↑ - Ylös
 ↓ - Alas

CLASSIC SUB-ZERO

SPESIAALIT
FREEZE - ↘, LP
SLIDE - ←+LP+b+LK
GROUND FREEZE - ↘, LK

YHDISTELMÄT
 ←+LK, ←+HK, →+HK
 HP, HP, ←+LK, ←+HK, →+HK
 HP, HP, ↓+LP, ↓+HP

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - (läheltä) ↓, ↓, ↓, →, HP
FATALITY 2 - (läheltä) ↓, →, →, HP
BRUTALITY - HP, LP, HP, b, LK, LK, HK, HK, HK, LP, HP, LP
BABALITY - ↓, →, →, HK
STAGE KILL - →, ↓, →, →, HP

SINDEL

SPESIAALIT
FIREBALL - →, →, LP
2 FIREBALLS - ←, ←, →, LP
AIR FIREBALL - ↓, →, LK
FLY - ←, ←, →, HK
SCREAM - →, →, →, HP

YHDISTELMÄT
 HK, HP, HP, ↓+HP
 HK, HP, HP, LP, ←+HK

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - (Askel taakse) S, S, b, S, b
FATALITY 2 - (läheltä) S, b, b, S+b
BRUTALITY - HP, b, LK, b, LK, HK, b, HK, LK, b, HK, LK, b, LP
ANIMALITY - (läheltä) →, ↑, ↑, HP
FRIENDSHIP - S, S, S, S, S, ↑
BABALITY - S, S, S, ↑
STAGE KILL - ↓, ↓, ↓, LP

SONYA

SPESIAALIT
RING TOSS - ↓, →, LP
LEG GRAB - ↓+LP+b
SQUARE WAVE PUNCH - →, ←, HP
UPWARD BIKE KICK - ←, ←, ↓, HK

YHDISTELMÄT
 HP, HP, ↑+LP
 HP, HP, LP, ←+LP
 HK, HK, ←+HK
 HK, HK, HP, HP, LP, ←+HP

LOPETUKSET
FATALITY 1
 - ←, →, ↓, ↓, SN
FATALITY 2 - (kaukaa) pidä
 S+b ↑, ↑, ←, ↓, Päästä S+b
BRUTALITY
 - HP, LK, b, HP, LK, b, HP, LP, b, HK, LK
ANIMALITY - (läheltä) pidä LP ←, →, ↓, →, Päästä LP
FRIENDSHIP - ←, →, ←, ↓, S
BABALITY - ↓, ↓, →, LK
STAGE KILL - →, →, ↓, HP



HUMAN SMOKE

SPESIAALIT
SPEAR - ←, ←, LP
TELEPORT PUNCH - ↘, HP
AIR THROW - (ilmassa) b

YHDISTELMÄT
 LK, LP
 HP, HP, HK, ←+HK
 HK, HK, LK, ←+HK
 HP, HP, ↑+LP

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - (Hyppy) →, →, ←, S
FATALITY 2 - (Kauempaa)
 S, b, S, S, HK
BRUTALITY
 - HP, HP, b, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK
ANIMALITY - (Askel taa) →, →, ←, HK
FRIENDSHIP - ↓, →, →, →, S
BABALITY - ←, ←, →, S
STAGE KILL - →, ↑, ↑, LP

CYRAX

SPESIAALIT
NET - ←, ←, LK
TELEPORT
 - (ilmassa tai maassa) →, ↓, b
CLOSE BOMB - pidä LK, ←, ←, HK
FAR BOMB - pidä LK, →, →, HK

YHDISTELMÄT
 HP, HP, HK, HP, HK, ←+HK
 HK, HK, ←+HK
 HP, HP, LP

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - ↓, ↓, ↓, ↓, HP
FATALITY 2 - (läheltä) ↓, ↓, →, ↑, S
BRUTALITY
 -HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP
ANIMALITY - (läheltä) ↑, ↑, ↓, ↓
FRIENDSHIP - S, S, S, ↑
BABALITY - →, →, ←, HP
STAGE KILL - S, b, S

NIGHTWOLF

SPESIAALIT
ARROW - ↘, LP
HATCHET UPPERCUT - ↓, →, HP
REFLECT GLOW - ←, ←, ←, HK
SHOULDER - →, →, LK
RED SHOULDER - ←, ←, →, HK

YHDISTELMÄT
 LK, HP, HP, LP, ↓, →, HP
 HK, HK, ←+HK
 HK, HP, HP, LP, HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) ↑, ↑, ←, →, b
FATALITY 2 - (hyppy) ←, ←, ↓, HP
BRUTALITY
 - HP, HP, HK, LK, LK, b, b, LP, LP, HP, HK
ANIMALITY - (läheltä) →, →, ↓, ↓
FRIENDSHIP - S, S, S, ↓
BABALITY - →, ←, →, ←, LP
STAGE KILL - S, S, b

REPTILE

SPESIAALIT
SPIT - →, →, HP
FAST FORCEBALL - →, →, HP+LP
SLOW FORCEBALL - ←, ←, HP+LP
SLIDE - ←+LP+b+LK
INVISIBILITY - ↑, ↓, HK
RUN AND ELBOW - ←, →, LK

YHDISTELMÄT
 HK, HK, ←+HK
 HP, HP, ↓+LP

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - (Askel taakse)
 →, →, ↑, ↑, HK
FATALITY 2 - (Hyppy) ←, →, ↓, b
BRUTALITY
 - HP, b, HK, HK, b, HP, LP, LK, LK, b, HP
ANIMALITY - ↓, ↓, ↓, ↑, HK
FRIENDSHIP - (läheltä) ↓, →, →, →, S
BABALITY - →, →, ←, ↓, LK
STAGE KILL - b, S, b, b

SEKTOR

SPESIAALIT
1 MISSILE - →, →, LP
2 MISSILES - ←, ←, →, LP
HOMING MISSILE - →, ↓, ←, HP
TELEPORT UPPERCUT
 - (ilmassa tai maassa) →, →, LK

YHDISTELMÄT
 HP, HP, HK, HK, ←+HK
 HK, HK
 HP, HP, ↓+HP

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (Kaksi askelta taa) LP, S, S, b
FATALITY 2 - (Hyppy) →, →, →, ←, b
BRUTALITY
 -HP, HP, b, b, HK, HK, LK, LK, LP, LP, LP, HP, b
ANIMALITY - (läheltä) →, ↓, ↓, ↑
FRIENDSHIP - S, S, S, ↓
BABALITY - ←, ↓, ↓, ↓, HK
STAGE KILL - S, S, S, ↓

SHEEVA

FIREBALL - ↘, HP
TELEPORT STOMP - ↓, ↑
GROUND POUND - ←, ↓, ←, HK

YHDISTELMÄT
 HP, HP, LP, HK, HK, LK, ←+HK
 HP, HP, LP, →+HP
 HK, HK, LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) pidä HK, ←, →, →
 Päästä HK
FATALITY 2 - (läheltä) →, ↓, ↓, →, LP
BRUTALITY
 - HP, LP, b, LK, HK, b, HK, LK, b, LP, HP
ANIMALITY - (läheltä) S, b, b, b, b
FRIENDSHIP - →, →, ↓, →, (odota) HP
BABALITY - ↓, ↓, ↓, ←, HK
STAGE KILL - ↓, ↓, ↓, →, LP

KUNG LAO

SPESIAALIT
HAT TOSS - ←, →, LP
DIVE KICK - (ilmassa) ↓+HK
SPIN - →, ↓, →, S
TELEPORT - ↓, ↑
1 PASS TELEPORT - ↓, ↓, ↑

YHDISTELMÄT
 LK, LK, ←+HK
 HP, LP, HP, LP, LK, LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (Askel taakse)
 →, →, ←, ↓, HP
FATALITY 2 - S, b, S, b, ↓
BRUTALITY
 - HP, LP, LK, HK, b, HP, LP, LK, HK, b, HP
ANIMALITY - (läheltä) S, S, S, S, b
FRIENDSHIP - (seiso kaukana) S, LP, S, LK
BABALITY - ↓, →, →, HP
STAGE KILL - ↓, ↓, →, →, LK

