Mukana Apocalypse JÄTTIJULISTE!

SUPER POWER

Numero 11 1998 • Hinta 28:-

ECTS 1998
Eurooppalaiset suurmessut

V-RALLY 64
Nasta lautaan!

SPYRO THE DRAGON
Ninjakielto lienee ohi

1080 Snowboarding

Abe's Exoddus

ISS Pro '98

Future Cop: LAPD

DREAMCAST
Sonic Adventure, Sega Rally 2 ja Virtua Fighter 3

www.egmont-kustannus.fi

PAL.VKO 9849 98011

6 414887 689946

768994-9811

Ikuista...

... suhteesi PlayStationiin ja ota osaa Minä ja PlayStation -valokuvakilpailuun.

Moni tasapainoista ja onnellista elämää viettänyt normaali kansalainen on menettänyt sydämensä ja toisten mielestä järkensäkin kohdattuaan PlayStationin. Uskallatko paljastaa, miten Sinun on käynyt?

Älä säästä muistiasi äläkä mielikuvitustasi. Ota kuva PlayStationia kohtaan tuntemasi himon, riippuvuuden tai rakkauden seurauksista ja lähetä se meille paperikuvana tai diana viimeistään 11.12.1998 alla olevaan osoitteeseen. Kilpailussa hauskimmat ideat paljastavat fotot palkitaan uniikeilla PlayStation-keräilyharvinaisuuksilla. **Voitonjaossa on 3 PlayStation-pelikonetta, 15 Dual Shock -ohjainta ja 20 muistikorttia.**

Meitä ei kiinnosta, osaatko valokuvata vai et. Kilpailussa menestymisen ainoa ehto on, että ottamasi kuva kertoo suhteestasi PlayStationiin. Konsolin tai pelien ei tarvitse näkyä kilpailukuvassasi.

Palautusosoite: Computer 2000 Finland Oy, PL 44, 02231 Espoo. Laita kuoreen tunnus "PlayStation-kilpailu/Super Power". Liitä kuvan taakse nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi. Computer 2000:lla on käyttöoikeus kuviin, joita ei palauteta. Voittajille ilmoitamme henkilökohtaisesti.

PlayStation

Uusia tuulia

Jokin aika sitten hehkutimme PS-X:n ja Project Realityn puolesta ja kuvittelimme kaikkia niitä upeita pelejä, joita tehtäisiin Sonyn ja Nintendon tuleville superkonsoleille. Tällä hetkellä PlayStation tai Nintendo 64 eivät tunnu kovinkaan jännittäviltä aiheilta – Segalla sen sijaan on uutuus hehkutettavaksi.

Dreamcast on Segan suurin projekti koskaan ja sellaiset pelit kuin *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3* sekä *Sega Rally 2* vauhdittavat konsolin myyntiä heti ilmestymispäivänä. Eihän tässä voi muuta kuin unelmoida paremmista peleistä ja laitteista.

Kun Dreamcast julkistetaan marraskuun lopulla, saa pelimaailma ensimmäisen 128-bittisen konsolin – teknisesti muhin markkinoilla oleviin laitteisiin verrattuna ylivertaisen laatikon. Sonyn tukijoukot eivät pidä salassa sitä, että PlayStation 2 on jo pitkälle kehitettynä, samoin Nintendolla on tekeillä kokonaan uudenlainen konsoli yhteistyössä ArtX:n kanssa.

Tulevaisuudesta ei siis tarvitse olla huolissaan, tällä kertaa se on varmasti tulossa ja isolla ryminällä.

Rami Heinisuo

SUPER POWER

JULKAISIJA
Egmont Kustannus Oy Ab
PL 317
33101 TAMPERE
puh. 03-2738111

PÄÄTOIMITTAJA:
Marjaana Tulosmaa

TOIMITUS:
Jukka Torvinen
Rami Heinisuo
Sasu Lintula
Elina Kallio
Samson

MARKKINOINTI:
Jarmo Ojanen

KÄÄNNÖS:
Rami Heinisuo
Samuli Lintula
Esa Toivonen

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

Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin.

TILAAJAPALVELU
puh. 09-120 673

ILMOITUSMYYNTI
ICEMEDIA
puh. 09-7002 9910
fax 09-7554 438

PAINOPAIKKA
Alprint Rahola, Finland
ISSN 1237-1319

(c) 1998 Atlantic.
All rights reserved.
All trademarks and
copyrights are recognized.

Arvostelut _____33

NHL '99 (PS)

1080° Snowboarding

Ninja

ISS Pro '98

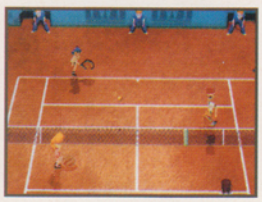
Mortal Kombat 4

V-Rally 64_____44

Ennakot _____10

R4: Ridge Racer Type 4

NHL '99 (N64)



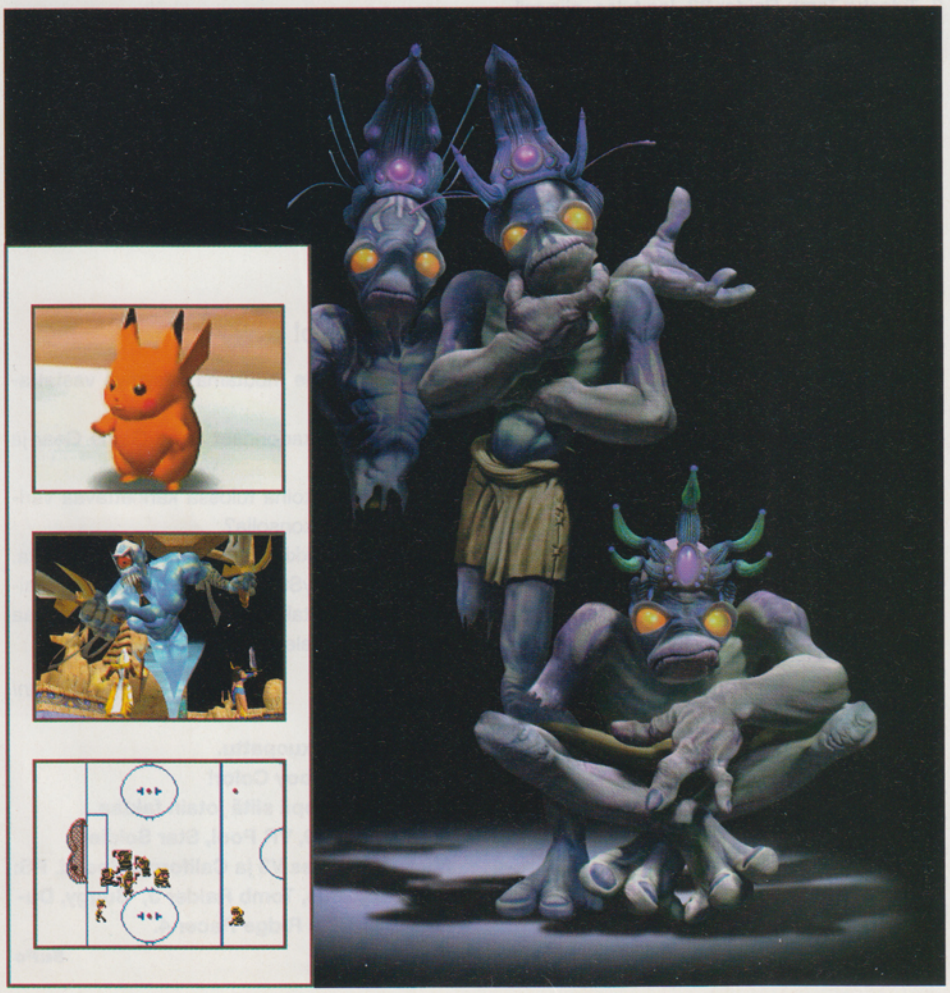
Smash Court Tennis 2

Harvest Moon 2

ECTS 1998 ____18

Dreamcast _____14

Abe's Exoddus _41



SUPER POWER 11/98

Hype _____9
• Abe loikkii pian Game Boyn näytöllä • Nintendo siirtää Space World -tapahtumaa

Ennakot _____10
NHL '99 • R4: Ridge Racer Type 4 • Blue Stinger • FIFA '99 • Smash Court Tennis 2 • Tonic Trouble • Fighting Force 64 • Harvest Moon 2 • R-Type Delta

Dreamcast _____14
Segan unelmasta tulee totta

ECTS 1998 _____18
Euroopan ekumeenisimmat pelimessut

Abe's Exoddus _____41
Pierevä sankari loikkii taas

V-Rally 64 _____44
Vihdoinkin hyvä autopeli Nintendo 64:lle

Kilpailu: R-Types _____71
Osallistu ja voita R-Types -kokoelma!

ARVOSTELUT

NINTENDO 64

1080° Snowboarding _____46
Bio Freaks _____58
Bomberman Hero _____55
Iggy's Reckin' Balls _____60
Mortal Kombat 4 _____61
Off Road Challenge _____59

PLAYSTATION

Fifth Element _____52
Future Cop: LAPD _____53
International Superstar Soccer Pro '98 _____50
NHL '99 _____48
Ninja _____56
Spyro the Dragon _____72

VAKITUISET

Postia _____6
Uudet julkaisut _____32
Vinkit _____64
Kysymykset ja vastaukset _____66
Seuraavassa numerossa _____74

Postia

Super Powerin lukijakirjeet ihastuttavat ja vihastuttavat. Peleihin liittyviä kirjeitänne odotamme osoitteessa:
Super Power/Lukijakirjeet, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere

Nintendo 64 - Huippu (Mika Niemelle SuPo 6/98)

Vai on Nintendo 64 pelkkä floppi? Ja pelit surkeita, vai? Muiden kuin Nintendon ja Raren pelit surkeita? Midwayn jotkut "pelit" ovat "¤@*%x$"-tasoa, mutta entäs esim. Turok, Fifa '98, Doom 64 (muuten Midwayn peli), ISS 64, NHL Breakaway '98, Goemon ...? Onhan huonojakin: ne Midwayn Wayne Gretzky 3D-pelit, MK Trilogy/Mythology, Fifa 64, F1 Pole Position, Aero Fighters Assault, Dual Heroes ja Cruis'n USA.

PlayStation on kanssa huippu, mutta huonoja pelejä siinäkin on, esim. vaikka Tenka tai joku näistä Midwayn nimikkeistä.

Minusta ainakin N64 on yhtä hyvä kuin PS, ja tulee aina olemaan...

Toivoopi: Devil Malebolgia

Ps. SuPo on paras!

Sarjamme ikuisuuskysymyksistä ja erilaisista mielipiteistä jatkuu. Mielipide-erot jonkun esineen ylivertaisuudesta toiseen on varmasti alkanut jo kivikaudella: Grok piti uutta kiviteräistä kirvestään Fargin puunuijaa tehokkaampana. Farg arvosti taas nuijansa käyttäjäystävällisyyttä ja pehmeitä muotoja...

SuPo

Tervehdys Super Power

1. Miksi kaikki pleikkarin omistajat haukkuvat aina N64:ää? Minun mielestäni molemmilla konsoleilla on yhtä hyvät pelit – tosin PS:lla kaikki on vähän liian synkkää – joten miksi haukkua toisen konetta?
2. Miksi Sony julkaisee Spice Girls -pelin, bändihän hajosi (huraa!!) ajat sitten?
3. Tehdäänkö Daria- ja Kolmas kivi Auringosta sarjoista koskaan pelejä? Aihetta olisi!
4. Olisin ikionnellinen, jos Capcom tekisi Street Fighter -pelin N64:lle, joten tuleeko sitä?

T: Immeeneen Savosta

1. Just niin.
2. Spaissarit eivät ole hajonneet, suurin osa yleisöstä kylläkin heihin...
3. Eipä ole kantautunut tietoja tänne asti. Ei sanota koskaan kuitenkaan ei.
4. Ei näillä näkymin.

SuPo

Moi Supo

Mun on ihan pakko kysyä joitain kysymyksiä, mutta samalla kehua teidän lehteänne mielettömästi.
1. Saako kirjeissä käyttää voimasanoja?
2. Onko Forsaken (N64) hyvä peli? Antakaa arvosana 4-10:een.
3. Tuleeko Gran Turismo N64:lle?
4. Entäpä Final Fantasy?

T: Aini

1. Saa, mutta sitten niitä ei julkaista, ainakaan sensuroimattomina.
2. Kyllä. Pisteitä 9.
3. - 4. Ei.

SuPo

Moi Superit!

Voisitteko vastata muutamiin kysymyksiini?
1. Tuleeko Resident Evil 3? Jos tulee, niin missä siinä pelataan?
2. Kumpi on vaikeampi Resident Evil 1 vai 2?
3. Tuleeko Tomb Raider 3? Jos tulee, niin milloin?
Ps. Erityisterveiset Topille

T: Resident Evil -fani

1. Pelistä liikkuu paljon huhuja, esim. pelipaikkana olisi kuvitteelinen kaupunki jossain päin Eurooppaa, pelaaja voisi ryömiä, kyykistyä ja hyppiä, pelattavia hahmoja olisi neljä (3 cd:tä), sekä pleikkarit olisi mahdollista kytkeä yhteen, jotta pelaajat saisivat pelata yhdessä. Nämä ovat tosin vain huhuja, joihin ei tarvitse luottaa...
2. RE2, kaikilla tasoilla.
3. Tulee, julkaisuaikaa ei ole tiedossa. Peli tulee olemaan 80% uutta koodia.

SuPo

Tere SuPo!!

1. Käyttääkö mikään N64-peli Dolby Surroundia?
2. Onko tulossa mitään peliä N64:lle, joka käyttäisi korkeaa (640x480) resoluutiota?
3. Onko N64:lle tulossa mitään valopistoolia?
4. Onko Sony ostanut oikeudet Resident Eviliin vai julkaistaanko peli N64:lle?
5. Onko N64:lle mitään vakavaa beat 'em 'upia, ei siis mitään sellaista, jossa on mörköjä ja avaruusukkeleita?

T: The Big N Man

1. Hmm, nyt ei tule kyllä mieleen...
2. Nykyisetkin pelit käyttävät sitä, valikoidustu tosin.
3. Ei.
4. Peli ei ainakaan heti ilmesty Nintendolle. Rahasta se kai vainon kiinni.
5. Mieleen tulee Dark Rift ja Fighter's destiny

SuPo

Moi!

Ensiksi teidän lehtenne on tosi hyvä ja jatkakaa samaan malliin, ja bla bla bla...
1. Onko Dual Shock -ohjaimessa jokin tärisevä juttu kuten Nintendon Rumble Pakissa?
2. Mitä "tekstuuripinnoitettu" tarkoittaa?
3. Onko tulossa mitään humoristisia pelejä lähiaikoina?
Kiitos hyvästä lehdestä

T: Barret Wallace

1. Kyllä.
2. Tekstuuripinnoitettu grafiikka on sitä mitä näet nykyään lähes jokaisessa pelissä. Yksinkertaisesti selitettynä se on tapa 'päällystää' polygonigrafiikkaa erilaisilla kuvilla eli tekstuureilla.
3. Toivottavasti ei.

SuPo

Terve SuPo!

Tässä olisi teille muutama kysymys vastattavaksi!
1. Mihin ovat kadonneet Sega Game Gear ja Atari Lynx?
2. Onko lähiaikoina tulossa kannettavaa värinäytöllistä pelikonsolia?
3. Kertokaa kaikki mitä tiedätte Sonyn PDA:sta.
4. Omistan PlayStationin ja Nintendo 64:n Mainitkaa kummaltakin viisi peliä, joita kannattaa odottaa vesi kielellä.

Terveisin Jani

1. Kuolleet ja kuopattu.
2. Kyllä Gameboy Color!
3. Tietäisimmepä siitä jotain faktaa...
4. N64: Fifa '99, VR Pool, Star Soldier, Micro Machines V3 ja California Speed. PS: Abes Exoddus, Tomb Raider 3, Buggy, Duke Nukem 2 ja Ridge Racer 4.

SuPo

Marraskuun mahtavat pikkujoulutarjoukset tarvikkeista,konsoleista,peleistä ja multimediakoneista postiennakolla tai noudettuna suoraan liikkeestämme arkadiankadulta aivan helsingin ydinkeskustasta.

* Sony Playstation

Peruspaketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,
dualshock ohjain,scart,takuu 12 kk.
Vain 888,-

Corner PSX NHL -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD, 2 ohjainta,
scart,15 bl. Muistikortti,NHL '98 peli
ja takuu 12 kk.
Vain 1268,-

Corner PSX Special -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,2 ohjainta,
180 bl. Muistikortti digitaalinäytöllä,
vapaavalintainenpeli max.arvo 350,-
ja takuu 12 kk.
Vain 1588,-

PSX Platinum Pelit esim.

Alien Trilogy	189,-	Toca Touring Car	179,-
C&C Platinum	169,-	Tombraider	199,-
Crash Bandicoot	169,-	Track & Field	179,-
Die Hard Trilogy	169,-	True Pinball	169,-
F1 Platinum	169,-	Tunnel B1	129,-
Int.SS Soccer Pro	169,-	Jos et löytänyt tästä listasta	
Micro Machines V3	179,-	hakeemaasi peliä,niin älä	
Mortal Kombat Tri.	179,-	epäröihetkeäkään soittaa	
Oddworld Abes Od.	189,-	ja kysyä päivän tarjousta.	
Pandemonium	179,-	Meiltä saat myös muistikortit	
Rayman	189,-	ym.**Tarvikkeet Edullisesti**	
Tekken 2	179,-		

Peruspaketti:
Sis.Keskusyksikkö,ohjain,scart
ja takuu 12 kk.
Vain 948,-

Corner F1 Grand Prix -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,ohjain,scart,
F1 Worl Grand Prix peli
ja takuu 12 kk.
Vain 1348,-

Corner N64 Special -paketti:
Sis.Keskusyksikkö,2 ohjainta,scart,
rumble pack + muistikortti,
vapaavalintainenpeli max. arvo 450,-
ja takuu 12 kk.
Vain 1748,-

PSX Pelit esim.

Alundra	339,-
Circuit Brakers	339,-
C&C Retaliation	329,-
Colin McRae Rally	339,-
Duke Nukem T.Kill	319,-
Fifth Element	299,-
Formula '98	349,-
Future Cop	329,-
G-Darius	299,-
Gran Theft Auto	319,-
NHL '99	329,-

Ym.Soita ja KYSY!!!

PSX Tulossa esim.

Blaze & Blade	
Breath of Fire 3	
Castrol Honda	
Crash Bandicoot 3	
Tombraider 3 ym.	

PSX Tarjoukset:

Beast Wars	199,-
Colony Wars	249,-
Clock Tower	239,-
Diablo	239,-
Duke Nukem 3D	249,-

Ym.Soita ja KYSY!!!

* Nintendo 64

Nintendo 64 Pelit esim.

Aerofighters Assault	449,-	GASP	519,-	Robotron X	479,-
Aero Gauge	479,-	Golden Eye	429,-	Offroad Challenge	519,-
Air Border	459,-	GT 64	479,-	Quake 64	489,-
Banjo Kazooie	479,-	Int. SS Soccer '98	459,-	San Fran. Rush	479,-
Bio Freaks	489,-	Kobe Bryant Basket	409,-	Snowboard Kids	449,-
Blast Corps	349,-	Lamborghini Challenge	469,-	Star Wars	349,-
Bomberman 64 3D	409,-	Lylat Wars	499,-	Tetrisphere	369,-
Bust-a-Move 2	389,-	Madden 64	449,-	Tetrisphere	369,-
Chameleon Twist	479,-	Mario Kart 64	479,-	Top Gear Rally	499,-
Cruising USA	379,-	Mission Impossible	489,-	Waialae Golf	449,-
Dark Rift	479,-	Mortal Kombat Mythologies	489,-	Wayne Gretzky '98	439,-
Diddy Kong Racing	469,-	Mortal Kombat 4	459,-	Wave Race	349,-
Doom 64	499,-	Multiracing Championship	289,-	Wetrix	449,-
Dual Heroes	409,-	Mystical Ninja	529,-	Virtual Chess	469,-
Duke Nukem	389,-	Nagano Olympics	539,-	World Cup '98	449,-
Extreme G	329,-	NBA Hangtime	519,-	Yoshis Story	429,-
F1 World Grand Prix	459,-	NBA Pro '98	489,-	1080 Snowboard	459,-

YM. Soita ja kysy?

Game Corner OY
Arkadiankatu 10 00100 Hki. (PL 7 00101 Hki.)
Avoinna ark. klo. 11.00-18.00 La 10.00-14.00
www.gamecorner.fi Email: jranta@clinet.fi
puh. 09-448867 Fax. 09-8742148
GSM.040-5265558 /Hannula
0400-686747 / Ranta

Huomio! Lisäämme postiennakkotoimituksissa 35,-/lähetys ja isommissa paketeissa kuten (ratti ja konsolipaketeissa yms.) 50,-/lähetys
Soita ja tilaa ilmainen lista,mainitse koneesi.

Voodoo II 12 MB 3D-korttitarjous vain 990,- ym.PC tarvikkeet.

Sony Playstation ,N64,Nintendo,Sega Saturn,Megadrive,S-Nes,ym.Uudet sekä käytetyt konsolit,pelit ja tarv.Paljon uutuuksia!Kysy myös edullista vaihtopörssiämme.Meiltä saat myös

Asiantuntemusta ja hyvää palvelua jo runsaan puolivuosikymmenen ajalta!!!

Mikrofoni ja kuulokkeet SV723
99,-

Muistikortti I MB 15 Slot
99,-

RGB Scart kaapeli
79,-

Analoginen ohjain Barracuda
149,-

V3 Racing Wheel ratti ja polkimet
399,-

Super Pad 64 ohjain
129,-

Nintendo 64 tarvikkeet

Adapteri PAL-US-Jap	129,-
Kaapeli RF-Antenni	99,-
Muistikortti 1 Mb 4x	99,-
Muistikortti 256 Kb	79,-
Muistikortti 8 Mb 32x	249,-
Ohjaimen jatkojohto	69,-
Ohjain alkup harmaa	199,-
Ohjain alkup keltainen	199,-
Ohjain alkup musta	199,-
Ohjain alkup punainen	199,-
Ohjain alkup sininen	199,-
Ohjain alkup vihreä	199,-
Ohjain Super Pad musta	129,-
Ohjain Super Pad sininen	129,-
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	399,-
Ratti ja polkimet Top Drive	529,-
Rumble Pack (Tremor Pak)	79,-

PC tarvikkeet

Aktiivikaiuttimet SV805 30W	99,-
Aktiivikaiuttimet SV820 120W	249,-
Gamepad Propad 4	79,-
Hiiri Glider	79,-
Hiirimatto Tom ja Jerry	25,-
Joystick Mission	79,-
Mikrofoni ja kuulokkeet SV723	99,-
Mikrofoni ja kuulokkeet SV870	49,-
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	399,-
Ratti ja pokimet Top Drive	529,-

PlayStation tarvikkee

Ase Light Blaster	14
Hiiri Sony	17
Joystick analog Sony	34
Joystick Arcade	24
Kaapeli Linkki	7
Kaapeli RF-Antenni	9
Kaapeli RGB Scart	7
Miniratti Racing Controller	19
Muistikortti 1 MB harmaa	9
Muistikortti 1 MB musta	9
Muistikortti 1 MB sininen	9
Muistikortti 1 MB Sony	13
Muistikortti 24 MB 360 Slot	24
Multi Tap 4 Sony	22
Ohjaimen jatkojohto	6
Ohjain analog Barracuda	14
Ohjain analog Sony	19
Ohjain Control Station	7
Ohjain Dual Shock Sony	19
Ohjain Game Pad sininen	7
Ohjain Game Pad vihreä	7
Ohjain NeGcon Sony	26
Ohjain Program Pad	18
Ohjain Sony harmaa	14
Ohjain Sony musta	14
Ohjain Sony valkoinen	14
Ohjain Super Pad	7
Ohjain Xtreme värillinen	9
Ratti ja polk V3 Racing Wheel	39
Ratti ja polkimet Top Drive	52

Casablanca

Vaasankatu 6
00500 HELSINKI
JOKA PÄIVÄ KLO 10 - 22

Puh 09 - 773 1247
Fax 09 - 773 2321
e-mail: papit@sci.fi

KOTISIVULLA UUSIN TUOTELUETTELO SEKÄ PLAYSTATION PELIT
www.sci.fi/~papit

www.plan1.fi

Nouda pelikaupastasi.

Total PlayStation 89%, Tilt! 8,5/10, Gamer's Alliance 89%

Super Power 89%

Wild 9

Tämä jos mikä on villi tasohyppely. Shiny-yhtiön luoma hieno 3D-grafiikka, vauhdikas ja crazy-huumorikidutusta sisältävä toimintapompinta. Sankarina Vex Major, jonka tulee pelastaa olemassa olevan universumin rippeet. Vihollisina aivan älytöntä jengiä: musta lammas, 200 kilon sähkösammakko, psykopaatti, kuolaaja jne. Yli 25 tasoa hervotonta huumorimäiskintää. Suomenkielinen ohjekirja.

S.C.A.R.S.

PSX PC

Vuosi on 3000 A.D. Yhdeksän supertietokonetta hallitsevat maailmaa. Huvittelumuotona on ralli, jossa hassut eläimiä muistuttavat ajopelit käyvät kisaa ralliradalla. Super Computer Animal Racing Simulation - SCARS on valmis repimään tiet hulppeassa 3D-tehorallissa. Loistokkaat erikoisefektit, huippunopeat ja -tehokkaat autot, kumpuilevat komeat maastot, monipelaajaominaisuus, ... Alta pois MarioKart ja muut - SCARS tulee. Kunnon ajopeli koko perheelle.

PlayStation Plus 91%, Play Magazine 92%, C&VG magazine 5/5, Official PlayStation Magazine 9/10

TOCA Platinum

Nyt Platinum-versiona. 16 autoa: Audista Vectraan, aidot 3D-mallinnetut radat, 1-2 pelaajaa, analog-ohjaintuki. Touring Car -herkkua, jota kriitikotkin ylistävät.

V-Rally Platinum

Toistaiseksi suosituimman pleikkarirallin (myyty 1.7 milj.) Platinum-versio. Uutuutena tärinäohjaintuki (analog) ja uusi Toyota WRC 1998. 11 WRC-autoa, eri kelejä ja vuorokaudenajat, 42 eri rataa.

The most realistic rally ever! - PlayStation Power • Handling is superb! - PC Gamer Stunning! - Play magazine • The greatest rally game of all time! - 95% PlayStation Plus

Colin McRae Rally

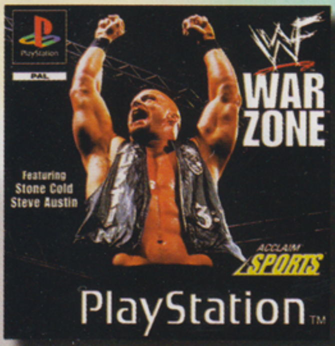
PC PSX

Realistisin rallisimulaatio. 52 rataa, 12 lasermallinnettua kuuluisaa autoa. Tämä simulaattori pesee kaikki ns. rallipelit.

Rushdown

PSX PC

Kolme kovaa "extreme" urheilulajia samassa vauhtipaketissa: mountain bike, kayak-melonta, snoukkailu (lumilautailu). 15 villiä rataa, aidot välineet eri ominaisuuksineen, 2 hepun pelimahdollisuus, 3 eri kilpailumuotoa, kunnon soundtrack. Tästä nauttii koko perhe.



GameSpot 8.6, GameSages 4/5 "The best wrestling title"

WWF Warzone

PSX PC GameBoy

Hiki lentää kun lihasmassat kohtaavat. 9 eri WWF pelityyliä, aito 3D-meininki, luo oma painijasi tai käytä haluamaasi sankaria, yllätysaseita (esim. tuoli), monipuoliset otteet ja liikkeet, aidot jenkkiselostajat.

Constructor

Hillittömän hauska simulointiohjelma, jossa yrität rakentaa ja kehittää kaupunkia menestyväksi metropoliksi. Ongelmia tuottavat kuitenkin mm. mafia, rosvot, hipit ja muut örkit. Suosittu PC-peli vihdoinkin pleikkarille.

Actua Tennis

PC PSX

Tennis-fanien toive on vihdoin toteutunut todella mahtavan uuden tennispelin muodossa. Voit pelata kaksin- tai nelinpeliä konetta tai ystäviäsi vastaan, tuomarit ja pallopojat ovat täysin animoituja. Kenttä on tietysti aidon kolmiulotteinen.

N20

Rullaa hihasi, hengitä syvään ja kytkeydy funkkaavaan avaruuteen. Kaahaa psykedeelisissä väriloistoissa, teilaa vihollisörkit kiihdyttäessäsi läpi virtuaalitunnelien. Vauhtia ei tule puuttumaan. Music by The Crystal Method.

Jälleenmyyjät: Anttilat • Game House • Stockmann • Sokos-tavaratalot • Expert -liikkeet ja **Doset** kautta Suomen • Espoo: **Pelimesta, Pelikaani** • Forssa: **Forssan Elektrogame, Videoasema** • Helsinki: **Free Record Shop, Fun Station, High Score, Pelikaani** • Kokkola: **Kokkolan kotivideo** • Kuopio: **Help Jet, Pelikaani** • Kerava: **Hong Kong** • Lahti: **Data-Info** • Lohja: **Game Zone** • Loviisa: **Home Media** • Oulu: **Pelimafia** • Pori: **Mikropasi, PlayCity** • Porvoo: **Home Media** • Raahe: **Hittimaatti** • Rauma: **PlayCity** • Rovaniemi: **Viihdekeskus** • Seinäjoki: **Pelihiiri** • Tampere: **Dealer House, NovoShop, Pelimeklarit, Pelikaani, Player One** • Turku: **NovoShop, Pelikaani, Viihdepysäkki** • Tuuri: **Veljekset Keskinen** • Vaasa: **Pelihiiri, Pelikaani** • Vantaa: **NovoShop, VideoPeliDivari VPD Oy** • Vantaa lentoasema: **Capi-Lux** • **Muut mainiot jälleenmyyjät kautta maan, kysy lähin!**

Virallinen maahantuonti: PLAN 1 Oy
Särkiniementie 5, 00210 Helsinki
puh: 09-682 02 05
fax: 09-682 02 06
email: cdrom@plan1.fi
www.plan1.fi

PLAN 1

SIIRRETTY

Nintendo ei vaihteeksi ole tyytynyt pelkästään peliensä julkaisun siirtämiseen, vaan nyt jopa heidän vuosittaiset Space World -jättimessunsa Japanissa ovat viivästyneet. Suurimpina syinä tähän lienevät se, että Nintendo julkaisee 64DD-aseman Japanissa vasta ensi vuoden heinäkuussa ja haluaa korostaa tapahtumaa joka tapauksessa vasta vähän ennen laitteen julkistusta. Joten: Space World '99 järjestetään ensi vuoden toukokuussa mitä luultavimmin yhtäaikaa Los Angelesin E3-messujen kanssa.

KETUNHÄNTÄ KAINALOON

Epäonnistuttuaan Rascalin saattamisessa kaikkien rakastamaksi hyppelymaskotiksi Psygnosis julkaisee uuden tasohyppelypelin. Luonnollisestikin Psygnosis toivoo Rascaliin verrattuna lauhkean ja melko hyväkäytöksisen Kingsley-ketun saavan tassunsa mahdollisimman monen tasopelidiggarin oven väliin (kettutytöt älköötkä käsittäkö väärin –toim. huom.). Peliä väännetään Lontoossa ja se julkaistaan ensi vuoden aikana.

TIUKKOJA KOLIKKOPELEJÄ

Jaappanin kolikkopeliorganisaatio JAMMA järjesti syyskuussa vuosittaisen AM-shownsa Tokiossa. Suurin uutinen oli Segan uusi Dreamcast-yhteensopiva kolikkopelisysteemi Naomi, joka esiteltiin yhtäaikaa kahden uuden *House of the Dead* -sarjan pelin kanssa. Sen lisäksi Capcom ja Tecmo toivat julki uudet, vartavasten tälle koneelle kehitetyt pelinsä, joiden tulevien mahdollisten Dreamcast-käännösten väsäämisessä ei varmasti siis nokka kauaa tuhise. Suosituin näistä oli Tecmon jatko-osa *Dead or Alive 2*, mutta myös Capcomin *Power Stone* sai paljon myönteistä huomiota. Ulkonäöllisesti peli muistuttaa Squaren *Tobal*-sarjaa, mutta pelillisesti se on suhteellisen omaperäinen, ainakin ollakseen Capcomin mätkintäpeli.

Konami onnistui räiskintäpelirintamalla vetämään vierailijoita puoleensa *Gradius IV* -pelillään. Kaksiulotteinen grafiikka jaksaa yhä viehättää, ja kiitos uuden ja hiotun Cobra-systeemin taustat ja muu tilpehööri on yksityiskohtaisempaa kuin koskaan. Kilin kolin! Kiva kuva tuo tuossa vieressä, vai mitä?

HYPE

Abe erilaisessa Game Boy -seikkailussa

GT Interactive on paljastanut julkaisevansa Game Boy-pelin, jonka pääosassa huseeraa Oddworldin Abe. Pelissä Aben tulee selvitä Paramonian-temppelin läpi pelastaakseen Mukodonit. Toistaiseksi nimetön peli pyritään julkaisemaan vain joitakin kuukausia *Oddworld: Abe's Exoddus* -pelin jälkeen.

Sara Suomeen?

Viime numerossamme kerroimme Witchblade-nimisestä sarjakuvasta, josta tehdään täyttä häkää videopelisankaritarta. Eksklusiivisesti voimme tässä ja nyt ilmoittaa, että Witchblade-sarjakuvalehti ilmestyy hyvin todennäköisesti (lähteemme mukaan "90-prosenttisella varmuudella") ensi vuonna suomeksi (Jess! -toim. huom.)! Jos ja kun kuulemme asiasta lisää, kerromme siitä teille välittömästi...

Chris Klug tekee uuden THQ-RPGn

THQ on solminut sopimuksen kanadalaisen pelitalo N20:n kanssa. N20 on kehittänyt mm. *Tetrispheren* Nintendolle, mutta jättää tulevan RPG-projektin myötä palapeligenren ainakin toistaiseksi taakseen. Pelin työnimi on tällä hetkellä *Nomen Quest*. Kumpikaan firmoista ei paljasta toistaiseksi lisätietoja, mutta projektista on vastuussa aiemmin TSR:n *Dragon Quest* -lautapeleistä tuttu Chris King, mikä lupaa hyvää.

Street Fighter Alpha 3 Saturnille

Capcom julkaisee viimeisenä Saturn-projektinaan *Street Fighter Alpha 3*:n kyseiselle konsolille. Pelistä on kehitteillä myös pleikkariversio ja molemmat julkaistaneen Japanissa jouluksi. Varmaa ei ole, pääsevätkö Euroopan Saturnistit pelaamaan peliä kuunaan, koska peli vaatii erityisen RAM-päivityksen, jota ei ole vielä julkaistu mantereellamme.

Dreamcast viheriölle

Yhä useammat pelivalmistajat osoittavat suurta kiinnostusta tulevaa Dreamcast-konsolia kohtaan ja uusia peliprojekteja paljastetaan viikottain. Viimeisin lisäys listaan on Data East, joka suunnittelee julkaisevansa golfpelin 128-bittiselle konsolille keväällä. One, two, three, fore!

ENNAKKOSILMÄILYT

PELIKONE — **Nintendo 64**
JULKAISIJA — **Electronic Arts**
VALMISTAJA — **EA Sports**
LUONNE — **Urheilu**

NHL '99

Nintendon kuusnepalle ei kasva lätkäpelejä ihan joka oksalla. *NHL Breakaway* on ollut tähän saakka ainoa säällinen vaihtoehto jääkenttien 64-ritareille, muttei enää kauaa...

Electronic Arts on jo onnistunut öö... onnistuneesti kääntämään suositun FIFA-sarjansa Nintendo 64:lle. *FIFA: Road to World Cup '98* ja *World Cup 98* näyttivät, kuinka hyviä urheilupelit voivatkaan olla kuusnelosella ja tämän kuun tienoilla ilmestyy ensimmäinen NHL-peli 64-bittiseen formaattiin valettuna.

Uusi peli muistuttaa suuresti pleikkarin *NHL '98* -versiota, mutta Nipan *NHL '99* keekoilee huomattavasti paremmalla grafiikalla. EA on nähnyt paljon vaivaa eliminoidakseen monia kuusnepapelejä vaivanneen nuhruisuuden ja *NHL '99*:n grafiikka kiitääkin jäällä sulavammin kuin koskaan. Kaikki PlayStation-version herkut löytyvät Nipaversiostakin, mukaanluettuna 47 joukkuetta ja kunkin pelaajat. Nelinpeli onnistuu ja matseja löytyy harjoitusotteluista koko NHL-kauteen. Peli käyttää Nintendon analogisen ohjaimen mahdollisuudet mainiosti hyväkseen ja kaikille yhdeksälle nappulalle löytyy toimintoja.

NHL '99 -pelissä on digitaalinen lätkä kehitetty jälleen uudelle tasolle ja NHL-peliä Nintendo 64:lle on kannattanut odottaa. Aamen.

PELIKONE — **Dreamcast**
JULKAISIJA — **Sega**
VALMISTAJA — **Climax**
LUONNE — **Toiminta**

Blue Stinger

Climax on viime aikoihin saakka ollut tunnettu RPG-klassikoistaan, kuten *Landstalker* ja *Dark Saviour*. Heidän ensimmäinen pelinsä Dreamcastille jatkaa samoilla linjoilla.

Vuosi 2000: Meksikoa koettelee valtaisa maanjäristys, jonka seurauksena Jukatanin niemimaan edustalle muodostuu uusi saari. Ensimmäisen saarelle suuntautuneen tutkimusretken tulokset salataan ja kukaan ei tunnu tietävän mitä saarella piilee. 17 vuotta myöhemmin pelaajan tehtävänä on ottaa selvää mitä saarella loppujen lopuksi tapahtui. Meripelastusjärjestö ESERin palkollisena pelaaja heitetään päistikkaa hurjaan *Resident Evil*maiseen seikkailuun.

