

TEKKEN 3 - ENSIMMÄISET KUVAT

SUPER POWER

Numero 3 1997 • Hinta 25,-

PlayStation • Nintendo 64 • Sat

Super Mario 64

Maailman paras peli

Soul Blade

Kovempi kuin Tekken?

Shadows of the Empire

Imperiumin vastaisku

Pilotwings 64

Kohti uusia korkeuksia...

Kolikkopelit

NINTENDO 64

*Maailman paras pelikone on saapunut
Arvostelimme sen ensimmäiset pelit ja
katsoimme mitä tulevaisuus tuo tullessaan*

TENKA • TOBAL 2 • FIGHTERS MEGAMIX NEED
FOR SPEED II • MEGA MAN 8 JET RIDER

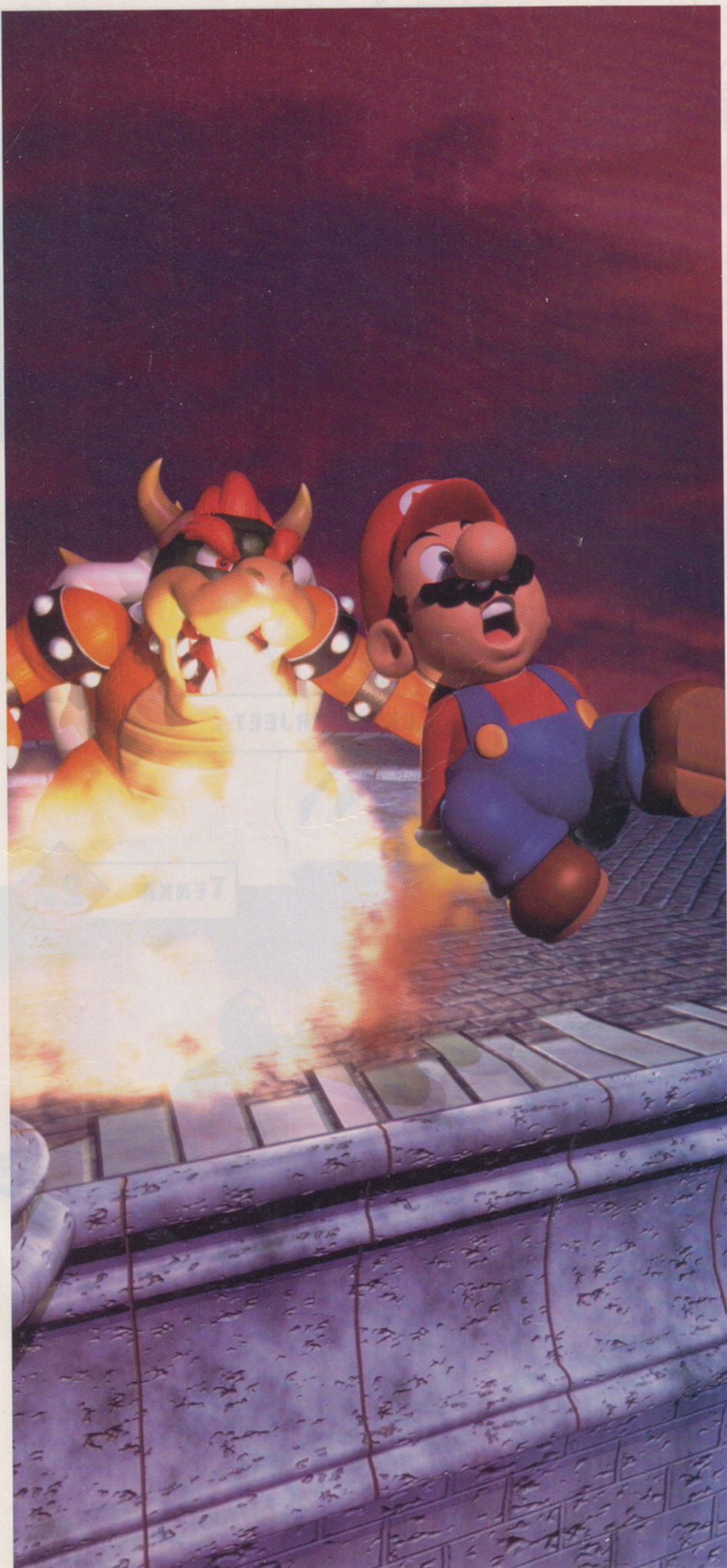
PAL.VKO 9716



9700

6 414887 689946

768994-9703



Nintendo 64 – vihdoinkin

Se tuli vihdoinkin, Nintendon iäisyyskiä myöhästynyt 64-bittinen konsoli. Nintendo ja Silicon Graphics julkistivat yhteisprojektinsa kolme ja puoli vuotta sitten, ja siitä lähtien olemme saaneet odottaa ja odottaa.

Onneksi pitkä odotus ei ole ollut turhaa. Konsoli on niin hyvä kuin odotimme ja Super Mario 64 maailman paras peli. Se ei ole pelkästään grafiikan ja äänen juhlaa, vaan myös täydellinen esimerkki siitä, miten uutta tekniikkaa voidaan käyttää uusin pelikonseptien luomiseen ja olemassaolevien sellaisten edelleen kehittämiseen.

Luomalla niin hyviä ja urauurtavia pelejä kuin Super Mario 64, Nintendo nostaa rimaa ja pakottaa muutkin pelialmistajat tekemään samoin. Samalla tavalla kuin Sonyn ja Segan konsolit pakottivat Nintendon parantamaan SNES-pelejään. Toivottavasti tämä merkitsee sitä, että tulevaisuudessa meidän ei tarvitse kärsiä niin monista keskeneräisistä ja huonoista peleistä. Toivokaamme, että tulevaisuudessa pelit tulevat olemaan hintansa arvoisia.

Topi

SUPER POWER

JULKAISIJA:

Kustannus Oy Semic
 PL 317
 33101 Tampere

SEMICWEB:

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

TOIMITUS:

Marjaana Tulosmaa
 Jukka Torvinen
 Riina Jutila
 Tommi Penttilä
 (tp@rinzai.pp.fi)

Tobias Bjarneby
 Martin Johansson
 TinTin
 Lovisa Lundström
 John Carling
 Mats Lundgren
 Lovisa Lundström
 Micke Weichbrodt
 Robert Weichbrodt
 Jonas Svensson

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

TILAAJAPALVELU:

puh: 03 - 2738 300

ILMOITUSMYynti

Pirkko Raivio
 puh: 03 - 2738 777
 fax: 03 - 2738 287

PAINOPAikka:

Alprint Oy, Rahola 1996
 ISSN 1237 - 1319

Tidningens innehåll är © 19c
 Atlantic Förlags AB. All rights
 reserved. All trademarks and
 copyrights are recognized.



HYPE **6**

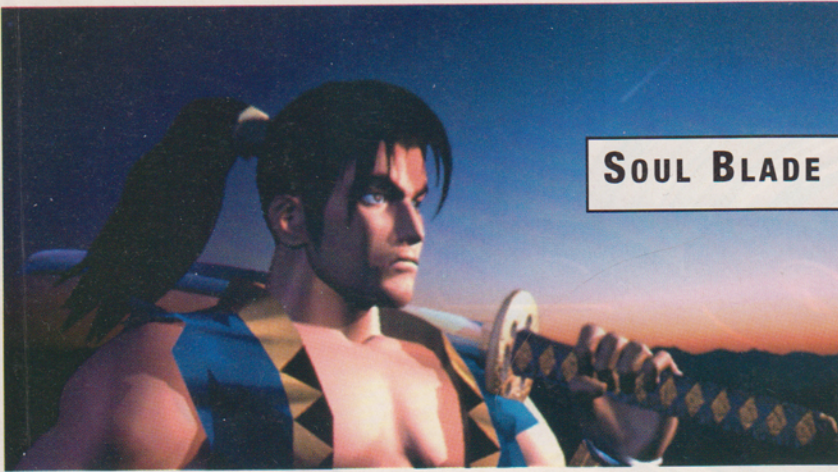
LUKIJAKIRJEET **26**

TENKA **22**



ENNAKKO **24**





SOUL BLADE

18

SUPER POWER 3 / 97

Hype

Tekken 3 • Enix ja Sony tekivät sopimuksen • Tobal No. 2 • Quake 64 vasta jouluna • Resident Evil elokuvaksi • Tomb Raider 2 tulee minkä ehtii.

6

Nintendo 64

Tulevaisuus on nyt!

10

Soul Blade

Namcon kolikkopelihiitti PlayStationille.

18

Tenka

Psygnosiksen shoot 'em up -seikkailu parempi kuin Doom.

22

Ennakkosilmäilyt

Fighters Megamix • Castlevania X • Multi Racing Championship • Mega Man 8 • Road Rage

24

RPG

Samaan aikaan kun Final Fantasy VII julkaistiin Japanissa, Square julkisti ensimmäisen PlayStationin Zelda-kloonin.

58

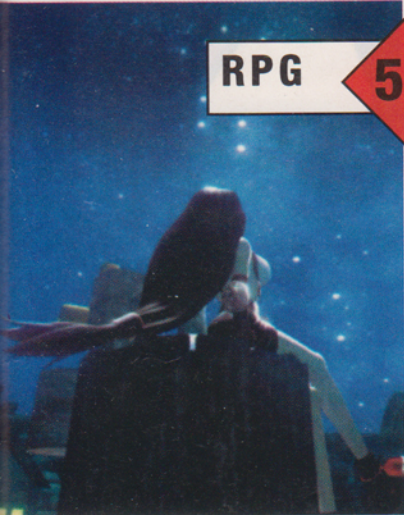
Tetris Attack -lukijakilpailu

Palkintona Nintendon klassinen palikkapeli joko Super NES- tai Game Boy -versiona.

60

RPG

58



NINTENDO 64

10



PELIARVOSTELUT

NINTENDO 64

Pilotwings 64	44
Shadows of the Empire	36
Super Mario 64	28

SUPER NES

Lost Vikings II	40
-----------------	----

SATURN

Dragon Force	48
Exhumed	32

MEGA DRIVE

Virtua Fighter 2	49
------------------	----

PLAYSTATION

Cool Boarders	50
Exhumed	32
Jet Rider	42
2 XTreme	39
Twisted Metal 2	46

VAKIOPALSTAT

Lukijaposti	26
Vinkit	62
Lukijakysymykset	64
Ensi numerossa	66



PELITESTIT

27

hype



Tekken 3

Parin kuukauden sisällä Namcon uutta System 12 -teknologiaa käyttävät kolikkopelikoneet ilmestyvät japanilaisiin pelihalleihin. Ensimmäinen peli sille on Tekken 3. Namco of Europe on paljastanut uuden beat 'em upin juonesta sen verran, että tarina sijoittuu aikaan

kaksikymmentä vuotta kakkososan jälkeen. Kaksi uusista taistelijoista ovat edellisen pelin hahmojen jälkeläisiä. Päähenkilö Jin Kazama on Kazuya Mishiman ja Jun Kazaman 19-vuotias poika, ja yksi hänen pahimpia vastustajiaan on Marshall Lawn poika Forest. Paul Phoenix ja Lei Wulong ovat vanhentuneet, mutta silti tarpeeksi vetreitä tappelemaan. Nina Williams on ollut syväjäässä pari vuosikymmentä ja näyttää yhtä nuorelta kuin Tekken 2:ssa.

Namco ei ole paljastanut mille konsoleille uutuus konvertoidaan, mutta kaikki viittaa siihen, että kyseessä on jälleen yksi vain PlayStationille tarkoitettu peli.



Enix Sony ja Segan kelkkaan

Lähes tasan vuosi sen jälkeen, kun Square ilmoitti välirikosta Nintendon kanssa, myös Enix on tehnyt sopimuksen Sony ja Segan kanssa. Tämän vuoden loppulla tai ensi vuoden alkupuolella Enix julkaisee ensimmäiset 32-bittiset pelinsä. Japanilaisen Nikkei Newsin mukaan Dragon Quest VII julkaistaan PlayStationille eikä 64DD:lle, kuten aiemmin oli suunniteltu. Muita nimikkeitä ei ole vielä julkistettu.

Vaikka Enix onkin ilmoittanut työskentelevänsä myös muiden kuin Nintendon kanssa, niin eniten uutuuksia on tulossa Nintendo 64:lle, ja myös sille on kuulemma tekeillä Dragon Quest -peli.



UUTISET

Scanbox nousi maihin Suomessa

Tanskalaista alkuperää olevan Scanboxin suomalainen haara tuo maahan yksinoikeudella Acclaimin (mm. Batman Forever, NBA Jam Extreme, Mortal Kombat 1 ja 2, X-Men), Ubisoftin (Street Racer, Rayman 2), Interplayn (mm. Tempest X ja Disruptor) ja Gametekin pelit. Elokuviin levittäjänä tunnetun yhtiön seuraava suuren luokan nimike on lähiaikoina julkaistava Nintendo 64:n Turok - Dinosaur Hunter.

PlayStation jyrää

Tammikuun alkuun mennessä Sony oli myynyt lähes kaikki 10 miljoonaa valmistettua PlayStationia. Samaan aikaan myynyt Sega oli myynyt 7 miljoonaa Saturnia ja Nintendokin jo 4 miljoonaa Nintendo 64:ää. PlayStationin ennalta-arvaamaton menestys aiheutti viime vuoden loppupuolella suoranaisten laitepuolan Euroopassa.

Sony Europe on tehnyt käyttäjätutkimuksen, johon on osallistunut Suomesta 1600 rekisteröintikortin palauttanutta Pleikkarin omistajaa. Tuloksista näkyy, että Suomessa PlayStationin keskiverto-omistaja on 19-vuotias opiskelija, kun taas muualla Euroopassa PlayStationin omistajien keski-ikä on peräti 21-vuotta. Suomessa on ylitetty 20 000 myydyin PlayStationin rajapyykki, ja tänä vuonna määrän odotetaan vähintään tuplaantuvan.

Westwood ja Nintendo yhteen?

Huhujen mukaan Westwood Studios aikoo tehdä vain Nintendo 64:lle tarkoitetun version Command & Conquerista. Perustuuko tuleva peli alkuperäiseen vai Red Alert -jatko-osaan, sitä ei ole vielä ilmoitettu. Virallista ilmoitusta asiasta odotetaan kesäkuuisilla E3-messuilla.

Tomb Raider 2

Tomb Raiderin hurjan menestyksen jälkeen englantilainen Core ei ole voinut muuta kuin ilmoittaa jatko-osasta. Tomb Raider 2 on tarkoitus saada valmiiksi joulumarkkinoille, mutta todennäköisemmin se ilmestyy vuoden 1998 keväällä tai kesällä. Tomb Raiderin tekijöiden ihastuksen Nintendo 64:ään ja Super Mario 64:ään tuntien ei olisi mahdotonta, että uusi peli tulee olemaan entistä enemmän Shigeru Miyamoton tasoloikan inspiroima. Core saattaa julkaista pelin jo julkistettujen PlayStationin ja Saturnin lisäksi myös Nintendo 64:lle.

Final Fantasy All-Stars

Asia on nyt vahvistettu. Squarella on tekeillä "uusi" Final Fantasy PlayStationille. Hyviä uutisia on se, että kyseessä on japanilaisen Final Fantasy IV:n, eli amerikkalaisen Final Fantasy II:n uusi versio. Kyseessä on FFIII:n jälkeen sarjan paras peli. Huonoihin uutisiin kuuluu se, että Square ei ole aikeissa parantaa grafiikkaa tai musiikkia vaan polttaa koko alkuperäisen pelin suoraan CD:lle. Tuloksena on siis täsmälleen alkuperäisen kaltainen peli. Squaren lopulliset suunnitelmat kuullaan vasta parin kuukauden päästä. Siihen asti emme voi kuin pitää peukkuja ja toivoa että peliin saadaan edes pari tietokoneella mallinnettua välisekvenssiä.

		HP	
ドモボーイ	3	104	128
ガトリコガ	3	264	286
ギルバート		150	150
セシル		274	343
ローザ		115	115
ヤコ			
リディア			



hype

Mortal Kombat RPG tulee kun ehtii

Williams on paljastanut, että heillä todellakin on roolipeli tekeillä, ja että se perustuu Mortal Kombat -trilogian suosittuihin hahmoihin. Pääosassa on Sub Zero, ja peli julkaistaan sekä PlayStationille että Nintendo 64:lle. Lisätietoja joudumme valitettavasti odottelemaan ainakin puoli vuotta.



Otsikoissa Resident Evil

Resident Evil 2 on myöhässä, eikä sitä julkaista Japanissa ennen kuin kesän lopulla, joten tänne se ehtii aikaisintaan syyskuussa. Capcom ilmoitti tämän lisäksi että alkuperäisen pelin Saturn-versio on vihdoinkin valmistella. Siihen lisätään ilmeisesti sellaisia lisukkeita, jotka jäivät ajan

puutteen takia PlayStation-versiosta pois. Resident Evil -seikkailuihin perustuva elokuvakin on tulossa kovaa vauhtia. Se tuskin voi olla huonompi kuin edellinen Capcomin peliin perustuva elokuva: Street Fighter.



Sega osti Appaloosan

Sega on ostanut leijonanosan pelitalo Appaloosasta. Kaupahinta oli lähes 20 miljoonaa markkaa. Appaloosan tunnetuimmat pelit ovat Segalle tehty Ecco the Dolphin ja Konamille tehty vähemmän onnistunut Contra - Legacy of War.

Capcom sai palkintoja

Kun Japanin suurin kolikko-pelilehti Gamest äänesti viime vuoden parhaista kolikkopelistä, niin Capcom voitti lähes kaikissa kategorioissa. Street Fighter 2 oli vuoden paras beat 'em up, Dan Hibiki vuoden hahmo, Dungeons & Dragons: Shadows over Mystaria vuoden toimintapeli ja Capcom vuoden pelitalo. Vuoden kaudneimmaksi peliksi valittiin Virtua Fighter 3.

Imagineer tekee Taito-kokoelman

Imagineerilla on tekeillä jo kahdeksan N64-peliä, mutta suunnitelmissa on myös kokoelma-CD, joka sisältää Taiton suurimmat kolikkopeliliittit. Taito Retro Arcade Collection sisältää mm. Space Invadersin ja Dariusin.



Taas pamahtaa

Tulossa on uusi Bomberman-seikkailu. Sega on ostanut oikeudet Hudsonin Bombermaniin Saturnille. Peliiä voi pelata jopa kymmenen pelaajaa samaan aikaan, ja USA:ssa ja Euroopassa julkaisupäiväksi on merkitty alkukevät. Japanista kuuluvien uutisten mukaan Bomberman 64:kin on alkanut muotoutumaan. Tuleeko siitä todellinen polygonipohjainen 3D-Bomberman, kuten japanilaisissa pelilehdissä väitetään, jää nähtäväksi.

Tobal No. 2

Square ilmeisesti aikoo pitää mitä on luvannutkin ja julkaisee 20 PlayStation-peliä ennen tämän vuoden loppua. Tobal No. 1:n jatko-osa, Tobal 2, ilmestyy jo maaliskuussa tai huhtikuussa. Uusia spesiaaleja, taustoja ja hahmoja piisaa, ja Quest Modea on parannettu reippaasti. Saapa nähdä tuleeko pelin mukana Final Fantasy VII:n demo.





Super Car nyt Scud Race

Se sai aluksi nimen Super Car, sitten nimen Daytona 2. Nyt se on saanut jälleen uuden nimen, Scud Race. Peli julkaistaan myöhemmin tänä keväänä, ja sen tuottajiin kuuluu samoja naamoja kuin peleissä Virtua Racing ja Daytona USA.

Quake 64 jouluksi

Doomin luonut pelitalo id Software oli niin tyytyväinen Midwayn Nintendo 64 -konversioon, että antaa samalle firmalle tehtäväksi myös Quaken konvertoimisen. Peli on tarkoitettu julkaista sekä USA:ssa että Euroopassa jouluksi.

War Gods myöhässä

Mortal Kombat 4:ää odotellessa meidät kiireisenä pitämään tarkoitettu War Gods on myöhässä. Midway ja Williams eivät olleet tyytyväisiä kolikkopelikonversioihin, joten pelin julkaisu on siirretty kesäkuuhun.

Virtua Striker Saturnille

Kohta lähes kaksi vuotta vanha kolikkopeli Virtua Striker, jonka on kehittänyt Segan oma Yu Suzuki, on tulossa Saturnille syksyllä. Pelistä tulee kuulemma yksinkertaisempi mutta kauniimpi Worldwide Soccer '97:n muunnos.

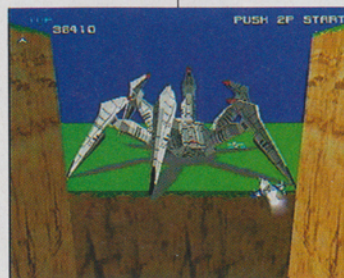
THQ:lle huippupelejä

Omien pelien kehittämisen sijasta THQ panostaa tunnettuihin ja jo menestyneisiin nimikkeisiin Psygnosikselta ja Electronic Artsilta. Jo ennen kesää ilmestyy Saturn-versiot Adidas Power Soccerista ja Tenkasta, syksyllä tulee G-Police ja Sentient. Super NES:ille ja Mega Drivelle julkaistaan NHL '98, NBA Live '98 ja Madden '98, kaikki joulun tienoilla. FIFA '98 - Road to World Cup Soccer on kuulemma myös suunnitteilla.



Klassisten shoot 'em upien paluu

Sekä Namco että Taito aikovat julkaista uudet, kolmiulotteiset versiot shoot 'em up -klassikoistaan Xevious ja Darius. Namcon Xevious 3D julkaistaan PlayStationille, Taiton komeampi Darius 3D kolikkopelinä, joka kuitenkin konvertoidaan lähitulevaisuudessa myös PlayStationille ja Saturnille.



JUORUT

Kaikki lienevät kuulleet siitä, että PlayStation 2 ja Saturn 2 ovat piirustuslaudalla. Sonyn PlayStationin odottamattoman menestyksen takia PlayStation 2:ta ei kuitenkaan julkaistane ennen kuin jouluna 1998. Silloin Sonyn logon alta pitäisi löytyä R4000-prosessori, kuten Nintendo 64:stäkin, sekä DVD-asema. Saturn 2 julkaistaneen puoli vuotta aiemmin ja siitä löytyy sisäänrakenn-

nettu modeemi Internetin verkopelejä varten sekä huippunopea CD-ROM -asema...

Capcomilla on suuria suunnitelmia keväälle ja kesälle, mutta yksityiskohtia ei ole vielä paljastettu. Japanilaiset lähteet kuitenkin väittävät, että tulossa on Darkstalkers III, sekä japanilaisiin peilihalleihin että Nintendoon tulevalle 64DD:lle, ja Street Fighter III tai vaihtoehtoisesti Street Fighter EX. Samaan aikaan ilmestyy myös kolikkopeli Street Fighter

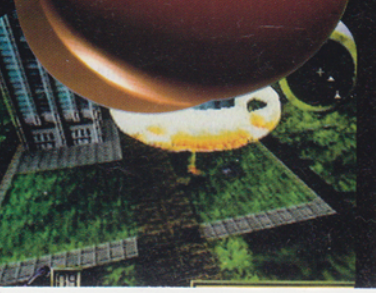
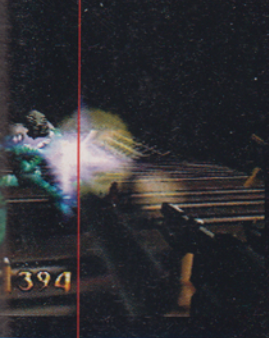
Alpha 3, jonka yksi päähenkilö on Strider. Kesän alkuun on suunnitteilla myös Street Fighter -kokoelma Saturnille ja PlayStationille. Kokoelma-CD:lle tulee ainakin kolme eri versiota Street Fighter III:sta...

Suikodenista on vasta ilmestynyt englanniksi tekstattu versio, mutta jatko-osasta huhutaan jo täyttävä häkää. Suikoden 2 valmistuu jo kesäksi, samaan aikaan kuin alkuperäisen Saturn-versionkin...

Ennen vuoden loppua julkaistaan kolme uutta Model 3 -peliä. Joukosta löytyy mm. Sega Rally 2 ja Virtua Onin itsenäinen jatko-osa...

Nintendoon ensimmäisiin 64DD-peleihin kuuluu Zelda 64:n ja Mother 3:n lisäksi myös Mario Paint 64 ja Sim City 64...

Oceanin ensimmäisen Nintendo 64 -pelin nimi on Ascension. Et-täs tiedätte...





Nintendo 64

on tullut

Project Reality julkistettiin 23. elokuuta 1993. Kyseessä oli Nintendon ja Silicon Graphicsin yhteistyöprojekti, jonka tarkoitus oli valmistaa uusi, valkumouksellinen, 64-bittinen pelikonsoli. Kolme vuotta myöhemmin laite tuli myyntiin Japanissa, siitä pari kuukautta myöhemmin USA:ssa, ja nyt odotus on ohi myös Euroopassa. Nintendo 64 on täällä!

Super Mario 64

LUONNE _____ **Tasoloikka**
 JULKAISIJA _____ **Nintendo**
 VALMISTAJA _____ **Nintendo**
 PELAAJIA _____ **1**
 MYYNNISSÄ _____ **1. maaliskuuta**



Super Mario 64:ää on vaikea kuvaila sanoin. Jo still-kuvien katseleminen tekee vaikutuksen, kun pelin näkee toiminnassa, vaikutelma on hengästyttävä. Jotta ymmärtäisi mistä pelissä on kysymys, sitä täytyisi pelata itse. Super Mario 64:n pelaaminen on ainutlaatuinen kokemus, ja Shigeru Miyamoto on jälleen kerran todistanut olevansa nero.

Kaikki on täydellistä aina siitä hetkestä, kun pelaaja kytkee koneen päälle ja kuulee italialais-amerikkalaisen äänen sanovan: "It's me, Mario!" aina siihen, lukemattomien hauskojen pelituntien päässä olevaan hetkeen, kun ruudulle ilmestyy teksti: "The

End."

Kun tulee suureen peililialiin, katsoo peiliin ja näkee Lakitun leijuvan Marion takan, niin sen hetken muistaa ikuisesti. Yhtä maagiselta tuntuu ensimmäisellä kertaa hypätä veteen ja tutkia meren pohjaa. Tai kun laittaa päähänsä siivekkään myssyn, ampuu itsensä kanuunanpiipusta ja lentelee vapaasti valtavan suuren ja kauniin maailman yläpuolella.

Super Mario 64 on epäilemättä maailman paras videopeli ja suurin syy ostaa Nintendo 64.



Pilotwings 64

LUONNE _____ **Seikkailu**
 JULKAISIJA _____ **Nintendo**
 VALMISTAJA _____ **Paradigm**
 PELAAJIA _____ **1**
 MYYNNISSÄ _____ **1. maaliskuuta**

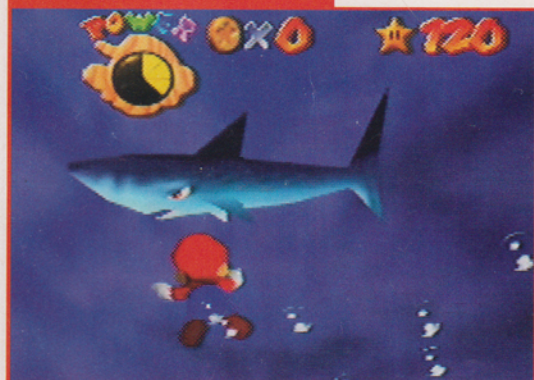


Pilotwings 64 on Nintendon ja amerikkalaisen, lentosimulaattoreihin erikoistuneen Paradigmin monivuotisen yhteistyön hämmästyttävä hedelmä.

Kolmen erilaisen lentolaitteen avulla pelaaja tutkii vihreitä saaria, lumihuippuisia vuoria ja amerikkalaisia suurkaupunkeja kaikessa loistossaan. Tehtävät vaihtelevat maastoon sijoitettujen maalitaulujen läpäsämisestä maaston valokuvaukseen – välillä yritetään lentää renkaiden läpi ja las-

keutua tiukkoihin paikkoihin. Mukana on tietenkin myös bonuskenttiä, lisää lentolaitteita ja tehtäviä.

Pilotwings 64 tarjoaa viljejä aeronauttisia seikkailuita, jotka ovat sekä todenmukaisia että jännittäviä. Tässä pelissä on roppakaupalla peli-iloa ja vapauden hurmaa. Harmonisen ja yksinkertaisen toteutuksensa ansiosta kyseessä on todellinen stressinvastainen ihmelääke.



NINTENDO 64 on pelihistorian odotetuin ja kohutuin pelikonsoli. Pelimaailma on pidätelty henkeään heti siitä hetkestä lähtien, kun Project Reality julkistettiin virallisesti. Jokaisen Nintendon uuden tiedonannon myötä odottaminen on käynyt vaikeammaksi kestää. Muutamaa vakavaa myöhästymistä lukuunottamatta kaikki on mennyt kuitenkin Nintendon suunnitelmien mukaan.

Nintendo 64 julkaistiin Japanissa 23. kesäkuuta viime vuonna, ja kaikki 300 000 konsolia ja yhtä monta Super Mario 64 -kasettia myytiin loppuun päivässä. USA:ssa yhtä onnistunut julkaisupäivä oli 30. syyskuuta. Koko loppusyksyn ajan amerikkalaisista pelikaupoista oli lähes mahdoton löytää Nintendo 64:ää, koska kysyntä oli niin valtava. Jouluaattoon mennessä Nintendo of America laski myyneensä 1,6 miljoonaa konsolia. Vuodenvaihteessa valmistettujen ja pelikauppoihin myytyjen konsolien määrä oli jo neljä miljoonaa kappaletta.

Se riittääköön historiasta. Elämme tätä hetkeä, ja Nintendo 64 julkaistaan Euroopassa tuota 1. maaliskuuta. Kaikki merkit viittaavat menestykseen myös täällä. Ruotsissa lähes kaikki ensimmäisen erän 20 000 konetta on jo varattu. Konsolin kanssa samaan aikaan julkaistaan pelit Super Mario 64, Star Wars – Shadows of the Empire ja Pilotwings 64, jotka arvostellaan toisaalla tässä lehdessä. Pari viikkoa myöhemmin ilmestyy Turok – Dinosaur Hunter, jonka arvostelomme ensi numerossa. Kevään ja kesän aikana tarkoitus on julkaista kolme uutta Nintendo 64 -peliä joka kuukausi, ja vuodenvaihteeseen mennessä pelejä pitäisi löytyä kolmisenkymmentä.



Star Wars - Shadows of the Empire

LUONNE — Seikkailu
JULKAISUJA — Nintendo
VALMISTAJA — Lucas Arts
PELAAJIA — 1
MYNNISSÄ — 1. maaliskuuta



LucasArtsin Shadows of the Empire on mahtava voimannäyttö parhaaseen Star Wars -tyyliin. Sankarina on Dash Rendar, joka seikkailee kymmenellä kentällä, joista jokainen on erilainen kuin muut. Kenttien rakenne perustuu kuitenkin perinteisiin Tähtien sota -teemoihin, ja ne vilisevät imperiumin sotilaita ja muita ikäviä tapauksia.

Dash ei onneksi joudu taistelemaan yksin. Dashin uskollinen robotti Leebo ei ole puoli-sikaan niin rasittava kuin C-3PO. Leebo auttaa häntä seikkailun aikana vinkein ja ohjein. Välillä vastaan tulevat jopa Luke, Leia ja Han Solo, ja solmivat juonen punokset yhteen.



Shadows of the Empire tunnetaan Star Warsilta, ja elokuvien fanit tulevat arvostamaan pelin kohtauksia jotka - elokuvien tapaan - loppuvat valtavaan räjähdykseen.



PELI KONTROLLISSA

Aina Game & Watch -peleistä asti Nintendo ja muut pelikoneiden valmistajat ovat käyttäneet digitaalista ristiohjainta. Jotta Nintendo 64:n kolmiulotteiset pelimaailmat olisivat helpommin hallittavissa, Nintendo on suunnitellut täysin uudenlaisen ohjaimen, josta löytyy analoginen ohjausvipu. Sen avulla ohjaimisesta tulee portaattonta, eli pelaaja voi määrätä urheilu- ja tasoloikkapeleissä etenemisnopeuden ja kilpa-ajopeleissä miten jyrkästi auto tai kiituri kääntyy.

Konsolissa on neljä ohjainporttia, ja monet pelitalot ovat jo hyödyntäneet niitä. Neljän yhtäaikaisen pelaajan pelimahdollisuutta hyödynnetään esimerkiksi peleissä Mario Kart 64, Star Fox 64, Wayne Gretzky 3D Hockey ja International Superstar Soccer 64.

