

SUOMEN ELÄIMELLISIN KONSOLILEHTI!

Numero 9 1998 • Hinta 28:-

# SUPER POWER

**TOKIO**

Kertomus konsolipelien  
pääkaupungista

**MISSION:  
IMPOSSIBLE**

Arvioitavana

**NINJA**

Ninjakielto lienee ohi

The Fifth Element  
Colin McRae Rally  
Road Rash 3D  
Burning Rangers  
Crime Killer  
Blasto  
N20

# Banjo-Kazooie

PAL.VKO 9840

98009



6 414887 68994 6  
768994-9809



EGMONT  
KUSTANNUS

# TEKKEN 3



Tekken 3 © & © 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD. All Rights Reserved.



Takuuvarmasti tämän vuoden suosituin peli! Täydellinen käänös kolikkopelistä. 23 taistelijaa, joista 3 täysin uutta vain PlayStation versiossa! Uudet pelitilat: Tekken Force ja Tekken Ball. Uskomattoman todentuntuinen grafiikka,

joka pyörii erittäin sulavasti, 50 kuvaa sekunnissa. Pelissä on DUAL SHOCK tuki, eli tunnet iskut omassa käsissäsi!

1-2 pelaajalle. Sisältää suomenkieliset ohjeet.

**Hae omasi nyt kun niitä vielä saa!**



**Maailman suosituin tv-pelikonsoli!**

Täristävä analoginen DualShock-ohjain vakiona

SoundScope musiikinkuuntelu-ohjelma, jossa 24 erilaista näyttöä

SONY



PlayStation Helpline 0600-411 911 (4,70 mk/min+ppm). Tekninen tuki ja pelivinkit ma, ke, to ja la 17.00-22.00

Maahantuonti ja markkinointi Computer 2000 Finland

# Täydellinen Dreamcast?



**D**reamcast on ilman vastaväitteitä huippu-moderni konsoli. Se on koottu suorituskykyisistä, testatuista komponenteista. Laitteen taakse ovat sijoittuneet useimmat suurista pelivalmistajista. Onko kyseessä todellinen vastustaja PlayStationin nykyiselle ylivallalle?

Sony on Segaan verrattuna todellinen jättiläinen. Sillä on hallussaan suuri osa maailman koko viihdetuotannosta, olipa kyse sitten elokuvista, musiikista tai multimedialta. PlayStation on Sonylle pieni mutta tärkeä vempele – ihmiset tottavat jo pienestä pitäen Sonyn tuottamiin ja hallitsemiin sisältöihin.

PlayStation-pelit ovat aina suuria mediatapauksia, jotka näkyvät kaikkialla televisiomainoksista bussien kylkiin. Sonyn markkinointikoneisto pesee muiden vastaavat menen tullen, PlayStation on tuonut konsolit – tv-pelit – lähes kaikkien tietoyhteisöjen. Kasvu tarkoittaa suurempaa määrää pelejä, ehkä myös parempia pelejä. Kilpailun kiristyminen on aina omiaan parantamaan saatavilla olevia tuotteita, sillä meitä pelien kuluttajia ei voi huijata ostamaan huonoa.

Segan Dreamcast on tervetullut tulokas vahvasti PlayStation-kyllästettyyn konsolipelikenttään. Saturnia alkoi jo ikä painaa ostajien kehittyvien vaatimusten ristitulessa, nyt tilanteen luulisi tasoittuvan. Uudella tulokkaalla on uudenaikainen nimi, imago sekä uudet sisuskalut. Nähtäväksi jää, pystyykö Dreamcast voittamaan ostajajoukot puolelleen. Ensimmäiset pelit ovat kriittisiä, kaikki menee pieleen.

Pelaajan näkökulmasta vaihtoehdot ovat vain hyvästä. Pelikaupatkin näyttävät paremmilta, kun niissä on esillä useampia tuotemerkkejä. Ota-tai-jätä -ajattelua ei kaipaakaan.

Onnea vain kaikille kilpaileville peli- ja konsolivalmistajille. Tässä kilpailussa voittajia ovat pelien kuluttajat.

*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  
 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

**PAINOPIIKKA**

Alprint Rahola, Finland  
 ISSN 1237-1319

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



**Banjo-Kazooie 40**





Mission: Impossible \_\_\_\_\_ 43

Turok 2 \_\_\_\_\_ 22



Ennakot \_\_\_\_\_ 12



F1 World Grand Prix



Tombi



Silent Hill



Small Soldiers



D2



Star Wars: Rogue Squadron

Arvostelut \_\_\_\_\_ 32



Burning Rangers



Colin McRae Rally



Road Rash 3D

Ninja \_\_\_\_\_ 26



# SUPER POWER 9/98

Hype \_\_\_\_\_ 8

Heart of Darkness -seikkailun elokuva-aikeuksista tapellaan • Shigeru kiristää tahtia • Squarelta uusi pelitripla • Lemmingsit leikkivät pian pleikkarilla.

Ennakot \_\_\_\_\_ 12

Formula 1 '98 • Star Wars: Rogue Squadron • Streak • Tombi • Small Soldiers • D2 • F1 World Grand Prix • All-Star Tennis '99 • L.A.P.D. 2100

Tokio \_\_\_\_\_ 18

Topi-setä kertoo unelmiensa kaupungista.

Turok 2 \_\_\_\_\_ 22

Saalistus jatkuu.

Ninja \_\_\_\_\_ 26

Coren kaivatuin peli sitten Tomb Raider 2:n.

The Fifth Element \_\_\_\_\_ 30

Jos pidit elokuvasta, pidät tästäkin.

## ARVOSTELUT

### NINTENDO 64

Banjo-Kazooie \_\_\_\_\_ 40  
Mission: Impossible \_\_\_\_\_ 43

### GAME BOY

International Superstar Soccer \_\_\_\_\_ 55

### SATURN

Burning Rangers \_\_\_\_\_ 46

### PLAYSTATION

Blasto \_\_\_\_\_ 53  
Colin McRae Rally \_\_\_\_\_ 48  
Crime Killer \_\_\_\_\_ 57  
N2O \_\_\_\_\_ 58  
Road Rash 3D \_\_\_\_\_ 50  
V-Ball \_\_\_\_\_ 54  
Xenocrazy \_\_\_\_\_ 59

### VAKITUISET

Postia \_\_\_\_\_ 6  
Ostetaan, myydään ja vaihdetaan \_\_\_\_\_ 7  
Uudet julkaisut \_\_\_\_\_ 32  
Vinkit \_\_\_\_\_ 60  
Kysymykset ja vastaukset \_\_\_\_\_ 64  
Seuraavassa numerossa \_\_\_\_\_ 66

# Postia

## Sega rules are alive!

Monet PlayStationin omistajat ovat molanneet Saturnia ja haukkuneet sen pelejä surkeiksi. Voin vain todeta, että he ovat väärässä. Ostin Saturnin noin kaksi vuotta sitten. Olen pelannut sillä paljon erilaisia pelejä ja olen siihen erittäin tyytyväinen.

Jos olisin ostanut jonkun toisen pelikonsolin, en olisi voinut ehkä koskaan pelata sellaisia huippupelejä kuten Sega Rally, Nights, Athlete Kings, Virtua Fighter 2, Virtua Cop 2, Panzer Dragoon Saga... Kaikki edellämainitut pelit ovat ainoastaan Segan konsolille, mutta onhan noista tietenkin ehditty tehdä useitakin kopioita. Esimerkkinä mainittakoon Namcon Tekken 2, joka on huono klooni verrattuna VF2:seen. En voinut olla nauramatta, kun näin Tekken 2:n loistavan VF2:n jälkeen Onhan PlayStationille & N64:llekin hyviä pelejä, joten ei aleta tästä sen pahemmin riitelemään, sillä halusin vain purkaa mieltäni ja sanoa, että arvostan omaperäisyyttä. Haluan vielä lähettää terkkuja kaikille SuPon toimittajille ja haluan kiittää teitä oikein hyvästä lehdestä.  
Auf Wiedersehen!

Sonic-83

Tämä palstahan on erityisesti tarkoitettu mielen purkamiseen, joten toivottavasti vuodatus auttoi.

SUPO

## Tervehdys SuPo

Niin kuin kaikki muutkin, haluan myös minä ilmaista kiitokseni Suomen parhaasta konsolilehdestä. Itse omistan PlayStationin kolmella pelillä varustettuna: Final Fantasy VII, Die Hard Trilogy ja Black Dawn. En varmasti ole ainoa joka voisi palvua FFVII:n tekijätiimiä, joten riemuni oli rajaton lukiessani lehdestänne, että saagan kahdeksas osa on tulossa. Mutta nyt niihin iänikuisiin kysymyksiin:

1. Onko FFVIII:ssa Cloudia?
2. Mitä muita RPG-pelejä suosittelette?
3. Onko Squaresoft tekemässä enemmänkin genren pelejä?
4. Mihin osoitteeseen Squaresoftille voi kirjoittaa?

Toivon, että julkaisette kirjeeni. Ja kaikki jotka lehteä lukevat, voisivat seuraavan runon ajaksi hiljentyä, sillä jos on pelannut FFVII:ää, tietää mitä tarkoitan.

"Aesis, I think you died because of me. My sadeness is so deep I can't see. I couldn't anymore give you any touch. So I hated Sep-

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



**Rallipelit paranevat samassa suhteessa kuin pelikonsolit kehittyvät. Vauhdin hurma kasvaa, kun prosessoritehot nousevat.**

hiroth almost too much.

And then, like a flash. I did limit called omni-slash. Now everyone can go to bed, 'cause Sephiroth is dead. I made it all through... And I will always remember you."

1. Ainakin Red XIII ja Cid ainakin ovat mukana. Kerromme paremmin, kun tiedämme.
2. Lufia 3 Ja Dragon Quest 7 (ilmestytyään).
3. Chocobo's Mysterious Dungeon 2 ainakin on työn alla.

Kaunis runo... ja rimmaakin hyvin.

SUPO

## Moi Super Power

Tässä muutama kysymys:

1. Onko mitään mahdollisuutta, että Resident Evil 3 tulisi N64:lle?
2. Miksi 64DD-asema viivästyy? Eräällä tutullani on jo tämä laite ja sillä peli SimCity 2000. Hänellä on myös Zelda 64.
3. Julkaistaanko Mission Impossiblea ikinä?
4. Koska julkaistaan VM Labsin Project X? Onko mitään teknisiä tietoja?
5. Tuleeko N64:lle mitään zombien-räiskintä-pelejä?
6. Tullaanko Ghouls and Ghosts 64 julkaisemaan euroopassa?
7. Julkaisekaa tämä kirje tai en enää tykkää teistä.

T: N64 rules the World

1. Toivoo aina voi.
2. Nintendo haluaa laitteen markkinoille vasta, kun pelimäärä DD:lle on riittävä.
3. Kärsvällisyyttä...
4. Project X:n "salaiset kansiot" avautuvat 20

elokuuta, jolloin laitteen tarkemmat tiedot päätyvät ainakin pelituottajille.

5. Ei, kai.
6. Kyllä, julkaisupäivästä ei ole tarkempaa tietoa.
7. Tunne on molemminpuoleinen.

SUPO

## Paljasta SP

1. Onko PS-Tomb Raider 1 tai 2:een uimapuku tai alastomuuskoodeja. Jos on niin voitko kertoa mitkä?
2. Onko Resident Evilin koodeja, kun se niin kiinnostaa?
3. Voiko PS1:n peliä pelata PS2:lla tai toisin päin?
4. Kuinka monta sukupolvea Sony'n Final Fantasysta aiotaan tehdä?

T: Atte Grönroos

1. Jos olisi, emme voisi.
2. Katso edellisiä Supoja.
3. Kun PlayStation 2 ilmestyy, pystyy sillä varmastikin pelaamaan vanhoja pelejä. Uudet pelit tulevat tuskin olemaan yhteensopi- via vanhan PlayStationin kanssa.
4. Niin monta kuin vain saadaan myydyksi.

SUPO

## Mois SuPo!!!

1. Tuleeko Worms 2 N64:lle?
2. Jos tulee, niin milloin?
3. Tuleeko N64:lle demokasetteja?
4. Tuleeko N64:lle samantapaista nettipakettia kuin Saturnuksella?
5. Pääseekö tämä kirje lehteen? Jos ei, niin miksi?

Mario&Wario

1. Ei, ainakaan heti.
2. Ei. Ainakaan heti.
3. Ei! ainakaan heti.
4. Öö... kaikki yhdessä "Ei ainakaan heti".
5. Ei ainakaan heti, heh...eikun...

SUPO

## Oikaisu

Edellisessä numerossa arvostelun *Breath of Fire III*-pelin jakelijana on tietysti **Oy Forum Film Ab**, eikä Egmont Entertainment kuten virheellisesti väitimme. Pa- hoitteleminen tapahtunutta.



Lähetätkää ilmoituksenne postikortilla osoitteeseen: Super Power/Lukijailmoitukset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere. Super Power -lehden kotisivulla on sähköinen ilmoituslomake: <http://www.semic.fi/superpower>

**MYYDÄÄN**

PlayStation-peli GRAN TURISMO(kelmuissa, täydellä takuulla, kilpailusta voitettu)... hp.300 mk puh. 09-3472676 - Mika

Haluan myydä The Lost World pelin pleikkarille hintaan 210,- Enkun kieliset koodit mukaan. Postimaksut puoleksi. Puh. 03-3461046 - Joonas

Nintendo 64 kahdella ohjaimella ja muistikortilla mukaan pelit :Super Mario 64, International superstar soccer 64 ja Diddy Kong Racing. Hp.1500,- Puh. 03-3172302 - Martti

PS-pelin NUCLEAR STRIKE hintaan 220mk+pk. Puh. 03-2660406 - Jan Hammar

Nintendo 64 ja kaksi ohjainta ja kolme peliä wave race 64 ,blast corbs ja star wars. Hyväkuntoinen. hp: 1850mk. Puh. 040-5659125 - Mikko Jokelainen

Myydään PS peli Crok 230mk ,en maksa postikuluja, kerran pelattu. PUH:08-430074 soita illalla Puh. 08-430074 - Petri Uusitalo

Sony Playstation pelit: NHL97 100,- ja Earthworm Jim2 100,- Puh. 03-3463063 - Jussi Kosonen

Sony PlayStation pelit: Tekken 2, NHL 97, Destruction Derby ja Tomb Raider. Yhdessä tai erikseen. H. 140/kpl. Puh. 03-375 2516 - Matti Lehtinen

Playstation (PAL) peli Bushido Blade 220 mk. Hyvä kuntoinen. Puh. 09-8724358 - Janne

Haluan myydä NHL FACE OFF:FIN 150mk Puh. 06-2671770 - Jonas Lehtivuori

playkkarin pelit:pal nhl98,nhlfaceoff97,roadrash,gunship h100-200mk ntsc-pelit:tombraider,resident evil, needforspeed2,F1 h100-150mk/kpl Puh. 0400-781350 - pate

Myyñ seuraavat snes-pelit:Mortal

Kombat2 200mk Mortal Kombat3 250mk Smash T.V 150mk Skyblazer 170mk Tai kaikki yhteensä 650mk.Kannattaa kysyä! Puh. 06-2680467 - Mikael

Myydään nuclear strike h.210mk , micro machines v3h.145mk ja nhl face off h.95mk Puh. 05-3753280 - wille siekkeli

Playstation pelit: Porche Challenge ja Gran Turismo maksan: 90-250mk Puh. 09-2917928 - petri wahlman

Myyñ N64-pelini SuperMario64:n (PAL). Hp.300mk. Erittäin hyväkuntoinen En maksa postikuluja. Puh. 02-8223112 - Petteri Liutu

Myyñ Tekken 2 hinta 150 mk. Puh. 02- 2547513 - Petteri Saastamoinen

Myydään playstation(5kk vanha) + analog.ohj,1mb muist.kortti,2 pelia,rgp scart kaapeli ja noin 5 demoa hp:750mk Puh. 09 764685 - pe-te

**OSTETAAN**

Haluan ostaa SNES-pelin Captain America (PAL). Puh. 02-2363614 - Juho

Sony Playstation+ohjain+tarvittavat piuhat,maksan 600 markkaa Puh. 03-5374219 - Joni Siimes

**VAIHDETAAN**

Haluan vaihtaa Mystical Ninja Goe-monin esim. Yoshi's Storyyn Puh. 03 - 5574099 - Matti Rantanen

Vaihtaisin N64 pelit Bomberman 64, F1 pole position ja Turok esim. peleihin Doom 64,Wcw vs Nwo,Fighters Destiny ja Extreme G. Puh. 015-432460 - Juha-Matti Toivonen

N64 peli Killer Instinct Gold NHL Breakawayhin. Puh. 015-431586 - Niko Rantanen

Super Nintendopelin international superstar soccer final fantasy 3:seen (pal) Puh. 06/8302410 - Joonas Björk

**Syyskuun hintasirkuksen edulliset tarjoukset kaikista tarvikkeista,konsoleista, peleistä ja multimediakoneista postiennakkolla tai noudettuna suoraan liikkeestämme.**

\* **Sony Playstation** \* **Nintendo 64** \*

**Peruspaketti:**  
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD, ohjain,scart,takuu 1 v.  
**Vain 989,-**  
**Corner PSX NHL -paketti:**  
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,2 ohjainta, scart,15bl. Muistikortti,NHL '98 peli arvo 199,- ja takuu 1 v.  
**Vain 1389,-**  
**Corner PSX special -paketti:**  
Sis.Keskusyksikkö,demo-CD,2 ohjainta, 180bl.Muistikortti digitaalinäytöllä, vapaavalintainenpeli arvo 300,-,takuu 1 v.  
**Vain 1629,-**

**Peruspaketti:**  
Sis.keskusyksikkö,ohjain, scart,takuu puoli vuotta.  
**Vain 989,-**  
**Corner Kids -paketti:**  
Sis.keskusyksikkö,ohjain, Banjo-Kazooipeli, scart, takuu puoli vuotta.  
**Vain 1449,-**  
**Corner N64 Special -paketti:**  
Sis.keskusyksikkö,2 ohjainta,scart rumblepack+muistikortti,vapaavalintainen peli arvo 450,- ja puolen vuoden takuu.  
**Vain 1799,-**

**Nintendo 64 Pelit esim.**

Aero Fighters Assault	459,-	Mischief Makers	399,-
Aero Gauge	479,-	Mortal Kombat Myth.	489,-
Blast Corps	429,-	Mortal Kombat Trilogy	479,-
Bomberman 64 3D	419,-	Multiracing Champ.	479,-
Banjo-Kazooi	469,-	Mystical Ninja	529,-
Chameleon Twist	459,-	Nagano Olympics	529,-
Cruising USA	389,-	NBA Hangtime	519,-
Dark Rift	489,-	NBA Pro '98	499,-
Diddy Kong Racing	459,-	NHL Breakaway '98	499,-
Doom 64	519,-	Rampage World Tour	479,-
<b>Dual Heroes</b>	<b>419,-</b>	<b>Robotron X</b>	<b>479,-</b>
Duke Nukem	459,-	Quake 64	489,-
Extreme G	349,-	San Fransisco Rush	479,-
Forsaken	479,-	Star Wars	479,-
Fighters Destiny	519,-	Teterisphere	379,-
Golden Eye	499,-	Top Gear Rally	509,-
Int.SS Soccer 64	529,-	Turok	349,-
Kobe Bryant Basket	379,-	Wayne Gretzky '98	449,-
Lamborghini Challenge	469,-	Wave Race	459,-
Lylat Wars	509,-	World Cup '98	429,-
Madden 64	469,-	Yoshi's Story	429,-

PSX Platinum Pelit esim.	PSX Pelit esim.	PSX Tulossa esim.			
Adidas Power Soccer	159,-	Alundra	329,-	Breath of Fire 3	
Alien Trilogy	179,-	Colin McRae Ral.	359,-	Formula '98	
Destruction Derby 2	159,-	Deathtrap Dung.	349,-	NHL '99	
Formula One	159,-	Discworld 2	349,-	Tombraider 3 Ym.Varaa heti !	
Int.SS Soccer Pro	169,-	Fighting Force	349,-	<b>PSX Tarjoukset esim.</b>	
Loaded	159,-	Final Fantasy 7	349,-	Auto Destruct	179,-
Microw Machines 3D	169,-	Formula 1 '97	319,-	Battlesport	249,-
Mortal Kombat Trilogy	199,-	Forsaken	359,-	Beast Wars	199,-
Pandemonium	159,-	Golden Goal	339,-	Colony Wars	249,-
PGA '96	159,-	G-Police	349,-	Clock Tower	229,-
Porche Challenge	159,-	Grand Theft Auto	319,-	Excalibur	249,-
Rayman	169,-	Grand Turismo	349,-	Felony 11-79	249,-
Ridge Racer Revol.	159,-	Klonoa	319,-	Madden '98	199,-
Road Rash	159,-	Last Report	319,-	NHL '98	199,-
Tekken 2	159,-	Motorhead	329,-		
Thunderhawk 2	169,-	Need for Speed 3	319,-	<b>Ym.Soita ja kysy ?</b>	
Tombraider	199,-	Oddworld Abes Od.	319,-	Jos et löytänyt tästä hakemaasi peliä,niin	
Track & Field	159,-	Prem. Manager '98	329,-	älä epäröi hetkeäkään	
True Pinball	159,-	Resident Evil 2	389,-	soittaa ja kysyä päivän	
Wipeout 2097	159,-	Road Rash 3D	319,-	tarjousta.Meiltä saat	
Worms	169,-	World Cup '98	329,-	myös muistikortit ym.	
		Ym.Soita ja kysy?		<b>Tarvikkeet EDULLISESTI.</b>	

**Ym.soita ja kysy ?**

**Game Corner OY**

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

**Voodoo II 12 MB 3D-kortti tarjous vain 1590,- ym.PC tarv.**

**Huomio!** Lisääme postiennakkotoimituksissamme 35,-/lähetyt ja isommissa paketeissa kuten (ratti) ja konsolipaketeissa yms.) lisääme 50,-/lähetyt.  
**Soita ja tilaa ilmainen lista ( muista mainita koneesi).**  
Nyt tarjoamme postiennakkooskaillemme -10% alennuksen kaikista normaalihintaisista konsolipeleistä, ( tarjous ei koske tarjouspelejä ).

**Sony Playstation,N64,Nintendo,Sega Saturn,Megadrive,S-NES,ym.Uudet sekä käytetyt konsolit,pelit ja tarvikkeet.Paljon uutuuksia! Kysy myös edullista vaihtopörssiämme.Meiltä saat myös PC CD-Rom pelit,3D-kortit,tarvikkeet sekä multimediakoneet ja päivitykset mittatilaustyönä.Kokoamme koneesi haluamistasi osista mm.A-open,Asus,Diamond,Intel,Logitech,Matrox,MSI,Orchid,Videologic ym.huippumerkkejä todella edullisesti.Soitaa ja KYSY!**  
**Asiantuntemusta ja hyvää palvelua jo yli viiden vuoden ajalta!!!**

# FILMIYHTIÖT TAISTELEVAT HEART OF DARKNESSISTA

RANSKALAINEN AMAZING STUDIO on tullut kuuluisaksi elokuvamaisesta *Heart of Darkness* -seikkailupelistään. Nyt peliin pohjautuvaa elokuvaa on alettu suunnitella ja kaksi jättiläistä taistelevat sopimuksesta.

Steven Spielberg ilmaisi taannoin kiinnostuksensa *Heart of Darknessin* filmaamiseen, mutta Amazing Studio, halutessaan tehdä ensiksi kunnon pelin, hylkäsi tuolloin hänen tarjouksensa.

Yhdysvaltalainen pelitalo Interplay omistaa *Heart of Darknessin* USA-oikeydet. Interplayn taas omistaa suurelta osin filmiyhtiö Universal, joka puolestaan on osoittanut suurta kiinnostusta peliä kohtaan. Interplayn toimitusjohtaja Brian Fargo tapaa näinä päivinä ranskalaiset pelikehittelijät keskustellakseen näiden kanssa filmioikeuksista.

- Neuvottelemme Fredric Savoirin (eräs Amazing Studion alkuperäisistä jäsenistä) kanssa saadaksemme selville mitä voimme tehdä.

Kaksi jättiläistä on siis kilpasilla. Huolimatta siitä, voitaako Universal vai Spielbergin Dreamworks, tulomme näkemään Andyn ja hänen ystävänsä Whiskeyn valkokankaalla parin vuoden sisällä. Paitsi että Suomessahan filikka tulee tietenkin vain videolle, jos edes sillekään.





# ROMERO JA CAPCOM KYLVÄVÄT KAUHUA

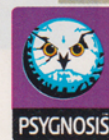
**G**eorge Romero ohjaa *Resident Evil*-filmin: heti kohutun ja kehitun *Resident Evil 2*-mainoksen tehtyään Romerolle tultiin tarjoamaan ohjaajanpallia George Sluizerin vierelle. Kysyttäessä Romerolta äskettäin koska tämä tekisi neljännen osan *Night of the Living Dead*-sarjaan, hän vastasi hoitelevansa *Resident Evilin* ensin pois alta ja tätä lausuntoa pidetäänkin varmana merkinä Romeron osallisuudesta projektissa.

Capcomin pelillä menee kovaa muuallakin kuin filmitoimialueella: japanilaiseen satamakaupunki Osa-kaan rakennetaan Biohazard Nightmare Expo Land, huvipuisto, joka tarjoaa vierailleen mm. zombeja ja lihansyöjäkasveja. Capcom on yhdessä animaatiofirma Toein kanssa kehittänyt vertahtyviä erikoistehosteita ja aidon tunnelman luomiseksi puistoon molempien pleikkari-pelien kehittäjillä tulee olemaan sormensa öö... pelissä. Biohazard Nightmare Expo Landissa poikkeaminen maksaa nelisen kymppiä (ei sis. lentolippuja), mutta kiirettä pitää: paikka tulee olemaan auki vain vuoden ajan. Jotta noin.



## Todellinen sopulivuosi

Pleikkarille (uudelleen)julkaistaan yhä useampia klassikko-pelejä. Tällä kertaa Psygnosis tulee tuoppaamaan kokelmaleivyn täyteen sopuleitaan



*Lemmings*-pelin ja sen *Oh No, More Lemmings*-jatko-osan muodossa. Lisäksi huhujen mukaan mukaan saattaisi mahtua vielä *Christmas Lemmings*-niminen jouluspesialikin.

## Gran Turismon isät (ja äidit?) tekevät RPG:n

Polyphony Digital (aikaisemalta nimeltään Polys) tuli tunnetuksi spekaakkelimaisella rallipelillään *Gran Turismo*. Nyt lafkalla on uusi peli työn alla. RPG:hen satsataan täysillä, loihe tuottaa *Gran Turismo* Yamauchi lausumaan Next Generation-konsolipeli-lehdelle. Haastattelussa miekkonen paljasti sen verran että pelistä tulee täysin kolmiulotteinen ja se tulee multistamaan koko roolipeligenren. Mutta tottakai!

## Capcom-klassikko-kokoelmia

Capcom on esitellyt kolme tulevaa *Capcom Generation*-sarjan kokelmalevyä. *Capcom Generation 3* sisältää arcade-pelit *Son Son* (vuodelta 1984), *Vulgas* (1984) ja *Higemaru* (1985) ja *Capcom Generation 4*:lla ovat pelit *Gun Smoke* (1985), *Commando* (1985) ja *Mercs* (1990). Viimeisenä muttei vähäisimpänä tulee vielä kauanodotettu ja täyteenahdettu kokelma, jolla ovat *Street Fighter II* (1991), *Street Fighter II Championship Edition* (1992) ja vielä *Street Fighter II Turbo* (1992). Japanilaiset TV-pelaajat ovat valinneet kaikki *Capcom Generation*-sarjan pelit. Aamen!

## Camelot tähtää PlayStation 2:lle

Firmalla, joka on sulostuttanut maailmaa *Everybody's Golf*-pelillä on korkealentoisia suunnitelmia. Kyseinen peli on mennyt Japanissa niin hyvin jakeluun että aitolopitalistiseen tyyliin jatko-osa on jo kehitteillä. Ja oman ilmoituksensa mukaan sen jälkeen Camelot vasaakin golfpelin PlayStation Kakkoselle.

## SIIPIKARJA VALTAA ALAA

**S**quaren menestys ei ota loppuakseen ja heti *Final Fantasy VIII*:n julkistamisen vanavedessä esiteltiin japanilaisille pelireporttereille koko joukko tulevia ajantappoviidyekehjelmistöjä (suomeksi: pelejä). Odotetuksi lienee *Chocobo's Mysterious Dungeon 2*, jatko-osa Japanissa viime vuoden lopulla julkaistulle roolipelille, jota ei tähän mennessä ole vielä käännetty englanniksi. Samalla keltaisella tipusella on pääosa myös työnimellä *Chocobo Racing* kulkevassa projektissa. Square on niinikään vahvistanut että lintu esiintyy lisäksi myös kahdessa työn alla olevassa pelissä, jotka julkaistaan ensi vuoden aikana.

Ainoa esitellyistä ilman Chocobo-yhteyttä oleva peli oli abstrakti seikkailu *Another Mind*. Pelissä on tarkoituksena sukeltaa sankaritar Hitomi Hayanan mieleen ja auttaa häntä erilaisten ongelmien selvittämisessä. Square on kehittänyt peliin niin kutsumansa Dialo(g) Systemin – mitä se sitten pitäneeäkään sisällään – ja lupaa että peli tulee olemaan tulvillään "iloa, huumoria ja kauhua." Jipii ja hui!



## EHRGEIZ PLEIKKARILLE

*Ehrgeiz*, yksi menneen vuoden kiitetyimmistä arcade-mätintäpeleistä, käännetään PlayStationille. Pelihän on Namcon, Squaren ja *Tobalin* kehittäneen Dream Factoryn yhteistyön hedelmä ja on lypsänyt rutosti rahaa mm. Japanin, USAn ja Euroopan pelihallikävijöiltä. Firmakolmikko toivookin iltarukouksissaan että pleikkari-versio olisi vähintään yhtä menestyksekkäs.

*Ehrgeizin* demo tulee Japanissa heinäkuun puolivälissä julkaistun Squaren *Brave Fencer Musashindenin* muassa, mutta englanninkielistä versiota ei lehtemme painoon mennessä oltu vielä julkaistu. Damn!



## SHIGERU LISÄÄ TAHTIA

**K**enellekään näitä asioita seuraavalle ei liene uutinen, että Nintendolla pelien kehittälykestää pitkähkön tovin. Mutta jokin aika sitten japanilaiselle konsolipilehti 64 Dreamille antamassaan haastattelussa lafkan johtohahmo Shigeru Miyamoto ilmoitti että työrutiinit Nintendolla tulevat muuttumaan.

- Tulemme tekemään perusteellisia muutoksia organisaatiossamme. Näiden muutosten ansiosta työntekijämme voivat työskennellä aivan toisella tavalla ja tästä lähtien pelimme valmistuvat puolessa vuodessa ja myyvät miljoonia, uhoaa Shigeru.