Blue Stingerin oletetaan olevan valmis vuoden loppuun mennessä ja tuotantoa on erittäin kunnianhimoista: sattumina sopassa on mainittu kaksikin Hollywood-nimeä. *Blue Stingerin* hirviöt on nimittäin suunnitellut *Beetlejuice*-filmissä vaikuttanut Robert Short ja storyboardin laatineella Pete von Sholleylla on ollut sormensa pelissä mm. rainoissa *Mars Attacks* ja *The Mask*. Tarkempaa infoa ei toistaiseksi ole toimitukseen tippunut, mutta päätellen Climaxin aiemmista projekteista Segan vanhemmalle konsolille, odotettavissa lienee ihan mielenkiintoinen seikkailu.

PELIKONE — **PlayStation**
JULKAISIJA — **Namco**
VALMISTAJA — **Namco**
LUONNE — **Kilpa-ajo**

R4: Ridge Racer Type 4

Namcon *Ridge Racer*-sarja on varttunut käsi kädessä pleikkarin kanssa. Vuosien myötä on laadun ja realismin nälkä kasvanut syödessä ja niinpä vanhat *Ridge Racerit* ovatkin jo auttamattomasti vanhentuneen oloisia. Siksipä niin julkaistaan (tadaa!) *R4: Ridge Racer Type 4*.

Joitain vuosia sitten pidettiin *Ridge Raceria* uskomattoman todenmukaisena autopelinä. Mutta esim. *Gran Turismon* rinnalla peli näyttää hyvinkin yksinkertaiselta ja niinpä Namcolta tulee pelistä luonnollisestikin parannettu jatko-osa. Sekä grafiikka että pelituntuma ovat kehittyneet ja tavoitteena on jälleen ollut mahdollisimman suuri realismi. Yksityiskohtaiset maisemat ja valoefektit antavat peliin elokuvamaisen vaikutelman. Neljää klassista rataa on pidennetty ja parannettu huomattavasti ja bonuksena Namco on lätkäissyt peliin 4 uutta baanaa. Pelaajalle annetaan mahdollisuus vaikuttaa ajoneuvonsa ominaisuuksiin satojen lisävarusteiden, värisävyjen ja sen sellaisten muodossa. Ja kaikki muutokset voi tietysti tallentaa muistikortille.

R4: Ridge Racer Type 4 on mittavampi kuin melkein mikään tähänastinen autopeli. Tallin jäsenenä pelaajan tulee voittaa ne kilpailut, joihin hänet määrätään osallistumaan ja onnistumiseen vaikuttavat niin ajoneuvovalinnat kuin asennekin. *R4: Ridge Racer Type 4* sisältää myös roolipelimäisiä elementtejä ja niinpä rallitallin mielialalla on merkitystä menestyksen kannalta. Pelissä on myös Grand Prix-osio, jonka parissa voi kokea simuloidun, vuosia kestävän kilpa-ajouran. *R4: Ridge Racer Type 4* näyttää olevan erittäin tarkasti työstetty kilpa-ajopeli, joka todistaa kuinka pitkälle Namco on pötkinyt sitten *Ridge Racerin* julkistamisen. Japanissa peli on kaupoissa joulukuussa, me täällä joudumme kärsimään ilman sitä ensi kevääseen saakka.

PELIKONE — **Nintendo 64**
JULKAISIJA — **Natsume**
VALMISTAJA — **Pack in Soft**
LUONNE — **Seikkailu**

Harvest Moon 2

"Maataloussimulaattori" ei varmastikaan kuulosta kovinkaan houkuttelevalta. Totuus kuitenkin on että virtuaalinen maajussielo on ollut ennenkuulumattoman suosittua Super NESsille ja Gameboylle. Ja nyt tämä menestyspeli tulee Nintendo 64:lle.

Useimmat tunnistavat varmasti nimet *Sim City* ja *Civilisation*. Näiden tavoin *Harvest Moon 2* on simulaattori, mutta tässä pelissä hoidetaan maatilaa.

Saadakseen laihonsa kasvamaan täytyy nuoren maajussin selvittää erilaisia haastavia peliosioita. Ensin maa täytyy puhdistaa kivistä ja juurista, sitten istuttaa puut ja sen sellaiset, kyntää maata ja satoakin korjata. Eläimiäkin tulee luonnollisesti hoitaa, mutta tämä on vasta alkua.

Harvest Moon 2 on yhtä paljon RPG kuin maajussimulaattori ja menestyäkseen tulee pelaajan tulla toimeen muidenkin Maaseudun tulevaisuutta tavailevien henkilöiden kanssa. Kaikki vaikuttaa kaikkeen ja yksi tavoitteista on löytää emäntä taloon, joten hillittyä charmiaan ei kannata piilottaa vakan alle.

Harvest Moon 2 sisältää yli 400 esiohjelmoitua tapahtumaa ja 50 erilaista henkilöhahmoa. Näin ollen jokainen peli on erilainen, eikä pelattava heti lopu kenttien tai tehtävien vähäisyyteen. Ensi vuoden alussa voimmekin *Harvest Moon 2*:n saapuessa markkinoille matkata maaseudulle virtuaalisesti. Aidon lehmänlannanhajun joutuu järkkäämään tarvittaessa ilmeisesti itse.

PELIKONE — **PlayStation**
JULKAISIJA — **Electronic Arts**
VALMISTAJA — **EA Sports**
LUONNE — **Urheilu**

FIFA '99

EA Sportsilla menee lujaa. Kesällä he julkaisivat lyhyen ajan sisällä toisen jalkapallopelinsä, *World Cup '98*:n ja nyt on sitten valmiina täydellinen joululahja kaikkien futisfanien pukinkonttiin.

Luulisi, että kolmen samaan sarjaan kuuluvan pelin julkaiseminen alle vuoden sisällä olisi kovinkin stressaavaa. *Road to World Cup '98*:n ja *World Cup '98*:n välillä ei nyt suurta eroa ollut ja Electronic Arts tulee alentamaan jälkimmäisen pelin hintaa, koska se ei ole myynytkään odotetusti. Niinpä tuntuukin oudolta, että taas julkaistaan uusi jalispeli...

Mutta EA väittää, että MM-pelit eivät olleet osa FIFA-sarjaa, vaan aivan omia kokonaisuuksiaan. *FIFA '99* tulee myöskin olemaan luonnollista jatkumoa *FIFA '97*:lle, eikä luultavasti ole pelkoa että EA saisi potkupallistit pettymään.

World Cup '98 ja *Road to World Cup '98* -pelien samankaltaisuuteen suuttuneet tulevat varmasti saamaan rahoilleen vastinetta tämän reilusti parannetun jalkapallopelin muodossa. Ainakin EA Sports lupaa niin.

PELIKONE — **Nintendo 64**
JULKAISIJA — **Eidos**
VALMISTAJA — **Core**
LUONNE — **Mätkintä**

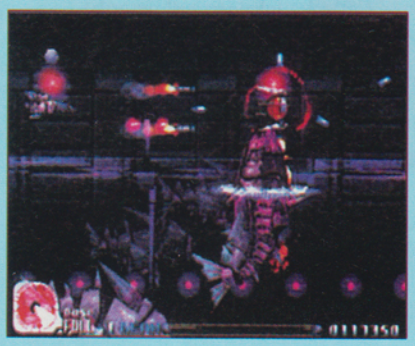
Fighting Force 64

Eidoksen ensimmäinen peli Nintendo 64:lle on käännös *Final Fight*maisesta PlayStation-pelistä *Fighting Force*. Ja peli on yhä yhtä väkivaltainen.

Fighting Force 64 on aika yksinkertainen peli. Peli sisältää 25 polygoneista rakennettua tasoa, jotka pursuavat liipasinherkkiä palkkamurhaajia, bodattuja henkivartijoita ja huipputason pomoja. Kentille voi periaatteessa mitä tahansa käyttää aseina – vaahtosammuttimet, nojatuolit ja autonrenkaat toimivat mätkintävälineinä siinä missä lyijyputket ja pesismailatkin. Mitä ei voi soveltaa aseiksi, voi yleensä ainakin hajottaa. Peli on väkivaltainen, eikä Core yritäkään peitellä tosiasiaa.

Peliä voi pelata yksin tai kaksin ja hahmoja voi valita neljästä vaihtoehdosta. Jokaisella hahmolla on omat vahvuutensa vihollisia vastaan ja yhteistyö on voimaa tehokkaiden hyökkäysten muodossa.

Fighting Force 64 on pleikkariversion varsin suora käännös eikä suuriin muutoksiin ole ryhdytty. Peli julkaistaan vuoden lopulla ja niiden peliä odotelleiden, jotkeivät vielä ole saaneet maistella pleikkariversion iloja tulee kai pitää silmänsä auki... CRUNCH! BOOM!

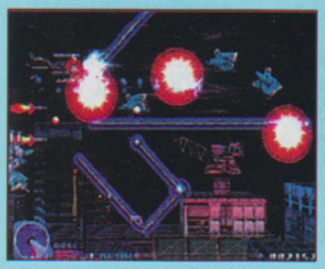


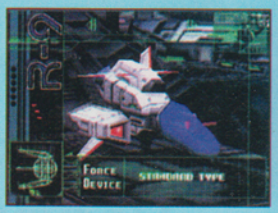
PELIKONE — **PlayStation**
JULKAISIJA — **Irem**
VALMISTAJA — **Irem**
LUONNE — **Räiskintäpeli**

R-Type Delta

11 vuotta sitten Iremin ohjelmoitsijat synnyttivät räiskintäpelin, joka tuli muuttamaan koko lajityypin kuvan. Nyt *R-Type* puetaan vihdoin polygonikuosiin.

R-Type on jo saanut kaksi jatko-osaa eri pelikoneille. Irem ei kuitenkaan ole koskaan onnistunut saavuttamaan alkuperäisen pelin ainutlaatuista tunnelmaa ja grafiikkaa, ja pitkään onkin näyttänyt siltä etteivät he siinä onnistuisikaan.





Mutta nyt on *R-Type Delta* valmiina julkaistavaksi. Uusi peli perustuu polygoneille ja on täynnään graafisia erikoistehosteita, mutta avaruusalus kulkee kuitenkin vain kahdessa ulottuvuudessa. Pelaajalla on mahdollisuus valita kolmesta kulkupelistä. R9a II Delta on monipuolinen ja päivitetty versio klassisesta R9-aluksesta, kun taas RX-10 on uskomattoman tulivoiman omaava prototyyppi ja R-13 taasen on arvaamattomin mahdollisuuksin varustettu täysin uusi malli. Jokaisessa aluksessa on oma erikoisaseensa, jonka voi – kuten edeltäjissäänkin – aktivoida pitämällä laukaisunappia pohjassa.

Viholliset ovat aina yhtä inhottavaa Bydo-rotua, joka on kehittänyt aseensa entistä voimakkaammiksi ja palannut asettuakseen aurinkokunnan riesaksi. Vuosi on 2164 ja taisto voi alkaa, vaikkakaan ei ainakaan ennen ensi vuoden alkua, jolloin *R-Type Delta* toivottavasti laskeutuu Suomeen.

PELIKONE — **Nintendo 64**
JULKAISIJA — **Ubi Soft**
VALMISTAJA — **Ubi Soft**
LUONNE — **Tasohyppely**

Tonic Trouble

Hullu. Hauska. Naurettava. Ubi Softin uusi tasohyppelypeli ei muistuta mitään aikaisempaa Nintendo 64:lle nähtyä peliä.

Ubi Softin konttoreilla Ranskassa ja Kanadassa lähestytään erään aikakauden loppua *Tonic Troublen* kehittelyn muodossa. Pelin ohjailu on vähintään yhtä sekopäistä kuin itse pelin ulkonäkö. Pelin sankari on nimeltään Ed ja ennen pelin alkua esitetään intro, jossa nähdään, kuinka hän tiputtaa Maahan purkillisen jotain kummaa mönjää. Purkin sisältö aiheuttaa merkillisiä seuraamuksia planeetallamme ja on tietysti Edin tehtävä saattaa asiat jälleen ojennukseen. Pahin vihulainen on lyhytpinnainen, barbaarinen viikinki nimeltään Tony H... tarkoitan... Grögh!

Tonic Trouble sisältää 11 täyteenahdettua tasoa. Eniten peli ehkä muistuttaa *Super Mario 64* -peliä: kolmiulotteisia tasohyppelyongelmia maustettuna tutkimisella ja salaisuuksien löytämisellä. Ja Edhän voi toki lentääkin lyhyitä matkoja.

Huumorin avokätinen käyttö erottaa *Tonic Troublen* muista: Ubi Softilla on varmasti haettu inspiraatiota Tex Averyn hulluista piirrosfilmiklassikoista.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Sony
VALMISTAJA — Radical
LUONNE — Toiminta

Jackie Chan's Stuntmaster

Jackie Chanin väkivaltaisesta ja huimapäisestä tyylistä on saattanut saada esimakua, jos on nähnyt esim. leffat *Drunken Master II* tai *Rumble in the Bronx*. Ja nyt herra on saanut oman PlayStation-pelinkin.

Filmeissään Jackie Chan on pyyhkimyt konnilla lattioita, kattoja ja seiniä. Mutta tietenkään vastanäyttelijöitä ei ikinä ole vahingoitettu oikeasti. *Jackie Chan's Stuntmaster* -pelissä hommat hoidetaankin toisin. Tapahtumat alkavat siitä kun Jackie huomaa uuden elokuvansa kuvauksissa että koko filmin roolimiehitys koostuu oikeista rosmoista. Tuotanto on siis mennyt jotenkin metsään ja Jackien täytyy omakätisesti tutkia ja hutkia asiaa. Ja nyrkit puhuvat.

Jahdatessaan kuvauksiensa sabotoijaa tai sabotoijia täytyy Jackien osoittaa osaavansa monia kuolemaa-halveksuvia stunttemppuja. Esimerkikisi pulloja, tuoleja, penkkejä ja tikkaita aseina käyttäen Jackie etenee taistelusta toiseen ja potkuja satelee kuin liukuhihnalta.

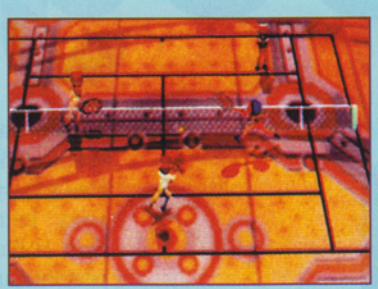
Pelissä on tusina eriaiheista kenttää ja *Jackie Chan's Stuntmaster* on eläväinen sekoitus tasohyppelyä ja sivuttaisscrollaavaa mätkintäpeliä parhaaseen *Double Dragon* -tyyliin. Peli julkaistaneen vielä loppuvuoden aikana ja yritämme kertoa jatkossa lisää, josko Jackie potkii pleikkariympäristössä hyvin.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Namco
VALMISTAJA — Namco
LUONNE — Urheilu

Smash Court Tennis 2

Namcon *Smash Tennis* Super NESsille oli uskomattoman hauska siitäkin huolimatta, että peli ei sisältänyt hitustakaan realismia.
Pleikkariversio *Smash Court Tennis* ei sitten ollutkaan niin hyvä. Ja nyt tulee vielä yksi jatko-osa...

Urheilupelin ei tarvitse olla realistinen ollakseen nautittava. Namco todisti väitteen oikeaksi charmikkaalla tennispelillään *Smash Tennis*. Pelihahmot olivat värikkäitä sekä ilkikurisen humoristisia ja kentät olivat todella vaihtelevia. *Smash Court Tennis 2* -pelin perusidea on pysynyt edeltäjiensä mukaisena. Kummallisilta hahmoilta onnistuvat temput, joista tosielämän tennispelaajat voivat vain uneksia: pisteen voittaa esimerkiksi lyömällä pallon mahdollisimman kovaa päin vastapelurin pläsiä! Hölmöjen temppujen valikoima on muutenkin kasvanut ja grafiikkakin on luonnollisesti parantunut koko mokoman. Uudet kentät ja hullut haasteet odottavat niitä, jotka tsekkaavat pelin sen ilmestyttyä ensi vuoden alkuviikkoina. Mäts!



PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Capcom
VALMISTAJA — Capcom
LUONNE — Taistelu

Pocket Fighter

Peli näyttää söpöltä, mutta sisimmässään Capcomin viimeisin mätkintäpeli on kovaksikeitettyä kamaa. Pieni mutta pippurinen, kuuluu sanontakin...

Capcom on ollut kuvioissa mukana jo jonkin aikaa ja heidän mätkintäpelinsä ovatkin usein saavuttaneet klassikkojen aseman. Viime aikoina konseptit eivät kuitenkaan ole oikein kehittyneet, joten uutta näkökulmaa on lähdetty hakemaan sanotaanko vaikka ruohonjuuritasolta. *Pocket Fighters* saapuu oikeaan aikaan.

Pocket Fighters-pelistä löytyy monta Capcomin aiemmista peleistä tuttua rakastettua hahmoa, nyt vain miniatyyrikokoon puristettuina. Mikä koossa menetetään, se asenteessa voitetaan: hahmot ovat opetelleet prosessissa muutamia uusia jekkuja lähitaisteluihin. Vastustajia voi nakella esineillä ja väkivaltarepertuaariin ovat tulleet mukaan muun muassa erikoisheitot ja pahanenteisen kuuloinen Mega Crush. Ohjailu nojaa Capcomin vanhaan kunnon nappiyhdistelmään. Grafiikka on täynnänsä spektaakkelimaisia efektejä ja hyvintehtyä animaatiota ja kaikki tekee Pocket Fightersista silkkaa mannaa silmille. Peli ilmestyy myöhäissyksyllä.

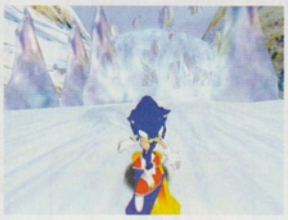
PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — Koei
VALMISTAJA — Koei
LUONNE — Seikkailu

Win Back

Agenttipelejä on ilmaantunut viime aikoina tiheään. Nyt saavat *Mission: Impossible* ja *Goldeneye 007* seuraa jälleen yhdestä salaisuuksia pursuavasta teoksesta.

Win Backin juoni kertoo pelin tyylistä paljon. Terroristijoukkio Crying Lions on nyysinyt voimakkaalla laseraseella varustetun satelliitin ja erikoisryhmä SCAT kutsutaan hoitelemaan tilanne parhain päin. Pelaajan tulee SCATmies Jean-Luc Cougarin roolissa suorittaa tehtävä kaikessa hiljaisuudessa. Cougar on ohjelmoitu suorittamaan 350 erilaista liikettä, joten vaihtoehtoja esim. aseiden käsittelyyn kyllä riittää. Mutta yksikin väärään kohteeseen tuhlattu luoti riskeeraa tehtävän onnistumisen.

Pelin neljä kenttää muistuttavat Konamin *Metal Gear Solidia* ja ne ovat jaettu pienempiin selvitettäviin osioihin. Tehtävien väliin on ympätty juonta eteenpäin kuljettavia välijaksoja, joiden väsäämiseen on käytetty aikaa ja vaivaa: Koei on selvästikin halunnut luoda kokonaisvaltaisen seikkailun, johon voi uppoutua täysin. Kuten *Goldeneye 007* -pelissä, tästäkin rainasta löytyy Deathmatch-moodi, jossa neljä pelaajaa saa räiskiä toisiaan erilaisin asein kuolemaan asti. Söpöä.



Näin tarkkoja maisemia onkin saatu odottaa konsolimaailmaan. Grafiikan päivitys on ennennäkemätöntä, kiitos 60 kertaa sekunnissa piirtyvän ruudun.

Segan

Hyppään taksiin Lontoon vilinässä ja käsken kuljettajaa ajamaan Hotelli Hilton Olympiaan. Ulkona on kaunis syksysää. Matkaan ei kulu kuin muutama minuutti ja pian kiipeän ulos autosta suunnistaen kohti hotellin konferenssitiloja. Konferenssitilat on varattu Segan Dreamcast-konsolin ensiesiintymistä varten. Dreamcast tehnee todeksi paitsi Segan omat unelmat, myös monien pelaajien.

Kaikki tietävät, että Sega kaipaa kipeästi revanssia. Sega on kyllästynyt olemaan Sonyn ja Nintendon varjossa. Dreamcastin avulla Sega tähtää pelimaailman ykköseksi.

Huone on suhteellisen pieni ja vastaanottava nainen ohjaa minut vielä pienempään huoneeseen. Siellä liityn noin kahdenkymmenen muun seuraan. Huoneessa on pieni seinäkangas, aivan kuin jossain minikokoisessa elokuvateat-

terissa. Väkeä ei ole paljoa, joten tunnen itseni melkoisen merkittäväksi henkilöksi; olen päässyt osalliseksi jostain huippusalaisesta. Teknikko istuu miksauspöydän ääreen ja Dreamcast-logo korvautuu Segan pääjohtajan pärställä.

Saturnin mahalaskun jälkeen Sega on kaivannut kipeästi revanssia. Yhtiö on kyllästynyt olemaan Sonyn ja Nintendon varjossa. Dreamcastin avulla Sega tähtää pelimaailman ykköseksi.

unelmakonsoli

– Olen Shoichiro Irimajiri ja toivotan teidät tervetulleeksi tähän Dreamcast-esittelyyn.

Irimajiri selittää, miten tärkeä Dreamcast on Segalle ja miten konsoli vie meidät kaikki tv-pelien 2000-luvulle. Virallinen Euroopan ensi-ilta on tulossa syyskuussa 1999, Segan tukena hankkeessa on pelivalmistajia ja kumppaneita joka puolelta maailmaa.

– Näyttääkseni esimerkin uuden konsolin ominaisuuksista, esittelen teille *Sonic Adventure* -pelin.

Alkusekvenssin jälkeen näytetään nopeita kuvia pelistä ja näyttää siltä, että *Sonic Adventure* on yksi Segan kunnianhimoisimmista projekteista. Kitarat rämisevät ja vinkuvat taustalla, kun Sonic matkaa valta-

House of the Dead-sarja täydentyy kahdella uudella Naomi-kolikkopelikoneelle tarkoitetulla versiolla. Niitä voidaan sitten odotella pikapuoliin myös Dreamcastille.

Shoichiro Irimajiri selittää, miten tärkeä Dreamcast on Segalle ja miten konsoli vie meidät kaikki tv-pelien 2000-luvulle. Useimmat tunnetut pelitalot ovat jo hankkeen takana.

valla tempolla eteenpäin – ympäristö on täynnä yksityiskohtia, tällaista ei ole vielä nähty. Pelkät valmiit videosekvenssit eivät kuitenkaan aina paljasta koko totuutta.

Sega on kuitenkin ajatellut tämämkin puolen valmiiksi.

– Videopätkät eivät tee oikeutta tv-pelille, kertoo Sega Europen Mike Sherlock. Siksi meillä on täällä mukana Dreamcastin japanilainen prototyyppi ja *Sonic Adventuren* ensimmäinen betaversio.

Kone pyörähtää käyntiin ja Mike ryhtyy demoamaan ensimmäistä rataa. Sonic näyttää olevan jonkinlaisessa tulevaisuuden kaupungissa. Pimeyden rikkoo vain katulamput, jotka valaisevat Sonicin tietä. Ensimmäinen osa muistuttaa hieman *Sonic R*-peliä, mutta grafiikka on huomattavasti parempaa ja liikkuminen vapaampaa. Joka kerta, kun Sonic poimii uuden avaimen, kuuluu kaiuttimista Mega Drive-originaalista tuttu ääniefekti. Sitten Sonicin pitää hidastaa, jottei missaisi avaimia. Grafiikan päivitys on ennennäkemätöntä, kiitos 60 kertaa sekunnissa päivittyvän ruudun.

– Yuji Naka on suunnitellut kaksi kokonaan uutta hahmoa, joten *Sonic Adventure* -pelistä löytyy kuusi erilaista pelattavaa hahmoa, selostaa Mike Sherlock. Kullakin niistä on omat hyvät ja huonot ominaisuutensa ja pelin tavoitteena on selvittää kaikki radat kaikilla hahmoilla.

Ruudulla Sonic on kiivennyt pilvenpiirtäjän huipulle. Valonheittäjät luovat valoa rakennuksen kylkeen ja näkymä yli kaupungin on huimaava. Dreamcastilla ei ole mitään ongelmia esittää myös kauempana olevia objekteja ruudussa. Sonic katselee ympärilleen ennen kuin ryntää alas julkisivua ja edelleen katua kohti.

Pelidemo on ohi ja uusi filmi lähtee pyörimään. Sega on haastatellut tunnettujen pelitalojen edustajia, jotka nyt kertovat fiiliksistään suhteessa Dreamcastiin.

– Dreamcast-demon jälkeen olimme myytyjä ja päätimme olla mukana tekemässä pelejä tälle konsolille, aloittaa Peter Molyneux, mies pelien *Populous*, *Theme Park* ja *Syndicate* taustalta. Kaikki Dreamcastin nähneet pelivalmistajat haluavat saada käsiinsä konsolin kehitysversion.

– Dreamcast tarjoaa vähintään yhtä kehittynyttä tekniikkaa kuin kuin nykypäivän kehittyneimmät PC-tietokoneet, huomattavasti huokeammalla hinnalla, jatkaa DMA:n David Jones.

Seuraavaksi Coren Jeremy Smith ja Argonautin Jez San puhuvat pitkään ja hartaasti uuden 128-bittisen tekniikan avaamista mahdollisuuksista. Lopuksi Shoichiro Irimajiri kokoaan puheenvuorot samalla kun tunnettujen peliyritysten logot vilahtavat kuvassa yksi toisensa jälkeen: Capcom, Acclaim, Infogrames ja Interplay muiden muassa.

– Toivon, että unelmastamme tulee totta laukoo Irimajiri juuri ennen kuin lamput syttyvät ja esitys on ohi.

Kaksi viikkoa myöhemmin Sega järjestää lehdistötilaisuuden, jossa julkistetaan vielä kaksi uutta peliä Dreamcastille: *Virtua Fighter 3* ja *Sega Rally 2*.

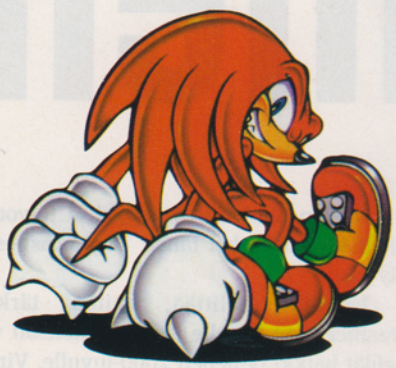
Virtua Fighter tulee olemaan täydellinen konversio Model-3-pohjaisesta kolikkopelistä *Virtua Fighter 3: Tournament Battle*, kahdellatoista pelattavalla hahmolla sekä tappelupelien parhaimmalla grafiikalla varustettuna.

Sega Rally 2 taas on kokonaan uusi versio pelihalliklassikosta. AM Annex suunnittelee pelistä huomattavasti laajempaa; enemmän ratoja, enemmän autoja. *Sega Rally 2* tulee myös olemaan yhteensopiva Dreamcast-modeemin kanssa – peliä voi pelata verkossa rekisteröitymällä erityiselle verkkopelipalvelimelle.

Nämä kolme odotettua peliä ovat tietenkin vain alkua suurelle hurmokselle. Sega on suunnitellut Dreamcast-yhteensopivan kolikkopelikoneen – nimeltään Naomi – jolle kaikki tulevat pelihalleihin tarkoitetut pelit suunnitellaan. Tarkoituksena on helpottaa niiden siirtämistä edelleen Dreamcast-konsolille.

Segan unelmalla on kaikki edellytykset toteutua. ■

"Sonic matkaa valtavalla tempolla eteenpäin – ympäristö on täynnä yksityiskohtia, tällaista ei ole vielä nähty."



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

vivid image

IT MAKES THE REST LOOK TAME

It's here! The racing game that makes the others look like a drive in the park. Half animal, half machine these cars are ready to rip the road to shreds. In a no holds barred adrenalin charged speedfest, you can take on 4 players on split screen on the PSX and N64 with multi player mayhem on the PC. Dual Shock Compatibility, staggering 3D graphics and sheer driveability make S.C.A.R.S. a game that will really leave its mark.

E-mail: ubisoft@ubisoft.dk · www.ubisoft.com/scars/home.html · Tel. +45-38 32 03 00

PC CD-ROM

NINTENDO 64

PlayStation

.....Return this coupon to Ubi Soft Entertainment · Falkoner Allé 13, 1. · DK-2000 Frederiksberg · Denmark
and receive a free playable S.C.A.R.S. Playstation demo (As long as stocks last) .....✂.....

Name: Address: City/post code: Country:

Please tick three favourite genres:

○ Arcade ○ Adventure ○ Racing ○ Sport
○ Shoot 'em Up ○ Strategy ○ Platform

Age: Please circle: E-mail

sp-1

©1998 Vivid Image Development Limited. All rights reserved. Graphics and sound copyright Vivid Image and Ubi Soft.
©1998 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. The and 'Playstation' are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. N-Cube, Nintendo and Nintendo 64 are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

Siellä olivat kaikki

Euroopan suurimmat pelimessut tuppaavat aina menemään päällekkäin Japanin kanssa, mikä on harmittanut sikäläisiä pelivalmistajia. Tänä vuonna Tokyo Game Show siirrettiin kuukautta myöhemmäksi, ja niinpä Lontoon ECTS-tapahtumaan saatiin pelintekijöitä kaikkialta maailmasta esittelemään tuotteitaan.

Tämänvuotisesta ECTS-tapahtumasta muodostui tähän mennessä kuumimmat eurooppalaiset pelimessut. Kahdessakin merkityksessä. Maailman johtavat pelivalmistajat esittelivät uusien peliensä parhaimmistoa, ja lasikaton läpi porottava aurinko muutti messupaikkana olleen Olympiahallin jättimäiseksi kasvihuoneeksi.

Väentungos oli melkoinen. 21 000 kävijää uhmasi kuumuutta ja haki kontaktia välkkyvistä TV-ruuduista, ujoista ohjelmoijista, kuuluisista urheilijoista, hikisistä tanssijoista ja pelihahmoja esittävistä henkilöistä. Muun muassa Howard Lincoln, Michael Owen, Dave Perry ja Lara Croft olivat messuvilinässä bongattujen joukossa. Puuttumaan jäi vain Shigeru Miyamoto, joka jäi kotiin viimeistelemään Zeldaa.

SUPER POWER

Legend of Zelda – Ocarina of Time

Nintendon näyttelytila suorastaan kiehui. Suunnilleen kaikki 21 000 kävijää yrittivät osastolle samaan aikaan nähdäkseen vilauksen tietystä *Zelda*-pelistä.

Edellisestä pelistä on kulunut viisi vuotta. Ja silloin Nintendo julkaisi vain Game Boy -version. Värillisestä *Zelda*-seikkailusta on kulunut vielä kauemmin.

Kaksi päivää ennen messuja Nintendon Euroopan jaosto oli saanut ensimmäiset englanninkieliset kappaleet pelistä *Legend of Zelda – Oscarina of Time*. Ongelmana oli, että kukaan ei ollut ehtinyt seikkailla paria tuntia kauempaa. Eli jos halusi nähdä Linkin ratsunsa selässä tai taistelemassa uskomattomia bosseja vastaan, oli pakko jäpittää suurten videoskriinien edessä, joita oli sekä osastolla että messujen pressitilassa. Tai sitten oli yritettävä pysyä kiinni ohjaimessa ja pelattava visiot esiin. Jos nyt ylipäänsä onnistui löytämään vapaan konsolin.

Intron jälkeen, jossa Link seuraa kuinka prinsessa Zelda ryöstetään kuninkaan linnasta, pelaaja siirtyy ajassa seitsemän vuotta taaksepäin ja kohtaa nuoren Linkin. Tämä asuu Kokarikon kylässä, missä kaikilla lapsilla on suojelijana oma haltija. Eräänä aamuna Linkin herättää pieni haltija, joka osoittautuu hänen suojelusenkeliksen. Haltija ohjaa Linkin Hyrulen läpi, antaa selviytymisneuvoja ja paljastaa salaisuuksia vähän samaan tapaan kuin Toad auttaa Mariota *Super Mario 64* -pelissä.

Link tekee matkansa aikana koko ajan uusia havaintoja. Löydettyään kolme jalokiveä ja maagisen okariinan sekä päästyään Temple of Timeen, jossa säilytetään Triforcea, Link huomaa kammottavan asian. Hän on siirtynyt ajassa eteenpäin ja on nyt seitsemän vuotta vanhempana toisenlaisessa Hyrulessa. Osa siitä on ennallaan, ja monet hänen lapsuudenystävänsä asuvat edelleen entisillä sijoillaan, mutta paljon on myös muuttunut.

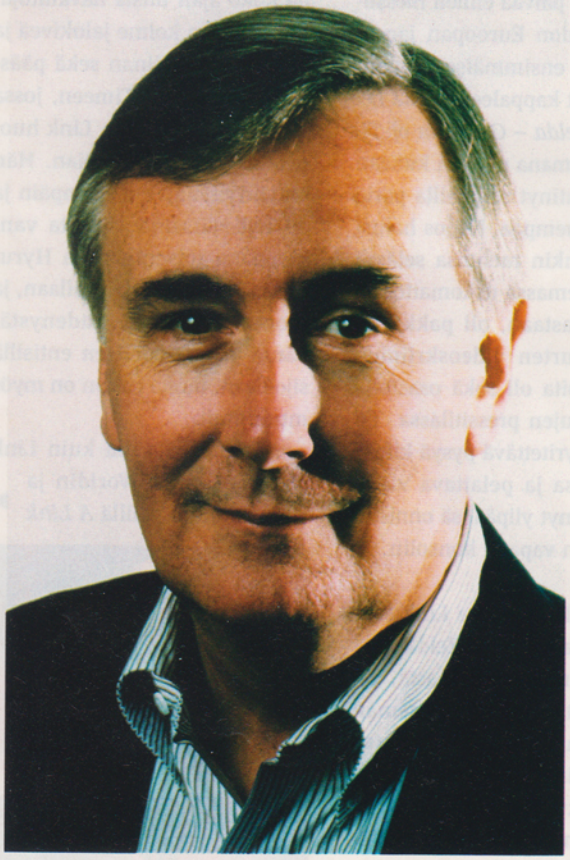
Samalla tavalla kuin Link sukkuloi Light Worldin ja Dark Worldin välillä *A Link* ▶

▶ *to the Pastissa*, hänen pitää nyt matkustaa ajassa. Tutkittavana on kaikkiaan kymmenen jättimäistä luolastoa, ennen kuin Link kohtaa pahimman vihamiehensä, Ganondorfin.

Matkatessaan ajan ja paikan halki Link tapaa monia uusia naamoja, mm. viljelijä Talonin, hänen tyttärensä Malonin, mystisen Sheik-musikantin sekä kaikki muutkin kylän asukkaat. Aikaisempia *Zelda*-seikkailuja pelanneet tuntenevat silti olonsa kotoisaksi kolmiulotteisessa Hyrulessa. Zelda-prinsessan ja ilkeän Ganondorfin lisäksi Link kohtaa useita edellisistä yhteenotoista tuttuja vastustajia, ja Link vierailee monissa tutuissa paikoissa. Master Sword-in etsintä on sekin tuttua puuhaa kokeneille *Zeldan* pelaajille.

Teknisesti ottaen näkymät ovat muuttuneet huomattavasti. Kolmiulotteinen miljöö mahdollistaa kokonaan uuden seikkailukontekstin, ja vaikka Hyrule ei olekaan kasvanut sitten *A Link to the Pastin*, niin vapautta ja valintoja on tullut lisää. Peli vaikuttaakin paljon laajemmalta kuin mikään neljästä edeltäjästään.

Pelikontrolli tuo mieleen *Super Mario 64*:n. Kuvakulmajärjestelmä on kuitenkin erilainen. *SM64*:ssa pelaaja saattoi ottaa Lakituksen roolin kameramiehenä, mutta *Zeldassa* pitää luottaa ennalta ohjelmoituihin perspektiiveihin. Shigeru Miyamoton EAD-tiimi jätti pois pelaajan kamerakontrollin, koska muuten elokuvalliset kamera-ajot eivät olisi olleet toteutettavissa. Pelissä on kuitenkin



NINTENDON TULEVAISUUS

Howard Lincoln, Nintendon Amerikan jaoston päällikkö, on yksi niitä harvoja henkilöitä, jotka tuntevat Nintendon tulevaisuudensuunnitelmat. Super Power sai erikoishaastattelun tältä konsolimaailman mahtimieheltä, joka paljasti meille, että kehitteillä on uusi Nintendo-konsoli.

Nintendo on ensimmäistä kertaa ECTS-tapahtumassa. Onko Eurooppa tärkeä markkinakohde?

– Emme ole koskaan aikaisemmin olleet yhtä voimakkaasti esillä eurooppalaisilla messuilla. Ei tarvitse kuin vilkaista osastoamme, niin ymmärtää kuinka tärkeä Eurooppa on Nintendolle.

– Game Boy on äärimmäisen tärkeä tuote täällä. Se on yhtä suuri Euroopassa kuin USA:ssa ja Japanissa, vaikka markkinat ovat huomattavasti pienemmät.

Zelda julkaistaan suunnilleen samaan aikaan Japanissa, USA:ssa ja Euroopassa. Onko kyseessä yksittäisilmiö joulumarkkinoita varten, vai lanseerataanko myös tulevat nimikkeet samanaikaisesti kaikkialla?

– Tavoitteena on, että pelit julkaistaan joka maanosassa suunnilleen samaan aikaan. Esimerkiksi Game Boy Color tulee myyntiin samassa kuussa sekä Japanissa, USA:ssa että Euroopassa.

"Ei ole salaisuus, että uusi konsoli on työn alla. Genyo Takeda, joka on R&D 3:n pomo Japanissa, johtaa kehitystyötä, ja grafiikkapiirin tuotannosta vastaa ArtX-yhtiö."

Entä Zeldan jälkeen? Onko vaarana, että niin iso peli jättää aukon jälkeensä?

– Tosiasia on, että ensi vuonna julkaistavat Nintendo 64 -pelit ovat parempia kuin koskaan. Meillä on joukko hienoja pelejä Rarelta, mm. *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* ja jatko-osa *Banjo Kazooielle*. Eri alihankkijoilta on tulossa monta lupaavaa peliä. Ja luonnollisesti Japanin osastolta

mahdollista panoroida Linkin vinkkelistä. Ja lähitaisteluissa voi aina painaa Z-nappia, jonka avulla vihollinen pysyy aina Linkin näkökentässä riippumatta siitä, miten kumpikin liikkuu.