Ohjaimen alapuolella on paikka muistikortille, joka toimii samaan tapaan kuin PlayStationin vastaava. Sen avulla voi tallentaa esimerkiksi urheilu- ja kilpa-ajopeliensä parhaat tulokset, minkä jälkeen voi ottaa kortin mukaan ja mennä kaverille leveilemään taidoillaan. Koska lähes kaikissa peleissä on sisäänrakennettua muistia, muistikortti ei ole pakollinen, mutta mukava lisuke niille, jotka välttämättä haluavat kuljettaa high scorensa joka paikkaan mukanaan.

TEKNISET TIEDOT

Nintendo 64 on tähän mennessä selvästi tehokkain sarjavalmistuksessa oleva pelikonsoli. Siitä löytyy sekä 64-bittinen RISC-pääprosessori, jonka kellotaajuus on 93,75 megahertsiä, että 64-bittinen apuprosessori,



Killer Instinct Gold

LUONNE — Beat 'em up
JULKAISUJA — Nintendo
VALMISTAJA — Rare
PELAAJIA — 1-2
MYNNISSÄ — Toukokuu

Jos joku piti SNES:n Killer Instinctiä vaikuttavana, niin tulee varmasti ällistymään Killer Instinct Goldista, joka perustuu kolikko-peliin Killer Instinct 2. Englantilainen pelitalo Rare on jälleen kerännyt ylittäneen itsensä, ja Nintendo 64 -konversio on vähintäänkin onnistunut. Renderoidut alkukuvat on jätetty pois ymmärrettävän muistipulan vuoksi, mutta Rare on kompensoinut sen hienosti uusilla hienouksilla ja salaisuuksilla. Killer Instinct Goldissa on seitsemän pelivaihtoehtoa, monimutkaisista turnauksista harjoittelumuodeihin, joissa aloittelijastakin tehdään nappiyhdistelmien sensei. Juuri nappiyhdistelmät ovat Killer Instinctin tavaramerkki ja erottavat pelin useimmista muista beat 'em up -peleistä. Tämä mättöpelit tulee varmasti tyydyttämään vaatim-

mankin lajin fanin odotukset ja tarpeet.



Turok - Dinosaur Hunter

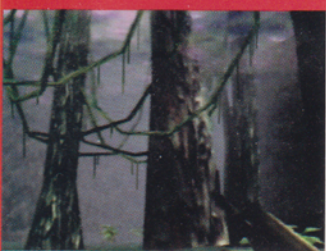
LUONNE _____ **Seikkailu**
 JULKAISIJA _____ **Acclaim**
 VALMISTAJA _____ **Iguana**
 PELAAJIA _____ **1**
 MYYNNISSÄ _____ **Maaliskuu**

kehittäjä _____

Iguana on tehnyt Acclaimin ensimmäisen Nintendo 64 -pelin Turokin parissa töitä jo pari vuotta. Acclaim tunnetaan parhaiten erilaisten lisenssipelien tuottajana, ja ensimmäiseen 64-bittiseen peliinsä he ovat valinneet sarjakuvateeman. Samannimistä sarjakuvaa on julkaistu USA:ssa jo 40 vuoden ajan, ja se on siellä yhä suosittu. Turok - Dinosaur Hunter sijoittuu kadonneelle mantereelle, jossa dinosaurukset ja julmat intiaanit hallitsevat. Jalosukuinen Turok pyrkii palauttamaan rauhan maailmaan tuhoamalla dinosaurusten johtajan.

Se onnistuu vain superaseella nimeltä chronospectre, jonka osat on valitettavasti levitetty pitkin maita ja mantuja. Kenttiä pelissä on kahdeksan, ja aseita hämmästyttävät 14 kappaletta. Yksi tuhoisimmista aseista on fuusiotykki, jonka ammuksentehot ovat pieniä ydinräjähdyskappaleita.

Pelistä on yritetty tehdä mahdollisimman uskottavan tuntuinen, ja apuna on käytetty niin sulavaa animaatiota kuin edistynyttä Motion Capture -tekniikkaakin. Turok - Dinosaur Hunter on kieltämättä vaikuttava shoot 'em up, joka venyttää lajityypin rajoja entisestään. Varma valinta kaikille niille, jotka haluavat kokeilla uutta tekniikkaa muussakin kuin tasoloikissa ja rennoissa lentopeleissä.



International Superstar Soccer 64

LUONNE _____ **Urheilu**
 JULKAISIJA _____ **Konami**
 VALMISTAJA _____ **Konami**
 PELAAJIA _____ **1-4**
 MYYNNISSÄ _____ **Kesällä**



Paljon on tapahtunut sen jälkeen, kun Konami julkaisi SNES:lle mestariteoksensa International Superstar Soccer. Esimerkiksi 32-bittisille on julkaistu loistavia pelejä lajissa, joka oli vielä pari vuotta sitten Konamin suvereenissa hallinnassa. Kesällä yhtiö palaa valtaistuimelle International Superstar Soccer 64:n avulla. Konami on paitsi parantanut grafiikkaa, lisännyt uusia kamerakulmia ja löytänyt entistäkin innostuneemman selostajan, myös parantanut pelattavuutta entisestään. Analoginen ohjain antaa pelaajalle entistä paremman tuntuman kentällä hääääviin hahmoin, ja vaihtelevat sääolosuhteet eivät ole enää pelkästään visuaalisia lisukkeita, vaan vaikuttavat peliin oikeasti. Kaikki edellisistä osista niin ainutkertaisia tehneet yksityiskohdat ovat tallessa, joten vanhojen fanien ei tarvitse tuntea itseään pettyneiksi.

International Superstar Soccer 64 on ehdottomasti odottamisen arvoinen peli ja hyvä esimerkki siitä, että muutkin kuin Nintendo osaavat tehdä uudelle konsolille loistopelejä.



▶ jonka kellotaajuus on 62,5 megahertsia, ja joka käsittelee grafiikkaa ja ääniä. Kovoon on sisäänrakennettu monta muutakin näppärää toimintoa, jotka ovat periaatteessa kaikki suureksi avuksi pelien tekijöille.

Z-buffering on rutiini, joka automaattisesti huolehtii siitä, että kaikki polygonit piirretään niin, että niiden piirtäminen loppuu ruudun reunoihin, eikä piilossa olevan grafiikan turha laskeminen vie pääprosessorin tehoa. Näin pääprosessori voi piirtää polygoneja nopeammin ja päivittää ruudun useammin, mikä tarkoittaa että ruudulle ei ilmesty polygoneja kuin tyhjästä.

Anti-aliasing tarkoittaa sitä, että ruudulle piirretyt polygonit näyttävät vähemmän kulmikkailta ja sahalaitaisilta. Polygonien reunoihin piirretään huomaamattomia lisäpisteitä, jotka pehmentävät reunojen kontrastia.

Perspective-controlled texture-mapping ratkaisee sen ongelman, että välillä kolmiulotteisesti liikkuvien kappaleiden polygonit näyttävät leijuvan irti kappaleesta. Ongelman voi korjata muillakin konsoleilla, mutta se vie paljon prosessoritehoa.

Tri-linear mip-map interpolation on tekniikka, jolla vältetään ns. Doom-efekti. Kun Doomissa kävelee päin seinää, kauempaa pieniltä näytäneet yksityiskohdat rikkoutuivat suuriksi nelikulmioiksi, mikä saa seinän näyttämään epä-aidolta. Nintendo 64 -peleissä ongelmaa ei ole, sillä kovoon rakennettu tri-linear mip-map interpolation huolehtii asiasta.

PELIT YHÄ TÄRKEIMPIÄ

Olivat graafiset tehosteet miten upeita tahansa, niin vasta pelit kertovat mihin konsoli pystyy. Sekä 3DO, Jaguar että NeoGeo olivat ilmestyessään kilpailijoitaan paljon tehokkaampia koneita, mutta kaikki hävisivät kisan heikkolaatuisten pelien takia.

Suurin takuu siitä, että Nintendo 64 ei koe edellämainittujen konsolien kovaa kotaloa, on nimeltään Shigeru Miyamoto. Nintendoon pääjohtaja Hiroshi Yamauchi palkkasi hänet parikymmentä vuotta takaperin, ja sen jälkeen hän on tehnyt uraauurtavia pelejä yksi toisensa jälkeen. Hänen klassiset Super Mario Bros- ja Legend of Zelda -sarjansa nostivat Nintendo 8-bittisen maail-



Mario Kart 64

LUONNE ————— Kilpa-ajo
 JULKAISUJA ————— Nintendo
 VALMISTAJA ————— Nintendo
 PELAAJIA ————— 1-4
 MYYNNISSÄ ————— Toukokuu

Lähes viisi vuotta alkuperäisen pelin jälkeen Super Mario Kart -jengi palaa ruudulle kauan odotetussa jatko-osassa Mario Kart 64. Ja peli-ilo on entisensä, vaikka monet asiat ovatkin muuttuneet sitten viime näkemän.

Sekä Time Trial, Battle Mode, Ghost Mode että Grand Prix ovat tallessa, mutta kaikki radat on suunniteltu uudelleen, ja ne ovat alkuperäistä paljon pitempiä. Sitäpaitsi Mario Kart 64:ssä voi jopa neljä pelaajaa pelata samaan aikaan. Myös pääosien esittäjissä näkyy muutoksia. Koopa on joutunut tekemään tilaa Marion periviholliselle Wariolle, ja Donkey Kong Jr:n on korvannut hänen isänsä.

Mario Kart 64 on erittäin onnistunut jatko-osa, joka ei jätä ketään kylmäksi. Teemme pelistä suuren ennakkosilmäyksen ensi numeroon.



man myydyimmäksi pelikonsoliksi, ja myöhemmin hänen pelikvartettinsa – Super Mario World, Zelda - A Link to the Past, F-Zero ja Pilotwings – tekivät Nintendo 16-bittisestä yhtä suosittua kuin edeltäjänsä. Hän on todistettavasti maailman lahjakkain ja eniten uutta luova pelintekijä. Hänen käntensä jälki näkyy paitsi Nintendo omilla peleillä (Super Mario 64, Legend of Zelda 64, Star Fox 64, Mario Kart 64 ja Wave Race 64), myös Nintendo 64:lle pelejä valmistavien lisenssiuottajien peleillä. Lisenssiuottajat lähettävät tulevien peliensä testiversioita hänelle, ja hän sanoo niistä mielipiteensä ja tarjoaa neuvoja miten pelejä voisi parantaa vielä enemmän.

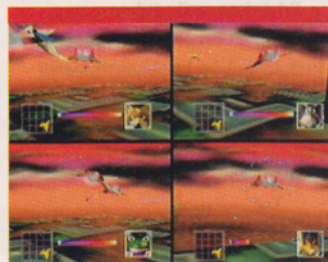
Nintendo vaatii konsolilleen pelejä tekemiltä lisenssiuottajilta korkeaa laatua. Jos lisenssiuottajat tekevät heikkolaatuisia pelejä, niin Nintendo on oikeus kieltää niiden julkaiseminen.

Nintendolla oli aiemmin hienoisia uskottavuusongelmia ns. Dream Teaminsa kanssa. Kyseessä on joukko pelivalmistajia, jotka ovat allekirjoittaneet Nintendo kanssa sopimuksen, jonka mukaan ne tekevät pelejä, jotka julkaistaan vain Nintendo 64:lle. Dream Team koostui aluksi tuntemattomammista nimistä, kuten Paradigm, DMA ja Boss. Viimeisen puolen vuoden aikana mukaan on tullut sellaisia huippunimiä kuten Konami, Namco, Enix ja Capcom. Paradigm, DMA ja Bosskin ovat näyttäneet tietävänsä pelien tekemisestä yhtä jos toista.

64DD – NINTENDON 32X?

Vaikka yksikään yritys ei ole toistaiseksi onnistunut lanseeraamaan olemassaolevalle konsolille menestyksekkästä lisälaitetta, niin siitä huolimatta Nintendo aikoo tämän vuoden aikana julkaista levykeasemansa 64DD. Segan fiaskoprojektit Mega-CD ja 32X eivät huoleta Nintendo, kuten ei myöskään omaan nilkkaan kalahtanut NES:n levykeasema, joka vedettiin japanilaisilta markkinoilta yhtä nopeasti kuin se ilmestyikin.

64DD vaikuttaa kuitenkin paljon lupavammalta kuin aiemmin ilmestyneet vastaavat projektit yhteensä. Osaksi luottamusta herättää jo se, että itse Shigeru Miyamoto on kymmenen 64DD-peliä kehittäillä.



Doom 64

LUONNE ————— Shoot 'em up
 JULKAISUJA ————— Midway
 VALMISTAJA ————— Midway
 PELAAJIA ————— 1
 MYYNNISSÄ ————— Kesällä

Jos Doomiin pitäisi liittää joku etiketti, siinä lukisi: "raakaa, barbaarista väkivaltaa." Etiketti olisi ansaittu – niin hyvässä kuin pahassakin mielessä.

Doom 64 eroaa monessa suhteessa Acclaimin Turok – Dinosaur Hunterista. Esimerkiksi: Midway ei ole kasannut vihollisia polygoneista. Syy siihen on se, että polygonipohjaisia vihollaisia ei voisi olla ruudulla kerralla kuin kolme kappaletta. Sprite-tekniikalla vihollisia sen sijaan voi ruudulla olla jopa 60 kappaletta, ja se saanee kuolan valumaan Doom-faniensa suupielistä.

Midway on Doom 64:n kehittämissä aikana ollut tiukasti yhteydessä alkuperäisen pelin tekijään iD Softwareen, jotta konversio olisi niin hyvä kuin mahdollista.

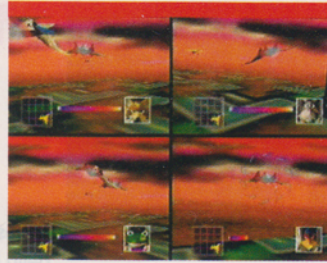
iD software onkin ollut konversioon niin tyytyväinen, että on nimennyt Doom 64 -version tähän mennessä parhaaksi.





Star Fox 64

LUONNE — Shoot 'em up
 JULKAISIJA — Nintendo
 VALMISTAJA — Nintendo
 PELAAJIA — 1-4
 MYYNNISSÄ — Kesällä



Star Fox oli Nintendon ensimmäinen yritys luoda polygonipohjaista 3D-grafiikkaa ja vielä tänä päivänäkin Super NES:n parhaita shoot 'em upeja. Pelin tuotti osittain englantilainen Argonaut, joka auttoi Nintendoa SuperFX-piirin kehittäessään. Jatko-osaan Argonautia ei jostain syystä huolitettu. Star Fox 64 on tehty kokonaisuudessaan Nintendon pääkonttorilla Kyotossa Shigeru Miyamoton valvovan silmän alla. Miyamoto on paljastanut pelistä yhtä ja toista. Hän on kertonut esimerkiksi että osa kentistä on otettu Star Fox 2:sta, jota ei julkaistu ikinä edes Japanissa, koska 32-bittiset olivat pahasti niskan päällä. Niidenkin kenttien grafiikka on tietysti tehty uudelleen, jotta taso olisi yhtä korkealla kuin muussakin pelissä. Visuaalisen puolen lisäksi Shigeru on tyytyväinen pelin tarinaan. Kenttien välillä esitetään elokuvamaisia välikuvia, jotka auttavat pelaajaa tutustumaan paremmin Fox McCloudiin ja tämän ystäviin.

Wave Race 64



LUONNE — Kilpa-ajo
 JULKAISIJA — Nintendo
 VALMISTAJA — Nintendo
 PELAAJIA — 1-2
 MYYNNISSÄ — Huhtikuu

Wave Race 64:ssä päästään ensimmäistä kertaa vääntämään vesiskootterin kaasukahvaa, mikä tuo tullessaan tietenkin täysin uuden pelikokemuksen. Koska kisa käydään vedessä ja vaikein haaste on erilaisten aaltojen hallitsemisessa, niin tämä ei ole varmastikaan ollut mikään helppo peli ohjelmoida. Aikaisemmin tällaiseen grafiikkaan ei yksinkertaisesti ole pystytty millään pelilaitteella, mutta Nintendo 64 on avannut ovet täysin uudensuuntaisiin pelityyppisiin. Veden väreilyä Nintendolla kokeiltiin jo Super Mario 64:ssä, jossa Mario loikkaa veteen. Nintendo on kehittänyt tekniikkaa edelleen ja luonut vesiskootterien vanaveden aallot. Lopputulos on vähintäänkin vaikuttava.



Wave Race 64 tekee vaikutuksen muutenkin kuin komealla grafiikallaan. Ohjaus on erittäin hyvä, sillä analogisella ohjaimella kaikki kulkee paljon keskivertopelejä sulavammin.

Wave Race 64 on ensimmäinen Nintendo 64:n kilpa-ajopeli joka julkaistaan Euroopassa, ja se on varmastikin joka pennin arvoinen kokemus.



► Niiden joukkoon kuuluu mm. Legend of Zelda 64. Laitteessa on paljon täysin ainutkertaisia toimintoja. Levykkeille voi myös kirjoittaa, mikä tarkoittaa sitä, että niiden avulla voidaan luoda täysin uudentyyppisiä pelejä. Tulevaisuudessa voi esimerkiksi ostaa halpoja päivityksiä esimerkiksi urheilupeleihin, joihin saa uusia joukkueita ja pelaajia, tai roolipeleihin, joihin saa uusia maailmoita tutkittavakseen. Nintendo tekee yhteistyötä Microsoftin ja Netscapen kanssa ja suunnittelee tulevaisuuden verkkopelejä, joissa käytetään 64DD-asemaa.

Nintendo 64 on hyvä sijoitus 64DD:n kanssa tai ilman 64DD:tä. Nintendo on synonyymi TV-peleille, ja konsolihaara on ainoa mihin yhtiö panostaa, toisin kuin Sony ja Sega. Ei ole mitään syytä miettiä tuleeko uudesta konsolista yhtä menestyksekkäs kuin edeltäjistään. Jos kuitenkin jostain ihmisyydestä kaikki menee pieleen ja parin vuoden päästä vaatekaapin perukoilta löytyy pölyinen Nintendo 64, josta kukaan ei enää piittä, niin aina voi muistella Super Mario 64:ää ja todeta, että se oli rahan arvoinen pelikokemus vailla vertaa.

Topi

Dinosauruksen metsästys on alkanut!



Uskomaton kolmiulotteinen elämys!



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

Soul Blade



Namco ei anna tuumaakaan periksi beat 'em upien välisessä taistelussa. Nyt heiltä tulee viime vuoden kolikkopelihitti Soul Edge erikoisversiona PlayStationille



PELIKONE — PlayStation
 JULKAISIJA — Namco
 JAKELU — Taito
 LUONNE — Beat 'em up

Japanilaisen Soul Blade -version mukana tulee Namcon uusi, beat 'em upeihin suunniteltu ohjain.

Soul Edge julkaistiin vuoden 1996 alkupuolella, ja sen paranneltu jatko-osa Soul Blade II vain pari kuukautta myöhemmin. Kolikkopelin menestys oli hurja, ja kun USA:ssa ja Euroopassa jostain kumman syystä Soul Blade -nimellä kastettu PlayStation-uutuus näki ensimmäisen kerran päivänvalon Tokion PlayStation Expossa viime marraskuussa, niin Namcon osasto oli jäädä innokkaiden fanien jalkoihin. Eikä mikään ihme. Namcon uusin beat 'em up on sekoitus Tekkenin uskomattoman komeaa ja sulavaa polygonigrafiikkaa ja Toshindenin näyttäviä asetekniikoita. Namco on halunnut tarjota PlayStationin pelaajille tähän mennessä monipuolisimman konsolien mättöpelin.

Puhtaasti grafiikan kannalta Soul Blade ei ole kovin vallankumouksellinen. Tottakai se on uskomattoman kaunis ja nopea, ja alkukuvat ovat, jos nyt eivät aivan yhtä mielenkiintoisia Tekken 2:ssa, niin teknisesti vieläkin moitteettomampia. Taustat vaikuttavat helposti silmiinpistävän autioilta. Kannattaa kuitenkin muistaa, että kaikki aseet vaativat rutkasti prosessoritehoa, eikä tekniikka ole vielä huippuunsa kehitetty. Taustat ovat kuitenkin paikoitellen hyvinkin yksityiskohtaisia ja ennen kaikkea vuorovaikutteisia: pelissä on esimerkiksi kenttiä, jotka koostuvat vuolaasta virrassa kelluvista lautoista ja proomuista.

Kun ulkokuorta vähän raaputtaa, niin pian pääsee todellisten makupalojen kimppuun. Soul Bladessa on kymmenen perushahmoa ja pelikelpoinen pomo. Namco on luvannut myös useita piilotettuja hahmoja, mutta niistä emme osaa kertoa vielä sen enempiä, sillä saimme ennakkosilmäystä varten käsiimme vain yhden japanilaisen version pariin päiväksi. Jokaisella taistelijalla on ase, mikä selviää tämän jutun kuvista. Siistein

taistelijoina kaikilla on myös useampia vaahtokertoja, jos kuosit vahingossa sotkeutuisivat kaverin hemoglobiiniin. Eri hahmojen kyvyt eroavat toisistaan suunnilleen samalla tavalla kuin kaikissa muissakin beat 'em upeissa. Väkeä löytyy siis pienistä hitaisiin ja suurista nopeisiin. Aseiden ansiosta pelamiseen tulee kuitenkin lisäulottuvuutta, ja Namcolla on suunniteltu hahmot mahdollisimman tasavertaisiksi. Esimerkiksi pienikokoisella ja nopealla Siegfriedillä on valtava miekka, joka tekee pahaa jälkeä, mutta jonka heilutteleminen on hidasta touhua. Toisesta ääripäästä löytyy pitkä Voldo, joka liikkuu kömpelästi, mutta jonka veitsin varustetut hantaakit leikkaavat ilmaa kuin niitto-koneen terät.

Peruseriaatteiltaan Soul Bladen idea on se sama vanha. Pelaaja voi valita erilaisten pelityyppien väliltä. Arcade Mode on juuri sitä miltä kuulostaakin, samoin Versus Mode. Varsinainen juoni selviää Edge Master Modessa. Tarina kulkee niin, että pelaajan täytyy voittaa turnaus saadakseen Soul Blade -miekan, jonka haltija on voittamaton. Tie voittoon on pitkä, ja Namco on lisännyt peliin hieman seikkailun makua kartoilla ja otteluiden välisillä valikoilla. Taistelut ovat aina erilaisia: välillä vastustaja täytyy voittaa tietyn aikarajan puitteissa, välillä monta kertaa peräkkäin. Joskus vastaan tulee useampia vastustajia samaan aikaan.

Time Attack Modessa turnaus täytyy pelata läpi niin nopeasti kuin mahdollista. Mukana on myös perusvarustukseen kuuluva Team Battle ja näppärä Practice Mode, jossa taitojaan pääsee hiomaan valitsemallaan vaikeusasteella. Jos nappiyhdistelmät pääsevät unohtumaan taistelun tuoksissa, niin ne voi palauttaa mieleen kesken ottelun näppärän apuvalikon ansiosta. ▶



Namco ei ole säästellyt ruutia varsinaisen pelaamisen teknisessä puolessa. Jokaisella hahmolla on yli 50 erilaista, henkilökohtaista erikoisliikettä ja hyökkäystä. Näppärsormiset pystyvät tekemään jopa kahdeksan iskun yhdistelmiä. Jotkut erikoishyökkäykset iskevät aseensa vastustajan näpeistä, ja Arcade Modessa sekä Edge Master Modessa voi kerätä uusia aseita, jotka saa mukaansa seuraavaan otteluun. Mikään ei estä taitavaa pelaajaa keräämästä kunnan teräasevarastoa, josta voi valita jokaiseen otteluun mieleisensä. Muistikortin avulla jokaiselle hahmolle voi tallentaa erilaisia aseiden asetuksia, jotka voi sitten hyödyntää eri Modesseissa. Jos haluaa opiskella asetietoutta lähemmin, niin voi käydä Weapon Roomissa, jossa kaikki aseet ovat näytillä ja kuvattuna ominaisuuksiensa mukaan.

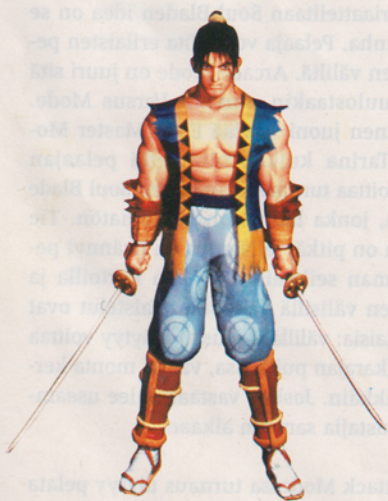
Aseilla on oma energiamittarinsa, joka vaikuttaa torjuntajen ja iskujen tehokkuuteen. Kun mittari on täynnä, pääsee kokeilemaan energiaa vaativia spesiaalihyökkäyksiä. Kun mittari menee nolliille, ase häviää ja hahmo joutuu turvautumaan nyrkkeihinsä. Myös torjunnat vaativat pientä harjoittelua. Torjuntajia on viisi-kuusi erilaista, ja niiden lisäksi voi valita L- ja R-napeilla. Kaikkien erilaisten yhdistelmien takia ei ole mikään ihme, että Japanissa Soul Edgeä myydään erikoispakettina, johon kuuluu myös Namcon uusi ohjain ja paljon muita tarpeellisia lisukkeita, kuten Soul Edge -tarroja, Soul Edge -keräilykortteja ja Soul Edge -hiirimatto. Tuleeko ohjain pelin mukana myös Euroopassa, sitä emme vielä tiedä, mutta se vaikuttaisi hyvältä investoinnilta beat 'em up -faniensa arsenaaliin.



Namco on yrittänyt ujuttaa peliin seikkailua Edge Master Modessa. Otteluiden välillä patseerataan ympäri karttaa.



PELIHAHMOT



MITSURUGI

ASEET: KAKSI
KOREFUJI-MIEKKAA
ALLROUND-HAHMO.



SIEGFRIED

ASEET: RASKAS
ISKUMIEKKA
VAHVA MUTTA HIDAS.



VOLDO

ASEET: SVEITSIN ARMEIJAN
LINKKUVEITSI
KOVAT POTKUT, PITKÄ
ULOTTUVUUS.



SOPHITA

ASEET: OMEGA-VEITSET
NOPEA, TAITAVA JA KAVALA.



Soul Bladessa riittää paljon pelaamista, siitä pitävät huolen erilaiset aseet ja yli 50 spesiaalihyökkäystä per naama.



SEUNG MINA

ASEET: ZAN-MA -MIEKKA
NOPEA JA TAPPAVA.



LI LONG

ASEET: NUNCHAKU
LOIKAT PITKIÄ.



ROCK

ASEET: RASKAS KIRVES
VOIMAKAS JA HIDAS.



TAKI

ASEET: MIEKKA
NOPEA JA VAHVA
MIEKKAILIJA.

Tenka



X-tyyppinen

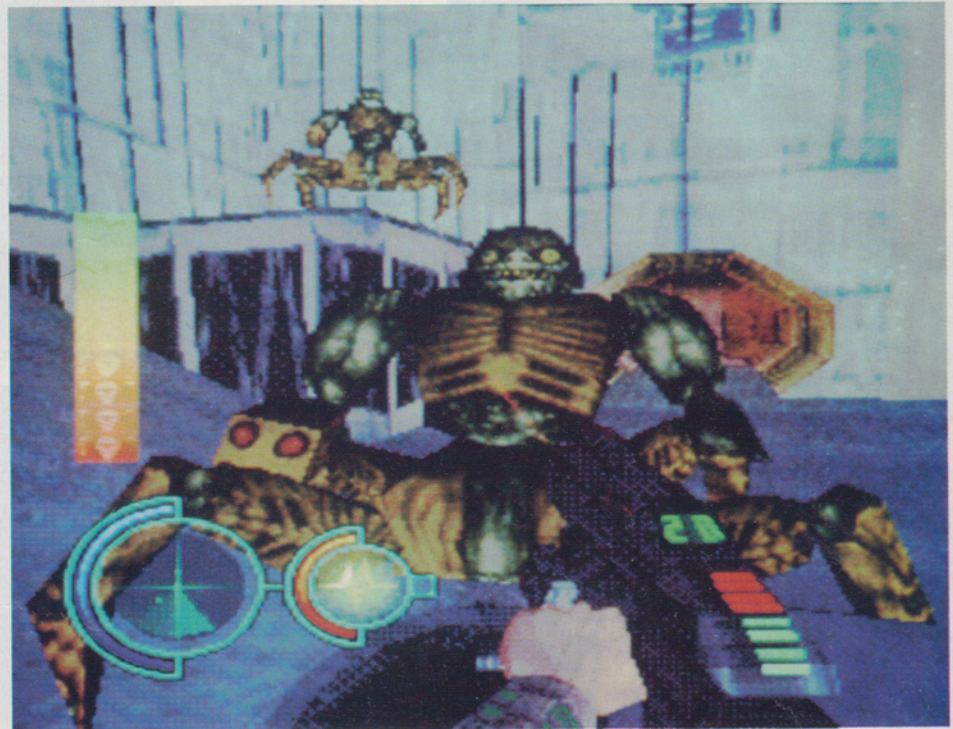
Doomin voittavaa peliä on yritetty luoda kerta toisensa jälkeen, ja joskus yritykset ovat olleet lähellä onnistumista. Jos joku pystyy Doomiltaistuinimeltaan kumoamaan, niin Psygnosis. Brittien uusi tulokas on viime keväästä asti valmistella ollut shoot 'em up -seikkailu Tenka.

PELIKONE — PlayStation
 JULKAISIJA — Psygnosis
 LUONNE — Shoot 'em up

Kun Tenka esiteltiin viime vuoden E3-messuilla ensimmäisen kerran, niin se ei saanut kovin innostunutta vastaanottoa. Se oli kyllä hyvännäköinen ja lupaava jo tuolloin, mutta ei läheskään yhtä kiinnostava kuin Wipeout 2097, Super Mario 64, Nights tai Crash Bandicoot. Nyt, lähes vuosi myöhemmin, kenkä on toisessa jalassa ja Tenka lähes valmis julkaistavaksi. Nyt näyttää siltä, että siitä saattaa hyvinkin tulla yksi vuoden kuumimmista peliutuuksista.

Tenka sijoittuu vuoteen 2096, tulevaisuuteen joka on tuttu Wipeout 2097:stä. Ihmishengen arvo on pienempi kuin pussillisen pikanuudeleita. Sodat ja luonnonmullistukset ovat tuhonneet Maapallon lähes kokonaan. Ne, joilla on varaa, jättävät asumiskelvottoman planeetan. Yksi suosituimmista paikoista uuden elämän aloittamiseen on avaruussiirtokunta Extrevius 328. Sen huonoja puolia on se, että sieltä löytyy biokemian yhtiö, jonka palveluksessa on jumalaa leikkiviä mielipuoilia. Tuloksena on muotopuoilia hirviöitä, jotka pitävät siirtokunnan asukkaita ruokavarastonaan. Siirtolaisten onneksi pelin päähenkilö Tenka on paikalla harventamassa ihmissyöjien rivejä kiväärillään.

Tenkaan tulee yli 20 valtavaa tasoa ja lähes yhtä monta erilaista polygoneista kasattua hirviötä. Olentojen suunnitteluun ja toteutukseen on pantu paljon aikaa ja vaivaa,



mutta lopputulosta voi herkkänahkaisempi pitää mauttomana. Psygnosis on pettämättömään tapaan tehnyt parhaansa juuri sopivan tunnelman luomiseksi, ja välillä pelissä tuntuukin Wipeout 2097:n vaikutteita. Käytävät, hirviöt, aseet ja rakennukset on kasattu huolella, ja yhdessä jännitystä luovan musiikin kanssa grafiikka synnyttää uskottavan, joskin hirvittävän maailman. Taisteluissa Tenka muistuttaa paljon Alien Trilogiaa. Yhteenotot käydään useammin ahtaissa käytävissä kuin avarilla alueilla. Hengähdystaukoja ei pahemmin heru, ja peli on enemmän tai vähemmän klaustrofobinen kokemus.

