

NYT LÄTKÄÄ JA MEGAMÄISKETTÄ!

Numero 3 1998 • Hinta 27:-

SUPER POWER

PlayStation • Nintendo 64 • Saturn

Mega Drive • Kolikkopelit

PARASITE EVE

Final Fantasy kohtaa Resident Evilin

YOSHI'S STORY

Todella makeeta

ALUNDRA

Jokaisen seikkailijan unelma

FIGHTERS DESTINY

Paras Beat 'em up Nintendo 64

Street Fighter

Bushido Blade

Bloody Roar

Skull Monkeys

Gran Turismo

Need for Speed III

Quake 64

Star Wars: Masters of Teräs Käsi

TALVIPELIT

PIDÄ OMAT OLYMPIALAISET

PAL.VKO 9815



6 414887 68994 6

768994-9803

98003

Elämää veitsen terällä.

ブシド
BUSHIDO BLADE™



SQUARESOFT®



Bushido Blade on uudenlainen taistelupeli, jossa jo ensimmäinen isku voi ratkaista voittajan. Pelaaja voi ensi kertaa liikkua avoimessa, elokuvatasoisessa ympäristössä – ei aikarajaa, ei voimakäyriä. Pelissä on kuusi roolihahmoa, kahdeksan ase-erilaista valikoima sekä uutuutena tarinataso, jossa taistelujaksot nivoutuvat jännittävään takaa-ajoon. Bushido Bladessa jokainen taistelu on ainutlaatuinen, ja jokainen voi olla viimeisesi...

Hae omasi nyt kun niitä vielä saa!

Maailman suosituin
tv-pelikonsoli!



SONY



Talvipelien huumaa

Perinteisiin talvelilajeihin perustuvia *hyviä* pelejä on uskomattoman vaikea tehdä. Niin vaikea, että useimmat pelivalmistajat eivät uskalla moiseen touhuun tarttua. Jos mukaan ei lasketa lukematonta määrää jääkiekkopelejä, olivat Nintendon *Ice Climber*, Raren *Slalom* ja US Goldin *Winter Olympics in Lillehammer* ainoat yritykset tällä vaikealla saralla.

Hiihtopelien huima suosio pääasiassa Japanin pelihalleissa ja *Cool Boarders* -pelin 100 000 kappaleen myyntimäärä nuivista arvosteluista huolimatta antoi uutta potkua pelintekijöille. Nyt lähes jokaisella pelitalolla onkin omia talviurheilulajeihin pohjautuvia pelejään tekeillä.

Suurin vaikuttaja tilanteeseen on lumilautailun suuri suosio - lumilautailu on virallinen kisalaji Naganossa ja soveltuu konsolipeliksi varsin mainiosti. Uusi kehittyvä ja paljon vaihtelua tarjoava laji inspiroi pelintekijöitäkin vielä pitkään. Uusia pelejä saa pelkästään vaihtamalla autot lumilautoihin ja tiet huimiin alamäkiin.

Kaikki talvipelien kehittäjät eivät voi onnistua urakassaan täydellisesti, mutta ainakin heille voi toivottaa onnea seuraavalle kaudelle - virheistä voi ja pitää oppia.

Ainakin allekirjoittanut tekee päätähui-
maavia laskuja ja hyppyjä mieluummin television edessä kuin 20 asteen pakkasessa, joten tekkää vain uusia pelejä nautittavaksemme.

Rami Heinisuo



SUPER POWER

JULKAISIJA

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

PÄÄTOIMITTAJA:

Marjaana Tulosmaa

TOIMITUS:

Jukka Torvinen
 Rami Heinisuo
 Sasu Lintula
 Elina Kallio
 Samson

KÄÄNNÖS:

Esa Toivonen
 Vesa Nykänen

TOIMITUS ATLANTIC

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

Emme vastaa lukijoiden
 pyytämättä lähettämästä
 postista emmekä
 varsinkaan puhelimessa
 pelikysymyksiin.

TILAAJAPALVELU

puh. 09-120 673

ILMOITUSMYYNTI

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

PAINOPAIKKA

Alprint Rahola, Finland
 ISSN 1237-1319

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



Hype _____ 8

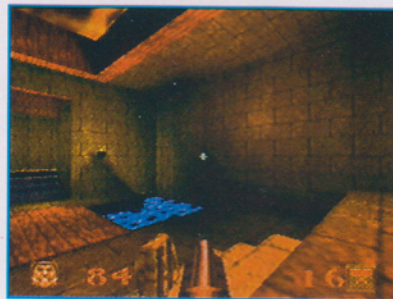


Parasite Eve _____ 20

Peliennakot _____ 14



Gran Turismo



Quake 64



Banjo-Kazooie



Bust-a-Move 3



Need for Speed III



X-Men vs. Street Fighter



SUPER POWER 3/98

Hype _____ **8**

Segapuuhaa uutta superkonsolia • Infogramesilta *V-Rally 64* ja *V-Rally Jr.* • Lapsia sairaalaan *Pocket Monsterien* takia • *Goldeneye 007* saa seuraajia • Sonylta jatkoa *Parappalle* • *Final Fantasy VII* – uusia ennätyksiä

Esipelit _____ **14**

Gran Turismo • *Quake 64* • *Banjo-Kazooie* • *Need for Speed III* • *Deadly Arts* • *Diablo* • *Castlevania Legends* • *Jet Rider 2* • *X-Men vs. Street Fighter* • *Bust-a-Move 3* • *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* • *Wetrix* • *G-Darius* • *Midnight Run*.

Parasite Eve _____ **20**

Square on tekemässä täydellistä yhdistettä *Final Fantasy*sta ja *Resident Evil*istä.

Yoshi's Story _____ **22**

Yoshi yrittää yksin soolollaan.

Talvipelit _____ **26**

Järjestä omat olympialaiset.

Alundra _____ **30**

PlayStationin ensimmäinen *Zelda*-klooni on täällä.

Rascal _____ **34**

Yritys *Sonic 3D:n* ja *Sonic R:n* takana tuottaa PlayStation-peliä *Psygnosis*kselle.

ARVOSTELUT

NINTENDO 64

FIFA: Road to World Cup '98	_____	54
Fighters Destiny	_____	48
Nagano Winter Olympics 1998	_____	44
NHL Breakaway '98	_____	56

PLAYSTATION

Bloody Roar	_____	58
Bushido Blade	_____	50
Nagano Winter Olympics 1998	_____	44
NBA Pro	_____	52
Street Fighter Collection	_____	46

SATURN

Street Fighter Collection	_____	46
---------------------------	-------	----

LISÄKSI

Postia	_____	6
Uudet pelit	_____	36
Kärkilistat	_____	60
Vinkit	_____	62
Kysymyksiä ja vastauksia	_____	64
Seuraavassa numerossa	_____	66

Alundra _____ **30**

Yoshi's Story _____ **22**



フシギのたまご 15
MP: _____

アアアア 15
MP: 20 / 20

▶ たたかう どうく
ポケモン にける

Postiiti

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

Terve!

Mua ärsyttää kun kaikki matkii aina Nintendoa. Kun Nintendo teki analogisen ohjaimen, niin tietenkin Segan piti tehdä siitä oma versio (joka muuten näyttää ihan possumunkilta). Nyt Sonytakin on tullut analoginen ohjain. Mario 64:ää ruvettiin matkimaan ja nyt on Sonyllakin oma Rumble Pak. Melkein kaikkia N64:n pelejä matkitaan, mainittakoon tässä vaikka Wave Race 64 ja Super Mario Kart. Lisäksi myös Zelda ja F-Zero ovat hyviä pelejä, joita on matkittu. Tosin tietenkin parasta ja eniten ideoita saavaa yhtiötä matkitaan eniten. Miksi te ette ikinä sano omaa mielipidettänne asioista (paitsi tietenkin peliarvosteluissa). Mikä esimerkiksi on suosikkikonsolinne? Sanotte aina, että se riippuu peleistä, mutta sanoisitte ihan omia kokemuksianne.

T: Mölli

Nonniin. Möllille tiedoksi: jos peli-ideoita ei jostain syystä saisi lainata ja edelleen kehittää, pelailisimme luultavasti yhä risti-nollaa ja laivan-upotusta (hyviä pelejä tosin). Sama pätee myös laitteisiin; jos analogista ohjainta ei olisi joskus kehitetty PC:lle, ei siitä nauttisi tällä hetkellä edes Nintendo -pelaajat. Seuraavana myös aito mielipide: Mielestämme maailmassa on tilaa ainakin kolmelle hyvälle pelikonsolille, niiden peleille ja itseensä sekä konsoleihinsa tyytyväisille pelaajille.

SuPo

Hei SuPo!

1. Tuleeko Nintendo 64:lle Tomb Raideria?
2. Entäpä Resident Eviliiä?

1. Tomb Raider ja varsinkaan Lara ei tule ilmestymään missään muodossa muulle kuin PC:lle ja PlayStationille.

2. Resident Evil:in N64-version mahdollisuutta ei ole kiistetty.

Morjensta maailman paras konsolilehti!

Olen onnellinen Nintendo 64:n omistaja ja olen kiinnostunut kaikesta siihen liittyvästä, joten kysymyksiin:

1. Aikooko Rare tehdä myös uudesta Tomorrow Never Dies -Bondista pelin?

2. Jos aikoo, niin mille konsoleille?

3. Kumpi on parempi Duke Nukem 64 vai Doom 64?

4. Vaikuttaako Mission: Impossible hyvältä?

Nimim. Toni; uskollinen lukijanne

1. - 2. Ei ainakaan tällä hetkellä.

3. Doom 64.

4. MI on kyllä varsin lupaava.

SuPo

H A J O I T A

J A H A L L I T S E

HYÖDYNTÄEN HISTORIAN KEHITTYNEINTÄ TEKNOLOGIAA, DARK OMEN SIIRTÄÄ

SINUT MAAILMAAN, JOKA ON HERÄNNYT HENKIIN KOLMELLA KUOLETTAVALLA

TASDILLA. VALMISTAUDU RISTIRETKELLE YLI VERIESTEN RUOHONKORSIEN -

STRATEGISTEN SOTAPELIEN UUTEEN AIKAAN!



WARHAMMER
DARK OMEN

Hei SuPo!

1. Tuleeko James Bond 007 Golden Eye PlayStationille ja PC:lle?
 2. Miksi NHL Breakaway maksaa enemmän kuin NHL '98 PS:lle?
 3. Onko analoginen ohjain hyvä?
 4. Koska Quake tulee PS:lle?
- T: Quakeman ja Worm**

1. Ei.
 2. Elämän suuria ristiriitoja...
 3. Ehdottomasti.
 4. Toivottavasti tämän kevään puolella.
- SuPo*

1. Onko Resident Evil 2:ssa samanlainen kuvakulmasysteemi kuin ykkösessä?
 2. Miksi Resident Evil 2 tulee niin myöhään Suomeen (syksy 98)?
- T: GameBoy**

1. Kyllä.
 2. RE2 ilmestyy tämänhetkisten tietojen mukaan viimeistään kesällä, hyvässä lykyssä huhtikuun tienoilla.
- SuPo*

Kaunis kiitos etukäteen

Mielestäni lehtenne on SuPorhylvä. Olisi kuitenkin mukavaa, jos saisitte arvosteltua useampia pelejä samaan numeroon. Voisiko lehtenne mahtua enemmän läpipeluuohjeita, yms. Olen Saturnin omistaja ja tyytyväinen siihenkin vähään, mitä laitteesta kirjoitatte. Onhan hyvin ymmärrettävää, että jos ei ole paljoa pelejä, ei ole paljoa arvostelujakaan.

No tässäpä oli kaunis aloitus. Läpipeluu- yms. ohjeiden lisääminen on vaikeata, joskaan ei mahdotonta. Sega saanee lisävauhtia uudesta kehittäjällä olevasta konsolista.

SuPo

Kerava kutsuu!!!

Miksei tällä palstalla julkaista enemmän keskustelua herättäviä kirjoituksia? Eikö niitä tule vai pimitättekö totuuden ja jätätte julkaisematta kirjoituksia? Olen valmis herättämään lukijat keskustelemaan: Mielestäni Mario 64 on parempi kuin muut. Croc:in sammakko sopii korkeintaan Ranskaan soppa-ainekseksi.

Reipas nuorimies

Hyvä nuorimies, olemme valmiita ja mielellämme julkaisemmekin suurimmaksi osaksi lukijoiden mielipiteitä ja kiinnostavia aiheita sisältäviä kirjoituksia. Jos joku aihe teitä lukijoita erityisesti vaivaa, antakaa postin-kantajan kantaa huoli meille asti. Aivan järkevänä keskustelunavauksena ei em. aihetta voi pitää.

SuPo

Morjens SuPo

Onko Suomessa konsoleita ohjelmoivia pelitiimejä? Jos on, niin voisiko heille lähettää peli-ideoita?

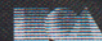
T: Jore

Suomessa ei tällä hetkellä liene yhtäkään pelikonsoleita ohjelmoivia ryhmiä, voi jos olisikin. Lähin ohjelmoijaryhmä lienee Ruotsista.

SuPo



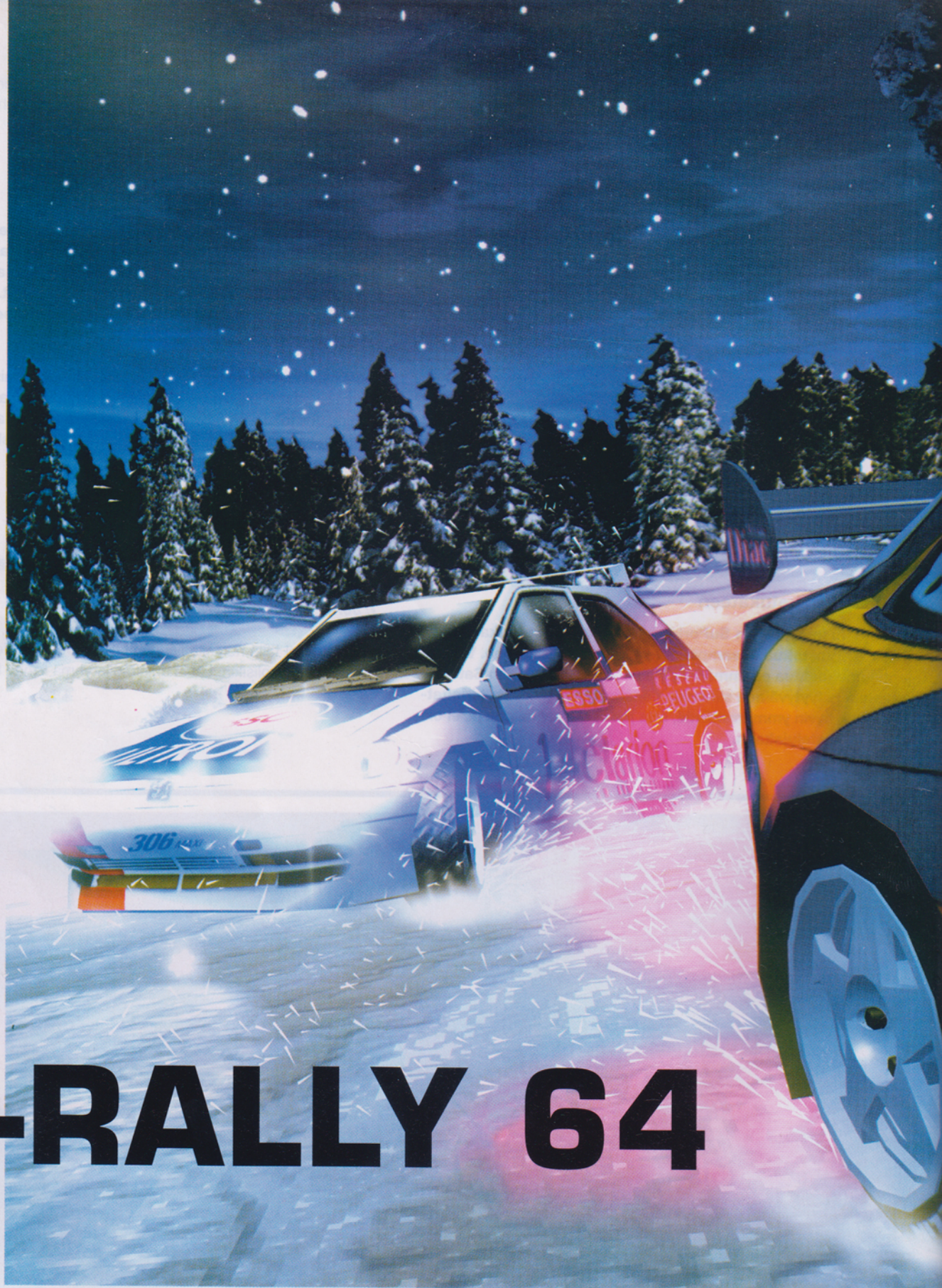
**GAMES
WORKSHOP**



ELECTRONIC ARTS™

<http://www.darkomen.ea.com>

Software © 1998 Mindscape Inc. ja Electronic Arts Ltd. Kaikki oikeudet pidätetään. Mindscape on osien tuottaja ja Electronic Arts Ltd. ulkoistaa ja kuvitus © 1998 Games Workshop Ltd., käyttölisenssi Electronic Arts Ltd. Games Workshop ja Warhammer ovat Games Workshop Ltd:n rekisteröityjä tavaramerkkejä. Electronic Arts, Electronic Artsin logo ja Dark Omen ovat Electronic Artsin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä. Yhdysoylykset ja tal. muissa maissa. Kaikki oikeudet pidätetään. Windows on Microsoftin rekisteröity tavaramerkki tai rekisteröity tavaramerkki muissa maissa. PlayStation ja PS ovat Sony Entertainment Inc:n tavaramerkkejä.

H
Y
P
E

V-RALLY 64

NYT ASIA ON virallinen. Vuoden 1997 paras ranskalaisvalmisteinen peli tulee takaisin. Rikottuaan kaikki aiemmat eurooppalaiset myyntiennätykset PlayStation-versiollaan viime kesänä, huomasi Infogrames V-Rallyn potentiaalin ja pani alulle kaksi ihkautta versiota pelistä.

Ensimmäisen pelin lasketaan olevan valmiina toukokuussa. Kyse on Game Boy -versiosta nimeltä V-Rally Jr. Myöhemmin tänä vuonna seuraa sitten selvästi hienempi V-Rally 64. Toistaiseksi vain Infogramesilla tiedetään, miten paljon ratoja ja ajokkeja peleihin tulee, mutta firmasta vakuutetaan Nintendo 64 -version hyödyntävän sekä analogista käsiohjainta että Rumble Pakia. Ja tietysti pelin luvataan lakaisevan tieltään sekä MCR:n että Top Gear Rallyn.

VIRALLISTETTU DURAL

Tammikuun puolivälissä selvisi virallisestikin, että Sega julkistaa uuden superkonsolin. Mutta USA:ssa ja Euroopassa joudumme odottamaan sitä ensi vuoteen saakka.

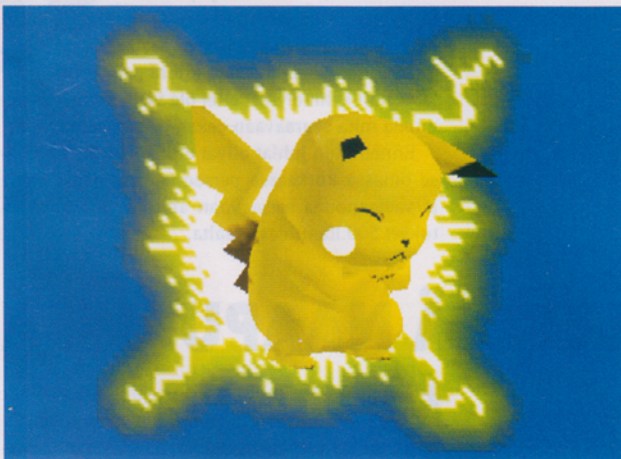
– Arvioituamme markkinoiden tilanteen ja suunnitelmamme uutta pelimuotoa varten, olemme tulleet siihen tulokseen, ettei tänä vuonna julkistaminen sopisi sen paremmin yhteistyökumppaneillemme, jälleenmyyjille kuin laitevalmistajillekaan, selittää **Barnard Stolar USA:n** Segalta.

– Tulemme omistamaan vuoden 1998 valmistautumiseen vuoden 1999 julkistukseen, kertoo puolestaan Sega Euroopan **Joanna Bladen**. Lisäksi meiltä on tuloillaan jännittävä valikoima uusia Saturn-nimikkeitä, mm. *X-Men vs. Street Fighter* sekä *Burning Rangers*.

Saturn-omistajien ei siis tarvitse pelätä Segan hylkäävän heitä. Ainakaan vielä.

Paljon riippuu yhä siitä, julkistetaanko uusi konsoli – joka kulkee työnimellä Dural – Japanissa ennen vuoden loppua. Sega on luvannut julkistaa uusia yksityiskohtia tulevasta koneesta muutaman kuukauden sisällä, luultavasti Tokyo Game Shown aikoihin maaliskuun lopulla. Ja seuraavissa numeroissa kerromme lisää uudelle konsolille tulossa olevista peleistä.

POCKET MONSTERS -KUUMETTA



Viime joulukuun 16. päivänä jouduttiin 600 japanilaista lasta kускаamaan sairaalaan heidän katseltuaan tv-sarjaa nimeltä *Pokemon*, joka perustuu Game Boy -peli *Pocket Monstersin* hahmoille. Eräessä tuon päivän jakson kohdassa käytettiin valotehostetta, joka laukaisi sitä katselleissa lapsissa epilepsiaa muistuttavan sairauskohtauksen.

Kukaan ei ole onnistunut selittämään, miksi juuri tuo kyseinen tehoste vaikutti näihin kyseisiin lapsiin sillä tavalla.

– Olemme järkyttyneitä siitä, että niin monet lapset jouduttiin viemään sairaalaan, sanoi tv-yhtiön tiedoittaja Hiroshi Uramoto. Tulemme tutkimaan tapauksen tarkasti ja kysymään asiantuntevien lääkärin apua asiassa.

Mutta ainakaan vielä nuo asiantuntijat eivät ole päätyneet mihinkään selkeään selitykseen.

– Televisiossa esitetään niin paljon vastaavia piirrosarjoja, emmekä voi ymmärtää miksi juuri tämä *Pokemonin* jakso aiheutti niin monta sairastumista, kertoo epilepsia-asiantuntija Toshio Yamauchi. Nintendo itse on päättänyt pitää matalaa profiilia ja toteaa vain, ettei *Pocket Monstersin*

pelien ja tv-sarja *Pokemonin* välillä ole mitään muuta yhteyttä kuin se, että molemmat pitävät sisällään samoja hahmoja.



Ruotsalaiset piraatit kiikkiin

Ruotsissa on ensi kertaa vangittu henkilö piraattipelin mynnistä. Mies tuomittiin Ronnebyn käräjillä maksamaan erilaisia korvauksia lähes 180000 kruunua. Tämän lisäksi hän menetti kaikki laittomasti kopioidut pelit.

Tuomio voidaan nähdä merkinä koventuista asenteista piraattien tehtailua vastaan. Ruotsalainen multimedia- ja typpi-firmojen etujärjestö, MDTs, on päättänyt satsata runsaasti resursseja ongelman ratkaisemiseen.

– Tulemme jäljittämään laittomia ilmoituksia lehdistä, aloittamaan vihjepuhellintönnin ja nostamaan vastaavanlaisia oikeusjuttuja kuin Ronnebyssä, MDTs:n lakimies Henrik Ponten kertoo. Piraattikopiointi on suuri ongelma peliyhtiöille. On arvioita, joiden mukaan jopa puolet myytävistä peleistä olisi laittomasti kopioituja. Tähän saakka tv-pelien kopiointi on ollut suppeaa toimintaa, mutta CD-tekniikan jalkapäävistyessä piraattien valmistus lisääntyy täälläkin. Ronnebyn tapauksessa oli pääasiassa kyse PlayStation-peleistä, joita tuotiin maahan Singaporesta.

Henrik Ponten arvelee, etteivät useimmat tajua kopiointin tai kopioiden ostamisen vakavuutta.

– Piraattikopioija itseasiassa varastaa sen valtaisan työn, jonka ohjelmoija on tehnyt jonkin pelin luomiseksi. Monet pelivalmistajat menettävät niin paljon rahaa piraattien takia, että heidän on lopulta nostettava peliensä hintoja sen sijaan, että laskisivat niitä.

BMG yhdistyy ASC:n kanssa

BMG:n ja amerikkalaisen ASC Gamesin väliset neuvottelut ovat johtaneet siihen,



AGENTTI 007 NÄKEE KAHTENA

Tomorrow Never Dies-elokuva tulee tv-pelinä. Mutta sitä ei tehdä Nintendo 64:lle ja brittien Rarella ei tule olemaan mitään tekemistä sen valmistuksen kanssa. Sen suunnittelee nimittäin suhteellisen tuntematon amerikkalainen yhtiö ja se julkaistaan PlayStationille.

Mutta Rarelta on vastaus tuloillaan. Firmasta tiedotetaan, että siellä on jo tekeillä uusi samaan teemaan liittyvä peli saman porukan toimesta, joka suunnitteli aiemmin Goldeneyen. Kuulemma luvassa on selviä kehitysaskelia edelliseen peliin verrattuna.

PARAPPA RAPPAA VAAN

Tammikuun 8. oli mahtava vuosijuhlapäivä PaRappa the Rapperin uralla. Juhlan järjesti Japanin Sony ja se pidettiin loisteliaissa tiloissa Asaka Blizt-rakennuksessa Tokion keskustassa. Juhlissa Sony mm. kiitteli pelin luoja Masaya Matsuuraa siitä, että tämä onnistui luomaan ällistyttävän hyvän pelin, joka on myynyt kautta maailman jo yli miljoona kappaletta.

Myös amerikkalainen kuvittaja Rodney Greenblat kehuttiin ja palkittiin Japanin Sony:n johtajien toimesta.

Juhlan kuluessa Sony julkisti myös sen, että pelin jatko-osaa aletaan pian valmistaa. Masaya Matsuura on viime aikoina ollut niin kiinni pelin jenkiversion kehittäessä, ettei ole vielä ehtinyt suunnitella mitä seuraavaan osaan tulee sisältymään.

Ennen kuin juhlit olivat ohitse, sai PaRappa itse omassa korkeassa persoonassaan astua esille ja vastaanottaa seisaltaan annetut suosionsoitukset 500:ita juhluvieraalta.



PLAYSTATION LEVIÄÄ NAAPURISSA

Ruotsin PlayStation-kiertue, joka alkoi viime syksynä, on nyt siirtynyt kevätkaudelle. Ihmiset voivat ympäri maata käydä PlayStation Mega Tourin tilaisuuksissa ja koepelata erikoisrakenteisia simulaatioversioita Formula 1:stä, Wipeout 2097:stä sekä Cool Boardersista, tai ottaa osaa PaRappa the Rapper -kilpailuun.

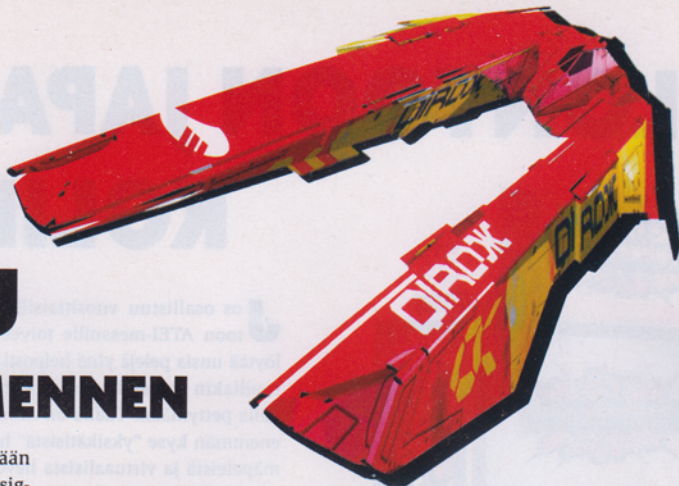
Kaikki ajankohdat eivät ole vielä varmoja, mutta ilmeisesti kiertue nähdään ainakin Malmössä, Gävlessä, Arlandassa, Sundsvallissa, Östersundissa, Luleässä ja Skellefteässä. Saisipa tuon Suomeenkin...



SHIGERU LIVAUTTI OHIMENNEN

-Psygnosis on nyt alkanut työskentelemään Nintendon kanssa, rinnakkain Core Designin, *Tomb Raiderin* luojaan kanssa. Odotan jo kiinnostuneena heidän pelejään.

Noin ilmaisi itseään Shigeru Miyamoto erään englantilaisen pelilehden haastattelussa hiljattain. Core ei yritä salailla lainkaan, että heillä on kiinnostusta kehittää Nintendo 64 -pelejä. Psygnosis sen sijaan ei suostu kommentoimaan julkistusta. Mutta useimmat pitävät jo nyt selvänä, että firmoilta tulee peli julki ennen vuoden päättymistä.



SQUARE SEITSEMÄNNESSÄ TAIVAASSA

Rikottuaan myyntiennätykset kaikissa maissa, missä peli on julkaistu, *Final Fantasy VII* on nyt ylittänyt 5 miljoonan myydyin kappaleen rajan. Näistä noin 3,5 miljoonaa on myyty Japanissa ja

runsas miljoona USA:ssa. Myös Ruotsissa on mennyt hyvin. Viime vuonna siellä meni kaupaksi 25000 kappaletta, eli peli ohitti sellaiset menestykset kuin *Resident Evilin*, *Tekken 2:n* ja *Formula 1:n*. Lisäksi kannattaa ottaa huomioon, että Squaren peliä myytiin vain vuoden viimeisinä kuukautena.



EA TUKEE NINTENDO

Huolimatta siitä, ettei Electronic Arts vähään aikaan ole saanut mitään suurempia menestyksiä Nintendo 64 -peleistään, se panostaa yhä konsoliin. Hiljattain EA ja THQ kirjoittivat lisenssisopimuksen, jonka mukaan THQ tuottaa Nintendo 64 -versiot *Nuclear Strike*stä ja *Road Rash*ista. EA tulee myös itse tekemään ainakin viisi uutta peliä konsolille. Toistaiseksi he tosin vaikeavat kuin muuri ja kieltäytyvät paljastamasta mitään pelien nimiä.



että molemmat yhtiöt fuusioituivat yhteen. BMG on kolmessa vuodessa nostanut itsensä suurten pelifirmojen joukkoon sellaisilla nimikkeillä kuin *Grand Theft Auto* ja *Pandemonium*. ASC taas on parhaiten tunnettu seikkailupelistään *One*, joka tullaan piakkoin julkistamaan Euroopassa. Huolimatta BMG:n viimeaikaisista myyntimenestyksistä, on yhtiö ajautunut taloudellisiin vaikeuksiin, minkä uskotaan olevan pääasiallisen syyhdistymiseen ASC:n kanssa.

Yhtiöt panostavat Nintendoon

Shiry Entertainmentsin omistaja Dave Perry on nyt virallisesti ilmoittanut aikovansa julkaista valikoiman erilaisia Nintendo 64 -pelejä. Suurta osaa peleistä ei tosin tule valmistamaan Shiry itse, vaan joku kolmas osapuoli.

- *Messiah* Nintendo 64:lle on todella hauska peli. *MDK 2* ja *Wild 9's* samoin. *RC Stunt Helicopter* on liikemain huippujuttu, koska se soveltuu niin täydellisesti konsolille, Perry kertoo.

Viimeisin huhu *Earth Warm Jimin* N 64 -versioista on, että pelin tulee tuottamaan eurooppalainen pelitalo Vis Interactive.

Toinen mato-peli, joka suurella todennäköisyydellä tulee Nintendo 64:lle, on strategiapohjainen *Warms 2*, jonka tuottaa Team 17.

EA tekee tulosta

Pelimarkkinoilla vallitsee taas korkeasuhdanne. Eipä siis mitenkään ihmeellistä, että yksi johtavista pelifirmoista, Electronic Arts, tekee mainiota tulosta. Viime vuonna firma tienasi nettotuloja 100 miljoonan Suomen markan edestä. Kuten yllä selitettiin, se ei kuitenkaan aina välttämättä riitä.

Midwayllä menee myös hyvin

Electronic Arts ei ole ainoa firma, joka tienaa miljoonia. Myös Midwayn viime vuoden tulos oli erinomainen. Menestys pohjautui enimmäkseen pelimyyntiin, mutta myös siihen, että Midway myi Creative Wonders yhtiön Disneylle. Midwayn nettovoitto vuonna 1997 oli hiukan 40 miljoonan Suomen markan luokkaa.

H
Y
P
E

LONTOON JAPANILAISET KOLIKKOPELIT



Jos osallistuu vuosittaisille Lontoon ATEI-messuille toiveenaan löytää uusia pelejä yhtä helposti kuin muillakin messuilla, tulee varmuudella pettymään. Täällä on nimittäin enemmän kyse "yksikätisistä" hedelmäpeleistä ja virtuaalisista hevoskilpailuradoista kuin perinteisistä kolikkopeleistä. Mutta kyllä täältä niitäkin löytyy, kun vain seuraa sellaisia kylttejä, joissa lukee Sega,

Namco ja Konami. Ja juuri niiden aitauksissa kokee suurimmat yllätyksensä.

