

EXTREME G - NOPEAMPI KUIN WIPEOUT?

Numero 6 1997 • Hinta 27:-

SUPER POWER

PlayStation • Nintendo 64 • SNES • Game Boy • Mega Drive • Kolikkopelit

TOKYO GAME SHOW

Castlevania 64 • Tekken 3
Super Street Fighter Collection
Ghost in the Shell • Metal Gear Solid
Project Sonic • Last Bronx

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Kaikkein paras jalkapallopele

BLAST CORPS

Hävittää kaiken

Street Fighter III



www.semic.fi
semic

Nintendo 64



NINTENDO⁶⁴



Kuumaan hintaan!

1295,-
~~1.995,-~~

Valmistaudu kokemaan videopelien tulevaisuus. Nintendo 64 on maailman ensimmäinen oikeasti 64-bittinen videopeli, joka pystyy luomaan erittäin aidon ja uskomattoman hienon 3D-ympäristön. Nintendo 64 on täysin ylivoimainen muihin videopelisiin verrattuna, joka mahdollistaa teknisesti entistä paremmat ja laajemmat pelit.

Erityisesti Nintendo 64 varten suunniteltu 64-bittinen Risc-prosessori mahdollistaa kaikki seuraavat ominaisuudet:

- Tri Linear Mip Map Interpolation
 - Anti-Aliasing
 - Unparalled memory speed
 - Real-time Z-buffering
 - Meadiarisc architecture
 - Wavv table synthesis sound
 - 32-bit color palette
- Myyämme laite on Euro-versio. Pakettiin kuuluu itse laite, peliohjain ja tarvittavat kaapelit

Sony PlayStation

Sisältää Sony PlayStationin, kaksi peliohjainta, muistikortin, Demo CD:n, scart-liitännän, virtakaapelin ja kuuden kuukauden takuun.



Tehokkain 16 bittinen pelikone. Ehdottomasti laajin valikoima pelejä.

- 32 bittinen RISC-prosessori
- 16 MB RAM muistia
- 8 MB V-RAM muistia
- 4 MB ROM muistia
- 4 MB muistia äänelle
- 16,7 miljoonaa väriä.



Paketti 1:
Sony PlayStation, Demo CD, scart-liitäntä, peliohjain, virtakaapeli ja kuuden kuukauden takuu.

Paketti 2:
Sony PlayStation, kaksi peliohjainta, muistikortti, Demo CD, scart-liitäntä, virtakaapeli ja kuuden kuukauden takuu.

Paketti 3:
Sony PlayStation kaksi peliohjainta, muistikortti, Demo CD, kantolaukku, peli, scart-liitäntä, virtakaapeli ja kuuden kuukauden takuu.

995,- 1295,- 1495,-

Sega Saturn

Uskomattoman edulliseen hintaan!

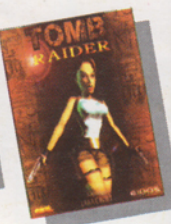
Paketti 1:
1295,-
~~1495,-~~

Sisältää itse laitteen, peliohjaimen, scart-liitännän, virtakaapelin ja kuuden kuukauden takuun.



Paketti 2: 1695,-
~~2233,-~~

Muuten sama kuin paketti yksi, mutta mukaan tulee kaksi huippupeliä. Maaliskuussa pelit olivat Tomb Raider ja Sega Rally. Soita ja tarkista myynnistämme, mitkä pelit kuuluvat nyt pakettiin.



SEGA SATURN

Hyvät valikoimat pelikonsoleita

SEGA SATURN

Sony PlayStation pelit ja tarvikkeet edullisesti

Sega Saturn-pelit

Actua Soccer Club Edition 349,-	Dark Forces 349,-	Destruction Derby 2 369,-	Fifa Soccer 17 199,-	Hexen 349,-	Independence Day 329,-	Legacy Of Kain V3 369,-	Micro Machines 349,-
Moto Racer 329,-	NHL 97 199,-	NHL Face Off 97 299,-	Porsche Challenge 299,-	Rebel Assault 2 349,-	Tekken 2 369,-	Tomb Raider 349,-	V-Rally 369,-

8 Megan muistikortti Sonyyn **299,-**

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



Memory Disk Drive **599,-**

- 3,5" levykattilais-tallennusjärjestelmä
- Liitetään suoraan PlayStationin muistikorttipaikkaan.
- Jopa 15 pelitallennusta yhdelle levykelle.
- Kaikista edullisin tapa tallentaa pelitilanteet Die Hard-pelajille.

Infra Red Controllers **329,-**

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



Arcade Steering Wheel **449,-**

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



Multibase Universal Carry Case **399,-**

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

- Black Dawn **329,-**
- Bombberman **329,-**
- Bug 2 **329,-**
- Command & Conquer **399,-**
- Crow City Of Angels **369,-**
- Crusader No Remorse **399,-**
- Crypt Killer **369,-**
- Daytona USA **399,-**
- Championship Ed **329,-**
- Destruction Derby **329,-**
- Die Hard The Arcade **369,-**
- Die Hard Trilogy **369,-**
- Fifa Soccer 97 **399,-**
- Fighting Vipers **369,-**
- Formula Karts **369,-**
- Hexen **329,-**
- Independence Day **399,-**
- Legacy Of Kain **369,-**
- Lost Vikings 2 **329,-**
- Manx TT **369,-**
- Mass Destruction **329,-**
- Megaman X3 **369,-**
- Micro Machines 3 **369,-**
- NBA Live 97 **399,-**
- NHL Hockey 97 **369,-**
- Panzer Dragoon 2 **369,-**
- Powerplay Hockey **329,-**
- R Loaded **329,-**
- Scorchor **399,-**
- Sonic 3D: Flickies Island **369,-**
- Soviet Strike **369,-**
- Spot Goes To Hollywood **299,-**
- Street Fighter Alpha 2 **399,-**
- Syndicate Wars **369,-**
- Tempest 2000 **329,-**
- Tomb Raider **369,-**
- Virtual Cop 2 **369,-**

Tarjouspelit

Actua Golf 349,-	Formula 1 369,-	Porsche Challenge 299,-
Actua Soccer Club Edition 349,-	Hexen 349,-	Rebel Assault 2 349,-
Allied General 329,-	Independence Day 329,-	Ridge Racer Revolution 369,-
Bubble Bobble 2 299,-	Intern. Superstar Soccer Pro 349,-	Soccer 97 369,-
Bubby 3D 299,-	Legacy Of Kain 369,-	Soviet Trike 329,-
Castlevania 349,-	Lethal Enforcers 1&2 369,-	Suikoden 299,-
Command & Conquer 369,-	Little Big Adventure 329,-	Syndicate Wars 369,-
Contra 369,-	Megaman X3 369,-	Tekken 2 369,-
Crash Bandicoot 369,-	Micro Machines V3 349,-	Test Drive Off Road 349,-
Crusader: No Remorse 329,-	Moto Racer 329,-	Tomb Raider 349,-
Dark Forces 349,-	NBA In The Zone 2 329,-	Total NBA 97 349,-
Darkflight Conflict 329,-	NBA Live 97 329,-	Twisted Metal 2 369,-
Destruction Derby 2 369,-	Need For Speed 2 329,-	Warcraft 2 329,-
Die Hard Trilogy 329,-	NHL 97 199,-	Wing Commander 4 329,-
Fifa Soccer 97 199,-	NHL Face Off 97 299,-	Wipeout 2097 369,-
Final Doom 329,-	Pandemonium 369,-	V-Rally 369,-
	Penny Racers 369,-	X-Com Terror From The Deep 349,-

Nintendo 64 Pelit

Nyt Nintendo 64-pelit Suomen parhaimmin hinnoin!

 **Kysy**
 **499,-**
 **499,-**
 **495,-**
 **499,-**
 **399,-**

- Tilaa heti!**
- Body Harvest **499,-**
 - Buggy Boogie **499,-**
 - Climber **499,-**
 - Fifa Soccer **499,-**
 - F-Zero 64 **499,-**
 - Goldeneye **499,-**
 - Golf International **499,-**
 - Super Star Soccer **499,-**
 - Kirby's Air Ride **499,-**
 - Mortal Kombat Trilogy **549,-**
 - NBA Hangtime **499,-**
 - Pilotwings 64 **499,-**
 - Shadows Of The Empire **499,-**
 - Star Fox 64 **499,-**
 - Super Mario 64 **399,-**
 - Super Mario Kart 64 **399,-**
 - Tetrisphere **495,-**
 - Turok **399,-**
 - Waverace 64 **499,-**
 - Wayne Gretzky 3D Hockey **499,-**
 - Yoshi's Island **499,-**

Nintendo 64 Tarvikkeet

Nintendo 64 Mega Memory **299,-**

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



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

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



Nintendo 64 Game Killer **299,-**

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



Shark-64 **399,-**

- Upea arcade-tyylinen peliohjain Nintendo 64:ään



Multibase Universal Carry Case **399,-**

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



Super Pad 64 Plus **249,-**

- Nyt mahtava ohjain Nintendoille



Nopein tapa on tilata puhelimitse tai faxilla:
P. 0600-9-2001 5.30/min+ppm
Fax 0207-33 55 99
tilaus@webdirect.fi

Palvelemme: Ma-pe 9-19, La 10-15
Otamme pelit ja koneet vaihdossa!
 Otamme käytetyt Super Nintendon, Megadriven, PlayStation ja Saturnin pelit ja koneet vaihdossa myymimme tuotteisiin. Voit halutessasi myös myydä laitteesi meille. Maksamme rahat suoraan tilillesi. Soita myyntiimme niin kerromme lisää.

Kysy käytettyjä pelejä ja koneita!
 Toimitusehdot: Tilaukset toimitetaan postinmaksolla. Toimituskulut ovat 37,50 markkaa tuote tai 60 markkaa laite. Vaihdoitettuihin voi maksaa myös Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard-kortilla, jolloin toimituskulut ovat 15 markkaa pienemmät. Asiakkaalla on oikeus vaihtaa villallinen tuote ehjän veloituksetta, mikäli tuote on villallinen. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöönoton noudattamatta jättämisestä palautusta ei voida hyväksyä. Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen selkeään työpöydän kuluissa lunastuksesta ja saada tuoteen hintaan takaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa ja palautuksen mukana on otava postista saatava kuitti mukana. Asiakas maksaa palautuksen postikulut, jotka hyvitetään asiakkaalle pelin hintaa palautettaessa. Suoritus tulee suoraan pankkitilille, joten pankkiyhteyshäiriöt on hyvä olla lähtökseen mukana. Reklamaatioita voitte soittaa myös 09-612 1260. Luo, johon tuotteet voi palauttaa on: Web Direct Finland Oy, PL 1159, 00101 Helsinki.

TILAUKUPONKI

Jess! Tilaan seuraavat tuotteet:

Nimi.....

Osoite.....

Postinro.....

Postitoimipaikka.....

Puhelin ().....

Allekirjoitus.....

Alle 18v. holhoojan allekirjoitus.....

SP9706

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

Muista mainita koneisi!

Toimitus postinmaksolla tai, jos maksat Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard-kortilla, täytä numero- ja voimassaolokentät ja postita tilaus suljetussa kirjekuoressa. Luottokorttiluotukset voit jättää myös puhelimitse, telekopiona tai sähköpostitse.

0000 0000 0000 0000

Vastaanottaja maksaa postimaksun

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

SUPER POWER

JULKAISIJA:

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

SEMICWEB

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

TOIMITUS SEMIC:

Mariaana Tulosmaa
 Jukka Torvinen
 Rami Heinisuo
 Riina Jutila
 Samsen

SUOMENNOS:

Esa Toivonen
 Vesa Nykänen

TOIMITUS ATLANTIC

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

Semic ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista eikä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin.

TILAAJAPALVELU:

puh. 03-2738 300
www.semic.fi/tilaajapalvelu

TILAUSHINNAT:
 12 kk (12 n:oa) 199,-
 6 kk (6 n:oa) 105,-
 Kesto 12 kk
 (12 n:oa) 190,-

ILMOITUSMYynti:

Pirkko Raivio
 puh. 03 2738 777
 fax: 03 2738287

PAINOPAikka:

Alprint Rahola
 ISSN 1237-1319

Tidningens innehåll är (c) 1997 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.



TOKYO GAME SHOW

12



HYPE

8



STREET FIGHTER III

14



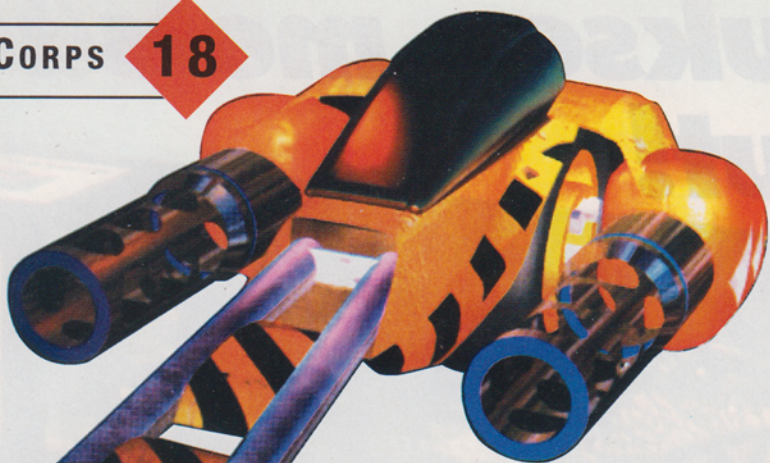
ENNAKOT

20

WIN

BLAST CORPS

18



ARVOSTELUT

23

SUPER MARIO 64-OPAS

52

SUPER POWER 6/97

Hype

Extreme G - Kolmiulotteinen Street Fighter PlayStationiin - Uusi Zelda seikkailu SNESiin Japanissa - Ensimmäiset kuvat Warcraft II:sta - Electronic Arts jatkaa Soviet Strikea Nuclear Strikella

Tokyo Game Show

Castlevania maailmanensi-illassa, Project Sonic, Front Mission Alternative ja paljon muuta.

Street Fighter III

Uusi beat 'em oppien sukupolvi tulolla

Blast Corp

Uusi Nintendo 64 peli tuhoaa kaiken

Ennakkosilmäykset

Doom 64 • Duke Nukem 3D • Tobal 2 • Human Grand Prix • Life Force

Super Mario 64-opas

Toinen ja viimeinen osa täydellisestä maailman parhaan pelin oppaasta

RPG

Grandia on Saturnin vastaus Final Fantasy VII:lle

PELIARVOSTELUT**NINTENDO 64**

International Superstar Soccer 64 _____ 24
Killer Instinct Gold _____ 28

SATURN

Torico _____ 48

PLAYSTATION

Excalibur 2555 AD _____ 32
International Superstar Soccer Pro _____ 26
Need for Speed II _____ 36
Speedster _____ 38
Strike Point _____ 39
Tenka _____ 40
Vandal Hearts _____ 46
VMX Racing _____ 50

VAKIOPALSTAT

Postia _____ 22
Huiput _____ 58
Vinkit _____ 62
Kysymykset ja vastaukset _____ 64
Seuraavassa numerossa _____ 66

8

12

14

18

20

52

60

Dinosauruksen metsästys on alkanut!

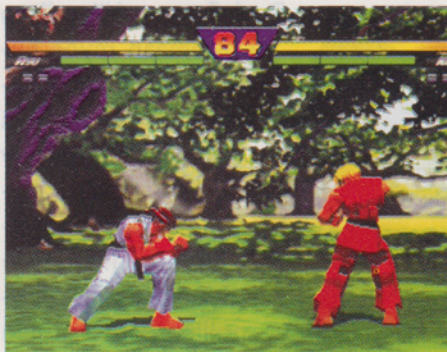


Uskomaton kolmiulotteinen elämys!

Vuosisadan peli nyt Anttila-tavara-taloissa ja hyvinvarustetuilla jälleenmyyjillä ympäri maan.



Kiihkoilematta paras



Kaikenlaiset pelit nostattavat ihmisiä toisiaan vastaan, joko häviäjiin ja voittajiin on pelaamisen perusidea. Ikuinen kädenvääntö parhaasta pelistä tai konsolista jatkuu varmasti tulevaisuudessakin. Suurin osa eipäs-juupas mielipiteidenvaihdosta on aika tavalla tarpeetonta ja se alkaa vähitellen tympäistä kaikkia. Pelien ja konsolien paremmuudesta väittely on nykyajan hiekkalaatikko-leikkejä, joissa kuormurit ja traktorit ovat vaihtuneet ruudulla kiitäviin polygoneihin. Väittely saattaa mennä kuumeiseksi, mutta välejä selvitetään nykyään harvemmin heitämällä hiekkaa silmiin, kuten laatikolla oli tapana. Joku pitää taistelupeleistä, toinen seikkailuista - eikä näiden pelityyppien välillä voi oikeastaan kilpailla paremmuudesta, erilaisuudesta kylläkin. Jäitä lippalakin alle aina välillä, jos homma kuumenee liiaksi. Ja uutta peliä koneeseen.

Ai niin, lehden toimitus on hieman uudistunut. Lehti on maan paras, kaunein ja suurin edelleen.

Rami Heinisuo



hype

Final Fantasy VII

myös Suomeen

Sony Computer Entertainment on nyt vahvistanut, että

Final Fantasy VII tullaan julkaisemaan myös Euroopassa. Mitään tarkkaa päivää ei ole vielä

päätetty, mutta Sony uskoo näillä näkymin julkaisun sijoituvan jonnekin marraskuun tienoille. Pelistä tulee näin ollen ensimmäinen Squaren RPG-sarjassa, joka julkaistaan virallisesti myös pohjolassa. Japanissa *Final Fantasy VII* julkaistiin jo tammi-

kuun lopulla ja myynti lähestyy hitaasti mutta varmasti 3 miljoonan rajapyykkiä, johon mi-

kään aiempi PlayStation- tai *Final Fantasy* -peli ei ole yltänyt. USA:n julkaisu tapahtuu 7. syyskuuta.



64DD modeemilla

Nintendon ylin pomo, Hiroshi Yamauchi, on vahvistanut, että 64DD:n modeemi on valmisteilla. Asia Week -lehden haastattelussa hän kertoi, että 64DD-pelissä voidaan mm. vaihtaa alkupe- räiset hahmot uusiin modeemin avulla. Hän selitti tämän projek- tin olevan myös yksi syy siihen, että Nintendo on valinnut kasettitekniikan CD-ROMien sijasta. Hän vahvisti myös sen, että 64DD tulee Japanissa myyntiin joulukuun alkuun.

Vikkelämpi kuin Wipeout?

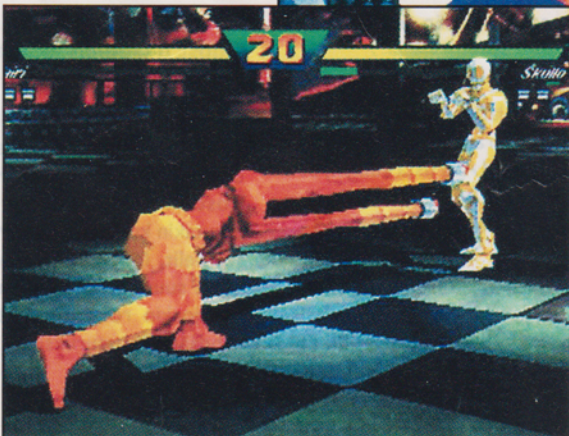


Acclaim panostaa lujasti saavuttaakseen uudelleen sen hyvän maineen, josta se nautiskeli filmilisenssipelien aikoihin. *Turok: Dinosaur Hunter* oli iso askel oikeaan suuntaan ja tuleva *Extreme G* vaikuttaa etukäteen vähintään yhtä lupaavalta. Marraskuussa julkaistavaksi suunnitellun N 64 -pelin kehittelyn taustalla on brittiläinen Probe. *Extreme G* sijoittuu synkkään tulevaisuuden maailmaan, hiukan samantapaiseen kuin *Wipeout*. Pelikonstruktio muistuttaa melkoisesti myös *Psygnosis*-klassikoita, mutta Proben pelissä ajaminen tapahtuu moottoripyörillä. Valmiiseen peliin tulee saataville tusina erilaista rataa ja yhteispelissä on mahdollisuus neljälle pelaajalle kokeilla taitojaan toisiaan vastaan.



Kolmiulotteinen Street Fighter

Vain joitakin päiviä Tokyo Game Shown jälkeen Capcom julkisti hieman yllättäen syksyn suuren PlayStation-nimikkeen, *Street Fighter EX:n*. Peli on Capcomin toinen 3D beat 'em up -genressä ja ensimmäinen polygonipohjainen genren edustaja valtavan suosituksa *Street Fighter* -sarjassa. PlayStation-käännös on sekoitus *Street Fighter EX:ää* ja sen hiljattain julkaistua päivitystä *Street Fighter EX Plussaa*, ja sisältää lisäksi myös kaksi uusvanhaa hahmoa - Dhalsim ja Sakura - jotka eivät ole esiintyneet missään arkadipeleissä.



Black Belt varmistui

3Dfx on vahvistanut työskentelevänsä uuden, kehittyneemmän grafiikkasirun luomiseksi Segan tulevaan 64-bittiseen peliasemaan. Siten se samalla vahvistaa huhuit siitä, että moinen konsoli todellakin on olemassa. Miten tehokas pakkaus siitä tulee ja onko lopullinen nimi Black Belt (Musta vyö) vaiko jotain muuta on yhä salaisuus ja Sega kieltäytyy päättäväisesti paljastamasta mitään.

Kuusi miljoonaa Nintendo 64:ää

Kuten Nintendolla oli suunniteltukin he olivat maaliskuun loppuun mennessä onnistuneet valmistamaan ja toimittamaan myyntiin 6 miljoonaa Nintendo 64-konsolia. 3,4 miljoonaa meni USA:han, 2 miljoonaa Japaniin ja lähes 700000 Eurooppaan ja Australiaan. Suurinpiirtein samaan aikaan Nintendo teki uuden ennätyksen USA:ssa myymällä miljoona kappaletta Mario Kart 64:ää vain kuudessa viikossa.

M2:n maailmanensi-ilta

3DO ensiesittelee ensimmäisen M2-pelinsä USA:ssa 16. toukokuuta. Matsushita itse tuskin saapuu tilaisuuteen vastailemaan konsolia koskeviin kysymyksiin, mutta paikalla kuulemma julkistetaan neljä peliä yhden päivän aikana, mukaan lukien roolipeli *Power Crystal* ja vielä nimetön kilpa-ajopeli.

Segabandai viivästyy

Alkuaan arveltiin Segan ja Bandain yhteenliittymän tulevan voimaan lokaan alussa, mutta nyt vaikuttaa siltä, että yritykset jatkavat erillisinä ainakin vielä myöhemmäs tänä vuonna. Ne ovat ilmoittaneet näin suuren projektin läpiviemisen vaativan enemmän aikaa kuin ne aluksi laskivat.

Uusi ihme Sonylla

Kuusi suunnittelijaa lähti hiljattain Nintendon omistamalta Rarelta ja perusti pelifirman nimeltä Eight Wonder, jonka Sony Computer Entertainment Europe on nyt ostanut. On epäselvää, millainen tapahtumien merkitys on Raren tuotannolle ja mihin peliprojekteihin kuusikko oli sekaantunut, mutta varmaa on ainakin se, että Eight Wonder tulee tekemään vähintään kuusi peliä Sonyn konsolleille.

Castlevania sensuroimatta

Konamilta on vahvistettu, että amerikkalaista versiota *Dracula X:stä* ei aiota sensuroida. Ainoat erot originaaliin nähden tulevat olemaan kieli sekä nimi, joksi USA:ssa ja Euroopassa tulee *Castlevania: Symphony of the Night*.

Hexen 2 konsolleille

Doom-klooni *Hexenin* jatko-osa käännetään sekä PlayStationille että Saturnille. Näin ainakin, jos on luotamista Activisionilla työskentelevään PC-versioiden kehittäjoporukkaan. Mistään Nintendo 64-versiosta ei kuitenkaan ole vielä ollut mitään puhetta.

Gremlin ostaa DMA:n

Brittiläinen Gremlin on ostanut skottiläisen DMA Designin, joka on mm. kehittänyt *Lemmings*-sarjan Psynoksille ja *Unirallyn* Nintendoille. Kauppa ei tosin tule voimaan ennen ensi vuotta, joten DMA ehtii vielä suunnitellusti julkaista omat Nintendo 64-pelinsä, *Silicon Valleyn* ja *Body Harvestin*, sekä toisen yhtiön kautta *Unrealin* ja *Grand Theft Auton*.

Quest tekee Nintendo 64 -pelin

Quest on se japanilainen pelifirma, joka on mm. ylistettyjen *Ogre Battlen* ja *Tactics Ocren* takana, ja joka myöhemmin on työskennellyt yhdessä jopa Squaren kanssa *Final Fantasy Tacticsin* kehittäessä. Se on nyt ilmoittanut, että seuraava *Ogre*-saagan osa tulee Nintendo 64:lle, muttei tarkentanut pelin nimeä tai julkaisuajankohtaa.



JUORUT

Vain hiukan yli kuukauden päästä on taas maailman suurimpien pelimessujen, E3:n aika, ja nyt aletaan jo huhuilla mitä pelejä siellä tullaan ensiesittelemään. Nintendo esimerkiksi tietävästi antaa kävijöiden koepelata **Legend of Zelda 64:n** kasettiversiota sekä miljoonamyjäksi odotettua **Dreamia**. Viimemainitun parin vuoden erikoisprojektin taustalla on uurastanut Rare ja sen mukaan peli on edelleenkehitetty versio *Super Mario 64* -konseptista. Shigeru Miyamotoilla on kuulemma ollut paljon vaikutusvaltaa pelin kehittäessä ja hän on jopa isännöinyt tuo-

tantoa samaan tapaan kuin hän teki *Donkey Kong Countryssa*...

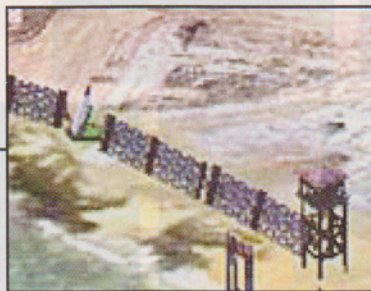
Westwood Studios, joka on tuottanut *Command & Conquerin* ja sen jatko-osan, suunnittelee myös suuria E3:n varalle. Tulossa lienee niin PlayStation-versio *Red Alertista* kuin myös lisäpaljastuksia *Command & Conquer 3D:stä*, josta tulee heidän ensimmäinen Nintendo 64-nimikkeensä...

Jopa Capcom aikoo havitella Atlantassa huomiota upeilla peleillä, joita ovat **Resident Evil 2**, **X-Men vs. Street Fighter**, **Breath of Fire III** sekä **Mega Man X4**. Toivottavasti he kertovat myös lisää tulevasta **Mega Man Neo**

Uusi Strike-peli EA:lta

Electronics Arts työskentelee vikkelästi ja tehokkaasti. Tuskin on *Soviet Strike* saatu julkaisuun kaikissa formaateissa, kun EA jo ilmoittelee seuraajan tulosta. *Nuclear Strike* tulee olemaan viides peli helikopterisarjassa, joka alkoi *Mega Drivelle* tehdyllä *Desert Strikella* kuusi vuotta sitten, ja ensimmäinen peli, jossa voi ohjastaa useita koptereita yhtäaikaan ja käytellä myös muun tyyppisiä ajoneuvoja.

Jo marraskuussa saadaan PlayStationin *Nuclear Strike*, jota sitten seuraavat Saturn-käännös ja myöhemmin Nintendo 64 -versio ensi vuoden alussa.



Warcraft II kesällä

Command & Conquerin ja *Red Alertin* ohessa *Warcraft II* on PC-formaatin startegiapelin suurimpia suosikkeja ja nyt Electronic Arts on viimeinkin ilmaissut PlayStation- ja Saturn-käännösten olevan tekeillä. Molemmat konsolipelit sisältävät kaikki alkuperäisten tehtävät plus kaikki päivitykset, jotka yhteensä tekevät 52 osiota. Lisäksi peli sisältää runsaat 90 karttaa, joita voi itse muokata. EA Nordic aikoo julkaista *Warcraft II:n* Saturnille jo kesäkuussa ja PlayStation-version myöhemmin kesällä.

-projektistaan sekä kolmiulotteisesta **Ghost'n Goblins** -seikkailusta, joka on kehitteillä Nintendo 64:lle...

Tätä kirjoitellessa on vielä epävarmaa mitä Sega aikoo nostaa näytille, mutta ainakin se omistaa pelioikeudet **Jurassic Park: The Lost Worldiin** ja aikoo tehdä lisenssillään muutakin kuin Saturn- ja Mega Drive -pohjaiset pelit. Model 3 -tyyppinen arkadipeli on myös suunnitteilla. Se muistuttaa *Virtual Copia*, joskin roistojen ja terroristien sijassa nähdään dinosauruksia.

INDEPENDENCE DAY™ THE GAME



ENSIKSI ALIEN-TRILOGIA™, SITTEN DIE HARD-TRILOGIA™, NYT

INDEPENDENCE DAY™ THE GAME.



Lennä yli 10 tehokkaalla hävittäjällä: mukana mm. F-18, SU-27 sekä muukalaishävittäjiä.



Selviydy yli 12 tehtävästä. Ne vievät sinut New Yorkista, Pariisiin ja jopa Alueelle 51.



Monipelin ansiosta pelaajat voivat keskenään käydä raivoisaa taistelua.



TM & ©1997 Twentieth Century Fox Film Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Twentieth Century Fox® "Fox" ja kaikki siihen liittyvät logo- ja tavaramerkki- ja rekisteröity tavaramerkki-tyyppivaikutukset ja muut tavaramerkit SEGA ja SEGA SATURN ovat SEGA ENTERPRISES L.M:n tavaramerkkejä. "PlayStation" ovat Sony Computer Entertainment Inc:n tavaramerkkejä. Windows on Microsoft Corporationin "Mikro" tavaramerkki ja rekisteröity tavaramerkki. Yhteistyökumppanit ja muut tavaramerkit SEGA ja SEGA SATURN ovat SEGA ENTERPRISES L.M:n tavaramerkkejä.





Namcolla puhuttiin paljon Tekken 3:sta (vasemmalla), mutta mitään näytettävää ei vielä ollut PlayStation-versiosta. Heidän ainut uusi nimikkeensä kevään pelishowssa oli varsin hupaisa Gun Bullet (yllä vasemmalla). Squarella ei myöskään ollut paljon tarjottavaa, mutta Front Mission Alternative (oikealla) oli joka tapauksessa vakuuttava.



TOKYO GAME SHOW

Sonic Jam sisältää klassisen Mega Drive -pelin ohella uuden polygoni-pohjaisen bonusradan, jonka perusteella voi alkaa kuvitella miltä Project Sonic tulee näyttämään. Last Bronx oli vielä puolivalmis, mutta siitä näyttäisi tulevan syksyn suuri beat 'em up -hitti.



Muutamassa vuodessa Tokyo Game Showsta on kehittynyt Japanin suosituin pelitapahtuma. Kevään tapahtumassa tungeksi yli 100000 kävijää kärkekkymässä tilaisuutta kokeilla niin useaa peliä 450:stä tarjolla olleesta kuin vain mahdollista. Tai ainakin tilaisuutta nähdä vilauksia niistä.

TEKSTI: TOBIAS BJARNEBY

Kun Japanin pääkaupungissa järjestetään TV-pelimesiut, voidaan varautua melkoiisiin kävijämääriin. 120000 lähes varmuudella. Ilmeisesti japanilaiset ovat sekä tottuneita suuriin yleisöjoukkoihin että myös hyvin kasvatettuja, sillä kevään Tokyo Game Show 1997:ssä kaikki seisovat kiltisti jonoissa päästäkseen näkemään ja kenties pelaamaan muutamia tulevista suosikkipeleistään.

Melko odotetusti PlayStation hallitsi tilaisuutta, ainakin jos tuijottaa vain nimikkeiden määriin. SONYN oma näyttelyalue ei kylläkään kuulunut kaikkein suosituimpiin kohteisiin, mutta SQUARE ja NAMCO pyydystivät molemmat mahtavia yleisömasoja, vaikka kummallakaan ei ollut mitään erityisen uutta esitettävänä. Namcolla puhuttiin tosin vuolaasti Tekken 3:n PlayStation-versiosta, mutta ei kyetty vielä sen paremmin esittämään kuvia pelistä kuin kertomaan millä tavalla se tulee eroamaan arkadi-originaalista. Jo hyvin tunnetut Time Crisis, Air Combat 2, Tales of Destiny ja Xevious 3D/G+ olivat kaikki pelattavissa Namcon alueella ja niiden lisäksi uusi, mutta valitettavasti melko pateettinen ammuttupeli Gun Bullet.

Squarella oli myös vain yksi uutuus. Nimike Front Mission Alternative ei kenties sano

kovinkaan paljon meille länsimaalaisille, jotka emme ole saaneet pelata sen aiempia versioita, mutta Tokyo Game Showssa strategiapelin ympärillä kohistiin kelpo tavalla. Pelattavat versiot Final Fantasy Tacticsista, SaGa Frontierista ja Tobal 2:sta löytyivät tietysti myös Squaren täpötäydestä kehikosta. Sonyn ainoat näkemisen arvoiset pelit olivat anime-pohjainen Ghost in the Shell ja lievästi sanoen omalaatuinen PaRappa the Rapper.

Saturn-rintamalla esiintyi ainoastaan SEGA itse, jolla ei ollut mitään uutta näytettävää. Heidän hirviöaitauksensa sisälsi toisaalta muutamia messujen kaikkein parhaista peleistä. Last Bronx vaikuttaisi olevan heidän paras beat 'em up -pelinsä sitten Virtual Fighter 2:n. Roolipelien ja Panzer Dragoonin ystäville tulee Azel - Panzer Dragoon RPG ja kaikkien uuden Afterburnerin odottajien iloksi arkadipele Sky Targetista ollaan julkaisemassa Saturn-käännös. Sonic Jam taas on uusi Sonic-kokoelma, joka julkaistaan Saturnille myöhemmin tänä vuonna. Levylle tulevat kaikki klassiset Mega Drive -pelit plus yksi kolmiulotteinen bonuspele. Bonuspele, jota saatiin pelata Tokyo Game Showssa, antaa vielä yhden ennakkoviitteen siitä mitä myöhemmin tänä vuonna on tulossa. Project Sonic on uuden kolmiulotteisen

seikkailupelin työnimi, jota työstää parhailaan japanissa Team Sonic -niminen porukka siilihahmon luoja, Yuji Nakan johdolla.

Kuten tavallista NINTENDO kieltäytyi vuokraamasta neliometriäkään messutilaa, koska se ei itse ollut järjestämässä tilaisuutta. Shigeru Miyamoto otti joka tapauksessa osaa lehdistötilaisuuteen yhdessä mm. AM2:n Yu Suzukin ja Street Fighter II:n luoja Yoshiki Okamoton keralla. Erityisesti kutsutut lehtimiehet kaikkialta maailmasta saivat esittää kysymyksiä ja tilaisuudessa kävi ilmi mm., että Legend of Zelda 64:n kasettiversio tullaan luultavasti julkistamaan Japanissa syksyllä.