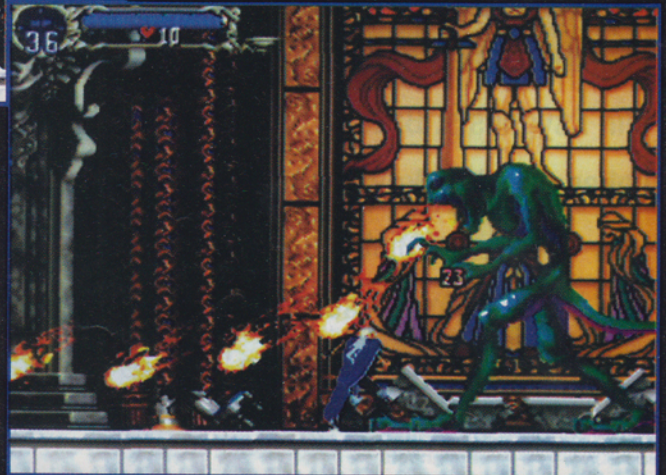
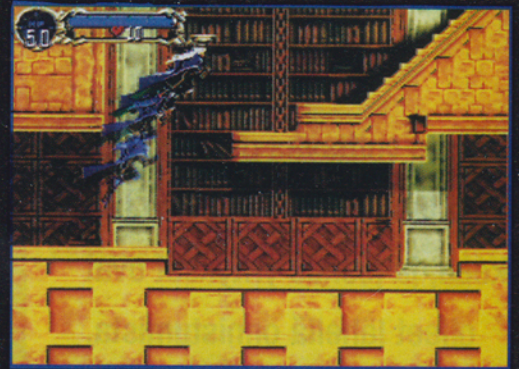
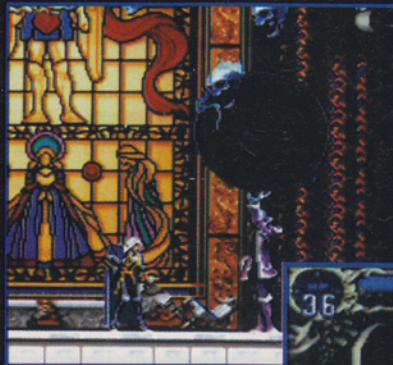
Psygnosis ei juuri epäonnistu. Yhtiö on tehnyt lähtemättömän vaikutuksen sellaisilla laatuimikkeillä kuin Wipeout 2097, Destruction Derby 2 ja Adidas Power Soccer. Tenka on Psygnosiksen ensimmäinen yritys Doom-kloonien saralla. Tenka saattaa hyvinkin osoittautua esikuvaansa paremmaksi peliksi. ■



Castlevania X

PELIKONE _____ PlayStation
 JULKAISIJA _____ Konami
 LUONNE _____ Seikkailu

Castlevania-fanien pitkä odotus on kohta ohi. Konami on saanut Castlevania X -pelin lähes julkaisukelpoiseen kuntoon. Konamin julkistamista ennakkokuvista päätellen kyseessä on edeltäjänsäkin upeamman näköinen seikkailupeli. Dracula on jälleen palannut, ja Belmontin perheen täytyy kaivaa mosat ja puupiikit naffaliinista ja lähteä Nosferatun kavereita seivästämään. Castlevania X eroaa edeltäjistään siinä, että siinä on paljon enemmän roolipelimäisiä lisukkeita. Konami on siis palannut juurilleen ja upottanut uutuuteen vaikutteita Castlevania II – Simon's Quest -pelistä, jossa esimerkiksi aseita ja muita varusteita pääsi ostamaan lisää. Castlevania X julkaistaan Japanissa 20. maaliskuuta ja Euroopassa kesän loppupuolella.



Fighters Megamix

PELIKONE _____ Saturn
 JULKAISIJA _____ AM2
 LUONNE _____ Beat 'em up

Fighters Megamix on AM2:n viimeisin beat 'em up ja tulee varmasti täyttämään jokaisen beat 'em up -fanaatikon toiveet. Fighters Megamixistä löytyy 22 hahmoa, jotka on otettu Virtua Fighter 2:sta ja Fighting Vipersistä. Pelissä on myös kymmenen kätettyä hahmoa – kaikki pelattavissa. Yksi heistä on Siba, joka kuului alkuperäisen Virtua Fighterin testiversion kahdeksan taistelijan joukkoon, mutta joka joutu tekemään tilaa Akiralle. Toinen kätetty hahmo on Janet Marshall Virtua Cop 2:sta. Fighters Megamixiin on otettu pari nappulaa myös Virtua Fighter Kids -pelistä. Kaikki taustatkin on otettu AM2:n tappelupelikklassikoista. Fighting Vipersistä peräisin olevat ovat täynnä seiä ja kaltereita kuten ennenkin, mutta Virtua Fighter 2:n kentät ovat muuttuneet hieman. Kehien kokoja on kasvatettu, ja nyt otelijat pääsevät tappelemaan epätavalliseen laajoilla alueilla.

Fighters Megamix näyttäisi olevan yksi vuoden suurimmista beat 'em upeista, ja kuten tavallisesti kun AM2 on kuvioissa mukana, täynnä hektistä toimintaa ja kiivenkovaa toimintaa.



Mega Man 8

PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Capcom
 LUONNE Tasoloikka

Capcom lataa paukkuja tiukkaan pelivuoteen. Yksi pelitalon ensimmäisiä tulokkaita on odotetusti tasoloikkamies Mega Man. Mega Man 8 muistuttaa paljon sarjan edellisiä osia, eikä siinä näytä olevan mitään erityisen uraa-uurtavia uusia ideoita. Vaikuttavinta ovat pelin aikana aina silloin tällöin esitettävät animoidut jaksot. Sekvenssien takana ovat samat miehet, jotka ovat tehneet piirretyn televisiosarjan Mega Man. Kuten tavallista, komeat välikuvat eivät vielä tee hyvää peliä, ja perusteiltaan

Mega Man 8 ei juuri eroa ensimmäisistä NES-seikkailuistaan. Mitään uusia tai mielenkiintoisia ideoita ei pelistä löydy suurennuslaseillaakaan.

Oli miten oli, näille pituusasteille peli ilmestyy kevään aikana.



Road Rage

PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Konami
 LUONNE Kilpa-ajo

Wipeout 2097:n tyyliset, futuristiset kilpa-ajopelit ovat Japanissa viimeisintä huutoa. Tämänkertainen yritys tulee Konamilta, joka panostaa rankasti Road Ragen menestykseen. Kyseessä on konversio Konamin kolikkopelistä Speed King, jota ei meikäläisistä pelihalleista löydy. Alkuperäinen peli oli jonkinmoinen hitti Japanissa, joten Konami on päättänyt tehdä kaikkensa kunnollisen PlayStation-konversion eteen. Yksi pelin hienouksista on mahdollisuus käyttää NeGcon-ohjainta, joka on suunniteltukin nimenomaan kaahauspelejä

varten (toimii mm. Formula 1:ssä, Wipeouteissa ja Ridge Racereissa). Tavalliseen kiituri-pelitalpaan tarjolla on erilaisia kilpureita. Kenttien rakenne ja ulkomuoto tuo mieleen tulevaisuuden Tokion pitkinne tunnelineen ja neonvaloineen. Road Rage julkaistaan Euroopassa helmikuun loppupuolella.



Multi Racing Championship

PELIKONE Nintendo 64
 JULKAISIJA Imagineer
 LUONNE Kilpa-ajo

Imagineersin Multi Racing Championship on toistaiseksi lupaavimmalta vaikuttava, kunnollinen autopeli Nintendo 64:lle – se saattaa ylittää jopa Sega Rallyn tasolle. Uutuus näyttää paremmalta kuin Setan Rev Limit ja on kilometritolkulla edellä katastrofaalista Cruisin' USA:ta. Multi Racing Championship ja Rev Limit muistuttavat paljon toisiaan, varsinkin autojen osalta, mikä voidaan selittää sillä, että kummassakin pelissä käytetään eurooppalaisia autoja kuten Renault ja Opel. Pelin kehittänyt Genki, joka on aiemmin tehnyt PlayStation-pelit Kileak the Blood ja Beltlogger 9, lupaa että Multi Racing Championship tulee käyttämään erikoislaatuista ohjausta, joka

Nintendo 64:n analogisen ohjaimen ansiosta tulee muistutamaan oikeaa autolla ajamista niin pitkälle kuin mahdollista. Jokaista autoa voi säätää omaan makuunsa sopivaksi. Valikoimista löytyy erilaisia alustoja, moottoreita, vaihdelaatikoita ja jopa spoilerereita. Oikean ajotunnelman luomiseen on annettu hyvät eväät. Vaikka Genkin aiemmat pelit eivät olekaan tehneet vaikutusta, niin tämänkertainen viritys vaikuttaa lupaavalta. Japansissa peli julkaistaan kesän loppupuolella.



Rostiiti

Tervetuloa Super Powerin lukijakirjeiden pariin. Sana on vapaa, kunhan se liittyy jotenkin pelaamiseen ja pelikonsoleihin tai kurnusimppuihin. Pomminhaistajakoiramme odottaa postia osoitteessa:
Super Power / Lukijakirjeet, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

Moikka SuPo!

1. Miten voi olla mahdollista, että Mario 64 mahtuu 12 Mt kokoiselle kasetille ja on kooltaan vain 8 Mt, kun tiedän monia paljon huonompia PC-pelejä jotka vievät n. 600 Mt tilaa!
 2. Tehkää jotain arvosteluja erilaisista ohjaimista esim. rattiohjaimista tai SEGAN 3D-ohjaimesta.
 3. Tuleeko n64 maksamaan Suomessa saman verran kuin Ruotsissa?
 4. Kun ihmettelitte viime lehdessä, että minne Marion veli Lulgi on kadonnut, niin eihän se ole totta sillä näkyhän se pelissä Mario Kart 64.
 6. Kai te arvostelette vielä numeroin pelit Super Mario 64, Pilotwings 64 ja Wave Race 64?
 7. Kuinka monta eri prosessoria on Nintendo 64:ssä?
 8. Onko vielä tiedossa mitään muita 64DD pelejä kuin Legend of Zelda 64?
 10. Onko mahdollista, että Resident Evil pelejä tulisi n64:lle?
- P.S. Kirjoittakaa kanteen MAAILMAN PARAS KONSOLILEHTI!

Player

1. Mario 64 mahtuu 12 megatavun kasetille sen vuoksi, että sen grafiikka on pakattu kolmasosaan alkuperäisestä koostaan. Pakattu grafiikka puretaan lennossa käyttökelpoiseen muotoon.
2. Harkinnassa on.
3. Ei aavistustakaan, Nintendon maahan-tuoja on uuden koneen ja sen pelien hinnoista puhelias kuin simpukka.
4. Seisomme korjattuina.
6. Käänä pari sivua eteenpäin...
7. Nintendo 64:stä löytyy vain kaksi prosessoria: pääprosessori MIPS R4300 ja Silicon Graphicsin Reality Immersion -grafiikkaprosessori.
8. Nintendon oma Mother 3 -roolipeli.
10. Namcon mukaan täysin mahdollista.

SuPo

Moi!

Hieman kritiikkiä:

1. Numero 1/96. Siitä löytyykin sanottavaa. Shoshinkai-messuotsikko oli sivun kokoinen. Eii ihme ettei tilaa riitä! Capcom-jutun otsikko olii kyllä viisaasti sijoitettu. Samoin Tobal No. 1-otsikko, MUTTA: Onko pelissä kolme (3) kappaletta "tuhtia ranskalais-venäläistä"?!?
3. Olisitte voinut kyllä VÄHÄN enemmän kertoa Street Fighter Alpha 2:sta. Hölisitte vain siitä, että taas saman vanhan toistoa.
4. Topi arvostelee mielestäni vähän liikaa. Eikö häntä väsyttä?
5. Sanoitte, että NBA Jam Extreme on huono. MIKSI SITTEN ANNOITTE SILLE 76 PISTETTÄ?! Senhän pitäisi olla ihan kelvollinen arvosana. Tarkkuutta, pyydän.
6. Älkää jaksako laittaa yhteen peliarvosteluun

useita samanlaisia kuvia (Mortal Kombat Trilogy). Älkääkää hyvät ihmiset katko kaikkia kuvia samaan paikkaan.

7. Sanoitte, että Tomb Raider-oppassa on kaikki salaisuudet. Ei ainuttakaan. Mikä teitä vaivaa? Ottaisitte mallia kauan sitten ilmestyneestä Donkey Kong Country-oppaasta.
 8. Miksi ette laita lehteenne enemmän sivuja (n.sata), jos sitä niin monet kerran haluavat?
 9. Olitte minun mielestäni ennen paljon parempia toimittajia ja arvostelijoita. Kertokaa enemmän arvostelijoista ja laittakaa kuva heistä kaikista joka numeroon samalle sivulle jossa kerrotte heistä. Pistäkää heidän KAIKKI suosikkipelinsä samalle sivulle. Älkääkää sanoko, te vastenmieliset myyrät, ettei sillä sivulla tila riitä. Ottakaa kaikki kuvat pois siltä sivulta ja pistäkää kaikki yllämainitut asiat niitten tilalle. Kiitosta vaa.
- T:Vähän vihainen

1. Tottakai Tobal No. 1:ssä on kolme erinäköistä tuhtia, ranskalais-venäläistä tyttöä kun me kerran niin sanomme. Väitänkö meitä valehtelijoiksi? Saunan takana nähdään... Ei vaikaan, sattui sellainen juttu, mitä ammattitermeillä kutsutaan munaukseksi. Vastuullisen sormet on suomittu punajuomuisiksi.
5. NBA Jam Extreme osoittautui pettymykseksi, eikä 76 pistettä ole SuPon asteikolla mikään juhlan aihe.
7. Tomb Raider -opas jäi kieltämättä ohuen puoleiseksi. Siitä on jo ojennettu sen tehnytä Marttia.
8. Meillä toimituksessa ei olisi mitään lisä-sivuja vastaan, mutta rahapussin nyörejä piteleivät kustannusvastaavat ovat kalkyyliensa kanssa tulleet siihen tulokseen, että 66 sivua on meille tarpeeksi.
9. "Vastenmieliset myyrät?" Kuukauden parhaasta flamesta SuPon kunniamerkki ja takaperoinen kumarrus.

SuPo

HELLO SUPO!

Päätin kirjoittaa teille katsottuani Game Over -peliohjelmia. Minua ärsyttää miksi Suomen ainoan peliohjelman pitää olla niin surkea. Game Overissa kaikki haisee. Ei ole mitään järkeä pelata konsolipelejä puhelimella eikä rutistaa todella kiinnostavat asiat kahteen sekuntiin suunnilleen puolen tunnin ohjelmassa. Ja arvostelutkin haisee Nintendon päämajalle asti. On tosi tyhmää antaa kaikki yhden miehen (joka sattuu olemaan ärsyttävä räkänokka) mielipiteen varaan, joka kuitenkin pelaa niitä pelejä jotain 15 minuuttia. Katsoin avuttomana kun hän antoi Yoshi's Islandille 8- (tai jotain) ja nauroin hullun lailla nähdesäni vaihtoehdot vuoden -95 parhaan pelin äänestyksessä (ja vielä enemmän kun kuulin että CD-I:n Flipperi sai ensimmäisen palkinnon). Kaikkein röyhkeintä ja tyhmintä oli kuitenkin se että eräässä jaksossa herra räkänokka-Vito mollasi

SUPOa! Ainoa syy minkä takia katson vielä tätä on se että voin nähdä pelejä toiminnassa. Jos joku toimituksesta tai lukijakunnasta on katsonut tätä tri Wiilin nenästä kaivettua ohjelmaa, niin kertokaa mielipiteenne.
 P.S. Teidän "kilpailunne" eivät ole kilpailuja vaan arpajaisia tai onnen pelejä, koska ne kysymykset ovat suunnilleen Zombie tasoa. Jos aiotte jatkaa "kilpailunne" niin tekisitte oikeita tietokilpailuja. Ja älkää päästäkö lehteenne konsolimerkkien mollauskirjeitä.

T:Fox Mcloud.

Televisiossa vuosien varrella nähdystä TV-peliohjelmista Game Over on ehdottomasti paras. Sen huonoin puoli on Super Powerin toimittajien aamuyöhön sijoittuva lähetyssai-ka.

SuPo

Subject: Internet-sivut

Haluaisin vain tietää minne hävisivät SuPon Internet-sivut?

Ja onko SuPolla omaa Internet-saittia? Jos ei niin se olisi hyvä lisä.

Joonas

SuPon WWW-sivut löytyvät Semic-webistä osoitteesta <http://www.semic.fi>

SuPo

Subject: Super Power / posti

Tervehdys kuomat ja lajitoverizkit!

Kommentoin tätä iänikuista paradoksaalista kysymystä: Kumpi on parempi, konsoli vai tietokone? Olen alkanut tykätä kyttyrää, kun lehdessänne aina mainostetaan: Hähää! Nyt sai PC:n omistajat nenilleen, kun pulittivat kymppitonin uudesta Pentiumista, mutta parin tonnin hintaiselle Saturnille/Playstationille tehdään parempia pelejä jotka pyörivät superlatiivisemmin ja ties mitä.

Onko harmaissa aivosoluissanne ikinä herännyt kysymys (hyvää huomenta Kysymys!) että miksi monet ostavat kymppitonin tietokoneen? Tuskin pelkästään pelaamista varten. Itse olen ostanut Penttini verkkokoneeksi ja työskentelyä varten, ehkä jossain määrin pelaamiseenkin, mutta herää KILLER-JOHN, käytän Penttii työn-tekoon.

On mulla myös konsoleita (SNES, NES ja GB) joilla pelaan ja paljon.

Mutta voi hyvä tavaton, KILLER-JOHN, etkö sä tajuu?

Jos tahot pelata, osta konsoli.

Jos tahot työskennellä ja tehdä jotain hyödyllistä, osta Pentti Pro 500 MHz.

Jos tahot tehdä kumpaakin, osta molemmat! Niin että voi hyvä KILLER-JOHN, exä tajuu?!

t: Professori Kaapo (lue:arvovaltainen henkilö)

PELIARVOSTELUT

ARVOSTELIJAT

TOPI

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

MARTTI

Pitää kaikesta aasialaisesta niin kauan kuin missään ei näy Full Motion Videota
Ikä: 21
Harrastaa: Manga & itärannikon rap
Pitää: RPG & shoot 'em up
Vihaa: Full Motion Video
Suosikki: Shadows of the Empire

JOONAS

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

LOVIISA

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

JOHN

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

TOMMI

Sotamies rannalla palkat niskassa.
Ikä: 66,6
Harrastaa: Harmolodiaa tuuballa
Pitää: Wipeoutista ja Formulasta
Vihaa: Sukkamehua ja Kirbyä
Suosikki: Topi, Turok ja Vulgar Display of Power...



ARVOSANAT

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

- 100 paras, kaunein, virheetön. Jumaluus, A ja O, Lola Odusoga. Aamen.
- 99 - 95 tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut. Kuten Resident Evil ja Super Mario 64.
- 94 - 90 huipputulos. Osta tai itke katkeria kyneleitä.
- 89 - 80 selkeästi yli keskitasoa. Pelityypin faneille ehdoton hankinta.
- 79 - 70 keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin kaivaa kuvettaan.
- 69 - 60 keskinkertainen. Tämän arvosanan saaneisiin sekaantuu omalla vastuullaan.
- 59 - 50 hohhoijaa. Mitähän televisiosta tänään tulee?
- 49 - 30 tällaisia pelejä Joulupukki kiikuttaa tuhmillle lapsille.
- 29 - 10 ongelmajätettä. Huolehdi luonnosta ja kiikuta lähimpään ongelmajätelaitokseen.
- 9 - 1 Game Over, man! Game Over!

LUONNE	Tasoloikka
JULKAISUJA	Nintendo
VALMISTAJA	Nintendo
JAKELU	
MYYNNISSÄ	1. maaliskuuta
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

Super

**Välillä joutuu nipistämään itseään
jotta uskoisi, että tällainen
peli todella on olemassa.**

Kymmenisen vuotta sitten Mario tallasi ensimmäisen sienensä Super Mario Bros -pelissä, ja sen jälkeen Nintendon kestopankarille onkin tapahtunut paljon. Olemme kulkeneet Marion seurassa läpi satojen, jos ei tuhansien saarien, linnojen, luolien, lumikenttien ynnä muiden, mutta koskaan ei Prinsessan valtakunta ole näyttänyt siltä kuin nyt. Nintendo 64:n uskomattomat grafiikkaominaisuudet ovat avanneet pelitekijöille aivan uuden oven kolmiulotteiseen maailmaan. Tuottaja Shigeru Miyamoto, herra Mario himself, sanoi jokunen aika sitten ettei mikään muu peli kuin Super Mario 64 ole todella kolmiulotteinen. Muiden pelit näyttävät kyllä kolmiulotteiselta, mutta eivät toimi kolmessa ulottuvuudessa.

Pelattuani muutaman minuutin SM 64:ää täytyy myöntää, että Miyamoto on oikeassa.

Pelin alussa Mario seisoo puutarhassa ja tirkistelee kohti Prinsessan linnaa. Hän on saanut kirjeen, jossa Prinsessa pyytää lempukimiestään audienssille palatsiin. Kuten kaikki tietävät, Prinsessa on varsin köpelö yksilö ja onnistuu alvariinsa hankkiutumaan vaikeuksiin, ja niinpä on asian laita nykyin. Heti linnan saavuttuaan Mario saa tietää, että vanha kuunun vihtahousu Bowser on kidnapannut Prinsessan jälleen kerran. Samassa hötäkässä linnan 120 voimatähteä on pöllitty ja piilotettu sinne sun tänne, ja koko valtakunta tietysti odottaa että Mario sekä löytää tähdet että palauttaa avuttoman jalosukuisen keskoskaappiinsa. Toad, suomeksi rupisammakko, kertoo mistä ensimmäisiä tähtiä kannattaa lähteä etsimään: Bowser on piilottanut ne tauluun, joka oikeasti onkin noiduttu maailma...

Matkalla linnan läpi kohti ensimmäistä taulua pelaaja oppii kuinka Mariota ohjataan kolmiulotteisessa maailmassa. Analogisen ohjaimen ansiosta Mario liikkuu uskomattoman pehmeästi ja tarkasti. Aikaisemmin pelissä oli kaksi nopeutta - kävely ja juoksu - mutta analogisella ohjaimella vaihtoehtoja on aina hyvin hitaasta ja varovaisesta kävelystä tiukkaan juoksumarssiin ja kaikkea siltä väliltä. Mario on muutenkin liikkuvaisempi: repertuaariin kuu-



Kauan se kesti, mutta nyt Nintendo 64 on vihdoon täällä. Ja messissä tuli tietysti Mario, mutta millainen Mario! Vanha kunnon putkimies on kokenut sellaisen pintaremontin, että alta pois.

Mario 64



luu monia erilaisia loikkia ja voltteja ja vielä ekstraliikkeitä kun käyttää ohjaimen Z-nappia. Aluksi hallinta saattaa vaikuttaa jopa liian monimutkaiselta, mutta kun liikkeitä oppii käyttämään, Mariosta tulee hyvin monipuolinen ja paljon tehokkaampi kuin ennen.

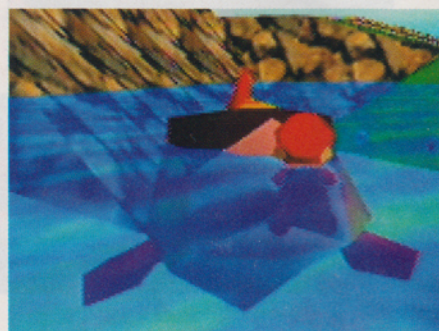
Koko seikkailun ajan Mariota seuraa vanha tuttava Lakitu videokameransa kanssa. Hän kulkee Marion takana ja kuvaa innokkaasti useista eri kuvakulmista pitäen huolta siitä, että pelaaja näkee koko ajan kaiken sen, mikä on tarpeen. Joskus pitää toki ottaa ohjat omiin käsiin, ja vaihtaa itse kuvakulmaa keltaisesta C-napista.

Pelaaja pääsee halutessaan myös katselemaan maisemia Marion silmien läpi - hyvin näppärää, jos haluaa kurkistaa kulman taakse tai kielekkeeltä alas ennenkuin ryntää suinpäin kohti kuolemaa.

Kuvakulmien kanssa on hiukan sama ongelma kuin uusien liikkeiden, eli niitä on aluksi hankala käyttää tehokkaasti, mutta harjoittelu maksaa vaivan.

Lakitua muuten ei yleensä näe pelin tuoksinnassa, koska otus hiippailee koko ajan Marion takana, mutta vilkaisemalla peiliin tai muuhun vastaavaan, ukkelin näkee istumassa pilven päällä kameransa kanssa.

Bowser on siis varastanut kaikki linnan voimatähdet ja piilottanut ne maailmoihin, joihin pääsee sisään linnan taulujen kautta. Eräs pelin hauskoista graafisista efekteistä näkyy kun Mario hyppää tauluun sisään: maalauksen pinnassa kulkee renkaita aivan kuin järven pinnassa kun sinne heittää kiven.



Taulumaailmoissa Mario tapaa monia vanhoista peleistä tuttuja vihollisia, jotka ovat myös saaneet uusia ominaisuuksia. Uusien haasteiden edessä Mario on oppinut entistä parempia itsepuolustustaitoja, Super Mario 64 vetäisee vihulaista nyrkillä naamaan ihan suvereenisti kun sikseen tulee. Tuttuja Koopa Troopa -kilpikonnia on tässä pelissä vain yhdessä paikassa, ja niillä on tällä kertaa aivan erityinen piirre. Mario nimittäin pystyy ravistelemaan otuksen ulos kuoristaan ja käyttämään kilpiä eräänlaisina skeittilautoina. Skeittaessaan Mario on kuolematon. Super Mario 64 on täynnä vastaavia muunnelmia vanhoista teemoista, mutta myös aivan uusia jippoja, kuten esim. valtava merihirviö. Shigeru Miyamoto ja kumppanit ovat todellakin laittaneet mielikuvituksensa liikelle peliä tehdessään.

Taulumaailmoja on kaiken kaikkiaan 15, jokainen pullollaan löydettäviä juttuja, salaisia teitä, vihollisia ja pomoja. Super Mario World

SNES:lle oli ilmestyessään minusta aivan mieltömyyden upea monimuotoisuudessaan:

Super Mario 64:ssä kaikkea on VI-ELÄ enemmän. Minun on itseasiassa vaikea kuvitella, että joku voi löytää kaiken, mitä tähän peliin on piilotettu.

Radat ovat useimmiten samaa suuruusluokaa kuin Eremitaasi, ja loistavan grafiikan ansiosta Marion eteen aina välillä avautuu henkeäsalpaava maisema, jossa näkyy pelattava rata kokonaisuudessaan.

SM 64 ja Mario ovat täynnä uusia, hienoja ominaisuuksia, mutta minusta eräs hauskimista on se, että Mario voi ryömiä sisään kanuunaan ja ammuttaa itsensä halettuun paikkaan. Kanuunan käyttö on hankalaa, alkuun Mario päätyy aivan minne sattuu, mutta kun homman oppii, se on todella näpsäkkä keino päästä nopeasti paikasta toiseen. Toinen tapa päästä ilmojen teille on tur-





Metalli-Mario on aika hevi.



Buhahaa... kummistalossa on paljon gaikkea gamalaa...



vautua siivekkääseen lippikseen: hommaa kannattaa kokeilla jo sen vuoksi, että pipo päässä pilvien lomassa kiittäminen pesee minkä tahansa lentosimulaattorin mennessä tulen.

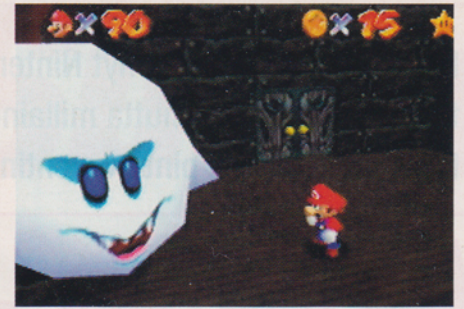
Kuiten muissakin Mario-peleissä on myös Super Mario 64:ssä vesimaailmoja, ja minusta ne ovat kaikkein vaikuttavimpia. Uteliaat kalparvet, veden läpi heijastuva auringonpaiste... grafiikka on sanalla sanoen uskomattoman upeaa! Marion ohjaaminen vedessä on helppoa, mutta täytyy muistaa, että myös putkimi-ehen on käytävä aina välillä hengittämässä pinnalla. Paitsi jos kultakolikoita on näköpiirissä. Niitä Mario voi käyttää hapsäilyinä, ja silloin pinnalla ei tarvitse käydä. Tarjolla on myös jonkinlainen haarniska, jonka avulla Mario voi kävellä merenpohjassa.

Mario seikkailee myös hiekkaa-avikolla, jossa vilisee paitsi tuttuja kaktushirviöitä, myös uusia vihulaisia. Vaarallisin on juoksuhiiekassa lymyvä peto, joka imaisi Marion kitaansa mitä mieluisimmin. Yllättäen kimppuun iskevä tornado on myös paha. Pyramidien sisällä taas avautuu aivan uusi maailma pimeine nurkkineen ja kaikuvine saleineen.

Kummistalosta on saatu todella pelottava

Mario 64:ssä. Esimekiksi, yhdessä huoneessa on suuri flyygeili. Kun Mario saapuu flyygelin luo se saa kammottavan raivokohtauksen ja hyppää Marion kimppuun kansi täynnä hohtavia flyygelinhampaita - minulla meinasi siinä vaiheessa tulla housuun jotain ylimäärästä... ihan totta! Flyygelihuoneen vieressä taas on kirjasto, jonka kirjat himoitsevat Marion lihaa kannel louskuen. Kummistalossa on helppo eksyä, ja edellämäinitut yllärit yhdistettynä hermostuttavaan musiikkiin... no, siinä kyllä saattaa ruveta pelottamaan ihan oikeasti.

Lumimaailmassa jättipingiini on hukannut lapsensa, ja Marion tehtävä on saataa perhe jälleen yhteen. Lumi ja jää peittävät maan ja vuorenrinteillä on helppo liukastua ja valua alas pohjattomiin kuiluihin. Pingviinit ovat lumimaailman staroja ja jossain vaiheessa Mario pääsee mukaan jopa jääraiveihin pingviinin kyydissä. Väitetään, että Shigeru Miyamoto olisi erityisen ihastunut pingviineihin, ja väite on helppo uskoa tämän radan jälkeen.



Kenttiä, joissa lopussa odottaa itse Bowser, on kolme. Kentät ovat erittäin vaikeita ja täynnä esteitä: ne roikkuvat tyhjästä ilmassa, joten jos Mario innostuu liikaa, hän putoaa reunan yli kirkuen (no ei sentään kirkuen...) Lopussa odottaa sitten itse Bowser laava-altaassaan. Voittaakseen erän Marion täytyy napata öökkää hännästä kiinni ja heitettää se pois alustalta. Grafiikka on erityisen vaikuttavaa Bowser-osissa. Iso B on todella valtava ja räjähdyskykyiset areena ympärillä hienoja.

Marion on löydettävä 70 Bowserin varastamista 120 voimatähdestä selvitäkseen pelistä. Jos löytää kaikki tähdet, lopussa odottaa valtava yllätys...

Jos pitäisi lyhyesti sanoa mikä tekee Super Mario 64:stä erittäin hyvän pelin, niin se on Mario-pelien ainutlaatuisen hengen siirtäminen huiman hienoon graafiseen ympäristöön. Suuri ansio onnistuneesta tunnelmasta menee musiikille, joka on suurimmaksi osaksi uutta, mutta silti tutunoloista. Koji Kondon klassinen Mario-soundi toimii Super Mario 64:ssä paremmin kuin koskaan.

Suurin ero aikaisempiin peleihin on tietysti grafiikassa: näin hienoa, harkittua ja toimivaa grafiikkaa ei yksikertaisesti ole tehty koskaan aikaisemmin missään formaatissa. Super Mario 64:n grafiikka on täydellistä. Mario liikkuu juuri sinne minne haluat - ylös, alas, sivulle, taakse, eteen - täydellisen vaivatomasti ja nykimättä. Pelin jokaisen kolkkan pääsee

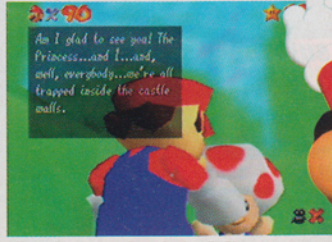
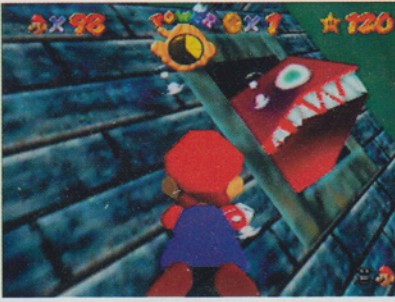
tutkimaan halutessaan. Värit ovat voimakkaat ja valon leikki erittäin luonnollista. Efektit, kuten vesi, tuuli, juoksuhiiekka, tuli ja heijastukset, ovat häkellyttävän intoja, ja muutama otteeseen jouduin todellakin nipistämään itseäni käsivarresta muistaakseni, että kaikki tämä on tehty tietokoneella.