Segalla oli oikeastaan vain yksi peli, jota kukaan ei voinut ohittaa keikelematta. *Sega Rally 2* oli ensimmäisessä julkisessa näytöksessään, myös Japanin mukaan lukien, ja oli epäilemättä koko messujen huippujuttu. Kehittyneen Model 3 -tekniikan avulla on Segan Annex-osasto luonut jokaiselta yksityiskohdaltaan täysin originaalin pelin. Puhtaan fyysisesti pelissä kiinnittää huomiota ohjauspyörä, joka täärtelee maaston laadusta riippuen, sekä käsijarru, joka mahdollista todella tiukat kurvau-
lut. Pelissä on neljä uutta ajokkia ja saman verran uusia ratoja, jotka ovat sekä hienompia, pidempiä että monipuolisempia kuin alkuperäispelin vastaavat. Voimakkaassa lumipyryssä liukkaan jäätikön yli ajaminen on vain yksi niistä monista elämyksistä, jotka tekevät *Sega Rally 2*:sta sellai-



Time Crisis II



Liberio Grande



Ehrgeiz



HYPPE



Sega Rally 2



Harley Davidson



sen kolikkopelin, jota kenenkään ei kannattaisi ohittaa.

Segan toinen suuri uutuus on nimeltään *Harley Davidson* ja se on moottoripyöräseikkailu, joka tapahtuu Los Angelesissa, jossa pelaaja voi vapaasti tutkia katuja.

Myös Namcon monteerissa oli maailmanensi-ilta odotetulle jatko-osalle. *Time Crisis II* jatkaa siitä, mihin originaali loppui ja mahdollistaa kaksi samanaikaista pelaajaa. Mukana on System-23 tekniikkaa, joka tekee mahdolliseksi vaikuttavan näköisiä piirteitä.

Koska Sega ja Namco jatkuvasti kopsivat toistensa pelejä, oli myös Namcolla messuilla oma moottoripyöräpelinsä, joka myös sijoittuu Los Angelesiin. Pelin nimi on *Motocross Go*.

The Next Blade



SUPER POWER

Beat 'em up -rintamalla johtopaikan ottanee *Ehrgeiz* ennen *Tekken 3:n* tuloa. Peli on Namcon, Squaren ja Dream Factoryn yhteistyötä. Viime mainittuhan on molempien PlayStationin Tobal-pelien takana.

Libero Grande on jalkapallopeli, joka julkaistaan sopivasti kesän MM-pelien alle, mutta jolla taitaa olla vaikeuksia kilpailla Segan valtavan suosituksen *Virtua Striker 2:n* kanssa.

Konami vastasi messujen originelleimmasta tuotteesta. *Hiphopmania* on sekoitus *PaRappa the Rapperia* ja perinteistä DJ-kilpailua. *Racing Jam* on autopeli samasta kategoriasta kuin *Midnight Run*, joskin se tapahtuu päänvalossa pimeään yön sijasta, ja *Fighting Bujutsu* on Konamin vastaus *Virtua Fighterille* ja *Tekkenille*.

Capcom ja SNK eivät olleet yhtä helposti löydettävissä kuin kilpailijansa, mutta muutamat piilossa olleet montteerit esittelivät niin Capcomin *Marvel vs. Capcomin*, *Pocket Fighterin* ja *Rival Schoolsin* sekä SNK:n *Samurai Showdown 64:n*, *The Next Bladen* ja *Metal Slug 2:n*.

Marvel vs. Capcom



Pocket Fighters



Rival Schools



Ruotsalaispelille lisenssisopimus

Helsingborgilainen Atod-pelifirma on yhdessä Acclaimin kanssa onnistunut tekemään lisenssisopimuksen motocross-tähti Jeremy McGrathin ja Suzuki-tallin kanssa. Heidän pelinsä, joka nyttemmin on nimetty *Motogross Legendiksi*, tulee pitämään sisällään sekä Jeremy McGrathin omassa korkeassa persoonassaan että kokonaisen valikoiman Suzukin menopelejä.

RPG-myrskyä

Pelikehittäjä John Romero ja hänen firmansa Ion Storm (Ionimyrsky) ovat ilmoittaneet tuottavansa RPG:n PlayStationille. *Anachronox*-niminen peli tulee hyödyntämään voimakasta *Quake 2* -moottoria. Pelin suurimpana vaikutteiden antajana on Squaren roolipeli *Chrono Trigger*.

Toistaiseksi pelistä on vain demoversio PC:lle, mutta sen konvergointi on jo aloitettu.

– Odottelemme todellakin voivamme kääntää pelin PlayStationille. Taistelukohtaukset tulevat olemaan samantyyppisiä kuin *Final Fantasy VII:ssä*, kertoo pelin kehittäjä Tom Hall.

Kilpikonnien revanssi

Vihreät ninjamutanttikilpikonnat ovat palanneet. Playmates Interactive nimittäin leikkii ajatuksella tuottaa konsolipelin, joka perustuisi Turtlejen tarinoille.

– Jos Turtle-lelujen myynti jatkuu hyvänä ja jos Fox ostaa oikeudet tv-sarjaan vielä yhdeksi kaudeksi, tulee pelistäkin totta, kerrotaan Playmates-yhtiöstä. Vielä on varmistamatta mille konsolille peli tulisi. Ja luultavasti sitä ei nähdä ennen vuotta 2000.

Nintendo 64 pelihalleihin

Nintendo on ottanut yhteyttä useisiin pieniin kolikkopelien valmistajiin USA:ssa ideanaan levittää omaa ALECK 64 -systeemiänsä mahdollisimman laajamittaisesti ja siten helpottaa kolikkopelien konvergointiä Nintendo 64:lle. Pelihallisyteemi ALECK 64 luotiin pari vuotta sitten tiukassa yhteistyössä japanilaisen Seta-pelitalon kanssa.

Toistaiseksi mikään pelitaloista ei ole vielä kirjoittanut sopimusta asiasta Nintendon kanssa, mutta kun konsoli on hyvässä myötäisessä USA:ssa, on luultavaa, että monet pikufirmoista vastaavat Nintendolle myöntävästi.



ENNAKKOSILMÄILYT

PELIKONE _____ Nintendo
 JULKAISIJA _____ Nintendo
 KEHITTÄJÄ _____ Rare
 LUONNE _____ Tasoloikka

Banjo-Kazooie



Myöhässä oleva, mutta kovasti odoteltu tasoloikkapeli *Banjo-Kazooie* lähestyy viimeistä tuotantovaihettaan. Ja se alkaa jo näyttää joltakin.

Viime vuonna Atlantan E3:n alla Nintendo antoi pelilehdille tiedoiteen, jossa kerrottiin työnimi *Dreamin* alla kulkeneesta peliprojektista. Kiitos hyvän markkinoinnin, ei ollutkaan ihme, että lehdistö suhtautui kiinnostuneesti, kun Nintendo ylipäätään esitteli *Banjo-Kazooien* hotelli Hyattin loisteliaassa kongressisalisissa päivää ennen messujen päättymistä. Peli vaikutti jo silloin ihastuttavalta tuotteelta, mutta nyt, lähes vuotta tuon ensiesittelyn jälkeen, se vaikuttaa vieläkin paremmalta. Grafiikka on saanut vakaan ulkomuodon ja poly-

gonirakennelmissa on enemmän yksityiskohtia kuin missään aiemmassa Nintendo 64 -pelissä. Sadunomaiset maisemat yhdessä sööttien hahmojen ja runsaan fantasiakuorrutuksen kanssa tulevat olemaan pelin näkyvintä antia.

On vaikea olla vertaamatta Raren *Banjo-Kazooieta* Nintendon *Super Mario 64*:ään. Tietty elementit ovat lähes identtisiä, mutta Rare saa kunniaa siitä, että se on kehitellyt edelleen ja liittänyt tähän peliin monia ideoita omasta *Donkey Kong Country* -konseptistaan. Molempien hahmojen välinen vaihtosysteemi on vain yksi kiintoisa esimerkki siitä, miten Rare on parannellut omaa vanhaa ideaansa. Banjon kykyjä ja puutteita voi helposti ohjaimista hoitaa siten, että Kazooie-linnun kyvyt tulevat käyt-

töön, kun Banjon loppuvat. Molemmat hahmot ovat täydessä symbiosissa toistensa kanssa, joten pelaajan on selvitettävä molempien kyvyt ja puutteet, jotta voisi ottaa ne huomioon seikkailun kestessä. Toinen kummallinen piirre *Banjo-Kazooiessa* ovat päähenkilöiden tapaamiset maagisten henkien tai noita-tohtorien kanssa, joilla on kyky muuntaa itsensä karhun hahmoon ja apurinsa pieneksi myyräksi tai hämähäkiksi, jolloin aivan uusia maailmoja avautuu tutkittaviksi.

Rarelta väitetään pelin valmistuvan alkukesästä ja että peli julkaistaan USA:ssa heinäkuussa ja Euroopassa syyskuussa.



PELIKONE _____ PlayStation
 JULKAISIJA _____ Sony
 KEHITTÄJÄ _____ Sony
 LUONNE _____ Kilpa-ajo

Gran Turismo



Sonyn Gran Turismo on odottamaton, mutta tervetullut peli, joka näyttäisi vetävän maton kaikkien muiden PlayStationin autopelien alta.

Sony toivoo muuttavansa koko kilpa-ajogeenrää kerralla Gran Turismon hyvin rakennetuilla radoilla, huippuluokan grafiikalla ja viimeisen muodin mukaisilla menopeleillä. Gran Turismo on vuoden kuumimpia autopelejä ja se on jo sekoittanut markkinat Japanissa.

Pelin avainsanana on realismi. Mukana on yli 120 erilaista autoa ja luonnollisesti ne ovat malleiltaan kaikki lisensoitu-

ja ja tunnettujen valmistajien tunnettuja merkkejä.

Nimet, muodot ja ominaisuudet ovat siis niin aitoja kuin mahdollista.

Jokaisen auton ominaisuuksia voi lisäksi muokata omiin tarpeisiin sopiviksi. Väri, jarrut, vaihteet ja moottori ovat vain

muutama esimerkki siitä mitä kaikkea voi muunnella.

Kuten autot, ovat Gran Turismon radatkin hyvin todenmukaisia. Pelaaja voi kokeilla ajamista erilaisissa maastoissa ja ratatyypeissä. Autumn Hill on yksi pelin ensimmäisistä radoista ja tarjoaa pikakerroksen tiukkojen kurvien keskelle. Toinen kiintoisa kokemus, jonka peli pystyy tarjoamaan, on ulos tieltä ajaminen keskellä öistä suurkaupunkia huippuunsa trimmatulla urheiluaullalla.

Jokaisen radan yksityiskohdat ovat ällistyttäviä. Kaikki jarruvaloista kilpakumppanien käyttäytymiseen saakka on äärimmäisen huolella ohjelmoitua eikä ole vaikea ymmärtää miksi peli on lyönyt itsensä läpi niin äkkiä Japanissa.

Yksi Gran Turismon mukavista piirteistä on myös mahdollisuus kahden hengen peliin jaetulla näytöllä. Näytön päivittyminen käy tosin silloin hiukan hitaammaksi, joskaan ei mitenkään häiritsevästi. Gran Turismo hyödyntää myös Sonyn uutta analogista ohjainta, mikä lisää pelituntumaan muutamia pluspisteitä.

PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Electronic Arts
 KEHITTÄJÄ Blizzard
 LUONNE Seikkailu

Diablo

Blizzardin menestyksessä seikkailupeli *Diablo* on lopulta käännyttyä PlayStationille. Ja itse Electronic Arts suunnittelee julkaisemansa tämän viime vuoden kenties kohutuimman PC-pelin.

Muinaisen kuningaskunnan alle kätkeytyviä katakombeja hallitsee pahuus. Yhdessä kaverin kanssa taikka yksinään pitäisi pelaajan tunkeutua alas synkkiin käytäviin kohdatakseen tuon helvetillisen otuksen silmästä silmään. Sillä siellä, syvyyden keskellä, piileksii pimeytensä ruhtinas Diablo.

Blizzardin seikkailupeli muistuttaa hieman roolipeli *Drakar & Demoneria*. Joko soturin, taikurin tai vaeltelijan hahmossa pelaajan pitää kerätä tietoja, aseita ja maagisia kaa-



voja, voidakseen onnistua *Diablon* voittamisessa. Sitten pitää tutkia labyrinttejä, puhdistaa maaseutua pahuudesta ja kehittää omia valmiuksiaan äärimmillen.

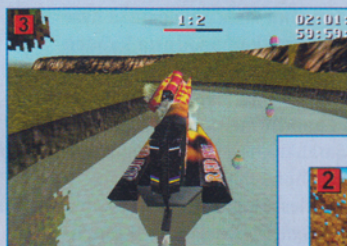
Ruotsia osaaville tiedoksi sen verran, että Electronic Arts on kääntänyt useita viime aikoina julkaisemiaan pelejä ruotsiksi ja *Diablossa* jatketaan vielä pidemmälle. Pelistä julkaistaan versio, jonka kaikki hahmot puhuvat ruotsia, monilla eri murteilla vieläpä.

Diablo on tätä kirjoitettaessa 70-prosenttisesti valmis ja julkaistaan hyvällä onnella maaliskuun lopulla.



PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Interplay
 KEHITTÄJÄ East Point
 LUONNE Kilpa-ajo

Power Boat



Tuoteselosteessa maahantuoja toteaa, että "Power Boat on parempi kuin märkä uni." Pian on aika todistaa väite.

East Point Software on hiljattain pe-



PELIKONE PlayStation
 JULKAISIJA Electronic Arts
 KEHITTÄJÄ Electronic Arts
 LUONNE Kilpa-ajo

Need for Speed III

Need for Speed II oli pettymys. Electronic Artsilla toivotaan, että pidämme enemmän sen jatko-osasta, *Need for Speed III*:sta.

Electronic Arts pyrkii aiempaa parempaan tulokseen hienonnetulla grafiikalla ja paremmalla pelituntumalla. *Need for Speed III* tulee pelitalon kanadalaisen osaston mukaan olemaan selvästi rankempi kuin edeltäjänsä ja kertoo, että kaikki puutteet on pyritty poistamaan pelistä. *Need for Speed III* hyödyntää tosin samaa grafiikka-moottoria kuin edellinenkin osa, mutta perimmältään koko peli tulee eroamaan aiemmista niin paljon, että pelaaja ei tule tunnistamaan sitä niiden pohjalta. Kymmenen uutta hienoa rataa on tarjolla ja valikoimaan kuuluu myös runsaasti uusia menopelejä. Pelistä löytyy kaikkea Lamborghiniinista Porcheen ja kaikki autot voidaan muiden nykyisten au-

topelien tapaan trimmata pelaajan toiveiden mukaan äärimmillen. Myös sääolosuhteet ja liikennetiheys ovat keskeisiä aspekteja uudessa pelissä.

Yksi tärkeä asia *Need for Speed III*:ssa on keinoöly, joka toimii varsin aggressiiviseen tapaan, jos pelaaja ajaa jotakin pelin ohjelmoiduista autoista. Tietävästi saamme tietää lisää EA:n viimeisimmästä autopelistä maaliskuun lopulla, kun se julkaistaan Euroopassa.



rustettu pelitalo, joka pian julkaisee ensimmäisen pelinsä nimeltä Power Boat. PlayStationilla hyvät tämän tyylin pelit ovat olleet vähissä. Sonyn Rapid Racer kiinnosti vain harvoja ja on valitettava esimerkki siitä, että jopa Sonyn omat kohutut pelit voivat olla heikkoja. Myös Power Boat lupaa melkoisesti, mutta se vaikuttaisi olevan ainakin selvästi parempi kuin Sonyn surkea venepele. Power Boatista löytyy 9 huolellisesti suunniteltua rataa, jotka levitävät Amazonin syvistä viidakoista aina Japanin pyhän Fuji-vuoren ylämaille. Grafiikka on ihmeteltävän selkeää ja tarjoaa efektiä mm. lamppuista ja valonheittimistä alkaen. Tämän lisäksi radoilta löytyy kaikenlaisia esteitä ja nopeita ja taidokkaita kilpailijoita, jotka eivät anna ihan heti periksi.

Power Boat julkaistaan maaliskuun kuluessa.



PELIKONE — PlayStation
 JULKAISIJA — Acclaim
 KEHITTÄJÄ — Taito
 LUONNE — Pulmapeli

Bust-a-Move 3

Useimmat tuntevat tämän firman Bubin ja Bobin kujeet ja pulmatilanteet. Nyt Taiton menestyksekkäs parivaljakko palaa uudessa pelissä.



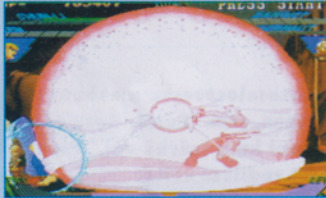
Odotellessamme *Bubble Bobblen* jatko-osaa *Bubble Bobble Symphonya*, voimme viihdyttää itseämme Taiton *Bust-a-Move 3*:lla. Perusidea on sama kuin sarjan aiemmissakin peleissä, jotka tunnetaan myös nimellä *Puzzle Bobble*. Uutukaisessa pelissä on tietysti myös muutama uusi idea, jotka tulevat ilahduttamaan pulmapelien ystäviä. Kiintoisin on se osio, jossa pelaaja voi itse rakentaa omia ratoja.

Bonukset, kuulat ja esteet voi nyt asettaa niin, että syntyy kullekin sopiva täydellinen *Bust-a-Move*-rata. Toinen jännä ominaisuus on se, että pienet dinosaurukset eivät ole enää ainoita hahmoja. Nyt pelaaja voi valita lukuisista muistakin hahmoista. Kuten aiempienkin sarjan pelien kohdalla, voimme nytkin odotella mielikuvituksesta ja kunnan riippuvuutta aiheuttavaa peliä.

PELIKONE — Saturn
 JULKAISIJA — Sega
 KEHITTÄJÄ — Capcom
 LUONNE — Beat 'em up



X-Men vs. Street Fighter



Kun amerikkalaiset supersankarit kohtaavat japanilaiset taistelumestarit, saattaa tuloksena olla ainoastaan ennennäkemättöntä taistelujuhlaa.

Capcom on yksi niistä muutamista firmoista, jotka yhä tuottavat pelejä Saturnille. *X-Men vs. Street Fighter* osoittaa, että konsoli pystyy yhä ihmeisiin pikseligrafiikan kanssa. Pelikasetin ostaja saa oheisena neljä megaa ylimääräistä RAM-muistia ja

sen tukemana gigantitset ja yksityiskohtaisesti luodut hahmot pystyvät liikkumaan vapaasti näytöllä.

Kuten nimi vihjaa, on pelissä kyse kivenkovasta kamppailusta kahden eri fantasiamaailman supersankarien välillä. Pelaaja voi testata esim. Ryun Lohikäärmeiskua Hulkiin taikka Hämähäkkimiehen nopeutta verrattuna Chun Lihin.

Odotellessamme toiveikkaina *Virtua Fighter 3*:n käännoksen ilmaantumista Saturnille, on *X-Men vs. Street Fighter* ainoa todella hyvä beat 'em up -vaihtoehto tällä hetkellä, joskin se tulee maksamaan hiukan enemmän kuin muut Saturn-pelit muistinpäivytyskasetin takia.



PELIKONE — PlayStation
 JULKAISIJA — GT Interactive
 KEHITTÄJÄ — Midway
 LUONNE — Urheilupeli

NBA Fastbreak

NBA-lisenssi ei ole mikään välttämätön tee siitä, että peli olisi erinomainen. Hyvä merkki on kuitenkin se, että koripalloveteeraani Midway löytyy pelin kehittäjien pallilta.

Jalkapallo ja jääkiekko lienevät kaksi suosituinta joukkueurheilua mitä konsolipeleihin tulee. Koripallo sen sijaan on ollut hiukan sivussa näihin verrattuna. Nykyään alkaa kuitenkin löytyä korispelejäkin jo melkoinen liuta pelimarkkinoilta, mutta vain harvat niistä ovat kelvollisia. Midway on aiemmin tuottanut useimmat korispelit *NBA Jam* -sarjassa, joten se toivottavasti tietää miten hyvä tämän lajin peli valmistetaan.

NBA Fastbreakissa kohtaamme maailman suurimmat oikeat koripalloilijat. Dennis Rodman ja Shaquille O'Neal ovat vain pientä esimakua siitä mitä NBA-lisenssoitu koristuote voi tarjota. Erotuksena useista muista PlayStationin korispeleistä *NBA Fastbreak* pitää sisällään terävää grafiikkaa, kehittyneitä keinoalyn käyttöä ja tiukkoja otteluita. Ja näin ollen pelin maaliskuun lopulla tapahtuvaa julkistusta kannattaneet todella odotella.

PELIKONE — PlayStation
 JULKAISIJA — Interplay
 KEHITTÄJÄ — Interplay
 LUONNE — Shoot 'em up

Crimekiller

Superpoliisin roolissa pitäisi vangita tulevaisuuden suurkaupungissa rikollisia ja estää rikoksia. Eikös tämä tunnu jotenkin tutulta jo?

Tulevaisuudessa rikollisuus on kasvanut valtaviin mittoihin ja poliisit ovat täystyöllistettyjä. Jengisodat, terrori-iskut ja murhat ovat jokapäiväistä elämää ja pelaajan pitäisi nyt kovapintaisen poliisin roolissa partioida kaupungin katuja. *Crimekillerin* asetus muistuttaa hiukan Psygnosiksen *G-Policea*. Huolimatta siitä, ettei Interplayn tuleva shoot 'em



up pysty graafisesti haastamaan Psygnosiksen mestariteosta, vaikuttaisi sekin varsin kiintoisalta peliltä.

Pitääkseen kadut puhtaina konnista on pelaajalla kolme erilaista ajokkia käytettävissään ja luonnollisesti ne ovat täynnä erilaisia aseita. Jotkut niistä on tarkoitettu rikollisten nukahtamiseen, kun taas joillakin voi konnia raivata pois tieltään. Joka ajokissa on myös videokamera, jonka tärkein käyttötarkoitus tutkailla rikollisten toimia. Lisää *Crimekilleristä* kuulette sen jälkeen, kun se huhtikuussa on julkaistu.





Muodokkaita naisia, hienoa grafiikkaa ja toimiva pelinhallinta ovat *Dead or Aliven* näkyvimpiä ominaisuuksia. Nyt peli tulee myös PlayStationille.

Saturn- ja kolikkoversiot *Dead or Alivesta* ovat viime aikoina menestyneet mainiosti Japanissa. Viime vuo-

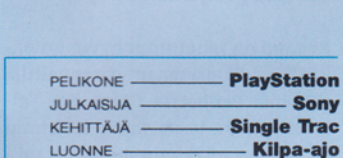


den E3:sta lähtien on myös huhuiltu, että Tecmo olisi kääntämässä pelin myös PlayStationille, mutta siihen saatiin lopullinen varmistus vasta vuodenvaihteen jälkeen. Puhtaan graafisesti PlayStation-versio tulee eroamaan melkoisesti aiemmista. Läpikuultavat efektit ja elegantit valohotteet erikoishyökkäysten yhteydessä ovat vain muutamia esimerkkejä tulevista hienouksista. Myös pelillisesti *Dead or Alive* on

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Tecmo
KEHITTÄJÄ — Tecmo
LUONNE — Beat 'em up

Dead or Alive

korkealuokkainen. PlayStation-versio tulee niinkään sisältämään pari uutta hahmoa, jotka toistaiseksi ovat vielä salaisuuksia, ja Saturn-versiota tutut seksistiset näkymät pysyvät sellaisenaan, elleivät ole hieman mehevempiäkin. Joten ne, jotka pitivät originaalista, voivat alkaa odotella yhtä lisäpeliiä, jossa vähäpukeiset tytöt taistelevat viehättävän brutaalein ottein.



PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Sony
KEHITTÄJÄ — Single Trac
LUONNE — Kilpa-ajo

Jet Rider 2

***Jet Rider* ei ollut järin lupaava tuttavuus. Toivotaan, että *Single Trac* on saanut jatko-osaan enemmän puhtia.**

Jet Rider 2 muistuttaa melkoisesti edeltäjänsä. Hahmot, ajokit ja radat on tosin kehitetty uusiksi, mutta pelikonsepti sinänsä on sama. Mutta ainaakaan graafisesti *Jet Rider 2* ei vaikuttaisi olevan yhtä heikko kuin edeltäjänsä. Polygonit ovat selkeitä ja näytön päivitys sujuu aiempaa juohevammin koko nopeasti etenevän kilpailun ajan. Radat näyttävät myös paremmilta ja sijoittuvat mm. jäisien tunturien katveeseen ja trooppisiin metsiin.



Tuntuu siltä, että *Single Trac* tarjoaisi yleisölle tällä kertaa paremman pelin ja jos kaikki sujuu suunnitelmien mukaan, saamme käsiimme jo huhtikuussa hauskimman vesiskooteripelin sitten *Wave Race 64:n*.



Kerran niin suosittu Commodore 64-peli on tulossa PlayStationille. Mutta kaipaammeko me vielä yhtä lisäkäänöstä klassikoista?

Jos on luottamista *Sentinel Returnsin* kehittäjänsä, John Cookin sanoihin, hänen pelinsä ei muistuta mitään PlayStationille aiemmin tehtyä peliä. Aivan kuten alkuperäinenkin, perustuu *Sentinel Returns* hyvin ominitakeiselle konseptille. Pelissä pitää

PELIKONE — Nintendo 64
JULKAISIJA — GT Interactive
KEHITTÄJÄ — Midway
LUONNE — Shoot 'em up

Quake 64



Maaailman tuimin shoot 'em up-peli on nyt lopultakin käännyssä Nintendo 64:lle.

Midway on aiemmin kerännyt kiitosta kääntämällä *Doomin* Nintendo 64:lle. *Quake* on, kuten tunnettua, paljon hienompi peli kuin *Doom*, ennen kaikkea graafisesti, ja amerikka-

laiselle pelitalolle tulee olemaan vaikeaa täyttää kaikkia uuteen käännökseen kohdistuvia odotuksia. Mutta Midway on puuhailut *Quake 64:n* parissa jo yli vuoden ajan, ja vaikka ensiversiot pelistä vaikuttivatkin vähemmän kiintoisilta, vaikuttaisi nyt siltä, että Midway on päässyt juonesta kiinni ainakin graafisesti. Valoeffektit ja hyvin yksityiskohtaiset hirviöt viittaavat siihen, että *Quake 64:stä* saattaa tulla yksi tämän suosittu pelin klassisemmista versioista. Hienon grafiikan lisäksi *Quake 64* tulee tukemaan Rumble Pakin käyttöä, joka tietysti saattaa tuoda tämän tyyppiseen peliin oivallisen tuntuman.

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Psygnosis
KEHITTÄJÄ — Hookstone
LUONNE — Strategia

Sentinel Returns

imeä energiaa pelitasolla olevista esineistä. Mitä enemmän energiaa omistaa, sitä enemmän kohteita voi imaista. Peli vaatii strategin taitoja ja pulmapelin ratkaisukykyä. Pelin radat ovat kaikkea muuta kuin helppoa, mutta pelillä on silti taipumusta aiheuttaa miellyttävää riippuvuutta.

Grafiikka pohjautuu painajaismaisille polygoneille, jotka yhdessä outojen ratojen kanssa luovat omintakeisen tunnelman. Myös musiikillisesti peli eroaa keskivertopeleistä ja siitä

vastaakin itse elokuvaohjaaja John Carpenter. Peli julkaistaneen toukuussa.



PELIKONE _____ **Nintendo 64**
 JULKAISIJA _____ **Ocean**
 KEHITTÄJÄ _____ **Zed Two**
 LUONNE _____ **Pulmapeli**

Wetrix

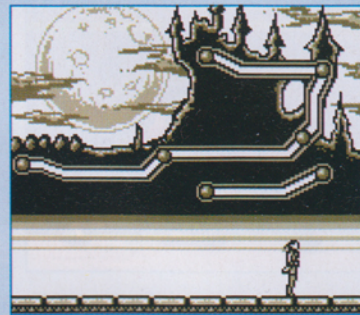
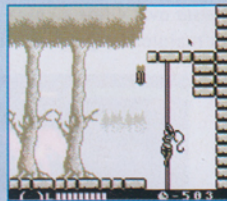
Puyo Puyo 64:n ja Tetrispheren jälkeen tulee Wetrix. Pulmapeli, joka todella erottautuu massasta.



Wetrixin takaa löytyy hiljattain syntynyt pelitalo Zed Two Englannin Manchesterista. Firman juuret ovat työntekijöidensä kautta Software Creationsissa ja omaavat pitkät meriittilistat mm. sellaisista peleistä kuin Plok! ja Equinox. Wetrix eroaa kuitenkin selvästi näistä tunnetuista SNES-nimikkeistä. Se on hyvin omintakeinen pulmapeli.



Wetrixissä pitää rakentaa virtuaalinen maisema. Se on aluksi vain latea neliskantinen levy, mutta pelaajalla on mahdollisuus luoda vuoria, laaksoja ja vesistöjä, niin ettei vesi kuitenkaan valu reunojen yli. Koko ajan peliin putoilee uusia aseteltavia paloja ja kyse on vuorenpalasten asettelemisesta niin, että vedetkin mahtuvat peliin mukaan vuotamatta yli. Lisäksi tulee pommeja, jotka räjäyttävät vuoristoja sekä tulta, joka kuivattaa osan vedestä pois. Rakentaminen tuo mieleen Tetriksen palojen asettelun ja tarkoituksena on saada rakentumaan ideaali maisema, jossa järvet eivät ikinä valu ylitse. Tehtävä on stressaava ja vaatii sekä kärsivällisyyttä että tarkkuutta. Pelin lasketaan tulevan Eurooppaan kevään kuluessa.



PELIKONE _____ **Game Boy**
 JULKAISIJA _____ **Konami**
 KEHITTÄJÄ _____ **Konami**
 LUONNE _____ **Seikkailu**

Castlevania Legends

Nintendon kannettava konsoli elää uutta tulemistaan. Pocket Monstersin menestyksen jälkeen kaikki haluavat yhtäkkiä tuottaa pelejä Game Boylle.

Konami on muuttunut hyvin innokkaaksi julkaisemaan paranneltuja versioita vanhoista Game Boy -nimikkeistään. Vasta varsin hiljattain se ilmoitti piakkoin julkaisevansa pelin, joka pohjautuu Goemon-sarjaan (myös tunnettu nimellä Mystical Ninja) ja nyt tulee vielä uusi seikkailupeli Belmontin suvun vampyyrijuhdeista. Castlevania Legends ei paljon eroa sarjan aiemmista peleistä. Sekä ratojen rakenne, musiikki että grafiikka ovat tuttua tyyliä ja Castlevania-fanit tuskin pettyvät tähänkään peliin.

PELIKONE _____ **PlayStation**
 JULKAISIJA _____ **Virgin**
 KEHITTÄJÄ _____ **Lucas Arts**
 LUONNE _____ **Beat 'em up**

Star Wars: Masters of Teräs Käsi

Luke teroittaa kaukaisessa galaksissa valomiekkaansa samaan aikaan, kun Chewbacca silittelee karvojaan kourissaan.

Star Wars menestyi sekä viime vuonna sekä elokuvana että Nintendo 64 -pelinä. PlayStationilla se ei pärjännyt aivan yhtä hyvin, johtuen paljolti siitä, että julkaistu peli oli vanha ja heikko PC-käännös, jota ilmeisesti olisimme tulleet toimeen. Nyt Lucas Arts aikoo ottaa revanssin ja toivoo beat 'em up -peli Star Wars: Masters of Teräs Käden täyttävän kaikki odotuksemme siitä, millainen hyvä Star Wars -peli on. Useimmilla pelin hahmoilla on jonkinlainen kytkentä elokuviin. Jedi-ri-

tari Luke Skywalker, prinsessa Leia, salakuljettaja Han Solo, pelottava Darth Vader ja palkkasoturi Boba Fett ovat vain muutamia niistä taistelijoista, joista pelaaja voi valita hahmonsa.

Star Wars: Masters of Teräs Käsi julkaistaneen Suomessa maaliskuun lopulla. Ja suomalaisethan lienevät ainoita maailmassa, jotka ymmärtävät mitä pelin nimi oikeastaan tarkoittaa!



PELIKONE _____ **PlayStation**
 JULKAISIJA _____ **Acclaim**
 KEHITTÄJÄ _____ **Taito**
 LUONNE _____ **Shoot 'em up**

G-Darius

Shoot 'em up -pelit klassisen Gradius-pelin tyyliin ovat hiukan aliedustettuja PlayStation pelien joukossa. Taito tarjoaa asiaan korjausta.