- Kun *Zelda - Ocarina of Time* on valmis, jaamme kehitystiimin kahtia: niistä ensimmäinen tulee työskentelemään *Zeldan* jatko-osan parissa kun taas toinen tuottaa aivan uuden *Zeldan* pelimoottorille perustuvan pelin, vähän niinkuin Rare on tehnyt *Goldeneye 007*:ään perustuvan *Perfect Darkin* kanssa. Joten jatkossa ei seuraavaa *Zeldaa* tarvitse välttämättä odottaa muutamaa vuotta.

## BANJO PALAA PIAKKOIN

**B***anjo-Kazooien* lopussa ilmenee että pelille tulee jatkoa. Rare on vahvistanut että pelin seuraaja on jo tuotannossa, mutta enempää heistä ei toistaiseksi ole saatu irti.

- *Banjo-Tooie* tulee olemaan *Banjo-Kazooien* itsenäinen jatko-osa. Peli julkaistaan ensi vuonna, kertoo Rare ja paljastaa saman tien muutakin.

*Banjo-Kazooie* sisältää tasoja joille ei pääse ellei selvitä *Banjo-Tooieta*, kertoo brittifirman tiedottaja. Mutta lisää asiasta siis vuonna 1999.



## EA NAPPAA PALLOT HALTUUNSA

**E**lectronic Arts koettaa taklata kilpailijansa pois kentältä hamuamalla kaikki kuviteltavissa olevat jalkapallolisenssit itselleen. Jokin aika sitten firma onnistui hankkimaan yksinoikeuden Englannin Premier Leaguun pohjautuviin peleihin. Sopimus on voimassa neljä vuotta ja tänä aikana vain Electronic Arts saa käyttää Englannin liigan ja sen pelaajien nimiä peleissään.

Eikä tässä vielä kaikki: neuvottelut Saksan Bundesliigan ja Italian Serie A:n kanssa ovat jo aloitettu ja EA on osoittanut kiinnostusta myös Espanjan ja Ranskan liigoihin. Kotomaista liigaamme ei ole mainittu näissä yhteyksissä toistaiseksi millään tavalla.

# COMMAND & CONQUER. RED ALERT RETALIATION™



**IT'LL NEVER END!**

YLI 34 YKSINPELITEHTÄVÄÄ ALKUPERÄISEN RED ALERTIN TEKIJÖILTÄ  
YLI 100 MONINPELIKARTTAA  
KAKSINPELI LINKKIKAAPELIN KAUTTA  
KOLME VAIKEUSTASOA  
STRATEGIAPELIENTEN KUNINGAS PAREMPANA KUIN KOSKAAN



Maahantuonti ja markkinointi Suomessa Egmont Entertainment  
Puh. 09-476 4460 Fax. 09-476 44650 [www.egmont-entertainment.fi](http://www.egmont-entertainment.fi)



PlayStation-pelien HelpLine ma, ke, to, la klo 17-22 0600-411 911 (4,75 mk/min + ppm) palvelun tuottaa Heleman Oy

Marketed and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

™ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



# ENNAKKOSILMÄILYT

PELIKONE ————— **Nintendo 64**  
 JULKAISIJA ————— **LucasArts**  
 KEHITTÄJÄ ————— **Factor 5**  
 LUONNE ————— **Toiminta**

## Star Wars: Rogue Squadron



**Shadows of the Empire oli mainio, mutta silläkin oli puutteensa. Siksiä LucasArts on saksalaisen Factor 5:n avustuksella pykännyt puhdasveriselle lentoseikkailulle arvoisensa jatko-osan, Rogue Squadronin.**

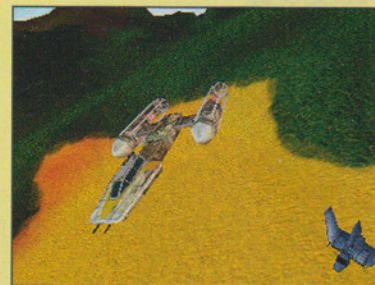
*Shadows of the Empire* hauskinta antia olivat osat, joiden aikana sai ohjata erilaisia avaruusaluksia ja senpä vuoksi Factor 5 onkin jatko-osassaan luopunut miltei kaikesta muusta. Osana pientä kapi-

nallisryhmittymää pelaaja pääsee monen monituisten ennennäkemättömien alusten ohjaimiin ja George Lucasin luomassa maailmassa viliseekin X-siipi-, A-siipi-, Y-siipi- ja V-siipihävittäjiä aakosten eri laidoilta.

Nintendon mainososaston mukaan nyt tuotannossa olevat pelit ovat seuraavan sukupolven pelejä ja *Rogue Squadronia* tsekkaillessa ymmärtää mitä he tarkoittavat: grafiikka on uskomattoman tarkkaa ja jouheaa ja kun pelimoottorikin hyrrää iloisesti, ei riemulla ole rajoja. Tavoilleen uskollisena Factor 5:n väki on panostanut musiikkiin ja sulsoinnut kruunaavat komean pe-

likokemuksen.

*Rogue Squadron* julkaistaneen talvella. R2D2 kinaloon ja Luke Skywalker-kypärät päähän: kovaa menoa on luvassa.



PELIKONE ————— **PlayStation**  
 JULKAISIJA ————— **Konami**  
 KEHITTÄJÄ ————— **Konami**  
 LUONNE ————— **Seikkailu**

## Silent Hill



**Silent Hill-nimisen taajaman asukkailla on ongelmia: lapset kirmailevat ympäriinsä isoin leipäveitsin varustautuneina ja muutenkin meno on kuin David Lynchin elokuvista.**

Konamin tuottama verellä ja värityksillä kuorrutettu kauhuseikkailu jolkottelee *Resident Evilin* jalanjäljissä. Pelistä huokuu silmitön, oudosti Twin Peaksiaaninen kauhutunnelma, joka luodaan upealla grafiikalla ja taitavalla valonkäytöllä (tai valon käytämättäjäättämisellä – toim. huom.).

Pelin päähenkilönä seikkailee tyt-

tärensä auto-onnettomuudessa kadottanut isäparka ja tämän löytäkkeeseen täytyy isukin tietysti tutustua Silent Hillin hirvittäväan asujaimistoon. Eivätkä harmit siihenkään loppu: Silent Hillin asukkaat imeytyvät silloin tällöin rinnakkaistodellisuudessa sijaitsevaan varjomaailmaansa ja tämän(kin) seurauksena alkaakin tapahtua mitä oudoimpia asioita.

Grafiikka ja pelituntuma ovat mainioita ja peli sisältää Konamin kaikkien aikojen parhaita filmikatkelmia. Yllätykset seuraavat toisiaan ja tunnelma on hermojaraastava, joten *Silent Hillillä* on kaikki edellytykset tosihitiksi, kunhan se nyt ensin julkaistaan loppuvuodesta. Pelin täytyy tietenkin selviytyä myös mahdollisen sensuurin kynsistä, sillä kyseessä on yksi kaikkien aikojen öklöttävimmistä peleistä. Päähenkilö räiskii usein pilttejä kohti ja hyperrealistinen grafiikka on varmasti omiaan herättämään pahennusta. Mutta aika näyttää miten näiden verikekkereiden käy.



PELIKONE \_\_\_\_\_ **Dreamcast**  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ **Sega**  
 KEHITTÄJÄ \_\_\_\_\_ **Warp**  
 LUONNE \_\_\_\_\_ **Seikkailu**

**D2**

**Warp on jo pitkään lupailut jatko-osaa pelilleen D, mutta laitteistopuoli on mättänyt. No, nyt heillä on hyppysisään unelmakonsoli.**

D oli jännittävä seikkailu, jossa Laura-parka ajautui pöyristyttävää tilanteesta toiseen. Mutta japanilainen Warp ei ollut aivan tyytyväinen lopputulokseen, joten jatko-osa on suunniteltu jo pari vuotta sitten. Koska Segalta tulee nyt uusi fantastinen konsoli, Warp on ehostanut kauhupakkauksensa uuteen uskoon ja jokin aika sitten Tokiossa pidetyssä lehdistötilaisuudessa pelin päätuottaja Kenji Eno esitteli 5 000 ihmiselle tämän ensimmäisen virallisen Dreamcast-pelin.

Pelin tyyli ja tunnelma ovat kuin edeltäjässään, kaikki vain on suurempaa ja tapahtumat liikkuvat lähinnä ulkona. Lienee turha mainita, että Dreamcastin uskomattomien ominaisuuksien ansiosta grafiikka on parempaa kuin missään muussa tämän lajityypin pelissä.

tä firmaa estänyt ennenkään tekemästä hienoista jalkapallopelejä.

PELIKONE \_\_\_\_\_ **PlayStation**  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ **Psygnosis**  
 KEHITTÄJÄ \_\_\_\_\_ **Psygnosis**  
 LUONNE \_\_\_\_\_ **Tasohyppely**

## Psybadek

PELIKONE \_\_\_\_\_ **Nintendo 64**  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ **Konami**  
 KEHITTÄJÄ \_\_\_\_\_ **Konami**  
 LUONNE \_\_\_\_\_ **Urheilu**

## International Superstar Soccer '98

**Maailman paras jalkapallopelejä parane - jälleen! Konami jatkaa kaksintaistelua Electronic Artsia vastaan uudella versiolla hienosta pelistään International Superstar Soccer 64. Heillä on hyvät mahdollisuudet voittaa.**

Vaatii enemmän tilaa kuin tämä tässä, jotta voisi perusteellisesti kertoa miksi International Superstar Soccer 64 oli niin mainio. Lyhyesti ja ytimekkäästi peliä oli ilo pelata. Tehdäkseen International Superstar

Soccer '98:sta edeltäjänsäkin paremmän, Konamin väki on muun muassa ohjelmoinut pelaajat seuraamaan palloa katseellaan herkeämättä ja tehnyt useita tuhansia uusia pelaaja-animaatioita. Autenttisen tunnelman luomiseksi peliin on ää-



nitetty 500 sanaa ja lausahdusta ja selostuksesta vastaa BBC:n oma paikallinen Mertaranta.

Niin, kaikki on siis parantunut entisestään. Kaikki strategia- ja taktiikkavaihtoehdot ovat ennallaan ja 54 joukkuetta voi peluuttaa yhdeksällä erilaisella arenalla - ei tosin yhtäaikaan. Pelaaja voi valita kolmesta erilaisesta turnauksesta ja 16 ennalta määrätystä skenaariosta, joissa riittänee pähkälitävää joksikin aikaa.

Valitettavasti Konamilla ei vielä ole virallisia lisenssejä, jotka sallisivat heidän käyttä peliaajien oikeita nimiä, mutta eipä tuo ole tä-



**Tämä ihmeellinen tasohyppelyn ja lumilautailupelin sekametalisoppa tulee Wipeoutin luojaalta. Kyseessä on uusi ja pirstävä idea, joka - mikä parasta - jopa toimii!**

Mies Psybadekin takana, Nick Burcombe, kurssi kokoon Wipeoutin ja sen seuraajan. Wipeoutin tapaan tämäkin peli on hyvin vauhtipainotteinen, kulkuvälineenä vain ovat lähinnä lumilaudat. Pelaaja voi valita kahdesta hahmosta, Xakosta ja Miasta mieleisensä: molemmat ovat lumilau-

taeksperttejä, mutta kummallakin on oma henkilökohtainen tyylinsä. Psybadek saattaa näyttää jälleen yhdeltä lautailupeliltä, mutta Nick Burcomben tavoitteena ollut ennenäkemätön lautailupelin ja tasohyppelyn yhdistäminen onnistuu upeasti. Psybadekissa on tutkittavana neljä erilaista maailmaa: lumi-peitteinen vuori, viidakko, aatiomaa ja maanalainen maailma ja peli onkin varsin laaja. Joten tällaista hubaa on tiedossa, kunhan peli nyt tännekin rantautuu loppuvuodesta.



REPLAY



### Pilotwings 64:n tuottaja Paradigm on suunnitellut Formula 1 -pelin, jolla on hyvät mahdollisuudet kiilata genren kärkisijoille.

Paradigm ei kuulu aivan maailman suurimpiin pelitaloihin, mutta kiitos aiemman yhteistyönsä Shigeru Miyamoton ja tämän porukan kanssa, firmassa osataan kaikenlaista Nintendo 64:n pelisuunnitteluun liittyvää ja todisteena tästä tulee nyt tämä F1-peli, joka onnistuu

jopa uhkaamaan Psygnosista ja heidän mestarillisia kilpa-ajonimikkeitensä. *F1 World Grand Prix*n grafiikassa on terävyyttä ja selkeyttä, joka tekee siitä erittäin realistisen ja pelituntuma vaikuttaisi vastaavan ulkoisia näkymiä erinomaisesti.

Peli pitää sisällään 17 rataa ja 27 ajajaa ja autoa, kaikki oikeasta todellisuudesta siirrettyjä. Jokaista autoa pystyy säättämään pienintä yksityiskohtaa myöten ja pelissä on mukana useita erilaisia kilpailu-

muotoja ja muita valintamahdollisuuksia, joilla leikitellä. Lisäksi mukana on liuta ennalta määrättyjä kilpailuja, jotka on otettu kilpa-autoilun historiasta. Niissä pelaaja voi ottaa osaa oikeasti sattuneisiin tapahtumiin ja saada tilaisuuden elää uudelleen muutamia kaikkien aikojen suurimmista F1-kilpailuista. *Pilotwings 64:llä* Paradigm on jo aiemmin osoittanut olevansa taitava totaalisen realismin luoja ja uutukaisellaan firma osoittaa, ettei kyseessä ollut mikään satuma.

PELIKONE ————— Nintendo 64  
JULKAISIJA ————— Nintendo  
TUOTANTO ————— Paradigm  
LUONNE ————— Kilpa-ajo

## F1 World Grand Prix

PELIKONE ————— PlayStation  
JULKAISIJA ————— Sony  
TUOTANTO ————— Universal  
LUONNE ————— Tasoloikka

## Spyro the Dragon

### Pian PlayStation saa jälleen uuden söötin kasvon jo varsin laajaan valikoimaansa. Tällä kertaa vauhdissa on pieni violetti lohikäärme.

Atlantan E3-messuilla puhuttiin paljon *Spyro the Dragonista*. Sony itse väittää pelin olevan kyllin hyvä uhkaamaan kaikkia muita saman lajityypin pelejä ja firma uskoo luoneensa peliin sellaisen karismaattisen keskushahmon, jollainen esimerkiksi *Crash Bandicoot* yrittää olla. Ja *Spyro the Dragonista* saa todellakin enemmän pelivastinetta rahoilensa kuin mistään *Crash Ban-*

*dicoot* -seikkailusta.

Pienellä lohikäärmeellä on valtaisa maailma tutkittavanaan ja paras vertailukohta pelille löytyykin itsestään *Super Mario 64:stä*. 36 tasolta löytyy joukoittain erilaisia vastustajia, joita *Spyro* kärventää sie- raimistaan puhaltamallaan lieskoilla ja pelistä löytyy kasoittain nokkeluutta ja taitoa vaativia tasoloikka-tilanteita. Grafiikka on vaikuttavan sulavaa ja nopeaa ja pikku lohikäärmeellä on vankka persoonallisuus, joka keventää mukavasti pelin kokonaisuutta. *Spyro the Dragon* valtaa toivon mukaan paikkansa jo-

kaisen PlayStation-pelaajan sydäimestä jo lokakuussa ja me palaamme pidemmän artikkelin kera peliin kenties jo ensi numerossa.



PELIKONE ————— PlayStation  
JULKAISIJA ————— Electronic Arts  
TUOTANTO ————— Electronic Arts  
LUONNE ————— Toiminta

## L.A.P.D. 2100

### Poliisina oleminen ei ole helppoa. Ei etenkään silloin, kun toiminta-alueena on Los Angelesin tylyimmät alueet ja vuosiluku kirjoitetaan 2100.

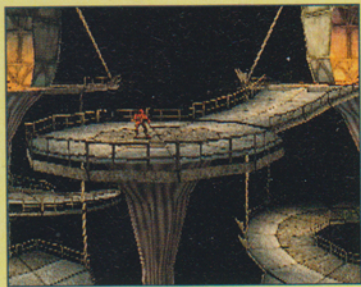
#### Tässä tulee peli, joka jättää Robocobin varjoonsa.

Poliiseilla ei ole helppoa tulevaisuuden Los Angelesissa ja siksi ne konstaapelit, joilla on raskaat suojavausrusteet, voivat pitää itseään onnekkaina. *L.A.P.D. 2100:ssä* pelaajalla on onnea saada käyttöönsä juuri sellainen varustus, johon kuuluu sekä lukuisia voimakkaita aseita että mahdollisuus muuntaa liituriksi. Pelissä riittää roistoja pysäytettäväksi ja se

tarjoaa laajan määrän erilaisia toimintatapoja. Muiden muassa siitä löytyy Crowd Control Mode, joka tekee taisteluista päällekkäyempiä ja energisempiä. Varusteista voi myös laukaista konekivääriltä ja erilaisia ohjuksia, joten ainakaan ei tarvitse pelätä, että tässä pelissä liipasinormi jäisi liian vähälle toiminnalle.

Yksittäiselle pelaajalle *L.A.P.D. 2100* tarjoaa runsaasti puuhastelua, mutta sitä voi pelata myös kaksi yhtäaikaan, joko yhdessä tai toisiaan vastaan jaetulla näytöllä. Viimeksi mainittu mahdollisuus tekee pelistä hyvin vaihtelevan ja odottelimme kiinnostuneina sen julkaisua syksyllä.





PELIKONE PlayStation  
 JULKAISIJA Electronic Arts  
 TUOTANTO Dreamworks  
 LUONNE Toiminta

## Small Soldiers

**Pieni mutta erinomaisen hyvä. Näin voidaan luonnehtia tätä Dreamworksin pientä brutaalia peliä.**

Sotapelejä on jo runsaasti. Siksi Dreamworks on tehnyt *Small Soldiers*nsa hiukan erilaisen verrattuna kaikkiin muihin. Peli yhdistelee tasoloikkaa sotimiseen ja tulokset ovat lievästi sanottuna urauurtavia. Pikku sotilailla on lukuisia aseita käytössään toistensa rökittämiseen, laserpistoleista lähtien aina järeisiin välineisiin, joiden päälle pikku-ukot voivat kiive-

tä käyttämään niitä. Radat on suunniteltu eräänlaisiksi labyrinteiksi, joissa soturit voivat iskeä erilaisiin salaisiin paikkoihin, piirittää paikkoja ja asentaa voimakenttiä jne. Dreamworks on onnistunut tekemään ohjailusta yksinkertaisen ja itsestään selvän, joten pelaaja voi kohdistaa koko tarmonsä tähtäilemiseen ja ammuskeluun niin paljon kuin vain mahdollista. Yksi tai kaksi pelaajaa voi osallistua yhtä aikaa tähän villiin ja hiukan hupaisaan peliin, joka julkastraneen meilläkin parin kuukauden sisään.



PELIKONE PlayStation  
 JULKAISIJA GT Interactive  
 TUOTANTO Singletrac  
 LUONNE Urheilu

## Streak

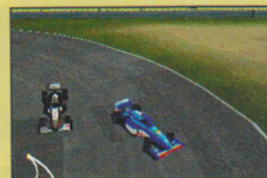
**Sellaiselle lautailulajeista tykkävälle, joka ei pidä vedestä eikä lumesta, Singletrac tarjoilee ilmasurffaupelin futuristisessa hengessä.**

Streak on itseasiassa täysiverinen kilpa-ajopeli, vaikka siinä ajetaankin eräänlaisilla ilmasurffaudoilla. Kisat käydään kukin neljän ajan kesken, radoilla jotka vaihtelevat erilaisten tulevaisuuden ympäristöjen välillä. Kaikkiaan pelissä on 13 rataa ja 10 erilaista osanottajaa, joista voi valita. Linkkikaapelin

avulla voi peliin osallistua neljä pelaajaa yhtä aikaa. Kaksi pelaajaa pystyy pelaamaan toisiaan vastaan samallakin konsolilla.

Streak muistuttaa käyttöliittymältään *Jet Rider 2*:ta ja sama pätee myös grafiikkaan. Singletracillahan on ollut taipumusta tehdä omista peleistään hieman liikaa toisiaan muistuttavia ja pidämme nyt peukuja pystyssä, ettei se tekisi Streakin kanssa samoja virheitä, joita se on tehnyt aiempien futurististen kilpailupeliensä kanssa.

PELIKONE PlayStation  
 JULKAISIJA Psygnosis  
 TUOTANTO Psygnosis  
 LUONNE Kilpa-ajo



## Formula 1 '98

**Kun Psygnosis julkaisi ensimmäisen F1-pelinsä se löi maailman ällikällä. Nyt se siirtää peli-ideoitansa vielä askeleen edemmäs.**

Formula 1 -genressä kaikki tuntuu riippuvan pelin realismisuudesta ja todenmukaisuudesta. Realismia ei puuttunut alkuperäisestääkään Formula 1 -pelistä, mutta nyt Psygnosis on onnistunut tekemään nimekkeestään vieläkin toden tuntuiseman. Itse asiassa kyse on vain pienhköistä yksityiskohdista, mutta ero on silti huomattava. Autoissa on nyt peilit, jotta ajaja pysyisi paremmin selvillä siitä mitä hänen takanansa tapahtuu. Lisäksi yleisö on nyt animoituja ja enemmän interaktiivista ja ekstrabonuksena on Psygnosis loihittanut myös varikkoryhmään eloa edistyneen Motion Capture -tekniikan avulla. Kokonai-

suus on siten entistäkin vakuuttavampi ja pelin ja oikean kilpailun erottaminen toisistaan on yhä vaikeampaa. Luonnollisesti on kilpallit ja kilpailijat päivitetty tämän vuoden oikeiden formula-kisojen mukaisiksi ja koska tämä peli on eri porukan suunnittelema kuin aiempi versio, peli näyttää ulkoisesti hiukan erilaiselta. Jokaisen formulakisoista pitävän kannattaa kokepela Formula 1 '98, kun se lokakuussa julkastraneen.



PELIKONE PlayStation  
 JULKAISIJA Sony  
 TUOTANTO Whoopee Camp  
 LUONNE Tasoloikka

## Tombi

**Muistatteko vielä Goliatin, tuon animoidun pojan? Jos joku olisi tehnyt hänestä pelin, siitä olisi kaiketikin tullut suurinpiirtein tällainen.**

*Tombi* on hupaisa poika, joka on punainen tukka ja joka pystyy kiipeämään minne tahansa. Hänen maansa ovat valloittaneet häijyt Koma-porsaas, jotka levittävät ikävyyksiä ja pahuutta mukanaan. Mutta *Tombi* on sankari, joka pystyy hoitamaan tilanteen ja sen takia hän on mukana tässä vuoden hupaisimpiin kuuluvassa tasoloikkasaa.

lapsille. Pelissä on paljon tekemistä ja toiminta on melko monimutkainen. Pelin tarinan esiintuomiseksi Whoopee Campiin on upotettu monia piirrettyjä filmiosioita. *Tombi* julkastraneen aivan näinä aikoina ja arvioimme sen tarkemmin tuota pikaa.



*Tombin* käyttöliittymä on jotain Namcon *Klonoan* ja Capcomin klassisen *Ghost'n Goblins*in väliltä, jotka tuotti sama heppe, joka löytyy Whoopee Campinkin takaa. Peli on pääosin sivuttain rullaava, mutta aivan kuten *Klonoasakin*, pelissä on myös 3D-juonteita. *Tombi* on melkein yhtä söötti kuin Namcon tasoloikkaseikkailukin, mutta se ei silti ole peli pelkästään





**Mystical Ninja starring Goemonin jatko-osassa ovat mukana sekä urhoollinen Goemon että hänen paras kavereinsa Ebisumarun yhtä villeinä kuin ennenkin.**

Tarina mystisistä ninjoista jatkuu Nintendo 64:llä. Mutta tällä kertaa Konami

on jättänyt pois kolmannen ulottuvuuden, sillä kevään menestyspelein jatko tulee olemaan sivuttain rullaava ja täysin kaksiulotteinen peli. Toinen uutuus tulevassa pelissä on se, että kaksi pelaajaa pystyy pelaamaan sitä yhtäaikaa.

Lukuunottamatta vanhoja kumppanuuksia, Goemonia ja Ebisumaru, tulee vanhoista peleistä mukana olemaan pari muutakin tuttua

hahmoa: robottininja Sasuke ja naispuolinen soturi Yae. Yhdessä hahmot tulevat tarjoilemaan meille seikkailun, joka on hiukan väkivaltaisempi kuin viimeksi, sillä Konami on päättänyt uutukuisen pääasiassa pohjautuvan toiminnalle.

Uusi peli tulee Japanissa kauppoihin ennen vuoden loppua, mutta englanninkielisestä käännöksestä ei ole vielä mitään päätöstä.

PELIKONE PlayStation  
JULKAISIJA GT Interactive  
TUOTANTO Singletrac  
LUONNE Toiminta

## Rogue Trip

**Oletko koskaan unelmoit matkanjohtajana toimimisesta? Rogue Tripissä saat siihen tilaisuuden, mutta siitä ei kenties tule aivan sellaista kuin voisit etukäteen luulla.**

Rogue Tripin tapahtumat etenevät kehässä. Päämääränä on kerätä rahaa saamalla ohjattavakseen ja johdettavakseen turisteja. Rahoilla voi sitten ostaa aseita, joilla tehdä vaarattomiksi muita matkooppaita. Sitten voi saada yhä lisää turisteja itsellensä ja rahaa tulee lisää. Ja niillä saa taas lisää aseita. Ja niin edelleen.

Pelin grafiikka on nopeaa, mutta hieman karkeaa, jotakuinkin samaa tasoa kuin vanhoissa Singletrac-peleissä *Jet Rider* ja *Twisted Metal*.



Käyttöliittymä on varsin humoristinen ja autot ovat kaikki ulkonäöltään omintakeisia. Pelissä on kyse pääasiassa ympäriinsä ajamisesta ja ammuskelusta. Jopa neljä pelaajaa pystyy osallistumaan yhtäaikaa, jolloin luvassa on totaalista kaaosta. *Rogue Trip* hyökkää pelikoneisiin marraskuussa.

PELIKONE Nintendo 64/  
PlayStation  
JULKAISIJA UBI Soft  
TUOTANTO UBI Soft  
LUONNE Tasoloikka

## Rayman 2

**Epämääräinen veijari valkoisissa hansikkaissaan on palannut. Mutta onko kolmiulotteisella Raymanilla jotain uutta tarjottavanaan?**

Rayman ja hänen kumppaninsa ovat joutuneet robottimerirosvojen vangeiksi ja luonnollisestikin heidän pitäisi päästä vapaiksi. Sitten heidän pitäisi löytää maagisen kaavan kaikki osat, sillä kaava on ainut asia mikä voi pysäyttää hirveiden merirosvojen etenemisen.

*Rayman* oli kelpo tasoloikkapeli julkaisuaihanaan ja nyt siitä on siis saatu 3D-versio, mikä tietysti antaa peliin ihan uusia mahdollisuuksia. Hahmot pystyvät liikkumaan aivan uudella tavalla, kiitos analogisen ohjauksen ja uusien ratojen, jotka ovat sekä hienompia että monipuolisempia kuin alkuperäisessä pelissä. *Rayman 2* on myös laajempi kuin originaali ja radat ovat täynnä yk-

sityiskohtien suunnittelua ja yllättäviä ideoita. Tunnelma ja tyyli ovat ennallaan, joten sen, joka tykkäsi *Raymanista*, pitäisi ehdottomasti ainakin kokeilla *Rayman 2*:ta.



PELIKONE PlayStation  
JULKAISIJA Sony  
TUOTANTO Naughty Dog  
LUONNE Tasoloikka

## Crash Bandicoot 3: Warped



**Nyt kun Universal ja Sony ovat synnyttäneet uuden söpöläisensä, Spyron, saattaa joku ajatella, että vanhan kunnan Crashin päivät ovat luetut. Vaan ei - oranssilla piskillä on yhä vauhti päällä.**

PlayStationin keulakuva tulee siis takaisin jo kolmannessa seikkailussaan, joka myös kuuluu olevan viimeinen vähään aikaan. Uutukai-

nessa Crash matkustaa sekä ajan että maisemien halki. Peli muistuttaa tyyliltään edellistä osaa, mutta sitä ei ole oikeastaan muissa peleissä nähtykään. Myös pelituntuma on säilynyt samana.

Mutta on pelissä hieman uuttakin kerrottavaa. Crash on päässyt eroon vesikammostaan ja pystyy nyt uimaan sekä pää veden alla että pinnalla. Lisäksi Crashin pik-

kusisko Coco on tullut pelattavaksi hahmoksi, mikä lisää melkoisesti peliin monipuolisuutta, jota aiemmista osista on kaivannut. Ylimalkaan on grafiikka kehittyneet hiukan eteenpäin ja mukana on lukuisia uusia värikkäitä ratoja nuuskittaviksi. Onko *Crash Bandicoot 3: Warped* hausempi kuin edeltäjänsä, sen saamme tietää aikaisintaan joulukuussa.







PELIKONE \_\_\_\_\_ PlayStation  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ Capcom  
 TUOTANTO \_\_\_\_\_ Pony Canyon  
 LUONNE \_\_\_\_\_ Urheilu

## Freestyle Boardin' 99

Lumilautailupelien tuottaminen on nyt muodissa. Toistaiseksi 1080° on voittamaton, mutta Capcomilla pyritään muuttamaan tilanne huolimatta siitä, että heidän Freestyle Boardin' 99:nsä tulee vain PlayStationille.

Freestyle Boardin' 99:ssä vain monipuolinen lautailija pystyy menestymään. Kilpailut jakautuvat kahdeksalle erilaiselle radalle, joihin sisältyy mm. yksi halfpipe ja yksi mäki, jossa on valtaisa freestyle-hyppy. Pelaajalla on tilaisuus harjoittaa yli 50 erilaista tempua eri vaikeusasteissa, mutta yhtä tärkeää

on osata laskea nopeasti ja sulavasti.

Mukana on useita erilaisia kilpailumuotoja, joista kilpailijat ansaitsevat pisteitä erilaisten perusteiden mukaan. Hienoa Freestyle Boardin' 99:ssä on se, että saamallaan pisteillä voi sitten parantaa laskijansa tarkkuutta eri tilanteissa.

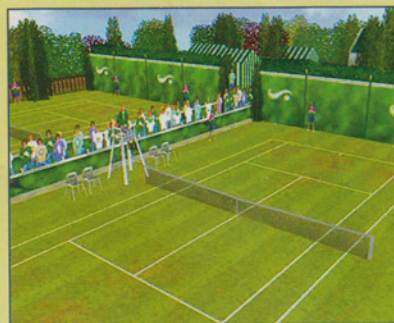
Pelin grafiikka on korkealuokkaista. Capcom väittää pelistään tulevan jopa markkinoiden hienoimman lumilautailupelin. Kenties se ei ihan ole totta, mutta joka tapauksessa peli kannattaa tsekata, kun se julkaistaan joskus seuraavan lumilautailukauden kuluessa.