LIU KANG

SPESIAALIT
FIREBALL
 - (ilmassa tai maassa) →, →, HP
LOW FIREBALL - →, →, LP
DRAGON KICK - →, →, HK
BIKE KICK - pidä LK 5 sekuntia
RED BIKE KICK
 - pidä LK 5 sekuntia, ←, →

YHDISTELMÄT
 LK, LK, HK, LK
 HP, HP, b, LK, LK, HK, LK
 HP, HP, ←+LP

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - →, →, ↓, ↓, LK
FATALITY 2 - ↑, ↑, ↑, ↑, b+S
BRUTALITY
 - HP, LP, HP, b, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP
ANIMALITY - (Askel taakse) ↓, ↓, ↑
FRIENDSHIP - S, S, S, ↓+S
BABALITY - ↓, ↓, ↓, HK
STAGE KILL

KITANA

SPESIAALIT
FAN TOSS - (ilmassa tai maassa)
 →, →, HP+LP
FAN LIFT - ←, ←, ←, HP
SQUARE WAVE PUNCH - ↓, ←, HP

YHDISTELMÄT
 HP, HP, ←+HP, →+HP
 HK, HK, LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) S, S, b, LK
FATALITY 2 - (läheltä) ←, ↓, →, →, HK
BRUTALITY HP, HP, b, HK, b, LK, b, HP, b, HP, b
ANIMALITY - (Askel taakse) ↓, ↓, ↓, S
FRIENDSHIP - ↓, ←, →, →, LP
BABALITY - →, →, ↓, →, HK
STAGE KILL - →, ↓, ↓, LK



SUB-ZERO

SPESIAALIT
FREEZE - ↘, LP
SLIDE - ←+LP+b+LK
Ice Clone - ↘, LP
ICE SHOWER - ↘, HP
INFRONT ICE SHOWER - ↓, →, ←, HP
INBACK ICE SHOWER - ↓, ←, →, HP

YHDISTELMÄT
 HK, HK, ←+HK
 HP, HP, LK, HK, ←+HK

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - (Askel taakse) ←, ←, ↓, ←, S
FATALITY 2 - (läheltä) b, b, S, b, S
BRUTALITY
 - HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
ANIMALITY - (läheltä) →, ↑, ↑
FRIENDSHIP - LK, S, S, ↑
BABALITY - ↓, ↓, ←, ←, HK
STAGE - ←, ↓, →, →, HK

JAX

SPESIAALIT
MISSILE - ←, →, HP
2 MISSILES - →, →, ←, ←, HP
DASH PUNCH - →, →, HK
GOTCHA GRAB
 - →, →, LP (pidä LP)
GROUND POUND - pidä LK 3 sekuntia
BACK BREAKER: b (ilmassa)
REPEATED SLAMS: tavallinen heitto, HP

YHDISTELMÄT
 HK, HK, ↓+HP, HP, b, LP, ←+HP
 HP, HP, b, LP, ←+HP
 HK, HK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, b
FATALITY 2 - (seiso kaukana) S, b, S, S, LK
BRUTALITY
 - HP, HP, HP, b, LP, HP, HP, HP, b, b, HP
ANIMALITY - (läheltä) pidä LP, →, →, ↓, ↓, Päästä LP
FRIENDSHIP - LK, S, S, LK
BABALITY - ↓, ↓, ↓, LK
STAGE KILL - ↓, ↓, ↓, LP

KANO

SPESIAALIT
KNIFE UPPERCUT - ↘, HP
KNIFE TOSS - ↓, ←, HP
CHOKE - ↓, →, LP
AIR THROW - (ilmassa) b
CANNONBALL - pidä LK3 sekuntia
UPWARDS CANNONBALL - →, ↓, →, HK
PSYCHO CANNONBALL - →, ↓, →, LK

YHDISTELMÄT
 HK, HK, LK, ←+HK
 HP, HP, ↓+LP, ↓+HP
 HP, HP, HK, LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (Askel taakse) LP, b, b, HK
FATALITY 2 - (läheltä) pidä LP, →, ↓, ↓, →, Päästä LP
BRUTALITY
 - HP, LP, b, LP, HP, b, HK, LK, b, HK, LK
ANIMALITY - (läheltä) pidä HP, b, b, Päästä HP
FRIENDSHIP - LK, S, S, HK
BABALITY - →, v, ↓, ↓, LK
STAGE KILL - ↑, ↑, ←, LK

JADE

SPESIAALIT
BOOMERANG - ←, →,
UPWARD BOOMERANG
DOWNWARD BOOMERANG
 - ←, →, LK
RETURNING BOOMERANG
 - ←, →, →, LP
GLOW KICK - ↓, →, ↓
PROJECTILE SHIELD
 - ←, →, HK

YHDISTELMÄT
 HP, HP, ↓+LP, ↓+HP
 HK, HK, LK, B+HK
 HP, HP, ↓+LP, LK, ↓
 ←+LK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä)
 S, S, S, b, S
FATALITY 2 - (läheltä)
 ↑, ↑, ↓, →, HP
BRUTALITY
 - HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, b, b, HP, HK
ANIMALITY - (läheltä) ↓, ↓, →, →, LK
FRIENDSHIP - ←, N, ←, ←, HK
BABALITY - ↓, ↓, ↓, ↓, HK
STAGE KILL - ←, →, ↓, S



MILEENA

SPESIAALIT
Sai SHOT - (ilmassa tai maassa)
 pidä HP 2 sekuntia
TELEPORT KICK - →, → LK
ROLL - ←, ←, ↓, HK

YHDISTELMÄT
 HP, HP, ↑+HP, ↓+LP
 HK, HK, LK, ←+HK
 HP, HP, HK, HK, ↑+LK, ↑+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) ↓, ↓, ↓, →, LP
FATALITY 2
 - (seiso kaukana) ←, ←, ←, →, LK
BRUTALITY - HP, LP, LP, HP, b, HK, LK, LK,
 HK, b, HP, ↓+LP
ANIMALITY - (läheltä) ↓, ↓, ↓, →, HK
FRIENDSHIP - ↓, ↓, ←, →, HP
BABALITY - ↓, ↓, ↓, →, HP
STAGE KILL - ↓, ↓, ↓, LP

POMOT

GORO

SPESIAALIT
GRAB AND SMACK - →, →, HP
UPPERCUT - ↓+HP
THROW - (läheltä) →+LP
FIREBALL - ←, ←, ←, LP
SPIN - ←, ←, →, HK
ROAR - ↓, ↓, LK

KINTARO

SPESIAALIT
FIREBALL - ←, ←, →, HP
THROW - (läheltä) →+LP
UPPERCUT - ↓+HP
TELEPORT STOMP - ↓, ↑
GRAB SMASH - →, →, HP
ROAR - ↓, ↓, LK



KABAL

SPESIAALIT
SPIN - ←, →, LK
FIREBALL
 - (ilmassa tai maassa) ←, ←, HP
GROUND BLADE - ←, ←, ←, S

YHDISTELMÄT
 LK, LK, HP, HP, ↓+HP
 LK, LK, HP, HP, ↓+LP, ↓+HP
 LK, LK, HP, HP, HK, ←+HK
 LK, LK, HK, ←+HK

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - (läheltä) S, b, S, S, HK
FATALITY 2 - (Askel taakse) ↓, ↓, ←, →, b
BRUTALITY
 - HP, b, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP
ANIMALITY - (läheltä) pidä HP →, →, ↓, ↓, Päästä HP
FRIENDSHIP - S, LK, S, S, ↑
BABALITY - S, S, LK
STAGE KILL - b, b, HK