Taito on aina jäänyt hiukan Konamin ja Capcomin varjoon, vaikka onkin vuosien kuluessa tuottanut lähes yhtä paljon klassikoita. Yksi Taiton arvostetuimmista shoot 'em upeista on Darius-sarja. Pelit ovat koonneet suuria voittoja niin pelihalleissa ku-



in japanilaisissa olohuoneissakin. Tuleva G-Darius tarjoaa kivenkovaa toimintaa pelaajalleen. Peli on täynnä värikylläistä pikseligrafiikkaa ja niin rankkoja bonuksia, että melkeinpä hymyilyttää. G-Darius on nostalgiatrippi, joka näyttää miltä oikean shoot 'em upin pitäisi näyttää ja joka samalla tarjoilee pelielementejä, joita vanhemmat pelihallien kolujat ovat nähneet sellaisissa klassikoissa kuin Gradius, Pop 'n Twinbee sekä Ray Force.

PELIKONE — Nintendo 64
 JULKAISIJA — Konami
 KEHITTÄJÄ — Konami
 LUONNE — Beat 'em up

Deadly Arts

Tämä beat 'em up tunnettiin aiemmin nimillä *Battle Dancer* tai *G.A.S.P.* Nyt se on jälleen nimetty uudelleen ja uusi nimi on *Deadly Arts*.

Deadly Arts on synkkä sekoitus parhaiden beat 'em up -pelien vaikutteita - siis sellaisten pelien kuin *Street Fighter*-, *Virtua Fighter*- ja *Tekken*-sarjat.

Konami ei ole koskaan todella keskittynyt beat 'em up -genreen, mutta *Dead Artsin* mukana he toivat tunkeutuvansa sillekin alueelle. Pelistä löytyy 12 taistelijaa, joilla kullakin on oma erottuva tyylinsä. Mukava piirre on sekin, että pelaaja voi itse muunnella roolihahmons ominaisuuksia. Hiusten väri, paino ja pituus ovat vain muutamia esimerkkejä, joita pystyy muuntelemaan, ja



hahmoaan on mahdollista jopa treenata ja tallentaa edistysaskelet muistikortin avulla.

Deadly Artsista näyttäisi yhdessä *Fighters Destinyn* kanssa tulevan peli, joka lakaisee tannerta kaikilla keskinkertaisilla USA:ssa tuotetuilla beat 'em up -peleillä, joita Nintendo 64:lle on julkaistu viimeisen puolen vuoden kuluessa. Pelin pitäisi valmistua alkukesästä.



PELIKONE — Nintendo 64
 JULKAISIJA — Konami
 KEHITTÄJÄ — Konami
 LUONNE — Seikkailu

Mystical Ninja starring Goemon

Konami on ihastuttanut Nintendo 64-omistajia harvalukuisilla peleillään. Nyt tulee heidän ensimmäinen seikkailupelinsä, pääosassaan hullunkurinen Goemon-ninja.

Konami pitää nimien vaihtelusta. *Goemon 64*:stä tuli *Mystical Ninja 64*, joka nyt vaihtuu lopulliseen nimikkeeseen *Mystical Ninja starring Goemon*. Pelissä yhdistyy monia erilaisia elementtejä. Peruskonsepti tulee *Super Mario 64*:stä, mutta paljon muitakin vaikutteita on kohottamassa tätä seikkailupeliä omiin korkeuksiinsa. Yksi huvittavista piirteistä on se, että Goemon saa mahdollisuuden ohjailta robottia, joka on

useita satoja metrejä korkea.

Mystical Ninjan parissa ei takuulla ikinä pitkästy. Runsa japanilainen remellyshuumori saattaa tosin länsimaisesta pelaajasta tuntua oudolta, mutta japanilaisille itselleen se on yhtä itsestäänselvää kuin Peteliuksen ja Speden huumori suomalaiselle tv-katsojalle. Joka tapauksessa pelin kuluessa on usein hyvin vaikea pidätellä nauruaan. Juuri kun pelaaja kuvittelee, ettei pelillä ole enää mitään uutta tarjottavaa, uusi hullunkurinen juonne ilmaantuu vinyttämään suupieliä hymyyn.

Vielä hauskeempaa on se, että Konami aikoo julkistaa pelinsä Euroopassa jo ennen kesää.



PELIKONE — PlayStation
 JULKAISIJA — Electronic Arts
 KEHITTÄJÄ — Electronic Arts
 LUONNE — Seikkailu

Reboot

Olemme usein nähneet elokuvista väännettyjä pelejä. Tässä on kyse tietokoneanimoidun tv-sarjan kääntämisestä peliksi.

Reboot-tv-sarja esitettiin Suomenkin tv:ssä muutama vuosi sitten, mutta harva kai sitä enää muistaa oivaltavista käsikirjoituksistaan huolimatta. USA:ssa sarja on kuitenkin ollut valtavan suosittu. Sen erottaa tavallisista lapsille suunnatuista piirrossarjoista se, että animointi on tehty kokonaan tietsikoilla. Kaikki on muotoiltu hyvin huolellisesti ja tässä ei enää puhuta muutamista sadoista tuhansista polygoneista sekunnissa, vaan monista miljoonista.

PlayStation-pelissä moisen standardin noudattaminen olisi kuitenkin mahdotonta, mutta peli on siitä huolimatta graafisesti huippuluokkaa.

Pelin juoni muistuttaa hiukan Dave Perryn *MDK*:ta. Objekteja pitää paikallistaa ja tuhota ja kaiken aikaa kello käy. Aika onkin yksi päätehtäviä *Rebootissa* ja sen seurauksena peli saattaa olla varsin hermojaraastava. *Reboot*-peli ei kenties puhuttele hiukan vanhempia pelaajia, vaikka itse tv-sarja olikin osittain aikuisille suunnattu - varsinkaan ellei tv-sarjaa ole nähnyt - mutta esim. kaapelikanavilta *Rebootia* nähneet lapset tulevat varmasti tykkäämään pelistäkin, kun se maaliskuun lopulla julkaistaan.

PELIKONE — PlayStation
 JULKAISIJA — Konami
 KEHITTÄJÄ — Konami
 LUONNE — Kilpa-ajo

Midnight Run

Nopeita autoja, pitkiä ratoja ja taitavia vastustajia pitää silläkin Konamin tuleva *Midnight Run*.

Midnight Run on varsin onnistunut kolikkopelin käännös, joka tarjoaa pelaajalleen tiukkoja kisoja synkässä betonimaisemassa. Ennen kilpailun alkua pitää valita sopiva auto. Sille voi lisäksi tehdä joitakin asetusten muunnoksia ja sen jälkeen on aika syöksähtää pimeään yön syliin.

Midnight Runin vastustajat ovat

kaikkeaa muuta kuin helppoja. Niillä tuntuu olevan valtava kiire etsiä kaiken aikaa ohituspaikkoja taajaan liikennöidyillä kaduilla. Siksi ei ole kyse vain nopeasti ajamisesta ja tiukkojen mutkien selvittämisestä, vaan myös siitä, että jatkuvasti estää ohituksia valitsemalla oikeat ajolinjat.

Midnight Run on itseasiassa Konamin ensimmäinen ajopeli PlayStationille. Pelin kolikkoversio on hyvin originelli ja voimme vain toivoa, että käännöksestä tulee hyvää siitäkin.

PARASITE EVE

VIELÄ VUOSI SITTEN VAIN HARVAT TUNSIIVAT SQUAREN KOTIMAANSA JAPANIN ULKOPUOLELLA. TÄLLÄ HETKELLÄ SE ON MAAILMAN KENTIES KOHUTUIN PELITALO. JA PARASITE EVELLÄ HE OSOITTAVAT, ETTEI FINAL FANTASY VII OLLUT PELKKÄ YKSITTÄISTAPAUS.



Parasite Eve tapahtuu nykyajassa, jossa fantasiamaailmat ja maagiset olennot on korvattu pilvenpiirtäjillä ja tietokoneilla.

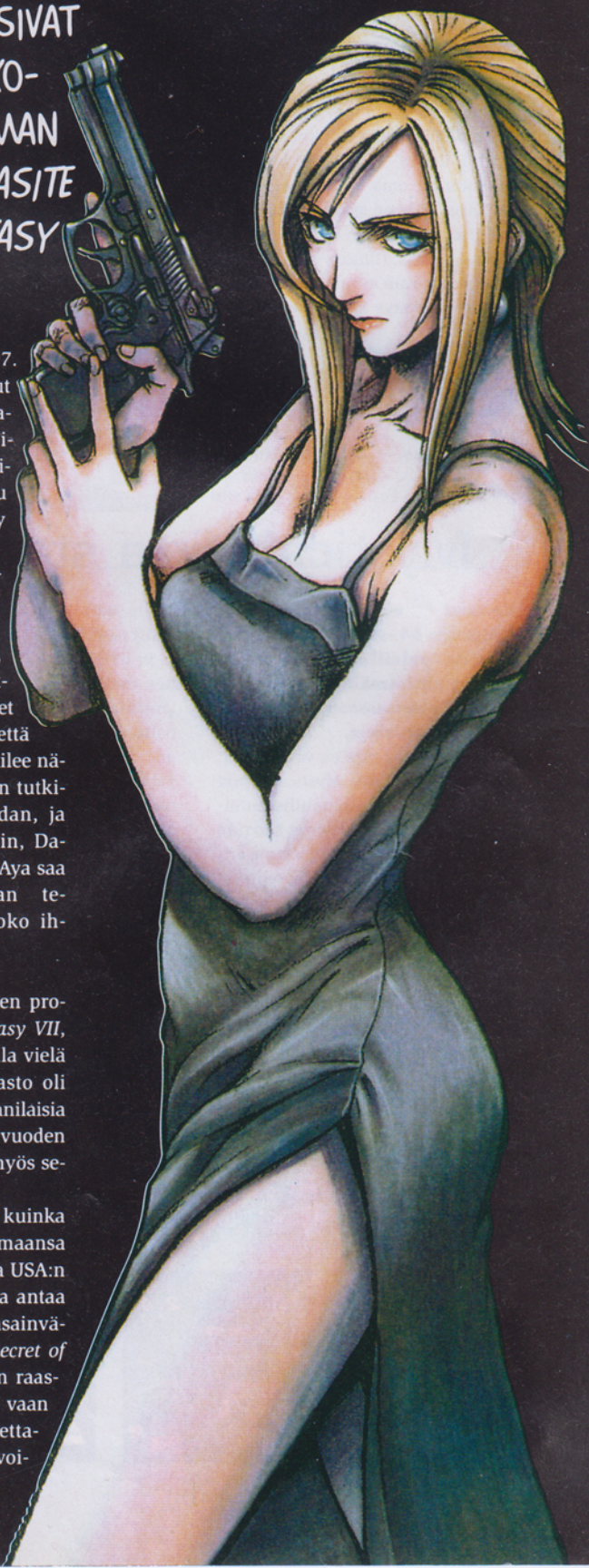


New York, 24. joulukuuta 1997. Aya Brea, hiljattain valmistunut naispoliisi, saapuu oopperatalolle voidakseen yhdessä poikaystävänsä kanssa nauttia musiikkiesityksestä. Esityksen aikana joku sytyttää näyttämön tuleen ja syntyy paniikki.

Tuo on vain yksi mystinen tapaus laajemmasta sarjasta viimeisen kuukauden ajalta. Asiantuntijat väittävät, että kyse on mitokondrioista, pienistä solunsisäisistä elimistä, jotka ovat ryhtyneet kapinaan ja alkaneet ottaa ihmisten kehoja haltuunsa, ja että on olemassa joku tai jokin, joka ohjaillee näitä pikku loisia. Yhdessä japanilaisen tutkijan, Kunihiko Maedan, ja rutinoituneen poliisin, Daniel Dollisin kanssa Aya saa uransa vaikeimman tehtävän: pelastaa koko ihmiskunta.

Kun Square aloitti sen projektinsa, josta tuli sitten *Final Fantasy VII*, oli pelin julkaisu Japanin ulkopuolella vielä epävarmaa. Firman USA:lainen osasto oli alasajettu ja pelejä tuotettiin vain japanilaisia markkinoita silmällä pitäen. Silti tuli vuoden 1997 eniten myyty PlayStation-peli myös sekä USA:han että Eurooppaan.

Niin pian kuin Squarella nähtiin kuinka hyvin *Final Fantasy VII* pärjäsi kotimaansa ulkopuolellakin, he päättivät kohottaa USA:n osastonsa jälleen toimintakuntoon ja antaa sen tehtäväksi Squaren seuraava kansainvälinen suurhanke. Epäonnistuneen *Secret of Evermore*n jälkeen, jenkkien ei tosin raaskittu antaa yksikseen kehitellä peliä, vaan Japanista lennätettiin Squaren luotettavimpia pelivalmistajia USA:han lisävoimiksi.

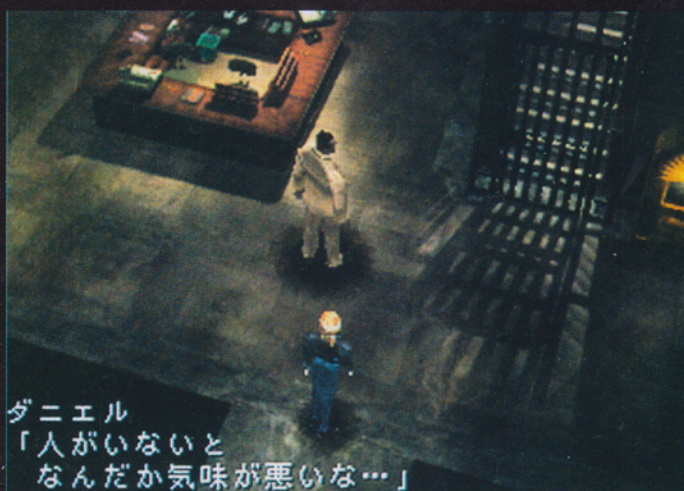




Vaikka ajatuksena olikin tuottaa *Parasite Eve* ensisijaisesti länsimaisille pelaajille, osoittavat tutkimukset, että jopa japanilaiset itse odottavat *Parasite Eveä* enemmän kuin firman kotimaassa tehtyjä pelejä. Se johtunee siitä, että peliä ovat olleet suunnittelemassa monet niistä henkilöistä, jotka ovat olleet useiden aiempienkin Square-klasikoiden takana. Projektin tuottajana on esimerkiksi Hironobu Sakaguchi, joka on tuottanut myös kaikki *Final Fantasy* -pelit, kun taas Takashi Tokita, joka aiemmin on työskennellyt mm. *Final Fantasy II:n* ja *Chrono Tigerin* parissa, on uutukaisen päävastaava. Oheensa he ovat saaneet hahmosuunnittelija Tetsuya Nomuran ja ohjelmoija Hiroshi Kawanin, jotka molemmat työskentelivät *Final Fantasy VII:n* hahmojen parissa. Samoin mukana on muusikko Yoko Shimomura, joka sävelsi musiikkia myös *Super Mario RPG:hen*, *Front Missioniin* ja *Live A Liveen*.

Toisin sanottuna, lähinnä *Parasite Even* grafiikka on amerikkalaisten suunnittelijoiden käsialaa. Mutta eivät heidänkään meriitinsä ole heikkoja. Tunnetuimpia ovat Steve Gray, Darnell Williams, Lisa Foster ja Peter Warner, jotka kaikki tulevat Hollywoodista, jossa he ovat työstäneet erikoistehosteita sellaisiin elokuviin kuin *True Lies*, *Wolf*, *Apollo 13* ja *Casper*.

Parasite Evessä Square jättää osittain perinteisen RPG-käyttöliittymänsä. Taisteluosiot ovat yhä tekstikomennoin ohjattavia, mutta perspektiivi ei enää muutu joka kerta vihollisen kohdatessa, vaan suoraan näytölle tulee sen sijaan pieniä valikkoja ja Aya asettuu hyökkäysasentoon. Lisäksi *Parasite Eve* siis tapahtuu nykymaailmassa, jossa fantasiamaailmat ja maagiset olennot on korvattu pilvenpiirtäjillä ja tietokoneilla. Maailmassa, joka ilman Ayan apua kulkee kohti varmaa tuhoansa.



PELIKONE — Nintendo 64
 LUONNE — Tasoloikka
 JULKAISUJA — Nintendo
 KEHITTÄJÄ — Nintendo



PÄÄT- TYMÄTÖN TARINA

YOSHI'S STORY ROIKKUU KUIN PILKALLINEN NAURU KAIKKIEN VIIME AIKONA YMPÄRI MAAILMAA LEVINNEIDEN HELLYTTÄVIEN ELÄINPELJEN YLLÄ. TÄMÄN SÖÖTIMMÄKSI EI NIMITTÄIN PELI VOI ENÄÄ MENNÄ. JA PIAN KAIKETIKIN HUKUMME KYYNELVIRTOIHIMME.

Kyse ei enää voi olla pelkämästä sattumasta. Asiaa on jo pidettävä suoranaishana muotina. Tosiasia on, että hyvin monet viime aikoina julkaistuista peleistä ovat olleet hellyttäviä. Pelivalmistajat ovat väsyneet yliseksikkäisiin terminator-beibeihin, kuten Lara Croftiin, tai *Resident Evilin* tyylisiin verenhimoisiin zombie-hirviöihin. Nyt kaikki haluavat hukuttaa satuprinsessoihin, pikkudinoihin, beibi-krokoihin ja taskuhirviöihin. Eikä tämä lakkaa ennen kuin kaikki pakenemme, jos vain kuulemme pelikonsolin piipitystä.

Croc, *Sonic R* ja kaikki *Tamagotchit* ovat avanneet tietä hellyttävyyksimuodille. Pian *Pocket Monsters* -hysteria saapuu tännekin. Mutta juuri nyt *Yoshi's Story* on peleistä sievin. Ja paras.

Yoshi's Islandista on vierähtänyt tovi ja monet ovat kenties jo unohtaneet sen. Varsinkin, kun se tuli hiukan myöhässä, aikana jolloin 16-bittinen tekniikka alkoi jo vaikuttaa vanhentuneelta. Mutta nyt tulee

jatko-osa Nintendo 64:lle. Ja vaikkei peli 2-ulotteisena hyödynnä koko konsolin kapasiteettia, se on sekä viihdyttävä että hyvätasoinen. Samalla se osoittaa, ettei pelin tarvitse olla polygonirakenteinen ollakseen erinomainen.

Yoshi's Story kuulostaa kaiketikin hellyttävältä tarinalta. Itse asiassa se on kuitenkin traaginen juttu. Yoshi-saaren dinosaurusilta on nimittäin varastettu niiden Super Happy Tree (Superhupipuu), joka on pitänyt ne hyvällä mielellä ja tehnyt ne joka päivä iloisiksi. Varas on Baby Koopa, joka ei ainoastaan ole vienyt puuta juurineen, vaan vaihtanut koko Yoshi-maailman satukirjaksi. Ainut lohtu on, että satukirjoilla on yleensä onnellinen loppu. Pelastukseksi *Yoshi's Storyssa* nousevat ne kuusi vauva-dinoa, jotka ovat niin vastasyntyneitä, etteivät ole vielä koskaan edes ehtineet



***Croc*, *Sonic R* ja *Tamagotchit* ovat avanneet tietä hellyttävyyksimuodille. Pian *Pocket Monsters* -hysteria saapuu tännekin. Mutta *Yoshi's Story* on peleistä sievin. Ja paras.**



nähdä Super Happy Treetä. Ne päättävät löytää puun muuttaakseen muut dinosaurukset takaisin iloisiksi - ja niin alkaa itse peli.

Dinosaurusten maailma satukirjassa koostuu kuudesta osasta, joissa on kussakin neljä lukua. Jokaisella osalla on oma käyttöliittymänsä, joka pomppaa ulos pelin poimuista kuin taittokirjasta. Kun yksi osa on selvitetty, pääsee eteenpäin kääntämällä sivua avustusta kirjasta.

Pelin edeltäjä, *Yoshi's Island*, jossa oli kyse tasapainoilemisesta erilaisten kujeiden keskellä Baby-Marion keralla, tuntui monille olevan liian helppo peli. Mutta siinä oli myös hienoa grafiikkaa. Valitettavasti tuntuu uutuuskaisella olevan sama ongelma, mitä tulee vaikeusasteeseen, mutta grafiikka on sen sijaan mikäli mahdollista vieläkin upeampaa kuin edellisessä.

Yoshi's Story vaikuttaa ulkonaisesti valtavasti sievältä, mutta tapahtumat ovat sitäkin tyllympiä. Monet vaarat uhkaavat pikku

dinosauruksia ja heidän ainut puolustuskeinonsa on ampua vastustajaa munilla tai vangita hänet kielellä.

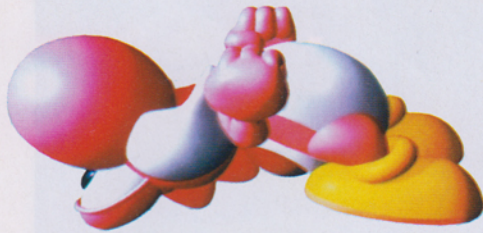
Toiminta pelitasolla riippuu siitä minkä värin pelaaja valitsee omalle dinolleen. Dinoilla on nimittäin erilaiset maut matkan varrella eteen tulevien bonusten suhteen. Ja bonusten keruu on pelissä dinojen arkipäivää. Pääasiassa pelissä on nimittäin kyse juuri bonusten keruusta, jotka *Yoshi's Storyssa* esiintyvät hedelmien hahmossa. Niitä pitää siis syödä.

Hedelmät, jotka valtavina annoksina voivat johtaa siihen, että dinot saavat takaisin hupipuunsa, ovat yksinkertaisesti meloone-

ja, banaaneja, omenoita ja viinirypäleitä. Jos pelaajan dino näyttää tykkäävän melooneista, saa hän tietysti niistä parempia pisteitä kuin muista hedelmistä. Yleensä dinot näyttäisivät tykkäävän eniten sen värisistä hedelmistä millaisia ne itsekin ovat. Keltainen dino siis pitää esimerkiksi keltaisista banaaneista jne.

Hedelmät tekevät dinoista iloisia. Ja dinosaurusten on oltava iloisia elääkseen. Joten, jos ne saavat oikeanlaatuisia hedelmiä, osoittaa hyväolomittari pelin kulmassa, että ne ovat iloisella mielellä. Osa hedelmistä on vaikeasti saatavilla, kuplien sisällä ylhäällä ilmassa. Saadakseen ne alas on ammuttava kuplaa munalla. Munia löytyy munakoteiloista, joita löytyy matkan varrelta tai ilmaantuu, kun dino nielee vihollisen. Tämän jälkeen munat seuraavat muuttuneina. Säädettävän tähtäimen avulla kuplia pystyy puhkomaan tarkasti ja saamaan hedelmät alas haltuunsa. Kaikki hedelmät eivät ole





Yoshi's Story on peli, jonka suuruus piilee sen värikkydessä ja upeassa ulkomuodossa. Saattaa helposti uskoa, että se on erinomainen peli pienille lapsille.

näkyvillä, mutta dinosaurukset, joilla on vuosisatojen aikana kehittynyt hajuaisti, kykenevät haistamaan ne jo kaukaa.

Kuten *Lylat Warsissa*, joutuvat dinot eri tasoille sen mukaan, miten ovat onnistuneet aiemmin pelissä. Yksi pelaaja voi päästä vain yhden luvun läpi kussakin osassa. Kaikkiaan kirjassa on siis kuusi osaa. Minkä osan pelaaja saa tutkittavakseen, riippuu siitä, miten monta kätettyä sydäntä on pystynyt löytämään. Jokaisessa osassa on kolme

sydäntä löydettäväksi ja jos ei löydä ainuttakaan, saa jatkaa eteenpäin seuraavan osan helpoimpaan lukuun. Jos sen sijaan löytää yhden tai kaksi sydäntä, saa jatkaa puolivaikeisiin lukuihin, kun taas kolmella löydetyllä sydämellä saa itse valita mihin lukuun seuraavaksi menee. Bonusarvot ja sydänten merkityksellisyys aiheuttavat sen, että on olemassa lukemattomia erilaisia tapoja päästä tarinan lävitse.

*Yoshi's Story*sta löytyy kahdenlaisia vastustajia, sellaisia jotka voi syödä ja sellaisia jotka tainnuttaa hyvin tähdätyllä munan heitolla. Yleisesti ottaen monet matkan kulu-

sa kohdatut veijarit vaikuttavat tutuilta aiemmista peleistä. Ja kaikki eivät ole varsinaisesti pahoja. Osa on vain dinojen ystäviä, jotka tekevät kaiken voitavansa auttaakseen heitä. Poochy-koira johdattaa mielellään kätetyille hedelmille ja Mr. Warp toimii kirjanmerkinä ja mahdollistaa sen, että pelaaja voi jatkaa siitä, missä hän aiemmin oli, jos epäonnistuu myöhemmin matkan varrella.

Yoshi's Story on peli, jonka suuruus piilee sen värikkydessä ja upeassa ulkomuodossa. Saattaa helposti uskoa, että se on erinomainen peli pienille lapsille. Erityisesti, kun kuulee pelin musiikkia ja ääniefektejä, jotka ovat lievästi sanottuna puoleensavetäviä. Jos unohtaa sen seikan, että peli on kentties liian helppo, saattaa sen parissa viettää varsin hauskoja hetkiä.





semic

ON NYT

EGMONT!



Uusi nimi!

Tutut tuotteet!



Entistä huppeampi meno!



PIDÄ SILMÄLLÄ LEHTIPISTEITÄ!

www.semic.fi/bang

TILAAJAPALVELU 09-120 673

TalviPelit

Vielä pari vuotta sitten konsolipuolella elettiin talviurheilupelien kuivaa kautta. Snoukkaripeli *Cool Boarders* oli lajityyppinsä ainoa edustaja, ja talvipelityhjiöstä ehdittiin kärsiä lähes koko 90-luku. Nyt talvipelit tulevat kuin lumivyöry. Ohessa kevyt johdatus virtuaalikinosten keskelle.

SELECT A CHARACTER



Segan Winter Heatistä vaikuttaisi tulevan ehdoton talviurheilupelien huippu. Odotettavissa on vähintään yhtä hyvää grafiikkaa kuin originaalissa, kun käännös tapahtuu ST-V-kolikkopelisysteemistä.



Lukuisten erilaisten talviurheilupelien joukossa Nagano Winter Olympics 1998 on kenties kaikkein monipuolisin vaihtoehto, joka löytyy sekä PlayStationille että Nintendo 64:lle.



Samaan aikaan, kun kaikki muut tuntuvat valmistavan lumilautailupelejä, Sega suunnittelee edelleen kolikkokäännöksiä talviurheilupeli *Winter Heatista*, joka on jatko-osa ja talvipäivitys urheilupeliin nimeltä *Athlete Kings*. Perustaltaan *Winter Heat* on rakennettu Segan ST-V-kolikkopelisysteemille, joka puolestaan perustuu samalle pääprosessorille kuin Segan Saturnin.

Pelissä on valikoima erilaisia lajeja, joista jotkut ovat vähemmän tunnettuja kuin toiset. Mukana on mm. pitkänmatkan hiihto ja syöksylasku. Sen sijaan mitään lumilautailua pelistä ei löydy.

Useimmissa lajeissa on kyse tarkkuudesta ja nopeista sormista. Venytytetyt ja epätoivoiset näppäily-yritykset ovat vakiotapahtumia *Winter Heatissa*, joka siten tulee viihdyttämään niitä, jotka pitivät myös Konamin *Track & Field* -peleistä.

Nagano Winter Olympics 1998 on ainut peli, joka pystyy kilpailemaan *Winter Heatin* kanssa. Se on myös kaikkein ajankohtaisin nyt, koska se perustuu tämän talven olympialaisille Japanin Naganossa. Kiintoisan *Nagano Winter Olympics 1998:sta* tekee se, että se julkaistaan yhtäaikaan Nintendo 64:lle ja PlayStationille. Molemmat pelit eroavat tosin hiukan toisistaan. Viime mainitusta löytyy kaksi extralajia ja hiukan terävämpää grafiikkaa.

Nagano Winter Olympics 1998:ssa pelaaja voi valita tai hylätä lukuisista eri lajeista. Mukana on mm. syöksylasku, 500 metrin pikaluistelu, pujottelu sekä hieman oudompi laji nimeltä curling. Lyhyesti sanottuna kaikille pitäisi löytyä jotakin sopivaa tästä pelistä.

Lukuunottamatta Segan ja Konamin pelejä, käsittelevät lähes kaikki muut pelimme lumilautailua, tämän hetken ehdotonta muotivalttia talviurheilussa. Lumilautailuvillitys vain kasvaa ja oikeilla muotivaatteilla ja trendikkäällä musiikilla toivovat pelivalmistajatkin luovansa hyvin myyviä tuotteita.

Yksi kiintoisimmista lumilautapeleistä on Nintendon *1080°*. Pelin pitäisi olla juuri valmistumassa Kyotossa, osittain saman porukan tekemänä, joka loi vesiskooteripele *Wave Race 64:n*. Puhtaasti graafisesti se on hienoin alppipeli. Verrattuna *Cool Boarders 2:een* tai *Steep Slope Slidersiin* on Nintendon tuleva peli ylivoimainen tapaus. Näytön päivitys tapahtuu hämmästyttävää 60 kuvan sekuntivauhtia ja valoeffektit sekä

polygonirakenteet osoittavat tekijäiimin oppineen kokolailla uutta sitten viimenäkemän. Pelihallinta on jämäkkää mutta herkkää ja analogisen ohjaimen avulla syntyy uskomaton läsnäolon tunnelma. Se miltä luisto näyttää, riippuu siitä millaista lautaa pelaaja käyttää, mikä myös osoittaa valmistajien työskennelleen lujasti realistisen tunnun luomiseksi.

Toistaiseksi pelissä on vasta neljä pelikelpoista hahmoa, mutta valmiiseen versioon niitä toivottavasti tulee lisää.

Niiden jotka epäilevät, ettei 1080°:sta olisi tulossa vuoden parasta lumilautailupeliä, olisi hyvä tietää, että pelin suunnittelusta ei vastaa mikään amatööriporukka. Shigeru Miyamoton johdolla työskentelevien *Wave Race* -veteraanien lisäksi kuuluu 1080°-ryhmään myös pari länsimaalaista suunnittelijaa, jotka aiemmin ovat työskennelleet Argonautilla, sekä yksi *Tekken 2:ta* tekemässä ollut henkilö.

Yksi lumilautapeli, joka yhä lepää valmistajan tuotantohihnalla, on Boss Studion *Twisted Edge*. Pelitalo Boss on parhaiten tunnettu PlayStation-peli *Spiderin* tuottamisesta sekä viimeimmäksi *Top Gear Rallyn* tekemisestä Nintendo 64:lle. *Twisted Edge* on firman toinen yrityksensä todella panostaa Nintendo 64:lle ja siitä näyttää tulevan Nintendon itsensä kovin kilpailija. *Twisted Edgessä* on yritetty yhdistää samaan pakettiin lukuisia erilaisia lautatemppuja. Mitä useampia temppuja, sitä paremmalta peli näyttää, mutta jos ne toimivat huonosti, kaikki ovat pelaajat toisaalta pois. Radat ovat rikkaasti koristeltuja ja sisältävät monipuolisia yksityiskohtia, kuten riipusiltoja, kaatuneita puita ja maanalaisia tunneleita. Sen paremmin Nintendon kuin Bossinkaan pelit eivät vaikuta valmistuvan vielä tälle lumilautakaudelle ja niitä tuskin julkaistaan ennen säiden kylmenemistä vuoden loppupuolella.

Niinikään Nintendo 64:lle tuleva lumilautapeli on japanilainen *Snow Speeder*, jonka kehittäjä on Genki, joka hiljattain teki *Multi Racing Championchipin*. Tosin pelin ulkoasu muistuttaa eniten *Cool Boardersia*. Sellaiset lautatemput kuin *McTwist* ja *720°* kuuluvat pelin valikoimaan, joskin perimmältään pelissä on kyse mahdollisimman nopeasta maaliin pääsemisestä. Puhtaan graafisesti peli ei näyttäisi pääsevän edes lähelle 1080°-peliä. Genki ei ole myöskään erityisen tunnettu uuttaluovien pelien suunnittelijana ja luultavasti *Snow Speederistä* tulee yksi genren vähäisemmistä peleistä.

Snow Racer on peli, joka ei pidä sisällään vain lumilaudalla liukumista. Pelin valmistaja on ranskalainen Power and Magic. Ranskalaisilla on suora pääsy maailman parhaille laskettelurinteille Alpeille ja Pyreneille ja olisi kummallista, elleivät he



Nintendon *Wave Race* -tiimi työskentelee Kytossa kuumeisesti saadakseen 1080°:n valmiiksi. Kuten porukan edellisessäkin tuotteessa, voimme jälleen odotella jotain aivan uusia juttuja genreen.



Toivon mukaan kykenee Boss Studios tarjoamaan meille sujuvaa lumilautailua terävän grafiikan ja autenttisten maisemien tuella.



Pelitalo Genkin tuleva *Snow Speeder* vaikuttaisi valitettavasti jäävän vähäiseksi peliksi. Tietysti Genki voi onnistuakin, mutta mahkut vaikuttavat vähäisiltä.



