

Aitiaivossa pihisee vielä henki! Tutustu Super Metroid -oppaan loppuosaan.

NUMERO **1** 1995 Hinta 25:-

SUPER POWER

VIRTUAL BOY

NINTENDON UUSI KANNETTAVA 32-BITTINEN!

Breath of Fire

Final Fantasy 3

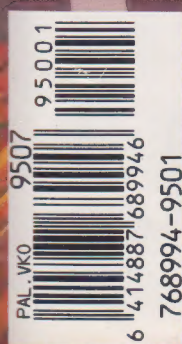
viimeinkin!

HUIPPUKILPAILU

Voita Jurassic Park 2



Rise of the Robots • Illusion of Gaia
• Syndicate • Mickey & Minnie •
Earth Worm Jim • Power Rangers •
Sparkster • NBA Live '95 • Beavis &
Butthead ja paljon muuta



DMM

KORTTISARJA TÄYNNÄ TÄHTIÄ



nyt
myynnissä



240 korttia!
5 kortin pussi 5 mk

Myynnissä R-kioskeissa, hyvin varustetuissa lehtipisteissä ja keräilykorttimyymälöissä kautta maan

TULEVAISUUS ON KÄSILLÄ!

Nro **1**
Super POWER
1995

Niin on koittanut vuosi 1995. Vuosi jonka kuluessa koko videopeli-maailma tulee kokemaan peruuttamattomia mullistuksia. Nintendo julkaisee Ultra 64:n, Segalla on Saturn ja Sonylla PlayStation. Ensi jouluna eivät 16-bittiset pelit ole enää ylimpänä toivelistalla, vaan uuden sukupolven 32- ja 64-bittiset hirmut valtaavat markkinat, ainakin toisten asiantuntijoiden mukaan. Super Powerissa ei uskota äkkirysäykseen. Kuten tuoreista peleistä on nähty (Donkey Kong Country!), SNES-konsolilla on vielä käyttämättömiä voimavaroja, joista koneen omistajat voivat ammentaa iloa. Ainakin pari vuotta eteenpäin. Mutta on ehdottomasti jännittävää nähdä myös mihin sähkövät uutuudet venyvät tämän vuoden aikana...

Entä millainen tulee Super Powerin vuosi olemaan? Pidämmekö visusti kiinni motosta 100% Nintendo, emmekä harhaudu intoilemaan Sonyn ja Segan uudesta tavarasta? Vastauksen täytyy olla ei. Olemme aikaisemminkin sivunneet muita markkinoilla olevia kilpailijoita ja jo keväällä aloitamme pienet palstat, joilla käsitellään pelejä sellaisille koneille kuin PlayStation, Saturn ja pienemmässä määrin 3DO, Neo•Geo CD, CD-I ja Jaguar. Kehityksen viitoittaa sitten tulevaisuus. Mutta sanomattakin on selvää, että Super Power tulee valtaosaltaan käsittelemään edelleen Nintendon maailmaa. Nintendo on kaikkein suurin ja tulee pysyttelemään, ennen kaikkea Virtual Boy ja Ultra 64:n, mutta tietysti myös SNESin, NESin ja GAMEBOYN ansiosta ykkösenä jatkossakin.

Lukuisien SNES-pelaajien ei kannata säikähtää koneensa vanhenemista vielä vähään aikaan, mutta siitä huolimatta voi tietysti alkaa vaivihkaa panna lantteja syrjään uutuuskonetta varten.

Jos haluaa pysytellä kehityksen terävimmällä huipulla ja selvittää luotettavasta lähteestä tilanteen videopelimaailmassa, niin me voimme antaa vankan neuvon: Lukekaa Super Poweria!

terveisin toimitus



Pidä mielessä, että Super Power on mahtava lukupaketti, jonka saat kaikkein edullisimmin ja nopeimmin kouraasi tilaamalla!

Soita tilaajapalvelun numeroon 931-2438 300 ja kysy tarkempia tietoja, niin et joudu ratsastamaan linnun selässä lähimmälle lehtipisteelle...

ILMESTYY

11 kertaa vuodessa

JULKAISIJA

Kustannus Oy Semic,
PL 317, 33101 TAMPERE

TOIMITUS

Jukka Torvinen,
Marjaana Tulosmaa,
Anssi Alanen

ALSO STARRING

Tohtori Wiili

KIITOKSET

Klubimestareille
AleK Kaseva, Aapo
Bovellan, Mikael Ekroos
ja Kieku Salo

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

AVUSTAJAT

Tobias Bjarneby, Fredrik
Claesson, TinTin Essler,
Norton Kai (Japani), Rob
Millichamp (Englanti),
Lena Persson, Carl
Rowley (Englanti),
Marshal Rosental (USA),
Martin Rundkvist
(Ruotsi), Jens Røsåsen
(Norja), Jonas Svensson
ja Patrick Söderlund.

TILAAJAPALVELU

puh. 931 - 2438 300

COPYRIGHT

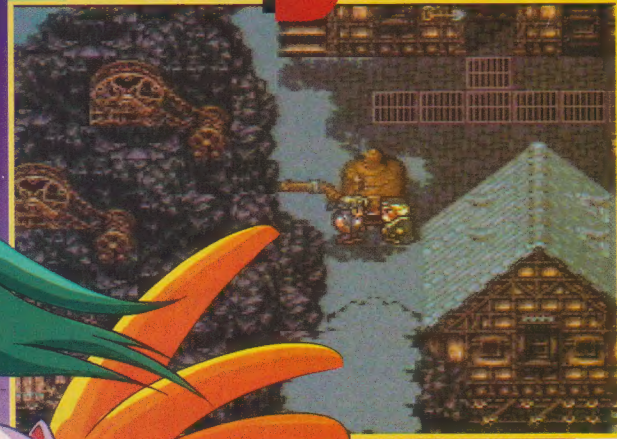
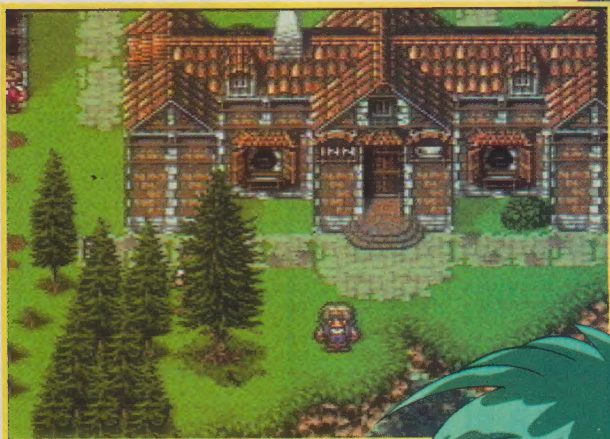
© 1994 Atlantic Förlags
AB. Material translated or
reproduced from Super
Play are © 1994 Future
Publishing Ltd, England

PAINOPAIKKA

Algraphics Oy /
Tampereen Arpatehdas,
Tampere, Finland 1995.
ISSN 1237-1319.

"Super Mario Bros.",
"Super NES", "NES" &
"Game Boy" are
trademarks of NOA,
Inc. All trademarks
and copyrights are
recognized.

Final Fantasy III



Testissä

SNES



Final Fantasy III.....19



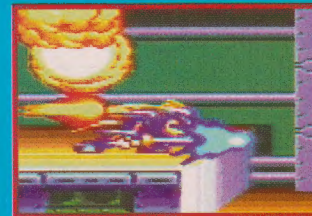
Breath of Fire.....22



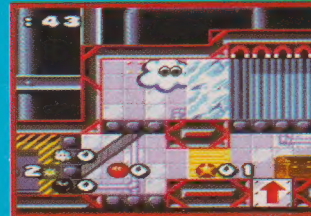
Illusion of Gaia.....26



Tiny Toon Sports.....34

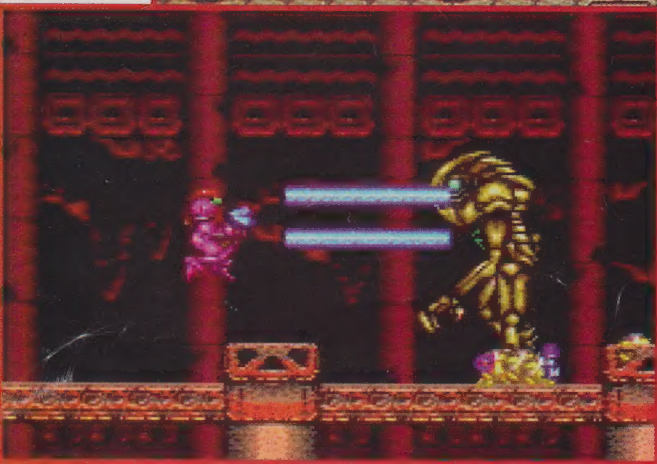
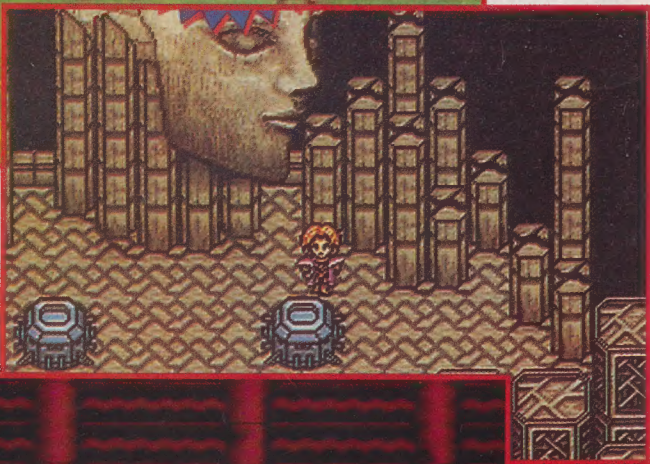


Sparkster.....36



Super Morph.....39

Mighty Morphin' Power Rangers.....40



6

Virtual Boy

Ensimmäiset viralliset tiedot Nintendon kannettavasta 32-bittisestä!

10

Ennakkosilmäys

Kurkistamme ennakolta pelejä Syndicate, Perfect Eleven, Mickey & Minnie, Beavis & Butthead sekä muutamaa muuta...

14

RPG

Saimme tuliterät kuvat Squaren uutuusprojektista Chrono Trigger.