Tarkoitus siis oli, että Shigeru Miyamoto olisi tullut Lontooseen henkilökohtaisesti esittelemään viimeisintä mestariteostaan, mutta koska *Legend of Zelda – Oscarina of Time* oli kriittisessä vaiheessa juuri ECTS:n aikana, mies päätti pysyä Kiotossa ja valvoa tuotantoa. Ehkä juuri siksi peli on jo lähes valmis julkaistavaksi sekä Japanissa, USA:ssa että Euroopassa. Pelimaailma pidättää henkeään.

Metal Gear Solid

Konamin osastolle oli tunkua. Pelinikkarit, toimittajat ja kaikki muutkin halusivat nähdä Hiden Kojiman mestariluomuksen, *Metal Gear Solidin*. Peliä esiteltiin puolen tunnin välein valtavan autotallioven takana. Ulkopuolella oli jatkuvasti jonoa.

Kun *Metal Gear Solid* esiteltiin keväällä Tokion Game Showssa, monet kehuivat sitä messujen suurimmaksi yllätykseksi. ECTS-messuilla oikeastaan vain *Legend of Zelda – Oscarina of Time* kykeni vetämään vertoja Konamin tulevalle vakoiluseikkailulle. Vaikka Euroopan valloitukseen on vielä puolisen vuotta, *MGS* oli silti messujen ▶

tulee uusia pelejä, joita emme vielä paljasta, mutta jotka varmasti nousevat kärkikaartiin.

– Uskon, että *Zelda* jää osaksi pelihistoriaa, aivan kuten *Tuulen viemää* elokuvan historiassa. Se ei kuitenkaan jäänyt viimeiseksi hyväksi elokuvaksi, emmekä mekään lopeta hyvien pelien tekemistä *Zeldaan*. On toki selvää, ettei sen avulla nousta listan kärkeen tammikuussa 1999.

Siis Shigeru Miyamotolla ja hänen EAD-tiimillään on enemmän pelejä työn alla kuin vain 64DD-versiot?

– No, ilman muuta.

Miten 64DD:n käy?

– Sen suhteen ei ole tänä eikä ensi vuonna mitään suunnitelmia USA:ssa eikä Euroopassa. Jos jotain julkaistaan, niin Japanissa ensi kesänä.

– Tähän on kaksi syytä. Ensiksi, laitteelle ei ole samaa tarvetta kuin pari vuotta sitten, jolloin ounastelimme pelikasettien hintojen nousua. Muistihinnat ovat laskeneet niin, että voimme myydä *Zeldankin* kokoista peliä kilpailukykyiseen hintaan.

– Toiseksi, meillä ei vieläkään ole sellaista peliä, joka myisi 64DD-versiona sekä USA:ssa että Euroopassa. Emmekä halua tehdä samaa virhettä kuin Sega teki Mega CD:llä ja 32X:llä. Eli me odotamme.

Pokémon piti julkaista Euroopassa ennen joulua, mutta sitä ei nähty ainakaan ECTS-messuilla. Miksei?

– *Pokémon* rikkoo edelleen myyntiennätyksiä Japanissa, ja sarja esiteltiin USA:ssa syksyllä. Uskomme lujasti, että *Pokémon* lyö itsensä läpi USA:ssa, ja jos menestys on samanalainen kuin Japanissa, peli, lelut ja TV-sarja tulevat Eurooppaan ensi vuonna.

Voiko Pokémon olla USA:ssa yhtä suuri hitti kuin Japanissa?

– Se on mahdollista. Tämä onkin yksi TV-pelien jännittävimpiä puolia. Vähän kuin menisi Las Vegasiin laittamaan kaikki rahansa samalle numerolle. Voitto tai ei mitään, välimuotoa ei ole.

Milloin tulee uusi Nintendo-konsoli?

– Joskus ensi vuosituhannella. Ei ole salaisuus, että uusi konsoli on työn alla. Se on vain matalan profiilin projekti, koska me uskomme, että Nintendo 64:ssa on vielä potkua. RAM Pakin avulla laitteen RAM-muisti tuplaantuu, ja sitä kautta sen graafinen kapasiteetti kasvaa. Meiltä tulee pian uusi sukupolvi entistä parempia Nintendo 64 -pelejä.

– Uusi konsoli työstetään suunnilleen samalla tavalla kuin Nintendo 64. Genyo Takeda, joka on R&D 3:n pomo Japanissa, johtaa kehitystyötä, ja grafiikkapiirin tuotannosta vastaa ArtX-yhtiö.

– ArtX toimii Silicon Valleyssa, missä Nintendo 64:n kehitystyöstä vastanneet Silicon Graphicsin avainhenkilöt nykyään työskentelevät. Olemme myös yhteistyössä useiden muiden yritysten kanssa, jotka kehittelevät komponentteja uuteen konsoliin.

Kasetti vain CD?

– Emme ole vielä päättäneet, mitä välinettä uudessa konsolissa käytetään. Olemme kyllä tietoisia piraattikopioinnin lisääntymisestä varsinkin CD-ROM-pohjaisissa laitteissa kuten PlayStationissa, ja tulemme tekemään kaikkemme estääksemme tulevan konsolin pelien luvattoman kopioinnin.

– En ole katunut hetkeäkään sitä, että valitsimme Nintendo 64:n mediaksi kasetin. Jos olisimme tehneet CD-ROM-pohjaisen konsolin, *Super Mario 64* ja *Legend of Zelda – Oscarina of Time* olisivat jääneet näkemättä.

▶ vahvimpia vetonauloja.

Konami esittelee pelissä agentti Solid Snaken ensimmäisen kerran PlayStationin omistajille, mutta sarjan ensimmäinen peli julkaistiin jo 1987 suhteellisen tuntemattomalle MSX-konsolille. Kaksi vuotta myöhemmin peli konvertoitiin NESiin ja pantiin myyntiin jouluna 1989. Jatko, *Metal Gear II: Snake's Revenge*, ilmestyi suhteellisen nopeasti, mutta sitten tuli hiljaista. Suunnittelija Hideo Kojima kertoi, että hän odotti sopivaa rautaa tehdäkseen pelin, jollaisen oli aina halunnut tehdä.

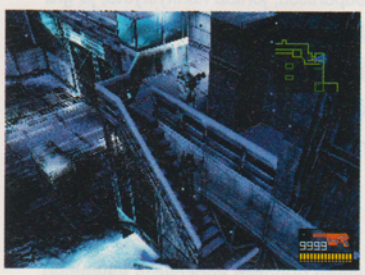
Metal Gear Solidin pelinäyttämönä on lähitulevaisuus. Kovapintainen terroristiryhmä nimeltä Foxhound on vallannut Alaskassa sijaitsevan ohjustukikohdan. Foxhound oli aikaisemmin USA:n hallituksen alainen eliittijoukko, jota käytettiin salaisiin operaatioihin. Nyt organisaatio on vaihtunut ryhmäksi geneettisesti paranneltuja sotilaita, jotka uhkaavat käyttää ydinaseita, ellei heidän vaatimuksiinsa suostuta. Solid Snake, ex-Foxhound, lähetetään Alaskaan. Hänen on määrä soluttautua tukikohtaan ja laukaista tilanne. Aikaa on 24 tuntia.

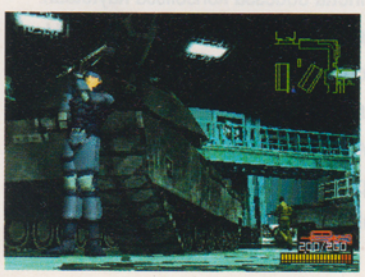
Tehtävä alkaa, kun Snake ilmestyy vedenpinnalle maanalaisessa luolassa. Tuimailmeinen Foxhound-johtaja Liquid Snake puhuttelee vartiomiehiä.

– Snake yrittää sisään täältä, hän sanoo pahaenteiseen sävyyn.

Jos tämä olisi *Doom* tai *Resident Evil*, niin tässä vaiheessa kaivettaisiin pyssyt esiin ja annettaisiin laulaa. Mutta *Metal Gear Solid* ei toimi niin. Siinä nokkeluus voittaa väkivallan, ja selviytyäkseen pelaajan pitää olla mahdollisimman näkymätön.

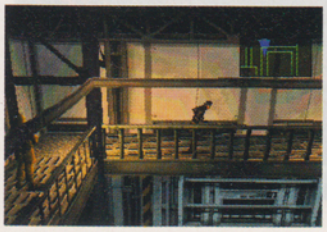
Snake on nykyajan ninja. Hänet on erikoiskoulutettu pysymään piilossa. Hän puolustautuu taistelutilanteessa, mutta alkuvaiheessa vain paljain käsin. Näytön oikeassa yläkulmassa on tutka, joka näyttää Snaken, vahtien ja erilaisten esineiden sijainnin. Tutkasta selviää myös, mihin suuntaan vahdit katsovat. Tutkakuvaa tarkkailemalla saa selvitettyä vartijoiden rutiinit ja sitä kautta reitin, jolla Snake välttää partiot. Vahteja voi myös harhauttaa päästämällä äänen, joka saa heidät poikkeamaan kierrokseltaan ja tutkimaan äänen syytä.

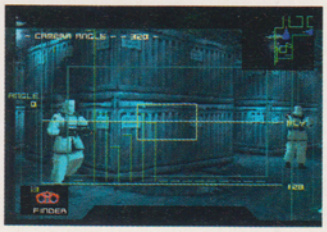


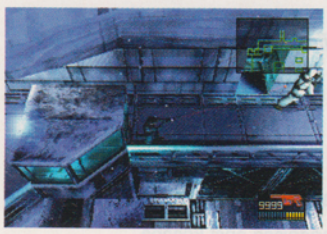


Snake on pulassa, jos hän paljastuu. Hälytys tulee heti, jos vartija tai videokamera huomaa hänet. Hälytyksen tultua Snakella on noin 10 sekuntia aikaa piiloutua. Jos sinä aikana kukaan ei huomaa häntä, hälytys peruuntuu ja tilanne normalisoituu. Jos Snake pysyy näkyvillä, hänet melko varmasti eliminoidaan.

Pelin edetessä Snake saa käyttöönsä yhä kehittyneempiä apuneuvoja, kuten räjähdemassaa, kulkuluvan, infrapunakiikarin, rakettiheittimen ja muuta modernille soluttautujalle välttämätöntä high tech -kamaa. Jokaisella pienellä objektilla on tietty tarkoitus. Snake, jolla on paha tapa polttaa, voi savukkeiden avulla etsiä kätkettyjä valokennoja. Moraalisesti valveutunut Hideo Kojima on kuitenkin huolehtinut siitä, että Snaken energialeveli laskee, jos hän polttaa.







– Snake polttaa, mutta tietää sen vaarat, Kojima on selittänyt haastatteluissa. Tarkoitus ei ole ollut korostaa machoutta, vaan profiloida Snaken persoonaa.

Kiikari on myös tärkeä apuväline. Sen käyttö on paikallaan, kun vihollista ja maastoa pitää tutkia pitkän välimatkan päästä. Omituisin Snaken haltuun tulevista esineistä on pahvilaatikko. Hän voi piiloutua siihen milloin tahansa, ja peli muuttuu melko koomiseksi, kun Snake lähtee hiipimään pahviloota päällään. Laatikko herättää vartijoiden epäilykset, ja he tarkastavat sen ennen kuin jatkavat kierrostaan.

Hideo Kojiman haaveili lapsena elokuvaohjaajan ammatista. Tämä näkyy *Metal Gear Solidissa*, joka on hyvin elokuvamainen seikkailu. Väliosat pitävät juonen kasassa, ja pikku hiljaa kaikki arvoituksselliset osaset loksahtavat kohdalleen. Kojima ei Nintendon tavoin ole käyttänyt esirenderoituja välikkeitä, vaan välijaksot on tehty samalla grafiikkatyylillä kuin muukin peli. Tähän on useita syitä. Tuotanto on edullisempaa, mutta jaksot myös istuvat peliin paremmin. Ja peli pyörii sujuvammin, kun pitkät latausajat eivät ole rasitteena.

Dialogia on paljon. Snake tapaa yhteensä 20 erilaista hahmoa, jotka kaikki puhuvat oikeilla äänillä. Tämä on myös eräs syy siihen, että peli julkaistaan Euroopassa vasta ensi vuoden maaliskuussa. Lokalisointi vie aikaa, koska Konami käännättää pelin sekä ranskaksi, saksaksi että italiaksi. Mikä puolestaan tarkoittaa, että me, jotka saamme englanninkielisen version, joudumme odottelemaan melkein puoli vuotta lisää.

Metal Gear Solid on eräs niitä harvoja pelejä, jotka tulevat muuttamaan käsitystämme TV-peleistä. Konamin ECTS-osastolla käyneiden reaktioista päätellen pelistä tulee klassikko samalla hetkellä, kun se julkaistaan.

Castlevania Revelations

Varsinainen messuyllätys oli, että monet Atlantassa pelkkinä videoina esitellyt Konamin pelit olivat pelattavina. Mielenkiintoisin tuttavuus oli Belmontin perheen Nintendo 64 -debyytti.

Konamin osaston valovoimaisin tähti oli luonnollisesti *Metal Gear Solid*, mutta pienen etsinnän jälkeen käsiin osui myös kaksi pelattavaa *Castlevania Revelations* -versiota.

Pelissä saattoi valita kuudesta eri skenaariosta, joista kolme käsitti kohtaamisen jättimäisen bossin kanssa. Parhaan tuntuman kuitenkin sai, kun aloitti seikkailun alusta.

Vaikuttavassa johdannossa kamera pyyhkii Draculan Castlevania-linnaa samalla kun verenpunainen aurinko painuu horisonttiin. Johdannon jälkeen pelaaja lähtee liikkeelle Schneider Belmontin roolissa. Aloituspaikkana on valtava hautausmaa, joka ensin vaikuttaa tyhjältä ja hylätyltä. Yhtäkkiä henkiin herää luuranko, joka käy Schneiderin kimppuun. Tämä sivaltaa vihollista ruoskalla ennen kuin siirtyy kohti linnaa.

Koska pelin ECTS-versio oli vasta raakile – peli on myöhässä ja julkaistaan Euroopassa vasta maaliskuussa – siinä ei päässyt linnaan asti, mutta näyttö- ▶

▶ kuvista saa hyvän käsityksen yksityiskohtaisista miljöistä ja inhottavista vastustajista.

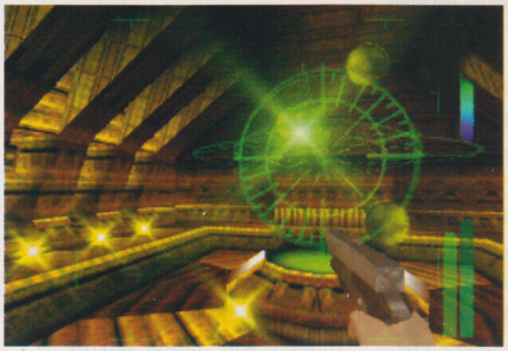
Castlevania Revelations muistuttaa sekä *Tomb Raideria* että *Resident Evilia*, mutta Konamin seikkailu on pikemminkin kolkko ja pelottava kuin väkivaltainen ja verinen. Ihmissudet, elävät kuolleet sekä luurangot eivät jää ainoiksi vihollisiksi. Musiikki pitää yllä tunnelmaa, joka on tunnusomaista kaikille *Castlevania*-seikkailuille.

Schneider Belmontin lisäksi lopulliseen peliin tulee vielä kaksi pelattavaa hahmoa. Cornell Reinhardt on lähitaistelueksperttі, joka osaa muuttua sudeksi, ja Kola hiipii varjoissa moottorisahan kanssa sekä käyttäytyy muutenkin epäilyttävästi.

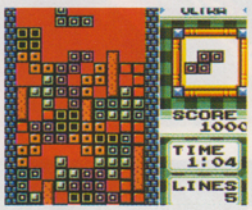
Perfect Dark

Raren olisi E3:n jälkeen kuvitellut ehtivän kehitellä uusia tasoja *Perfect Darkiin*. ECTS-messuilla nähtiin kuitenkin samat vanhat maisemat.

Nintendon osaston mustalla sermillä erotetulla alueella näytettiin lyhyitä pätkiä tulevista Nintendo 64 -peleistä. Ensin tuli viisiminuuttiset jaksot peleistä *Twelve Tales: Conker 64* ja *Jet Force Gemini*, mutta sitten päästiin asiaan. *Perfect Dark* on vapaasti mukailtu *Goldeneye 007* -pelin pohjalta, ja se on Raren tähän asti tärkein nimike. Tuijotettuaan päähenkilö Joanna Darkin, koodinimeltään Perfect Dark, liikkumista vaikuttavan tyylikkäissä maisemissa, yleisö sai kuulla, että *Perfect Dark* julkaistaan vasta syksyllä 1999. Kannattaa ehkä odottaa, sillä luvassa on kuulemma paljon yksityiskohtaisempi ja älykkäämmin ohjelmoitu peli kuin *Goldeneye 007*.



VÄRIKÄS KONSOLI



Odotus oli pitkä, mutta ECTS-messuilla Nintendo vihdoin viimein esitteli värinäytöllä varustetun Game Boyn. Maailman ensi-illalle varatulla alueella vierailijat jonottivat pikkukonsolirivistön edessä saadakseen tuntumaa ensimmäisiin erikoismuotoiltuihin Game Boy Color -peleihin.

Pisin jono oli tietysti *Legend of Zelda – Link's Awakening* -peliin, josta oli tehty väriversio. Valitettavasti versio oli japaninkielinen, eikä siinä ollut havaittavissa mitään uusia piirteitä, mutta Nintendolla on vielä muutama kuukausi aikaa päivittää peliään, ennen kuin se julkaistaan tammikuussa.

Värien lisäksi *Tetris DX* -peliin on lisätty uusia haasteita. *Wario Land II* sen sijaan näyttää samalta kuin alkuperäinen peli, lukuun ottamatta uutta grafiikkaa.

Nintendo julkaisee lähimpien kuukausien aikana värikkäät pelit *Conker's Pocket Tales*, *Harvest Moon*, *Pocket Bomberman* ja *Game & Watch Gallery 2*. Kiitos erittäin tarkan värinäytön Nintendo ja sen alihankkijat pystyvät varmasti luomaan vielä monta pientä ihmettä.

Glover

ECTS-messuilta ei löytynyt montakaan peliä, joka ei olisi ollut esillä jo kesän E3-messuilla. Nintendon osasto tarjosi kuitenkin mieluisan yllätyksen.

Glover on Hasbron valmistama uusi Nintendo 64-peli, jonka Nintendo kuitenkin itse julkaisee Euroopassa. Ensisilmäyksellä *Glover* vaikutti tyypilliseltä kolmiulotteiselta tasohyppelyltä, mutta jos sitä jaksoi hieroa kauemmin kuin pari sekuntia, se osoittautuikin mielenkiintoiseksi sekoitukseksi *Super Mario 64*:ää ja *Marble Madnessia*.

Pelissä ohjataan valkoista hanskaa, jonka avulla siirretään kuulaa paikasta toiseen. Kuula muuttaa muotoaan ympäristön mukaan. Esimerkiksi kumipallona se pystyy kellumaan vedessä ja pääsee näin ollen eteenpäin, ja keilapallona se tekee mössöä kaikesta tielleen tulevasta.

Tähän mennessä peliin on tehty 30 juonikasta kenttää, ja jos kaikki menee suunnitelmien mukaan, Glover julkaistaan Pohjolan perukoilla ennen vuodenvaihdetta.

SONY SUURIN

Sony jatkaa pyrkimystään tehdä PlayStationista synonyymi TV-pelille ja saada konsoli joka huusholliin. Yhtiö esitteli ECTS-messuilla uusimman mainoskampanjansa, jossa neljä ohjaussymbolia esiintyvät eri yhteyksissä. Yhtiö ilmoitti, että lähimmän vuoden aikana Euroopassa julkaistaan 150 uutta nimikettä. Lisäksi Sony laski ohjelmoitavan PlayStationin, mustan Yaroze-kitin, hintaa 349 punnasta 229 puntaan. ECTS:n palkinto-gaalassa (Interactive Entertainment Awards) PlayStation palkittiin parhaana konsolina, ja syyskuun 7. päivän iltana järjestettiin suuri PlayStation-juhla, jossa 5000 kutsuvierasta pääsi kokeilemaan uusia pelejä, ajamaan radioautoja ja kuuntelemaan Pulp-yhtyettä.

Bust-A-Groove

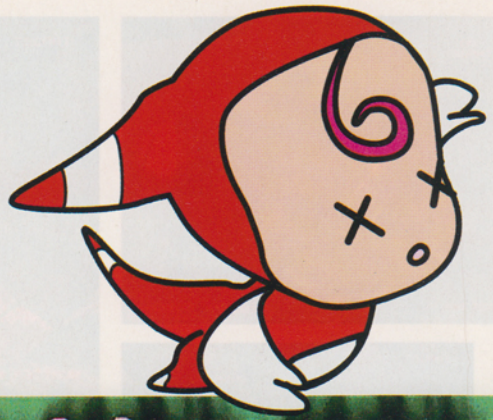
Sonyn osastolla esiteltiin joukko alihankkijoiden valmistamia pelejä. Niiden joukossa oli RPG-kuningas Enixin tanssipeli *Bust-A-Groove*.

Enix on onnistunut löytämään *Bust-A-Grooveen* erilaisen pelikonseptin. Aluksi *Bust-A-Grooven* nappiyhdistelmät tuovat mieleen *PaRappa the Rapperin*, ja peleissä on kieltämättä jotain samaa. Enix on kuitenkin oikonut mutkia ja saanut peliin lisää dynamiikkaa.

Bust-A-Groovessa on 14 hahmoa, joista valita omansa, ja runsaan 50 minuutin musiikkiannos esittelee monipuolisesti tanssimusiikin eri tyylilajeja. Pääpaino on hiphopissa, teknossa, discossa ja beatissa. Pelissä onnistuminen edellyttää mahdollisimman omaperäisten ja roheiden tanssiaskelien esittämistä. Mitä paremmin ja omintakeisimmin tanssija esittää askeleitaan, sitä monipuolisempia kamerakulmia hänelle suodaan.

Bust-A-Groove on parhaimmillaan Battle-moodissa, jossa vastustajaa saa nöyryyttää oikein olan (tai jalan) takaa.

Devil Dice



Japanissa on myyty *XI*-pulmapeliä yli puoli miljoonaa kappaletta. Lontoossa sai ensi-iltansa pelin eurooppalainen versio, jolle on annettu pirullinen nimi *Devil Dice*.

Devil Dice -pelin tarkoituksena on saada nopat katoamaan kääntelemällä niitä niin, että ne osoittavat samaa numeroa. Nopat katoavat, jos ne laitetaan riviin joko vaaka- tai pystysuoraan.

Devil Dice on herännyt henkiin Sonyn Yarozen ansiosta. Projektin luoja Shuichi Yano oli tavallinen harrastelija, joka alkoi kehitellä erilaisia ideoita Sonyn ohjelmointityökalujen avulla. Kun hän vuonna 1996 esitteli ideoitaan Sonylle, yhtiö värväsi hänet välittömästi, ja suunnitteluosasto Shift sai alkunsa. Useimmat Shiftin työntekijöistä ovat Shuichi Yanon vanhoja kavereita, ja he yrittävät yhdessä luoda mahdollisimman mutkattomia pelejä, tyyppiä Devil Dice.

G-Police 2

Psygnosis lanseeraa käsi kädessä Dieselin kanssa kauan kaivattua jatkoosaa *G-Policelle*. Peli sai ensi-iltansa täyteen ahdetussa messukojussa. Olimme nopeita ja saimme hyvän esituntuman yhdestä kevään kohokohdista.

G-Police: Weapons of Justice on Psygnosiksen Stóutissa sijaitsevan kehitysyksikön tuotantoa. Vaikka peli ei ole läheskään valmis, se rankataan jo varmaksi hitiksi.

Tapahtumapaikkana on edelleen tulevaisuus, joka ei ole yhtään sen mukavampi paikka kuin viimeksikään. Mieleen nousee epäilys, että Psygnosiksen synkkä visio tulevaisuudesta heijastaa työntekijöiden persoonallisuuksia. Tai sitten pelissä vain toistetaan kulunutta kikkaa.

Peruskonsepti on ▶

Syphon Filter

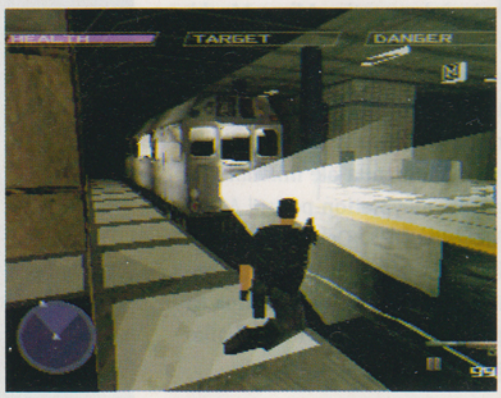
Toimintaseikkailu *Syphon Filter* on Sonyn ensimmäinen tekele vakoilupelien alalla. Sony yritti lanseerata peliä kovalla pöhyllä messujen aikana, mutta potentiaaliset asiakkaat näyttivät jonottavan Konamin pömpeliin.

Monet *Syphon Filterin* ideoista on varastettu suoraan peleistä, kuten *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* ja *Doom*. Pelin sankarina on agentti Gabriel Logan, jonka tehtävänä on tuhota terroristijärjestö, joka uhkaa hävittää Washington DC:n biologisella aseella.

Syphon Filterin tapahtumat sijoittuvat nykyaikaan, mikä on melko epätavallista. Osa pelissä esiintyvistä paikoista on valmistajien mukaan oikeasti olemassa, ja peliin on yritetty saada lisää todellisuudentuntua liikkuvilla metroilla, autoilla ja muilla jokapäiväisillä asioilla.

Grafiikkamoottori ei vaikuta täysin valmiilta, mutta peli pyörii silti siedettävän hyvin. Kuten useimmissa tämän päivän toimintaseikkailuissa, Gabriel osaa hyppiä, ryömiä, kävellä, juosta, kiivetä jne. Radion avulla hän pitää yhteyttä esimieheensä, saa vinkkejä ja neuvoja, pysyy selvillä asetilanteesta ja tarkistaa tehtävänsä.

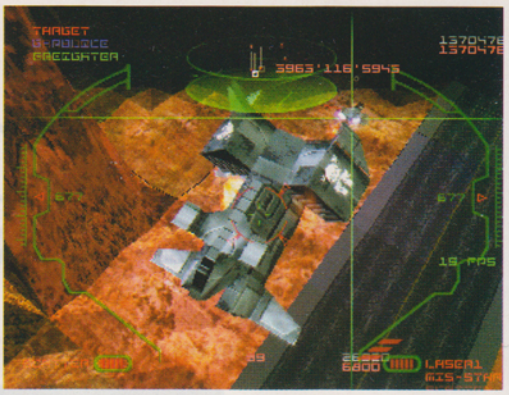
Syphon Filter oli messujen ainoa peli, joka selvästi yritti kilpailla *Metal Gear Solidin* kanssa. Se ei kuitenkaan yllä lähellekään *MGS*:n tasoa, ja lisäksi se on huomattavasti väkivaltaisempi peli, mutta se onkin made in USA.



▶ siis lähestulkoon sama kuin edellisessä osassa.

Uutta on mahdollisuus käyttää erilaisia ajoneuvotyyppejä taistelussa rikollisuutta vastaan. Joitain pelaajia saattaa kiinnostaa tieto, että pelissä on kaikkiaan 24 erilaista asetta.

Grafiikan osalta on vaikea arvioida, kuinka paljon se on parantunut, koska pelistä nähtiin vain lyhyitä pätkiä. Joka tapauksessa on varmaa, että peliin on tullut muutama uusi idea. Päästäkseen eroon hämäristä maisemista Psygnosis on päätynyt käyttämään etäisten objektien kohdalla erityistä wire-frame-tekniikkaa. Siinä rakennukset eivät heti näy kokonaan, vaan niiden hahmot piirtyvät ensin pelkkinä viivoina. Vasta kun pelaaja lähestyy kohdetta, grafiikkamoottori tuo sen näkyviin, ja perillä kohde näyttää siltä, miltä pitääkin. Psygnosikselta todetaan, että näin peli on saatu sujuvammaksi.



Micro Machines 64 Turbo

Messuhallista irtosi vain pieni nurkka Codemastersille, jonka porukka ei ollut yhtä kovaäänistä kuin muiden, mutta se osoitti, että pikkuosaston peli eivät välttämättä ole muita huonompia.

Leluautot tuntuvat olevan Codemastersille yhtä tärkeitä kuin pommit Hudsonille. ECTS-messuilla esiteltiin *Micro Machines* jälleen uudella konsolilla, ja Nintendo-yhtiön väki hieroi käsiään ihastuksesta. Viimeisin inkarnaatio, *Micro Machines 64 Turbo*, vie Codemastersin mukaan vanhan pelikonseptin uusiin sfääreihin. Ja yhtiön mukaan N64-versio ei epäilyksistä huolimatta ole mikään plagiaatti PlayStation-pelistä *Micro Machines V3*. Codemasters on luonut uusia ajoneuvoja ja ratoja, muuttanut esillepanoa ja parantanut kuvakulmia. Voiko enää enempää toivoa?

TOCA 2: Touring Cars

Codemastersin *TOCA Touring Cars* -peliä myytiin pelkästään Euroopassa 600 000 kappaletta, joten ei ole ihme, että pieni pelifirma on jo aloittanut jatko-osan teon.

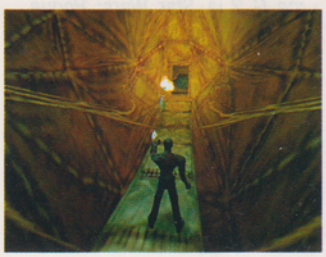
Suositun pelin jatko-osan tekeminen ei ole helppoa, koska kuluttajat osaavat vaatia peliltä paljon. *TOCA Touring Cars* on lähes täydellinen peli omassa lajityypissään, joten Codemasters on helisemässä yrittäessään keksiä uusia näkökulmia jatko-osaan. Vaikka ensimmäinen osa onkin kehitystiimin mielestä täydellinen luomus, niin se on silti onnistunut tuomaan jatko-osaan uusia elementtejä.

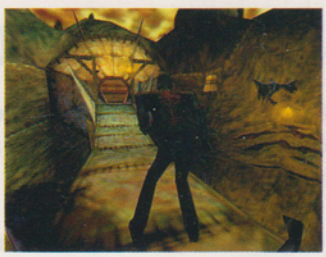
Pelimoottoria on parannettu, uusia kuskeja on otettu mukaan, ja huippupelaajat saavat nauttia erilaisten bonusautojen ja ratojen suomasta vauhdin hurmasta. Visuaalisesti *TOCA 2* on suhteellisen siedettävä, ja grafiikka on lähestulkoon yhtä terävää kuin *Gran Turismossa*. Ääniefektit ovat tärkeitä Codemastersille, joten eri autoilla on pelissä erilaiset moottorin pörinät. Eli Rickard Rydellin ajama Volvo S40 kuulostaa aivan toiselta kuin Alain Menusin Williams Renault.

Touring Car on rankkaa urheilua, jossa voi kiilata ja käyttää muitakin rumia temppuja, minkä johdosta autot näyttävät vähemmän siisteiltä parin kierroksen jälkeen. *TOCA 2: Touring Cars* -pelissä näkee selvästi, millaista jälkeä yhteenotot aiheuttavat. Lommot, naarmut, rikkoutuneet ikkunat ja sökösksi menneet iskunvaimentimet ovat vain osa selvästi havaittavista vaurioista. Codemastersilla on nimittäin silmää yksityiskohdille.

Shadowman

Acclaimin osasto oli tuttuun tapaan viimeisen päälle laitettu, ja ihmisiä houkuteltiin paikalle sillä, että viisi tyttöä ryntäsi kerran tunnissa tanssimaan pienelle lavalle. Tanssiesityksen vieressä esiteltiin *Shadowman*-peliä, mutta se ei kiinnostanut ihmisiä läheskään yhtä paljon kuin tanssitytöt.



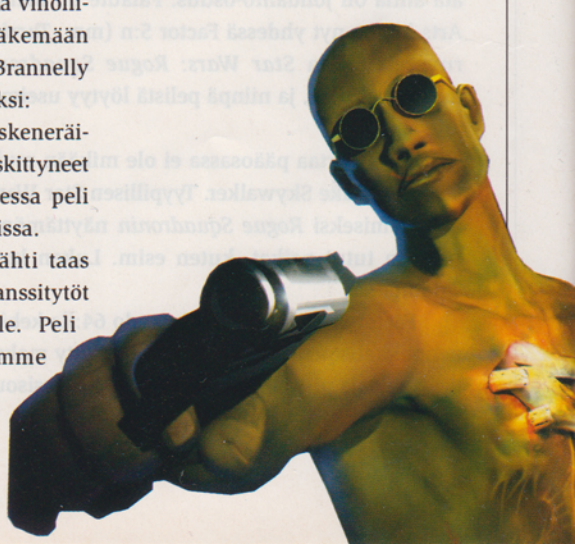


Pelin piti alun perin olla Acclaimin 64DD-debyytti, mutta se julkaistiinkin kasetilla. Peliin ei olla tehty suuriakaan muutoksia viime kevään jälkeen, jolloin vierailimme Iguanan verstaalla. Juoni perustuu edelleen samannimiseen sarjaan, ja viimeisen puolen vuoden aikana pelin valmistajat ovat omistautuneet lähinnä pelimoottorin viimeistelyyn.

Tähän mennessä on valmiina vasta pari tasoa, eikä vihollissistakaan päässyt näkemään kuin vilauksen. Phil Brannelly Acclaimilta selittää miksi:

– Peli on vielä keskeneräinen, koska olemme keskittyneet PC-versioon. Periaatteessa peli on edelleen lähtökuopissa.

Sitten show pyörähti taas käyntiin, ja väsyneet tanssitytöt raahautuivat estradille. Peli kaatui, ja me jatkoimme matkaa.



NINTENDO LAAJENTAA

Muistilaajennus, joka oli suunniteltu 64DD:n julkaisun yhteyteen, lanseerataan USA:ssa ja Euroopassa jo tänä vuonna, koska diskettiasema ei ole vieläkään tulossa tänne. Nintendon RAM Pak kasvattaa Nintendo 64:n sisäistä muistia neljällä megatavulla.

Moni tekeillä oleva peli – *Turok 2*, *Duke Nukem: Zero Hour*, *Extreme G 2* ja *Star Wars: Rogue Squadron* – hyödyntää päivitystä ottamalla käyttöön 640 x 480 pisteen näyttötilan.

Marraskuun lopulla USA:ssa myyntiin tuleva RAM Pak maksaa 29,99 dollaria, runsaat 150 markkaa. Päivitystä myytäneen Suomessa jo joulukuussa.

Turok 2: Seeds of Evil

Acclaimin osaston yhteen nurkkaan oli rakennettu pieni viidakko kasveineen ja paperimassasta muovailtuine dinosauruksineen. Oheisrekvisiitta kalpeni kuitenkin pelidemonstraation rinnalla.

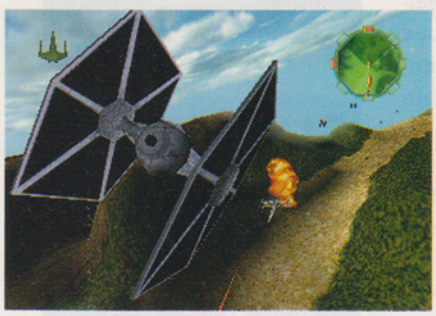
Iguana oli saanut lähes valmiiksi Turokin toisen tulemisen, sillä paketti oli kasetointia vaille valmis. Osastolla oli useita konsoleita, joissa pääsi kokeilemaan lähes lopullista peliä. Eniten kiinnostusta herättivät konsolit, joista Nintendon RAM Pak -laajennuksen ansiosta välittyi korkearesoluutioinen grafiikka.

Iguana on onnistunut petraamaan varsinkin jättiliskojen älykkyyttä. Hirmuliskot oppivat nopeasti reagoimaan Turokin kulloiseenkin voimaan. Jos vastarinta on vähäistä, ne hyökkäävät salamannopeasti. Jos Turok vaikuttaa ylivoimaiselta, liskot loikkivat liukkaasti karkuun.

Turok 2: Seeds of Evil on kiistatta intensiivisin shoot 'em up sitten *Goldeneye 007*:n. Iguana on täyttänyt pelin synkillä mestoilla, villeillä matelijoilla ja valtavilla bosseilla. Luvassa on siis hillittömät tulitusjuhlat.

Star Wars: Rogue Squadron

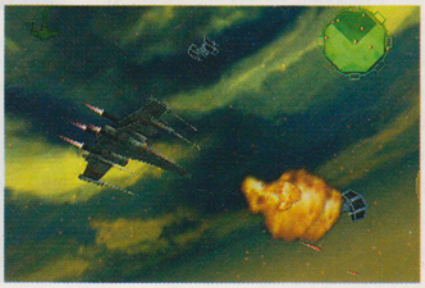
Ne, jotka pettyivät *Star Wars: Shadows of the Empire* -peliin, saavat pian lääkettä haavoihin. Factor 5 ja Lucas Arts antavat parhaillaan *Rogue Squadronille* lopullista silausta.



Monien mielestä *Star Wars: Shadows of the Empiren* parasta ja ainoata antia oli johdanto-osuus. Palaute on mennyt perille, sillä Lucas Arts hieroo nyt yhdessä Factor 5:n (mm. *Turrican*) kanssa uutta avaruusseikkailua *Star Wars: Rogue Squadron*. Painopiste on lentosimulaatiossa, ja niinpä pelistä löytyy useimmat *Star Wars* -saagan aluksista.

Tällä kertaa pääosassa ei ole mikään muka-sankari vaan itse Luke Skywalker. Tyypillisen Star Wars -fiiliksen säilyttämiseksi *Rogue Squadronin* näyttämönä ovat ennestään tutut paikat, kuten esim. Luken kotiplaneetta Tatooine.

Factor 5:n erityisesti Nintendo 64:lle kehittämää äänenpakkausmenetelmää on hyödynnetty maksimaalisesti, ja pelaaja pissaa kermaa, kun tuttu jousisoundi käynnistää pelin. Voima olkoon kanssamme!



Medievil

Sony yritti parhaansa mukaan rummuttaa *Medievil*-seikkailupeliään messuilla. Yhtiö on ennenkin yrittänyt vastaavaa temppua, mutta vaikutti siltä, ettei asia kiinnostanut ihmisiä tälläkään kertaa.