Ranskalainen Power and Magic on sijoittanut tulevaan Snow Raceriin muutamia uusia ideoita. Pelissä voidaan mm. valita suksien ja lumilaudan välillä.



Chill tuntuu Tomb Raider 2:n tapaan venyttävän konsolin rajoja. Pelien lukuisien varioitavien tekijöiden avulla Eidos toivoo luovansa niin moniulotteisen lumilautaelin kuin vain voi kuvitella.



Snowboard Kids, Cool Boarders 2 ja Steep Slope Sliders eivät ole varsinaisia mahtipelejä, mutta on niissä riittävästi viehätystä tullakseen luokitelluiksi ensimmäisten aitojen lumilautapeliin joukkoon.



onnistuisi näinkin suuren ranskalaislajin parissa hyvin. *Snow Racerissa* voi valita syöksylaskun joko suksilla tai lumilaudalla. Tässä taas on kolme olympialajia, Downhill, suurpujottelu sekä Ski Jumping ja pelaaja voi valita yhdeksästä eri kansallisuudesta.

Snow Racerin varjossa tulee Eidoksen *Chill*, joka edelleen vaikuttaa olevan suunniteluaikataulussaan. Jo viime vuoden E3:ssa valmistajat esittelivät, mitä heidän pelinsä tulisi sisältämään. Huippulaatuista Motion Capturea, erilaisia sääolosuhteita, sämplättyä puhetta ja kilpailun näyttämistä kaikista mahdollisista näkökulmista - siinä muutamia pelin tunnetuimpia ominaisuuksia. Graafisesti on vaikea sanoa mihin *Chill* tulee sijoittumaan, mutta pelillisesti siinä näyttäisi olevan joitakin uudenlaisia osioita, jotka tulevatkin olemaan välttämättömiä sen selviytymiselle kivenkovilla lumilautapeliin markkinoilla.

Ei ole mitään epäilyä siitä, etteivätkö lumilaudat hallitsisi talven urheilupelejä. Näyttää siltä, että pelivalmistajat ovat haisaneet ihmisten haluavan sijoittaa markkansa nopeaan ja muodikkaaseen urheilupelikonseptiin. Ei pidä silti unohtaa, että genre on vielä uudehko, ja tulee kestäämään vielä jonkin aikaa ennen kuin sen pelit kehittyvät todella huippuunsa. Hieman epätasaiset *Steep Slope Sliders*, *Snowboard Kids* sekä *Cool Boarders 2* ovat vasta raappaneet pintaa siitä kaikesta mitä nämä pelit voisivat tarjota. Ja odotamme suurella kiinnostuksella kevään ja ennen kaikkea ensi talven tulevia lumikilvoitteluja. ■

Sekoitus Nintendon *Zelaa* ja Segan *Landstalkeria*, mutta niitä upeampi. Ja julkaistaan PlayStationille. Hmm, kuulostaako pelkältä toiveunelmalta?

Unelm

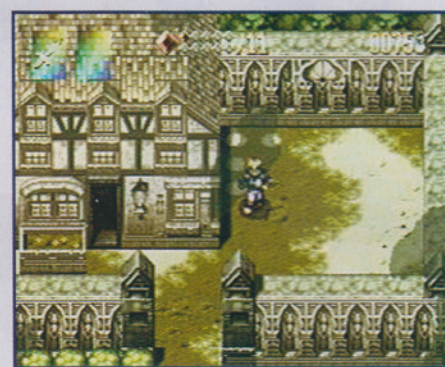


apeli



PELIKONE — PlayStation
LUONNE — RPG
JULKAISIJA — Psygnosis
KEHITTÄJÄ — Sony (Japani)

ALUNDRA



Alundra on nuori mies, jolla on hyvin harvinaisen kyky. Hän kykenee tunkeutumaan ihmisten uniin ja vaikuttamaan niiden tapahtumiin. Tältä pohjalta hän joutuu tehtävään, jossa vain hän kykenee pelastamaan maailman tuholta. Unessa Alundra kohtaa taikuri Larsin, joka varoittaa häntä demoni Melzasin jälleensyntymästä ja pyytää häntä matkaamaan Inoan kylään kamppailemaan tätä vastaan. Matkalla meren ylitse kohti Inoaa kohoaa voimakas myrsky ja laiva haaksirikkoutuu keskellä pimeää yötä. Seuraavana aamuna Alundra herää yksin rantaan huuhtoutuneena Elnan kaupungin edustalla. Ja tästä seikkailupeli sitten alkaa.

Pelin julkaisuhistoria on tavallaan paradoksi. Japanin Sony, joka tuotti *Alundran*, ei halunnut julkaista sitä sen paremmin USA:ssa kuin Euroopassakaan. Samaan aikaan Working Designs etsiskeli sopivaa RPG:tä julkaistavaksi USA:ssa ja osti *Alundran* amerikkalaiset oikeudet. Psygnosis, jonka Sony omistaa, oli sekin alkanut kiinnostua japanilaisista roolipeleistä ja otti yhteyttä Working Designsiin sekä osti Euroopan oikeudet *Alundraan*. Tämähän itseasiassa tarkoittaa,

että Sony ensin myi pelin Working Designsillemme ja osti sen sitten takaisin Psygnosisin välityksellä (jonka Sony siis omistaa).

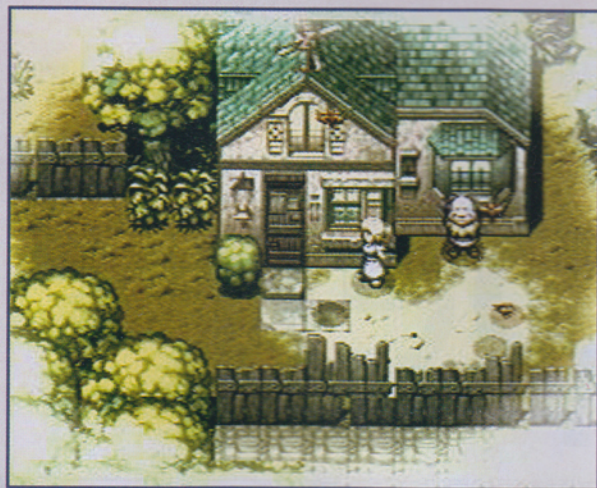
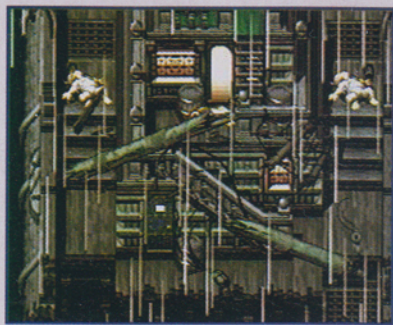
Alundran takaa löytyy joka tapauksessa ryhmä japanilaisia RPG-veteraaneja. Kaikkein tunnetuin on Miyoshi Tamaki, joka suunnitteli hahmot *Mega Drive* -klassikko *Landstalker*iin.

Alundran takaa löytyy joka tapauksessa ryhmä japanilaisia RPG-veteraaneja. Kaikkein tunnetuin on Miyoshi Tamaki, joka suunnitteli hahmot *Mega Drive* -klassikko *Landstalker*iin, sekä muusikko Kohei Tanaka. *Alundra* on kuitenkin ryhmän ensimmäinen PlayStation-peli.

Se, että jotkut mukana olevat suunnittelijat ovat aiemmin olleet tekemässä SNES:in ja *Mega Driven* pelejä, hei- ▶



Rivissä ylhäältä oikealta: Takimoto (ohjelmointi), Ito (ohjelmointi), Ishiguro (ohjelmointi) sekä Sakumoto (grafiikka). Alarivissä ovat: Orimo (suunnittelu), Ohta (suunnittelu), Ohno (ohjaus) ja Kuroda (grafiikka).



jastuu Alundrassa. Todellisten pikselimestarien tavoin he ovat rakentaneet fantasiamaailman, joka hehkuu kirkkaissa ja kauniissa väreissä. Yksityiskohtien rikkaus on mahtavaa, minkä huomaa parhaiten vaeltaessaan pikkuisen Elnan kaupungin lävitse. Tuulussa huojuvat kukat ja sirittävät linnut luovat läsnäolon tuntua ja tunnelmalliset sävelet tuudittavat pelaajan taian maailmaan. Puhtaan pelillisesti voidaan *Alundraa* verrata Nintendon *Zeldaan*. Ulkonäön puolesta *Alundraa* ja *Linkiä* yhdistävät vain suipot korvat, mutta molemmilla on samantyyppisiä kykyjä. Myös reaaliaikaiset taistelut - jotka ovat pelkkää herkkua niille, jotka tykkäävät kehittyneemmistä valikkosysteemeistä - muistuttavat Nintendon klassisen seikkailupelin vastaavia.

Tarina, kuten tunnettua, on yksi RPG:n tärkeimmistä pisteistä. Ei riitä, että grafiikka ja äänet ovat kunnossa. Jos juoni on surkea, epäolennaisuuksiin takertuva tai jopa täysin typerä, on peli heti valmis roskakoriin. *Alundrassa* pelin käsikirjoittaja on tehnyt oivallista työtä. Huolimatta klassisesta teemasta tapahtumat tuntuvat sekä jänniltä että harkituilta.

Alundrasta löytyy noin kaksikymmentä hahmoa, joilla kaikilla on tärkeät tehtävänsä. Näiden joukossa on mm. miekkaseppä Jess, joka varustaa Alundran tärkeillä aseilla ja varusteilla. Oppinut Septimus, joka jo pitkään on tutkinut unia ja painajaisia, tulee Alundran läheiseksi ystäväksi ja pystyy siten opettamaan hänelle enemmän hänestä itses-



Tuulussa huojuvat kukat ja sirittävät linnut luovat läsnäolon tuntua ja tunnelmalliset sävelet tuudittavat pelaajan taian maailmaan.

tään ja hänen kyvystään tunkeutua ihmisten alitajuntaan. Alundran seurassa nähdään myös kosolti naisia. Sybil on nuori neito, joka kykenee uneksimaan vain valveilla ollessaan. Usein hän näkee painajaisia tulevista vaaroista ja valitettavasti kaikki ei aina suju parhain päin. Meia taas on nainen, joka asuu Elnan kaupungissa ja sanoo olevansa hyvin epäileväinen Alundran oudon kyvyn suhteen, mutta enemmän hän pelkää, että Alundra saa kyvyllään selvitettyä salaisuuden, jota Meia säilyttää mielessään.

Elnalaisten väliset ristiriidat muistuttavat tv:n parhaita saippuaopperoita eikä mistään voi olla etukäteen kovin varma. Ja ne, jotka uskovat arvaavansa, mitä seuraavaksi sattuu, tulevat jatkuvasti yllätyksi pelatessaan *Alundraa*.



ERIKOISNUMERO PELIPOJILLE!

SEKSIKÄS LEIKKITOVERI LINDA!



SUOMEN MAD

BOY

Nro 3 • 1998 • Hinta: 16,90
(Halvat viulut! Rikkaat kyykkyy!)

MAUNON BAILUT!



RIPHARD SCARYN
SAIRAALA II

PRESIDENTTIPELIÄ TAIVAALLA:
AIR FORCE ONE



NYT LEHTIPIISTEESSÄ!

PELIKONE — PlayStation
 LUONNE — Tasoloikka
 JULKAISUJA — Psygnosis
 KEHITTÄJÄ — Traveller's Tales

Ajanvietettä

Konsolipelien avulla ei pääse ainoastaan toisiin maailmihin. Nyt voimme tehdä myös aikamatkoja. *Rascal* on Traveller's Tales -yhtiön ensimmäinen peli sitten hyvin menestyneen *Sonic R:n*.

Ne, jotka sanovat tv-pelien olevan ajanvietettä, eivät aavista miten oikeaan osuvat. Eivät ainakaan mitä tulee *Rascal*iin. Se on uusi 3D-tasohyppely, joka tapahtuu sekä nyt että menneessä ajassa kuin myös tulevaisuudessa.

Traveller's Tales aloitti uransa pelien kehittäjänä jo 1990. Sen jälkeen se on onnistunut saamaan nimensä esille lukuisiin peleihin. Osa niistä on ollut parempia, osa huonompia. Meriittilistalta löytyy mm. sellaisia pelejä kuin *Puggsy*, *Dracula*, *Mickey Mania* ja *Toy Story*. Monet eivät kenties muista näitä pelejä mitenkään erityisinä, mutta viime vuonna firma sai nimensä niinkin tunnettuihin peleihin kuin *Sonic R:ään* ja *Sonic 3D*:hen. *Rascal*in yhteydessä voidaan jo sanoa Traveller's Talesin ylittäneen itsensä. 15 henkeä on työskennellyt vuoden ajan projektin parissa, jota he kutsuvat virtuaaliseksi aikakoneeksi. Ja vaikuttaa siltä kuin siitä olisi tullut jotakin, joka on lähemmäkin tarkastelun arvoista.

Nimi *Rascal* on otettu pelin päähenkilöltä, joka on aikakoneen keksineen professori Casper Clockwisen poika. Kaikki alkaa siitä, että kyseinen professori, joka siis omistaa monien himoitsemman aikakoneen, on joutunut kidnapatuksi Chronoksen toimesta, jota kutsutaan myös nimellä The Evil Time Overlord (Ilkeä Ajan Valtias). Toisin sanoen aika on joutunut väärin käsiin ja jotakin on pian tehtävä ennen kuin menneisyys yhdistyy tulevaisuuden kanssa ja kaikki muuttuu katastrofaaliseksi sekamelskaksi.

Rascal, jolla on käytössään isänsä antama ase, lähtee siis metsästämään Chronosta pelastaakseen isänsä ajoissa tämän käsistä. Tuo ase on kuplapyssy, siis ase, joka ampuu kuplia. Kun sillä ampuu vastustajia, ne tulevat vangituiksi kuplien sisälle – mutta ne ilmaantuvat uudelleen *Rascal*in tielle pelin lopulla vaatimaan uutta taistelua.

Ajassa matkustamiseen käytetään hopeisia





Traveller's Tales on nähnyt runsaasti vaivaa kehittäläkseen hahmot näyttäväiksi. He halusivat ennen kaikkea luoda vahvan ja uskottavan päähenkilön, johon pelaajat voisivat ihastua.

kuplia, joita löytyy joka radalta. Menemällä niiden sisälle, pelaaja näkee miltä ympäristö näytti aiemmin ja miltä se tulee näyttämään tulevaisuudessa. Esimerkiksi merirosvoilaiva, joka menneessä ajassa oli täynnä merirosvoja, on nykyajassa meren pohjassa lojuva hylky, jonka takia pelaajan on uitava, ja tulevaisuudessa paikalla ei ole mitään, koska meri on kuivunut ja sen sijalla on pelkkää autiomaata. Kaikilla kuudella radalla pelaaja voi valita kolmen eri aikajaksumon väliltä. Niinpä ratoja on itseasiassa 18 kappaletta. Ja ne tapahtuvat niinkin erilaisissa ympäristöissä kuin villissä lännessä, mereen vajonneessa Atlantiksessa, valtavassa linnassa ja professorin laboratoriossa.

Matkalla pelaaja törmäilee kaikenlaisiin hauskoihin ja ikäviin tyypeihin, mm. ylisuuriin hyönteisiin, rottiin, ihmisiin ja robotteihin. Useimmat pikkueläimet piileskelevät pimeissä varjoissa, joten on oltava erityisen varuillaan auringon laskettua. *Rascal* rakentuu nimittäin reaaliaikaiseen valo- ja varjoefektien käyttöön, mikä tekee pelaamisen paljon todentuntuisemmaksi ja visuaalisesti jännemmäksi.

Traveller's Tales on nähnyt runsaasti vaivaa kehittäläkseen hahmoja näyttäväiksi. He halusivat ennen kaikkea kehittää vahvan ja uskottavan päähenkilön, johon pelaajat voisivat ihastua. *Rascal* on sen takia luotu Jim Hensonin Creature Workshopissa, joka on tunnettu sellaisten kuulujen hahmojen kuin Muppettien luojana Kolmen päähenkilön lisäksi pelissä on yli sata erilaista pientä eläintä, joita pelaaja kohtaa pelin edetessä.

Rascalissa on myös salaisia osuuksia, joita pelaajan on tutkittava pelin kuluessa. *Traveller's Tales* on yrittänyt kehittää uudenaikaisimmilla välineillä peliinsä optimitasoista grafiikkaa, haastavuutta ja hyvää pelattavuutta. Käyttämällä vaikuttavaa 60 kuvan sekuntivauhtia he ovat saaneet pelin ulkonäköön kunnon ryhdin.

On vain ajan kysymys milloin tämä peli saapuu kaappoihin. Ja sen, onko peli niin hyvä kuin mitä kehittelijät itse antavat ymmärtää, voi vain aika näyttää.

UUDET JULKAISUT

Pelejä, joiden julkaisuajankohta on marraskuu 1997-huhtikuu 1998

NINTENDO 64

Automobili Lamborghini joul
Chameleon Twist joul
Cruis 'n USA tammi
Dark Rift tammi
Duke Nukem 64 joul
FIFA:
Road to World Cup '98 joul
Fighters Destiny helmi
Mace: The Dark Age joul
Madden 64 joul
Mischief Makers joul
Nagano Winter
Olympics 1998 tammi
NFL Quarterback
Club 64 joul
NHL Breakaway '98 helmi
San Francisco Rush joul
Snowboard Kids helmi
Tetrisphere helmi
Top Gear Rally marras
WCW vs. NWO
World Tour helmi

SUPER NES

Arkanoid joul
Atari Arcade Hits helmi
FIFA: Road to World Cup '98 joul
Harvest Moon tammi
Lamborghini
American Challenge joul
Magical Drop 2 marras
NHL '98 marras

GAME BOY

Arkanoid tammi
FIFA: Road to World Cup '98 tammi
James Bond 007 tammi
Lamborghini tammi
Lost World:
Jurassic Park tammi
Monopoly tammi
Pocket Bomberman helmi
Smurfs 3 joul
Superman tammi
Tamagotchi joul
Tetris Plus loka

SATURN

Croc joul
Enemy Zero joul
Formula Karts marras
Lost World:
Jurassic Park marras
Marvel Super Heroes joul
Nascar Racing '98 joul
NBA Action '98 tammi
NBA Live '98 marras
NHL Live '98 helmi
Quake marras
Sega Touring Car marras
Sonic R marras
Steep Slope Sliders tammi
Street Fighter Collection helmi
Winter Heat helmi

MEGA DRIVE

FIFA:
Road to World Cup '98 joul

Lost World:
Jurassic Park marras
NBA Live '98 marras
NHL '98 marras

PLAYSTATION

Actua Ice Hockey helmi
Ark of Time helmi
Auto Destruct joul
Barbwire joul
Bloody Roar helmi
Brahma Force maalis
Broken Helix helmi
Broken Sword II joul
Bushido Blade helmi
Command & Conquer
Platinum maalis
Cool Boarders 2 tammi
Crash Bandicoot 2 joul
Critical Depth joul
Deathtrap Dungeon tammi
Dodgem Arena maalis
Driver joul
Duke Nukem 3D joul
Dynasty Warriors joul
Flying Corps maalis
Grand Theft Auto joul
Guts 'n Garters in DNA Danger joul
Herc's Adventure marras
Indy 500 maalis
Jersey Devil joul
Mace: The Dark Age joul
Masters of Teräs Käsi huhti
Marvel Super Heroes joul
Maximum Force tammi
Mortal Kombat Mythologies:
Sub Zero tammi
Nagano Winter
Olympics 1998 tammi
Namco Museum vol. 5 tammi
NBA Pro tammi
NHL Open Ice helmi
NHL Power Play '98 helmi
Nightmare Creatures tammi
Pandemonium 2 joul
Perfect Assassin maalis
Pitfall maalis
Power Soccer 2 tammi
Pro Pinball
- Timeshock tammi
Quake joul
Race of the Champions joul
Rampage World Tour tammi
Rebel Moon Rising joul
Resident Evil 2 huhti
Resident Evil Platinum huhti
Riven helmi
Rock 'n Roll Racing 2:
Red Asphalt joul
San Francisco Rush joul
Shadow Master tammi
Skull Monkeys helmi
Steel Reign helmi
Street Fighter
Collection maalis
Test Drive 4 joul
Theme Hospital tammi
V-Ball helmi
Xenoracy huhti
Youngblood helmi
Z joul

PELI



SUPER POWER

ARVOSTELUT



topi

[ikä: 23 - harrastaa: musiikkia - pitää: RPG & seikkailupelit - ei pidä: amerikkalaiset pelit]

PARASTA: **Legend of Zelda - The Ocarina of Time** - parasta koskaan. **Final Fantasy VII** - ei huono, ei. **F-Zero X** - nopeampi, siistimpi ja laajempi kuin Wipeout. **Yoshi's story** - maailman söpöin dinosaurus on palannut. **1080°** - Wave Race luomilaudalla.

martti

[ikä: 22 - harrastaa: manga, itärannikon rap - pitää: seikkailu- ja shoot 'em up - ei pidä: full motion video]

PARASTA: **Diddy Kong Racing** - varsinkin viimeiset radat on pahoja. **Auto Destruct** - vauhtia naapurimaasta. **Dead or Alive** - siisti beat 'em up. **C & C: Red Alert** - paras strategiapeli aikoihin. **Colony Wars** - pitää edelleen pintansa.

joonas

[ikä: riittävästi - harrastaa: lumi & aurinko - pitää: väkivalta, kilpa-ajo & ongelmanratkaisu - ei pidä: huonot PC-versiot]

PARASTA: **Diddy Kong Racing** - kuuma koko perheen ralli. **Street Fighter Collection** - nostalgiaa. **Dead or Alive** - viihdyttävää väkivaltaa huipulta. **Auto Destruct** - toisenlaista autorymitystä. **Donkey Kong Land III** - aina oikea valinta.

loviisa

[ikä: 20 - harrastaa: musiikki ja muoti - pitää: ongelmanratkaisu - ei pidä: shoot 'em up]

PARASTA: **Tamagotchi** - Game Boy pesee rannekeversion. **Top Skater** - cool simu. **Enemy Zero** - jännitystä. **Sonic R** - Sonic juoksee henkensä edestä. **PaRappa the Rapper** - hauskaa vaihtelua.

john

[ikä: 30 - harrastaa: raskas musiikki & kauhufilmit - pitää: beat 'em up - ei pidä: lentosimulaattorit]

PARASTA: **Resident Evil: Directors Cut** - still going strong! **Clock Tower** - klasista kauhua pleikkarille. **Crash Bandicoot 2** - todella hubaa. **Street Fighter EX Plus Alpha** - Capcom panee parastaan. **House of the Dead** - konsoliversio sasiin.

slin

[ikä: arvoitus - harrastaa: peliohjelmointi - pitää: vauhtipelit - ei pidä: huonoista peleistä]

PARASTA: **NHL '98**, **FIFA '98** - tekoälyn juhlaa. **NHL Breakaway** - oikea jääkiekko on tylsää. **Crash Bandicoot 2** - aika väkkärä. **Resident Evil - Directors Cut** - Kakkosta odotellessa...

ARVOSANAT

Peleille on vaikeampaa antaa oikeudenmukaisia pisteitä kuin tohtori Wiilille deodoranttia. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja John taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet sitten. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annamme aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä. Numeroita viilataan saman lajityypin muita ajankohtaisia edustajia mittatikuina käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisiin uutuuksiin ei ole kovin mielekäs, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peli peliä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NESin tai Master Systemin peleihin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämääme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillekin. Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

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

TILAA HETI!
02-2510 555

SUOMEN SUURIN T



NINTENDO 64



PERUSPAKETTI

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

995,-

RACING -PAKETTI

Sis. keskusyksikkö, scart-kaapeli, peliohjain, Diddy Kong Racing tai Mario Kart 64, Rumble Pack + muistikortti ja puolen vuoden takuu.

1495,-

SUURI NORDIC -PAKETTI

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

1895,-



Lamborghini

429,-



FIFA Road to the World... 98

399,-



Dark Rift

449,-



Mace

429,-

PELIT

Blast Corps	399
Bomberman 64	399
Clayfighter 63 1/3	399
Chameleon Twist	399
Dark Rift	449
Diddy Kong Racing	399
Doom 64	449
Duke Nukem 64	429
Extreme G	399
FIFA Road to the... 98	399
Formula 1 Pole Position	399
Golden Eye	449
Int. Superstar Soccer 64	449
Killer Instinct Gold	469
Lamborghini	429
Lylat Wars + Rumble P.	459
Mace	429
Madden 64	399
Mario Kart 64	399
Mischief Makers	429
Mortal Kombat Trilogy	499
Multi-Racing Champ.	449
Nagano Winter Olympics	449
NBA Hangtime	449
Pilot Wings 64	389
Star Wars	449
Super Mario 64	399
Top Gear Rally	449
Turok	429
War Gods	399
Wave Race	399
Wayne Gretzky 3D	449

USA-PELIEN LOPPUUNMYNTI

Aerofighters Assault	350
Clayfighter 63 1/3	350

Dark Rift	350
Doom 64	350
Hexen	350
Mace	350
Mario Kart 64	350
MK Mythologies	350
Mischief Makers	350
Multi-Racing Champ.	350
Robotron 64	350
San Fransisco Rush	350
Tetrisphere	350
Top Gear Rally	350
War Gods	350
Wayne Gretzky 3D	350
Wayne Gretzky H. 98	350
WCW vs. the World	350

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Carry Case	169
Game Killer	199
Muistikortti, harmaa	139
Muistikortti Plus (4x)	199
Muistikortti 4 Mega(16x)	269
Muistikortti Mega (20x)	299
Ohjain (harmaa)	249
Ohjain (värillinen)	269
Ohjain Sharkpad Pro 64	269
Ratti, Mad Catz, analog.	595
Rumble Pack	125
X-Tender -jatkojohto, 2m	99

OHJEKIRJAT

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



Extreme G

399,-



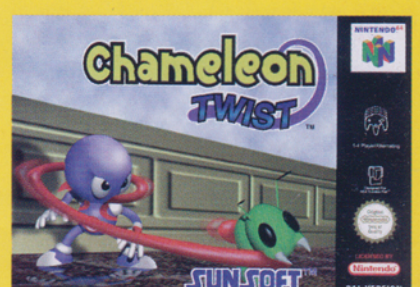
Bomberman 64

399,-



Diddy Kong Racing

399,-



Chameleon Twist

399,-

BLAST CORPS **369,-**
nyt huippuedullisesti!

Supertarjous! **199,-**
Rumble Pack ja muistikortti

V-PELIVALIKOIMA!

24 TUNNIN TOIMITUS



Mischief Makers

429,-



San Francisco Rush

449,-



Golden Eye - 007

449,-



F1 Pole Position 64

399,-

NINTENDO 64:n KÄYTETYT PELIT

Tuote	Myymme	Ostamme
PAL		
Blast Corps	300	170
Bomberman 64	330	200
Chameleon Twist	280	140
Clayfighter 63 1/3	300	180
FIFA 64	185	80
Dark Rift	300	180
Diddy Kong Racing	300	190
Doom 64	300	180
Duke Nukem	330	200
Extreme-G	300	180
Formula 1 Pole Position	300	180
Golden Eye - 007	330	200
Int. Superstar Soccer 64	320	200
Killer Instinct Gold	300	180
Lamborghini 64	330	200
Lylat Wars	290	160
Lylat Wars + Rumble Pack	330	200
Mace	300	160
Mario Kart 64	300	180
Mischief Makers	300	180
Mortal Kombat Trilogy	320	180
Multi-Racing Champ.	330	200

Tuote	Myymme	Ostamme
NBA Hangtime	300	180
Pilot Wings 64	280	160
San Francisco Rush	300	180
Star Wars	280	160
Super Mario 64	280	160
Top Gear Rally	330	200
Turok: Dinosaur Hunter	300	180
Wave Race 64	300	180
Wayne Gretzky 3D	300	180
USA		
Blast Corps	330	180
Crusin USA	300	150
Dark Rift	330	165
Doom 64	330	180
Golden Eye - 007	330	180
Hexen	330	165
Killer Instinct Gold	350	180
Mace	330	180
Mischief Makers	300	150
Mortal Kombat Trilogy	330	150
Multi-Racing Champ.	330	180
NBA Hangtime	330	180

Tuote	Myymme	Ostamme
Pilotwings 64	300	130
Star Fox + Rumble Pack	390	240
Star Wars: Shadows....	330	165
Super Mario 64	300	100
Super Mario Kart	350	200
Tetrisphere	300	170
Top Gear Rally	330	180
Turok: Dinosaur Hunter	350	180
Wave Race	300	165
Wayne Gretzky Hockey	330	180

Tarvikkeet

Adaptteri	90	35
Antennikaapeli	90	35
Muistikortti	90	35
Muistikortti 4x	135	60
Muistikortti 20x	210	120
Peliohjain, alkup. harmaa	175	100
Peliohjain, alkup. värill.	185	100
Rumble Pack	75	30



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

90 Minutes	199	Realm	269
Ardy Lightfoot	269	Rise of the Robots	199
Bass masters Classic	299	Sequest	269
Bio Metal	199	Sim City 2000	329
Boogerman	269	Smurfs	299
Donkey Kong Country 2	269	Spirou	299
Donkey Kong Country 3	329	Super Mario Kart	299
Donald Duck in Maui Mall.	299	Super Mario World 2	299
FIFA Road to the World...	319	Super Ice Hockey	199
Illusion of Time, Gaia	269	Super Morph	229
Incantation	299	Super Punch Out	269
Internat. Superstar Soccer	269	Super Street Fighter 2	299
Killer Instinct + CD	199	Terranigma	349
Kirbys Dream Course	269	Tetris Attack	269
Kirbys Fun Pack	329	Tetris & Dr. Mario	269
Kirbys Ghost Trap	269	Theme Park	349
Lion King	269	Toy Story	329
Lamborghini Challenge	299	Urban Strike	269
Lost Vikings 2	299	Weaponlord	269
Marvel Super Heroes	369	Winter Gold	329
Mohawk Headphone Jack	269	Williams Arcade	299
Mortal Kombat 3 Ultimate	329	World League Basketball	199
Mr Do	269	Wrestlemania the Arcade	269
NHL 97	299	World Monsters	269
Oscar	269	Zelda 3	269
Pinocchio	299	Zoop	299
Prehistoric Man	269		
Primal Rage	269		



Donald Duck in Maui M. 299,-



Lion King 269,-



Winter Gold 329,-



Super Mario Kart 299,-

GAME BOY

Aladdin	199	Judge Dredd	159	Pinocchio	199
Alleyway	129	Jungle Book	199	Return oh the Jedi	159
Blues Brothers	159	Jungle Strike	159	Rolans Curse	159
Bubble Bobble 2	199	Kirbys Blockball	159	Rolans Curse 2	159
Bugs Bunny 2	199	Kirbys Star Stacker	159	Sensible Soccer	159
Castlevania II	159	Lion King	199	Spanky's Quest	129
Casper	199	Micro Machines	199	Speedy Gonzales	159
Centipede & Millipede	129	Molemania	159	Spirou	159
Daffy Duck	159	Monster Max	159	Sport Illustrated	159
Defender & Joust	129	Muhammed Ali	159	Super Battletank	159
Donkey Kongland 2	199	NBA Jam	159	Super Marioland 2	159
Dr. Mario	129	Nigel Mansell's World Ch.	159	Super Marioland 3	159
Duck Tales	199	Ninja Taro	159	Street Racer	159
Fi Race	159	Pochahontas	199	Tamatogochi	199
Ferrari GP Challenge	159	Prehistoric Man	159	Tarzan	159
Galaga & Galaxian	129	Road Rash	159	Tennis	159
Gremlins 2	159	PGA Tour 96	159	Tetris Blast	159
Hunchback of Notre Dame	229	Pinball Mania	159	Tetris Plus	159
Jungle Book	199,-			Tetris Plus	159
Lion King	199,-			Tintin in Tibet	159
Aladdin	199,-			Torpedo Range	159
Tetris Plus	199,-			Track & Field	159
Casper	199,-			Yoshis Cookie	159
				Zelda 4	159



Game Boy

Saatavana 6 eri väriä: vihreä, sininen, musta, keltainen, punainen ja läpinäkyvä. Paristot sisältyvät hintaan.

279,-

Game Boy Pocket

Paristot sisältyvät hintaan.

349,-



FIFA Road to the... 98 319,-



Sim City 2000 329,-

**Nordic
Games**

**PUH. 02-2510 555
FAX 02-2510 055
Uudenmaankatu 18
20500 TURKU**

**SUOMEN SUURIN PELIVALIKOIMA,
NOPEAT TOIMITUKSET
JA EDULLISIMMAT HINNAT**

Palvelemme: ma-pe 9-18, la 10-14

www.nordicgames.fi

Toimitusehdot

Kaikilla koneilla ja peleillä on puolen vuoden takuu, myös käytetyillä.

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

Jotkut pelit voivat olla tilapäisesti loppunmyytyjä tai myöhästyneitä.

Asiakkalla on oikeus vaihtaa viallinen tuote ehjään veloituksetta.

Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voida hyväksyä.

Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan takaisin.

Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa.

Vaihda vanhat pelisi uusiin

Toimi näin:

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

Pelit ja ohjekirjat tulee olla kotelossa.