PELIKONE \_\_\_\_\_ PlayStation  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ UBI Soft  
 TUOTANTO \_\_\_\_\_ UBI Soft  
 LUONNE \_\_\_\_\_ Urheilu

## All-Star Tennis '99

Tässä tennispelissä on jotain mikä puuttuu kaikista muista tenniseleistä – oikeat pelaajat.

All-Star Tennis '99:stä löytyy seuraavat tenniksen ammattilaiset: Michael Chang, Amanda Coetzer, Richard Krajicek, Gustavo Kuerten, Mark Philippoussis ja Jonas Björkman. Ei mitään rupusakkia siis. Tämän lisäksi UBI Soft on kynänyt kokoon yhden kaikkien aikojen realistisimmista tenniseleistä, joka pitää sisällään tiukkoja 3d-tehosteita ja kehittyntä Motion Capture -tekniikan hyödyntämistä ammattilaisten liikkumistyilien tarkassa jäljittelyssä.



PELIKONE \_\_\_\_\_ Nintendo 64/  
 PlayStation  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ Interplay  
 TUOTANTO \_\_\_\_\_ Vis ???  
 LUONNE \_\_\_\_\_ Tasoloikka

## Earthworm Jim 3D

Jos kuuluu sellaiseen ihmis-tyyppiin, että hassut ja hullunkuriset äänet naurattavat, niin silloin varmaan tykkää myös Earthworm Jimistä. Uusin osa on tältä osin hupaisampi kuin kaikki aiemmat yhteensä.

Sikamainen sankari Earthworm Jim on palannut vielä yhteen sekopäiseen seikkailuun. Tällä kertalla hänellä on tutkittavanaan suurempi maailma kuin koskaan aiemmin ja se on myös sairaalloisempi kuin tavallisesti. Jokin on vinksautanut Jimin päässä ja siksi hänen on päästävä oman mielensä sisään

voidakseen korjata tilanteen. Ja siellä sisällä kaikki on todella pahasti sotkussa.

Earthworm Jim 3D on ihka aito tasoloikka, jossa on erinäisiä outoja lisukkeita. Jimin täytyy esim. syödä melkoisesti papuja voidakseen pieraista itsensä toisille, muuten luoksepääsemättömille alueille. Grafiikka on täynnä pikku yksityiskohtia ja Jimistä itsestään on tullut liikkuvampi omalla omalaatuisella tavallaan. Niiden, jotka pitivät limaisen madon muista peleistä, kannattaa ehdottomasti vilkaista Earthworm Jim 3D:tä, kun se myöhemmin tänä vuonna julkaistaan.



PELIKONE \_\_\_\_\_ PlayStation  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ Sony  
 TUOTANTO \_\_\_\_\_ Zoom  
 LUONNE \_\_\_\_\_ Beat 'em up

## Zero Divide 2

Zero Dividen kolisevat robotit ovat taas täällä metelöimässä. Mutta löytyykö Tekken 3:n pian hallitsemasta beat 'em up -maailmasta vielä sijaa robbottitaisteluille?

Ne jotka pitivät Zero Dividesta tulevat pitämään sen jatko-osastakin. Tyyli on täsmälleen samanlaista, mutta muuten pelille on tapahtunut paljon. Namcon briljantti Tekken-sarjan haastamina ovat Zoom-firman suunnittelijat joutuneet hiomaan robbottien liikemahdollisuuksia ja tekniikkaa ja tuloksia

Aivan kuten todellisuudessaakin, voi pelaaja kiertää ympäri maailmaa erilaisten pokaalien perässä ja ottelut käydään useilla eri kentillä kahdeksassa eri kaupungissa. Turnaukset on suunniteltu mahdollisimman toden mukaisiksi. Sen onko peli todella niin hyvä, kuin mitä etukäteen näyttäisi, saamme tietää ensi vuoden alussa.

onkin syntynyt. Zero Divide 2 pitää sisällään liki yhtä paljon hyökkäystapoja ja yhdistelmiä kuin Tekken 2, ja se ei ole ihan vähän.

Tekken-muistumat jatkuvat Training Modella, jossa pelaaja voi hioa taistelunvalmiuksiaan ja tutkia täydellistä listaa kaikista yhdistelmistä ja liikkeistä. Luonnollisestikin myös kaksi pelaajaa voi kaksintaistella futurististen ratojen katveessa.

Zero Divide 2 julkaistiin Japanissa jo viime vuonna, mutta se tulee Eurooppaan vasta nyt syksyllä.



# Tokio



## TV-pelien pääkaupunki

Totta. Lontoon pelihallit ovat mahtavia ja Los Angelesin pelimessut upeita. Uusia pelejäkin luodaan lähes kaikkialla maailmassa. Tokio on kuitenkin ainoa kaupunki maailmassa, jossa TV-pelit ovat osa sekä kulttuuria että arkipäivää.

Teksti: Topi

**L**askeudun Naritalle – Tokion kansainväliselle lentokentälle – puoli kahdeltatoista aamupäivällä. Taivas on harmaa, sadettakin on ilmassa. Istun taksiin ja nojaan taaksepäin, väsyneenä ja alkava päänsäryn tunnelmissa.

Pari seuraava päivää tulevat olemaan yhtä harmaita ja väsyttäviä, sillä asuinpaikkani on yhdessä Tokion lähiöistä nimeltä Makuhari. Makuharissa ei ole juurikaan nähtävyyksiä.

Lähden hotellihuoneestani vain syömään tai sitten vierailemaan vastapäätä olevissa massiivissa messuhalleissa. Lopun aikaa pysyttelen neljän seinän sisällä, toivoen että oppisin joitain hyödyllisiä japanin kielen sanontoja matkaoppaastani. Matkaoppaan lisäksi hallussani on muutamia esitteitä sekä kaikki ne aina matkoille mukaani raahaamat kirjat, joita en kuitenkaan viitsi lukea. Parasta on kuitenkin Game Boy, Mario's Picrossia on ole vielääkään pelannut läpi. Se onkin

mainio matkapeli, riittävän yksinkertainen, silti haasteita tarjoava. Jos aikaa jää hieman enemmän, saatan aloittaa *Zelda – Link's Awakeningia* tai jotain *Final Fantasy Legend*-sarjasta.

**E**nsimmäinen yö Japanissa menee aikaerosta kärsiessä – silmäni aukeavat kello neljältä aamuyöllä. Julmettu päänsärky ei mahdollista hetkenkään lepoa, on valvottava. Läiskäisen TV:n päälle ja löydän välittömästi MTV Asia-kanavan, se soittaa yllätyksettömästi samaa musiikkia kuin MTV Europekin. Tuntuu kuin olisi todella lähellä kotia, vaikka matkaa onkin tuhansia kilometrejä – hotellihuone näyttää länsimaisen tavalliselta ja Oasis soittaa telkkarissa. Todellisuudessa olen kuitenkin Makuharissa ja kohta TV-pelien pääkaupungissa.

**H**otellihuoneen ikkunasta avautuu mahtavat näkymät Tokioon, sellaise-



*Valtavia neonkylttejä, junia jotka saavat Pendolinon näyttämään vanhanaikaiselta, Keisarin palatsi; Tokio on sekoitus uusintaa ja ikivanhoja perinteitä.*

na kuin kaikki sen kuvittelevat: valtavia vilkkuvia neonkylttejä korkeiden ja kaapeiden pilvenpiirtäjien seinillä, pikajunia jotka saavat Pendolinot näyttämään vanhanaikaisilta sekä kauempana valtavia vihreitä puistoja. Keisarin palatsi luo kuvaa Tokiosta, jossa uudenaikainen teknologia kohtaa ikivanhat perinteet.

Pian silmille hyppää myös TV-pelikulttuuri. Melkein kaikilta tv-kanavilta pursuaa uusien pelien mainoksia, ostamieni lehtien sivuilla kirjoitetaan Sonysta, Nintendosta ja Segasta ja ikkunastakin pilkistää Konamin logo heidän pääkonttorinsa ulkoseinällä.

**A**kihabara on varmasti jokaisen TV-pelihullun unelma. Hämärä alkaa jo laskeutua, kun astun Yamanoten junasta ja seuraan pylväikköä kohti Electric Townin ovea. Tuskin ehdin ohittaa portit, kun törmään elektroniikkakauppiasiin, joilla on tarjottavanaan kaikkea maan ja taivaan väliltä. Kahlattuani läpi kaikki uudet minidisci-soittimet ja Game Boy -lisäkiikkeit, saavun vihdoon kaupunginosan pääportille. Näky on sanoin kuvaamaton. Neonvalojen loiste on sokaiseva – ainakin näin pimeän laskeuduttua – ja märkä asfaltti vain korostaa kirkkautta.

Kokoan kuitenkin itseni ja ryhdyn katselemaan ympärilleni. Jokainen pieni myymälä näyttää äärimmäisen mielenkiintoiselta ja tunnen pakottavaa tarvetta nähdä, kokeilla ja ostaa kaikkea mahdollista. Akihabarassa olevat myymälät ovat aina useita kerroksia korkeita, maapohjan kalleuden takia. Suomalaisia vaakatason rakennettuja ostoskeskuksia on täältä turha hakea, niinpä liukuportaissa tuleekin vietettyä yllättävän paljon aikaa.

Alle viisikerroksisia pelimyymälöitä saa Tokiosta hakea, mutta eivät ne silti ole koolla pilattuja. Usein vaatimattomasta koosta huolimatta kaupoissa oleva tavaramäärä on hämmästyttävä. Kaupoissa löytyy pelejä kaikkiin merkittäviin koneisiin, PlayStation, Nintendo 64, Saturn ja Game Boy; lisäksi useimmissa on vielä sellaistenkin harvinaisuuksien kuin Super Famicom (Super NES), Famicom (NES), PC Engine ja Neo Geo pelejä ja tarvikkeita. Lisäksi käytettyjen pelien määrä on päätähuimaava.

TV-pelien vuokraaminen ei ole Japanissa sallittua. Tämän vuoksi uusien pelien testaaminen tapahtuu pelimyymälöiden ulkopuolelle sijoitettujen testikonsoleiden avulla, mikä tekee ylikansoitettut kadut vieläkin vaikeakulkuisimmiksi.

**P**elikauppojakin täysinäisemmiltä vaikuttavat Tokion ja erityisesti Akihabaran pelihallit. Paras niistä on ehdottomasti Segan Hi-Tech maa, jossa on aina uusimmat Segan ja Namcon pelit. Seitsemän kerrosta täynnä uusimpia pelejä, ko-

neita ja ihmisiä. Ei voi ajatellakaan, että pystyisi katsastamaan kaikki ne tytöt, joita tungeksi valokuvasuautoaattien liepeillä liepeillä!

Onnistuin kaikesta huolimatta löytä-

## Segan Hi-Tech Land on seitsemän kerrosta pelkkää pelihysteriaa.

mään vapaan istuimen *Virtua Striker 2*:en, jota on tullut pelattua myös kotimaassa. En ollut siis täysin ummikko ja onnistuin tekemään ennätyksen tälläkin kertaa. Lykkään 100 jeniä automaattiin ja huomaan ettei turnauksesta tule mitään: toiseen tuoliin istahti japanilainen kaveri, joka näyttää siltä kuin haluaisi peittoa kaikki turistit juuri tässä pelissä. Ajattelen, että mikäs siinä – pistetään kunnon skaba pystyyn!

Pelin ensimmäinen puoliaika menee kannaltani surkeasti, saan pitää palloa tuskin kymmentä sekuntia yhteenlaskettuna. On ainoastaan Ravellin mahtavien pelastusten ansiota, etten häviä enempää kuin 3-0. Vastustajani hymyilee maireasti pelin päätettyä, ennen kuin katoaa kohti seuraavaa pelisessiota.

Paria tuntia myöhemmin olen aivan poikki – Akihabara on imenyt minusta kaikki voimat. Ymmärrän täydellisesti niitä, jotka marsivat paikalliseen Lawson-tavarataloon ja ostavat pelinsä sieltä. Jonottamisessa ja tungoksessa jää pelien viehätys taka-alalle ja suurimman osan peleistä löytää yhtä hyvin marketista kuin erikoismyymälöistäkin.

Lawsonilla myydään jopa kaikkia Japanin valloittaneeseen *Pocket Monsteriin* liittyviä tuotteita. Game Boy-pelejä on myyty yli 9 miljoonaa kappaletta ja alan pikku hiljaa uskoa, että Pikachu ja hänen ystävänsä ovat juuri niin suosittuja kuin Nintendo väittää.

**V**aikka kaupungissa on tugosta joka paikassa ja esimerkiksi metroa käytetään päivittäin yli 22 miljoonaa ihmistä, ovat ihmiset silti kohteliaita ja ystävällisiä. Aina kun ostan pelin kaupasta, en onnistu pääsemään kassan ohi ilman, että saan

kuulla varoituksen sanoja pelien japanilaisuudesta. Myyjät ovat huolissaan siitä, että saattaisiin tuntea itseni huijatuksi, koska pelien tekstit ja ohjeet ovatkin japaniksi. Ihmiset kumartavat ja pokkaavat minne vain menenkin ja aina saan kuulla ystävällisiä ohjeita.

**T**okion keskustassa vietetyn päivän jälkeen on helpottavaa palata takaisin rauhalliseen

Imperial Hotelliin. Hississä seisoo jo yksi hotellin asukkaista.

– Thanks for waiting, sanoo hän kangertelevalla englanninkielellä, kun har-



pon sisään. Japanilaiset ovat niin tottuneita kiireeseen, että pieni-kin odotus tuntuu anteeksiantamattomalta. Itse menen suoraan huoneeseeni ja suljen ikkunaverhot. Samalla hetkellä sammuvat myös kaupunkin vilkkuvat neonvalot. En tiedä onko kyseessä ystävällinen ele vai jonkinlainen valomerkki, jonka tarkoituksena on vihjata ihmisille nukkumaanmenoajasta ja siitä, että huomenna pitää jälleen nousta aikaisin aamulla töihin. ■



Nämä suosittu tarra- ja peliautomaatit ovat innostaneet Nintendoa kehittämään Game Boy Cameran.



Akihabaran kaduilla voi koepelata tulevia pelejä ilmaiseksi.



Pelilehtiä on Japanissa paljon enemmän kuin Suomessa. Tokiossa tosin kaikki tuntuivat haluavan vain lukea lehtiä, eikä ostaa niitä.



Segan Hi-Tech Land on yksi Tokion parhaita pelihalleja.



# Metsästys alkaa



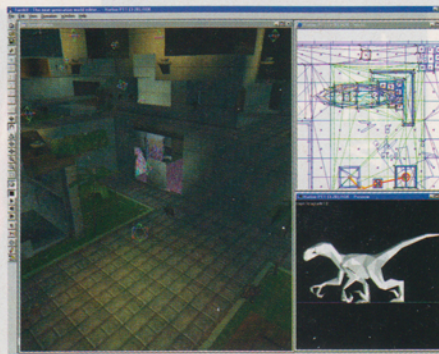
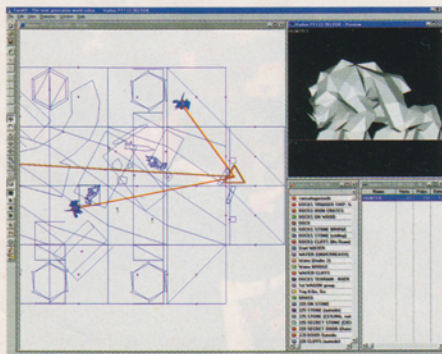
Teksti: Martti



Guana, USA on kuumeisen toiminnan keskus. *Turok: Seeds of Evil* on lähes valmis ja viimeisiä ohjelmointivirheitä metsästetään parhaillaan. Enää peliin ei tehdä kuin muutamia hienosäätöjä ja jo lokakuussa voi metsästyskausi alkaa. Jah-tia johtaa Joshua Fireseed, toiselta nimeltään Turok.

Edeltäjässä Turok pelasti kadotetu maat ja voitti The Campaignerin raivoisassa kaksintaistelussa. Rauha laskeutui jälleen aarniometsiin ja Turok sai palata omaan aikaansa. Paha on kuitenkin jälleen val-lannut maat ja mantereet. Avaruusalus haaksirikkoutuu Maahan ja sen sisältä löytyy Turokin pahin vihollinen, Prima-gen. Primagen ei pysty lähtemään aluk-sestaan, mutta hän voi lähettää pelotta-via apureitaan muuttamaan kaikki maail-man dinosaurukset pelottaviksi tappoko-neiksi.

Pelin alussa Turok löytää itsensä van-hasta satamakaupungista, jonka Primagenin joukot ovat hävittäneet. Jäljellä on vain palaneita rakennuksia. Taistelu voi alkaa!



Turok 2: Seeds of Evil perustuu edeltäjän-sä tavoin sarjakuvaan. Peli muistuttaa ulkoasultaan varsin paljon *Turok: Dinosaur Hunter*-peliä, uutta on tutkiminen ja löytäminen, jotta voisi siirtyä tasolta toiselle. Välillä täytyy jopa palata edellisille tasoille hakemaan oikeaa asetta tai avaamaan unohtuneita käytäviä.

Aseista puheenollen, *Turok 2: Seeds of Evil*

# Koon!



PELIKONE — Nintendo 64  
LUONNE — Shoot 'em up  
JULKAISIJA — Acclaim  
VALMISTAJA — Iguana

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

tarjoaakin vaikuttavan arsenaalin.

– Vielä emme ole päättäneet montako asetta peli sisältää, mutta ainakin 25 on jo valmiina, kertoo yksi pelin tuottajista Acclaimilta.

Aseiden joukosta löytyy esimerkiksi hurja liekinheitin. Vain kevyt Z-mapin painallus ja ruoho edessäsi korventuu mustaksi matoksi. Jos taas kohteena on vettä, tuloksena on kiehuvaa vesihöyryä. Pelissä vilisee tämänkaltaisia hauskoja yksityiskohtia.

Tervetullut yksityiskohta on myös uusi jousipyssy.

– Erona edelliseen Turokiin nuolet pysyvät siellä, minne ne on lähetettykin, kertoo tuottaja. Samalla hän näyttää, miten nippu nuolia kiittää maaliinsa, joka näyttää sen jälkeen lähinnä suurelta siililtä.

Pelimoottoriin on myös tehty isoja muutoksia. Kaikki toimii paljon siistimmin kuin edeltäjässä, mikä onkin tiukan paikan tullen hyvä asia.

Iguana käyttää pelissään samanlaista Soft Skin -tekniikkaa, kuin mitä oli esimerkiksi NFL Quarterback Club-pelissä. Huonoista grafiikoista on päästy eroon ja hahmot näyttävät paljon todellisemmilta. Graafisina yksityiskohtina mainittakoon vielä siistit teiden pinnat sekä erilaiset varusteet – sekä tietysti palavat soihdut ja kiehuva vedenpinta.

Erilaisia elukoita on uudessa ▶

*Peli muistuttaa ulkoasultaan varsin paljon Turok: Dinosaur Hunter-peliä, uutta on tutkiminen ja löytäminen, jotta voisi siirtyä tasolta toiselle.*



*Jotkut elukat ovat niin älykkäitä, että niiden nappaaminen tuntuu lähes mahdottomalta tehtävältä.*



Turokissa yli 40 kappaletta. Eläinmaailmassa on kaikkea pienistä piipertäjistä aina jättimäiseen Tyrannosaurukseen saakka. Koosta viis, sillä parannettu tekoäly tekee pelistä kaikkien vastustajien kohdalla huomattavasti edeltäjää vaikeamman. Jotkut olioista ovat niin älykkäitä, että niitä on melkein mahdotonta pistää päiviltä.

Odotetuimpia uusia ominaisuuksia on mahdollisuus nelinpeliin. Monen pelaajan peli yhdistettynä siihen tarkoitukseen suunniteltuihin ratoihin tekee pelistä vakavan kilpailijan jopa *Goldeneye 007*:lle. Niille, jotka eivät voi elää ilman Rumble Pakin ravistuksia, Iguana ilmoittaa tulevansa tätä pientä lisävarustetta. Pelaaja voi siis tuntea saman kuin Jeff Goldblum *Jurassic Park*-elokuvassa – lähestyvän di-

nosauruksen raskaat asekeleet! Siistiä!

*Turok 2: Seeds of Evil* tulee täyttämään 128 megabitin kasetin ja on siten tuplasti edeltäjänsä laajempi peli. Kokoa tai ei, *Turok 2: Seeds of Evil* on yksi vuoden odotetuimpia pelitauksia. ■





# GAMES WORTH THEIR WEIGHT IN GOLD... NOW ON PLATINUM



(c) CAPCOM CO., LTD. 1998. ALL RIGHTS RESERVED. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.



## RESIDENT EVIL

Tätä peliä et yksinkertaisesti uskalla lopettaa kesken. Palaa legendan juurille ja ohjaa Chris tai Jill läpi zombietalon vähemmän idyllisessä Racoon Valleyn pikkukaupungissa.

1 PLAYER

Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Command & Conquer - Retaliation is a trademark of Westwood Studios, Inc. (c) 1998 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.



## COMMAND & CONQUER

Kaikkien aikojen paras PC-peli sinunkin Pleikkariisi. Command & Conquer on valloittanut paitsi arvostettuja palkintoja myös lukemattomien pelaajien sydämet. Jos pidät strategiapeleistä, tässä valintasi.

1-2 PLAYERS



Maahantuonti ja markkinointi Suomessa Egmont Entertainment.  
Puh. 09-476 4460  
Fax. 09-476 44650  
www.egmont-entertainment.fi

P L A T I N U M

# CLASSIC GAMES

PlayStation-pelien HelpLine ma, ke, to, la klo 17-22 0600-411 911 (4,75 mk/min + ppm) palvelun tuottaa Heleman Oy

www.playstation-europe.com

Marketed and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

# Häivähdys



# pimeää

*Fighting Force* ei oikein vakuuttanut. Corella on nyt näytön paikka, löytyykö liiveistä enää mitään *Tomb Raiderin* jälkeen.



LAITE PlayStation  
PELITYYPPI - Toiminta/Seikkailu  
JULKAISIJA Eidos  
KEHITÄJÄ Core

NINJA

**L**ienikö syynä *Tomb Raider 2*-pelin mukanaan tuomat mukavat rahat vai oliko kyse tavallisista pelimaailmaa vaivaavista ongelmista, joka tapauksessa Coren *Ninja: Shadow of Darkness* on pahasti myöhässä. Peli, jonka ensi-ilta piti olla jo viime kesänä, näyttää nyt ilmestyvän aikaisintaan syksyllä.

Jonkin aikaa sitten koko sana *Ninja* tuntui olevan kielletty hedelmä euroopalaisilla viihdemarkkinoilla. Tästä on kuitenkin päästy eteenpäin ja kaikki itämainen tuntuu taas olevan pinnalla. Pelirintamalla esimerkkeinä käyvät vaikkapa *Bushido Blade*, *Tenchu* ja *Ninja*.

Coren uusi peli on puhdasverinen toimintaseikkailu, jonka esikuviksi kävisivät *Double Dragon* tai *Ghosts'n' Goblins* -miksei myös NES-klassikko *Ninja Gaiden* (meillä nimellä *Shadow Warrior*). Coren kokemukset *Tomb Raiderista* näkyvät tässäkin pelissä, sillä 2D-radoista on siirrytty 3D-maailmaan. 3D tuo mukanaan paitsi uusia mahdollisuuksia, myös uusia ongelmia ohjelmoijien ratkaistaviksi. Varsinkin kun peliä varten on haluttu rakentaa kokonaan uudenlainen pelimoottori sen sijaan, että olisi hyödynnetty *Tomb Raiderin* vastaavaa.

- Halusimme luoda kokonaan toisenlaisen pelin, kertoo suunnittelija Joby Wood. *Ninjan* radat ovat paljon vapaamuotoisempia kuin *Tomb Raiderin*, joten vanhan pelimoottorin hyödyntäminen oli

***Samuraimaailmassa  
Kurosawa on varsin  
velvoittava nimi ja  
sankarimme on tietysti  
taitava heppu nyrkkien ja  
aseiden kanssa heiluessaan.***

si rajoittanut meitä liikaa. Aloitetaan pienellä taustakertomuksella. Nuori ninja Kurosawa palaa kotiin sodasta, jonka voittaja on sotaherra Katasaki. Sodan voittaakseen hän kääntyi paholaiskuningas Batanakan ja tämän trulleista, paholaisista ja muista kiusaajista koostuvan armeijan puoleen. Ongelmaksi muodostui se, että nämä epämiellyttävät apulaiset eivät suostuneetkaan ▶

palaamaan takaisin luoliinsa sodan loputtua. Arvaapa kenen tehtäväksi jää siivota jäljet! *Ninja* koostuu noin tusinasta ratoja tai kenttiä, jotka pitää vapauttaa noin viidestäkymmenestä erilaisesta oliosta, pikkupomosta sekä oletettavasti myös itsestään Batanakasta.

- Kaikilla oliolla on omat käyttäytymismallinsa, joissa on hyödynnetty tekoälytekniikoita, lupaa Joby Wood.

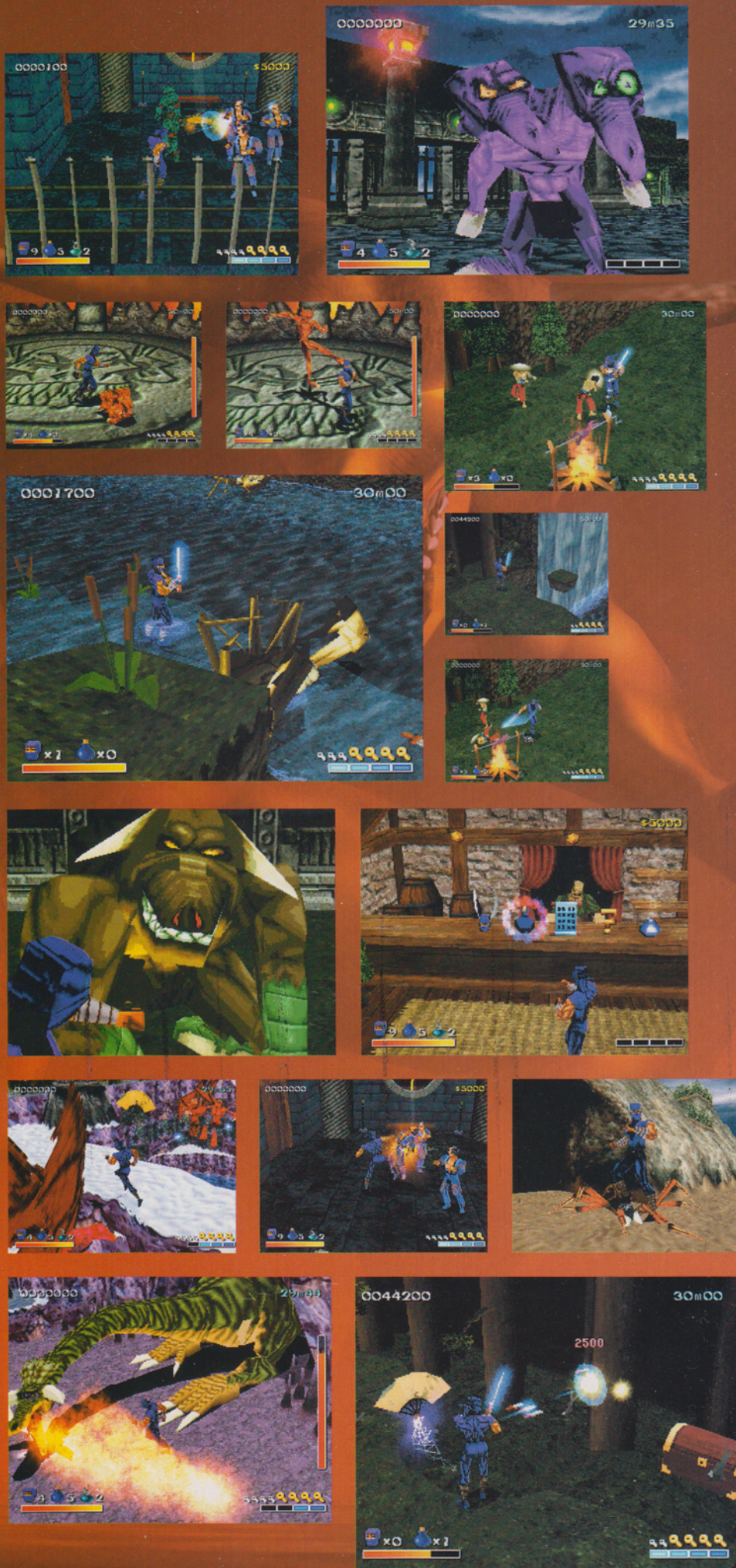
Samuraimaailmassa Kurosawa on varsin velvoittava nimi ja sankarimme on tietysti taitava heppu nyrkkien ja aseiden kanssa heiluessaan. Aseina ovat miekat ja heittoveitset sekä tietysti taitat ja loitsut.

Hyvien toimintaseikkailujen tapaan tarjolla on kaikenlaisia lisätarvikkeita, joita voi keräillä tarpeen mukaan, salaisia huoneita tutkittaviksi, sekä tietysti mahdollisuus lisäpisteiden keruuseen. Pahojen tappamisen lisäksi pelissä siis ratkaistaan arvoituksia, väistellään ansoja sekä harrastetaan varsin paljon tasohyppelyä.

*Hahmot, tilat ja ympäristö ovat yksityiskohtaisempia kuin Tomb Raidereissa. Vesi juoksee nätisti, valot ja varjot toimivat sekä tulet ja taikasalamat leiskuvat.*

Core on selvästi nähnyt vaivaa elävöittääkseen ja uudistaakseen pelityyppiä. Uutta tekniikkaa käytetään reippaasti hyväksi ja pelaajille tarjotaankin monenlaisia herkkupaloja. Hahmot, tilat ja ympäristö ovat yksityiskohtaisempia kuin *Tomb Raidereissa*. Vesi juoksee nätisti, valot ja varjot toimivat sekä tulet ja taikasalamat leiskuvat. Kurosawaa ohjataan 'Laraperspektiivistä', koneen huolehtiessa kameran kieputtamisesta ja zoomauksista. Kamerakulmat riippuvat mm. tilanteista sekä käytössä olevasta aseesta. Tunnelmaa rakennetaan ohjelmoiduilla jaksoilla, jotka on toteutettu peligrafiikkaa hyödyntäen; näin vältytään pitkiltä latausajoilta.

Jäämme kiinnostuksella odottamaan *Ninja: Shadow of Darkness*-pelin syyskuulle suunniteltua ensi-iltaa. *Tomb Raider*-menestysten jälkeen Coreen asetetaan melkoisia odotuksia. Joulun lähempänä kuin peliohjelmoijat uskovatkaan ja maailma on täynnä niitä, jotka haluavat pelastaa maailman - ainakin kunnan seikkailupelin puitteissa. ■



**COLIN McRAE**  
**RALLY**

PAL

PlayStation

Winner PlayStation Plus

Codemasters

**PlayStation**

## Colin McRae Rally

PSX PC

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

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



www.plan1.fi

Nouda pelikaupastasi.

PlayStation

PAL

WILD 9

PlayStation

Parasta 3D-animaatiota!