Syyskuussa 1997 Sony osti Millenium-yhtiön, joka oli jo aloittanut *Medievil*-pelin tekemisen. Tiimin nimi on nykyään Sony CEE Cambridge, mutta tuote on edelleen sama.

Medievilin tapahtumat sijoittuvat keskiaikaiseen maailmaan, joka on päänoita Zarokin hyppysissä. Sir Daniel Fortesque on luurankomainen otus, joka ei hyväksy Zarokin ideoita ja lähtee siksi 20 tasoa käsittävään missioon tarkoituksenaan panna piste Zarokin toimille.

Pääelementtinä on huumoria. Sir Daniel Fortesque on sankari, joka osaa tehdä erityyppisiä, perverssejä hyökkäyksiä. Esillepano on kallistunut shoot 'em upin suuntaan, vaikka pohjimmiltaan kyse on tasoloikkaseikkailusta. Sonylla ollaan ylpeitä *Medievil*-pelistä, ja Eurooppa-jaoston pomo Chris Deering totesi messuilla painokkaasti:

– *Medievil* on tämän vuosikymmenen Ghost 'n' Ghouls.

Mitä se nyt sitten tarkoittaakaan.

Hybrid Heaven

***Metal Gear Solid* - tallin takana oli kaksi Nintendo 64 -konetta. Toisessa pääsi ensimmäistä kertaa kokeilemaan kohuttua *Hybrid Heaven* -peliä, joka yhdistää RPG:n ja toiminnan toimivalla tavalla.**

Hybrid Heaven on läpikäynyt isoja muutoksia sen jälkeen, kun viimeksi törmäsimme siihen. Konamin verstas Pohjois-Japanissa on hionut peliä lähes täydellisyyteen saakka.

Selkeä grafiikka ja tyylikkäät väliosuudet maustavat tätä synkkää tulevaisuuden visiota. Sekä hahmojen että objektien tekstuurit ovat entistä parempia, ja harva Nintendo 64 -peli näyttää yhtä vaikuttavalta puolivalmiina.

Pelin taistelusysteemi muistuttaa hieman Squaren standardia, koska Konamilla katsottiin, että perinteinen toiminta-RPG olisi liian vaikea toteuttaa tämän kokoluokan pelissä.

Hybrid Heavenille varattu alue messuhallista oli yllättävän autio. Syynä kenties oli se, että *Metal Gear Solid* imi kaiken huomion. Tai sitten peliä ei markkinoitu tarpeeksi aggressiivisesti. Konamilla ollaan kuitenkin varmoja, että *Hybrid Heaven* on heidän ykkösnimikkeensä ensi vuonna.

Shadowgate 64

***Shadowgate 64* ei ollut mikään messuhitti, mutta Kemcon pikkuosastolla teki klassikko paluuta. Toteutus on tuore, mutta rutiinit ennallaan.**

Ensimmäinen *Shadowgate*-peli julkaistiin vuonna 1989 NES-konsolille. Tuolloin peli oli kohtuullisen omaperäinen, ja siitä tulikin myöhemmin inspiraation lähde monelle pelintekijälle. Aivan kuten aikaisemmissa versioissa, tässäkin tarkastellaan ympäristöä subjektiivisesta näkökulmasta.

Kemco on selittänyt, että *Shadowgate 64* on suora jatko edelliselle, ja että peli käynnistyy siitä, mihin edellinen päättyi. Sankari on edelleen sama, ja seikkailun tapahtumapaikka on myös sama. Taikuri Jair on palannut ulottuvuudesta, jonne hänet lähetettiin edellisessä *Shadowgatessa*.

Juonena on ratkaista arvoituksia eksymättä. Toiminnallinen puoli on suhteellisen rajallista, mutta riittävää. Pelissä vaellellaan yksityiskohtaisissa maisemissa ja ratkaistaan pulmia hieman *Mystin* tapaan.

Kemcon *Shadowgate 64* on tervetullut virvoke, joka toivottavasti sammuttaa janon, jonka Nintendo 64:n kauhea RPG-kuivuus on aiheuttanut.

UUDET JULKAISUT

Pelejä, joiden ilmestymisajankohta on elokuu 1998 – lokakuu 1998

Nintendo 64

1080° Snowboarding	loka
Air Boarder 64	syys
All-Star Baseball	elo
Bio Freaks	syys
Bomberman Hero	loka
Chopper Attack	syys
F1 World Grand Prix	syys
Iggy's Reckin' Balls	syys
International Superstar Soccer '98	syys
Madden NFL '99	loka
Micro Machines 64 Turbo	loka
Mission: Impossible	syys
Mortal Kombat 4	8 loka
NFL Quarterback Club '99	loka
NHL '99	loka
Nascar '99	loka
Off Road Challenge	syys
Space Station Silicon Valley	loka
Turok 2: Seeds of Evil	loka
WWF Warzone	elo
Waialae Country Club True Golf	syys

Game Boy

Bust-a-Move 3	loka
International Superstar Soccer	elo
King of Fighters	syys
Small Soldiers	loka
V-Rally	elo
WWF Warzone	elo

Saturn

Deep Fear	syys

PlayStation

Abe's Exoddus	loka
Actua Tennis	syys
Azure Dreams	syys
Baby Universe	loka
Bio Freaks	syys
Bomberman World	elo
Breath of Fire III	elo
C3 Racing	loka
Command & Conquer: Retaliation	syys
Duke Nukem: Time to Kill	loka
Eliminator	loka
Fifth Element	syys
Fluid	elo
Formula 1 '98	loka
Future Cop: LAPD	loka
Global Domination	loka
International Superstar Soccer Pro '98	loka
Madden NFL '99	syys
Medievil	loka
Mega Man Legends	loka
Mega Man X4	loka
Mortal Kombat 4	syys
Nascar '99	loka
N2O	syys
NFL Xtreme	loka
NHL '99	loka
Ninja	syys
ODT	loka
Pet in TV	loka
Pocket Fighter	loka
R-Types	syys
Rushdown	loka
San Francisco Rush	syys
Small Soldiers	loka
Spyro the Dragon	loka
Tekken 3	syys
Tenchu	loka
Test Drive 5	loka
Thrill Kill	loka
Tombi	syys
Victory Boxing 2	syys
Wild 9	syys
XLR-8	syys
X-Men vs. Street Fighter	loka
Zero Divide 2	loka

PELI

ARVOSTELUT

Topi

[ikä: 24 • harrastaa: musiikkia • pitää: RPG ja seikkailupelit • ei pidä: amerikkalaiset pelit]

PARASTA: ***Legend of Zelda – Ocarina of Time*** – Täydellinen seikkailupeli. ***Metal Gear Solid*** – Sumeen hyvä. ***Sonic Adventure*** – Sega on suurin. ***Parasite Eve*** – Vihdoinkin englanniksi. ***Castlevania 64*** – Belmontin perhe ei luovuta.

Martti

[ikä: 23 • harrastaa: manga, itärannikon rap • pitää: seikkailu- ja shoot 'em up • ei pidä: full motion video]

PARASTA: ***Legend of Zelda – Ocarina of Time*** – Mahtava! ***Metal Gear Solid*** – Parasta pleikkarilla sitten Final Fantasy VII:n. ***Turok 2*** – Kaataa kilpailijat kumoon. ***Heart of Darkness*** – Ranskalainen suudelma. ***Silent Hill*** – Tiukka trilleri Konamilta.

Joonas

[ikä: karttuva • harrastaa: varjoisat terassit • pitää: väkivalta, kilpa-ajo & ongelmanratkaisu • ei pidä: kaikki ne hiton jalkapallopelit]

PARASTA: ***Turok 2*** – Kiihkeä dinolahti. ***Castelvania 64*** – Uusi klassikko. ***Tekken 3*** – Tanakkaa taistoa. ***1080° Snowboarding*** – Liukasta lunta. ***Sega Rally 2*** – Dreamcastia odotellessa.

Loviisa

[ikä: 21 • harrastaa: musiikki ja muoti • pitää: ongelmanratkaisu • ei pidä: räiskintäpelit]

PARASTA: ***Game Boy Color*** – Voi ihme! ***Parasite Eve*** – Siis siisti. ***Daytona 2*** – Kumi sulaa ihanasti. ***1080° Snowboarding*** – Vauhdikas lautapeli. ***Mini Classics*** – Pieni on kaunista.

John

[ikä: 31 • harrastaa: raskas musiikki ja kauhufilmit • pitää: mätkintäpelit • ei pidä: lentosimulaattorit]

PARASTA: ***Resident Evil 2*** – Tahtoo lisää. ***Legend of Zelda*** – Jaksan odottaa... ***House of the Dead*** – Murhaavaa leikkiä. ***Vigilante 8*** – Night fever. ***Space Invaders*** – Vanhakin jaksaa pelittää.

Mikko

[ikä: 22 • harrastaa: musiikki • pitää: urheilu ja tappelu • ei pidä: leipiintyneet ohjelmoijat]

PARASTA: ***NHL '99*** – Electronic Arts briljeeraa Nintendo 64:lla. ***1080° Snowboarding*** – Nintendo briljeeraa halfpipella. ***Mortal Kombat 4*** – Revin vastustajat palasiksi. ***Wave Race 64*** – Fiilikseen ei väsy. ***Ice Hockey*** – Kuolematon NES-kiekkoklassikko.

ARVOSANAT

Mikä on oikeus ja kohtuus? Ovatko arvostelijamme idiootteja vai neroja, se saat sinä lukijana päättää. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Maalistti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja John taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet sitten. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annamme aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä.

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

Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämäämme 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	huipputulos. osta tai itke ilman.
80-89	selkeästi yli keskitason. Pelityypin faneille ehdoton hankinta
70-79	keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin ostaa.
60-69	keskinkertainen. Omalla vastuulla, saattaa miellyttääkin.
50-59	Mitähän televisiosta tulee – Kymppitonni, jess!
30-49	Näitä joulupukki tuo tuhmille.
10-29	Kiikutettava hävitettäväksi.
1-9	Peli on pelattu!

Nordic games
Yliopistonkatu 30
20100 TURKU
Puh. 02-2757 600
Fax: 02-2510 055

Palvelemme: ma-pe 9-18, la 10-14
www.nordicgames.fi

Suomen suurin valikoima, edullisimmat hinnat ja nopeat toimitukset!

Pikkujoulupakettiin varmasti iloa tuottava Nordic Games -lahjakortti!

PLAYSTATION

Joulu tulla jollottaa... kannattaa olla kiltti!!!

Peruspaketti
Sis. keskusyksikkö, Sony Dual Shock -peliohjain, scart-kaapeli, virtajohto sekä puolen vuoden takuu!

849,-

Dual Shock -paketti
Sis. peruspaketin lisäksi Sonyn analoginen peliohjain ja Sonyn muistikortti. Puolen vuoden takuu!

1090,-

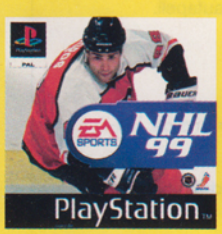
Joululahjalistan Number 1
Sis. peruspaketti sekä vapaavalintainen peli. Puolen vuoden takuu!

1139,-

"Urheiluruutu"
Penkkiurheilijan unelma!

FIFA 99

NBA Live 99



NHL 99

Cool Boarders 3

Laadukkaat aktiiviharrastajan sporttipelit vain

319,-/kpl

Sonyn analoginen ohjain + Joytechin 15-paikkainen muistikortti

yhteishintaan:

229,-

Huippupelit edullisesti!

Small Soldiers
319,-

Test Drive 5
319,-

Frenzy!
319,-

Sentinel Returns
319,-

V-Ball
319,-

Vigilante 8
319,-

Ghost in the Shell
319,-

Circuit Breakers
319,-

Colin McRay Rally
319,-

Tekken 3
319,-

Tommi Mäkinen
269,-

Armored Core
319,-

Bomberman
319,-

Fluid
319,-

Mortal Kombat 4
299,-

Treasures of...
319,-

Elämäsi tilaisuus! Nämä pelit vain 199,- /kpl

Gex 3D

Vihreä lisko Gex on palannut uusiin hauskoihin seikkailuihin. Yli 30 tasoa tulvillaan huumoria ja sarkasmia sekä enemmän kuin 125 liskomaisen nokkelaa liikettä karatepotkuista seinäkiipeilyyn. Täysin kolmiulotteinen maailma takaa vapaan liikkumisen. 1 pelaaja, tukee analogista ohjainta, muistikorttisuositus.

ReBoot

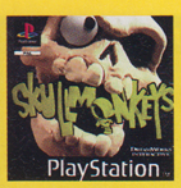
Robotteja ja räiskintää!! Datamaailma on joutunut salakavalan viruksen kouriin ja ainoastaan suojelija Bob voi pelastaa sen tuholta. 3D maailma, 7 futuristista sektoria, 13 tappavaa asetta sekä erikoiskohhtaus palkitusta TV-sarjasta ReBoot ja paljon muuta mukavaa. 1 pelaaja, tukee analogista ohjainta, muistikorttisuositus.

MDK

Vuosi on 1999. Sinä olet Kurt ja olet edelleen avaruudessa reilun kahden vuoden leijumisen jälkeen muutan päivän duunia suorittamassa, kun yht'äkkiä bongaat Äiti Maan joutuvan avaruusökkeleiden hyökkäyksen kohteeksi! Kaikki on nyt kiinni sinusta Kurt, apunasi voit toki käyttää tohtoreiden Hawkinsin ja Bonesin keksintöjä. Ehkäpä maa säilyy... Kaikille räiskintäpelien ystäville. 1 pelaaja, tukee analogista ohjainta, muistikorttisuositus.

Clock Tower

Selkäpiitä karmiva kauhupeli, jossa hullua sarjamurhaa jahdataan kahden nuoren naisen voimin. Voit olla joko psykopaatin käsistä pelastunut nuori tyttö tai rikospsykologi. Hahmon valinta riippuu siitä , miten olet pelissä aikaisemmin toiminut. Hyvä grafiikka ja jopa 10 erilaista loppua, joista vain kaksi on "onnellista". Jos et ole vielä hankkinut, nyt on korkea aika soittaa tilaus! 1 pelaaja, tukee hiirtä, muistikorttisuositus.



Skull Monkeys

Sairaan rumia vihollisia, hölösuita, munavispilöitä, El-Yrjöjä, putkenrassaajia jne sekä vieläkin sairaampia aseita kuten peräruiskeita ja läpsy-hamstereita. Vähemmän kaunis savisankari Jerry-O taistelee koko kurasydämensä edestä saadakseen pelastettua piereskelevät skull-ystävänsä pirullisen Kloggin tyranniasta. Suositellaan runsaan huumorin kera! 1 pelaaja, salasana.

Warhammer: Dark Omen

Sarjan jälimmäisessä osassa toimit komentaja Morgan Bernhardrina, palkka-armeijan johtajana. Kamppailun edetessä voit palkata lisävahvistuksia rykmenttiisi sekä ostaa varusteita. Valitse taistelurykmenttisi ja lähde taistelutantereelle! Jos kuolet niin peli päättyy siihen, jos voitat tulee sinun palkita hengissä selvinneet soturisi. Tässä pelissä kokemus on valttia. 1 pelaaja, tukee hiirtä, muistikorttisuositus.

Tarjouspelin ostajalle Joytech-muistikortti vain 50,-

Varaslähtö valkoisina hohtaville rinteille...

Snow Racer 98

Hiihtoa, lumilautailua, syöksylaskua! Mitähän kokeilisi ensimmäiseksi? Vielä eivät edes lumitykit laula, mutta silti sinulla on oiva tilaisuus hioa taitojasi talven mittelöitä varten. Tätä tilaisuutta ei kannatapäästää käsistä!

169,-

Puhelintilauksella paketit todella nopeasti kotiin!
02-2757 600

MARRASKUUN UUTUUDET

Asterix	319
Blasto	319
Bust-a-Groove	319
Carmageddon 2	339
Colony Wars: Veng.	319
Cool Boarders 3	319
Global Domination	319
FIFA 99	319
Knock Out Kings	319
Lemmings	319
Medievil	339
NBA Live 99	319
Oddworld 2	319
PFA Soccer Manager	319
Psybadec	319
Pro 18: World Open	319
Small Soldiers	319
Spyro the Dragon	319
Test Drive 5	319
The Contract	319
Tiger Woods 99	319
Quake	339

TULOSSA

Crash Bandicoot 3
Dolphins Dream
Lander
Tomb Raider 3
SOITA JA VARAA OMASI!

SUORAAN HYLLYSTÄ

Actua Tennis	319
Auto Destruct	299
Ark of Time	299
Armored Core	319
Assault	319
Batman & Robin	319
Beast Wars	299
Big Air	299
Biofreaks	319
Blast Radius	299
Bloody Roar	319
Bomberman	319
Brahma Force	319
Breath of Fire 3	319
Brian Lara Cricket	319
Broken Helix	319
Buggy	319
Bugriders	299
Bushido Blade	319
Bust-a-Move 3 DX	299
Cardinal Syn	319
Castlevania	319
Clock Tower	199
Chill	299
Circuit Breakers	319
Colin McRae Rally	319
Colony Wars	269
Cool Boarders 2	299
C & C - Red Alert	319
Crime Killer	319
Critical Depht	299
Croc	219
Crash Bandicoot 2	319
Dark Omen	299
Dead or Alive	319
Deadball Zone	319
Deathtrap Dungeon	319
Devil´s Deception	299
Diablo	299
Duke Nukem	299
Duke Nukem: Time...	319
Eliminator	319
Everybody´s Golf	319
Excalibur	199
Exhumed	299
Extreme Snowbreak	299
G-Police	269
Formula Karts	269
Felony 11-79	269
Fifth Element	319
Final Fantasy VII	339
Fighting Force	299
Fluid	319
Formula 1 97	319
Formula 1 98	319
Forsaken	319
Frenzy!	319
Future Cop: LAPD...	299
Gex 3D	319
Ghost in the Shell	319
Gran Turismo	319
Grand Theft Auto	319
ISS Pro 98	319
Jet Rider 2	319
Klonoa	319
Kula World	319
Last Report	199
Lucky Luke	319
Madden NFL 99	299
Masters of Teräs Käsi	319
Maximum Force	299
Megaman	299
Men in Black	319
Midnight Run	299
Mortal Kombat 4	299
Moto Racer	219
Moto Racer 2	299
Motorhead	319
N2O	319
Nagano Olympics 98	319
Nascar 98	219
Nascar 99	299
NBA Fastbreak 98	319
NBA Live 98	219
NBA Pro 98	319
Need for Speed 3	299
Newman Haas Racing	319
NHL 98	219
NHL 99	299
NHL FaceOff 98	299
Nightmare Creatures	299
Nuclear Strike	219
Oddworld - Abe´s...	299
Oddworld 2	319
One	299
Overboard!	239
Pax Corpus	299
Pet in TV	319
PGA 98	219
Phat Air Snowboard	319
Poy Poy	319
Premier Manager 98	319
Pro Manager 98	319
Rascal	319
ReBoot	299
Resident Evil 2	359
Risk	269
Riven (5CD)	369
Road Rash 3D	299
Rock´n Roll Racing 2	299
Salvation	319
Sentinel Returns	319
Snow Racer 98	299
Spawn	319
Spice World	169
Street Fighter Coll.	319
Suikoden 2	319
Super Motocross	319
Super Pang Collection	319
Tekken 3	319
Test Drive 4	219
Theme Hospital	299
Tomb Raider 2	319
Tombi	319
Tommi Mäkinen Rally	269
Total NBA 98	319
Treasures of the Deep	319
V-Ball	319
Vigilante 8	319
Viva Football	319
VS	319
Warcraft 2	219
Wargames	299
WCW vs Nitro	319
Wild Arms	319
World Cup 98	299
Wrecking Crew	319
X-Men - Children...	319
X-Men vs Street Fight.	319
Xenocrazy	319
Z	269
Zero Divide 2	319

PLATINA-SARJA

Actua Soccer	169
Adidas Power Soccer	169
Air Combat	169
Alien Trilogy	169
Bust-a-Move 2	169
Command & Conquer	169
Crash Bandicoot	169
Croc	169
Destruct. Derby 2	169
Die Hard Trilogy	169
Formula One	169
Hercules	169
Mickey´s Wild Adv.	169
Pandemonium	169
Porsche Challenge	169
Rayman	169
Resident Evil	169
Ridge Racer Revolut.	169
Road Rash	169
Soul Blade	169
Tekken	169
Tekken 2	169
Time Crisis	169
Toca Touring Car	169
Tomb Raider	169
Track & Field	169
V-Rally	169
Wipe Out 2097	169
Worms	169

PELIOHJAIMET

Ascii (Sony)	129
Ascii Grip	179
Ascii Arcade	299
Mad Catz -rattiohjain	399
NecGon	299
Sony, harmaa	149
Sony, musta	149
Sony, valkoinen	149
Sony Dual Shock	219

ASEET

Light Blaster	199
Erazer	249
Real Arcade Light...	329
Scorpion	169

MUISTIKORTIT

15 paikk. Sony	139
15-paikk. Joytech	129
240-paikkainen	199
480-paikk. Pelican	299

MUUT TARVIKKEET

Antennikaapeli	159
Hiiri, Sony	199
hiiri, Joytech	159
Link Up-kaapeli	139
Multi-Tap, Sony	239
Multi-Tap, Pelican	219
RGB/Super Av-kaapeli	149
RGB/Scart-kaapeli	139
X-Tender jatkoj.	69

NINTENDO 64

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain ja puolen vuoden takuu.

889,-

Formulapaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Formula 1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu.

1195,-

Suuri toivepaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peli-ohjain, alkuperäinen lisäohjain, muistikortti, rumble pack, lisäksi Banjo-Kazooie ja V-Rally pelit sekä puolen vuoden takuu.

1790,-

Huippupelejä Nintendo 64:lle!

1080 Snowboard. 449,-

Bomberman Hero 399,-

F1 World GP 399,-

Waialae C. C. Golf 399,-

UUTUUDET

1080 Snowboarding	449
Air Border 64	399
Bomberman Hero	399
F1 World Grand Prix	399
GASP	449
ISS 64	449
Mission Impossible	449
Mortal Kombat 4	449
Waialae Country Golf	399

SUORAAN HYLLYSTÄ

Aero Gauge	399
Banjo Kazooie 3D	449
Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Bust-a-Move 2	399
Clayfighter 63 1/3	399
Chameleon Twist	399
Cruising World	449
Dark Rift	449
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	449
Dual Heroes	399
Duke Nukem 64	429
Extreme G	399
Formula 1 Pole Posit.	399
Forsaken	449
Goemon Mystical N.	449
Golden Eye	359
GT World Champ.	399
Int. Superstar Soccer	449
Killer Instict Gold	469
Kobe Bryant in NBA	399
Lamborghini	429
Lylat Wars	349
Mace	429
Madden 64	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mortal Kombat Trilogy	499
Multi-Racing Champ.	449
Mystical Ninja	469
Nagano Winter Olymp.	449
NHL Breakaway 98	469
NBA Hangtime	449
Olympic Hockey	449
Pilot Wings	389
Quake	449
Rampage World Tour	449
Robotron X	449
Snowboard Kids	399
Star Wars	449
Super Mario 64	399
Tetrisphere	399
Top Gear Rally	449
Turok	429
Virtual Chess 64	449
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 3D	449
Wayne Gretzky 98	399
WCW vs Nitro	449
Wetrix	399
World Cup 98	399
Yoshi´s Story	399

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, Mako	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender -jatkojohto	99

OHJEKIRJAT

Diddy Kong Racing	129
Killer Instict Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Yoshi´s Story	129

Tähän hintaan kannattaa hankkia useampikin!

Banjo-Kazooie 399,-

Golden Eye - 007 369,-

Madden 64 269,-

Multi-Racing Ch. 299,-

Top Gear Rally 299,-

Turok 299,-

Loppuvuoden huippupelejä:

- F-Zero X
- NHL 99
- NBA Live 99
- Nascar 99
- Turok 2
- V-Rally
- Zelda 64

Nordic Games

Suomen suurin valikoima, nopeat toimitukset ja edulliset hinnat!

Paketit todella nopeasti kotiin! Soita: 02-2757 600

www.nordicgames.fi

NINTENDO 64

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain ja puolen vuoden takuu.

889,-

Formulapaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Formula 1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu.

1195,-

Suuri toivepaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peli-ohjain, alkuperäinen lisäohjain, muistikortti, rumble pack, lisäksi Banjo-Kazooie ja V-Rally pelit sekä puolen vuoden takuu.

1790,-

Huippupelejä Nintendo 64:lle!

1080 Snowboard. 449,-

ialae C. C. Golf 399,-

MISSING PAGE

UUTUUDET

1080 Snowboarding	449
Air Border 64	399
Bomberman Hero	399
F1 World Grand Prix	399
GASP	449
ISS 64	449
Mission Impossible	449
Mortal Kombat 4	449
Waialae Country Golf	399

SUORAAN HYLLYSTÄ

Aero Gauge	399
Banjo Kazooie 3D	449
Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Bust-a-Move 2	399
Clayfighter 63 1/3	399
Chameleon Twist	399
Cruising World	449
Dark Rift	449
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	449
Dual Heroes	399
Duke Nukem 64	429
Extreme G	399
Formula 1 Pole Posit.	399

Forsaken	
Goemon Mystical N.	449
Golden Eye	359
GT World Champ.	399
Int. Superstar Soccer	449
Killer Instict Gold	469
Kobe Bryant in NBA	399
Lamborghini	429
Lylat Wars	349
Mace	429
Madden 64	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mortal Kombat Trilogy	499
Multi-Racing Champ.	449
Mystical Ninja	469
Nagano Winter Olymp.	449
NHL Breakaway 98	469
NBA Hangtime	449
Olympic Hockey	449
Pilot Wings	389
Quake	449
Rampage World Tour	449
Robotron X	449
Snowboard Kids	399
Star Wars	449
Super Mario 64	399
Tetrisphere	399
Top Gear Rally	449
Turok	429
Virtual Chess 64	449
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 98	399
WCW vs Nitro	449
Wetrix	399
World Cup 98	399
Yoshi´s Story	399

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, Mako	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender -jatkojohto	99

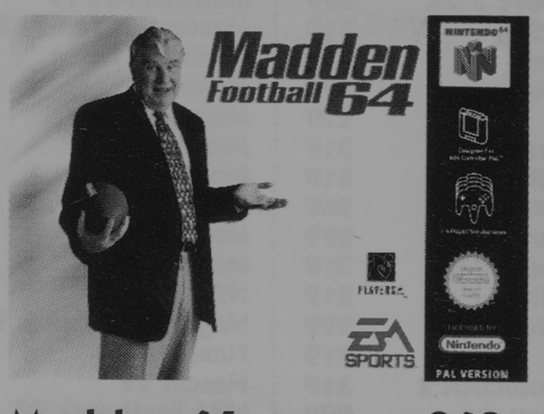
OHJEKIRJAT

Diddy Kong Racing	129
Killer Instict Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Yoshi´s Story	129

Tänän hintaan kannattaa hankkia useampikin!

Banjo-Kazooie 399,-

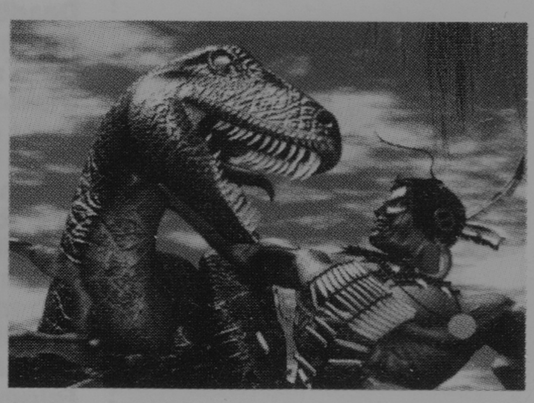
Golden Eye - 007 369,-



Madden 64 269,-

Multi-Racing Ch. 299,-

Top Gear Rally 299,-



Turok 299,-

Loppuvuoden huippupelejä:

- F-Zero X
- NHL 99
- NBA Live 99
- Nascar 99
- Turok 2
- V-Rally
- Zelda 64

Nordic Games

Suomen suurin valikoima, nopeat toimitukset ja edulliset hinnat!

Paketit todella nopeasti kotiin! Soita: 02-2757 600

www.nordicgames.fi

NINTENDO 64

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain ja puolen vuoden takuu.

889,-

Formulapaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Formula 1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu.

1195,-

Suuri toivepaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peli-ohjain, alkuperäinen lisäohjain, muistikortti, rumble pack, lisäksi Banjo-Kazooie ja V-Rally pelit sekä puolen vuoden takuu.

1790,-

Huippupelejä Nintendo 64:lle!

1080 Snowboard. 449,-

ialae C. C. Golf 399,-

MISSING PAGE

UUTUUDET

1080 Snowboarding	449
Air Border 64	399
Bomberman Hero	399
F1 World Grand Prix	399
GASP	449
ISS 64	449
Mission Impossible	449
Mortal Kombat 4	449
Waialae Country Golf	399

SUORAAN HYLLYSTÄ

Aero Gauge	399
Banjo Kazooie 3D	449
Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Bust-a-Move 2	399
Clayfighter 63 1/3	399
Chameleon Twist	399
Cruising World	449
Dark Rift	449
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	449
Dual Heroes	399
Duke Nukem 64	429
Extreme G	399
Formula 1 Pole Posit.	399

Forsaken	
Goemon Mystical N.	449
Golden Eye	359
GT World Champ.	399
Int. Superstar Soccer	449
Killer Instict Gold	469
Kobe Bryant in NBA	399
Lamborghini	429
Lylat Wars	349
Mace	429
Madden 64	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mortal Kombat Trilogy	499
Multi-Racing Champ.	449
Mystical Ninja	469
Nagano Winter Olymp.	449
NHL Breakaway 98	469
NBA Hangtime	449
Olympic Hockey	449
Pilot Wings	389
Quake	449
Rampage World Tour	449
Robotron X	449
Snowboard Kids	399
Star Wars	449
Super Mario 64	399
Tetrisphere	399
Top Gear Rally	449
Turok	429
Virtual Chess 64	449
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 98	399
WCW vs Nitro	449
Wetrix	399
World Cup 98	399
Yoshi´s Story	399

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, Mako	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender -jatkojohto	99

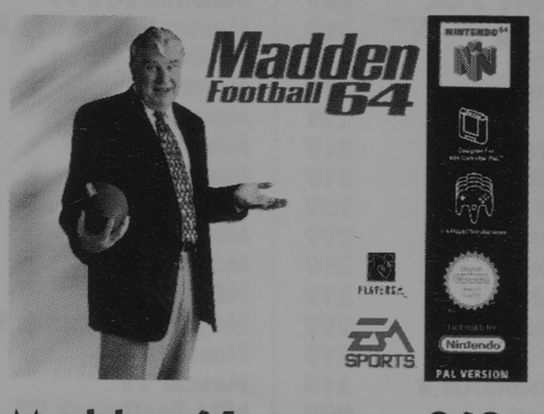
OHJEKIRJAT

Diddy Kong Racing	129
Killer Instict Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Yoshi´s Story	129

Tänän hintaan kannattaa hankkia useampikin!

Banjo-Kazooie 399,-

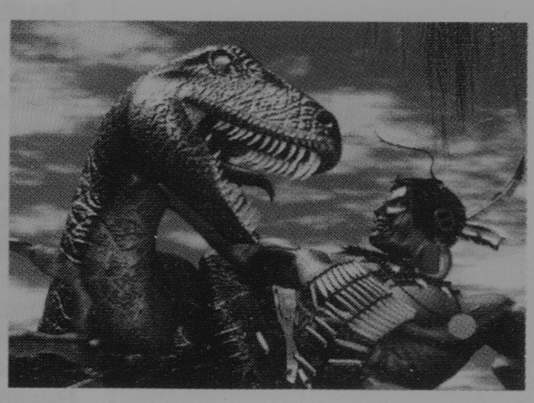
Golden Eye - 007 369,-



Madden 64 269,-

Multi-Racing Ch. 299,-

Top Gear Rally 299,-



Turok 299,-

Loppuvuoden huippupelejä:

- F-Zero X
- NHL 99
- NBA Live 99
- Nascar 99
- Turok 2
- V-Rally
- Zelda 64

Nordic Games

Suomen suurin valikoima, nopeat toimitukset ja edulliset hinnat!

Paketit todella nopeasti kotiin! Soita: 02-2757 600

www.nordicgames.fi

NINTENDO 64

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain ja puolen vuoden takuu.

889,-

Formulapaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Formula 1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu.

1195,-

Suuri toivepaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peli-ohjain, alkuperäinen lisäohjain, muistikortti, rumble pack, lisäksi Banjo-Kazooie ja V-Rally pelit sekä puolen vuoden takuu.

1790,-

Huippupelejä Nintendo 64:lle!

1080 Snowboard. 449,-

ialae C. C. Golf 399,-

MISSING PAGE

UUTUUDET

1080 Snowboarding	449
Air Border 64	399
Bomberman Hero	399
F1 World Grand Prix	399
GASP	449
ISS 64	449
Mission Impossible	449
Mortal Kombat 4	449
Waialae Country Golf	399

SUORAAN HYLLYSTÄ

Aero Gauge	399
Banjo Kazooie 3D	449
Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Bust-a-Move 2	399
Clayfighter 63 1/3	399
Chameleon Twist	399
Cruising World	449
Dark Rift	449
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	449
Dual Heroes	399
Duke Nukem 64	429
Extreme G	399
Formula 1 Pole Posit.	399

Forsaken	
Goemon Mystical N.	449
Golden Eye	359
GT World Champ.	399
Int. Superstar Soccer	449
Killer Instict Gold	469
Kobe Bryant in NBA	399
Lamborghini	429
Lylat Wars	349
Mace	429
Madden 64	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mortal Kombat Trilogy	499
Multi-Racing Champ.	449
Mystical Ninja	469
Nagano Winter Olymp.	449
NHL Breakaway 98	469
NBA Hangtime	449
Olympic Hockey	449
Pilot Wings	389
Quake	449
Rampage World Tour	449
Robotron X	449
Snowboard Kids	399
Star Wars	449
Super Mario 64	399
Tetrisphere	399
Top Gear Rally	449
Turok	429
Virtual Chess 64	449
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 98	399
WCW vs Nitro	449
Wetrix	399
World Cup 98	399
Yoshi´s Story	399

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, Mako	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender -jatkojohto	99

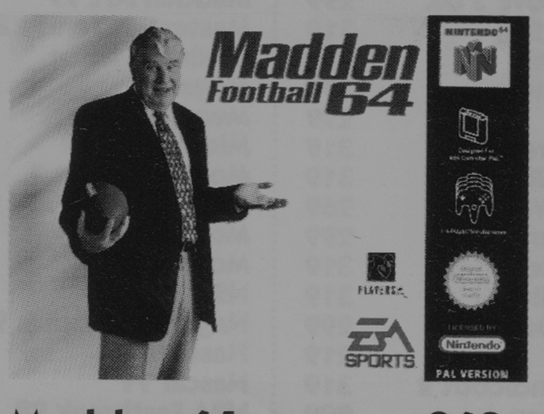
OHJEKIRJAT

Diddy Kong Racing	129
Killer Instict Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Yoshi´s Story	129

Tänän hintaan kannattaa hankkia useampikin!

Banjo-Kazooie 399,-

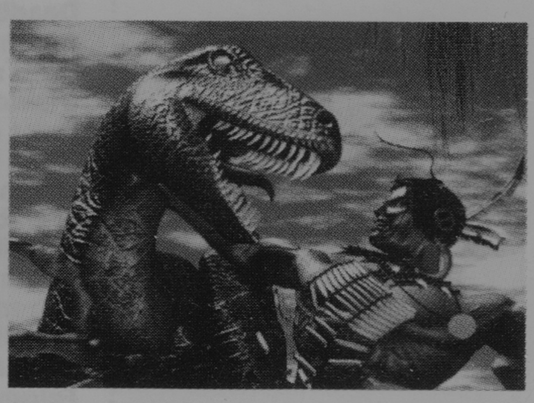
Golden Eye - 007 369,-



Madden 64 269,-

Multi-Racing Ch. 299,-

Top Gear Rally 299,-



Turok 299,-

Loppuvuoden huippupelejä:

- F-Zero X
- NHL 99
- NBA Live 99
- Nascar 99
- Turok 2
- V-Rally
- Zelda 64

Nordic Games

Suomen suurin valikoima, nopeat toimitukset ja edulliset hinnat!

Paketit todella nopeasti kotiin! Soita: 02-2757 600

www.nordicgames.fi

NINTENDO 64

Peruspaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain ja puolen vuoden takuu.

889,-

Formulapaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Formula 1 World Grand Prix sekä puolen vuoden takuu.

1195,-

Suuri toivepaketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peli-ohjain, alkuperäinen lisäohjain, muistikortti, rumble pack, lisäksi Banjo-Kazooie ja V-Rally pelit sekä puolen vuoden takuu.

1790,-

Huippupelejä Nintendo 64:lle!

1080 Snowboard. 449,-

ialae C. C. Golf 399,-

MISSING PAGE

UUTUUDET

1080 Snowboarding	449
Air Border 64	399
Bomberman Hero	399
F1 World Grand Prix	399
GASP	449
ISS 64	449
Mission Impossible	449
Mortal Kombat 4	449
Waialae Country Golf	399

SUORAAN HYLLYSTÄ

Aero Gauge	399
Banjo Kazooie 3D	449
Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Bust-a-Move 2	399
Clayfighter 63 1/3	399
Chameleon Twist	399
Cruising World	449
Dark Rift	449
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	449
Dual Heroes	399
Duke Nukem 64	429
Extreme G	399
Formula 1 Pole Posit.	399

Forsaken	
Goemon Mystical N.	449
Golden Eye	359
GT World Champ.	399
Int. Superstar Soccer	449
Killer Instict Gold	469
Kobe Bryant in NBA	399
Lamborghini	429
Lylat Wars	349
Mace	429
Madden 64	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mortal Kombat Trilogy	499
Multi-Racing Champ.	449
Mystical Ninja	469
Nagano Winter Olymp.	449
NHL Breakaway 98	469
NBA Hangtime	449
Olympic Hockey	449
Pilot Wings	389
Quake	449
Rampage World Tour	449
Robotron X	449
Snowboard Kids	399
Star Wars	449
Super Mario 64	399
Tetrisphere	399
Top Gear Rally	449
Turok	429
Virtual Chess 64	449
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 98	399
WCW vs Nitro	449
Wetrix	399
World Cup 98	399
Yoshi´s Story	399

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti, Plus (4X)	199
Peliohjain, Mako	199
Peliohjain, harmaa	249
Peliohjain, värillinen	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
Rumble P. + muistik.	169
Rumble P. + 4x muist.	249
X-Tender -jatkojohto	99

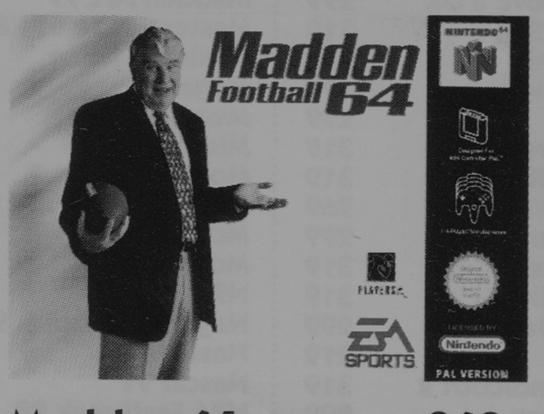
OHJEKIRJAT

Diddy Kong Racing	129
Killer Instict Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Yoshi´s Story	129

Tänän hintaan kannattaa hankkia useampikin!