Lähetä pelit meille osoitteeseen: Nordic Games, Uudenmaankatu 18, 20500 Turku. (Ei postiennakolla.)

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

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

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

Vaihdamme/ostamme myös Nintendo, Super Nintendo ja Mega Drive -pelejä. Tiedustele lisää numerosta: 02-2510 555.

Konttori ja myymälä Turussa

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

Osoitteemme on: Uudenmaankatu 18, 20500 Turku.

Pelilehtien arvosteluissa hyvin menestynyt

FELONY 11-79

nyt todelliseen erikoishintaan:

Playstation Magazine 4/5
Super Play 83%
Game Master 91%

269,-

PLAYSTATION

PERUSPAKETTI

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

989,-



NORDIC -PAKETTI

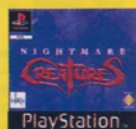
Sis. keskusyksikkö, demo-CD, 2 peliohjainta, scart-kaapeli, uusi salainen peli sekä puolen vuoden takuu.

1195,-

TOIVEPAKETTI

Sis. keskusyksikkö, demo-CD, peliohjain, scart-kaapeli, kaksi vapaavalintaista peliä sekä puolen vuoden takuu.

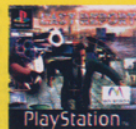
1595,-



Nightmare Creat. 319,-



MDK 319,-



Last Report 299,-



Marvel Super H. 319,-



Shadow Master 319,-



Auto Destruct 299,-



C & C Red Alert 319,-

UUTUDET

Actua Ice Hockey	299
Adidas Power Socc. 2	319
Ark of Time	319
Broken Helix	319
Bushido Blade	319
Caesar's Palace	319
Clock Tower	299
Midnight Run	319
Museum Piece 5	299
Nagano Winter Olymp.	319
Need for Speed 3	299
NHL Open Ice	299
NHL Powerplay 98	319
Nightmare Creatures	319
Popoulos 3rd Coming	299
Riven - Myst 2	319
Shadow Master	319
Skull Monkey	299
Spice World	319
Steel Reign	299
Street Fighter Coll. Ed.	299

SUORAAN HYLLYSTÄ

4-4-2 Soccer	299
Ace Combat 2	319
Actua Golf 2	299
Agent Armstrong	299
Air Race	299
All-star Soccer	319
Allied General	299
Area 51	299
Auto Destruct	299
Ball Blazer Champ.	299
Batman Forever	299
Battlesport	299
Bedlam	299
Broken Sword 2	319
Bubsy 3D	299
Castlevania	319
Colony Wars	319
Command & Conquer	319
C & C Red Alert	319
Cool Boarders	299
Courier Crisis	299
Crash Bandicoot	319
Crash Bandicoot 2	319
Croc	299
Crow	299
Dark Forces	319
Darklight Conflict	299
Descent 2	299
Destruction Derby 2	319
Devils Deception	299
Die hard Trilogy	299
Diskworld 2	319
Duke Nukem 3D	319
Dynasty Warriors	319
Exhumed	319
Explosive Racing	299
Fantastic Four	299
Felony 11-79	299
FIFA Road to... 98	299
Fighting Force	319
Final Doom	299
Final Fantasy VII	339
Formula 1	319
Formula 1 97	319
Formula Karts	299
Frogger	299
Full Tilt Battle Pinball	319
G-Police	319
Hardboiled	299
Hercs Adventure	319
Hercules	299
Int. SS. Soccer Pro	299
Jersey Devil	299
Johan Lomu Rugby	299
Judge Dredd	299
Jurassic Park: Lost W.	299
Kart Duel	269
Kings Field	269
Kurushi	299
Last Report	299
Legacy of Kain	269
Lethal Enforcers	319
Lost Vikings 2	299
Machine Hunter	299
Madden 98	299
Magic the Gathering	299
Marvel Super Heroes	319
Mass Destruction	299
MDK	319
Micro Machines V3	319
MK Trilogy	299
Monopoly	299
Monster Trucks	319
Mortal Kombat Myth.	319
Moto Mash	299
Moto Racer	299
Namco Museum Vol.4	299
Nascar 98	299
NBA Live 98	299
Need for Speed 2	299
NHL 98	299
Nuclear Strike	299
Oddworld	319
Olympic Soccer	269
Overblood	299
Overboard!	319
Pandemonium	299
Pandemonium 2	299
PaRappa the Rapper	269
Perfect Weapon	299

Ascii Pad



Ascii -perheen mukavan ergonominen perusohjain.

149,-

Ascii Grip



Yhdenkäden ohjain, joka on saavuttanut suursuosion maailmalla. Ehdoton mm. RPG-peleissä.

199,-

Ascii Arcade Stick



Koe pelihallien tunnelmaa kotona. Ohjain on suunniteltu erityisesti tappelupelejä varten.

299,-

Strategiaa vai vapaapainia?

Allied General tai WCW vs. the World



Nyt erikoisen halvalla:

269,-/kpl



299,-

MAALISKUUN ERIKOISTARJOUS!

EA:n huippupelit: NHL 98, FIFA Road to the World Cup 98, PGA 98, Madden 98 ja Nascar 98.

Nyt Nordic Gamesilta uskottomaan hintaan:

219,-/kpl

Real Arcade Light Gun

Todella laadukas ja todentuntuinen ase! Antaa mm. "takapotkun" laukaistessa. Mukana myös poljin, jonka avulla voit ladata aseesi menettämättä pelin hallintaa. Sopii kaikkiin pssyyspeleihin. Yhteensopiva sekä Playstationin että Saturnin kanssa.

Aseiden eliittiä edulliseen hintaan:

329,-



FIFA Road to... 98 299,-



Castlevania 319,-



Risk 299,-



Super Football Ch. 299,-

PGA Golf 98	299	Test Drive 4	299
Psychic Force	299	Tetris Plus	299
Player Manager	269	The Note	299
Porsche Challenge	299	Time Crisis + ase	479
Rage Racer	299	Tobal No.1	299
Rally Cross	299	Toa Touring Car	319
Rapid Racer	299	Tomb Raider	319
Raven Project	319	Tomb Raider 2	319
Raystorm	299	Top Gun	299
Ray Tracer	299	Toshinden 3	299
Real Bout Fatal Fury	299	Total Drivin	319
Rebel Assault 2	299	Total NBA 97	299
Resident Evil	319	Transport Tycoon	319
Resident Evil Dir. Cut	299	Trash It	299
Risk	299	Twisted Metal 2	319
Road Rage	319	V-Rally	319
Robotron X	269	V.Tennis	269
Rock & Roll Racing 2	299	Vandal Hearts	319
Rosco McQueen	299	Victory Boxing	299
Sentient	299	Virtual Fool	299
Sim City 2000	239	Warcraft 2	299
Soul Blade	319	WCW vs the World	299
Spot Goes to Hollyw.	299	Wing Commander IV	299
Star Gladiator	269	Wipe Out 2097	319
Strike Point	299	VR Baseball	299
Street Fighter Ex Plus	319	Xevious 3D	299
Suikoden	319	Z	299
Super Football Champ	299		
Super Puz. F. 2 Turbo	299		
Swagman	319		
Syndicate Wars	299		
Tekken 2	319		
Tempest X	299		
Ten Pin Alley	269		
Tenka	319		
Tennis Arena	299		
Test Drive Off Road	299		

Fade to Black	169	NBA Live 97	199
FIFA 96	169	Need for Speed 2	199
Loaded	169	Pitfall	199
Need for Speed	169	Pro'ed	199
PGA 96	169	Pro-Pinball	199
Rayman	169	Raven Project	199
Ridge Racer	169	Return Fire	199
Ridge Racer Revolut.	169	Revolution X	199
Road Rash	169	Rise 2 Resurrection	199
Soviet Strike	169	Sim City 2000	199
Space Hulk	169	Speedster	199
Tekken	169	Spider	199
Toshinden	169	Steel Harbringer	199
Track & Field	169	Street Racer	199
True Pinball	169	Supersonic Racers	199
Wipe Out	169	Test Drive Off-Road	199
Wipe Out 2097	169	Thunderhawk 2	199
Worms	169	Titan Wars	199
		Trash It	199
		Tunnel B1	199
		Viewpoint	199
		X2	199

ALENNUSPELIT

Breakpoint Tennis	199
Darklight Conflict	199
Earthworm Jim 2	199
Excalibur	199
FIFA 97	199
Grid Run	199
Hardcore 4x4	199
Incredible Hulk	199
Iron Man/X-O Manow.	199
Kurushi	199
Mechwarrior 2	199
Motortoon GP 2	199
Nanotek Warrior	199
NBA in the Zone 2	199
NBA Jam Extreme	199

TARVIKKEET

Antennikaapeli	159
Ase, Konami	199
Hiiri	199
Link Up -kaapeli	139
Multitap	279
Muistikortti, Sony	159
Muistikortti, 15 paik.	129
Muistikortti, 240 paik.	199
Muistikortti, 360 paik.	289
Muistikortti, 720 paik.	399
Peliohjain, Sony	199
Peliohjain, kopio	149
Peliohjain, Ascii	149
Peliohjain, Ascii Grip	199
Peliohjain, Ascii Arcade	299
Peliohjain, NeGeon	299
Puhdistussetti	139
RGB/Scart -kaapeli	139
X-Tender -jatkajohto	69



R & R Racing 2 299,-



Motor Mash 299,-



Jersey Devil 299,-



Lethal Enforcers 319,-

SUPERTARJOUS!

Real Arcade Light Gun + Lethal Enforcers

yhteensä: **569,-**

normaalihinta: 648,-

PLAYSTATIONIN KÄYTETYT PELIT JA TARVIKKEET



KÄYTETTY KESKUSYKSIKÖ



795,-

Tuote:	Myynti	Ostama	Tuote:	Myynti	Ostama	Tuote:	Myynti	Ostama	Tuote:	Myynti	Ostama			
4-4-2 Soccer	230	100	Crowd City of Angles	185	50	Hi Octane	85	25	Nameo Museum Vol. 4	195	80	Ray Tracer	195	90
Ace Combat 2	230	120	Crypt Killer	175	90	Hyper M. Tour Tennis	150	50	Nascar 98	195	90	Real Bout Fatal Fury	230	100
Actua Golf	150	70	Cyberia	85	25	Impact Racing	100	30	NBA In the Zone	160	30	Rebel Assault 2	195	90
Actua Golf 2	240	120	Cyberspeed	85	25	In the Hunt	160	40	NBA In the Zone 2	195	90	Re-Loaded	195	80
Actua Soccer	130	40	Cyberised	85	25	Incredible Hulk	165	50	NBA Jam Extreme	165	50	Resident Evil	195	90
Actua Soccer 2	240	120	Darklight Conflict	160	60	Independence Day	175	80	NBA Jam T.E	115	30	Resident Evil Dir. Cut	240	120
Actua Soccer Club Ed.	195	80	Darklight Conflict	160	60	Int. Motocross X	195	80	NBA Live 96	115	30	Return Fire	175	65
Adidas Power Soccer	115	40	Dark Forces	195	90	Int. Supers. Soccer DL	195	80	NBA Live 97	190	90	Revolution X	100	30
Adidas Power Soccer 2	230	100	Darkstalkers	100	30	Int. Supers. Soccer Pro	195	90	NBA Live 98	240	120	Ridge Racer	115	40
Adidas Soccer 97	195	80	Davis Cup Tennis	100	30	Iron & Blood	115	30	Need for Speed	160	50	Ridge Racer Revolution	165	50
Agent Armstrong	230	100	Defcon 5	100	30	Iron Man X/O	115	30	Need for Speed 2	150	60	Rise 2 Resurrection	100	30
Agile Warrior	160	40	Descent	85	25	Jersey Devil	240	120	NFL Gameday	100	30	Risk	220	100
AlV Global	130	40	Descent 2	230	120	Jet Rider	195	80	NFL Quarterback 97	195	65	Road Rage	195	90
Air Combat	195	90	Descent 2	230	120	John Madden 97	170	70	NHL Breakaway 98	195	80	Road Rash	160	50
Air Race	195	90	Destruction Derby 2	165	80	Johnny Bazookatone	130	40	NHL Faceoff 97	175	75	Robotron X	185	65
Alien Trilogy	130	50	Destruction Derby 2	165	80	Johan Lomu Rugby	230	100	NHL Faceoff 97	175	75	Rock & Roll Racing 2	230	100
All-stars Soccer	195	80	Devils Deception	220	100	Judge Dredd	230	100	NHL Powerplay	160	70	Rosco McQueen	230	100
Allied General	220	100	Devils Deception	220	100	Jumping Flash	165	50	NHL 97	100	40	Sampurs Extr. Tennis	160	40
Alone in the Dark	165	50	Disaworld 1	185	50	Jumping Flash 2	185	95	NHL 98	230	100	Samurai Showdown 3	230	100
Andretti Racing	165	50	Disaworld 2	160	50	Jupiter Strike	85	25	Nightmare Creatures	230	100	Sentient	195	90
Aquanauts Holiday	100	30	Doom	175	90	Jurassic Park: Lost W...	175	80	Novastorm	85	25	Shadow Master	230	100
Area 51	220	90	Dragonheart	165	50	Kart Duel	190	75	Nuclear Strike	195	90	Shellshock	160	40
Ark of Time	230	100	Duke Nukem 3D	260	140	Killaz the Blood	85	25	Oddworld: Abe...	240	120	Shockwave Assault	85	25
Assault Rigs	95	25	Dynasty Warriors	220	100	Killing Zone	85	25	OH World Interop.	85	25	Sim City 2000	175	80
Auto Destruct	230	100	Earthworm Jim 2	190	80	Kings Field	195	65	Olympic Games	195	65	Shogun Warriors	100	30
Ball Blazer Champ.	175	75	Earthworm Jim 2	190	80	King of the Hill	165	50	Olympic Soccer	185	50	Shogun Warriors 2	100	30
Batman	160	65	Epidemic	195	65	Konami Open Golf	165	50	Overboard!	240	120	Smash Court Tennis	195	80
Battlesports	195	80	ESPN Extr. Games	160	50	Krazy Ivan	160	50	Overboard!	240	120	Soviet Strike	175	65
Battlestation	195	80	Excalibur	195	80	Kurushi	175	80	Pandemonium 2	220	100	Soul Blade	195	90
Bodiam	175	80	Exhumed	220	100	Leapt Report	230	100	Pandemonium 3	240	120	Space Hulk	115	40
Black Dawn	130	40	Explosive Racing	220	100	Legacy of Cain	195	90	Panzer General	230	100	Space Hulk 2	100	30
Blam! Machinehead	115	30	Extreme Pinball	100	30	Lemmings 3D	165	50	Pe'ed	195	80	Space Jam	190	75
Black Dawn 2	230	100	Fade to Black	230	100	Lethal Enforcers	175	80	Pelappa the Rapper	195	90	Spider	175	90
Black Chamber	160	50	Fantastic Four	175	70	Little Big Adventure	195	90	Parodius	175	75	Spot Goes to Hollywood	195	90
Blazing Dragons	165	50	Felony 11-79	230	100	Lomax	185	65	PGA Tour Golf 96	130	50	Starblade Alpha	85	25
Breakpoint Tennis	130	40	FIFA 97	115	30	Lone Soldier	185	65	PGA Tour Golf 97	190	90	Starfighter 2000	100	30
Broken Sword	195	90	FIFA 98	240	120	Lost Vikings 2	195	90	PGA Tour Golf 98	240	120	Starfighter 2000	100	30
Broken Sword 2	240	120	FIFA Road to... 98	240	120	Machine Hunter	185	80	Perfect Weapon	175	75	Starwinder	165	50
Bubble Bobble	165	50	Fighting Force	260	140	Madden 98	175	80	Philosoma	85	25	Steel Harbringer	165	50
Bubby 3D	165	70	Final Doom	230	100	Magic Carpet	100	30	Pitball	160	40	Street Fighter Alpha	100	30
Burning Road	195	80	Final Fantasy VII	270	150	Magie the Gathering	240	120	Player Manager	190	90	Street Fighter Alpha 2	230	100
Bust A Move 2	130	40	Fire & Kiewd	195	65	Marvel Super Heroes	230	100	Panzer General	160	40	Street Fighter 2: Movie	165	50
Carnage Heart	230	100	Floating Runner	160	40	Mass Destruction	230	100	Porsche Challenge	195	90	Street Fighter Ex Plus	280	130
Castlevania	260	130	Formula 1 97	260	140	MDK	195	90	Power Move Wrestling	175	75	Street Racer	185	50
Casper	165	50	Formula 1 97	260	140	Mechwarrior 2	190	75	Powerserve	85	25	Strikepoint	195	80
Chessy	195	75	Formula Thomas Baseball	160	50	Mega Man X3	230	90	Prime Goal	160	50	Strikepoint 96	100	30
Chameleon	195	65	Frogger	220	100	Mickey's Wild Adv.	230	100	Project Overkill	165	50	Suikoden	195	80
Chronicles of the S.	195	65	Full Throttle Battle Pinball	240	120	Micro Machines 3	220	100	Project Overkill	165	50	Super Football Champ.	195	80
City of Lost Children	230	100	G-Police	260	140	Midnight Run	220	100	Pro-Pinball	195	80	Super Puz. F. 2 Turbo	299	140
Colony Wars	240	120	Galaxy Flight	160	50	Monopoly	175	80	Psychic Detective	165	50	Supersonic Racers	160	40
Command & Conquer	220	100	Gex	165	50	Mortal Kombot 3	130	40	Psychic Force	220	90	Swagman	195	90
C & C Red Alert	200	140	Goldstorm	100	30	Mortal Kombot Myth.	230	100	Rage Racer	230	100	Syndicate Wars	175	75
Cool Boarders	195	80	Gridrun	195	90	Mortal Kombot Trilogy	230	100	Rapid Racer	240	120	Xtreme	230	100
Cool Boarders 2	195	80	Gunship	195	65	Moto Mash	195	90	Rapid Racer	240	120	Virtual Golf	160	30
Cool Boarders 3	240	120	Hardboiled	175	80</									

SEGA SATURN



PERUSPAKETTI

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

849,-

DUKE -PAKETTI

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

1149,-



Erikoistarjous Virtua Cop II + ase

299,-

SATURN -TARJOUS

399,-

Valitse kolme seuraavista peleistä yhteishintaan:

Andretti Racing, Die Hard Trilogy, FIFA 97, NBA Live 97, NHL 97, PGA 97, Road Rash, Spacehulk, Theme Park

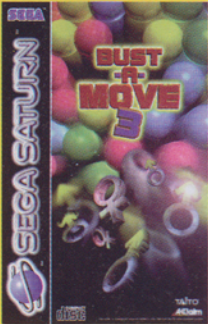
Erikseen ostettuna 199,-/peli.



Erazer

Markkinoiden monipuolisin ase! Yhteensopiva myös GUNCONIN (Time Crisis) kanssa. Auto-reload, kick-back, recoil jne. Sopii sekä Playstationille että Saturnille.

249,-



Bust-a-Move 319,-



NBA Live 98 319,-

UTUUEDET

Bust-a-Move 3	319
Formula Karts	319
NBA Live 98	319
NHL All Stars H. 98	319
NHL Hockey 98	319
Steep Slope Sliders	319
Winter Heat	319

SUORAAN HYLLYSTÄ

Amok	319
Batman Forever	269
Bombberman	269
Dark Saviour	269
Duke Nukem 3D	339
Enemy Zero	369
Formula Karts	319
FIFA Road to the... 98	319
Fighters Megamix	319
Independence Day	319
Last Bronx	319
Lost Vikings	319
Madden 98	319
Marvel Super Heroes	319
Mega Man X3	319
Mighty Hits	319
NBA Live 98	319
Pandemonium	319
Pinball Graffiti	319
Quake	339
Resident Evil	339

Sea Bass Fishing	269
Sega Touring Car	339
Sky Target	269
3D Sonic	269
Tilt	319
Tomb Raider	269
Trash It	319
Warcraft 2	319
Wipe Out 2097	319
Virtua Fighter 2	269

ALENNUSPELIT

Alone in the Dark	199
Andretti Racing	199
Breakpoint (Tennis)	199
Bubble Bobble	199
Bug	199
Chaos Control	199
D	199
Darius Gaiden	199
Die Hard Trilogy	199
Diseworld	199
Defcon 5	199
Daytona USA	199
Euro 96	199
Exhumed	199
FIFA 96	199
FIFA 97	199
Gex	199
Ghen War	199
Grid Run	199
King of Fight. 95 + ram	199
Madden 97	199
Magic Carpet	199

Mr Bones	199
NFL Quarterback C. 96	199
NHL 97	199
NBA Live 97	199
Olympic Soccer	199
Panzer Dragon	199
PGA 97	199
Robopit	199
Road Rash	199
Shining Wisdom	199
Shinobi X	199
Space Hulk	199
Tunnel B1	199
Theme Park	199
Worldwide Soccer	199

TARVIKKEET

Adapteri	169
Antennikaapeli	169
Arcade Racer, ratti	479
Ase	269
Jatkojohto, 2m	69
Muistikortti, 8 meg	269
Muistikortti, 40 meg	399
Multitap	409
Peliohjain, alkup.	199
Peliohjain, Terminator	99
Peliohjain, langaton	299
RGB/Scart -kaapeli	149



FIFA Road to... 98 319,-



Steep Slope Sliders 319,-



SEGA SATURNIN KÄYTETYT PELIT

Tuote	Myynti	Ostamme	Tuote	Myynti	Ostamme	Tuote	Myynti	Ostamme	Tuote	Myynti	Ostamme	Tuote	Myynti	Ostamme	Tuote	Myynti	Ostamme
Bust-a-Move 3	220	100	Exhumed	175	80	NHL 98	220	110	Sega Touring Car	220	100	Worldwide Soccer 98	220	100	Antennikaapeli	135	35
Command & Conquer	215	100	FIFA Road to... 98	220	100	NHL All Stars H. 98	220	100	Sonic 3D	175	80	Arcade Racer-ratti	395	175	Peliohjain, 2 kpl, lang.	195	50
Croc	220	100	Fighters Megamix	220	100	NHL Powerplay	195	90	Sonic Jam	175	75	Ase	195	50	RGB/Scart -kaapeli	125	35
Dark Saviour	190	80	Formula Karts	220	100	Nights + pad	175	80	Sonic R	220	100	Jatkojohto, 2m	50	10			
Daytona USA CE	195	90	Last Bronx	220	100	Pandemonium	175	80	Tomb Raider	175	80	Muistikortti, 8 meg	195	50			
Die Hard Arcade	195	90	Lost Vikings 2	175	80	Panzer Dragon 2	175	70	Virtua Cop + ase	150	60	Muistikortti, 20 meg	295	80			
Die Hard Trilogy	175	80	Manx TT	195	90	Quake	240	120	Virtua Cop 2 + ase	175	80	Multitap	340	100			
Dragon Force	195	90	Nascar Racing 95	220	100	Resident Evil	240	120	Virtua Fighter 2	165	60	Peliohjain, alkuperäinen	155	55			
Duke Nukem 3D	240	120	NBA Live 98	220	100	Sega Rally	150	65	Warcraft 2	175	80	Peliohjain, Terminator	75	30			

PC CD-ROM

Mahtava määrä PC-pelejä varastossa! Tässä muutama esimerkki:

Blade Runner	249	Deadlock: Shrine Wars	239	Quake 2	259
Broken Sword 2	239	Lords of Magic	219	Toca Touring Car	219
Croc	239	Monkey Island 3	249	Tomb Raider 2	259
Dark Omen	239	Popoulos 3	239	Turok	239

SEGA

MEGA DRIVE

Alien Soldier	199	Int. Superstar. Soccer. DeLuxe	199
Art Alive	169	Judge Dredd	199
Ballz 3D	199	Jurassic Park 2: The Lost W.	299
Batman Forever	229	Kawasaki Super Bikes	199
Beavis & Butthead	199	Last Battle	199
Chaos Engine	199	Lawnmower Man	199
Classic Collection	229	Legend of Thor	199
Comic Zone	159	Light Crusader	229
Corporation	199	Lion King	159
Demolition Man	229	Lotus II	159
Donald Duck in Maui Mallard	229	Madden 96	159
Dynamite Headly	129	Marsupilami	159
Dragons Revenge	199	Mega Swiv	199
Dr. Robotnik	229	Micro Machines Turbo 96	229
Earthworm Jim	229	Micro Machines Turbo Tourn.2	199
FIFA 97	269	Micro Machines Military	269
FIFA Road to the World... 98	319	Monopoly	229
Garfield	159	Mutant League Football	229
Gauntlet	199	Mortal Kombat 3 Ultimate	299
General Chaos	199	NBA Live 97	299
Hard Drivin	199	NHL 96	169
Incredible Hulk	199	NHL 97	269

Ooze	199
Pac Panic	159
Paper Boy	199
Phantasy Star 4	329
Pebble Beach Golf	199
Pinochio	299
Power Monger	199
Pitfall	199
Premier Manager 97	269
Primal Rage	269
Psycho Pinball	229
Risk	299
Ristar	229
Rocket Knight Adventure	199
Sampras Tennis 96	199
Shining in the Darkness	199
Slamm Masters	229
Soleil	159
Spot Goes to Hollywood	199
Super Skidmarks	229
Sonic 3D	299
Tintin in Tibet	269
Tiny Toon	269
Toughman Contest	199
True Lies	269
Urban Strike	269
Wayne Gretzky	269
WWF Raw	229
Worms	299
World Champ. Soccer 2	229
Vectorman	159
VR Troopers	229
Virtual Fighter 2	269
X-Man 2	269
Zero Tolerance	269
Zombies	229



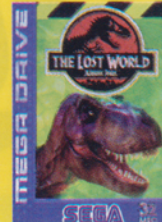
Beavis & Butt-Head 199,-



Sonic 3D 299,-



FIFA Road to... 98 319,-



Jurassic Park: Lost... 299,-

Virtual Boy

Hauska kolmiulotteinen paristoilla toimiva pelikone!

Mukaan tulee peli, jossa voit Marion hahmossa yrittää nujertaa vastapelaajasi tenniskentällä.



350,-

Muita Virtual Boy -pelejä:

Panic Bomber, Teleroboxer, Tetris 3D, Vertical Force, Virtual Pro Baseball.

85,-/kpl

Game Boyn, Nintendon ja Mega Driven käytetyt pelit

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

Game Boy

2 hintaryhmää, esim:

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

Nintendo

3 hintaryhmää, esim:

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

Mega Drive

2 hintaryhmää, esim:

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

Super Nintendo

3 hintaryhmää, esim:

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

Soita 02-2510 555 ja kysy lisää. Varastossa on jatkuvasti tuhansia käytettyjä pelejä!

KÄYTETYT KESKUS-YKSIKÖT

Tuote	Myymme	Ostamme
Game Boy	185	80
Game Boy Pocket	265	130
Game Gear	250	100
Nintendo	150	50
Nintendo 64	890	680
Sega 32X	250	60
Sega Mega Drive	290	120
Sega Saturn	750	450
Sony Playstation	795	530
Super Nintendo	350	150
Super Nintendo Multi-X	495	250

TILAUSKUPONKI

Pelitt: _____ Kone: _____ Hinta: _____

1.

2.

3.

4.

Valtuohtopelit: _____ Kone: _____ Hinta: _____

6.

7.

Nimi _____

Osoite _____

Postinro _____ Postitoimipaikka _____

Puhelin _____ Alle 18v. holhoojan allekirj.

Nordic Games maksaa postimaksun

Oy Nordic Games Finland Ab

Vastauslähetyt
Sopimus 20700/49
20003 Turku

HUOM! TILAUSKUPONKI ON VAIN TILAUKSIA VARTEN! JOS HALUAT MYYDÄ TAI VAIHTAA PELEJÄ TMS, LÄHETÄ NE OSOITTEESEEN: NORDIC GAMES, UUDENMAANKATU 18, 20500 TURKU.

LUONNE — Sport
 JULKAISUJA — Konami
 KEHITTÄJÄ — Konami
 JAKELU — Bergsala
 JULKAISU — Julkaistu
 PELAAJIA — 1 - 4
 MUISTI — Muisti
 MUUT KONEET — PlayStation



Konamin olympialai-

siin pohjautuvat pelit ovat aina olleet menestyksiä. Täksi vuodeksi he onnistuivat ensi kertaa saamaan virallisen olympialisenssin, mutta se ei ole tehnyt uutukaisesta sen parempaa kuin edeltäjistään.

Nagano Winter Olympics 1998



Kerran kauan sitten julkaisi Konami NES-pelit *Track & Field* sekä *Track & Field II*. Siinä oli lähinnä kyse vain näppäinten mahdollisimman nopeasta ja oikea-aikaisesta painelusta. Pienellä sormiharjoittelulla pelaaja ei ainoastaan kyennyt voittamaan valtavia kilpaturnauksia, joissa oli osanottajia ympäri maailmaa, vaan myös rikkomaan maailmanennätyksiä ja kohoamaan korkeimmalle palkintopallille.

Huolimatta siitä, että *Track & Field II* myi yli miljoona kappaletta, saimme odottaa puoli vuosikymmentä ja kokonaisen konsolisukupolven ajan jatko-osaa. Viime kesänä sitten ilmestyi *International Track & Field* PlayStationille ja vaikka kokonaiskilpa oli poistettu ja pelaaja nyt kamppaili vain laji lajin jälkeen, kunnes kaikki oli selvitetty lävitse, oli ainakin osa vanhasta viehätuksesta tallella. Mutta kun Konami syksyllä sai oikeuden tuottaa ensimmäisen virallisen olympiapelinsä, unohtuivat varsin pian kaikki ne seikat mitkä tekivät *Track & Field*istä niin suosittu pelisarjan. Ja ikävä kyllä valmiista *Nagano Winter Olympics 1998* -pelistä on kadonnut melkein kokonaan vanhojen pelien viehätys.

Sen lisäksi, että Konami pelin johdanto-osiossa tekee selväksi, että kyse on virallisesti lisensoidusta tuotteesta, sitä ei juuri huomaa pelin kuluessa. Mitään kovin realistista olympiakisojen tunnelmaa siitä ei löydy, vaan kyse on vain eri lajien valitsemisesta ja niiden läpi yrittämisestä. Sitten siirrytään seuraavaan lajiin ja jatketaan samaan tapaan. Kunnes pelaaja enemmän tai myöhemmin kyllästyy.

Nagano Winter Olympics 1998:n Nintendo 64 -versiossa on kaikkiaan 12 eri lajia. Peli alkaa syöksylaskusta ja suurpujottelusta, kahdesta huomattavasti toisiaan muistuttavasta lajista, joissa ei juuri muusta ole kyse kuin sinisten ja punaisten lippujen ohittamisesta oikealta puolelta. Touhu muistuttaa hieman huonoa kilpa-autopeliä ilman vauhdin tuntua tai pelinhallintaa. Lisäksi heikko grafiikka tekee näkymistä lumimyrskyäkin surkeampia.

Seuraavat kaksi lajia ovat eri versioita mäkihyppystä. Eivät nekään ole erityisen jännittäviä, mutta ainakaan niiden läpi pelaamiseen ei tuhlaudu kovin montaa sekuntia.

Lumilautailun suosion näkee siitä miten runsaasti siihen liittyviä pelejä nykyään julkaistaan. Mutta *Nagano Winter Olympics 1998*:n lumilautailuosion vertaaminen 1080°-peliin olisi todella pahaa Nintendon tulevan pelin aliarviointia. Konamin pelissä on kyse kiintoisasta *PaRappa the Rapper* -konseptin tulkinnasta. Pelaaja voi valita etukäteen tempuvalikoimasta yhden ja yrittää sitten toteuttaa sen varsinaisessa suorituksessa niiden näppäinyhdistelmien avulla, jotka ilmaantuvat näytölle. Vaihtoehdona on käydä suurpujottelu vielä kerran lävitse, tällä kertaa



lumilaudalla - mikä kaikesta huolimatta saattaa olla varsin hauskaa.

Ne lajit, jotka tulevat lumilautailun jälkeen, eivät ole edes lähemmän tarkastelun arvoisia. Se että ylipäänsä jaksaa pikaluistella 500 metrin matkan maaliin saakka, on jo voitto sinänsä. Puhumattakaan sitten 1500 metristä. Juuri kun alkaa olla valmis antamaan periksi, tulee pelin positiivinen yllätys vastaan. Curling. Yhden osion läpi pääseminen saattaa viedä aikaa yhtä paljon kuin muiden lajien yhteensä, mutta itseasiassa se on sen arvoistakin. Toisin kuin monen muun lajin kohdalla tässä pelissä.

että myös epäonnistuminen on varsin helppoa. Pelattuani Konamin urheilupelejä jo kymmenen vuoden ajan tunnen itсени nyt pettyneeksi. Näin hutiloituja pelejä ei pitäisi tehdä.

Topi 72

EI MITALEJA KONAMILLE

Myönnän mielusti, että yksi niistä syistä miksi en pidä *Nagano Winter Olympics 1998:sta*, on se, että tykkäsin niin paljon *Track & Field* -peleistä. Konamihan olisi voinut saada aikaiseksi niin paljon hyvääkin olympialisenssilään, mutta nyt se teki meille tämän.