16

Square-haastattelu

Super Power juttelee Ted Woolseyn (Square USA) kanssa.

54

Vuoden peli 1994

Äänestä vuoden 1994 parhaat SNES-, NES- ja GB-pelit!

56

Super Metroid -opas osa 2

Super Metroidin täydellisen ratkaisun jännittävät loppuvaiheet.

60

Tips, Pro's Corner & High Scores

Kaikkea mitä voit toivoa vinkeistä, koodeista ja salasanoista.

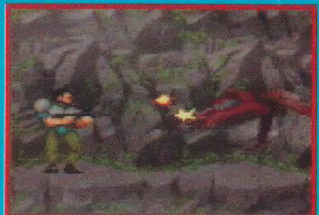
64

Power Up

Tohtori Horst von Spitzenspieler avaa sanaisen romukellarinsa.



Brain Lord28



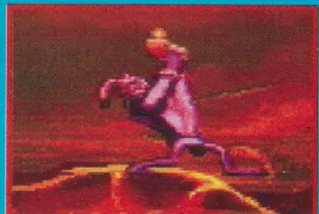
Jurassic Park II.....30



Rise of the Robots.....32



The Flintstones.....42

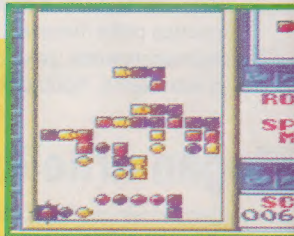


Earth Worm Jim.....44



Batman & Robin.....46

Testissä



Tetris 2.....50



Mortal Kombat II.....52

Nintendo julkaisee uuden kannettavan 32-bittisen koneen Virtual Boy. Olemme kertoneet salaperäisestä laitteesta työnimellä VR32, mutta nyt se on valmis ja nimetty virallisesti. Laite oli ensiesittelyssä Tokion messuilla marraskuussa yhdessä kolmen pelin kanssa, nimittäin Mario & Luigi VB, Space Pinball ja Telereo Boxing.

Saamiemme tietojen mukaan Virtual Boy sisältää laatikon ja kiikarimallisen näytön, jonne kurkistellaan. Sisältä löytyy kaksi LED-näyttöä, jotka luovat peilien, punaisen valon ja 32-prosessorin avulla kolmiulotteisen VR-maailman. Boksiin kytketään johdolla käsiohjain, joka on malliltaan samantapainen kuin SNESin ja Sony PlayStationin ohjain, mutta siinä on kuuden napin lisäksi kaksi ristiohjainta. Laatikon kyljissä on kaksi kovaaäänistä.

Laite painaa 760 grammaa ja sen ulkomitat ovat 21.7 x 25.4 x 11 cm. Pelit ovat kaseteilla, joiden koko on 6.8 x 7.6 x 0.65 cm. Kuusi patteria (jotka laitetaan käsiohjaimen) antavat noin 7 tunnin peliajan. Ettäs tiedätte.

Laitteen hinta tulee olemaan Japanissa hiukan yli 1000 markkaa ja pelien hinta noin 350 mk. Nintendoon suunnitelmassa on julkaista kaksi tai kolme peliä kuukaudessa loppuvuoden aikana.

Tässä on tärkeimmät tiedot mitä Virtual Boysta on tullut julkisuuteen. Mutta pika puoliin voimme taatusti tarjota tietoa ja kuvia niin laitteesta kuin peleistäkin.

Älkää säikkykö epilepsiaa!

Tässä on neuvo, jota huolestuneet vanhemmat ovat kaivanneet. Pelätyt epilepsia-kohtaukset, joita erityisen herkäät lapset voivat saada poikkeuksellisen vilkkuvista TV-peleistä, voidaan välttää. Pitäkää vain huolta, että lapsi istuu vähintään kahden metrin päässä kuvaruudusta!

Hollantilainen tutkimus, jonka tuloksia ei tosin ole vielä virallisesti vahvistettu, oli jo esillä saksalaisessa lehdessä nimeltä *Ärztliche Praxis*. Tutkijat olivat havainneet, että haittavaikutuksille altteimpia olivat lapset, jotka istuivat lähellä tv-ruutua ja pelasivat peliä, jossa valo ja pimeys vaihteli hyvin nopeasti – tyyliin toistuva salamointi, jota esiintyy usein räiskintäpeleissä. Erityisesti välähtelytaajuus, joka on haarukassa 10-30 kertaa sekunnissa, voi aiheuttaa kohtauksen herkässä lapsessa. Lapset ovat muutenkin alttiimpia valolle kuin aikuiset, mikä on sidoksissa aivojen kasvamiseen. 25 vuoden iässä valoherkkyys on selvästi vähäisempää, jolloin kohtauksen todennäköisyyskin on jo olematon.

Kannattaa pitää mielessä, että koko maailmassa on raportoitu vain 50 epilepsia-kohtausta, jotka ovat todennäköisesti aiheutuneet videopelin pelaamisesta. Kohtauksen saaneiden keski-ikä on ollut 13 vuotta.

Segan urheilusankarit

Segan tuorein nerouskohtaus kilpailussa suurta N:ää ja kaikkia muita vastaan on ryhtyä sponsoroimaan Englannin maajoukkuetta. Nimittäin lumilautamaajoukkuetta. Kun ainoa mieleentuleva englantilainen hanki-urheilija on mäkihypyyn "sankari" Eddie the Eagle, niin voimme vain toivottaa Segalle onnea. Sitä tarvitaan...

Kuolettavaa musiikkia

Viimein on Mortal Kombatin sävähdyttävä taustamusiikki tallennettu cd-levylle. Virginin USAn tukikohta on päästännyt kuuman combon nimeltä the Immortals (onko tuttu nimi?) studioon tallentamaan 12 kappaletta, joiden kunkin teemana on oma taistelijansa pelistä MK. Tämä herkuu julkaistaan nimellä Mortal Combat - The Album. Maltamme tuskin odottaa, että tästä tehdään karaokeversio...



Ruotsin mutanttihitti

Tukholmassa päämajaansa pitävä Target Games on pääsemässä vauhtiin pelimaailmassa. Roolipeli Mutant Chronicles on saanut tuulta purjeisiin, mutta Target Games onkin panostanut menestykseen maailmalla alusta lähtien. Chronicles julkaistiin ensin USAssa ja nyt on tulossa jo jatkoa. Doomtrooper on korttipeli Magicin malliin ja amerikkalainen tuotantoyhtiö kuuluu napanneen välittömästi oikeudet tehdäkseen pelistä elokuvan ja Italiassa

on jo tekeillä piirretty sarja! Tärkein syy siihen, että me olemme kiinnostuneet yhtiön pelitouhuista, on tietysti se, että Mutant Chronicles julkaistaan myös videopelinä. Playmates tekee jo täyttä vauhtia 16-bittistä peliä, joka julkaistaan sekä SNES- että MegaDrive-kasettina ennen vuoden puolta väliä. Vielä emme saaneet varmuutta onko tulollaan RPG vai normaali toimintapeli, mutta tietoa ei pidetä meiltä pitkään salassa...



Mustat levyt ovat tulevaisuuden hittejä, usko Sony!

Sonyn musta CD!

PlayStation esiteltiin, kuten jo kerroimme, Japanissa viime vuoden lopulla ja kaikki silminnäkijät ovat pitäneet uutuutta rankkana koneena. Vaikka me olemme usein yhteydessä Suomen Sonyyn päin, niin vielä ei ole tietoa milloin pääsemme itse kokeilemaan tätä Nintendon ravakkaa haastajaa. Mutta PlayStation on tulossa, se on varmaa! Pari uutista voimme kuitenkin paljastaa. Hinta Japanin katukaupassa oli vuoden lopussa vajaat 39.000 jeniä, mikä vastaa väinämöisen tuohissa alle kolmen tuhannen hintaa. Valitettavasti tämä viittaa siihen, että todellinen hinta Suomessa tulee nousemaan ehkä 3.500 markan paikkeille. Pelienn odotetaan sitävästoin olevan tuntuvasti halvempi kuin SNES- ja MD-kasettien. Cd-pelien hintalapuissa saattaa lukea vain 350 markkaa. Sony on tehnyt tiukan päätöksen, että heidän tuotteensa pitää erottua massasta ja siksi cd-levyt tulevat olemaan väritään mustia!

Gold Star 3DO kaupoissa!

Ensimmäinen kilpaileva 3DO-laite on tullut vihdoin markkinoille. Korealainen Gold Star ehti ensimmäisenä yhtiönä Panasonicin jälkeen tuoda oman koneensa kaappoihin.



USAssa Gold Starin 3DO julkaistiin juuri ennen joulua ja Eurooppaan laite tuodaan tällä tiedolla keväällä. Hintalapussa on valitettavasti samat lukemat kuin Panasonicilla, eli \$399, joten toivottavasti Sanyon versio ilmestyy pian kilpailemaan muiden tekijöiden kanssa. GoldStarin paketissa tulee koneen ja ohjaimen lisäksi pelit Shockwave (EA) ja Putt-Putt joins the Parade (Humongous Entertainment) sekä Kodakin Photo-CD. Lisäksi 3DO on tiedottanut, että vuoden 1994 myynti on ennen joulusähinää noussut arviolukuun 250 000 myytyä laitetta maailmassa. Ei kauhean vaikuttavaa, kun ajatellaan Nintendon laitteiden myyntilukuja, jotka yhdessä ovat samassa luokassa pelkästään Suomessa! 3DO:n porukka näkee silti valoa tunnelin päässä ja esittää startin olevan riittävän hyvä, kun ajatellaan tuotteen erikoislaatuista ja arvokasta luonnetta. Tämän vuoden aikana tulee myyntiin lisälaitteista ainakin luvattu FMV-moduli (video-cd:tä varten) ja kiihdytyskortti M2, joilla voidaan vastata kilpailuun Sonyn ja Segan uusien konsolien kanssa. Pelien tuottamiseen ollaan myös saamassa uutta potkua. Julkaistun melko laajan peliilistan (jossa taso vaihtelee aika tavalla...) jatkeeksi ilmestyy monenlaista herkkua vuonna 1995 - tulossa on mm. Clay Fighter II, Rock'n Roll Racing, Cyberia ja Rock, Rap & Roll Interplayta, Creature Shock ja Trance Mission Virginiltä, Need for Speed, Syndicate ja Sesame Street EA:lta, Lemmings 3 Psygnosikselta, Originin Wing Commander III sekä Star Trek:TNG Spectrum Holobyteiltä. Taistelu olohuoneen valloittamisesta on vasta aluillaan...