Tämän loiston lisäksi Super Mario 64 on todellakin äärimmäisen hauska peli ja variaatioita on niin paljon, ettei pelaamiseen kyllästy ihan muutamassa kuukaudessa.

Muuta ei voi kuin nostaa hattua Nintendolle ja Shigeru Miyamotolle: Super Mario 64 on paras koskaan tehty konsolipeli.



**Siivet selässä pilvissä
liitelemisessä on
enemmän lentämisen
tuntua kuin yhdessäkään
lentosimulaattorissa.**



Toad ilmestyy aina silloin tällöin antamaan Mariolle neuvoja siitä miten edetä ja selvittää erilaisissa maailmoissa. Joskus hän jopa tarjoaa tähden tai kaksi.



EI OO TÄMÄN PAREMPAA

Heti kun kuulin uudesta Super Mario -pelistä ja uudesta Nintendo-konsolista aloin odottamaan. Mitä enemmän odotin, sitä ihmeellisempiä tarinoita kuulin pelin ja koneen huimista 3D-grafiikkaominaisuuksista ja vaikka mistä. Odotukseni kohosivat kohoamistaan, ja kun lopulta sain pelin käteeni pelkäsin kuollakseni että pettyisin. Kädet täristen työnsin kasetin koneeseen ja painoin virtanappia.

Peli oli parempi kuin mikään mitä olin odottanut. En oikein keksi kuinka kertoisin pelistä, koska en ole koskaan nähnyt saati sitten pelannut mitään sen kaltaista - Super Mario 64:ää täytyy pelata itse, jotta saa käsityksen sen ylivoimaisuudesta.

Uuden ohjainjärjestelmän ansiosta Mario on uskomattoman helposti ohjattava ja hetken pelattuun ohjaamista ei tarvitse edes ajatella, se sujuu suoraan selkäytimestä. Grafiikkaa ei kyllin voi ylistää: kun Mario ensimmäisen kerran sukelsi kallion-huipulta syvälle järveen, minua sieppasi mahanpohjasta samalla tavoin kun vuoristoradassa.

Super Mario 64 on toden totta aito Mario-seikkailu parhaimmillaan.

Olen ollut uskollinen Mario-fani siitä lähtien kun ostin ensimmäisen NES-koneen ja Mario-pelin vuonna 1987 ja mikäli Nintendo pitää tätä tahtia yllä, tulen olemaan Mario fani hautaan asti.

Topi 98

VERRATON

Super Mario 64 on maailman paras konsolipeli. Sen enempää ei tässä arvostelussa oikeastaan tarvitsisi sanoa, mutta koska päätoimittaja puuskuttaa niskassa kirjoitan vielä muutan rivin höysteeksi.

Onneksi Shigeru Miyamoto ei yrittänyt mernnä sieltä mistä aita on matalin (kuten minä), eli yksinkertaisesti muuntaa kaksiulotteisen Mario-seikkailun "kolmiulotteiseksi" kuvakulmilla ja muilla kikkailuilla. Onneksi Miyamoto päätti tehdä oikeasti kolmiulotteisen seikkailun, jossa sankari pääsee vapaasti liikkumaan joka puolelle, eikä kulje pelkästään ennalta ohjelmoitua rataa pitkin.

Tästä päätöksestä seurasi se, että Nintendo ja Shigeru Miyamoto saivat aikaan jotain niin uutta ja hienoa, että kukaan ei ole nähnyt vastaavaa aikaisemmin. Marion täydellinen liikkumisen vapaus ja loistavan tarkka analoginen ohjain antavat pelaajalle ennen kokemattonta pelaamisen riemua.

Aluksi pelkkä Marion liikkuttelu - hyppiminen, juokseminen, hölkötely tai hiipiminen - ovat silkkaa juhlaa, myöhemmin hahmon ja käden saumaton yhteistyö luo syvää ja pysyvää tyytyväisyyttä. Ympäristön monimuotoisuus ja kauneus mykistää niin, että pelaamisesta ei ensin tule oikein mitään, mutta sitten kun pelaamiseen makuun pääsee, sitä ei malta lopettaa.

Minna 97

NINTENDO NOSTAA RIMAA

Kun pelasin Super Mario 64:ää ensimmäisen kerran, aika pysähtyi hetkeksi. Grafiikka, jännitys ja fantastinen Mario-maailma saivat leukani loksahamaan äimistyksestä. On vähänlaisesti sellaisia pelejä, joita rakastan ja voin pelata kuinka kauan tahansa - voin laskea ne yhden käden sormilla. Super Mario 64 on paljon parempi kuin muut pelit. Sen taso leijuu jossain pilvissä kun muut taas ryömivät maan pinnalla.

Nintendo sanelee TV-pelien kehityksen, pidettiinpä siitä tai ei. Vain Nintendo pystyy kehittämään tällaisen pelin, ja kaikki ilkeämieliset huhut siitä, miten Nintendo uusi konsoli floppaisi unohtuvat nopeasti Super Mario 64:n kyydissä. Tämä peli on juuri niin hyvä kuin uskaltaa uneksiakaan - Super Mario 64 on kaikkien aikojen paras TV-peli.

Martti 98

GRAFIikka 96

Suvereenin siistiä ja mielikuvituksellista! Aittoa 3D:tä.

TUNTUMA 98

Mariolla on täydellinen vapaus kulkea minne haluaa, ja hänen ohjaamisensa on silkkaa nautintoa.

YHTEENSÄ

Nintendo tekee historiaa.

ÄÄNET 95

Koji Kondon klassiset Mario-teemat ovat siirtyneet uuteen ulottuvuuteen.

HAASTE 98

Tekemistä on vaikka millä mitalla, eikä pelamista halua lopettaa ennen kuin on löytänyt kaiken.

98

LUONNE — **Shoot 'em up**
 JULKAISIJA — **BMG**
 VALMISTAJA — **Lobotomy**
 JAKELU —
 MYYNNISSÄ — **Maaliskuussa**
 PELAAJIA — **1**
 PELIMUISTI — **Muistikortti**
 MUUT KONEET — **Saturn**

Monipuolisten liikkeiden ansiosta Exhumed nousee useimpien saman lajin pelien yläpuolelle.



Valot ja täysin välkymätön grafiikka, sulavat liikkeet, harkittu ohjaus ja seikkailu, joka tarjoaa paljon muutakin kuin tavallista paukuttelua.



Lobotomy julkaisee jälleen uuden Doom-kloonin. Onko Exhumedilla jotain uutta tarjottavaa vanhaan genreen, ja ovatko Lobotomyn miehet nimensä arvoisia?

Exhumed

Ensi silmäyksellä Exhumedia voi hyvinkin erehtyä pitämään jälleen yhtenä Doom-plagiaatina, mutta totuus on toista. Exhumed kyllä kuuluu samaan pelilajiin ja on monilta osin Doomiin inspiroima, mutta siihen näiden kahden pelin väliset yhtäläisyydet sitten loppuvatkin.

Taustatarina ja pelin maailma perustuvat ikivanhoihin egyptiläisiin kulttuureihin. Rakennuksilla on vahva egyptiläisleima, ja sama teema toistuu halki seikkailun. Exhumed muistuttaa monilta osin kulttielokuvaa Stargate, joka pyöri elokuvateattereissa pari vuotta sitten. Egyptiläinen design ei kuitenkaan ole pelin paras puoli. Toisin kuin useimmissa muissa tämän lajin peleissä, Exhumedissa on monipuolinen ja vapaa ohjaus. Pelaaja voi esimerkiksi katsoa ylös ja alas. Sen ansiosta pelissä on enemmän tutkittavaa ja esimerkiksi Doomista puuttuvaa syvyyttä. Tässä ei ole kuitenkaan vielä kaikki. Pelin aikana voi käydä pulahtamassa pienellä uimareissulla halki piemaiden viemärien, joiden synkissä syvyyk-

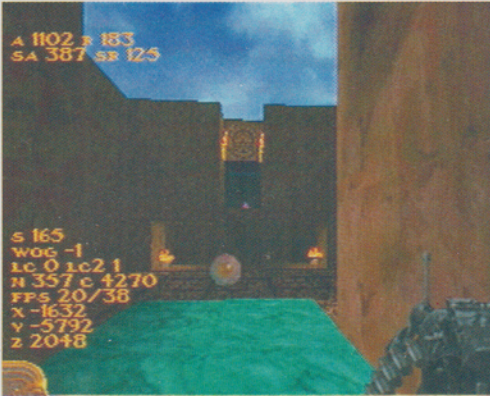
sissä vilisee nälkäisiä, ihmislihaa himoitsevia piraijoita.

Exhumedissa on paljon aseita. Yhteensä niitä on kahdeksan kappaletta. Ensimmäinen on vaatimaton pikkumiekka, jolla voi puolustautua hienosti siipikarjaa ja muita vaarattomampia vihollisia vastaan. Jos ei halua myöhemmässä vaiheessa tuhlata ammuksia pienten esineiden räjäyttelemiseen, niin homma hoituu hienosti pikkumiekalla. Asevarastoista löytyy tietysti myös pistooli. Pistooli toimii hyvin pitkältä etäisyydeltä pienempiä vihollisia vastaan ja on helpokäyttöinen. Toinen näppärä apuväline on M60, jolle löytyy aina käyttöä. Täydellinen ase hoidella useampia vihollisia yhtäaikaa. Täysosuma kerrassaan. Myös kranaatit tehoavat hyvin ryhmässä liikkuvia vihollisia vastaan. Myös liekinheitin flambeeraa vihollisjoukkoja tehokkaasti, mutta parhaimmillaan se on lentäviä maaleja vastaan. Tehokkaimpiin aseisiin kuuluu kobrasauva, joka sylkee vihreitä kobrasalamia, jotka räjähtävät osuessaan maaliinsa.

Aseita Exhumedissa siis riittää, mutta hyvä niin, sillä jokaisen nurkkauksen ja mutkan takana tuntuu piilevän uusi vihollinen. Tavallisin vihollistyyppi on pieni, punainen hämähäkki, joka liikkuu nopeasti ja järsii mielellään pelihahmon nilkkoja. Kuulostaa melko vaarattomalta, mutta nuo pienet liikkijät aiheuttavat nopeasti pahoja vammoja.

Varikset – nuo kauniit tipuset joita opimme arvostamaan jo Resident Evilissa – partioivat kaikkialla missä vain mahtuu lentämään. Nuo höyhenpeitteiset demonit hyökkäävät silloin kun niitä vähiten osaa odottaa, ja niiden tuhoaminen on erittäin vaikeaa. Ellei sitten käsiillä satu olemaan liekinheitintä.

On Exhumedissa tietysti isompiakin vihollisia, kuten esimerkiksi anubis-vartijoita ja naarasleijonia. Viimeksi mainitut ovat pahimpia, sillä ne saattavat vaania missä tahansa. Korvakäytävät täytyy pitää puhtaana vaikusta, muuten seikkailu suuressa pyramidissa päättyy ikävämmin kuin lasten meuhetki.



Tämä anubis-vartija on selvästi noussut väärällä jalalla. Vartijan huonotuulisuus paranee parhaiten nopealla sarjalla teflonluoteja.



VOITTAJALAATUA

BMG:llä aletaan ymmärtää pelien tekemisestä yhtä jos toista. Tasoloikka Pandemonium teki vaikutuksen vaihtelevilla kentillään ja mielikuvituksellisella grafiikallaan ja oli selvästi viime talven paras tasoloikka. Myös Exhumed on niin onnistunut, että ansaitsee hyvinkin arvonimen Talven paras shoot 'em up.

Exhumed tekee vaikutuksen monellakin tavalla. Grafiikka on siisteintä mitä olen nähnyt tässä lajissa, ja kaikki liikkuu paljon sulavammin kuin Doomissa. Exhumediin on osattu ujuttaa muutakin haastetta kuin pelkästään omiusten otusten lahtaamista. Exhumed on sekoitus seikkailupeliä ja shoot 'em upia.

Martti 88

HYVIN TEHTY TAPPOPELI

Minulle Doom, Marathon ja muut vastaavat ovat aina olleet ennen kaikkea verkkopelejä. Veriset Marathon-matsit toimituksen tietokoneverkossa maksoivat Kustannus Oy:lle pitkän pennin, ennen kuin jäimme kiinni ja jouduimme pyhästi lupaamaan, että poistaisimme Marathonin toimituksen Macintosheista. Valehtelimme tietysti.

Sen sijaan yksin hämärissä käytävissä koluaaminen heikon ohjauksen armoilla ei ole läheskään yhtä hauskaa. Se tiedetään Exhumedista päätellen myös Lobotomy'n pääkallonpaikalla. Valot ja täysin välkkymätön grafiikka, sulavat liikkeet, harkittu ohjaus ja seikkailu, joka tarjoaa paljon muutakin kuin tavallista paukuttelua. Hyviä lisukkeita siis, mutta minun mielestäni pitemmän päälle vähän tylsiä. Enkä pidä siitäkään, että suurin haaste on siinä, että osuu jatkuvasti nilkoille hөөkiviin hämähäkkeihin. Niihin tuntuu osuvan vain liekinheittimellä. Jos sattuu pitämään nurkkien ympäri hiiviskelemisestä M60 ja liekinheitin kinalossaan, niin vastaan tulee muitakin kuin punaisia hämähäkkejä. Ilman minkäänlaista ennakkovaroitusta...

Exhumed on lajin faneille hyvä valinta. Se on hyvin tehty ja sopii huomattavasti paremmin yksinpeliksi kuin lajin muut edustajat.

Joonas 82

GRAFIikka

87

Pehmeää ja sutjakkaa grafiikkaa. Paljon paremman näköinen kuin Doom.

TUNTUMA

86

Tarpeeksi pelaajaystävällinen ohjaus. Tiukoissa tilanteissa nappuloiden toiminnot voivat päästä unohtumaan.

ÄÄNET

85

Egyptiläistä pehmopoppia, kovaäänisiä äänitehosteita.

HAASTE

85

Mukaan pääse helposti, pois paljon vaikeammin.

YHTEENSÄ

Hyvä shoot 'em up Quaken konsoliversioita odotellessa.

86

SEGA™

Sega Saturn on ainoa moniajioon perustuva uuden aallon cd-konsoli. 3d-rutiinit mahdollistavat monien liikkuvien pelihahmojen samanaikaiset liikkeet. Saturnin ylivoiman näet parhaiten uusissa urheilupeleissä.

Saturnin Sega Rally valittiin MTV3:n katsojaaänessä Parhaaksi Pelikonsolipeliksi 1996 ja Saturnilla nopeimmin pyörivä NHL '97 Parhaaksi Peliksi 1996.



SEGA SATURN™

Markkinoiden rankimman teknologia

- kolme 32 bittistä prosessoria (68 MIPS)
- muistia 32 Mbit, videomuistia 12 Mbit
- CD-asema, jossa välimuistia 4 Mbit
- 16 miljoonaa väriä, täydet 3D-rutiinit
- maksimiresoluutio 704 x 480 pistettä
- 32-kanavainen DSP-ääni
- 3 laajennusporttia, optio 12 ohjaimelle
- optiona Net Link, Sega Channel -kaapeli, VideoCD, PhotoCD, virtuaaliohjaimet

Saturn-paketti demo-cd:llä

1.695

SEGA SATURN NET LINK KEVÄÄLLÄ SUOMESSA!

Ainoa konsoli jolla pääset aidosti nettiin – Sega Saturn! Pyörität nettipelejä, surffaat webissä, käytät sähköpostia... Saturn Net Link -paketti sisältää: 28.800 bps modeemin, virtuaalinäppiksen, webbiselaimen ja sähköpostiohjelman.

ELOKUUSSA '97 SUOMENKIELINEN PELISERVERI!



TUTUSTU **SEGA** V

Sega Peliklinikka

Maahantuonti: OY ION FINLAND - Länsituulentie 8 C - 02100 Espoo - p. 09-584 0

VIRTUA COP 2 PACK

Laita Virtua City uuteen järjestykseen! Paketissa virtuaaliase lyijynokksineen mafiakorporaation uutta nousua varten.



SEGA WW SOCCER '97

Kikkaile! Median ylistämä, pelattava ja haastava futis vain Sega Saturnille. Upeat kuvakulmat ja aidot liikkeet.



MAAILMAN NOPEIMMAN SIILIN PALUU!

Sonic on täällä taas, entistä nopeampana ja rajumpana. Flicky -lintujen saari kaipaa vapauttajaa ja sininen sankarimme reiluna siilinä tarttuu toimeen. Alas Dr. Robotnik!

Kevään uutuuspelit Sega Saturniin: * Dark Saviour * Die Hard * Amok * Scorcher * Torico * Manx TT * Spot Goes to Hollywood * Megaman X3 * Black Dawn * Grid Run * Pinball Graffiti * Mass Destruction * Three Dirty Dwarves * Mr. Bones * Powerplay Hockey * Super Puzzle Fighter 2 * Bug Too * Bomberman * Formula Karts * Sky Target * Shining the Holy Ark *

Voita Sonic-vesijetti!

Maailman nopein siili -Sonic- lähti vesille SEGA-SEADOO Racing Teamin mukana ja toi tullessaan sekä Suomen että Pohjoismaiden mestaruuden 1996. Nyt tavoitteena Euroopan mestaruus, johon tarvitsemme Sinun apuasi! Kuten kuvasta huomaat, tiimiltämme puuttuu vielä Sega -kypärät. Hae siis Sega-myymlästäsi SEGA-SEADOO -kisali-puke, johon suunnittelet värityksen vesijettikypärään. Paras voittaa ikiomaksi:

SEADOO® WATERCRAFT GSi

arvo 45.900,- sekä suunnittelemansa kypärän! SeaDoo GSi on vakaa kahden hengen vesijetti. Siinä on ähräkkä 90 hv moottori ja infokeskus. Palauta lipuke liikkeeseen tai IONille 15.05.1997 mennessä!



ion.fi

VIICHIIN SEGA WEB CLUBISSA!

00667

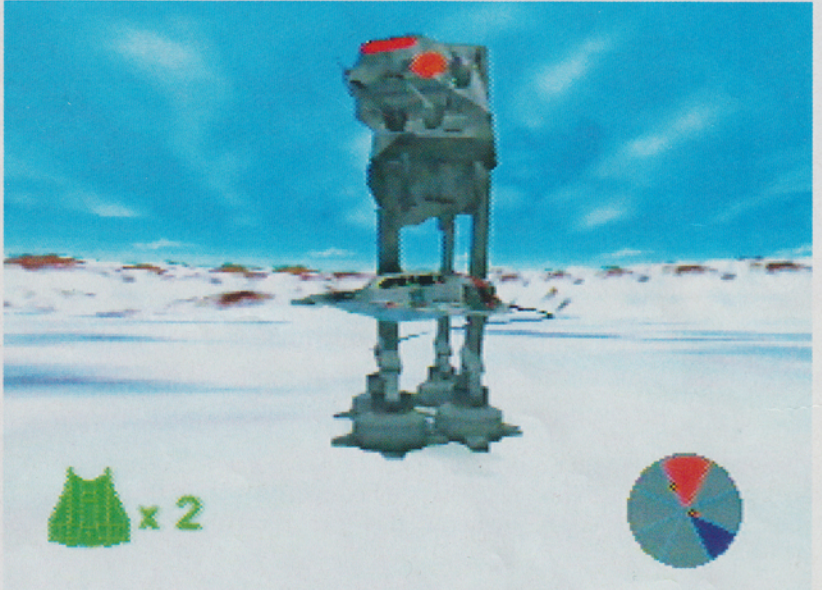
00666 - Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd

SEGA™

LUONNE _____ **Seikkailu**
 JULKAISIJA _____ **Nintendo**
 VALMISTAJA _____ **Lucas Arts**
 JAKELU _____
 MYYNNISSÄ _____ **1. maaliskuuta**
 PELAAJIA _____ **1**
 PELIMUISTI _____ **Muisti**
 MUUT KONEET _____



Viime numerossa kerroimme LucasArtsin uusimasta peliluomuksesta. Nyt peli on valmis ja pääsemme tutkimaan, onko kaksi vuotta tuotannossa olleesta Shadows of the Empire -pelistä vastusta Nintendon omille 64-bittisille mestariteoksille.



Hurjat kuvakulmat auttavat seuraamaan Dashin etenemistä yli kylmien napa-alueiden ja kuumien aavikoiden. Maisemien vaihtelevuus ja vauhdikkaat toimintakohtaukset tekevät Shadows of the Empirestä kaikkien aikojen parhaan Star Wars -pelin.

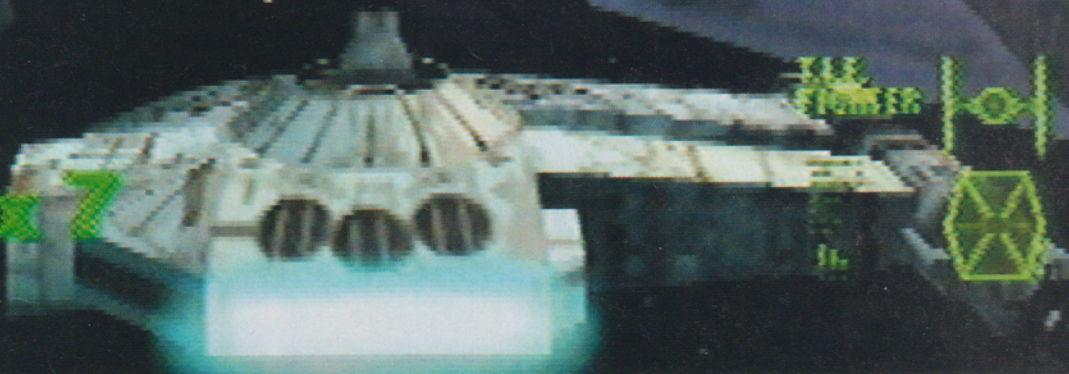


Villit avaruustaistelut, iskujoukkojen massat, valtavat avaruusristeilijät ja vauhdikkaat takaa-ajot halki Mos Eisleyn kujien ovat vain pari esimerkkiä siitä, mitä kaikkea LucasArtsin uutuu-della on tarjottavanaan.



STAR WARS

Shadows of the Empire



Kun LucasArts esitteli puolivalmista Shadows of the Empireä viimekeväsillä E3-messuilla, niin monet vannoutuneet Nintendo-fanit olivat vähemmän vaikutettuja. Shadows of the Empire näytti hyvältä jo tuolloin, mutta jäi pahasti Super Mario 64:n varjoon. Asiaa voidaan selittää vaikka sillä, että Nintendon peli oli paljon valmiimpi ja että Mario on aina ollut maailman suosituin pelihahmo. Shadows of the Empiressä oli vikoja, esimerkiksi ohjauksessa, joista Super Mario 64 ei kärsinyt.

Nyt Shadows of the Empire on joka tapauksessa valmis. LucasArtsin Silicon Graphics -tietokoneissa yli kaksi vuotta kypsytynyt peli on muuttunut valmiiksi Nintendo 64 -seikkailuksi.

Shadows of the Empiressä on kymmenen kenttää, ja jokaisessa kentässä on oma rakenteensa ja tehtävänsä. LucasArts johdattaa pelaajan tyyllillä ja taidolla pelin ensimmäiseen kenttään, joka sijoittuu jääplaneetta Hothille. Imperiumin iskujoukot täytyy voittaa Snowspeederin puikoissa. Heti ensimmäises-

sä tehtävässä näkee, että LucasArts on oppinut ottamaan Nintendon konsolista kaiken irti. Imperiumin joukot liikkuvat tasaiseen tahtiin kohti Echo-tukokohdan generaattoreita. Kohtaus on melkein suoraan sama kuin elokuvassa Imperiumin vastaisku. Lasersäteet vinkuvat oikealla ja vasemmalla samaan aikaan kun pelaaja yrittää kuumeisesti tuhota AT-AT-hyökkäyskoneita. Yllätyksiä riittää tehtävän jälkeenkin. LucasArts jatkaa vakuuttavaa linjaa heti seuraavassa kentässä, jossa pelin sankari Dash Rendar täytyy ohjata Echo-tukokohdan läpi Doomin tyylisiin. Doomin ja Shadows of the Empiren erot ovat kuitenkin suuria – jälkimmäinen on paitsi paremman näköinen, myös parempi.

Kun on päässyt alukseensa ja pakoon jääplaneetta Hothilta, alkaa pelin varsinainen haaste. Dashin täytyy lentää Millennium Falconia muistuttavalla aluksellaan asteroidivyön halki ja tuhota kuusikymmentä TIE Fighteria ja kaksikymmentä TIE Bomberia.

Vihollisaluksia syöksyilee joka suunnasta lasersäteitä sylkien. Dashin onneksi hänen aluksensa on varustettu tehokkaalla laserilla ja maaliinhakeutuvilla ohjuksilla. Seikkailunsa aikana Dash tapaa niin vanhoja tuttuja kuin uusia kasvojakin – esimerkiksi Boba Fettin, IG-88:n, Mos Eisleyn omituisia asukkeja ja paljon imperiumin iskujoukkoja. Matka hui pentuu Xiorin avaruuslinnoitukselle ja valtavan armadan keskelle.

Dashin etenemistä voi seurata eri kamerakulmista. Kamerakulmia ei ole yhtä paljon kuin esimerkiksi Super Mario 64:ssä, mutta tarpeeksi joka tapauksessa. Kentät näytetään koko ajan elokuvamaisesta perspektiivistä, mikä tuo peliin lisää syvyyttä. Se tarkoittaa myös sitä, että pelaamisesta tulee hankalaa, joten aivan aloittelijalle sitä ei voi suositella. Erilaiset kamerakulmat ovat käyttökelpoisia, osaksi koska niiden ansiosta pelin pystyy hallitsemaan paremmin, mutta myös koska ne tekevät ammusten ja arvokkaiden Challenge Pointsien keräämisestä helpompaa. Jos sinne

tänne ripotellut Challenge Pointsit löytää joka iselta 12 kentältä, niin palkintona on uusi loppusekvenssi ja uusia valintamahdollisuuksia seuraavalle kierrokselle.

Shadows of the Empiren yksikään kenttä ei muistuta toista kenttää. Villit avaruustaistelut, iskujoukkojen massat, valtavat avaruusristeilijät ja vauhdikkaat takaa-ajot halki Mos Eisley'n kujien ovat vain pari esimerkkiä siitä, mitä kaikkea LucasArtsin uutuudella on tarjottavana. Shadows of the Empire tekee Nintendo 64:llä tyylikkään ja hienostuneen vaikutuksen. Ajoituskin on kohdallaan, sillä vanhat Tähtien sota -elokuvat ovat tulossa takaisin elokuva-teattereihin, ja uuden trilogian ensimmäiseen elokuvaan on matkaa vain pari vuotta. Shadows of the Empire ei ole pelkkä pikkulisuke Star Wars -konseptin ympärille rakennetussa markkinahysteriassa, vaan yksinkertaisesti erittäin hyvä peli. Se on suositusta teemasta tehtyjen pelien paras edustaja.

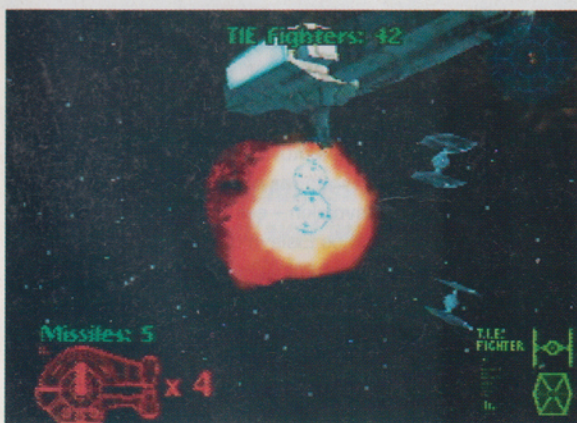
SUURELLISTA

Harvoin pääsee kokemaan tämän kaliperi pelejä. Valitan usein tylsyydestä, huonosta grafiikasta tai typerästä musiikista. Mikään niistä ei vaivaa Shadows of the Empirea. Peli on täyttä tavaraa perustoilttaa asti, siinä on vaihtelevia kenttiä ja omaperäinen juoni. Toisin sanoen: valittamista ei juuri ole!

Shadows of the Empireen tempaudutaan melkoisella vauhdilla. Juonet ovat kiehtovia, taisteluita on paljon eikä naisia mailla halmeilla. Viimeksi mainittu ei ole kovin tärkeä tekijä, sillä Shadows of the Empiresta tulee varmasti klassikko.

Martti 91

TIE Fighterin syöksyvät halki loppumattoman yön ja moukaroivat Dashin alusta Photon-torpedoilla.



VOIMA KANSSAMME

Jos George Lucas olisi 20 vuotta sitten osannut aavistaa, että tällainen peli olisi vielä mahdollista luoda, niin ehkäpä hän olisi jättänyt elokuvien tekemisen kokonaan ja siirtynyt suoraan multimediaan. Onneksi niin ei käynyt, sillä Star Wars on elokuva. Ainakin minulle, joka melkein aloin kiljumaan elokuvateatterissa kun ensimmäinen avaruusalus räjähti lasertullessa valkokankaalla. Jo trailerin aikana. "Valtaisa" ei välttämättä kuvaa tuota tunnetta täysin oikein, mutta se on ainoa joka äkkipäätä tulee mieleen.

Valtava on myös ainoa adjektiivi, jota ei voi käyttää Shadows of the Empire -pelistä. Vaikka yritys on kova, niin valtavaa avaruutta ei pystytä kunnolla esittämään TV-ruudulla. Kaikki muu toimiikin sitten hienosti. Kovanahkainen sankari, upea grafiikka, loistava ohjaus, tiukat kentät, rankat pomot ja niin edelleen. Kyseessä on jokaisen Star Wars -fanin märkä uni, ja monet tulevat ostamaan – elleivät jo ole ostaneet – Nintendo 64:n pelkästään päästäkseen Dash Rendarin rooliin. Tarina on liitetty sujuvasti Star Wars -mytologiaan ja Dash Rendarista on jo tehty muovifiguuri lelukauppoja varten. Shadows of the Empire on ylivoimainen peli, joka vahvistaa omalta osaltaan Nintendo 64:n kyvyt ja on toistaiseksi paras Star Wars -peli. Niitä on tulossa varmasti vielä lisääkin... ja entistä parempia.

Joonas 89



Yksi Shadows of the Empiren vaikuttavimpia kohtauksia: Dashin alus kiittää kohti imperiumin tähtiristeilijää.



Dash kamppailee imperiumin joukkoja vastaan pelastaakseen Han Solon.

GRAFIikka

91

Upeassa grafiikassa on ennennäkemätön määrä yksityiskohtia, valtavasta tähtiristeilijästä pienimpiin kiviin asti.

ÄÄNET

94

Juuri kuten elokuvissakin. Väännä ääni täysin ja nauti.

TUNTUMA

86

Sulava ja tarkka ohjaus, ei kuitenkaan yhtä täydellinen kuin Super Mario 64:ssä.

HAASTE

91

Neljä eri vaikeusastetta sekä kymmenen valtavaa kenttää.

YHTEENSÄ

Kaikkien aikojen paras Star Wars -peli.

90

2 Xtremen alkukuvat saavat odottamaan Sonyn uudelta urheilupeliltä paljon. Lyhyen pelaamisen jälkeen täytyy kuitenkin tunnustaa, että kyseessä on pettymys.

LUONNE _____ **Urheilu**
 JULKAISIJA _____ **Sony**
 VALMISTAJA _____ **Sony**
 JAKELU _____ **Computer 2000**
 MYYNNISSÄ _____ **Maaliskuussa**
 PELAAJIA _____ **1 - 2**
 PELIMUISTI _____ **Muistikortti**
 MUUT KONEET _____

2 Xtreme



Aina täytyy toivoa, että jos jatko-osat eivät ole alkuperäistä parempia niin ainakin yhtä hyviä. Usein joutuu kuitenkin pettymään raskaasti. Monissa tapauksissa idean jatkokehittäminen hukkaa alkuperäisen pelin kaikki hyvät puolet. Suositun pelin jatko-osan mahdollisimman nopea tuominen markkinoille on tärkeämpää kuin laatu.