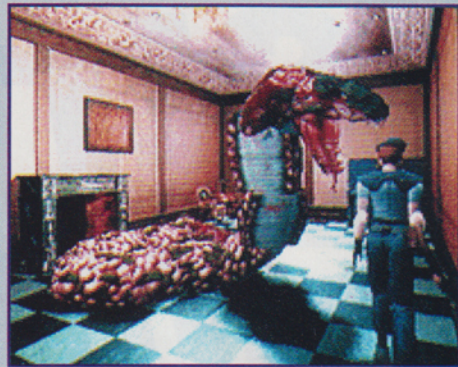
Muuten Nintendolla oltiin sitä mieltä, että heidän ulkopuoliset valmistajansa tekivät messuilla hyvää mainosta Nintendo 64:lle. ENIXIN piakkoin valmistuva versio Go! Go! Troublemakersista vaikutti hyvin kiintoisalta, aivan kuten IMAGINEERIN Multi Racing Championshipkin.

Yksi firma, joka satsaa myös rankasti kuusneloseen, on KONAMI. 80 prosenttia peleistä, joita he ovat tällä hetkellä tuottamassa Japanin päämajassaan, on Nintendon konsolille tarkoitettuja. Niiden joukossa on mm. toimintaseikkailut Goemon 5 ja Castlevania 64, jotka ensiesiteltiin videolta Tokion tapahtumassa. Konamin lupaavin PlayStation-peli, nyt kun Castlevania: Symphony of the Night on julkaistu, lienee Metal Gear Solid, joka myös esiteltiin videokuvista, muttei vielä pelattavana pelinä.

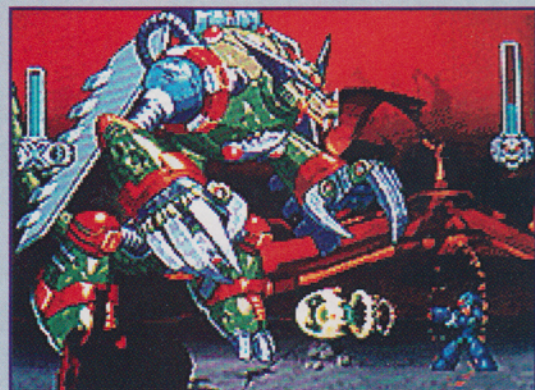
Konamin vanha kilpailija, CAPCOM, juhli

Mega Manin kymmenvuotistaivalta esittelemällä kaikki 23 peliä sarjana, aina klassisesta NES-originaalista Mega Man X4:ään asti, joka jälkimmäinen muuten julkaistaan PlayStationille ja Saturnille syksyllä. Beat 'em upeista tykkäävä messuvieras saattoi testata 32-bittisen version Marvel Super Heroes -pelistä ja Super Street Fighter Collection -kokoelman peleistä. Viime mainittu pitää sisällään toistaiseksi vain Super Street Fighter II:n ja Super Street Fighter II Turbon, mutta siihen lisätään vielä myöhemmin yksi salainen Street Fighter -saagan osio. Dungeons & Dragons Collection on toinen kokoelma, joka sisältää arkadipelit Tower of Doom ja Shadows over Mystaria. Suurin pettymys oli se, ettei Capcom tuonut mes-sukehikkoonsa Resident Evil 2:ta muuta kuin lyhyiden videopätkien puitteissa. Peliä ei kuulemma julkaista Japanissa ennen kuin aikaisintaan marraskuussa, joka voi yhtä hyvin tarkoittaa ensi vuoden alkuakin.

Näiden pelijättäiläisten lisäksi Tokyo Game Showssa oli edustettuna myös yli 100 pienempää pelivalmistajaa, mutta niistä kenelläkään ei ollut mitään vallankumouksellista uutta esiteltävänä. Toisin sanoen, kovin monia todella uusia ja hyviä pelejä ei messuilla nähty. Voimmekin siis jo alkaa odottelemaan E3:a.



Yleisö näki odotetun Resident Evil 2:n vain videolta, mutta Super Street Fighter II Collection -kokoelma oli myös pelattavissa. Capcom juhli Mega Manin 10-vuotisjuhlaa esittelemällä hänen uusimman pelinsä Mega Man X4:n.



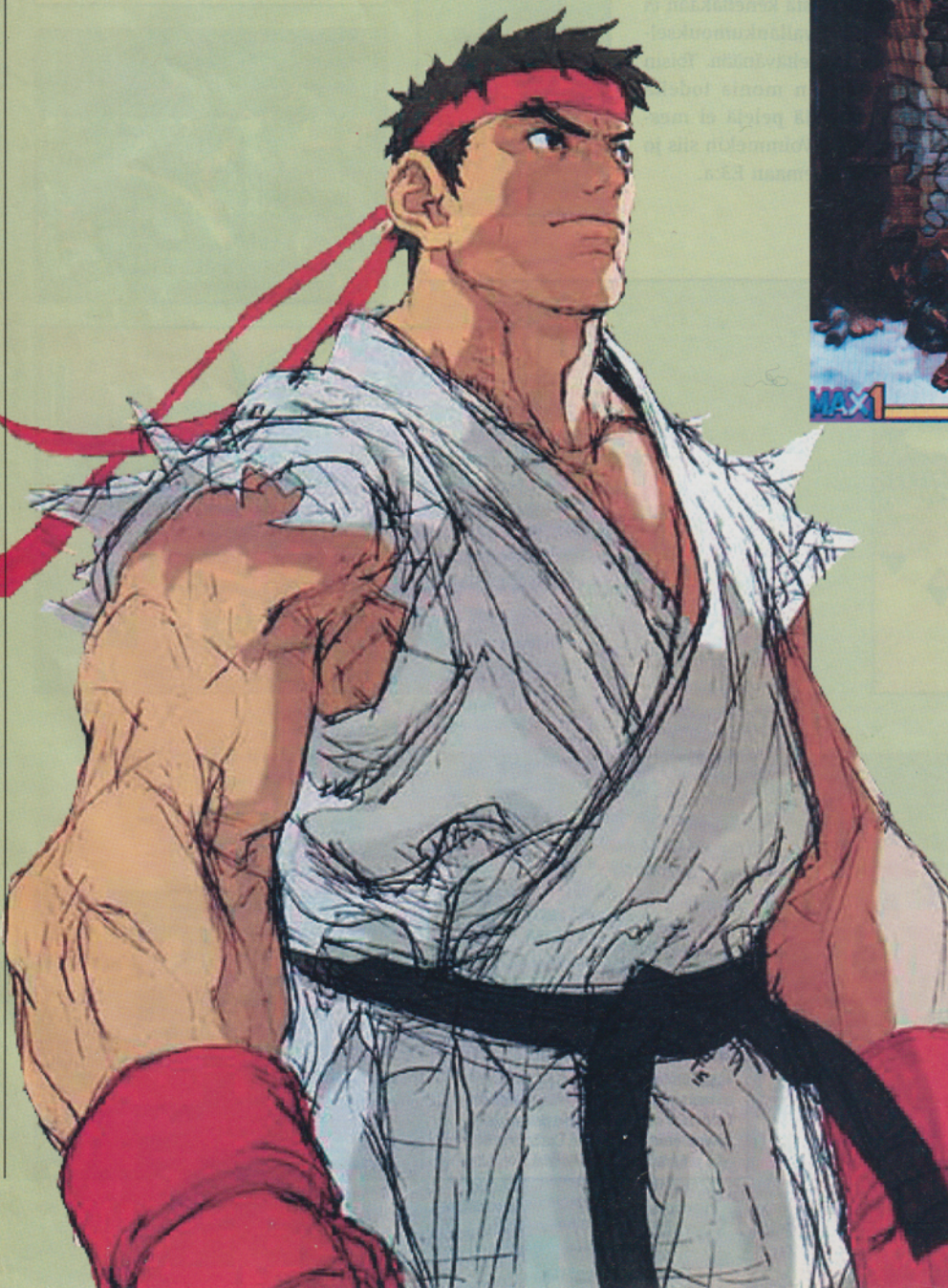
Nintendo ei ollut paikalla messuilla, vaan antoi ulkopuolisten valmistajiensa mainostaa Nintendo 64:ää, missä sekä Enix että Imagineer onnistuivatkin Go! Go! Troublemakersin ja Multi Racing Championshipin avulla.

Muutaman vuoden hiljaiselon jälkeen Konami on taas matkalla huijulle. Heidän alueeltaan löytyi kaksi vuoden lupaavinta pelitulokasta toiminta-seikkailu-genreen, Castlevania 64 (yllä) ja Metal Gear Solid (oikealla).



Street Fighter III

Unohtakaa kaikki Super- ja Turbo-päivitykset, Alpha-versiot ja 3D-projektit, sillä nyt tulee Street Fighter II:n väärentämätön seuraaja. Tässä on teille Street Fighter III.



Capcom loi uuden standardin sille, miltä hyvän beat 'em up -pelin pitäisi näyttää, julkaisessaan Street Fighter II:n. Se oli 1991 ja sen jälkeen firma on julkaissut melkein päikkäkin pelejä samaan genreen. Monille niistä on lisäksi tullut yksi tai kaksi seuraajaa. Capcom on tehnyt jatkoja myös klassikolleen, mutta vain päivitysten muodossa. Super Street Fighter II Turbo, Street Fighter Alpha ja nyt viimeksi Street Fighter EX, ovat vain muutamia niistä uusvanhoista peleistä, joita on julkistettu vuosien kuluessa. Kaikki sisältävät kyllä kehitettyä grafiikkaa ja uusia hahmoja, mutta pohjaavat kuitenkin alkuperäiseen Street Fighter II:een. Tämän takia Capcom ei olekaan nimennyt ainuttakaan näistä Street Fighter III:ksi. Mutta kymmenen Street Fighter II -variantin jälkeen he päättivät lopulta antaa beat 'em up -faneille sen pelin, jota nämä olivat jo kuusi vuotta odotelleekin.

Street Fighter III:ssa ei ole paljoakaan tuttuja aineksia, ei ainakaan jos verrataan Street Fighter II:n tavalliseen versioon. Kaikki grafiikka ja musiikki on tuotettu uudelleen ja ainoat tutut hahmot pelissä ovat Ryu ja Ken. Lisäksi taistelutekniikat ovat kehittyneempiä



kuin aiemmin, eikä pelin voittoon enää riitä se, että saa Ryun iskemään Shoryukenia. Sensijaan Street Fighter II:sta on säilytetty kaksiulotteinen, sivuttain rullaava grafiikkatyö. Päätös olla käyttämättä polygonigrafiikkaa tehtiin Capcomilla jo varhain ja vaikka se onkin pettymys monille beat 'em up -faneille, Capcomilla uskotaan tämän genren pelien menestyvän parhaiten 2-ulotteisella pohjalla.

Kaksiulotteisuuden valinta ei ole onneksi estänyt Capcomia kehittämästä Street Fighter -konseptia, sekä ulkoisesti että sisäisesti. Heidän uusi arkadikoneensa, CPS III, on mahdollistanut myös kaikkien aikojen sujuvimmat ja pikkutarkimmat grafiikat mitä tulee beat 'em up -peleihin. Teknisessä vertailussa Capcomin aiempaan saman genren arkadipeliin, Street Fighter Alpha 2:een, ilmenee selvästi mistä on kyse. Street Fighter Alpha 2:ssa saattoi valita 16 eri väristä hahmoa kohti ja enintään 256 väristä taustojen suhteen. Street Fighter III taas hallitsee 64 väriä hahmoa kohti ja 36000 sävyä taustoilla. Myös animointi on ylivoimaista Capcomin aiempiin peleihin nähden. Esimerkiksi Ryun tulipalohyökkäyksen animointi oli Street Fighter Alpha 2:ssa toteutettu neljällä kuvalla, mutta sisältää uudessa pelissä 14 kuvaa.

Koska Capcomilla hyvin tiedetään, ettei pelkkä hyvä animointi riitä tekemään beat 'em up -pelistä huippua, on firmassa työskennellyt muutaman vuoden ajan aikoinaan niin vallankumouksellisen ja suuntaa näyttäneen Street Fighter -konseptin kehittäjyrakan parissa. Capcom on mm. yhdessä Alpha-sarjan kanssa tutkimut uusia erilaisia ideoita ja on nyt valinnut Street Fighter III:een sellaisia niistä, jotka toimivat parhaiten.

Jokainen pelin hahmo voi valita yhden kolmesta ns. supertaidosta, jotka ovat selvästi voimallisia kuin kaikki muut erikoishyökkäykset. Tällaisen käyttäminen onnistuu kuitenkin vain silloin, kun ruudun alalaidassa oleva mittari on täysi ja sen täyttäminen taas vaatii sitä, että tuntee hyvin soturinsa ja käyttää koko ajan niin edistyneitä isku- ja potkuyhdistelmiä kuin mahdollista.

Toinen uusi juonne pelissä on mahdollisuus vaihdella puolustusasetelmiaan torjunnoissa. Jos sen sijaan, että painettaisiin kontrollinappuloista taaksepäin vastustajan hyökätessä, painaataankin eteenpäin täsmälleen oikealla hetkellä, kohottaa soturi nyrkkinsä ja torjuu hyökkäyksen ja voi sitten nopeasti suorittaa vastahyökkäyksen, joka tällöin aiheuttaa isoja vahinkoja vastustajalle.

Erotuksena aiempiin pelipäivityksiin nähden, Street Fighter III:ssa ei voi suojautua vastustajan hyökkäyksiltä, silloin

kun soturi on ilmassa. Sen sijaan siinä voi hypätä sekä korkeammalle että pidemmälle, ja kaikki voivat suorittaa uudenlaisen vakiohyökkäyksen (joka on samanlainen riippumatta kulloisestakin hahmosta) sekä hyökätä ilmasta käsin.

Arkadiversio Street Fighter III:sta julkaistaan kevään ja kesän aikana kautta maailman. Capcom ei ole vielä vahvistanut minkään konsolikäänöksen tuottamista, mutta on ilmoittanut, että sekä PlayStation että Saturn olisivat kyllin kehittyneitä teknisesti pelin pyörittämiseksi, minkä pitäisi herättää kaikissa Nintendo 64:n omistajissa toiveikkuutta.



Street Fighter III

UUSI SUKUPOLVI

RYU

Ikuisesti vaeltava soturimme pyrkii yhä kasvamaan täydelliseksi itämaiseksi soturiksi. Hän on kehittynyt sitten viime näkemän paljonkin, mutta käyttää yhä myös klasista repertuaariaan, huippuna lohikäärmeisku, Dragon Punch.



KEN

Ken on nyttemmin naimisissa Elizan kanssa ja heillä on yhteinen kolmivuotias poika nimeltään Mel. Ken ja Ryu ovat sekä parhaat ystävät että toistensa kilpailijat ja käyttävät Street Fighter III:ssa myös samantapaisia tekniikoita lyödäkseen turnauksen muut osanottajat.



ALEX

Alex on New Yorkista. Hän muutti pois kotoa varhaisnuoruudessaan alkaakseen treenaamaan soturiksi amerikkalaisen ex-sotilaan luona. Hän muistuttaa monissa suhteissa Guileaa ja taistelee mieluiten kotikulmillaan Manhattanilla.



IBUKI

Pienestä japanilaisesta kylästä tulee tämä nuori ninja, josta Capcom toivoo ainakin yhtä suosittua hahmoa kuin Chun-Li. Hän on sekä voimakas että nopea ja käyttää jalkojaan ainakin yhtä tehokkaasti kuin kiinalaiset esikuvansa.



YUN & YANG

Yun & Yang ovat kaksoset Hong Kongista. He ovat harjoittaneet Kung Fua aivan pienestä alkaen ja kamppailevat vain yhdessä. He liikkuvat mieluusti rullalautoilla ja rullaluistimilla, mutteivät saa käyttänyt niitä Street Fighterin turnausotteluissa.



ELENA

Elena on mystinen afrikkalainen nainen, joka Dhalsimin tapaan mieluusti taivuttelee itseään. Hän käyttää käsiään tuskin lainkaan, vaan iskee melkein yksinomaan jalkojensa avulla.



ORO

Blankan tapaan Oro on mies, josta kukaan ei oikeastaan tiedä paljonkaan. Hän sanoo olevansa 140-vuotias ja eläneensä sademetsän syvyyksissä koko ikänsä, ja ettei hänellä ole ainutakaan ystävää, lukuun ottamatta metsän eläimiä.



DUDLEY

Tämä britti on entinen raskaansarjan nyrkkeilijä. Hän on suhteellisen pieni raskassarjalaiseksi, mutta äärimmäisen tekninen, mikä tekee hänestä hankalan vastuksen. Hän on ulkoisesti hiukan Street Fighter II:n Balrogin kaltainen, mutta on selvästi ovelampi ja nopeampi ja siten myös paljon vaarallisempi.



NECRO

Venäläinen Necro on opiskellut sekä Zangiefin, Blankan että Dhalsimin johdolla nuoruudessaan ja pystyy sekä pusertamaan vastustajaansa, antamaan tälle sähköshokkeja että pidentämään käsiään hallitseen vastustajaansa etäältä.



SEAN

Sean tulee Brasiliasta ja tunnetaan kotimaassaan erinomaisen kyvykkäänä nuorukaisena. Hän hallitsee lähes kaikki kamppailulajit ja aiheuttaa vaivaa jopa kokeneille Ryulle ja Kenille.



Nyt kalenterit reppuun!

Hevoshullu lukuvuosikalenteri

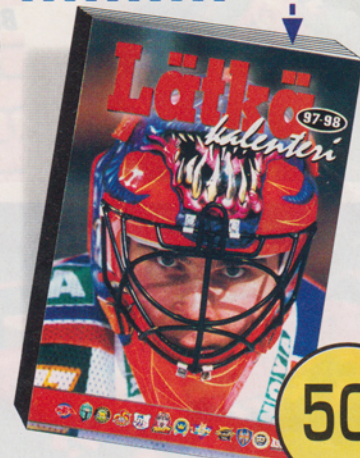
Ratsasta moniponi Pollen selässä vuoden hauskipiin tapahtumiin! Kalenteri pitää sinut ajantasalla niin koulussa kuin tallillakin. Uudessa kalenterissa on paljon tilaa muistiinpanoille, rakkaimmille hevosystävälle ja hevosrakkaille ystäville.
Tilaushinta 50,-
(Ovh 59,-)



50,-

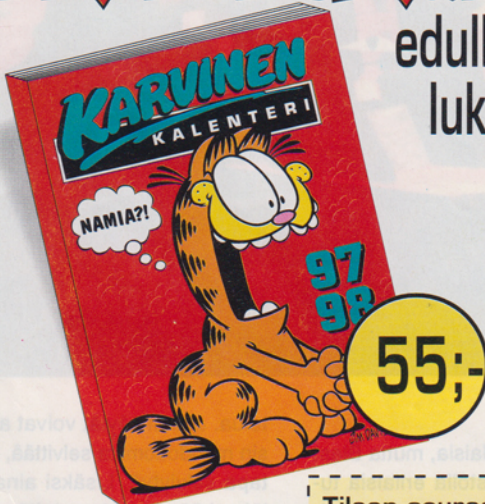
Lätkä kalenteri

Lätkäkalenterissa on kaikkien lätkäfanien haluamat elementit. Kalenterista löytyy lähes kaikkea: jääkiekkokauden tapahtumakalenteri, SM-liigan sarjaohjelma, seura- ja pelaajaesittelyt, fanipostiosoitteet, perustietoa NHL:stä ja paljon, paljon muuta.
Tilaushinta 50,- (ovh 59,-)



50,-

Tilaa syksyn
lukuvuosikalenterit
edulliseen
lukijahintaan!



55,-

Karvinen lukuvuosikalenteri

Kaksi kovaa koota Karvinen ja koulu kohtaavat jälleen. Nyt entistä enemmän sivuja eli 240 kätevämmässä koossa. Kalenteri on oiva monitoimipaketti, johon voi merkitä muistiin tärkeät päivämäärät tai jota voi käyttää vaikka päiväkirjana.
Tilaushinta 55,- (Ovh 67,-)

Tee siis näin:

- Maksa tilauksesi tilillemme PSP 800014 - 694296.
- Varmista, että yhteystietosi näkyvät suorituksen yhteydessä.

- Täytä oheinen tilauslomake huolellisesti ja postita se.
- Säilytä maksukuitti kunnes olet saanut tilaamasi tuotteet.

Me teemme näin:

- Kun olemme saaneet tilauksesi ja kun suorituksesi näkyy tilioitteessamme, lähettämme maksamasi tuotteet Sinulle.

- Postitus aloitetaan heinäkuussa heti kalenterien valmistuttua ja toimitusaika on 2-4 viikkoa.

- Semic maksaa puolestasi postimaksut!

semic

Tilaa seuraavat LUKUVUOSIKALENTERIT edulliseen lukijahintaan:

- Hevoshullu á 50,- kpl
 Karvinen á 55,- kpl
 Lätkä á 50,- kpl

Sukunimi _____
Etunimi _____
Lähiosoite _____
Postinro ja -toimipaikka _____
Puh. _____ Ikä _____
Olen maksanut tilaukseni tilillemme PSP 800014-694296
Pankkikonttori _____ Maksupäivä _____
Allekirjoitus _____

Haluan, että lähetätte tuotteet postiennakolla jolloin lähetyksen loppusummaan lisätään 25,- lähetyksuluja

Voit myös tilata puh. 03-2738 300 tai www.semic.fi/kalenterit

Semic maksaa postimaksun

semic

Kustannus Oy Semic
Vastauslähetys
Sopimus 33100/10
33003 TAMPERE

Oletko väsynyt rakentelemaan taloja Sim Cityyn? Sitten tämä peli on juuri sinulle sopiva. Blast Corps nimittäin kiertää romuttamassa kaikkea. Nopeasti, runsaasti ja perinpohjaisesti.



Pelkkä päämäärätön rakennusten tuhoaminen menettäisi ilmeisesti varsin pian viehätöksensä, olkoon sinänsä miten hauskaa hupia hyvänsä, mutta kiitos tehtäviensä lukuisten ja varioitujen suoritustapojen, Blast Corps jaksaa viihdyttää pitkään.

Monissa lehtiutuissa tätä peliä on keuhuttu kiinnostavaksi ja epätavallisen ahkerasti pelatuksi. Monet ovat tosin epäilleet josko pelin valmiista versiosta tulisi kovinkaan kiintoisa pelattava. Sittemmin Rare on nähnyt paljon vaivaa hioakseen pelin pienimmätkin yksityiskohdat kuntoon. Hallinta on parantunut ja eri tasojen vaikeusasteita on lievennetty, jotta peli olisi helpommin opittavissa ja pelattavissa. Kiitos näiden ponnistusten, lopullinen versio on kaikkea muuta kuin pitkästyttävä. Raren idea oli tehdä peli, joka yhdistäisi parhaita puolia monista eri genreistä ja siinä se on onnistunut oivallisesti. Annos taktiikkaa ja strategiaa yhdistettynä sopivaan määrään toimintaa tekee Blast Corpsista nimittäin varsin originellin pelikokemuksen.

Pelin alussa on ydinasein varustettu laukausajoneuvo päässyt irralleen ja rullaa hiljalleen eteen päin pitkin määrättyä väylää. Ajoneuvon tiellä on valitettavasti suuri määrä esteitä ja jos jokin niistä osuu siihen, uhkaa valtaisa ydinräjähdys autoittaa koko vihreän planeettamme. Niin ei tietenkään saa käydä, joten mieluummin kutsutaan Blast Corps -tuhoryhmä paikalle tuhoamaan kaikki tielle osuvat esteet

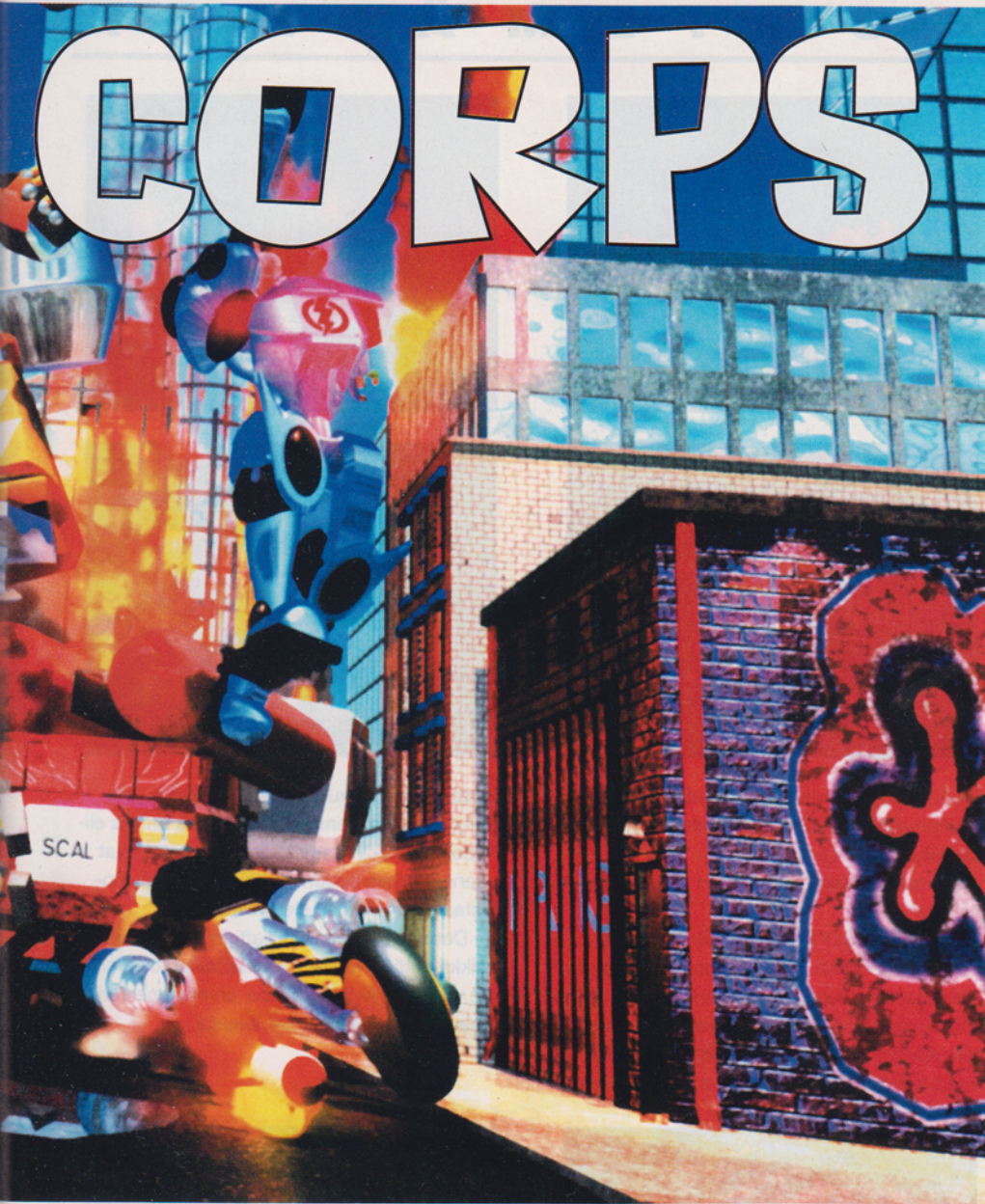
jo etukäteen.

Esteitä on monia ja monenlaisia, mutta Blast Corps on varustautunut rivistöllä erilaisia tuhoamisvälineitä tehdäkseen tietä kaamean kuljetusvaunun eteen. Kaikilla tuhkoneilla on erilaiset ominaisuudet; osa on suuria ja hitaita, mutta tuhoamiskyvyllään mahtavia; toiset taas ovat nopeita ja ketteriä ja siten kätevämpiä pienten esteiden tuhoamisessa. Lisäksi on vielä joitakin, jotka ovat ainoastaan nopeita, ja pääsevät alta aikayksikön voimallisempien koneiden välitse. Ydinasevaunu etenee nimittäin tasaisella vauhdilla ja se räjähtää atomeiksi, ellei esteitä raivata ajoissa tieltä.

Kyse ei kuitenkaan ole pelkästään kohteiden tuhoamisesta miten tahansa, jos joku niin luuli. Radat ovat usein nokkelasti suunniteltuja. Ydinasevaunun väylä sinänsä on tosin varsin selkeä ja jopa tylsä, mutta esteiden raivaaminen tältä väylältä edellyttää taktista silmää ja tarkkuutta. Pelissä on yli 50 erilaista väylää ja tuhkoneiden valikoima on joka tehtävään sen mukaan määrätty. Niinpä ei riitä se, että vain hypää sisään Ramdozeriin tai J-Bombiin ja panee kaiken tasaiseksi, vaan tehtävässä onnistuminen vaatii myös runsaasti suunnit-

telua. Jotkut väylät voivat aluksi vaikuttaa täysin mahdottomilta selvittää, mutta aina on jokin tapa selviytyä. Lisäksi aina ei tarvitse tuhota läheskään kaikkia esteitä, vaan vain ne, jotka osuvat täsmälleen pommivaunun tielle, sillä turhat raivaukset voivat maksaa pelaajalle kalliita sekunteja.

Vaikeustaso kohoaa useimpien ratkaistujen ratojen jälkeen. Aluksi on kyse oikeastaan vain siitä, että asettuu Ramdozerin rattiin ja murskaa muutamia pikku rakennuksia, mutta pian planeetan pelastaminen vaatii yhä monimutkaisempia suorituksia. Sitäpaitsi homma ei ole ohi, kun pommit ovat pois vaaravyöhykkeestä, vaan väylillä on myös muita tehtäviä, jotka täytyy hoidella. Blast Corpsin täytyy esim. löytää tiedemies, joka osaa purkaa pommit, kun ne on kerran saatu pysähtymään. Lisäbonusten saamiseksi pelaajan on osuttava myös kaikkiin pieniin lampuihin, joita syttyy, kun tullaan niiden kohdalle, ja jotka usein lisäksi näyttävät tietä pelaajalle. Pelissä on myös rivi Communication Pointteja, joita kannattaa seurata. Sellaiseen koskeminen nimittäin avaa tien uudelle bonusväylälle. Näitä väyliä on suuri osa kaikista ja useimmissa niissä on pää-

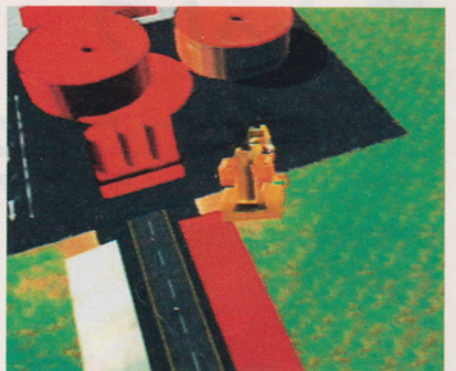
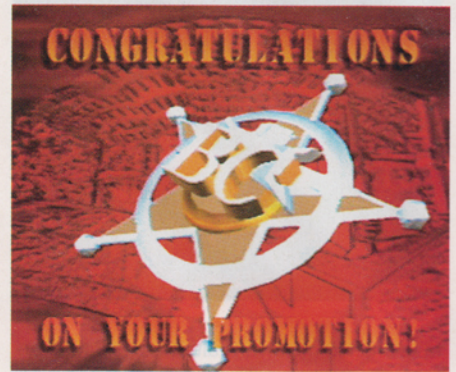


määränä selvitä väylästä jossakin määrättyssä ajassa. Peli alkaa Maan päällä, mutta kun kaikki tehtävät on suoritettu, Blast Corps lähetetään hommiin Kuuhun.

Nintendo 64:n graafiseen kyvykkyuteen olemme tutustuneet jo esimerkiksi Super Mario 64:n ja Turok: Dinosaur Hunterin kanssa, ja Blast Corpsin grafiikat yltyvät likipitään samaan luokkaan. Yksityiskohtia on runsaasti ja kaikki animaatiot, jotka tekevät ajoneuvoista ja räjähdysistä niin toden tuntuisia, ovat todella taidokkaita. Peli rullaa sujuvasti, vaikka samaan aikaan näkyisi romahtavia rakennuksia ja liikkuvia ajoneuvoja, mikä viittaa siihen, että Rarella on pystytty selkeästi käsittämään mitä vaatimuksia uuden formaatin ohjelmoiminen asettaa. Jos volyyminä väntää auki oikein kunnolla, räjähtelevien kaasutankkien ja luhistuvien rakennusten äänet saavat koko tv:n tuisemaan. Aivan kuten yllä mainituissa peleissäkin, antaa Nintendon uusi ohjauslaitteisto pelaajalle monipuolisen ja intuitiivisen hallinnan eri ajoneuvoihin ja useimpia nappeja voi käyttää erillisiin toimintoihinsa. Samaan tapaan kuin Super Mario 64:ssä, perspektiiviä voi pyöritellä, siten että pelaajalla on koko ajan hyvä

yleiskuva siitä mitä on tekeillä.

Kokonaisuutena ottaen vaikuttaa siltä, että Rare on todellakin onnistunut yrityksessään tehdä jotain erilaista. Pelkkä päämäärätön rakennusten tuhoaminen menettäisi ilmeisesti varsin pian viehätöksensä, olkoon sinänsä miten hauskaa hupia hyvänsä, mutta kiitos tehtäviensä lukuisten ja varioitujen suoritustapojen, Blast Corps jaksaa viihdyttää pitkään. Vaihtoehtoisia väyliä on sen verran runsaasti, ettei sekään puoli aiheuta ongelmia, ja peliin sisältyy uskomattoman runsaasti kaikenlaista tutkittavaa ja tekemistä. Blast Corpsia on mahdoton sijoittaa mihinkään genreen, mutta jos pitäisi yrittää, se voisi olla jotain tyyliin strategia-arvoitus-toiminta-kilpa-ajo-peli, ja tuo kerro kai mainiosti tämän pelin monipuolisuudesta.



Doom 64

PELIKONE _____ **Nintendo 64**
 JULKAISIJA _____ **Midway**
 LUONNE _____ **Shoot 'em up**

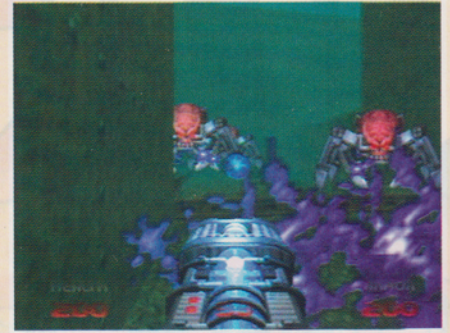


Maailman kenties väkivaltaisimman pelin kautta aikojen on nyt lopultakin tulossa Nintendo 64:lle. Viimeisen vuoden aikana Midway on ponnistellut yhdessä alkuperäisen kehittäjänsä, ID:n kanssa, tuottaakseen uuden ja paremman version Doomista. Vanha kunniakas grafiikkamootori on heitetty pellolle ja kiitos Nintendoon, voimapakkaus sisältää nyt moderniin polygonigrafiikkaan pohjautuvat ratojen ja arkkitehtuurin hahmotukset. Vastustajat näkyvät selvästi selkeämmin kuin missään aiemmassa versiossa. Niihin ei tosin ole sovellettu samaa polygonikäsittelyä kuin ympäristöihin. Midway puolustautuu sillä, että jos vastustajat



olisivat polygonirakenteisia, niitä ei kyettäisi esittämään ruudulla samaan aikaan yhtä useita kuin nyt. Sen sijaan Midway on tehnyt niistä pikselipohjaisia, mutta hyvin yksityiskohtaisia.