Suosikit nyt...

Toimituksen suosikkipelit juuri tällä hetkellä:

TOHTORI WIILI

FINAL FANTASY III

25 tunnin peli takana!

DONKEY KONG COUNTRY

Pitää yhä tiukasti otteessaan.

DRAGON BALL Z III

Parempi kuin kakkonen!

SYNDICATE

Ei yhtä komea kuin tietokoneella, mutta yhtä hauska pelattava.

ULTIMATE PARODIUS

Muikkea parodia Konamin räiskintäpeleistä.

ANSSI (Aakkosjärjestyksessä)

AERO THE ACROBAT II

Vaikka tasoloikat eivät ole varsinaisia suosikkejani, niin joskus täytyy myös hypellä. Aero tuntuu mukavalta juuri nyt.

LEMMINGS 2

Nokkeluuspelit ovat olleet aina suosikkejani - Lolosta ja Tetriksestä lähtien. Tämä on hullujen sopulien paras peli.

PITFALL

Ikivanhan uudistettu, komea laitos. Harry on liaaneilla ja SNESillä kuin kotonaan.

SUPER STREET FIGHTER II

Tämän parempaa väkivaltauhupia ei ole kukaan onnistunut tekemään!

ULTIMATE PARODIUS

Avaruuden räiskintä, jossa on huumoria. Voiko sen parempaa ollakaan?

TOPI

FINAL FANTASY III

Kaikkien aikojen paras roolipeli!

FINAL FANTASY II

Nostalgiaseikkailu numero 1!

FINAL FANTASY

Nostalgiareissu numero 2!

SECRET OF MANA

Vielä kerran pojaat! Tämän muhkean seikkailun viehätys kestää monta peliä.

FINAL FANTASY LEGEND III

GB:n roolipeli, joka pitää yhä kutinsa!

PATE

DONKEY KONG COUNTRY

Kun tämä viidakkoloikka on näin komeaa, ihmettyttää miltä Ultra 64 -pelit tulevat näyttämään?

AERO THE ACROBAT II

Hyvä tasoloikka, joskin kaukana Donkey Kongin meiningistä.

PERFECT ELEVEN

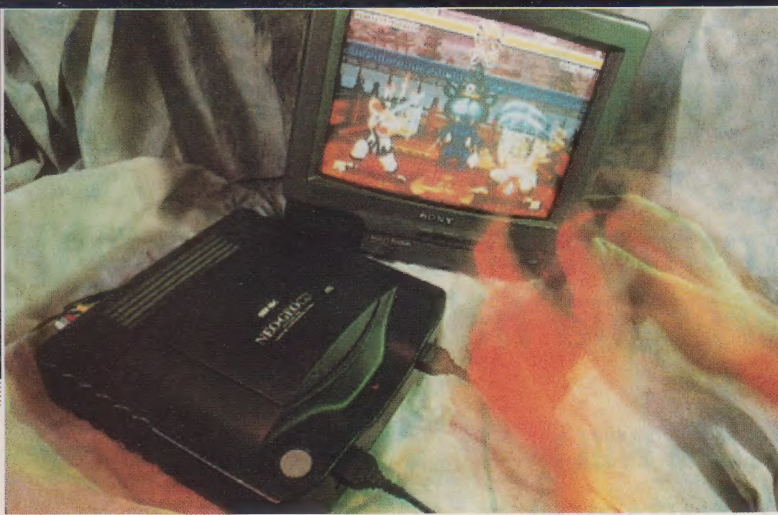
Kaikkien aikojen futispeli, ainakin SNESillä. Tietysti tämä tuntuu vielä paremmalta, koska voitin juuri toimituksen turnauksen...

SUPER PUNCH OUT

Säily suosikkina - valmis klassikko.

DEMON'S CREST

En ole varsinainen seikkailufani, mutta Demon's Crest pitää lujasti otteessaan.



Neo•Geo CD Eurooppaan!

Koko 90-luvun ajan Neo•Geon arkadipelit ovat olleet kaikkein suosituimpien joukossa ympäri maailmaa. Mutta vasta nyt SNK lähtee tosimelellä kamppailuun Nintendo ja Sega kanssa, mistä on osoituksena uusi kone Neo•Geo CD. Aikaisemmin on panostettu vain kasettepeleihin, mutta hintojen hipoessa pilviä (tonnin nurkilla) ei ostajia ole löytynyt kovasta laadusta huolimatta. Mutta nyt Neo•Geo haluaa tunkeutua myös koteihin.

Kaikki kohutut huippupelit tulevat nyt myyntiin noin 400 markan hintaan ja tekeillä on uusia pelejä, jotka poikkeavat vanhasta mätkintäkaavasta.

SNK on esimerkiksi työstänyt jo pari vuotta Zeldan tyylistä seikkailua Chrystalis, johon kohdistuu suuuuret odotukset. Laitteen ainoa paha ongelma on sen pitkät latausajat. On melkoinen mysteeri, että SNK varustaa koneensa cd-pyörittimellä, joka vitkastelee etanavauhdilla 150 k/sekunti, mutta yhtiö laskelmoi 56 megabitin RAM-muistin takaavan, ettei pelatessa joudu odottelemaan liian pitkään ainakaan liian usein. Messuilla ruudun latausnäyttö herätti vahingoniloista virnistelyä...

Japanissa CD-asema julkaistiin syyskuussa (ensimmäisenä päivänä myytiin 30 000 laitetta) ja nyt on ajankohtainen USAn ja Englannin julkaisu. Englannissa Neo•Geo CD pannaan pakettiin, johon kuuluu myös uudenlainen, SNESin tyylinen käsiohjain sekä Fatal Fury ja hinta jäänee vähän alle kolmen tuhannen markan. Jos tuolta löytyy 700 lisää, voi panostaa luksuspakettiin, joka sisältää toisen käsiohjaimen sekä pelit Super Sidekicks 2 ja Last Resort.



Ultra 64 vielä halvemmalla ja CD tulee lisälaitteeksi!

Nintendo of American Peter Main kertoi haastattelussa, että Ultra 64:n cd-asema on työn alla, että se julkaistaan vuonna 1996 ja että hinta tulee olemaan USAssa noin 150 dollaria eli alle 800 markkaa.

Lisäksi hän lupasi haastattelussa, että Ultra 64 tulee myyntiin alle 200 dollarin hinnalla. Tämä merkitsee 50 dollarin (vajaa 300 mk) hinnanpudotusta ja on Suomen rahassa vain vähän reilu tonni!

Juoruja & Huhuja

Vuoden viime viikot ovat vai-sua aikaa, sillä kaikki uutuudet ovat jo kaupoissa.

Pikkulinnut kuiskivat jo uuden vuoden asioista - todenperäisyyttä emme takaa.

Nintendo näkee painajaisia kilpailevien Sonyn ja Segan tulevista mahtikoneista ja siksi on alettu harkita aikaisempaa julkaisua Ultra 64:lle. Laite luvataan myydä USAssa hämmästyttävään alehintaan 200 dollaria ja cd-pyöritin on jo myös työn alla. Nintendo vakuuttaa pelintekijöille, että Ultra 64 yltää samaan huimaavaan kapasiteettiin kuin Silicon Graphicsin tietokone Onyx. Ohjelmoijat voivat siis suunnitella kaikessa rauhassa Onyx-pelejä, jotka saadaan käännettyä vaivatta 64-bittiseksi pelikasetiksi. Yksi ensimmäisistä peleistä, joka julkaistaan samaan aikaan kuin **Cruis'n USA** ja **Killer Instinct**, tulee olemaan uudenlainen versio vuoden -94 kovimmasta PC-hitistä **Doom**.

• Shigeru Miyamoto saa Nintendo-tiimeineen kuulemma kohta valmiiksi pelin **Super Mario World 2**. Sen kuiskitaan olevan SNESin ensimmäinen 40 megan peli - mutta Nintendo ei suostu kiistämään tai vahvistamaan puheita

kuten tavallista. Uusi SFX-siru, joka pohjautuu NECin 32 bitin prosessoriin V810, tulee kenties SNES-kasettiin jo vuonna 1995. • Konami tekee pelin **Super Castlevania V** vain SNESille (yhtiön toinen vampyyripeli **Dracula X** taas julkaistaan kaikilla pelikoneilla) ja kasettiin varataan muistia ainakin 24 megabittiä. • **Mortal Kombat II** Version 4.2 on levinnyt jenkkilän pelisaleihin, eikä se ole Midwayn valmistama. Peli on piraattikopio, mutta sen kerrotaan olevan vankkaa työtä ja sisältävän monia uusia toimintoja. • Vaikka Atari ja Nintendo eivät ole ylimpiä ystävyksiä, niin Atarin tuorein kolikkopelihitti **Primal Rage** käännetään SNESille. Konvertoinnin suorittajasta ei ole vielä tietoa, mutta itse Atari ei siihen ainakaan ryhdy. • Acclaim taistelee lujasti saadakseen ulos kolikkopelit **Batman Forever** ja **Alien Trilogy** ja nyt huhutaan, että molempia pelejä työstetään myös Ultra 64 -versioina. • Vähän lässähtäneen jatko-osan **NHL '95** jälkeen Electronic Arts haluaa iskeä takaisin todellisen huippupelin kanssa. Arvailemme Sega-pelien **FIFA Soccer '95** ja **EA Tennis** olevan lupaavimmat tarjokkaat. • Pinball Dreams jatko-osa **Pinball Fantasies** on tulossa myös SNES-versiona. Kuulopuheiden mukaan Gametek on onnistunut paremmin käännöstyössä kuin viime kerralla, joten tiedossa on ehkä SNESin ensimmäinen hyvä flipu. • Sunsoft ei ole jättänyt piirrossankareita vieläkään rauhaan, vaan julkaisee toons-pelin **Taz-Mania II** SNESille. Vieläkö nämä jaksavat kiinnostaa jotakuta? • Lopuksi mainittakoon, että leikkikaluyhtiö Hasbron VR-laite (josta kerroimme pari numeroa sitten) on nyt myyty Nintendolle. Emme tiedä miten tämä sopii Nintendon oman **Virtual Boy**n kanssa kuvioihin, mutta lisätietoja tulee varmasti piakkoin.