Ainoa ero 2 Xtremen ja sen edeltäjän, Extreme Gamesin välillä on siinä, että neljä lajia on vaihdettu toisiin. Jäljellä ovat mountainbike, skateboard ja inline skating. Street lunge on luojan kiitos saanut tehdä tilaa paljon suosimmalle snowboardille.

Eri lajeissa kisaillaan eri puolilla maapalloa. Mountainbike-kisa käydään luonnollisesti Afrikassa. Aavikoiden ja viidakotunneleiden halki kiemurtelevat radat ovat hämmästyttävän samankaltaisia kuin skateboard-radat Los Angelesin vilkkaasti liikennöidyillä kaduilla. Ellei radoilla annettaisi sellaisia vinkkejä kuten elefantteja tai ostoskärryjä työnteleviä jalankulkijoita, niin ratojen sijaintia olisi vaikea paikallistaa. Kaikki radat ovat siis periaatteessa samanlaisia.

Rakeinen grafiikka ei paranna tilannetta tippaakaan. Jos ympäristön grafiikkaan olisi maltettu ujuttaa hiukankin enemmän yksityiskohtia, niin 2 Xtremestä olisi voinut tulla kohutuullinen tekele. Todellista vaihtelua pelistä ei löydy, vain grafiikkaa muunnellaan. Voisi kuvitella, että rullalaudalla ja rullaluistimilla olisi jotain eroa, mutta tässä pelissä ne toimivat täsmälleen samalla tavalla.

Lumilaudalla kisaaminen eroaa muista lajeista siinä, että sillä kuljetaan lumella. Se jakaa huvittaa hetken aikaa, mutta jos on aloittelija tai epäonnekseen sattuu kaatumaan alussa, häviää armotta. Tietokoneen ohjaamat kanssakilpailijat katoavat nopeasti seuraavan mutkan taakse, eikä niitä saa kiinni itkemälläkään. Jos haluaa laskea radat yksin, ei pääse monottamaan vastustajia kumoon. Lisäpisteitä ropisee jos tekee jonkun monimutkaisen tempun.

Yksikään 2 Xtremen lajeista ei ole erityisen todenmukainen. Ainoa yhtäläisyys todellisuuteen on se, että kaikki kulkee älytöntä vauhtia.

ÄRSYTTÄVÄÄ

Ällöttävintä 2 Xtremessä ovat groteskit alkukuvat ja kaikkien valikoiden välissä esitettävä, uskomattoman rasittava videoopätkä. Kamerakin heiluu edestakaisin, efektiin on ilmeisesti tarkoitus kuvata skeittirampilla rullaamista. Samaan aikaan kuuluu pyörien rullauksen ja puuta vasten iskeytyvän puun ääni sekä epäselvä huuto. Jos tarkoitus on luoda jonkinlaista läsnäolon tunnelmaa, niin siinä epäonnistutaan surkeasti. Harvoin olen joutunut kokemaan videopelissä mitään yhtä ärsyttävää.

Varsinainen peli olisi ihan O.K., ellei olisi pelannut ykkösosaa ja tietäisi, että mitään uutta ei ole syntynyt. Ratojen läpi kiidetään edelleen järjetöntä vauhtia, ja matkaa vaikeuttamaan ilmestyy aina silloin tällöin mitä yllätyksellisempiä esteitä. Samaan aikaan pitäisi eliminoida vastustajia, tehdä tempuja ja ajaa porttien läpi.

Tämä peli kieltämättä saa vatsanpohjaan kutkuttavan tunteen. Jos säästää rahat oikeaan rullalautaan, niin pääsee kokemaan tunteen oikeassa ympäristössä. Jos ei satu pelkäämään paria mustelmaa.

Loviisa 72

EI AINUTAKAAN UUTTA IDEAA

Vaikka Extreme Games vaikuttikin aluksi aika lupaavalta San Franciscoon sijoittuvine rullalautaratoineen, niin siihen kyllästyi kuitenkin nopeasti. Vuotta myöhemmin tällaiset Road Rash -kopiot tuntuvat vielä entistäkin tylsemiltä. Siitä huolimatta Sony julkaisi 2 Xtremen. Eikä pelissä ole ainuttakaan uutta ideaa. Kaikki on tismalleen kuten edellisessäkin pelissä, paitsi musiikki, joka on entistäkin huonompaa.

Topi 61

GRAFIIKKA

67

Erittäin rakeista ja ikävää.

TUNTUMA

73

Vauhtia ja vaikeutta piisaa.

YHTEENSÄ

Erittäin huono kakkonen.

ÄÄNET

54

Arsyttävää ja huonolaatuista.

HAASTE

64

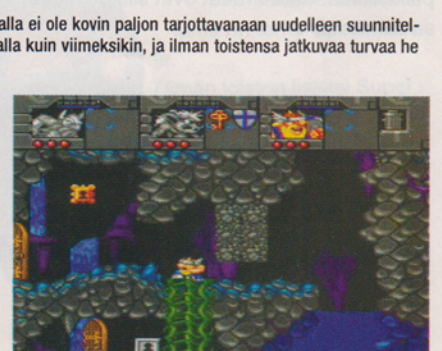
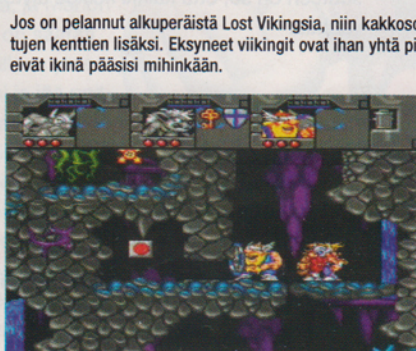
Idea vaikuttaa hauskemmalta kuin mitä todellisuus on.

67

LUONNE — Seikkailu
 JULKAISIJA — Interplay
 VALMISTAJA — Blizzard
 JAKELU — Scanbox
 MYYNNISSÄ — Helmikuussa
 PELAAJIA — 1 - 2
 PELIMUISTI — Salasana
 MUUTA — PlayStation/Saturn



On tapahtunut se, mitä kukaan ei odottanut. Kolme viikinkiä ovat jälleen eksyksissä.



Jos on pelannut alkuperäistä Lost Vikingsia, niin kakkososalla ei ole kovin paljon tarjottavanaan uudelleen suunniteltujen kenttien lisäksi. Eksyneet viikingit ovat ihan yhtä pihalla kuin viimeksikin, ja ilman toistensa jatkuvaa turvaa he eivät ikinä pääsisi mihinkään.

Lost Vikings II

Halpamainen Tomator ei juuri pidä viikingeistä. Tällä kertaa hän on päättänyt lähettää aikakoneella viikingit Olaf, Baleog ja Erik toiseen ulottuvuuteen. Tarina ei kerro, mitä pahaa viikingit ovat tehneet ansaitakseen moisen kohtalon. Kun pelaaja tapaa heidät ensimmäistä kertaa, he ovat jo pahasti eksyksissä ja odottavat ohjaimen toisesta päästä ohjeita löytääkseen kotiin.

Ensimmäinen viikinkien reissulla vastaan tuleva henkilö on noita. Hän kertoo, että voi lähettää viikingit omaan ulottuvuuteensa maagisen juoman avulla. Ensin Olafin, Baleogin ja Erikin täytyy etsiä juoman ainesosat.

Jo ensimmäisten minuuttien aikana viikingit pääsevät hyödyntämään erilaisia ominaisuuksiaan. Kolmikon suurin, Olaf pystyy kutistumaan puoliksi pienempään kokoon. Kyvystä on hyötyä esimerkiksi silloin, kun viikingit tavoittelevat esineitä ahtaista luolista. Olafilla on vielä tallessa sama kilpi, joka hänellä oli edellisessäkin Lost Vikingsissa. Kilpi suojelee kantajaansa useimmilta lentäen tule-

vilta harmeilta. Olaf osaa käyttää kilpeään myös purjelentoon.

Baleogin kykyjä voi hyödyntää kaikissa tilanteissa. Hänellä on mekaaninen käsi, jolla voi poimia esineitä kauempaakin. Sen avulla voi myös heilauttaa itsensä vaikeiden paikkojen yli.

Erikillä on jousitetut Air Jordanit, joiden avulla voi hypätä sekä pitkälle että korkealle. Hänellä on myös kypärä, jonka avulla voi viipyä veden alla pitkiä aikoja ilman snorkkelia tai ilmapulloa.

Pelissä tärkein taito on osata päättää, ketä viikinkiä käyttää mihinkin tehtävään. Välillä viholliset ilmestyvät yllättäen kuin tyhjästä, ja silloin pelaajan täytyy päättää nopeasti, on-

Blizzardilla ei tunnuta juuri miettineen uusia ideoita, sillä kentät

on yksinkertaisesti tuotettu samalla tavalla kuin edellisessäkin pelissä.

ko paras mies käsillä olevaan tehtävään Erik, Olaf vai Baleog. Jos käyttää kaksinpeliä, valinta helpottuu, sillä käytössä on vain kaksi viikinkiä.

Perusteiltaan Lost Vikings II muistuttaa paitsi edellistä osaa, myös Konamin Game Boy -peliä Animaniacs. Ulkonäkö ei ole kuitenkaan Animaniacsin söötiyden tasoa. Viikingit näyttävät mitäänsanomattomilta, ja värikkyydestään huolimatta grafiikka ei vetoa minuun. Jotenkin koko peli tuntuu huijaukselta, kun viikinkejä ja aikakoneita sekoitetaan samaan soppaan. Kun koko sotku vielä kuorutetaan hip-hop -musiikilla, niin ei enää tiedä mitä mitäisi uskoa. Ehkä kyseessä onkin peli viikingeille eikä viikingeistä.

VIIKINGIT OLISIVAT YHTÄ HYVIN VOINEET OLLA TONTTUJA Kun joku kerran on keksinyt jotain niinkin omaperäistä kuin viikinkipelin, niin miksi sitten pelin tekijät eivät ole malttaneet käyttää mielikuvitustaan yhtään enempiä? Lost Vikings II:ssa sillä ei ole mitään tekemistä minkään kanssa että pääosassa on viikinkejä. Viikingeillä ei ole mitään tekemistä taustojen kanssa. Ei niin mitään. Pääosaan olisi aivan yhtä hyvin voitu palkata pari tonttua patseeraamaan.

Minun mielestäni viikinkipelissä pitäisi olla historiallinen tausta tai edes vähän uskottavimmat maisemat. Ääniraitakin saisi kuulostaa enemmän Ronja Ryövärintyttäreiltä kuin Snoop Doggy Doggin uusimalta singleltä

Loviisa 65

VAIN FANEILLE

Jos on odottanut Lost Vikingsin jatko-osaa kolme vuotta, niin pettymys saattaa olla melkoinen. Blizzardilla ei tunnuta juuri miettineen uusia ideoita, sillä kentät on yksinkertaisesti tuotettu samalla tavalla kuin edellisessäkin pelissä. Jos tämä peli olisi julkaistu vaikkapa vuosi alkuperäisen jälkeen eikä kolmen vuoden viivytelyn jälkeen, niin se olisi tehnyt paljon paremman vaikutuksen. Koska mitään mainittavasti uutta ei kolmen vuoden aikana ole syntynyt, niin minä olen lievästi ärsyyntynyt.

Jos edelleen pitää alkuperäisestä Lost Vikingsista, niin kakkososa saattaa toimia. Jos sen sijaan on samaa mieltä kuin minä, eli kakkososa on turhan mielikuvitukseton, niin silloin kannattaa kokeilla jotain muuta.

Topi 74



GRAFIikka

71

Kirkkaita värejä, mutta vaikealukuisia tekstivalikkoja.

TUNTUMA

71

Viikinkien välillä vekslaaminen on hankalaa puuhaa, varsinkin kun pirulaiset eivät suostu pysymään hetkeäkään paikallaan.

YHTEENSÄ

Viikingit pahasti hukassa.

ÄÄNET

68

Hip hopia viikinkiaikaan?

HAASTE

80

Kaksinpelimahdollisuus helpottaa etenemistä.

72

LUONNE	Kilpa-ajo
JULKAISIJÄ	Sony
VALMISTAJA	Single Trac
JAKELU	Computer 2000
MYYNNISSÄ	Helmikuussa
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	Muistikortti
MUUT KONEET	

Jet Rider

USA:ssa Jet Rideria markkinoidaan valtavalla mainoskampanjalla. Kyseinen peli muistuttaa Road Rashin ja Wave Race 64:n sekoitusta.



Ensin alkuun pelaaja voi valita kolmesta radasta. Yksi niistä on nimeltään Joyride, ja se kulkee enimmäkseen veden päällä. Radan kulku selviää punaisista ja keltaisista poijuista ja nuolista. Joyride-radasta näkyy, että pelin idea on varastettu Wave Race 64:stä. Joyride on lähes



giakentän avulla skootterin suunnan muuttamiseen nopeasti. Vasta kun grapplen käyttö alkaa olla hanskassa, pelaaja voi toivoa pärjäävänsä pelissä. Ilman grapplea kunnan vauhtiin ei pääse eikä voitosta kannata haaveilla. Pelaaja joutuu aina aloittamaan lähtöruudun viimeiseltä sijalta, eli kärkeen ei pääse ihan helpolla.

Jo otsikkoruudusta näkee millaista tyyliä Single Trac on yrittänyt tavoitella Jet Riderissa. Karkea, kahta tappelevaa jettiskootterikuskia esittävä piirros täyttää ruudun ja taustalla alkaa soida musiikki parhaaseen Pulp Fiction -tyyliin. Single Trac tunnetaan jo ennestään väkivaltaisesta Twisted Metal -autopelistä. Jet Rider on samantyyppinen, kilpa-ajoa ja väkivaltaa sekoittava peli. Ihan Twisted Metalin väkivaltaisuuteen ei yllätä, sillä Jet Riderissa ei käytetä aseita.

Jet Riderissa ympäri maailmaa saapuneet kilpailijat ottavat toisistaan mittaa suihkumoottoris-kootterin sarvissa. Skootteri kulkee millaisella alustalla tahansa. Kilpailijoita on 30, ja heistä voi valita kenet tahansa. Jokaisen tausta selvitetään pitkissä teksteissä, joita harva jaksaa lukea. Kuljettajat on jaettu neljään joukkueeseen, joiden nimet vihjaavat siihen, että Sony on netonnut rutosti sponsorirahaa tällä pelillä. Yksi joukkueista on nimeltään Mountain Dew, joka on myös suosittu amerikkalaislimonadin nimi. Toisen joukkueen nimi on Butterfinger, joka puolestaan on suklaaherkku. Kummatkin tuotteet kuuluvat Nestlén valikoimiin, ja yrityksen logo näkyy ratoja reunustavissa mainoskylteissä.

täysin samanlainen kuin yksi Wave Race 64:n radoista. Grafiikka on kuitenkin paljon huonompaa, eivätkä veden aallot ole läheskään yhtä uskottavia kuin Nintendo 64:llä. Jet Riderin pelitunnelma on aika mitäänsanomaton, eikä skoottereihin saada suihkumoottoreista huolimatta kunnan vauhtia. Koska jokaiseen kisaan ottaa osaa 30 kilpailijaa, niin rata käy aika sotkuseksi. Grafiikka ei ole erityisen laadukasta, resoluutio on ma-



skootterin niskaansa. Kaikkein tiukimmista kurveissa kääntymistä helpottaa energiapylväs, jota voi käyttää grapple-nimisen ener-

Jet Riderissa on kolme erilaista pelityyppiä. Jos selviää kilpailusta, pääsee uusille radoille, jotka voi tallettaa muistikortille. Kisojen välillä näytetään pistetilanne. Valikkojen ja pistetaulujen kuvat on tehty vanhoista supersankarisarjiksista muistuttavalla sarjakuvatyylillä. Musiikki täyttää tarkoituksensa ja sarjakuvapiirroksot on tehty hyvin, mutta muuten kyseessä ei ole hääppöinen peli. Ohjaus on tunnoton eikä vauhtia ole tarpeeksi - Jet Rider ei innosta pelaamaan. Single Trac ei pääse lähellekään Wave Race 64:n tuntumaa, joten ehkä kannattaa mieluummin säästää pennoisia kunnes Nintendon vesipeto julkaistaan.

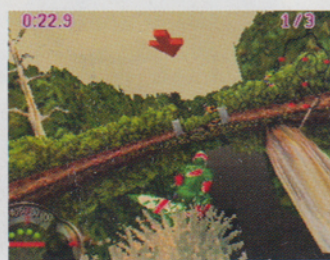
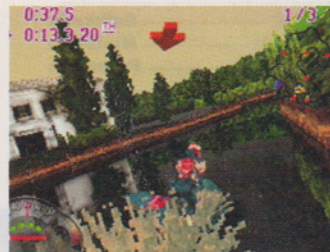
Jet Riderin radat eivät olekaan niin vapaita kuin ensin alkuun voisi luulla. Eikä skootterikaan kulje sellaista farttia kuin suihkumoottori pyllyssä pitäisi.

tala ja monia esteitä on vaikea havaita, mistä joutuu jatkuva törmäileminen. Törmäysanimaatiot ovat aika hauskoja: ajaja lentää holtittomasti tangentti yllä ja saa





Jet Riderissa kirjaimellisesti lennetään läpi ahtaiden tunnelien.



LUPAA ENEMMÄN KUIN PITÄÄ

Ensimmäiseksi Jet Riderissa pistää silmään sen onneton frame rate, eli ruudun päivitysvauhti. Okei, ruudulla on 30 kilpailijaa ja laajat maisemat, mutta vastapainona grafiikan resoluutio on matala ja tekstuurit yksityiskohdattomia. Tietokonepelit tehdään yleensä kovimmalle raudalle mitä kaupasta löytyy, jolloin vähäisemmällä veikeillä nykimiseltä ei välttyä, mutta konsolipeleissä samaa tekosyytä ei voi käyttää.

Laajat kentät vaikuttavat lupaavilta – kilpa-ajopeli, jossa saa itse valita reittinsä? Totuus kuitenkin paljastuu nopeasti: Jet Riderin radat eivät olekaan niin vapaita kuin ensin alkuun voisi luulla. Eikä skootterikaan kulje sellaista farttia kuin suihkumoottori pyllyssä pitäisi. Paria mellevää loikkaa lukuun ottamatta ajaminen on silkkaa kōrōttelyä ja raaserin magneettiseinistä irti pitämistä.

Plussaa tulee kiperästä surf-musiikista, joka jättää vauhdissa skootterit vanaveteensä. Pelin vesi/asvaltti/hiekkaskootteri-ideassa on yritystä, mutta erään futuristisen kiituripelin varjosta Jet Riderista ei näy kumiankkaakaan.

Tommi 75

EI MIKÄÄN JOYRIDE

Nintendon Wave Race 64:n jälkeen ei voi olla petty-mättä Jet Rideriin. Vedessä ajamisen tuntu ja analoginen ohjaus puuttuvat kokonaan. Täytyy kyllä myöntää, että Single Trac on onnistunut luomaan melko omaperäisen kilpa-ajopelin, ja myönnän kyllä että ratoja ja kilpailijoita on pilvin pimein – vaikka monet niistä muistuttavatkin toisiaan. Idea siis on hyvä, mutta Single Tracin täytyy nähdä vähän enemmän vaivaa, jos he mielivät joskus tulevaisuudessa vielä tehdä Nintendon 64:n tasoisia huippupelejä.

Topi 70



Vedenpinnan realistiset heijastukset vievät ajatuksen Nintendon Wave Race 64:ään. Loppupeli ei sitten ylläkään Nintendon mestariteoksen tasole.



GRAFIikka

78

Sarjakuvamaisia välikuvia mutta puuroista peligrafiikkaa.

TUNTUMA

74

Vauhdintuntu puuttuu ja skootterit ovat liian vaikeita ohjattavia.

YHTEENSÄ

Kohtuullisen omaperäinen, mutta vauhtia puuttuu.

ÄÄNET

75

Rokki rullaa, mutta monotoninen moottoreiden murina ei kiihota.

HAASTE

72

Liian helppo, peliin väsy nopeasti.

73

LUONNE	Seikkailu
JULKAISIJA	Nintendo
VALMISTAJA	Paradigm
JAKELU	
MYYNNISSÄ	1. maaliskuuta
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	



Pilotwings 64 on jäänyt hieman Super Mario 64:n ja Shadows of the Empiren varjoon, mutta jos pelille antaa mahdollisuuden niin se osoittautuu fantastiseksi lentoseikkailuksi.

Pilotwings

Alkuperäinen Pilowings, joka julkaistiin Super NES:lle monta vuotta sitten, oli epätavallinen lentopeli. Lentokoneet ja helikopterit oli korvattu laskuvarjoilla ja riippuliitimillä, ja laajat maisemat oli luotu tuolloin urauurtavalla Mode 7 -tekniikalla. Nyt Nintendon kehitystyö on ottanut jälleen askeleen eteenpäin, ja Nintendo 64:n valtavien kapasiteetin ansiosta Pilotwings 64:n pelaajat pääsevät täysin uuteen ja ihmeelliseen maailmaan, joka on rakennettu upealla 3D-grafiikalla.

Pelin maisemat ovat jotain uskomatonta. Paradigm, joka on erikoistunut monimutkaisiin, esimerkiksi lentokouluissa käytettäviin lentosimulaattoreihin, on yhdessä Nintendon kanssa luonut maailman, josta löytyy niin lumihiippuisia vuoria kuin suurkaupunkeja, jotka ovat täynnä katuja ja pilvenpiirtäjiä. Nintendo 64 piirtää kaiken tosiajassa, eli grafiikka päivittyy pehmeästi ja nykimättä pienintäkin yksityiskohtaa myöten.

Erilaiset tehtävät sijoittuvat neljälle eri saarelle. Holiday Island on pieni saari, jossa on puistoja, huvipuisto ja jyrkän teeltä kohoava linna. Maasto sopii hyvin aloittelijan ensimmäisille lennoille. Crescent Island on toinen pieni saari, mutta siellä maanpintaa peittää trooppinen sademetsä ja vuorensenämät ovat jyrkkiä. Yhdestä vuorensenämästä löytyy pitkä, mutkitteleva luola, joka johtaa valtavaan luolaan.

Ever-Frost Island on vähän suurempi saari, jonka korkeat vuorenhuiput ovat ikijään peitossa. Saarta ympäröivässä meressä kelluu jäävuoria, ja taivaalta rätkii jatkuvalla syötöllä lunta. Little States on suurin ja upeim-

Pilotwings 64 on eräänlainen

TV-pelivastine musiikin

easy listeningille.

man näköinen saari. Se on kuin USA pienoisuudessa. Suurimmat kaupungit ja kuu-luisimmat nähtävyydet ovat oikeilla paikoillaan. Mt. Rushmoren presidenttien kasvokuvista yksi on korvattu kuitenkin Marion viiksekkäällä pallinaamalla.

Aluksi käytössä on kolme erilaista lentolaitetta. Gyrokooperi on niistä nopein ja helpoimmin käsiteltävä. Gyrokooperin tehtävät ovat yleensä renkain merkittyjen ratojen läpäisemistä mahdollisimman lyhyessä ajassa. Gyrokooperi on varustettu ohjuksilla, ja joissakin tehtävissä tarkoitus on ampua maaleja alas taivaalta. Yksi hausimmista tehtävistä on mielipuolisen jättirobotin pysäyttäminen. Robotti viskoo gyrokooperia kohti kivenjätkäleitä ja jäälohkareita, ja pelaajalta vaaditaan vikkeliä refleksejä, jottei lento päättyisi lyhyeen.

Riippuliidin on huomattavasti hitaampi, ja sen haaste on nousevien ilmavirtojen löytämisestä ja vauhdin ja korkeuden säilyttämisessä.

Tehtävät koostuvat joko tiettyyn paikkaan lentämisestä tai määrätyn kohteen kuvaamisesta kameralla. Riippuliidintä on vaikea hallita, ja se vaatii paljon kärsivällisyyttä eikä ole siis kärsimättömän valinta.

Kolmas lentopeli on rakettyvyö. Tehtävät ovat joko renkaiden läpi taiteilemista tai välilaskupaikkoihin laskeutumista maalia kohti lennetäessä. Myöhemmässä vaiheessa vastaan tulee monimutkaisempia tehtäviä, kuten esimerkiksi aiemmin mainitun luolan läpi mahdollisimman nopeasti lentäminen tai valttavan kumipallon pökkiminen maalialueelle.

Onneksi hauskuus ei loppu vielä tähän. Kaikki tehtävät selvittäneelle tarjotaan vielä kolme uutta kulkutapaa: laskuvarjo, elävä kanuunan-kuula ja saapasjalkakissan saappaat, joilla voi hyppiä kilometrien pituisia loikkia. Lisäbonuksena pääsee räpyttelemään ympäriinsä lintumiehen kanssa. Bonuksessa ei ole tehtävää, vaan siinä vain ihailaan maisemia. Kaikki erilaiset vaihtoehdot tekevät Pilotwings 64:stä ennenkuulumattoman vaihtelevan pelin, jossa on paljon tehtäviä suoritettavana ja paljon asioita löydettävänä. Paradigmin tärkein lisä peliin on ollut se, että pelaaja ei joudu lentämään ennalta määrättyjä reittejä pitkin, vaan voi kulkea missä haluaa. Vapaa seikkailminen tuo papukaijamerkin pelin kulmaan, sillä maisemat ovat toisenkin vilkaisun arvoisia.



64

Pelin ohjaus on lähes virheetöntä, ja analoginen ohjaustappi tekee erilaisten lentoalusten käsittelemisestä vaivatonta ja johdonmukaista. Musiikki ei ole mitenkään erikoista, mutta äänitehosteet ovat uskomattoman hyviä ja antavat pelille todenmukaisen ja jännittävän tunnelin. Kokeilkaa vaikka lentää matalalentoa New Yorkin katujen yllä, ja kuunnelkaa liikenteen ääniä ruuhka-aikaan.

Pilotwings 64 on suurenmoinen peli, siitä ei ole epäilystäkään. Pilotwingsin tasoisen pelin jatko-osalta ei olisi vähempää odotettukaan. Tämän pelin kokonaisvaikutelma saa varmasti paatuneimmankin TV-pelaajan ällistymään. Nintendo on jälleen kerran luonut mestarillisen yhdistelmän grafiikkaa ja pelituntumaa ja näyttänyt mihin Nintendo 64 pystyy. Ja se pystyy vaikka mihin.

EASY GAMING

Kun ensimmäisen kerran nousin gyrokopterilla kiitoradan päästä taivaalle, niin tunsin väristyksiä selkäpiissäni. En saanut silmiäni irti maisemista, minun oli vaikea uskoa että tällainen peli on olemassa. Unohdin tehtäväni saman tien, ja lentelin vain ympäriinsä saarta. En lopettanut ennen kuin polttoainetankki tyhjeni. Tämä peli ei ole hyvännäköinen vaan kaunis. Yksityiskohtien määrä on vaikuttava, eikä grafiikka puuroudu vaikka lentäisi päin seinää.

Kun sitten sain pulssini palaamaan normaallille tasolle ja aloin vakavissani suorittamaan pelin tehtäviä, huomasin että Pilotwings 64:n pelaaminen on erittäin rentouttavaa puuhaa. Se ei ehkä ole yhtä haastava kuin Super Mario 64, mutta paljon rentouttavampi. Pelasin pari kenttää erilaisilla lentolaitteilla, mutta kun meininki kävi liian vaikeaksi, niin tyydyin vain lentelemään sinne tänne pilvenpiirtäjien ja siltojen lomassa. Kun palasin pelin pariin pari päivää myöhemmin, niin selvitin pari kenttää lisää, kunnes jatkoin jälleen päämäärätöntä lentelyä lentelyn vuoksi. Pilotwings 64 on eräänlainen TV-pelivastine musiikin easy listeningille. Ohjaus toimii upeasti, ja analoginen ohjaustappi on täydellinen väline tarkkaan lentoon.

Koska tämä peli on niin omaperäinen, niin sitä on vaikea verrata mihinkään muuhun. Parhaiten se toiminee Nintendo 64:n kykyjen demona. Jos haluaa enemmän haastetta, niin sitä varten on Super Mario 64 ja Wave Race 64. En tarkoita, että Pilotwings 64 olisi huono, se on vain erilainen.

Tohtori Wiili 91

RENTOA

Ne, jotka odottavat Pilotwings 64:n olevan vain edeltäjänsä komeampi kopio, tulevat taatusti yllättyneeseen. Uutuus ei tunnu yhtä välittömältä kuin alkupeiräinen. Siinä juoneen pääsi heti mukaan, kun hyppäsi lentokoneesta tuhannen metrin korkeudessa laskeutumaan selänsä. Pilotwings 64:ssä mikään ei ole puoliiksikaan yhtä stressaavaa, vaan pelaaja voi kaikessa rauhassa lennellä ympäriinsä maisemista nauttimassa. Voi esimerkiksi liidellä vuorten välissä ja napsia kameralla kuvia. Jokaisella tehtävällä on tietysti joku tarkoitus, mutta siitä voi olla välittämättä.

Pilotwings 64 on siis äärimmäisen rento peli. Sekä hyvässä että pahassa mielessä. Joskus kaipaan edellisen osan vauhtia, enkä jaksa ymmärtää miksi viimeinen, helikopterilla lennettävä tehtävä jätettiin pois. Se oli yksi Pilotwingsin kohokohtia. Pilotwings 64:n parissa on hyvä rentoutua kun on taistellut Bowseria vastaan Super Mario 64:ssä ja Tie Fightersia vastaan Shadows of the Empressia.

Topi 89



Yksityiskohtien määrä on vaikuttava, lentää sitten maaseudulla tai suurkaupungin keskellä.

GRAFIKKA

91

Upeat maisemat ja vaikuttavat tehosteet. Täydellistä pienintä yksityiskohtaa myöten.

TUNTUMA

90

Ohjaus on suurimmalta osalta helppo, mutta ei kovin helposti opittava. Viihdytyskerroin huippuluokkaa.

YHTEENSÄ

Jälleen uusi klassikko Nintendo 64:lle.

ÄÄNET

93

Äänitehosteet tulevat sitä lähemmäksi mitä lähemmäksi niiden aiheuttaja tulee.

HAASTE

89

Lukuisat tehtävät eivät ole helppoja selvitettäviä, mutta kun ne loppuvat, loppuu pelikin.

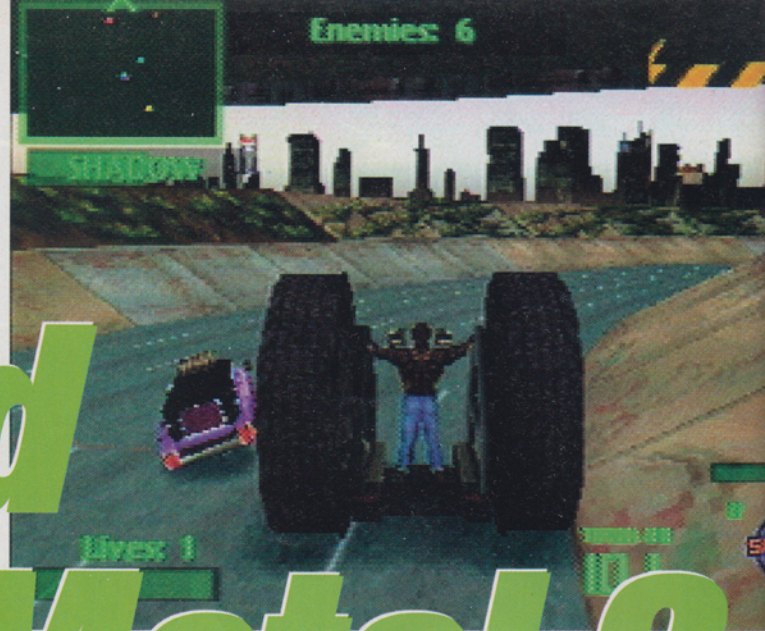
90

LUONNE _____ **Toiminta**
 JULKAISUJA _____ **Sony**
 VALMISTAJA _____ **Single Trac**
 JAKELU _____ **Computer 2000**
 MYYNNISSÄ _____ **Helmikuussa**
 PELAAJIA _____ **1 - 2**
 PELIMUISTI _____ **Salasana**
 MUUT KONEET _____

Twisted

Kaikille niille, jotka nauttivat Twisted Metal -pelin kolaroinneista ja räjähdyksistä on tulossa lisää namia. Osa kaksi on ilmestynyt, ja jälleen oktaaniluku nousee kahteensataan.