Luonnollisesti Doom 64 tarjoilee uusia, rankkoja ja ennen kaikkea monimutkaisia väyliä, jotka aina vuodesta 93 lähtien ovat olleet Doom-sarjan näkyvin tunnusmerkki. Suurin muutos on anti-aliasingin käyttökelpoisuus, mikä kohottaa koko Doom-konseptin uuteen



ulottuvuuteen. Brutaali pikselimäisyys, jota löytyy kaikista aiemmista versioista on siis eliminoitu ja sekä vastustajat että taustat ovat saaneet täysin uuden pinnoitteen, joka puolestaan luo rikkaan yleisvaikutelman.

Doom 64 julkaistiin hiljattain USA:ssa ja vaikka mitään virallista julkaisuajakataulua ei ole vielä tätä kirjoitettaessa, arvelemme sen ilmantuvan tänne kulumille kesällä.

Tobal 2

PELIKONE _____ **PlayStation**
 JULKAISIJA _____ **Square**
 LUONNE _____ **Beat 'em up**

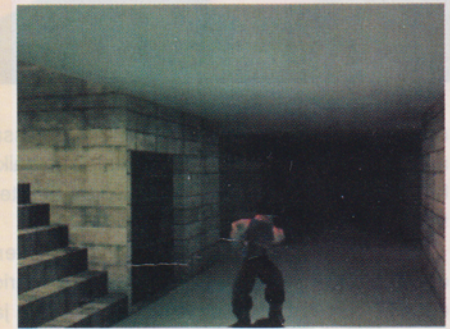


Seuraaja viime vuoden urauurtavimmalle beat 'em up -pelille on jo julkaistu. Square on japanilaisten beat 'em up -faniin kriittisten kannanottojen jälkeen parannellut peliä olennaisesti monissa keskeisissä yksityiskohdissa. Grafiikka on paljon tarkempaa kuin edeltäjissä ja hahmojen eri hyökkäystekniikat ovat hienostuneet, mikä mahdollistaa entistä tiukemmat ja monipuolisemmat kamppailut. Esimerkiksi karasteinut soturi Chuji Wu kykenee nyt viskomaan tulipalloja parhaseen Dragonball Z -tyyliin. Tämä on vain



yksi esimerkki siitä, mitä manga-piirtäjä Akira Toriyama on saanut aikaan jatkuvalla valvonnallaan pelin kehittälyssä.

Eikä Tobal 2 ole kiinnostava pelkästään hyökkäystyyliensä ja lahjakkaiden spesialistien sa takia. Square esittelee lisäksi kaksi kappaletta uusia taistelijoita. Toinen heistä on sulokas, mutta taitava amatööri, jolla on muutama saalainen hyökkäyskuutio takataskussaan. Toinen



taistelija on hyväntuulinen afrikkalainen, josta tuntuu tulevan yksi pelin todellisista raskassarjalaisista. Huhuillaan jopa, että Squarella oli kylliksi uskallusta ottaa mukaan muutamia hahmoja ja eläimiä Final Fantasy -sarjasta. Yksi niistä lienee valtavan suosittu ratsueläin, Chocobo.

Eniten Tobal 2:ssa viehättää kuitenkin Quest Moden kehittyminen. Synkkien luolien sijaan Square on rakentanut kokonaisen maailman, jossa on kyllä, mahtavia vuoristoja, jokia ja syviä laaksoja. Alkuperäisen kömpelöt eläimet on korvattu mahtavilla lohikäärmeillä ja susilla, jotka ovat hyvin yksityiskohtaisia.

Lyhyesti sanoen Tobal 2:sta näyttää tulevan kaikkea sitä, mitä sen edeltäjät eivät olleet.

Toivon mukaan peli julkaistaan Euroopassa syksyllä.

Duke Nukem 3D

PELIKONE _____ **Saturn**
 JULKAISIJA _____ **Sega**
 LUONNE _____ **Shoot 'em up**

Yksi kaikkein suosituimmista Doom-klooneista on lopultakin tulossa eri konsoleille. Ensiksi ehtii julki Saturn-versio, jota myöhemmin tänä vuonna seuraavat käännökset sekä PlayStationille että Nintendo 64:lle. Duke Nukem 3D on tunnetuin yksityiskohtaisesta grafiikastaan ja varsin vapaamielisestä sisällöstään. Saturn-käännöksen on tehnyt Lobotomy ja kun ajattelee miten hyvää työtä se teki Exhumedin kanssa, odotukset ovat korkealla.

Duke Nukem 3D on omituinen sekoitus Doomia ja pienimuotoista amerikkalaista koulujännäriä. Pelin alussa vierailaan elokuvateatterissa, jossa näytetään vähäpukeisia naisia. Luvassa on myös ajelua vanhalla autonkotterolla ja kauhistuneiden vastaantulijoiden pelottelua. Muita paikkoja, joissa pelin myötä käydään ovat strippausklubit ja pelihallit, joissa voi pysähtyä hetkiseksi oikeasti pelailemaan.

Lobotomyn käännös Duke Nukem 3D:stä vaikuttaisi olevan yksi parhaista Saturn-peleistä tässä genressä ja kesällä saamme nähdäksemme lopullisen version.



Human Grand Prix

PELIKONE _____ **Nintendo 64**
 JULKAISIJA _____ **Human**
 LUONNE _____ **Kilpa-ajo**

Kilpa-ajopelit, joissa ajetaan Formula-1-autoilla ovat Japanissa valtavan suosittuja ja nyt on lajityypin eka peli julkaistu Nintendo 64:lle. Human Grand Prix sisältää monia simulaattorimaisia piirteitä ja valmistajat ovat panneet parastaan saadakseen aikaan uskotavan Formula-1-pelin. Autojen muodot ja toiminnot ja jopa ratojen rakenteet on haettu todellisesta F-1-maailmasta, mikä lisää realistista tunnelmaa. Ratojen yleismuodot jäljittelevät klassisia oikeita ratoja ympäri maailmaa.

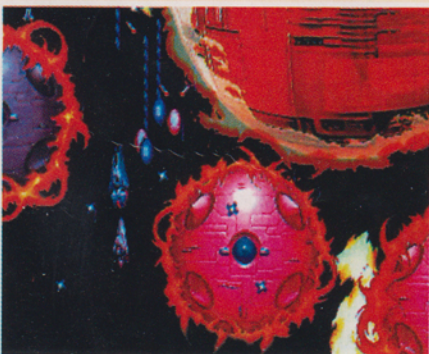
Yksi hauskeimmista piirteistä Human Grand Prixssä on se, että pelaaja voi itse rakentaa oman autonsa varsin monessa suhteessa. Ohjauslaitteet, jarrut ja kiihdytysominaisuudet voi säätää halumallaan tavalla hyvin tarkasti.

Human Grand Prix julkaistiin Japanissa maaliskuun lopulla ja se sai melko viileän vastaanoton. Eniten pelissä ärsytti sekä pelilehdistää että ostajia sen huono ohjattavuus. Tämän toki UBI aikoo korjata ja suunnittelee pelille kokonaisuudistusta sekä nimen vaihtoa F1 Pole Positioniksi. USA:n ja Euroopan julkistusta harkitaan syksyksi.



Life Force

PELIKONE _____ **PlayStation/Saturn**
 JULKAISIJA _____ **Konami**
 LUONNE _____ **Shoot 'em up**



Konamin viimeisin kokoelma-CD koostuu kolmesta Life Force -sarjan osasta. Sarjan eka osahan julkaistiin jo 80-luvun puolivälissä NES:ille - joskin silloin nimellä Salamander - mutta kokoelmalevyllä on käännetty

arkadiversio. Sama pätee Life Force II:een, joka on myös erinäisiä vuosia vanha. Kolmas peli on selvästi tuoreempi. Se perustuu arka-dipeliin, joka julkaistiin Japanissa vain muutama vuosi takaperin ja joka käyttää jo uusinta tekniikkaa, luopumatta silti klassisesta shoot 'em up -konseptista sivuissa rullaavine avaruusmaailmoineen. Se vaatii toisin sanoen salamannopeita refleksejä ja vikkelää päätökselyä. Yksi Life Force -sarjan suosituimmista

ominaisuuksista on mahdollisuus kahden henkilön yhteispeliin. Sen Konami on tietysti säilyttänyt myös tässä 32-bittisessä kokoelmassa. Ainut peli, jonka voi ajatella kamppaillevan Life Forcen kanssa, kun se kesällä tulee julki, lienee Taiton Raystorm, joka oli ennakkosilmäilyssä edellisessä numerossa.

Posti

Tämä on lukijoiden mielipiteille varattu postisivu. Kirjoittaa voi mistä tahansa, kunhan se liittyy jotenkin konsolipeleihin.

Osoite on: **Super Power! Lukijakirjeet, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.**

Heipatsu SUPOtuksset!
Milloinkas Duke Nukem 3D ilmestyy Playstationille?

T: Jyrki

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

Supo

Terse Super Power!

1. Milloin ilmestyy Tomb Raider 2 Playstationille?
2. Entäpä Red Alert?
3. Kumpi on parempi PlayStationon vai Saturn?

Terv. Joku

- 1.-2. TR 2 ja Red Alert ilmestyvät myöhemmin syksyllä.
3. Molempi parempi.

Supo

Hyvä Super Power.

Lehtenne on uskomattoman hyvälaatuinen. Sitten kysymyksiin:

1. Tuleeko SNES:lle vielä Donkey Kong 4:sta?
2. Montako erilaista kenttää on Worms -pelissä?
3. Onko SNES:n Wormsissa tähtäin, jolla määrätään luodin suunta kuten tietokoneella?

Late

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

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

3. Kyllä.

Supo

Hello SUPO!

Mulla ois vähän kysymyksiä:

1. Tiedättekö, koska Sonic X-treme julkaistaan?
2. Tuleeko Saturnille Nights 2, Tomb Raider 2 ja/tai Resident Evil 2?
3. Koska Virtua Fighter 3 tulee?

T:Lammilainen

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

2. Vielä ei ole tietoa Nights 2:sta, eikä Resident Evil 2:sta. Tomb Raiderin Saturn -versio on ollut tekeillä, mutta Sony on neuvottelemassa yksinoikeudesta TR 2:n konsoliversioihin. Mikäli Sony onnistuu suunnitelmissaan, TR 2 ilmestyy PC:n lisäksi vain Playstationille.

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

Supo

Morjens SUPO!

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

WipEout-Fani

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

Supo

Terveks kaveri.

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

t-rex

Tiedä vaikka joskus tulisikin. Eikä maailmassa kaikkea voi saada.

Supo



PELIARVOSTELUT

ARVOSTELIJAT

TOPI

Suosii japanilaisia seikkailupelejä
Ikä: 22
Harrastaa: musiikkia
Pitää: RPG ja seikkailupelit
Vihaa: Amerikkalaiset pelit
Tämänhetkinen suosikki: Castlevania X

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: Castlevania X

JOONAS

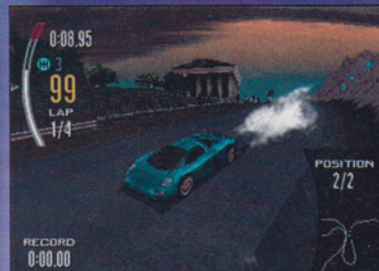
Viis veisaa käyttöohjeista, pääasia että saa ampua jotain. Vaikka Tetristä...
Ikä: Helppo
Harrastaa: Neljän seinän sisällä
Pitää: Väkivalta-, kilpa-ajo- ja ongelmapelit
Vihaa: Elokuvalisenssipelejä
Suosikki: Mario Kart 64

LOVIISA

Saa enemmän ihailijapostia kuin kukaan muu toimituksessa. Elää tyydyttävässä suhteessa tumman pelipojan kanssa.
Ikä: 20
Harrastaa: musiikki ja muoti
Pitää: Ongelmapelit
Vihaa: Shoot 'em upit
Suosikki: Micro Machines V3

JOHN

Pitää väkivaltaisista peleistä, joissa myös pääsee kaltaamaan mielusti myös viattomia ohikulkijoita.
Ikä: 30
Harrastaa: Iyijyraskas musiikki ja kauhufilmit
Pitää: Beat 'em upit
Vihaa: Lentosimulaattorit
Suosikki: Super Mario 64



ARVOSANAT

Peleille on vaikeampaa antaa oikeudenmukaisia pisteitä kuin tohtori Wiilille deodoranttia. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja John taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet sitten. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujuvuksi annamme aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä. Numeroita viilataan saman lajityyppin muita ajankohtaisia edustajia mittatikuuna käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisimpiin uutuuksiin ei ole kovin mielekäästä, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peli peliltä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NESin tai Master Systemin peleihin. Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillekin. Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

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

LUONNE	Urheilu
JULKAISIJA	Konami
VALMISTAJA	Konami
JAKELU	
MYYNNISSÄ	29.5.
PELAAJIA	1 - 4
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

International Superstar

Soccer 64



Julkaistessaan ensimmäisen Super NES -versionsa *International Superstar Soccerista*, Konami teki nimensä hyvin tunnetuksi myös urheilupelipiireissä. Tämän uuden mestarinäytteen mukana he vain vahvistavat asemaansa genren kuninkaina.

tä tai siirtäminen joukkueen kokoonpanosta ei tuota mitään vaikeuksia. Eri maiden joukkueet ovat myös suurin piirtein samat kuin aiemminkin. Koska Konamilla ei ole mitään lisenssejä oikeisiin pelaajiin, nämä eivät myöskään esiinny pelissä oikeilla nimillään, vaan esim. naapurimaan Brolin on edelleen Hansson. Pelaajien ulkonäkö ja ominaisuudet täsmäävät kuitenkin yleisesti ottaen todellisuuden kanssa ja on myös mahdollista luoda ihka oma pelaaja valinnanvaraisella nimellä, jos niin haluaa.

Kaikki tuo on toki hyvää ja hienoa, mutta mitäpä olisi hieno peli ilman tuntumaa? Erotuksena Electronic Artsiin, Konami on onnistunut säilyttämään klassisen Superstar Soccer -tunnelman, vaikka formaatti onkin uusi. Kontrollit oppii alta aikayksikön ja sen jälkeen voikin keskittyä pelaamiseen ja hauskanpitoon. Tietokonehallintaiset pelaajat liikkuvat luonnollisen oloisesti ja onnistuvat tekemään pelistä niin muunnos- ja tapahtumarikkaan kuin vain mahdollista. Kiitos konsolin ainutlaatuisen grafiikanpyörytyksen, Konami voi tämän pelin myötä kehua luonneensa ensimmäisen todella kolmiulotteisen tuntuisen jalkapallopelin. Tilan ja ulotteisuuden tuntu on uskomattoman vapauttava kaikkien tähänastisten 3D-nimikkeiden alla kulkeneiden pelien jälkeen. Se olikin kenties ainut asia missä Konami ennestäänkin mestarillinen pelituntuma saattoi vielä kehittyä. Näin mainiota jalkapallopeliä tuskin silti kukaan uskalsi odotella tulevaksi, mutta tosiasia on, että Konami on suhteellisen yksinkertaisilla parannuksilla vanhoihin pelikonsepteihin nähden onnistunut tuottamaan genrensä parhaan pelin tähän saakka. Konami on taas tehnyt jalkapallohistoriaa.

MW

Konamin eka jalkapallopeli on julkaisunsa jälkeen tullut tunnetuksi yhtenä kaikkein parhaimmista lajissaan. Ei niinkään grafiikan takia, vaan ylittämättömän pelituntumansa ansiosta. Tavallinen ilmiöhän on, kun peliä kehitetään uuteen formaattiin, että kaikki mahdollinen tehdään teknisillä hienouksilla kikkailemiseksi, kun taas pelituntuma usein saa jäädä sivuseikaksi. Hyvä esimerkki tästä taipumuksesta on Electronic Artsin FIFA Soccer 64, joka on hukannut vanhojen FIFA-pelien magian.

Ensisilmäyksellä saattaa näyttää siltä, kuin Konami olisi tehnyt saman erehdyksen, sillä sen uutuus lienee näyttävien jalkapallopeli tähän mennessä. Grafiikka on täynnä hienouksia, todenmukaista pienintä yksityiskohtaa myöten eikä mikään kentällä tunnu epäselvältä tai sotkuiselta. Kentän mitat vaikuttavat täsmälleen oikeilta ja kamera seuraa tapahtumia koko ajan luonnollisella tavalla. Kuten monissa muissakin uusissa urheilupeleissä, kaikki animointi on tehty motion capture -tekniikalla, mutta ikinä aiemmin se ei ole tuottanut yhtä hyviä tuloksia, kuin mitä Konami nyt on onnistunut aikaansaamaan. Pelaajille ohjelmoitujen liikkumistapojen määrä on valtaisa. Jokaiselle pikku

liikkeelle, mitä pelaajan voi ajatella kentällä tekevän, on oma animointinsa. Ja lukuisat polygonit, joista pelaajien kehot rakentuvat, ovat vikkellästi ja huolettomasti liikuteltavissa Nintendo 64:llä. Niinpä syntyy vaikutelma vapaudesta ja siitä, että pelaajat voivat tehdä kentällä kaikkea mitä vain voi kuvitella kentällä haluttavankin tehdä.

Kaikki hallintalaitteiden napit ovat helppoja käyttää ja useimmille on omat tarkoituksensa. Kaaripotkuja, pukkauksia, syöttöjä, maali-potkuja jne. voidaan varioida ja jotta tietäisi minne suuntaan kukin pelaaja aikoo palloa kuljuttaa, vilkkuu pallonhallitsijan jalkojen alla selkeä kolmio. Vielä selkeämpää on kulmapotkujen ja vapaapotkujen antaminen, jolloin näkyy vieläkin isompi kolmiokuva. Riippuen siitä miten pitkä potkusta tulee, muuttuu kolmion väri kirkaammaksi aina potkun käydessä voimakkaammaksi. Analoginen ohjaustikku tekee pelaajien liikuttelusta helpon näkin, jossa harhautuksia voi suorittaa pelkästään kääntämällä tikkua eri suuntiin.

Konami on säilyttänyt International Superstar Soccer 64:n menuvalikon samannäköisenä kuin aiemmissa peleissäkin. Järkevä valinta, koska se tekee oman tehtävänsä tällaisenaan, olematta silti yhtään liian monimutkainen. Pelaajan vaihtaminen kentäl-



Kameramiehellä on pelissä tärkeä osa ja hän antaa koko ajan pelaajalle parhaan mahdollisen perspektiivin, niin ettei mitään jää huomaamatta. Ruudun alalaidassa on lisäksi pelikentän pienoismalli, joka näyttää missä kaikki omat ja vieraat pelaajat kulloinkin ovat.

Näin mainiota jalkapallopeliä tuskin kukaan uskalsi

odotella tulevaksi, mutta tosiasia on, että Konami on suhteellisen

yksinkertaisilla parannuksilla vanhoihin

pelikonsepteihin nähden onnistunut tuottamaan genrensä

parhaan pelin tähän saakka.

USKOMATONTA

Sallikaa minun aloittaa sanomalla tämä yksi asia, niin ettei jää mitään epäselvyyksiä: Tämä on paras jalkapallopeli mitä ikinä on tehty. Olen aina pitänyt Konamin aiempia jalkapallopelejä, International Superstar Soccer Deluxea ja sen edeltäjiä parhaina omassa genressään. Konami on aina tuntenut pelinteon kultaisten reseptin ja tämän uuden mestari-teoksen avulla he ovat varmistaneet maineensa pitkäksi aikaa eteen päinkin.

Aluksi minä, kuten monet muutkin, olin epäileväinen Nintendo 64:n suhteen ja samoin kaikkien uusien sille tehtävien pelipäivitysten suhteen. En oikein uskonut pelivalmistajien jaksavan pysyä kehityksen kelkassa, taikka sitä, että hienoja pelejä, kuten International Superstar Soccer osattaisiin kehittää uutta pelikonetta varten. Hattu kourassa täytyy myöntää, että olen erehtynyt. Näin hyvin en olisi osannut edes uneksia Konamin voivan selviytyä urakastaan. Tämä peli on mestariluomus kaikin tavoin. Se on sujuva, helposti pelattava, hauska sekä riippuvuutta aiheuttava. Itse asiassa sitä ei voi todella verrata mihinkään muuhun peliin, niin ainutlaatuinen se on. Konamin on täytyntä käyttää tuotannossaan magiaa, sillä International Superstar Soccer 64 tulee ylittämään kaikki muut futaripelit aivan ylivoimaiseen tapaan. Ja että minäkin saatoin joskus kuvitella FIFA Soccer 64:n voivan kilpailla tämän pelin kanssa...

Micke 96

MELKEIN TÄYDELLINEN

Olisi päteviä syitä epäillä Konamia ja heidän uutta jalkapallopeliään. Kahden briliantin International Superstar Soccer -sarjan SNES-pelin jälkeen tuli ensin piinallinen Goal Storm PlayStationille. Kun se osoittautui floppiksi, käänsi Konami yllättäen vanhan International Superstar Soccer Deluxen SNES:iltä PlayStationille, välittämättä nähdä mitään vaivaa pelin kehittäessä. Koko juttu vain rahan ansaitsemistarkoituksessa tunnetun nimen avulla. Tai niin ainakin arvelin. Se osoittautui pelkäksi väilvaiheeksi kahden täysin uuden pelin tulolle samaan sarjaan. Toinen niistä on International Superstar Soccer 64. Sitä pelatessa unohdan mielusti kaikki mahdolliset typeryydet, mitä Konami on aiemmin tehnyt.

Peliä oppii hallitsemaan muutamassa minuutissa, mutta taidoissa voi kehittyä ja uusia hienouksia saattaa löytää kuukausien ajan. Hupii on lähes loppumatonta. Ainut tuon tuostakin ärsyttäväksi käyvä seikka on se, että maalivahdin pallonhallinta on hiukka heikkoja, joten sen varaan voi rakentaa tietyn taktiikan, jolla saa helpohkosti aikaan saman tyyllisiä maaleja. Sama juttu on tosin myös Electronic Artsin Mega Drivelle tekemässä NHL-pelissä, ja sitäkin sentään tulee pelattua päivittäin. Lukuunottamatta hiukan kömpelöä maalivahtia - joka sinänsä on varsin realistisesti käyttäytyvä sikäli, ettei ota palloa turhaan käsiinsä uhkaamattomana - ei tässä lähes täydellisessä jalkapallopelissä ole mitään muuta valittamista.

Topi 93



GRAFIikka 93

Miljoonat polygonit liikkuvat samanaikaisesti, mutta silti minkäänlaista väreilyä ei ole havaittavissa.

ÄÄNET 85

Jos kytket konsolin kotistereoihin, on tunnelma kuin jossakin Juventuksen kotiottelussa.

TUNTUMA 96

Puhdasta peli-iloa reiluina annoksina. Tässä pelissä ei ole mitään pitkäveiteistä!

HAASTE 92

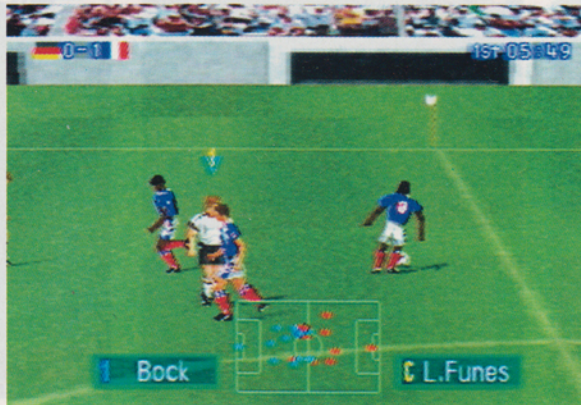
Konetta vastaan pelaaminen on jo kokemus sinänsä, mutta neljän pelaajan samanaikainen ottelu kohottaa jalkapallon uusiin ulottuvuuksiin.

YHTEENSÄ

Kaikkien aikojen paras jalkapallopeli

94

LUONNE	Urheilu
JULKAISIJA	Konami
VALMISTAJA	Konami
JAKELU	
MYYNNISSÄ	13.6.
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	



International Superstar Soccer Pro

Konami ei ole onnistunut kovin hyvin aiempien PlayStation-peliensä kanssa. Nyt he ovat tehneet uuden yrityksen ja vaikuttaa siltä, että firmassa on otettu oppia aiemmista erehdyksistä.

Konamin edellinen PlayStationille julkaissama jalkapallopeli, International Soccer Deluxe, oli suora käänös vanhasta SNES-klassikosta. Olihan se toki hauska peli, mutta kun PlayStation pystyi niin paljon enememmän kuin SNES. Niinpä Konami onkin nyt tehnyt paljon kehittyneemmän pelin, joka hyödyntää paremmin konsolin kapasiteettia.

Kuten tunnettua International Superstar Soccer 64 julkaistaan samaan aikaan kuin International Superstar Soccer Pro. Luonnollisestikaan PlayStation-peli ei sisällä yhtä paljon hienouksia kuin 64-bittinen versio, mutta Konami on kuitenkin päätenyt polygonipohjaiseen grafiikkaan ja motion capture -tyyliseen pelaajien animointiin.

Joissakin PlayStationin jalkapallopeleissä tämän tyyppinen grafiikka on toiminut todella hyvin, mutta paljon on jouduttu katselemaan myös kuvan väreilyä ja epäselvyyksiä. Varsinkaan pelaaja-animoinnit eivät ole ikinä olleet oikein tyydyttäviä. International Superstar Soccer Pron kanssa Konami on onnistunut tässä paremmin kuin kilpailijansa. Animaatiot toimivat vakaasti ja väreilemättä, ja pelaajien kehojen runsaat polygonit liittyvät yhteen oivallisesti, mikä saa pelaajat vaikuttamaan todenmukaisilta. Ylipäänsä Konami on onnistunut säilyttämään vanhan pelin klassisen tunnelman, joka saa pelin tuntuun aidolta ja hyvin tehdyiltä.

Pelaajien hallinta saattaa aluksi tuntua hiukka työläältä. Tempo on yleensä hiukan vähäisempi kuin monissa muissa genren peleissä, mutta muutaman minuutin päästä siihen tottuu kyllä. Hitaampi tempo oikeas-

taan tekee pelistä vain paremmin hallittavan. International Superstar Soccer Pron ottelut vaativat pelaajalta enemmän ajattelua ja taktista silmää kuin muut vastaavat pelit, mutta yleisesti ottaen vähemmän vikkelyyttä. Erona esimerkiksi Adidas Power Socceriin tämä peli on varsin simulaatiokorosteinen. Peli ei ole niin rankkaa ja se taas merkitsee sitä, että pelaajilla on enemmän tilaa siisteihin ohituksiin ja harkittuihin hyökkäyksiin.



Erikoistilan- teet, kuten kulmat ja vaparit ovat helposti hoideltavia ja muistuttavat varsin paljon vastaavia suorituksia Nintendo 64 -versiossa. Pallo päättyy yleensä sinne minne on ajateltukin, kiitos kentästä ja pelaajien asemista syntyvän hyvän yleiskuvan. Ne

pelaajat, joita ei ohjailta käsi ohjaimista, käyttäytyvät aivan kuin niitä ohjailtaisiin ja sama pätee myös vastustajiin, joita ei voi ohittaa ihan miten helposti hyvänsä. Epätavallista kylläkin, jopa maalivahdit toimivat mainiosti, mikä ei ole kovin tavallista tämän lajityypin

peleissä.

Useimmissa uusissa futaripeleissä ovat valmistajat pyrkineet tekemään menuvalikot ja asetukset graafisesti näyttäväksi, mikä aivan liian usein on johtanut siihen, että pelin pelaajaparka, joka haluaa vaihtaa joitakin asetuksia, ei ymmärräkään mitään, taikka on pakotettu tuhlaamaan lataamiseen ärsyttävän pitkiä odotusaikoja. Toisin on asia Konamin uudessa pelissä. Kaikki valikot näyttävät täsmälleen siltä samalta kuin aina ennenkin, mikä ei ole monimutkaista ja latausajat on saatu minimoitua, niin ettei pelaajan ikinä tarvitse odotella mitään turhan kauan. Konami ansaitsee kiitoksen jo yksin tästä.

Pelissä on valittavana neljä erilaista varianttia: ystävyysottelu, kansainvälinen liiga, maailman cup sekä - kuten tavallista - pelkkä harjoitusottelu. Valittavissa on monia eri taktiikoita ja pelimuotoja, pelaajien henkilökohtaisia pelipaikkoja voi muuttella ja samoin myös joukkueiden kokoonpanoja. 36 maailman maajoukkueista on edustettuina, mutta Konamilla ei ole vielääkään lisenssejä oikeiden nimien käyttöön tunnetuista pelaajista. Tämä onkin oikeastaan ainoa syy, miksi joku PlayStationin omistaja voisi päätyä asettamaan jonkun muun jalkapallopelin International Superstar Soccer Pron edelle, sillä mitään yleisesti paljon paremmin tehtyä peliä tältä formaatilta ei löydy. Tämä peli on tulosta puhtaasta käsityöstä ja Konamin suuresta kokemuksesta digitaalisen jalkapallon parissa.

Lyhyesti sanottuna kyseessä on hyvä jalkapallopeli, joka ei lupaa enempiä kuin pystyy pitämään. Konami tuntuu taas pääs-

Saksan tanssahteleva hyökkääjä haastaa parketille kahta Ranskan keskikentän työmyyriä, jotka mieluummin vastaavat myöntävästi näin jalkapalloareenalla.



Ravelli kieltäytyi suosituksen etunimensä käytöstä Konamin pelissä, joten hän saa International Superstar Soccer Prossa peitenimekseen Malm.

inhotakaan niin näppärää peliä kuin International Superstar Soccer Deluxe oli. Oli tosin sääli, ettei peliä edes yritetty parannella. Erotuksena viime vuoteen, on 1997 alkanut mainiosti meidän jalkapalloystävien kannalta. Samaan aikaan kuin Konamin mestariluomus, International Superstar Soccer 64 (jonka upean grafiikan ja pelituntuman edessä meikäläinen on aivan myyty), tulee julki myös todella hyväntasoinen peli, joka ei jätä minua yhtään sen pettyneemmäksi. Olin oikeastaan ihmetellytkin, josko PlayStationille joskus saataisiin kunnon jalkapallopeli, joten olin todella yllätynyt alkaessani pelata International Superstar Soccer Prota. Siinä on kaikki ne asiat, jotka tekivät Konamin SNES-nimikkeistä mestaritekeleitä. Ei tarpeettomasti hienostelevaa grafiikkaa, ei monimutkaisia valikoita, vain tunti toisensa

jälkeen täyssidämisen hauskaa jalkapallon pelaamista. Suosittelen, että kaikki PlayStationin

omistajat sijoittavat setelinsä International Superstar Soccer Pro -peliin, sillä hauskeempaa jalkapallopeliä ei Sony'n konsolille ole tehty.

Micke 92

HYVÄ PELISIMULAATTORI

Pelattuaan ensin International Superstar Soccer 64:ää on vaikea motivoitua mihinkään muuhun jalkapallopeliin. Vertailussa kaikki muut vastaavat pelit vaikuttavat köykäisiltä, ja niin myös International Superstar Soccer Pro. Mutta pelattuani muutaman hetken PlayStation-peliä, tajuan kyllä miten mainio peli on kyseessä. Tässä vaaditaan todellista ajattelua, ennen kuin yrittää mitään ratkaisuja, mikä saa pelin vaikuttamaan aidolta simulaattorilta. Ja erittäin hyvältä sellaiselta vieläpä. International Superstar Soccer Pro ei ole aivan yhtä viehättävä tulokas kuin 64-bittinen isoveljensä, mutta selvästi samassa sarjassa Segan Worldwide Soccer '97:n kanssa elikkä siis parasta jalkapallotasoa PlayStationille toistaiseksi.

Topi 90

seen juonesta kiinni ja jos firma jatkaa samaan tyyliin, se ohittaa pian hitti-listoilla maailman suuria pelivalmistajia.

MW

KONAMI KULTASUONEEN

Jokin aika sitten näytti vielä synkältä. Monetkaan viime vuosien PlayStationille tehdyistä jalkapallopeleistä eivät olleet kovin tasokkaita - etummaisena Electronic Arts, joka ei onnistunut täyttämään pelejensä koskeneita ennakkohuujia. Konamin SNES-käännökset eivät myöskään olleet mitään huippuja, joskaan en voinut



GRAFIikka

88

Hyvin animoitu, siistejä uusintoja

TUNTUMA

91

Hiukan hidas tempo suo pelaajalle mahdut ajatella hyökkäyksiään ja hallita joukkuetta yksinkertaisesti.

ÄÄNI

83

Selostus neljällä kielellä sekä hyvin kuuluva yleisö. Hiukan muoviset pallon äänet.

HAASTE

92

Maalivahdit ovat vikkeliä ja vaaditaan maalin tekemiseen tarvitaan mielikuvitusta.

YHTEENSÄ

Tästähän näyttää muodostuvan Konamin vuosi

91

LUONNE	Beat 'em up
JULKAISIJA	Nintendo
VALMISTAJA	Rare
JAKELU	
MYYNNISSÄ	29 5.
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

Peli, josta alun alkaen piti tulla yksi Nintendon lipunkantajista, on joutunut hiukan syrjään. Nyt on Killer Instinctin Nintendo 64 -versio joka tapauksessa täällä ja epäilemättä se on samaa luokkaa arkadioriginaalin kanssa. Kyse onkin siitä riittääkö se.

Killer Instinct Gold

TAISTELUPELIT, jotka olivat niin suosittuja Super NESin aikoihin ovat palanneet Killer Instinct Goldin muodossa. Se pohjautuu arkadipeliin Killer Instinct 2. Onneksi Nintendo 64:n omistajat tulevat hyvin todennäköisesti tunnistamaan runsaasti yksityiskohtia alkuperäisen SNES-version Killer Instinctistä, johtuen melkoisista yhtäläisyyksistä 16- ja 64-bittisten versioiden välillä. Grafiikka on tietysti erinomaisen hienoa, muttei sentään niin hienoa, että pelaaja tuoilta puotoaisi. Pikemminkin peli tuntuu tässä suhteessa kehitetyltä versioltä siitä Killer Instinctistä, jonka kehuimme taivasiin SNES-pelinä muutama vuosi sitten. Sama pätee 64-version tehosteisiin. Mukana on toki hyvää musiikkia ja hupaisia, sämplättyjä huutoja ja häijyä naurua, mutta Raren olisi kyllä totuuden nimessä pitänyt kyetä paljon enemäänkin, kun kyse on Nintendon superkooneelle tehdystä pelistä.

Henkilögalleria on myös suurelta osin sama kuin 16-bittisessä versiossakin oli, paitsi yhtä puuttuvaa hahmoa sekä muutamaa uutta tulokasta pelaajan opittavaksi. Tuttujen kavojen joukossa on mm. suosikkikamppailijat Orchid, Spinal sekä Jago, jotka ovat kaikki hyvin tehokkaita, jos halutaan selvittää peli läpi vikkelästi. Ne ovat sekä suhteellisen helposti hallittavia, nopeita että voimakkaita ja omaavat lisäksi melkoisesti hauskoja erikoisuuksia. Uudet hahmot ovat nuori samurai-tyttö Kim Fu, kovapintainen barbaari Tusk sekä leopardinahkaan pukeutunut viidakonainen Maya. Myös Gargus-hirviö on uusi tuttavuus ja on vallannut kaksipäisen Eyedollin roolin pelin häijynä tuholaisena.