## Wild 9

Ilmestyy syyskuun lopulla

Tämä jos mikä on villi tasohyppely. Shiny-yhtiön luoma hieno 3D-grafiikka, vauhdikas ja crazyhuumorikidutusta sisältävä toimintapompinta. Sankarina Vex Major, jonka tulee pelastaan olemassa olevan universumin rippeet. Yli 25 tasoa hervotona huumorimäiskintää.

TOCA

TOURING CAR

championship

PlayStation

Platinum

PlayStation Plus 91%, Play Magazine 92%, G & VEG 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

PlayStation

Platinum

Ilmestyy pian!

## 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.

CRIME KILLER

PlayStation

Platinum

PSX PC

## Crime Killer

Poliisin tehoryhmä "Crime Killer" tekee selvää jälkeä pahoista hepuista, ja mikä on tehdessä kun on uusimmat aseet ja ajopelit maalla ja ilmassa. Suojele syyttömiä - tuhoa syylliset. Suomenk. oh.

JEREMY McGRATH

SUPERCROSS 98

PlayStation

## SuperCross 98

Moottorin pärinää ja pauketta. Kunnan rapainen crossirymistely. Suunnittele omia ratoja ja viritä prätkäsi huippuuterään.

WWF

WARZONE

PlayStation

## WWF Warzone

Hiki lentää kun lihasmassat kohtaavat. 9 eri WWF pelityyliä, aito 3D-meininki, luo oma painijasi tai käytä haluamaasi sankaria, yllätys-aseita (esim. tuoli), monipuoliset otteet ja liik-keet, aidot jenkkielostajat.

CONSTRUCTOR

PlayStation

## Constructor

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

BATMAN & ROBIN

PlayStation

## Batman & Robin

Pelasta Gotham City. Hieno pelitoteutus viimeisimmästä Batman-elokuvasta. Rooleissa mukana mm. Batman, Robin ja Kissanainen.

Micro Machines

v.3

PlayStation

## Micro Machines v. 3

Huippusuositut pikkuautot Platimun-versio-na. Kuka on nopein ja taitavin? 48 eri rataa, 32 eri autoa, järjettömän hauskoja ratoja!

### Jälleenmyyjät:

Anttilat • Game House • Stockmann • Sokos-tavaratalot ja Doset kautta Suomen  
Espoo: Pelimesta, Pelikaani • Forssa: Forssan Elektrogame, Videoasema • Helsinki: Fun Station, High Score, Pelikaani • Kuopio: Help Jet, Pelikaani • Kerava: Hong Kong • Lahti: Data-Info • Lohja: Game Zone • Loviisa: Home Media • Pori: Mikropasi, PlayCity • Porvoo: Home Media • Raahe: Hittimaatti • Rauma: PlayCity • Seinäjoki: Pelihiiiri • Tampere: Dealer House, NovoShop, Pelimeklari, Pelikaani, Player One • Turku: NovoShop, Pelikaani, Viihdepyssäki • Tuuri: Veljekset Keskinen • Vaasa: Pelihiiiri, Pelikaani • Vantaa: NovoShop, VideoPeliDivari VPD Oy • Vantaa lentoasema: Capi-Lux

Muut mainiot jälleenmyyjät kautta maan, kysy lähin!

### Virallinen maahantuonti:

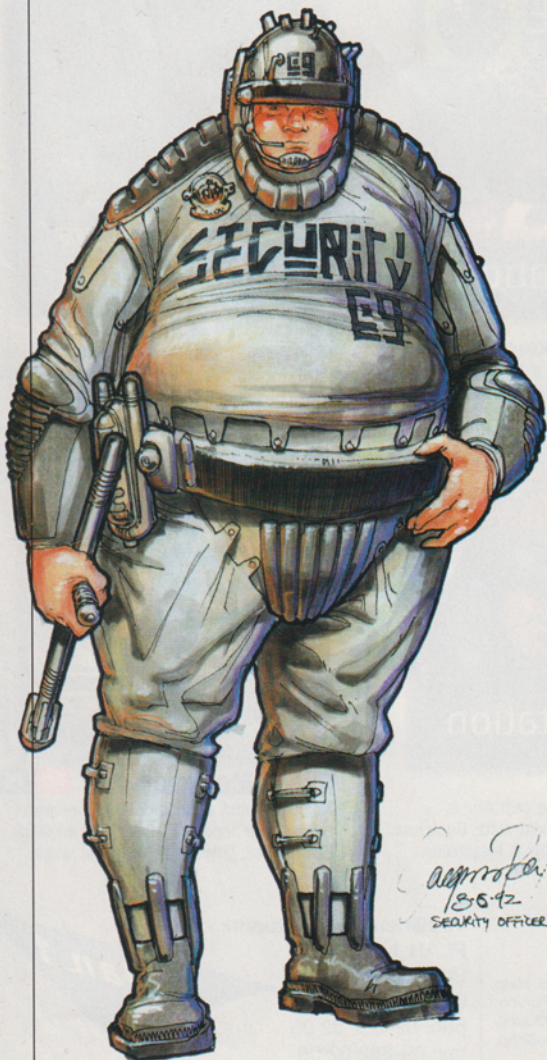
PLAN 1 Oy  
Särkiniementie 5  
00210 Helsinki  
puh: 09-682 02 05  
fax: 09-682 02 06  
email: cdrom@plan1.fi

plan 1

LAITE PlayStation  
 PELITYYPPI Seikkailu  
 JULKAISIJA Sony  
 KEHITTAJÄ Kalisto

# Ranskan uusi vallankumous

Ranska näyttää tietä muuallakin kuin jalkapallossa. Sieltä suunnasta tulee nykyään yhä parempia pelejä. Mikä olisikaan sopivampi uuden pelin aiheeksi kuin ranskalaisen elokuvaohjaajan Luc Bessonin mainio *The Fifth Element* - Puuttuva tekijä -elokuva.

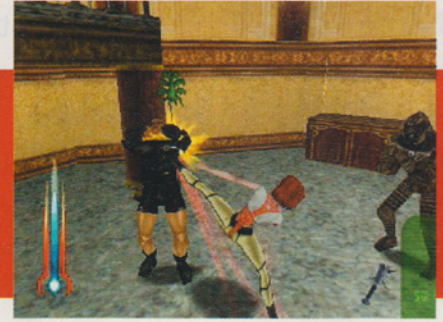


Ranskassa tehdään ja kulutetaan muutakin kuin patonkia, viiniä ja juustoja. Peliin teko tuntuu olevan ranskalaisilla veressä, kiitos sellaisten pienten pelitalojen kuin Delphine, Amazing Studio, UBI Soft, Infogrames ja Kalisto. Ulkomaiset jättiläisetkin ovat kiinnostuneet ranskalaisista: ainakin Psygnosis on lisännyt alihankintaansa sellaisissa kaupungeissa kuin Nantes, Nimes, Marseille ja Pariisi. Uusi ranskan vallankumous on vasta alussa.

Vuoden ranskalainen pelijäys - *Heart of Darkness* jälkeen - on Kaliston *The Fifth Element*. Värikkääseen Sci-fi-elokuvaan perustuva peli on hitaasti mutta varmasti muotoutunut Kaliston ja Gaumont Interactiven yhteistyönä. Oikeuksien hankkiminen filmin pohjalta tehtävään peliin oli Kalistolle varsinainen tuskien taival.

Parikymppinen Nicolas Gaume perusti Kaliston vuonna 1990, tarkoituksenaan ryhtyä konvertoimaan pelejä Macintosh-tietokoneelle. Konsolipelien markkinat ja niiden kasvunäkymät kiinnostivat kuitenkin enemmän ja Nicolas ryhtyikin kehittämään libSysiä, tähtäimenä useammalle laitealustalle soveltuva ja kilpailukykyinen ohjelmointikirjasto. Ensimmäinen versio ohjelmointikirjastosta valmistui vuonna 1992 ja sen avulla Kalisto on päässyt nykyiseen asemaansa. Päivityksiä on täytynyt tietenkin tehdä useita, jotta Kalisto on pysynyt kehityksen kelkassa. Alusta alkaen hyvin suunniteltu ja toteutettu pelimoottori on joka tapauksessa Kaliston vahvin valttikortti ja ilman sitä ei *The Fifth Element* näyttäisi ollenkaan yhtä hyvältä.

Tyylitaju oli *The Fifth Element*-elokuvan suurimpia valtteja. Muotiguru Jean Paul



Gaultier suunnitteli kaikki elokuvassa nähtävät vaatteet, joita nyt hyödynnetään myös digitaalisina. Voimme nauttia Leeloon minivaatteista ja Korbenin tyylikkäästä ribbi-hihattomasta. Kalisto on yrittänyt kaikin keinoin mahdollistaa filmin muistettavimmat yksityiskohdat peliin, juonen käänteistä sen sijaan on tingitty.

Pelissä *The Fifth Element* voi ottaa roolihaamoksi joko Leeloon tai Korbenin. Hahmojen vahvuuksissa on merkittäviä eroja, joiden opetteleminen auttaa pelaajaa selviytymään tilanteista ehjänä.

Korben on aseiden ammattilainen, vahva ja isokokoinen. Hän luottaa liekinheittimeensä, raketteihin ja muihin tuhoaseisiin. Korbenin liikkuminen sen sijaan ei ole kovinkaan notkeaa ja nopeaa, ne ominaisuudet taas toimivat Leeloon valteina. Nopeat potkujen ja lyöntien yhdistelmät tainnuttavat useimmat vihollisista muutamassa sekunnissa. Leeloo ei hallitse kovinkaan monia aseita, korkeintaan granaatteja ja vastaavia. Fyysisistä ominaisuuksista johtuen Leeloo pääsee kuitenkin moniin sellaisiin paikkoihin pelis-

*Pelissä voi ottaa roolihaamoksi joko Leeloon tai Korbenin. Hahmojen vahvuuksissa on merkittäviä eroja, joiden opetteleminen auttaa pelaajaa selviytymään tilanteista ehjänä.*

sä, joihin Korbenilla ei ole mitään asiaa.

Pelin tekeminen niinkin tyylikkäästä ja kauniista elokuvasta ei ole mikään helppo tehtävä. Kalistolla on varmasti vaikeuksia saavuttaa hyvää lopputulosta. Silti pelin ensimmäiset esiversiot näyttävät lupaavilta, joten ehkä tulossa on vihdoinkin hyvä lisenssipeli. Bonne chance Kalisto! ■



# UUDET JULKAISUT

Pelejä, joiden ilmestymisajankohta on  
kesäkuu 1998 – syyskuu 1998

## Nintendo 64

Aero Gauge	kesä
All-Star Baseball	elo
Banjo-Kazooie	heinä
F1 World Grand Prix	elo
GT 64	heinä
Iggy's Reckin' Balls	elo
International Superstar Soccer '98	syys
Mission: Impossible	syys
NBA Courtside	kesä
Rampage World Tour	kesä
Robotron X	kesä
Virtual Chess 64	kesä
WWF Warzone	elo
Waiialae Country Club True Golf	elo
Wetrix	kesä

## Game Boy

Bust-a-Move 3	elo
International Superstar Soccer	heinä
Monopoly	elo
V-Rally	heinä
WWF Warzone	elo

## Saturn

Atlantis	kesä
Burning Rangers	kesä
Deep Fear	elo
Shining Force III	heinä
Street Fighter Collection	kesä

## PlayStation

Adidas Power Soccer '98	kesä
Alundra	kesä
Armoured Core	heinä
Batman & Robin	elo
Blast Radius	heinä
Blasto	elo
Bomberman World	elo
Breath of Fire III	elo
Brian Lara Cricket	heinä
Cardinal Syn	kesä
Circuit Breakers	heinä
Colin McRae Rally	heinä
Crime Killer	kesä
Dead or Alive	heinä
Everybody's Golf	kesä
Fluid	elo
Ghost in the Shell	heinä
Klonoa	kesä
Kula World	heinä
Mega Man 8	heinä
Mega Man: Battle & Chase	heinä
Pet in TV	elo
Phat Air: Extreme Snowboarding	heinä
Point Blank	heinä
Sentinel Returns	heinä
Small Soldiers	elo
Street Fighter Collection	heinä
Tombi	elo
Viper	heinä
WWF Warzone	elo
X-Men vs. Street Fighter	elo

# PELI



SUPER POWER



# ARVOSTELUT



## TOPI

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

PARASTA: **Legend of Zelda - Ocarina of Time** - Paranee koko ajan. **Parasite Eve** - Kohta englanniksi. **Banjo-Kazooie** - Hyvin tehty plagiaatti. **Mission: Impossible** - Tehtävä suoritettu, Infogrames. **Final Fantasy Legend III** - Sateisen kesän pelastaja.

## MARTTI

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

PARASTA: **Turok 2** - Sika-helmeä. **Banjo-Kazooie** - Parasta tasohyppelyä sitten Super Mario 64:n. **Mission: Impossible** - Näpsäkkä vakoilutrilleri uusilla mausteilla. **Legend of Zelda - Ocarina of Time** - Tästä tulee vuoden peli. **Final Fantasy Tactics** - Aivan mahtava strategiapeli, joka on jäänyt liian vähälle huomiolle..

## JOONAS

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

PARASTA: **Colin McRae Rally** - Arcade-kaahausta simulaattorilla. Huippua! **Pocket Camera** - Syysloman pelastaja. **Mission: Impossible** - Ocean on oppinut. **Banjo-Kazooie** - Rare-laatuun voi aina luottaa. **V-Rally** - Kulkee kuin kardaaniin keisari.

## LOVIISA

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

PARASTA: **Aya Brea** - Makeet kuteet. **The Fifth Element** - Sitten kun leffa alkaa kyllästyttämään. **Sega Rally 2** - Tulee kesä mieleen. **Pocket Camera** - Pieniä mutta pirteitä otoksia. **Gran Turismo** - Vauhtinakki.

## JOHN

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

PARASTA: **Resident Evil 2** - Aina vaan. **Crime Killer** - Futuristisen hauskaa kaahailua. **Vigilante 8** - Nostalgisen hauskaa kaahailua. **House of the Dead** - Zombie-saalistusta. **Blasto** - Avaruuskivaa.

## SLIN

[ikä: arvoitus • harrastaa: peliohjelmointi • pitää: vauhtipelit • ei pidä: huonot pelit]

PARASTA: **Mission: Impossible** - Kestävää vakoiluviihdettä. **Colin McRae Rally** - Tässä kydyssä ei pitkästy. **Time Crisis II** - Hyvää kannattaa aina odottaa. **RC Pro-Am** - Minimilistinen mestariteos. **PaRappa the Rapper** - Party-pelien ehdoton ykkönen.

## ARVOSANAT

Mikä on oikeus ja kohtuus? Ovatko arvostelijamme idiootteja vai neroja, se saat sinä lukijana päättää. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mielipiteistä. Esimerkiksi Topi ja Maalitti pitävät enemmän japanilaisista rooleista 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 mittatikuina käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisiin uutuuksiin ei ole kovin mielekäs, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peliä peliä. 32-bitisten pelejä on turha verrata NESin tai Master Systemin peleihin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämäämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelileh-

distä, joten se saa kelvata meillekin.

Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

- 100 paras, kaunein, virheetön.
- 95-99 tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut
- 90-94 huipputulokset. osta tai itke ilman.
- 80-89 selkeästi yli keskitason. 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](http://www.nordicgames.fi)

## Toimitusehdot

Uusilla tuotteilla on puolen vuoden takuu. Käytettyjen tuotteiden takuu-aika on 1 kuukausi.

Toimitusmaksu 35,-/lähetys. Isommat paketit (esim. keskusyksiköt ja rattiohjaimet) 60,-.

Jotkut pelit voivat olla tilapäisesti loppuunmyytyjä tai myöhästyneitä.

Asiakalla on oikeus vaihtaa viallinen tuote ehjään veloituksetta. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voida hyväksyä.

Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan takaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa.

Nordic Games ei vastaa painovirheistä eikä pelien julkaisua koskevista muutoksista.

Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

## Vaihda vanhat pelisi uusiin

Toimi näin:

Luettelo pelit, jotka haluat vaihtaa. Ilmoituksestamme näet, mitä me hyvitämme peleistä. Jos et löydä pelillesi hintaa ilmoituksesta, soita.

Pelit ja ohjekirjat tulee olla kotelossa.

Lähetä pelit meille osoitteeseen: Nordic Games, Yliopistonkatu 30, 20100 Turku. (Ei postiennakkolla.)

Me tarkistamme, että lähettämäsi pelit toimivat ja lähettämme sinulle haluamasi pelit.

Laita mukaan kirje, jossa ilmenevät: nimi, osoite, syntymäaika, holhoojan allekirjoitus (mikäli olet alle 18-v.) sekä puhelinnumero.

Muista ilmoittaa, mitkä pelit haluat tilalle. Kirjoita mielellään myös, mistä lehdestä olet ilmoituksemme lutenut.

Vaihdamme/ostamme myös Nintendo, Super Nintendo ja Mega Drive -pelejä. Tiedustele lisää numerosta: 02-2757 600.

## Varastomyymälämme Turussa

Nouda tavara suoraan varastomyymälästä. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa, että kyseinen tuote löytyy hyllyltä.

Myymälämme sijaitsee osoitteessa: Yliopistonkatu 30, 20100 Turku.

Viimeisimmät uutuudet ja tarjoukset ym. löydät internet-osoitteestamme: [www.nordicgames.fi](http://www.nordicgames.fi)

## Nämä ilmestyvät syyskuussa:

**Tekken 3, Tombi, Fifth Element, Pet in TV, Buggy, N20, Assault, Formula One 98, Mortal Kombat 4, NHL 99, Oddworld 2, Pro Manager 98, Telstar, ISS Pro 98, Azure Dreams...**

**Soita ja varaa omasi!**

# PLAYSTATION



## PSX-Value Pack

Sis. keskusyksikkö, 2 alkuperäistä peliohjainta, Sonyn 15-paikkainen muistikortti, scart-kaapeli, virtajohto sekä puolen vuoden takuu.

**1160,-**

## Peruspaketti + peli

Sis. keskusyksikkö, Sony Dual Shock -peliohjain, scart-kaapeli, virtajohto sekä puolen vuoden takuu. Lisäksi voit valita yhden "peilaatikon" peleistä.

**1139,-**

## Pelilaatikko

**Overblood**  
Jännittävä kolmiulotteinen sci-fi seikkailu, joka on täynnä toimintaa



**Devil's Deception**  
3D-roolipeli, jossa sinä päätät kuka elää ja kuka kuolee...

**Overboard!**  
Vettä, laivoja, merirosvoja sekä 20 rataa täynnä ovelia ansoja ja lurjuksia!



**Clock Tower**  
Pysäytä psykopaattinen massamurhaaja ennenkuin on liian myöhäistä!

## Mad Catz -rattiohjain + yksi seuraavista peleistä

Yhteensä ainoastaan:

**499,-**



Total Driving



Test Drive 4



Ray Tracers

## Meiltä saat myös Nordic Games-lahjakortit!



Tekken 3  
319,-



Mortal Kombat 4  
319,-



Wargames  
299,-



Wreckin' Crew  
319,-



Gran Turismo  
319,-

## UUTUDET

Actua Tennis 319  
Biofreaks 319  
Brian Lara Cricket 319  
Buggy 319  
Mortal Kombat 4 319  
Moto Racer 2 299  
Suikoden 2 319  
Tekken 3 319  
Viva Football 319  
Wild Arms 319  
X-Men vs Street Fight. 319  
Zero Divide 2 319

## SUORAAN HYLLYSTÄ

Auto Destruct 299  
Ark of Time 299  
Armored Core 319  
Batman & Robin 319  
Beast Wars 299  
Bloody Roar 319  
Brahma Force 319  
Breath of Fire 3 319  
Broken Helix 319  
Bugriders 299  
Bushido Blade 319  
Bust-a-Move 3 DX 299  
Cardinal Syn 319  
Castlevania 319  
Clock Tower 199  
Chill 299



Grand Theft Auto  
319,-



Lucky Luke  
319,-



Masters of Teräs K.  
319,-

Colin McRae Rally 319  
Colony Wars 269  
Cool Boarders 2 299  
C & C: Red Alert 319  
Crime Killer 319  
Critical Depth 299  
Croc 299  
Crash Bandicoot 2 319  
Dark Omen 299  
Dead or Alive 319  
Deathball Zone 319  
Deathtrap Dungeon 319  
Devils Deception 299  
Diablo 299  
Duke Nukem 299  
Everybodys Golf 319  
Excalibur 199  
Exhumed 299  
Extreme Snowbreak 299  
G-Police 269  
Formula Karts 269  
Felony 11-79 269  
Final Fantasy VII 339  
Fighting Force 299  
Formula 1 97 319  
Forsaken 319  
Gex 3D 319  
Gran Turismo 319  
Grand Theft Auto 319  
Hercules 319  
Jet Rider 2 319  
Klonoa 299  
Kula World 319  
Last Report 199  
Lucky Luke 319  
Maximum Force 299

Master of Teräs Käsi 319  
Megaman 299  
Men in Black (MIB) 319  
Midnight Run 299  
Moto Racer 219  
Motorhead 319  
N2O 319  
Nagano Olympics 98 319  
Nascar 98 219  
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 Faceoff 98 299  
Nightmare Creatures 299  
Nuclear Strike 219  
Oddworld: Abe's... 299  
One 299  
Overboard 239  
Pax Corpus 299  
PGA 98 219  
Poy Poy 319  
Premier Manager 98 319  
Rascal 319  
ReBoot 299  
Resident Evil 2 359  
Risk 269  
Riven (5 CD) 369  
Road Rash 3D 299  
Rock'n Roll Racing 2 299  
Snow Racer 98 299  
Spawn 319  
Spice World 169  
Street Fightert Coll. 319



Need for Speed 3  
299,-



Newman Haas Racing  
319,-



One  
299,-



PGA TOUR 98  
219,-



Riven (5CD)  
369,-



Spawn  
319,-



Theme Hospital  
299,-



WarCraft 2  
219,-



World Cup 98  
299,-



**TILAA HETI!**  
02-2757 600

**SUOMEN SUURIN T**

# NINTENDO 64



## Peruspaketti

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

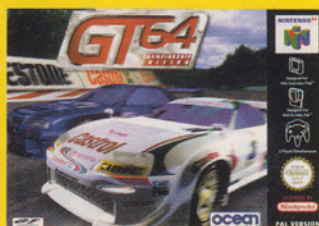
**895,-**

## Suuri Nordic-paketti

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Super Mario 64 + vapaavalintainen peli, muistikortti (4x), ohjaimen jatkojohto sekä puolen vuoden takuu.

**1895,-**

## Mad Catz + GT 64



**799,-**

## Huipputarjouksia!

Tarjoukset voimassa niin kauan kuin tavaraa riittää!

## Extreme G ja Blast Corps



**299,-/kpl**

### UUTUDET

Air Border	449
GASP	449
Wailae Country Club Golf	449

### TULOSSA

Bomberman World	
Int. Superstar Soccer 98	
Mission Impossible	
Turok 2	
Soita ja varaa omasi!!!	

### SUORAAN HYLLYSTÄ

Aero Gauge	399
Banjo-Kazooie 3D	449
Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Bust-a-Move 2	399
Chameleon Twist	399
Clayfighter 63 1/3	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 Position	399
Forsaken	449
Goemon Mystical Ninja	449
Golden Eye	359
GT 64 World Championship	399
Int. Superstar Soccer 64	449
Killer Instinct 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 Olympics	449
NHL Breakaway 98	469
NBA Hangtime	449
Olympic Hockey	449
Pilot Wings 64	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
Virtua Chess 64	429
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 3D	449
Wayne Gretzky 98	399
WCW vs. NWO	449
Wetrix	449
World Cup 98	399
Yoshi's Story	399

### TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Game Booster	299
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti Plus (4x)	199
Ohjain Mako	199
Ohjain (harmaa)	249
Ohjain (värillinen)	269
Ohjain Sharkpad Pro 64	269
Ratti, Mad Catz	595
Rumble Pack	125
X-Tender -jatkojohto, 2m	99

### OHJEKIRJAT

Killer Instinct Gold	129
Mario Kart 64	129
Super Mario 64	129
Turok: Dinosaur Hunter	129



Wetrix

449,-



Kobe Bryant in NBA

399,-



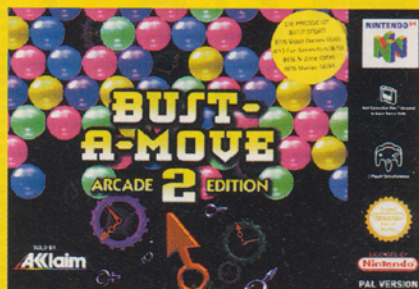
Virtual Chess

429,-



Aero Gauge

399,-



Bust-a-Move 2

399,-

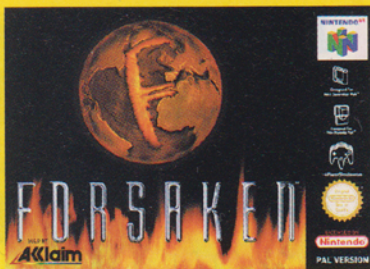
# V-PELIVALIKOIMA!

24 TUNNIN TOIMITUS



Quake

449,-



Forsaken

449,-



Mace - The Dark Age

429,-

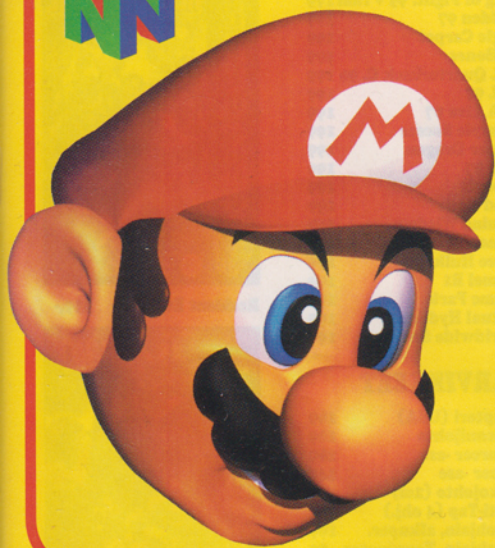


Tetrisphere

399,-



## N64:n KÄYTETYT PELIT



Tuote	Myymme	Ostamme	Tuote	Myymme	Ostamme	Tuote	Myymme	Ostamme
Aero Gauge	300	180	Kobe Bryant NBA	300	180	Wayne Gretzky 3D	300	180
Air Border	330	200	Lamborghini 64	330	200	Wayne Gretzky 98	300	180
Blast Corps	260	140	Lylat Wars	280	150	Wetrix	280	160
Bomberman 64	280	160	Lylat Wars + Rumble Pack	320	190	World Cup 98	300	190
Bust-a-Move 2	280	160	Mace	300	160	Yoshi's Story	300	180
Chameleon Twist	280	140	Mario Kart 64	300	180			
Clayfighter 63 1/3	300	180	Mischief Makers	300	180			
FIFA 64	185	80	Mortal Kombat Trilogy	320	180			
Dark Rift	300	180	Multi-Racing Champ.	300	180			
Diddy Kong Racing	260	140	Mystical Ninja - Goemon	320	200			
Doom 64	300	180	NBA Hangtime	300	180			
Dual Heroes	280	160	Pilot Wings 64	260	140			
Duke Nukem	330	200	Rampage World Tour	300	180			
Extreme-G	300	180	Robotron X	300	180			
FIFA Road to the... 98	300	180	San Francisco Rush	300	180			
Formula 1 Pole Position	300	180	Star Wars	260	140			
Forsaken	320	200	Super Mario 64	260	140			
GASP	330	200	Tetrisphere	280	160			
Golden Eye - 007	330	200	Top Gear Rally	300	180			
GT 64 World Championsh.	300	200	Turok: Dinosaur Hunter	260	140			
Hexen	260	140	Vailae Country Club Golf	300	180			
Int. Superstar Soccer 64	280	160	Virtual Chess	280	160			
Killer Instinct Gold	300	180	Wave Race 64	260	140			

### Tarvikkeet

Adapteri	90	35
Antennikaapeli	90	35
Mad Catz-ratti ja polk.	320	130
Muistikortti	90	35
Muistikortti 4x	135	60
Muistikortti 20x	210	120
Peliohjain, alkup. harmaa	175	100
Peliohjain, alkup. värill.	185	100
Rumble Pack	75	30

Kaikki käytetyt USA-pelit 250,-/kpl.  
Soihte ja kysy, mitä varastosta löytyy!

## SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM



Universal Adaptor 89,-



FIFA 98 319,-



Pinocchio 299,-



Lion King 269,-



Lamborghini Am. Chall. 299,-



Timon & Pumbaa's... 299,-



Donkey Kong Country 2 269,-



Jungle Book 269,-

## GAME BOY

### Tarvikkeet:

Virta-adapteri	139,-
Link-Up -johto	99,-
Suurennuslasi valolla	99,-
Stereo FM-radio	129,-

HUOM!  
Suurennuslasi ja radio eivät käy Game Boy Pocket:iin!

## Game Boy Pocket



Tämä tavallista Game Boyta pienempi malli on helppo ottaa mukaan vaihkapa automatkalle tai möhille. Puolen vuoden takuu.

349,-



Super M. Land 2 159,-



Wario Land 159,-



Bugs Bunny 159,-



Star Trek 159,-



Batman: Joker 159,-



Zelda: Links... 159,-



Taz-mania 159,-



Mega Man 2 199,-



Lost World 199,-



Hercules 199,-



Worms 199,-



Micro Machines 199,-



Turok 239,-



James Bond 239,-



Toy Story 239,-

## PERUSPAKETTI

Sis. keskusyksikkö, demo-CD, 2 peliohjainta, scart-kaapeli sekä puolen vuoden takuu.

### 849,-



## DUKE -PAKETTI

Sis. keskusyksikkö, demo-CD, 2 peliohjainta, scart-kaapeli, Duke Nukem 3D sekä puolen vuoden takuu.

### 1149,-

## FIFA 98

Mikäli MM-kisat eivät menneet mielestäsi niinkuin piti, voit korjata asian johtamalla oman suosikkijoukkueesi aina finaaliin saakka. ...tai ainakin voit yrittää!

Banaanipöthut Nordic Gamesilta erikoishintaan:

### 299,-



Atlantis 339,-

# VROOOOOM...

Taivaan lahja kaikille vauhtifanaatikoille!