STRYKER

SPESIAALIT
TRIP - →, ←, LP
TOSS - →, →, HK
GUN - ←, →, HP
LOW GRENADE - ↓, ←, LP
2 LOW GRENADE - →, ↓, ←, LP
HIGH GRENADE - ↓, ←, HP
2 HIGH GRENADE - →, ↓, ←, LP

YHDISTELMÄT
 HK, HP, HP, ↓+LP
 HK, HK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) ↓, ↓, ↓, →, b
FATALITY 2 - (seiso kaukana) →, →, →, LK
BRUTALITY
 - HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK
ANIMALITY - (2 askelta taakse) S, S, S, b
FRIENDSHIP - LP, S, S, LP
BABALITY - ↓, ↓, ↓, →, ←, HP
STAGE KILL - →, ↑, ↑, HK

SMOKE (Cyber)

SPESIAALIT
SPEAR - ←, ←, LP
TELEPORT UPPERCUT
 - (ilmassa tai maassa) →, →, LK
AIR THROW - b (ilmassa)
INVISIBILITY - ↑, ↑, ↑, S

YHDISTELMÄT
 HP, HP, LK, HK, LP
 HP, HP, LP

LOPETUKSET:
FATALITY 1 - (seiso kaukana) ↑, ↑, →, ↓
FATALITY 2 - (Askel taakse) pidä b+S, ↓, ↓, ↓, ↑, Päästä b+S
BRUTALITY - HP, LK, LK, HK, b, b, LP, LP,
 HP, HP, b, b
ANIMALITY - (Askel taakse) ↓, ↓, →, b
FRIENDSHIP - (seiso kaukana) S, S, S, HK
BABALITY - ↓, ↓, ←, ←, HK
STAGE KILL - →, →, ↓, LK



SHANG TSUNG

SPESIAALIT
1 FIREBALL - ←, ←, HP
2 FIREBALLS - ←, ←, →, HP
3 FIREBALLS - ←, ←, →, HP
GROUND FIREBALLS - →, ←, ←, LK

YHDISTELMÄT
 HK, HP, HP, LP, ←+HK
 HK, HK, ←+HK

LOPETUKSET
FATALITY 1 - (läheltä) pidä LP, ↓, ↓, →, ↓, ↓, Päästä LP
FATALITY 2
 - (läheltä) pidä LP S, b, S, b, Päästä LP
BRUTALITY - HP, b, b, b, LK, HP, LP, LP, b, b, t
ANIMALITY - (Askel taakse) pidä HP S, S, S, Päästä HP
FRIENDSHIP - LK, S, S, ↓
BABALITY - S, S, S, LK
STAGE - ↑, ↑, ←, LP

KIELIKUVAT
 CYBER SMOKE - →, →, LP
 RAIN - S, b, LK
 JOHNNY CAGE - ←, ←, ↓, LP
 MK1 RAYDEN - ←, ←, →, S
 RAYDEN - ↓, ←, →, LK
 NOOB - →, ↓, ↓, ←, HK
 MK1 KANO - ohjaimella 360 ast. vast.p.
 KANO - ←, → b
 MK2 KUNG LAO - ←, ↓, ←, HK
 KUNG LAO - S, S, b, S
 JAX - →, →, ↓, LP
 MK2 JAX - ↓, →, ←, HK
 LIU KANG - ohjaimella 360 ast. myöt.p.
 BARAKA - ↓, ↓, LK
 CYRAX - b, b, b
 SEKTOR - ↓, ↓, ←, S
 MILEENA - S, b, HK
 KITANA - →, ↓, →, S
 JADE - →, →, ↓, N+b
 SCORPION - ↓, ↓, →, LP
 HUMAN SMOKE -
 REPTILE - S, b, b, HK
 ERMAC - ↓, ↓, ↑
 CLASSIC SUB-ZERO - b, b, S, S
 SUB-ZERO - →, ↓, →, HP
 SHEEVA - pidä LK, ↓, ↓, F, Päästä LK
 SINDEL - ←, ↓, ←, LK
 SONYA - ↓, S, LP, b
 KABAL - LP, b, HK
 GORO - ←, ←, ←, LK
 KINTARO - pidä LP3 sekuntia
 SHAO KAHN - ←, ←, →, HK
 MOTARO - →, ↓, ←, HP

SHAO KAHN

SPESIAALIT
HAMMER - ←, →, HP
FIREBALL - ←, ←, →, LP
PICK UP AND SLAM
 - (läheltä) →+LP
GRAB AND SMACK - →, →, HP
SHOULDER - ↘, LP
UPWARDS SHOULDER - ↘, HP
INSULT - ↓, ↓, LK
LAUGH - ↓, ↓, HK

MOTARO

SPESIAALIT
FIREBALL - →, ↓, ←, HP
TOSS - (läheltä) →+LP
SWEEP - ←+LK
GRAB AND SMACK - →, →, LP
TELEPORT - ↓, ↑

Voita FIFA '97

Arvomme kysymykseen oikein vastanneiden kesken yhden FIFA '97 -pelin, jonka voi saada PlayStationille, Saturnille, Mega Drivelle tai Super NES:lle.

**ENSI VUONNA
ELECTRONIC ARTS JUL-
KAISEE FIFA-SARJAN
PELIN KONSOLILLE,
JOLLE HE EIVÄT AIEM-
MIN OLE TEHNEET PELE-
JÄ. MIKÄ KONSOLI ON
KYSEESSÄ?**

1. Nintendo 64

2. M2

3. Pippin

FIFA '97



Kirjoita kysymyksen oikea vastaus, nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi postikortille, ja lähetä kortti helmikuun loppuun mennessä osoitteeseen:

**Super Power / FIFA-
kisa,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere**



Super Power 11-12/96:n Crash Bandicoot -kisan voitti Hannu Kiukkonen Kauhajoelta. Onnea voittajalle.

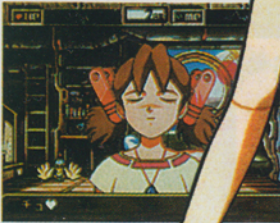
**JALKA
PALLO
KILPA
VOITA
FIFA '97**

RPG

Wonderproject J2

ENIX • NINTENDO 64

Enixin ensimmäinen Nintendo 64 -peli julkaistiin 22. marraskuuta, ja siitä tuli uuden konsolin ensimmäinen roolipeli ja ensimmäinen Nintendo 64 -peli, joka tekemiseen Shigeru Miyamoto ei osallistunut. Wonderproject J2 on jatkoa SNES:n Wonderproject



J:lle, joka julkaistiin vuoden 1994 loppupuolella, ja joka on yksi Enixin menestyneimpiä nimikkeitä.

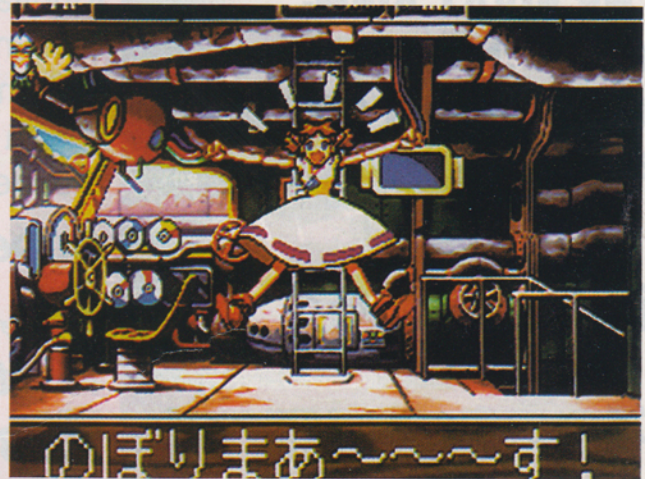
Edeltäjänsä tapaan Wonderproject J2 sijoittuu kaukaiselle saarelle, jossa robotit ja ihmiset elävät sulassa sovussa. Seikkailun sankari on Josette-tyttö kesyn robottilintunsa kanssa. Yhdessä he selvittävät miksi naapurisaaren asukkaat ovat käyttäytyneet niin kummallisesti viime aikoina.