Hallintalaitteisto on selvästi Killer Instinct Goldin hauskin puoli. Kaikkien haluttujen erikoisuuksien puristaminen esiin pelin soturi-järkäläistä ei tuota vähimpiäkään vaikeuksia. Lisäksi pelissä on mahdollista käyttää sekä analogista ohjainsauvaa että klasista digitaaliohjausta. Analoginen on selvästi herkempi ja reagoi paljon vikkelaemmin kuin digitaalinen, mutta on makuasia kumpaa joku haluaa käyttää.

Peli ei ole haasteena mitenkään erikoinen, pikemminkin melko helppo selvittää. Koko peli on itseasiassa varsin

ongelmatonta käydä läpi jonkin kahvitaun aikana. On jopa ikävää, että peli joka maksaa kuukauden palkat ei sitten kuitenkaan kestä edes koko kuukautta. Onneksi sentään voi lisäksi ottaa kahden pelaajan yhteisotteluita. Killer Instinct Goldia on tällöin mahdollista pelata joukkueena, mikä kohottaa pelin arvoa huomattavasti. Pelissä on siis

mahdollista valita tietty määrä luunmurskaajia, joilla sen jälkeen aletaan selvittää pelaajien välisiä paremmuuksia yksi yhtä vastaan kamppailen. Kun joku hahmo tulee löydyksi, se korvautuu pian seuraavalla sankarilla siitä ennalta valitusta joukosta, jonka pelaaja on itselleen

koonnut. Se, joka ensiksi menettää kaikki hahmonsaa, on hävinnyt turneen. Epätasaisten pelaajien mahdollisuuksien tasoit-

Orchid käyttää pitkiä raajojaan ainakin yhtä tehokkaasti kuin alkuperäisessä versiossakin.





Miekat ja veitset välkkyvät paahtavassa aurin-gonpaisteessa, kun Tusk ja Maya etenevät metsästä aukiolle.



Koska kaikkien hahmojen aseilla ei ole samoja taisteluetäisyyksiä, voi Killer Instinct Gold toisinaan tuntua hiukka epäoikeudenmukaiselta.

tamiseksi, voidaan taistelijoiden jaossa antaa huonommalle pelaajalle pari ylimääräistä soturia. Tällä tavalla pelin pelattavuus kasvaa ja se kelpaa leppoisaksi ajankulukseksi tavallista pidempään.

HUPIA KAHDALLE

Killer Instinct Gold on peli, jota monet beat 'em up -fanaatikot ovat jo kauan odottaneet suupielet kuulaa pursuen. Käytännön testit kuitenkin osoittavat, ettei todellisuus aina ole ihan niin ihanaa kuin kauneimmissa unelmissaan olisi suonut ja odottanut sen olevan.

Grafiikka ja äänet eivät yleisesti ottaen tehneet minuun ihmeempää vaikutusta, kun ajattelee, että peli on sentään Nintendo 64:lle tehty. Sen sijaan pelinhallintaan olen tyytyväinen. Itse asiassa pidän sitä yhtenä parhaista pitkään aikaan tämän tyypin peleissä. Hupaisaa kylläkin, yleensä nämä jutut ovat päin vastoin. Beat 'em upit kärsivät tavallisesti heikosta hallinnasta makeiden grafiikkojen eduksi. Mitä haasteellisuuteen tulee, niin peli on suhteellisen helppo selvitää alusta loppuun saakka vartitunnissa.

Paitisi pelinhallintaa, Killer Instinct Goldissa on hienoa sen tarjoama mahdollisuus pelata muita pe-

EI INNOSTA PITKÄÄN

Muistan yhä miten otettu olin, kun näin Killer Instinctin ekaa kertaa Las Vegasin arkadi-hallissa runsaat pari vuotta sitten. Ainut kolmiulotteinen peli oli noihin aikoihin Virtual Fighter, mutta sen kömpelöt grafiikat eivät minua ihmeemmin innostaneet. Killer Instinct Gold on vielä hiukan hienompi kuin alkuperäinen, mutta tulee markkinoille hiukan myöhässä. Verrattuna niihin saman genren peleihin, joita Sega, Capcom ja Namco tuovat kaiken aikaa markkinoille, Killer Instinct Gold ei enää ole mitään erityistä. Siinä on liiaksi kyse vain vikkelästä kaikkien mahdollisten nappien painelusta yhtäkaaa ja siitä, että hankkii käyttöönsä spesiaaliominaisuuden, joka ei lakkaa ikinä. Hienompia taktiikoita vaativat juonteet loistavat poissaolollaan.

Ei Killer Instinct Gold silti aivan toivoton beat 'em up -peli ole. Se on ennenkuulumattoman nopea ja sujuva pelattava eikä pitkäveteisistä otteluista ole pelkoa. Lisäksi on mukavaa, että joku muukin firma Capcomin lisäksi ajattelee 2D beat 'em upeilla olevan vielä jotakin uutta tarjottavaa pelikansalle.

Topi 81



Pelissä on paljon hyvää, mutta Raren olisi kyllä

pitänyt kyetä paljon enempäänkin Nintendon superkoneelle tehdyssä pelissä.

laajaa vastaan. Minulla oli esim. erityisen hauskaa keppittäessäni Martinin ja Joonaksen täällä toimituksessa. Mutta mikäs on keppittäessä, kun on nimeltään Killer.

John 79

GRAFIIKKA

81

Ei ihan kaameaa, mutta pitäisi kyllä olla selvästi parempaa, kun peli on Nintendo 64:lle tehty.

ÄÄNET

76

Tanssimusaa, jota joko rakastaa tai inhoaa.

TUNTUMA

83

Tajuttoman runsaasti erilaisia potku- ja iskuyhdistelmiä, mikä tuo peliin sekä kiintoisuutta että vaikeutta.

HAASTE

80

Hiukan liian helppo, mutta sentään täynnä vaihtoehtoisia turnausmahdollisuuksia.

YHTEENSÄ

Killer Instinct -fanit takuulla rakastavat myös Killer Instinct Goldia, mutta peli ei ole varsinaisesti uutta luova tuotos.

81

LUONNE	Shoot 'em up
JULKAISIJA	Psygnosis
VALMISTAJA	Psygnosis
JALKELU	
MYYNNISSÄ	6.6.
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

Tenka

Psygnosis on työ-
kennellyt pitkään
sellaisen pelin tuot-
tamiseksi, joka olisi
heidän vastauksensa
Doomille ja Quakelle, mutta ilmeisesti he eivät jaksaneet aivan perille saakka.



TULEVAISUUDESSA, tarkemmin sanottuna vuonna 2096, ihmiset ovat tuhonneet Maan kemiallisilla jätteillä ja lukemattomilla sodilla. Ihmiset hakeutuvat Extrevius 328 -planeetalle päästäkseen pakoon maanpäällistä helvettiä. Planeettaa hallitsee cybertekniikkaan erikoistuneen Trojan Inc. -yhtiön käskynhaltija. Erään Trojanin kokeen yhteydessä yhtiö tulee päästäneeksi irralleen Tenkan - joka aiemmin oli tavallinen turisti, mutta nyttemmin kyberneettinen soturi. Tenkan palatessa tietoiseksi, hän täytyy vihasta aivojaan manipuloinutta yhtiötä kohtaan. Näin Tenka alkaa vaivalloisen matkansa Trojanin synkkien rakennusten sisuksissa.

Kuten useimmissa tämän genren peleissä, koostuvat ensimmäiset tasot yksinkertaisista arvoituksista ja luisevista vihollisista. Tenka sisältää kyllä suuren määrän polygonirakenteisia vihollisia, mutta ensimmäiset puolenkymmentä rataa ovat melkoisen autioita. Kuten tavallista pelissä vedellään vipuja, etsitään avaimia oikeisiin oviin, annetaan aseiden puhua ja vältellään erilaisia ansoja. Lyhyesti sanoen, tässä genressä ei ole paljon muutoksia tapahtunut viime aikoina. Se mikä Tenkassa sen sijaan on uutta, on päähenkilön liikkumistapa. Tenka osaa ryömiä, katsella ylös ja alas, hypätä sekä ampua tärvälle suuren osan radasta. Toinen rankka hienous on Tenkan ase, joka on varustettu lasertähtämällä, josta on paljon hyötyä pelin kuluessa.

Psygnosis ei ole säästellyt ruutia Tenkan kanssa. Asearsenaali on vaikuttava. Aluksi pelaajalla on käytössään kunnioitusta herättävä kuularuisku, joka myöhemmin pelin kuluessa päivittyy laserkivääräksi tai vaikkapa miinanheitäjäksi. Viime mainittu ase ampuu

ajastettuja miinoja, jotka - jos mikään ei kosketa niitä - räjähtävät viiden sekunnin kuluessa. Toinen varsin käyttökelpoinen ase on kranaatinheitin, jolla voi hoidella useita vastustajia yhtäaikaisesti. Kaikkiaan Tenkassa on yhdeksän päivitettävää asetta.

Ratojen rakenne on melko surkea. Niistä löytyy vähemmän salaisuuksia ja ne ovat suunnittelultaan ikävämpiä kuin Doomissa. Lisäksi pelissä on liian harvassa vihollisia. Tenkan vahvuutena on väyliä ja sisätilojen rikas koristeellisuus. Toinen hyvä puoli on sinänsä hyvin suunnitellut viholliset. Valitettavasti ne eivät ole kovin älykkäitä ja usein ne eivät edes tajua, minne niiden pitäisi ampua. Samantyyliä toistuvissa tapahtumisissa peli menettää paljon viehätystään.

Tenkan kamppailut ovat rankkoja, joskin vihollisten näkökulmasta ajateltuna järjettömästi rakenneltuja. Pitkin peliä kuvissa vilahtelee erityyppisiä vihollisia, jotka tekevät päänahmon elämän täysin sietämättömäksi. Eli juuri niin kuin tämän genren pelissä pitää ollakin.

Marion tultua konsolimaailmaan, mikään ei ole ollut enää samanlaista. Genrejen määrät räjähtivät kasvuun ja samalla ne vesittyivät, niin että yleisö menetti vähitellen kiinnostustaan. Doomien tullessa tapahtui samantyyppinen ilmiö. Lukuisat keskinkertaiset pelisuunnittelijat asettuivat koneidensa ääreen suunnittelemaan omaa Doom-versiotaan. Nyttemmin useimmat meistä ovat kokeilleet mokattuja Doom-kopioita ja tietävät, ettei mikään lyö alkuperäistä. Ei ainakaan Tenka.

MJ

PETTYMYS

Toivoin todella, että Tenka kykenisi tuomaan kulu-
neeseen genreen jotakin uutta. Psygnosiksella tun-
tuksi olleen kunnianhimoa yrittää jotakin erilaista,
mutta yhtiö ei ole onnistunut muuta kuin tuottamaan
jäykän kopion. Tenkasta olisi voinut tulla huomionar-
voin kilpailija Doomille ja Quakelle, mutta siitä ei
tule mitään. Suunnittelijat väsähtivät jossakin vai-
heessa uuden polun poskeen ja päättivät kulkea täs-
mälleen samaa tietä kuin kaikki muutkin tähänasti-
set Doom-kloonien tekijät.

Tenka ei ole täysin kelvoton, mutta se jää kau-
aksi Doomista ja Final Dromista, jotka edelleen ovat
tämän genren kunkkuja.

Martti 78

TÖRKEÄÄ

Psygnosis on yrittänyt tehdä sekoituksen Doomia ja
Quakea, muttei ole valitettavasti onnistunut pääse-
mään yhtään tämän pidemmälle. Pelinhallinta on
kelvokas ja sillä pystyy tekemään periaatteessa mitä
kulloinkin haluaa, mutta Tenka käy varsin tylsäksi pi-
temmän päälle, koska kaikki radat ovat niin saman-
tapaisia edeltäjiinsä nähden. Sitä paitsi grafiikka on
suoraan sanoen törkeää. Väylät ja esineet ovat köm-
pelöitä ja rakeisia ja viholliset näyttävät todella ka-
maliilta.

Kaiken sen jälkeen mitä olen kuullut ja lukenut Ten-
kasta viimeisen puolen vuoden aikana, oli valmiin
pelin kokeileminen todella paha pettymys. Psygnosisen
olisi syytä alkaa varoa keskinkertaisen pelien kovin
rankkaa ennakkopuffausta, jos se haluaa säilyttää
hyvän maineensa tulevaisuudessa-
kin.

Topi 75



Ratojen rakenne on melko surkea. Niistä löytyy vähemmän salaisuuksia ja ne ovat suunnittelultaan ikävämpiä kuin Doomissa. Lisäksi pelissä on liian harvassa vihollisia.



Tenka oli erinomaisen kiehtovan näköinen E3:ssa viime vuonna. Sen jälkeen ei valitettavasti ole ihmeitä tapahtunut, eikä pelistä tullut sen paremmin erityisen hieno kuin vaihtelevakaan.

GRAFIIKKA 72

Rakeista ja paikka paikoin todella heikkoa grafiikkaa. Rankat valotehosteet ovat toki näkemisenarvoiset.

ÄÄNET 77

Tunnelmallisia mutta aivan liian kesyjä ääniefektejä.

TUNTUMA 80

Ajoittain hiukan turhan hidas.

HAASTE 75

Liian itseään toistava pitääkseen yllä kiintoisuuttaan pitkään.

YHTEENSÄ

Ei kai Psygnosis vain ole menettämässä otettaan?

77

LUONNE	Seikkailu
JULKAISIJA	Telstar
VALMISTAJA	Tempest
JAKELU	Nordic Games
MYYNNISSÄ	Ulkona jo
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

Excalibur

2555 AD

"Ahaa! *Tomb Raider* -kopiot alkavat ilmaantua kehiin", saattaisi joku ajatella, kun ekan kerran näkee *Excalibur 2555 AD*:ta. Muutaman hetken päästä sitä kuitenkin vakuuttuu, että niin ei ole asian laita.

Vielä.



ETÄISESSÄ tulevaisuudessa, kun Maan pinnasta on törmäyksessä suuren meteorin kanssa tullut asumaton, elelevät ihmiskunnan jäänteet laajoissa kaupungeissa maan alla. *Tomb Raider* on unohdettu ja Lara Croft on kauan sitten siirretty eläkkeelle, mutta hänen serkkunsa Beth on vetänyt yllensä Laran trikoot, omaksuakseen tämän roolin viikon kaunottarena.

Päähenkilö Bethin koko olemus muistuttaa vahvasti Lara Croftia.

Tuskinpa oli ketään, joka ei olisi uskonut *Tomb Raider*ille tulevan seuraajia Coren mah-

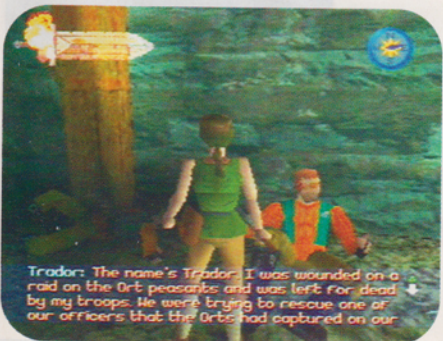
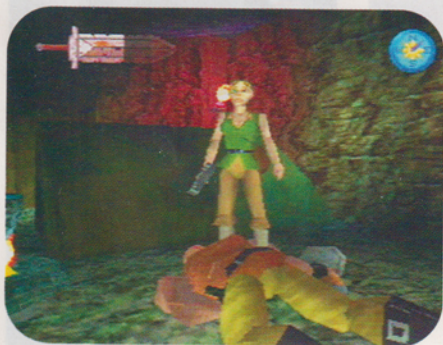
tavan menestyksen jälkeen. *Excalibur 2555 AD* ei ole täydellistä rahat-pois-toistoa, muttei täysin erilainenkaan *Tomb Raider*iin verrattuna. Päähenkilö Bethin koko olemus muistuttaa vahvasti Lara Croftia, muttei toki ole ihan yhtä rintava, mikä kaiketiikin tulee monille pettymyksenä. *Excalibur 2555 AD*:n toiminnot ovat joka tapauksessa täysin pelituottaja Tempestin omaa käsialaa.

Yksi pelin monista maanalaisista kaupungeista on nimeltään Salto. Siellä, kuten monissa muissakin maailman kaupungeissa, yhteiskunta on jakautunut eri luokkiin. Saltossa asuu kolme erilaista ihmisryhmää. On Ortit, jotka elävät köyhyydessä. Rikollisuus on heidän alueellaan yleistä ja kaaos vallitsee. Toiseksi ovat Fabianit, jotka ovat työläisiä ja jotka epätoivoisesti kaipaavat parempia aikoja. Heidän keskuudessaan toimii yhdistys nimeltä The Fabian Freedom Fighters, joka taistelee yhteiskunnan rotuerottelua vastaan. Vielä pidemmällä maan alla, niin kaukana tuhotusta Maan pinnasta kuin vain ihmisille on mahdollista, elävät Elysianit. He ovat hyvin toimeentulevia, mutta diktaattorinsa Delavarin korruptoimia. Tämän pääasiallista hupia on sotiminen naapurikaupunkien kanssa. Hän haluaisi murskata Fabianit. Tässä onnistuak-

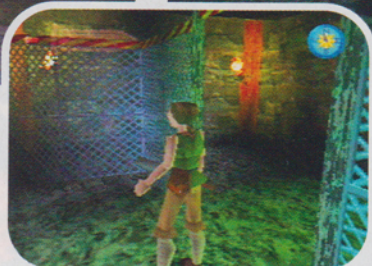
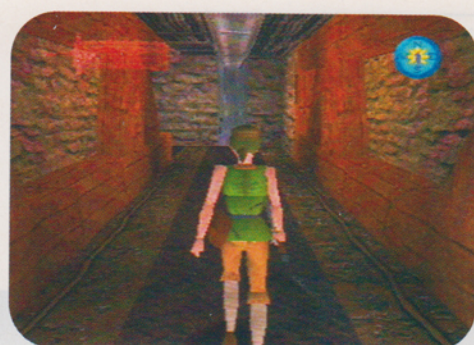
seen hän käynnistää Eden-projektin. Hän käyttää hyväkseen kaupungin harvinaista voimaa avatakseen tilapäisiä kulkuportteja menneisyyteen, huolimatta siitä, että se aiheuttaa suuria riskejä kaupungille ja sen asukkaille. Delavarilla on nimittäin vain yksi päämäärä: saada haltuunsa mystinen *Excalibur*-miekka, jonka maaginen voima auttaisi häntä lyömään kaikki tielleen asettuvat viholliset.

Delavar lähettää joukkonsa taakse päin ajassa hakemaan miekkaa itselleen. Joukot saapuvat kuningas Arthurin hoviin ja surmaavat tämän miehet tulevaisuuden laseraseillaan ja ottavat miekan. Ainut ihminen, joka nyt voi pelastaa Salton vaarassa olevat ihmisparat ja korjata aikaan aiheutuneen vääristymän, on legendaarinen taikuri Merlin. Sitä varten hänen täytyy kuitenkin saada takaisin *Excalibur* sekä käyttöönsä joku riittävän urhea henkilö, joka kykenee suorittamaan hänen antamansa tehtävän tulevaisuudessa. Kaikilla hänen maagisilla kyvyillään varustettuna hän lähettää tulevaisuuteen *Excalibur*ia hakemaan veljentyttärensä Bethin.

Ja tästä kohden itse peli oikeastaan alkaa. Pelaaja pystyy ohjailemaan Bethiä pitkien maanalaisien käytävien ja hallien läpi, joissa tämä kohtaa vihollisia. Bethin liikevalikoima ei valitettavasti ole läheskään yhtä vakuuttava kuin Lara Croftilla. Tätä kompensoivat jonkin verran kaikki erilaiset hahmot, joita pelissä tulee vastaan. Beth törmää miekkaa etsiskellessään peräti 80 eri hahmoon. Osa niistä on vaarallisia ja yrittää hyökätä Bethin kimppuun. Pelaajan on oltava vikkelä käännteissään tai Bethistä saattaa tulla hirviönruokaa. Kaikki kohdatut hahmot eivät kuitenkaan ole pahoja, vaan joukossa on tavallisia ihmisiä, jotka auttavat Bethiä. Mitään ei kuitenkaan saa ilmaiseksi. Koko alamaailma on nimittäin menet-



Traders: The name's Trador. I was wounded on a raid on the Ort's presonks and was left for dead by my troops. He was trying to rescue one of our officers that the Orts had captured on our



tänyt uskonsa ihmiskuntaan eikä luota enää kehenkään. Yleensä he siis haluavat jotakin vastineeksi, jos paljastavat salaisuuksiansa.

Saadakseen selville, mitä kohdatut henkilöt mahdollisesti haluavat saada vaihdossa itselleen, on yksinkertaisesti mentävä heidän luoksensa. Tällöin he alkavat puhua ja kertovat jotakin. Esimerkiksi Beth kohtaa yhdessä tunnelissa kodittoman henkilön, joka haluaisi auttaa häntä, jos hän löytää tämän kesyn rotan, Cecilin. Beth etsii eri huoneista, kunnes löytää rotan. Sitten hänen on vangittava se aiemmin talteen ottamansa lihapalan avulla. Kun rotta on hänen hallussaan, hän menee sen kanssa kodittoman luokse, jolloin tämä tekee hänelle vastapalveluksen. Toisinaan kaikki palvelukset ja vastapalvelukset tuntuvat hiukan tarpeettomilta. Tämä johtuu siitä, että ne eivät vaikuta kovin harkituilta. Niillä on varsin vähän tekemistä etsityn miekan kanssa ja joskus täysin merkityksettömien tehtävien suorittaminen on vain pitkästyttävää, kun sentään ollaan reissussa elintärkeän tehtävän takia ja hankkimassa sankarittaren kannuksia. Jotta moniin tunneleihin ei eksyisi, pelissä on pikku kartta, jota voi tarvittaessa vilkaista. Siihen merkkiytyvät ne tilat, joissa pelaaja on jo käynyt.

Loppujen lopuksi, Excalibur 2555 AD:ssa on omat plussansa ja miinuksensa. Ellei sitä vertaa mihinkään muuhun peliin, vaikuttaa se melko kivalta seikkailupeliltä. Ja suuren plussan se ansaitsee epätavallisen hyvin sämplätystä puheesta, jossa kaikuu englantilainen murre ja joka on tarkasti synkassa hahmojen huulten liikkeiden kanssa.

ALASTONTA RINTAA
Olihan se aika kiva peli. Peli-
valmistajan kannalta ei liene
kuitenkaan kovin tyydyttävää
julkaista peliä, jota jatkuvasti
tullaan vertaamaan toiseen vas-
taavaan. Toisaalta on tietysti parempi olla ainakin
hyvä Tomb Riderin haastaja kuin täysin merkitykse-
tön kyhäelmä. Se mikä tässä yhteydessä kiinnostaa,
on kysymys, että mitenköhän suosittuja Tomb Ride-
rista ja Excalibur 2555 AD:sta olisi tullut/tulisi, jos
niiden päähenkilöt olisivat miehiä. Tai naisia pak-
suissa hip-hop-kuteissa. Kun asiaa ajattelee tuolta
kannalta, vaikuttaa koko konsepti äkkiä varsin mie-
lenkiinnostomalta. Tarkoitan, miksi ihmeessä nimi
Excalibur? Siitä miekastahan tuskin nähdään vilauk-
takaan. Se mitä näissä molemmissa peleissä sen
sijaan nähdään enemmänkin kuin vilaukselta, on
tiukkoja trikoita, isoja rintoja ja aseita. Yhdistelmä,
joka ilmeisesti on tv-pelien pelaajien suosiossa ja
jota tullaan varmaan näkemään lisääkin. Niinpä, kun
muuta Tomb Rider -kopiaiota alkaa rynnäiä markkinoil-
le, turha alkaa väittämään niissä olevan uudenlaista
grafiikkaa tai huippuominaisuuksia. Parasta vain
tunnustaa tosiasiat.

Loviisa 82

EI MIKÄÄN TOMB RIDER
Kun kuulin Tempestin oman porukan esittelevän
Excaliburia hiukan Tomb Riderin tyyppisenä, mutta
kuitenkin runsailla Zeldan kaltaisilla painotuksilla,
kiinnostuin siitä todella paljon. Valitettavasti Excali-
bur ei kykene lunastamaan korkeita odotuksiani. Se
ei ole yhtä hieno eikä yhtä jännä kuin Tomb Rider,
eikä seikkailupuoli ole puoliksikaan niin
ajatuksella rakennettu kuin Zeldas-
sa. Mutta on Excaliburissakin het-
kensä ja onhan se itseasiassa yksi
aivan ensimmäisistä kolmiulottei-
sista seikkailupeleistä, mikä ei ole
ainakaan häpeäksi. Jospa vain ar-
voitukset olisivat olleet hiukan vai-
keampia ja taistelut hiukan moni-
vivahteisempia, Excalibur olisi voi-
nut olla todella hyvä. Nyt se on
pelkkä pikkuhauska ajankuluke
Tomb Rider 2:ta ja Zelda 64:ää
odotellessa.



Topi 78

Beth ei ole yhtä nätti kuin Lara Croft eikä lii-
kukaan yhtä sulavasti kuin tuo Tomb Riderin
sankaritar. Mutta hän on kiilti ja auttaa enem-
män kuin mielellään kaikkia nälkäisiä kodit-
tomia ihmisparkoja, joita kohtaa maanalai-
sissa tunneleissa.

GRAFIikka 77 TUNTUMA 84 YHTEENSÄ

Jos vertaa Tomb Rideriin, Excalibur 2555 AD
tuntuu hiukan ja kenties liiaksikin ennalta
aavistettavalta.

Melko vaikeasti ohjattava, muttei vaikeasti
pelattava.

Täysin odottamatta
Lara Croftilla oli vielä
serkkukin.

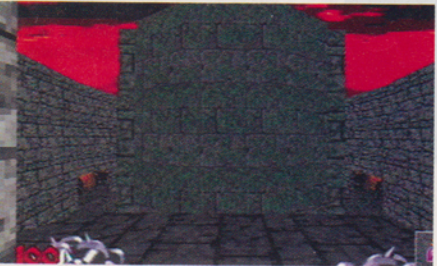
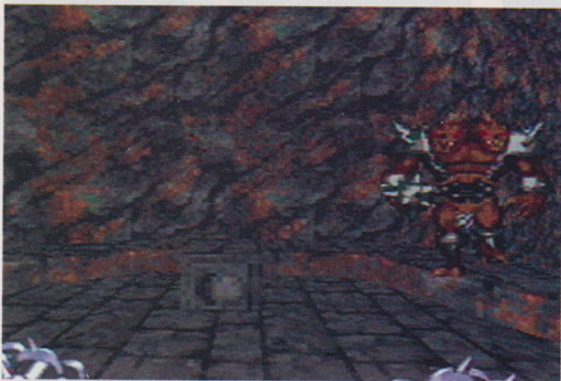
ÄÄNET 85 HAASTE 76

Teknomusa ei ole parasta mahdollista, mutta
englantilaisittain murtava puhe on
ällistyttävän tyylikästä.

Onhan se kohtalaisen jännää kulkea ympäriinsä etsi-
mässä erilaisia asioita, mutta ei siinä mitään erityistä
mieltä ole. Vaikuttaa siltä, ettei pelikehitelmän takana
ole mitään varsinaista ajatusta.

80

LUONNE — Shoot 'em up
 JULKAISIJA — GT interactive
 VALMISTAJA — Probe
 JAKELU —
 MYYNNISSÄ — Nyt
 PELAAJIA — 1
 PELIMUISTI — Salasana
 MUUT KONEET — PlayStation



Hexen

Doomin Saturn-versio oli suuri pettymys. Nyt on Proben vuoro, yhdessä ruotsalaisen Atodin kanssa, yrittää näyttää, että PC-konversio onnistuu myös Segan konsolilla.

HEXEN eroaa melkoisesti pelilajin aikaisemmista edustajista. Esimerkiksi pelin alussa voi valita kolmesta eri hahmosta, joista jokainen hyödyntää omia taistelukeinojaan. Vahvin on soturi Bratus, joka on tottunut käyttämään valtavaa nyrkkiään pahoisten sikiöitä vastaan. Parius on pappi, mutta rikkoo heti kaikki käsitykset siitä, kuinka sellaiset käyttäytyvät. Pelin alussa hänet on varustettu piikkipallolla, josta seikkailun kuluessa kehittyvä voimakas velhonsauva. Daedolon on maagi ja pelin heikoin hahmo. Hän kuitenkin hallitsee taikuuden eri muodot, ja niiden ansiosta tämä mestarivelho on edukseen erityisesti kauko-hyökkäyksissä.

Hexenin maailma kuhisee vihollisia. Tavallisimpia ovat kaksipäiset peikot, jotka liikkuvat yleensä suurina laumoina. Nämä hitaat olennot ovat kaikkea muuta kuin notkeita mutta voivat kimpuun päästessään saada aikaan suurta vahinkoa. Myös muita vihollisia, kuten liekehtiviä siivekkäitä demoneja ja epämuodostuneita puuhirviöitä, on kätetty ympäri peliä. Jokaisella olennot on omat hyökkäys- ja käyttäytymismallinsa.

Suuri osa pelin vedosta on juuri näissä eri hirviöissä, mutta myös kentissä, jotka on laadittu varsin hyvin ja eroavat aika paljon muista tämän lajin peleistä. Ennen kaikkea tämä koskee eri tehtäviä, jotka kentillä on suoritettava. Esimerkiksi ensimmäisellä kentällä on paitsi löydettävä avain, juostava

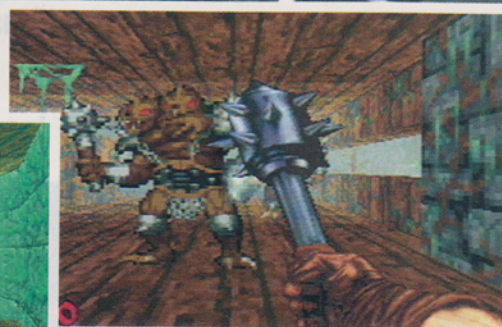
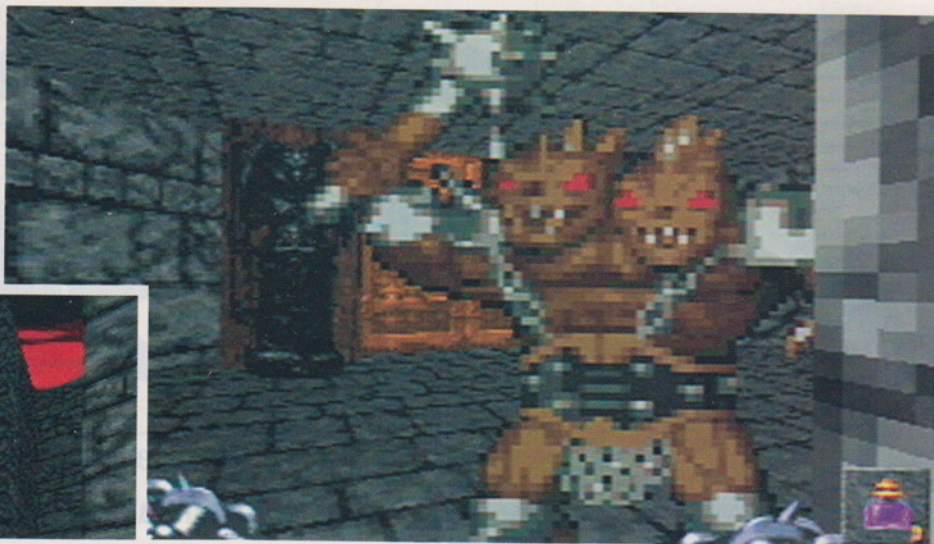
myös ylös kellotorniin ja soitettava kirkonkello, jotta kaukana oleva ristikko avautuisi. Juuri tämäntapaiset tehtävät kultraavat Hexenin.

Hexenin taistelut ovat pitkiä ja kiivaita. Kenttien erilaisuuden vuoksi taisteluja käydään kaikissa mahdollisissa ja mahdottomissa paikoissa. Lähitaistelut ovat pahimpia, koska silloin vaara loukkaantua on kaikkein suurin. Kaukotaistelu on usein turvallisempaa, sillä suurimmalla osalla vihollisia on vain rajoittunut kyky käyttää pitkän matkan aseita.

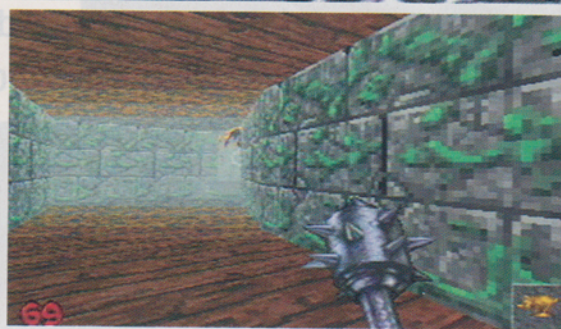
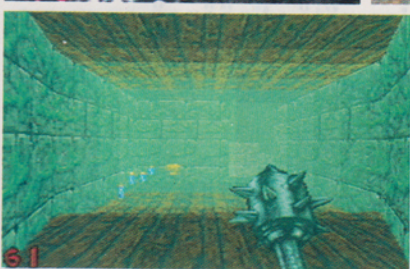
Taistelut ovat siis rankkoja, mutta parkkiintuneen sankarin päänmenoa uhkaavat muutkin vaarat. Hexen kuhisee erilaisia ansoja aina pelaajaa ruhjovista kivilohkareista juonikkaampiin surmansuihin. Esimerkiksi ensimmäisellä tasolla yksi tavallisen näköinen seinänosa kääntyy äkkiä ympäri ja alkaa sylkeä tappavia tulipalloja.

Hexen on, erinomaisen hyvin tehdystä konvertoinnista huolimatta, hieman väsynyt peli. Onhan siinä muutamia omaperäisiä aineksia, jotka loistavat valoa pimeyteen, mutta se ei oikein riitä. Hexen oli ehkä mukava peli, kun se julkaistiin PC:llä, mutta nyt paria vuotta myöhemmin Saturnilla se on tuntuu hieman sammaloituneelta.

MJ



Nämä inhat hirviöt vaarantavat terveytesi. Piikkinuijalla riittää töitä.



Hexen on, erinomaisen hyvin tehdystä konvertoinnista huolimatta, hieman väsynyt peli.

Onhan siinä muutamia omaperäisiä aineksia, jotka loistavat valoa pimeyteen,

mutta se ei oikein riitä.

IHAN OKEI, MUTTA...

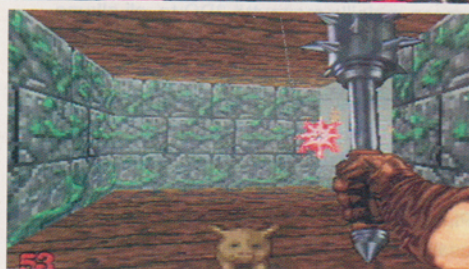
Hexenin konversio PC:ltä Saturnille on tietysti kiva juttu, mutta pelin muutamien ikävien piirteiden vuoksi en oikein jaksa kiinnostua siitä. Ikävintä on että siitä puuttuu peli-ilo. Peli ei ikään kuin lähde koskaan käyntiin. Eikä peliä paranna sama pikseli-grafiikka, jonka alkuperäistuottaja Raven kerran loi. Konversion takana olleet ruotsalaiset ovat kyllä tehneet työnsä hyvin, mutta sekään ei nyt auta, sillä Hexen oli alun alkaenkin melko keskinkertainen peli.