UUDET PELI- KASETIT

Joulun alla julkaistut pelit ovat yhä hehkuvan kuumia ja ellet ole tutustunut vielä Donkey Kong Countryyn, se kannattaa tehdä kiireesti! Import-pelien rankimmat tulokkaat ovat tässä numerossa esitellyt Final Fantasy III ja Brain Lord. Sellaisia tykkejä kuin Street Racer, Super Punch Out ja Pitfall ei kannata myöskään unohtaa.

Peli:	Jakelu:	Julkaisija:	Aika:	Arvio:
Super NES				
Mickey Mania	Sony	Sony	Marr	89
Micro Machines	Sony	Ocean	Marr	62
NBA Jam	Bergsala	Acclaim	Marr	92
NHL 95	Bergsala	EA	Marr	86
Secret of Mana	Bergsala	Square	Marr	96
Yogi Bear	Bergsala	Sunsoft	Marr	68
Donkey Kong Country	Bergsala	Nintendo	Joulu	100
Jurassic Park II	Sony	Ocean	Joulu	—
Lion King	Bergsala	Virgin	Joulu	85
Mansell Indy Car Racing	Bergsala	Acclaim	Joulu	—
Pitfall	Sony	Activision	Joulu	89
Street Racer	Bergsala	UBI Soft	Joulu	93
Vortex	Sony	Electro Brain	Joulu	74
X-Kalibre	Sony	—	Joulu	—
Maximum Carnage	Bergsala	T•HQ	Tammi	—
Power Rangers	Bergsala	Bandai	Tammi	53
Rise of the Robots	Bergsala	Acclaim	Tammi	44

Super Drop Zone	Sony	Psygnosis	Tammi	—
Super Punch Out	Bergsala	Nintendo	Tammi	94
Addams Family Values	Sony	Ocean	2-3	—
Battletech	Sony	Ocean	2-3	—
Beauty & the Beast	Bergsala	Hudson Soft	Helmi	—
Dragon: Bruce Lee Story	Bergsala	Virgin	Helmi	—
Earth Worm Jim	Bergsala	Playmates	Helmi	91
Flintstones - The Movie	Sony	Ocean	2-3	39
Jungle Strike	Sony	Gremlin	2-3	—

NES

Aladdin	Bergsala	Virgin	Loka	—
Beauty and the Beast	Bergsala	Virgin	Marr	—
Lion King	Bergsala	Virgin	Joulu	—

Game Boy

Mortal Kombat II	Bergsala	Acclaim	Marr	56
Tetris 2	Bergsala	Nintendo	Marr	83
Yogi Bear	Bergsala	Sunsoft	Marr	—
Flintstones - The Movie	Sony	Ocean	Joulu	—
Jurassic Park II	Sony	Ocean	Joulu	—
Lemmings 2	Sony	Psygnosis	Joulu	—
Lion King	Bergsala	Virgin	Joulu	—
NBA Jam	Bergsala	Acclaim	Joulu	—
Aladdin	Bergsala	Virgin	Tammi	—
Power Rangers	Bergsala	Bandai	Tammi	—
Daffy Duck	Bergsala	Sunsoft	Helmi	—
Race Days	Bergsala	Sunsoft	Helmi	—

Tämä lista on kerätty joulukuussa ja siihen tulee luultavasti vielä muutoksia. 2-3 tarkoittaa helmi-maaliskuuta.

ENNAKKOSILMÄYS

Syndicate

Pelikone: SNES
Julkaisija: Ocean
Luonne: Strategia
Pelaajia: 1 - 2



Nyt jo lähes klassikon maineeseen yltänyt tietokonepeli on saatu viimein käännettyä myös SNESille ja Ocean julkaisee sen vuoden vaihteessa Englannissa. Syndicate on sekoitus strategiaa, seikkailua ja kivikovaa toimintaa. Koska Ocean vastaa pelin julkaisusta, voimme arvuutella tämän tulevan piakkoin Sony'n levityksessä Suomeen. Palaamme joka tapauksessa Syndicaten kimppuun pian arvostelun kanssa, koska tämä agenttiryhmän ohjailu imee tiukasti mukaansa...



Bubsy II

Pelikone: SNES
Julkaisija: Accolade
Luonne: Tasoloikka
Pelaajia: 1



Hilpeä ilveskissamme Bubsy the Bobcat on palannut ruutuihin uudessa seikkailussa.... tai uudessa ja uudessa, totta puhuen tämä on ihan samaa puuhaa kuin viimeksikin. Bubsy teki ensisilmäyksellä vaikutuksen, mutta menetti viehätöksensä turhan nopeasti. Kakkososa on myös aivan mukava tasoloikka, ellei kaipaa enempää kuin pommimista värikylläisissä maailmoissa, joissa on söpöjä ja ilkeitä eläimiä. Jos verrataan Donkey Kong Countrya tähän, niin Bubsy 2 ei näytä erikoiselta. Saapa nähdä tuodaanko peliä lainkaan Suomeen - ehkä olisi helpotus, ettei tyrkylle tulisi jälleen uutta keskinkertaista, tutunomaista hyppelypeliä.



The Great Circus Mystery starring Mickey & Minnie

Pelikone: SNES
Julkaisija: Capcom
Luonne: Tasoloikka
Pelaajia: 1 - 2

Magical Quest on yhä vain SNESin paras Disney-peli, vaikka monia kovia haastajia on ilmestynyt. Sillä on kuitenkin jo parin vuoden huomattava ikä niskassaan, joten Capcom katsoo aiheelliseksi julkaisusta jatko-osan. The Great Circus Mystery tarjoaa suurimpana uutisena kahden hengen yhtäaikaisen pelin. Muuten tasoloikkauksen rakenne on ihan entisellään, paitsi että kentät on toki uusittu Magical Questista. The Great Circus Mystery ilmestyy piakkoin, joten Disneyfanit voivat alkaa odottaa vesi kielellä taas uutta seikkailua.



ENNAKKOSILMÄYS

NBA Live '95

Pelikone: SNES
Julkaisija: Electronic Arts
Luonne: Urheilu
Pelaajia: 1 - 2

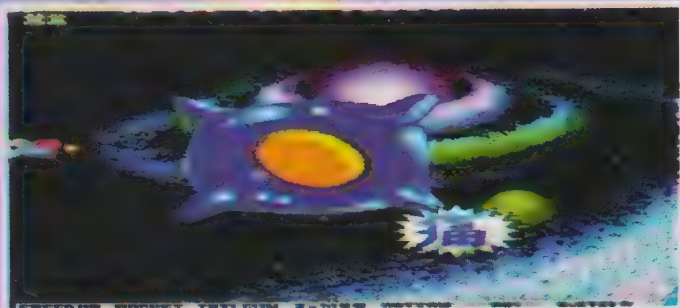
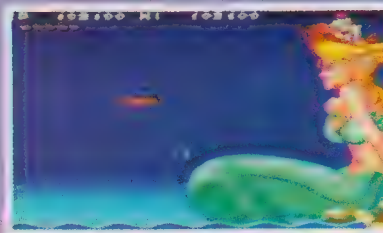
Electronic Artsin tuoreimmasta korispestä on kulunut jo pari vuotta. Syynä koripallosarjan keskeytymiseen kolmen osan jälkeen oli luultavasti NBA Jam, joka pääsi hauskeimmalla ja nopeammalla luonteellaan nolaamaan EA:n asemaa urheilupelien kunkkuna. Nyt korispelein rakenne on suunniteltu uusiksi ja tuloksena on NBA Live '95, jossa on mukana kaikki NBA:n huiput (paitsi omassa pelissään huseeraava Barkley). Kaikilla pelaajilla on erikoistaitonsa ja kokonaisuus näyttää todella lupaavalta. Tämä julkaistaneen pian myös Pohjoismaissa, joten arviota voi odottaa jo ensi numeroon.



Ultimate Parodius

Pelikone: SNES
Julkaisija: Konami
Luonne: Shoot 'em up
Pelaajia: 1 - 2

Konamin ennen kuulumattoman vahva räiskintäryhmä on jälleen asialla. Ultimate Parodius on käänös Japanissa mahtavaan suosioon nousseesta kolikkopelistä, jolla oli sama otsake. Erona useimpiin muihin tosikkomaisen vakaviin shoot'em upeihin, joissa täytyy yhdellä aluksella pelastaa muutama galaksi sadoilta avaruusaluksilta, Parodius-sarjan pelit sisältävät tuhdin annoksen huumoria. Kuitenkin Ultimate Parodius saattaa mennä yli hilseen länsimaisilta ihmisiltä, joten peliä ei ehkä julkaista lainkaan Japanin ulkopuolella. Sääli näin loisteliasta peliä...

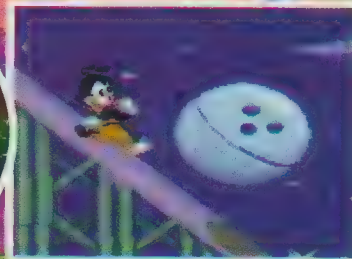


ENNAKKOSILMÄYS

Animaniacs

Pelikone: SNES
Julkaisija: Konami
Luonne: Toiminta
Pelaaja: 1

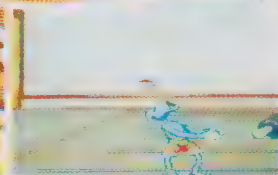
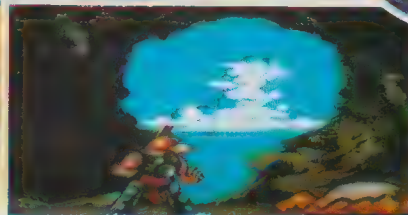
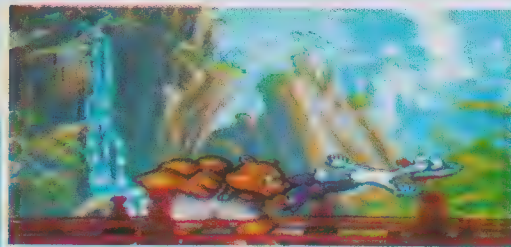
Animaniacs muistuttaa paljon Tiny Toons -pelejä, mutta niinpä tätä on ollut tekemässä sama Konamin porukka. Hauska tasoloikkaus, jossa on viljalti jännittäviä yllätyksiä, hilpeää grafiikkaa ja menevää musiikkia... eli perusrakenne, joka on toiminut aina ennenkin, eikä petä nytkään. Suomen julkaisusta ei ole kuulunut vielä mitään uutisia, mutta palaamme arvion kanssa asiaan piakkoin.