Banjo-Kazooie 399,-

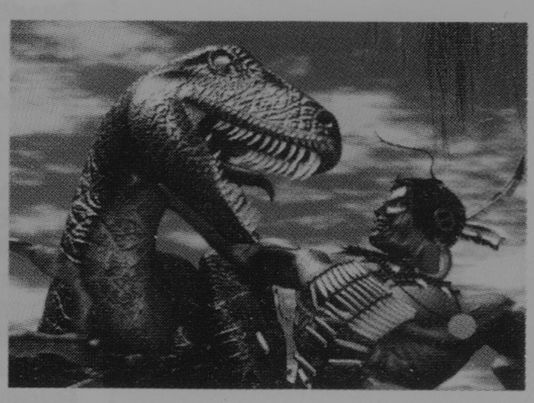
Golden Eye - 007 369,-



Madden 64 269,-

Multi-Racing Ch. 299,-

Top Gear Rally 299,-



Turok 299,-

Loppuvuoden huippupelejä:

- F-Zero X
- NHL 99
- NBA Live 99
- Nascar 99
- Turok 2
- V-Rally
- Zelda 64

Nordic Games

Suomen suurin valikoima, nopeat toimitukset ja edulliset hinnat!

Paketit todella nopeasti kotiin! Soita: 02-2757 600

www.nordicgames.fi

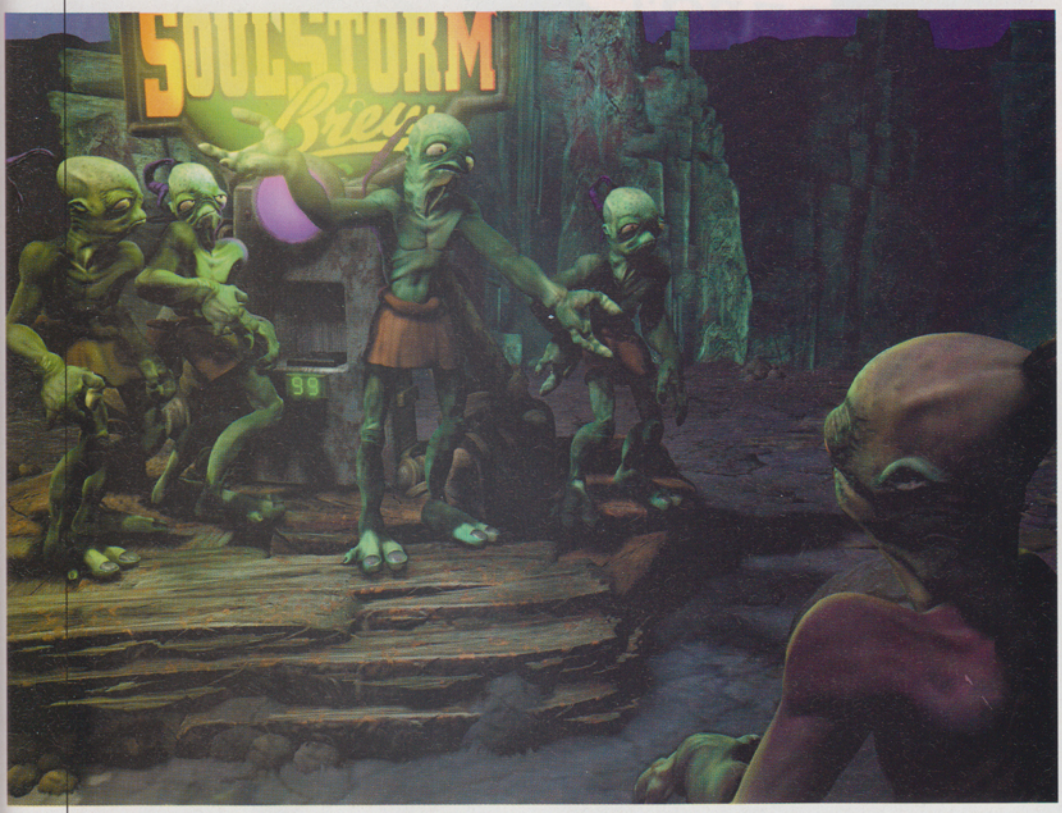
Erilainen maailma

Los Angelesin ja San Franciscon välissä sijaitsee San Luis Obispo. Pientä mutta moni-ilmeistä yhteisöä värittää etnisten ryhmien kirjo. Täällä itä ja länsi kohtaavat ja sushi sekä burritot maistuvat kaikille. Metsäläinen asenne erivärisiin ei ole kurssissa ja San Luis Obispo on kuin oma ainoalaatuisen ilmapiirin omaava maailmansa. Keskellä kansakuntien sulatusuunia majailee Oddworld Inhabitants.

Teksti: Martti

"Kun olemme tehneet Oddworldista viisi peliä, tulen tekemään aiheesta viisi filmiä. Filmiyhtiöihin on jo oltu yhteydessä." Lorne Lanning maalailee ruusuista tulevaisuutta.

"Työntekijöidemme tulee syödä vitamiineja päivittäin ja roskaruoka on pannassa. Jos jollakulla näkyy McDonald'sin pussi, tuhoan sen välittömästi!" Überfuhrer Sherry McKenna kuvailee Oddworld Inhabitantsin vapaamielistä ruokakulttuuria.



Prikulleen San Luis Obispon tapaan Oddworld Inhabitants on normaalista poikkeava yhteisö. "Tavallisten" kaduntallajien joukossa majailee todellista valiojoukkoa – parhaita 3D-animaattoreita, joita rahalla saa. Oddworld Inhabitants seisoo heidän taitojensa varassa, ja animaattorit ovat nuoria, korskeita ja määrätietoisia.

Firman aivot ovat käytännössä taiteilija Lorne Lanning. Pitkät taideopinnot ja mieltymys peleihin moottorinaan hän ryhtyi joitakin vuosia sitten kirjoittamaan ja kuvittamaan fantasiamaailma Oddworldia.

– Oddworld on rajoittamattomien mahdollisuuksien maailma, hän aloittaa. Se vähä mitä *Abe's Exoddus* -pelissä nähdään on vain murto-osa mielikuvitusmaailman tarjonnasta. Suunnitelmissamme on tehdä viisi peliä, kvintologia.

Jos hänen kertomaansa on uskomista, Lorne Lanningin lapsuus ei ollut helppo (Käsi ylös se kenellä sitten on! –toim. huom). Lorne kasvoi köyhässä perheessä Bronxissa. Jo nuorna hän kiinnostui sarjiksista ja taiteesta. Mutta luominen ei ollut vain intressi, se oli myös pakoa kovasta todellisuudesta ja yritys haaveilla itsensä kauas arjen harmaudesta.

– Eskapismi, todellisuuspakoilu antaa toivoa ja mahdollisuuksia. Oddworld on irtiottoni todellisuudesta. Siksi loin Abenkin: hän on pikkupoika kuten minä. (??? –toim.huom.) Ja pikkupojat selviytyvät aina, selittää Lorne.

Mutta Lorne Lanning ei olisi koskaan voinut visualisoida Oddworldia tahi Abea ilman Sherry McKennan suosiollista avustusta. Tämä mainosfilmiveteraani on 70-luvulta lähtien työskennellyt lähinnä erikoistehosteiden parissa. Sherry kokee vaatimattomasti olevansa yksi tietokoneanimaation pioneereja. Hän saa itsevarmasti asiaa valottaessaan sen kuulostamaan melkein siltä kuin olisi itse luonut koko taiteenlajin. Minä–tiedän–parhaiten –mentaliteetti täyttää huoneen. Sherry McKenna on uranainen sormenpäitään myöden.

– Kukaan ei 70-luvulla välittänyt tietokoneanimaatiosta, mutta ajan myötä se on hyväksytty. Kun olin mukana tekemässä *2010*-filmiä, olimme ensimmäisiä, jotka käyttivät uutta tekniikkaa, kertoo Sherry ylpeänä.

Sherry McKenna on ollut osallisena monissa eri filmiprojekteissa. Hän on muun muassa työskennellyt Steven Spielbergin kanssa *Paluu tulevaisuuteen* -filkan erikoisversion parissa. Kyseistä elokuvaa näytetään vain Universalin huvipuistossa Kaliforniassa. Hänen toinen lempiprojektinsa on *Seafari*, jota esitetään niinikään vain huvipuistossa Japanissa.

Tuon proggiksen jälkeen Lorne Lanning tarjosi hänelle hommia pelin parissa.

– Hän jankutti minulle kaksi vuotta että minun tulisi olla pelituottaja, sanoo Sherry McKenna ja hymyilee hieman. Aluksi en ollut kiinnostunut, mutta hän onnistui ylipuhumaan minut. Tuohon aikaan olin lopen kyllästynyt Hollywoodiin ja kaikkeen mitä se edusti työskennelläkseni siellä.

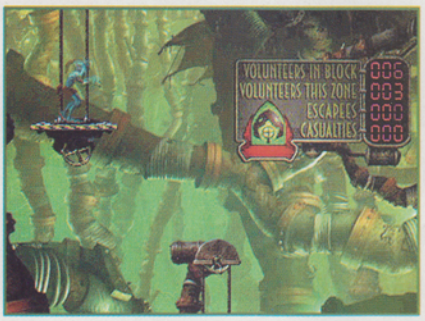
– Se ei ollut helppoa, mutta lopussa kiitos seisoo, kertoo Lorne Lanning. Halusin tosissani Sherryn Oddworld Inhabitantsiin. Ja kun sitten aloitimme vuonna 1995, tiesin, että kaikki tulee menemään hyvin.

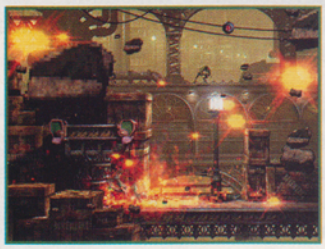
Aloittaessaan Oddworld Inhabitantsilla ei ollut kehittämissopimusta Sonyn kanssa, ei julkaisijaa eikä kummoisenkia määriä rahaakaan. Ensimmäisen *Abe's Oddysee* -demon valmistuttua se kiersi monissa pelitaloissa.

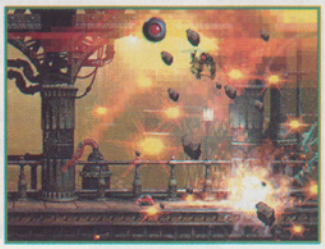
– Tietyt pelijulkaisijat ovat silkkoja mänttejä, huudahtaa Sherry kun pääsemme aiheeseen. – He eivät ymmärrä kuinka tosi ammattilaiset työskentelevät. Kun tapasimme Activisionin väkeä ensi kerran, nämä halusivat vastoin tahtoamme muuttaa pelistä vaikka mitä. Mutta GT Interactiven edustajat kohdatessamme tiesimme löytäneemme sen oikean. Heidän ansiostaan pelin nimestä tuli yksinkertaisesti *Abe's Oddysee*, alunperin sen piti olla nimeltään *Soul Storm*.

GT Interactiven keralla Oddworld Inhabitants on päässyt juhlimaan suuria voit-

Oddworld Inhabitants pystyy tuottamaan erittäin loistavaa tietokoneanimatsuunia. *Abe's Oddyseen* esittelyjaksot näyttävät fantastisilta.







toja. *Abe's Oddysee* oli viime vuoden myydyimpiä pelejä ja sai maailman pelilehdistössä kehuja kaikkialla.

Mutta *Abe's Exoddus* ei oikeastaan ole varsinainen jatko-osa. Oikea jatkis tulee olemaan nimeltään *Munch's Oddysee*, mutta sitä ei julkaista ennenkuin uusi konsoli on saatu töötättyä markkinoille.

– Se tulee joko PlayStation 2:lle tai Dreamcastille, tarkoittaa Lorne Lanning. – *Abe's Exoddus* tehtiin kahdesta syystä. Ensinnäkin halusimme kertoa enemmän Oddworldista ja toisekseen GT Interactive halusi markkinoille jatko-osan mahdollisimman nopeasti. Tämä ei onneksi tarkoita etteikö pelissä olisi uusiakin aineksia.

Lausunto täsmää. *Abe's Exoddus* sisältää kaikenmoista uutta kivaa ja joitain asioita, joista pelaajat eivät *Abe's Oddyseessa* pitäneet, on muutettu. Lorne Lanning myöntää, että ykkösosa olisi voitu tehdä paremminkin.

– Edellisessä pelissä kommunikoinnin osuus oli turhan vähäinen. *Abe's Exoddus* -pelissä on komentoja enemmän. Voimme käskeä kansaa työskentelemään, pyytämään anteeksi ja sen sellaista. Suunnittelimme aluksi peliin erityistä kieltä, jossa yksittäiset sanat olisivat saaneet uusia merkityksiä erilaisina yhdistelminä, mutta homma meni turhan hankalaksi. Mutta uusia piirteitä löytyy kuitenkin viljalti: olemme muun muassa optimoineet pelimoottorien tehon.

– Peli täyttää kaksi CD-levyä, minkä pitäisi kertoa paljon, täydentää Sherry McKenna.

Molemmat ovat sitä mieltä että viihdearvo on tärkeintä. Pelaajan päälle vyörytetään ärsykkeitä, jotka ovat joskus hyvinkin alatyylisiä.

– Kun äitini pelasi *Abe's Oddyseeta*, hän pelästyi, kertoo Lorne Lanning ylpeänä. "Miksi hän päästi paukun? Enkö ole opettanut sinulle mitään?, olivat hänen ensikommenttinsa.

Abe's Exoddus -pelin tapahtumat käynnistyvät sitä mihin ne edellisosassa jäivät. Aben täytyy vielä kerran pelastaa rotunsa perikadolta, mutta edellisen pelin roskaruokakäänteet on korvattu kansan pelastamisella alkoholismin kiroilta. Mallasjuoma, joka pilaa Aben ystäviä, koostuu muunmuassa esi-isien jaloista (??? -toim.huom.). Tämä tosiseikka mielessään Abe suuntaa ristiretkelleen läpi Oddworldin.

– Yritämme tehdä mahdollisimman todellisentuntuisen pelin, kertoo Lorne Lanning esiteltyään peliä hetken. – Abe's Exoddus-pelissä korostuu empatian ja kommunikoinnin tärkeys: ystäville tulee olla kiltejä ja väkivaltaa pitää pyrkiä välttämään. Muttemme ole niin pinnallisia kuin Nintendo, jonka pelit ovat liian suloisia ja lapsellisia. Emme koeta hämätä ihmisiä sellaisella. *Abe's Exoddus* -pelissä pelaaja löytää reittinsä ilman karttakeppiäkin.

Kun pelien kehittely ja omaperäisyys tulee puheeksi, ovat Lorne Lanning ja Sherry McKenna suuna ja päänä. Kylmin äänensävyin ja kaunopuheisuutta vältellen molemmat ryöpyttävät koko teollisuudenhaaraa.

– Itse en ymmärrä teitä pelijournalisteja, aloittaa Sherry McKenna. Otetaanpa esimerkiksi *Tomb Raider*, joka on silkkaa tuubaa ja sen animointi on todella kehnoa. Ainoa syy miksi pidätte pelistä on se että sankarittarella on suuret rinnat! Ja Lara on ruma kuin synti!

Sherryn vetäessä henkeä ryhtyy Lorne parjaamaan Dave Perrya ja tämän Shiny Entertainmentia.

– E3-messuilla Shiny väitti että *Messiah* oli ensimmäinen peli, jossa pystyi omaamaan useita henkilöitä. Väärin! *Abe's Oddysee* oli varmasti olemassa ennen heidän peliään!

Pahin on vielä edessä. Sherry McKennan loppusanat ovatkin varsin kuvaavat:

– Minä en pelaa pelejä. En pidä niistä ollenkaan.

Ehkä tässä itsevarmuudessa piilee Oddworld Inhabitantsin voima. He kertovat mitä ajattelevat, omalla erikoislaatuisella tavallaan. Menestyäkseen tulee uskoa itseensä. Ja itseensäuskomista Oddworld Inhabitantsilla kyllä riittää. ■

KONE — **Nintendo 64**
PELITYYPPI — **Ralli**
JULKAISIJA — **Infogrames**
KEHITTÄJÄ — **Eden**

Nasta

Rallin MM-kisat ovat jokavuotinen tapahtuma, jonka aikana sora, jää ja lumi lentää pikkuteillä eri puolilla maailmaa. Infogrames tekee saman mahdolliseksi olohuoneessasi, Nintendo 64:n ääressä.

Mikko

V-Rally tuli tarpeeseen, kun se edellisenä kesänä julkaistiin PlayStationille – *Sega Rallyn* ylivoima taittui vihdoin. Infogrames oli onnistunut luomaan peliin lähes ennennäkemättömän rallifiiliksen – ja nyt on Nintendo 64:n omistajien vuoro. Nintendo 64:n rallipelit eivät ole tähän mennessä olleet kovin kummoisia, nyt on Infogrames yrittänyt parantaa tilanteen kertaheitolla.

Hyvä rallipeli on kaikkea muuta kuin helppoa ajamista. Siksi parhaat pelit syntyvät vain todellisuutta riittävästi mallintamalla ja matkimalla. Liiallisuuksiin ei pidä kuitenkaan mennä, sillä useimmat meistä tuskin hallitsisivat ihan oikeaa ralliautoa kapealla soratiellä. *V-Rally 64* yrittää tarjota sekä pelitunnelman että rallitunnelman.

Grafiikat pohjautuvat todellisiin rallitaipaleisiin esimerkiksi Korsikassa, Keniassa ja Indonesiassa ja ovat vaativuudeltaan todellisen tuntuisia. Taustojen ja maaston rakentamisessa on oltu hyvin tunnollisia, mikä lisää todellisuuden tuntua. Ratojen hyvä grafiikka on ollut kovan työn takana, varsinkin kun Nintendo-kasetille ei mahdu yhtä paljon tavaraa kuin PlayStationin levylle. Infogramesin työntekijät ovat joka tapauksessa tyytyväisiä lopputulokseen – graafinen elämys tulee lennättämään muut Nintendo 64:n rallipelit metsähallituksen puolelle. Viihdytysarvot ovat tässä tuotteessa korkealla, sen takaa jo ratojen kunnioitettava määrä, niitä on kaikkiaan 40. Kelin osuus on merkittävä oikeassa rallissakin – tässäkin keliolosuhteet vaihtelevat tuoden peliin oikeaa fiilistä.

Tallissa on kaikkiaan 12 erilaista autotyyppiä – rallin MM-kisoista tuttuja. Mukana on Subaru Impreza, Toyota Corolla ja Mitsubishi Lancer – ominaisuuksiltaan esikuviensa kaltaisia. Infogrames on ollut mukana sponsoroimassa rallin MM-kisoja, minkä ansiosta Ari Vatasen autoa on koristanut *V-Rally* -logo sekä Inforgramesin omat logot. Ajotuntuman viimeistelemiseksi Infogrames on kopioinut jopa aidon moottorin jylyn, vaikka se aiheuttaakin tilaongelmia Nintendon kaseteilla.

Uskottavuutta lisää sekin seikka, että Ari Vatanen on toiminut pelin tekijöiden neuvonantajana – häntä kokeneempaa rallikuskia on vaikea löytää!

Peliä PlayStationilla pelanneet tunnistavat saman ajotuntuman tässäkin versiossa. Autojen käsittely pitää suhteuttaa automerkkiin ja malliin, aivan kuin todellisuudessa. Uskottavuutta lisää sekin seikka, että Ari Vatanen on toiminut pelin tekijöiden neuvonantajana – häntä kokeneempaa rallikuskia on vaikea löytää! Ari voitti rallin maailmancupin ensimmäisen kerran jo vuonna 1981 ja on ollut huipulla siitä lähtien.

V-Rally 64 sisältää kolme erilaista kilpailutapaa. Arcade-moodissa voi antaa palaa, Championshipissa taas pitää pysyä puikoissa kaikilla radoilla, Time Trial taas antaa mahdollisuuden tehdä ennätysaikoja. Useamman pelaajan samanaikainen pelikin on mahdollista, mikä tekeekin pelistä lähes huippuviihdettä.

Tulossa on siis täydellinen rallipeli, sellainen joka Nintendo 64:tä on vielä puuttunut. ■

lautaan!

INFOGRAMES
V-RALLY

BEST
STAGE 00'12"72
GAP 00'03"96
LAP 1
TIME
81
POS
4
102
KM/h
GEAR 5

START

BEST
STAGE 00'43"56
GAP 00'11"72
LAP 1
TIME
POS
4
79
KM/h
GEAR 3

BEST
STAGE 01'40"96
GAP 00'19"80
LAP 1
TIME
67
POS
4
68
KM/h
GEAR

BEST
STAGE 02'07"64
GAP 1
LAP 1
TIME
12
POS
4
50
KM/h
GEAR 1

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Nintendo**
VALMISTAJA — **Nintendo (EAD)**
JAKELU — **Bergsala**
MYYNNISSÄ — **8. lokakuuta**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET —

Talvi on taas ovella ja niinpä oven takana kolkuttelevat lukuisat upouudet talviurheilupelit. Nintendo on ensimmäisten joukossa 1080° Snowboardingilla.

1080°

Viimeisimmän konsolinsa julkaistuaan Nintendo on onnistunut muuttamaan käsitystämme pelattavuudesra usein eri tavoin. Hyvä esimerkki tästä on *Wave Race 64*, joka oli ensimmäinen peli, jossa vesi todella tuntui ja näytti oikealta vedeltä. Useat tuon pelin kehittäjistä ovat olleet mukana *1080° Snowboardingin* väsäämisessä, ja se näkyy.

Ensimmäinen asia, joka tekee Nintendon uudessa lumilautapelissä vaikutuksen on se, kuinka lumi näyttää, kuulostaa ja tuntuu todelliselta lumelta. Jäisillä pinnoilla lumi rahisee laudan alla, toisin paikoin puuterilumi pöllyää kuohkeasti ja kaiken kaikkiaan lautailu tuntuu aidolta eri olosuhteissa. Grafiikka tukee *Wave Race 64* -pelin tapaan pelituntumaa tehden *1080° Snowboardingista* normaalista poikkeavan kokemuksen.

Grafiikka on kauttaaltaan hämmästyttävää ja maukasta. Peli vilisee makoisia yksityiskohtia: lautailijoiden löysät vaatteet hulmuavat tuulessa ja terävästi jarrutettaessa lumi pöllähtää upeasti kohottaen pelin realismin tasolle, jolla mikään lumilautapeli ei ennen tätä koskaan missään ole ollut (-kiitos, Matti Kyllönen! – toim.). Syvätarkkuus on Nintendon kuusnepan peliksi yllättävän onnistunutta ja yksityiskohdat puuroutuvat hieman vasta kaksinpelin aikana. Nopeus ei tietystikään ole riittävä, elleivät pelaajat ole näytöllä samanaikaisesti.

Valinnanvaraa löytyy kuudesta radasta. Vaihtelua löytyy pituudessa ja vaikeudessa, mutta kaikki ovat hienosti rakennettuja ja radat ovat täynnä kaikkea kivaa, jonka päälle voi hyppiä. "Kiva" tarkoittaa tässä esimerkiksi tukkeja, autoja ja lumivalleja. Monet radoista ovat todella leveitä ja antavat mahdollisuuden laskea minne lystää, kun taas toiset ovat kapoisia ja sisältävät arvokkaita oikoteitä.

Kilpailuosiot ratkaistaan joko ajalla, pistein tai näiden yhdistelmällä. Match Racessa kilpaillaan kelloa ja koneen ohjaamaa kisailijaa vastaan. Kuudesta radasta ei näin valitettavasti irtoa tarpeeksi haastetta pidemmäksi ajaksi. Silloin voi sen sijaan kokeilla Time Attack - tai Trick Attack -moodeja, joissa saa itse valita radan ja kilpailla oman tai vastustajan ennätyksen rikkomiseksi.Contest-osiossa pelaajan tulee voittaa sekä ajassa että temppupisteissä, ja täältä löytyvät myös halfpipe ja rata, joka käytännössä koostuu yhdestä jättimäisestä hypystä. Erilaisten kilpailuosioiden yhdistelmistä johtuen ei *1080° Snowboardingiin* kyllästy aivan tuossa tuokiossa, vaikkakin peli olisi ollut vieläkin hauskempi mikäli temppuilu olisi saanut suuremman merkityksen pelissä.

Pelin suurimpana haasteena on oppia hallitsemaan kolmiulotteiset temput. Ohjailu on loogista, mutta laskijoiden on syytä olla tarkkoja ja hallita ajoitus onnistuakseen temppuiluissaan. Harjoittelurinteestä on apua ja siellä pelaajaa opastetaan lajin saloihin yksinkertaisesta Lien Air-tempusta henkeäsalpaavaan 1080° -pyörähdykseen. Taitojen opettelu on kaiken vaivan arvoista, sillä pelin radoista saa liikkeet hallitsemalla kilpailemisen lisäksi irti paljon muutakin hauskaa: *Wave Race 64* -pelin tapaan *1080° Snowboarding* -pelissäkin on vähintään yhtä hauskaa vain lasketella omin päin maisemia tutkien kuin yrittää voitella pelkkiä kilpailuja.

Grafiikka tukee Wave Race 64 -pelin tapaan pelituntumaa tehden 1080° Snowboardingista normaalista poikkeavan kokemuksen.

Lisävaihtelua peliin tuovat myös kahdeksan erillistä laskijaa ja näiden kunkin tuntumaltaan ja ominaisuuksiltaan eroavat laudat. Piilomainosvaroitus: pelit ja vehkeet on hiottu varsin tyylikkäiksi ja realistisiksi vaatefirma Tommy Hilfigerin ja lautamerkki Lamarin suosiollisella avustuksella.

Lyhyesti sanottuna 1080° Snowboarding on grafiikaltaan ja tuntumaltaan täydellinen ja täyteläinen lumilautailupeli. Jälleen kerran on näytetty toteen että Nintendoon voi laadun suhteen luottaa. Shigeru Miyamoton nimi lopputeksteissä on laadun tae.

Snowboarding

KUNNON LAUTAPELI (heh, heh!)

Wave Race 64:n ilmestyessä myin sille sieluni. Yhä vieläkin pelailen sitä silloin tällöin, vaikkakin olen selvittänyt siinä kaiken selvitettävissä olevan. En vain voi saada tarpeekseni aidosta aalloilla pomppimisen tunteesta.

Enpä siis tule ilmeisestikään ikinä saamaan tarpeekseni *1080° Snowboardingin* tarjoamista elämyksistäkään, koska pelituntuma on aivan yhtä luonnollinen ja mukaansatempaava kuin *Wave Race 64* -pelissäkin.

Nintendon EAD-studion Giles Goddard työtovereineen on onnistunut tekemään ei enempää eikä vähempää kuin mestariteoksen. Pelin ainoalaatuinen tuntuma hämmästyttää ja grafiikka saa haukkomaan henkeä. Ainoa miinus pelissä tuntuukin olevan temppuilun saama vähäinen painoarvo: kun *1080° Snowboardingista* löytyy opeteltavia temppuja vaikka muille jakaa, luulisi niille löytyvän käyttöä esim. temppukisan merkeissä, mutta kun ei niin ei. Mutta valitus sikseen, pelissä on nautittavaa myös vain laskea ympärinsä huimia temppuja tehden eivätkä pisteet ainakaan minulle liikoja merkitse. Tunne ratkaisee.

Mikko 93

SUJUVAA MENOA

Pitkän aikaa puolivillaisia lumilautailupelejä pelanneena aloin jo menettää toivoni. Ja sitten *1080° Snowboarding* ilmestyi. Shigeru Miyamoton EAD-tiimi on käyttänyt pelissä kolikkopelimäisiä metodeja korostaakseen omalaatuisia lautailuideoitaan. Tässä tapauksessa grafiikka ja fiilis muodostavat uniikin kokonaisuutensa ja *1080° Snowboarding* on ylivoimaisesti tyylilajinsa paras edustaja tähän mennessä kaikki pleikkarinkin lumilautailupelit mukaan lukien. Pelistä ei löydy ruusunpunaisia untuvatakkeja, kotelomaisia housuja tai muuta asiaankuulumatonta hömppää ja *1080° Snowboardingin* hahmot ovatkin väistämättömän cooleja. Kun joku heistä viilettää kohti jyrkännettä, lahkeet lepattavat ja laudan iskeytyessä maahan lumi pöllyää. Ja kaikki toteutettu niin tyylikkäästi että henki salpautuu. Fantastista!

Martti 93

GRAFIIKKA 90

Puhdasta, jouhevaa ja luonnollista parhaaseen *Wave Race 64* -tyyliin.

TUNTUMA 94

Tuntuman vaihtelevuuden ja tarkan hallittavuuden ansiosta peli on hauska aivan omalla ainutkertaisella tavallaan.

YHTEENSÄ

Nintendo tietää miltä lumilautailu tuntuu.

ÄÄNET 92

Musiikki on yllättävän hyvää tullakseen Nintendolta. Ääniefekteillä saavutetaan aito talvitunnelma.

HAASTE 89

Temppuilu olisi hyvin voinut saada enemmän merkitystä pelissä, mutta kilpailut tarjoavat kuitenkin sopivasti haastetta.

93

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Electronic Arts**
VALMISTAJA — **EA Sports**
JAKELU — **EA Nordic**
MYYNNISSÄ — **Lokakuu**
PELAAJIA — **1–4**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET — **Nintendo 64**

Pelimaailmassa tapahtuu suuria. Nintendon valikoima kasvaa ja tulevaisuudessa uhkaa Dreamcast, joten PlayStation-ohjelmoijien täytyy nähdä kunnolla vaivaa pysyäkseen mukana – eikä se koske vähiten urheilupelejä. Mutta ehkä Electronic Arts näki vähän liikaakin vaivaa kehitellessään *NHL '99*:ää.

NHL '99

Electronic Artsin urheilupelit ovat aina olleet korkealuokkaisia – poikkeuksia on vain vähän. Vuodesta toiseen EA Sports on parantanut suunnattoman suosittua NHL-sarjaansa, eikä heidän asemansa kaikkien jääkiekkopelien mittapuuna ole koskaan todella ollut uhattuna. Ei ole varmaa, kuinka paljon PlayStationin ohjelmoijat vielä pystyvät saamaan itsestään irti, mutta raja tuntuu olevan lähellä. *NHL '98* oli uskomattoman hyvä peli, ja siitä on vaikea enää panna paremmaksi. Jo ensimmäisestä aloituksesta lähtien on ilmeistä, että Electronic Arts on ainakin yrittänyt. Grafiikka *NHL '99*:ssä on huomattavasti yksityiskohtaisempaa kuin *NHL '98*:ssa. Kokonaistunnelma on ylipäänsä todenmukainen sekä jäällä että katsomossa, paljolti pikkutarkkojen animaatioiden ansiosta. Kun pelaaja joutuu taklatuksi päin reunaa, pleksilasi antaa kunnolla periksi. Kameroita on kahdeksan, jolloin pelaajalle tarjoutuu laaja valikoima erilaisia liikkuvia kamerakulmia. Kaikkein todentuntuisin kamera-asetus on Broadcast, joka saa *NHL '99*:n melkein näyttämään oikealta TV-lähetykseltä. Electronic Arts on liittänyt mukaan myös joukon komeita animaatioita, joissa lennetään pelin eri areenoiden yli.

Maalivahdeista on tullut taitavampia sitten viime näkemän. Heitä ei ole yhtä helppo huijata kuin aikaisemmissa NHL-peleissä, ja manuaalinen ohjaus onnistuu helpolla napinpainalluksella.

Myös äänimaailma on huolella tehty. Efektit ja pelaajien huudot kaikuvat juuri samalla tavalla kuin oikeassa jääkiekkokaukalossa. Suomalaisten iloksi J-P Jalo on taas mukana pelissä esittelemässä otteluita. Musiikki on rankempaa kuin aikaisemmin; ulvovia hard rock-kitaroita ja brutaaleja rumpuja saa koko rahan edestä.

NHL-peleissä on aina ollut täydelliset mahdollisuudet valita strategia ja taktiikka, mikä on ollut sarjan vahvuus, eikä *NHL '99* ole poikkeus. Coaching Strategies -valikosta voi valita hyökkäävän tai puolustavan pelin, ja joka tilanteeseen löytyy useita muunnoksia. Lisäksi selkeä aputeksti kertoo, mikä kussakin strategiassa on hyvää, mikä taas huonoa. EA Sports on myös onnistunut antamaan pelaajille hyvän tekoälyn, niin että tehtyjä asetuksia seuraavat oikeat reaktiot. Näitä valintamahdollisuuksia tutkittuaan pystyy ohjailemaan monipuolisesti joukkuetta kokonaisuutena ja peliin tulee realistista syvyyttä.

Valittavana olevien pelaajien ja joukkueiden lista *NHL '99*:ssä on myös läpikotainen. Mukana ovat paitsi kaikki tällä kaudella pelaavat NHL-joukkueet, myös 18 kansainvälistä joukkuetta, ja kaikki nimet sekä pelaajien ominaisuudet pitävät paikkansa.

Vuosien varrella olemme tottuneet siihen, että Electronic Artsin jääkiekkopeleissä on hyvä grafiikka, laajat valintamahdollisuudet ja täydelliset pelaajaluettelot. Pelitunnelma onkin sitten ollut vaihteleva. *NHL '97*:aa ei esimerkiksi ollut erikoisen hauska pelata, kun taas

Grafiikka on monivivahteista ja todentuntuista, mutta valitettavasti se hidastaa tempoa niin, että suuri osa pelitunnelmasta katoaa.

Electronic Artsin jääkiekkopelistä ei tälläkään kertaa puutu yhtään joukkuetta eikä pelaajaa. Mutta suomalaisesta versiosta ja SM-liigan pelaajista saamme yhä vain uneksia.

sen seuraaja peittosi kaikki kilpailijat. Tänä vuonna käyrä valitettavasti on taas laskussa. *NHL '99*:ää on hauska pelata, mutta ei yhtä hienoa kuin viime vuoden painosta. Parannettu grafiikka tuntuu hidastaneen kuvien pyörimisnopeutta, mikä haittaa tunnelmaa. Pelissä ei ole tarpeeksi monta uutuutta, jotta se olisi itsestään selvä ostos. Jos jo omistaa *NHL '98*:n, tulee sillä todella hyvin toimeen.

Alusta asti on selvää, että Electronic Arts on ainakin yrittänyt. Grafiikka on huomattavasti monivivahteisempaa kuin NHL '98:ssa.

SUJUVUUS PUUTTUU

Siitä asti, kun aloin arvostella urheilupelejä, minua ovat häirinneet pelivalmistajat, jotka antavat grafiikan mennä pelituntuman edelle. Siististä ulkonäöstä ei ole mitään hyötyä, jos peliä ei ole hauska pelata. Tietyssä määrin *NHL '99* ärsyttää minua juuri sen vuoksi. Peli näyttää paremmalta kuin *NHL '98*, mutta sitä ei ole hauskempi pelata. Se ei kuitenkaan tarkoita, että *NHL '99* olisi huono. Peliä on edelleenkin erinomainen ohjailla eikä ajantasalla oleva lista joukkueista ja pelaajista ole sekään haitaksi. Mutta sujuvuus, joka teki Electronic Artsin urheilupeleistä legendan, ei tässä pelissä ole yhtä huomattavaa kuin *NHL '98*:ssa. Grafiikka on yksinkertaisesti liian nykivää, jotta olisin täysin tyytyväinen, ja niinpä poiminkin hyllystä mieluummin vanhan mutta mahtavan *NHL '98*:n. En pidä *NHL '99*:ssä siitäkään, että sen introssa on käytetty väärin David Bowien suvereenia kappaletta Heroes. En kuitenkaan anna sen vaikuttaa arvosanaan.

Ehkä Electronic Artsin huolimattomuus johtuu siitä, että he ovat keskittyneet enemmän Nintendo 64 -versioon. Siinä tapauksessa annan heille anteeksi. *NHL '99* on hyvä kiekkopeli, mutta ei parempi kuin *NHL '98*.

Mikko 89

TAAKSEPÄIN KEHITYKSESSÄ

EA Sportsilta kesti pari vuotta opetella PlayStationin tavoille, ja *NHL '98* oli lopullinen todiste siitä, että he osasivat käsitellä polygoneja ja samalla luoda saman tunnelman kuin Mega Drive -klassikoissa. Mutta tänä vuonna he ovat menossa taaksepäin. *NHL '99* on ihan okei jääkiekkopeli, mutta siinä ei ole samaa sujuvuutta kuin viime vuoden versiossa, sitä joka teki *EA Hockeysta* ja sen kaikista 16-bittisistä seuraajista niin täydellisiä. Todennäköisesti EA Sportsista on tuntunut tarpeelliselta tehdä muutoksia, jotta he eivät toistaisi itseään, mutta tällä kertaa he ovat minusta tehneet virheen. Ja kuka päätti laittaa soundtrackin täyteen hirvittävästi huutavia hard rock -kitaroita?

Topi 85

GRAFIIKKA 88
Enemmän yksityiskohtia kuin aikaisemmissa NHL-peleissä, mutta valitettavasti kuvien pyörimisnopeus kärsii.

TUNTUMA 86
Jokseenkin hitaiden kuvien vuoksi pelistä jää hieman liian sekainen vaikutelma.

ÄÄNET 89
Hyvä tunnelma, ja J-P Jalo sopii hyvin esittelemään pelejä. Mutta musiikki on kamalaa.