## ANDRETTI RACING

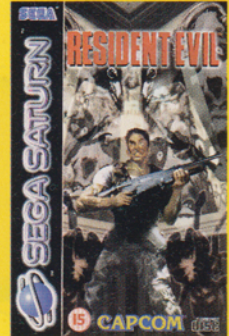
Nordic Gamesilta hintaan:

### 69,-



**NORDIC GAMES! SUOMEN SUURIN PELIVALIKOIMA, EDULLISIMMAT HINNAT JA NOPEAT TOIMITUKSET!**

Shining Force 3	339	Grid Run	199
Sky Target	269	King of Fight. 95 + ram	199
Sonic 3D	269	Madden 97	199
Sonic Jam	319	Magic Carpet	199
Sonic R	319	Mr Bones	199
Steep Slope Sliders	319	NFL Quarterback C. 96	199
Tilt	319	NHL 97	199
Tomb Raider	269	NBA Live 97	199
Trash It	319	Olympic Soccer	199
Virtua Fighter 2	269	Panzer Dragon	199
Warcraft 2	319	PGA 97	199
Winter Heat	319	Robopit	199
Wipe Out 2097	319	Road Rash	199
World League Soc. 98	319	Shining Wisdom	199
Z	339	Shinobi X	199
		Space Hulk	199
		Tunnel B1	199
		Theme Park	199
		Virtual Hydlide	199
		Worldwide Soccer	199



Resident Evil 339,-

## ALENNUSPELIT

Alone in the Dark	199
Andretti Racing	199
Breakpoint (Tennis)	199
Bubble Bobble	199
Bug	199
Chaos Control	199
Crusader No Remorse	199
Crow - City of Angels	199
D	199
Darius Gaiden	199
Die Hard Trilogy	199
Discworld	199
Defcon 5	199
Daytona USA	199
Euro 96	199
Exhumed	199
FIFA 96	199
FIFA 97	199
Gex	199
Ghen War	199

## TARVIKKEET

Adaptteri (USA)	169
Antennihoito	269
Enforcer -ase	269
Erazer -ase	249
Jatkojohto (2m)	69
Multi-Tap (4 ohj.)	409
Peliohjain, alkuper.	199
Peliohjain, Terminator	99
Virtual Stick	299



Last Bronx 319,-

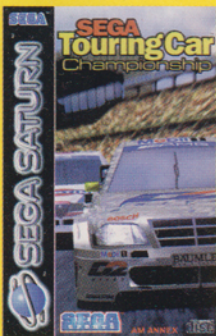


Duke Nukem 3D 339,-

## SUORAAN HYLLYSTÄ

Amok	319
Atlantis	339
Batman Forever	269
Bombberman	269
Burning Rangers	339
Bust-a-Move 3	319
Dark Saviour	269
Duke Nukem 3D	339
Enemy Zero	369
Formula Karts	319
FIFA Road to the... 98	319
Fighters Megamix	319
House of Dead	339
House of Dead + ase	479
Independence Day	319

Jurassic Park: Lost...	319
Last Bronx	319
Lost Vikings	319
Madden 98	319
Marvel Super Heroes	319
Mega Man X3	319
Mighty Hits	319
Nascar 98	319
NBA Action 98	319
NBA Live 98	319
NHL All Stars H. 98	319
NHL Hockey 98	319
Pandemonium	319
Panzer Dragon Saga	339
Quake	339
Resident Evil	339
Riven - Myst 2	339
Sea Bass Fishing	269
Sega Touring Car	339



Sega Touring Car 339,-



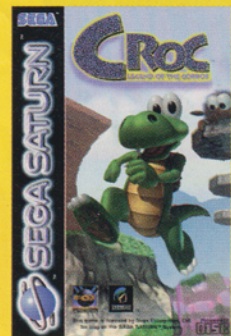
Quake 339,-



Fighters Megamix 319,-



Winter Heat 319,-



Croc 319,-



Enemy Zero 369,-

# SEGA SATURNIN KÄYTETYT PELIT

Tuote:	Myymme Ostamme	Tuote:	Myymme Ostamme	Tuote:	Myymme Ostamme	Tuote:	Myymme Ostamme
Atlantis	220 100	FIFA Road to... 98	220 100	Nights + pad	175 80	Virtua Cop + ase	150 60
Bust-a-Move 3	220 100	Fighters Megamix	220 100	Pandemonium	175 80	Virtua Cop 2 + ase	175 80
Command & Conquer	215 100	Formula Karts	220 100	Panzer Dragon 2	175 70	Virtua Fighter 2	165 60
Croc	220 100	Last Bronx	220 100	Quake	240 120	Warcraft 2	175 80
Dark Saviour	190 80	Lost Vikings 2	175 80	Resident Evil	240 120	Winter Heat	220 100
Daytona USA CE	195 90	Manx TT	195 90	Sega Rally	150 65	Worldwide Soccer 98	220 100
Die Hard Arcade	195 90	Nascar Racing 98	220 100	Sega Touring Car	220 100		
Die Hard Trilogy	175 80	NBA Live 98	220 100	Sonic 3D	175 80		
Dragon Force	195 90	NHL 98	220 110	Sonic Jam	175 75		
Duke Nukem 3D	240 120	NHL All Stars H. 98	220 100	Sonic R	220 100		
Exhumed	175 80	NHL Powerplay	195 90	Tomb Raider	175 80		

## TARVIKKEET

Antennikaapeli	125 35
----------------	--------

Adaptteri	135 35
Antennikaapeli	135 35
Arcade Racer -ratti	395 175
Ase	195 50
Jatkojohto, 2m	50 10
Muistikortti, 20 meg	295 80
Multitap	340 100
Peliohjain, alkuperäinen	155 55
Peliohjain, Terminator	75 30
Peliohjain, 2 kpl, lang.	195 50
RGB/Scart -kaapeli	125 35

# SEGA

MEGA DRIVE

Huippupeli  
kuningaslajin  
ystäville!

**FIFA 98**  
Nyt vain: **299,-**



Judge Dredd 199,-



Comix Zone 159,-



James Pond 2 299,-



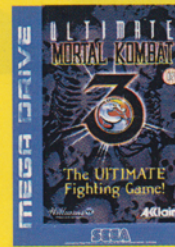
Classic Collection 229,-

Tee V Golf



Todellinen kotigolfarin unelma! Golfilla sekä  
tunnistin mahdollistavat sisägolfin ilman ympä-  
riinsä lentävää palloa. Sopii mm. seuraaviin Mega  
Drive -peleihin: PGA European Tour, PGA Tour 1  
ja 2.

**159,-**



Mortal Kombat Ult. 299,-



Incredible Hulk 199,-

# PC CD-ROM

Myös PC CD-ROM:it meiltä edullisesti!

7th Legion	249	Flight Simulator 98	379	Quake 2	249
Actua Soccer 2	219	Forsaken	239	Queen the Eye	239
Ages of Empire	299	G-Police	219	Red Alert Collect. Ed.	239
Andretti Racing	239	Grand Theft Auto	219	Red Baron 2	249
Armored Fist 2	239	Hexen 2	199	Resident Evil	219
Army Men	239	Ignition	199	Riven	199
Battle Zone	259	Joint Strike Fighter	249	Screamer Rally	199
Battlespire	249	Lands of Lore 2	199	Shadow Warrior	229
Beast Wars	239	Legacy of Kain	249	Ski Racing	199
Broken Sword 2	239	Longbow 2	239	Starcraft	249
Carmageddon	199	Lords of Magic	219	Steel Panthers 3	239
Cart Precision Racing	279	M1 Tank Platoon 2	269	Test Drive 4	239
Conquest Earth	269	Madden 98	219	Toca Touring Car	219
Croc	239	MDK	219	Tomb Raider 2	199
Dark Earth	229	Might & Magic 6	239	Turok	229
Dark Omen	239	Monkey Island 3	249	Ultima Collection	239
Deadlock 2	259	Monster Truck M. 2	299	Ultima Online	289
Deadlock Shrine Wars	239	NBA 98	219	Unreal	259
Diablo	229	NHL 98	179	Warcraft 2 Deluxe	219
Discworld 2	149	Nuclear Strike	239	Warlords 3	229
Dungeon Keeper	139	Outwars	299	Wing Com. - Prophecy	199
Dungeon Keeper Gold	239	Panzer General 2	269	Worms 2	229
F-15	249	Plane Crazy	239	X-Wing vs. Tie Fighter	269
F-22 Air Dominance F.	249	Postal	219		
FIFA 98	199	Prophecy	239		

Uutuuksia ilmestyy jatkuvasti!  
Soita ja kysy: 02-2757 600

## Game Boyn, Nintendon ja Mega Driven käytetyt pelit

Käytettyjen pelien varasto vaihtuu päivittäin! Olemme jakaneet pelit todella edullisiin hintaryhmiin:

### Game Boy

2 hintaryhmää, esim:

Alien 3	60 mk
Tetris	60 mk
Super Marioland 1	100 mk

### Nintendo

3 hintaryhmää, esim:

Skate or Die	80 mk
Adventure Disney	140 mk
Lion King	190 mk

### Mega Drive

2 hintaryhmää, esim:

NHL 94	100 mk
NHL 95	100 mk
Sonic 3D	190 mk

### Super Nintendo

3 hintaryhmää, esim:

Brett Hull Hockey	100 mk
Donkey Kong C. 1	160 mk
Super Mario W. 2	230 mk

Soita 02-2757 600 ja kysy lisää. Varastossa on jatkuvasti tuhansia käytettyjä pelejä!

## Käytetyt keskus- yksiköt

Tuote Myymme Ostamme

Game Boy	175	75
Game Boy Pocket	250	110
Nintendo 64	790	530
Sega Saturn	650	350
Sony Playstation	750	480
Super Nintendo	300	140

## TILAUSKUPONKI

Peli: \_\_\_\_\_ Kone: \_\_\_\_\_ Hinta: \_\_\_\_\_

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

Vaihtoehtopeli: \_\_\_\_\_ Kone: \_\_\_\_\_ Hinta: \_\_\_\_\_

6. ....

7. ....

Nimi: .....

Osoite: .....

Postinro: ..... Postitoimipaikka: .....

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

Nordic  
Games  
maksaa  
postimaksun

Oy Nordic Games  
Finland Ab

Vastauslähetyt  
Sopimus 20700 - 49  
20003 Turku

**HUOM! TILAUSKUPONKI ON VAIN TILAUKSIA VARTEN! JOS HALUAT MYYDÄ TAI VAIHTAA PELEJÄ TMS, LÄHETÄ NE OSOITTEESEEN: NORDIC GAMES, YLIOPISTONKATU 30, 20100 TURKU**

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



Valittavia kuvakulmia on useita, mutta kohteiden löytäminen on silti joskus työläästä.



# Banjo-

Rare on jo pitkän aikaa yrittänyt luoda tasoloikkaa, jossa yhdistyisi *Super Mario 64* ja *Donkey Kong Country* -pelin menestysidea.

Ponnistelujen tuloksena on huikaisevilla maailmoilla varustettu värikylläinen peli.

**R**aren tuorein tasoloikkaseikkailu tarjoilee klassisen tarinan ilkeästä ja turhaisesta noidasta nimeltä Gruntilda, joka lymyilee pimeässä luolassaan ja kyselee taikakattilaltaan, ken on maassa kaunehin. Kaunein kaikista sattuu olemaan Banjon pikusisko, Tooty. Noita saa raivarin ja päättää ryöstää Tootyn. Kun tuo onneton reppana kaapataan, pehmokarhu Banjo ja hänen höyhenpeitteinen kumppaninsa Kazooie lähtevät vaaroja pelkäämättä pelastusretkelle.

Gruntildan luola on vähintään yhtä suuri kuin Bowserin linna. Luola tai paremminkin luolasto kätkee sisäänsä salakäytäviä, monstereita ja portteja toisiin maailmoihin. Niissä eteneminen edellyttää kultaisten palapelin osien keräämistä. Palasia on hyvin piilossa noidan luolassa, mutta myös siellä täällä pelin kymmenellä tasolla. Joka tasolla on

kymmenen palaa, mutta ne eivät yksin riitä jatkoon pääsemiseksi. Kullakin tasolla on myös 100 kultaista nuottia, joita tarvitaan murtamaan tait suljetuista ovista, jotka johtavat luolan eri osiin.

Tarkkana kannattaa olla, sillä juonellisesti tärkeitä yksityiskohtia riittää. Luolan peräosissa on salavipuja, jotka avaavat ovia, noidan hukkaamia taikakirjoja sekä patoja, jotka teleporttaavat Banjon kavereineen uusille, piilossa olleille alueille.

Valppausastetta on syytä nostaa pelin edetessä. Tutkiminen hoituu pelin alussa lähes opettavaisessa hengessä, mutta kuten peleissä on tapana, pulmat muuttuvat koko ajan vaikeammiksi. Alussa Banjon ja Kazooien liikeradat ovat melko rajoitetut, mutta kiitos Tootyn likinäköisen myyräkaverin, Bottlesin, ystävykset oppivat yhtä ja toista. Myyränsäntä on joka tasolla. Aina kun Banjo ja Kazooie löytävät Bottlesin lymyypaikan, he oppivat jotain uutta. Myyrä opettaa mm.





Mumbo Jumbon avulla Banjo ja Kazooie muuttavat muotoaan ja pääsevät kätketyille alueille.



Tietyt piirteet ovat ilmiselviä lainoja esikuvana olleesta Super Mario 64 -pelistä.



# Kazooie

kuinka ammutaan munia, lennetään, hyökätään ilmasta, juostaan nopeasti, puolustaudutaan kultaisilla höyhenillä ja hypätään erikoisen korkealle. Kaikki Banjon ja Kazooien valmiudet kannattaa opetella, sillä ilman niitä ei pelissä pärjää.

Pelin hahmogalleriaan mahtuu Bottlesin lisäksi muitakin erikoisia tyyppisiä. Noitatohtori

**Gruntildan luola on vähintään yhtä suuri kuin Bowserin linna. Luola kätkee sisäänsä salakäytäviä, monstereita ja portteja toisiin maailmoihin.**

Mumbo Jumbo on mystinen veijari. Gruntilda oli aikaisemmin tämän ukon oppilas, mutta päästyään taikavallan makuun kääntyi opettajaansa vastaan ja noitui tämän. Mumbo Jumbo pystyy muuttamaan Banjon ja Kazooien hahmoa, mutta vaatii palkakseen kätketyt Mumbo Tokenit. Mumbo osaa muuttaa molemmat sankarit hämähäkiä, hylkeeksi tai vaikka krokotiiliksi. Näissä hahmoissa kaksikko pystyy ratkaisemaan pulmatilanteita, jotka jäisivät piiloon ilman Mumbon magiaa.

Tärkeä hahmo on myös Gruntildan parempi sisko Brentilda, joka antaa hyviä neuvoja. Häntä kannattaa kuunnella, jos ei halua jäädä jumiin!

Banjo-Kazooien tasot ovat suuria ja mahtavia. Kasviston ja eläimistön kirjo on laaja, ja

pelissä selviytyminen edellyttää sopeutumista erilaisiin ympäristöihin ja olosuhteisiin.

Ensimmäinen maailma, Mumbo's Mountain, on etupäässä avointa maastoa, jossa on helppo edetä. Pulmat ovat yksinkertaisia ja koulivat pelaajaa vaikeita tasoja varten. Ensimmäisessä kentässä on viisi kätkettyä hahmoa, Jinjoa. Nämä ilopillerit olivat niin onnellisia, että Gruntilda päätti rangaistukseksi hajauttaa ne kymmenelle eri tasolle. Nämä epelit

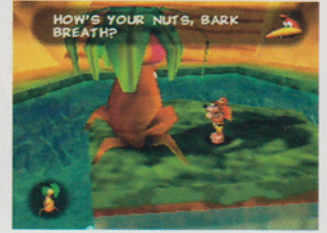
vaativat taatusti kostoja, mikäli Banjo ja Kazooie vapauttavat ne.

Kakkostasolla (Treasure Trove Cove) peli vaikeutuu välittömästi. Kuumassa saaristossa pitää vältellä haitta, auttaa piraatteja ja kiivetä majakan nokkaan. Taso on tärkeä ja keskeinen sikäli, että täältä pääsee salaiseen paikkaan, jonne piilotettujen koodiavainten avulla saa suuremman pään, lisää heittomunia ja muita apuneuvoja. Kun kaksikko on selvittänyt tason, kannattaa palata Banjon talolle ja katsoa Bottlesin kasvoja esittävää taulua.

Pelin edetessä vastaan tulee jäinen maailma, jossa on ilkeitä lumiukkoja ja kylmääkin kylmempää vettä. Lämmintä puolestaan riittää aavikkotasolla,



Gruntilda-noita on ilmeinen vastine Bowserille.



jossa on pyramideja sekä ruhjoutunut sfinksi. Luonnollisesti pelissä on myös kummitustalo, jossa nallen ja tipun on puijattava kummituksia ja kiiruhdettava kirkkomaan poikki. Rämetsalla (Bubbleloop Swamp) pitää varoa petollista vettä, löytää Mumbon maja sekä tunkeutua jättiläiskrokotiiliin sierraimiin.

Lopputasoilla nimeltä Rusty Bucket Bay ja Click Clock Wood peli vaikeutuu entisestään.

Tasolle pääsy edellyttää Banjon ja Kazooien kykyjen täydellistä hallintaa ja niiden sujuvaa soveltamista. Lopussa odottaa vielä tietenkin Gruntilda-noita, ja vihoviimeisen yhteenoton hetki lyö.

**Banjo-Kazooie on Nintendo 64:n Donky Kong Country. Rare on jälleen ominut Nintendon viimeisimmän Mario-pelin koko konseptin ja päivittänyt grafiikan onnistumatta kuitenkaan yhtä hyvin kuin esikuvansa.**

Toimivan *Super Mario 64* -kloonin yrityksiä on lähes yhtä monta kuin epäonnistumisia. Vaikka Rare on Nintendo-henkinen, niin japanilaiset esikuvat jäävät vielä kauaksi. Varsinkin kun *Banjo-Kazooie* ei pärjää luovuudessa *Super Mario 64*:lle. Raren pelissä on toki ominaisuuksia, joista syntyy toimiva ja multiviihteellinen tasoloikka.

#### KAUNIS MUTTA HÖPSÖ

Ei voi kieltää, etteikö *Banjo-Kazooie* olisi hyvin tehty ja kaunis, mutta se muistuttaa hieman liikaa *Super Mario 64*:ää. Kummassakin on omat juttunsa, mutta Raren peli ei ole läheskään yhtä mullistava kuin Nintendo 64:n ensimmäinen lippulaiva. Toinen pelin naurettavuutta lisäävä seikka on siellä täällä soiva kamala musiikki. Eniten peli muistuttaa lauantaiaamun kehoja animaatioita televi-

siossa.

Jos unohtaa lällättävät dialogit, satusetä Andersenin inspiroiman tarinan ja typerät hahmot, jäljelle jää plagiaatinomainen tasoloikka, joka onnistuu kuitenkin tarjoamaan pari uuttakin ideaa sekä varsin viihdyttävän rupeaman värejä pursuavassa maailmassa.

Martti 92

#### SISÄLTÄÄ LÄHES KAIKEN

On ehkä epäoikeudenmukaista verrata kaikkia kolmiulotteisia tasoloikkapelejä *Super Mario 64*:een, mutta *Banjo-Kazooie* -pelin kohdalla kyse on niin ilmeisestä plagiataatista, että vertailua ei voi välttää. Voisi jopa sanoa, että *Banjo-Kazooie* on Nintendo 64:n *Donky Kong Country*. Rare on jäl-

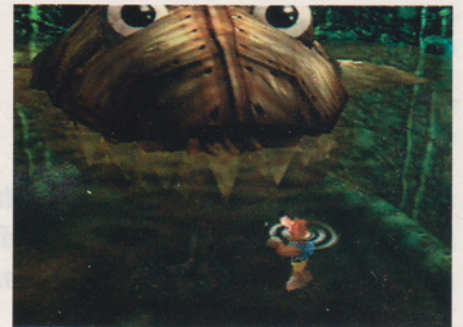
leen ominut Nintendon viimeisimmän *Mario*-pelin koko konseptin ja päivittänyt grafiikan

onnistumatta kuitenkaan yhtä hyvin kuin esikuvansa.

Erityisesti minua häiritsee B-K:n hatarat päähahmot. Kunnon tutkaparin – tyyliin *Mario & Luigi* tai *Sonic & Tails* – sijaan Rare on luonut jokseenkin naurettavat päähenkilöt, jotka kuuluvat samaan mutasarjaan kuin *Crash* ja *Gex*. Juttuhan on niin, että hahmopohjaisen tasoloikan tärkeimpiä elementtejä ovat nimenomaan pelihahmot.

Nyt kun *Banjo* ja *Kazooie* ovat tulleet peliä hieroessa tutuiksi, pelistä on vaikea olla pitämättä. Kokonaisuus on kaikesta huolimatta fiksimusti suunniteltu ja todennäköisesti tämän genren ehdotonta kärkeä. Peli on tyylikäs, iso, viihdyttävä ja helppo oppia. Toisaalta tasoloikankin hahmoilta saa ja täytyy vaatia vähän persoonallisuutta ja asennetta.

Topi 92



#### GRAFIikka

94

Tyylikästä jälkeä, kuten yleensä Raren peleissä. Hahmot jäävät ohuiksi.

#### TUNTUMA

93

Kuvakulmissa on välillä toivomisen varaa, muuten kyllä rullaa.

#### YHTEENSÄ

Hienosti toteutettu, mutta muistuttaa liikaa *Super Mario 64*:ää.

#### ÄÄNET

85

Kipaleet istuvat saumatta muuhun tyyliin, mutta ovat muuten pullamössöä.

#### HAASTE

92

Tutkimattomien maailmojen läpikäyminen vaatii paneutumista.

92

# Mission: Impossible

LUONNE	Seikkailu
JULKAISIJA	Ocean
VALMISTAJA	Infogrames
JAKELU	Bergsala
MYYNNISSÄ	Syyskuussa
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

TESTATTAVANA

NINTENDO 64

Elokuvaan perustuvat pelit ovat kehnouudessaan surullisen kuuluisia. Oceanini Pelihistoria on täynnä kiusallisen huonoja leffapelejä. *Mission: Impossible* on piristävä poikkeus.

**M**ission: Impossible -peliä odotettiin jo puolitoista vuotta sitten, kun Nintendo 64 oli vielä uusi käsite. Pelin oli tarkoitus olla uuden konsolin vetonaula. Oceanin odotukset olivat korkealla, mutta aika vain ei riittänyt. Rare kaappasi kärsimättömät asiakkaat mestarillisella *Goldeneye 007*:llä, kun "Mahdoton tehtävä" antoi odottaa itseään. Nyt peli vihdoinkin on valmis, ja sitä odottaneet eivät tule pettymään.

Suomeksi Vaarallisen tehtävän nimellä tunnettu tv-sarja nousi kulttimaineeseen ja kaikki ilmiön 'Mission Impossible' ystävät tietävät, että Jim Phelps ja hänen uskomattoman taitavat agenttinsa suoriutuvat tehtävistään tyyliillä. Infogrames-yhtiön suunnittelijat ovat olleet uskollisia esikuvulle ja onnistuneet säilyttämään oikean tunnelman. Fiilis on käsin kosketeltava jo jokaisen tehtävän alussa, kun Phelps saa uuden mission isetuhoutuvalla levykkeellä.

Pelin taustalla oleva elokuva ei pärjää vanhoille tv-sarjoille, mutta onneksi peli on elokuvaa jalostuneempi tuotos. Tunnuksiinkin on saatu alkuperäinen viisitahtinen viehäytys, ja myös tehtävien aikana soivassa taustamusikissa on oikea tunnelma.

Perusrakenteeltaan peli noudattaa elokuvan juonta, mutta toimintaa on lisätty pelaajan mielenkiinnon ylläpitämiseksi. Mukana on joitain elokuvasta tuttuja pulmatilanteita, kuten esim. NOC-listan katoaminen ja Ethan Huntin mustamaalaaminen. Juonikuvio tuntuu kuitenkin pelissä tuoreelta ja monisäikeiseltä.

Tehtävät vaihtelevat puhtaasta toiminnasta vaivihkaisiin vakoiluoperaatioihin, usein vielä samalla tasolla. Pelin itseoikeutettu päähenkilö, Ethan, joutuu useimmiten ope-roimaan salaa, yksi ainoa laukaus riittää vihollisen hälyttämiseksi, ja silloin tehtävä on jo



menetty. Onneksi Ethanilla on vaihtoehtoisia ongelmanratkaisutapoja, ja aseiden käyttö on vasta viivoimeinen keino.

Suurilähetystössä suoritettava tehtävä on hyvä esimerkki pelin onnistuneesta jäsentelystä. Tehtävän kohteena on kellarissa oleva salainen sisäänkäynti, ja onnistuminen edellyttää Ethanilta äärimmäistä huolellisuutta. Vartija partioi jatkuvasti lähetystön käytävillä, missä Ethan liikkuu tarjoilijaksi naamioituneena. Hänen on paljastumatta asennettava savupommeja, vaiennettava naispuolinen torpedo, myrkytettävä vihollinen ja kopioi-

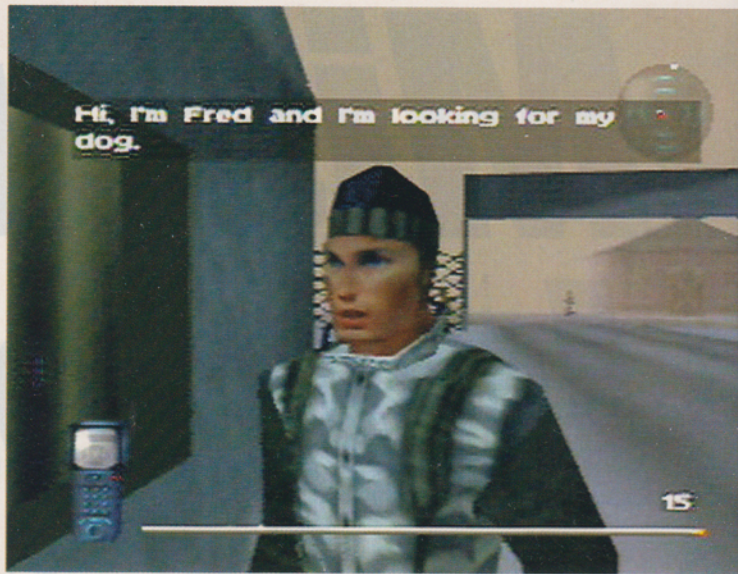
**Useimmissa pelitilanteissa huomaa istuvansa jännittyneessä asennossa hartiat korvissa sekä pälyilevänsä vainoharhaisesti olkansa yli, ettei vaan kukaan pääse yllättämään. Olo on kuin oikealla agentilla.**

tava tämän kasvot maskikoneella.

Ethanin apuna on kaksi muuta agenttia, joiden kanssa viestiminen pitää hoitua diskreetisti. Ethan joutuu turvautumaan myös muihin ihmisiin saadakseen apua, mutta paljastua hän ei saa. Tämän ja monen muun tehtävän parissa hieroessaan huomaa istuvansa jännittyneessä asennossa ja pälyilevän- ▶



Klassiset intro, joissa Jim Phelps saa tehtävänsä, ovat tyylikästä jälkeä. Tässä luovutus tapahtuu lentokoneessa.



Onnistuakseen tehtävässään Ethanin on pidettävä naamia, kun hän puhuu muiden agenttien kanssa. Muuten käy käry, ja Ethan pääsee tutustumaan paikalliseen kalterimaailmaan.



## Mielenkiintoinen ja jännittävä juoni pitää pelaajan tiukasti otteessaan. Tässä taas Goldeneye 007 ei oikein tahdo onnistua.

sä olkansa yli kuin oikea agentti ikään.

Ethan on lähes koko pelin ajan radioyhteydessä Phelpsiin tai toisiin agentteihin. A-napilla pelaaja pystyy kuuntelemaan radioteitse välitettäviä ohjeita ja varoituksia. Alakulman tutkakuva kertoo vihollisen ja tärkeiden kohteiden sijainnin, muun ympäristön olosuhteet pitää selvittää itse.

Alussa ohjelutva saa pelin vaikuttamaan aivan liian helpolta, mutta tämä osoittautuu nopeasti harhaksi. Vaikka Phelps antaakin tarkat ohjeet, tehtävissä onnistuminen vaatii ankaraa paneutumista, ja ajoittain ratkaisun löytyminen saattaa tuntua lähes mahdottomalta. Ympäristöä on tarkkailtava jatkuvasti, ja pelin edetessä joutuu huolehtimaan monesta asiasta samaan aikaan.

Hallinta on mallikkaan yksinkertaista siitä huolimatta, että Ethan on monipuolinen tyyppi, jolla on valtavasti välineitä ja aseita. Ethan tottelee ohjainta tarkasti kautta linjan. A-nappi aktivoi kaiken ovista radiovastaanottimeen, ja B-napilla valitaan esineitä Ethanin varusteista. Goldeneye 007 -pelistä tutulla tavalla R-nappia käytetään tähtäämiseen. R-nappi pohjassa ympäristö näkyy Ethanin silmin, ja samalla näytölle ilmestyy yksityiskohtaisen tarkka hiusristikko. Nämä eväät

riittävät pelaamiseen, ja komennot ovat helposti opittavissa. Tähtäykseen liittyy kuitenkin yksi ärsyttävä piirre. Jos Ethan on liian lähellä seinää tai vastaavaa kohdetta, tähtäin häiriintyy ja kuteja tärveäntyy turhaan. Tällainen turha bugi olisi pitänyt huomioida ja eliminoida jo testausvaiheessa.

Pelin vertaaminen Goldeneye 007 -peliin on helppoa, mutta toisaalta täysin turha. Molemmissa peleissä on samantyyppinen grafiikka, vaikka Mission: Impossible tapahtumia yleensä seurataan puolueettomasta perspektiivistä.

Miljööt on rakennettu molemmissa samalla tavalla, mutta Mission: Impossible -pelin polygonit eivät ole yhtä hiottuja, eivätkä yksityiskohdat ole yhtä runsaita kuin Bond-pelissä. Näistä seikoista huolimatta valmistaja on silti onnistunut ymppäämään mukaan kaikki tarpeelliset detaljit, ennen kaikkea toimivuuden kannalta. Esimerkiksi viholliset reagoivat luoteihin eri tavalla riippuen osuimakohdasta. Tosin kullakin vihollisella on vain kaksi osuma-aluetta, mutta tämä kuitenkin riittää siihen, että pelaajan on tähdättävä tarkasti.

Päähän osuman saanut vihollinen on laakista pois pelistä, mutta jalkaan tai maahan pitää tykittää monta kertaa, ennen kuin vihollinen kellistyy. Koska ammuksia on erit-

täin niukasti, pelaajan pitää käyttää tervettä harkintaa, mikäli haluaa pysyä hengissä.