Brutal

Pelikone: SNES
Julkaisija: Gametek
Luonne: Beat 'em up
Pelaaja: 1 - 2

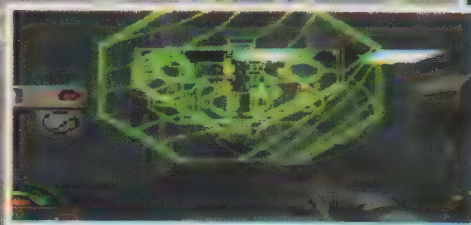
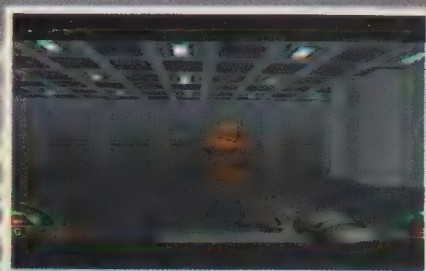
Kuten kuvien perusteella voisi epäilläkin, Brutal on Gametekin yritys tehdä erilainen, oma SFII. Yhtiö on miettinyt lujasti keksiäkseen jotain uutta ja kyllä sarjakuvamainen grafiikka vaihtelua tuokin, mutta perustana on silti liian tutuksi käynyt mätäköntä. Vaikka mainosmiesten mukaan peli on jotain täysin uskomatonta, niin meillä on vahvat epäilyksemme. Kerromme lopullisen tuomion lähemmän tutustumisen jälkeen.



Star Wars - Dark Forces

Pelikone: SNES
Julkaisija: Lucas Arts
Luonne: Toiminta
Pelaaja: 1

Tämä peli on julkaistu vuoden vaihteen tienoilla PC:lle ja sisältönä on Doomien kaltainen 3D-seikkailu, joka sisältää rumasti väkivaltaa. Olemme saaneet kuulla jo hyvissä ajoin, että myös SNES-versio on työn alla, vaikka lopullinen julkaisija on vahvistamatta. Näkemämme ruudut varhaisesta versiosta eivät tehneet erityistä vaikutusta, mutta valmiista pelistä tulee toivottavasti paljon näyttävämpi. Jäämme odottelemaan tarkempia tietoja.



ENNAKKOSILMÄYS

Dragon Ball Z 3

Pelikone: SNES
Julkaisija: Bandai
Luonne: Beat 'em up
Pelaaja: 1 - 2

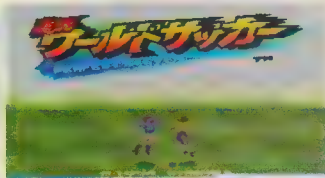
Earth World '94-messuilla Japanissa oli mahdotonta päästä pelin Dragon Ball Z 3 läheisyyteen, koska manga-hitin ympärille ahtautui niin uskomattoman paljon väkeä, jotka kaikki halusivat kokeille edes pikkuhetkisen ajan uutuutta. Kaikesta huolimatta peli ei tunnu tarjoavan mitään erityistä uutta. Japanilaiset vain rakastavat piirrossankareitaan ja heikommatkin näiden hahmojen pelit myyvät kuin kuumat kakkuset (kukahen niitä ostaa?). Pohjolaan näitä ei tunnu kulkeutuvan kuin vahingossa importtina, joten katso tarkkaan kuvia. Nämä voivat jäädä ainoaksi silmäyksesi peliin...



Perfect Eleven

Pelikone: SNES
Julkaisija: Konami
Luonne: Urheilu
Pelaaja: 1 - 2

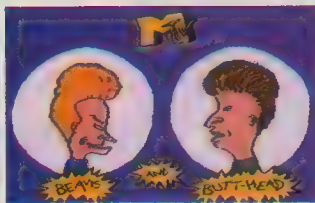
Vihdoin on Konamin retosteltu futispeli saatu julkaistua Japanissa. Voimme kertoa jo nyt, ettei koku tämän uutuuden ympärillä tule tyhjää. Näin todenmukaista urheilupeliä ei ole ennen nähtykään. Sen paremmin FIFA kuin Sensi Soccerkaan ei pääse millään Perfect Elevenin tunnelmaan. Japanilaisessa versiossa selostajan suu käy taukoamatta kuin sivuleikkurin terä, mutta valitettavasti hänen äänensä katoaa amerikkalaisesta ja myöhemmin tulevasta Euroopan versiosta. Mutta tässä on joka tapauksessa futispelien huippu ilman selostajaa tai selostajan kanssa. Nimeksi tulee USAssa International Superstar Soccer. Pidetään peukkuja, että nämä nähdään myös meillä kaupoissa PAL-versiona.



Beavis & Butt-head

Pelikone: SNES
Julkaisija: Viacom
Luonne: Toiminta
Pelaaja: 1

Kähehtä! Höh höh höh, telkkarin (MTV:n) ällöttävät teinit Beavis & Butt-head panevat (se sanoi panevat) kaikki paikat sekaisin sarjakuvista ja Suomen Kuivalehdessä (!) alkaen. Nyt tulee pelätty videopeli. Näiden pierunuijien vetovoimaa ei jaksa lähteä sen enempää analisoimaan, vaan tälle pelille pitää antaa Simpsons-varoitus. Alkukuvat ovat mainiot ja touhussa on ainoa ideaa, mutta toteutus on liian rupinen. Viacom ei ole tainnut SNES-pelisiä ennen tehdä, joten ei heiltä enempää voi odottaakaan. PAL-versiosta ei ole mitään hajua (höh öh, se sanoi hajua), eikä ole niin väliksikään. Tv-sarja on reilusti parempaa tohinaa.



Vieläkään ei ole kuulunut uutisia, että Final Fantasy III tai Breath of Fire julkaistaisiin PAL-versiona. Mutta Square-yhtiön

Ted Woolsey (jonka haastattelun voitte lukea toisaalta tästä numerosta)

kertoo, että muitakin pelejä kuin Secret of Mana on suunniteltu lanseerattavaksi Euroopassa. Tähän mennessä vain Illusion of Gaia on varmuudella tulossa.



AMERIKAN UUTTA

Roolipelit ovat pitäneet korkeaa kurssia edelleen jenkilän myyntilistoilla ja jopa sellainen melko tuntematon seikkailu kuin Brain Lord on noussut seitsemännelle sijalle. Yhdysvalloissa on alettu huhuta myös englanninkielisestä versiosta pelistä Lufia 2, mutta Taito ei ole vahvistanut näitä tietoja. Muuten ei ole kuulunut liikoja tietoja uutuuksista, joten siirrymme suoraan kiehtovampiin Nousevan auringon maan uutisiin...

MADE IN JAPAN

Japanissa Enix ja Square ovat käyneet tosi mielellä kilpailuun RPG-pelaajista. Täsmälleen samaan aikaan kuin Enix paljastaa ensi tiedot pelistä Dragon Quest VI, päästää Square julkisuuteen kuvia pelistä Chrono Trigger. Minun arvaukseni on, että Japanin miljoonat uskolliset RPG-fanit hankkivat molemmat pelit, riippumatta tekijöiden keskinäisestä käihinästä...

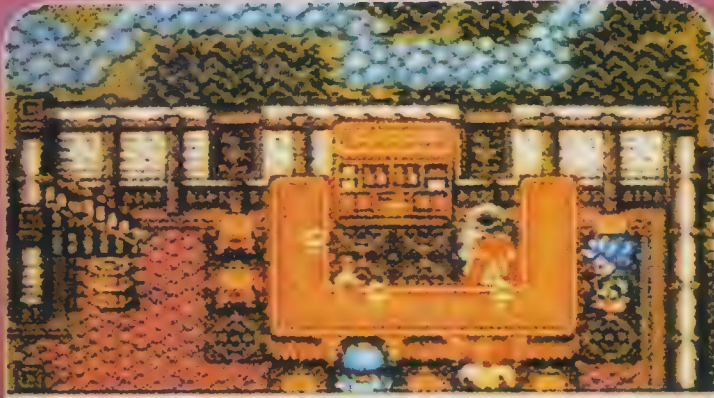
Chrono Trigger Square • 24 MBit

Suurin kohu Japanin RPG-ympyröissä on keskittynyt juuri tällä hetkellä Squaren uusimpaan projektiin Chrono Trigger. Varhain julkistetut ruutukuvat näyttävät sekoitukselta pelejä Final Fantasy III ja Secret of Mana. Kun kaiken huipuksi on käynyt ilmi, että näiden kahden pelin tuottajat tekevät yhteistyötä Dragon Quest -designer Akira Toriyaman kanssa, niin ei ole ihmeikään jos japanilaiset ovat kuohuksissaan. Pelin lopullinen rakenne on vielä epäselvä (kuten se, käydäänkö taistelut tekstikomennoinnilla vai ei). Palaamme vahvaan tulokkaaseen ison jutun kanssa niin pian kuin mahdollista... malta tuskin odottaa, että saan tämän hyppysiini.



Dragon Quest VI Enix • 16 - 24 MBit

Muhkean RPG-sarjan, jota on myyty yli 12 miljoonaa kappaletta, kuudes osa on tulossa kaappoihin. Viitososa ei saanut yhtä suopeaa vastaanottoa kuin aiemmat sarjan pelit, eikä SNES-kasetti, jolla oli DQ 1 ja 2, tyydyttänyt odotuksia. Niinpä DQ VI julkaistaan paineiden alla – tällä täytyy ylittää samaan korkeaan tasoon kuin 80-luvun huikeissa NES-seikkailuissa, että vanhat fanit pidetään kelkassa. Pelin varhaiseen versioon tutustuneiden kommentit lupaavat juuri niin hyvää tavaraa kuin odottaa voisi. Yuji Horii on tavalliseen tapaan käsikirjoittaja ja Kouichi Sugiya vastaa kaikesta musiikista ja äänistä.