HAASTE 91
Jos pitää NHL:stä, saa tosiaan vastinetta rahoilleen. Mutta kansainvälisissä yhteyksissä on vielä paljon tekemistä.

YHTEENSÄ
Yksityiskohtia on enemmän kuin NHL '98:ssa, mutta hauskuutta ei.

88

LUONNE — **Urheilu**
JULKAISIJA — **Konami**
VALMISTAJA — **Konami**
JAKELU — **C2000**
MYYNNISSÄ — **Lokakuu**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET — **Nintendo 64**

Konami on palannut jälleen uudella jalkapallopelillä. Kuten tavallista lisenssejä tai todellisia pelaajien nimiä ei ole, mutta pelitunnelma on ylivoimainen.

International Superstar

Viime vuonna Konami käänsi *International Superstar Soccer Pron* PlayStationille. Toisin kuin FIFA-peleissä, ei siinä ollut oikeita pelaajien nimiä tai klubijoukkueita, mutta tunnelma oli vastaavasti parempi. *International Superstar Soccer Pro '98*:ssa ei edelleenkään ole todellisia pelaajia eikä joukkueita. Mutta sillä ei ole mitään merkitystä, sillä Konami on yhä viihdyttävien jalkapallopelien tekemisen maailmanmestari.

Huomaa, ettei Konami ole alkuunkaan yrittänyt tavoitella samaa viimeisteltyä realismia, johon EA Sports tuntuu pyrkivän, vaan on antanut etusijan siistille ja selkeälle ulkonäölle.

Grafiikka International Superstar Soccer Pro '98:ssa on melko yksinkertaista. Ensisilmäyksellä huomaa, ettei Konami ole alkuunkaan yrittänyt tavoitella samaa viimeisteltyä realismia, johon EA Sports tuntuu pyrkivän, vaan on antanut etusijan siistille ja selkeälle ulkonäölle. Hyvännäköisen *International Superstar Soccer Pro '98*:sta tekevät ennen kaikkea pikkutarkat animaatiot. Pelaajat kääntävät päätään nähdäkseen missä pallo on ja maalivahdeilla on monta tapaa syöksyä ja torjua.

Kaikkia animaatioita yhdistää tarkkuus, joka tekee pelistä tosi sujuvan.Yhdelläkään PlayStationin digitaalisella jalkapallonpelaajalla ei ole ollut yhtä täydellisiä liikeratoja kuin *International Superstar Soccer Pro '98*:n pelaajilla.

Myös peliympäristö on hyvin tehty, lukuunottamatta yhtä suurta poikkeusta – sadetta. Tässä pelissä sade on pelkkiä pystysuoria viiruja, jotka hitaasti kulkevat kohti kuvaruudun reunaa näyttämättä ollenkaan aidolta. *International Superstar Soccer Pro '98*:n ulkoasussa on kuitenkin kaikki mielenkiintoisiin otteluihin tarvittava.

Valitettavasti äänet eivät ole yhtä hyviä. Yleisön osuus on melko uskottavaa, mutta pallo kuulostaa aivan pahviselta. Konamin olisi pitänyt korjata tämä pieni, mutta ärsyttävä yksityiskohta.

Peliä voi ohjailla yksinkertaisesti, mutta kaikenkattavasti. Käyttökelpoisia ovat nappulat L2 ja R2, joista valittuja pelistrategioita saa aktivoitua. Strategioita on kaikkiaan kahdeksan erilaista, ja kahta niistä saa käyttää kerralla. Kaikki muodostelmia, taktiikkaa ja muuta vastaavaa koskeva on aseteltu selkeään valikkoon. Käteviä ovat myös laukaus- ja syöttönappien toiminnot. Kun toista niistä painetaan, kuvaan ilmestyy pieni energiapylväs näyttämään pelaajalle, kuinka kova potkusta tulee. Tämä on käytännöllistä etenkin vapaapotkuissa.

Parasta kaikessa on pelaajien tekoäly, joka kulkee käsi kädessä hyvin suunnitellun kontrollin kanssa. *International Superstar Soccer Pro '98*:ssa pelaajat taitavat puskut ja lentopotkut paremmin kuin koskaan ennen, ja ihmispelaaja tuntee koko ajan ohjailevansa joukkueen tekemisiä kokonaisuutena. Se koskee suurimmassa määrin myös maalivahteja, joista liikeradat ja vaisto vihdoin tekevät niin luotettavia kuin aina on toivottu.

International Superstar Soccer Pro '98:ssa on valittavana 40 eri maata. Niillä voi pelata ystävyysotteluita, cup-pelejä, maailmanmestaruusmatseja tai kaikkein parhaimmilla pelaajilla All-Star Modea.

Viime vuonna *International Superstar Soccer* debytoi sekä PlayStationilla että Nintendo 64:llä. Silloin Nintendo 64:n versio oli selvästi ylivoimainen, mutta tänä vuonna ero ei ole yhtä suuri.

International Superstar Soccer Pro '98 on valtavan hyvin ohjelmoitu ja viihdyttävä jalkapallopeli, ja vaikka Nintendo 64:n versio onkin paremman näköinen, ei PlayStation-pelaajien tarvitse enää kadehtia Nintendo 64:n omistajia.

PARASTA PLAYSTATIONILLA

Vuodesta 1998 on tullut varsinainen jalkapallovuosi Ranskan MM-kisojen ansiosta. Juuri siksi on ironista, että vuoden paras jalkapallopeli liittyy kisoihin kaikkein vähiten. Mutta Konamin ei ole koskaan tarvinnut välittää todellisen maailman tapahtumista. Heidän jalkapallopelinsä ovat joka tapauksessa olleet parhaita. Tietysti oikeat joukkueet, liigat ja pelikentät ovat mukavia. Mutta kunhan peli on hauska, en totta puhuen piittaa paljoakaan pelaajieni nimistä.

Tämän vuoden painos Konamin mestariteoksesta on vähintäänkin viihdyttävä. Heti kun aloin pelata, olin ällikällä lyöty pelin joustavuudesta ja pelaajien liikeratojen yksityiskohdista. Pian kävi ilmi, että jopa tunnelma oli huippuluokkaa eikä kestänyt kauaa, kun jo olin juuttunut ruudun eteen korviani myöten pelin pauloissa. Konami on todella onnistunut luomaan peliinsä uskomattoman kokonaistunteen. Grafiikka ja tunnelma liittyvät tiukasti yhteen, jolloin pelistä tulee dynaamista ja intuitiivista. Yksinkertaisesti sanottuna *International Superstar Soccer Pro '98* on hauskin jalkapallopeli, mitä koskaan olen PlayStationilla pelannut.

Mikko 93

Soccer Pro '98

KONAMI TEKEE KAIKEN OIKEIN

Olen edelleenkin sitä mieltä, että Nintendo-versiot *International Superstar Soccerista* ovat parhaita, mutta tämänvuotinen peli on PlayStationin omistajille yksi kaikkein aikojen parhaista jalkapallopeleistä. Konami tietää maulla tehdyn suunnittelun ja pelin sujuvuuden arvon, ja vaikka pelaajien keksityt nimet olisivatkin pöljiä, valitsen epäröimättä tämän pelin ennemmin kuin mitään, mitä FIFA- ja MM-lisensseillä on tarjota.

Topi 91

GRAFIIKKA 89

Yksityiskohtaiset ja monipuoliset animaatiot tekevät grafiikasta suunnattoman sujuvan.

TUNTUMA 92

Ei ole epäilystäkään, etteikö Konami olisi huippukunnossa. Tuntuma on yksinkertaisesti ylivoimainen.

ÄÄNET 80

Tunnelma lehtereillä on korkealla, mutta pallo kuulostaa pahviselta.

HAASTE 91

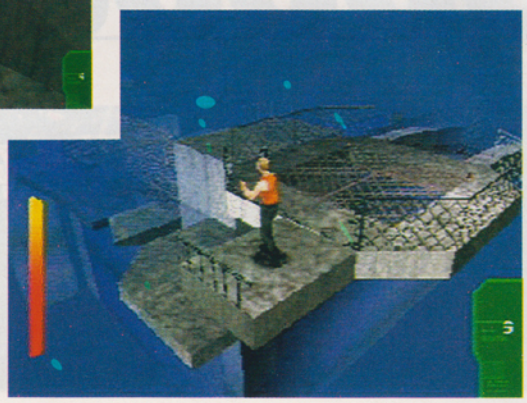
Koska pelaaja voi säätää vaikeustasoa niin monella tavalla, kaikki saavat tasoisensa haasteen.

YHTEENSÄ

Vuoden jalkapallopeli PlayStationilla.

92

LUONNE — **Seikkailu**
JULKAISIJA — **Sony**
VALMISTAJA — **Kalisto**
JAKELU — **C2000**
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET



Fifth Elementistä puuttuu useita tärkeitä elementtejä, kuten haasteellisuus, pelattavuus ja fantastinen grafiikka. Mutta kiitos hyvin tehdyn elokuvan, jolle peli perustuu, sekin kiinnostaa.

The Fifth Element

The Fifth Element -peli alkaa varsin lupaavasti. Näkyville vyöryy osia elokuvasta, jolle peli pohjautuu. Jatko on vain valitettavasti heikompaa. Pelissä ei ole paljonkaan sitä hohtoa, joka teki filmistä erikoisen. Se on yksinkertaisesti vain seikkailu, jossa pääasiassa ammuskellaan.

Ensimmäisellä radalla pelaaja on Korbenin hahmossa, jota filmissä esitti Bruce Willis. Pettymys on suuri, kun Willis ei kuitenkaan ole pikselikuvana mukana. Aitouden tunne vähenee välittömästi. Sitten pitää enimmäkseen kuljeskella ympäriinsä etsimässä labraa, jossa Leeloo alias Milla Jankovitch on. Hänet pitäisi vapauttaa hullujen tiedemiesten laumalta.

Korbenin hahmossa pelaaja voi hypätä, ryömiä, hiipiä ja ampua. Kun energiamittari alkaa näyttää tyhjää, on parasta napata haltuunsa jokin lääkepakkaus, joita on sijoiteltu sinne tänne ja kun kohtaa vartijoita, on parasta ampua kaikkea mikä liikkuu. Panoksia on rajattomasti ja sieltä täältä voi poimia mukaansa kilven, jonka ansiosta vartijat eivät osu pelaajaan aseillaan. Musiikki on peräisin filmistä ja aiheuttaa hiukan hermoilua ja kylmää hikoilua, mutta koska vastustajien takana ei ole teköälyä, huomaa pelaaja pian, että ne ovat voitettavissa viekkaudella.

Leeloolla ei ole aseita. Hän puolustautuu potkuilla, hyppimällä ja nyrkiniskuilla. Valitettavasti pelattavuus ei ole kovinkaan hyvin suunniteltu tuntumaltaan, sillä vaikka olisi kombinaatioiden mestari, siitä ei ole paljon iloa, sillä poliiseista ja vahtiroboteista pääsee eroon painelemalla suurin piirtein kaikkia mahdollisia nappeja.

The Fifth Elementin radat ovat varsin yksinkertaisia ja yksityiskohdattomia. Käytäviä on runsaasti ja eteen päin päästäkseen joutuu jatkuvasti ratkomaan miten avata sähköisiä telkiä ja lukittuja ovia.

Valitettavasti tämä peli ei ole puoliksikaan niin jännä kuin elokuva eikä lähestulkoonkaan niin hyvä kuin se olisi voinut olla. Ympäriinsä kulkeminen ammuskellen kaikkea liikkuvaa ei ole varsinaisesti iso haaste. Peli olisi ollut parempi, jos pelaajalla olisi ollut esimerkiksi vaikeita tehtäviä suoritettavanaan, tai jos Korbenin ja Leeloon erilaisia kykyjä voisi käyttää enemmän ja älykkäämmällä tavalla.

Suuresta science fiction -seikkailusta tulee tässä melko pieni, kun se muunnetaan elokuvasta peliksi. Tuntuu siltä, ettei Kalisto ole oikein viitsinyt hyödyntää filmin mahdollisuuksia täydessä mitassaan. Mutta jos vertaa peliä mielessään elokuvaan, voi saada mukaan hiukan tunnelmaakin. Silloin voi puhua melkoisen jännästä seikkailusta hauskoissa ympäristöissä.

OLEN PETTYNYT

Minulla oli isoja odotuksia tämän pelin suhteen, sillä pidin *The Fifth Element* -elokuvasta. Mutta ohjelmoitu versio tuosta mahtavasta avaruuseepoksesta jää kyllä aika latteaksi. Eivätkä Jean-Paul Gaultierin fantastiset hahmot oikein toimi polygonimuodossa.

Minusta Kalisto olisi voinut yrittää jotain erikoisempaa, kun siihen oli aineksia. Mieluummin nimittäin vaikka vuokraa elokuvan videon kuin pelaa tätä peliä.

Loviisa 79

GRAFIIKKA 78
Hienoja elokuvasekvenssejä, hiukan kömpelöitä ratoja. Ja Bruce ei muistuta itseään.

TUNTUMA 76
Hiukan vaikeasti ohjautuva toisinaan.

ÄÄNET 84
Tunnelmallista musiikkia elokuvasta.

HAASTE 80
Ei vaadi älyä - pelkkää ammuskelua.

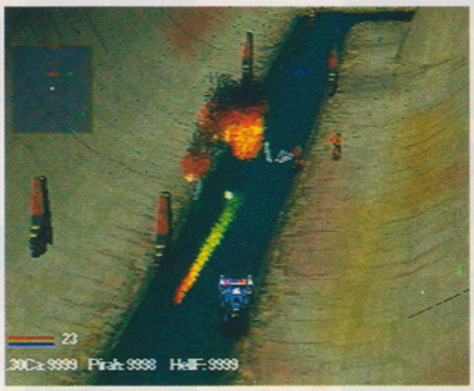
YHTEENSÄ
Filmi oli paljon parempi.

78

Future Cop: LAPD

LUONNE — Shoot 'em up
JULKAISIJA — Electronic Arts
VALMISTAJA — Electronic Arts
JAKELU — EA Nordic
MYYNNISSÄ — Lokakuu
PELAAJIA — 1 – 2
PELIMUISTI — Muisti
MUUT KONEET —

Future Cop: LAPD -pelissä Electronic Arts kokoaa yhteen kasan kliseitä ja saa aikaan yhdistelmän, jonka kaikki olemme nähneet ja jota olemme pelanneet ennenkin. Pari poikkeusta kuitenkin löytyy.



Los Angeles tunnetaan enkelten kaupunkina, mutta vuonna 2100 ei yhtään enkeliä tunnu olevan jäljellä. Kaaos ja levottomuudet vallitsevat, ja järjestyksen saa aikaan vain armoton poliisi, jolla on käytössään aseteknologian viimeisimmät keksinnöt.

Future Cop: LAPD:ssä Robocop kohtaa Gauntletin. Pelissä on tarkoituksena kirjaimellisesti ampua mäsäksi kaikki, mikä liikkuu. Eikä siinä vielä kaikki. Tulevaisuuden metropolissa Los Angelesissa poliisi käyttää eräänlaista kantosiipialusta, jonka voi milloin tahansa muuttaa varsinaiseksi kaksijalkaiseksi murhakoneeksi. Ja muutoksen saa aikaan helposti L1 ja L2 -näppäimillä.

Aseista löytyy valinnanvaraa. Liekinheittimet, luotisuihkut, raketit ja laserit ovat jokapäiväistä tavaraa. Mutta todella raskaisiin aseisiinpääsee käsiksi, kunhan hieman vaikeammat tehtävät on selvitetty.

Pelaamisen osalta *Future Cop: LAPD* ei tarjoa suuria yllätyksiä. Kokonaisuus on melkoisen yksitoikkoista, kunnes siirtyy kaksinpeliin. Silloin koko pelin taso nousee ja pelaamisesta tulee todella viihdyttävää. Temppu on vanha, mutta toimiva. Yhteistyökumppanin kanssa rymyäminen Los Angelesin halki herättää nostalgisia tunteita ja siinä *Future Cop: LAPD* kerää koko joukon pisteitä kotiin. Jos pelaajat eivät halua toimia yhdessä, he voivat tavata toisensa hieman erilaisessa kentässä, joka on samankaltainen kuin *Return Firessa*. Lisä on virkistävä, ja nostaa pelin arvoa. Kuitenkaan *Future Cop: LAPD* ei tee mitenkään järisyttävää vaikutusta.

MELKO HENGETÖNTÄ

Future Cop: LAPD **ei ehkä vastaa kaikkien odotuksia. Mutta jos pitää räiskintäpeleistä ja on jo kyllästynyt genren muihin peleihin, voi tämäkin tietyistä hölmöyksistään huolimatta tarjota koko joukon viihdettä. Electronic Arts ei näytä olleen täysillä mukana hengessä, minkä huomaa selvästi. Mutta eihän räiskintä olekaan heidän vahvin puolensa.**

Martti 76

GRAFIIKKA 79	TUNTUMA 84	YHTEENSÄ
Toimivaa, mutta yksityiskohtia on melko vähän.	Hyvä peli kahdelle. Yksinpeli sen sijaan on kokonaan toinen juttu.	Loppuunkaluttu idea herätetään henkiin.
ÄÄNET 80	**HAASTE 81**	**82**
Ihan kunnollista musiikkia ilman suurempia yllätyksiä.	Pikkuharmien selvittäminen ystävän kanssa ei koskaan ole haitaksi.	

Duke Nukem - Time to Kill
1088
239,-

NHL 99
1086
269,-

Formula 1 98
1090
279,-

PlayStation

Plutonia

Circuit Breakers
1294
259,-

Bio Freaks
1092
219,-

Mortal Kombat 4
1084
219,-

Gran Turismo
1100
289,-

Tommi Mäkinen Rally
1290
259,-

Spyro the Dragon
1094
249,-

Bomberman World
1032
239,-

Tombi!
1050
239,-

Tekken 3
1060
289,-

Kula World
1270
229,-

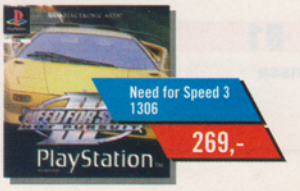
Pet in TV
1096
229,-

Zero Divide 2
1098
229,-

Azure Dreams
1012
269,-

World League Soccer 98
1260
259,-

ISS Pro 98
1304
299,-



Need for Speed 3
1306
269,-

Plutonia

TILAA, PELAA JA SÄÄSTÄ!

Miksi maksaisit peleistäsi liikaa? Plutonia Gameclubin jäsenenä säästät jatkuvasti selvää rahaa pelihankinnoissasi. Liity sinäkin nyt jäseneksi ja valitse tältä sivulta yksi peli liittymistarjoushintaan, säästät heti jopa yli 100 mk kaupan hintoihin verrattuna.

KAIKKI NÄMÄ EDUT SAAT LIITTYESSÄSI SUOMEN SUURIMPAAN PELIKLUBIIN

EDULLISET POSTIKULUT
Plutonian jäsenenä pääset nauttimaan erittäin edullisista postikuluista. Postikulut ovat aina Playstation- pelin tilatessasi vain 19 mk (Useampia kerralla - 29mk)

2 VIIKKOA MAKSUAIKAA
Jäsenenä sinun ei tarvitse maksaa tilaamiasi tuotteita heti, vaan saat aina kaksi viikkoa maksuaikaa. (Liittymistarjous toimitetaan postiennakolla.)

KLUBILEHTI
Jäsenenä saat mahtavan peililehden 12 kertaa vuodessa täysin ilmaiseksi !

PELEJÄ BONUSHINTAAN
Jäsenenä saat ostaa pelejä bonushintaan eli huomattavasti kaupan hintoja edullisemmin. Jäsenenä saat pelejä myös täysin ilmaiseksi.

+PALJON MUUTA. ASIAKASPALVELU PUH. 09 - 7310 4070

Kyllä! Haluan liittyä Plutonia Gameclubiin.
Lähettäkää minulle haluamani huippuedullinen peli pelin yhteydessä mainittuun tuliaishintaan + toimitusmaksu 39 mk.
Valitsemani pelin saan tuliaishintaan, jonka jälkeen sitoudun ostamaan kolme klubihintaista peliä vuoden sisällä liittymisestäni. Mikäli eroan klubista täyttämättä ostositoumustani, minulta veloitetaan tuliaistarjouksen ja normaalihinnan välinen erotus. Jos palautan avaamattoman pelin 10 päivän kuluessa, minusta ei tule jäsentä.

Valitsemani peli → ☐☐☐☐

Merkitse haluamasi pelin tilausnumero!
Ensimmäinen pelisi toimitetaan postiennakolla, jatkosssa saat jäsenenä aina 14 päivää maksuaikaa!

Nimi:	Syntymäaika
Lähiosoite:	Puhelinnumero:
Postinumero:	Postitoimipaikka:
Allekirjoitus:	Huoltajan nimenselvennys:

Huom! Tilauksesi on voimassa ainoastaan allekirjoitettuna! Tarjous on talouskohtainen. Yksi jäsen/talous. Plutonia pidättää itsellään oikeuden jäsenyyden hyväksymisestä ja jäsenen maksuehdosta. Mikäli jäsen on alle 18-vuotias, vaaditaan huoltajan allekirjoitus ja nimenselvennys.

Leikkaa tästä !

Plutonia Gameclub maksaa postimaksun

Plutonia

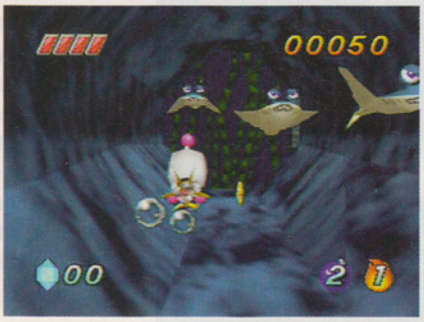
Mediaclub Finland Oy
Vastauslähetys
Sopimus 00100-886
00003 HELSINKI

Super Powe

LUONNE — Toiminta
JULKAISIJA — Nintendo
VALMISTAJA — Hudson
JAKELU — Bergsala
MYYNNISSÄ — Lokakuu
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Muisti
MUUT KONEET

Hudson ei anna periksi. Heidän mielestään Bomberman on huippukonsepti ja he jatkavat pelien tuottamista, vaikkemme enää uusia kaipaakaan. He eivät ilmeisesti olleet kuulleet mitään varoitussignaaleja julkaistessaan Bomberman 64:n.

Bomberman Hero



Bomberman pommittaa yhä. Mikään ei ole pohjimmiltaan muuttunut. Valitettavasti pelisuunnittelijat *Bomberman*-konseptin takaa eivät kehtaa sanoa, että peliä ei itseasiassa kannata kehittää eteenpäin. Pitäisi olla uusia ideoita. Pitäisi kehittää perusajatusta. Ja pitäisi olla hiukan uutta luova. Ei riitä, että pelimoottoriin lisätään tehoa, heitetään mukaan hahmo, joka aina on ollut suosittu ja asennellaan hiukan dynamiittia sinne tänne. Kokonaisuus ei räjäytä pottia kunnolla. Nykyään markkinoilla on niin monia kilpailevia pelejä, joiden päähenkilöt saavat superaseillaan koko tv:n vavahtelemaan. Nehän saisivat Bomberman-paran pakenemaan ja piiloutumaan – ja sitäpaitsi häpeilemään halpoja pommitemppujansa, niinkuin pommin tai parhaimmillaan jopa parin viskelyä.

Toki *Bombermania* ei ole ajateltukaan kaiken räjäyttäväksi peliksi. Se perustuu paljolti hellyttävyydelle, ja ilmiselvästihän Bomberman itse on supersöötti hahmo, mikä tuo plussa pelille.

Mutta ei ole tarpeeksi jännittävää juoksennella ympäriinsä 3D-maailmassa ja räjäytellä vihulaisia ja esteitä pienillä pyöreillä mustilla leikkikalupommeilla.

Tuntuu siltä, että *Bomberman Heron* pitäisi kyetä tarjoamaan enemmän. Nyt saamme viisi erää peliä, kukin jaettuna kolmesta viiteen tasoon. Jokainen erä päättyy klassiseen bossin kanssa kamppailuun. Tasot ovat kaikki hyvin lyhyitä ja nopeasti selvitettävissä. Kun pääsee tason läpi, on lähinnä ihmeissään, koska taso päättyy lähes ennen kuin on tajunnut sen alkaneenkaan.

Pommeja pelistä löytyy erilaisia. Tulipommit liekehtivät ja polttavat liian lähellä olevat henkilöt, suolapommit ovat täynnä suolaa eivätkä tunnu vaikuttavan vihollisiin ensi yrityksellä, jääpommit jäädyttävät vastustajat jäänpuikoiksi, ja lopuksi löytyy vielä pommeja, joiden räjähdyshetken voi itse päättää, niin että ehtii itse pois räjähtämästä. Sen tosin pitäisi olla mahdotonta, kun henkilö kerran on Bomberman.

EI VIEHÄTÄ

Bomberman **on paljon vapautuneempi sen jälkeen, kun sitä on kehitelty Nintendo 64:lle. Sitä pidän pelin hyvänä puolena. Mutta valitettavaa puolestaan on se, että tuntuu siltä kuin kyse olisi aiempaa enemmän vihollisten pommittamisesta kuin taktiikasta ja itsensä esteiden läpi pommittamisesta.**

Pelissä voi esim. joutua pommittamaan parvea pieniä keltaisia kananpoikia, mikä minusta on täysin vailla viehätystä.

Loviisa 70

GRAFIIKKA 80	TUNTUMA 78	YHTEENSÄ
Siistiä muttei kovin yksityiskohtaista eikä niin hienoa kuin Bomberman 64:ssä.	Kovaa kiirettä kolmiulotteisessa maailmassa.	Bomberman tulee aina olemaan paras alkuperäismuodossaan. **74**
ÄÄNET 76	HAASTE 70	
Hyvin yksioikoista hissimuzakia	Sääli ettei mukana ole monipelaajavaihtoehtoa.	

LUONNE — **Beat 'em up**
JULKAISIJA — **Eidos**
VALMISTAJA — **Core**
MYYNNISSÄ — **Lokakuu**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET —

Fighting Forcellaan Core onnistui täyttämään Lara Croftia rakastavan pelimaailman kovat odotukset. Kysymys kuuluu onko Ninja mitenkään erikoisesti sitä parempi?

Ninja: Shadow of

Vesiosuus uuvuttaa kärsivällisenkin pelaajan.

Mystiset ja hengenvaaralliset ninjat, jotka tapaavat väijyä äänettöminä varjoissa ja hoitaa likaiset työnsä tappavalla tarkkuudella, ovat harvemmin mitään sankareita. Usein he työskentelevät rikollisten palkkamurhaajina. Mutta nyt Core antaa pelissään ninjalle mahdollisuuden pelastaa maailman.

Lukuisien myöhästymisten ja julkaisupäivien siirtojen jälkeen näyttää nyt lopulta siltä, että *Ninja* pääsee seikkailunsa tuoksinaan. Se että pelin valmistaminen kesti peräti kolme vuotta, johtuu osaltaan siitä, että Lara Croft -niminen nainen on herättänyt viime vuosina niin suurta huomiota. Suurin syy on toki se, että Core aloitti *Ninjan* suunnittelun Saturnille ja suuri osa jo valmiista datasta jouduttiin kirjoittamaan uudelleen alusta saakka. Mutta pelin prosyyri väittää suunnitteluporukan joka tapauksessa kokeneen PlayStationille vaihtamisen innostavaksi.

Ninja: Shadow of Darkness on melko puhdas beat 'em up -peli seikkailullisella taustajuonella. Vaikutteita on otettu sellaisista peleistä kuin *Ghost 'n Goblins* ja *Rygar* ja puhtaiden taisteluiden lisäksi mukana on tehtävien ratkontaa ja tasoloikkaosioita. Kehystarina kertoo sotaherrasta, joka ottaa vallan menneisyyden Japanissa demonien avulla, muttei sitten pääse eroon apureistaan. Ninja Kurosawan hahmossa pelaaja saa tehtäväkseen vapauttaa noista demoneista maailman, joka koostuu 13 eri tasosta. Juoni ja seikkailu kehittyvät eteenpäin melko suoraviivaisesti. Kaikki alkaa aurinkoisesta metsiköstä, jossa pelaaja voi treenata olennaisimpia hyökkäyksiä iskuin, potkuin ja heittoveitsin ja samalla ottaa tuntumaa melko kiintoisiin karatejippoihin. Lyödyiltä vihollisilta saa usein palkakseen rahaa ja silloin tällöin pelistä löytää ylös poimittavia bonusesineitä. Rahoilla voi ostaa miekkoja, kirveitä, taikoja ja energiaa puodeista, joita on tasojen väleissä. Bonuslistan kautta taas voi päivittää voimiansa, aseitansa ja jopa erilaisia taikoja, joista onkin hyötyä myöhemmin. Vastus nimittäin kovenee melko nopeasti. Pian pelaaja kohtaa kaikkea elävistä luurangoista ja samuraista jättiläiskrapuihin ja tappajakaloihin saakka. Radat vaihtelevat syvistä metsistä ja lumipeitteisistä rinteistä painostaviin puutarhoihin ja raunioihin. Vastustajien lisäksi pelaajan pitää olla tarkkana sellaisten vaarojen kanssa kuin kaatuvat puut tai vyöryvät lohkareet. Bonusarkut ovat myös toisinaan pommeilla tai keihäillä ansoiksi viritettyjä. Itse taistelut ovat tietysti varsin yksinkertaisia muodoltaan. Pitää vain asettua oikeaan paikkaan ja käyttää sitten käsillä olevaa asetta taikka iskua. Jos saa peräjälkeen sisään kolme iskua tai potkua samaan vastustajaan, päättyy hyökkäys automaattisesti vastustajan tyylikkääseen taintumiseen, aivan kuten vanhassa hyvässä Double Dragonissa.

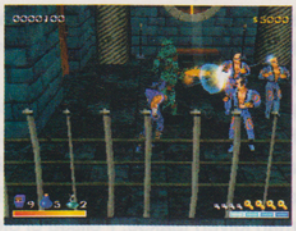
Myös suuret ja toisinaan vaikeasti lyötävät bossit liikkuvat melko selkeiden kaavojen mukaan ja vaativat enemmän taktiikkaa kuin tekniikkaa tullakseen voitetuksi. Kärsivällisyys ja näännytystaktiikka ovat suositeltavia. Ja vaikka toisinaan on saatavilla extra-elämiä, kannattaa olla myös varovainen. Jos menettää elämän, katoavat myös kaikki miekat, taiat ja muut kerätyt hyödykkeet.

Ohjelmoitu kamera muuttaa kuvakulmaa jatkuvasti riippuen siitä mitä on tapahtumassa. On siis jatkuvasti etsittävä parasta asemaa näytöllä, varsinkin erilaisissa tasoloikkaosissa ja muissa tarkkuutta vaativissa kohdissa. Radoilla eteenpäin pääseminen vaatii usein myös sinne tänne kätkettyjen avainten löytämistä. Toisinaan pitää ottaa mukaan myös esim. vipuja voidakseen myöhemmin avata pääsyn eteenpäin.

Myös suuret ja toisinaan vaikeasti lyötävät bossit liikkuvat melko selkeiden kaavojen mukaan ja vaativat enemmän taktiikkaa kuin tekniikkaa tullakseen voitetuksi. Kärsivällisyys ja näännytystaktiikka ovat suositeltavia.

Ninja: Shadow of Darkness on toki pääasiassa beat 'em up -peli, ja maailman pelastaminen edellyttää ensisijaisesti tietysti vikkeliä ja tarkkoja näppäinsormia.

Darkness



Kaupankäynti on melko järjetöntä, koska tavarat maksavat maltaita ja niitä löytää ostamattakin.

JOKO TAI

Se kaveri, joka käyttelee kameraa tässä pelissä ei ole mikään mestari. Minun ja hänen käsitykset parhaasta kuvakulmasta eroavat varsin usein. Eivätkä vastustajat ole kovin nokkelia, jonka takia useimmat taistelut vajoavat hurjan nappien painelun tasolle, vailla ihmeempää ajattelemista. Pelissä oppii sitä paitsi varsin äkkiä aavistamaan vastustajien liikeradat ja kaatamaan heitä jo etäältä heittoaseilla. Taktiikkaa, no juu, mutta kyse ei ole minua kiinnostavasta taktiikasta, kun voidaan hyväksikäyttää ohjelmoinnin heikkouksia ja selviä bugeja.

On toki kiva mäiskiä tiensä auki jännän maailman halki ja onhan pelissä iso joukko hyviä aseita ja hahmoja tutkittaviksi. Ongelmana on se, että koko seikkailu seuraa liian selvästi ja suoraviivaisesti kaavoja, joissa kaikki valinnat ovat jo ennalta tehtyjä. Tasoloikkaosuudet taas kärsivät toisinaan todella huonosta ohjauksesta. Koska Core tämän lisäksi on unohtanut tuoda mukaan itämaista ninjatunnelmaa ja antaa sankarin hyppelehtiä kuin kenen tahansa länsimaisen toimintasankarin, peli on minulle todellinen pettymys. Minun puolestani *Ninja: Shadow of Darkness* saisi mielihyvin jäädä metsän kätköihin.

Joonas 70

EI KIINNOSTA

Jokaisen uuden Core-pelin myötä, jota pelaan, tulen yhä vakuuttuneemmaksi siitä, että *Tomb Raider* ja Lara Croft olivat jonkinlaisia onnenkantamoisia. Sopiva konsepti sopivalla ulkomuodolla, niin sanoakseni. Ei brittifirma ole oikein onnistunut muissa peleissään. Rehellisesti sanoen en usko kenenkään edes muistavan sellaisia nimikkeitä kuin *Shellshock*, *Swagman* tai *Thunderhawk*, ja parin vuoden kuluttua *Fighting Force* ja *Ninja* tulevat olemaan yhtä unohdettuja.

Toisin sanottuna, *Ninja: Shadow of Darkness* ei ole erityisen jännittävä. Päin vastoin, Core tuntuu tuottaneen yksinkertaisehkon *Double Dragon* -kopion, eikä edes onnistuneen kovin hyvin siinäkään.

Topi 67

GRAFIIKKA 77

Hienoja hahmoja ja ympäristöjä, mutta hiukan liikaa väreilyä.

TUNTUMA 69

Ohjaus on yksinkertaista, mutta tökkii sekä liikkumisen vapaudessa että tarkkuudessa.

ÄÄNET 83

Hyvin toteutettuja erikoistehosteita ja tunnelmallista musiikkia.

HAASTE 68

Pelissä on paljon tutkittavaa, mutta juoni etenee liian suoraviivaisesti.

YHTEENSÄ

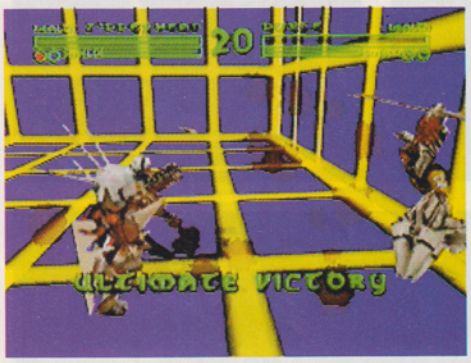
Seikkailu, joka laajuudestaan huolimatta ei jaksa viihdyttää.

70

LUONNE — **Beat 'em up**
JULKAISIJA — **Midway**
VALMISTAJA — **Saffire**
JAKELU — **Bergsala**
MYYNNISSÄ — **Lokakuu**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET — **PlayStation**

"Tervetuloa Neo-Amerikkaan" kuuluu Bio Freaksin tervetulotoivotus. Ja Midwayn kuva tulevaisuudesta sopii melko hyvin tavalliseen synkkään visioon katastrofin jälkeisestä maailmasta, joka on sekoitus korkeaa teknologiaa ja barbariaa hämyisissä ympäristöissä.

Bio Freaks



Yrittäessään tosissaan muuntaa beat 'em upin perinteitä, Midway on päättänyt laittaa toisiaan vastaan kamppailemaan aseistettuja taistelurobotteja, kyborgeja ja tavallisia hirviöitä, isojen ja osittain interaktiivisten areenojen katveessa. Perusidea on tietysti se tavallinen, jossa kahdeksan erilaista ja erilaisin ominaisuuksin varustettua hahmoa kohtaa toisensa turnauksessa. Valikoima kattaa kaikkea mahdollista kevyistä mutta nopeista tyypeistä vahvoihin isoihin köriläisiin. Yhteistä heille kaikille on rajoitettu lentotaito jetpakin avulla. Lisäksi heillä on jonkinlainen ampumaase tai laser ja he suojautuvat läpäisemättömän kilven taakse. Pelissä ei olekaan kyse *Tekkenin* kaltaisesta hiotusta kamppailu-urheilusta, vaan enemmänkin taktisesta tulituksesta ja brutaalista iskujenvaihdosta.

Kaikki kamppailijat ovat tietysti varustettuja mielikuvituksekkailla nimillä kuten Psyclown, Bullzeye ja Sabotage, ja kaikilla on runsas varasto erikoistemppuja ja yllätyksiä käytettäväksi. Radat ovat epätavallisen suuria ja osittain interaktiivisia. Mukana on laavavirtoja ja liekkiansoja varottavaksi ja hahmot voivat myös lentää siirtyäkseen parempiin taisteluasemiin. Pelin brutaali sisältö korostuu vielä siitä, että siinä on mahdollista leikata vastustajalta erilaisia ruumiinosia. Eli jos joku tykkää katsella voittajan tuulettavan yleisön edessä kädentynkä verta suihkuten, niin hän varmaan tykkää *Bio Freaksistakin*.

KIVA YRITYS

Kun on 40-millinen automaattikanuuna kiinnitettynä käsivarteen koko 30-40 kilon painollaan, siinä pystyy ampumaan vain hitain lakaisevin liikkein. Tuskin muuten. Tehokas vehje, jos osuu varmasti, mutta ei kovin sovelias nopeisiin hyökkäyksiin, vastaiskuihin ja kombinaatioiskuihin. Mutta miksi iskeä lainkaan, jos voi lentää korkeuksiin ja ampua vastustajansa mukavasti paloiksi sieltä?