Martti 74

TURHA

Olivatpa ohjelmoijat kuinka pätevää väkeä tahansa, ovat konversiot harvoin alkuperäistä parempia. Saturnin Hexen on aivan yhtä hyvä kuin PC-versio, mutta se ei nyt auta koska PC-versio oli vain keskinkertainen Doom-klooni. Niin monet pelit rakentuvat täsmälleen samalle konseptille ja ovat erittäin yksitoikkoisia. Doom oli toki urauurtava ilmestyessään, mutta sitten saatiin odottaa Quakea ennen kuin lajityypissä tapahtui jotain uutta. Hexen tuli jossain siinä välissä ja vaikka se on hyvin tehty, on se minusta täysin tarkoitukseton. Olipa se PC:llä tai Saturnilla.

Topi 69



GRAFIikka

74

Hexen kulkee varsin hyvin mutta valitettavasti grafiikka on liian pikselikästä.

TUNTUMA

70

Liikaa eri nappeja jotta ne pysyisivät kurissa ja liian yksipuolinen.

YHTEENSÄ

ÄÄNET

73

Tavallista standardimusiikkia. Ei mitään hurraamisen aihetta jos ei itkemistäkään.

HAASTE

76

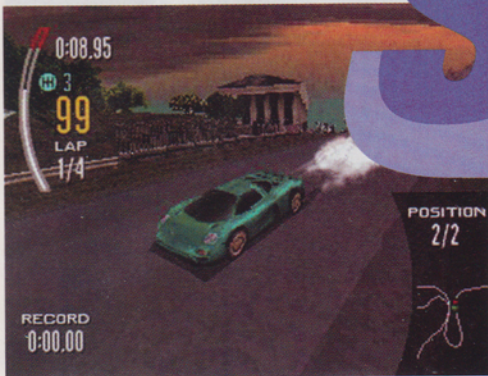
Hexenissä on paljon tehtävää. Kyse on siitä, viitsikö.

Puolihyvä Doom-kloonissa on pari uutta-kin ideaa.

72

LUONNE — Kilpa-ajo
 JULKAISIJA — Electronic Arts
 VALMISTAJA — EA Canada
 JAKELU —
 MYYNNISSÄ — Toukokuussa
 PELAAJIA — 1 - 2
 PELIMUISTI — Muistikortti
 MUUT KONEET —

Need for Speed II



Useimmille, jotka unelmoivat pääsystä Jaguar XJ200:n, Lamborghini Calan tai jonkin muun Need for Speed II:n kahdeksan unelma-auton rattiin, on tämä peli heidän ainoa mahdollisuutensa. Näiden autojen oikea hinta lasketaan nimittäin miljoonissa markoissa - jos niitä ylipäänsä on myynnissä.



YKSI PELEISTÄ, joiden piti myydä autuaasti manan majoille mennyttä 3DO:ta, oli alkuperäinen Need for Speed, moottoripyöräpeli Road Rashin seuraaja ja yksi Electronic Artsin suurista satsauksista 3DO-projektiin. Jonkin ajan kuluttua - tarkoittaen reilua vuotta myöhemmin - päätettiin Need for Speed suhteellisen suurella menestyksellä myös PlayStationille. Nyt on aika koittanut kakkososalle, jonka takana on sama tiimi, nimittäin Electronic Arts Canada, joka on muuten tuottanut myös koko FIFA-sarjan.

Ykkösosan tavoin aitouteen ja yksityiskohtiin on uhrattu suunnattomasti vaivaa. EA Canada on pääsuunnittelija Hanno Lemken johdolla kiittänyt ympäri maapalloa kuvaamassa ja koeajamassa niin ratoja kuin autoja. Autonvalmistajien kanssa on luonnollisesti oltu läheisessä yhteistyössä, minkä ansiosta on päästy käsiksi jokaisen peliin päätyneen mallin rakennuspiirroksiin ja tekniisiin ominaisuuksiin. Jokainen auto esitellään lyhyillä videotähtillä, kaikista mahdollisista kulmista otetuilla valokuvilla sekä infolla hinnasta, suorituskyvystä ja rakenteesta. Tarjolla on siis kahdeksan maailman harvinaisinta automallia. Jotkut, kuten Ford Indigo, Lotus Esprit ja italialainen Cala, ovat ainoastaan jumalatto-man kalliita. Toiset, kuten Ford GT-90, ovat koe- ja

kilpailumalleja, joita ei myydä lainkaan yleisillä markkinoilla.

- Lähtökohdina koko projektiin oli, että jatko-osasta tulisi vähintään pari piirua parempi kuin ykkösosasta. Joka tasolla, kertoo Hanno Lemke. Need for Speed II sisältää 50 prosenttia enemmän polygoneja ja uusi 3D-ohjelmointi takaa merkittävästi komeamman, nopeamman ja notkeamman grafiikan. Olemme myös voineet tehdä autoista entistä realistisempia.

- Työskentelimme koko ajan oikeiden autojen kanssa ja saatoimme rakentaa niiden pohjalta kaiken aina ajo-ominaisuuksista koeajautoihin. Sitä paitsi me luonnollisesti koeajoimme kaikki autot perusteellisesti varmistaaksemme että onnistuimme vangitsemaan oikean tunteen joka mallille. Oma suosikkini oli McLaren F1, jolla ajaisin mielelläni työmatkat, kertoo Lemke ja päättää yhteenvetonsa Need for Speed II:sta. Nopeampi, enemmän ja parempia yksityiskohtia, parempia kamerakulmia, paljon enemmän liikkumisvapautta ajatessa, useampia ja parempia vastustajia, interaktiivinen musiikki ja kaiken lisäksi jaettu ruutu kaksinpeliä varten.

Kun статистиikkaa, kuvia ja filmejä on katsottu tarpeeksi ja suosikkiauto huolellisesti valittu,

on ehkä aika ajaakin sitä vähän. Pelissä voi valita yksittäisen kilpailun, turnauksen tai pudotuskilpailun, jossa viimeiseksi jäänyt ei pääse enää seuraavalle radalle. Vastassa on seitsemän tietokonekuskia ellei halua pelata kaksinpeliä jaetun ruudun avulla.

Ratoja on kuusi, ja ne vaihtelevat yksinkertaisesta katuradasta norjalaismiljojissa aina Australian erämaihin ja kaupunkieihin, Välimeren maisemiin, pohjoissaksalaisiin linnanraunioihin ja Tiibetin mystisiin tunneleihin. Ykkösosasta poiketen radoilla ajetaan nyt useita kierroksia sen sijaan että siirryttäisiin vain pisteestä A pisteeseen B. Radat ovat, kuten jo mainittiin, hyvin vaihtelevia sekä ulkonäön, keston että vaikeustason suhteen. Esimerkiksi Tiibetissä kierrosajat lähestyvät jo kahta ja puolta tuntia. Sitä paitsi kaikki radat sisältävät salaisia ja vaihtoehtoisia, joskaan ei välttämättä nopeampia, kiertoteitä metsien, vuoristosolien ja vastaavien läpi. Mitä itse autoihin tulee, niihin ei voi paljon itse vaikuttaa. Vaihtoehtoina ovat Arcade, mikä on hieman helpompi, ja Simulator, mikä merkitsee herempää ohjausta. Valitsepa kumman tahansa, käy miljoonakärryn murskaaminen yhtä helposti.

JS

EA on kiertänyt maailmaa

kokeillen erilaisia autoja ja baanoja.

Yhteistyötä on tehty myös autovalmistajien

kanssa, ja käyttöön on saatu

autojen tekniset piirustukset

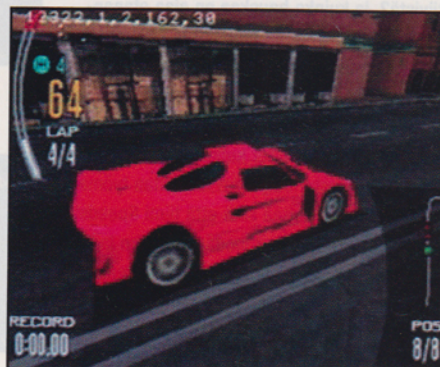
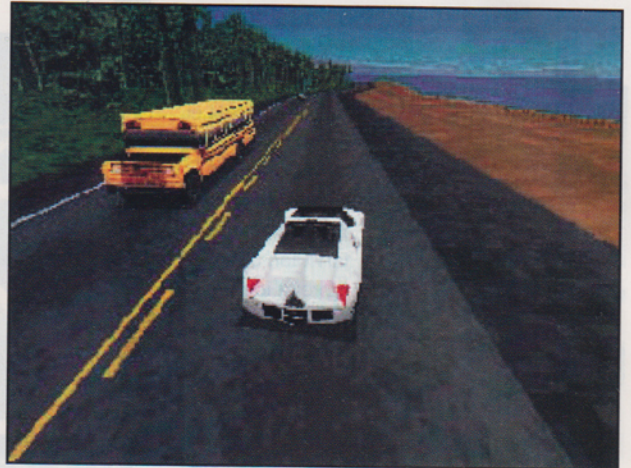
ja ominaisuudet.

PC - PELIT

Electronic Arts päästää harvoin käsistään halvalla tehtyjä tuotteita. Tähänkin peliin on käytetty vaikuttava määrä aikaa ja rahaa, Hanno Lemken tiimi on todella antanut palaa. Maailman ympäri reissaaminen ei takuulla ole ilmaista, kuten ei autojen testaaminenkaan. Tulokset ovat nyt näkyvissä. FMV-jaksojen kuvaalaatu jaksaa hämmästyttää ja autojen pikkutarkat kuvat kelpaisivat mille tahansa autoja esittelevälle luksusrumpulle. Ferrarien ja Lotusten parissa viihtyisi vaikka kuinka kauan.

Kyseessä piti kuitenkin olla autopeli. Kyllähän peli toimii ja liikettä piisaa, muttei hämmästyksiin saakka. Tuntuma on hyvä, mutta todellista rallitunnelmaa saa hieman hakea. Tunteen puutetta on vaikea selittää ja lyttäämisenkin uhalla sanon, että Hanno Lemke on puurtanut kasaan PC-pelin, joka on sitten käännetty PlayStationille. PC-markkinat ovat isot ja tärkeät, lisäksi Need for Speed II:sta on mahdollista pelata verkossa, ja verkkopeleissä tuntuu olevan tulevaisuus.

Joonas 85



VANHANAIKAISTA

Need for Speed on hieman liian näkyvästi 3D:lle tehty tuote. Kun tuo 3D ei sitten hallinnutkaan edistyksestä polygonien käsittelyä, piti Electronic Artsin tehdä homma näin - Porsche Challenge ja Sega Rallyn tuntuma jää puuttumaan. Need for Speed II tarjoaa vastapainoksi merkittävästi enemmän ratoja ja paremmat valinnanmahdollisuudet kuin Sony ja Segan pelit, kestäen hieman pitempään. Toisaalta Need for Speedin pariin ei palaa niin usein ja mielellään rikkomaan entisiä ennätysiansiään.

Topi 78

GRAFIikka

83

Uskomattoman siistejä FMV-jaksoja ja timmi grafiikka ilman välkkymistä.

TUNTUMA

80

Hyvä tuntuma, mutta rallitunnetta uupuu.

YHTEENSÄ

ÄÄNET

85

Sämplättyä moottorinäntä, hyviä efektejä ja automusaa.

HAASTE

85

Kuten edeltäjässäkkin, löytyy tästä koko rahan edestä rallia, lisäksi paljon muuta katseltavaa.

Iso, hyvin tehty ja viihdyttävä, mutta jää uupumaan täysosumasta

81

LUONNE — Kilpa-ajo
 JULKAISUJA — Psygnosis
 VALMISTAJA — Clockwork Games
 JAKELU —
 MYYNNISSÄ — Toukokuuussa
 PELAAJIA — 1 - 2
 PELIMUISTI — Muistikortti
 MUUT KONEET —

Speed

Clockwork Games, yhtiö 3D Lemmingsin takana, sai Psygnosikelta tehtäväksi rallipelin rakentamisen. Tulos on siisti mutta lievästi sanottuna kummallinen.



KILPA-AJO-PELEISTÄHÄN ei ole pulaa ja kilpailu on kovaa. Namco ja Sonya vastaan tarvitaan uusia, tuoreita ideoita ja omaperäinen pelikonsepti. Väki Speedsterin takana on tajunnut tämän ja näperttänyt kasaan kilpa-ajopelin, jolla on aivan oma luonteensa. Hyvässä ja pahassa. Speedsterin

perustana on tietysti kilpa-ajo. Ratoja on kahdeksan erilaista aina rata-ajoista lumipeitteisiin vuoriin ja suurkaupunkeihin. Ajaa voidaan kahdessa luokassa: High Performance, jossa on Ferrarin ja Porschen kaltaisia vakioautoja, tai Heavy Metal, johon kuuluvat Jeepit ja Monster Truckit. Tarjolla on yksittäisiä kilpailuja tai kokonaisia turnauksia ja myös kaveria vastaan voi kilpailla jaetun ruudun avulla.

Tähän asti Speedster vaikuttaa siis aika tavanomaiselta. Uutuus piileekin pelaajaperspektiivissä, joka muistuttaa osaksi vanhoja kolikkopelejä mutta tuo mieleen myös Micro Machinesin. Erona tuohon Codemastersin leluluisuuluun on Clockwork tuki satsannut realismiin ja kolmiulotteisuuteen. Speedsterin radat ovat täynnä hyvin annosteltuja mutkia, hyppäyksiä, yli- ja alikulkuksia sekä vaihtoehtoisia oiko- ja kiertoteitä. Lisäksi taustat ja miljööt on valaistu herkullisesti varjojen ja liikuvien valolähteiden avulla. Ajorata näkyy viistosti ylhäältä, ja etäisyyttä voidaan säätää asteikkolla "hyvin kaukaa" tai "ei niin kovin kaukaa". Kovia mutkakaksintaisteluja ei siis nähdä auton sisältä käsin, vaan ajo voitetaan huolellisuudella ja taktisella suunnittelulla joka ohituksen yhteydessä. Tietty varovaisuus on joka tapauksessa paikallaan, koska auto hajoaa kun yhteen törmäyksiä ja tervehdykäs-käyntejä tienpenkalla on kertynyt tarpeeksi.

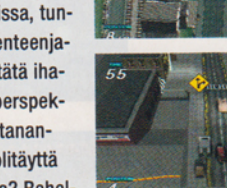
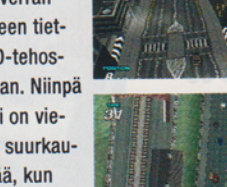
JS



AITOA MOOTTORITIEIEN TUNNETTA

Mikä Psygnosikseen on mennyt? Ei yhtään kunnan peliä Wipeout 2097:n jälkeen. Ovatko he täysin pihalla, vai? Eihän Psygnosis itse ole luonut tätä kurjuutta, mutta he ovat joka tapauksessa lainanneet sille hyvän nimensä ja maineensa.

Speedster oli herättänyt jonkun verran ennakkokohua ja minulla oli sen suhteen tiettyjä odotuksia, erityisesti lupailtuja 3D-tehosteita ja ratojen suurta vaihtelua kohtaan. Niinpä pettymys oli sitäkin suurempi. Tietysti on viehättävää, että katuvalaistus heijastuu suurkaupungin asfaltista ja onhan se näppärää, kun radat kiemurtelevat pienissä vuorisolissa, tunnelleissa, siltojen yllä ja alla sekä liikenteenkajissa, mutta onko se hauskaa että tätä ihannutta voi katsella vain helikopterin perspektiivistä? Ja kuinka hauskaa on ajaa etananvauhtia jossakin mikä muistuttaa puolittayttä Kehä Kolmosta kello neljän ruuhkassa? Rehellisesti sanoen, monet radat tarjoavat aitoa moottoritien tunnetta, mutta se oli tuskin tarkoitus. Tai ehkä juuri niin oli. Speedster kulki nimittäin pitkään työmällä Rush Hour, mikä tarkoittaa työmatkaliikennettä. Näyttää siltä että tiimi Speedsterin takana on halunnut luoda uudelleen lapsuutensa sähköautoradat loistoesityksenä. Siinä he ovat onnistuneet, tyylikkästi ja teknisesti edistyneellä tavalla sitä paitsi. Ikävä vain ettei se ole yhtään mukava. Joonas 60



Tällaisia yksitoikkoisia moottoritieratoja näkee paljon Speedsterissä.

MYSTEERI

En ymmärrä alkuunkaan ketä tämä palvelee. Ei kai ketään kiinnosta jokinlainen vakava vaihtoehto Micro Machines V3:lle ilman sen vauhtia ja hurmaavuutta? Speedsterin yhden kierroksen aikana ei todellakaan tapahtu mitään, ja niinpä niistä tulee

erittäin pitkävetisiä. Yhtiö, joka onnistui urotyönään tekemään monimutkaisen ja haastavan

Lemmingsin, on lopullisesti pilannut maineensa, ja Psygnosiksen puolesta toivon että he lopettavat yhteistyönsä Clockwork Gamesin kanssa hetimiten. Tobias 68



GRAFIikka

81

Siisti ja nopea animaatio. Paljon valokikkoja, varjostuksia ja 3D-tehosteita.

ÄÄNET

75

Kesyä moottorin pärinää yhdistettynä jankuttavaan tv-pelirokkiin.

TUNTUMA

65

Tylsä ja ikävystyttävä ohjaussysteemi ilman pienintäkään ajotunnelmaa.

HAASTE

68

Paljon ratoja ja paljon autoja. Vaarana on ikävystyminen ennen kuin niistä on nähty puoliakaan.

YHTEENSÄ

Pikkumukava ja erilainen kilpa-ajoidea, joka ikävä kyllä lupaa paljon enemmän kuin antaa.

67

Electronic Artsin ja Coren menestykset *Soviet Strike* ja *Thunderhawk 2* saivat suhteellisen tuntemattoman pelitalon Technoksen tekemään oman helikopteripelinsä.

PELITYYPPI — Shoot 'em up
 JULKAISUJA — Technos
 VALMISTAJA — Elite
 JAKELU — Nordic Games
 MYYNNISSÄ — Nyt
 PELAAJIA — 1 - 2
 PELIMUISTI — Salasana
 MUUT KONEET —

Strike Point



AINOAT todella hyvät konsolipelit helikopteripelien lajissa ovat *Thunderhawk* ja *Soviet Strike*. Näistä lähinnä jälkimmäistä *Strike Point* yrittää kopioida.

*Soviet Strike*n tavoin *Strike Point*n pelaaja suorittaa erilaisia tehtäviä ympäri maailmaa. Tukikohtia on räjäyteltävä, vihollisen tulla sammutettava ja tiedemiehiä pelastettava. Tämän lisäksi on ammuttava tohjoksi joukotain panssarivaunuja, helikoptereita ja aluksia.

*Strike Point*issa on valittavana kaikkiaan kolme erilaista kuvakulmaa. Peliä voi katsella joko helikopterin ohjaamosta, takaa tai vinosti sen yläpuolelta. Kolme tuntuu olevan jonkinlainen maaginen numero Technoksen *Strike Point*issa, sillä kolmen kamerakulman lisäksi voi valita myös kolmesta eri kyvyt omaavasta helikopterista.

*Strike Point*n ainoa edes aavistuksenomaisesti positiivinen seikka on, että kaksi henkilöä voi pelata sillä samanaikaisesti jaetun ruudun avulla. Peli käykin heti paljon hausemmaksi, kun kaksi härkäpäistä pelaajaa voi rynnätä joko toisiaan tai vihollista vastaan. Jälkimmäinen on mukavampaa ja voi houkuttaa yhden jos toisenkin naurun, kun vihollinen yrittää epätoivoisesti väistellä maaliinhalteutuvia ohjuksia. MJ

NAURETTAVA JA IKÄVÄ

Strike Point on varmasti huonoin peli, joka on saatavilla PlayStationilla juuri nyt. Technos ei tunnu tietävän miltä pelin pitäisi näyttää, ja pelinvalmistaja Eliten pitäisi konkarina käsittää, etteivät he tee mitään comebackiä tämän luokan pelillä. Jos Elite onkin varastanut joukon ideoita Electronic Artsilta, ei sitä tarvitse itkeä, koska he kuitenkin ovat epäonnistuneet.

Strike Point on hyvä esimerkki siitä kuinka rahaa voi heittää kaivoon. Rahaa jonka voisi käyttää paremminkin: uskookaa minua.

Martti 55

TURHA

Strike Point tuntuu täysin tarpeettomalta, koska se muistuttaa niin paljon *Soviet Strike*ä, mutta on sitä paljon huonompi visuaalisesti ja sisällöltään. Ainoa mikä Technoksen pelin erottaa esikuvastaan, on sen kahden hengen pelimahdollisuus. Valitettavasti tämä ei riitä, vaan *Strike Point* näyttäyty minun silmissäni kauhistuttavan laimeana kopiona.

Topi 42

GRAFIikka

65

Kuivaa ja kankeaa grafiikkaa täynnä mokia.

TUNTUMA

47

Luokaton peliohjaus tekee *Strike Point*ista yhden PlayStationin masentavimmista peleistä.

ÄÄNET

62

Lattea äänitausta, joka ei ilostuta ketään.

HAASTE

56

Yhteensä kymmenen täysin mitätöntä kenttää valittavana.

YHTEENSÄ

Hukkaanheitettyä rahaa mutta ennen kaikkea hukkaanheitettyä aikaa.

52

PLAYSTATION KESKUSYKSIKÖT



PERUSPAKETTI

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

989,-

SUURI TOIVEPAKETTI

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

1749,-

MULTI X-PAKETTI

Multi X-Playstation, sis. 1 demo-CD, 1 uusi peli, hinta kork. 279 mk, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu. Tällä koneella pystyt pelaamaan kaikkia Playstation pelejä.
Normaalihinta 2275,-
Nordic-hinta

1799,-

SÄÄSTÖPAKETTI

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

1249,-

NORDICPAKETTI

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

1349,-

SUURI MULTI X PAKETTI

Multi X-playstation, sis. 1 demo-CD, 1 peliohjainta, 6 uutta "salaista" USA peliä, scartkaapeli, virtalähde, vuoden takuu. Tällä koneella pystyt pelaamaan kaikkia Playstation pelejä.
Normaalihinta 4850,-
Nordic-hinta

2449,-

KEVÄÄN UUTUDET

SUORAAN HYLLYSTÄ

Soulblade	319,-
Tombraders	319,-
FIFA '97	299,-
Need for Speed 2	299,-
PGA '97	299,-
Suikoden	319,-
NHL '97	239,-
Virtual Pool	299,-
Madden '97	299,-
Alien Trilogy	169,-
V Rally	319,-
Command & C	319,-
V Tennis	299,-
Crash Bandic.	319,-
Tekken 2	319,-
Dark Forces	319,-

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

Castlevania X	299
Indepence Day	299
Int.Superstar Soccer Pro	299
Mega Man X3	299
Monster Trucks	319
NHL Powerplay	299
Offensive	319
Rage Racer	299
Tenka	319
Transport Tycoon	299
Vandal Hearts	319
V-Rally	319
Player Manager	269
Porsche Challenge	299
Rebel Assault	299
Resident Evil	319
Robotron X	269
Sim City 2000	299
Soulblade	319
Soviet Strike	299
Spot Goes to Hollywood	269
Star Gladiator	299
Strike Point	299
Suikoden	319
2Extreme	299
Tekken 2	319
Tempest X	299
Time Commando	299
Tobal No.1	299
Tombraders	319
Total NBA '97	299
Twisted Metal 2	319
Victory Boxing	299
Virtual Pool	299
Wipe Out 2097	319
Whizz	269
Worms	299

PLATINA-SARJA

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

RAYMAN

Rayman	169
Ridge Racer	169
Road Rash	169
Space Hulk	169
Tekken	169
Toshinden	169
Wipe Out	169

PELIT ALE 199,-

Aquanuts Holiday	199
Blam! Machinehead	199
Burning Road	199
D	199
Davis Cup Tennis	199
Disruptor	199
Extreme Pinball	199
FIFA 96	199
Galaxy Fight	199
Gex	199
Hyper Match Tennis	199
Incredible Hulk	199
Jumping Flash 2	199
Lemmings 3D	199
Namco Museum vol.1	199
NBA Jam TE	199
NBA Jam Extreme	199
NHL Face Off	199
Pitball	199
Po'ed	199
Powerserve	199
Pro-Pinball	199

USA-TUONTEJA

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

TARVIKKEET

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

Excalibur	319,-
Exhumed	
Fade to Black	169,-
Formula 1	
Vandal Hearts	319,-
Legacy of Kain	
Mechwarrior 2	319,-
M Machines 3	
Need for Speed	169,-
Pandemonium	
Porsche Chall.	299,-
Road Rash	
Sim City 2000	299,-
Wipe Out 2097	
Soviet Strike	299,-
Twisted Metal	

Ratti Mad Catz	449,-
Ascii	149,-
RGB-Kaapeli	139,-
Peliohjain + Muistikortti	= 199,-
Supermuistikortti	279,-
Multi-Scart	199,-
Muisti-kortti	129,-

Ase, Konami	279,-
Sony pad	229,-
Hiiri	269,-
NegCon	299,-

Crash Bandic.	319,-
Tekken 2	319,-
Dark Forces	319,-

USA-peli joka vaatii	Doom	329
Superman: Fire SFX Pro (169,-) on	Dragon View (am.)	399
erkinoiden paras.	Eye of the Beholder (am.)	329
	Fatal Fury 2 (am.)	269
Minutes Football	Fatal Fury Special (am.)	399
apter, Fire SFX Pro	Fever Pitch Soccer	269
robiz Supersonic(am.)	FIFA Soccer97	329
y Lightfoot	F.F - Mystic Quest (am.)	329
erix	Hamerlock Wrestling (am.)	269
s Masters Classics	Illusion of Time	269
man Forever (am.)	Innindo (am.)	399
metall	Incantation	329
ing Skies	Junglebook	329
ngerman	Justice League Superman	399
inlord (am.)	Kawasaki Superbike (am.)	469
ett Hull Hockey'95 (am.)	Killer Instinct +CD	249
ie (am.)	Kirby's Dreamcourse	269
ny Trax FX (am.)	Lost Vikings 2	399
monkey Kong Country 2	Kirby's Funpack	399
monkey Kong Country 3	Kirby's Ghost Trap	269
	Kirby's Avalanche (am.)	199

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

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

P.Rangers-Battle Racers (am.)	499	Star Trek: D. Space 9 (am.)	399	Turbo Toones	
Prehistoric Man	269	Star Trek:Next Gen.(am.)	399	Urban Strike	
Primal Rage	269	Str. Fighter 2 Turbo (am.)	269	Utopia, typ Sim City (am.)	
Pugsleys' Scav.Hunt	199	Super Ice Hockey	199	Vegas Stakes (am.)	
Putty Squad	199	Super Int.Cricket	199	War 2410 (am.)	
Rise of the Robots	199	Super Mario Kart	329	Weaponlord fighting	
Robotrek(am.)	399	Super Mario RPG (am.)	649	Weaponlord fighting (am.)	
Romance of 3 King. 3(am.)	489	Super Mario World 2	329	Whizz	
Samurai Showdown (am.)	399	Super Metriod + guide	269	Wizardry 5 (am.)	
Sequest DSV	269	Super Pinball (am.)	269	Wolfenstein 3d (am.)	
Secret of Evermore	329	Super Punch Out	269	World Heroes 2 (am.)	
Secret of Mana	399	Syndicate (am.)	399	World League Basketball	
Secret of the Stars (am.)	479	Terranigma	399	World Master Golf	
Sim Ant (am.)	399	Tetris Attack	269	Wrestlemania 2	
Sim City 2000	399	Tetris & Dr Mario	269	WWF Raw (am.)	
Slammaster Wrestling (am.)	329	Theme Park	399	X-Men (am.)	
Smurfarna	329	Top Gear 3000 (am.)	399	Yoshies Safari (scoop)	
Smurfarna 2	329	Toy Story (am.)	429	Zelda 3	
Speedy Gonzales (am.)	399	Troy Aikmann Football	199	Zoop	
Spirou	329	True Lies (am.)	269	Zombies (am.)	



Sim City 2000 399,-



Terranigma 399,-



Super Punch Out 269,-



Prehistorik Man 269,-



Secret of Mana 399,-



Lufia 2 (am) 549,-



Donkey Kong 3 429,-



Donkey Kong 2



Game Boy Pocket Mukana parist. 349,-

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

GAME BOY

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

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



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

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



Donkey Kong 159,-



Looney Tunes 159,-



Kirby's Dream Land 159,-



Zelda 4 159,-



Alien 3 159,-



Smurfs 2 159,-



Star Wars 159,-



Ferrari 6P Challenge

Hero the Acrobat	199
Alien 3	199
Wiz 3d	269
Man Forever	199
Wades of Vengeance	129
Chaos Engine	199
Comix Zone	159
Corporation	199
at Throat Island	329
emolition Man	269
esert Strike	199
ragon	199
Robotniks	269
ynamite Headly	129
earthworm Jim 1	269
earthworm Jim 2	269
occo the Dolphin 2	199
o Squad	329
FIFA Soccer 97	329
arfield	159
eneral Chaos	199
ard Drivin	199
redible Hulk	199
Super Star Soccer DL	199
zy's Olympic Quest	199
dge Dredd	329
ght Crusader	269

SEGA MEGA DRIVE

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

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

MEGA-CD -TARJOUS

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



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

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

Kun tilaat valitse joko MCD 1 tai MCD 2. Jos sinulla on Megadrive 1 valitse MCD 1 ja jos sinulla on Megadrive 2 valitse MCD 2. Jos sinulla on kysyttävää voit soittaa niin neuvomme sinua.

TARJOUS 1 MCD Keskusyksikkö+6 salaista peliä. Normalhinta: 3.169,-

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

V-PELI VALIKOIMA!

- Nopeat toimitukset
- Edullisimmat hinnat
- Vuoden taku

Nordic Games
postimyynti



NINTENDO 64

PERUSPAKETTI

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

1249,-

NORDIC-PAKETTI

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

1799,-



Killer Instinct Gold 469,-



Pilotwings 64 389,-



Super Mario 64 399,-



Turok, Dinosaur Hunter 459,-



Mario Kart 64 429,-



Wave Race 64 399,-



Star Wars 459,-



FIFA 64 329,-

International Superstar Soccer 64

469,-

NINTENDO 64 OHJEKIRJAT

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

ULTRA 64 UNIVERSAL CONVERTER



Adapteri joka mahdollistaa kaikkien USA & Japan pelien toiminnan Nintendo 64:ssä. Joytech Europan uus kehitetty versio sopii useimpiin jo ilmestyneisiin sekä tuleviin peleihin. Tarkka Suunnittelu sekä kiva vär takaavat yhteensopivuuden Nintendo 64:ään. Paremman pelituntuman antavat myös meiltä ostamiesi importpelien "täyskuva" sekä 13% suurempi nopeus. Koska kaikki USA & Japan-pelit on tehty 60 Hz televisiolle pitää sinunkin TV:si pystyä

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

ostettaessa yhdessä vapaavalintaisen pelin kanssa. Pelkkä Converter 279,-

Nyt hintaan

199,-

Varvikkeet Nintendo 64

niiskaapeli	169,-
ohjain, harmaa	279,-
ohjain, turbo + slow motion	279,-
Carry Case	269,-
Muistikortti, harmaa	269,-
Muistikortti (4 x tav.)	99,-
Muistikortti (20 x tav.)	139,-
Muistikortti (20 x tav.)	199,-
Muistikortti (20 x tav.)	299,-
Mad Catz	649,-

Konttori/Varasto Turussa

Uusi tavara suoraan varastosta. Puhelimitse voit kätevästi tilata että ko. peli löytyy hyllyltä. Turun varastonaisten myymälän. Turkuun avaamme kesän kuluessa. Osoitteemme on: Uudenmaankatu 18, 20500 Turku.

USA-TUONTEJA

Pelit toimivat jenkkiponeissa tai käyterttäessä Ultra 64 Universal Converteria.

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

JAPAN-TUONTEJA

Blast Dozer	429
Star Fox 64 + Rumble Pack	649



Cruis'n USA 579,-



Doom 64 599,-



War Gods 599,-



Blast Corps 579,-

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

OSTA, NYKY & VANHA

Käyt. SATURN-PELIT



Käyt. Keskusyksikkö 750,-

Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme	Tuote	Myymme/Ostamme
Actia Golf	260 50	D	160 30	Hang On GP '96	165 50	NBA Live '97	360 130	Shining Wisdom	185 50
Alien Trilogy	160 50	Darius Golden	60 30	Hardcore 4v4	260 65	Need for Speed	160 30	Shining 2	165 50
Alone In the Dark 2	160 25	Darius 2	160 30	Hievan	360 100	NHL Quarterback Club	100 25	Sin City 2000	360 100
Andretti Racing	260 50	Dark Saviour	230 100	Highway 1200	260 50	NHL All Star Hockey	130 40	Skeleton Warriors	160 30
Amok	160 30	Daytona USA	165 50	Hi Octane	100 30	NHL Hockey '97	185 65	Slam & Jam	160 30
Area 51	230 100	Daytona Circuit Ed.	215 120	Horde	260 50	NHL Powerplay	230 100	Soic 3D	360 130
Athlete Kings	230 65	Defcon 5	160 30	Impact Racing	160 30	Nights	185 50	Sonic Strike	230 100
Baku Baku Animal	240 120	Demolition Derby	185 50	Incredible Hulk	165 50	Nights + pad	300 120	Spot Goes to Hollywood	230 100
Batman Forever	260 30	Die Hard Arcade	230 100	In the Hunt	165 50	Oh World Interceptor	100 30	Starfighter 2000	160 30
Battlemonsters	100 25	Die Hand Trilogy	230 100	Int. Victory Golf	60 30	Olympic Soccer	130 40	Street Fighter Alpha	160 30
Big Hurt Baseball	100 25	Digital Pinball	100 30	Iron Man X0	160 30	Panzer Dragon	100 30	Street Fighter Alpha 2	215 120
Black Dawn	230 100	Discworld	260 65	Jewels of Oracle	230 120	Panzer Dragon 2	185 50	Street Fighter-Movie	160 30
Blam! Machinehead	100 25	Doom	260 65	Johnny Bazookaone	160 30	Paradise	260 65	Street Racer	230 130
Blast Chamber	130 40	Dragonheart	260 65	1Madmen'97	165 50	Pebble Beach Golf	165 50	Story of Thor 2	260 50
Blazing Dragons	130 50	Earthworm Jim 2	115 30	PGA Golf'97	230 120	Pinball Grafitti	360 100	Striker '96	100 30
Breakpoint Tennis	130 50	Euro '96	115 30	Loaded	185 50	Primel Rage	160 30	Tempest X	260 65
Bubble Bobble	165 50	F1 Challenge	260 120	Magic Carpet	100 30	Pro-Pinball	165 50	Theme Park	160 30
Bug	165 50	FIFA '96	100 30	Mansion of H. Souls	130 30	Rayman	260 65	Three Dury Dwarfs	260 65
Bug 2	360 100	FIFA'97	360 100	Mans TT	360 130	Revolution X	85 25	Thunderhawk 2	230 120
Bus & Move 2	165 50	FIFA'98	360 100	Mans TT	360 130	Rise 2 Resurrection	85 25	Tilt	230 120
Casper	165 50	Fighters Megamix	185 50	Mighty Destruction	230 65	Road Rash	160 30	Titan Wars	160 30
Chaos Control	100 25	Fighting Vipers	165 50	Mighty Hiss, 6-pistopeli	260 65	Robotip	85 25	Tombraders	360 150
Clockwork Knight	100 25	Galactic Attack	160 30	Mortal Kombat 2	160 30	Robotica	160 30	Torico	230 100
Clockwork Knight 2	130 40	Galaxy Fighters	165 50	Mortal Kombat 3 Ult.	260 65	Scoorcher	230 120	Toshinden	185 50
Command & Conquer	230 120	Gex	185 50	Mr. Bones	165 65	Sea Bass Fishing	260 65	Toshinden LRA	185 50
Crimewave	360 130	Gex Wars	185 50	Myr	260 65	Sega Ages	260 50	True Pinball	185 50
Crow/City of Angles	230 100	Golden Axe the Duel	185 50	Myrtaria	185 50	Sega Rally	160 30	Tunnel Bl	260 65
Cruisader No Remorse	165 50	Gridiron	165 50	NBA Action	130 30	Shellshock	160 30	Valora Valley Golf	165 50
Cyberia	100 25	Gun Griffon	165 40	NBA Jam T.E	160 30	Shockwave Assault	85 25	Victory Boxing	260 65
Cyber Speedway	85 25	Guardian Heroes	185 50	NBA Jam Extreme	165 50				

Käytetyt Tarvikkeet

Tuote	Myymme	Ostamme
Action Replay	270	100
Adaptit	135	35
Antennikaappi	135	35
Arcade Racer, ratti	395	175
Ase	195	50
Jakajokko 2M	195	50
Musiikkortti, 8 Meg	195	50
Musiikkortti, 20 Meg	295	80
MultiTap	340	100
Pelihuon, alku	155	50
Pelihuon, terminator	100	30
Pelihuon, langanottu 2 kpl	195	50
RGB / Scart-kaappi	125	35

SATURN-TARJOUS!