Metal 2



Twisted Metal 2:n lokeroiminen ei ole ihan helppo juttu. Koska Sony on ujuttanut peliin erilaisilla näppäinyhdistelmillä toimivia erikoishyökkäyksiä ja kombinaatioita, niin lähinnä oikea sana olisi varmaankin auto-beat 'em up. Yhdistelmien tekemiseen on annettu pitkä lista erilaisia aseita. Pelin tarkoituksena on ajaa kulkuneuvoaan mahdollisimman nopeasti ja mahdollisimman vähin peltivaurioin ja samaan aikaan tuhota niin monta kilpakumppania kuin mahdollista. Seuraavaan kenttään pääsee vasta kun kaikki vastustajat on ammuttu savuaviksi romuiksi.

Ensimmäisen pelin kentät sijoituivat Los Angelesin eri laidoille. Peruseriaatteiltaan Twisted Metal 2 on sama peli kuin edelliselläkin kerralla. Peliä pelanneet muistavat, että kaupungista ei ollut paljon jäljellä viimeisen taistelun savujen hälvettyä. Kakkososa lähtee johdonmukaisesti liikkeelle edellisen pelin maisemien raunioista kentässä Quake Zone Rumble ja jatkaa matkaa halki erilaisten kaniinien ja omiusten maisemien kautta maailman. Pelin idea ja toteutus ovat periaatteessa entisellään, ja sekä liikenne että ohjaus tuntuvat tutuilta. Pelin tehnyt Single Trac on keskittynyt enemmänkin pienten parannusten ja lisukkeiden kehittelyyn. Pieniä parannuksia on kuitenkin niin paljon, että listasta ei voi olla vaikuttumatta. Ensinnäkin, tarjolla on neljä erilaista pelityyppiä. Yksinpelissä voi valita kahdeksan kentän turnauksen, jossa viimeinen haaste on tylyn Calypson kohtaaminen (siinä taas yksi beat 'em up -motiivi). Challenge Matchissä kentän ja vastustajat voi valita vapaasti. Kaksinpeli tapahtuu jaetulla ruudulla (lisähienoutena ruudun voi jakaa joko pystysuunnassa tai vaakasuunnassa), ja siinä voi tapella joko toisiaan vastaan tai yhdessä Co-Op Tournamentissa (arvatkaa kumpi on haus Kempaa).

Ruhjottavana on kaikkiaan kaksitoista erilaista ajoneuvotyyppiä. Osa niistä on tuttuja edellisestä osasta, kuten esimerkiksi monstertruck Hammerhead ja Mr Grimm, mutta puolet ajoneuvoista on täysin uusia virityksiä. Ajokkeja löytyy joka makuun ja ajotyylisiin. On suuria, raskaita ja tappavia kuten esimerkiksi kauhakuormaaja Mr Slam, joka käyttää aseenaan enimmäkseen kauhaansa, sekä pieniä ja nopeita kuten esimerkiksi F1-auto Twister ja poliisiauto Outlaw 2. Tarjonnasta löytyy myös epätavallisempia liikkumavälineitä, kuten esimerkiksi panssariauto Shadow kummitsohjuksineen ja Axel, joka koostuu kahdesta jättimäisestä pyörästä sekä niiden väliin kahlitusta kehonrakentajasta. Jokaisessa kulkuneuvossa on kuularuisku, ja erilaisia pommeja ja ohjuksia voi poimia matkan varrelta. Poimijaansa odottavat napalmi, panssarin lävistävät ammuksset, maaliinhakeutuvat ohjukset, aikapommit ja niin edelleen. You name it. Jokaisessa autossa on myös oma erikoisaseensa. Jos tämä kaikki ei vielä riitä, niin erilaisia erikoishyökkäyksiä on parikymmentä kappaletta, esimerkkinä vaikkapa jäädytys tai tappohyppy. Erikoishyökkäykset tehdään perinteiseen beat 'em up -tyyliin ohjaimen näppäinyhdistelmillä. Kuten sanottu, taistelu käydään kahdeksalla erilaisella kentällä. Niissäkin on tehty silminnäkyviä parannuksia edelliseen peliin verrattuna. Kentät ovat huomattavasti komeamman näköisiä ja suurempia ja vaihtelevampia. Niissä on myös paljon oikoteitä ja muita yllätyksiä. New Yorkissa taistelu käydään pilvenpiirtäjän katolla, joten virheliikkeisiin ei ole pahemmin varaa. Antarktiksella liukastellaan jäällä ja lumella, ja Amazoniassa ajetaan hehkuvalta laavalla. Huippuhetkiä koetaan Pariis-

Huippuhetkiä koetaan Pariisissa, missä voi kaataa Eiffeltornin tai räjäyttää

Mona Lisan ja

Hong Kongissa, missä voi ajaa

tunnelissa juna kintereillään.

sissa, missä voi kaataa Eiffeltornin tai räjäyttää Mona Lisan ja Hong Kongissa, jossa voi ajaa tunnelissa juna kintereillään. Vaikeusasteen ja muut asetukset asetetaan valikosta tavalliseen tapaan, ja pelin aikana voi vaihtaa kamerakulmaa tai lisätä peilejä tutkia ja muuta mukavaa.





Yksi Twisted Metal 2:n huippuhetkiä: Eiffel-tornin räjäyttäminen ja sen jäännösten käyttäminen siltana yli Pariisin kattojen. Kuten kuvista näkyy, kaksinpelissä ruudun voi jakaa makunsa mukaan joko pystysuorassa tai vaakasuorassa.



Kenttien ja erilaisten kulkuneuvojen suuri määrä lupaa pitkiä, rankkoja ja vaihtelevia otteluita Twisted Metal 2:n kaksinpelivaihtoehdossa.



2HOT4U?

On aina yhtä mukavaa ajella rankoilla autoilla ja räjäytellä muita pirstaleiksi. Tämä on autonmurskauspeli, joka ei muistuta lainkaan Destruction Derbyä. Grafiikka ja ohjaus eivät DD2:n tasolle yllä, mutta lopputulos saattaa kuitenkin olla hauskempi. Sony on ollut hyvin avokätinen erilaisten erikoistointojen ja spesiaalihyökkäysten kanssa – kaikkia hienouksia ei ehdi millään edes käyttämään.

Alkuperäistä peliä pelatessani valitin mm. liian tummasta grafiikasta ja liian lyhyistä ja helpoista radoista. Valittaminen näyttää auttaneen. Jatko-osan radat ovat vaativia ja suuria, eikä tästä pelistä selvitä yhden iltapäivän aikana. Jaksako pelin pelata yksinään läpi, se taas on toinen juttu.

Pelin todellinen vahvuus on kaksinpelimahdollisuus. Jaettu ruutu toimii hienosti, ja lisäpisteitä ropisee näppärästä lisätoiminnosta, jonka avulla ruudun voi jakaa mielensä mukaan joko vaaka- tai pystysuorassa. Tuhlasimme Martin kanssa tuntitolkulla kallisarvoista työaikaa räjäytellessämme toisiamme palasiksi Pariisin kapeilla kujilla, ja se jo kertoo paljon pelin viihdyttävyydestä. Olimme kookussa jo ennen kuin huomasiimme, että Eiffel-tornin voi kaataa ja Pariisin kattojen päällä voi ajaa...

Twisted Metal 2 on pakko-ostos ensimmäisen osan faneille ja hyvä valinta kaikille niille, jotka haluavat päästä purkamaan aggressiotaan.

Odotan jännityksellä seuraavaa osaa. Koska Sony kuunteli minua edelliselläkin kerralla, niin tässä pari ehdotusta Twisted Metal 3:een. Se saisi olla täysin 3D, grafiikka vielä parempaa, ajotuntuma kuin Sega Rallyssa ja mahdollisuus rakentaa oma auto. Kuunnellaanko siellä?

Joonas 85



I DROVE ALL NIGHT

Twisted Metal 2 ottaa pitkän loikan eteenpäin edellisestä osasta. Grafiikka on parantunut, vaikka vieläkin ei aina osaa sanoa, onko horisontin pikselimöykky toinen auto vai megatonnin ydinräjähdys.

Ohjattavuus ei ole niitä parhaita, sillä välillä tuntuu siltä kuin istuisi pelkkään paikalla eikä ratin takana, kun auto syöksyy hölittömästi suoraan vastustajan ohjuskeskitykseen. Muutaman kerran joutuu ottamaan rankasti turpiinsa, ennen kuin löytää nappulayhdistelmistä oikeat erikoishyökkäykset.

Vauhtia ja vaarallisia tilanteita piisaa, mutta jännitystä enemmän vasta kaksinpelissä. Sonylla on ilmeisesti vihdoin ja viimein alettu kuunnella PlayStationin omistajien suurinta valituksen aihetta: kaksinpelimahdollisuuksien puutetta – linkkikaapelisysteemi on harvojen ulottuvilla. Hyvin toteutettuna jaetun ruudun kaksinpeli on yksi parhaita myyntivalitteja, ainakin muuten keskinkertaisissa peleissä.

Tommi 83



GRAFIikka

80

Nopeaa ja valoisaa, mutta polygonien välkkymistä on liikaa.

TUNTUMA

83

Paljon (liikaa?) erikoistointoja ja kohtuullisen toimiva ohjaus.

YHTEENSÄ

Hauskan idean parempi vedos. Kaksinpelinä loistava.

ÄÄNET

78

Sopivan aggressiivinen musiikkimatto ja siistejä äänitehosteita.

HAASTE

86

Yksinpelinä haastava, mutta varsinaiseen hupaan päästään vasta kaksinpelissä.

84

LUONNE ————— **Strategia**
 JULKAISIJA — **Working Designs**
 VALMISTAJA — **Sega**
 JAKELU ————— **Import**
 MYYNNISSÄ ————— **Nyt**
 PELAAJIA ————— **1**
 PELIMUISTI ————— **Muisti**
 MUUT KONEET —————

Dragon Force

Pelkästään konsolille kehitetyt strategiapelit ovat melko harvinaisia ilmestyksiä. Japanissa niitä kuitenkin riittää, yksi niistä on ilmestynyt vastikään Saturnille.



Legendra-mantereella on kahdeksan toisiaan vastaan sotivaa kuningaskuntaa. Pelaaja valitsee kuuden välistä. Jokaisella kuningaskunnalla on oma kulttuurinsa, hallitsijatyypinsä ja omat sotilaansa. Pelin aikana pelaaja joutuu ratkaisemaan tehtävän, joka riippuu valitusta kuningaskunnasta. Tehtävänä on löytää kahdeksan urhoa, jotka pystyvät pysäyttämään pelin antagonistin, Mardukin. Ennen sitä täytyy kuitenkin ratkaista kuningaskunnan ongelmat. Jokaisessa maassa on ryöväri, perintöruhtinas tai ilkeä velho, joka täytyy raivata pois tieltä. Sisäpoliittisten ongelmien ratkaiseminen ei ole kovin vaikeaa, sillä aina löytyy lojaleja alamaisia, jotka ovat valmiita heittäytymään taisteluun kuninkaan ja marjapiirakan puolesta.

Pelin alkuvaiheissa vasallit ovat kehoja maa-taisteluissa eivätkä pysty kontrolloimaan kovin montaa sotilasta. Jokaisen onnistuneen taistelun jälkeen vasallin ja hänen sotilaidensa taidot kasvavat sodankäynnin saralla. Jokaisen pelin jälkeen vasallit saa palkkion, joka näyttää aivan mitalilta. Vasallit voi jättää pal-kitsematta, jos niin haluaa. Prenikan voi myöntää vaikka itselleen. Alamaisten hyvinvoinnista kannattaa pitää kuitenkin huolta, sillä mikään ei pilaa monarkin päivää yhtä pahasti kuin proletariaatin diktatuuri.

Dragon Forcen taistelut ovat yksinkertaisia. Ennen kuin kaksi armeijaa ottavat yhteen, pelaaja kehittää strategian. Huomionarvoisia seikkoja ovat vihollisen armeijatyypit, sotilaiden määrä, vihollisen kenraalin käyttämä strategia sekä vihollisen hallussa olevat taikakeinot. Taistelu on voitettu vasta kun vastustajan armeijan komentaja on lyöty. Se tapahtuu useimmiten niin, että armeijoiden komentajat käyvät kaksintaistelun. Kaksintaistelun hävinnyt osapuoli joko haavoittuu kuolettavasti, kuukahtaa tai joutuu vangituksi. Vangitut sotapäälliköt saavat pelin päätteeksi mahdollisuuden liittyä voittajan armeijaan, mikä voi olla hyvä apu menestyneelle maailmanvaltiaalle rajaneuvotteluissa.

Dragon Force on kohtuullisen omaperäinen strategiapeli, jossa on pari mukavaa yllätystä. Valituksen aiheita ei ole kovin monta, mutta ne ovat sitäkin raskaampia. Ensinnäkin kaikki tapahtuu liian hitaasti, ja taistelut käyvät sitä yksitoikkoisemmiksi mitä pitemmälle peli etenee. Jos pitää strategiapeleistä, ei ole kärsimätön eikä tuskastu pitkäpiimäisiin tilanteisiin, niin tällä pelillä on tarjottavaan viikkotolkulla intensiivistä pelaamista.

HUPA MUTTA TYLSÄ

Dragon Force vaikutti aluksi lupaavalta peliltä, mutta parin tunnin tiiviin pelaamisen jälkeen oli pakko antaa periksi. Voitin ihan liian monta taistelua välttämättä pätkenkään vertaa strategiasta. Viholliset vaikuttivat käyvän heikommiksi ja heikommiksi samaan aikaan kun peli kävi tylsemäksi ja tylsemäksi. Harmillista, sillä minä todellakin pidän strategiapeleistä ja olen tyytyväinen siitä, että strategiarintamallaakin on vihdoin alkanut tapahtua. Tähän mennessä vain Tactics Ogre ja Command & Conquer ovat ylittäneet odotusteni tasolle. Jostain kumman syystä onnistuneet strategiapelit tuntuvat karttavan 32-bittisiä konsoleita. Olen kuitenkin varma siitä, että tilanne muuttuu Squaren tulevan PlayStation-pelin, Final Fantasy Tacticsin myötä.

Martti 80

EI OLE COMMAND & CONQUER

Roolipelivaikutteinen strategiapeli vaikuttaa lupaavalta, ja Dragon Force alkaa vakuuttavasti. Japanilaisvaikutteet tuntuvat vahvasti, ja alkuvien jälkeen olin jo varma, että olin löytänyt uuden suosikkipelini.

Valitettavasti Dragon Force ei potki pitkälle, ja parin tunnin pelaamisen jälkeen koko touhu alkaa vaikuttaa mielenkiinnostomaita ja mitäänsanomattomalta. Oli miten innokas rooli- ja strategiapelifani tahansa – Dragon Force ei kestä pitkään.

Topi 78

GRAFIikka 81

Yksinkertaista mutta sievää grafiikkaa, josta löytyy pari yllätystä.

TUNTUMA 78

Dragon Force käy pitemmän päälle tylsäksi ja yksitoikkoiseksi.

ÄÄNET 83

Mukavaa, inspiroivaa ja ennen kaikkea vaihtelevaa musiikkia.

HAASTE 85

Erilaiset tehtävät ja hidas tempo pidentävät pelin elinikää.

Viihdyttävä, mutta valitettavan pitkäpiimäinen strategiapeli.

79

Tottakai Sega haluaa siirtää yhden suurimmista menestyksistään
myös Mega Drivelle, mutta onko 16-bittisestä
Virtua Virtua Fighter 2:sta mihinkään, vai onko
Fighter 2 kokeilu tuomittu epäonnistumaan?

LUONNE	Beat 'em up
JULKAISUJA	Sega
VALMISTAJA	Sega
JAKELU	
MYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	
MUUT KONEET	Game Gear



Jos haluaa konvertoida monimutkaisen, kolmiulotteista polygonigrafiikkaa käyttävän pelin 16-bittiseen koneeseen, niin monesta asiasta täytyy luopua. Mega Driven Virtua Fighter 2:ssa on vain kahdeksan hahmoa. Li-on ja Shun Li jäivät lomalle, joten kyseessä on ennemminkin alkuperäisen Virtua Fighterin Mega Drive -versio. Alkukuvia ja taustojakin on yksinkertaistettu rankasti eikä mistään 3D:stä kannata puhua. Sen sijaan kaikki erikoishyökkäykset on saatu mukaan, vaikkakin yksinkertaistettuina versioina. Valikkoruudusta löytyy Arcade ja VS Mode, eli vastustajana on tietokone tai elävä opponentti. Sen enempää tästä pelistä ei ole kerrottavana. Kaikkien beat 'em up -pelin tapaan Virtua Fighter 2:n idea ja tarkoitus on kaikkien tajuttavissa. Ei kun mättämään kaveria kuonoon.



VIKATIKKI

Yleensä minua vain naurattaa, kun näen pelitilojen yrittävän puristaa menestystuotteesta kaiken irti konvertoimalla se väärälle koneelle. Esimerkkinä vaikka Game Boyn Killer Instinct... Tämä on kuitenkin



kin jotain hirvittävää, eikä naurata vähääkään. Sega ei ole ainoastaan munannut valitessaan Mega Driven Virtua Fighter 2:n alustaksi, vaan myös konversio on mennyt täysin susille. Mega Drivelle on täysin mahdollista tehdä upeita pelejä, mutta Sega on mennyt siitä missä aita on matalin, eikä ole malttanut kehittää kunnollista 16-bittistä peliä Virtua Fighter 2:n hahmojen ja konseptin ympärille. Asiaa pahentaa vielä se, että jumalasta seuraava AM2 on lainannut nimensä tälle katastrofille. En tietenkään odottanut 3D-graafiikkaa ja polygoneja, mutta kunnollinen beat 'em up ei olisi ollut liikaa vaadittu.

Mutta kun ei niin ei. Virtua Fighter 2:n Mega Drive -versio näyttää surkealta. Jos siinä ei olisi siistejä alkukuvia ja taustoja, niin peliä voisi erehtyä pitämään PC:lle tehtynä shareware-ohjelmaksi. Grafiikka on kamalaa ja hahmot liikkuvat jäykästi ja nykivästi ja... Lista on pitkä mutta minä en jaksa täyttää koko sivua pelkillä puutteilla. Älkää kuvitelkokaan ostavanne tätä peliä, hyvät ihmiset! Segalla on syytä miettiä asioita uudelleen.

Joonas 45

KUN EI VAAN TOIMI

Aiemmin menestyneen pelin konvertoiminen paremmalle konsolille on yleensä menestyksen tae, mutta Virtua Fighter 2:n konvertoiminen Mega Drivelle on yritys, joka on tuomittu epäonnistumaan jo alkuunsa. En ole ihan yhtä pessimistinen kuin Joonas, vaikka hänen mielipiteensä onkin perusteltavissa.

Virtua Fighter 2:n kaltaisen pelin Mega Drive -konversio ei voi millään ylittää ennako-odotusten tasolle. Grafiikka, äänet ja pelattavuus jäävät maalis-ta koneen rajoitusten vuoksi. AM2 on kerrankin mokannut. Näillä eväillä peli ei yksinkertaisesti toimi. Kuuluisasta ja arvostetusta pelistä on tullut pelkkä sivuhuomautus Mega Driven pitkään pelilistaan.

Marti 54

GRAFIKKA 55

Pilailevatko ne kanssamme?

ÄÄNET 75

Sujuvia, mutta beat 'em upeja ei pelata musii-kin takia.

TUNTUMA 55

Teoriassa ihan hyvä, mutta kuka siitä välittää?

HAASTE 51

Ei tiedä itkisikö vai nauraisiko.

YHTEENSÄ

Kolaus Segan hyvälle maineelle.

49

LUONNE _____ Urheilu
 JULKAISUJA _____ Sony
 VALMISTAJA _____ Sony
 JAKELU _____ Computer 2000
 MYYNNISSÄ _____ Maaliskuussa
 PELAAJIA _____ 1
 PELIMUISTI _____ Muistikortti
 MUUT KONEET _____

COOL boarders



Pelaaja saa itse valita hahmolleen vaatteet ja laudan. Idea kuulostaa paremmalta kuin karsea lopputulos. Tässä yksi esimerkki pelin tekijöiden epä-coolista mausta.



Kiinnostaako snoukkailu? Kuulostaako laudankanppaleen päällä tasapainoilu 150 kilometrin tuntivauhdissa hyvältä? Olisiko mukavaa kieriä lumessa tai tehdä onnistunut 540 asteen tailgrab? Jos vastaus on kyllä, unohda Cool Boarders.

Lumilautailu on tätä nykyä ennennäkemättömän suosittu harrastus. Puolet hiihtokeskusten laskettelijoista ovat lumilautailijoita, ja laudan voi ostaa vaikka Anttilasta. Lumilautapelejä ei markkinoilla sitävastoin juuri ole. Ehkä syy on siinä, että lumella laskettelemisen tunnetta on vaikea luoda konsolilla. SONY se ei ole kuitenkaan estänyt yrittämästä.

Cool Boardersin kilpailun idea on laskeella mäkeä alas niin nopeasti kuin mahdollista ja tehdä paljon temppuja matkan varrella. Vaikeusasteita on kolme erilaista. Helppomassa rinteessä on pari töyssyä ja muutama hassu este. Vaikein rinne on jyrkkä, täynnä tiukkoja mutkia ja esteitä. Vaikeusastetta kasvattavat myös pystysuorat jyrkänteet. Alas pääseminen ei ole helppoa: liian tiukasti otetuissa curveissa hukkaantuu kallista aikaa ja radalla oleviin esteisiin jää helposti jumiin.

Radoilla on suuria hyppyreitä, joiden kohdalla pelaajan odotetaan tekävän pelin tarjoman temppuvaraston kikkoja. 360 astetta on aika helppoa. Vaakakierähdysten lisäksi tarjolla on voltti eteen- ja taaksepäin, mutta siinä ne temput sitten ovatkin. Pisteitä jaellaan temppujen mukaan ja niitä täytyy saada tietty määrä ennen kuin pääsee seuraavalle radalle. Koska pisteitä pääsee tekemään vain suurilla hyppyreillä, loppumatka rinnettä alas on aika tapahtumaköyhää.

Grafiikka muistuttaa tyyliltään Tomb Raider SUPER POWER



Hei me snoukataan! Lumilautapeli on Sonylla loistava idea, mutta ikävä kyllä rinteitä on niin vähän ja ne ovat niin yksitoikkaisia, että taitojaan ei pääse näyttämään.



Äänipuolen kruunaa munaton autotallirokki, jota ei pitäisi coolina edes Beavisin ja Buttheadin naapuri Stuart.

deria. Kulmikas grafiikka on animoitu kohtuullisen hyvin, ainakin pelihahmon osalta. Lumilautailussa vaatteet tekevät miehen, ja se on otettu pelissä huomioon niin, että pelaaja saa itse valita lautansa koristelut ja pelihahmon asustuksen. Ulkonäöllä ja laudan valinnalla ei ole mitään tekemistä varsinaisen pelaamisen kanssa, ja sen vuoksi idea tuntuu turhalta puuhailulta.

Sonylla on ilmeisesti pidetty tärkeimpänä sitä, miltä Cool Boarders näyttää. Päävalikossa, kohdan Sound alta löytyy kuva mikseristä, jolla voi valita kuunneltavakseen kahdeksasta eri kappaleesta mieleisensä. Cooliutta tavoitellaan kissojen ja koirien kanssa. Valitettavasti musiikki on simpanssitasoista, yksitoikkoista garage-rokkia.

Sony on tehnyt viimeisen vuoden aikana koko joukon hyviä urheilupelejä, mutta Cool Boarders ei kuulu siihen joukkoon. Snoukailun tuntu puuttuu, eikä pelkkä grafiikka jaksa innoittaa kovin pitkään.



KLONK

Jostain kumman syystä joka kerran kun törmää johonkin, kuuluu "klonk." Kulki sitten hiipimisvauhtia tai syöksylaskua, törmäsi sitten lumipenkkaan tai graniittimuuriin. Ridge Racerista tuttua klonk-ärsytystä pahempaa on selostajan amerikkalaistyylinen intoilu. Äänipuolen surkeuden kruunaa munaton autotallirokki, jota ei pitäisi coolina edes Beavisin ja Buttheadin naapuri Stuart.

Ohjaus on kökkö; jos törmää johonkin ja tekee pari ukemia, niin lautaa saa vääntää takaisin oikeaan suuntaan niska limassa. Kun rinteisiinkin on upotettu ystävällisesti hiidenkiviä, niin ohjaimen kanssa saa taistella.

Pelissä on kieltämättä hauskatkin puolensa. Kun ensimmäisen kerran onnistuu tekemään puolivoltin eteenpäin ja päätyy kyntämään lumeen vakoa snoukkarin naamataululla, niin siinä on naurussa pitelemistä. Paras tapa päästää pelikuteisiin pukeutunut polygonisnoukkari kärsimyksistään on hypätä ja tehdä vaakakerie – suoraan alas jyrkänteeltä.

Tommi 62

PIINALLISTA

Sonylla on ihan oikea idea 2 Xtremessä ja Cool Boardersissa. Ongelmana on se, että pelit ovat aivan liian pitkäpiimäisiä. Se mikä vaikuttaa aluksi lupaavalta, ei kehity mihinkään. Kun sitten grafiikka ja ohjaus on jätetty keskeneräisiksi, niin minua alkaa väsyttämään.

Design-asusteiden ja -lautojen idea olisi ollut loistava, ellei pelin tekijöillä olisi niin karmaa maku. Yhtä kamalia ovat musiikkivalinnat ja selostajan "go" ja "yeah"-huudot. Minua melkein hävettää pelata Cool Boardersia. Eikä se ole lainkaan mukavaa.

Topi 60

GRAFIikka

82

Kohtalaisen siistää, mutta omalla tavallaan rasittavaa.

TUNTUMA

64

Esteisiin juutuu helposti, ja lauta panee vastaan koko matkan.

YHTEENSÄ

Sony yrittää olla cool, mutta epäonnistuu.

ÄÄNET

48

Hyviä äänitehosteita, mutta musiikkikappaleita ei erota toisistaan.

HAASTE

57

Välillä erittäin vaikea, mutta tekemistä ei ole tarpeeksi.

61

Nordic Games

postimyynä

Palvelemme
Ma-Pe
9-18
La
10-13



KESKUSYKSIKKÖT

PERUS-PAKETTI

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

1469,-

SÄÄSTÖ-PAKETTI

Keskusyksikkö + 2 demo-CD levyä, uusi "salainen" peli, scartkaapeli, peliohjain, virtalähde sekä vuoden takuu.

1569,-

NORDIC-PAKETTI

Keskusyksikkö + 2 demo-CD levyä, kaksi peliohjainta, kolme uutta "salaista" peliä, scartkaapeli virtalähde sekä vuoden takuu.

1869,-

SOITA NYT!

02-2510 555

Fax 02-2510 055

HYVÄ PALVELU-NOPEAT TOIMITUKSET-
EDULLISIMMAT HINNAT - ENITEN PELEJÄ

NYT 24 TUNNIN TOIMITUS!

TOIVE-PAKETTI

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

2169,-

EURO SATURN PELIT

Tuote	Uudet	Käyt.
Daytona USA	199	175
Daytona Circuit Ed.	319	270
Defcon 5	319	175
Destruction Derby	299	240
Die Hard Arcade	339	270
Die Hard Trilogy	319	270
Digital Pinball	-	135
Discworld	-	240
Doom	319	270
Earthworm Jim 2	319	240
Euro '96	319	175
Exhumed	-	270
F1 Challenge	319	260
FIFA '96	199	135
Fighting Vipers	319	260
Galactic Attack	-	135
Galaxy Fighters	-	175
Gex	-	195
Ghen Wars	199	135
Golden Axe the Duel	319	195
Gun Griffon	319	195
Guardian Heroes	319	240
Hang On GP'96	319	195
Hardcore 4x4	319	260
Highway 2000	319	240
Hi Octane	-	100
Horde	319	195
Impact Racing	319	175
Incredible Hulk	-	270
In the Hunt	-	240
Int.Victory Goal	-	135
Iron Man XO	319	195
Jewels of Oracle	-	270
Johnny Bazookatone	-	135
J.Madden'97	319	240

Kevään uutuudet

Dark Saviour	319
Die Hard Arcade	339
Die Hard Trilogy	319
Legacy of Kain	319
Manx TT	339
Sonic 3D	319
Soviet Strike	319

Tuote	Uudet	Käyt.
Keio 2 Flying Squad.	319	195
Lemmings 3D	319	195
Loaded	-	240
Magic Carpet	199	175
Mansion of H. Souls	269	195
Mighty Hits	-	240
Mortal Kombat 2	199	135
Mortal Kombat 3 Ulti.	319	240
Myst	-	240
Mystaria	-	270
NBA Action	199	195
NBA Jam T.E	199	175
NBA Jam Extreme	-	270
Need for Speed	-	260
NFL Quarterback Club	199	135
NHL All Star Hockey	-	175
NHL Hockey'97	319	270
Nights	319	240
Nights + pad	479	340
Off World Interceptor	-	100
Olympic Soccer	-	240
Panzer Dragon	199	120
Panzer Dragon 2	319	240
Parodius	-	195
Pebble Beach Golf	269	195
PGA Golf'97	319	270
Primal Rage	199	195
Pro-Pinball	319	195
Rayman	319	260
Revolution X	199	120
Rise 2 Resurrection	199	100

Tuote	Uudet	Käyt.
Road Rash	319	260
Robotix	199	135
Robotica	-	175
Sea Bass Fishing	319	270
Sega Ages	319	270
Sega Rally	299	240
Shellshock	199	175
Shockwave Assult	199	135
Shining Wisdom	319	260
Shinobi X	-	195
Sim City 2000	-	270
Skeleton Warriors	199	175
Slam & Jam	199	175
Sonic 3D	319	270
Soviet Strike	319	270
Space Hulk	319	240
Spot Goes to Hollywood	319	240
Starfighter 3000	-	195
Street Fighter Alpha	-	195
Street Fighter Alpha 2	319	270
Street Fighter:Movie	199	135
Street Racer	-	270
Story of Thor 2	319	240
Striker '96	199	135
Theme Park	319	240
Thunderhawk 2	-	240
Tilt	319	270
Titan Wars	-	175
Tomraiders	319	270
Toshinden	199	175
Toshinden URA	319	270
True Pinball	319	240
Tunnel B1	319	270
Valora Valley Golf	319	195
Victory Boxing	199	195

Tuote	Uudet	Käyt.
Virtua Cop	-	-
Virtua Cop + gun	-	-
Virtua Cop 2	-	-
Virtua Cop 2 +gun	479	-
Virtua Fighter	-	-
Virtua Fighter 2	319	-
Virtua Fighter Kids	319	-
Virtua Fighter Remix	-	-
Virtua Hydride	199	-
Virtual Golf	199	-
Virtual On	319	-
Virtual Open Tennis	199	-
Virtua Racing	199	-
Wing Arms	319	-
Wipe Out	199	-
World Cup Golf	-	-
World Series Baseball	-	-
World Series Baseball 2	-	-
Worms	-	-
Worldwide Soccer'97	319	-
Wrestlemania: Arcade	199	-
WWF:In your house	319	-
X-Men	199	-

Tuote	Uudet	Käyt.
Actua Golf	319	270
Alien Trilogy	319	270
Alone In the Dark 2	199	195
Andretti Racing	319	270
Athelete Kings	319	270
Baku Baku Animal	-	195
Battlemonsters	199	175
Big Hurt Baseball	199	135
Blam! Machinehead	319	240
Blazing Dragons	319	270
Breakpoint Tennis	-	240
Bubble Bobble	-	240
Bug	319	195
Bust A Move 2	-	240
Casper	-	270
Chaos Control	199	175
Clockwork Knight	-	135
Clockwork Knight 2	-	175
Command & Conquer	319	270
Crimewave	319	270
Cyberia	319	195
Cyber Speedway	199	135
D	199	135
Darius Gaiden	199	100
Darius 2	199	175
Dark Saviour	319	270



Tombraders 319,- Sega Ages 319,-



Sonic 3D 319,- Command and Conquer 3

Tarvikkeet

Action Replay	399	Peliohjain, Hyper	149
Antennikaapeli	169	Peliohjain, langaton 2 kpl	299
Muistikortti, 8 Meg	269	RGB/Scart-kaapeli	149
Peliohjain, alkup.	129		

Tulevat pelit

Micro Machines 3, Krazy Ivan, Mega Man X3, Crow:City of Angels, Dragonheart, Grid Run, Dawn of Drakness, Perfect Weapon, Return to Zork, Swagman, Amok, Re-Loaded, Lost Vikings 2, Pinball Grafitti, Scorcher, Bedlam, Black Dawn, Hexent, Int.Moto X, NHL Powerplay, Tempest X, FIFA Soccer'97, Broken Hell, NBA Live'97, Return Fire, Three Days Drawfs, Trash It, Mr.Bones, Bug Offensive etc.