Bio Freaks on täynnä kivoja aseita kokeiltaviksi ja vaikka suurin osa niistä onkin nähty muissa peleissä, on yhdistelmä silti uusi ja jännittävä. Löytyy varmasti monia, jotka tulevat rakastamaan tai ainakin tykkäämään Sabotagesta ja hänen väkivaltaisista kumppaneistaan kaikkien aseiden ja erikoistehosteiden vuoksi. Minun kiinnostukseni väheni tosin varsin pikaisesti. Vaikka Midway tällä kertaa onnistuukin kohtalaisesti grafiikan kanssa ja tekniikka sekä hienoudet toimivat kuten pitääkin, käy pelaaminen varsin pian aika yksitoikkoiseksi huolimatta humoristisesti ylilyödystä väkivaltaisuudesta. Kun on kokeillut kaikki hyökkäykset ja aseet, aiheuttavat ohjauksen ja tasapainon puutteet piankin kyllästymisen. Kokeile ennen kuin ostat, on minun neuvoni.

Joonas 74

GRAFIIKKA 79
Meheviä lähikuvia. Nopeaa, joskin aika yksinkertaista.

TUNTUMA 73
Toimiva joskin toisinaan epätäsmällinen ohjaus.

ÄÄNET 65
Melko tavallinen sekoitus meteliä, huutoja ja musiikkia.

HAASTE 72
Monipuoliset hahmot ja aseet lähes korvaavat puutteet vaihtelevissa kamppailuissa.

YHTEENSÄ
Silkkaa joulujuhlaa kaikille lasersäteiden ja räjähdysten ystäville.
74

Off Road Challenge

LUONNE — Kilpa-ajo
JULKAISIJA — Midway
VALMISTAJA — Midway
JAKELU — Bergsala
MYYNNISSÄ — Lokakuu
PELAAJIA — 1 – 2
PELIMUISTI — Muisti
MUUT KONEET

Midway on tällä kertaa liikkeellä vanhan hyvän peli-idean tiimoilla. Toteutus ja pelimoottori eivät vain kanna yhtä pitkälle.

Off Road Challange on selvästi rakennettu *Cruis'n USA* -pelin pelimoottorin päälle. Homma ei tässä tapauksessa oikein toimi. Off road-peli, jossa ajetaan isoilla autoilla ja rakennella niitä pelin kuluessa paremmiksi on hyväksi koettu idea. Tällä kertaa valittavana on neljä erilaista voimanpesää (C-napista pääset valitsemaan). Pelissä on kyse maastohurjastelussa isoilla nelivetoisilla autoilla. Peliä voi pelata vapaana ajona, mestaruuskilpailuna sekä kaksinpelinä jaetulla ruudulla.

Pääkilpailu ajetaan kuudella radalla, vaikeustason noustessa koko ajan. Hyvä sijoittuminen on kaiken *a* ja *o* – siten välttyy pelin äkilliseltä loppumiselta sekä pystyy ansaitsemaan auton rakentamisessa tarvittavia satalappusia.

Radat ovat varsin viimeisteltyjä ja täynnä huumoria. Matkaa maustetaan erilaisilla bonusesineillä ja voimanapeilla – tietysti myös lisärahalla. Matkan varrelta löytyy myös roimasti monenlaisia yllätyksiä – kuuden perusradan lisäksi pelissä on kolme salaista rataa. Kyseessä on siis tällä kertaa yksinkertainen ja paljon käytetty peli-idea, jossa on kolikkopelien tunnelmaa ja vähän yllätyksiä.

AIKA TYLSÄÄ

NESille oli aikoinaan hirvittävän hauska peli nimeltä *Bigfoot*. *Off Road Challenge* rakentuu saman idean päälle, valitettavasti vain huonoin tuloksin tällä kertaa.

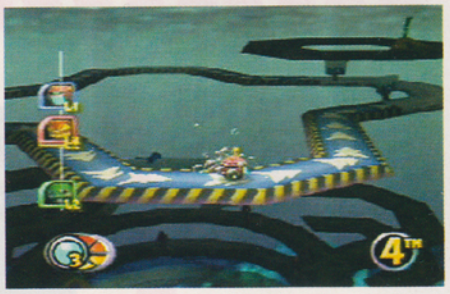
Kyllähän tätä peliä pelaa, mutta toistaiseksi jäämme odottelemaan ensimmäistä todella hyvää off road -peliä. Idea on joka tapauksessa viihdyttävä, radat hauskoja ja grafiikkakin mukavaa. Mukaan on kuitenkin lipsahtanut sen verran rakenteellisia mokia, että peli-ilo ei nouse kovin korkealle. Yksi pahimmista on lähes näkymättömissä olevat lisäenergiaa tarjoavat napit – niiden kohdalle pitää miltei pysähtyä jotta voi käyttää niitä hyödyksi. Esteitä ja vastaantulevia ajoneuvoja on samoin melkein mahdoton väistää ilman että opettelee radat ulkoa. Eri autojen ominaisuuksissa ei myöskään ole havaittavia eroja – hommasta tulee vähän tylsää autosta riippumatta. Lopuksi tulee vielä lähes onneton toteutus kaksinpelistä – aivan kuin peli toimisi vain puolella vauhdilla.

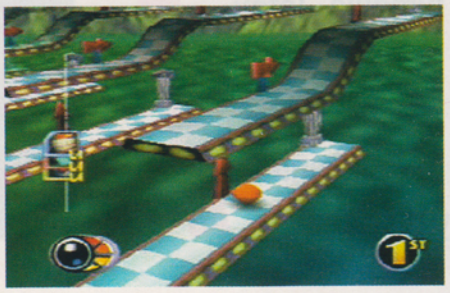
Joonas 53

GRAFIIKKA	63	TUNTUMA	55	YHTEENSÄ
Autot hauskoja, muuten liikaa pikselipuuroa.		Ajotuntuma menettelee, mutta lähes kaikki muu mättää pahasti.		Epäonnistunut uudelleenvirittely vanhasta hyvästä peli-ideasta **48**
ÄÄNET	65	HAASTE	41	
Kaikissa autoissa on radio!		Vaikea, mutta väärällä tavalla. Ei selviä taidolla vaan ulkomuistilla.		

LUONNE — **Kilpa-ajo**
JULKAISIJA — **Acclaim**
VALMISTAJA — **Iguana**
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1 – 4**
PELIMUISTI — **Muisti**
MUUT KONEET —

Iggy's Reckin' Balls





Samalla hetkellä, kun kuulee nopeutetun äänen kiihkoissaan kirkaisevan nimen *Iggy's Reckin' Balls*, ymmärtää mistä tässä pelissä on kyse. Sen jälkeen ei ole enää paluun mahdollisuutta.

Kaikkien neljän pelattavan hahmon, Iggyn, Q-Teen, Sonnyn ja Chatterin edessä saa pelaaja katua sitä, että ikinä tuli laittaneeksi konsoliinsa tämän Nintendo 64 -kasetin. Ne ovat nimittäin hölmöimpiä pelityyppejä mihin on törmätty aikoihin. Palloja, joiden pintaan on maalattu kasvot. Eivätkä ne ole edes hauskoja.

Pallot ponnahtelevat pitkin ratoja, jotka on rakennettu hiukan samaan tapaan kuin *Kula Worldissa*. Radat roikkuvat ikäänkuin ilmassa, kuin suuret serpentiinit, mutkitellen ja vuoristoratoja muodostaen.

Jos haluaa, voi aluksi hiukan harjoitella Practice Modessa. Siellä oppii nopeasti miten pitää ohjailla, jos haluaa päästä eteenpäin, päästä eteenpäin vikkelästi tai päästä radalta tai tasolta toiselle. Sen voi tehdä pitkän hännän avulla, ripustamalla itsensä radan lattiaan heiluriksi ja heilauttaa itsensä seuraavalle radalle.

Kaikilla radoilla on kyse eteenpäin pääsemisestä, yleensä erilaisia nuolia seuraamalla. Ja kun lopulta pääsee maaliin, tapahtuu siirto takaisin alkuun, niin että voi pelata koko pelin uusiksi. Hiukan ihmettelen eikö Iguanalla ole ollut tarpeeksi mielikuvitusta suunnitella kyllin pitkiä ratoja. Omintakeiseen ratkaisuun he ovat joka tapauksessa päätyneet.

Kun on kyllästynyt harjoitteluun, voi siirtyä kilpailuun. Siellä pelaaja haastaa kolme muuta palloa ensiksi maaliin pääsemisessä. Ja koska radoilla ei ole mitään kulmauksia missä pääsisi ohittamaan tai kiilaamaan vastustajansa, tämä suoritetaan yksinkertaisesti hankkiutumalla kiinni edellä menevään ja vaihtamalla näin paikkaa tämän kanssa.

Iggy's Reckin' Ballsin ohjailu on yksinkertaista. Tarvitsee vain vääntää vasemmalle tai oikealle, lopun hoitavat hahmot itse.

Pelissä on kymmenen erilaista ympäristöä, vaikkakin radat ovat melkoisen samankaltaisia. Eroina on mm. että joillakin on enemmän ja erilaisia vastustajia ja niiden liikkumistavat vaihtelevat.

Iggy's Reckin' Balls on merkityksetön peli, jolla ei ole mitään erikoista tarkoitusta. Siitä puuttuu sekä tuntuma että omaperäisyys, jonka takia se enimmäkseen tuntuu hämmentävältä. Mutta onneksi pelin unohtaa lähes heti, kun sen on lopettanut.

EI OIKEAA KILPA-AJOA

Pidän kilpa-ajopeleistä, etenkin niistä, joissa on kalliita kiiltäviä autoja ja maailmanmestaruuskilpailuja, mutta myös sellaisista, joissa on leikkiautoja, sarjakuvatunnelmaa, miniautoja ja hedelmiä, kuten *Mario Kartissa* ja *Micro Machinesissa*. Tämä kilpapeli ei kuitenkaan iske lainkaan. Se ei väännä vatsaa, rapa ei roisku kurveissa eikä se saa pulssia kiihtymään. Se alkaa ja pompahtelee pääasiassa aivan tarkoituksettomalla tavalla, jollaista ainakaan minä en kaipaa.

Loviisa 60

GRAFIIKKA 72
Pastellivärejä ja ratoja, jotka muistuttavat Kula Worldia. Groteskeja hahmoja.

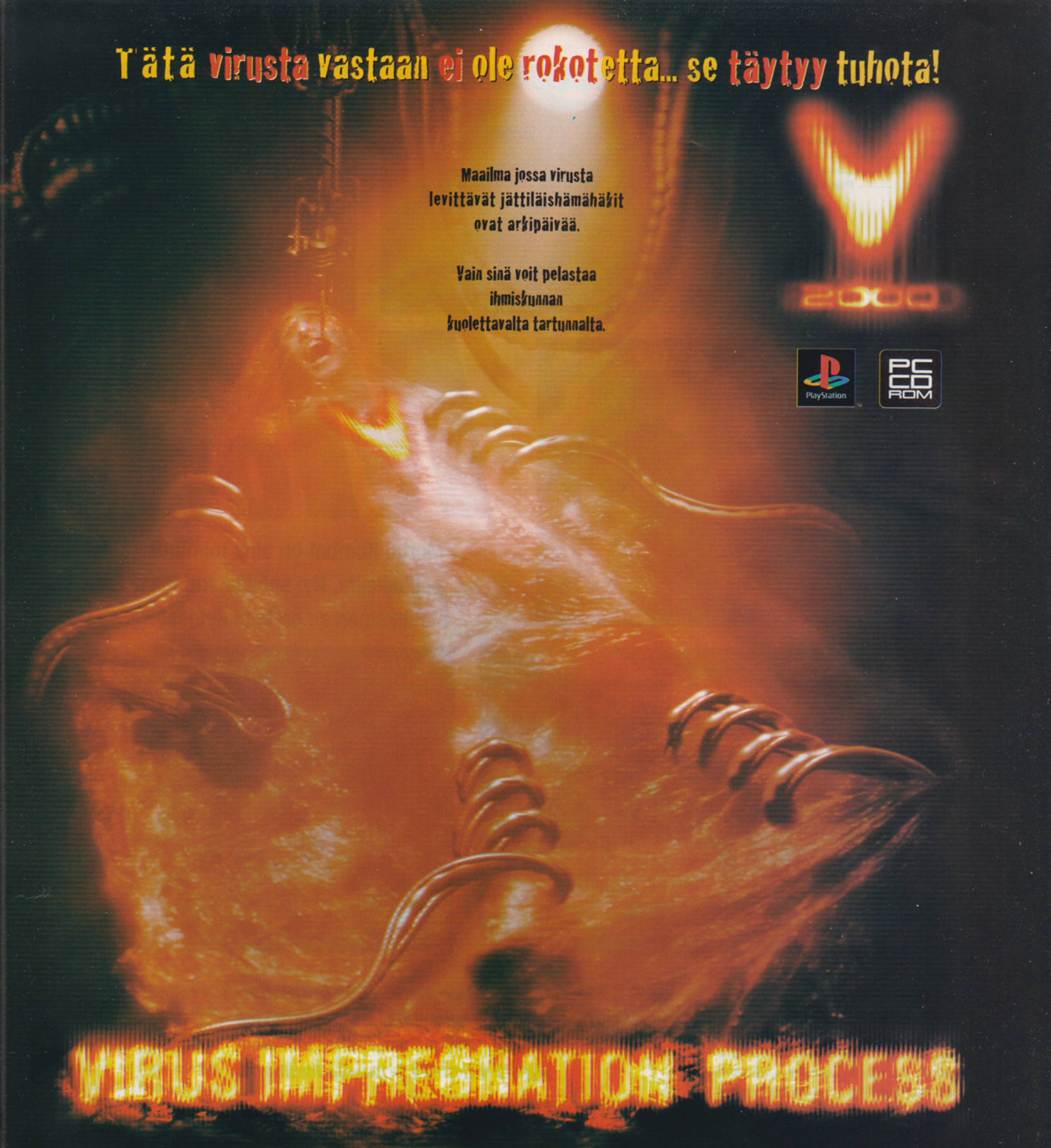
TUNTUMA 71
Puuhaa riittää, muttei erikoisen suurta vaihtelua.

ÄÄNET 68
Kiihkeää kommentointia kuten monissa muissakin jenkkipeleissä.

HAASTE 60
Radat ovat niin lyhyitä, että ne pitää pelata kahdesti.

YHTEENSÄ
Tarpeeton ja työläs peli.

67



V2000 BY DAVID BRABEN

FURTHER INFORMATION AND INTERACTIVE DEMOS AVAILABLE FROM **HTTP://V2000.GROLIER.CO.UK**

GROLIER INTERACTIVE

DESIGNED AT FLUID: dropfluid.custard.co.uk

GROLIER INTERACTIVE. 60 ST ALDATES. OXFORD. OX1 1ST. UK.

V2000™ © 1998 FRONTIER DEVELOPMENTS LTD. PUBLISHED UNDER LICENCE; SOFTWARE TECHNOLOGY © 1998 FRONTIER DEVELOPMENTS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

KATSO MYÖS UUSIMMAT PELIVINKIT:
HTTP://WWW.EGMONT-ENTERTAINMENT.FI

PlayStation-vihjepuhelin 0600-411 911 (4,75 mk/min + ppm). Ma, ke, to, la klo 17-22. Palvelun tuottaa Heleman Oy

EGMONT ENTERTAINMENT

Maahantuonti ja markkinointi Suomessa
Oy Egmont Entertainment Ab
Puh. 09-476 4460 Fax. 09-476 44650

Myynnissä tavarataloissa, kodinkoneliikkeissä sekä pelimyymälöissä kautta maan.

LUONNE — **Beat 'em up**
JULKAISIJA — **Midway**
VALMISTAJA — **Eurocom**
JAKELU — **Bergsala**
MYYNNISSÄ — **Lokakuu**
PELAAJIA — **1 – 2**
PELIMUISTI —
MUUT KONEET — **PlayStation**

Mortal

Mortal Kombat on aina toiminut pelihalleilla. Nyt selviää, kuinka pitkäikäinen se on kotikäytössä.

Myös tämän mätkimisturnauksen taustalta on löydettävissä jonkinlainen juonentapainen, joka liittyy hyvien ja pahojen väliseen ikuiseen taisteluun. *Mortal Kombatin* kohdalla juonella on kuitenkin vielä vähemmän merkitystä kuin yleensä beat 'em up -peleissä. *Mortal Kombat* on showpainin ja splatterfilmiefektien yhdistelmä, jossa näyttävien erikoistehosteiden sekä sairaan väkivallan sijasta viljellään brutaalia huumoria. Ja kuten jatko-osissa yleensäkin, kaiken roisin ja pahan on oltava vielä mahtavampaa ja inhottavampaa, jotta se tuntuisi joltakin. Midway on hyvin tietoinen tästä, eikä se ole säästellyt ruutia.

Mullistavin uutuus on polygonipohjainen 3D-grafiikka, josta interaktiiviset miljööt syntyvät. Koko homman kruunaa suuri kuvanopeus. Rooleissa nähdään vanhoja tuttuja, kuten Raiden, Sub-Zero ja Goro – joka arcadepelistä poiketen on pelattavissa salaisena hahmona – sekä uusia kykyjä, kuten Shinnok ja Quan Chi.

Mortal Kombat on showpainin ja splatterfilmiefektien yhdistelmä, jossa näyttävien erikoistehosteiden sekä sairaan väkivallan sijasta viljellään brutaalia huumoria.

Kaikki tavanomaiset beat 'em up -muodot ovat edustettuina, ja lisäksi *Mortal Kombat 4*:ssä on paljon salaisuuksia, kuten Big Head Mode, kätkettyjä hahmoja, salaisia aseita, vaihtoehtoisia loppuja sekä uusia asuja (älä missaa Johnny Cagea smokissa Bond-pyssyn kanssa).

Tottuneet *Mortal Kombatin* pelaajat hallitsevat ohjaamisen, vaikka 3D-grafiikka tuokin lisää syvyyttä liikkumiseen. Lisäksi tietyiltä kentiltä voi poimia kivenmurikoita ja muita lyömävälineitä.

Osanottajat on varustettu erilaisilla tulipalloilla, maagisilla salamoilla tai muilla kaukoaseilla. Sen lisäksi heillä on kaikkea piikkinuijista lyömämiekkoihin ja jalkajousiin. Pelistä löytyy myös aseita, joiden esiin saaminen vaatii erikoisia nappiyhdistelmiä. Ja vastustajat voivat tempaista aseet itselleen, jos et pidä varaasi.

Mortal Kombatin tunnusmerkkinä toimivat veriset loppumittelöt (Fatalities) ovat nyt entistä roisimpia. Vastustajille voi tehdä monenmoista hauskaa: hakata millin paloiksi, repiä raajoja ja päitä irti monin eri tavoin, sytyttää tuleen liekinheittimillä ja energiasalamoilla, möyhentää myrkkykaasulla, tai heidät voi yksinkertaisesti lopettaa kuolonsuudelmalla. Ja kaikki tämä kolmiulotteisena. Peli on julmempi, groteskimpi ja naurettavampi kuin koskaan ennen.

Kombat 4

VERTA KEHIIN

Mortal Kombat oli aikoinaan maaginen peli, jonka digitalisoitu grafiikka sai minut ihmetyksestä mykäksi. Vaikka se olikin 2D-jälkeä, niin se oli enemmän kolmiulotteista 2D:tä kuin plattua *Street Fighter* -grafiikkaa. Veri roiskui ja ääniefektit olivat mahtavia. Ja Midwayn markkinointikoneisto oli omaa luokkaansa.

Nyt kaikki tuo on historiaa, mutta maagisuus ei ole täysin kadonnut. *Mortal Kombat* on ja pysyy *Mortal Kombatina*, jos piinallinen *Mortal Kombat Mythologies* jätetään pois laskuista.

Mortal Kombat 4 on graafisesti ja pelillisesti valovuosien päässä *Tekken 3*:sta, mutta se on silti varsin viihdyttävä. Jos siis pitää raajojen repimisestä, kulmikkaista polygoniverisuihkuista, rujoista erikoishyökkäyksistä, brutaaleista taisteluhuudoista sekä liioitellusta väkivaltaviihteestä. Minä ainakin pidän. Luulisin. Hetken aikaa ainakin. Itse asiassa

kyse on siitä, pitääkö ylipäänsä koko *Mortal Kombat* -ideasta. Mikäli näin on, *MK4*:sta irtoaa hupia, vaikka onkin kyseenalaista, kuinka monta Fatalities-rupeamaa jaksaa työstää ennen kuin tikahtuu.

Joonas 75

BRUTAALIA HUBAA

Mortal Kombatin vertaaminen "vakavamielisiin" beat 'em up -peleihin on kuin vertaisi Itchya ja Scratchya hyvin piirrettyihin sarjoihin. *Mortal Kombatissa* on kyse huumorista, ei totisesta taistelusta. Ja Nintendo 64:lla *Mortal Kombat* on entistä hauskempi. Hahmot ovat vieläkin liioitellumpia, tappelut entistä hysteerisempiä ja veri tahmeampaa kuin terva. Sitä paitsi ohjauksessa on enemmän variaatioita kuin missään aikaisemmassa *Mortal Kombat* -pelissä, ja uudet aseet avaavat oven aivan uuteen ilkeyksien maailmaan.Kuusnepan ongelmana on hyvien beat 'em up -pelien puute, eikä *Mortal Kombat 4* tuo ongelmaan mitään ratkaisua. Mutta nyt minulla on kuitenkin uusi N64-peli, jota minua todella huvittaa pelata. Kun olen pelannut *MK4*-peliä pari minuuttia, nauraa röhötän kuin Bart ja Lisa Simpson, jotka katsovat kuinka Itchy rei'ittää Scratchyn ilmaporalla.

Mikko 85

GRAFIIKKA 81	TUNTUMA 73	YHTEENSÄ
Erittäin sujuvaa, vaikka digitaalitekniikalle tunnusomainen nykiminen onkin selvästi havaittavissa.	Tekniikka pettää Mortal Kombatissa. Ohjattavuus on jäänyt ala-asteelle.	Mätkimisestä pitävien suosikki... ainakin hetken.
ÄÄNET 85	**HAASTE 79**	**80**
Paholaismainen ulvonta, taisteluhuudot sekä muut äänitehosteet ovat mahtavia.	Hassujen yksityiskohtien keksiminen tuottaa tyydytystä, mutta peliin kyllästyy nopeasti.	

Vinkit

Pistä pelivinkit kiertoon

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB

PL 317, 33101 TAMPERE

1080° SNOWBOARDING

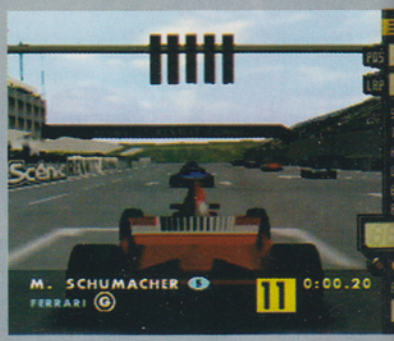
NINTENDO 64

Ei ole vaikea ymmärtää että 1080° Snowboarding -pelin kehitysporukka valikoitiin siitä ryhmästä, joka loi Wave Race 64:nkin. Tässä lumilautapelissä on samaa leikkisän realistista tunnelmaa kuin Wave Race 64:ssäkin, vaikka 1080° Snowboarding on vieläkin hiotumpi tuote. Peli pitää tietysti sisällään myös monia huijausmahdollisuuksia.

Lukuunottamatta viittä tavallista laskijaa, on mukana kolme erikoislaskijaa, jotka eivät paljon jarruttele. Ensimmäisen saat käyttöön automaattisesti selvitettyäsi Match Racen vaikeustasolla Expert. Jos sitten selvität saman uudelleen uudella hahmollasi, voit jatkaa näytölle, jossa saa valita kultaisen laskijan. Merkkaa yksinkertaisesti Kensuke Kimachi ja pidä C-YLÖS painettuna, samalla kun painat A, niin kultainen laskija aktivoituu. Viimeinen salainen laskija puolestaan on panda, joka osaa useita taitavia temppuja, joista muut laskijat eivät suoriudu. Hänen aktivoimisekseen sinun pitää ensin saada itsesi kaikkien pistetilastojen kärkeen. Sitten pääset näytölle, jossa on viisi laskijanimeä. Merkkaa Rob Haywood ja paina A-nappia samalla kun pidät painettuna C-OIKEA.

Kiitos Shigeru Miyamoton merkillisen pingviini-innostuksen, löytyy pelistä toinenkin hyvin erikoinen fuskumahdollisuus. Kun olet selvittänyt kaikki temput Practisessa, voit valita minkä tahansa pelitavan saadaksesi esille pingviinin muotoisen lumilaudan. Valitse laskija, merkkaa valinnanvarainen lauta ja pidä painettuna C-ALAS ja paina samalla kaksi kertaa A.

Pelissä on myös mahdollista ohjailla kameraa johdannon aikana. Paina vain C-YLÖS nimionäytössä, niin kameraohjaimet tulevat käyttöösi. Yksi kiva jippo on myös se, että Replay Modessa Halfpipe-radalla voi leikkiä musiikilla djtyyliin vääntelemällä ohjainta eri suuntiin.



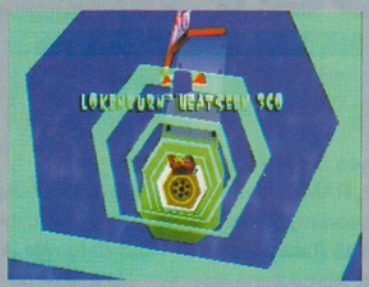
F1 WORLD GRAND PRIX

NINTENDO 64

Tässä varsin täydellisessä F1-simulaattorissa on melkein kaikkea mitä voi kaivata. Tavallisten ratojen ja ajajien lisäksi mukana on myös muutama hyvin peitetty salaisuus.

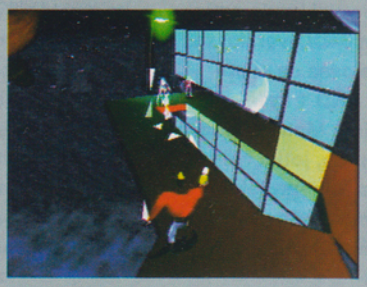
Pelikoodiin on kätketty kaksi salaista ajajaa. Niiden löytämiseksi sinun on ensin valittava Exhibition ja sitten Driver Williams ajajaksi. Käytä sitten ohjainta hänen sukunimensä muuttamiseen muotoon Pyrite, saadaksesi esiin Gold Racerin, tai muotoon Chrome, saadaksesi Silver Racerin, ja palaa sitten lähtönäyttöön. Uudet ajajat löytyvät nyt Exhibition, Time Trial ja 2 Player Modeista. Jos muutat samalla proseduurilla sukunimen muotoon Vacation, saat European Grand Prixin jälkeen eteesi bonusradan Hawaijilla.

BLASTO
PLAYSTATION



Blaston maailmassa kaikki on hankalaa. Tuo ylikehittynyt machosankari saa jatkuvasti vastaansa ammuttavia hulluja ulkomaalaisia ja yrittää silti pitää kampauksensa ojennuksessa. Lisäksi Blaston on vältettävä radoilla olevia kammottavia ansoja.

Ensimmäiseltä radalta esimerkiksi löytyy suuri nappi, jossa lukee DO NOT PRESS (älä paina). Jos Blasto kuitenkin painaa sitä, seuraa mitä hurjin onnettomuus. Mutta jos hän painaa samanlaista nappia toisella radalla, tapahtuu jotain aivan toisenlaista...



OFF ROAD CHALLENGE
NINTENDO 64

Olemme törmänneet siihen monesti aiemminkin; Cruis 'n USA:n pelimoottori. Nyt Midway on käyttänyt sitä jälleen ja tulokset ovat jokseenkin odotetunlaisia. Jälki on viihdyttävää, muttei mitään minkä takia kannattaisi tuhlata isoja rahoja. Mutta se joka tykkää peleistä, saa siitä vieläkin enemmän irti seuraavien huijausten avulla.

Off Road Challengessa on kolme salaista rataa:

EL CAJON

Päästäksesi tälle radalle, sinun pitää mennä radanvalintaan ja painaa L, R ja YLÖS samanaikaisesti, jolloin kuuluu ääni. Merkkaa sitten El Paso, pidä painettuna Z ja paina A.

FLAGSTAFF

Mene samaan näyttöön kuin edellisessä ja paina L ja OIKEA samanaikaisesti. Jälleen kuuluu poran ääni. Merkkaa sitten Mojave ja pana A samalla kun pidät alhaalla Z.

GUADALUPE

Taas samassa näytössä, paina R ja ALAS samanaikaisesti, jolloin ääni jälleen kuuluu. Merkkaa sitten Vegas, pidä alhaalla Z ja paina A.

COLIN MCRAE RALLY
PLAYSTATION

Kun Colin McRae on ratin takana sinisessä Subarussa meininki on sen

mukaista. Sen tietävät kaikki, jotka ovat kokeilleet Colin McRae Rallya, PlayStationin parasta rallipeliä nykyään. Alusta saakka kyse on hyvin täydellisestä rallipelistä, mutta mukana on myös joitakin kätkettyjä makupaloja. Kirjoita peliin seuraavat koodit, niin saat aktivoitua huijauksia, tosin vain Rally tai Trial Modessa.

OPENROADS avaa kaikki radat
SHOEBOXES tuo kaikki autot valittaviksi
BLANCMANGE päästää ajamaan vihreää hyytelöautoa
PEASOUPER hämärät radat
TROLLEY nelipyöräveto
FORKLIFT takapyöräveto
MOREOOMPH turbovaihde select-napista
BUTTONBASH nopeampi kiihdytys painamalla nopeasti YMPYRÄ ja RISTI
KITCAR paina SELECT, kun pinot alhaalla näytöllä ovat vihreät ja mahdollistavat turbohyppäyksen
DIRECTORCUT sallii ohjata uusintoja
BACKSEAT Nicky Grist ratin takana
BACKSEAT Nicky Gristin "heliumkommentit"
SILKYSMOOTH vikkelämpi auton nopeus
WHITEBUNNY ajaja oikealla puolella
NIGHTRIDER yön hämäryys kaikilla radoilla
TINFOILED metalliset autot

CRIME KILLER
PLAYSTATION

Poliisit jahtaavat rikollisia, aseet paukkuvat, autot kirskuvat ja kumit ulvovat. Noin voitaisiin kuvailla Crime Killeriä lyhykäisesti. Se on väkivaltainen peli samaa tyyliä kuin Twisted Metal ja Vigilante 8. Tässä saatte koodeja pelin ratoihin numerojärjestyksessä:

2: YMPYRÄ, NELIÖ, RISTI, KOLMIO, NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ
3: YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ
4: YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, RISTI
5: KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, KOLMIO
6: NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, KOLMIO, YMPYRÄ, NELIÖ, RISTI, RISTI, RISTI, KOLMIO
7: YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, RISTI KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ
8: NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, RISTI, KOLMIO, NELIÖ, RISTI, KOLMIO, NELIÖ, RISTI
9: RISTI, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, NELIÖ RISTI, KOLMIO, NELIÖ, RISTI, KOLMIO
10: YMPYRÄ, KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ
11: NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, KOLMIO
12: NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, KOLMIO, YMPYRÄ, NELIÖ KOLMIO, NELIÖ
13: RISTI, RISTI, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, YMPYRÄ, YMPYRÄ, NELIÖ, RISTI, RISTI
14: RISTI, RISTI, RISTI, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, NELIÖ, RISTI, RISTI, RISTI
15: RISTI, KOLMIO, NELIÖ, RISTI, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, RISTI, KOLMIO, YMPYRÄ, NELIÖ, KOLMIO, NELIÖ, RISTI, KOLMIO, NELIÖ, KOLMIO

Lukijakirjeet

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

Yo!

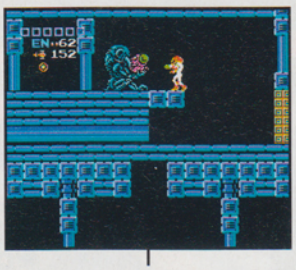
1. Tullaanko Zelda 64 julkaisemaan kullanvärisellä kasetilla? 2. Milloin RAM-laajennus onnistuu Nintendo 64:lle? Tuleeko Nintendo myymään niitä erikseen, pelien kera vai tuleeko Nintendo odottamaan ensi vuoteen ja julkaisemaan sen yhtaikaa 64DD:n kanssa? 3. Tuleeko Perfect Dark olemaan yhteensopiva RAM-laajennuksen kanssa? 4. Onko F-Zero X:ssä mahdollisuutta tehdä omia ratoja tai tuleeko Nintendo julkaisemaan sellaista 64DD:n yhteydessä? 5. Onko Nintendo vahvistanut, että siltä ei varmuudella tule Metroid-peliä N64:lle? 6. Onko Nintendolla muita konsoleita suunnitteilla kuin 64DD? 7. Milloin Game Boy Color julkistetaan täällä ja mitä se tulee maksamaan? 8. Onko totta, että Topi on aloittanut uransa Nintendo-lehdessä? Keep up the good work!

Ilkka

Terve, Ilkka.

1. Rajoitettu painos Zeldaa tulee kullanvärisenä. 2. RAM-laajennus julkistetaan erikseen myöhemmin tänä vuonna. 3. Sitä Rare ei ole vielä päättänyt. 4. Ajatuksena on yhä, että pelaaja voisi luoda omia ratoja F-Zero X:n 64DD-versiossa. Tavallisessa versiossa se ei onnaa. 5. Ei, mutta R&D 1 kylläkin, jonka tekivät kolme Metroidiakin työstänyttä hemmoa, jotka työskentelevät Game Boy -projektin parissa ja eivät ole tähän mennessä tehneet ainuttakaan N64-peliä. 6. Kyllä! Aiheesta pitäisi olla Topin tekemä haastattelu Howard Lincolnista tässä numerossa. 7. Game Boy Color julkaistaan täällä marraskuun lopulla. 8. Kyllä.

SP



Vielä ei ole mitään tietoa siitä, että uutta Metroidia suunniteltaisiin. Valitettavasti.

Hei,

1. Mitkä olivat ensimmäiset pelit, joita tuli NES:ille, Saturnille ja PlayStationille ja milloin ne (ja konsolit) julkaistiin täällä? 2. Onko Sega vahvistanut mitään uusia nimikkeitä Dreamcastille? 3. Oliko Segalla 4-bittinen konsoli ennen Master Systemiä? 4. Milloin julkaistaan Legend of Zelda – Ocarina of Time Japanissa ja USA:ssa? 5. Onko totta vai huhua, että 64DD:n oheen voi ostaa modeemin? 6. Testaatteko koskaan pelien japsiversioita? 7. Milloin Super Powerille tulee kotisivu internetiin?

Kyselijä

Hei,

NES-pelit Mario Bros, Pinball, Popeye, Tennis ja Excite Bike tulivat samaan aikaan konsolin kanssa syyskuussa 1986. Saturnille julkaistiin Virtua Fighter, Daytona USA, Victory Goal ja Clockwork Knight samaan aikaan koneen kanssa heinäkuussa 1995. PlayStation julkistettiin 29 syyskuuta 1995, ohessaan mm. Ridge Racer, Toshinden ja Wipeout. 2. White Illumination, July sekä Sonic Adventure ovat toistaiseksi Segan virallisesti vahvistamia. Mutta tietysti monia muita on valmisteilla. 3. Ei. 4. Se julkaistaan Japanissa marraskuun 14. ja USA:ssa marraskuun 23. 5. Mitään 64DD-modeemia ei tätä kirjoitettaessa ole näkyvissä. 6. Testaamme pelien useimmat versiot. 7. Resurssit eivät valitettavasti vielä anna myöten, mutta ruotsalaisella sisarlehdellämme Super PLAY:llä sellainen jo on.

SP

TOIMITUSEHDOT:
Toimituskulut 45 mk / lähetys.
Tilattaessa yli 300 markan arvosta tuotteita samaan lähetykseen emme peri toimitusmaksua.
Pidätämme oikeuden hinnanmuutokseen.
Kaikki tavaramerkit ovat valmistajiensa tavaramerkkejä.

PUOLENKUUN PELIT KY
Hallituskatu 11, OULU
PUH: 08 - 33 66 44
FAX: 08 - 5555 064

JYVÄSKYLÄSSÄ:
VÄINÖNKATU 40
PUH: 014 – 666 899

LAHDESSA:
RAUTATIENKATU 16
PUH: 03 - 751 51 51

MEILTÄ MYÖS KÄYTETYT PELIT EDULLISESTI!

NINTENDO 64		PLAYSTATION		PLAYSTATION		N64 / PSX	
Laitepaketti	890,-	Laitepaketti	890,-	Klonoa	349,-		
1080 Snowboarding	499,-	Alien Trilogy	199,-	Medievil	349,-	**TARVIKKEET**	
Banjo Kazooie	449,-	Assault	349,-	Megaman X4	369,-	Dominator - Joystick	- /299
F1 World Grand Prix	449,-	Azure Dreams	369,-	Micro Machines V3	199,-	Dual Shock Joypad	- /199
International Soccer 98	499,-	Colin McRae Rally	369,-	Mortal Kombat 4	299,-	Hiiri	- /249
Mission Impossible	499,-	Command & Conquer	199,-	NHL Hockey 99	369,-	Joypad	249/129
Mystical Ninja	499,-	Crash Bandicoot	199,-	Pandemonium	199,-	Joypad:in jatkojohto	99 / 99
Golden Eye 007	399,-	Crash Bandicoot 3	369,-	Premier Manager 98	369,-	Linkkikaapeli	- /149
Mario Kart	449,-	Destruction Derby 2	199,-	Rayman	199,-	Muistikortti 1 MB	199/129
NHL Hockey 99	499,-	Die Hard Trilogy	199,-	Rayman 2	369,-	Muistikortti 2 MB	- /199
Quake	449,-	Fifth Element	349,-	Resident Evil 2	399,-	Muistikortti 4 MB	- /249
Super Mario 64	349,-	Formula 1	199,-	Tekken 2	199,-	Muistikortti 8 MB	- /299
Top Gear 2	499,-	Formula 1: 98' Edition	369,-	Tekken 3	399,-	Multitap	- /199
Turok 2	499,-	Future Cop 2100: LAPD	369,-	Tenchu	369,-	Ratti + Polkimet	495/495
V-Rally	499,-	Gran Turismo	399,-	Tomb Raider	199,-	RF-antennikaapeli	199/199
Wetrix	449,-	Grand Theft Auto	199,-	Tomb Raider 3	369,-	Rumble Pack	199/ -
Yoshi's Story	399,-	International Soccer Pro	199,-	V-Rally	199,-	Rumble Pack + 1 MB	299/ -
Zelda	499,-	International Soccer 98	369,-	Worms	199,-	Valopistooli	/249

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!
OTAMME VANHAT PELISI VAIHDOSSA!

Hei,

Lukiessani englantilaista pelilehteä, huomasin sivuilla veikeän näköisiä tyttöjä. Miksei teidänkin lehdessänne ole naiskauneutta?