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



Command & C 230,- Guardian Heroes 185,- Mystaria 185,- Fighting Vipers 185,- Sega Rally 195,- Street F Alpha 2 215,- Torico 215,-

KÄYT. PELEJÄ EDULLISESTI

GAME BOY

Adams Family	100
Alien 3	85
Alleyway	85
Bad'n'Rad	60
Balloon Kid	85
Bart Simpson's	85
Batman	100
Battletoads	100
Blades of Steel	130
Bubble Dash	100
Bubble Gummy	100
Bugs Bunny	85
Caslevania 1	85
Chase HQ	100
Chessmaster	180
Chiptunes	115
ClayFighter	115
Cool Spot	100
Donkey Kong	130
Double Dragon 2	100
Dr Mario	100
Duck Tales	100
Dynablaster	85
Fantasy Mystic Q	85
Genie	60
Joe & Mac	100
Jungle Book	130

Jungle Strike	150
Jurassic Park	130
Kid Haros	115
Killer Instinct	130
Kirby's Dreamland	115
Kirby's Pinball Land	115
Kung Fu Master	85
Madia Madness	85
Mario Pinross	85
Mario & Yoshi	100
Mega Man 1	115
Mega Man 2	115
Mega Man 3	115
Mega Man 4	115
Mega Man 5	115
Mega Man X	115
Mega Man X2	115
Mega Man X3	115
Mega Man X4	115
Mega Man X5	115
Mega Man X6	115
Mega Man X7	115
Mega Man X8	115
Mega Man X9	115
Mega Man X10	115
Mega Man X11	115
Mega Man X12	115
Mega Man X13	115
Mega Man X14	115
Mega Man X15	115
Mega Man X16	115
Mega Man X17	115
Mega Man X18	115
Mega Man X19	115
Mega Man X20	115
Mega Man X21	115
Mega Man X22	115
Mega Man X23	115
Mega Man X24	115
Mega Man X25	115
Mega Man X26	115
Mega Man X27	115
Mega Man X28	115
Mega Man X29	115
Mega Man X30	115
Mega Man X31	115
Mega Man X32	115
Mega Man X33	115
Mega Man X34	115
Mega Man X35	115
Mega Man X36	115
Mega Man X37	115
Mega Man X38	115
Mega Man X39	115
Mega Man X40	115
Mega Man X41	115
Mega Man X42	115
Mega Man X43	115
Mega Man X44	115
Mega Man X45	115
Mega Man X46	115
Mega Man X47	115
Mega Man X48	115
Mega Man X49	115
Mega Man X50	115
Mega Man X51	115
Mega Man X52	115
Mega Man X53	115
Mega Man X54	115
Mega Man X55	115
Mega Man X56	115
Mega Man X57	115
Mega Man X58	115
Mega Man X59	115
Mega Man X60	115
Mega Man X61	115
Mega Man X62	115
Mega Man X63	115
Mega Man X64	115
Mega Man X65	115
Mega Man X66	115
Mega Man X67	115
Mega Man X68	115
Mega Man X69	115
Mega Man X70	115
Mega Man X71	115
Mega Man X72	115
Mega Man X73	115
Mega Man X74	115
Mega Man X75	115
Mega Man X76	115
Mega Man X77	115
Mega Man X78	115
Mega Man X79	115
Mega Man X80	115
Mega Man X81	115
Mega Man X82	115
Mega Man X83	115
Mega Man X84	115
Mega Man X85	115
Mega Man X86	115
Mega Man X87	115
Mega Man X88	115
Mega Man X89	115
Mega Man X90	115
Mega Man X91	115
Mega Man X92	115
Mega Man X93	115
Mega Man X94	115
Mega Man X95	115
Mega Man X96	115
Mega Man X97	115
Mega Man X98	115
Mega Man X99	115
Mega Man X100	115

Snoopy's	85
Solomon's Club	60
Star Wars	150
Street Fighter 2	150
Super Mario Land 1	100
Super Mario Land 2	100
Super Mario Land 3	100
Super R.C. Pro Am	130
Sword of Hope	100
Tennis	60
Terminator 2	115
Tetris	60
Tiny Toon	115
Tiny Toon 2	115
Track & Field	130
Track & Field 2	130
Track Meet	130
True Lies	115
Turtles	100
Universal Soldier	130
Warship	130
Word Zap	60
WWF Superstars	130
WWF Superstars 2	130
Yogi Berra	130
Probotector	85
Xenon	100

Nintendo

Adventure Disney	150
Adventure Island	150
Aladdin	265
Anticipation	95
Athletic World	95
Asterix	165
Balloon Fight	115
Bart Simpson's	85
Bat vs. World	85
Batman	115
Batman 2	115
Battle of Olympus	100
Battletoads	115
Bayou Billy	95

Command & C

Ghostbusters II	130
Ghost in Goblins	95
Goal	100
Gold Medal Ch.	195
Pro Am 2	115
Protector	95
Pro Wrestling	95
Punch Out	230
Puzzle	95
Quantum Fighter	95
Racket Attack	100
Raid Raverty	95
Hammer Harry	130
High Speed	165
Hogan's Alley (Zap)	165
Ice Climber	95
Ice Hockey	130
Ikar Warriors	95
Iron Sword	95
JNicklaus Golf	130
Jetsens	95
Joe & Mac	150
Journey to Silius	95
Jump & Run	300
Jurassic Park	300
Shadow Warriors	130
Kid Icarus	130
Kirby's Adventure	165
Knightrider	115
Kung Fu	115
Lemmings	100
Lion King	115
Little Samson	130
Lolo 1	250
Lolo 2	250
Lolo 3	195
Loch Rann	100
Loch Rann 2	100
Loch Rann 3	100
Loch Rann 4	100
Loch Rann 5	100
Loch Rann 6	100
Loch Rann 7	100
Loch Rann 8	100
Loch Rann 9	100
Loch Rann 10	100
Loch Rann 11	100
Loch Rann 12	100
Loch Rann 13	100
Loch Rann 14	100
Loch Rann 15	100
Loch Rann 16	100
Loch Rann 17	100
Loch Rann 18	100
Loch Rann 19	100
Loch Rann 20	100
Loch Rann 21	100
Loch Rann 22	100
Loch Rann 23	100
Loch Rann 24	100
Loch Rann 25	100
Loch Rann 26	100
Loch Rann 27	100
Loch Rann 28	100
Loch Rann 29	100
Loch Rann 30	100
Loch Rann 31	100
Loch Rann 32	100
Loch Rann 33	100
Loch Rann 34	100
Loch Rann 35	100
Loch Rann 36	100
Loch Rann 37	100
Loch Rann 38	100
Loch Rann 39	100
Loch Rann 40	100
Loch Rann 41	100
Loch Rann 42	100
Loch Rann 43	100
Loch Rann 44	100
Loch Rann 45	100
Loch Rann 46	100
Loch Rann 47	100
Loch Rann 48	100
Loch Rann 49	100
Loch Rann 50	100

Guardian Heroes

Power Blade	95
Prince of Persia	100
Pro Am	165
Tiny Toon	300
Tiny Toon 2	230
Tom & Jerry	150
Top Gun	230
Total Recall	130
Top Gun 2	130
To the Earth (Zap)	95
Track & Field	100
T&F in Barcelona	165
Trick Shoot. (Zap)	100
Tropics	95
Turrican	130
Turtles	120
Turtles 2	115
Ulorua	165
Wetwail	100
Wild Gunman (Zap)	95
Willow	150
Wizards & Warriors	95
Wizards & Warriors 3	100
Volleyball	95
World Wrestling	130
Wrecking Crew	165
Neovius	120
Yoshiki Cookie	250
Zelda	250
Zelda 2 - Link	165

Mystaria

Force of Percia	100
Pro Am	165
Pro Am 2	300
Protector	95
Pro Wrestling	95
Punch Out	230
Puzzle	95
Quantum Fighter	95
Racket Attack	100
Raid Raverty	95
Hammer Harry	130
High Speed	165
Hogan's Alley (Zap)	165
Ice Climber	

KÄYTTÖ-PELITSE

Käyt. PLAYSTATION-PELIT



Käyt. Keskusyksikkö 850,-

Tuote	Myymä/Ostamme	Tuote	Myymä/Ostamme	Tuote	Myymä/Ostamme	Tuote	Myymä/Ostamme	Tuote	Myymä/Ostamme	Tuote	Myymä/Ostamme
Actua Golf	250	65	Crypt Killer	230	110	Gunship 1200	260	65	Micro Machines 3	360	130
Actua Soccer	160	30	Cyberia	85	25	Hardcore 4x4	260	65	Motorboot GP 2	260	120
Actua Soccer Club Ed.	360	130	Cyberspeed	85	25	Herobreaks Popoito	130	40	Mortal Kombat 3	130	40
Addidas Power Soccer	115	40	Cyberseed	85	25	Henun	360	130	Mortal Kombat Trilogy	165	50
Addidas Soccer'97	230	100	D	165	65	Hi Octane	85	25	Myrt	185	50
Agile Warrior	160	40	Dark Forces	360	130	Hyper Match Tour Tennis	260	65	Namco Museum	100	30
AI Global	130	40	Darksiders	100	30	Impact Racing	100	30	Namco Museum vol.2	130	50
Air Combat	160	50	Davis Cup Tennis	100	30	Incredible Hulk	165	50	Namco Museum vol.3	260	65
Alien Trilogy	130	50	Defcon 5	100	30	In the Hunt	160	40	NBA In the Zone	160	30
Alone in the Dark	165	40	Descant	85	25	Int. Motocross X	260	65	NBA In the Zone 2	230	100
Andretti Racing	165	50	Descent 2	230	120	Int. Superstar Soccer DL	230	100	NBA Jam Extreme	165	50
Aquariums Holiday	100	30	Destruction Derby	115	30	Iron & Blood	115	30	NBA Jam T.E.	115	30
Area 51	230	100	Destruction Derby 2	360	130	Iron Man XO	115	30	NBA Live'96	115	30
Assault Rigs	85	25	Discworld	185	50	Jet Rider	260	65	NBA Live'97	360	130
Batman	260	65	Discworld 2	260	65	John Madden '97	260	65	Need for Speed	160	50
Battlestation	230	100	Disruptor	260	65	Johnny Bazzokalone	130	40	Need for Speed 2	360	130
Blame! Machinehead	115	30	Doom	165	65	Jumping Flash	165	50	NFL Gamaday	100	30
Black Dawn	260	120	Dragonheart	165	50	Krazy Insects X	185	65	NFL Quarterback '97	260	65
Blast Chamber	160	50	Earthworm Jim 2	260	65	Justy Strike	85	25	NHL Faceoff	100	25
Blazing Dragons	165	50	Epidemic	260	65	Kart Duel	230	120	NHL Faceoff '97	230	100
Breakpoint Tennis	130	40	ESPN Extr Games	160	50	Kleak the Blood	85	25	NHL Faceoff '97	165	50
Broken Sword	260	120	Excalibur	230	100	Killing Zone	85	25	Novastorm	85	25
Bubble Bobble	165	50	Exhumed	230	130	Kings Field	260	65	Off World Intercep.	65	25
Burning Road	260	65	Extreme Pinball	100	30	Konami Open Golf	165	50	Olympic Games	260	65
Burnt A Move 2	360	130	Fade to Black	115	30	Krazy Insects X	165	50	Olympic Soccer	165	50
Carriage Heart	230	120	FIFA'96	110	30	Legacy of Cain	230	100	Pandemonium	360	130
Casper	165	50	FIFA'97	230	100	Leggings 3D	165	50	Panzer General	360	130
Chesney	260	65	Final Doom	230	100	Little Big Adventure	360	130	Paradise	260	120
Chessmaster	260	65	Firo & Kloud	260	65	Loaded	260	120	PGA Tour Golf'96	160	40
Chronicles of the Sword	260	65	Floating Runner	160	40	Lomax	185	65	PGA Tour Golf'97	260	120
Command & Conquer	360	130	Formula One	230	100	Lost Soldier	260	65	Penny Racers	260	65
Contra	115	30	Frank Thomas Baseball	165	50	Lust Vikings 2	230	100	Philosophy	85	25
Cool Boarders	260	65	Galaxy Fight	160	50	Magi Carpet	160	50	Pinball	160	40
Crash Bandicoot	360	130	Gen	165	50	Mechwarrior 2	360	130	Player Manager	360	130
Criticism	85	25	Goalstorm	100	30	Micky's Wild Adv.	360	130	Po'd	160	40
Crow/City of Angles	230	100	Gridrun	230	100						



Worms	265,-	Tekken	115,-	Broken Sword	195,-	Formula 1	230,-	M Machines 3	265,-	Mortal Kombat 3	150,-	Need for Speed	130,-	Panzer General	265,-	Total No 1	185,-	Mustikortti	100,-
-------	-------	--------	-------	--------------	-------	-----------	-------	--------------	-------	-----------------	-------	----------------	-------	----------------	-------	------------	-------	-------------	-------

Donald Duck M-Mall	195	I Madden Football 97	300	Micro Mach. 2 Turbo	215	PGA European Tour	195	Sonic Compilation	230	Strider 2	130	Techno Clash	195	Winter Challenge	130	Worms	300	X-Men	165
Double Dragon	265	Judge Dredd	165	Micro Machines 2'96	185	PGA Tour Golf	130	Sonic Spinball	165	Striker	165	Terminator	195	Winter Olympics	165	WWF Raw	230	Zero Tolerance	165
Double Dragon 2	195	Jungle Boy	195	Micro Machines Milli.	265	PGA Tour Golf 2	150	Sonic & Knuckles	230	Subterranean	130	Time Park	265	W Boy in Monster.	130	WWF Royal Rumble	195	Zoo!	165
Dracula	165	Jungle Strike	165	Might & Magic	165	PGA Tour Golf 3	195	Space Harrier 2	100	Summer Challenge	165	Timin Tibet	265	W Boy in Monsterw.	130	Xenon 2	100	Zombies	195
Dragon	165	Jurassic Park	165	Mig-29 Fighter Pilot	165	PGA Tour Golf 3'96	130	Speedball 2	130	Sunset Riders	165	Timy Toon:Busts Treas.	195						
Dragonair & Dragons	165	Jurassic Park 2	230	MiPacMan	165	Phantasy Star 3	165	Spiderman	100	Superman	130	Timy Toon:Sports	195						
Dynamic Headly	165	Karasuki Superbike	195	Moonwalker	100	Phantasy Star 4	165	Splinterhouse 2	265	Super Monaco GP	100	Timy Toon:Strom.	100						
Eine 2	300	Kings Bounty	165	Mortal Kombat	265	Phantasy Star 4	165	Splinterhouse 3	230	Super Monaco GP 2	130	Toe Jam & Earl	130						
E Hockey	50	Krusty's Fun House	130	Mortal Kombat 2	265	Phantasy Star 4	165	Spot Goes to Hollyw.	195	Super Off Road	195	Toe Jam & Earl 2	165						
E Hockey 2	60			Mortal Kombat 3	300	Phantasy Star 4	165	Sarcontrol	130	Super Sledmarks	165	Toughman Boxing	165						
E Hockey 3	60					Phantasy Star 4	165	Starfighter	165	Super Starfighter 2	300	Toy Story	300						
E Hockey 4	60					Phantasy Star 4	165	Starflight + karta	100	Sword of Sodan	165	True Lies	230						
E Hockey 5	60					Phantasy Star 4	165	Steel Empire	100	Sword of Vermillion	165	Turtles Hyperstone	265						
E Hockey 6	60					Phantasy Star 4	165	Steel Empire 2	100	Syndicate	195	Turbin Turm. F.	195						
E Hockey 7	60					Phantasy Star 4	165	Street Fighter	230	T2 Arcade Game	130	Urban Strike	195						
E Hockey 8	60					Phantasy Star 4	165	Street Fighter 2 Ch.Ed.	230	T2 Judgment Day	165	Vectorman	195						
E Hockey 9	60					Phantasy Star 4	165	Streets of Rage	130	Talespin	165	Virtual Fighter 2	300						
E Hockey 10	60					Phantasy Star 4	165	Streets of Rage 2	130	Tanzania	100	Virtual Racing	230						
E Hockey 11	60					Phantasy Star 4	165	Streets of Rage 3	230	Tanzania 2	100	Where in the Time is	100						
E Hockey 12	60					Phantasy Star 4	165	Strider	85	Tanzania 2	100	Where in the World is	195						
E Hockey 13	60					Phantasy Star 4	165			Team USA Basketball	100	Where in the World is	195						
E Hockey 14	60					Phantasy Star 4	165					Where in the World is	195						
E Hockey 15	60					Phantasy Star 4	165					Where in the World is	195						
E Hockey 16	60					Phantasy Star 4	165					Where in the World is	195						
E Hockey 17	60					Phantasy Star 4	165					Where in the World is	195						
E Hockey 18	60					Phantasy Star 4	165					Where in the World is	195						
E Hockey 19	60					Phantasy Star 4	165					Where in the World is	195						
E Hockey 20	60					Phantasy Star 4	165					Where in the World is	195						

Kesän Kuumiin juttu!

Tetris-avaimenperä!

Suosikkipelisi aina matkasi mukana. Kiiva matkailolla, rannalla tai missä vain. Patterit sis hintaan.

Rajoitettu erä, toimi heti!

69,-

Käyt. NINTENDO 64

Käyt. Keskusyksikkö 995,-

USA

Tuote	Myymä/Ostamme	Tuote	Myymä/Ostamme	
Blast Corps	500	265	Crisis USA	430
Doom 64	500	265	FIFA 64	300
Killer Instinct Gold	465	230	Mortal Kombat Trilogy	330
Phantoms 64	300	130	Star Wars Shadows...	365
Star Wars Shadows...	365	165	Super Mario 64	300
Super Mario 64	300	100	Turok:Dinosaur Hunter	365
Turok:Dinosaur Hunter	365	212	Wave Race	300
Wave Race 64	350	200	Wayne Gretzky Hockey	395

PAL

Tuote	Myymä/Ostamme	Tuote	Myymä/Ostamme	
FIFA 64	300	100	Int. Superstar Soccer 64	395
Int. Superstar Soccer 64	395	150	Killer Instinct Gold	465
Killer Instinct Gold	465	200	Mario Kart 64	365
Mario Kart 64	365	200	Phantoms 64	330
Phantoms 64	330	165	Star Wars	365
Star Wars	365	165	Super Mario 64	300
Super Mario 64	300	165	Turok:Dinosaur Hunter	365
Turok:Dinosaur Hunter	365	212	Wave Race 64	350

TILAUSKUPONKI

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

Tottakai haluan tilata kpl Tetris avaimenperäiä a 69,-

Nimi: _____

Osoite: _____

Postinro: _____ Postitoimipaikka: _____

Puhelin: _____ Alle 18v. holhoajan allekirj.: _____

Nordic Games maksaa postimaksun

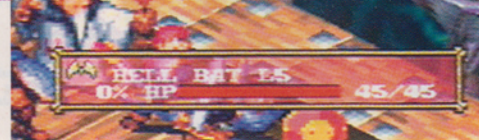
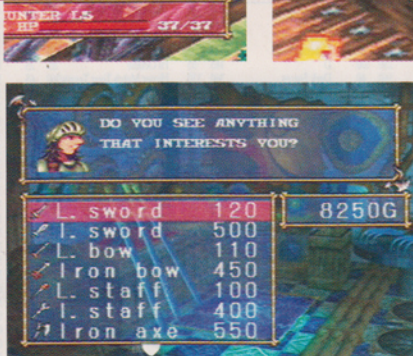
Oy Nordic Games Finland AB

Vastauslähetyt
Sopimus 20700 / 49
20003 Turku



Mortal Kombat 3 300,- Fatal Rewind 75,- Quack Shot 165,-

LUONNE ————— **RPG**
 JULKAISUJA ————— **Konami**
 VALMISTAJA ————— **Konami**
 JAKELU —————
 MYYNNISSÄ ————— **16. toukokuuta**
 PELAAJIA ————— **1**
 PELIMUISTI ————— **Muisti**
 MUUT KONEET —————



Vandal

Läntinen maailma janoaa roolipeliä PlayStationille. Konami on yksi harvoista yhtiöistä, jotka ovat oivaltaneet tämän tosiasian ja panostavat nyt kivenkovasti tähän pelilajiin.



Hearts

KONAMI on vuosien varrella tuottanut joukon roolipelejä mutta mikään niistä ei saanut varauksesta suosiota kotimaassaan Japanissa, kun taas USA:ssa ja Euroopassa kukaan ei edes kuullut niistä. Kuluneen vuoden aikana Konami on kuitenkin tajunnut roolipelien puutteen lännessä ja alkanut satsata kunnolla lajityyppiin. Suikoden on tuttu nimi jo useimmille tämän pallonpuoliskon pelaajille, mutta tuleva Vandal Hearts on peli, josta ei todellakaan ole paljoa puhuttu.

Vandal Hearts on kunnon sekoitus taktiikkaa ja seikkailua. Juoni on klassinen sankaritekojen, romantiikan ja juonittelujen summa sekoitettuna ihanaksi fantasia-sopaksi. Konami tuntuu uhranneen paljon aikaa pelin tarinalle. Sankari Ash on nuori peloton mies, joka on lukemattomia kertoja saanut kärsiä isänsä petoksesta maan hallitsijaa kohtaan. Ash, toisin kuin isänsä, on erinomaisen uskollinen soturi, joka on valmis kaikkeen puhdistukseen sukunsa maineen. Hän ei kuitenkaan lähde ristiretkelle yksin, vaan kahden uskollisen kumppanin kera. Diego on heistä toinen, kelpo jousiampuja, joka toimii myös porukan pellenä. Toinen seuralainen on jörö miekkamies Clint, jolla on synkät hetkensä.

Matkan aikana kohdataan useita muita hahmoja, joilla on omat erikoistaitonsa ja jotka voivat sekä auttaa että häiritä Ashiä hänen tehtävässään.

Taktiset lahjat joutuvat koetukselle heti pelin alussa, kun Ash ja hänen uskolliset kumppaninsa kohtaavat paikallisen ryövärijoukon, joka on riehunut seudulla usean kauden ajan.

Taistelusysteemi on suhteellisen helppo oppia ja rakentuu enemmän tai vähemmän kahdelle peruseriaatteelle: liikkeelle ja hyökkäykselle. Kuulostaa ehkä yksitoikkoiselta, mutta koska valinnat perustuvat sille, miltä tilanne näyttää ja mitä hahmoa käyttää, merkitsee tämä sitä että käytössä on lähes loputtomasti yhdistelmiä, koska sekä hahmot että maastot muuttuvat koko ajan.

Silloin tällöin Ash ja hänen ystävänsä pistäytyvät kaupungeissa. Näissä metropoleissa voi täyttää yrttivarastot ja ennen kaikkea ehostaa aseita ja haarniskoja. Janonkin voi sammuttaa jossakin kaupungin pubeista. Näissä simanjuojien paratiiseissa voi aina pumpata tietoa paikkakuntalaisilta tai kuunnella mielenvikaisia salaliittoteorioita, joita kylän vanhimmil-

la usein on. Joskus niistä voi jopa löytää uusia ystäviä.

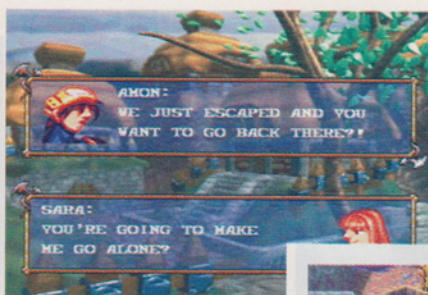
Kaupungit ovat tärkeitä myös siksi että niistä löytyvät dojat. Näissä valmennustemppeleissä voivat hyvin taistelleet hahmot saada eräänlaisen ylennyksen, mikä merkitsee sitä, että hahmon arvot paranevat ja hänet varustetaan uusilla vaatteilla ja aseilla.

Tietyissä kaupungeissa voi muukalaisilta kysyä myös neuvoja ja apua. Ryyppyveikko Grog, joka ilmestyy kuviin pelin alkupuolella, on tästä hyvä esimerkki.

Grafiikka on jäykkyydestään huolimatta todella hyvää. Taistelun aikana voi pelitasoa pyörittää ja siten löytää uusia hyökkäyskulmia. Pelin tehosteet eivät nekään ole huonoja, ja musiikki on korkeatasoista pehmeine viuluneen ja komeine trumpetteineen.

Parasta pelissä on kuitenkin sen dynaaminen juoni. Seikkailujensa aikana Ash matkaa synkkien erämaiden halki, taistelee merirosvojen kanssa, pelastaa neitoja ja ylittää ulottuvuuksia, hyvittääkseen lopulta isänsä hairahduksen.

MJ



Vandal Hearts kulkee, vaikka kökködialogi (vasemmalla) välillä vähän jarruttaakin.



Juoni on klassinen sankaritekojen, romantiikan ja juonittelujen sumasekoitettuna ihanaksi fantasia-sopaksi.



HIEMAN LIIAN HELPPO

Vandal Hearts on tervetullut RPG. Osaksi koska se täyttää tämän tyyppisten pelien puutetta ja osaksi koska se on erittäin hyvä peli. Olen aina pitänyt strategiapohjaisista roolipeleistä ja Vandal Hearts on niistä parhaita, mitä olen koskaan pelannut. Tässä sinänsä mainiossa pelissä on kuitenkin muutamia puutteita. Ennen kaikkea se on liian helppo. Luke mattomissa taisteluissa olen tuskin koskaan ollut todella vaarassa. Konami on ollut melkein liiankin kiilti tässä suhteessa. Mutta muutoin Vandal Hearts on paras englanninkielinen roolipeli vuoden sisällä. RPG joka tarjoaa sen kaikkein tärkeimmän eli nautittavan ja jännittävän seikkailun.

Martti 90



PITKÄ MUTTA JÄNNITTÄVÄ

Tämäntapaisilla peleillä on taipumusta käydä jankkaaviksi, varsinkin koska kaikki taistelut kestävät niin pitkään. Konami on Vandal Heartsissa onnistunut yhteellisen hyvin tekemään niistä jännittäviä ja vaihtelevia, mutta silti pelissä ei ole yhtään todella tukalaa paikkaa. Mutta samalla tavoin kuin Konami variaatioilla ja valinnoilla teki Suikodenista kiehtovan sen vanhanaikaisesta ulkoasusta huolimatta, saivat he minut kiinnostumaan Vandal Heartsista sen hyvinkirjoitetun tarinan ansiosta. Se tekee Vandal Heartsista oikein jännittävän, vaikka taistelut ovatkin hieman kuivia ja grafiikka näyttää välillä hassulta.

Topi 84



GRAFIikka 80

Mukava sekoitus pikseli- ja polygonipohjaista grafiikkaa satunnaisine tehosteineen.

TUNTUMA 82

Käsikirjoitus on jännittävä ja hyvin laadittu, mutta taistelut voivat joskus tuntua hieman yksitoikkoisilta.

YHTEENSÄ

Tunnelmallinen RPG oikeista aineksista.

ÄÄNET 88

Hyvä tunnelmallinen musiikki.

HAASTE 90

Vihollisten ja skenarioiden runsas vaihtelu nostavat pelin tasoa.

87

LUONNE	Seikkailu
JULKAISIJA	Sega
VALMISTAJA	Sega
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	



Vaeltelija Fred puhuu usein ja paljon eikä välttä toistamasta itseään.



Peli
tuntuu
hieman
elokuvalta,
jossa on
valmis
käsikirjoitus
ja pelaajalle
ei iää paljoa
tehtävää.



Misty Town on epämiellyttävä paikka. Edes näennäisen vieranvaraisten ihmisten luona oloa ei tunne kotoisaksi.



- MY NAME is Fred and I am the traveller, on lause, jonka saa kuulla monta kertaa Toricossa. Sitä päähenkilö nimittäin hokee jokaiselle, jonka hän kohtaa pitkän vaelluksensa aikana. Itsensä esitteleminen on kuitenkin ainoa keino, jolla hän saa tietää minne hänen pitäisi mennä ja mistä hän tulee. Tällaiset kysymykset voivat meistä tuntua yhdentekeviltä, mutta Toricossa ne ovat ratkaisevia. Fred on nimittäin menettänyt muistinsa ja eikä hän tiedä mitään menneisyydestään tai itsestään ajalta ennen kuin hän herää mystisessä sellissä pelin alussa.

Onneksi sellissä on toinenkin mies. Hän vaihtaa kieltämättä kummalliselta, varsinkin kun hän äkkiä paljastaa Fredille että hänellä on sellin avain. Fred, joka ei ole lainkaan järkyttynyt tai huolissaan otsansa tatuoinnista, ottaa vitkastelematta avaimen huonetoveriltään ja häipyä. Sellitoveri jää laverilleen ilmoittaakseen vanginvartijoille Fredin katoamisesta. Fred itse poistuu uuden elämänsä seikkailuun tutkimaan hylättyä kaupunkia, jossa kaikki hänen kohtaamansa ihmiset ovat luultavasti vihollisia.

Hylätty kaupunki on nimeltään Misty Town ja siellä tuulee vain joka neljäs vuosi. Täysin autio kaupunki ei kuitenkaan ole. Muutama pelokas ja useampi pelästyttävä ihminen kohtaa Fredin hänen matkallaan. Heistä ensimmäinen on mies, joka tietää mitä tatuointi Fredin otsassa merkitsee. Merkki on todiste siitä että henkilö on lähtenyt yksisuuntaiselle matkalle Kuukaupunkiin. Sinne matkanneet on merkitty eliniäkseen, koska heistä on tullut kuolemattomia.

Heti kun Fred saa tietää omasta kuolemattomuudestaan, huomaa hän että muutkin ovat kiinnostuneet hänen niin sanotusta elämäntohtalostaan. Itse hänellä ei kuitenkaan ole aavistustakaan siitä kuinka Kuukaupunkiin päästään ja vielä vähemmän siitä kuinka sieltä poistutaan. Fredillä on kieltämättä ongelma. Kuolemattomuudessa on nimittäin se harmi, että hänen kohtaamansa ihmiset eivät usko asiaa ja käyvät väkivaltaisesti käsiinsä ottaakseen selvää, valehtelee hän. Totta puhumisen voi siten tuottaa paljon harmea, ennen kuin epäilijät uskovat.

Koska Fred ei ole kovin suosittu roolissaan kuolemattomuutta janoavien pahojen voimien saaliina, pysyvät useimmat Misty Townin talojen ovet häneltä suljettuina. Niinpä hän vaeltelee ympäriinsä kerätäkseen johtolankoja menneisyydestään. Vähitellen ihmiset käyvät hieman ystävällisemmiksi yksinäistä vaelteli-

Ei ole mukavaa herätä oudossa sellissä muistinsa menettäneenä ja salaperäinen tatuointi otsassa. Mutta sellainen on Torico.

Torico

jaa kohtaan. Fredin etsiessä vastauksia omiin kysymyksiinsä, selviää hänelle myös että koko kaupungissa on jotain salaperäistä. Hän sotkeutuu paljon enempiin kuin olisi voinut aavistaa.

Jotta tämän palapelin kaikki osaset saa paikoilleen, on oltava nokkela ja omattava hyvä muisti, jotta mielessä pysyy, kuka missäkin asuu ja mistä eri johtolangat ovat peräisin. Huonomuistisille on tarjolla omaperäinen ja toimiva pelipiiri nimeltä Memory Selection. Tästä hyvin järjestetystä ja pelin eri henkilöiden mukaan jaetusta osastosta löytyvät kaikki tiedot pelin kulusta, tärkeimmät jaksot tallennettuina. Jos pelaajan muisti alkaa pätkiä eikä hän enää tiedä, mistä hän poimi tulitikulaatikon tai kuka sanoi mitä, saa täältä asiasta selvyuden.

Pelin hahmoja on yhtä paljon kuin ovensa avaavia taloja, toisin sanoen kymmenen. Huonomuistisen Fredin lisäksi pelistä löytyvät hämäreperäinen lordi Gordon, hänen kaksi apulaistaan, lordi Gordonin entinen tyttöystävä ja kaupungin kaunottareksi mainittu Louisa, joka on kadonnut salaperäisissä olosuhteissa ja jonka uskotaan kuolleen, Louisan katkera isä, kaljupäiset Anthony, Rose ja Hal, tohtori Morse sekä Mac, kellontekijä jolla ei ole lämpimiä tunteita Frediä kohtaan, koska tämä Macin mukaan ei kuolemattomuudessaan osoita minkäänlaista kunnioitusta aikaa kohtaan.

Koska koko Toricon grafiikka on lähes yhtä edistynyt kuin yleensä vain Saturn- ja PlayStation-pelien introissa, ei tilaa riitä pyöryttävälle elämyksille, vaan ainoastaan pelin välttämättömyyksille. Frediä ei esimerkiksi voi ohjata kuinka tahansa. Sen sijaan ensin näytetään kohtaus ja sitten Fred alkaa kulkea itseksensä. Kun hän pysähtyy, voidaan valita mennäänkö oikealle vai vasemmalle vai yrittääkö mennä taloon sisälle. Jos sisään pää-

stään, menee Fred huoneessa sinne minne haluaa ja näin jatketaan. Näin peli tuntuu hie- man elokuvalta, jossa on valmis käsikirjoitus ja pelaajalle ei jää paljoa tehtävää. Toi-saalta pelaaja joutuu ajattelemaan kunnolla selvit- tääkseen kaikki mysteerit, mitä Misty Townissa on tekeillä. **LL**

TUNNELMALLINEN

Toricoa pelatessani minulla on koko ajan hiipivä tunne selkäpiissäni. Tuntuu kuin minua tarkkailtaisiin, seurattaisiin ja olisin eksynyt samalla kertaa. Musiikilla on kaikkea muuta kuin rauhoittava vaikutus ja tumma grafiikka saa Misty Townin näyttämään mystiseltä ja synkältä. Heti intron jälkeen kiemurtelen jännityksestä ja joka kerta kohdatessani jonkun tien- mutkassa hypään seinille.