Toisin kuin useimmissa muissa Nintendo 64 -peleissä, Wonderproject J2:n grafiikka on suurimmaksi osaksi kaksiulotteista. Peli näyttää piirretyltä elokuvalta, ja sitä pelataan osoittamalla ja klikkaamalla ruudulla näkyviä esi-

Nintendo 64:n ensimmäiset roolipelit ovat tulossa. Square on joutunut siirtämään Final Fantasy VII:n julkaisupäivää – taas.

Final Fantasy myöhässä

Square saattaa joutua siirtämään Final Fantasy VII:n julkaisua vielä myöhäisemmäksi. Vaikka pelin parissa työskentelee sata ihmistä, niin se ei ehdi valmiiksi tammikuun loppuun mennessä. Sen sijaan peli yritetään saada valmiiksi maaliskuuhun mennessä. Näin ainakin jos japanilaisiin pelilehtiin on uskominen. Squarelta ei huhuja vahvistettu suuntaan eikä toiseen.



neitä; metodi on sama kuin PlayStationin Discworldissä ja Broken Swordissa. Parempaa grafiikkaa ja musiikkia lukuunottamatta Wonderproject J2 muistuttaa hyvin paljon edeltäjänsä. Niin Enix kuin Nintendokaan eivät ole näyttäneet mitään mielenkiintoa pelin kääntämiseen englanniksi, joten ohi taitaa mennä.



Terra Phantastica

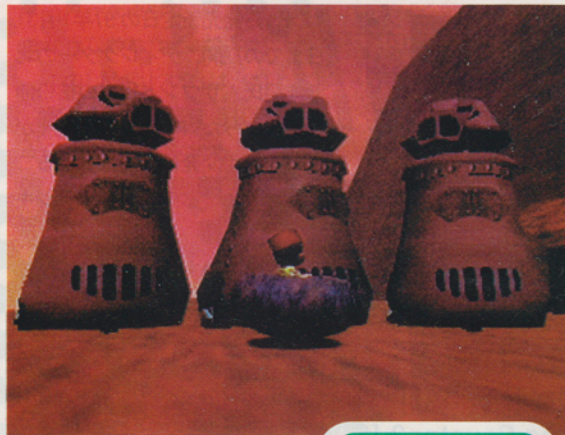
SEGA • SATURN



Terra Phantastica, joka tunnetaan myös nimellä Phantasy Earth, ei ole mitään sukua Phantasy Star-sarjalle. Segan uusin Saturn-RPG on klassista Master System- ja Mega Drive -sarjaa paljon strategiapainotteisempi, ja muistuttaa enemmän Enixin Ogre Battlea ja Konamin Vandal Heartsia. Vaikka pelissä ei

ole polygonin polygonia, siinä on silti kolmiulotteista syvyyttä, ja se näyttää hieman Dark Saviourilta. Alku- ja välikuvatkaan eivät ole renderoituja, vaan näyttävät enemmän piirretyltä elokuvalta.

Sega ei ole vielä päättänyt käännettäänkö peli englanniksi vai ei, mutta koska yhtiö on julkaissut lähes kaikki japaninkieliset roolipelinsä englanniksi, saattaa olla että myös Terra Fantastica tulee jossain vaiheessa.



Mother 3



sankari Ness. Mother 3 on tekstikomennoilla ohjattava roolipeli, joka eroaa melko paljon useimmista muista japanilaisista roolipeleistä.

Mother 3:n julkaisupäivää ei ole vielä kerrottu, eikä Nintendo ole kertonut edes tuleeko siitä kasetti- vai levykepeliksi. Huhut veikkaavat jälkimmäistä.

Dark Saviour on julkaistu

Tavanomaisten viivästysten jälkeen Segan Dark Saviour on vihdoinkin julkaistu USA:ssa, ja tänne se on tulossa helmikuun loppupuolella. Toivottavasti saamme tämän 32-bittisten parhaaksi roolipeliksi kehitetyn pelin arvostelun ensi numeroon.

Eniten roolipelejä Saturnille



Dark Saviour ei suinkaan ole ainoa lännessä julkaistava Saturnin roolipeli. Amerikkalainen Working Designs tekee yhteistyötä useiden japanilaisten pelitalojen kanssa. Tarkoituksena on julkaista niin monta englanninkielistä roolipeliä kuin vain mahdollista. Segan Dragon Force julkaistiin USA:ssa joulukuun lopulla, ja maaliskuussa tulee Sunsoftin Albert Odyssey, jota seuraa Segan pahasti myöhästynyt Magic Knight

Rayearth toukokuussa ja GameArtsin Lunar - Silver Star Story heinäkuussa. Euroopan julkaisupäivistä ei ole tietoa, mutta ainakin Dragon Force on tulossa.

RPG AMERIKASSA

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

HEI SUPO!

RPG-sivut ovat parasta koko Super Powerissa. Sitten kysymyksiä: 1. Käännettäänkö Secret of Mana 2? 2. Onko sitä odotellessa mitään hyviä toiminta-RPG-pelejä pelattavaksi? Haluan vielä sanoa, että Final Fantasy III ei ole vain kaikkien aikojen paras roolipeli, vaan myös kaikkien aikojen paras TV-peli!

Daniel

HEJ DANIEL!
Kiitos kehuista.

1. Square on laittanut Secret of Mana 2:n käänntöyön jäihin, joten näyttää siltä että peliä ei ikinä saada Amerikkaan eikä Eurooppaan.
2. Valitettavasti hyviä sellaisia on erittäin vähän. Seuraava suuri toiminta-RPG on myöhemmin tänä vuonna julkaistava Legend of Zelda 64. Sen lisäksi Squarella on tiemmä uusi Secret of Mana -peli tekeillä

PlayStationille. Toivotaan että Sony kääntää sen.

Topi

HEI TOPI!

Mahdatko tietää, onko Enixiltä tulossa Nintendo 64-pelejä, esimerkiksi uutta Dragon Questia. Haluaisin tietää myös, mitä pelejä Square aikoo tehdä Nintendo 64:lle.

Ape

HEI APE!

Enix on vahvistanut julkaisevansa Dragon Quest

VII:n Nintendo 64:lle, mutta koska, sitä ei ole paljastettu.

Square ei ole sanonut mitään muuta, kuin että he julkaisevat ensimmäiset Nintendo 64-pelinsä vasta vuonna 1998-

Topi

HEI TOPI!

Milloin Final Fantasy VII julkaistaan PlayStationille? Onko se parempi vai huonompi kuin muut Squaren pelit ja hakkaako se Mario64:n?

Alfred

HEI ALFRED!

Final Fantasy VII (joka jäänee nimeksi myös amerikkalaiselle versiolle) julkaistaan Squaren mukaan Japanissa tammikuussa ja Sony'n mukaan USA:ssa kesällä. Koska en ole vielä pelannut valmista versiota, niin en tiedä onko se parempi kuin edeltäjänsä, mutta uskottomasti hyvältä se kuitenkin vaikuttaa. Super Mario 64:ään sitä on vaikea verrata, koska kyseessä on kaksi täysin erityyppistä peliä.