* あら いらっしゃい
えにくす。

LENNUS II Asmik • 16 MBit

Kuten innokkaat RPG-harrastajat tietävät, niin alkuperäinen Lennus julkaistiin Yhdysvalloissa Enixin toimesta vuosi sitten nimellä Paladin's Quest. Japanissa mainetta saaneet Yousuke Kato ja Keisuke Goto tekivät pelin alkuperäispiirustukset, mikä tuotti ovelan sekoituksen fantasia- ja alien-maailmaa. Valitettavasti ohjelmoijat eivät onnistuneet siirtämään tunnelmaa itse SNES-peliin. Kakkososa kärsii samasta ongelmasta – grafiikka on 8-bittisen tasolla ja valovuoden Final Fantasy III:tä jäljessä. Ainoa todella positiivinen seikka tuntuu olevan se, että pelissä käytetään samaa tekniikkaa, jonka Enix kehitti peliin 7th Saga. Tämän ansiosta seikkailua voi ohjata pelkällä ristiohjaimella ja L-napilla, jolloin toinen käsi vapautuu karttojen ja muiden merkintöjen raapusteluun. Muuten Lennus II ei sisällä valitettavasti mitään hurraamisen aiheita.



LUKIJAT UTELEVAT

Jos haluat kysyä tietoja RPG-peleistä, kirjoita Topille:
Super Power / RPG, Kustannus Oy Semic,
PL 317, 33101 TAMPERE.

Hei Topi,

1. Julkaistaanko Breath of Fire Suomessa?
2. Milloin Alcahest ilmestyy USAssa?
3. Uskotko että Brain Lord 2 on tulossa?

terveisin Akira

Moi Akira,

1. Näillä näkymin PAL-versio ei kuulu suunnitelmiin, mutta jos menestys on USAssa riittävän kova (näyttää lupaavalta) niin ehkä Square tai Nintendo päättää julkaista seikkailun myös Euroopassa. Jenkkiversiota on saatavilla.
2. Tästä keskinkertaisesta toimintaseikkailusta ei tehdä tällä tietoa amerikkalaista versiota.
3. Useimmista hiteistä tehdään myös jatko-osa, joten asia riippuu pitkälti Japanin ja USAn myyntiluvuista. USAssa on ainakin ollut menestystä.

Tertsetti,

1. Luin jostain, että Mutant Chronicles julkaistaan SNESille maaliskuussa. Miltä se näyttää ja tuntuuko se hyvältä?
2. Milloin ilmestyy Dungeons & Dragons SNESille ja onko se hyvä?
3. Milloin Taru sormusten herrasta tulee ja onko se hyvä?

Alexander "The Best"

Moi Aleksanteri Suuri!

1. No eipä ole mitään tietoa... olin vastaamassa kunnes kuulin suuria uutisia. Tämä ruotsalaisten ideoima peli tehdään tosiaan SNESille ja sitä ohjelmoi täyttä häkää yhtiö nimeltä Playmates. Julkaisu tapahtuu tosiaan keväällä, mutta tarkempia tietoja ei ole vielä herunut. Aiheesta kerrotaan lisää toisaalla lehdessä...
2. D&D-peliä ei ole tulossa tällä tietoa SNESille. Sen sijaan kaikenkarvaisille (jos kuvakieli sallitaan) kotitietokoneille on versiota, jos todella haluat saada pelin käsiisi.
3. Super Powerin ensi numerossa on Lord of the Rings tarkemmassa ruodinnassa. Peli on ilmestynyt ihan näinä päivinä.

Slalom aleikum,

1. Kumpi on parempi, Final Fantasy III vai Chrono Trigger?
2. Kun viime numerossa kysyttiin luojasimulaatioista, niin eikö Theme Park kuulu näihin? Tuleeko se SNESille?
3. Mikset ole kertoneet mitään amerikkalaisista roolipeleistä, kuten Wanderers from Y's?

Conan Minibaari

Hyviä hiihtokelejä sinullekin,

1. Final Fantasy on kaikkien aikojen roolipeli. Jos Chrono Trigger on sitä parempi, niin minä syön hattuni – en raakana, mutta esimerkiksi juustogratiinissa, valkosipulipottujen kera.
2. Hyvä huomio, Theme Park on aitoa tavaraa, jossa luodaan huvipuisto Sim Cityn malliin. SNES-versiosta ei ollut tietoa vielä viime numeroa pakerrettaessa, mutta kyllä sellainen kuuluu olevan tulossa.
3. Hmm, eipä noista ole ollut paljon kertomista. Vanhat Y's-pelit olivat kyllä laadukkaita, mutta esimerkiksi kolmososa oli pettymys.

Square Soft of American päämies ja Secret of Manan kääntäjä Ted Woolsey jutteli Super Powerin kanssa laadusta, maailmankaikkeudesta ja elämän tarkoituksesta. Mutta me kokosimme tähän haastatteluun lähinnä RPG-pelejä koskevat puheet.

RPG

SP: Eurooppalaiset pelaajat ovat vasta viime aikoina saaneet käsiinsä Squaren mielikuvituk-sellisia pelejä ja edelleen lähinnä importteina. Merkitseekö Nintendon julkaisema *Secret of Manan* Euroopan painos sitä, että näihinkin markkinoihin aletaan panostaa vai onko tämä poikkeustapaus?

TW: Olemme ehdottomasti tuomassa useam-pia pelejä Eurooppaan. Tarkoitus on levittää pelit eri maihin muiden ihmisten ja yhtiöiden kautta, kuten japanilainen emoyhtiökini teki avatessaan tietä Amerikan markkinoille. He eivät perustaneet omaa yhtiötä tai markkinoineet pelejään USAssa, vaan ensimmäisen 8-bittisen Final Fantasyn lisenssi meni Nintendolle, että mihin nousu Amerikkaan onnistuisi. Olen vakuuttunut, että sama taktiikka toimii Euroopassa.

SP: Eli Square tekee nimeään tutuksi Euroopassa ja sitten tänne perustetaan oma yhtiö?

TW: Se on looginen ajatus, koska Euroopan markkinat ovat vahvat ja tulevat luultavasti vain kasvamaan. Mutta ei ole itsestään selvää, että oma Squaren konttori perustetaan tästä syystä. Pelit löytävät yleisönsä tapahtuipa mitä vain...

SP: Mikä on asemanne suhteessa Square of Japaniin? Voitteko valita mitkä pelit käännetään englanniksi vai päätetäänkö se Japanissa?

TW: Alamme päästä pisteeseen, jossa meillä on käytännössä paljon itsemääräämisoikeutta. Alkuvaiheissa – noin viisi vuotta sitten – pääkonttori valitsi pelit Amerikan markkinoille, "sovitti" ne (käänsi ja muutti tarvittaessa pelinkulkua) ja

rahaasi sitten valmiit pelit USAan. Nyt asiat ovat toisin. Olen pian menossa Japaniin katsomaan kaikkea minkä parissa siellä nyt työskennellään, että voin sitten poimia joukosta ne pelit, jotka julkaitaan USAssa ja Euroopassa vuonna 1995. Meillä on siis yhä enemmän vaikutusvaltaa.

SP: Ja tämä vastuu tulee kasvamaan?
TW: Pitää paikkansa.

SP: Square on vallannut yhä enemmän alaa. Final Fantasy tuntuu olevan *Dragon Questin* suurin haastaja Japanin suosituimmasta RPG-pelistä puhuttaessa. Mutta USAssa Enixillä on uskollinen yleisö. Uskotko Squaren tulevien julkaisujen muuttavan asetelmaa? Onko teillä mahdollisuuksia pärjätä Enixille?

TW: Hmin, itse asiassa ei. On otettava huomioon, että USAssa roolipelit ovat vain ohut siivu siitä suuresta kakusta, joka edustaa videopeli-markkinoita. RPG-fanit ovat vain pieni kimpale suuresta massasta. Tutkimuksemme osoittavat, että jos pelaaja on nauttinut roolipelin pelaamisesta, hän haluaa lisää samaa. Joten esimerkiksi *Dragon Warrior* -pelistä pitäneet arvostavat myös Squaren pelejä. Tiedän että Japanissa Squaren ja Enixin välillä on ollut selviä markkinakahakoita ja uskon jopa, että heillä on jonkinlainen yhdenmies-lisyys siitä, ettei kilpailemaan lähdetä peliä vastaan. He eivät julkaise samanlaisia nimikkeitä yhtä aikaa, mikä varmistaa molempien aseman säilymisen. Mutta Amerikassa tilanne on vähemmän jännittänyt. Minusta ei ole yhtään pahaksi, että vahvoja RPG-tuottajia on kaksi.

SP: Tarkoitat siis, että te ja Enix itse asiassa teette toisillenne palveluksen: pidätte huolta, että RPG-intoilijoille riittää laatunimikkeitä, jotka saavat tämän lajin kasvamaan ja houkuttelemaan uusia pelaajia?

TW: Kyllä, ehdottomasti!

SP: Tutkitteko kilpailevan yhtiön uutuuksia ja pelitrendien liikkeitä? Vai pysyttäydettekö omassa lestiasänne ja yritätte jättää muotivirtaukset omaan arvoonsa?

TW: Ei, ei, nykypäivänä on mahdotonta yrittää unohtaa ympärillä tapahtuvat muutokset. Tutkim-me hyvin tarkkaan olosuhteita. katsomme mitä on tekeillä ja se vaikuttaa myös omiin suunnitelmiimme.

SP: Kuinka rankkaa on kääntää japanilainen peli englanniksi, asteikolla yhdestä kymmeneen?

TW: Vastaisin, että se on paljon vaikeampaa kuin luulis! Uskolliset fanimme sanovat meille aina: "Mikä on vikana? Julkaiskaa pelit nopeammin!" On todella hankalaa, etteivät he ymmärrä sisällön määrää koskevia rajoituksia – kuten Squaren pelejä pelanneen luulisi tekevän. On todella kovaa yrittää puristaa kaikki tekstit mukaan peliin. Tämä merkitsee sitä, että kääntäjän täytyy mieltä koko pelin kulku puuttumatta niihin



Secret of Mana: näemmekö enää mitään vastavaa? Squaren vastaus on tiukka... KYLLÄ!

muuttujiin, jotka ohjaavat seikkailua pelin paikasta toiseen. Ihan väistämättä täytyy uhrata jotain pelin syvyydestä, kun seikkailu käännetään.