Minusta Torico on jännittävä peli. Vaikka tarina ei ole erityisen uskottava, pysyy peli kasassa, varsinkin koska kaikki hahmot ovat uskottoman hämmentäviä ja löylynylömiä. Torico on salaliitto kaikkia niitä kohtaan jotka eivät itse jaksa ajatella, mikä tuntuu itsessään virkistävältä. Että se vielä nostaa esiin kuolemattomuuden kaltaisia eksistentiaalisia kysymyksiä, on jo yli kaikkien odotusten.

Loviisa 78

HALLITSEMÄTÖN

Tällainen peli on todella hieno katsoa mutta ei läheskään yhtä hauska pelata. Pelissä ei voi tehdä juuri muuta kuin katsoa neljään eri suuntaan ja painaa nappia, jolla päähenkilö kulkee johonkin niistä. Lopun hoitaa peli itse. Kyllähän Torico on aika vangitseva peli häijyne tunnelmineen ja mystisine tapahtumineen, mutta jos Frediä voisi kontrolloida itse - esimerkiksi samaan tapaan kuin Laraa Tomb Raiderissa - olisi siitä tullut paljon hausempi.

Topi 76

GRAFIKKA

84

Toricon ihmisillä on kulmikkaat kasvot ja kiero luonne. Miljöö on kammottavan pimeä ja synkkä.

TUNTUMA

78

Torico ei ole niitä kaikkein interaktiivisimpia pelejä mutta lajissaan se on useimpia kaltaisia parempi.

ÄÄNET

87

Musiikki luo peliin uhkaavan tunnelman ja puhe antaa sille todellisuudentuntua.

HAASTE

80

Päivä menee ennen kuin tajuaa edes mistä on kysymys.

YHTEENSÄ

Torico tarjoaa pelaajalleen häijyä ja pahaenteistä tunnelmointia.

77

LUONNE — Kilpa-ajo
 JULKAISIJA — Playmates
 VALMISTAJA — Studio E
 MYYNNISSÄ — Toukokuussa
 PELAAJIA — 1 - 2
 PELIMUISTI —
 MUUT KONEET —

Motocross on surullisen aliedustettu laji kilpa-ajopelien joukossa. VMX Racing:illä Playmates luo markkinaraon itselleen ellei nouse peräti markkinajohtajaksi.



VMX



KILPAILU ei motocross-pelien keskuudessa ole murhaavaa. Viimeisin näkemämme oli puolittain epäonnistunut Super Motocross Segan 32X:llä. Tekijät VMX Racingin takana ovat heikosta vastuksesta huolimatta lähteneet mukaan tosissaan. Motocross ja Enduro ovat moottoripyörälajeja julmimmassa ja puhtaimmalla muodossaan, ja VMX Racingissä tarkoituksena on tuntea sorasuihkujen kipu kasvoilla ja vellova tunne vatsassa jyrkkien mäkien yli hypätessä, taustanaan aito moottorinäätäni ja amerikkalaisen pelimusiikkidiivan Tommy Tallaricon repivä musiikki.

VMX Racing noudattelee kilpa-ajopelien A1-mallia. Siinä voidaan ajaa yksittäisiä kilpailuja, koko turnaus tai harjoitella aika-ajoja. Myös kaksinpeluumahdollisuus löytyy jaetun ruudun muodossa, ja erityishienoutena voidaan valita jaetaanko kuvaruutu vaaka- vai pystysuunnassa.

Aluksi on kuitenkin valittava istahdetaanko huippuviritetyn 250-kuutioisen vai rauhallisemman 125:n selkään. Kun luokka on valittu, on poimittava sopiva tiimi ja suosikkipyörä. Kaikki ovat tosin keksittyjä, mutta on helpo aavistaa että niillä on tarkoitettu Suzukia, Yamahaa ja muita japanilaistalleja. Soliferia ei siis löydy.

Sitten aletaan painaa yhteensä kahdeksaa tavallista rataa ja kolmea bonusrataa. Kaikkea on tarjolla erittäin kumpuilevista metsäradoista aina yleisöystävällisiin sisäratoihin, joissa on tukalia kurveja ja speaktaakkelimaisia hyp-

pyjä. Itse ajaminen toimii enemmän vaistolla ja tunteella kuin suunnittelulla ja taktikoinnilla. Vaikka radat eivät ole hirveän nopeita, ovat ne kapeita ja mutkikkaita, mikä tekee VMX Racingistä varsin kiihkeän elämyksen. Silloinkin kun on jo oppinut oikean tekniikan hyppyjen ajoittamiseksi ja mutkissa liukumiseksi.

Hienosäätöä kaipaavat voivat myös leikkiä hieman mekaanikkoa ja säätää esimerkiksi kaasua. Kilpailun aikana voi myös vaihdella peliperspektiivejä kaukaisesta lähemmäksi.

Studio E on nähnyt paljon vaivaa grafiikassa. Siistit intro ja loppukohtaukset ovat tietysti nykyään jokapäiväisiä mutta kestävät tässä pelissä hyvin vertailun. Itse radat ovat, kuten jo mainittiin, vaihtelevia ja kumpuilevia sisältäen paljon 3D-tunnetta. Sama ei valitettavasti päde taustoihin, jotka ovat turhan pelkistettyjä ja hieman tylsiä. Kaikki rullaa kuitenkin pehmeästi, välkehtivä ja hyppivä grafiikka on minimissä eikä jaettu ruutu sekään hidasta menoa mainittavasti. JS

HYVÄ AJOTUNTUMA

Hauskoja ja hyvin tehtyjä moottoripyöräpelejä ei sanottavammin ole. Jopa Segan Manx TT oli meille pieni pettymys. Siksi on erittäin mukavaa kun esiin ponnahtaa yllätys ja hyvä vaihtoehto. Ja aivan odottamatta sitä paitsi. Playmates ei juuri ole pitänyt ääntä itsestään viime aikoina. VMX Racing ei ole graafisesti täysosuma eikä edes järin omaperäinen tai monipuolinenkaan. Mutta on muita tekijöitä, jotka kilpa-ajopelissä painavat enemmän - kontrolli ja tunne. Kun on joskus hypännyt parin kunnan töyssyn yli jollain maastoradalla, tietää miltä se tuntuu (tietysti vain viritetyllä mopolla, mutta silti). Ja aika pal-

jon tästä tunteesta Studio E:n pelintekijät ovat saaneet mukaan. He ovat sitä paitsi luoneet hiotun ohjauksjärjestelmän ja toimivan pelisysteemin jopa kahdelle pelaajalle. VMX Racing ei ehkä jää historiaan mutta se on selvästi paras kourallisesta motocross-pelejä, joita olen vuosien varrella testannut. Ja vaikka kurveista puuttuu se raskas veto ja sorasuihkut, voi myös digitaalisilla krossiradoilla pitää hauskaa.

Joonas 80

VMX Racingissä tarkoituksena on tuntea sorasuihkujen kipu kasvoilla ja vellova tunne vatsassa jyrkkien mäkien yli hypätessä.

EPÄONNISTUNUT

VMX Racing on tosin kärkipelejä melkein unohtetussa kilpa-ajotyypissä, mutta tämä ei välttämättä merkitse, että se olisi hyvä peli. Ainakin minun mielestäni VMX Racing epäonnistuu monessa suhteessa. Ensinnäkin se on rakeinen ja ruma. Toiseksi se ei ole erityisen hauska. Vastustajat liikkuvat oudosti eikä grafiikka kulje erityisen nopeasti. Kyllähän vatsassa hieman tuntuu pyörän noustessa hyppeyn mutta se on myös pelin ainoa hyvä puoli.

VMX Racing on vaihtoehto niille, jotka todellakin pitävät kilpa-ajopeleistä ja haluavat pakosta moottoripyöräpelin. Henkilökohtaisesti pelaan mieluummin jotain todella hyvää PlayStationin autopelillä.

Martti 73

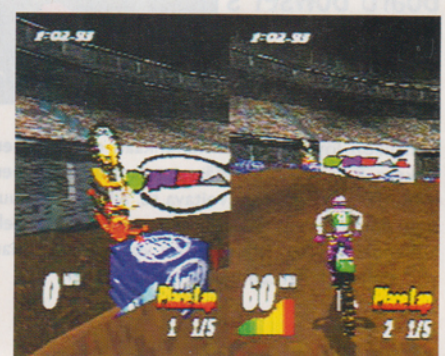
Racing



Kahdella pelaajalle näyttö jakautuu kummalliseksi.



Moottoripyörä näyttää hyvältä, mutta samaa ei voi sanoa yleisöstä, joka voisi olla mitä tahansa.



GRAFIikka **73**

Siisti intro, nopea ja välkkeetön grafiikka, mutta kulissitaustat ja yleisön kilpinuket eivät innosta.

ÄÄNET **78**

Paljon samplattua pärinää oikeista koneista ja puolihyvä musiikki.

TUNTUMA **80**

Helppo ohjaus ja hyvä motocross-tunnelma.

HAASTE **80**

Suhteellisen paljon ratoja.

YHTEENSÄ

Toisenlainen mutta ei loppuun asti tehty.

78

Peliopas:

Super Mario 64

120 tähden jahti jatkuu ja pelioppaamme jälkimmäisessä osassa opastamme sinut pelin toisen puoliskon läpi. Kun olet löytänyt kaikki 120, odottaa vanha ystävä linnan katolla...

Kenttä 9 Dire, Dire Docks

Sisäänkäynti yhdeksännelle kentälle on syvällä linnan alla. Täällä Bowserilla on maanalainen satama, jossa hän pitää jättimäistä sukellusvenettä. Yhdeksäs kenttä ei sisällä erityisen paljon vihollisia, mutta ne harvat ovatkin sitten pahinta lajia. Vaarallisin niistä on häijy hai Sushi, joka ei luovuta ennen kuin on iskenyt terävät hampaansa Marion.

Tähti 1

Board Bowser's Sub

Bowserin sukellusvene lepää auton rahtisataman suojissa. Bowserin silmänilon löytäminen ei kuitenkaan ole erityisen vaikeaa. Kun Mario on päässyt satamaan, on hänen löydettävä kytin ja aktivoitava se. Silloin pari kuu-tiota ilmestyy ja muodostaa sillan sataman ja sukellusveneen välille. Sitten Marion voi kiiruhtaa sillan yli poimimaan kentän ensimmäisen tähden.



Tähti 2

Chest in the Current

Toisen tähden saadakseen Marion on avattava oikeassa järjestyksessä viisi kirstua, jotka löytyvät suuren vesipyörteen vierestä. Vahvan virtauksen vuoksi tehtävä ei ole helppo. Marion on koko ajan varottava joutumasta virran pyörteisiin ja samanaikaisesti keskityttävä kirstuihin. Neljäs on niistä vaikein koska se on lähimpänä pyörrettä.

Tähti 3

Pole-Jumping for red Coins

Etsi kaikki kentälle ripotellut kahdeksan punaista kolikkoa.



Tähti 4

Through the Jet Stream

Palaa samaan huoneeseen jossa sukellusvene oli. Siellä Marion täytyy uida lähellä olevien vesirenkaiden läpi. Kun Mario on uinut viiden läpi, ilmestyy tähti lähelle pohjaristikkoa. Palaa rahtisatamaan, murskaa vihreä kuutio ja poimi metallilakki. Kun Mario on muuttunut metalli-Marioksi, tarvitsee hänen vain juosta nopeasti poimimaan neljäs tähti.

Tähti 5

The Manta Ray's Reward

Yhdeksännen kentän alkupuolella uiskentelee valtava rausku. Kerätäkseen viidennen tähden Marion on uitava rauskun taakse muodostuvien vesirenkaiden läpi. Tähti ilmestyy jos Mario pääsee viiden renkaan läpi. Varovaisuus on paikallaan, sillä rauskun pitkä häntä voi satuttaa Mariota pahasti.



Tähti 6

Collect the Caps

Kuudes tähti löytyy läheltä Bowserin sukellusvenettä. Marion on käytettävä näkymättömyyslakki ja juostava sitten nopeasti pohjaristikon läpi. Tämä on melko vaikea tehtävä joka vaatii paljon kärsivällisyyttä ja taitoa.



Kenttä 10 Snowman's Land

Tähti 1

Snowman's Big Head

Ensimmäinen tähti löytyy ylhäältä jättimäisen lumiukon huipulta.

Ikävä kyllä lumiukko ei pidä lainkaan Mariosta vaan puhalttaa pikku putkimiehen alas hengityksellään. Tämän voi välttää mukavan pingviinin avulla. Kun Mario haluaa mennä lumiukon suun ohi, täytyy hänen joko seisoa pingviinin päällä tai yksinkertaisesti kulkea sen rinnalla. Pingviini toimii tuulensuojana ja Mario välttää lumiukon jäiset hönkäykset, päästään hänet näin poimimaan kentän ensimmäisen tähden.



Tähti 3

In the Deep Freeze

Kolmas tähti löytyy suuresta jääkuutiosta, joka on kivenheittämän päässä kanuunasta. Kolmannen tähden saaminen vaatii keskittymistä, notkeutta ja ennen kaikkea kärsivällisyyttä. Valtava jääkuutio toimii eräänlaisena kolmiulotteisena palapelinä. Paras keino on asettaa jäärakennelman keskelle ja tehdä voltti taakseen pienelle kielekkeelle. Sitten Marion on hypättävä ylös kuution päälle. Ylhäältä hän löytää pian reiän joka johtaa kolmannelle tähdelle.



Tähti 2

Chill With the Bully

Kymmennellä kentällä Mario kohtaa tutun hahmon. Chill Bully on kylmäkiskoinen heppu, joka on sukua Big Bullylle. Chill Bully käyttää samaa taktiikkaa kuin sukulaissielunsa, toisin sanoen yrittää työntää Marion alas. Marion ainoaksi vaihtoehdoksi jää käyttää samaa taktiikkaa, ja Chill Bullyn kukistuttua uusi tähti ilmestyy.

Tähti 4

Whirl From the Freezing Pond

Jääkylmän järven toisella puolella on neljäs tähti kuutioon kätkeytyneenä. Marioliia on kaksi vaihtoehtoa. Hän voi joko puhua ruusunvärisen pommin kanssa ja käyttää kanoottia tai hypätä kielekkeen kautta ilmassa leijuville esineille, joiden päällä on kukkia. Tämän hypyn seurauksena Mario ponnahtaa korkealle ilmaan ja voi sitten rauhassa leijua toiselle puolelle ja poimia neljännen tähden.

Kymmenes kenttä eroaa aika paljon aikaisemmista. Täältä löytyy iloisen pingviinin lisäksi paljon vihollisia, jotka tekevät kaikkensa ettei rakas putkimiehemme saavuttaisi päämääräänsä. Kymmenes kenttä rakentuu suurimmaksi osaksi jäätyneistä järivistä, jotka ovat niin kylmiä että ne vahingoittavat Mariota..

Tähti 5

Shell Shreddin' for Red Coins

Etsi kentälle ripotellut kahdeksan punaista kolikkoa.

Tähti 6

Into the Igloo

Yksinkertaisin tapa kuudennen tähden saamiseksi on poimia nalka, joka on kuutiolla neljännen tähden luona. Mario voi siten rauhassa kulkea ylös ramppia, joka on lumiukon oikealla puolella. Ylhäällä on pieni sisäänkäynti luolaan, jonne Marion on ryömittävä päästäkseen ahtaasta aukosta sisään. Siellä hänen täytyy etsiä sininen kuutio, joka on kauimpana luolan oikealla puolella. Kun Mario on poiminut näkymättömyyslakin kuutiosta voi hän juosta jääseinien läpi luolan keskellä olevan kuudennen tähden luo.



Kenttä 11 Wet-Dry World

Tähti 1

Shocking Arrow Lifts!

Ensimmäisen tähden saamiseksi Marion täytyy nostaa vedentaso ensimmäisen vesikristallin avulla. Sen jälkeen hänen on mentävä liitelevälle punakulmaiselle tasolle, jotta hän voi käyttää omituisia hissejä. Tähden noukkiminen hissien avulla ei ole erikoisen vaikeaa, kunhan varoo sähköpalloja.



Tähti 3

Secrets in the Shallows & Sky

Kolmannen tähden saamiseksi Marion täytyy löytää viisi numeroa. Ne ovat kuutiosta tiellä radan alussa, kuutiosta pilarin vieressä tykin luona, laatikossa lähellä tykin kuutiota, ylhäällä pilarissa kerroksessa lilapommin alla olevassa kerroksessa sekä hissikoneiston läheisyydessä.

Tähti 4

Express Elevator - Hurry Up!

Neljäs tähti on hankala. Ensin Marion on rikottava kuutio, joka tukkii sisäänkäynnin ristikkohuoneeseen. Sen jälkeen hänen on noustava ylös laatalle häntä ilmaan heittelevien olentojen avulla. Laatalta löytyvä kytkin aktivoi portaat, jotka vuorostaan vievät ylös torniin. Ylhäältä Mario löytää kaksi puutasoa jotka toimivat hisseinä. Toinen niistä ei toimi mutta toisen avulla Mario pääsee alas. Kun Mario on aktivoinut hissien, täytyy hänen hypätä pois hissien läheisyydessä päämääränsä, luostava aukkoon jonka kuutio tukki, tehtävä seinähypy puutasolle ja seurattava sitä ylös. Täältä löytyy kentän neljäs tähti.



Yhdestoista kenttä on todella kummallinen. Vaihtelevien vedentasojen - jotka syntyvät omituisten vesikristallien avulla - lisäksi siellä on lukuisia arvoituksia, jotka vaativat viekkautta ja sisua. Vedentaso osoittautuu hyvin määrääväksi tekijäksi, koska se määrää minne Mario voi mennä ja uida. Tietysti myös viholliset vaanivat ja esteitä riittää myrkyllisten hämähäkkien, vaikeiden arvoitusten ja mutkittlevien labyrinttien muodossa.

Tähti 5

Go to Town for the Red Coins

Etsi kentälle ripotellut kahdeksan punaista kolikkoa.

Tähti 6

Quick Race Through Downtown

Sisäänkäynti kadonneeseen kaupunkiin on suljettu aidalla yhdessä tason kulumista. Sisään pääsee parhaiten kanuunaa käyttämällä. Kaupungissa Mario on laskettava vedentaso aktivoimalla kristalli, joka on heti sisäänkäynnin vieressä. Kun vedentaso on laskenut sopivalle tasolle Marion täytyy etsiä sininen kuutio, joka sisältää näkymättömyyslakin. Sillä varustettuna Mario voi juosta aktivomaan kytkimen, joka on kentän alussa olevan talon takana. Tämän jälkeen kuudes tähti ilmestyy kentän poistumispäähän.



Tähti 2

Top O' the Town

Toinen tähti on helppo pala. Ensin Marion täytyy mennä kentän yläosassa olevan lilanvärisen pommin luo. Kukistettuaan pommin Mario voi juosta pitkä lankkua pitkin pyörivälle tasolle. Sieltä hänen tarvitsee vain hypätä kuutiolle, missä toinen tähti on piilotettuna reunatoussa.

Kenttä 12 Tall, Tall Mountain

Tähti 1

Scale the Mountain

Ensimmäisen tähden löytämiseksi Marion on turvaututtava kaikenlaisiin hyppyihin. Tähti sijaitsee ylhäällä vuoren huipulla, ja tie sinne on pitkä sekä täynnä kaikenlaisia vihollisia. Vaikein osa radasta vaatii Mariolta kunnon pituusloikkaa, ja jos Mario ponnistaa liian varhain, voi hän vieriä alas asti ja joutua aloittamaan kaiken alusta.

Tähti 2

Mystery of the Monkey Cage

Toisen tähden saadakseen Marion on palattava vuoren huipulle.

Siellä hän kohtaa ensimmäisen kerran kaikkea hypistelevän apinan Ukkikin. Tämä pieni vaivalloinen olento on ainoa, joka voi auttaa Marion toisen tähden luo, mutta hän ei tee sitä vapaaehtoisesti. Marion on ensin vangittava Ukkiki ja pakotettava hänet palvelukseensa. Kun Mario on päästänyt apinan irti, tiirikoi se häkin, jossa tähti on. Sen jälkeen häkki vierii vesiputouksen alla olevaan järveen.



Kahdestoista kenttä tarjoaa huimaavia korkeuksia ja ahtaita käytäviä. Korkeiden vuorten ja syvien rotkojen lisäksi täällä vilisee gombia ja nopeita pommimiehiä, jotka haluavat lakaista Marion pois radalta. Kuuden tähden löytäminen ei täällä ole helpointa, ja Marion on käytettävä kaikki tähän asti oppimansa päästäkseen huipulle. Petollisten vuorten ja vihaisten vihollisten lisäksi täältä löytyy rasittava apina Ukkiki, joka voi sekä auttaa että haitata Mariota.

Tähti 3

Scary Shrooms, Red Coins

Etsi kahdeksan kentälle ripoteltua punaista kolikkoa.

Tähti 4

Mysterious Mountainside

Sisäänkäynti neljännen tähden luo vievälle tielle sijaitsee hyvin kätkeytynä ylhäällä vuorella, juuri suuren kallioseinän jälkeen. Tämä salapaikan löytää helpoimmin kulkemalla mahdollisimman lähellä vuorensiinää kunnes se alkaa lepattaa samalla tavoin kuin taulut aikaisemmin pelissä. Salaiselle tasolle päästyään Marion on varottava horjauttamasta reunan yli, mikä on helpoimmin sanottu kuin tehty.



Tähti 5

Breathtaking View from the Bridge



Palaa vuoren huipulle. Juuri ennen pientä kivisiltaa Marion on aktivoitava kytkin. Kuutio ilmestyy vesiputouksen lähelle ja nyt onkin kiire, sillä kuutio on olemassa vain muutaman sekunnin ajan. Marion on hypättävä kivisiltalta lohkaruelle poimiakseen viidennen tähden.

Tähti 6

Blast to the Lonely Mushroom

Kentän kuudennen ja viimeisen tähden saamiseksi on etsittävä pieni ruusunpunainen pommi. Se löytyy sillan alta pienen lilanvärisen vihollisen Chuckyan läheltä. Puhuttuasi pommin kanssa saat kanuunan käyttöösi. Helpoin tapa päästä tykille on teleportin käyttö. Tykin luona Marion on tähdättävä sieneen ja ammuttava itsensä matkaan. Oikea laskeutuminen voi olla vaikeaa: yritä saada tähti kuvaruudun alareunaan.



Kenttä 13 Tiny-Huge Island

Tämä kenttä muistuttaa klassista tarinaa Liisa Ihmemaassa. Valitusta sisäänkäynnistä riippuen Mariosta tulee joko jättiläsuuri tai minimaalisen pieni ympäristöönsä verrattuna. Kaikkien tähtien löytämiseksi Marion on liikuttava kahden maailman välillä mikä onnistuu vihreiden putkien avulla.

Tähti 1

Pluck the Piranha Flower

Ensimmäisen tähden löytääkseen Marion on mentävä ensimmäiseen putkeen maailmassa, jossa hän itse on pieni. Ensin hänen on mentävä alas putkea joka on vuoren huipulla. Minimaalissa Marion on mentävä paikalle, jossa on putki kytkimen lähistöllä. Hypättyään putkeen Mario palaa suureen maailmaan, missä jättimäinen kukka kasvaa. Ravista kukkaa ja poimi ensimmäinen tähti.



Tähti 3

Rematch With Koopa the Quick

Kilpikonna, jonka Mario kukisti ensimmäisellä kentällä, ilmestyy nyt vaatimaan uusintaottelua. Kilpikonna on aikaisemman tappionsa jälkeen lopettanut huijaamisen ja tarjoaa nyt rehellistä kilpailua. Hän on ilmeisesti harjoitellut sitten viime kerran eikä hänen voittamisensa ole helppoa. Vaikein osuus on lopussa, jolloin Marion on juostava sillan yli tuulen puhaltaessa uskomattoman lujaa.



Tähti 5

Wiggler's Red Coins

Kahdeksan punaista kolikkoa löytyy luolasta hyvin kätkeytynä. Sisäänkäynti luolaan on juuri pienen rannan yläpuolella. Marion on oltava pieni ja käytettävä laituria päästäkseen luolaan.

Tähti 6

Make Wiggler Squirm

Kuudennetta tähteä varten Marion on oltava pieni ja mentävä järvelle, joka on vuoren huipulla. Siellä hänen on hypättävä korkealle ilmaan ja osuttava maahan jysähtäen. Tuolloin vedenpinta alkaa laskea ja Marion on käytävä kasvamassa isoksi ennen kuin hän palaa vuoren huipulle. Missä ennen oli järvi, on nyt aukko. Kun Mario hyppää aukkoon, kohtaa hän tuhatjalkaisen Wiglerin, joka omistaa kuudennen tähden.



Tähti 2

The Tip Top of the Huge Island

Toinen tähti on kuutiossa lähellä pientä järveä vuoren huipulla. Mario voi saada tähden sekä isona että pienenä. Yksinkertaisempaa se on kuitenkin pienenä koska maasto on silloin helpompi.

Tähti 4

Five Itty Bitty Secrets

Marion on löydettävä viisi kätkeyttä lukua saadakseen neljännen tähden. Näiden numeroiden löytämiseksi hänen on mentävä minimaalimaan ja käytävä seuraavissa paikoissa: järven ylhäällä vuorella, aukossa josta kanuunankuulat vierivät, laiturilla rannan yläpuolella, aukossa vuorella radan lähtökohdan ja rannan välissä sekä pienellä ruohokaistaleella, joka on valtavan kukan luona olleen putken yläpuolella.

Kenttä 14 Tick Tock Clock

Suurella kellolla eivät aika tai tasot seiso. Täällä kaikki liikkuu itseksensä ja Marion on koko ajan varottava putoamasta pohjattomaan kuiluun. Pieni huijaus voi kuitenkin helpottaa tähtien etsintää. Kun Mario hyppää kellon juuri kun iso viisari on kahdentoista kohdalla, pysähtyvät tasot ja kuutiot, jolloin Mario voi rauhassa poimia tietyt tähdet. Toisten tähtien noukkiminen taas vaatii tasojen liikkumista.

Tähti 1

Roll into the Cage

Ensimmäinen tähti sijaitsee häkissä, joka löytyy lyhyen matkaa lähtöpäikän yläpuolelta. Tie tähden luo ei ole erityisen vaikea. Helpointa on hypätä kellon kun iso viisari on kahdentoista kohdalla. Kuten jo mainittiin, tuolloin kaikki tasot pysähtyvät ja Mario voi rauhassa hakea tähden.



Tähti 3

Get a Hand

Kolmannen tähden saadakseen Marion täytyy mennä tasolle, joka sijaitsee radan alussa olevien pyörivien kuutioiden yläpuolella. Siellä hän joutuu odottamaan hetken pyörivää kelloviisaria. Sen ilmestyessä Marion hyppää viisarin kyytiin ja pääsee näin kolmannen tähden luo.



Tähti 4

Stomp on the Thwomp

Thwomp on kuutio, joka löytyy kentän yläosasta. Marion täytyy nousta tälle jätille löytääkseen neljännen tähden. Tie Thwompin luo on vaikea eikä pysäytysaikaa voi käyttää.



Tähti 5

Timed Jump on Moving Bars

Aloita pysäyttämällä kellokoneisto. Viides tähti on kätkeyty samojen heilurien yläpuolelle, mistä Mario löysi toisen tähden. Tie sinne on vaikea ja vaatii sekä ajoitusta että keskittymistä. Helpointa on käyttää tankoa, jota sähköpallon vartioi, hypätä tangon yläpuolella olevalle kuutiolle, tehdä seinähyppy ylös keltaiselle tasolle ja sitten erilaisin pikkuhyppyin edetä häkille, josta viides tähti löytyy.

Tähti 6

Stop Time For Red Blocks

Etsi kaikki kahdeksan kentälle ripoteltua punaista kolikkoa.



Tähti 2

The Pit and the Pendulums

Toisen tähden saadakseen Marion on kuljettava ensimmäisen tähden sisältäneen häkin läpi, kiivettävä ylös tankoa, jota sähkökuula vartioi, hypättävä toisella puolella olevalle tasolle ja lopulta hitaasti hiivittävä tähden luo pieniä tasoja pitkin.

Kenttä 15 Rainbow Ride

Jostain sateenkaaren yläpuolelta löytyy pelin viimeinen kenttä. Tämä erikummallinen maailma koostuu kokonaan tasoista, jotka nousevat hitaasti ylös ilmaan. Viimeinen taso ei ole ylikansoitettu vihollisilla, mutta sitä vastoin siellä on paljon esteitä, joista Marion on päästävä ohi. Apua löytyy onneksi lentävien mattojen ja ruusupommien muodossa.

Tähti 1

Cruiser Crossing the Rainbow

Kentän alussa on lentävä matto joka vie Marion pyörivien tasojen luo. Sen lisäksi kentältä löytyy kaksi mattoa, joista vasen vie ensimmäisen tähden luo. Tie sinne on vaikea mutta vaivan arvoinen.



Tähti 3

Coins Amassed in a Maze

Etsi kaikki kentälle ripotellut kahdeksan punaista kolikkoa.



Tähti 4

Swingin' in the Breeze

Neljännen tähden saadakseen Marion täytyy hypätä pitkälle tangolle, joka on lähellä kentän alkukohtaa. Kivuttuaan tankoa alas Mario aloittaa vaivalloisen taipaleen ylöspäin lähellä olevia tasoja pitkin. Kun Mario on ylittänyt puiset portaat ja hypännyt rajatasolle, on hän tähden luona.

Tähti 5

Tricky Triangles!

Viides tähti sijaitsee neljännen lähellä. Palaa tasolle joka sijaitsee puuportaiden alla. Sieltä Marion täytyy hypätä rajatasolle joka vie vielä suuremmalle tasolle. Tasolla on kytkin ja se aktiivomalla triangelimainen kuutio kääntyy ja muodostaa portaat viidennen tähden luo.



Tähti 6

Somewhere Over the Rainbow

Viimeisen tähden Mario voi hakea vain kanuunan avulla. Kanuunan lataamiseksi hänen on ensin puhuttava ruusunpunaisen pommille, joka asuu labyrintin huipulla punaisten kolikkojen luona. Itse kanuuna on leijuvan veneen perässä. Tähtää rajatasolle missä kuudes tähti on ja ammu Mario sateenkaaren läpi.

Tähti 2

Big House in the Sky

Toisen tähden löytääkseen Marion on otettava oikeanpuoleinen matto, joka vie hänet suuren linnan luo. Linnassa Marion täytyy varoa epäluotettavia tulisijoja, jotka silloin tällöin purkautuvat. Matka matolla jatkuu sitten pois linnasta ja parin vaarallisen hetken jälkeen palaa takaisin lintaan. Linnassa matto kulkee ylöspäin pysähtyen lopulta katolle toisen tähden läheisyyteen.

Muut tähdet

Super Mario 64 sisältää myös viisitoista tähteä, jotka eivät löydy viideltätoista kentältä. Kaikkien niiden luo ei pääse heti vaan joskus Marion on ensin löydettävä tietty määrä muita tähtiä. Eräät tähdet ilmestyvät vasta kun Mario on täyttänyt erittäin vaikean tehtävän.

Tähti 1

Huoneessa, jonka ikkunassa on prinssin siluetti, on salakäytävä, joka vie pitkälle liukuradalle. Laskettauan sen Mario saa palkaksi tähden.



Tähti 2

Huoneessa, josta on sisäänkäynti kolmannelle kentälle, on kaksi aukkoa seinässä. Toinen niistä johtaa salaiselle tasolle. Siellä Marion on etsittävä kaikki kahdeksan punaista kolikkoa saadakseen tähden.

Tähti 3

Kun Mario on kerännyt vähintään 15 tähteä, voi hän vangita nopeajalkaisen jäniksen Mipsin, joka jättää tähden vastineeksi vapautuksestaan.



Tähti 4

Kerättyään yli viisitoista tähteä saa Mario tähden Toadilta, joka on huoneessa, mistä on sisäänkäynti kuudennelle kentälle.

Tähti 5

Kerättyään yli 30 tähteä Mario voi noutaa tähden yksinään seisovalta sienipojalta, joka odottaa linnan ylemmässä osassa.

Tähti 6

Kerättyään 50 tähteä voi Mario vangita uudeleen Mips-jäniksen rahastaaksen jälleen tähden.

Tähti 7

Kerättyään yli 50 tähteä voi Mario jälleen kerätä tähden Toadilta, joka on nyt 14. ja 15. kentän läheisyydessä ylhäällä linnassa.

Tähti 8

Huoneessa, jossa on sisäänkäynnit kentille 14 ja 15, löytää Mario myös salaisen sisäänkäynnin bonuskentälle. Kerättyään sen kaikki punaiset kolikot saa hän tähden.



Tähti 9

Etsi kaikki kahdeksan ensimmäiselle Bowser-kentälle ripoteltua punaista kolikkoa.



Tähti 10

Etsi kaikki kahdeksan toiselle Bowser-kentälle ripoteltua punaista kolikkoa.

Tähti 11

Etsi kaikki kahdeksan kolmannelle Bowser-kentälle ripoteltua kolikkoa.



Tähti 12

Etsi kaikki kahdeksan kolikkoa, jotka on ripoteltu punaisten kytkimien kentälle.



Tähti 13

Etsi kaikki kahdeksan kolikkoa, jotka on ripoteltu vihreiden kytkimien kentälle.

Tähti 14

Etsi kaikki kahdeksan kolikkoa, jotka on ripoteltu sinisten kytkimien kentälle.

Tähti 15

Palaa paikalle mistä ensimmäinen lisätähti löytyi. Laske liukurata alle 21 sekunnin, niin Mario saa viimeisen, kauan-kaivatun tähtensä.



KESÄN PARAS RETKIPIAIKKA!

Pictorino.



Uutuus!

Tämän kesän uutuus ovat sähkökäyttöiset Satuveneet pienimmille... Sammakkoprinssi-, Taikajoutsen-, Taksivene. Tule ja kokeile!

Puuhamaassa ei nälkä yllätä. Ruokailla voi pizzeriassa tai kahvilassa. Omista eväistä nauttiville on ruokailukatoksia sekä kaasu- ja puugrillejä.



Puuhamaa-retki on kesän kohokohta. Kymmeniä toimintoja kaiken ikäisille, ja **kaikki käytössä pelkällä sisäänpääsymaksulla!** Alueen sisällä on autoille ja asuntovaunuille **maksuton parkkipaikka**, jossa voi päivän mittaan vapaasti poiketa. Hauskanpito- paikkoja riittää; ajoratoja, pomppu-

paikkoja, pallomeriä, tietokone- ja TV-pelejä, veneilyaltaita, kiipeilyä, kotieläimiä... mönkijä-, sähkö- ja polkuauto-

ratoja, formulat sekä pienoismotskarit. Ja tietysti Puuhamaan mahtava vesipuisto liukureineen, altaineen ja Rengasjokineen! **Kesän uutuus ovat sähkökäyttöiset Satuveneet.** Ja Puuha-Nalle on tavattavissa Puuhamaassa joka päivä!