Topi

Kärkilistat

SUPER POWER TOP 20

1. (6) Tomb Raider [PS, SAT]
2. (-) Donkey Kong Country 3 [SNES]
3. (1) Tekken 2 [PS]
4. (2) Crash Bandicoot [PS]
5. (4) NHL '97 [MD, SNES]
6. (3) Resident Evil [PS]
7. (5) Bust-a-Move 2 [PS, SAT]
8. (-) FIFA '97 [PS, SAT]
9. (-) NHL '97 [PS, SAT]
10. (9) Final Fantasy III [SNES]
11. (12) Nights [SAT]
12. (8) Soviet Strike [PS]
13. (11) Sega Rally [SAT]
14. (-) Sonic 3D [MD]
15. (-) Street Fighter Alpha 2 [PS, SAT]
16. (19) Zelda - A Link to the Past [SNES]
17. (-) Mortal Kombat Trilogy [PS]
18. (-) Daytona USA - CC Edition [SAT]
19. (-) Terranigma [SNES]
20. (7) Formula 1 [PS]



TOIVOMUSLISTA

1. (6) Legend of Zelda 64 [N64]
2. (1) Super Mario 64 [N64]
3. (14) Super Mario Kart 64 [N64]
4. (2) Final Fantasy VII [PS]
5. (7) Int. Superstar Soccer 64 [N64]
6. (4) Resident Evil 2 [PS]
7. (6) Castlevania X [PS]
8. (8) Rage Racer [PS]
9. (10) Virtua Fighter 3 [SAT]
10. (11) Soul Edge [PS]
11. (-) Porche Challenge [PS]
12. (9) Wave Race 64 [N64]
13. (-) Toshinden 3 [PS]
14. (20) Star Fox 64 [N64]
15. (12) Shadows of the Empire [N64]
16. (-) Yoshi's Island 64 [N64]
17. (14) Killer Instinct Gold [N64]
18. (-) Fighters Megamix [SAT]
19. (-) Mega Man 8 [PS]
20. (17) Metal Gear Solid [PS]



JAPANI

1. (-) Arc the Lad II [PS]
2. (-) Namco Museum vol. 4 [PS]
3. (-) Samurai Shodown III [SAT]
4. (7) Pocket Monster [GB]
5. (-) Rigelord Saga 2 [SAT]
6. (-) Arc the Lad [PS]
7. (-) Wipeout 2097 [PS]
8. (-) Lunar - Silver Star Story [SAT]
9. (-) Vandal Hearts [PS]
10. (-) Star Gladiator [PS]

USA

1. (-) Mortal Kombat Trilogy [N64]
2. (-) Tomb Raider [PS]
3. (-) NHL '97 [PS]
4. (-) Wave Race 64 [N64]
5. (-) Wayne Gretzky 3D Hockey [N64]
6. (-) Legacy of Kain [PS]
7. (-) Twisted Metal 2 [PS]
8. (-) Soviet Strike [PS]
9. (1) Super Mario 64 [N64]
10. (-) Nascar Racing [PS]

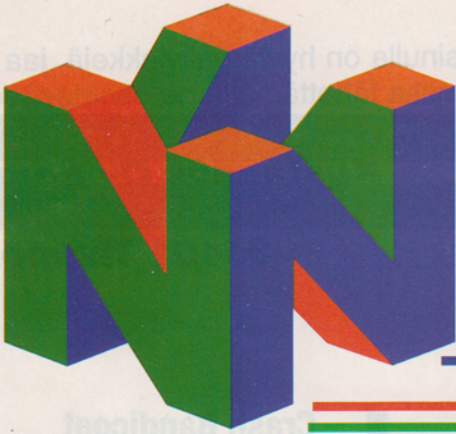
INTERNET

1. (2) Tekken 2 [PS]
2. (1) Super Mario 64 [N64]
3. (3) Nights [SAT]
4. (7) Virtua Fighter 2 [SAT]
5. (4) Crash Bandicoot [PS]
6. (5) Resident Evil [PS]
7. (-) Wipeout 2097 [PS]
8. (-) F1 [PS]
9. (-) Wave Race 64 [N64]
10. (-) Mortal Kombat Trilogy [PS, N64]

Lista © World Charts

1. (1) Super Mario 64 [N64]
2. (-) Wayne Gretzky 3D Hockey [N64]
3. (-) Legacy of Kain [PS]
4. (2) Pilotwings 64 [N64]
5. (-) Destruction Derby 2 [PS]
6. (-) King's Field II [PS]
7. (-) Deception [PS]
8. (6) Lufia II [SNES]
9. (-) Chronicles of the Sword [PS]
10. (4) NHL Face Off '97 [PS]

Lista perustuu Nordic Gamesin USA:sta ja Japanista tuotujen import-pelien listaan.



Nintendo 64:n pitkä odotus on pian ohi. Uusi superkone julkaistaan Euroopassa 1. maaliskuuta, ja ensi numerossa arvostelemme sen kolme ensimmäistä peliä.

INTENDO 64

Star Fox 64

JULKAISIJA _____ **Nintendo**
VALMISTAJA _____ **Nintendo**
LUONNE _____ **Shoot 'em up**
PELAAJIA _____ **1 - 4**

Star Fox 64 on Shigeru Miyamoton ja hänen tiiminsä seuraava suuri viimeistelyä vailla oleva projekti. Neljä vuotta vanhan SNES-pelin jatko-osa on tarkoitus julkaista Japanissa maaliskuun loppupuolella ja USA:ssa sekä Euroopassa kesän aikana.

Peli on paljon alkuperäistä monipuolisempi, ja siinä on useampia erilaisia kenttiä. Shigeru Miyamoto on sanonut, että pelin on tarkoitus muistuttaa science fiction -elokuva, ja sen takia pelissä on paljon välikuvia, joissa Fox-kettu, Slippy-sammakko, Peppy-kani ja Falco-haukka seikkailevat. Kasetilta löytyy myös erikoistehtäviä, joissa neljä pelaaja ohjaavat kukin eri eläinhahmoa. Silloin ruutu jaetaan samaan tapaan neljään osaan kuin Mario Kartissa, jotta kaikki näkisivät oman avaruusaluksensa.

Star Fox on ensimmäisiä Vibration Packin kanssa yhteensopivia Nintendo 64 -pelejä. Vibration Pack on ohjaimen asennettava lisälaite, joka täristää ohjainta joka kerran kun alus ruudulla saa osuman. Kuulostaa köyhältä, mutta katsotaan.



Doom 64

JULKAISIJA _____ **Williams**
VALMISTAJA _____ **Midway**
LUONNE _____ **Shoot 'em up**
PELAAJIA _____ **1**



Williams vahvisti uuden, 64-bittisen Doom-version ilmestymisen lokakuussa 1994. Yli kahden vuoden kehitystyön jälkeen peli on valmis julkaistavaksi USA:ssa keväällä. Midway on käyttänyt kuluneet kaksi vuotta varmistaakseen idin tyytyväisyyden ja luodakseen sarjan parhaan pelin. Lähes valmiista versiosta nappujen kuvien perusteella tavoitteet on saavutettu. Doom 64:ssä on noin 30 kenttää, joista 24 täysin uutta. Grafiikka on yksityiskohtaisempaa kuin yhdesäkään aiemmassa versiossa ja viholliset on animoitu paremmin. Uusia aseita ei juuri löydy ja kaksinpeliä ei ole.

Miten Doom 64 pärjää Turokia ja tulevaa Quake 64:ää vastaan, se jää nähtäväksi. Peli julkaistaan Euroopassa myöhemmin tänä vuonna.