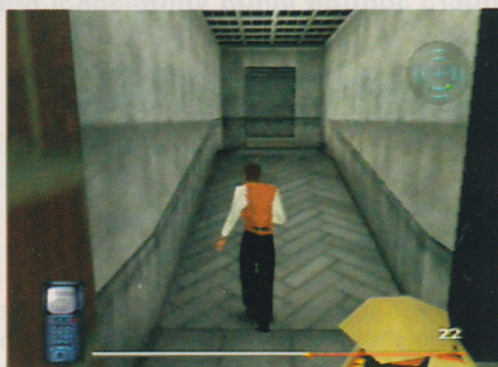
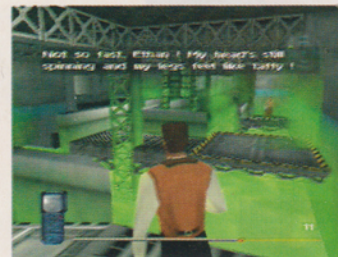
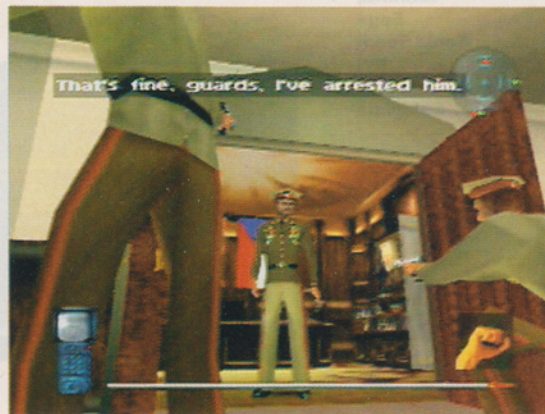
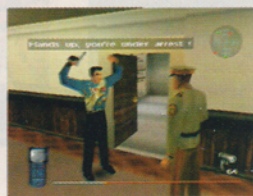
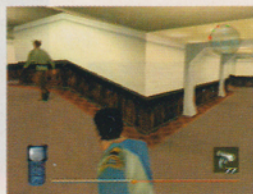
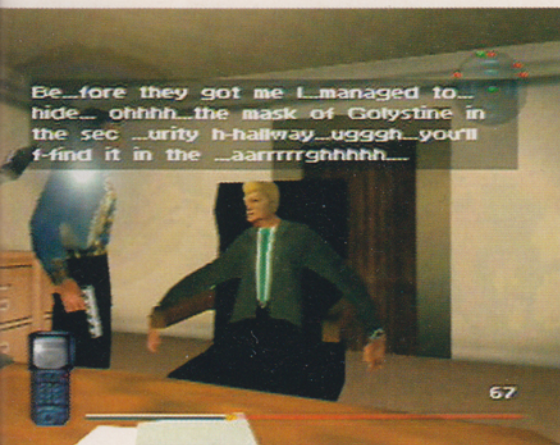
Mission: Impossible on valtavan laaja peli, joten välitöntä kylläystymisriskiä ei ole. Tehtävöiden ytimekkään informatiiviset animaatiojaksot kuljettavat tarinaa eteenpäin, ja lan-ka pysyy punaisena läpi koko pelin. Eli "Vaarallisen Tehtävän" pelaaminen sinänsä ei pelkästään addiktoi, vaan myös mielenkiintoinen ja jännittävä juoni pitää pelaajan tiukasti otteessaan. Tässä taas Goldeneye 007 ei oikein tahdo onnistua.

Infogrames on tehnyt mahdottomasta mahdollisen, ajatellen niitä vaikeuksia ja vastoin-käymisiä, joihin tuotantotiimi törmäsi suunnitteluvaiheessa. Valmistu tuotetta edeltäneillä rupisilla prototyypeillä ei ole enää mitään merkitystä, sillä tämän pelin hankkija saa täyden vastineen rahoilleen.

Ilahduttavinta on, että Infogrames on to-della onnistunut saamaan peliin klassisen Mission Impossible -tunnelman, joka on kir-sikka kakun päällä. Mission: Impossible on täydellinen leffapeli ja ylipäänsä yksi parhaista Nintendo 64:lle tehdyistä peleistä.

### OIKEA TUNNELMA

Olin jo melkein luopunut toivosta, kun yllättäen sain kutsun Infogramesin Lyonin suunnittelulab-araan ja pääsin kurkistamaan peliä, jonka luulin päätyneen romukoppaan jo ajat sitten. Kävi ilmi,



Tärkeä elementti pelissä on laite, joka kopioi kasvoista täydellisen naamion. Sen pukeminen ei näytä kivalta puuhalta...

että Arthur Houtman ja hänen uskolliset ranskalaisuunnittelijansa olivat pääsemässä tavoitteeseensa vastuksista huolimatta. Jo Lyonissa oli selvää, että *Mission: Impossible* tulisi olemaan hyvä peli. Mutta näin hyvää ei kukaan odottanut.

Eniten minua ilahduttaa pelin vaivattomuus. Ohjattavuudessa ei ole mitään ongelmia, eikä huono pelimenestys selity kehnolla ohjelmoinnilla. Sitä paitsi tehtävät on pyritty saamaan mahdollisimman vaihteleviksi ja monipuolisiksi, ja tiheä vakoilutunnelma leijuu pelin yllä kuin nahkea usva. Rakastan pyöriä käytävissä hälytyksen aikana, kun pieninkin inahdus merkitsee tuhoa. Fiilis on yhtä mahtava kuin oli katsella Martin Landauta tositöimissä alkuperäisessä tv-sarjassa.

Mitä tulee *Mission: Impossible*n ja *Goldeneye 007*:n väliseen kilpailuun, olen sitä mieltä että

Infogrames on käsitellyt kultti-ilmiötä paremmin kuin Rare. Vaikka *007* on testaamistani peleistä parhaimpia, siinä on minun makuuni harmittavan vähän alkuperäistä, bondimaista meininkiä. Infogramesin peli puolestaan on uskollinen esikuvalliseen, ja se maistuu yllättävän paljon "vaarallista tehtävältä".

Olkaa ennakkoluulottomia, älkääkään tehkö vertailuja pelihyllyllä ääressä. Molemmat ovat mainioita agenttipelejä, kumpikin omalla tavallaan. *007* tarjoaa suoraa toimintaa, *Mission: Impossible* antaa askarrettavaa myös aivoille.

Slin 94

PUREVA VAKOILUTRILLERI  
Hetken aikaa vaikutti siltä, että Infogramesilta jää

Martti 90

## GRAFIikka 90

Selkeää ja hyvin animoitua, vaikka ei yhtä hiottu kuin *Goldeneye 007*.

## TUNTUMA 92

Agentin leikkiminen on harvoin näin hauskaa. Hallinta on vaivatonta, ongelmanratkaisu ei.

## YHTEENSÄ

## ÄÄNET 93

Klassinen viisitahtinen tunnari luo tunnelmaa, mikä pätee muuhunkin äänimaailmaan.

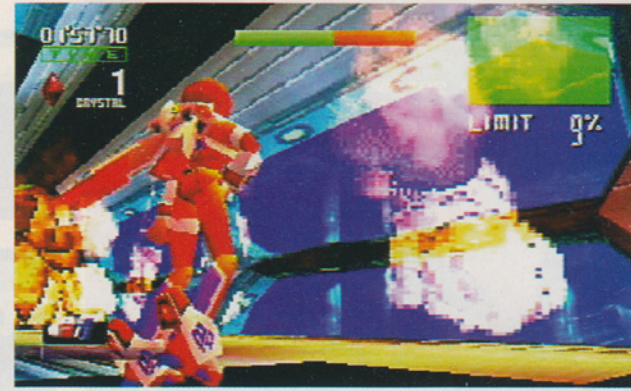
## HAASTE 94

Monella tasolla juokseva juoni ja työläät tilanteet pitävät otteessaan.

Nimensä mukainen peli.

# 92

LUONNE	Toiminta
JULKAISUJA	Sega
VALMISTAJA	Sonic Team
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Salasana
MUUT KONEET	



# Burning

Segalla ei Dreamcastia odotellessa ole tarjota mitään mullistavaa. *Burning Rangers* saattaa jäädä viimeiseksi kunnon Saturn-peliksi.



Tämä action-pakattu seikkailu huokuu mangaa joka pikselistä. Mahtipontisessa introssa esitellään tulisieluiset sankarit; eliittijoukko, jonka tehtävänä on taistella liekkejä vastaan hyvin erikoisella tavalla. Rangerit on varustettu turbiinirepuilla, joiden avulla he tekevät jättiloikkia, leijuvat pikkusteiden yli ja syöksyvät vedessä kuin torpedot. Tulipalot sammutetaan erityisillä laseraseilla, ja viestintäjärjestelmän kautta joukon johtaja jakaa suullisia ohjeita.

Pelaajan valittavana on kaksi reipasta palomiestä, Show tai Tilly. He työskentelevät tiiminä kahden muun rangerin kanssa, ja johtaja Chris ohjaa operaatiota emoluksesta käsin.

Peli käynnistyy pitkällä johdantojaksolla, jossa käytännöllisten esimerkkien avulla tutustutaan hallintalaitteiden hienouksiin. Opitunti on syytä ottaa vakavasti, sillä ohjaa-

minen on kaikkea muuta kuin helppoa. Tämä johtuu osittain Saturnin löysästä kontrollista ja osittain hahmojen varusteiden monipuolisuudesta.

Pelissä on myös runsaasti yllätysmomenteja, joten kommentojen pitää lähteä selkäytimestä.

Sankarit suorittavat vaihtelevia tehtäviä. Osa missioista on yksinkertaisia sammutushommia laseraseilla, osa on monitahoisia taso-

likkommandot käyttävät energiakristalleja, jotta muodostuu ammuttaessa laserilla liekkiä. Haavoittunut sankari menettää kristallinsa ryöpyssä, joka tuo mieleen Sonicin sormukset. Kristallit on saatava takaisin tai kuolo korjaa.

Normaalilaukauksen lisäksi laseraseissa on voimakas säde, jolla pystyy sammutamaan monta paloa kerralla. Nämä laukaukset eivät kuitenkaan muuta liekkejä kristalleiksi, joten mahtisäteitä ei parane roiskia miten sattuu. Pelaajan pitää toimia tarkoituksenmukaisesti ja kerätä kristalleja onnistuakseen sankariteoissaan. Koska operaation johtajan antamat ohjeet ovat tärkeitä, pelissä pääsee myös petraamaan englannin kielen taitojaan.

**Saturninsa säilyttäneiden kannattaa ilman muuta tsekata Burning Rangers. Yhtä luovaa ja viihdyttävää peliä tuskin enää saadaan Segan 32-bittiselle konsolille.**

seikkailuja erilaisissa ympäristöissä. Pelaajan taitoja koetellaan mm. virtaavassa vedessä ja muissa hankalissa paikoissa, kuten painotomassa tilassa avaruudessa.

Erilaiset muunnelmat ovat pelin parhaita koukkuja, ja ainakaan välitöntä kyllästyksen vaaraa tai edes pelkoa ei variaatioiden ansiosta ole. Tasoilla on sekä isot loppubossit että pienempiä välibosseja. Ja tuli riehuu tietenkin joka nurkassa.

Pelastaakseen ihmisraukat liekkimerestä tu-

*Burning Rangers* on suhteellisen karkeaa ja sekaistakin jälkeä. Polygonien määrässä on säästely, ja tulipalojen valoeffektit puuroutuvat usein, vaikka ovatkin hienon näköisiä. Kamera ei ole aivan niin automaattinen kuin pitäisi, mutta onneksi kuvakulmaa voi säätää suhteellisen vapaasti. Graafisen ulkoasun puutteita korjaa sujuvasti rullaava animointi, jonka ansiosta runsas kuvasälä ei nouse häiritseväksi tekijäksi. Sitä paitsi sekä miljööt että hahmot on taitavasti suunniteltu – Sonic Teamia ei voi syyttää ainakaan mielikuvituk-





Burning Rangers – Saturnin joutsenlaulu? Peli käynnistyy pitkällä johdantojaksolla. Kannattaa olla korva tarkkana, mikäli haluaa pärjätä.



# Rangers

Sääli, että peli tuli näin myöhään, sillä *Sonicin* rakentaneet mestarit ovat edelleen hyvässä vedossa.



Tulikommandot eivät ole tavallisia palomiehii. Varusteisiin kuuluu laseraseet, joilla tuli muutetaan energiakristalleiksi.



sen puutteesta.

Kokonaisuutena *Burning Rangers* on hyvin tehty ja viihdyttävä peli. Juoni etenee juohevasti lyhyiden animaatiojaksoiden avulla, jotka on nivottu kiinteästi pelirunkoon; näin tarina pysyy hyvin kasassa.

Suoritettua tehtävän jälkeen pelaaja saa salasanan, jolla saa seuraavan tehtävän käyntiin. Jos epäonnistuu kesken tehtävän, joutuu turvautumaan ylimääräiseen elämään. Niitä pystyy keräämään pelastamalla mahdollisimman monta uhria. Kerääminen on suhteellisen helppoa, joten juuttuminen on melko harvinaista – eikä ainakaan jurpi niin paljon, jos ymmärtää ja ehtii kartuttaa continues-varastoaan.

Useat tasot ovat erittäin vaikeita, mutta vaikeustaso ei ylitä hyvän haasteen kynnyksen.

tä. Saturninsa säilyttäneiden kannattaa ilman muuta tsekata *Burning Rangers*. Yhtä luovaa ja viihdyttävää peliä tuskin enää saadaan Segan 32-bittiselle konsoleille.

## MYÖHÄSTYNYT HITTI

Ensin alkuun *Burning Rangers* tuntui toivottomalta tapaukselta. Kontrolli vaikutti tunnottomalta, ja Chrisin ohjeet eivät tuntuneet sopivan suoritettavaan tehtävään. Peli alkoi kuitenkin sujua, kun opin leikkimään tulevaisuuden palomiestä ja ymmärsin mikä ruudulle tulvivassa grafiikkamassassa oli oleellista.

Hallintalaitteiden käyttöä on pakko harjoitella. Treeni ei kuitenkaan ole ylivoimaista, ja kohtuullisella kärsivällisyydellä varustettu pelaaja saa pienen opetteluun vastineeksi parasta viihdettä, mitä Saturnille on koskaan tehty. Pelin rakenne on ajanmukainen, tunnelma täydellinen ja tehtävät monipuolisia. Lisäksi tulee vielä koko joukko yllätyksiä. Kunpa tämä olisi vain ilmestynyt aikaisem-

min, sillä Dreamcastia odotellessa kiinnostus Saturn-peleihin saattaa olla aallonpohjassa. Tälle pelille soisi paremman kohtalon, kuin joutua pölynkerääjäksi Saturn-hyllyyn.

Slin 90

## TULINEN SEGA

Tulesse on vetovoimaa. Super NES -peli *Firemen* on hyvä esimerkki onnistuneesta konseptista, ja kun Yuji Nakan johtama Sonic Team tarttuu vastaavaan aiheeseen, niin tuotos voi olla vain hyvä. *Burning Rangers* osoittaa, että Saturnista saa puristettua tehoja huomattavasti uskottua enemmän. Menestysreseptin ytimenä on korkealuokkainen grafiikka, joka yhdistyy ainutlaatuisen pelikonseptiin.

Dreamcastin odottelu ainakin sujuu joutuisasti, kun pelaa tätä hittipeliä.

Marti 87

**GRAFIikka** 84

Sujuvat animaatiot ja huikeat valoeffektit rosoisessa maisemassa.

**ÄÄNET** 85

Puhe pitää yllä jännitettä ja luo ilmapiiriä. Naurettava soundtrack.

**TUNTUMA** 88

Hallinta on välillä turhauttavan vaikeaa, mutta rakenne on innovatiivinen sekä haastava.

**HAASTE** 92

Tasojen laajuus ja monimuotoisuus pitää pelin hengissä.

**YHTEENSÄ**

Yksi harvoista, hyvistä vaihtoehdoista Saturnin omistajille.

**89**

LUONNE — Kilpa-ajo  
 JULKAISIJA — Codemasters  
 VALMISTAJA — Codemasters  
 MYYNNISSÄ — Elokuu  
 PELAAJIA — 1 - 2  
 PELIMUISTI — On  
 MUUT KONEET —



# Colin McRae Rally

*Colin McRae lienee kova jätkä. Murteesta tai McRaen ajokoulusta voidaan väitellä pitkäänkin, mutta ajotaitoa miehellä piisaa.*



**TOCA** Touring Car oli Codemastersin näyttävä hyppy peligenrestä toiseen. *Colin McRae Rally*-peliä pidettäneen jonkinlaisena jatko-osana TOCalle, varsinkin kun pelissä käytetään samaa pelimoottoria. Ulkoisesti *CMR* toki näyttää aivan toiselta. Tällä kertaa kyseessä on oikea rallikisailu, jossa ajetaan vain ohjeita jatkuvaan tahtiin naputtava kartturi seurana.

Yksin ajaminen saattaa kuulostaa tylsältä, mutta kahdeksan maata ja 52 rataa käsittävä peli on kaikkea muuta. Ensikatsomalta *Colin McRae Rally* muistuttaa varsin paljon viimevuotista *V-Rallya*, tarkempi tutustuminen paljastaa erot. *CMR* tarjoaa enemmän pelihallitunnelmaa sekä mahdollisuuden jatkaa peliä vielä muutaman kunnan rysäyksen jälkeen. Ohjaus on myös pehmeämpi ja täsmällisempi kuin *V-Rallyssa*. Kysymyksessä ei silti ole mikään helppo peli, melkein päinvastoin: vaikeusaste kohoaa pelin myötä ja kurvit pitääkin ottaa varsin suunnitelmallisesti pelistä selviytyäkseen.

Rallin perusvarustukseen kuuluu tietysti

auto, tällä kertaa valittavana on 4+4 erilaista menopeliä. Neljä alussa, neljä lisää pelin edistyessä. Autot ovat tietysti huippuunsa viritettyjä rallihirvuja Toyotalta, Fordilta, Renault'ta ja tietysti Colinin oma

## **Ajaminen on täynnä vaihtelua – Australian hiekkamaastossa meno on aivan toista kuin jääralli Filipstadissa.**

Subaru Impreza. Ajotavaksi voi valita kierroksen tai aika-ajon, ajokoulun tai kaksinpelin jaetulla ruudulla. Tärkeimpänä on tietysti koko maailmanmestaruusturnaus, jossa kisataan mm. Uudessa Seelannissa, Australiassa, Ruotsissa ja Monacossa.

Jokaisessa maassa on useampia osakilpailuja erilaisissa sääolosuhteissa. Vaihtelua siis riittää, Australiassa tarvitaan toisenlaisia tekniikkoja kuin jäärallissa. Lisäksi löytyy vielä neljä erikoisrataa rinnakkaisrallille, jotka voittamalla pääsee käsiksi lisäautoihin.

Taukojumppana voi vaikka korjailta edellisen pikataipaleen jättämiä vaurioita autostaan.

Vastustajatkin ovat suoraan rallitoimitteluudesta: Juha Kankkunen ja Kenneth Backlund muutamia mainitaksemme. Tommi Mäkinen ei kuitenkaan ole mukana, onneksi hänellä on oma rallipeilinsä.

Ohjauksen kolikkopeleistä tuttu tuntuma jättää silti haasteita kuskille. Koko ajan pitää kuunnella kartanlukija Nicky Gristiä, suunnitella ajoa sekä jarruttaa oikeissa paikoissa. Pienikin virhe mutkassa voi kostautua, sillä radat vaativat kuljettajan ajotekniikalta paljon. Varovaisuuden ja pelkuruuden raja on hiuksenhieno, mutta tässä pelissä ei ole varaa pelkäämiseen. Vaikka mutkiin voikin ajaa 120 kilometriä tunnissa, ei sitä kannata koittaa jäisellä tiellä. Kannattaa ottaa varmuuden vuoksi pari oppituntia McRaen ajokoulussa ennen tositoimiin ryhtymistä. Miehen puhe voi kuulostaa hassulta, mutta ajotaitoa hänellä kyllä piisaa.

Joonas

SUPER POWER





Ilman kartanlukijaa ja pieniä opastenuolia mutkista selviytyminen olisi paljon vaikeampaa. Tässä on kyse sadasosien piikkimisestä, tekniikan ja suunnitelmallisen ajamisen keinoin.



Värmlannin ralli on yksi vaikeimmista osuuksista. Jäätä, lunta – vain hirvet puuttuvat.

## TUNNE ON OIKEA – VAIN HIRVET PUUTTUVAT

Rallipelin tärkein ominaisuus on oikea ajotuntuma. Grafiikoilla voidaan kaunistella peliä, ratoja voi olla vaikka miljoona, mutta mikään ei korvaa hyvää ajotuntumaa. Codemasters on onnistunut saavuttamaan oikean ajofiiliksen. Lisäksi plussana on runsaasti ratoja ja kivaa grafiikan vyörytystä, hyvistä autoista puhumattakaan. Perusideakin on toimiva, rallisimulaattori joka esittää rallin maailmanmestaruuskamppailun realistisesti. Dual Shock vain parantaa jo kehuttua ajotuntumaa. *Colin McRae Rally* on eittämättä

parasta PlayStation-rallipelin saralla – vaikkei hirviä teillä näykään.

Joonas 93

## SIVUTEIDEN GRAN TURISMO

Urheilusankarin nimi pelin kanssa saa minut näkemään vähintään vaaleanpunaista. Huonoina esimerkkeinä voidaan mainita Mario Andretti tai Wayne Gretzky, joita eivät heistä tehdyt pelit paljoa mairittele. Colin McRae ei kuitenkaan tarvitse häpeillä, sillä pelissä ei ole mitään huonoa. Codemasters on iskenyt tuoraan rallisuoneen uusimmalla pelillään.

Toisen pelaamana peli saattaa vaikuttaa hieman vaikeahkolta tai liian simulaattorimaiselta, mutta kannattaa tarttua itse puikkoihin. Tarjolla on kolikkopeleistä tuttua tunnelmaa, johon pääsee nopeasti kiinni. Kiitokset sujuvasta pelistä kuuluvat usein kartanlukijalle, jonka ohjeet tulevat ajallaan ja iskevinä. Tämä sivuteiden Gran Turismo tulee viihättämään minua vielä lukemattomien iltojen ajan.

Slin 93

## GRAFIikka

89

Nopeutta ja vaihtelua riittää

## TUNTUMA

94

Ohjaus todella toimii!

## YHTEENSÄ

Paras rallipeli PlayStationille

## ÄÄNET

86

Efektit toimivia, kommentit hyödyllisiä

## HAASTE

93

Hyvä idea poikii toteutuksellisesti kestäviä juttuja

93

LUONNE — Kilpa-ajo  
 JULKAISIJA — Electronic Arts  
 VALMISTAJA — Electronic Arts  
 JAKELU — Electronic Arts  
 MYYNNISSÄ — Nyt  
 PELAAJIA — 1  
 PELIMUISTI — On  
 MUUT KONEET —



Nahkarotsi niskaan ja baanalle – *Road Rash 3D* pelittää

# Road

Kuusi vuotta sitten Electronic Arts julkaisi Mega Drive konsolille *Road Rashin*, joka sain pian myös kakkososan. Molemmat osat saivat melkoisesti julkisuutta, lisäksi peli oli yksi harvoista 3DO:lle kääntyneistä hyvistä peleistä. Electronic Arts osaa tämän genren edelleenkehittämisen, sen olemme saaneet huomata jo *Need for Speed*-sarjasta. EA antoi jatko-osan odottaa itseään ja tuloksen näemme nyt nimellä *Road Rash 3D* – sisältönä kolmiulotteista polygonigrafiikkaa. Vain taustoissa käytetään joissain kohdin kaksiulotteista grafiikkaa, prosessoritehon säästämiseksi.

Mikäli olet pelannut joitain edeltävistä versioista, tunnet olosi varsin kotoisaksi. Tarjolla on takuuvarmasti laittomia kilpailuja, joissa ei rehelliys maata paljoa peri. Pelimaisemat vaihtelevat kaupunkien kapeista kaduista erämaiden nopeisiin suuriin. Usvaa putkeen ja kolhi niin monta kilpailijaa kuin vain mahdollista – he nimittäin tekevät kaikkensa suistaakseen sinut tieltä!

Tieosuuksia on joka lähtöön, ja niitä yhdistellään pelissä eri tavoin. Lähtö ja maali ovat aina jonkin kilpailevan jengin

hallitseman baarin tai kahvilan kohdalla, jengit koostuvat kaikenkarvaisista moottoripyörätyypeistä. Miesten alta löytyy ajoneuvoja klassisesta Harley Davidsonista aina moderneihin katukiitureihin. Neljällä moottoripyöräjengillä on kullakin oma tyy-

**Mikäli olet pelannut joitain edeltävistä versioista, tunnet olosi varsin kotoisaksi. Tarjolla on takuuvarmasti laittomia kilpailuja, joissa ei rehelliys maata paljoa peri.**

linsä ja tyyliin sopivat moottoripyörät. Pelissä on mahdollista ajaa yksittäisiä osuusiakin, mutta vasta Big Game Mode tuo mukanaan kunnan haasteen. Siinä aloitat pohjalta kohtalaisen kesyn pyörän puikoissa ja raivaat tiesi huipulle voittamalla ja rahaa keräämällä. Rahalla saa tietysti aina parempia ja nopeampia pyöriä.

Suurin kehitys on tapahtunut grafiikan lisäksi nopeudessa ja ratojen rakenteessa. Pelissä on yli 160 kilometriä tietä tutkittavana, joten aivan heti ei pääse kyllästyämään. EA on paikkinut tosissaan töitä saadakseen aikaan vaihtelevia ja nousuja,

kurveja ja laskuja täynnä olevia teitä. Kuljettajilla on melkoisesti liikkumavapautta. Pelin päähuomio on tottakai ajamisessa, mutta käytössä on myös melkoinen määrä keinoja vastustajien häirintään potkuin, nyrkein ja erilaisin aseina. Vaikeusaste nousee pelin myötä jyrkästi ja vastustajien älykkyys on kiitettävän hyvää. Kaksinpelin mahdollisuutta ei ole, mikä onkin selvä miinus.

Aikaisempia versioita mukaillen *Road Rash 3D* sisältää melkoisen määrän enemmän tai vähemmän nautinnollisia videoleikkeitä. Lähinnä ne mukailevat tavallisia mielikuviamme siitä, millaiset ihmiset yleensä moottoripyörää ajavat. Usein toistuvii filmipätkiin puuttuu aika pian. Tälläkin kertaa musiikista vastaavat oikeat bändit, vaikkei Soundgarden enää olekaan pelissä mukana. Nykyisiä megastaroja ääniraidalta on turha hakea, mutta musiikki tekee siitä huolimatta tehtävänsä.

Joonas



# Rash 3D



## BORN TO BE WILD

3DO:n *Road Rash* on eittämättä yksi parhaimmista ja hauskeimmista moottoripyöräpeleistä kautta aikojen, sitä en kiellä. Odotukseni *Road Rash 3D*-pelin kohdalla olivat siis korkealla. Kakkososa on usein pettymys, olipa kyse sitten peleistä tai elokuvista. Suurin puute tällä kertaa on kaksinpelin puuttuminen. Edistyneempi grafiikka on toki etu, mutta tietty vapaus on poissa – pyörällä ei pääse kovinkaan pitkälle tieltä ennen kuin pelin raja tulee vastaan. Videoleikkeetkin tuntuvat päälleliimatuilta, kun ne 3DO-konsolille tehdystä versiossa toimivat mainios-

ti ja tukivat pelaamista. Tokihan Electronic Arts on parantanut peliä monin tavoin. Radat ovat täynnä vaihteluita ja yleensäkin maasto toimii mainiosti. Ajotuntuma sopii tämältyypiseen peliin hyvin ja grafiikka on toimivaa. Kyseessä ei todellakaan ole mikään simulaattori vaan todellinen moottoripyöräsirkus parhaimpien toimintaleffojen tapaan. Pelaajan on kehityttävä koko ajan pysyäkseen mukana nopeasti vaikeutuvassa pelissä. Puutteistaan huolimatta *Road Rash 3D* tarjoaa hyvää viihdetta rahansa edestä – omakutoinen road movie, jossa kukin voi tuntea itsensä villiksi ja vapaaksi.

Joonas 87

## VANHANAIKAISTA

En pitänyt kovinkaan paljoa alkuperäisestä *Road Rashista* 3DO-konsolille. *Road Rash 3D* on edeltäjäänsä köyhempi peli useassakin suhteessa, siitä puuttuu mm. kovat pelaajien väliset kaksinkamppailut. Tässä versiossa kyse tuntuu enemmänkin olevan kilpa-ajosta kuin todellisesta maantiesodasta. Parempia kilpaajopelejä ei tarvitse kovin kaukaa hakea. *Road Rash* sopii niille, jotka ovat pitäneet *Need for Speedeistä* tai *Test Drive*-peleistä. Omasta mielestäni peli jättää melkoisen määrän nykyisen konsolitekniikan mahdollisuuksista hyödyntämättä, eikä ajotuntumakaan juuri eroa alkupe- räisestä *Mega Drivelle* tehdystä *Road Rashista*.  
Topi 77

## GRAFIikka

80

Huikkeitä maastoja ja siistejä taustoja -jotain silti uupuu.

## TUNTUMA

81

Ajotuntuma ja ohjattavuus kunnossa.

## YHTEENSÄ

## ÄÄNET

84

Efektit hyviä, moottorit pauhaavat, musiikki tunkee luihin asti.

## HAASTE

85

Reitit riittää tutkittavaksi, ajamisen nautintoa.

Raakaa ajoa huumorilla höystettynä. Vain kaksinpeli puuttuu.

83



COMMAND  
&  
CONQUER  
**RED ALERT**  
RETALIATION



PELIT ALKAEN **150,-**  
KÄYTETYT ALK. **100,-**  
n. 100 ERILAISTA

KÄYTETYN PELIN  
VAIHTO TOISEEN  
SAMANHINTAISEEN

**60-80,-**

COMMAND & CONQUER  
SAATAVANA PLATINUMINA



PELIT ALKAEN **285,-**  
KÄYTETYT ALK. **195,-**

• 8 BIT SEGA • GAME GEAR • PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SUPER NINTENDO • 8 BIT NINTENDO • GAME BOY • JAGUAR • LYNX • SEGA SATURN • SEGA MEGADRIVE

**HUOLLETUT  
PELIKONEET JA  
TARVIKKEET TAKUULLA**  
•  
**MAKSUTON NEUVONTA**  
•  
**VAIVATON POSTIMYYNTI**  
•  
**HUOLTO JA KORJAUS**  
•  
**KÄYTETTYJEN PELIEN VAIHTO JA  
OSTO (MYÖS KÄTEISELLÄ)  
MYÖS VANHEMMAT  
PELIT JA KONEET**

**High  
Score**

SE REILUN PELIN KAUPPA

MÄKELÄNKATU 45 HKI

ARK. 10-18 LA 10-16

PUHELIN (09) 825 1155

GSM 040 523 5512

# Blasto

LUONNE	Seikkailu
JULKAISIJA	Sony
VALMISTAJA	Sony Interactive
JAKELU	Computer 2000
MYNNISSÄ	Elokuu
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	On
MUUT KONEET	



Avaruusaiheisia pelejä tulee tasaiseen tahtiin. Ymmärrettäväksi asian tekee vaikka se, että aihe on varsin vapaamuotoinen. Kenelläkään ei ole yksinoikeutta määritellä sitä, mitä avaruudesta voisi löytyä, joten pelinikkareilla on vapaat kädet.

Tulos ei tästä syystä useinkaan muistuta mitään aikaisemmin nähtyä.

*Blasto* toimii tämän periaatteen hyvänä esimerkkinä.

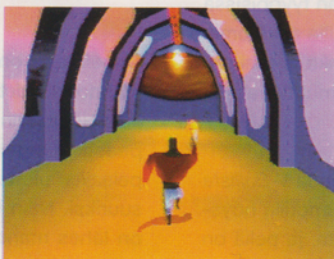
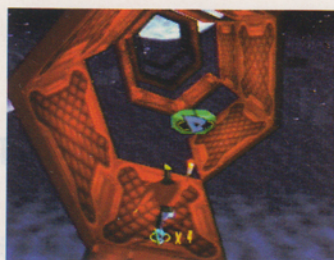
tuoreelta ja luonnolliselta tässä muodossa.