SP: Kuinka paljon tavaraa kadotetaan?

TW: No, se riippuu itse tekstien määrästä, mutta uskoisin että samaan tilaan mahtuu noin kaksinkertainen määrä japania englantiin verrattuna. Jäljelle jäävien asioiden täytyy varmistaa tulevan ymmärrettävään muotoon. Tämä on suuri ja aikaavievä urakka senkin jälkeen, kun yrittää kasvattaa tekstiruutujen kokoa. Lisäksi tulee muunlaisia ongelmia – *Secret Of Manassa* esimerkiksi tekstiruudut eivät noudata määrättyä järjestystä. Tästä seuraa, että on lähes mahdotonta seurata juonen punaista lankaa käännoistyössä. Kullakin hetkellä näkee vain yhteydestään irrotetun tekstiruudun. On todella vaikeaa pitää kaikki sivujuonet ja tarinaosuudet mielessään, kun yrittää valikoida mitä jätetään entiselleen ja mitä täytyy muuttaa. Japanin kielen kääntäminen voi olla älyttömän turhauttava kokemus!

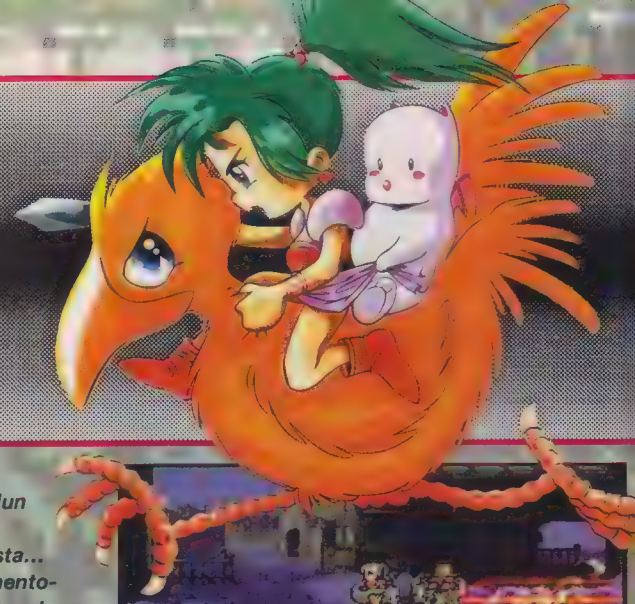
SP: Jos unohdetaan perustavan laatuiset kielierot, niin kuinka paljon kulttuurien erot aiheuttavat vaikeuksia?

TW: Paljon on kiinni siitä, mitä pelaaja odottaa. Japanilainen RPG on lähtenyt tekstipohjaisista peleistä; lyhyemmistä tarinoista, Mangasta ja romaaneista. Japanin kirjallisuudelle on ominaista pyrkimys vahaan johdantoon, eivätkä alku, keskiosa ja loppu ole merkitykseltään tasa-arvoisia. Siinä on myös taipumusta episodimaisiin osuuksiin, sivutarinoihin, joilla ei ole merkitystä pääjuonen kannalta. Niitä arvostetaan Japanissa, kun taas USAssa – luultavasti myös Euroopassa – yleisön reaktio on: "Mihin tällaista tarvitaan? Tämähän on ajantuhlausta!" Näin ollen Japanin markkinoille tehtyä peliä on vaikea kääntää, koska itse pelaajat ovat erilaisia – ei pelkästään kielen kannalta.

SP: Kuinka te sitten selviydte siitä? Onko teillä mahdollisuuksia muokata teknisesti ja rakenteellisesti peliä paremmin länsimaiseen makuun sopivaksi?



SPECIAL



TW: Meillä on kyvyt siihen, se ei ole mikään ongelma, mutta tiukat aikataulut on hankalampi juttu. Parhaassa tapauksessa voisimme säilyttää Japanista saamamme huikkeen grafiikan ja heittää pois kaiken ohjelmakoodin, joka määrää milloin ja miten tilanteet tapahtuvat. Sitten voisimme räätälöidä yleisöllemme sopivan pelin.

SP: Mutta säilyttäisit grafiikan?

TW: Kyllä vaan. Vaikka itse ohjelmakoodi tuskin ylittää mitään USAssa tai Euroopassa tuotettua, niin japanilaisilla on hyvin erityinen tyylinsä ja tuntumansa. Ennen kaikkea sellaiset pelit kuin Final Fantasy III (Japanissa FFVI) ovat tulkittoman kauniita grafiikan päälle ja sisään asetettuihin kuvineen.

SP: Kuinka roolipelin käännös käytännössä tehdään? Mitä vaiheita siihen kuuluu?

TW: Minä sain vain 30 päivää aikaa kääntää Secret Of Manan. Aika meni siihen että minä, yhdessä vaimon ja lasten kanssa, lensin Japaniin ja käänsin alkuperäistä käsistä sitä mukaa kuin japanilaiset itse saivat sitä pala palalta tehtyä. Niissä olosuhteissa ei voi tehdä pelille oikeutta.

SP: Lykkäätkö mieluummin käännöstyötä siihen asti kun peli on valmis vai teetkö sitä rinnatusten tarinan kirjoittajan kanssa?

TW: Tavallisesti odotan pelin valmistumista. Jos hyppään mukaan liian aikaisin, niin alkuperäiseen käsikirjaan tehdään epäluokainen määrä korjauksia tai uusia kohtia, jolloin käännös ei päde enää sillä hetkellä kun saan sen valmiiksi. Näiden pelien kirjoittajat tekevät töitä viimeiseen hetkeen saadakseen tarinan täydelliseksi. Muutokset vaikuttavat myös grafiikkaan, animaatiojaksoiden yhteensovittukseen ja tietysti juoneen. Kannattaa siis odottaa, että kaikki tehdään valmiiksi.

SP: Kuinka sovitat dialogin ja sadat eri rooli-hahmot yhteen?

TW: Pelaa normaalisti valmiin japanilaisen version kolme kertaa läpi ja videoin kaikki kohdat, joissa hahmot tavataan. Sitten ryhdyn hommiin ja yritän luoda käännöksen, joka tuntuisi sujuvalta englannin kielellä, samaan aikaan kun teen japanilaisen lähtökoodin kanssa töitä. Ja sitten voin alkaa, jos aikaa riittää, sovittaa peliä länsimaiseen makuun sopivammaksi.

SP: Secret Of Manan viehätysvoima voi vähentää ja peliä saatetaan pitää pelkkänä toimintapohjaisena taisteluna, koska pelaajan ei tarvitse välittää piste-arvoista, asetatuksista ym, ellei halua. Monet vanhemmat pelaajat haluavat hitaampia, mutkikkaampia tarinoita. Millainen sinun makusi on? Onko Square aikeissa tehdä lisää RPG-toimintaa?

TW: Secret Of Mana 2 tulee olemaan toimintaseikkailu uten ensimmäinen USAssa kehittämämme pelikin – molemmat ovat nyt työn alla. Meidän pelimme tekee amerikkalaiset amerikka-

laisia varten, joten on luonnollista, että se noudattelee suosituimpaa toimintaseikkailun mallia.

Mutta kumpi on parempi näistä kahdesta... No, löytyy pelaajia, jotka ovat hulluna komento-pohjaisiin RPG-peleihin ja välillä he innostuvat Zeldan tyyllisestä toiminnasta. Kuitenkin he pitävät hitaampia, perinteisempiä ja strategisempia pelejä parempina. Saamme silloin tällöin puheluja merkillisiltä faneilta, jotka soittavat vuosikausia pelin julkaisun jälkeen kysyäkseen onko pelin sankari mennyt koskaan naimisiin! Näitä minä sanoisin maanisiksi pelaajiksi.

Sitten on olemassa toimintaseikkailujen pelaajia, joiden määrä on suurempi ja luonne keskimäärin erilainen. He ovat usein nuorempia ja pitävät ajatuksesta, että toimintaan hypätään suoraan miekka kädessä. Kysymys on toiminnan viehättyksestä – haluat hypätä mukaan, kuljes-



Final Fantasy - Mystic Quest kehiteltiin USAssa ja julkaistiin Euroopassa... ei tosin Pohjolassa.

kella ympäri ja viihdyt hyvin.

Perinteisessä RPG-pelissä voi kulua 15 tai 20 tuntia peliäaikaa ennen kuin on todella koudessa.

SP: Onko kysymys siis aina kompromisseistä kun peliä kasataan? Yritätkö mielistellä fanaatikkoja, jotka kaipaavat aina syvälle menevää tarinaa, vai tehdä pelejä, jotka tavoittavat suuremman yleisön?

TW: Se on aina ottamista ja antamista, joka kerralla yhtä vaikeaa. Mutta minusta Secret Of Mana pääsi pitkälle pyrkimyksessä sekoittaa näitä aineksia, verrattuna Zeldaan, jossa suoraviivaisen toiminnan osuus on hallitseva.

SP: Teidän täytyy olla tyytyväisiä Secret Of Manan herättämiin reaktioihin. Kovapintaiset arvostelijat melkein pillahtivat itkuun onnesta (kuuleeko Topi... toim.) häikäisevän grafiikan ja SNESin historian viimeistellyimmän musiikin ansiosta. Oliko teillä jo ennalta aavistus, että nyt sataa kehuja?

TW: Ei, itse asiassa ei. Alkuperäinen tarkoitus oli, että Secret Of Mana tehtäisiin Sonyn SNESille suunnittelevalle CD-Rom-asetmalle, mutta lai-



Muhkea Final Fantasy III alkuperäisessä japanilaisessa muodossa (FFVI). Ihastusta herättänyt Final Fantasy II on ainoa aikaisempi "oikea" FF-peli, mitä SNESille on lännestä tullut.



tettahan ei koskaan sitten toteutettu. Muuten seikkailusta olisi ilmeisesti tullut paljon laajempi. Pelatessa saattaa toisinaan törmätä alueisiin, joista tuntuu puuttuvan jotakin... Mutta pelin kasettiformaatille sovitannut ryhmä on tehnyt ensiluokkaista työtä – grafiikka riittänee puuhmaan puolestaan.