Go! Go! Trouble Makers

JULKAISIJA _____ **Enix**
VALMISTAJA _____ **Treasure**
LUONNE _____ **Toiminta**
PELAAJIA _____ **1 - 2**



Wonderproject J2:n menestyksen jälkeen Enix on aloittanut uusien Nintendo 64 -pelien kehittelyn. Ainoa tähän mennessä paljastettu uutuuus on Go! Go! Trouble Makers, jonka on tehnyt sama joukkio, joka teki Guardian Heroesin Segalle.

Tiimin aiempiin tuotantoihin kuuluvat Konamin klassinen SNES-peli Castlevania IV ja Axelay, eli ammattitaitoa ainakin piisaa.

Go! Go! Trouble Makers on toimintaseikkailu, jonka grafiikka on toteutettu sekä polygoneilla että spriteilla. Enixin mukaan valmistettu peliä ei voi verrata mihinkään toiseen peliin.

Pelissä on myös kaksinpelimahdollisuus, mutta paljon sen enempää Enix ei ole suostunut uudesta tulokkaastaan kertomaan.

Go! Go! Trouble Makers julkaistaan Japanissa huhtikuussa.

tipstips

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

Super Power / Vinkit
Kustannus Oy Semic
PL 317

33101 Tampere

Wipeout 2097

PlayStation



UUSIA KOODEJA

Pelin latautuessa pidä pohjassa L1+L2+start+select. Tavallisten yhtiöiden tilalle tulee jänniä elukoita.

Piranha Teamilla pääsee pelaamaan kun päävalikossa pitää pohjassa Select + L1 + L2 ja näppäilee sitten Risti, Risti, Risti, Risti, Ympyrä, Kolmio, Neliö.

Phantom Classiin pääsee pelaamaan kun painaa päävalikossa pohjaan Select + L1 + L2 ja näppäilee Kolmio, Kolmio, Kolmio, Ympyrä, Ympyrä, Ympyrä.

Paina taukoa ja pidä pohjassa Select + L1 + L2. Seuraavat cheatit saa käyttöön omilla koo-deillaan:

MACHINE GUN — Neliö, Ympyrä, Risti, Neliö, Ympyrä, Risti, Kolmio.

LOPPUMATON ENERGIA — Kolmio, Risti, Neliö, Ympyrä, Kolmio, Risti, Neliö, Ympyrä.

LOPPUMATTOMAT ASEET — Risti, Risti, Neliö, Neliö, Ympyrä, Ympyrä, Kolmio.

LOPPUMATON AIKA — Kolmio, Neliö, Ympyrä, Risti, Kolmio, Neliö, Ympyrä, Risti.

Crash Bandicoot

PlayStation



HYVÄ KOODI

Näppäile seuraava koodi salasanavaliikkoon, niin pääset kaikkiin 32 kenttään, saat 2/2 avainta ja 26/26 timanttia:

Kolmio, Kolmio, Kolmio, Kolmio, Risti, Neliö, Kol-

mio, Kolmio, Kolmio, Kolmio, Neliö, Risti, Kolmio, Ympyrä, Kolmio, Kolmio, Kolmio, Ympyrä, Neliö, Kolmio, Risti, Risti, Risti, Risti.

Resident Evil

PlayStation



SALAINEN KAAPPI

Jos olet pelastanut kaikki hahmot ja henki vielä pihi-see, saat palkkioksi erikoisavaimen. Avain löytyy varusteista ja on erittäin käyttökelpoinen seuraavalla pelikerralla. Avaimella pääsee aiemmin lukittuun kaappiin, joka on suuren peilin huoneessa. Kaapista löytyy kaikenlaista mukavaa tavaraa...

Time Commando

PlayStation

KENTÄN VALINTA

Roman Empire — TSAEMSBH
 Japanese middle age
 — ITJBAHLQ
 European middle age
 — LWQYWHHS
 Wild west — JDCPRQIF
 Conquistadors — PECRKWGL
 Modern Wars — POZDVMMS
 Future — IREMPZMC
 Beyond time — CCSXXDBH



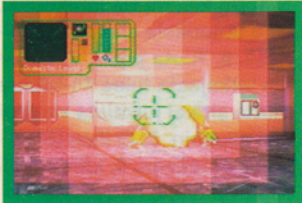


Panzer Dragoon Saturn

SPACE HARRIER

Mene konsolin muistivalikkoon (kun koneessa ei ole CD:tä) ja sieltä kielivalikkoon. Valitse saksa. Lataa Panzer Dragoon. Näppäile latauksen jälkeen otsikkoruudussa yhdistelmä:

Ylös, X, Oikea, X, Alas, X, Vasen, X, Ylös, Y, Z. Oikein mennyt koodi vahvistetaan lohikäärmeen kiljaisulla. Tämä koodi ei kuitenkaan toimi kaikissa peliversioissa.



Defcom 5 PlayStation

SALAINEN PELI

Mene VOS-terminaalissa Defence Systemsiin ja Communicatiiniin, ja sieltä Local Commsiin. Paina sitten kolmiota, niin pääset pilotettuun peliin.

Wave Race 64 Nintendo 64

HAHMOJEN VÄRIN VAIHTO

Jos haluat vaihtaa hahmojen väriä, mene pelaajavalikkoon. Pidä analogista tattia yläasennossa ja paina A-näppäintä.

Oikein mennyt koodi vaihtaa pelihahmon väriä.



Soviet Strike PlayStation

KENTÄN VALINTA

Tehtävä 2 — **GRANDTHEFT**

Tehtävä 3 — **GRONZNEY**

Tehtävä 4 — **THERNOBYL**

Tehtävä 5 — **CIVILWAR**

Urban Strike

Mega Drive

KENTÄN VALINTA

Tehtävä 2 — **CRSHW7T96JF**

Tehtävä 3 — **96BVZHBW4KW**

Tehtävä 4 — **NWRMJ74SHWC**

Tehtävä 5 — **L6V9DRPMK9T**

Tehtävä 6 — **GPTCZLWVZLZ**

Tehtävä 7 — **W7YZDMVZRMS**

College Slam Saturn

PARI HYVÄÄ KOODIA

Kätketyt joukkueet saa käyttöön kun näppäilee otsikkoruudussa: Vasen, Ylös, B, Ylös, Alas, Ylös, Oikea ja C.

Jos koodi on mennyt oikein, peliin ilmestyy koko joukko hauskoja ja ei niin hauskoja piilossa olleita joukkueita.

Pyöritä ohjaimen ohjausnapilla koko kierros Team Match -valikossa. Oikea koodi tuo käyttöön Whirlwind Optionin koko pelin ajaksi. Koodi ei toimi Tournament Modessa.

Worms Saturn

KAIKKI ASEET

Mene asevalikkoon ja tuppaa osoitin siihen missä ei voi tehdä valintoja, näppäile sitten: C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z. Oikein tehty koodi antaa käyttöön kaikki aseet, mukaan luettuna banaanimommit ja räjähtävät lampaat.

Bust-A-Move 2 Saturn

Jos olet selvittänyt koko Bust-A-Move 2:n, tunnetkin jo tämän koodin. Jos et, lue tarkkaan. Näppäile alkukuvan aikana: X, Vasen, Oikea, X.

Oikein tehty koodi palkitaan pelin lopun esityksellä sekä vapaalla Puzzle Moden kentän valinnalla.

Eartworm Jim 2 Saturn

Näppäile nämä koodit kun peli on tauolla. Onnistunut koodi näkyy heti.

TÄYSI ENERGIA — Vasen, A, Z, Y, Alas, A, Y, Alas.

YHDEKSÄN ELÄMÄÄ — Y, A, Oikea, Alas, Alas, A, Vasen, Oikea.

PLASMAPISTOOLI — C, A, Oikea, Oikea, Ylös, Alas, Ylös, Vasen.

KAKKOSPISTOOLI — Alas, A, Ylös, B, Oikea, Oikea, C, Oikea.