Musiikit ovat puhdasta viime vuosikymmenen jytisevää syntikkapoppia. Tuon popin tahdissa Blaston kelpaakin pelastella pulassa olevia tyyjiä ja käristellä avaruusolioita, yhteisvaikutus on mainio.

Pelityypin ominaispiirteet ovat tälläkin kertaa läsnä: valoeffektejä riittää ja hahmot heittävät toinen toistaan hausempia herjoja. Aivan *Earthworm Jimin* tai *Broken Helixin* tasoisista huulenheitto ei kuulla, mutta pikkukivaa piisaa siitä huolimatta.

Yhteistä *Tomb Raiderin* kanssa on ainakin hyvä ohjaus, jonka oppii nopeasti. Vakaalla kädellä läpi vaarojen ja vastusten. Peli kuitenkin vaikeutuu varsin nopeasti, joten käsiäkin joutuu pelin mittaan vatkamaan.

*Blasto* uudistaa jälleen avaruuspelisankarien galleriaa. Peli sopii hyvin ava-



ruuspelien jatkumoon, jonka menneisyys on pitkä ja tulevaisuus varma.

## TÄMÄ SOPII MINULLE

Pelissä viehättää eniten hieinan oudot pelihahmot. Palaan ajatuksissani *Earthworm Jimiin* tai legendaariseen Super NES-luomukseen *B.O.B.*, kun ohjaan tätä avaruussankaria ristiin rastiin maailman-kaikkeutta.

*Blasto* on toimiva sankari, joka paukuttaa vastaantulevat alienit ja pelastaa kuin luonnostaan pulassa olevat neitoet. Tietty outous kääntyy pelin eduksi ja lopputuloksena

on paljon hupia.

Äänet ovat hyvin nautittavia, täynnä komiikkaa. Haittaa ei tee sekään, että grafiikka toimii ja syntikkapop pauhaa, ohjauksen toivuudesta puhumattakaan. Liity kapteeni Blaston joukkoihin, suosittelen!

John 84

Tiukan kapteeni Blaston elämäntehtävä on pelastaa pulaan joutuneita naisia. Avaruudessa riittää kauniita naisia pelastettavaksi, ainakin tässä pelissä. Väliajalla hän tykkää pippuroida avaruusolentoja täyteen lasersäteitä sekä ratkoa erilaisia ongelmia.

Peli muistuttaa varsin paljon *Tomb Raideria* – poislukien vain hahmojen ulkonäkö sekä pelin taustat, joissa ei juuri yksityiskohtia vilise. *Blasto* kyllä liikkuu kuin Lara Croft ensimmäisessä pelissään. Asiaan: tästä on *Tomb Raider* kaukana, vaikka tiettyjä yhtäläisyyksiä löytyykin.

Grafiikka on kaikin puolin yksinkertaistettua, mikä tässä tapauksessa ei ole ollenkaan huono asia. Alussa yksityiskohtien puute häiritsee, mutta siihen tottuu nopeasti. Itse asiassa peli tuntuu jotenkin

## GRAFIikka

80

Tyylitelty avaruusympäristö toimii

## TUNTUMA

84

Kapteeni Blastoa kelpaa ohjalla

## YHTEENSÄ

Avaruudessa kukaan ei kuule pieruasi

## ÄÄNET

84

Korkealuokkaista syntikkamusiikkia, sämpläyksiä

## HAASTE

79

Ei ole helppoa olla pieni suuressa maailman-kaikkeudessa

80

LUONNE \_\_\_\_\_ **Urheilu**  
 JULKAISIJA \_\_\_\_\_ **Funsoft**  
 VALMISTAJA \_\_\_\_\_ **American Technos**  
 JAKELU \_\_\_\_\_ **Oy Forum Film Ab**  
 MYYNNISSÄ \_\_\_\_\_ **Elokuussa**  
 PELAAJIA \_\_\_\_\_ **1 - 2**  
 PELIMUISTI \_\_\_\_\_ **Muisti**  
 MUUT KONEET \_\_\_\_\_



# V-Ball



Lentopallopelit ovat harvinaisia, ja *V-Ball* on oman pelilajinsa erikoisuus. Mutta riittääkö pelkkä omaperäisyys?

Lentopallo on erittäin tarkka urheilulaji. Hyvä pelaaja tarvitsee onnistuakseen kunnon tekniikan ja salamannopeat refleksit, sillä pallonvaihto voi olla nopeampaa kuin missään muussa urheilulajissa. Tilanne on vielä hankalampi rantalentiksen kohdalla, koska joukkueessa on vain kaksi pelaajaa. Ainutlaatuista tunnelmaa on vaikea vangita tv-peliin. Tämän tyyppisissä peleissä tietokone auttaa yhtä lailla sekä omia että vastustajan ponnistuksia, minkä vuoksi pelit menettävät merkityksensä ja muuttuvat yksitoikkoiseksi puurtamiseksi.

American Technos on yrittänyt tehdä *V-Ballista* hauskan pelin. Hahmot ovat huumorilla höystettyjä manga-tyyppisiä sekopäitä, ja peliä on maustettu mielikuvituksellisilla tempuilla ja esottoman värikkäillä erikoiseffekteillä. Lopputulos tuntuu *Street Fighterin*, rantapallon ja kohtuullisen animaation sekoituksesta. Pelin parissa viihtyy melko mukavasti.

Pelissä on kaksitoista hahmoparia, joista valita. Niillä kaikilla on oma tyylinsä ja omat jipponsa. Turnauksia on kahta eri lajia, joissa päämääränä on pelata mahdollisimman paljon rahaa. Myös kahden pelaajan peli onnistuu.



Ongelmana on pelitekniikan pienet vaihtelumahdollisuudet. Kaava 'isku-torjunta-nosto-isku' toistuu niin usein, että peliin kyllästyy nopeasti. Ongelmia tuottaa myös se, että pelaajien ulottuvuus ja liikeradat on tehty liian suuriksi. Näin kenttäpelaajan harhauttaminen on lähes mahdotonta, ja sen vuoksi hyväkin pelaaja pääsee vain erittäin harvoin loistamaan taidoillaan.

Hassunhauska pelikonsepti lähentelee jo typeryyttä, eikä keskinkertainen grafiikka enää vastaa tämän päivän PlayStation-tasoa. Polygonit hajoavat saumoistaan ja värit ovat kalpeita. Valmistajayhtiö olisi voinut hieman tsemkata. *V-Ball* on suhteellisen turha hankinta, se soveltuu parhaiten vähän nuoremmille rantapallofanaatikoille.

## PETTYMYS

Olen aina rakastanut rantapalloa. Siksi pelinäppejäni syyhyttää tavallista enemmän, kun kuulen uudesta rantapallopelistä. Pettymys on sitä suurempi, kun peli osoittautuu kehnoiksi.

*V-Ball* on kevyt ja pikkuhauska vaihtoehto vakavammille lento- tai rantapallopeleille. Tökeröt hahmot ja niiden keksityt "tyylit" ovat erityisen ärsyttäviä. Suunnittelupöydässä olisi kannattanut panostaa enemmän fiilikseen ja pelaajien tekniikoihin eikä yrittää olla urauurtavan luova. Sillä siitä tässä ei ole kyse. *V-Ball* on parhaimmillaankin yksioikoinen ja mitäänsanomaton. Se voi olla väliillä hauskaakin, jos pelaajia on kaksi.

Slin 75

## GRAFIikka

72

Tökerön hiematon ja kulmikas.

## TUNTUMA

77

Mallikelpoisen suoraviivaista rantapalloa, mutta usein turhan tylsää.

## YHTEENSÄ

Hyvä peli-idea, huono toteutus.

## ÄÄNET

73

Persoonalliset ähkäisyt ja huudot korostavat hahmojen tyyliä niin hyvässä kuin pahassa.

## HAASTE

80

Tietokone on turhan kaavamainen vastustaja, mutta kaveria vastaan voi olla hauskaakin.

76

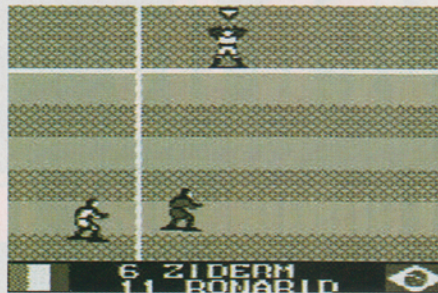
# International Superstar Soccer

LUONNE — Urheilu  
 JULKAISIJA — Konami  
 VALMISTAJA — Konami Nagoya  
 MYYNISSÄ — Nyt  
 PELAAJIA — 1  
 PELIMUISTI —  
 MUUT KONEET — Nintendo 64 / PlayStation

TESTATTAVANA

Parhaat jalkapallopelit löytyvät Konamin sarjasta *International Superstar Soccer*.

Mutta kannattiko konsepti siirtää Game Boylle?



**I**nternational Superstar Soccer on jalkapallo-pelien aatelia, pelasipa sitä sitten Nintendo 64:llä, PlayStationilla, Super NESillä tai Mega Drivella. Pientä esimakua on nyt luvassa ennen syksyn Nintendo 64- ja PlayStation-versioiden päivytystä, sillä Konami julkaisee samannimisen Game Boy -pelin.

Game Boy -peliä ei saisi koskaan verrata vastaavaan Nintendo 64 tai PlayStation -versioon, mutta tässä tapauksessa sitä ei voi välttää. Kannettavalla pelillähän yritetään saavuttaa yhtä suurta suosiota kuin kehittyneemmillä konsoliversioilla. Aikaisempien *International Superstar Soccer* -pelien korkeaan tasoon tottuneet pettyvät varmasti, sillä Game Boy -versiolla on edeltäjiinsä verrattuna yhteistä vain nimi.

Pelissä on valittavana joko kansainvälinen turnaus, ystävyysottelu tai rankkarikisa. Maajoukkueita on yhteensä 30.

Konami ei ole vielääkään saanut lupaa käyttää oikeita pelaajia, joten sen pelihahmoilla on oikeita pelaajia muistuttavat nimet. Esimerkiksi Ruotsin maajoukkueen maalivahdit ovat nimeltään Rievell ja Ledman, ja Englannin riveistä

löytyvät Beckham sekä Gascoine. Brasilian maalivahti on Raffares ja joukkueen tähtihökkääjän nimi on Ronarid.

Game Boylla pelattavissa joukkueurheilupeleissä on aina vaikea saada selvää tapahtumista, jos pelaajat ajautuvat sumppuun, mutta *International Superstar Soccerissa* on kuitenkin niin paljon tekoälyä, että se ymmärtää, mitä syöttöpeli tarkoittaa.

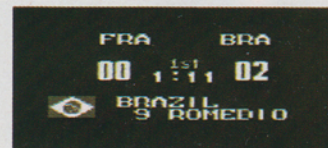
Lisäksi kenttä on niin suuri, että kaikki pelaajat eivät millään ehdi kerralla samaan paikkaan. Peliä on helppo ohjata, mutta komentoja ei olla hiottu loppuun asti, ja otteluilla on taipumus muuttua kuolettavan yksitoikkoisiksi.

## TYLSÄÄ

Joukkueurheilupelit eivät toimi Game Boyn näytöllä. Se on todettu ennenkin, ja *International Superstar Soccer* vain vahvistaa käsitystä. Pelaaminen on ikävän yksitoikkoista ja pelaajat ovat täysin persoonattomia, minkä vuoksi ottelut ja turnaukset menettävät mielenkiintonsa.

Jos joku välttämättä haluaa pelata jalkapalloa Game Boylla, ei *International Superstar Soccer* ole muita vaihtoehtoja huonompi. Mutta ei myöskään parempi.

Topi 69



**GRAFIikka** 65

Muistuttaa ensisilmäyksellä alkuperäistä versiota, mutta erot tulevat pian esiin.

**TUNTUMA** 68

Ohjauksen oppii helposti, mutta konsepti ei toimi näin huonoilla edellytyksillä.

**YHTEENSÄ**

Epäonnistunut konvertointi.

**ÄÄNET** 60

Yleisön mölinä ja tuomarin pilli ovat ainoat äänet, jotka kuuluvat.

**HAASTE** 65

Paljon joukkueita ja pelaajia, mutta lopputulos mättää.

**67**

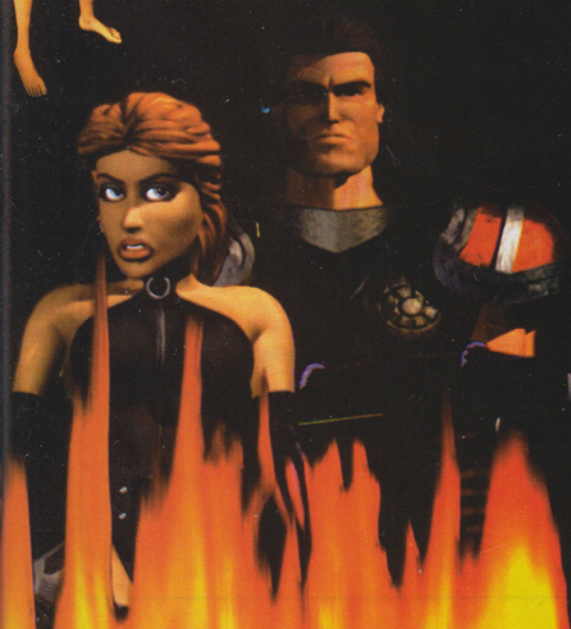


# PELIEN ERIKOISLUKE

## VPD Oy

Kielotie 13 (Lummekuja) Tikkurila

Puh: 09-873 1881 [www.dlc.fi/~vpd](http://www.dlc.fi/~vpd)







LUONNE	Shoot 'em up
JULKAISUJA	Interplay
VALMISTAJA	Pixelogic
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	Salasana
MUUT KONEET	

**A**utopelit ovat erittäin suosittuja, mikä näkyy jo kyseisen pelityypin runsaassa tarjonnassa. Äskettäin ilmestynyt autopelien kuningas, *Gran Turismo*, vastaa niin hyvin todellisuutta, ettei vauhdin hurmaa enää tarvitse hakea tien päältä.

Autopeleissä on kuitenkin alajaosto, joka on tarkoitettu kovemmissa otteista pitävälle. Niille, jotka eivät innostu siitä, että ajavat kierroksen toisensa jälkeen tällä pohjassa, kunnes ohittavat ruutulipun.

Alajaostoon kuuluvissa peleissä yhdistyvät ralli ja shoot 'em up. Näiden pelien uskolliset ystävät saavat aina silloin tällöin makupalan eteensä. Uusin tulokas tässä joukossa, johon kuuluvat mm. *Twisted Metal* ja hiljattain myyntiin tullut *Vigilante 8*, on tulevaisuuteen sijoittuva auto-action-draama *Crime Killer*.

Pelin juoni on lyhyesti sanottuna seuraava: hyvät poliisit taistelevat pahoja roistoja vastaan, jotka rellestävät tulevaisuuden kaupungeissa. Vaikuttaako tutulta?

Johdantojakson grafiikka on fantastisen siistiä, ja on valitettavaa, että taso ei säily samanaikaisena varsinaiseen peliin siirryttäessä. Jälki on toki kauttaaltaan siedettävää, mutta sekä taustat että autot ovat kovin kulmikkaita ja stereilejä, johtuen yksinkertaisista väriyhdistelmistä ja karkeasta ulkokuoresta. Toisaalta näyttö päivittyy nopeasti ja sulavasti koko pelin ajan. Ja lisämausteena on tietenkin messeviä räjähdysdiä.

Heikohkon grafiikan vastapainona *Crime Killer*issä on onnistunut ohjattavuus. Varman ohjaustuntuman ansiosta pelaaja voi tuntea olonsa turvalliseksi, sillä näitä kärryjä ei aja helposti romuksi. Paitsi ehkä silloin kun joutuu nielemään lyjyjä matkan varrella. Plussaa on myös se, että peli tukee PlayStationin analogista ohjainta.

Ääniefektit ovat tyyppilliset tälle pelilajille.

Runsaiden Boom, Crash ja Bang -äänien lisäksi kuuluu myös perinteistä renkaiden kirskuntaa. Musiikki sen sijaan on korkeatasoista, sillä Pixelogic vuokrasi joukon "oikeita" muusikoita *Crime Killerin* tekijäteamiin. Ääniraidan ovat mestaroinneet Martyn Walsh, entinen Inspiral Carpets -yhtyeen basisti, sekä Daren Mahomed, joka oli yksi Detroit-teknoitiin perustajia. Musiikki on sekä suggeroivaa että futuristista, ja myös teknosta tykkäämättömät löytävät pelistä kuunneltavia rytmejä. Äänimaailma istuu saumattomasti ja korostaa *Crime Killerin* visuaalisuutta.

Ratojen ja ajoneuvojen jokseenkin laiha tarjonta hämmästyttää. Ajopelejä on kolmea tyyppiä: poliisiauto, poliisipyörä ja futuristinen poliisin lentoajoneuvo. Kullekin on kaksi rataa ajettavana, eli suoritettujen tehtävien jälkeen voi laittaa pillit pussiin... ei vaikaan. Kun kaikki tehtävät on suoritettu, niin sitten soitetaan kaverille ja aloitetaan alusta kaksinpelinä. Kyllä siinä tovi vierähtää, ennen kuin selviää, kuka on tulevaisuuden paras ratin pyörittäjä.

# Crime Killer

*Vigilante 8*:n lämmittämällä asvaltilla kiehuu nyt *Crime Killer*. Onko tässä väkivaltarallissa samaa viehätystä kuin Activisionin 70-luvun nostalgiatripissä?

## NASTA AUTOPELILAJI

Autopelit eivät yleensä kuulu suosikkilistani kärkeen, mutta nyt on ilmestynyt kaksi hyvää peliä peräkkäin. *Vigilante 8*:n parissa aika kului rattaosti, ja nyt siis tulee *Crime Killerin* kaoottinen tulevaisuus, jonka maailma on 2000-luvun versio Bullitista, erotuksena Activisionin 70-luvulle sijoitettuun funkahtavaan kaa-hailuun.

*Vigilante 8*:ssa on kaikki kohdallaan. Siinä on lievää nostalgiaa ja tiukkoja jäbiä, jotka on otettu suoraan Warriorsin ja Saturday Night Feverin kaltaisista leffoista. Tämä kaikki puuttuu *Crime Killerin* tulevaisuudenskenaariosta, mikä tekee siitä hieman persoonattoman. Peli on kuitenkin mannaa niille, jotka pitävät vauhdin hurmasta ja isoilla pyssyillä paukutte-lusta. Lisäsäväreitä irtoaa kaksinpelistä, jossa voi pamauttaa kaverinsa atomeiksi. Jaettu ilo on kaksinkertainen ilo.

Joten kiinnitä turvavyö ja aja niin että nuppi tutisee!

John 82

## GRAFIKKA 76

Futuristinen 3D-kaahailu steriilissä maisemassa.

## TUNTUMA 82

Rattia voi vääntää yhdelläkin kädellä. Parasta pelissä.

## YHTEENSÄ

## ÄÄNET 80

Siistit efektit, jotka kruunaavat hyvän soundtrackin.

## HAASTE 73

Lyhyt peli, jota voi pitkittää mm. kaksinpelillä.

Jokaisen nuoren Steve McQueenin unelma.

# 76

LUONNE — Shoot 'em up  
 JULKAISUJA — Gremlin  
 VALMISTAJA — Gremlin  
 JAKELU — Computer 2000  
 MYYNNISSÄ — Elokuussa  
 PELAAJIA — 1 - 2  
 PELIMUISTI — Muisti/Salasana  
 MUUT KONEET



# N20

Gremlin päätti näyttää, mihin rahkeet riittävät, ja teki neoväreissä hohtavan shoot 'em upin. Vaikutus on rajumpi kuin kourallisella psykedeelisiä pillereitä.



**N20** on kiihkeä shoot 'em up -peli, jossa pelaaja kulkee alati muuttuvissa tunneleissa. Viholliset ovat jonkin sortisia muuttiotököitä, jotka sikiävät tunneleissa.

Pelaaja valitsee viidestä pienestä avaruusaluksesta omansa ja yrittää mahdollisimman nopeasti hävittää ötökät sukupuuttoon. Ammuttavia ötököitä on useampaa sorttia, ja kustakin lajista saa eri määrän pisteitä. Jokaisella ötökkätyypillä on oma tapansa liikkua, kun ne vilistävät seinä pitkin.

Vaikeinta pelissä onkin oppia tulkitsemaan eri hyönteislajien liikkeitä. Tieto on kuitenkin elintärkeää, sillä sen avulla pelaaja voi ennakoita, minne ötökät ovat matkalla ja miten pitää menetellä, jotta niihin ei törmäisi.

Ötököiden lisäksi pelaajan täytyy etsiä ase-tyydennyksiä sekä kolikoita, joita syntyy, kun ötökät kohtaavat. Kolikoilla hankitaan firewall-yksiköitä, eräänlaisia liekinheittämiä, joilla voi hätätilanteessa tuhota kaikki näytöllä näkyvät kohteet.

Vauhti on olennainen osa **N20**:tä, mutta valitettavasti sen simulointiin ei olla panostettu tarpeeksi. Pelaajan avaruusalus muuttuu nopeammaksi jokaisen ammutun hyönteisen



myötä, ja parin tason jälkeen vauhdin pitäisi jo olla huima. Kestää kuitenkin melko kauan, ennen kuin vauhti saa puntit vipattamaan, joten pelin alku saattaa vaikuttaa unipillerin tavoin.

Pelin loppupuolella sekä bonustasoilla mennään jo kovaa kyytiä, mikä voi aiheuttaa lievää pahoinvointia. Tunneleiden pehmeät mutkittelut ja monenkirjavat kuviot järjestävät nimittäin kunnan sulkeiset ihmisen tasapainoastille. Gremlin on onnistunut tekemään grafiikasta uskomattoman notkean ja aaltomaisen, mutta valoeffektejä sekä muita graafisia hienouksia on aivan liikaa.

Tuntuu siltä kuin Gremlin olisi sotkeutunut omaan näppäryyteensä. **N20** olisi huomattavasti parempi peli, jos sitä jaksaisi tuijottaa kauemmin kuin 20 minuuttia kerralla.



## HELLITÄ VÄHÄN, GREMLIN

Peli on pohjimmiltaan hyvä. Se ei ehkä ole maailman paras shoot 'em up, mutta siinä on raikas ote, ja sen parissa aika kului rattaisti. Kunnes pahoinvointi iski.

En tiedä, mitä Gremlinin tuotesuunnittelijoiden päässä on pyörinyt, kun he ovat ympärneet **N20**:n täyteen välkkyviä valoja ja räikeitä värejä, niin että pakostakin tulee huono olo. Pelissä on lisäksi yritetty matkia Wipeoutia Crystal Methodsin synteettisen jytkeen ja logotyypin avulla, jotka muistuttavat suuresti Designers Republicsin tuotetta.

Ikävintä asiassa on se, että nämä yliampumiset eivät ole lainkaan tarpeellisia, sillä peli-idea sekä -tuntuma ovat itsessään hyviä. Joku Gremlinin väestä on yrittänyt olla liian nokkela, mikä on ainoastaan huonontanut pelituntumaa. Nyt **N20**:n pelaaminen tietää varmaa pahoinvointia, mikä olisi voitu välttää kokonaan.

Slin 77

**GRAFIikka** 82

Uskomattoman notkeasti ohjelmoitu, mutta aivan liian räikeä ja välkkyvä.

**ÄÄNET** 71

Crystal Methodsin synteettisen house-jytkeen pitäisi kai luoda Wipeout-tunnelmaa, mutta se vain ärsyttää.

**TUNTUMA** 78

Pelityyppi on lievästi sanoen erikoinen, ja pelaaminen vaatii uudenlaista ajattelua.

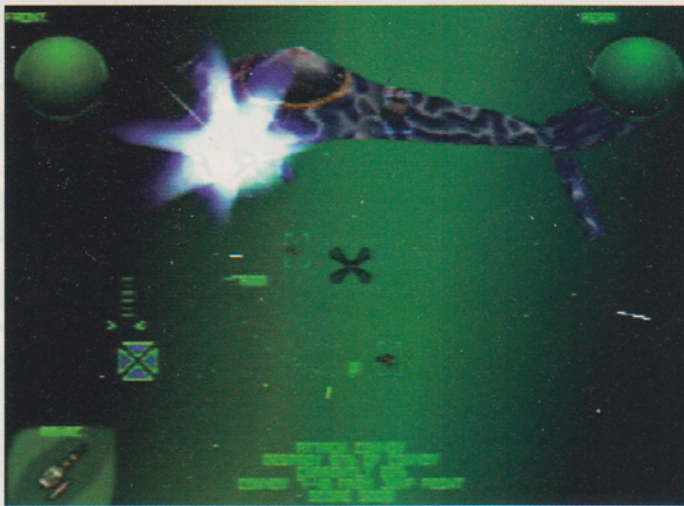
**HAASTE** 71

**N20**:n pelaaminen on hauskaa, mutta psykedeelisen ulkoasun vuoksi pelirupeat jäävät lyhyiksi.

**YHTEENSÄ**

Hyvin ohjelmoitu, mutta liian sekava ja psykedeelinen.

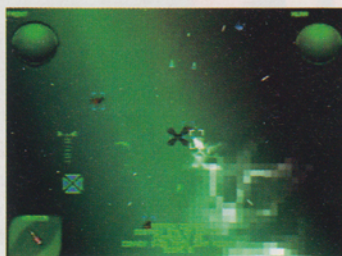
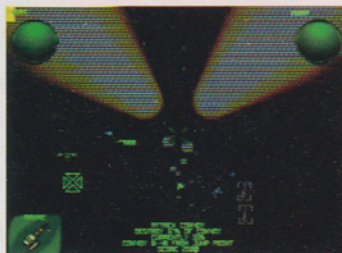
**75**



LUONNE	Shoot 'em up
JULKAISIJA	Grolier
VALMISTAJA	Simis
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

# Xenocrazy

On oikeastaan turha yrittää selittää, mistä *Xenocrazy*-pelissä on kyse. Tekele on niin surkea, että se olisi kannattanut jättää julkaisematta.



**S**ony ei saisi missään nimessä päästää *Xenocrazy*n kaltaista peliä myyntiin nyt, kun PlayStation on vihdoon vakiinnuttanut formaattinsa. Typerän nimen lisäksi peli on valitettavasti myös eräänlainen osoitus tekijöidensä idioottimaisuudesta.

Ensimmäiset tylsät hetket peliä testattaessa alkoivat jo sairaan pitkistä käynnistysjaksoista. Pelin valikoiden sokkeloissa kuluu ikuisuus, ja kärsimättömämpi pelaajakunta hamuaa taatusti ohjaimen lopetusnappia. Mutta tämä ei vielä riitä. Valikot ovat kuitenkin kaikkein onnistunein osa peliä. Taistelun alkaessa ymmärtää välittömästi, että tämä peli pitäisi valaa betoniin ja dumpata syvääkin syvempiin vesiin.

Eryistä moitetta saavat sietämättömät ääniefektit, joiden rutina aiheuttaa päänsärkyä jo pelkästään siksi, että ne ovat usein täysin epäsynkassa. Grafiikka on myös alarvoista, ja se kertoo karua kieltä myös siitä, ettei Simis pysty luomaan uskottavan näköisiä avaruusaluksia. Pelin ohjattavuudessakaan ei ole juuri hurraamista. Avaruusaluksia on kyllä riittävästi, mutta niitä on yhtä mu-

kava käskeä kuin puhkipoljettua polkuautoa, jossa on neliskantiset pyörät.

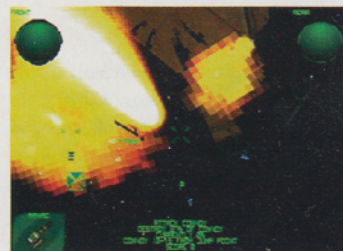
Ei edes Super NESille tehty *Rise of the Robots* ole näin huono, ja se oli sentään pohjanotteen kava.

## ÄLÄ OSTA TÄTÄ!

*Xenocrazy* on silkkää sontaa, ja sillä sikari.

Tätä peliä ei pidä ostaa missään tilanteessa. Se on niin huono, että pelkkä sen ajattelu tekee huonovointiseksi. Siitä ei löydy hakemallakaan mitään hyvää sanottavaa. Parempi kun unohtaa koko roskan olemassaolon.

Martti 25



## GRAFIikka

29

Surkea grafiikka ja kehnot animaatiot täydentävät pateettisia FMV-jaksoja.

## TUNTUMA

29

Naurettavan löysä ohjattavuus.

## YHTEENSÄ

## ÄÄNET

32

Karseita ääniä siellä, missä niitä vähiten kai-paa.

## HAASTE

26

Eihän tätä älyttömyyttä jaksakaan pelata.

Tähänastisen shoot 'em up-historian pohjateeraus.

28

# Vinkit

Pistä pelivinkit kiertoon

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

**SUPER POWER / VINKIT**

**EGMONT KUSTANNUS OY AB**

**PL 317, 33101 TAMPERE**

## BANJO KAZOOIE NINTENDO 64

Rarella tiedetään miten hyvä tasoloikkapeli tehdään. Sen he osoittavat uudella vaikuttavalla Banjo-karhusta ja Kazooie-linnusta kertovalla seikkailullaan, jossa grafiikka ja pelituntuma ovat aivan uusissa ulottuvuuksissa. Mutta mitäpä olisi tasoloikkapeli ilman muutamia mystisiä salaisuuksia? Alla paljastamme muutamia juttuja, joita monikaan ei omin päin löytäisi ikinä.

Rusty Bucket Bayn sisäänkäynnin oikealla puolella on luola, jossa on kolme putkea. Lyö keskimäinen rikki ja hypää sisään. Siellä sisällä tulet napin luokse, joka kohottaa veden taso, jos hyppäät sen päälle. Kun painat napin alas, sinun on hypättävä veteen ja nopeasti edelleen oikealle, koska paljon aikaa ei ole. Oikealta luolasta löytyy maaginen kirja, joka pitää sisällään tunnussanan **GOLDFEATHERS**. Mene sitten hiekkalinnalle Treasure Trove Cove -radalla ja kirjoita koodi, niin aktivoit 20 kultaista höyhentä.

Mad Monster Mansion -radalla voit antaa Mumbo Jumbon muuttaa itsesi kurpitsaksi ja kulkea sitten polkua ylös tulivuorelle, jossa Brentilda odottaa. Täältä löytyy pieni aukko, josta sinun on mentävä läpi. Seuraa sitten luolassa olevaa polkua, kunnes tulet maagisen kirjan luokse. Kun olet selannut sitä, voit palata taas hiekkalinnalle ja kirjoittaa sinne koodin **REDFEATHERS**, kohottaaksesi mahdollisen höyhenmääräsi sataan 50:n sijasta.