On pelin kuluessa toki muutama valoisakin hetkensä. Curling esimerkiksi osoittautuu odottamattoman hauskaksi lajiksi, ja jos pelaajia löytyy useampi, hiukan muuallakin voi pitää tuosta hauskaa. Mutta pikaluistelu on täysi katastrofi. Samantekevää pelaako yksin vai porukalla.

Track & Field II:lla Konami osoitti osaavansa tehdä mahtavia urheilupelejä, ilman että kaikkien lajien täytyisi mennä pelkäksi napinpainalluskilvaksi. *Nagano Winter Olympics 1998:lla* Konami osoittaa,

MOKAOLYMPIALAISET

Pelattuani *Nagano Winter Olympics 1998:ä* on vaikea olla tuntematta itseään pettyneeksi. Tietyt lajit ovat niin samankaltaisia ja tylsiä, että koko peliin on vaikea edes keskittyä. On mukana tosin pari kiintoisaaakin lajia, jotka ovat itseasiassa varsin originelleja, mutta se ei riitä peliä pelastamaan. Miten Konami on epäonnistunut projektissaan näinkin pahasti, on suuri kysymysmerkki. Heillä on ollut yleensä tapana tuottaa hyvin tehtyjä pelejä, mutta *Nagano Winter Olympics 1998* muistuttaa lähinnä joidenkin aloittelijoiden tekelettä enemmän kuin rutinoituneen pelitalon tuotetta.

Martti 76



Curlingin läpi pääseminen saattaa viedä aikaa yhtä paljon kuin muiden lajien yhteensä, mutta itseasiassa se on sen arvoistakin. Toisin kuin paljon muun kohdalla tässä pelissä.

GRAFIikka

82

Pelit liikkuvat kyllä sujuvasti, mutta grafiikka on liian tunkkaista.

ÄÄNET

80

Suurinpiirtein sitä mitä olympiapeliiltä voi odottaakin.

PELATTAVUUS

76

Epätarkka pelinhallinta, jonka oppimiseen menee aikaa.

HAASTE

70

Muutama laji on vaativa, mutta useimmat kyllästyttävät pelaajan ennen maaliin pääsyä.

YHTEENSÄ

Konami on erehtynyt liukkaille jälle. *Track & Fieldit* olivat paljon parempia.

77

LUONNE	Beat 'em up
JULKAISIJA	Virgin
KEHITTÄJÄ	Capcom
JAKELU	Brio
JULKAISU	Helmikuu
PELAAJIA	1 - 2
MUISTI	Muisti

Nostalgiamatka ja kunnianosoitus maailman parhaille beat 'em upeille. Vaiko vain viimeinen yritys kerätä vielä hiukan rahaa *Street Fighter* -sarjalla...

Street Fighter Collection

Merkillisen sattuman takia, tai kenties vain pikku ajattelemattomuuden seurauksena kirjoitamme tässä kuussa peräti kolmesta beat 'em up -uutuudesta, joilla kaikilla on lisäksi kunnianhimoinen yritys uudistaa genreä omilla tavoillaan. Ja lisäksi saatte nyt vielä jutun *Street Fighter Collectionista*, kokoelmasta maailman parhaiten tunnetun 2D- beat 'em up -sarjan pelejä. Vertailu vanhojen ja uusien pelien välillä on tarpeetonta. Standardit paranevat huimalla vauhdilla vähintäänkin graafisesti, joten luonnollisesti omat henkilökohtaiset vaatimuksetkin samalla kehittyvät sen suhteen mitä pidämme huippulaatuna. Mutta voidaan joka tapauksessa todeta, ettei pelivalmistajien kunnianhimo ole suinkaan aina ollut sidoksissa tekniseen kehitykseen.

Street Fighter II on kuten sanottua kenties maailman tunnetuin beat 'em up -peli, joten lähemmät selitykset sen luonteesta tuntuvat tarpeettomilta. Tutkaikaamme sen sijaan hieman *Street Fighter Collectionin* kiintoisampia puolia. Nimittäin niitä kolmea versiota, jotka Capcom valitsi kokoelma-CD:lle. Huomion arvoista on ensinnäkin se, että levy sisältää täydellisiä käännöksiä pelihallien

alkuperäispeleistä eikä 16-bittisiksi sovitettuja versioita.

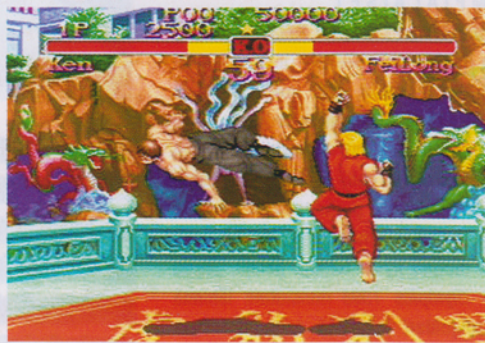
Ensimmäinen jatko-osa alkuperäiselle *Street Fighter II* -sarjalle oli *Super Street Fighter II*. Se sisälsi 12 alkuperäishahmoa - muistatethan Ryun, Kenin, Zangiefin, Hondan, Chun Lin, Dhalsimin, Blankan, Balrogin, Vegan, Sagatin ja M. Bisonin - sekä näiden lisäksi neljä uutta tulokasta nimiltään Cammy, Fei Long, T. Hawk sekä Dee Jay. Nämä olivatkin tervetullut lisä ja tuntuivat jopa vanhan konseptin uudistajilta. Seuraava uudistusaskel oli *Super Street Fighter II Turbo*, joka oli selvästi aiempia nopeampi ja sisälsi paljon uusia erikoisiskuja.



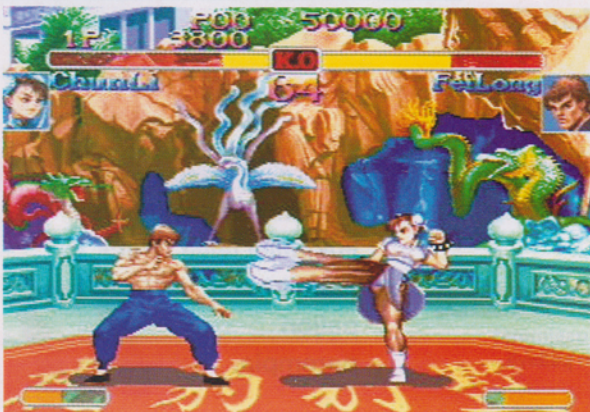
Huomion arvoista on se, että levy sisältää täydellisiä käännöksiä pelihallien alkuperäispeleistä eikä mitään 16-bittisiksi sovitettuja versioita.



Venäläinen lihaskimppu Zangief saa hetkeksi yliotteen annettuaan Blankalle kunnon potkun palleaan.



Kun Chun Li lähettää matkaan nopeita potkujaan, tuntuu aika pysähtyvän.



Vahvistaakseen edelleen *Street Fighter* -mytologiaa, alkoi Capcom nyt sijoittaa peleihin myös kätkeytyjä hahmoja. Tässä pelissä saimme myös ensi kertaa kohdata uskomattoman voimakkaan ja vaikeasti voitettavan bossin nimeltä Akuma.

Super-sarjan jälkeen tulivat *Alpha*-pelit. Sen sarjan kolmas peli oli *Street Fighter Alpha 2 Gold*, joka julkaistiin lähes yksinomaisesti Japanissa, joten se saa nyt täällä

hiukan myöhästyneen ensi-iltansa. Pelissä on kosolti uusia hahmoja: 18 hahmoa peruskoonpanossa sekä lisäksi muutama kätkeyty hemmo, kuten Evil Ryu ja Devil Akuma. Tavallinen *Street Fighter Alpha 2* sai 87 pojoa, kun arvioimme sen viime vuonna, vaikka se oli ilman Gold-lisänimeä kulkeva versio.





YLIANNOS?

Voiko *Street Fighter*ia saada yliannoksen? Kyllä kai. Tai ainakin arvelin niin pari vuotta sitten, kun pelien jatko-osavillitys oli pahimmillaan. Näin jälkikäteen on kuitenkin melko hauska verestää vanhoja muistoja *Super Street Fighter II Turbo*sta. Ja *Street Fighter Alpha 2 Gold* on luonnollisesti yksi kaikkein parhaista 2D-beat 'em up -peleistä. Mutta kysymyshän kuuluu onko tämä kokoelmalevy ostamisen arvoinen, jos jo sattuu omistamaan *Street Fighter Alpha 2:n*? Nostalgian kannalta kenties on, mutta sitten olisi ollut paljon mukavampaa, jos mukaan olisi laitettu alkuperäinen *Street Fighter II* sen sijaan että *Super Street Fighter II*, joka melko tavalla muistuttaa *Super Street Fighter II Turbo*ta. Mutta se oli aivan liian hankala käännettävä tietysti. Oli miten oli, kyllä tämä kokoelma kunnan iskujuhlaa pitää sisällään koko rahan edestä. Ihan hyvä sijoitus *Street Fighterin* ystäväille, jolla ei kuitenkaan ole liian monia versioita hyllyssään.

Jouini 88



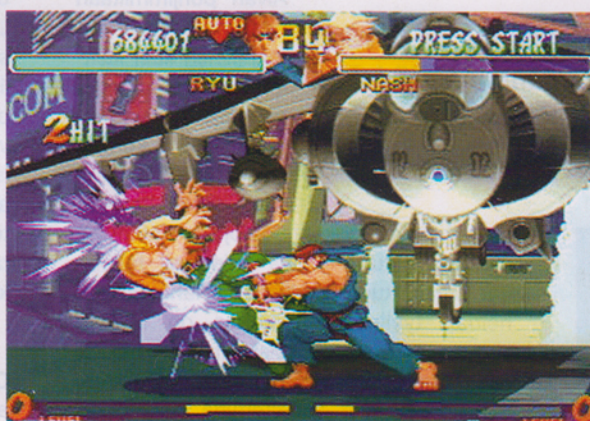
MIKSEI TÄYDELLISTÄ KOKOELMAA?

Ihmettelen, etteivät useammat pelitalot tee uusia versioita klassisista peleistään. *Super Mario All-Stars* ei ollut pelkkä uskomaton nostalgiamatka, vaan myös ihan uusi haasteensa. Sen jälkeen ovat vanhojen pelien uudelleenjulkaisut käyneet yhä tavallisemmiksi, mutta yleensä kyse ei ole uusituista versioista, vaan originaalien julkaisemisesta kokoelmina. Julkaisijoilla on kyllä tietty pointti siinä, etteivät he ole yrittäneet muuttella mitään jo alunperin suvereenissa peleistä, mutta toisaalta uudelleenjulkaisu ilman mitään uutta tuntuu myös tarpeettomalta.

Capcom on tehnyt omalla tavallaan *Street Fighter Collection*illa. Se ei ole muuntanut mitään kummassakaan *Super Street Fighter II*-pelissä, vaan on sen sijaan sijoittanut mukaan aiemmin julkaisemattoman pelin extra bonuksena. Tähän asti kaikki on kunnossa, mutta sitä en oikein ymmärrä, mikseivät ne voi laittaa levyille muutamaa peliä enemmän, kun kokoelmaa alkavat tekemään?

Street Fighter II Turbo on edelleen sarjan paras peli ja *Street Fighter II* sarjan suurin klassikko. Ja kuka muka olisi jättänyt hankkimatta levyn, jolla olisi ollut 10 vuotta vanha alkuperäinen *Street Fighter*, joka nykyään lienee tosi harvinaisuus? Nyt *Street Fighter Collection* tuntuu jotenkin epätäydelliseltä. Mukana olevat kolme peliä ovat kuitenkin beat 'em up -genren huippuja ja ainakin yhtä hauskoja pelattavia kuin *Tekken* ja *Virtua Fighter*.

Topi 90



Ryu iskee Guilesin kaveria Nashia tuimalla voimapallolla, joka koostuu puhtaasta energiasta.



Ken vastaanottaa varsinaisen iskuryöpin Birdieltä, samalla kun vastaa itse nopealla potkulla.



GRAFIikka

85

Kaikki on mukana kolikko-originaaleista. Täydelliset uudelleenjulkaisut.

PELATTAVUUS

93

Vaihtelee tietysti pelistä riippuen, mutta on vähintään hyvää tasoa jokaisessa.

YHTEENSÄ

Street Fighterista ei ikinä saa kyllikseen, vai saako...

ÄÄNET

82

Kaikki on mukana kolikko-originaaleista. Herkullisia ääniefektejä.

HAASTE

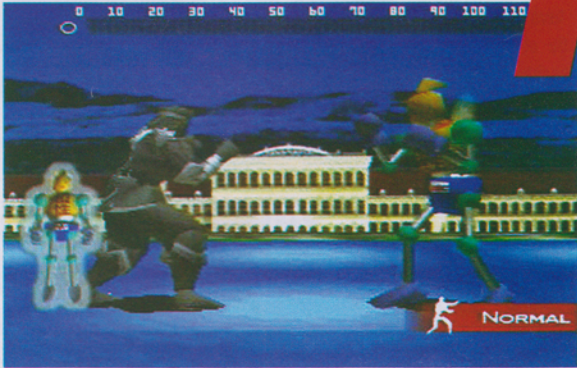
89

Runsaasti nostalgiaa ja erinomaista viihdevä-kivaltaa koko rahan edestä.

90

LUONNE — **Beat 'em up**
 JULKAISIJA — **Ocean**
 VALMISTAJA — **Imagineer**
 JAKELU —
 MYYNNISSÄ — **26. helmikuuta**
 PELAAJIA — **1 - 2**
 PELIMUISTI — **Muisti**
 MUUT KONEET —

Hyvien 3D-beat 'em upien tarjonta ei toistaiseksi ole ollut mikään myyntiperuste Nintendo 64:ä valittaessa. Keikkuvien lehmien ja uuden ottelujärjestelmän avulla Imagineer ja Ocean aikovat muuttaa asian.



Fighters Destiny



Hahmojen ja heidän tyyliensä valikoima on lievästi sanoen laava. Jos taistelutyyliille haluaa etsiä jotain yläotsikkoo, olisi se jonkinlaista kung fu -painia yhdistettynä potkunyrkkeilyyn.



Fighters Destinyin pistejärjestelmä on ainutlaatuinen uutuuksena, jota ei löydy yhdestäkään toisesta pelistä.

Fighters Destinyä markkinoidaan pelinä, joka hiljentää väitteet siitä ettei Nintendo 64 pysty käsittelemään Tekken-tasoisia 3D-grafiikkaa. Grafiikka ei kuitenkaan ole kiinnostavinta tässä humoristisessa ja omaperäisessä beat 'em up -pelissä. Fighters Destinyn vahvuus piilee enemmän pelikonseptissa, joka uudistaa koko lajityyppiä tuntuvasti.

Aivan pohjimmitaan peli on tietysti samanlainen kuin kaikki muutkin. Joukko taistelijoita, yhdeksän tällä kertaa, ottaa osaa turnaukseen, jonka lopussa he kohtaavat joukon pomoja ja kätettyjä hahmoja. Mutta muilta osin peli tarjoaa enemmän kuin tavallisesti. Hahmojen ja heidän tyyliensä valikoima on lievästi sanoen laava. Jos taistelutyyliille haluaa etsiä jotain yläotsikkoo, olisi se jonkinlaista kung fu -painia yhdistettynä potkunyrkkeilyyn. Suurin uutuuksena on kuitenkin pistejärjestelmä, jonka vuoksi pelkkä vastustajan hakkaaminen ei enää riitä voittoon. Sen sijaan on kerättävä pisteitä. Ensimmäisenä voitetaan yltänyt voittoa ottelun. Yhden pisteen saa jos iskee vastustajan kehästä, kaksi pistettä tulee onnistuneesta heitosta, kolme vastustajan iskemisestä kanveesiin, ja niin edelleen. Ajan loppuessa "tuomari" ratkaisee kuka on voittanut erän ja jakaa pisteet. Järjestelmä paitsi tuntuu uudelta ja tuoreelta, luo myös uutta

pelitapaa, jossa taktinen harkinta on tärkeämpää kuin tavallisissa beat 'em upeissa. Pitäisikö ottaa riski ja yrittää tyrmäystä vai tyytyä varman päälle poimimaan yksi piste otteesta?

Kaikilla hahmoilla on tietysti omat sarjansa erikoisiskuja ja -hyökkäyksiä, joukossaan suoria ratkaisuiskuja sekä vaikeita mutta vaarallisia erikoishyökkäyksiä. Painopiste on paljolti erilaisissa heitoissa ja otteissa. Lisäksi puolustustekniikat ovat poikkeuksellisen kehittyneitä. Tavallisten torjuntojen lisäksi voi esimerkiksi yhtä nappia jatkuvasti painamalla saada hahmo automaattisesti väistämään tai hyppäämään vastustajan iskujen alta. Eikä edes korotettujen areenoiden kulmissa jää puolustuskyvyttömäksi. Varomattoman vastustajan jalastakin voi saada otteen ja kammata hänet kehästä.

Ohjelmoijat ovat lisänneet myös joukon erikoishienouksia. Tavallisten pelimuotojen ohella voi esimerkiksi kilpailla kahdeksaa erilaista mestaria vastaan ja oppia uusia liikkeitä, jotka voi sitten säästää muistikortille. Mutta taidot voi myös menettää, mikäli ei onnistu kukistamaan mestaria. Turnauksen voitto tuo myös uusia taitoja sekä pääsyn bonuskentille, kuten Rodeoon, jossa tarkoituksena on pysyä kentällä mahdollisimman pitkään. Vastustajana on nimittäin kajahtanut lehmä. Onpa pelissä myös seitsemän kätettyä hahmoa etsittävänä.



HAUSKA LEHMÄ

Hyvien beat 'em upien puute Nintendo 64:llä johtuneen siitä, ettei Nintendo itse ole kehittänyt sellaisia. Nyt erinäiset pelintekijät ovat kuitenkin oppineet uuden tekniikan ja samalla on alkanut tapahtua. Fighters Destiny todistaa, että 64-bitiselle voi todellakin rakentaa hyvän beat 'em upin, ja mikä vielä ilahduttavampaa, samalla voi uudistaa lajityyppiä omaperäisillä piirteillä, jotka tuovat lisää syvyyttä itse peliin eivätkä koske vain kauniita ulkokuoria. En totta puhuen pahemmin pidä humoristisista piirteistä taistelupeleissä - toisten hakkaaminen on aika vakavaa puuhaa - mutta tällä kertaa kujeilun ja tosissaan olemisen väliä on löytynyt hyvä tasapaino. Uusi sääntöjärjestelmä toimii mainiosti ja uudet puolustustekniikat muodostavat opettelemisen arvoisen haasteen. Tekkenin ja Virtua Fighterin todellisia haastajia odotellessa Fighters Destiny on viihdyttävien beat 'em up Nintendo 64:llä. Vaikka se ei ole aivan täysosuma, tekevät kätkeytyt tekniikat ja salaiset bonushahmot siitä pitkäikäisen ja ostamisen arvoisen pelin. Ja lehmä on ihan oikeasti hauska.

Joonas 88

TOISTAISEKSI PARAS

Vihdoin peli joka täyttää lupauksensa. Beat 'em up -genre on, kuten tunnettua, ollut kehoissa kantamisessa Nintendo 64:llä, mutta nyt voimme kaikki pelata todella hyvää peliä, joka sitä paitsi sisältää pari nokkelaa, täysin ainutlaatuista piirrettä. Ainoat seikat, joihin en ole täysin tyytyväinen, ovat grafiikka ja hahmojen suunnittelu. Yritys tehdä hieman hassahtanutta beat 'em upia ei tunnu täysin luonteeltaan toisinaan nukkavieru grafiikka saa vain tyydyttävän arvosanan. Mutta nämä kaksi seikkaa pois lukien Fighters Destiny on hyvin yöstetty peli, joka viihdyttää pitkään, kiitos omaperäisen pistejärjestelmän ja hiotun ohjauksen.

Martti 86



Nopea hyökkäys tuo usein pari tärkeää pistettä.



GRAFIikka

80

Siistit hahmot mutta aivan liian epätarkat taustat.

TUNTUMA

89

Omaperäinen ohjausjärjestelmä toimii moitteettomasti.

YHTEENSÄ

ÄÄNET

78

Paljon samplauksia ja äänitehosteita sekä jonkinlaista musiikkia.

HAASTE

90

Paljon pelimuotoja ja salaisuuksia.

Ei täydellinen mutta epäilemättä viihdyttävien beat 'em up Nintendo 64:llä.

Toistaiseksi.

87

LUONNE	Beat 'em up
JULKAISUA	Sony
VALMISTAJA	Square
	Lightweight
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Helmikuussa
PELAAJIA	1 - 2
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	

Beat 'em up -pelin kolmas aalto uusille konsoleille on saapunut. Uutuudet ja omaperäisyys ovat päivän sanoja. Square tempaisee Bushido Bladella johtoon tällä rintamalla.

Bushido



Poistetaan energiamittarit, lisätään suorat voittohyökkäykset ja luodaan rajattomat kentät niin onkin jo otettu suuri askel kohti täysin uutta pelimuotoa. Varsinkin, jos Squaren tavoin lisätään aineksia japanilaisesta samurai-filosofiasta ja herrasmiesmäisen käytöksen säännöt. Bushido Blade ei ole vain asepoijainen 3D-beat 'em up uusine pikku tempuipeine ja omaperäisine piirteineen vaan todellakin yritys luoda jotain täysin uutta.

Bushido Bladen perusjuoni vaihtelee jonkin verran riippuen siitä, minkä pelin kuudesta perushahmosta valitsee. Lopputulos on kuitenkin jokseenkin yhdenmukainen. Aika ja paikka eivät ole, toisin kuin aikaisemmin virheellisesti väitimme, 1600-luvun feodaalijan Japani. Juoni käsittelee nykyaikaa, vaikka kertookin salaisia palkkamurhaajia, niin sanottuja kageja, kouluttavasta samurai-koulusta. Reiluna ja rehellisestä sankariyppinä pelaajahahmo haluaa jättää taakseen tämän pahuuden pesän. Tätä urapäättöstä hänen opettajansa ja luokkatoverinsa eivät kuitenkaan arvosta, ja niinpä pelaajahahmon on käytettävä kaikki oppimansa taidot paetakseen ja selviytyäkseen hengissä. Juoni pätee luonnollisesti Story Modeen, jonka lisäksi voi valita erilaisia koulutusmuotoja, VS Moden sekä erityisen POV Moden, jossa voi kytkeä kaksi konetta yhteen ja pelata elävää vastustajaa vastaan. POV Modea pelataan Doomien kaltaisessa perspektiivissä.

Kuusi taistelija edustavat tavallista ominaisuuskaalaa pienestä ja nopeasta aina suureen ja vahvaan. Lisäksi voi valita kättä pidempiä apuvälineitä suuresta pisto- ja lyömäaseiden

valikoimasta, joka tuo paljon vaihtelua peliin. Todella uudet ja omaperäiset piirteet koostuvat kuitenkin kolmesta seikasta.

Ensinnäkin, energiamittari puuttuu kokonaan. Vahinko ilmenee haavoina ja siteinä mutta kuntoa ei voi päätellä ottelun aikana, muuten kuin "musta tuntuu" -pohjalta. Lisäksi suorat voittoiskut voivat lopettaa taistelun muutamassa sekunnissa, mikä luonnollisesti auttaa aivan uuden pelitunteen luomisessa.

Toinen suuri uutuus ovat rajattomat kentät. Kaikki kaksintaistelut tapahtuvat vanhan linnanraunion eri osissa, mutta varsinaisia rajoja kentillä ei ole. Pelaaja voi esimerkiksi hypätä korkeammalle tai syvemmälle raunioihin tai ponkaista lähimpään vesistöön.

Kolmas tärkeä uutuus löytyy pelin tavallista syvällisemmästä luonteesta, joka käsittelee kunniaa ja mainetta. Bushido - soturin tie - on vanha japanilaisen soturifilosofian ilmaisu, joka muun muassa käsittelee vihollisen kunnioittamisen ja arvostamisen tärkeyttä. Pelkkä vastustajien teurastaminen ei siis riitä eteenpäin pääsemiseksi Story Modessa. Saavuttaakseen lopun ja kohdatakseen todelliset ilkimykset pelaajan ei sovi tönä vastustajia, iskeä selkään, heittää hiekkaa silmiin, aloittaa taistelua ennen kuin vastustaja on valmis tai sortua muihin halpamaisuuksiin.

Joten olkaa valmiita reiluun peliin jos aiotte päteä Bushido Bladessa.

Saavuttaakseen lopun ja kohdatakseen todelliset ilkimykset pelaajan ei sovi tönä vastustajia, iskeä selkään, heittää hiekkaa silmiin, aloittaa taistelua ennen kuin vastustaja on valmis tai sortua muihin halpamaisuuksiin.

HYVÄ ALKU

3D-beat 'em upin yhdistäminen teräviin miekkoihin ja samurai-filosofiaan on melko itsestäänselvä askel, erityisesti jos tavoittelee menestystä japanilaisilla markkinoilla. Juuri siinä Square onkin onnistunut. Bushido Bladea myytiin kotimarkkinoilla niin hyvin että kakkososa on jo tuotannossa. Meille, jotka pidämme samurai-elokuvista yleensä ja erityisesti Toshio Mifunen roolista Kurosawan elokuvassa Yojimbo (Onnensoturi), on tämä luonnollisesti hyvin ilahduttava kehityssuunta. Bushido Bladessa Square on ottanut kelpo askeleen tiellä sekä beat 'em up -genren uudistamiseksi että todella hyvän samuraipelin luomiseksi. Tunnelmaa luodaan grafiikalla sekä erityisesti äänitaustalla. Hahmot ovat saaneet juuri oikeat, hieman nykivät mutta nopeat ja tarkat liikekuviot, joita voi odottaa nopeaiskuiltilta, kurinalaisilta ja erittäin vaarallisilta taistelijoilta. Ongelmana on vain se, ettei pelikone oikein selviä uusista ja hyvin korkeista vaatimuksista, jotka syntyvät kun pelissä ei ole energiamittaria ja vastustajan voi kaataa yhdellä nasevalla iskulla. Jatko-osaa odotellessa Bushido Blade on kuitenkin hyvä valinta. Mutta vain niille, jotka oivaltavat ettei kyseessä ole mikään tavallinen beat 'em up.

Joonas 81

Blade



Bushido Bladen yleisilme on kaikkea muuta kuin tavallinen.



Vastustajan hyökkäykset on syytä ennakoida.

OMAPERÄINEN JA ERILAINEN

Vielä pari vuotta sitten en olisi arvannut, että Square alkaa tehdä beat 'em upeja. Kun Tobai No. 1 ilmestyi, vaikutti se lähinnä kokeilulta siitä miltä tuntuu tehdä täysin erilaisia pelejä. Bushido Blade on länsimaisesta näkökulmasta katsoen outo, jopa kummallinen peli. Muinaisesta feodaalisen ajan Japanista tulevat perinteet ovat erittäin ankaria ja joskus hämmentäviä.

Bushido Bladen taistelut ovat filmaattisia ja niitä voi tuskin verrata Virtua Fighterin tai Tekkenin vastaaviin. Kyse on nimenomaan tarkkuudesta ja kyvystä lukea vastustajan seuraavat aiheet. Pelaamisessa on siten kyse paljon enemmän kuin vain erikoishyökkäysten opettelemisesta.

"Tavallisiin" beat 'em up -peleihin kyllästyneet tulevat löytämään Bushido Bladesta tuoreen henkäyksen tunkkaisessa huoneessa.

Martti 82



GRAFIikka

82

Siisti ja notkea grafiikka mutta vähän yksityiskohtia ja turhan yksinkertaiset taustat.

TUNTUMA

84

Suhteellisen yksinkertainen mutta hieman epätarkka ohjaus.

YHTEENSÄ

ÄÄNET

80

Säästeliäästi musiikkia mutta hyvin tehdyt ja erittäin tunnelmalliset tehosteet.

HAASTE

85

Aivan uusi ajattelutapa - hyvässä ja pahassa.

Tuore ja omaperäinen peli-idea, jota ei kuitenkaan ole kehitelty aivan loppuun asti.

82

LUONNE — Urheilu
 JULKAISIJA — Konami
 VALMISTAJA — Konami
 JAKELU —
 MYYNNISSÄ — Helmikuussa
 PELAAJIA — 1 - 4
 PELIMUISTI — Muisti
 MUUT KONEET — Nintendo 64



NBA Pro

Konami aloittaa uuden kamppailun Electronic Artsin kanssa parhaasta koripallopelien valmistajasta. Uuden tyylin merkiksi uusi pelisarja on kastettu NBA Pro:ksi. Hyvä alku.

harmi pelissä on, ettei se ole aivan niin nopea kuin toivoisi. Mutta onhan tuleviin versioihin jätettävä jotain parantamisen varaa.

Ylipäänsä peli ei jätä juuri moitteita sijaa. Kaikki amerikkalaisen ammattiliigan pelaajat ovat mukana, paitsi tietysti Michael Jordan, joka loistaa perinteisesti poissaolollaan. Mies ei kuulemma saanut tarpeeksi suurta palkkiota pelintekijöiltä, miesparka kun tarvitsee rahaa elämiseen.

Electronic Arts on aina väittänyt olevansa paras urheilupelien valmistaja, eikä täysin vailla perusteita. Viime vuosina he julkaisivat koripallopelien toisensa jälkeen, ja aina ne olivat toinen toistaan parempia. Viime vuoteen asti. NBA Live '98 ei sisältänyt yhtä paljon uutuuksia kuin vuoden 1997 painos. Niinpä Konamin uusi NBA Pro tuntuu oikein lupaavalta sarjalta.

Konamin koripallopelien grafiikka on aina ollut hitusen korkeatasoisempaa kuin muilla urheilupelien valmistajilla, mutta puutteellinen ohjaus ja huono pelitunnelma ovat olleet kallis hinta hienosta grafiikasta. Asia on kiitettävästi korjattu uudessa Pro-sarjassa, ja uusissa ratkaisuisa on onnistuttu hyvin.

Grafiikka on huomattavasti parempaa kuin markkinoilla olevissa koripallopeleissä yleensä, sekä pelaajien anatomian että

koripallokenttien osalta. Valitettavasti NBA Pron äänitehosteet eivät ole yhtä korkealuokaisia. Selostajat kuulostavat varsin kesyiltä kommentoidakseen maailman suurimman koripallosarjan otteluita.

Todella suuri parannus koskee itse pelitunnelmaa. Uuden ohjauksen avulla siirtyy helposti tv-sohvalta koripallokentälle. Läsnäolon tunne on voimakkaampi kuin yhdessäkään muussa koripallopelissä. Tämä koskee myös tuomareiden läsnäoloa, sillä koskaan aikaisemmin konsolituomarit eivät ole tuominneet yhtä paljon sääntökirjojen mukaan kuin tässä pelissä. He tekevät sen vielä sitä paitsi hyvin. Ainoa

NBA Pro tarjoaa uusintoja lukuisista kamerakulmista.





PARAS KORIPALLOPELI

Oli jo aikakin, että joku vie Electronic Artsin kruunun urheilupelien kuninkaana. Usean vuoden ajan Electronic Artsin koripallopelit ovat olleet tiennäyttäjiä. Ne ovat näyttäneet hyviltä, ja niissä on aina ollut paras ohjaus, hyvät ja luotettavat selostajat sekä korkea viihdearvo. Lisäksi Electronic Arts on aina pyrkinyt uskottaviin sääntötulkintoihin peleissään. Mutta nyt Konami julkaisee uuden NBA Pro:nsa ja rynnii suoraan korille paremman grafiikan, paremman ohjauksen ja hienojen sääntötulkintojen kanssa. Electronic Arts joutuu ahkeroinaan lujasti saadakseen takaisin parhaan koripallopelin valmistajan titte-
lin.

Konamin NBA Pro on paras koripallopeli, jota olen pelannut. Suosittelem sen lämpimästi.

John 93

COMEBACK KORIPALLOKENTILLE

Track & Field sekä International Superstar Soccer -sarja ovat täydellisiä esimerkkejä siitä, että Konami osaa tuottaa erinomaisia urheilupelejä. Niille, jotka ovat unohtaneet Double Dribblen NES:llä, voin myös muistuttaa että se oli 1980-luvun suosituimpia koripallopelejä. Sittenkin he jäivät jälkeen koripallopelintamalla, joten NBA Pro on Konamilta eräänlainen comeback. Onhan se hieman hidas verrattuna muihin lajin peleihin, mutta se merkitsee vain sitä, että joukkueen saa paremmin hallintaan ja pelistä tulee näin realistisempia, joskin ehkä hetkittäin hieman hitaita ja yksitoikkoisia.

Vaikka olympialaiset ovat ajankohtaisempia kuin NBA, pelaan mieluummin NBA Pro:ta kuin Nagano Winter Olympics 1998:a. Mikä vain kuvastaa pettymystäni Naganon sekä NBA Pron tekemää positiivista yllätystä.

Topi 88



Graafisesti NBA Pro on korkeaa luokkaa, mutta pelitunne voi joskus tuntua hieman kuivalta.