Pelikysymykset

Super Powerin peliasiantuntijat vastaavat lukijoiden visaisiin kysymyksiin osoitteessa: **Super Power / Lukijakysymykset, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere**

Haloo Super Power!

- Oletteko jo arvostelleet Super Mario 64:n? Paljonko se sai pisteitä? Jos ette ole arvostelleet sitä vielä, niin milloin?
- Paljonko 64DD tulee maksamaan?
- Kytetäänkö 64DD yhteen Nintendo 64:n kanssa vai onko se erillinen laatikko?
- Mikä on Toad japaniksi?

Lucca

Super Mario 64 arvostellaan seuraavassa Super Powerissa.

Hei Lucca!

- Super Mario 64 arvostellaan Super Powerin numerossa 3 / 97.
- Luultavasti 1000–1500 markkaa.
- 64DD kytetään yhteen Nintendo 64:n kanssa
- Kinopio.

SuPo



Hei SuPot!

- Tuleeko Crash Bandicootille jatkoa?
- Milloin Metal Gear julkaistaan PlayStationille?
- Milloin Soul Edge ilmestyy?
- Tuleeko Notre Damen kellonsoittajasta TV-peliä?

Fred

Hei Fred!

- Varmasti, mutta ei ennen vuotta 1998.
- Myöhemmin vuonna 1997. Konami ei ole vielä kertonut tarkkaa päivämäärää.
- Soul Edgen eurooppalainen versio Soul Blade julkaistaan kevään aikana.
- Kyllä, mutta mille konsolille, sitä ei ole vielä ilmeisesti päätetty.

SuPo

Hei!

- Onko Nintendo 64:n Golde-neye yhtä hyvä kuin Resident Evil?
- Onko Kirby Superstar sama peli kuin Kirby's Fun Pack?
- Mitä pelejä mainitsemiltani kaseteilta löytyy?
- Mitä tarkoittaa että 64DD on sekä lukeva että kirjoittava?
- Onko Mario Kart 64:ssä Battle Modea?

- Minne lupaamamme Street Fighter III -kuvat unohtuivat?
 - Minne Kirby's Air Riden tapah- tumat sijoittuvat?
- Kaikkien näiden kysymysten jäl- keen ansaitsette myös vähän ke- huja. Super Power on Suomen mielenkiintoisin ja kaunein lehti. Nintendo 64 on paras

Tässä se nyt tulee: kuva Street Fighter III:sta.

Hei!

- Ei ainakaan vaikuta siltä.
- Kyllä.
- Kuusi erityyppistä tasoloikkaseikkailua sekä kaksi bonuspeliä. Yhtäkään noista kahdeksasta pelistä ei ole julkaistu aiemmin.
- 64DD:n kirjoittavuus tarkoittaa sitä, että sen levykkeille voi myös tallentaa tietoa, mikä ei onnistu CD:llä eikä kasetilla. Nintendon mukaan tulossa on täysin uudentyypisiä pelejä.
- Kyllä, neljä pelaajaa yhtä- kaa.
- Niitä löytyy tämän nu- meron uutissivuilta.
- Kirby surffailee tähdellä. Kiitos koh- teliaisuksis- ta.

SuPo



Hei Super PLAY!

- Kuinka monta peliä Nintendo aikoo vielä tehdä Superille?
- Mikä oikein on Atlantis?
- Löytyykö aloittelijalle joku hyvä roolipeli SNES:lle?
- Onko Donkey Kong Country 3 samanlainen kuin kaksi edellistä osaa?
- Milloin Super Power on syntynyt?
- Onko olemassa joku RPG, jota olette pelannut, mutta jota ette ole päässeet loppuun asti?
- Miksei SNES:llä ole yhtä komean näköisiä autopelejä kuin Donkey Kong Country?

Marion kolmas veli

Hei!

- Tällä hetkellä meidän tietääksemme Nintendolla ei ole tekeillä ainuttakaan SNES-peliä.
- Atlantis on työmimi Nintendon tulevalle, 32-bittiselle, värinäyttöiselle kannettavalle pelikoneelle.
- Super Mario RPG.
- Kyllä, mutta parempi.
- Ensimmäinen numero ilmestyi huhtikuussa 1993.
- Olemme tuskailleet monen surkean roolipelin kanssa, joi- ta emme ole jaksaneet loppuun asti.
- Williams yritti Kyle Petty -kaahailulla, mutta peli oli huono.

SuPo

Hello Super Power!

- Miksi useimmat pelit julkaistaan PlayStationille ennen Sa- turnia?
- Omistan Saturnin ja ajattelin hankkia Nintendo 64:n, mutta te- levisiossani on vain yksi SCART- liitin. Huononeeko kuvan laatu jos kytken Saturnin tavalliseen antenniliitäntään?
- Milloin Saturnille tulevat Sega Touring Car ja Sega Rally 2?
- Tuleeko EA:lta näillä näkymin enää uusia lätkäpelejä Mega Drive- lla?
- Onko Saturnille tulossa uusia jääkiekkopelejä?
- Milloin Die Hard Trilogy ilmestyy Saturnille?
- Tuleeko Segalta 64-bittinen konsoli?
- Laittakaa lehteenne Saturn- demoCD!
- Laittakaa lehteen paljon lisää vinkkisivuja tai antakaa Pro's Corner takaisin!
- Super Power suosittelee -listan jokaisen pelin jälkeen on su- luissa joku numero, mistä on ky-

symys, kysyn vaan?

Magnus



Sega Touring Carin Saturn-versio ilmestyy syksyllä.

Päivää!

- Lainasin kaverilta Killer Instinctin soundtrackin Killer Cutsin ja pidin siitä. Saako sen jostain ilman peliä?
- Onko erillisiä soundtrackeja julkaistu muistakin konsolipeleistä?
- Tuleeko TIE-fighter jollekin Nintendon konsoleista?
- Oletteko arvostelleet yhtään Game Boyn Final Fantasy - Mystic Questin jatko-osaa?
- Verratkaapa Legend of Zelda 64:ää johonkin toiseen peliin.

Charlie

Päivää Charlie!

- Killer Cutsia ei löydy tavallista levykaupoista, mutta Killer Instinct -pelin mukana le- vyn saa kaupan päälle.
- Japanissa jokaisesta suositu- stusta pelistä julkaistaan erillisen soundtrack, mutta Suo- messa niitä on vaikea saada käsiinsä. Helpoiten löytää Donkey Kong Countrysta teh- dyn DK Jamsin ja Wipeout 2097: The Soundtrackin. Jos haluat tietää lisää, niin asiaan palataan myöhemmin tänä vu- onna Topin pelimusiikkiartik- kelissa.
- LucasArts on ollut Nintendo 64:ään niin tyytyväi- nen, että koneelle tulee lisää Star Wars -pelejä. TIE-fighter kuitenkin tuskin kuuluu kär- kijoukkoon.
- Mystic Questille ei ole jatko-osia.
- Pelin tuottaneen Shigeru Miyamoton mukaan peli muistuttaa hiukan Super Mario 64:ää, tosin grafiikka on yksi- tyiskohtaisempaa ja tarina täy- sin erilainen. Zelda on myös suurempi ja paljon vaativampi kuin Marion 64-bittinen seik- kailu.

SuPo

Wipeout 2097: The Soundtrack on pelien soundtrackeista kuuluisin ja paras.