Mene Bubbleloop Swampsille ja anna muuntaa itsesi krokotiiliksi. Jätä rata ja mene vasemmalle (oikealle Banjosta katsoen). Seuraa sitten mäkeä pitkin putkelle, joka johtaa lumimaailmaan. Siellä voit jat-

kaa kukkulan huipulle, jossa löydät maagisesta kirjasta koodin **BLUE EGGS**. Mene sitten hiekkalinnalle ja kirjoita koodi, niin saat mahdollisuuden koota itsellesi 200 sinistä munaa.

Banjon talon sisältä löytyy taulu, joka kuvaa lasisilmäkäärme **Bottlesia**. Jos tutkit sitä painaen **C-Ylös**, saat eteesi joitakin pulmapelejä. Jos selvität niistä kuusi ensimmäistä, saat haltuusi joitakin koodeja, joilla hiekkalinnan kirjattuina on erilaisia ominaisuuksia:

<b>BOTTLEBONUSONE</b>	Banjon pää kasvaa
<b>BOTTLEBONUSTWO</b>	Banjo, jolla on suuret kädet ja jalat
<b>BOTTLEBONUSTHREE</b>	Kazooie, jolla on suuri pää ja siivet
<b>BOTTLEBONUSFOUR</b>	Kazooiesta tulee pitkänomainen
<b>BOTTLEBONUSFIVE</b>	Pitkä Banjo isoin käsin ja jaloin
<b>BIGBOTTLEBONUS</b>	Banjo ja Kazooie paisuvat

Jos palaat takaisin pelattuasi läpi kuudennen pulmapelin, saat pelattavaksesi vielä yhden. Kun olet selvittänyt sen, saat haltuusi koodin **WISHWASHYBANJO**. Kirjoita se hiekkalinnalle, jolloin kaksikkomme muuttuu pesukoneeksi.

Huomaa, että kaikki pulmapelit on selvitettävä, jotta **BONUS**-koodit toimisivat. Kaikki fuskuyritykset torjutaan **NOBONUS**-tekstillä hiekkalinnassa.



## BOMBERMAN WORLD PLAYSTATION

Viimeisimmässä *Bomberman*-pelissään Hudson on yrittänyt elvyttää klassista pelisarjaansa muutamilla uusilla jipoilla ja tulos ei ole oikeastaan hassumpi. Näiden tunnussanojen avulla pääset kuitenkin pitkälle tarvitsematta nähdä itse kaikkea vaivaa. Aloita peli valinnanvaraiselta radalta.



Taso 1	Taso 2	Taso 3	Taso 4	Taso 5
Rata 1: 8010	Rata 1: 0127	Rata 1: 1027	Rata 1: 0627	Rata 1: 0730
Rata 2: 1180	Rata 2: 1220	Rata 2: 2413	Rata 2: 8808	Rata 2: 2151
Rata 3: 8086	Rata 3: 1018	Rata 3: 3009	Rata 3: 3674	Rata 3: 3562
Rata 4: 2919	Rata 4: 0804	Rata 4: 6502	Rata 4: 4891	Rata 4: 3812
Rata 5: 1021	Rata 5: 0714	Rata 5: 6809	Rata 5: 0605	Rata 5: 2203

Aloita peli mahdollisimman hyvällä varustuksella.

Bonusradat

Taso 1: 7327	Taso 4: 1814	Special VS Mode	5656
Taso 2: 9717	Taso 5: 1029	Special Battle Mode	4989
Taso 3: 5211		Battle Royal Mode	1616
		Maniac Mode	4622



## VIGILANTE 8 PLAYSTATION

Brutaalissa autopelissä nimeltä Vigilante 8 saa moni autonkori melkoista rökitystä. Yhden motorisoidun hirviön ratin takana voit sinä itse purkaa pahimpia aggressioitasi sellaisella tavalla, mitä mikään muu peli ei kykene tarjoamaan. Ja onneksi pelissä on mahdollisuuksia pieneen fuskaukseenkin.

Voidaksesi aktivoida seuraavat koodit, sinun pitää mennä Game Status -näyttöön ja valita vapaasti jokin hahmo, jolle painat sitten O:ta avataksesi salasananaruuden, jonne voit kirjoittaa koodit.

Haavoittumattomuus: I WILL NOT DIE  
Painottomuus: REDUCE GRAVITY  
Samat autot multiplayerissa: SAME CHARACTER  
Kätketyt autot ja radat: W M N N W L H T S C U C L H  
Vaaralliset ohjukset: DEADLY MISSILE  
Monstertruck-pyörät: MONSTER WHEELS

SUPER POWER

## RAMPAGE WORLD TOUR NINTENDO 64



Kolme nyrpeää kumppanusta George, Lizzy ja Ralph ovat palanneet takaisin sytyttääkseen liekkeihin tv-pelimaailman. Uusi versio N64:lle on hienompi ja brutaalimpi kuin mitä *Rampage* milloinkaan oli. Lisäksi pelistä löytyy muutamia hauskoja salaisuuksia selvitettäväksi.

Kätketty hahmo V.E.R.N. on todella ärsyttävä poika, joka osaa sekä lentää että heittää tulta. Löytääksesi hänet pitää sinun vain etsiä Scum-tehtaalle ja syödä ne myrkkijätettä sisältävät tynnyrit tehtaan ulkopuolelta. V.E.R.N:in tulikuulia voi sitten laukoa painamalla C ja Alas.

Pelissä on myös piilotettuja kaupunkeja tuhottaviksi. Kun seuraava kaupunki ilmaantuu näytölle, sinun pitäisi niin nopeasti kuin mahdollista painaa yhtä alla mainituista napeista päästäksesi kätkettyihin kaupunkeihin.

George: Hyppy  
Lizzie: Isku  
Ralph: Potku

Äläkä unohda, että sekä panssarivaunuja että UFO:ja voi käyttää upeina surffilautoina, jos hypää niiden päälle!



## DEATHTRAP DUNGEON PLAYSTATION

Monet luulivat kenties *Deathtrap Dungeonin* olevan jonkinlainen fantasiaversio *Tomb Raiderista*, mutta sellainen siitä ei tullut. Peli on paljon kovempi ja toimintapainotteisempi maanalaisine käytävineen, joissa hirviöt huseeraavat. Se, joka onnistui pääsemään maan alle, muttei päässyt paljon sen pidemmälle, saattaa olla iloinen seuraavista vinkeistä:

Mene päävalikkoon ja näppäile koodi: L1, R1, ▲, ▲, ■, O, R1, L1.

Tällöin kaikki pelin tasot tulevat valittaviksi Load Game -näytölle.



## DEAD OR ALIVE PLAYSTATION

*Dead or Alive* -peli on Tecmon yritys haastaa *Tekken 2*:ta ja peli on itseasiassa varsin onnistunut. Ainakin *Dead or Alive* on rehevin taistelupeli markkinoilla, jos joku sellaisella haluaa yllpeillä. Pelissä on melkoisesti salaisia juonteita ja niiden selville saaminen ei ole erityisen helppoa.



Kaikilla hahmoilla on omat puvustonsa, joissa on myös salaisia asuja, joita saa esille selvittämällä Tournament Moden vaikeustasolla Normaali. Saadakseen esille kaikkien täydelliset puvustot, on pelaajan selvitettävä Tournament Mode kerta kerran jälkeen kaikilla hahmoilla, kunnes kaikki asuvaihtoehdot ovat esiintyneet. Päästäksesi pelaamaan bossia Raldouta vastaan, pitää sinun ensin saada yhtäkaa esille kaikkien hahmojen asukokoelmat ja sitten selvittää Tournament Mode Normal-tasolla hahmojen viimeisimmillä asuilla (asu numero 5 pojille ja 14 tytöille). Päästäksesi pelaamaan kaikkein viimeisimmän bossin kanssa sinun pitää toistaa urotekosi Raidoun kanssa. Viisi pelin salaisuuksista voidaan selvittää yksinkertaisesti antamalla koneen seistä 15 tuntia, jonka jälkeen pelin sisäinen kello on ohjelmoitu paljastamaan lisäsalaisuuksia joka kolmas tunti. Huolehdi kuitenkin, että PlayStationisi on tämän aikana viileässä paikassa, ettei pitkä rupeama sytytä sitä palamaan.

## FORSAKEN 64 NINTENDO 64

Kivenkova ammuskelupeli *Forsaken* on pakkohankinta jokaiselle toiminnasta tykkävälle N64-omistajalle. Sulavaa grafiikkaa yhdistettynä runsaisiin aseisiin ja melkoiseen määrään suunnittelun tuimuutta, ovat hyvä resepti peli-ilon esiin kohottamiseen. Sen on Iguana osoittanut tällä pelillä.



Seuraavat osiot pitäisi näppäillä aloitusnäytölle, jossa lukee PRESS START:

A, R, Z, ↑, ↑, C-↑, C-↓, C-↓. Jos kaikki toimii oikein, esiin tulee teksti MISSION OPEN. Sitten pitää vain käynnistää peli yhdelle pelaajalle ja valita mikä hyvänsä rata. Tämä fuskaus avaa myös Battle Moden.

Z, ↓, C-↑, C-←, C-←, C-←, C-←, C-↓. Tämä koodi avaa tyylin Gore Moden.

A, R, ←, →, ↓, C-↑, C-←, C-↓. Tämä avaa Psychedelic Moden.

B, B, R, ↑, ←, ↓, C-↑, C-←. Tämä avaa Turbo Crazy Moden, jossa saat rajattoman käytön Nitro Boosteihin.

L, L, R, Z, ←, →, C-↑, C-→. Tämä sallii sinun pelata Forsakenia wire frame -grafiikalla.

## MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON NINTENDO 64

Vanha *Mystical Ninja* -sankari ja hänen uskollinen kumppaninsa Ebisumaru ovat taas täällä tässä ultra-japanilaisessa seikkailussa. Pikku bonus sille, joka haluaa saada jotakin ekstraa, on Fighting Mode, joka sallii kohdata pelin neljä bossia yksi toisensa jälkeen tuimassa taistelussa.



Ensiksi sinun täytyy kuitenkin löytää kaikki pelin hahmot, niin että voit saada energiamittarisi täyteen.

Sen jälkeen tulee Options-menuun valinnanvaraiseksi Consecutive Fighting.



Tässä pelissä riittää kuumaa toimintaa ja poliisi on jatkuvasti pelaajan kantapäällä. Electronic Artsin suunnittelijat ovat sijoittaneet mukaan myös muutamia koodeja, jotka saavat mitä ihmeellisimpiä asioita tapahtumaan...



Jotta huijaus onnistuisi, sinun on pidettävä painettuina mainittuja näppäimiä, samalla kun painat START-nappia tullessasi Race-näytölle, ja pitää ne painettuina, kunnes latautumisruutu tulee näytölle.

- ↑ + R1 + L2: Poliisit vaihtavat murretta
- ↑ + R2 + L1: Poliisit puhuvat saksaa
- ↓ + R2 + L1: Poliisit puhuvat espanjaa
- ← + R2 + L1: Poliisit puhuvat italiaa
- + R2 + L1: Poliisit puhuvat ranskaa
- SELECT + ■ + ✖: Tosi luja auto
- START + SELECT + R1 + R2: Vastustajat kaatuvat, kun tuuttaat
- ↑ + ✖ + ▲: Peli muuttuu hitaammaksi



## MACE: THE DARK AGE

NINTENDO 64

Midwayn viimeisin kamppailupeli ei kenties ole vuoden paras, mutta pikku makupalaksi siitä kuitenkin riittää. Varsinkin jos hiukan fuskaa pelatesaan...

Koeta päästä hahmovalintanäytölle ja painaa START seuraaville hahmoille: Ragnar, Dregan ja Koyasha. Valitse sitten se taistelija, jota haluat käyttää ja aloita ottelu, niin kaikkien jalat ovat muuntuneet hieman tavallista hennommiksi.

Jos painat START seuraavien hahmojen yhteydessä, tulee valitsemasi taistelijan pää muuttumaan hieman raskaammaksi: Ragnar, Al Rashid ja Takeshi.

Jos olet väsynyt tavallisiin hahmoihin, voit käyttää siivooja Nediä.

Hänet saat esille yrittämällä STARTATA useita hahmoja samaan tapaan kuin ylläkin: Koyasha, Executioner ja Lord Deimos. Merkkä lopuksi Xiao Long ja paina Quick-nappia.

Sen jälkeen voit vain siirtyä kehään ja tehdä puhdasta jälkeä.



## NBA COURTSIDE

NINTENDO 64

Kukaan tuskin uskoi Left Fieldien onnistuvan näin hyvin koripallopelinsä kanssa. Ja onneksi toistaiseksi paras N64:n korispeli pitää sisällään myös mahdollisuuksia kiintoisien pikku vilppien tekkoon.

Paussaa kone pelin kuluessa ja näppäile sisään seuraavat koodit:

Isot päät: →, →, ←, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z  
Discomeininkiä: A, C-↑, ↓, ↑, ↓, R, R, B, C-→ C-→, Z

**HUOM!** Älä käytä analogista vaan ristiohjainta. Äläkä välitä mitä tapahtuu sinä aikana kuin paineet koodia, vaan painele ne vain annetussa järjestyksessä loppuun saakka.

Pelissä on myös kolme kätettyä joukkuetta. Saadaksesi ne esille sinun tulee vain pitää L-nappia alhaalla kytkennän aikana ja sitten pitää nappia painettuna kunnes olet valinnut Pre-seasonin. Rullaa nyt oikealle, jossa voit valita joukkueen ja löydät kolme salaista joukkuetta nimiltään Left field, Nintendo ja N64.



## ONE

PLAYSTATION

Tässä merkillisessä seikkailun ja tasoloikan sekoituksessa on lukuisia vaikeuksia ja ongelmia, jotka tekevät pelaajan tehtävästä tosi hankalan. Saattaa siis olla ihan paikallaan tutustua muutamaasi asialliseen huijaukseen.

Päästäksesi erinäisille radoille, kirjoita yksinkertaisesti salasana "heavyfeet" Password-näytölle, ja saadaksesi kaikki aseet käyttösi kirjoita sinne "maxpower".

# Lukijakirjeet

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

Moi, SuperPower!

1. Mitä Final Fantasy -pelejä on millekin konsolille Japanissa? 2. Mitä Final Fantasy -pelejä on millekin konsolille USA:ssa? 3. Mitä Final Fantasy -pelejä on millekin konsolille Suomessa? 4. Milloin julkaistaan Twelve Tales: Conker 64? 5. Tuleeko piakkoin jotain rullalautapelejä? 6. Milloin julkaistaan Street Fighter EX 2? 7. Milloin julkaistaan Mega Man Legends ja vaikuttaako se hyvältä? 8. Tuleeko Marvel vs. Capcom jollekin konsolille, ja jos niin mille ja milloin? 9. Vaikuttaako Brave Fencer Musashiden hyvältä?

Antti

Hei Antti!

1. Final Fantasy I-III tehtiin NES:ille, Final Fantasy IV-VI

Super NES:ille ja Final Fantasy VII PlayStationille. Kaikki nämä julkaistiin Japanissa vuosina 1987-1997. 2. Final Fantasy julkaistiin NES:ille myös USA:ssa. Sitten tuli FF IV Super NES:ille nimellä Final Fantasy II sekä FF VI nimellä Final Fantasy III. Lopulta Square väsyi sekaannuksiin ja julkaisi Final Fantasy VII:n PlayStationille samalla nimellä kautta maailman. Toisin sanoen japanilaiset Final Fantasyt II, III ja V eivät tulleet ikinä käännettyiksi. 3. Täällä on vain Final Fantasy VII julkaistu virallisesti. Muita osia saa vain muualta tuotuinna. 4. Vuodenvaihteen tienoilta. 5. Genressä vaikuttaa hukan heikolta juuri nyt. Edelleen kolikkoklassikko Top Skater taitaa olla niitä ainoita kyseen



seen tulevia pelejä rullalautailusta kiinnostuneille. 6. Kolikkoversio on jo julkaistu Japanissa ja PlayStation-käännös on tekeillä. 7. Mega Man Legends vaikuttaa ainakin toisenlaiselta, verrattuna muihin Mega Man -peleihin, joita on julkaistu viimeisten 5 vuoden kuluessa. Mitään tarkkaa julkaisuaikaa ei ole vielä ilmoitettu. 8. Capcom ei suostu vastaamaan

Eri Final Fantasy-osien nimeämisessä vallitsee melkoinen sekaannus. Varmaa on joka tapauksessa se, että Final Fantasy VII tullaan julkaisemaan samalla nimellä kautta maailman.

tuohon kysymykseen. Arvelisimme, että peli tulee, muttei lähimmän vuoden sisään. 9. Kyllä. Onhan se Squaren RPG.

SUPO

Tervehdys kaikille!

1. Onko 64DD teknisesti parempi kuin Nintendo 64? 2. Olette aiemmin kirjoittaneet 64DD:n disketeille mahtuvan 512 megabitin ja että peli voi teoreettisesti koostua miten monesta disketistä hyvänsä. Tarkoittaako tämä sitä, että Final Fantasy VII tullaan tekemään 64DD:lle ja tuleeko siitä tämän takia hirveän kallis? 3. Tuleeko Wipeout 64 sisältämään saman tyylistä musiikkia kuin PlayStation-versio huolimatta siitä, ettei N64-peli ole CD-pohjainen? 4. Mitä tapahtui peleille Kirby's Air Ride ja Rev Limit? 5. Onko totta, että Rare tuottaa pelin nimeltä Conkerye? 6. Tuleeko N64:lle jotain strategiapelejä ennen vuoden

## TOIMITUSEHDOT:

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

**PUOLENKUUN  
PELIT KY**  
PL 26, 90571 OULU  
PUH: 08 - 33 66 44  
FAX: 08 - 5555 064

**LIIKKEEMME OULUSSA  
HALLITUSKATU 11  
90100 OULU  
PUH: 08 - 33 66 44**  
**LIIKKEEMME LAHDESSA  
RAUTATIENKATU 16  
15110 LAHTI  
PUH: 03 - 751 51 51**

MEILTÄ MYÖS KÄYTETYT PELIT EDULLISESTI!

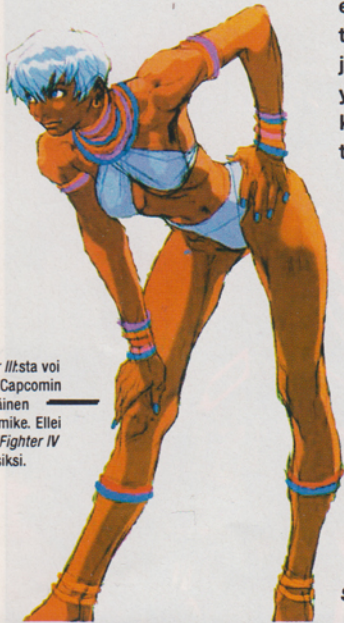
NINTENDO 64		PLAYSTATION		PLAYSTATION		N64 / PSX	
Laitepaketti	990,-	Laitepaketti	990,-	Klonoa	349,-	<b>TARVIKKEET</b>	
Banjo Kazooie	449,-	Alien Trilogy	199,-	Micro Machines V3	199,-		
Chameleon Twist	399,-	Alundra	369,-	NHL Hockey 99	369,-	Analoginen Joystick	- /495
Diddy Kong Racing	449,-	Armored Core	349,-	Pandemonium	199,-	Dominator - Joystick	- /299
Impossible Mission	499,-	Circuit Brakers	369,-	Premier Manager 98	369,-	Dual Shock Joypad	- /269
Mystical Ninja	499,-	Colin McRae Rally	369,-	Rayman	199,-	Hiiri	- /299
Golden Eye 007	399,-	Crash Bandicoot	199,-	Re-Loaded	199,-	Joypad	249/169
GT Racing 64	399,-	Crime Killer	369,-	Resident Evil 2	399,-	Joypad:in jatkojohto	149/149
Mario Kart	449,-	Dead Ball Zone	369,-	Road Rash 3D	369,-	Linkkikaapeli	- /149
NHL Breakaway 98	449,-	Dead or Alive	349,-	Rock 'n' Roll Racing 2	249,-	Muistikortti 1 MB	199/169
Quake	449,-	Destruction Derby 2	199,-	Tekken 2	199,-	Muistikortti 16 MB	- /349
Super Mario 64	349,-	Die Hard Trilogy	199,-	Tekken 3	399,-	Muistikortti 5 MB	349/ -
Tetrisphere	399,-	Formula 1	199,-	Tomb Raider	199,-	Multitap	- /299
Top Gear Rally	499,-	Formula 1: 98' Edition	399,-	V-Rally 98	399,-	Necgon Joypad	- /299
Turok: Dinosaur Hunter	399,-	Gran Turismo	399,-	Vigilante 8	369,-	Ratti + Polkimet	499/499
World Cup 98	449,-	Grand Theft Auto	349,-	War Games	369,-	RF-antennikaapeli	199/199
Yoshi's Story	399,-	International Soccer Pro	199,-	World Cup 98	369,-	Rumble Pack	199/ -
Zelda	499,-	Iznogoud	249,-	Worms	199,-	Rumble Pack + 1 MB	299/ -

**PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!**

**OTAMME VANHAT PELISI VAIHDOSSA!**



loppua, tyyliin Command & Conquer tai Sim City? PS. Gol-deneye 007 oli ja on parempi kuin Diddy Kong Racing, koska se on monipuolisempi. Se oli viime vuoden kolmanneksi paras peli Super Mario 64:n ja Final Fantasy VII:n jälkeen.  
Godzilla



Street Fighter III:ta voi hyvinkin tulla Capcomin ensimmäinen Dreamcast-nimike. Ellei sitten Street Fighter IV ehdi ensiksi.

## Hei Godzilla!

1. Ei, mutta 64DD:n disketille mahtuu enemmän kamaa kuin kasetille. 2. Yksi 64DD-disketti on 512 megabitin suuruinen, eli 64 megatavun. Final Fantasy VII ottaa lähes kolme CD-levyä, eli suurinpiirtein 1500 megatavua. Toisin sanoen 64DD-versio pelistä täyttää yli 20 diskettiä ja on siten varsin kallis valmistaa. 3. Wipeout 64 sisältää saman kaltaista tanssimusaa kuin edeltäjänsäkin. Tosin mukaan ei tule mitään originaaliversioita jo julkaistusta musiikista kuten PlayStation-pelissä, vaan täysin uusia kappaleita. 4. Kirby's Air Ride tuntuu olevan täysin unohdettu. Rev Limitin piti tulla julki Japanissa kesäkuussa, mutta mitään ei ole vielä kuulunut. 5. Sinua on huijattu. Mitään Conkereye-peliä ei ole olemassa. 6. Sim City 2000 on julkaistu Japanissa ja sen pitäisi tulla Eurooppaankin vuoden loppuun mennessä. Muussa tapauksessa saat odotella Starcraftia, joka tulee ensi vuonna. PS. Olemme tässä melkoisen samaa mieltä kanssasi. Mutta myös Diddy Kong Racing on erinomaisen hyvä peli.

SUPO

## Hei SP!

1. Olen kuullut, että CD-I:lle tai 3DO:lle olisi peli, jossa on Zelda-pelien Link pääosassa. Kuuluuko tämä peli Legend of Zelda -sarjaan ja onko Shigeru Miyamoto tuottanut tämänkin? 2. Tuleeko 64DD:n Zelda-seikkailusta kuudes osa sarjaan? 3. Onko kaikissa Zelda-peleissä aina ollut sama Link? 4. Mitä Super NES -pelejä on myyty eniten koko maailmassa ja miten paljon? 5. Onko olemassa sellaista sovitinta, jonka avulla voisi pelata NES-peliä Super NES:issä? 6. Mitä roolipelejä julkaistaan Nintendo 64:lle vuonna 1998 ja ensi vuoden alkupuolella? 7. Miksei Final Fantasy VII:ttä julkaistu Nintendon konsolille, kun kuusi aiempaakin osaa julkaistiin? 8. Miksei Secret of Mana 2:ta ei käännetty englanniksi?

Ganon

## Hei Ganon!

1. CD-I:lle tuotettiin kaksi Zelda-peliä Nintendon ja Philipsin yhteistyön tuloksena. Molem-

mat olivat toki varsin mitättömiä eikä Shigeru Miyamotolla ollut mitään tekemistä niiden kanssa. 2. 64DD:n Zeldasta tulee enemmänkin päivitys Ocarina of Time -pelille eikä sitä voine lukea kokonaan uudeksi sarjan osaksi. 3. Kyllä. Vaikka hänestä on tullut hienempi vuosien kuluessa. 4. Super Mario World on myynyt 18 miljoonaa kappaletta ja on siten suosituin 16-bittinen peli. 5. Ei, ei ainakaan mitään hyväta-soista. 6. Holy Magic Century ja Zelda - Ocarina of Time ovat ainoat jotka julkaistaan Euroopassa tänä vuonna. Ensi vuonna tulee Earthbound 64, Super Mario RPG 2 ja toivottavasti Ogre Battle 3. 7. Siksi, että Squaren mielestä PlayStation oli se konsoli, jolle Final Fantasy VII parhaiten sopi. 8. Siksi, ettei Squarella ollut tarpeeksi aikaa, jota käänös olisi vaatinut, koska tuohon aikaan he miettivät mille konsolille tuotaisivat tulevat pelinsä.

SUPO

# TOP PLAYSTATION 20 PARHAAT PELIT PARHAAT HINNAT

**FUN-MAIL**  
INSINÖÖRIK. 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,-/lähetyks. Kaikissa tuotteissa on toimitus-takuu. Tuotteilla on 7 päivän palautusoikeus. Palautuksen edellytyksenä on, että tuote on uutta vastavassa 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: HINTA: ILMESTYY:

<b>GRAN TURISMO</b>	315,-
RESIDENTEVIL 2	335,-
COLIN MCRAE RALLY	315,-
TOMMI MÄKINEN RALLY	315,-
GRAND THEFT AUTO	265,-
FIFA WORLD CUP '98	295,-
KULA WORLD	265,-
KLONOA	265,-
ALUNDRA	295,-
DEAD OR ALIVE	265,-
MEN IN BLACK	295,-
PREMIER MANAGER	295,-
HEART OF DARKNESS	335,-
LUCKY LUKE	295,-
CRASH BANDICOOT 2	295,-
NEED FOR SPEED 3	295,-
NHL '98	195,-
TEKKEN 2 PLAT.	165,-
WORMS PLAT.	165,-
CRASH BANDICOOT PLAT.	165,-

SEURAAVASSA  
NUMEROSSA

Tekken-saaga jatkuu. Lokakuun numerossa ruoditaan *Tekken 3* juurta jaksain ja paljastetaan pelin kaikki salaisuudet sekä kerrotaan, minne piilotetut hahmot on kätetty.

# Tekken 3



### F1-kaksintaistelu

Koeajossa Nintendon *F1 World Grand Prix* ja Psygnosiksen *Formula 1 '98*.



### Spyro the Dragon

Crash Bandicootin tulevaisuus uhattuna.

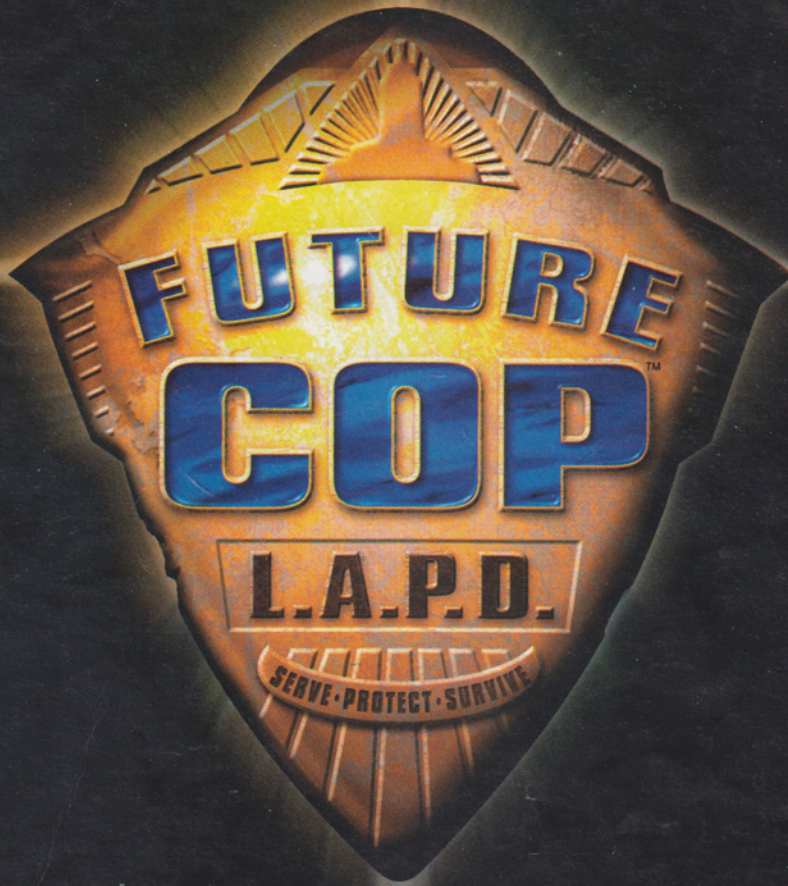


### Holy Magic Century

Vihdoinkin roolipeli Nintendo 64:lle.

Arvostelussa lisäksi *International Superstar Soccer '98*, *Tombi*, *Shining Force III*, *Air Boarder* ja *G-Darius*.

## ILMESTYY LOKAKUUSSA



Enkelten kaupunki tarvitsee pelastajansa. Kovatkin keinot ovat sallittuja.





PALVELE. PUOLUSTU. PYSY HENGISSÄ.

ON 2100-LUKU JA LOS ANGELESIN JULMAT KADUT OVAT MUUTTANEET ENTISTÄ RAUHEMMIKSI. RIKOLLISJENKIT TAISTELLEVAT VALLESTA. MIT NE OVAT KUITTAKIN SAANEET UUDEN VIHOLLISEN. SINUL YLLÄSI ON KEHÄMINEN PANKSAAI JA KÄYTTÖSSÄSI UUSIN PLASMAKÄMÄKÄLÖKÄ.  
TEHTÄVÄSI ON PUHDISTAA KAUPUNKI SAASTASTA. JOS VIELÄ USKALLAT JA KESTÄT TOBELISEN PÄRIEN, VALITSE PELIMUODOKSI KAHDEN PELÄÄJÄN JAETTU NÄYTTÖ. VAAH ETTEI SE KOHU TUUMOKSESI.

[WWW.FUTURECOP.COM](http://WWW.FUTURECOP.COM)



 ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts, Inc. Future Cop ja Electronic Artsin logo ovat Electronic Artsin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. PlayStation ja  ovat Sony Computer Entertainment Inc:n tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään.  
LOS ANGELESIN POLIISILAITOS EI OLE MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTTANUT TAMAN TUOTTEEN SYNTYYN. EIKÄ SILLÄ OLE MITÄÄN TEKEMISTÄ TUOTTEEN KANSSA.

# GAME HOUSE

Joy Boy tarjoaa!

## TEKKEN 3

Sabotage ohjaimet

- Harmaa
- Musta
- Punainen



Tekken 3  
Sabotage taisteluohjain  
yhteensä!

459,-

# 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!