Todella suuri parannus koskee itse pelitunnelmaa.

Läsnäolon tunne on voimakkaampi kuin yhdessäkään muussa koripallopelissä.



Nopeat pallonriistot ja vikkelät syötöt ovat arkipäivää NBA Prossa.



GRAFIikka 92

Puhtain ja siistein koripallografiikka mitä on tehty.

TUNTUMA 91

Konamin kontrolli konsolipelaamiseen lähentelee todellisuutta.

YHTEENSÄ

ÄÄNET 82

Tällä saralla NBA Live -sarja on yhä parempi.

HAASTE 89

Hauska mutta hieman hidas peli, jossa riittää puuhaa.

Parempaa konsolikoripalloa ei ole.

90

LUONNE	Urheilu
JULKAISUJA	Electronic Arts
VALMISTAJA	EA Sports
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 - 4
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	PlayStation Saturn

Konami otti viime vuonna johdon hienolla International Superstar Soccer 64:llä. EA Sports sen sijaan potkaisi itseään ja fanejaan koipeen kehnolla FIFA 64:llä. Mutta nyt MM-jalkapallo lähestyy ja EA Sports aikoo nousta korkeimmalle palkintopallille.

FIFA: Road to World Cup '98



EA Sportsilla ei ilmeisesti ollut mitään tulkua kun he julkaisivat ensimmäisen jalkapallopelinsä Nintendo 64:lle. Se ei vain ollut selvästi huonompi kuin useimmat muut sen hetken jalkapallopelit, vaan lisäksi huonoin mitä he koskaan olivat tehneet. Mutta nyt he ovat oppineet ohjelmoimaan pelejä Nintendo 64:lle, ja sen huomaa. Lisäksi heillä on hyvin käyttökelpoinen MM-lisenssi takataskussaan.

Kuten FIFA: Road to World Cup '98:n painos PlayStationilla, käynnistyy myös uusi versio Blurin Song 2:lla, joskin huomattavasti lyhennettynä versiona, sillä Nintendo 64 on kuitenkin aivan eri kone eri ehtoineen. FIFA: Road to

World Cup '98:ssa on hämmästyttävintä grafiikan realismi. Ohjelmoijat ovat urakoineet polygonipohjaisten pelaajiensa reunojen tasaamisessa, ja lopputulos on

siistiä ja kulkee notkeasti juuri niin kuin Nintendo 64:ltä odotetaan. Liitoskohdissa on ehkä pientä välkkymistä, mutta pelaajat näyttävät realistisilta joka kulmasta. Eri areenat ovat myös hyvin yksityiskohtaisia ja komeita, ja erilaiset sääolot lisäävät tunnelmaa. EA Sports on todellakin edistynyt pitkälle FIFA 64:stä, jossa grafiikka oli suttuista ja huonoa joka suhteessa.

Grafiikan lisäksi FIFA: Road to World Cup '98 omistaa toisenkin valttikortin, nimittäin MM-li-

senssin. Pelaajalistoilta löytyvät kaikki pelaajat ja heidän henkilötietonsa. Tuntuu suorastaan uskomattomalta, kuinka he ovat saaneet jalkapallon MM-karsintojen kaikki joukkueet ja pelaajat mukaan. Sitä paitsi eri seurojen välillä voi vaihtaa pelaajia, joten jokainen voi koota todellisen unelmajoukkueensa oman maun mukaan. Tavallisten ystävyysottelujen lisäksi voi pelata vaikka koko MM-karsintaturnauksen, jos niikseen haluaa, eikä siinä puuhassa tule ikävä. Virallinen lisenssi ei yksin tee pelistä hyvää, mutta se auttaa.

Otteluilla on paljon tarjottavanaan. Itse pelaaminen toimii hyvin, pelaajat voivat syötellä toisilleen eri tavoin ja he myös juoksevat juuri sopivan lujaa. Kulma- ja vapaapotkut ovat saaneet uutta ulottuvuutta. Suuri nuoli näyttää mihin suuntaan pallon pitäisi lähteä, ja Z- ja R-nappien avulla potkua voi säädellä. Näin pallon voi iskeä kierteellä ylänurkkaan vapaapotkusta ja Jari Litmanen saa tilaisuuden pukata pallon maaliin suoraan kulmapotkusta.

Käytössä on erilaisia taklauksia aina pallonriistoista liikutaklauksiin, joilla kaatuu myös vastustaja. Tuomari puuttuu herkästi asiaan ja otteluissa annetaan usein keltaisia ja punaisia kortteja. Loukkaantumiset ovat nekin yleisiä, ja pieninkin taklaus voi aiheuttaa pahoja vammoja, jolloin pelaaja pitää vaihtaa varamiehen. Pelaajien vaihto ei ole automaattista, joten joskus ottelun voi hävitä ja vasta sitten huomata että kentällä on ollut liian vähän pelaajia.

Grafiikan lisäksi FIFA: Road to World Cup '98 omistaa toisenkin valttikortin, nimittäin MM-lisenssin. Pelaajalistoilta löytyvät kaikki pelaajat ja heidän henkilötietonsa.





Tilastot ja nopeat ottelut ovat FIFA: Road to World Cupin pääaineksia.



Road to World Cup 98
Qualifying Round Standings

UEFA

Round 1	P	W	D	L	F	A	Pts
Group 4							
Scotland	2	0	2	0	1	1	2
Belarus	1	0	1	0	1	1	1
Estonia	1	0	1	0	0	0	1
Austria	0	0	0	0	0	0	0
Latvia	0	0	0	0	0	0	0
Sweden	0	0	0	0	0	0	0



Maalivahdit hoitavat työnsä ja päästävät harvoin maaleja turhanpäiten. He ovat lisäksi erittäin hyvin animoituja ja tekevät useita komeita torjuntia. Mutta joskus he hukkaavat pallon jälkikäteen, jolloin röyhkeä hyökkääjä voi päästä käsiksi palloon. Yleensä komeimmat maalit syntyvät sivukeskityksistä, mutta ne ovat ikävän harvinaisia, koska pitkät keskitykset lähettävät pallon aina matkaan samalla nopeudella.

Oikeita MM-otteluita ei luultavasti koskaan pelata sisähalleissa, mutta siihenkin on tilaisuus FIFA: Road to World Cup '98:ssa. Sisäpelit ovat vauhdikkaita ja hauskaa, oikein hyvä bonus, jota toivoo kaikkiin jalkapallopeleihin. Ajatelkaa nyt vaikka Manchester Unitedin ja Ajax Amsterdamin kohtaamista pienessä sisähallissa ja viidellä pelaajalla kummassakin joukkueessa.

FIFA: Road to World Cup '98 on monipuolinen ja viihdyttävä jalkapallopelejä, ja vielä hauskempi Nintendo 64:llä kuin PlayStationilla. Pikku puutteita tasapainoittavat oikeat joukkueet ja pelaajat. EA Sports on siis tehnyt hyvää työtä. Pelitunnelmaltaan heidän pelinsä ei vedä vertoja Konamin mestariteokselle International Superstar Soccer 64, mutta niille, jotka haluavat pelata aidoilla joukkueilla, ei ole parempaa vaihtoehtoa.



Punainen kortti nousee svenskipelaajalle, joka on hypännyt maalivahdin päälle.

REALISTINEN

Hienoa että EA Sports ei ole toistanut FIFA 64:n piinallista epäonnistumista. Sokkotestissä en edes arvaisi että FIFA 64 ja tämä uutuuksien samojen ihmisten tekemiä. Tässä pelissä on realistinen kokonaistunne, joka FIFA 64:stä ennen kaikkea muuta puuttui. Pelit etenevät realistisesti eikä grafiikka jätä toivomisen varaa. Pisteitäni vähentävät lähinnä hallitsemattomat syötöt ja keskitykset. Kunnan kontrollia siihen, mihin pallon tulisi päätyä keskityksissä, ei ole, ja niin pelattava pelin ehdoilla. Kyllähän senkin lopulta oppii, mutta tarpeettoman vaikeaa se on.

Nuoli, joka osoittaa paljon suunnan ja kierteen, on erinomainen keksintö. Sen avulla voi suunnitella kulma- ja vapaapotkut, jotta oikea unelmamaali syntyisi. Ja ne ovat pelissä aivan yhtä komeita kuin oikeassa elämässä. FIFA: Road to World Cup '98 on suosikkipelini mitä realismiin tulee. Mutta International Superstar Soccer 64 on yhä suosikkipelini mitä peli-iloon tulee.

Mikko 92

LÄHEMPÄNÄ

International Superstar Soccer 64 on todellakin lähimpänä täydellistä jalkapallopelejä mihin koskaan on päästy. Mutta ilman oikeita joukkueita, turnauksia ja pelikenttiä se ei koskaan ole aivan aito asia. Oikeiden pelaajien oikeudet omistaa Electronic Arts mutta sen FIFA-pelit eivät koskaan tehneet vaikutusta minuun.

Heidän NHL-peleihin verrattuna FIFA-sarja oli todella ikävä. Ainakin vuosi sitten. PlayStation-versio FIFA: Road to World Cup '98 otti suuren askeleen oikeaan suuntaan ja tämä Nintendo 64-muunnos pääsee lähemmäksi Konamia kuin kukaan muu aikaisemmin. Vieläkin löytyy kuitenkin pieni ero, jonka vuoksi International Superstar Soccer 64 on yhä itsestään selvä valinta kun haluan pelata polygonijalkapalloa. Mutta ne, jotka todella haluavat pelata oikeilla maajoukkueilla, voivat ilahtua siitä että se on vihdoinkin mahdollista ilman pelitunnelman menetystä. Jos Electronic Arts jatkaa tätä kehitystään, heidän kesän virallisesta MM-pelistään voi tulla kuinka hyvä tahansa.

Topi 84

GRAFIikka

92

Vain hieman välkettä muutoin täydellisesti rakennettujen pelaajien ympärillä.

TUNTUMA

85

Peli voi joskus olla hosumista, mutta toimivat kulma- ja vapaapotkut lisäävät peli-iloa paljon.

YHTEENSÄ

ÄÄNET

88

Näillä luodaan tunne kentälle. Mutta selostaja voisi katsoa hieman tarkemmin sitä mitä ottelussa tapahtuu.

HAASTE

92

MM-kisoihin pääseminen on suunnilleen yhtä vaikeaa kuin todellisuudessa, mutta peliin on vaikea väsyä.

Realistista ja korkeatasoista jalkapallon iloa.

88

LUONNE	Urheilu
JULKAISIJA	Acclaim
VALMISTAJA	Iguana
JAKELU	
MYNNISSÄ	Helmikuussa
PELAAJIA	1 - 4
PELIMUISTI	Muisti
MUUT KONEET	PlayStation



NHL Breakaway '98

Yksi ensimmäisiä Nintendo 64 -pelejä oli amerikkalaisen Iguanun tekemä Turok: Dinosaur Hunter. Siinä sekä grafiikka että pelirakenne olivat erittäin laadukkaita, ja Iguana osoitti näin jo varhain hallitsevansa Nintendo 64:n ohjelmoinnin. NHL Breakaway '98 on myös Iguanun kehittämä, ja sehän ennustaa jo hyvää vaikka Iguana ei olisikaan tunnettu urheilupeleistä.

Heti kun kasetti on saatu koneeseen ja konsoli käyntiin, herättää NHL Breakaway '98 erikoisen tunteen, samanlaisen, jonka vanhat



16-bittiset NHL-pelit antoivat. Muusikki muistuttaa vahvasti vanhojen klassikkojen jyskytystä ja yksi ainoa kuva ilmoittaa mikä peli on koneessa. Ja kuten tämä avaus paljastaa, NHL Breakaway '98 on yksinkertainen peli, ainakin ulkoasultaan. Grafiikka on pelkistettyä puhtain ääriviivoineen ja maukkaan säästeliäine animaatioineen. Kiekon sijainnista ei ole koskaan epäselvyyttä ja sitä ympäröivät värit voikin kytkeä pois, jos ne ärsyttävät. Pelaajien liikkeet ovat hyvin realistisia ja kentän ulottuvuudet vastaavat myös hyvin todellisuutta. Sitä paitsi Iguana on ajatellut myös yksityiskohtia, kuten pelaajien ulkonäköä heidän luistelllessaan jäähyaitioon samoin kuin tuomarien liikkeitä heidän ilmoittaessaan jäähyyn syyn.

Ohjaus ei ole yhtä yksinkertaista kuin grafiikka mutta se on laadittu täysin loogisesti. NHL Breakaway '98:ssa syötöt eivät liimaudu vastaanottavan pelaajan lapaan, vaan pelaajan on itse päästävä oikeaan paikkaan kiekon tullessa. Sama pätee lähes kaikkeen, mitä pelaajat tekevät; laukaukset on tähdättävä itse ja niin edelleen. Vastustajan taklaaminen ei sekään ole ylenpalttisen helppoa. Eri taklauk-

Oli jo aikakin julkaista kunnon jääkiekkopeli Nintendo 64:llä. Wayne Gretzky 3D Hockey oli lähes yhtä vaivaannuttava kuin FIFA 64 jalkapallon puolella, ja sitä parempi peli oli totisesti tehtävissä. Ensimmäisenä asialle ennätti Iguana.

sia ja rumia mailatemppuja on paljon, ja ne on tehtävä oikein, jotta ne onnistuisivat. Pelaajat ovat kaiken kaikkiaan hyvin uskottavia liikekuvioissaan ja heidät voi esimerkiksi pistää luistelemaan takaperin hyökkäävän pelaajan taklaamiseksi. Tapellakin he osaavat, kuten vanhoissa EA-klassikoissa.

NHL Breakaway '98:n julkaisija Acclaim on osanut oikeudet kaikkeen mitä NHL sisältää

kana. Vahingonilolla voi todeta, että Ruotsin maajoukkue on yksi heikoimpia joukkueita pelin ranking-listalla. Valikoissa voi tehdä kaikenlaista mukavaa, kuten vaihtaa pelaajia ja järjestää turnauksia. Kaikki valikot ovat yksinkertaisia käyttää ja erityisen hyvin toimivat pelaajien ja joukkueiden taktiikka-asetukset.

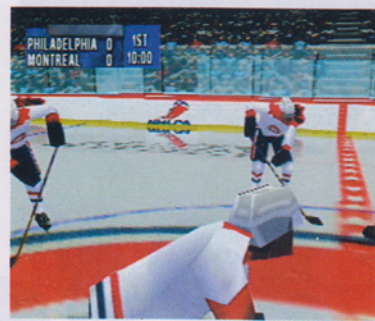
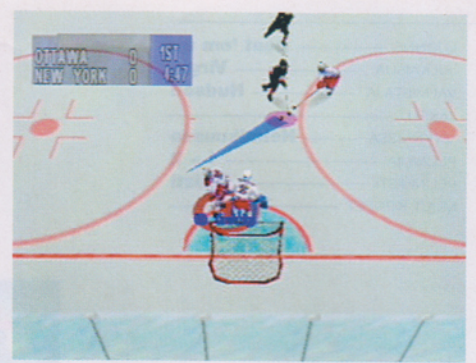
Ja kuten avaus paljastaa, NHL Breakaway '98 on yksinkertainen peli, ainakin ulkoasultaan. Grafiikka on pelkistettyä puhtain ääriviivoineen ja maukkaan säästeliäine animaatioineen.

ja tietyissä määrin myös kansainvälisiä lisenssejä. Pelaajat ja joukkueet on otettu oikeasta Stanley Cupista samoin kuin useista maajoukkueista. Iguana on myös huolehtinut siitä, että pelaajien ja joukkueiden taidot vastaavat todellisuutta, ja sen todella huomaa pelin ai-



Jäällä riehuajat saavat aitiopaikat.





Tästä perspektiivistä katsoen NHL Breakaway '98 muistuttaa Electronic Artsin vanhaa Mega Drive -klassikkoa.

NHL Breakaway '98 on EA:n vanhojen klassikkojen tavoin yksinkertainen ja hyvin viihdyttävä peli. Iguana tuntuu melkein kopsanneen vanhan hyvän reseptin, niin vahvasti Electronic Arts haisee koko pelissä, joka tarjoaa vähän kaikkea joka makuun. Pohjimmiltaan NHL Breakaway '98 on järjeä vaativa taktinen peli, jossa monipuolinen ohjaus tarjoaa paljon vaihtoehtoja ja tottuneelle pelaajalle sopivan vaikeustason. Sen oppiminen vie aikansa, mutta pienellä kärsivällisyydellä otteluista tulee hyvin realistisia ja vaivaan nähden palkitsevia. Suurempaa vauhtia kaipaaville on kolme nopeustasoa. Nopeimmalla asetuksella otteluissa ei jää juuri tilaa taktikoinnille tai hienouksille, mutta niiden vastineeksi mennään suoraan asiaan. Käytännössä voi siis valita amerikkalaisen ja hienostuneemman eurooppalaisen pelityylin väliä.

NHL Breakaway '98 on ehdottomasti paras jääkiekkopeli Nintendo 64:llä juuri nyt eikä sen asemaa kumota hetkessä. Iguana on pystynyt yhdistämään jääkiekon kaikki eri nautinnot samaan peliin, ja jälleen kerran he osoittavat

taitonsa Nintendo 64:n ohjelmoinnissa. Electronic Arts saa hikoilla tosissaan lyödäkseen tämän pelin.

AITOA KIEKKOILOA

En uskonut että Iguana onnistuisi näin hyvin. Urheilupelien suuntauksena juuri nyt on tehdä teknisesti edistyneitä pelejä, joista tunne puuttuu, mutta Iguanin ohjelmoijat ovat pitäneet päänsä kylmänä. NHL Breakaway '98 yhdistää puhtaan grafiikan realistiseen tempoon ja vaihtelevaan mutta vaativaan pelaamiseen. Mutta pelistä saa halutessaan myös hyvin epärealistisen, jolloin kaivataan vähemmän ajattelua ja enemmän tiukoja laukauksia. Näin hauskaa minulla ei jäällä ole ollutkaan sitten Electronic Artsin 16-bittisten suuruudenajan. Joukkuepeli toimii parhaiten, sillä sooloilu on näillä pelaajilla hieman liian vaikeaa. Ainoastaan ylivoima-

kuviot eivät oikein toimi, ja useimmat ylivoimamaalit vedetään lämäreistä. Mutta joukkuepeli on minusta kuitenkin parasta, maalinteko kekseliäällä kuviolla ja nopeilla syötöillä. Suosittelen NHL Breakaway '98:a vahvasti kaikille Nintendo 64:n omistaville kiekkofaneille, sillä tämä peli tulee kestäämään pitkään.

Mikko 92

EA:TA ODOTELLESSA

Acclaim tempaisi viime vuonna ja teki ennen kaikkea parhaan Nintendo-pelin. Turok: Dinosaur Hunter on yhä edelleen yksi parhaita, ja jopa Extreme G:ssä oli valoisat hetkensä, eikä NHL Breakaway '98:lla ole mitään vaikeuksia saada Midwayn niin kutsuttu jääkiekkopeli näyttämään säälittävältä vertailussa.

Jos NHL Breakaway '98 olisi ilmestynyt puoli vuotta sitten, jolloin Electronic Arts sai yhä pyyhkeitä uusimmasta kiekkopelistään, olisi siitä tullut yhtä suuri kuin Turokista. Nyt kaikki jääkiekkofanit ovat jo ihastuneet NHL '98:aan, mikä todennäköisesti aiheuttaa läpimurtovaikeuksia Acclaimille. Toisaalta mitään NHL 64:ä ei ole vielä olemassa, ja odotellessa sellaisen ilmestymistä Electronic Artsilta, on NHL Breakaway '98 itsestään selvä valinta Nintendo 64:lle tässä lajityypissä. Onhan siinä myös sitä 16-bittisten nostalgiaa, josta Mikko kirjoitti.

Topi 86

GRAFIKKA

90

Hyvin puhdasta ja siistiä grafiikkaa. Tarpeettomat animaatiot on korvattu yksityiskohtien rikkaudella ja grafiikan notkeudella.

ÄÄNET

86

Urkuri takoo turhan ahkerasti koskettimiaan, mutta areenoiden tunnelma on realistinen.

TUNTUMA

87

Ohjaus on hieman monimutkainen, mutta harjoittelulla ottelut käyvät monipuolisemmiksi ja viihdyttävämmiksi kuin monissa muissa jääkiekkopeleissä.

HAASTE

90

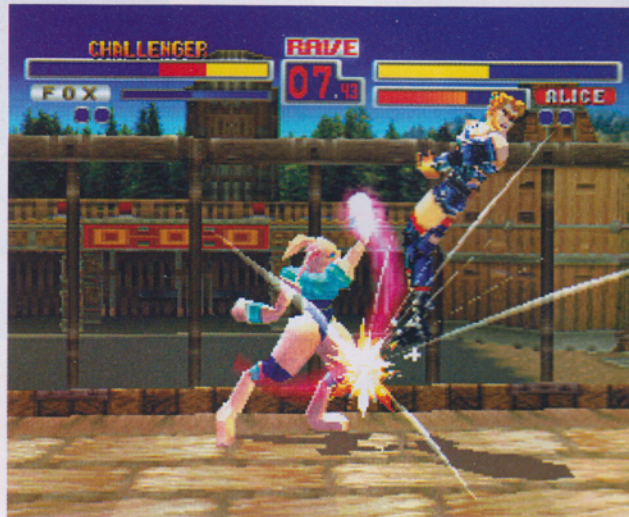
NHL Breakaway '98:ssa voittaminen ei ole helppoa. Mutta hävetköön se joka antautuu.

YHTEENSÄ

Vanhaa hyvää perinnettä jatkava mainio jääkiekkopeli.

88

LUONNE ———— **Beat 'em up**
 JULKAISIJA ———— **Virgin**
 VALMISTAJA ———— **Hudson**
 JAKELU ————
 MYYNNISSÄ ———— **Helmikuussa**
 PELAAJIA ———— **1 - 2**
 PELIMUISTI ———— **Muisti**
 MUUT KONEET ————



Kantavana ideana on kuitenkin jokaisen hahmon kyky muuttua ottelun aikana villieläimeksi, jolla kullakin on uudet ominaisuudet ja erikoishyökkäykset.

Bloody

Nyt kun ihmissudet eivät enää yksin riitä kutittamaan ihmisten hermopiitä, on aika ottaa esiin vielä raskaampi tykistö. Hudson yrittää tuoda vauhtia beat 'em up -näyttämölle taisteluilla, joissa voi kohdata vähän kaikkea maamyristä jäniksiin ja villisikoihin.

Hudsonin Bloody Roar on jälleen yksi uusi omaperäinen beat 'em up -peli. Ajatellen että sen valmistaja tunnetaan parhaiten toiminnallisesta mutta herttaisesta pomminheitäjäpelistä, tuntuu idea verenhimoisilla eläinhiemisillä täytetystä beat 'em upista todella virkistävältä.

Itse perusasetelma on kuitenkin se tavallisen. Kahdeksan erilaista hahmoa voi kohdata toisensa pelimuodoissa, kuten VS Mode, Time Attack, Practice ja niin edelleen. Päätaivoitteena on liiskata paha pomo, joka voi muuttua häijystä pikkulapsesta isoryntäiseksi taistelija-bimboksi tai paholaismaiseksi hirviöksi. Mikäli selvittää Arcade Moden, saa

käsiinsä myös useita bonusmuunnelmia. Epätavallisen runsaassa valikomenussa voi

taas säädellä vähän kaikkea, niin erien kestoa ja määrää kuin vitsitoimintoja, kuten Big Heads ja Kids Mode.

Taistelijoiden ominaisuudet on jaoteltu tavalliseen tapaan nopeudesta voimakkuuteen. Kantavana ideana on kuitenkin jokaisen hahmon kyky muuttua ottelun aikana villieläimeksi, jolla kullakin on uudet ominaisuudet ja erikoishyökkäykset. Esimerkiksi sankarihahmo ja allround-tyyppi Yugon toinen minä on susi, jättinäinen Mitsuko voi ottaa villisian muodon ja Alice muuttuu äkkiä herttaiseksi mutta ah niin verenhimoiseksi jänikseksi.

Eläimillä on oma energiamittarinsa, joka laskee tai kasvaa sen mukaan kuinka otus jakaa iskuja tai saa selkäänsä. Tämä vaikuttaa suuresti pelin taktiikkaan, sillä usein on tärkeää säästää muuntautumistempunsa juuri oikeaan hetkeen. Eläinmuodot ovat nimittäin paljon voimakkaampia kuin heidän ihmisminänsä, ja lisäksi heillä on terävät kynnet. Ylipäänsä taistelijat on varustettu hyvin rikkain, mutta säästeliäästi varioiduin kokoelmin vakioiskuja ja erikoispotkuja.



Bloody Roar tarjoaa useita, toinen toistaan kummallisempia hahmoja.



Hudson ei ole säästellyt näkövinkkeleissä.



Roar

EI HUVITA PITKÄÄN

Bloody Roar on hyvin tehty ja helposti pelattava beat 'em up ilman suurempia virheitä tai puutteita, mutta se ei koskaan oikein sytytä. Vahvoista erikoistehosteista ja vertahtäväästä karjunnasta huolimatta peli tuntuu värittömältä ja arvattavalta. Rimaa on viime aikoina nostettu, mitä laatuvaatimuksiin tulee, eikä tämä riitä kilpailussa kun vastassa on pelejä kuten Tekken 2, Street Fighter Ex Plus Alpha ja Soul Blade. Eikä tämä ainakaan riitä tulevaa klassikkoa Tekken 3:a vastaan. Bloody Roar huvittaa ehkä hetken ja osa sen piirteistä, kuten esimerkiksi seuraavan erän aloitus samasta pisteestä johon edellinen päättyi, ovat melko omaperäisiä. Mutta peli ei ole omistamisen väärtti, ellei sitten satu omaamaan fiksaatiota ihmisusista tai verenhimoisista jäniksistä, tai pitämään ulvovista gorilloista, joilla on vuoden 1972 malliset pulisongit. **Joonas 76**

ALTERED BEAST KOHTAA TEKKENIN

Onneksi nykyään ei julkaista aivan yhtä paljon kolmiulotteisia beat 'em upeja kuin jokunen vuosi sitten. Kun Virtua Fighter 2:n, Tekken 2:n ja Soul Bladen kaltaisia pelejä on markkinoilla, eivät pelinvalmistajat yksinkertaisesti näe mitään syytä tuottaa jotain, mikä ei kuitenkaan saavuta Segan ja Namcon tasoa. Ellei se sitten tee jotain uutta.

Monet japanilaiset firmat ovat kokeilleet jälkimäistä vaihtoehtoa yrittäen peleillä, kuten Bushido Blade ja Fighters Destiny, muuttaa koko beat 'em up -lajityyppiä tai ainakin uudistaa sitä. Myös Bloody Roarissa on omaperäiset puolensa. Hudson on yhdistänyt perinteisen beat 'em upin Segan klassikkoon Altered Beast - jossa päähenkilö joka kentällä saattoi muuttua supervoimat omaavaksi eläimeksi - ja tulos on, jos nyt ei vallankumouksellinen, niin ainakin yllättävän hyvä tullakseen Hudsonin kaltaiselta beat 'em up -tulokkaalta.

Topi 80

GRAFIIKKA

84

Siisti ja välikkeeton grafiikka mutta ei aivan huippuluokkaa. Paljon kauniita taustoja.

TUNTUMA

82

Hiematon mutta paljon varsin helposti toteutettavia hyökkäyksiä.

YHTEENSÄ

ÄÄNET

78

Meluisaa musiikkia ja manalamaista ulvontaa.

HAASTE

75

Viihdyttävimmillään kahden kesken.

Omaperäisyytensä varassa toimiva näppärä beat 'em up.

80

USA

- 1 (-) Tomb Raider 2 [PS]
- 2 (-) Diddy Kong Racing [N64]
- 3 (-) NBA Live '98 [PS]
- 4 (-) Crash Bandicoot 2 [PS]
- 5 (-) Frogger [PS]
- 6 (9) NFL Gameday '98 [PS]
- 7 (6) Final Fantasy VII [PS]
- 8 (-) Madden '98 [PS]
- 9 (1) NFL Quarterback Club '98 [N64]
- 10 (-) Jet Rider 2 [PS]

JAPANI

- 1 (-) Gran Turismo [PS]
- 2 (-) Chocobo's Mysterious Dungeon [PS]
- 3 (-) Tales of Destiny [PS]
- 4 (-) Momotarou Dentetsu [PS]
- 5 (-) Crash Bandicoot 2 [PS]
- 6 (-) Yoshi's Story [N64]
- 7 (-) Train De Go! [PS]
- 8 (-) Grandia [SA]
- 9 (6) Everybody's Golf [PS]
- 10 (1) Pocket Monsters [GB]

SUOMI

- 1 (3) Goldeneye 007 [N64]
- 2 (-) Crash Bandicoot 2 [PS]
- 3 (-) Tomb Raider 2 [PS]
- 4 (1) Final Fantasy VII [PS]
- 5 (-) Diddy Kong Racing [N64]
- 6 (2) NHL '98 [PS]
- 7 (-) Castlevania: Symphony of the Night [PS]
- 8 (-) FIFA: Road to World Cup '98 [PS]
- 9 (-) Grand Theft Auto [PS]
- 10 (-) C&C: Red Alert [PS]

INTERNET

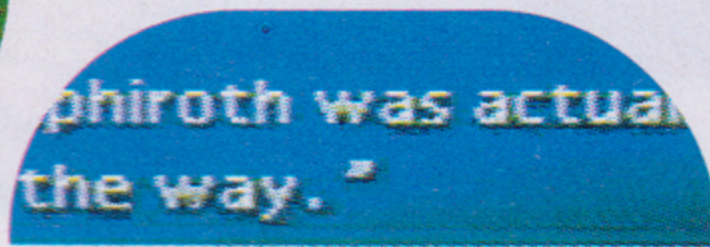
- 1 (1) Final Fantasy VII [PS]
- 2 (2) Sakura Wars [SA]
- 3 (-) Goldeneye 007 [N64]
- 4 (-) Diddy Kong Racing [N64]
- 5 (6) Colony Wars [PS]
- 6 (-) Tomb Raider 2 [PS]
- 7 (-) Sonic R [SA]
- 8 (5) Duke Nukem 3D [SA]
- 9 (10) Crash Bandicoot 2 [PS]
- 10 (-) Fighters Megamix [SA]

© World Charts

SUPER POWER TOP 20

- Final Fantasy VII [PS] 1. (1)
- Goldeneye 007 [N64] 2. (4)
- Tomb Raider 2 [PS] 3. (3)
- Diddy Kong Racing [N64] 4. (2)
- NHL '98 [PS] 5. (6)
- C&C: Red Alert [PS] 6. (-)
- Castlevania: Symph. of the Night [PS] 7. (7)
- Crash Bandicoot 2 [PS] 8. (-)
- Super Mario 64 [N64] 9. (5)
- Resident Evil: Director's Cut [PS] 10. (-)
- Lylat Wars [N64] 11. (9)
- Mario Kart 64 [N64] 12. (11)
- Street Fighter EX Plus Alpha [PS] 13. (8)
- Zelda - A Link to the Past [SN] 14. (13)
- Final Fantasy III [SN] 15. (16)
- Tamagotchi [GB] 16. (-)
- Quake [SA] 17. (18)
- Colony Wars [PS] 18. (10)
- Final Fantasy II [SN] 19. (20)
- Sonic R [SA] 20. (14)

KÄRKI-LISTAT



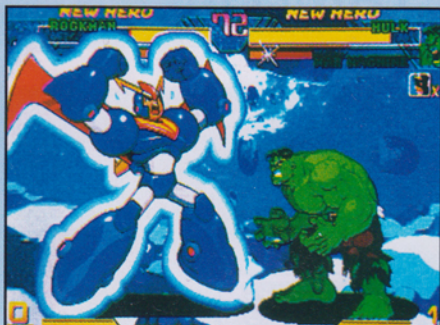
TOIVELISTA

- Legend of Zelda 64 [N64] 1. (1)
- Resident Evil 2 [PS] 2. (2)
- Tekken 3 [PS] 3. (7)
- Yoshi's Story [N64] 4. (4)
- Alundra [PS] 5. (10)
- F-Zero X [N64] 6. (8)
- Parasite Eve [PS] 7. (5)
- Metal Gear Solid [PS] 8. (6)
- Mortal Kombat 4 [N64] 9. (-)
- 1080° [N64] 10. (-)
- Banjo-Kazooie [N64] 11. (13)
- Goemon 64 [N64] 12. (9)
- Deadly Arts [N64] 13. (11)
- Castlevania 64 [N64] 14. (14)
- Shining Force III [SA] 15. (17)
- Burning Rangers [SA] 16. (15)
- Bushido Blade 2 [PS] 17. (-)
- Einhänder [PS] 18. (16)
- Tales of Destiny [PS] 19. (18)
- Monkey Hero [PS] 20. (-)

kolikkopelit

TEKSTI: MARTTI

Uudessa kolikkopeliosastossa keskitymme tuleviin pelisali-klassikoihin. Sega ja Capcom ovat tuoneet talven tukevimmat kolikkopelit Le Mans 24:n ja Marvel vs. Capcomin. USA:ssa taas Atari tekee jatkoa viime vuoden töyssiselle San Francisco -rallilleen.