MYYDÄÄN

SNES-peli Sim City 200,- Game Boy + 2 peliä + patterit 500,- Game Boy + 1 peli + patteri 300,- tai pelkät Game Boy -pelit KunFu Master ja Fortress of Fear 199,-/kpl.
puh: 019 - 720 392 / Jani Kopakkala

Atari Jaguar + peli White Men Can't Jump, hp. 500,-
Vaihdetaan ja myydään PS-pelit Tekken ja Striker 96, 150-200,-
Vaihto Total NBA 96 ja Twisted Metalliin.
puh: 0422-334441 / Joonas

Sega Mega Drive + 4 peliä: NHL 96, FiFa 96, F1 World Championship, Virtual Fighter 2. Hp. 1600,-
puh: 019 - 762 572 / Toni

PlayStationin PAL-pelejä. Myös vaihto tai ostan.
puh./fax: 08 - 552 1812

PlayStationin 50 pelin vinkit ja koodit, hp. 50,- (ovh. 70,-).
Vuoden -97 listat 25,-.
puh./fax: 08 - 5521812

Gameboy + valo + 2peliä (Ultima ja Garqoyles Quest) H. 200mk + pk
Puh: 019-6883266

Sega Mega Drive + 2 ohj. + 3 peliä, mm. Mortal Kombat. H. 1600,-
puh: 90 - 506 2448 / Marko

PS-pelit Reloaded 280mk ja Doom 170 mk. Yhteensä 400mk tai vaihto Command and Conqueriin.
puh: 851 4043 / Sami, Vantaa

Resident Evil, hp. 300,- tai vaihto NHL Face Offiin tai Doomiin.
puh: 049 - 296 521 / Esa, Reisjärvi

NES 8-bit Action Replay Pro 350,- (koodilaite + adapteri) sekä Game Genie 100,- (koodilaite).
puh: 06 - 453 6057



OSTETAAN

Sega Saturn -pelejä + demoja. Maksan 0-150 mk/kpl + kulut.
Seppo, P. Irmantie 3 C 35 Oulu 56 90560
puh./fax: 08 - 554 1930, GSM: 040 - 515 3738

SNES-peli Final Fantasy 2
puh: 02 - 438 5084 / Jussi, E-mail: JUSSIL@icenet.fi

VAIHDETAAN

PlayStationin PAL-pelejä, mm. Discworld, Fade to Black, NHL 97 ja monta muuta. Myös myynti.
puh./fax: 08 - 552 1812

PS-pelit Wipeout 2097 ja Tekken 2 peleihin Tomb Raider ja Fade to Black.
puh: 09 - 324 038 / Kim

PS-peli Tekken 2 Supersonic Racersiin.
puh: 05 - 379 2217 / Jiri

Keräilijä ostaa ja vaihtaa Sony PlayStation PAL-pelejä.
puh: 08 - 552 1812 / Jukka K. PL26, 90551 Oulu

Saturn-pelit Nights, Tomb Raider, Panzer Dragoon 2,

VHS-videon Ghost in the Shell esim. Sega Rallyyn, Exhumed ym.

puh: 040 - 588 7800 / Chrisse

SNES-peli NHL 96 (PAL) sinkoon + 6 peliä tai Toy Storiin.
puh: 016 - 520 147

PlayStation-peli NHL 97 Resident Evilin tai FiFa 97.
puh: 019 - 735 386

SNESin Donkey Kong Country 2 Killer Instinctiin tai Super Mario 2:een tai Secret of Evermoreen.
puh: 019 - 735 386

Tämä on Super Powerin lukijoille ilmainen osto- ja myynti-ilmoituksille varattu palsta. Ilmoituksia julkaistaan saapumisjärjestyksessä, eikä niitä luvata julkaistavaksi missään tiettyssä numerossa. Kirjoittakaa ilmoitusteksti huolellisesti, jotta lehteen painettavaan ilmoitukseen ei pääse virheitä. Lähettäkää ilmoituksenne POSTIKORTILLA osoitteeseen:

**Super Power /
Lukijailmoitukset,
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere**

NINTENDO 8 - BIT SUPER NINTENDO GAMEBOY

PUOLEN KUUN PELIT KY

MEGADRIVE SATURN PLAYSTATION

PL 26, 90571 OULU

PUH: 08 - 555 6587

AVOINNA ARKISIN 10-19, LAUANTAISIN 12-15.

PLAYSTATION

Laitepaketti, Demo-CD 1495

SEGA MEGADRIVE:

SUPER NINTENDO:

FIFA Soccer 97	329,-	Donkey Kong Country 3	449,-
NBA Live 97	329,-	Megaman X3	499,-
Mortal Kombat 3	329,-	NHL Hockey 96	199,-
NHL Hockey 97	299,-	NHL Hockey 97	429,-
Pocahontas	369,-	Smurffit II	499,-
Sonic 3D	349,-	Ultimate MK 3	499,-
Worms	329,-	SNES - peleissä SF - ohjeet	

NINTENDO 64 - TULEE PIAN!

**Varaa omasi ajoissa viralliselta
Nintendo - myyjältäsi!**

PLAYSTATION

Andretti Racing	329,-
Blam Machine Head	349,-
Command & Conquer	369,-
Crash Bandicoot	349,-
Dark Stalkers	349,-
Destruction Derby 2	349,-
Die Hard Trilogy	349,-
Final Doom	349,-
Formula 1	349,-
Motortoon Grand Prix 2	349,-
NHL Face Off 97	349,-
NHL Hockey 97	299,-
Return Fire	349,-
Sim City 2000	349,-
Soviet Strike	349,-
Supersonic Racers	349,-
Tekken 2	349,-
Tomb Raider	349,-
Tunnel B1	349,-
WipEout 2097	349,-
Toimituskulut 45,- / lähetyk	

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!

ETSIMME MYÖS JÄLLEENMYYJIÄ!



Nintendo 64

Superkone saapuu Eurooppaan 1. maaliskuuta. Samaan aikaan ilmestyvät pelit *Super Mario 64*, *Pilotwings 64* ja *Star Wars – Shadows of the Empire*. Ensi numerossa arvostelemme kaikki uudet pelit, kerromme koneen historiasta ja katsomme mitä tulevaisuus tuo tullessaan.

MUKANA MYÖS NAMCON UUTUUDET SOUL BLADE, RAGE RACER JA TEKKEN 3. ARVOSTELTAVINA COOL BOARDERS, DARK SAVIOUR, 2 XTREME, JET RIDER, VIRTUA FIGHTER MINI, TWISTED METAL 2, ROAD RAGE JA MONTA MUUTA.

Numerossa 3 / 97

UUSI, MAHTAVA NINTENDO 64 ON LASKEUTUMASSA...

Kaikkia pelejä voit
kokeilla ennen
ostopäätöstä.
Tervetuloa!

**POISTO
KORI**

Poistamme
pelejä uutuuksien
tieltä alk.

195,-

Soita tai tule
käymään ja
tekemään tosi-
löytöjä.

**STAR
GAMES**

(09) 584 00124

Eerikinkatu 42, 00180 Helsinki

E-mail: stargames@stargames.inet.fi

1995,-

Kun varaat
Nintendon heti,
lähetämme sen
sinulle posti-
kuluitta!

Varmistat samalla, että olet
ensimmäisten joukossa
pelaamassa uutuutta!

Tule
testamaan
pelit paikan
päällä!



GAME HOUSE

Sega Saturnin hinta on kohoamassa, mutta meiltä saat sen vielä vanhaan hintaan rajoitettu erä !

vain !

1695,-

Se on Iso ja Sininen



SEGA SATURN™ SEGA SATURN™

Myös seuraavat pelit tarjouksessa niin kauan, kuin pelejä riittää !

vain !/ kpl

149,-

GAME HOUSE



Theme Park Huvipuiston rakennus.



Road Rash Prätkäajoa ja naapuria kettiingillä selkään.



Magic Carpet Toiminta/Seikkailu taikamatolla lentäen.

Tampere
33100
Rautatienkatu 18
p.03-223 1333
F.03-223 1334

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

Muista, että jotkut tuotteet ovat Joy Boy Clubilaiselle edullisempia !!