Reetu

Terve Reetu,

Emme ymmärrä yhteyttä tv-pelien ja alastomien naisten välillä. Viihdytämme itseämme katselemalla kuvia niistä peleistä, joista kirjoitamme.

SP

Terve,

Haluaisin tietää hiukan enemmän Neo Geo 64:stä. 1. Milloin kone julkaistaan? 2. Paljonko siitä saa maksaa ja tuleeko se tännekin myyntiin? 3. CD-ROM:ina vaiko kasetteina? 4. Mitä pelejä formaattiin julkaistaan? 5. Sanokaa, että Metal Slug ja sen seuraaja tulevat myös Neo Geo 64:lle!

Ford Perfect

Hei,

1. Se on jo olemassa Japanissa, mutta on toistaiseksi vain hallikone eikä konsoliversio, kuten vanha Neo Geo oli. 2. Se on kallis, koska tarkoituksena on myydä sitä pelihalleille. 3. Kasetteina, kuten useimmat kolikkopelit. 4. Samurai Showdown 64 on julkaistu ja jatko-osa on jo tekeillä. 5. Molemmat Metal Slug -pelit on olemassa tavalliselle Neo Geolle. Mistään 64-bittisistä versioista ei ole ollut puhetta.

SP

Jatko-osa Samurai Showdownille on vain yksi niistä uusista peleistä, joita julkaistaan piakkoin Neo Geo 64:lle.

Moi SP!

1. Miksette te ikinä julkaise vinkkikirjoja meille Nintendo 64:n, PlayStationin ja Saturnin omistajille? 2. Olen kuullut että olisi olemassa PlayStation-konsoli, jolle voisi tehdä itse pelejä. Pitääkö paikkansa? 3. Olen kuullut Saturnille olevan Net Link -nimisen oheislaitteen. Mitä sillä tekee? 4. Miten paljon suurin piirtein arvelette Dreamcastin tulevan maksamaan? 5. Mistä Saturn-pelistä Topi tykkää eniten?

Jonttu

Moi, Jonttu,

1. Julkaisemme mieluummin joitakin vinkkisivuja aina kussakin lehdessä. Kyllähän niistä vuodessa kertyy jo aika paljon. 2. Pitää paikkansa. Sen nimi on Yaroze. 3. Saturnin Net Linkillä voi kytkeä konsolinsa internetiin. 4. Noin 1300-2000 markkaa. Mutta tuo on pelkkä arvaus. 5. Sehän on edelleen ... Sega Rally.

SP

Heippa, SP!

1. Oletteko kuulleet mitään uutta Turrican 64:stä? 2. Onko jotain suunnitelmia Hexen II:sta tai Nascar Racingista N64:lle? 3. Aikooko Capcom kääntää Street Fighter III:n Nintendo 64:lle? Vai ovatko he muuttaneet mielensä ja julkaisevat sen Dreamcastille? 4. Onko totta, että Fighters Destinylle tulee jatkoa myöhemmin tänä vuonna?

Martti

Terve taas Martti,

1. Itse asiassa olemme. Pelin nimi on nimittäin Thornado, koska Turrican-nimen omistaa toinen firma. Peli julkaistaan 1999 ja se on kolmiulotteinen sekoitus Turricania ja Metroidia. Lupaavaa vai mitä? 2. Hexen II:ta ei tule, mutta Nascar '99 löytyy N64:lle USA:ssa. 3. Capcom on tuntuu yhä pohtivan mille, milloin ja miten se kääntäisi Street Fighter III:n. 4. Jatko on tekeillä, mutta luultavasti se ei ilmesty ennen ensi vuotta.

SP

TOP PLAYSTATION 20

PARHAAT PELIT
PARHAAT HINNAT

FUN-MAIL
INSINÖÖRINK. 2
00810 HELSINKI

TILAUSPUHELIN:
ARK. 11-18, LA 10-16
09-700 173 53
FAX: 09-700 173 52

Toimitusehdot:
Tilaukset toimitetaan postiennakolla. Toimituskulut ovat 34,-/lähetys. Kaikissa tuotteissa on toimivuustakuu. Tuotteilla on 7 päivän palautusoikeus. Palautuksen edellytyksenä on, että tuote on uutta vastaavassa kunnossa (mahdollisista palautuksista kannattaa ensin sopia puhelimitse). Ilmoituksessa annetut ilmestymispäivämäärät ovat pelinvalmistajien ilmoittamia julkaisupäiviä tämän ilmoituksen mennessä painoon. Julkaisuaikatauluihin saattaa tulla muutoksia tai tuotteet voivat tilapäisesti loppua.

PLAYSTATION-PELIT:		POSTIMYYNTIHINTA:
NHL '99		**299,-**
RED ALERT RETALIATION		315,-
TEKKEN 3		315,-
FORMULA 1 '98		335,-
GRAN TURISMO		315,-
G.T.A		265,-
MORTAL KOMBAT 4		265,-
MOTORACER 2		299,-
NBA LIVE '99		299,-
NINJA		315,-
DUKE-TIME TO KILL		315,-
TEST DRIVE 5		299,-
COLIN McRAE RALLY		315,-
CROC PLAT.		165,-
FIFA '99 (26.11.)		299,-
TOMB RAIDER 3	(27.11.)	315,-
COOL BOARDERS 3	(27.11.)	265,-
CRASH BANDICOOT 3	(11.12.)	295,-
COMMAND&CONQUER PLAT.		165,-
HERCULES PLAT.	(13.11.)	165,-

MEILTÄ MYÖS KAIKKI MUUT PELIT, KYSY!

Hei, Super Power!

1. Oliko se Loviisa, joka kirjoitteli pelisankarittarista ja poikien unelmista taannoin? Se oli joka tapauksessa todella mainio artikkeli. 2. Pelatessani Alundraa en innostunut läheskään niin paljon kuin pelatessani Zelda – A Link to the Pastia. Onko Wild Arms parempi kuin Alundra? 3. Milloin Parasite Eve julkaistaan?

Matti

Moi, Matti.

1. Loviisahan sen kirjoitti. Hän ilostui kuullessaan sinun tykänneen siitä. 2. Topin mielestä Wild Arms on taatusti parempi ja mukaansatempaavampi kuin Alundra. 3. Se julkaistiin jo USA:ssa.

SP

Wild Arms on parempi kuin Alundra. Ja marraskuussa se tulee Suomeenkin.

Hei, SP!

Miksi kirjoitatte Final Fantasy VII:n roomalaisilla numeroilla ja Resident Evi 2:n tavallisein numeroin? 2. Millainen NES:in CD-ROM oli? 3. Onko NES:in Final Fantasy hyvä? 4. Tuleeko Square tuottamaan pelejä Nintendo 64:lle? 5. Miksei N64:lle tule roolipelejä?

Ossi

Hei, Ossi!

1. Koska Square ja Capcom nimesivät ne siten. 2. NES:ille ei ole mitään CD-ROM:ia. Sitävastoin Nintendo julkaisi diskettiaseman Famicomille, joka oli konsolin japsiversio. 3. On. 4. Ei. 5. Lähinnä koska Square ja Enix eivät kumpikaan ole kovin kiinnostuneita konsolista. Mutta tulevathan ensi vuonna kuitenkin Earthbound 64, Super Mario RPG 2 ja Ogre Battle 3.

SP

Moi, Super Power!

1. Voisitteko nimetä muutamia isoja firmoja, jotka tekevät pelejä Dreamcastille? 2. Aion ostaa Game Boy Colorin, mutta uskotteko te, että pelivalmistajat tulevat satsaamaan kannettavan konsolin peleihin? 3. Onko totta, että Virtua Fighter 3 mahdollisesti tulee Saturnille? 4. Phantasy Star Collection on peli, jota olen odottanut jo kauan. Mutta nyt sanotaan, ettei peli ikinä tule tänne, koska kääntäminen vei niin kauan aikaa. Onko totta?

Mara

Moi, Mara,

1. Jo vain. Konami, Core, Capcom ja DMA ovat vain muutamia esimerkkejä firmoista, jotka jo ovat alkaneet suunnitella Dreamcast-projektejaan. 2. Paitsi uusia versioita peleistä Zelda - Link's Awakening ja Wario-land II, tulee myös Tetris DX, Mario, Conker's Pocket Tales, Top Gear Pocket ja monia muita uudelleen suunniteltuja tuttavuuksia. 3. Sega ei ole kieltänyt, että Saturn-versio Virtua Fighter 3:sta olisi tekeillä, mutta monikaan ei usko heidän satsaavan niin paljon 32-bittiseen konsoliinsa, nyt kun Dreamcast on tuloillaan. 4. Valitettavasti ei näytä siltä, että Phantasy Star Collection käännettäisiin. Mutta voithan aina pelata neljää originaalia Master Systemillä ja Mega Drivella.

SP

KYSY VÄLIRAHAA!

Eli - paljonko sinun täytyy käyttää rahaa saadaksesi haluamasi pelin

YLI 500 ERILAISTA!

PC - PELIÄ, uusia ja käytettyjä aina hyllyssä (ei pelkästään luettelossa)

YLI 450 ERILAISTA!

PLEIKKARIN PELIÄ, uusia ja käytettyjä aina hyllyssä (ei pelkästään luettelossa)

DVD/VIDEOELOKUVAT!

Meiltä myös Videoelokuvat ja DVD - videot kätevästi postiennakolla

* Nopeimmille KAUPAN PÄÄLLE aito Sonyn pelisäilytys kansio 14:sta pelille.

Meiltä myös uusia ja käytettyjä nintendo, supernintendo, nintendo 64, sega megadrive pelejä sekä pelikonsoleita

Toimi näin: Soita meille ja sovi kaupasta. Lähetä pelisi meille osoitteeseen: Viihde Pysäkki, Aurakatu 10, 20100 Turku (ei postiennakolla). Tarkistamme pelisi kunnon ja lähetämme haluamasi pelin. Laita mukaan kirje josta ilmenee nimesi, osoitteesi, syntymäaika (alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus) ja puhelin numerosi. Toimitus postiennakolla: Toimitusmaksu 35,- / Lähetys, isot paketit 60,-. Tuotteilla toimivuus-takuu. Palautus:(7pv) Tuotteen pitää olla uutta vastaavassa kunnossa (kannattaa sopia etukäteen puhelimessa).

VIIHDE PYSÄKKI

Turun Hansakorttelissa, Aurakatu 10, 20100

TILAUSNUMERO: 02 - 4690 998 (02 - 2501 479)

Vaihtoesimerkkejä:

Sinun pelisi jota tarjoat meille — VÄLIRAHA

Twisted Metal TAI Cool Boarders 2 — 30,-

Pelin kunto ratkaisee välirahaa määriteltäessä

Lucky Luke TAI Crash Bandicoot 2 — 179,-

Pelin pitää olla toimiva, ohjeineen, sekä ehjä kotelo

Resident Evil 2 TAI Colin McRae Rally — 169,-

Pidätämme oikeuden hylätä vaihtotarjouksemme jos vaihtopelisi kunto ei vastaa luvattua

Tekken 3 TAI Gran Tourismo — 179,-

Tarkistamme 2:n viikon välein välirahan joten nopeat syövät hitaat

UUSI peli jonka haluat

Toca Touring Car

SPYRO (Compo pack)*

APOCALYPSE 13.11

FORMULA 1-98 (Compo pack)*

Moro SuPo!

Olen lehtenne tilaaja ja täysin koukussa SuPo:on. En tiedä mitä tekisin ilman sitä. Tässä pari kysymystä.
1. Voisiko SuPossa olla vaikka piirustuskilpailuja?
2. Voisitteko uusia pelin Alundra arvostelun, joka oli numerossa 5/98? Ps. Numerossa 4/98 nimimerkki "kahjo" kysyi miten Croc-pelissä saa ns. palapelin paloja. Niitä saa, jos pelaa kyllin hyvin ja kuolee korkeintaan kaksi kertaa loppuvastustajaan asti. Jos olet pelannut tarpeeksi hyvin, ilmestyy veteen lisäsaari, josta pitää löytää palapelin pala.
T: King of the Games

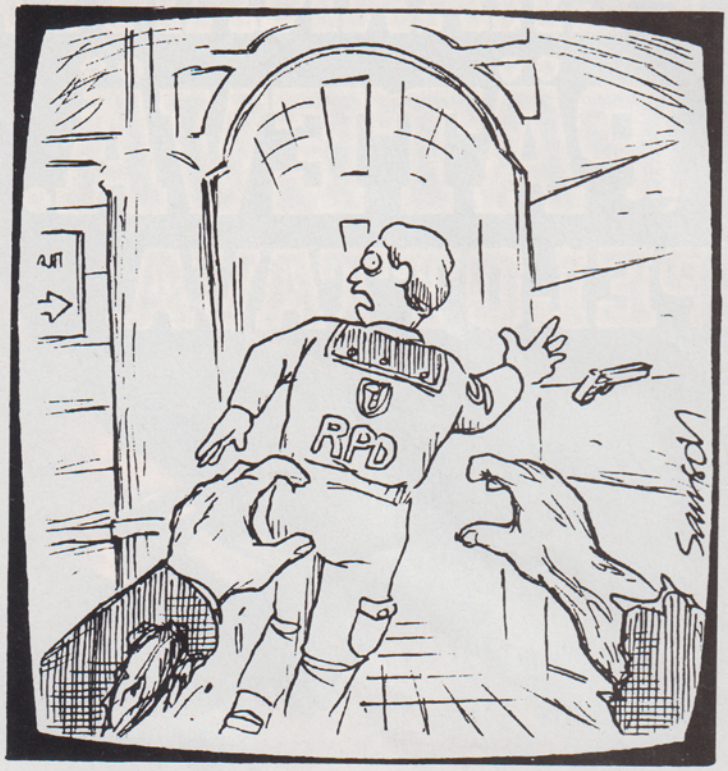
1. Voisi. Täytynee vielä miettiä asiaa...
2. Emme julkaise vanhoja arvosteluja uudestaan, ellei mielipiteemme pelistä muutu, tms.
SP

Konnici wa!

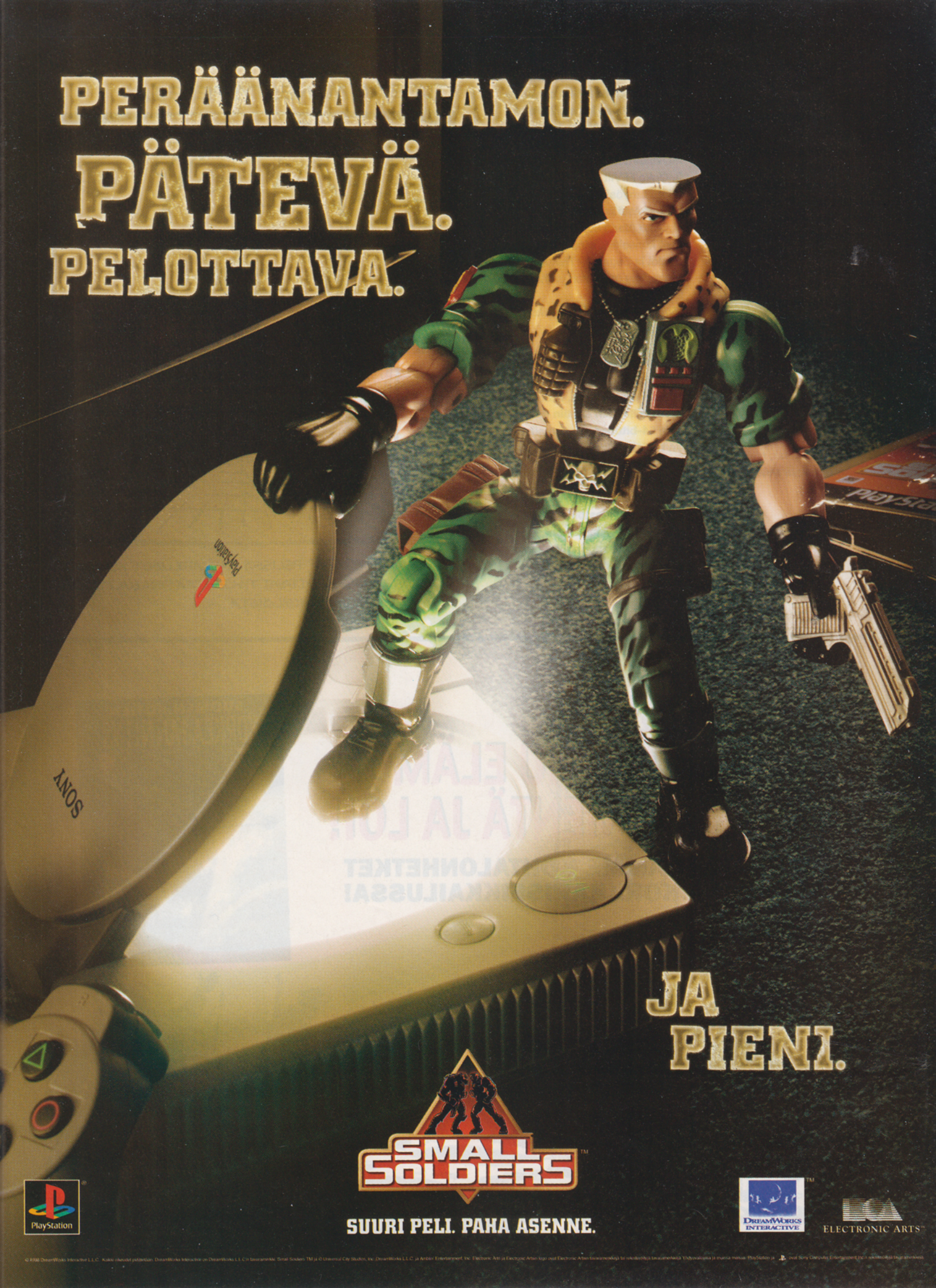
1. Miksi sanotte N64:n olevan ainoa 64-bittinen konsoli? Olette-ko unohtaneet Atarin Jaguarin?
2. Tarvitseeko Zelda 5:een muistikorttia?
3. Onko FFVIII tulossa myös N64:lle vai pelkästään PS:lle?
4. Onko Atarin 2000-sarjan koneet konsoleita siinä missä Nintendot ja Segatkin? Rukoilen vastauksia maailman parhaalta lehdeltä!!!
Nimim. 8-bittisten kulta-aikoja kaipaava

1. Atari Jaguar on/oli konsoli, jonka sisältä löytyi kaksi 32-bittistä prosessoria. Atarin laskutaidoilla näin saatiin konsolista 64-bittinen. Kuten aika on todistanut, suurta yleisöä ei helpolla huijata.
2. 64DD:llä ehkä ei.
3. Jos tulee, niin DD-versiona.
4. Kyllä. Päinvastoin kuin Jaguar, vanhat Atarit menestyivät konsolimarkkinoilla, tosin vain siihen asti, kun NES ilmestyi.
SP

TULEVIA MENESTYSPELEJÄ

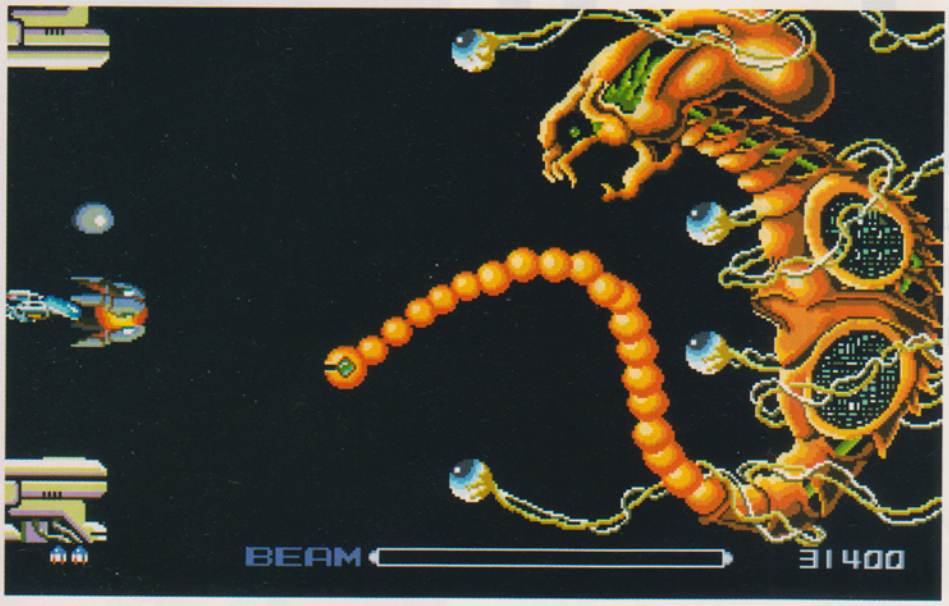


RESIDENT GOODIE -PELISSÄ SANKARILLISET ZOMBIET LEON JA CLAIRE KOETTAVAT TYHJENTÄÄ PIKKUKAUPUNGIN KIUSALLISISTA IHMISYKSILÖISTÄ...


PERÄÄNANTAMON.
PÄTEVÄ.
PELOTTAVA.
JA
PIENI.
SMALL SOLDIERS™
SUURI PELI. PAHA ASENNE.
PlayStation
DREAMWORKS INTERACTIVE™
ELECTRONIC ARTS™

TEKSTI: MIKKO

Kymmenen vuotta sitten julkaistu *R-Type* mullisti koko lajityypin. Vielä tänäänkin se on yksi parhaimmista koskaan ilmestyneistä räiskintäpeleistä.



"Mutta miksi sinulla on noin monta silmää, isoäiti?" R-Typen ekan tason lopussa kohdattu Jättimäinen Avaruushirviö on varmastikin räiskintäpelihistorian tunnetuimpia arkkivihollisia.

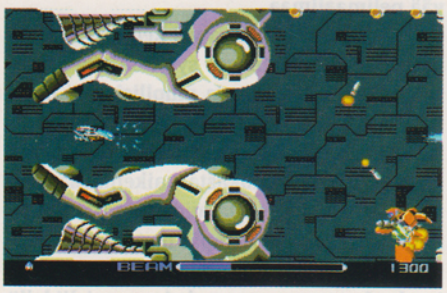
R-TYPE

Harva räiskintäpelien ystävä ei tänään tunnista Iremin 1987 luomaa avaruusalusta, R9:ää. "Blast off and strike the evil Bydo Empire!" -iskulauseella houkuteltiin lukemattomat kolikkopelaajat asettumaan ohjaimien taakse ja sinkoutumaan räiskintäpelimaailman riemuihin. Pian *R-Type* olikin konvertoitu miltei kaikille markkinoilla oleville konsoleille ja tietsikoille.

R-Type oli monessa suhteessa edellä aikaansa. Ennen kaikkea grafiikka oli siistimpää kuin missään muussa räiskintäpelissä. Kaikki taustoista ja monstereista itse R9-alukseen oli suunniteltu hyvällä maulla ja H.R.Gigermäinen henki liikkui kaiken yllä luoden peliin uniikin tunnelman. Myös musiikki ja valotehosteet myötävaikuttivat ilmapiirin syntyyn ja kenkään koskaan *R-Typea* pelannut ei ole varmasti unohtanut pelin kolkkoa teemabiisiä.

Tärkeintä pelin menestyksen kannalta olivat uudet ideat, jotka erottivat *R-Typen* muista kaltaisistaan räiskintäpeleistä. *R-Type* oli täynnään pelin selvittämiseen vaadittavaa asekikkailua ja mahdollisuus pitää ampumanappulaa pohjassa suurempien ja voimakkaampien ammusten saamiseksi antoi pelaajalle parempia taktisia mahdollisuuksia kuin missään muussa kaltaisessaan pelissä (huh!). Iremin neronleimaus oli siirrettävä kilpi. Kilpi oli mahdollista asettaa joko aluksen etu- tai takapuolelle ja sen pystyi lähettämään aluksen edelle harventamaan monsterilaumaa.

R-Type koostui kahdeksasta tasosta ja joka levelin päässä kökötti pääpirulainen. Tasot olivat niin loppuun saakka ajateltuja ja rakennettuja



että ne olivat kuin omia pikku pelejään. Yksinkertaisesti sanottuna peliin oli mahdoton kyllästyä ja vielä tänäänkin ovat *R-Typen* kentät lajinsa parhaimmistoa.

Yksikään Iremin väsäämistä jatko-osista ei ole ylittänyt alkuperäistä. 1989 ilmestynyt *R-Type II* oli tosin kolikkopelinä oikein mainio, mutta Super NES-versio *Super R-Type* ei taas ollut yhtä hyvä. Lopulta tuli kaappipeli *R-Type Leo*, muttei sekään onnistunut saavuttamaan alkuperäisen suuruutta.

Kaikkein paras väännös pelistä tehtiin PC Engine-konsolille, jota ei valitettavasti ikinä julkaistu Euroopassa. Onneksi Irem on nyt julkaissut täydelliset käännökset *R-Type*- ja *R-Type II* -peleistä *R-Types*-nimisenä kokoelmana pleikkarille. Levyllä on muun hauskan ohella myös mahdollisuus vilkaista tulevaa polygonipohjaista *R-Type Delta* -peliä.

MARRASKUUN KILPAILU!

No niin, tilaa ei ole paljoa: toimituksessa on yksi ylimääräinen upouusi PlayStation-peli *R-Types*. Kerro viidellä sanalla miksi juuri sinun tulisi saada tämä peli omaksesi!

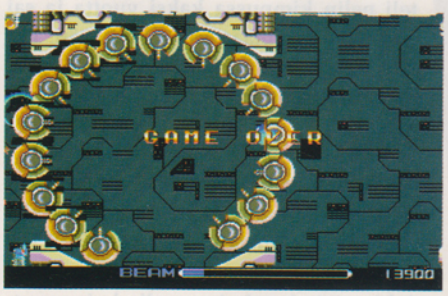
KILPAILUN SÄÄNNÖT:

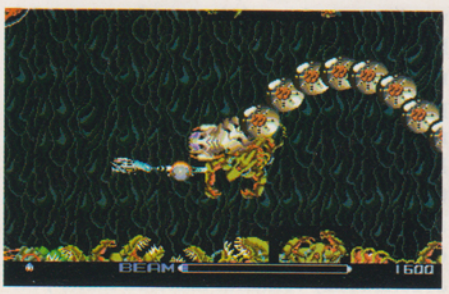
1. Yksi vastaus/ henkilö. Kahdesta ja useammasta kortista hylätään.
2. Saman perheen/ ruokakunnan vastauksista hyväksytään kilpailuun yhä mukaan vain yksi, joten sori, Pollyt ja Murret...
3. Vastaukset postikortilla (kirjekuorissa tulleet vastaukset hylätään jälleen armotta) 2.12.1998 mennessä osoitteeseen:

Sykähdyttävä Super Power
Vavahduttava R-Types -kilpailu
Koskettava Egmont Kustannus
PL 317
33101 TAMPERE

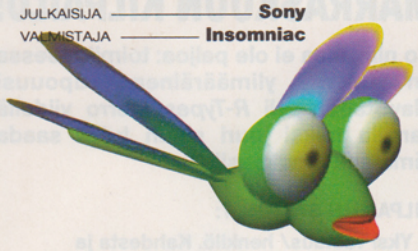
4. Onnelliselle voittajalle ilmoitetaan henkilökohtaisesti ja kyseisen henkilön nimi julkistetaan Super Powerissa 1/99.

5. 4... 3... 2... 1... Go!





KONE — PlayStation
PELITYYPPI — Tasohyppely
JULKAISIJA — Sony
VALMISTAJA — Insomniac



Sonyn satutunti

Spyro the Dragon oli peli, joka pomppasi parhaiten esiin Sonyn E3-näyttelyosastolla. Spyro on Sonyn tähän asti voimakkain hyppelyhahmo ja siitä povataan Marion ja Sonicin kaltaista klassikkoa. Teksti: Martti

Ikävän teknisen ongelman takia tämä juttu siirtyi viime numerosta tähän lehteen, mutta tosiasiat pysyvät: *Spyro the Dragon* -pelin taustalta löytyy Insomniac-niminen pelitalo, joka on aiemmin ollut vastuussa mm. ei kovin ihmeellisestä räiskintäpelistä *Disruptorista*. Universalin ja ennen kaikkea aiemman Naughty Dog -jäsenen Mark Cerneyn avustuksella he päättivät ryhtyä kehittelemään Sonyn vastausta *Super Mario 64*:lle. Insomniac Games työskenteli pelin kimpussa kaksi vuotta ja sai projektin pysymään salassa pitkään. E3-messuilla esiteltiinkin peli, joka voi käyttää muita tasohyppelysankareita kynnysmattoina.

Spyro the Dragonin perusidea on suhteellisen simppeli, mutta pintaa raaputtamalla löytyy paljon muutakin. Insomniac on käyttänyt aikaa ja rahaa tehdäkseen ennemminkin nätin ja toimivan pelin kuin muuttaakseen koko tasohyppelygenrea. Pelistä löytyy vaikutteita sekä *Super Mario 64*:n kaltaisista pelien suurista klassikoista kuin *Croc: Enter the Gobbosin* mallisista vähäisemmistäkin yrittäjistä.

Suloisuus ja herttaisuus vyöryvät *Spyro the Dragon* -pelistä silmille. Siinä missä *Crash Bandicootin* asenne maistui päälleliimatulta ja *Earthworm Jimin* keskenkasvuisuus öklötti, voittaa söpö pieni lohikäärme Spyro väsyneen tasohyppelyfanin sydämen puolelleen nopeasti. Polygonirakenteisessa satumaailmassa satelee tomusokeria ja joskus peli onkin niin makea, että suussaan voi melkein tuntea piparminttukaramellin maun. Mutta Insomniac, Sony ja Universal ovat tietoisesti halunneet luoda *Spyro the Dragonista* söpöimmän pelin, mitä rahalla saa. Sony on jo (Namcon ja Squaren suosiollisella avustuksella) voittanut taistelun mättö-, kilpa-ajo- ja RPG-fanien sieluista ja jäljelle jäävät käytännössä vain tasohyppelyt.

Spyro the Dragonin hahmot on kehitetty huolella. Spyro ystävineen ja vihollisineen on eurooppalaisen ja japanilaisen designin sekoitusta. Maailmatkaan eivät ole hassumpia vaan vaihtelevat suuresti. *Banjo-Kazooien* tapaan pelaaja joutuu ojasta aavikolle ja jäätiköltä sankkaan metsään. Kaikesta näkee, että Insomniac on pyrkinyt eläväisen ja moniulotteisen pelin luomiseen. Jouhea pelimoottori pyörittää dynaamista ja jännittävää pelimaailmaa.

Seikkailujen aikana voi kenttien sisältöä muuttaa: tulisijaan voi sytyttää tulen, kanuunoilla voi ampua ja vihollisia voi pelotella järjiltään. Taisteluissa Spyro voi suorittaa erilaisia hyökkäyksiä. Tulen syökseminen näyttää olevan tehokasta kaikenlaisia vastustajia vastaan, mutta joidenkin hoiteleminen vaatii kehittyneempiä metodeja. Lentäminen ei ole Spyron ominta aluetta, mutta jos korkeutta saa tarpeeksi, se voi liidellä miljöön yllä. Ilmasta on helppo bongata piilotettuja jippoja...

Spyro the Dragon on toistaiseksi paras tasohyppelypeli, mitä PlayStationille löytyy ja 7-43-vuotias kouliintunut koeryhmämme onkin ollut pelistä täysin myyty. Jos kaikki menee pelin taustavoimien toiveiden mukaisesti, Sony saa Spyrosta kauan kaipaamansa johtotähtimaskotin. Suosittelemme liekinlämpimästi! ■

Siinä missä Crash Bandicootin asenne maistui päälleliimatulta ja Earthworm Jimin keskenkasvuisuus öklötti, voittaa söpö pieni lohikäärme Spyro väsyneen tasohyppelyfanin sydämen puolelleen nopeasti.

Anna kaikkesi !

MOTO RACER 2™

YAMAHA

Luo ratoja, jotka nujertavat vastustajasi !

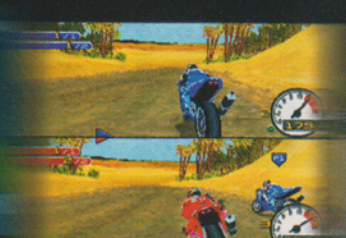
Valitse arkadi- tai simulointimuoto

Todentuntuiset kilpailuolosuhteet

Mukana lunta, sadetta ja yöajoa

Rakenna oma 3D-ratasi

Rakenna hurjia hyppyjä ja haastavia mutkia



Uskomaton moninpelimuoto

Kilpaile rata- tai motocrosspyörillä

DSI

distributed by ELECTRONIC ARTS®

Oikeita kuvia PC- ja PSX-versiosta

PC CD

PlayStation

Ohjelmisto © 1998 Delphine Software International. Moto Racer ® ja Delphine Software International-logot ovat Delphine Software Internationalin tavaramerkkejä. Yamaha ja Yamaha-logo ovat Yamaha Moton Co. Ltd, Japan rekisteröityjä tavaramerkkejä. Luvaton käyttö ei ole sallittua. PlayStation ja ovat Sony Computer Entertainment Inc.:in tavaramerkkejä. Electronic Arts ja Electronic Arts-logo ovat Electronic Arts-yhtiön tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään.

VIIMEINKIN RADAT OVAT YHTÄ HYVIÄ KUIN SINÄ.

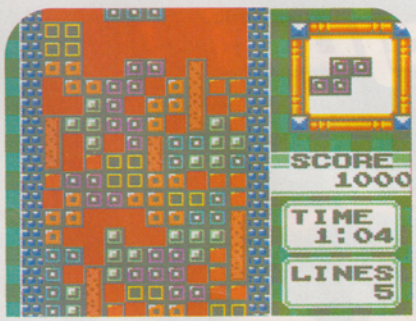
SUPERPAKSUSSA JOULUNUMEROSSA:

Kaksi mahtavaa kilpailua, joulun kunniaksi paljon lisää sivuja ja parhaat lahjavinkit!!

Zelda

Legenda

Seikkailupelien kuningas saapuu.



Game Boy Color
Maailman pienin pelikonsoli – nyt väreissä.

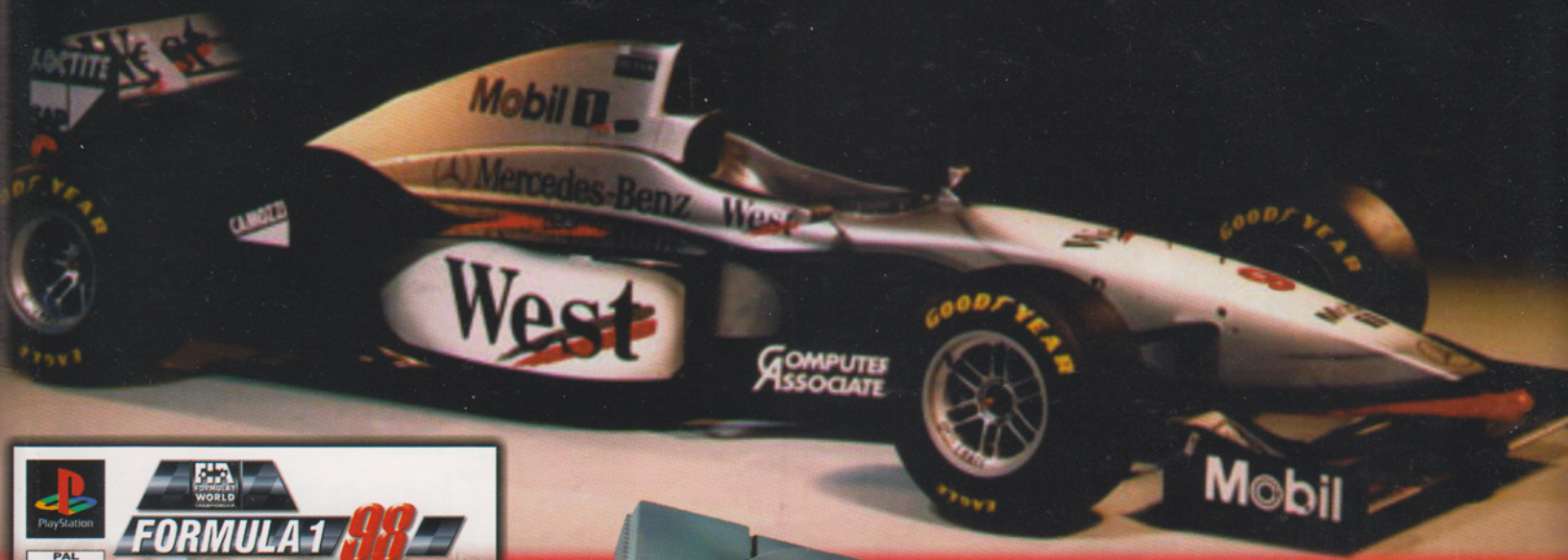
Wipeout 64 vs. F-Zero X
Kumpi on nopeampi?

Tokyo Game Show
Pelitutkassa ensi vuoden konsolipelit.

Arvostelussa lisäksi mm. *Spyro the Dragon*, *Psybadek*, *Holy Magic Century*, *Formula 1 '98*, ja *Wild 9*.

ILMESTYY JOULUKUUSSA

HYPPÄÄ KYYTIIN.....



345,-

395,-

PlayStation

DUALSHOCK-OHJAIMELLA

850,-

PERUS-OHJAIMELLA

750,-

MAHTAVAT VALIKOIMAT UUSIA JA
TAKUUKÄYTETTYJÄ PELEJÄ JA TARVIKKEITA!
PALVELEMME MYÖS POSTITSE.
TILAA ILMAINEN LUETTELOMME TAI KÄY KOTISIVULLAMME!

PELITILAUKSET POSTIKULUITTA 14.11 ASTI ETU: **30,-**

PELIEN ERIKOISLIIKE VPD OY www.dlc.fi/~vpd

KIELOTIE 13 (LUMMEKUJA) TIKKURILA PUH: 09-873 1881 ARK: 10-17:30 LA:10-15:00

GAME

Game Housesta nyt Wild Things takuu tuotteet

Tallenna pelisi
Wild Things
muistikortille.

179,-

249,-

249,-

99,-

GAME HOUSE

Tampere
33100
Rautatienkatu 18
p.03-223 1333
F.03-254 0830

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

Vantaa
01300
Unikkotie 9
p.09-873 3691
F.09-873 3692

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

Pori
28100
Valtakatu 5
p.02-641 5300

Somero
31400
Joensuuntie 26
p.02-748 8247

Kohta pelaa kaikki !