Puuha-Nalle

PUUHAMAASA®

Tervakosken Puuhamaa Oy, 12400 Tervakoski, puh. (019) 769 840. Avoinna 17.5.-17.8. joka päivä klo 10-19. Pääsymaksu 80,-/hlö, ei erillisiä laitemaksuja, alle 3 v. ilmaiseksi. Ryhmälennus (väh. 20 henkilöä) 10,-/hlö.

JAPANI

- 1 (-) Final Fantasy IV [PS]
- 2 (-) SD Gundam G Century [PS]
- 3 (-) Bushido Blade [PS]
- 4 (-) Castlevania X [PS]
- 5 (1) Final Fantasy VII [PS]
- 6 (4) Intelligent Qube [PS]
- 7 (3) Pocket Monster [GB]
- 8 (-) Powerful Pro Baseball 4 [N64]
- 9 (-) Advanced World War [SA]
- 10 (-) The Conveni [SA]



Top



IMPORT

- 1 (-) Doom 64 [N64]
- 2 (-) Turok: Dinosaur Hunter [N64]
- 3 (-) Blast Corps [N64]
- 4 (-) Final Fantasy VII [PS]
- 5 (-) Doraemon 64 [N64]
- 6 (-) Vandal Hearts [PS]
- 7 (-) Human Grand Prix [N64]
- 8 (1) Mario Kart 64 [N64]
- 9 (-) Rally Cross [PS]
- 10 (4) Shadows of the Empire [N64]

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

USA

- 1 (-) Blast Corps [N64]
- 2 (-) WCW vs. the World [PS]
- 3 (1) Mario Kart 64 [N64]
- 4 (3) Shadows of the Empire [N64]
- 5 (-) Need for Speed II [PS]
- 6 (-) FIFA Soccer 64 [N64]
- 7 (-) Vandal Hearts [PS]
- 8 (-) Total NBA '97 [PS]
- 9 (-) NBA Live '97 [SA]
- 10 (-) Soul Blade [PS]

INTERNET

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

Lista © World Charts

SUPER POWER
TOP 20

- | | |
|---------------------------------------|----------|
| Super Mario 64 [N64] | 1. (1) |
| Turok: Dinosaur Hunter [N64] | 2. (2) |
| Porsche Challenge [PS] | 3. (-) |
| Wave Race 64 [N64] | 4. (-) |
| Tomb Raider [PS, SA] | 5. (3) |
| Suikoden [PS] | 6. (5) |
| Micro Machines V3 [PS] | 7. (-) |
| Final Fantasy III [SN] | 8. (7) |
| Shadows of the Empire [N64] | 9. (4) |
| Tekken 2 [PS] | 10. (10) |
| Resident Evil [PS] | 11. (9) |
| Bust-a-Move 2 [PS/SA] | 12. (12) |
| Donkey Kong Country 3 [SN] | 13. (6) |
| Command & Conquer [PS/SA] | 14. (8) |
| Sonic 3D [MD/SA] | 15. (14) |
| Manx TT [SA] | 16. (-) |
| Zelda - A Link to the Past [SN] | 17. (16) |
| Dark Saviour [SA] | 18. (17) |
| Super Puzzle Fighter II Turbo [PS/SA] | 19. (-) |
| FIFA Soccer 64 [N64] | 20. (-) |

TOIVOMUSLISTA

- | | |
|--------------------------------|----------|
| Legend of Zelda 64 [N64] | 1. (3) |
| Final Fantasy VII [PS] | 2. (2) |
| Mario Kart 64 [N64] | 3. (1) |
| Int. Superstar Soccer 64 [N64] | 4. (5) |
| Rage Racer [PS] | 5. (4) |
| Mission: Impossible [N64] | 6. (-) |
| Resident Evil 2 [PS] | 7. (6) |
| Castlevania X [PS] | 8. (8) |
| Alundra [PS] | 9. (7) |
| Tokimeki Memorial [PS/SA] | 10. (12) |
| Bushido Blade [PS] | 11. (-) |
| Fighters Megamix [SA] | 12. (12) |
| Star Fox 64 [N64] | 13. (10) |
| Virtua Fighter 3 [SA] | 14. (16) |
| Blast Corps [N64] | 15. (13) |
| Doom 64 [N64] | 16. (17) |
| Bomberman 64 [N64] | 17. (-) |
| Time Crisis [PS] | 18. (14) |
| Dragon Quest VII [PS] | 19. (18) |
| Yoshi's Island 64 [N64] | 20. (20) |

STAR DARK FORCES WARS™

TOP 10

Soul Blade	320,-
Dark Forces	300,-
Need For Speed 2	320,-
Rebell Assault 2	310,-
Powerplay Hockey	300,-
Micro Machines V3	310,-
Mega Man X3	310,-
Crow	310,-
Lost Vikings 2	310,-
Exhumed	320,-

* Tarjoukset hinnat ovat vain postimyyntiä koskevat.

DARK FORCES
vain 300,-



"Viimeinkin universumin

ihme **Star Wars**

tuli

Playstationille"

REBELL ASSAULT 2
vain 310,-

POHJANMAAN PELIALAN AMMATTILAINEN



Postimyynti, vaihto

PELIHIRI

Rewell Center, Vaasa
Puh. 06-312 9882



Postimyynti, vaihto

PELIHIRI

Mega keskus, Seinäjoki
Puh. 06-412 8882



RPG

Kilpaillakseen PlayStationin kanssa Japanissa tarvitsee Saturn Final Fantasyn luokkaa olevan roolipelin. Juuri nyt lupaavimmalta näyttää Grandia, joka lähtee maailmalle ensi syksynä.



Grandia

GAME ARTS • SATURN

Saturnin vastaus PlayStationin Final Fantasy VII:lle tulee myöhässä, mutta näyttää selvästi yhdeltä vuoden kiinnostavimmista peleistä. Siitä paitsi nyt on vahvistunut sekin että Grandia saapuu Eurooppaan joulukuksi, jolloin myös Final Fantasy VII:n on laskettu saapuvan.

Peliä voisi kuvailla Final Fantasyn ja Secret of Manan sekoitukseksi sekä pelisysteemin että ulkoasun perusteella. Ympäristö on polygon-pohjainen ja kolmiulotteinen, kun taas kaikki hahmot, sekä ystävätkin ja viholliset, ovat käsinpiirrettyjä spriteja. Juoni on ainakin alussa hyvin perinteinen, 14-vuotiaan Justinin matkustaessa parhaan ystävänsä Suen kanssa Elencian kielletylle mantereelle, missä heidän on ratkaistava muinaisen Anjelkulttuurin mysteerit.

Saadakseen kompromisseihin turvautumatta tilaa sekä grafiikalle että sisältörikkaille ja monimutkaiselle seikkailulle, on Game Arts päättänyt pistää Grandian kahdelle levylle. Valmista peliä odotellessa ilmestyy demoversio Game Artsin jonkin alkukesän pelin yhteydessä.



おめえ 気に入ったぜ
— ユーバームまで なかよくやろうぜ



Azel - Panzer Dragoon RPG

SEGA • SATURN

Kuten jo viime numerossa paljastimme, tekee Sega uutta RPG-peliä, joka perustuu kahteen Panzer Dragoon - peliin. Päähenkilö Edge on yksi varti-joista, jotka suojelevat imperiumin huippusalaisia kaivauksia. Hän saa kuulla salaperäisen Craymenin tuhonneen toisen vartijajoukon, johon myös muutama Edgen ystävä kuului. Kostonjano saa Edgen lähtemään kesyllä lohikäärmeellään murhaajan perään.

Azelin grafiikka on rakennettu kokonaan polygoneista ja kaupungit muistuttavat perinteisiä roolipelejä - vaikka ovat siis täysin kolmiulotteisia - kun taas seikkailuosuus muistuttaa molempien aikaisempien Panzer Dragoonien taisteluja. Mitään julkaisupäivää pelille ei ole vielä annettu, mutta Amerikan Sega on joka tapauksessa vahvistanut englanninkielisen version ilmestyvän vielä ennen vuoden loppua.



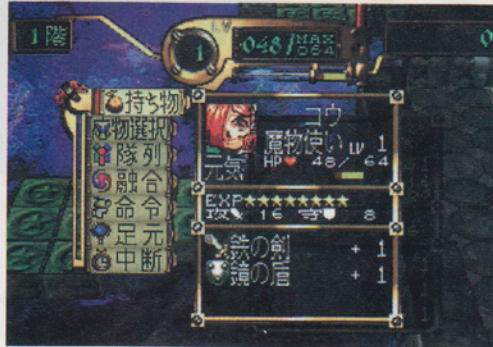
ROOLIPELIT

Other Life, Other Dreams

KONAMI • PLAYSTATION

Suikodenin ja Vandal Heartsin menestysten saattamana Konami jatkaa roolipelien tekemistä. Viimeisin on toiminnantäyteinen Other Life, Other Dreams, joka julkaistaan Japanissa loppukesästä.

Seikkailun näyttämönä on Monsbiren erämaakaupunki, missä toistaiseksi vielä nimetön päähenkilö elää ystäviensä kera. Pahat demonit ovat hitaasti mutta varmasti alkaneet vallata kaupunkia, joten päähenkilön on heidät voittaakseen käännettävä ystävällisempien demonien puoleen. Nämä ovat kuitenkin hyvin harvinaisia, ja niin hänen on pakko etsiä pieniä demonilapsia - tai demonimunia, joista demonitaaperot syntyvät - ja kasvatettava heidät omalle puolelleen. Kokonaisen hyvien demonien armeijan tukemana hänellä on sitten mahdollisuus tuoda rauha Monsbireen ja tehdä kaikista sen asukkaista jälleen onnellisia.



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

HEI TOPI!

Jos olen ymmärtänyt oikein, ei 64DD:tä tarvitse ostaa Legend of Zelda 64:ä varten. Onko se totta?

Link

HEI LINK!

Olet ymmärtänyt aivan oikein. Nintendo julkaisee Legend of Zelda 64:n tutussa kasettiformaatissa, joka toimii tavallisella Nintendo 64:llä. Peli ilmestyy toivottavasti jo vuoden lopulla ja 64DD-versio seuraa sitä syksyllä 1998

Topi

2. Onko Phantasy Star V tulossa?
3. Milloin Shining in the Holy Ark ilmestyy?
4. Onko Terra Phantastica jatkoa Dragon Forcellle?
5. Onko jotain Shining Forcea tulossa Segalta? Kiitoksia. Antakaa Saturnille huomio minkä se ansaitsee!

Quirto

HEI QUIRTO!

1. Peli ilmestyy Japanissa syksyllä ja Euroopassa talvella. Tietomme olemme kertoneet viereisellä sivulla.
2. Sega ei kommentoi asiaa, mutta olisihan se kumma jos he eivät jatkaisi suosittua sarjaansa.

3. Kesäkuun lopulla.

4. Ei ole.

5. Sekä Shining Wisdom että Shining in the Holy Ark ovat vapaata jatkoa Shining Forcellle. Mistään Shining Force III:sta ei kuitenkaan ole ollut pu-
hetta.

Topi

HEI TOPI!

Kirjoittakaa jatkossakin maailman parhaasta pelityypistä: roolipeleistä.

1. Ilmestyykö Tales of Destiny Suomessa?
2. Saavatko Secret of Mana, Chrono Trigger ja Beyond the Beyond jatkoa ja jos saavat, milloin?
3. Onko King's Field -sarja hyvä?

Tuuve

HEI TUUVE!

1. Koska kyseessä on Namco-peli, julkaistaan se koko maailmassa. Mutta vasta vuonna 1998.
2. Mitään jatko-osia näille peleille ei ole virallisesti ilmoitettu, mutta huhut kertovat että molemmille Square-peleille on suunniteltu jatkoa.
3. Ei ole.

Topi

HEI RPG!

1. Ilmestyykö Mortal Kombat Mythology PlayStationille, Saturnille vai Nintendo 64:lle?
2. Milloin Final Fantasy VII ilmestyy?
3. Ketkä ovat sen päähenkilöt?

Pate

HEI PATE!

1. Peli ilmestyy syksyllä sekä PlayStationille että Nintendo 64:lle.
2. Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan, tulee Final Fantasy VII Suomeen marraskuussa.
3. Päähenkilö on nimeltään Cloud eikä hän ole ollut mukana aikaisemmissa Final Fantasy -peleissä.

Topi

TERVE SUPER PLAY!

1. Mitä tiedätte Grandiasta? Milloin se ilmestyy?

tips tips tips

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

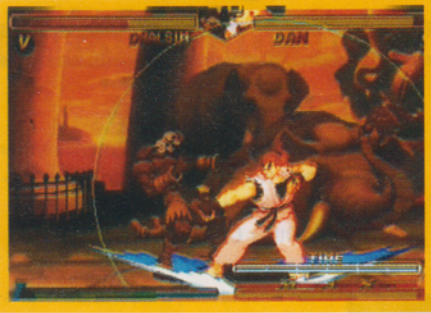
Super Power / Vinkit

Kustannus Oy Semic

PL 317

33101 Tampere

Street Fighter Alpha PlayStation



KOODEJA, KOODEJA

AKUMA

Pelataksesi Akumaa merkitse kysymysmerkki kun olet Arcade-, Versus- tai Training-valikossa ja näppäile sitten: Taakse, Taakse, Taakse, Alas, Alas, Alas, Neliö ja Kolmio.

BISON

Pelataksesi Bision merkitse kysymysmerkki kun olet Arcade-, Versus- tai Training-valikossa ja näppäile sitten: Taakse, Taakse, Alas, Alas, Neliö ja Kolmio.

DAN

Pelataksesi Dania merkitse kysymysmerkki kun olet Arcade-, Versus- tai Training-valikossa ja näppäile sitten: Kolmio, Neliö, Risti, Ympyrä ja Kolmio.

TEAM MODE

Selvitäksesi pelin viidennelle tasolle tai sitä korkeammalle pitää sinun antaa "Team Moden" näyttäytyä valikossa.

Mika

Twisted Metal 2 PlayStation

LASIAUTO JA MINION

LASIAUTO JA MINION

Lasiauton saadaksesi näppäile autonvalinta-ruudussa seuraava koodi: Ylös, L1, Kolmio ja Oikea.

Minionin saadaksesi näppäile auton-

valinta-ruudussa seuraava koodi: L1, Ylös, Alas ja Vasen.

Salaiselle radalle pääset näppäilemällä autonvalinta-ruudussa seuraavan koodin: Vasen, R1 ja Alas.

Vielä salaisemmalle radalle pääset näppäilemällä autonvalinta-ruudussa seuraavan koodin: Alas, Ylös, L1 ja R1.

Vielä löytyy yksi salainen rata, jolle pääset seuraavalla koodilla: Ylös, Alas, Oikea ja R1

Rince Wind



Gex PlayStation

NÄPPÄRIÄ KOODEJA

Saadaksesi 99 elämää paina paussi päälle, pidä R1 pohjassa ja näppäile seuraava koodi: Ylös, Ympyrä, Kolmio, Alas, Oikea, Neliö ja Alas.

Gexin voi varustaa lämpöisellä hönkäyksellä kun painaa paussin päälle, pitää R1:n pohjassa ja näppäilee seuraavan koodin: Risti, Ylös, Oikea, Ylös, Oikea ja Oikea.

Gex saa kyvyn hypätä korkealle kun painaa paussin päälle, pitää R1:n pohjassa ja näppäilee koodin: Ympyrä, Ylös, Ylös, Alas, Oikea ja Oikea.

Gex saa jäätävän hönkäyksen, kun painaa paussin päälle, pitää R1:n pohjassa ja näppäilee koodin: Ympyrä, Ympyrä, Vasen, Alas, Ympyrä, Ylös ja Oikea.

Gexistä saa jopa kuolemattoman. Paina paussi päälle, pidä R1 pohjassa ja näppäile koodi: Risti, Alas, Alas, Ylös, Alas ja Oikea.

Tri Lantz

Actua Soccer PlayStation

PARAS JOUKKUE

Parhaan joukkueen saamiseksi mene ensin valikkoruutuun. Pidä pohjassa R1, R2, Select ja Vasen. Jos teit sen oikein, löydät parhaan tiimin joukkuevalikosta.

Hasan the Master

Command and Conquer Saturn



HYÖDYLLISIÄ HUIJAUKSIA

ESTÄ VIHOLLISTA PÄASEMÄSTÄ TUKIKOHTAASI

Jos vihollinen hyökkää koko ajan tukikohtaasi, on vain yksi asia tehtävissä. Rakenna hiekkasäikeistä muuri tukikohtasi ympärille. Tietokone ei enää hyökkää vaan yksinkertaisesti odottaa kunnes tuot miehesi muurin lähelle. Pidä miehesi kaukana muurista ja rakenna aseitasi kunnes olet riittävän vahva tuhotaksesi itse vihollisen.

ATOMIPOMMI

Ydinaseet saa käyttöön seuraavalla koodilla: A, B, C, Vasen, Alas, Oikea, Ylös, Vasen, Alas, Oikea, Ylös ja A.

IONITYKKI

Tämän pelottavan tehokkaan aseensa käyttöösi seuraavalla koodilla: A, B, C, Vasen, Alas, Oikea, Ylös,

Vasen, Alas, Oikea, Ylös ja B.

ILMAHYÖKKÄYS

Ilmatukea saat seuraavalla koodilla:
A, B, C, Vasen, Alas, Oikea, Ylös,
Vasen, Alas, Oikea, Ylös ja C.

KASOITTAIN RAHAA

Saat käyttöösi lisää rahaa koodilla:
Oikea, Vasen, A, B, C, Z, Y, X, Oikea
ja Vasen. Joka kerta tätä koodia käyt-
täessäsi rahasi lisääntyvät 5000 dol-
larilla.

KOKO KARTTA

Tällä huijauksella kartan mustat osat
katoavat ja voit nähdä, mitä vihollisesi
puuhaavat. Syötä vain seuraava koo-
di: Ylös, Alas, Oikea, Vasen, A, Ylös,
Alas, Oikea, Vasen ja A.

LASERVARUSTUS

Voidaksesi nauttia tästä huijauksesta
sinulla on ensin oltava Orca VTOL -
helikopteri. Huijauuskoodi antaa heli-
kopterille samanlaisen laserin joka on
Obelisk Towerissa (lasertorni). Syötä
vain koodi: X, Y, Z, Oikea, Alas, Va-
sen, Ylös, Oikea, Alas, Vasen, Ylös ja
X.

LISÄRAKENNUS

Sinulla on oltava voimalaitos ja soti-
lasparakit tätä fuskua varten. Syötä
koodi: Y, A, B, B, A, Alas, A, B, B, A,
Alas ja Ylös.

VISCEROID

Tämä koodi auttaa rakentamaan la-
boratorion, jossa voit valmistaa Vis-
ceroidia. Syötä koodi: C, Oikea, A, Z,
Y, B, Ylös, B, B ja A.

VIIMEINEN RATA

Viimeisen radan koodi GDI-levyllä on
wvmvfrzic.

Kalix killer

Alien Trilogy

Saturn



TARPEEKSI AMMUKSIA

Kirjoita salasanavalikkoon koodi:
FILLMYPOCKITS

TASOHYPPELYÄ

Kirjoita salasanavalikkoon koodi:
FLYTO, ja lisää kaksi numeroa, jotka
tarkoittavat kenttää, jonne haluat
mennä. Esimerkiksi FLYTO30 vie ken-
tälle 30.

KAIKKI ASEET

Kirjoita salasanaruutuun koodi:
F1SH1NGFORGVNS

KUOLEMATTOMUUS

Kirjoita salasanaruutuun koodi:
FVNKYG1BBON

Tommi

Soviet Strike

PlayStation



RAJATTOMASTI ELÄMIÄ

Kirjoita ELVISLIVES salasanavalik-
koon niin saat rajattomasti elämiä.

Turok: Dinosaur Hunter

Nintendo 64



RÄJÄHTÄVIÄ KOODEJA

Kirjoita seuraavat koodit salasanava-
likkoon:

Kaikki aseet - CMGTSMMGGTTS

Kutista viholliset - DNCHN

Discofest - SNFFRR

Galleri Turok - THBST

Rajaton määrä elämiä - FRTHSTHTTRLSC

Pen and Ink Mode - DLKTDR

Robin's Cheat - RBNSMTH

Show the Credits - FDTHMGS

Spirit Mode - THSSLKSLC

Rajaton määrä ammuksia - BLTSRRFRND

Wave Race

Nintendo 64



VEDENPITÄVIÄ TEMPUJUA

BABYDELFIINI

Saadaksesi tämän pikku lämminverin-
sen esiin on sinun valittava Normaali
vaikeustaso. Delfiiniradalla seuraa
delfiiniä kolmen kierroksen ajan.
Sinun on kolmen kierroksen ajan toi-
mittava täsmälleen samoin kuin delfii-
ni tai tempu ei onnistu. Jos teet ison
virheen, joudut aloittamaan alusta.
Jos onnistunut, ilmestyy delfiinipieno-
kainen radalle. Jos haluat nähdä tap-
pajavalaan, joudut ajamaan 30 rik-
keetöntä kierrosta.

RATSASTA DELFIINILLÄ

Valitse Stunt Mode ja tee seuraavat
tempu: Handstand, Backwards Spin,
Stand with backflip, Single backflip
kun hyppäät rampilta, Sukellus ram-
pilta, Barrel Roll rampilta molempiin
suuntiin.

Jos onnistut näissä tempuissa kuulet
pienen kiljaisun delfiiniltä. Valitse sit-
ten delfiinirata Championship Modella
ja pelaajia valitessasi pidä ohjausvi-
pua pohjassa saadaksesi delfiinin
käyttöösi.

Roode

Doom

PlayStation



Level 02 - CR!3WDD3DB

Level 03 - 3JCMK8W64

Level 04 - 03LTJOY!02

Level 05 - H33!1HFTHK

Level 06 - 04MSKZX9Z1

Level 07 - YTTLCXXLXL

Lukijakirjeet

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

Hei Super Power!

1. Luin englantilaisen Computer & Video Games -lehden huhtikuun numerosta että uusi beat-em up -peli *Ultimate Fighting Universe* julkaistaisiin Saturnilla, PlayStationilla ja Nintendo 64:llä. Peli vaikuttaa hyvältä, koska siinä ovat *Tekken 2*, *Soul Edge*, *Virtua Fighter 2* ja *Fighting Vipers* samassa pelissä. Mitä mieltä te olette? 2. Ilmestyykö *Street Fighter EX* PlayStationille ja jos ilmestyy, niin milloin? 3. Onko *International Superstar Soccer Pro* hyväkin peli? 4. Tuleeko *Quake* PlayStationille? 5. Onko Namco päättänyt, mille konsolille se kääntää *Tekken 3:n*?
 Super Power -rakastaja

Hei!

1. Meistä juttu haiskahtaa kovasti aprillipilalta. 2. Ilmestyy, mutta Capcom ei ole ilmoittanut, milloin. Palaa Hype-sivuille, jos haluat lukea pelistä enemmän. 3. On, paras lajissaan PlayStationilla. 4. Tulee, mutta ei ennen vuoden loppua. 5. On, PlayStationille.
 SUPO

Hei SuPo!

1. Ilmestyykö *Barb Wire* tv-pelinä? Missä muodossa? 2. Mikä on paras autopeli PlayStationilla? 3. Ilmestyvätkö *Tomb Raider* ja *Resident Evil* Nintendo 64:lle?
 Tomppa

Hei Topi!

1. *Barb Wire* julkaistaan

sekä PlayStationilla että Saturnilla.

2. *Porsche Challenge*, heti perässään *Rage Ra-*

Tätä näyttää polygonipohjainen Pamela Anderson *Barb Wire*ssa.



cer. 3. Core puhuu mielellään rakkaudesta Nintendon konsoliin, joten 64-bittinen versio *Tomb Raiderista* ilmestyy varmasti ennemmin tai myöhemmin. Capcom ei ole vielä paljastanut Nintendo 64 -suunnitelmistaan eikä ole otanut kantaa asiaan.
 SUPO

Hopsankeikkaa SuPo!

1. *Turokin* kotelossa lukee Acclaim, mutta ei kai se sentään ole valmistanut peliä? 2. Ilmestyykö *Need for Speed* tai jokin muu kolmiulotteinen beat'em up Nintendo 64:lle piakkoin? 3. Alkaako Capcom joskus tehdä Nintendo 64-pelejä? Vai aikovatko he pysyä vain PlayStationissa?! 4. Jos Nintendolla on niin suuria vaikeuksia Nintendo 64 -kasettien varastointikyvyssä, kuinka *Super Mario 64* on niin iso ja hyvä?
 Janne

Hei Janne!

1. Kyllä se pitää paikansa. Acclaimin omistama Iguana on valmistanut *Turokin*. 2. Juuri *Need for Speed* ei ehkä ole tulossa mutta muita sitä muistuttavia pelejä kyllä: *War Gods*, *Dark Rift* ja *Mace*. 3. He ovat pitkään puhuneet suurista suunnitelmistaan Nintendo

64:lle, mutta toistaiseksi emme ole nähneet yhtään valmista tulosta. 4. Koska se on hyvin suunniteltu ja ohjelmoitu peli eikä sisällä renderoituja introjaksuja.
 SUPO

Hei Super Power!

1. Onko *Crash Bandicoot* todellakin suurempi kuin *Super Mario 64*? 2. Onko *Tomb Raiderin* Lara oikeasti olemassa? Näin valokuvan henkilöstä joka muistutti häntä suuresti. 3. Ilmestyykö *Duke Nukem 3D* jollekin konsolille? 4. Kuinka monta rataa on *Super Mario 64:ssä*? 5. Ettekö voisi julkaista valokuvia itsestänne? Kiltti! Terveisiä Loviisalle.
 Kimmo

Hei Kimmo!

1. Jos lasketaan megabitien määrä, niin *Crash Bandicoot* on suurempi, mutta jos katsotaan itse seikkailun kokoa, on voittaja *Super Mario 64*. 2. Core on luonut Lara Croftin omassa mielikuviuksessaan mutta *Tomb Raiderin* markkinoinnissa on käytetty valokuvia Laraksi puetusta englantilaisesta valokuvamallista. 3. Kyllä, sekä PlayStationille että Nintendo 64:lle ja Saturnille. 4. 15 tavallista kenttää, sekä joukko salaisia bonuskenttiä. 5. Kuten olemme jo sanoneet, emme. Terkkuja takaisin Loviisalta.
 SUPO

Tykkimäellä
Mysteeriö
 ihan outo ilmemaikka



TYKKIMÄKI KNA KUN MIKÄ

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

TYKKIMÄEN
 HUVIPUISTO • KOUVOLA

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

MYYDÄÄN

Sega Saturn (hyväkuntoinen). Paketissa 1 peliohjain, 2 demolevyä, asiaan kuuluvat johdot ja kaksi peliä (Tomb raider ja Virtual Fighter Remix). Hintapyyntö: Tee tarjous Puh: 015-335338

SNES-pelit: Lemmings 2 (PAL), Stunt Race FX (PAL), BioMetal (USA), Uniracers (USA), Competition Pro Turbo ohjain. Tarjoa! Puh: 09-4554240/Sami

SNES. Pal-Versio.+Pelit:SM-Allstars, Themepark, Blackhawk, Lufia, Brerth of Fire 2 + yksi ohjain ja adapteri. Pelit voi ostaa myös erikseen. Hinta: 1000 mk Puh:03-371393 Hämeenkyrö

SNES (PAL)0+ohjain+ 5 extra hyvää peliä: Super Mario World, Yoshi's island, Super Mario allstars, Donkey Kong country2, Donkey Kong country 3. Hinta: 1600 mk Puh:02-7632826/Antti

Super Nintendo pelejä 150mk kapale. Warloc, Piteall, Mortal Kombat 1, Mortal Kombat 2, Road Runner, Super Smash T.V., The Adventures of Batman and Robin,

NHL96, Super Soccer, F-Zero, Mickey Mania, NHL Hockey 94, Cool Spot ja Super Probotector Alien rebels. 09-8016347/Toni

Super Nintendo+ 2ohjainta +iso joystick +hiiri +adapteri +8 hyvää peliä. Hinta 1500mk. Myös erikseen: kone 600 mk ja pelit alkaen 100 mk. Kaikki todella hyvässä kunnossa. Puh 08-434308/Visa

Sega Mega Drive +2 ohj. +4 peliä: NHL-96, Lion King, General Chaos, Bloodshot. Hinta 850 mk. sekä Super Nintendo +2 ohj. +2 peliä: Stunt Race FX, Starwing + Super Game Boy adapteri ja Dragon's Lair peli. Hinta: 650 mk. Puh:015-178955/Henri Tyrväinen

SNES +2 ohjainta +18 peliä mm. ISSSD, NHL 97, SMV2, SMK, Kirby's FP ynnä muita SNES klassikoita. Tee Tarjous. 0400-416420/Harri Paananen

Playstation pelit: AlienTrilogy 200mk, Resident Evil 220 mk. Game Boy-pelit: Zelda 4: 150 mk, Wario Land-SML3: 150 mk Sega Mega Drive-pelit: Phantasy

Star 4: 250 mk, The Story of Thor 250 mk, Sega MD +5peliä 1000 mk. Puh.03-7513767/Tomi

SNES+2ohj. +3 peliä: Super Mario Allstars, Super Punch Out, Killer Instinct. H. 500 mk. Puh.05-4742269/Pasi

N64 +1 ohjain +Mario 64. 2kk käytetty kuin uusi. H. 2100 mk Puh 019-6880484

SNES-Pelit: Mario Kart, Mega Manx, Zelda III, Super Meltroid. 200-250 mk/kpl Puh. 019-6880484

Sony Playstation +1 ohjain +muis-tikortti +5 peliä: Destruction Derby 2, NHL-97, Formula One, Tomb Raider ja Soviet Strike (PAL) Hp. 3000 mk. Puh.06-4174830/Ville

Nintendo 16-bittinen +SuperMario World +2 ohjainta (toinen superohjain). Hp.600 mk. Playstation +Mortal Kombat Trilogy +muis-tikortti +2 ohjainta +Scart- ja antennikaapelit +muut piuhat. Hp.1200 mk. Puh.09-324038/Kaj

Myydään NHL Face off 200mk tai vaihto Soviet Strikeen, Lone Soldier 200 mk tai vaihto Fade to Blackiin, Battle Arena Toshinde 200 mk tai vaihto Soul Bladeen. Puh.08-5318443/Ville klo.17.00 jäl-keen

VAIHDETAAN

Playstation peli NHL Faceoff joi-hinkin seuraavista NHL97, NBA Live 97 tai FIFA 97. Puh.08-472070/Jarkko

Supermario 64 (PAL) johonkin muuhun Nintendo 64 peliin Puh. 02-5723120/Heikki

OSTETAAN

SNES-peli:Secret of Mana 2(JAP) Puh. 013-771649/Jouni Karhu

Nintendo 64-pelikone ja siihen pe-lejä. Puh.09-8523436/Visa Äikää

SNES-peli Biker Mice From maks.PAL-Versio. Puh.06-2680467/Mikael

SNES(PAL) Jurassic Park peli. Mu-kana kotelo ja ohjekirja. Maksan 100 mk Puh. 05-2257615/Mika Y.

TOIMITUSEHDOT:

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

PUOLENKUUN**PELIT KY**

PL 26, 90571 OULU

PUH: 08 - 555 6587

FAX: 08 - 5555 064

LIIKKEEMME OULUSSA:

HALLITUSKATU 11 L 4
90100 OULU

TULE TUTUSTUMAAN!

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

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

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!

ETSIMME MYÖS JÄLLEENMYYJIÄ!

**SUPER POWERIN
ENSI
NUMEROSSA:**

Kesän kuumimmat pelit ja
Luigin odotettu comeback.
Mutta vastaako Mario
Kart 64 todella
odotuksiaan?



Mario Kart 64

Castlevania: Symphony of the night

Draculan
poika
Alucard ryhtyy
taisteluun
Simon
Belmontin
kanssa.

StarFox 64



Fox, Slippy, Peppy ja Falco
uudella avaruusmatkalla.



Peliarvosteluissa Rage Racer, Fighters Megamix, Overblood, Wave Race, Saturn Bomberman, Monster Trucks ja tukku muita pelejä.

**160 UUTTA PLAYSTATION PELIÄ HYLLYSSÄ ON JO VÄHÄN LIIKAA...
 ...POISTAMME 30 ERILAISTA (n.150kpl)**

295,-/2KPL



Pelien erikoisliike - VPD Oy
 Kielotie 13 (Lummekuja) Ark. 10-17:30
 01300 Vantaa La. 10-15:00
 Puh: 09-873 1881 www.dlc.fi/~vpd

GAME HOUSE

Joy Boy Special

Tetrikset ovat vaarallisia, koska niihin jää "koukkuun"!

Tetris 2

199,-

Tetris 1

179,-

Kunnon peliliikkeen täytyy pitää huoli asiakkaistaan, eikä myydä ainoastaan uusinta hittituotetta (Sony, Saturn, N 64) Tosin löytyy meiltä niitäkin!

Suomessa on lähes 100.000 Nes 8 Bittistä pelikonetta!

Yllätyskö?

Game House laittoi 8 Bit pelit jakoon ja aivan pohjahinnoin, joten nyt kannattaa ostaa vaikka varastoon, sillä viimeisiä vierään!

Flintstones 2

Seikkailupeli!

159,-



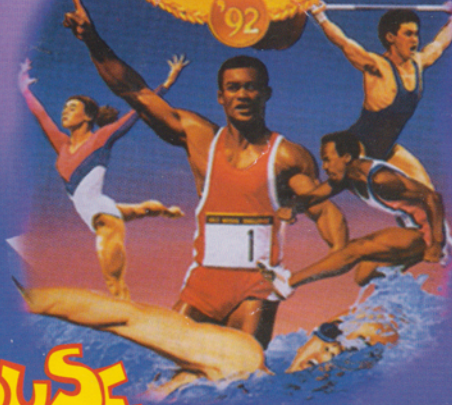
Varastossa myös paljon muita pelejä, sekä tarvikkeita!

Gold Medal Challenge

Uusin yleisurheilu

CAPCOM'S

179,-



Prince of Persia

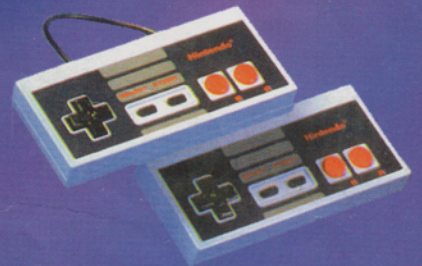
Vanhan ajan "Tomb Raider"

BY JORDAN MECHNER

99,-



Joy Boy Special



Uudenveroiset Nes 8 Bit ohjaimet 3 kk takuulla vain 90,-/kpl

GAME HOUSE

Tampere
33100
Rautatiekatu 18
p.03-223 1333
F.03-254 0835

Turku
20100
Eerikinkatu 17
p.02-251 5690
F.02-251 5808

Vantaa
01300
Unikkotie 9
puh/fax
09-873 3691

Kuopio
70110
Suokatu 30
p.017-580 0560
F.017-580 0561

Jyväskylä
40100
Asemakatu 7
p.014-621 082

Pori
28100
Valtakatu 5
p.02-641 5300

Kohta pelaa kaikki!