EURO SATURN ALE 199,-

Alone in the Dark 2, Battlemonsters, Big Hurt Baseball, Chaos Control, Cyber Speedway, D, Darius 2, Darius Gaiden, FIFA Soccer 96, Ghen War, Hi Octane, Magic Carpet, Mortal Kombat 2, NBA

Action, NBA Jam TE, NFL Quarterback, Off WorldRacing, Primal Rage, Revolution X, Rise 2 Resurrection, Robopix, Shockwave Assult, Skeleton Warriors, Slam & Jam, Street Fighter the Movie,

Striker '96, Toshinden, Virtual Open Tennis, Virtua Racing, Virtual Golf, Virtua Hydride, Wipe Out, Wrestlemania, Men



Japanin-Touinti ALE 99,-

Alone in the Dark 2, Chaos Patrol, Darius Gaiden, Geobackers, Grand Chaser, Gunbird, Hattricks Heroes, Panzer Dragon 2, SF Zero, Toshinden

USA-Tuonteja		
Dark Saviour	279	
Die Hard Trilogy	279	
Dragon Force	449	
Iron Storm	449	
NHL Powerplay '96	409	
Nights + controlpad	449	
P.T.O.2	279	
Road Rash	449	
Romance of 3 Kingdom 4	479	
Sonic 3DBlast	279	
TNN Motor 4x4	409	

USA-Touinti ALE 199,-		
Bases Loaded '96, Blackfire, Blazing Dragons, Center Ring, Boxing, College Slam, Cyberia, Cyber Speedway, Decathlete, Double Switch, Gex, Ghen War, Gun Griffon, High Velocity, Horde Impact Racing, Iron Man -XO, Last Gladiator Pinball, Mansion of H.Souls, MK 3 Ultimate, Off World Racing, Pebble Beach Golf, Sim City 2000, Skeleton Warriors, Starfighter SF Alpha, Theme Park, Toshinden Remix, Valora Valley Golf, Virtua Fighter Kids, Virtua Racing		

Uutuuspelit, nyt varastosa!		
Alien Trilogy	310	
Amok	409	
Area 51 (Gun Game)	409	
Astal	349	
Bug 2	409	
Creture Shock	409	

Dragn Force 449,- Romance 4 479,-

Nordic Games

postimyynti

Palvelemme
Ma-Pe
9-18
La
10-13

SOITA NYT!
02-2510 555

Fax 02-2510 055

HYVÄ PALVELU-NOPEAT TOIMITUKSET-
EDULLISIMMAT HINNAT - ENITEN PELEJÄ

**NYT 24 TUNNIN
TOIMITUS!**

Per4mer

Analoginen ja digitaalinen ratti, sopi mm näille peleille:
Formula One, Ridge Racer 1 & 2, Need for
Speed, Wipeout, Burning Road, jne.

Sis. polkimet ja ratti.

519,-



Tarvikkeet

Action Replay Pro	349	Muistikortti, 240 paikkaa	279
Antennikaapeli	169	Peliohjain, Sony	229
Link Up Cabel	139	Peliohjain, Dragon	169
Konami Gun	279	Peliohjain, Ascii	199
Muistikortti, 15 paikkaa, Sony	169	Peliohjain, NegCon	299
Muistikortti, 15 paikkaa	149	Per4mer Steering Wheel	519
Muistikortti, 360 paikkaa	349	RGB/Scart-kaapeli	139

USA Tuonteja

Allied General	449	Suikoden, utmärkt rollspel!	449
Area 51	449	2Extreme	449
Beyond the Beyond	449	Tecmo Super Bowl	449
Braindead 13	349	Tecmo Deception	449
Dark Forces	449	Triple Play'97	449
King of Fighters'95	449		
Kings Field	449		
Kings Field 2	449		
Legacy of Kain	449		
Nascar Racing	449		
Persona, nytt rollspel!!	449		
Project:Horned Owl	449		
Rallycross X	449		
Samurai Showdown 3	449		
Soulblade (Soul Edge)	449		
Strike Point	449		



USA ALE 199,-

A-Train, Arcade Greataest Hits, Bogey Dead 6, Chessmaster, College Slam Basket, Criticom, Cyberspeed, Dark Stalkers, Defcon 5, Descent, Extreme Pinball, Floating Runner, Goalstorm, In the Hunt, Jupiter Strike, Namco Museum vol.2, NBA Live '96, NFL Gameday, Raiden Project, Revolution X, Rise 2, Road Rash, Shockwave Assault, Skeleton Warriors, Space Griffon, Starwinder, Steel Harbringer, Total Eclipse Turbo, View Point, Zero Divide, Zoop.

USA ALE 399,-

Blackdawn, Blast Chamber, Chronicles of the Sword, Crash Bandicoot, Daredevil Derby, Dragonheart, Epidemic, Final Doom, Fox Hunt, Iron & Blood, Jet Moto, Jumping Flash 2, NHL Powerplay '96, Star Gladiator, Street Fighter Alpha 2, Street Racer, Tempset X, Twisted Metal 2



NOPEAT TOIMITUKSET •

PLAYSTATION KESKUSYKSIKÖT

PERUS-PAKETTI

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

1450,-

SÄÄSTÖ-PAKETTI

Keskusyksikkö+demo-CD, uusi "salainen" peli, peliohjain, scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu.

1550,-

NORDIC-PAKETTI

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

1850,-

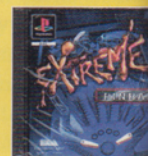
TOIVE-PAKETTI

Keskusyksikkö+demo-CD, kaksipeliohjainta, kaksi uutta peliä (valitse itse), scartkaapeli, virtälähde sekä vuoden takuu.

2150,-

EURO PELIT ALE 199,-

Aquanuts Holiday	Floating Runner	Namco Museum	Sampras Extr. Tennis	Viewpoint
Blam! Machinehead	Fr.Thomas Baseball	NBA Jam TE	Shockwave Assault	Williams Arcade
Casper	Galaxy Fight	NHL Face Off	Skeleton Warriors	Wing Commander 3
Criticom	Impact Racing	Pitball	Slam'n'Jam	Zero Divide
D	In the Hunt	Pro-Pinball	Starfighter 3000	
Darkstalkers	Jupiter Strike	Revolution X	Street Fighter Alpha	
Davis Cup Tennis	Killing Zone	Psychic Detective	Striker '96	
Destruction Derby	Lemmings 3D	Raiden Project	Titan Wars	
Extreme Pinball	Lone Soldier	Rise 2 Resurrection	True Pinball	
FIFA '96	Magic Carpet	Robopit	Virtual Golf	



NYT 24 TUNNIN TOIMITUS!

- tilaa ennen klo. 16.00 niin
postitamme samana päivänä

- koskee varastossa olevia
pelejä

DATTEL MUISTIKORTTI

- 24 megan muistikortti
- 360 muistipaikkaa
- vastaa 24 tavallista korttia

349,- /kpl



IC GAMES

ALUELLISIMMAT HINNAT • VUODEN TAKUU

EURO PLAYSTATION PELIT



Kevään uutuudet

Dark Forces	449	NHL Face Off'97	449
Jet Rider	449	Suikoden	449
Legacy of Kain	449	Twisted Metal 2	449
Nascar Racing	449		

Uudet Käyt.	Uudet Käyt.
... Golf	299 270
... Soccer	- 175
... Power Soccer	- 195
... Warrior	- 190
... Global	299 240
... Combat	- 240
... Trilogy	299 260
... in the Dark	- 195
... dretti Racing	- 195
... anuts Holiday	- 175
... ult Rigs	- 135
... man	299 270
... Machinehead	199 195
... ck Dawn	299 270
... st Chamber	299 240
... izing Dragons	- 240
... aikpoint Tennis	299 195
... ken Sword	299 240
... ble Bobble	269 240
... ning Road	299 195
... t A Move 2	- 240
... per	199 195
... esy	299 240
... onicles of the Sword	299 240
... mmand & Conquer	319 270
... tra	319 270
... l Boarders	319 270
... sh Bandicoot	319 270
... ticom	199 135
... eria	- 175
... erspeed	- 135
... ersled	- 135
... kstalkers	199 175
... is Cup Tennis	199 175
... con 5	- 175

Tuote	Uudet Käyt.	Tuote	Uudet Käyt.
Descent	- 195	Int.Superstar Soccer DL	319 270
Destruction Derby	199 195	Iron & Blood	- 195
Destruction Derby 2	319 270	Iron Man XO	- 195
Die Hard Trilogy	299 270	Jet Rider	319 270
Discworld	- 195	John Madden'97	299 240
Disruptor	299 270	Johnny Bazookatone	- 175
Doom	299 195	Jumping Flash	- 195
Dragon Ball Z	- 270	Jumping Flash 2	299 240
Earthworm Jim 2	- 195	Jupiter Strike	- 135
ESPN Extr.Games	- 270	Kileak the Blood	- 135
Extreme Pinball	199 175	Killing Zone	199 175
Fade to Black	299 195	Konami Open Golf	299 270
FIFA '96	199 175	Krazy Ivan	- 195
FIFA 97	299 270	Legacy of Kain	299 270
Final Doom	299 270	Lemmings 3D	199 175
Firo & Klowl	- 240	Loaded	- 175
Floating Runner	199 195	Lomax	299 240
Formula One	319 270	Lone Soldier	199 195
Frank Thomas Baseball	199 195	Magic Carpet	199 175
Galaxy Fight	199 195	Mickey's Wild Adv.	299 240
Gex	269 195	Motortoon GP 2	299 240
Goalstorm	- 135	Mortal Kombat 3	- 195
Gunship 2000	- 260	Mortal Kombat Trilogy	299 270
Hardcore 4x4	299 240	Myst	299 240
Heberkes Popoitto	299 195	Namco Museumvol.1	199 135
Hi Octane	- 135	Namco Museum vol.2	- 195
Hyper Match Tour Tennis	299 240	NBA In the Zone	- 195
Impact Racing	199 175	NBA In the Zone 2	319 270
Incredible Hulk	299 270	NBA Jam Extreme	299 270
In the Hunt	199 195	NBA Jam T.E	199 175
Int.Motocross X	299 270	NBA Live'96	- 195
		NBA Live'97	299 270
		Need for Speed	299 240
		NFL Gameday	- 175
		NFL Quarterback'97	299 270

Tuote	Uudet Käyt.	Tuote	Uudet Käyt.
NHL Faceoff	199 190	Star Gladiator	299 240
NHL Hockey'97	299 270	Starfighter 3000	199 135
Novastorm	- 100	Starwinder	- 195
Off World Intercep.	- 135	Steel Harbringer	- 195
Olympic Games	- 260	Street Fighter Alpha	199 175
Olympic Soccer	299 240	Street Fighter Alpha 2	299 260
Pandemonium	299 270	Street F.2.Movie	- 175
Panzer General	299 270	Street Racer	299 270
Parodius	- 195	Striker'96	199 135
PGA Tour Golf'96	199 195	Supersonic Racers	299 240
PGA Tour Golf'97	299 270	Tekken	- 195
Penny Racers	- 195	Tekken 2	319 270
Philosoma	- 135	Tempest X	299 260
Pitball	199 195	Theme Park	- 240
Player Manager	299 270	Thunderhawk 2	- 195
Po'ed	299 240	Time Commando	299 195
Power Move Wrestling	- 270	Tilt	299 270
Powerserve	- 100	Titan Wars	199 195
Primal Rage	199 175	Tobal No.1	319 270
Project Overkill	- 260	Tombraders	299 270
Pro-Pinball	199 195	Top Gun	- 260
Psychic Detective	199 195	Toshinden	- 135
Rapid Reload	- 135	Toshinden 2	- 240
Raging Skies	- 240	Total Eclipse	- 135
Raiden Project	199 175	Total NBA '96	- 195
Rayman	299 240	Track & Field	- 240
Re-Loaded	299 195	True Pinball	199 195
Resident Evil	299 270	Tunnel B1	299 195
Return Fire	299 260	Twisted Metal	- 240
Revolution X	- 135	Twisted Metal 2	319 270
Ridge Racer	- 175	Victory Boxing	299 270
Ridge Racer Revolution	- 260	Viewpoint	199 135
Rise 2 Resurrection	199 100	Virtual Golf	199 190
Road Rash	299 260	Warhammer	299 270
Robopit	199 175	Warhawk	- 135
Sampras Extreme Tennis	199 190	Williams Arcade Cl.	199 175
Shellshock	- 175	Wipe Out	- 175
Shockwave Assault	- 100	Wipe Out 2097	319 270
Sim City 2000	299 270	Wing Commander 3	199 175
Skeleton Warriors	199 175	Whizz	299 240
Slam & Jam	199 175	World Cup Golf	- 195
Smash Court Tennis	299 240	Worms	299 270
Soviet Strike	299 270	Wrestlemania	- 175
Space Hulk	299 240	WWF:In your House	- 270
Space Jam	299 240	X-Com: Enemy unknown.	- 195
Spot Goes to Hollywood	299 240	X-Com: Terror from...	299 270
Starblade Alpha	- 135	Zero Divide	199 135



Broken 2 319,- Tomb Raiders 319,- Cool Boarder 319,- Tobal No. 1 319,-



Victory Boxing 299,-



Sim City 2000 299,-



Command and Conquer 319,-



Destruction Derby 2 319,-



Die Hard 299,-



Twisted M. 2 319,-



Int. Motocross 299,-



Legacy of Kain 299,-



Incr. Hulk 299,-



NHL '97 299,-

TOIMITUSEHDOT:

Postiennakko - ja toimituskulut 35,-/tilaus
 Jotkut pelit voivat olla tilapäisesti loppunumyytyjä tai myöhästyneitä.
 Peleillä ja keskusyksiköillä on vuoden takuu (myös käyt).
 Asiakkaalla 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 takasisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa.

Tulevat pelit

Tee varaus niin saat pelit heti kun ne saapuvat meille.
 Bloodlust, Deathdome, Bubby 3D, Crow:City of Angels, Dragonheart, Mega Man X3, Soulblade (Soul Edge), Road Rage, Virtual Pool, Return to Zork, Dawn of Darkness, Last Dynasty, Nascar Racing, Super Pang Collection, Transport Tycoon, Micro Machines 3, Area 51, Lost Vikings 2, Bubble Bobble 2, Darklight Conflict, NHL Powerplay, Broken Helix, Crypt Killer, X-men, Ten Pin Alley, 2Extreme, NHL Faceoff'97, Wing Commander 4, Independence Day, Offensive, Perfect Weapon, Syndicate Wars etc

SOITA NYT!
02-2510 555

Fax 02-2510 055

HYVÄ PALVELU-NOPEAT TOIMITUKSET - EDULLISIMMAT HINNAT - ENITEN PELEJÄ NYT 24 TUNNIN TOIMITUS!

NOPEAT TOIMITUKSET • P

Mr.Do	349	Power Rangers-Fight (am.)	399	Star Trek-D. Space 9	399
Mohawk & Headphone Jack	349	P.Rangers-Battle Racers (am.)	3549	Star Trek: D. Space 9 (am.)	399
Mortal Kombot 3 Ultim.(am.)	399	Prehistoric Man	279	Star TrekNext Gen.(am.)	399
Mortal Kombot 3 Ultimate	279	Primal Rage	279	Starwing	199
NBA Jam TE	479	Prince of Persia 2	399	Str. Fighter 2 Turbo (am.)	279
NBA Live'97	349	Putty Squad	199	Super BC Kid	279
New Horizons (am.)	479	Puzzle Bobble	349	Super Dropzone	199
NHL Hockey'95	199	Robotrek(am.)	399	Superman	199
NHL Hockey'97	399	Romance of 3 King, 3(am.)	739	Super Mario Kart	349
NHL Stanley Cup (am.)	279	Samurai Showdown (am.)	739	Super Mario RPG (am.)	689
Ninja Gaiden Trilogy (am.)	399	Seaquest DSV	279	Super Mario World 2	349
Nobunagas Ambition (am.)	399	Secret of Evermore	349	Super Morph	199
Nosferatu (am.)	499	Secret of the Stars (am.)	709	Super Pinball (am.)	279
Operation Europe (am.)	399	Sim Ant (am.)	279	Super Punch Out	279
Oscar	349	Sim City	399	Super Putty	199
Paladins Quest (am.)	479	Sim City 2000	449	Syndicate (am.)	399
PGA Tour Golf '96	199	Slammaster Wrestling (am.)	349	Terranigma	399
PGA Tour Golf '96 (am.)	279	Smash Tennis	349	Tetris Attack	279
Pinball Fantasies (am.)	279	Smurfama	399	Tetris & Dr.Mario	279
Pinocchio	479	Speedy Gonzales (am.)	399	Theme Park	399
Pocky & Rocky 2 (am.)	349	Spiderman - Separation Anx.	349	Tinlin in Tibet	349
Pop'n Twinbee	279	Spirou	399	Top Gear 3000 (am.)	399
				Toy Story (am.)	449
				Troy Aikmann Football	199
				True Lies (am.)	279
				Ultima: Runes of Virtue (am.)	399
				Utopia, typ Sim City (am.)	279
				Vegas Stakes (am.)	279
				Wallaie: C.Club Golf (am.)	199
				Wanders from Y's 3 (am.)	279
				War 2410 (am.)	549
				Weaponlord (am.)	399
				Whizz	349
				Wizardry 5 (am.)	279
				Wolfenstein 3d (am.)	349
				World Heroes (am.)	279
				World Heroes 2 (am.)	349
				World Master Golf	349
				Wrestlemania 2	279
				WWF Raw (am.)	399
				X-Men (am.)	349
				Zelda 3	279
				Zoop	349
				Zombies (am.)	199



Afterburner	199	Doom Troopers	399
Art Alive	139	Dragon	199
Balls 3d	199	Dr.Robotniks	279
Batman Forever	279	Earthworm Jim 1	279
Blades of Vengeance	139	Eco the Dolphin 2	199
Boxing Leg of Ring	279	Exo Squad	349
Comix Zone	199	F-15 Strike Eagle 2	279
Corporation	199	FIFA '96	199
Cut Throat Island	349	FIFA Soccer'97	349
Demolition Man	279	Flashback	279
Desert Strike	199	Garfield	279
General Chaos		Great Circus Mystery	
Hard Drivin		Incredible Hulk	
Int.Star Star Soccer DL		Jimmy Whites Snooker	
Judge Dredd		Jungle Book	
Kawasaki Superbike		Landstalker	
Last Battle		Light Crusader	
Lion King		Lotus Turbo Ch.	
Lotus 2 Recs		Madden'96	
Marsupilami		Mega Bomberman	
Mega Swir		Micro Machines	
Micro Machines 2 Turbo		Micro Machines 2 Turbo	
Micro Machines 2 Turbo			

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Am= USA-peli joka vaatii adapterin. Fire SFX Pro (169,-) on markkinoiden paras.

Acraiser 2 (am.)	279	Donkey Kong Country 2	349
Adapter, Fire SFX Pro	169	Donkey Kong Country 3	449
Aerobiz Supersonic(am.)	399	Doom	349
Air Strike Patrol (am.)	399	Dragon	279
Ardy Lightfoot	349	Dragon View (am.)	399
Asterix	279	Empire Strikes Back (am.)	279
Asterix & Obelix	399	Eye of the Beholder (am.)	349
Bass Masters Classics	399	Fatal Fury 2 (am.)	309
Batman Forever (am.)	279	Fatal Fury Special (am.)	399
Battleship (am.)	279	Fever Pitch Soccer	279
Beavis & Buttthead	279	FIFA Soccer'97	349
Big Sky Trooper (am.)	399	F.Fantasy - MystQuest (am.)	349
Biometal	279	Final Fight 3 (am.)	399
Blazing Skies	199	Gemfire (am.)	399
Boogerman	279	Hagane	349
Brainlord (am.)	399	Hamerlock Wrestling (am.)	399
Breath of Fire 1 (am.)	529	Peliöhän	99
Breath of Fire 2 (am.)	449	Incantation	349
Brett Hull Hockey '95 (am.)	279	Int.Superstar Soccer	349
Castlevania 5 - Vampire Kiss	279	Illusion of Gaia (am.)	279
Chessmaster	349	Judge Dredd	279
Chrono Trigger (am.)	579	Junglebook	349
Clue (am.)	399	Jungle Strike	349
Dirt Trax FX (am.)	399	Justice League Superman	399
Doom Troopers (am.)	489	Kawasaki Superbike (am.)	479
		Killer Instinct +CD	169
		Kirby's Dreamcourse	349
		Kirby's Pumpack	399
		Kirby's Ghost Trap	349

Kirby's Avalanche (am.) 279
Kirby's Dreamcourse (am.) 279
Lethal Enforcers+pistol (am.) 279
Liberty or Death (am.) 399
Lion King (am.) 349
Lord of Darkness (am.) 399
Lufia 2 (am.) 585
Mario Paint + mus 349
Maximum Carnage (am.) 279
Mechwarrior 3050 349

Killer Instinct
Yksi parhaista tappelupeleistä. Lisätuna musiikki-CD.
Normaalihinta 549,-



HINTA 169,-

Donkey Kong 2
Normaalihinta 449,-
HINTA 349,-



SHOKKITARJOUS!

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



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

TARJOUS 1

MCD Keskusyksikkö+6 salaista peliä.
Normalhinta: 3.169,-
Hinta: **599,-**

TARJOUS 2

MCD Keskusyksikkö+6 salaista peliä + 7 (valitse itse) peliä. Yhteensä 13 peliä!
Normalhinta: 5.995,-
Hinta: **999,-**

Nintendo®

Asterix	139	Super Mario Bros 3	199
Deja Vu	139	Tetris	279
Mega Man 5	279	Turtles: T.Fighters	399
North & South	279	Zelda 1	209
Star Tropics 2	399		

ALE 199,-
Normaalihinta 299-429,-

Addams Family, Archon, Baseball, Conan, Contraforce, Cybernoid, Desert Commander, Dragon Strike, Dragon Warrior, F-117A Stelth, Fist of the North, Frankenstein, Gargoyles Quest 2, Gemfire, Gilligans Island, Godzilla 2, Immortal, Kung Fu Heroes, Lone Ranger, Mighty Final Fight, Monster in My Pocket, Mystery Quest, Nightshade, Paperboy 2, Powerblade 2, Punch Out, Rampart, Rocketeer, Romance of 3 Kingdom 1, Romance 2, Star Trek, Star Tropics, Star Voyager, Super Mario Bros 3, Tag Team Wrestling, Tiny Toon Workshop, Toxic Crusaders, Uncharted Waters, Waynes World, World Champion Boxing, World Wrestling, WWF King of the Ring, Yoshi, Yoshies Cookie.

GAME BOY

Adventure of Lolo	209	NBA Jam	
Alien 3	169	Nigel Mansell World Ch.	
Alleyway	139	Nintendo World Cup	
Animaniacs	169	PGA Golf'96	
Asterix	139	Pinball Mania	
Asterix & Obelix	239	Pinochio	
Blades of Steel	169	Prehistoric Man	
Blues Brothers	169	Primal Rage	
Bombberman GB	139	Race Days	
Bombjack	169	Sensible Soccer	
Casper	209	Smurfama 2	
Castlevania 2	169	Spanky's Quest	
Donkey Kong	169	Star Wars	
Donkey Kong Land	239	Street Racer DeLuxe	
Donkey Kong Land 2	279	Super BattleTank	
Dr.Mario	139	Super Mario Land 2	
Dragon Heart	169	Super Mario Land 3	
Earthworm Jim 1	139	Tarzan	
F1 Race	169	Tazmania	
Iron Man X/O	239	Tennis	
Judge Dredd	169	Tetris Attack	
Killer Instinct	169	Tiny Toon 2	
Kirbys Blockball	169	Titus the Fox	
Kirby's Dreamland	169	Track & Field	
Kirby's Dreamland 2	239	Track Meet	
Kirby's Pinball Land	169	True Lies	
Mario & Yoshi	169	Wani Blast	
Mega Man	169	Yogi Bear	
Monster Max	169	Yoshi's Cookie	
Mortal Kombot 2	169	Zelda 4	
Muhammed Ali Boxing	169		

Nigel Mansell World Championship RACING
Normalihinta 269,-
ALE! 169,-

IC GAMES

ULLISIMMAT HINNAT • VUODEN TAKUU

ily 399
Kombat 3 Ultimate 399
ve'96 279
ve'97 349
ockey'96 199
ockey'97 289
Games'96 399
199
in Europe 479
iter 279
mpas Tennis'96 279
ur Golf 3 279
y Star 4 479
o 399
279
ontas 399
a 2 279
onger 199
angers - VR Troopers 279
anager '97 399
age 279
r 399
the Robots 199
sh 2 199
Knight Adv. 199
Showdown 399
run 399
in the Darkness 199
139
ster 279
D blast 279
r 349
279
399
199
House 2 199
es to Hollywood 199
of Rage 3 279
idmarks 279
ialis 199
le 279
ia 2 279
Park 349
Tibet 349
on Sports 279
& Earl 2 279
e 2 479
Boxing 199
s 279
Hyperstone 279
Strike 279
an 279
ipers 279
ghter 399
of Rome 399
Gretsky Hockey 279
aw 279
oyal Rumble 279
erance 279
279



NINTENDO 64



**PAL
VERSIO**

PERUSPAKETTI

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

1749,-



Super Mario 64 449,-



Pilot Wings 64 419,-



Star Wars 519,-



Turok, Dinosaur 549,-

**evään
udis-
ukset!**

tunnin
imitus, jos
aat ennen klo.
.00
koskee
arastossa olevia
elejä
lemme vastaa
stin mahd.
ivästyksistä

omme nyt
ytetyt pelit ja
oneet vaihdossa
omme lisänneet
helinintinjoja

velemme ma-
9-18, la 10-13,
män jälkeen
oit jättää
auksesi
helinvastaaja-



Peliohjain 279,-
Harmaa

Muut pelit

Wave Race (30/4)	479,-
FIFA '97 (huhtikuu)	449,-
Int. Superstar	
Soccer De Luxe	549,-

Tarvikkeet

Antennikaapeli	169,-
Peliohjain, harmaa	279,-
Jatkojohto, 2 m	99,-
Muistikortti	139,-
N64 laukku, musta kovamuovinen	239,-
Super muistikortti (4 x tav.)	199,-
Super Mario 64 Guide (150 s.)	139,-

N 64 NTSC VERSIO

NTSC-PAKETTI

Kaskusyksikkö, scart-kaapeli, virta-adapteri, peliohjain, ja vuoden takuu.

2195,-

-13% euroversiota nopeampi

-Mahdollisuus pelata tuontipelejä (tuontipelit ilmestyvät usein nion 1/2 vuotta aikaisemmin kuin europelit)

Suoraan varastosta

Hintatiedustelut, soita 02-2510 555

Super Mario Kart
Turok: Dinosaur
Super Mario 64

Pilotwings 64
Wave Race 64
NBA Hangtime

W. Gretzky Hockey
Killer Instinct Gold
M K Trilogi

Star Wars
Cruisin USA



RPG

Vuosi 1997 on alkanut hienosti. Final Fantasy VII on julkaistu Japanissa, ja Suikoden on amerikkalaisen myyntilistan kärjessä. Vielä parempaa on tiedossa myöhemmin, kun Wild Arms ja Final Fantasy VII käännetään englanniksi ja Nintendo julkaisee Zelda 64:n.



Final Fantasy VII

SQUARE • PLAYSTATION

Pahojen kielten levittämä huhu pelin julkaisun viivästyisestä ei pitänytkaan paikkaansa. Final Fantasy VII julkaistiin Japanissa 31. tammikuuta, ja kaikki merkit viittaavat siihen, että siitä tulee kaikkien aikojen suosituin 32-bittinen peli. Japanilaiset pelikaupat alkoivat ottaa varauksia vastaan viime joulukuun alussa, ja jo ennen vuodenvaihdetta varauksia oli kertynyt yli miljoona kappaletta.

Pari viikkoa ennen japaninjulkaisua Sony vahvisti, että peli on käännettävänä englanniksi, mutta että USA:han Final Fantasy VII saapuu vasta 7. elokuuta. Viiveen syynä on pitkä käännöstyö, mutta myös se, että Sony joutuu sovittamaan pelin paremmin USA:n konservatiiviseen mielipideilmastoon sopivaksi. Jos kaikki menee putkeen, niin Virgin saattaa julkaisua pelin Euroopassa jo ennen joulua.

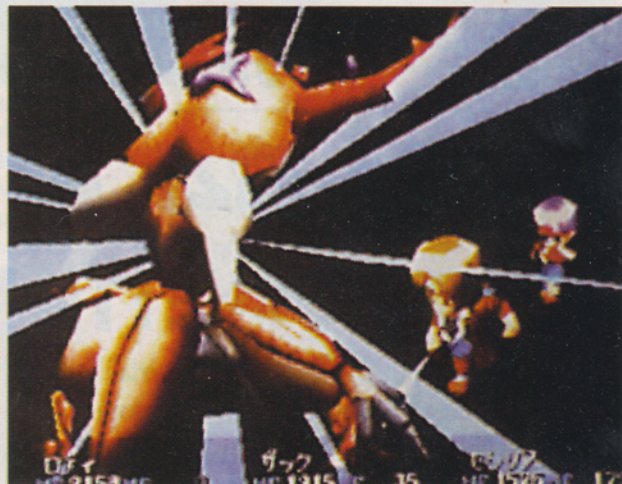


Wild Arms

SONY • PLAYSTATION

Samaan aikaan kun Sony vahvisti, että Final Fantasy VII ei tule USA:han ennen syksyä, saatiin myös tietää että Wild Arms -peli on käännettävänä englanniksi, ja että se julkaistaan niinkin pian kuin huhtikuussa.

Wild Arms julkaistiin Japanissa viime vuoden lopulla, ja se on jo suosituimpi kuin Arc the Lad, Beyond the Beyond ja Suikoden. Peli yhdistelee useiden RPG-sarjojen elementtejä, varsinkin kummastakin Lufiapelistä. Vaikka uutuus ei olekaan yhtä pitkä eikä yhtä upea kuin Final Fantasy VII, niin se saa kuitenkin ajan kulumaan nopeammin Squaren mestariteosta odotellessa.



Alundra

SONY • PLAYSTATION

Meitä on monia, jotka odotamme vesi kielellä PlayStationin ensimmäistä Zelda-klonia. Sony on luvannut tehdä unistamme totta julkaisemalla myöhemmin tänä vuonna toiminta-RPG:n Alundra. Kyseessä on melko perinteinen seikkailupeli, johon on haettu inspiraatiota sekä Legend of Zelda- että Secret of Mana -peleistä. Alundrassa ei ole polygoneja eikä tekstikomentoja, mutta tarina on hyvä. Pääosassa on nuori seikkailija, joka muistuttaa Linkiä useammassa kuin yhdessä mielessä.

Peli julkaistaan Japanissa kesällä, ja luultavasti USA:ssa myöhemmin tämän vuoden aikana.



SaGa Frontier

SQUARE • PLAYSTATION

Kun Final Fantasy VII:n jättimäinen urakka on nyt takanapäin, niin Square on keskittänyt ponnistuksensa seuraavaan suureen roolipeliin: SaGa Frontier. Vaikka pelin satapäinen kehitystiimi onkin saanut lisäapua, niin peli ei silti valmistune suunnitelmien mukaan maaliskuussa. Jos tuuri käy, niin Sony ehtii aloittaa pelin kääntämisen englanniksi samaan aikaan Final Fantasy VII:n kanssa, jolloin vuoden kaksi parasta roolipeliä julkaistaisiin parin kuukauden välein. Tosin saattaa käydä niinkin, että englanniksi



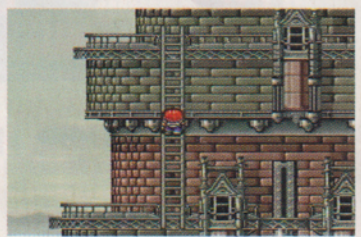
tekstitetyn SaGa Frontierin pääsemme näkemään vasta ensi talvena.



AMERIKAN RPG:T

Lufia II Ruotsiin

Ruotsalainen Bergsala yrittää vielä pitää SNES:n hengissä julkaisemalla Lufia II:n helmikuussa. Peli sai lehdesämme viime syksynä arvosanan 90, joten rahanarvoisesta roolipelistä on kyse.



Mother 3 nyt Earthbound 64

Amerikkalaisen Nintendo Powerin haastattelussa Shigeru Miyamoto paljasti, että Mother 3 julkaistaan 64DD:lle puoli vuotta levyke-seman julkaisun jälkeen, eli vuoden 1998 alkupuolella. Samassa lehdessä Mother 3:a tituleerataan Earthbound 64:ksi, eli englanninkielinen versio on suunnitteilla.