MARVEL VS. CAPCOM

CAPCOM • BEAT'EM UP

Japanilainen pelitalo Capcom ja amerikkalainen sarjakuvayhtiö Marvel ovat jo pitkään tehneet menestyksestä yhteistyötä. X-Men vs. Street Fighter on vain yksi esimerkki tästä antoisasta kolikkopeliprojektista, joka on nyt löytänyt tiensä myös PlayStationille ja Saturnille. Marvel vs. Capcom on tämän yhteistyön uusi hedelmä.



Uusi beat 'em up eroaa edeltäjästään kaikkien vierashahmojensa ansiosta. Kummankin yhtiöiden supersankarit kohtaavat toisensa melko epätodennäköisissä mitteloissa. Odottamattomimmat tulokkaat ovat Mega Man ja vanha action-sankari Strider, jotka molemmat polveutuvat klassisesta Capcom-pelistä. Mukana on luonnollisesti myös Street Fighter -hahmoja, kuten Ken, Ryu, Chun Li ja Zangief. Marvel vastaa iskemällä kehään muun muassa Hulkin, Wolverinen, Hämähäkkimiehen, Venomin ja Kapteeni Amerikan. Yhteensä pelissä on yli 20 pelattavaa hahmoa, ja peliä voi pelata kaikkiaan neljä henkilöä samanaikaisesti, mikä on varsin tavatonta beat 'em up -lajissa.

Capcom ei tunnu säästelleen ruutia, ja suhteellisen onnistuneen X-Men vs. Street Fighterin jälkeen pitäisi myös tämän nopean, komean ja kerrankin varsin omaperäisen pelin löytää paikkansa pelihalleissa.

LE MANS 24

SEGA • KILPA-AJO

Sega on koko vuosikymmenen ajan hallinnut kilpa-ajopelejä. He ovat tuoneet markkinoille klassikon toisensa jälkeen aina Out Runista Sega Rallyyn. Segan pelintekijäryhmä AM3 on nyt loihittanut esiin vielä yhden autopelin, josta voi tulla vähintään yhtä merkittävä kuin Scud Racesta.

Le Mans 24 käyttää uutta Model 3 -tekniikkaa. Pelissä on valittavana kuusi eri autoa, joukossaan Porsche 911 GT1, Ferrari F40 ja Sauber Mercedes.

Pelissä on ainutlaatuinen ominaisuus: se sopeutuu kulloiseenkin vuorokaudenaikaan. Jos siis notkut pelihallissa illan pimetessä, niin pelissä tapahtuu vastaavat muutokset. Le Manshan on 24 tunnin kilpailu, joten tämä pieni yksityiskohta tuo mukavan tuntuman varsinaiseen kisaan. Autoissa ei ole mitään ihmeellistä, ne ovat tuttuja ainakin Scud Race-pelaajille. Pelissä on jopa sään vaihtelua, joilla ei kuitenkaan ole mitään tekemistä ikkunan takana olevan säätilan kanssa.



SAN FRANCISCO RUSH: THE ROCK

ATARI • KILPA-AJO

Atarin suhteellisen onnistunut autopeli saa jatkoa. Se tapahtuu yhä San Franciscossa, mutta tällä kertaa pahamaineisella Alcatrazin vankilasaarella. Nimi antaa olettaa, että peli liittyyi Sean Conneryn ja Nicholas Cagen tähdittämään elokuvaan, mutta näin ei ole asia.



San Francisco Rush: The Rock - Alcatraz Edition tarjoaa vähintään yhtä vauhdikasta autoilun hurmaa kuin edeltäjänsä. Pelirakenteeltaan se on lähes identtinen alkuperäisen kanssa. Suurimmat muutokset koskevat sitä, että Atari on lisännyt muistia 3Dfx-pohjaiseen peliäjärjestelmään, josta on näin tullut paljon voimakkaampi. Näennäinen kohennus ehkä, mutta hyvin tehokas. Sen tuloksena kolikkopelin graafinen suorituskyky kasvaa merkittävästi, minkä myös näkee pelistä.

Varsinainen uutuuus on, että Atari tarjoaa uutukaisessa vähintään viisi uutta autoa, joukossaan keltaisen taksin, samoin kuusi taidokasta rataa jyrkkine mäkinen ja tiukkoine mutkineen betonipintaisella vankilasaarella.



Vinkit

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

SUPER POWER / VINKIT
EGMONT KUSTANNUS OY
PL 317, 33101 TAMPERE

TOP GEAR RALLY • NINTENDO 64



Top Gear Rally on kohdannut kaksisijakoista kritiikkiä. Toiset pitävät sitä yksipuolisena kun taas toiset pitävät sitä vaikeana. Löytääkseen viimeisen kentän on hallittava kaikki oikotiet ja mutkat, jotka peli tarjoaa.

COASTLINE

Ensimmäisellä kentällä on pari käyttökelpoista oikotietä. Voittamiseksi ja parhaan kierrosajan tekemiseksi ne on opittava.

1. Ensimmäinen oikotie on aivan kentän alussa. Aja oikealle ensimmäisen mutkan jälkeen.
2. Ensimmäisen tunnelin jälkeen tulee tiukka mutka. Lähellä on aukko aidassa. Aja aukon läpi ja oikease rannan yli.
3. Pian toisen oikotien jälkeen tulee kaksi mutkaa. Pidä silmällä aukkoa aidassa vasemmalla. Kun näet sen, aja ensimmäisen oikotien tavoin peltojen yli kunnes pääset takaisin tielle.

JUNGLE

Viidakkokenttä kätkee monia salaisuuksia. Kenttä on hyvin nopea, joten mutkat on otettava nopein ja terävin ajoliikkein.

1. Hidasta lähtöalueen lähetyillä olevan ensimmäisen mutkan jälkeen ja tähyistä aukkoa vuorella oikealla puolella. Tämä oikotie johtaa luolan läpi ja antaa ansaitun etumatkan.
2. Ensimmäisen oikotien jälkeen alkaa mutkainen osuus. Kun käännyt ensimmäisestä mutkasta, etsi katseellasi ramppia. Aja sen kautta säästääksesi muutaman lisäsekunnin.
3. Kun ajat viidakossa talvella, voit käyttää jäätyneitä joen uomia oikoteinä.

DESERT

Autiomaakenttä on pitkä ja tietyissä paikoin myös vaikea. Täältä löytyy muutamia suoria, joilla voi päästellä täysillä, mutta myös teräviä mutkia.

1. Ohitettuasi kaupungin päästyäsi pienen mäen huipulle, tähyistä autonjälkiä. Löytääksesi oikotien, aja pois tieltä ja seuraa jälkiä kunnes ohitat talon.
2. Ohitettuasi kentän lopussa olevan laakson saavut tienristeykseen. Ota alempi tie voitaksesi aikaa.

MOUNTAIN

Tällä kentällä on paljon vaikeasti selvitettäviä mutkia sekä hankala rakenne. Mutkat on kuitenkin otettava nopeasti vastustajien lyömiseksi.

1. Ohitettuasi järven tulee joukko tiukkoja mutkia. Heti niiden jälkeen on lyhyt suora, josta löytyy keltainen liikennemerkki. Käänny oikealle ajaaksesi lyhyintä ja nopeinta tietä.

STRIP MINE

Strip Mine on salainen bonuskenttä, jolle pääsee vain selvittämällä pelin. Kentällä on paljon raskaita koneita samoin kuin ranta, joka ei todellakaan näytä kutsuvalta. Kentällä ei tiettävästi ole mitään oikoteitä, joten voitto on kiinni ajotaidoistasi. Onnea!

TOMB RAIDER 2 PLAYSTATION

Core Designin Lara Croft on yksi suosituimpia seikkailuhahmoja juuri nyt. Seu-



F1 POLE POSITION • NINTENDO 64

Humanin ja Ubi Softin formula 1 -pelistä löytyy kätkeyty auto.

Saadaksesi sen sinun on ensin selvitettävä koko peli ja päästävä maailmanmestariksi. Tallenna peli ja käynnistä peli uudelleen. Kun peli pyytää sinua odottamaan latauksen ajan, paina ja pidä pohjassa A- ja B-nappeja.

Mene sitten autovalikkoon, jonne on ilmestynyt upouusi auto.



RESIDENT EVIL - DIRECTOR'S CUT PLAYSTATION

Ihmiset ostavat Resident Evil - Director's Cutia ennen kaikkea siksi, että peli sisältää demoversion Resident Evil 2:sta. Jatko-osaa odotellessa voimme iloita fuskusta, joka toimii sekä pelissä että demoversiossa.

Kun olet päävalikossa, paina ristikko-ohjaimen vasenta sivua. Pidä sitä pohjassa kunnes valikko muuttuu vihreäksi ja voit valita uuden vaikeustason.

Tämän seurauksena ammuksat ja terveysbonukset lisääntyvät kahdella. Pimeissä käytävissä tungeksivat hitaat zombiet ovat myös helpompia ampua.

Yllä mainittu fusk toimii samalla tavoin myös Resident Evil 2:n demoversiossa.

Vaikeustaso helpottuu ja kaikki zombiet ovat helpompia tuhota.

raavalla fuskulla voit tehdä hänen seikkailuistaan hieman helpompia loihittamalla esiin pelin kaikki aseet ja esineet, avaimet pois lukien. Saat fuskun esiin noudattamalla seuraavia ohjeita:

Pelin aikana pidä pohjassa kävely-nappia ja liiku vasemmalle. Liiku sitten sivuttain oikealle, jälleen sivuttain vasemmalle, ota askel taaksepäin ja askel eteenpäin. Päästä nyt kävely-nappi ja pyörähdä kolme kertaa ympäri vapaavalintaiseen suuntaan, hyppää sitten taaksepäin ja ollessasi ilmassa paina kierähdys-nappia.

Jos haluat fuskaamalla hypätä kentän yli, tee seuraava:

Pelin aikana pidä pohjassa kävely-nappia ja liiku vasemmalle. Liiku sitten sivuttain oikealle, jälleen sivuttain vasemmalle, ota askel taaksepäin ja askel eteenpäin. Päästä nyt kävely-nappi ja pyörähdä kolme kertaa ympäri vapaavalintaiseen suuntaan, hyppää sitten eteenpäin ja ollessasi ilmassa paina kierähdys-nappia.



CLAY FIGHTER 63 1/3 NINTENDO 64

Taikinalta näyttävien hahmojen kanssa taisteleminen ei ehkä ole kaikkein hauskinta puuhaa, mutta tämä fusk tuo peliin lisää vetoa.

Kaikki koodit toimivat vain pelaajavalikossa ja koodeja syötettäessä on L-nappi pidettävä pohjassa.

Loihtiaksesi esiin Santa-hahmon paina A, Alas, Oikea, Ylös, Vasen ja B. Saadaksesi



ilkeän Dr. Klinin paina V, Vasen, Ylös, Oikea, Alas ja A. Päästäksesi salaiseen fuskuvallikkoon paina Ylös, Oikea, Vasen, Alas, B ja A.

GOLDEN EYE 007 • NINTENDO 64

Kahden asean samanaikainen käyttö on ilkeä temppu. Ja tämä fusk mahdollistaa sen.

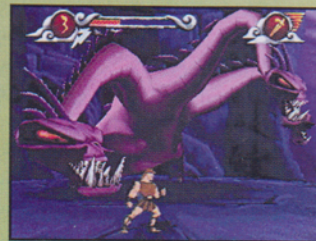
Pomi ensin kaksi samanlaisia asetta, kuten Klobb tai Dostovei. Varmista että molemmat ovat heti peräkkäin aselistassa ja aktivoi ne. Tämän jälkeen tee seuraava: paina ja pidä pohjassa A-nappia, paina kerran Z-nappia, vapauta A-nappi, paina kerran A-nappia ja paina kerran Z-nappia.

Ja nyt voit käyttää useaa asetta samanaikaisesti.



HERCULES • PLAYSTATION

Disneyn Hercules ei ehkä ole maailman hauskin leffa eikä tasoikkapelikään. Tässä kuitenkin käyttökelpoisia koodeja, jotka helpottavat pelaamista kummasti.



The Hero's Gauntlet - Kotka, Meduusa, Kolikko, Meduusa
Centaur's Forest - Kentauri, Herkules-siluetti, Minotaurus, Jousi
The Big Olive - Kentauri, Kolikko, Kotka, Herkules-siluetti
Hydra Canyon - Kolikko, Gladiaattori-kypärä, Kolikko, Sotilas
Cyclops Attack - Gladiaattori-kypärä, Pegasus, Herkules-siluetti, Jousi
Titan Flight - Sotilas, Kolikko, Kolikko, Salama
Passageway of Eternal Torment - Meduusa, Sotilas, Kentauri, Pegasus
Vortex of Souls - Sotilas, Salama, Sotilas, Kentauri
End - Pegasus, Sotilas, Kentauri, Sotilas

Lukijakirjeet

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

Ohayo gozaimasu Super Power!

Minulla on muutamia kysymyksiä, joiden vastauksista olisin kiitollinen. 1. Ilmestyykö Bio Tetris Nintendo 64:llä ja milloin julkaistaan Wario Land 2? 2. Milloin Pocket Monsters tulee Eurooppaan ja milloin 64DD? 3. Onko Nintendoelta tuloissa muita urheilupelejä kuin 1080, NBA Courtside ja Ken Griffey Baseball? 4. Milloin ilmestyy herra Miyamoton haastattelu? 5. Onko herra Arakawa yhä Nintendo of American johtaja? 6. Mitä projekteja herra Miyamotolla ja herra Tezucalla on käynnissä paitsi Zelda - The Ocarina of Time ja Yoshi's Story? 7. Mitä tiedätte Jungle Emperor Leosta? 8. Onko Core Designilla jokin Nintendo 64 -peli tekeillä? 9. Ilmestyykö Pikachu Genki De Chu tai jokin muu headsettiä käyttävä peli Euroopassa?

Haluaisin vielä kiittää teitä usein todella hyvästä kuvanlaadusta, jollaista en ole nähnyt monissa muissa pelilehdissä. Minusta Super Power saisi ilmestyä useammin, koska uutta numeroa saa odottaa niin pitkään. Lopuksi haluaisin sanoa että teette koko toimitus hyvää työtä. Shitsurei shimasu!
Anaconda

Hei!

1. Bio Tetris ilmestyy Nintendo 64:lle myöhemmin tänä vuonna, kun taas Wario Land 2 julkaistaan Game Boylla tänä keväänä. 2. Pocket Monsters saa Euroopan ensi-iltansa syksyllä. 64DD-pelit tulevat Japaniin suunnilleen samoihin aikoihin ja tänne aikaisintaan ensi vuonna. 3. On toki, mutta nämä kolme ovat ainoat nimeltämainitut seuraavan puolen vuoden aikana. 4. Legend of Zelda - The Ocarina of Timen

yhteydessä aiomme julkaista todella pitkän jutun pelin suunnittelijasta Shigeru Miyamotosta. 5. Minoru Arakawa johtaa yhä Nintendo amerikkalaista osastoa Howard Lincolnin ja Peter Mainin rinnalla. 6. Muut tulevat projektit ovat vielä salaisuuksia. 7. Emme muuta kuin mitä olemme kertoneet. 8. On. 9. Sitä Nintendo ei ole vielä päättänyt.

Kiitos kiitoksista. Valitettavasti emme voi tehdä kuin yhden numeron kuukaudessa, mutta kuvankäsittelijämme lupaavat säilyttää kuvien korkean tason joka numerossa.

SUPO

Hei!

Ovatko NBA Basketball ja NBA Court Side molemmat uusia koripallopelejä Nintendoelta?
Tane

Hei Tane!

Molemmat nimet koskevat samaa peliä.
SUPO

Hei!

Tässä muutama Mortal Kombat -kysymys uudelta tilaajalta. 1. Milloin Mortal Kombat 4 ilmestyy Suomessa? 2. Voiko siinä valita eri näkökulmien välillä? 3. Tuleeko siitä mielestänne paras koskaan tehty beat 'em up? 4. Julkaistaanko Mortal Kombat 4 vain Nintendo 64:llä? 5. Teettekö peliooppaan Mortal Kombat 4:ään? Kiitos Suomen parhaasta pelilehdestä.
Muper Sario

Hei tilaaja!

1. Alustavasti kesäkuussa. 2. Ei, mutta tietyt erikoishyökkäykset ja kaikki lopetukset näytetään eri

TOIMITUSEHDOT:

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

**PUOLENKUUN
PELIT KY**
PL 26, 90571 OULU
PUH: 08 - 555 6587
FAX: 08 - 5555 064

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

MEILTÄ MYÖS KÄYTETYT PELIT EDULLISESTI!

NINTENDO 64		PLAYSTATION		PLAYSTATION		N64 / PSX	
Laitepaketti	990,-	Laitepaketti	990,-	MDK	329,-	TARVIKKEET	
Chameleon Twist	499,-	Auto Destruct	299,-	Mortal Kombat Myth	329,-	Analoginen Joypad	- /299
Dark Rift	499,-	Broken Sword 2	329,-	Moto Racer	299,-	Analoginen Joystick	- /495
Diddy Kong Racing	449,-	Castlevania	329,-	Nascar 98	299,-	Dominator - Joystick	- /299
Duke Nukem 3D	499,-	Clocktower	329,-	NBA Live 98	249,-	Hiiri	- /299
Fifa Soccer 98	499,-	Colony Wars	329,-	NHL Hockey 98	249,-	Joypad	219/149
Formula 1 Pole Position	449,-	Cool Boarders 2	299,-	Nightmare Creatures	329,-	Joypad:in jatkojohto	149/149
Golden Eye 007	499,-	Crash Bandicoot 2	329,-	Nuclear Strike	299,-	Linkkikaapeli	- /149
Lamborghini	499,-	Croc	299,-	Pandemonium 2	329,-	Logic 3 - Joypad	- /99
Lylat Wars (Star Fox)	499,-	Deathtrap Dungeon	349,-	Red Alert	329,-	Muistikortti 1 MB	199/149
Mace - The Dark Age	499,-	Die Hard Trilogy	199,-	Resident Evil: Director	299,-	Muistikortti 16 MB	- /349
Mischief Makers	499,-	Discworld 2	329,-	Street Fighter Ex Plus	329,-	Muistikortti 5 MB	349/ -
Multi Racing Champion	499,-	Felony 11-79	329,-	Time Crisis + Ase	499,-	Multitap	- /299
Nagano 98	499,-	Fifa Soccer 98	249,-	Toca Touring Car	329,-	Necgon Joypad	- /299
NHL Hockey 98	499,-	Final Fantasy 7	329,-	Total Driving	329,-	Ratti + Polkimet	595/495
San Fransisco Rush	499,-	Formula 1: 97 Edition	329,-	Tomb Raider 2	329,-	RF-antennikaapeli	199/199
Top Gear Rally	499,-	G-Police	329,-	V-Rally	329,-	Rumble Pack	199/ -
War Gods	499,-	Grand Theft Auto	329,-	Z	329,-		

**PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!
OTAMME VANHAT PELISI VAIHDOSSA!**

näkökulmista. 3. Ei. 4. Ei, myös PlayStation-versio on suunnitella. 5. Mitä suurimmalla todennäköisyydellä.

SUPO

Hei paras lehti.

Olen 15-vuotias poika ja uskollinen Super Powerin lukija, ja minulla, kuten muillakin, olisi kysyttävää.

1. Voitteko kertoa enemmän Alundrasta? 2. Milloin ilmestyy Star Wars: Masters of Teräs Käsi? 3. Tiedättekö jotain Pitfall 3D:stä ja milloin se ilmestyy? 4. Onko totta että Final Fantasy VIII on jo suunnitella? Haluaisin myös sanoa, että ostin Final Fantasy VII:n ilman mitään epäilyksiä luettuani Topin artikkelin, vaikka en ollut koskaan kokeillut roolipelejä aikaisemmin. Ja nyt se on suosikkipelini kaikissa kategorioissa.

Anonyymi

Hei!

1. Tässä numerossa. 2. Huhtikuussa. 3. Pitfall 3D on myöhästynyt useita kertoja, mutta nyt se on pian valmis ja julkaistaan täällä kevään kuluessa tai alkukesästä. 4. On. Minkään Final Fantasy -pelin tekeminen ei ole vienyt Squarelta kahta vuotta pitempään, joten jos osa 7 julkaistiin Japanissa jo yli vuosi sitten, ilmestyy Final Fantasy VIII siellä jo ennen joulua. Topi ilahtuu kuulumisista.

SUPO

Terve!

1. Kuinka suurta tv:tä suosittellette, jos neljä ihmistä aikoo pelata samanaikaisesti jaetun kuvaruudun avulla? 2. Tiedättekö koska 64DD ilmestyy? 3. Julkaistaanko Tamagotchi 64 Suomessa? 4. Ovatko Nintendo 64:n taistelupelit niin huonoja, että pitää ostaa PlayStation, vai onko asiaan tulossa parannusta?

Pekka

Hei!

1. Riippuu laatuvaatimuksista. Jos on tottunut Game Boy -ruutuun, tyytyy varmasti neljäosaan 14-tuumaisesta tv-ruudusta, vaikka siitä voikin olla vaikea erottaa yksityiskohtia. 2.

Nintendo vakuuttaa että se julkaistaan Japanissa ensi kesänä, mutta tänne se tuskin ehtii ennen ensi vuotta. 3. Ei. 4. Fighters Destiny (arvostelu tässä lehdessä) on ensimmäinen hyvä beat 'em up Nintendo 64:llä. Sekään ei tosin ole Tekken 2:n, Soul Bladen ja Street Fighter EX Plus Alphan luokkaa.

SUPO

Terve!

1. Milloin julkaistaan Resident Evil 2? 2. Mitä tasoloikkapeliä, kilpa-ajopeliä ja shoot 'em upia suosittellette? 3. Onko MDK hyvä peli? 4. Milloin Metal Gear Solid on lopultakin valmis? 5. Milloin Tekken 3 ilmestyy?

Abe

Terve, Abe!

1. Huhti- tai toukokuussa. 2. Niitä on paljon. Lisätietoa saat peliooppaasta sivulta 87. 3. On. 4. Sanopa se. Konami toivoo julkaisevansa sen Japanissa kesällä ja Euroopassa syksyllä. 5. Syyskuussa.

SUPO

Hyvää päivää!

Kuten tavallista, pitää teitä aluksi hieman mielistellä, jotta kirjeen saa lehteen. Super Power on maailman paras lehti, kaikissa luokissa. Olemme vilpittömästi sitä mieltä.

1. Miksi Central Area kartta näyttää niin kummalliselta kuvissanne Diddy Kong Racingistä? 2. Onko Parasite Eve julkaistu Japanissa? Milloin se tulee Suomeen? 3. Vaikuttaako 1080 lupaavalt? Montako pelaajaa siinä voi olla? 4. Mikä on Creator Nintendo 64:llä? 5. Mitä Nintendo 64 -pelejä Konami aikoo julkaista vuoden sisällä?

Baek & Toad

Hei, hei!

Mahdollisuus että kirje julkaistaisiin vain koska siinä on kiitoksia, ei ole suuri. Ettäs tiedätte. 1. Jotkut julkaistuista kuvista eivät ehkä ole pelin lopullisesta versiosta. 2. Se julkaistaan Japanissa 19. maaliskuuta ja tulee toivottavasti tänne ensi syksynä. 3. Se vaikuttaa erittäin lupaavalta. Koepelaamassamme versiossa

saattoi kaksi pelata samanaikaisesti. 4. Mystinen peli, joka ei koskaan tunnu valmistuvan. 5. Jalkapallon International Superstar Soccer '98, roolipelin Deep Blue, seikkailupelit Castlemania 3D ja Hybrid Heaven sekä uuden jääkiekkopelin, vain muutamia nimitäksemme.

SUPO

Hei Super Power!

Nimeni on Jani ja ihmettelen ettekö aio koskaan arvostella Hiro's Key Chain Gameja. Miettien myös, onkohan Final Fantasy VII International jokin peli? Jani

Hei Jani!

Uudella Mini-sivullamme tulemme kirjoittamaan kaikenlaisista kannettavista peleistä. Final Fantasy VII International on Final Fantasy VII:n kansainvälinen versio, siis se joka on julkaistu Suomessa, japanista käännettynä.

SUPO

Terve Super Power!

1. Julkaistaanko Tomorrow Never Dies Nintendo 64:llä? 2. Valmistuuko Mission: Impossible koskaan? 3. Tuleeko pian hyvää roolipeliä Nintendo 64:lle, jos niin mikä ja milloin? 4. Ilmestykö uusi Nintendo-konsoli pian? 5. Milloin Zelda 64 julkaistaan ja koska arvostelette sen? 6. Ilmestyvätkö Resident Evil ja Tomb Raider Nintendo 64:lle?

Jamie & Co

Hei!

1. Ei, mutta PlayStationilla. 2. Toivotaan. Viimeisin uutinen Oceanilta ja Infogramesilta kertoo, että se julkaistaan kesällä. 3. Legend of Zelda - The Ocarina of Time on yhä edelleen ainoa, joka pystyy kilpailemaan Final Fantasy VII:n kanssa. 4. Kyllä, 64DD. Jos sitä nyt voi kutsua uudeksi konsoliksi. 5. Se julkaistaan alustavasti Euroopassa syyskuussa, jolloin myös arvostelemme sen. 6. Eivät, mutta sekä Capcom että Core tekevät muita Nintendo 64 -pelejä.

SUPO

Hei Super Power!

Pakko saada vastaus näihin

kysymyksiin. Kiitos etukäteen!

1. Miksi ette koskaan arvostellut Super NES:n Saturday Night Slam Mastersia? 2. Aikooko Capcom tuottaa Final Fight 4:n jollekin konsolille? 3. Kirjoittitte että Factor 5 aikoo tehdä Turrigan 64:n. Onko sille tullut vahvistusta vai oliko se vain huhu? 4. Mitä tarkoittaa pelin beta-versio? 5. Milloin on Turok 2:n laskettua aika?

Martti

Hei Martti!

1. Monet Super NES -pelit jäävät arvostelematta eri syistä. Saturday Night Slam Mastersia ei koskaan virallisesti julkaistu Suomessa, minkä vuoksi emme koskaan arvostelleet sitä. 2. Huuha liikkuu kolikkopelistä Final Fight EX, mutta Capcom itse ei ole vahvistanut mitään sellaista olevan kehitteillä. 3. Varmat lähteet vahvistavat että Turrigan 64 on tuotannossa, mutta vieläkin emme ole kuulleet mitään Factor 5:ltä itseltään, paitsi että he kehittävät uutta samplaustekniikkaa Nintendo 64:lle. 4. Beta-versio merkitsee pelin varhaista versiota. Näitä versioita me testaamme, kun teemme ennakkosilmäyksiä tai artikkeleja peleistä, jotka eivät vielä ole valmiita. 5. Iguana uskoo saavansa jatko-osan valmiiksi elokuussa.

SUPO

Heippa hei SuPo!

1. Onko PlayStationilla parempia autopelejä kuin Formula 1 '97 ja V-Rally? 2. Onko Final Fantasy VII parempi kuin Sui-koden? 3. Onko olemassa muita hyviä roolipelejä PlayStationilla? 4. Tuleeko Suikodenille jatkoa? 5. Mitkä urheilupelit ovat mielestänne parhaita? PlayStation-friikki

Hei friikki!

1. Ei vielä, mutta kesällä ilmestyy Gran Turismo, joka vaikuttaa muita paremmalta. 2. On. 3. Wild Arms on samaa tyyliä ja julkaitaan täällä huhtikuussa. Ennen vuoden loppua tulee lisää roolipelejä PlayStationille. 4. Kyllä. 5. NHL '98 ja International Superstar Soccer 64.

SUPO

Super Power huhtikuussa: SEGA lataa

Sega suunnittelee julkistavansa uuden Dural-nimellä kulkevan konsolinsa ennen tämän vuoden loppua. Seuraavassa numerossa katsastamme tilanteen ja julkaisemme kuvia sellaisten pelien kuin *Sega Rally*, *Fighting Vipers* ja *Virtual On* seuraajista.



Alundra

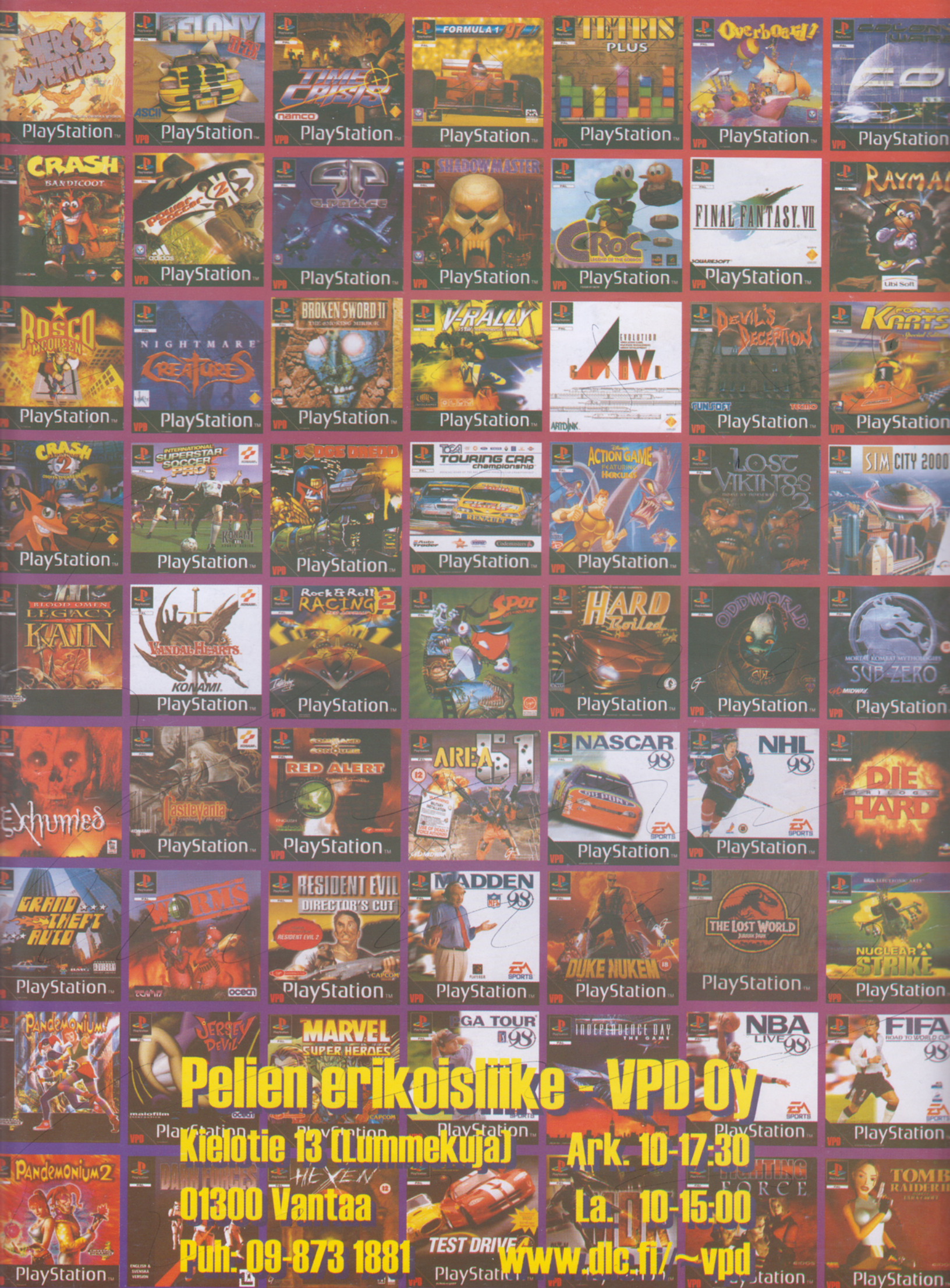


Spice World



Quake 64

Raportoimme USA:sta, jossa pelitiimi kehittää Tomorrow Never Dies -peliä PlayStationille. Arvostelussa myös Wayne Gretzky Hockey '98, Bust-A-Move 3, Winter Heat, Alundra ja One.



Pelien erikoisliike - VPD Oy

Kielotie 13 (Lummekuja)

Ark. 10-17:30

01300 Vantaa

La. 10-15:00

Puh. 09-873 1881

www.dlc.fi/~vpd

GAME HOUSE

Ratti, joka on
tehty pelaamista
varten !

MAD CATZ

N 64 Ratti sisältää
Force Pack
tärinäjän !
vain

545,-



Mad Catz
Myös PC:lle
vain **545,-**



Ei turhia installointeja!

PlayStationin ratti !
Laatutuotteen tunnet
PLS Logosta
vain

495,-

GAME HOUSE

Joy Boy Clubilaiset saavat
ratit postikuluitta 0,-
Tarjous voimassa Maaliskuun!

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

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

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

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

Pori
28100
Valtakatu 5
p.02-641 5300

Somero
31400
Joensuuntie 26
p.02-748 8247

Kohta pelaa kaikki !