Lisää Saturn-RPG:itä länteen

Sega on edelleenkin ainoa peliyhtiö, joka näkee vaivaa roolipelin levittämiseksi USA:han ja Eurooppaan. Juuri kun Dark Saviour on julkaistu täällä, olemme saaneet kuulla, että myös Terra Phantastica on tulossa. Segan uusin strategia-RPG julkaistaan luultavasti sekä USA:ssa että Euroopassa kesän aikana.

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

HEI!
 1. Voiko Final Fantasy VII:n musiikkia kuunnella tavallisella CD-soittimella suoraan pelilevyiltä?
 2. Mahtuisiko Final Fantasy VII 64DD-levykkeelle?
 3. Ovatko Final Fantasy VII:n välikuvat renderoitu kuten Tekkenin alkukuvat?
Fantasy-fani

HEI!
 1. Valitettavasti ei.
 2. Ei missään tapauksessa, peli vie kaksi CD-levyllistä.
 3. Kyllä.
Topi

HEI TOPI!
 1. Kannattaako Mansion of the Hidden Souls ostaa?
 2. Mitkä Saturnin pelit eniten muistuttavat Zeldaa ja Secret of Manaa?
 3. Tuleeko Master Systemin seikkailulle nimeä Y's the Vanished Omens jatkoa?
 4. Julkaistaanko Story of Thor 3?
 5. Milloin Phantasy Earth ja Phantasy Star 5 julkaistaan ja milloin arvostelette ne?
 Sega rules!
Michael

HEI MICHAEL!
 1. Ei.
 2. Story of Thor 2 ja Dark Saviour.
Cloud

3. Y's -sarjaa on neljä lisäosaa PS Engineille ja SNES:lle. Y's Book 1 & 2 ensin mainitulle konsolille ovat kuulemma hyviä, mutta sekä konsolia että sen pelejä on vaikea löytää Euroopasta. Y's III on julkaistu USA:ssa SNES:lle, mutta peli ei ole erityisen hyvä.
 4. Luultavasti, mutta mille koneelle, sitä en osaa vielä sanoa.
 5. Phantasy Earth on nykyisin nimeltään Terra Phantastica, ja se tulee Eurooppaan kesällä, jolloin teemme siitä arvostelun. Phantasy Star V:n ilmestymistä ei ole vahvistettu Segan

puolelta, eikä sitä kannata odotella vielä tänä vuonna.
Topi

TSAU TOPI!
 1. Onko Final Fantasy VII parempi kuin Zelda III?
 2. Onko Suikoden hyvä RPG-ostos?
 3. Miksi Arc the Ladiä ei ole julkaistu Suomessa?
 4. Mitä PlayStationin roolipelejä suosittelit?
 5. Minulla on SNES:n Final Fantasy III, jonka mukana tuli mainos, jossa kaupataan levyjä ja t-paitoja. Saako niitä Suomesta?
Cloud

HEI CLOUD!

1. Sitä en osaa sanoa ennen kuin olen pelannut koko valmiin englanninkielisen Final Fantasy VII:n läpi.
 2. Parempaa odotellessa. Se ei kuitenkaan ole lähelläkään SNES:n roolipelien tasoa.
 3. Koska Sony on päättänyt olla kääntämättä sitä englanniksi.
 4. Suikoden, jos tällä hetkellä on pakko PlayStation-RPG hankkia. Kuten sanottu, monet SNES:n roolipelit ovat edelleen parempia.
 5. Valitettavasti ei.
Topi

Tetris Attack

-kilpailu

VOITA

Tetris Attack



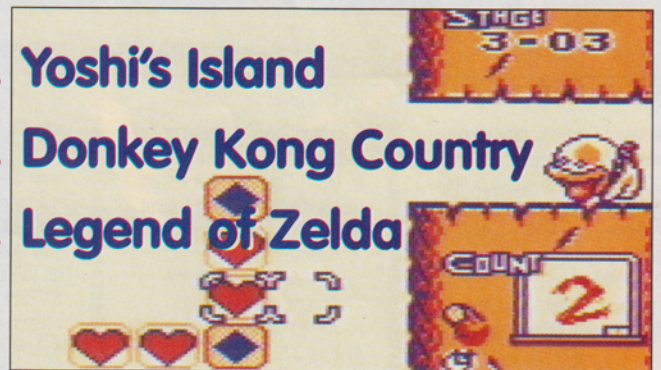
Tämänkertaisen lukijakilpailumme palkintona on Tetris Attack -peli, jonka voi saada Game Boylle tai Super NES:lle. Vastaa viereiseen kysymykseen, ja lue sitten ohjeet alapuolelta.

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

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

Kaikki Tetris Attackin hahmot on otettu toisesta kuuluisasta Nintendo-pelistä. Mistä?

1. Yoshi's Island
2. Donkey Kong Country
3. Legend of Zelda



NHL '97 -kilpailussa arpaonni suosi Marcin Hurkalan Kellokoskelta. Onnea voittajalle!

TULEVAISUUS ON SAAPUNUT!

AITO VIRALLINEN

NINTENDO 64[®]

1985,-



THE MACHINE

- Unsurpassed 64 Bit 3D Graphics
- CD quality sound
- Awesome running speed

THE CONTROLLER

- Revolutionary 3D controller
- Unprecedented precise motion
- 360 degree game movement

CONTENTS

- Nintendo 64 Control Deck
- 3D Hand Controller
- Power Supply
- Stereo AV Cable
- Euro Connector Plug

SISÄLTÄÄ:

NINTENDO 64 PELIYKSIKKÖ,
KÄSIOHJAIN, SCART TV-LIITÄNTÄ.
SUOMENKIELINEN KÄYTTÖOPAS.
VIRALLISEN MAAHANTUOJAN
6 KK:N TAKUU.



SUPER MARIO 64

485,-



PILOT WINGS 64

485,-

STAR WARS 64

545,-



WAVE RACE 64

485,-

VOIT MYÖS TILATA POSTIENNAKOLLA!

TOIMITUSKULUT OVAT 35,-/PELI TAI 50,-/KONE

TURUSSA:

VIIHDEPYSÄKKI

ON MYÖS
VIDEOLOKUVIEN ERIKOISLIIKE
AVOINNA ARK. 10-18, LA 10-15

AURAKATU 10
20100 TURKU
PUH. 02 250 1479
FAX. 02 250 1679

HELSINGISSÄ:

**FUN STATION
PELIKAUPPA**

AVOINNA ARK. 11-19, LA 10-17

KESKUSTA
MAKKARATALO
MARMORIKUJA
(09) 622 4010

ITÄKESKUS
KAUPPAKESKUS
PIKKUBULEVARD
(09) 336 015

tips tips

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

Super Power / Vinkit
Kustannus Oy Semic
PL 317
33101 Tampere

Tomb Raider PlayStation

ASEITA JA VOIHKINAA

Haluatteko kuulla Laran voihkinaa? Näppäilkää tämä koodi Inventoryssa:



PAL-VERSIO: L1, Kolmio, L2, R2, R2, L2, Ympyrä, L1
 NTSC-VERSIO: L1, Kolmio, R2, L2, L2, R2, Ympyrä, L1

Pienenä lisämausteena saa kaikki aseet

täyteen ladattuina. On tärkeää, että muistaa käyttää ohjaimen standardinappuloita.

Yoshi's Island SNES

HAUSKA KOODI

Mene Sluggy the unshavenin linnakkeeseen (5-4), mene kentän alun vasemmanpuoleisesta ovesta. Hävitä kuula pilvellä, niin koodi ilmestyy käyttöön.

Blam! Machinehead PlayStation

SALASANAT

Kenttä 02: SQDZFO5TJJ.
 Kenttä 03: HYM7GODECM.
 Kenttä 04: WFHIHOPOJC.
 Kenttä 05: I54FHOD5BF.
 Kenttä 06: E94FHOLLKJ.
 Kenttä 07: MHLFHODTCM.
 Kenttä 08: ALLFHGXGJU.
 Kenttä 09: BDNJHOLLPU.
 Kenttä 10: 8JGIHO9B4V.
 Kenttä 11: E9GGHOJQIH.
 Kenttä 12: 9F0JGOLZJD.
 Kenttä 13: SKAGHO9P4O.
 Kenttä 14: JJOBNN9FCM.
 Kenttä 15: EYWJHOP7BF.
 Kenttä 16: JQNFHOT7BF.
 Kenttä 17: 7G9DAOMOCE.
 Loppukuvat: 6H9DAOQJ2F.

Descent PlayStation

PALJON KOODEJA

Näppäile nämä koodit pelin aikana. Naisen ääni vahvistaa koodin menennä oikein sanomalla: "Cheater." Äänen lisäksi ruutuun tulee koodin vahvistava ilmoitus.

Tämän koodin avulla pääsee helposti mistä ovesta tahansa:

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

Tämä koodi auttaa, kun löytää itsensä turhan pimeistä käytävistä:

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

Tämän koodin näppäilyään pääsee valitsemaan haluamansa kentän, mukaanluettuina kaksi uutta vaikeusastetta sekä kaikki salaiset kentät:

Kolmio, Neliö, Neliö, Kolmio, Ympyrä, Ympyrä, Neliö, Neliö, Kolmio, Ympyrä, Neliö, Neliö.

Tämä koodi tekee kuolemattomaksi. Jos kuolemattomuus alkaa ramaisemaan, niin koodin toistamalla palaa haavoittuvaan muotoonsa:

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

Tällä koodilla saa kaikki pelin parhaat aseet:

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

Tämä koodi täyttää tyhjentyneet suojat. Sen voi toistaa niin monta kertaa kuin on tarpeen:

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

Tämä koodi antaa alukselle lisää vauhtia. Jos fuskaaminen alkaa kyllästyttämään, niin koodin toistaminen palauttaa aluksen nopeuden entisekseen:

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

Baku Baku Animal Saturn



SALAINEN OSUUS

Näppäile alkukuvan aikana tällainen koodi: **B, A, C, YlöS, B, A, C, YlöS, Start.** Jos koodi menee oikein, peliin ilmestyy täysin uusi osa.

ESPN Extreme Games PlayStation

PALJON KOODEJA

PIILOTETTU SKEITILAUTA

Tämän koodin avulla saa piilotetun skeittilaudan. Kisan alkaessa seitsemän vastustajaa töröttää paikallaan koko kisan ajan. Koodi on: **127 049 049 068 080 003 003 019.** Koodin avulla pääsee Italiaan, taskussa ylimääräiset 5 000 dollaria.

VIIMEINEN KISA

Tällä koodilla pääsee viimeiseen kisaan yrittämään voittoa. Tämä huipukoodi kuuluu seuraavasti: **190 069 254 094 105 048 001 016 146.**

LISÄÄ KOODEJA

Näppäile seuraavat koodit saadaksesi haluamasi lisätehosteet:

254 071 216 094 085 085 177 113 104 – Vain yksi kisa jäljellä ennen pelin loppua.

229 013 066 016 000 000 000 000 031 – Voita ensimmäinen kisa (Utah) Paul Dillonin avulla. Kisasta selvittyäsi sinulla on tarpeeksi rahaa, jotta voit ostaa kaupasta mitä mielesi tekee.

Air Combat PlayStation



PIILOTETTU PELI

Pidä pelin latauksen aikana pohjassa **R1, Ympyrä**. Kun CD:n kuva alkaa pyöriä ruudulla, näppäile: **Ylös, Vasemmalle, Alas ja Oikealle**. Ruutuun ilmestyy pieni hahmo. Seuraavalla latauskerralla pilotettu peli ilmestyy valikkoon.

MUUTA KONEEN VÄRIÄ

Pidä **R1, Ympyrä** pohjassa kun peli latautuu. Kun CD:n kuva alkaa pyöriä ruudulla, näppäile: **Ylös, Alas, Vasen, Oikea, Ylös, Alas, Oikea, R1**. Ruudun nurkkaan ilmestyy pieni koneen kuva. Jos kaikki on mennyt oikein, kone vaihtaa väriä.

KAIKKI KONEET KÄYTTÖÖN

Kuusitoista konetta saa käyttöönsä, kun selvittää kaikki tehtävät helpoimmalla vaikeusasteella.

KENTÄN VALINTA

Jos pelin selvittää vaikeimmalla vaikeusasteella, niin käyttöön saa kaikki koneet mihin tahansa kenttään.

Bust-A-Move: Puzzle Bobble 2 PlayStation



UUDEN HAHMON VALINTA

Aloita Puzzle Game, ja kun kartta ilmestyy, näppäile: **Vasen, Vasen, Ylös, Alas, L1, L2, R1, R2**, jolloin pilotettu valikko ilmestyy ruutuun. Hahmoista voi valita painamalla oikealle tai vasemmalle. Kun mieleinen hahmo on löytynyt, sen voi valita peliin painamalla ristiä.

KREDIITTEJÄ PELIIN

Mene valikkoon ja aktivoi **Credit**. **Vasen, Oikea, R1, R2, L2, L1, Ylös, Alas, Risti** niin monta kertaa peräkkäin kun on tarpeen täysien krediittien saamiseksi.

3D Lemmings PlayStation

SALASANAT

Salasanoja salasana-valikkoon salattavaksi.

FUN

LEWISIAN
BLIMBING
FANAGALO
DRICKSIE
KURTOSIS
GREGATIM
WALLAROO
AVENTAIL
GAZOGENE
JINGBANG

TRICKY

CABOCEER
GEROPIGA
BONTEBOK
EMPYREAL
LANGREAL
NANNYGAI
SARATOGA
QUINTAIN
MUSQUASH
ZOMBORUK

TAXING

CHORIAMB
GARGANEY
KAOLIANG
MAROCAIN
OBTEMPER
TASTEVIN
VELLOZIA
BORACHIO
JACKAROO
COOLAMON

MAYHEM

CHORIAMB
GARGANEY
KAOLIANG
MAROCAIN
OBTEMPER
TASTEVIN
VELLOZIA
BORACHIO
JACKAROO
COOLAMON

ANIMAATIOT

Animaatiot pääsee näkemään näillä koodeilla:

SPACEAAA
EGYPTAAA
ARMYAAAA
MAZEAAAA

KENTÄN VALINTA

Tällä koodilla pääsee valitsemaan haluamansa aloituskentän:
LAMPWICK

DIALLAGE
BUNODONT
NAINSOOK
YAKIMONA
FUMITORY
CINGULUM
BESLAVER
ANABLEPS
QUINCUNX
TARLATAN

SKILLING
WOBEGONE
BINDIEYE
FRAXINUS
LINDWORM
CURLICUE
HANEPOOR
IDEMQUOD
BLANDISH
MALAGASY

KENTTAUSIC
FABURDEN
RECKLING
MIRLITON
OPAPANAX
BIMBASHI
CAATINGA
PENSTOCK
SPRINGAL
BABIRUSA

KENTTAUSIC
FABURDEN
RECKLING
MIRLITON
OPAPANAX
BIMBASHI
CAATINGA
PENSTOCK
SPRINGAL
BABIRUSA

Wipeout 2097 PlayStation



NÄPPÄRÄ ELUKKAKOODI

Tällä koodilla kiiturit muuttavat muotoaan enemmän Topille sopiviksi. Pidä pohjassa **L1, R2, Select, Start** pelin latautuesssa. Älä päästä nappeja ennen kuin nimiruutu ilmestyy.

Fade to Black PlayStation

UUSIA KOODEJA

FILMISEKVENSSIT - **Neliö, Risti, Ympyrä, Kolmio, Ympyrä, Risti**
LOPPUMATTOMAT SUOJAT - **Neliö, Ympyrä, Ympyrä, Neliö, Kolmio, Risti**
KUOLEMATTOMUUS - **Kolmio, Risti, Kolmio, Kolmio, Neliö, Ympyrä**
KENTÄN VALINTA - **Ympyrä, Ympyrä, Kolmio, Risti, Neliö, Neliö**

Beyond The Beyond PlayStation



KULTAA KUIN ROOPELLA

Myy **Magical Ring 7500** kultapalalla, niin sinun ei tarvitse edes luopua sormuksesta. Toista sama temppu kunnes kasassa on **99 999** kultapalaa.

Lukijakirjeet

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

Hei Super Power!

- Mitä ne pikselit ja polygonit oikein ovat?
- Löytyykö Tintin in Tibet PlayStationille?
- Miten Mortal Kombat Trilogy eroaa Ultimate Mortal Kombatista?
- Onko Mortal Kombat Trilogysa kaikki edellisten Mortal Kombat -pelin lopetukset, taustat, spesiaalit ja hahmot?
- Tehdäänkö Mortal Kombat Trilogyn lopetukset samalla tavalla kuin muissa Mortal Kombat -peleissä?
- Tuleeko Mortal Kombat 4:ään verta vaikka se on kolmiulotteinen peli?
- Tuleeko Suomeen eroottisia PlayStation-pelejä?
- Miksi PlayStation-CD:t ovat alapuolelta mustia?
- Miksi Crash Bandicoot ei ole kokonaan kolmiulotteinen? Loviisa on muru!
Sub-Zero

Japanissa erilaisia pehmopornopelejä on tarjolla pilvin pimein, mutta USA:han tai Eurooppaan niitä ei kannata odottaa.

Hei!

- Pikselit ovat niitä pieniä pisteitä, joista kaikki ruudulla näkyvä grafiikka koostuu. Polygoni tarkoittaa monikulmiota, jollaisista kolmiulotteiset kappaleet ruudulla muodostuvat.
- Ei.
- Mortal Kombat Trilogyssa on kaikki aiemmat kolme peliä, mutta Ultimate Mortal Kombat 3 on pelkkä päivitys Mortal Kombat 3:sta.
- Kyllä.
- Kyllä.
- Ihan varmasti.
- Tuskinpa.
- Jotta ne erottuisivat tavallisista musiikki-CD -levyistä.
- Crashin grafiikka on ihan yhtä kolmiulotteista kuin Super Mario 64:ssäkin, mutta pelin tehnyt Naughty Dog päätti rajoittaa liikkumista, jotta se olisi enemmän tasoloikka kuin seikkailu.

SUPO



Terse SuPot!

- Milloin Viper tulee PlayStationille? Onko totta, että pelin tekee Neon, ja jos se pitää paikkansa, niin onko musiikki siinä tapauksessa nerokkaan Chris Hülsbeckin käsialaa? Tunnel B1 kannattaa ostaa jos sen takia, että pääsee kuuntelemaan hänen hienoja musiikkikappaleitaan.
- Milloin Resident Evil 2 julkaistaan?
- Onko Alien Trilogy 2:ta tulossa?
- Miksi ette ikinä kirjoita sellaista strategiapeleistä kuten Warcraft II ja Command & Conquer?
- Näin kuvia Air Combat 2:sta, ja minun mielestäni se näytti aika lupaavalta. Mikä on sen oletettu saapumisaika?
PSX & Aliens

Terse

- Viperin on tehnyt Neon ja sen musiikin Chros Hülsbeck. Peli on valitettavasti pahasti myöhässä, eikä sitä julkaista kuin aikaisintaan loppukeväästä.
- Myös se on myöhässä. Japanissa se julkaistaan näillä näkymin kesällä, mutta Eurooppa saa odottaa uutta Evilia syksyyn asti.
- Probe on tekemässä täyttä häkää uutta Alien-peliä, mutta vielä ei ole paljastettu, perustuuko se jo julkaistuihin kolmeen Alien-elokuvaan vai tulevaan Alien 4 -rainaan.
- Command & Conquerin arvostelimme edellisessä numerossa. Seuraavassa numerossa tulemme kertomaan lisää tällaisten pelien konsoliversioista: Red Alert, Warcraft II ja Diablo.
- Sony ei ole vielä vahvistanut edes japanilaista julkaisupäivää, joten Suomeen sitä ei kannata odotella vielä moneen kuukauteen.

SUPO

TILAA OMA SUPER POWER

KYLLÄ, TILAA SUPER POWER -lehden

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

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

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

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

Semic
maksaa
posti-
maksun

semic

Vastauslähetys

Sopimus 33100/10

33003 TAMPERE

PUHELINTILAUKSET (03) 2738 300

(Puhelimella tilatessasi, kerro koodi: 9705)

MYYDÄÄN

Super Nintendo -pelit (PAL): Duff Duck, Maximum Carnage.
Hinta 240 mk/kpl.
puh: 05 - 4547770

SNES-peli Final Fantasy 3 + Universal adapteri, PS-pelit Tekken 2 ja Wipeout 2097. Hp. 250,-/kpl.
puh: 09 - 324 038 / Kim

SNES-pelejä 10 kpl, mm. Final Fantasy 2, Zelda, Theme Park, ISS, NHL -96, MK III. Hinnat 100 - 300 mk. Kone + 10 peliä yht. 2000 mk.
puh: 017 - 571 693 / Jani

Sega Saturn + 3 ohjainta (1 3D-ohjain) + kaapelit + adapteri (USA-peleihin) + pelit Tomb Raider, Nights, Virtua Fighter 2, Bootlen Sampler Demo CD, Sa-

turn Sampler musa-CD. Hp. 3000 mk.
puh: 049 - 556352 / Simo

Super Nintendo + 2 ohjainta sekä USA-adapteri. Pelit: Donkey Kong Country III (EUR), Super Mario Allstars (USA), Mega Man X3 (USA), Donkey Kong Country II (JAPAN) ja Clayfighter II (EUR). SNES, ohjaimet ja adapteri = 900 mk. Pelit 100 - 300 mk/kpl.
puh: 09 - 271 0036

SNES (PAL) + 2 ohjainta + adapteri ja 3 peliä, MK2, Street Fighter 2 ja NHL 96. Hp: 800 mk.
puh: 013 - 896 604

SNES-RPG -pelit: The 7th Saga 200,- Breath of Fire 250,- Secret of Evermore 250,- Lufia II 350,- Paladin Quest 200,- (kaikki USA). Puh: 03 - 318 5637 / Kirsti Lindell

PS-peli Total NBA 96 (PAL). Hinta 200 mk + pk.
puh: 09 - 718 837

Sega Mega drive 2 + 2 ohjainta + antenniliit. + 4 peliä: Mickey Mania, NHL 96, Lion King,

General Chaos. Hp. 1400 mk.
puh: 015 - 178 955

Destruction Derby 2 tai vaihtoa Command & Conquer. Hinta 300,-.
puh: 03 - 317 3576

OSTETAAN

SNES-ohjain (hyväkuntoinen).
puh: 06 - 232 6205

Saturnin peli Tomb Raider. Maksan 200,-.
puh: 09 - 275 4183 / Pekka

VAIHDETAAN

SNES-pelit Street Fighter 2 Turbo ja Rise of the Robots peleihin Earth Worm Jim ja Clay Fighter.
puh: 09 - 417 3206 / Henri

Kaksi Jaguarin peliä, Club Drive ja Dino Dudes Alien vs. Predatoriin ja Troy Aikman Footballiin.
puh: 09 - 472 378 / Pasi

PS-peli Wipeout 2097, Alien Trilogy, Impact Racing, Gex, Toshinden 2 tai Mickey's Adventure NHL Face Offiin tai muuhun.

puh: 015 - 336 117 / Juha, klo. 20-22.

PlayStation-pelejä: Resident Evil Syndicate Warsiin, Destruction Derby Theme Parkiin, Space Hulk NHL Powerplay 96:een, NHL 97 Soviet Strikerin ja Formula 1 X-Meniin.
puh: 09 - 841 301

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

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



SUOMEN ATK-KUSTANNUS

WWW.SATKU.FI

PlayStation PELIKIRJA
185,-

500 sivua tietoa lähes 200 parhaimmasta PlayStation -pelistä. Kaikki peliniksit, huijaukskoodit, peliarvosteluja, sharkkihuijaukskoodeja, läpipelauhojeet, pelikarttoja ja PALJON MUUTA!

- Voitaa pelit
- Läpaise tasot
- Käytä huijaukskoodeja
- Lue arvostelut ja peliniksit

ja PALJON MUUTA!

PLAYSTATION-PELAAJAN RAAMATTU ON ILMESTYNYT!

500 sivua tietoa lähes 200 parhaimmasta PlayStation -pelistä. Kaikki peliniksit, huijaukskoodit, peliarvosteluja, sharkkihuijaukskoodeja, läpipelauhojeet, pelikarttoja ja PALJON MUUTA!

- Voitaa pelit
- Läpaise tasot
- Käytä huijaukskoodeja
- Lue arvostelut ja peliniksit

ja PALJON MUUTA!

PlayStation Pelikirja

- Kaikki PlayStation lisälaitteet
- Pelien hankinta - eri mahdollisuudet
- Kaikki pelitalot esittelyssä
- Pelit & Internet
- Mistä lisää tietoa peleistä?
- Läpipelauhojeet
- Pelikarttoja
- Peliarvosteluja
- Useita satoja screenshot-kuvia!
- Peliniksit oikeilla ohjainten näppäinsymboleilla!
- Sharkkihuijaukskoodit pelien editointiin!

PC-PELIKIRJA
Nikkanen
NYT UUSI KAKSI CD-ROMMIA SISÄLTÄVÄ PAINOS!
250,-

JOKAISEN PC-PELAAJAN SUPERPAKETTI!

Nyt yli 200 parasta ja pelatuinta ja viimeisintä pelattavaa pelidemoa rompulla - reilusti yli 1000 megaa! Läpipelauhojeita, huijaukskoodeja, peliniksejä, pelikarttoja, jne.. 600 sivua tietoa lähes 1000 parhaimmasta pelistä!

OPETA ITSELLESI PELIOHJELMOINTI PALMER
295,-

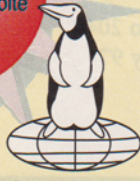
Opi pelien teko helposti Visual Basicilla!
Tämä kirja ja cd-rom opettaa sinut luomaan näyttäviä Windows-pelejä. Opi pelien teon aina alkeista alkaen monimutkaisimpiin tekniikkoihin asti. Ohjelmointi opiskellaan Visual Basicilla - mikäli et omista Visual Basicia niin rompulta löytyy Visual basicin Primer-versio Windows 95:lle, voit aloittaa ohjelmoinnin heti!
500 s + cd

WWW-OHJELMOINTI
295,-

Opetaa itsellesi WWW-ohjelmointi Tee näyttäviä WWW-sivuja - HTML kattavasti! Rompulla mukana kaikki tarvittava!
450 s + cd-rom

WWW.SATKU.FI tarjoo:
Yksityiskohtaiset tiedot 150 alan parhaimmasta kirjasta
- uutuuDET
- tarjoukset
- opastusta
PC-tietotekniikan maailma verkkokjulkaisu
- Tietotekniikan ja Internetin parhaimmat resurssit

Päivän kuuma - joka päivä uusi hyvä www-osoite arvostelulle!



Suomen Atk-kustannus Oy
PL 68, 02601 ESPOO
PUH (09) 4765 8550
FAX (09) 4765 8595

TILAUSKORTTI

- Lähettäkää minulle uusin esitteenne veloituksetta - mukana yli 150 tuotetta viimeisine uutuuksineen!
- Olen tilannut ainakin yhden kirjan ja haluan näin että toimitatte minulle PC-tietotekniikan maailma -kerhoon liittymislomakkeen tilaukseni yhteydessä - kerho on ilmainen ja liittymisen jälkeen kerho tarjoaa paljon etuja mutta ei mitään velvoitteita. Kerho-tiedotteet jaetaan 4 kertaa vuodessa ja PC-tietotekniikan maailma verkkokjulkaisu päivittyy koko ajan!

Tilaan	kpl PlayStation pelikirjaa hintaan	185,-
Tilaan	kpl PC-pelikirjaa hintaan	250,-
Tilaan	kpl Opetaa itsellesi peliohjelmointi hintaan	295,-
Tilaan	kpl Opetaa itsellesi WWW-ohjelmointi hintaan	295,-

Toimituskulut 38 markkaa, tyvitysivystakuu 14 pv

FAXAA (09) 4765 8595 SOITA (09) 4765 8550

Suomen Atk-kustannus Oy

Vastustälähetys
Sopimus 02600/170
02003 ESPOO



TILAUSA
Yhtys
LÄHISOITE
POSTISOITE
Puhelin

Ensimmäisessä numerossa:



Acclaimin ensimmäistä Nintendo 64 -peliä kuvaillaan Quaken ja Tomb Raiderin välimuodoksi. Täyttääkö se suuret odotukset? Se selviää seuraavassa numerossa.

TOIMITUSEHDOT:

Toimituskulut 45 mk / lähetys.
Tilattaessa 3 peliä tai enemmän samaan lähetykseen emme peri toimitusmaksua.
Pidätämme oikeuden hinnanmuutokseen.
Kaikki tavaramerkit ovat valmistajiensa tavaramerkkejä ellei toisin ilmoiteta.

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

PUOLENKUUN PELIT KY. ON SUOMALAINEN YRITYS, JOKA ON VIRALLISTEN MAAHANTUOJIEN VALTUUTTAMA JÄLLEENMYYJÄ, NÄIN SAAT AINA AIDON PELIN / PELIKONEEN JA MAAHANTUOJAN MYÖNTÄMÄN TAKUUN OSTOKSEESI!

NINTENDO 64, MAAILMAN TEHOKKAIN PELIKONSOLI ON NYT TÄÄLLÄ!

NINTENDO 64 - KONEPAKETTI: 1950,-

Laitepaketti sisältää Nintendo 64 - konsolikonkeen Scart - liitännällä, 1 peliohjaimen, 6 kuukauden takuun ja suomenkieliset käyttöohjeet.

MARIO 64 - PAKETTI: 2350,-

Kuten edellä, mukana myös kaikkien aikojen paras konsolipeli, Super Mario 64.

NINTENDO 64:		PLAYSTATION/SATURN		MEGADRIVE		SUPER NINTENDO	
Laitepaketti	1950	Command & Conquer	349/349	Daffy Duck	349,-	NHL Hockey 97*	429,-
Mario - paketti	2350	Destruction Derby 2	349/-	Disney Collection	349,-	Donkey Kong Country 3*	429,-
Super Mario 64	469,-	Exhumed	*/349	Fifa Soccer 97	299,-	Donkey Kong Country 2*	349,-
Wave Race 64	449,-	Fifa Soccer 97	349/349	Lion King	249,-	NHL Hockey 96*	199,-
Star Wars 64	499,-	NBA Live 97	349/349	Mustanaamio 2040	199,-	Ultimate MK 3*	499,-
Pilotwings 64	449,-	NHL Hockey 97	269/299	NHL Hockey 97	299,-	Prehistorik Man	199,-
Lisäohjain	249,-	Pandemonium	349/-	Pitfall	199,-	Killer Instinct	149,-
RF - Antennikaapeli	249,-	Tobal No 1	349/-	Pocahontas	349,-	Secret of Mana*	499,-
Kaikissa SF - ohjeet!		Tomb Raider	349/349	Sonic 3D	349,-	*Peleissä SF-ohjeet!	

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!
ETSIMME MYÖS JÄLLEENMYYJIÄ!

REMONNITTI TYHJENNYS!

ALE
75%

ALE
50%

ALE
25%

Myyämme putki-remontin alta kaikki pois edullisemmin kuin uskotkaan!

Nyt lähtee hyllyt-kin seinistä!



Meillä on nyt myös

PC-pelejä!

klassilot

alk **59,-**

**PLAY-
STATION
BOOK 185,-**

Sisältää yli 200 ohjelman ohjeet salasanat, pohjakartat...

**NINTENDO 64
PELIT:**

- Mario 64 499,-
- Pilot Wings 499,-
- Wave Race 499,-
- Star Wars 599,-

Kaikkia pelejä voit kokeilla ennen ostopäätöstä. Tervetuloa!



**STAR
GAMES** 

(09) 584 00124

Erikinkatu 42, 00180 HKI



GAME HOUSE



Joy Boy ja EA Sports tarjoavat
sinulle seuraavat pelit koko maaliskuun !

Mega Drive
Snes
PlayStation
Saturn

299,-

FIFA97

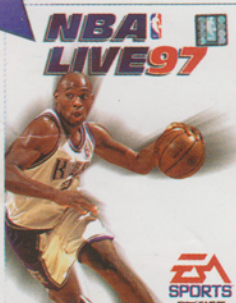


PC CD Rom

199,-

PC CD Rom

199,-



Mega Drive
Snes
PlayStation
Saturn

299,-



PC CD Rom

199,-

Mega Drive
PlayStation
Saturn

299,-

NHL97



GAME HOUSE

Kohta pelaa kaikki !!

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

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

Vantaa
01300
Unikkotie 9
puh/fax
09-873 3691

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

Jyväskylä
40100
Asemakatu 7
p.014-621 082

Pori
28100
Valtakatu 5
p.02-641 5300