Meillä ei ollut mitään hajua näin hyvästä vastaanotosta. Japanissa myynti oli vaisua verrattuna Final Fantasyn lukemiin (joka oli ehtinyt kuudenteen osaansa, kun taas Secret Of Mana teki debyyttinsä). Kukaan ei siis aavistanut, että pelistä tulisi hitti...

SP: Puuttuuko USAn versiosta jotain?

TW: Ei, jotkin asiat on vain toteutettu hiukan eri lailla tilan säästämiseksi.

SP: Final Fantasy VI julkaistiin USAssa nimellä FFIII, mutta FFV saa odottaa vuoteen 1995 ennen kuin se julkaistaan sarjan ulkopuolella. Voitko selittää taustaa tälle ja kertoa myös hiukan pelin sisällöstä?

TW: Final Fantasy-sarja muodostuu kahdesta erillisestä haarasta, parittomat jaksot



RPG-sankarit keksivät outoja konsteja liikkua. Flammie tai FFII:n alus ovat ääriesimerkkejä.

► (FFI, FFIII ja FFV) pelataan komento-pohjaisella mallilla, kun parilliset ovat ohjaukseltaan toiminnallisempia. Mitä tulee peliin FFV, niin vaikka se on meistä fantastinen, se ei tavoita kohderyhmäämme. Kokeneet pelaajat rakastavat sen monimutkaista rakennetta, mutta se on liian vaikeasti lähestyttävä useimmille pelaajille. Olemme päättäneet, että se täytyy julkaista, mutta odotamme hiukan esitelläksemme sen kokoneemalle yleisölle. Siksi järjestystä on vaihdettu.



SP: Joko FFV on saanut lopullisen nimensä?
TW: Ei... Meillä on sille työnimi Final Fantasy Extreme, mutta se voi tulla muuttumaan.

SP: FFII koki joitakin muutoksia. Olemme kuulleet huhuja, että tanssijat strippasivat alkuperäisessä. Kerro lisää!
TW: Japanilaisissa peleissä on jonkin verran leikkimielisyyttä ja -uskallanko sanoa - seksuaalisuutta, jota täällä (USAssa siis) ei suvaita. Pääsyyinä tähän on NoA:n säännöt ja etiketti. Leikitelyä oli sen verran, että pienet hahmot ottavat vaatteensa pois ja näyttävät takapuolensa tai ylävartalonsa - asioita, joita Nintendo ei salli täällä. Uskoisin että estetiikan käsitys Japanissa on lähempänä ehkä Ranskaa tai Saksaa, missä ei ole niin tavatonta nähdä ihmisten ottavan aurinkoa alasti ja lehdet sisältävät "anatomisempia" kuvia. Alkuperäisessä pelissä ei ole mitään shokeeraavaa - kun nyt kysyt - mutta Nintendo ei pitänyt siitä vähästä leikkisyydestä ja se piti ottaa pois.

SP: Ehkäpä uusi, sallivampi Nintendo voisi hyväksyä tällaisen mausteen...
TW: Niin, on mahdollista, että saamme vielä tulevaisuudessa nähdä sensuroimattoman version.

SP: Square poimi Capcomin pelin *Breath Of Fire* ja julkaisi sen elokuussa käännettynä. Mikä sai teidät lähtemään tähän hommaan?
TW: Itse asiassa Capcom ehdotti sitä meille. Heillä oli kädet täynnä työtä ainakin kahden RPG:n kanssa, eikä aikaa ryhtyä tähän kääntämiseen. Olimme innoissamme pelistä ja tiesimme sen sopivan meidän yleisömmä makuun...

SP: Mitä tapahtuu pelille *Romancing Saga 2*? Aiotteko kääntää sitä? Se möi Japanissa mahtavasti ja yhtäläisyydet FF-sarjan kanssa nostaisivat sen varmasti suosioon teidän fanienne parissa...
TW: Kyllä, se pärjäisi varmasti hienosti, mutta vastaan tulee henkilökunnan kapasiteetti. Sääli. Meillä ei riitä väkeä tekemään sitä. Jokainen ihminen, joka ryhtyy muovaamaan pelistä englanti-laista versiota, on pois siitä kehittäjäryhmästä, joka tekee pelejä FFVII tai *Secret Of Mana 2*. Joten pelkään pahaa, ettei *Romancing Saga*-sarja ilmesty koskaan Japanin ulkopuolella.

SP: Uusi 16 megan RPG nimeltä *Live A Live* julkaistaan pian Japanissa. Onko kääntämistä suunniteltu? Olemme kuulleet sen sisältävän pienen strategiapelin *Captain Square*, mutta harvat strategiapelit ovat päässeet lännen markkinoille.
TW: Niin, se on fantastinen peli. Designin teki yksi Hanjuku Heron ympärillä pari vuotta sitten toimineesta ryhmästä. *Live A Live* koostuu oikeastaan kuudesta pelistä, jotka on ahdettu 16 megan kasetille. Niinpä kaikkien pelien grafiikka on yksinkertainen, mutta pelituntuma on hyvä. Ongelmana on vain se, että *Mortal Kombatiin* tottuneet pelaajat kaipaavat viimeistellympää järkeä - on siis hyvin epävarmaa, pystyisimmekö myymään peliä riittävää määrää, että saisimme edes investoidut rahat pois.

SP: Lopuksi, olen ihmeteltyt kasvoja, joita on Squaren pelien taustoissa - mikä merkitys niillä on? Kytkeytyykö niihin joku salainen viesti?
TW: Kaikki ovat kiinnostuneita niistä! Mutta ei niillä mitään salaista sanomaa ole, ei saatana-palvontaa tai muutakaan. Oletan, että siinä tulee esiin taiteilijoidemme merkillinen huumorintaju. Itse asiassa FFII:n syvimmissä luolissa oli huone, jossa oli koko ohjelmoijaryhmä. Valitettavasti se on yksi niistä asioista, joka ei kestänyt matkaa meren yli Amerikkaan. Nintendo ei pitänyt pikku pilasta.



JÄTTIEN TAISTELU

Japanilaiset RPG-harrastajat on hemmoiteltu aivan piloilta melkein joka viikko ilmes-tyvillä peliutuuksilla. Kaksi jättiä, pelisarjat *Dragon Quest* ja *Final Fantasy*, ovat päättäneet korkeammalla muita pelejä. Taistelu Enixin ja Squaren välillä on näkyvää. Enix pitää vankan asemansa ässäkortillaan nimeltä Akira Toriyama. Hän on luonut yksin ilmiön nimeltä *Dragon Ball Z* ja vastaa myös hahmojen ulko-näöstä sarjassa DQ. Kun RPG-aalto tulvahtaa länsimaihin, voimme varautua myös käännökseen pian julkaistavasta pelistä DQ6.

Vasen: Terra, FFIII:n johtoahmo, hakee tuntumaa. Ensimmäinen taso on kylä, jossa tämä tyyppi voi opetella käsiohjaimen hallintaa, kuten USAn pelissä FFII. Nolo juttu, että Namingway ei ole mukana pelissä.



SAMAA JENGIÄ...

Square ei pelkää olla yhteistyössä kilpa-kumppaniensa kanssa. Niinpä he lähtivät mukaan Halkenen peliin *Alcahest* ja ihan viimeksi Capcomin ajankohtaiseen *Breath of*

*Fire*n käännökseen. Kaikkein kiinnostavin on tuore huhu, että Square ja Nintendo värkkäivät jotakin yhdessä. Kun ajatellaan vapaata kulkua *Zeldan* maailmassa yhdistettynä FFII:n tarinan syvyyteen, niin ollaan suurten elämäntotuuksien äärellä...



Taistelukuva Capcomin / Squaren mahtipelistä *Breath Of Fire*.



Alcahest, merkillinen seikkailu, jolla on vahvat hetkensä, mutta todellinen syvyys puuttuu.

Final Fantasy 3

SNES

RPG



Faktat

Julkaisija	SQUARE
Jakelu	USA IMPORT
Myyntissä	NYT
Pelaaja	1-2
Tallennus	PARISTO
Koko	24 MBIT
Muuta	---

Monivuotisen hylkimisen jälkeen Squaren ja Enixin RPG-sarjat ovat nousemassa "japaninkum-majaisten" asemasta kohti eturiviä myös Euroopassa ja



USAssa. Japanissa nämä ovat olleet kauan pelien kunkkuja. Topi on jaksanut vaahdota jo pitkään roolipelien ihmeellisestä maailmasta, joten hänelle täytyy sallia pikku kliimaksit kaikkein parhaan RPG:n kanssa. Final Fantasy III on täällä!

Uuden Final Fantasy:n julkaisua Amerikassa on saatu odottaa lohduttoman kauan. Alkujaan luultiin japanilaisen pelin FF V käännöksen saavan USAssa nimen FF III, mutta Square väitti käännösongelmien olleen syynä siihen, ettei peliä julkaistu. Ilmeisesti FF V katsottiin liian vaikeatajuiseksi ja se julkaistaan vasta tänä vuonna. Mutta nyt, kaksi vuotta myöhemmin, on FF III kaupoissa ja kyseessä onkin käännös japanilaisesta, vielä hienomasta seikkailusta FF VI.

Tarina sijoittuu aikaan 1000 vuotta edellistä myöhemmin, jolloin magia on korvattu maailmassa teknologialla. Jostain tuntemattomasta syystä tyttö nimeltä Terra hallitsee kuitenkin yhä myyttisiä taikavoimia. Juuri tämä tyttönen lähtee kavereineen taisteluun pahaa Kefkaa ja hänen imperiumiaan vastaan. Koko tarinan kertominen tämän lehden puitteissa ei jättäisi tilaa muille arvosteluille, joten hypätään sen ylitse ja annetaan lukijoiden tutustua siihen omin nokin...



Grafiikka **90**

Reilusti komeampi kuin FF II. Ennen kaikkea häkellyttävän hienot taustat.

Äänet **99**

Osta soundtrack heti kun näet sen kaupassa!

Tuntuma **97**

Erinomainen ohjaus, jopa kahdelle hengelle yhtä aikaa. Mahtava seikkailu!

Haaste **99**

Ei tunnu päättyvän koskaan.

YHTEENSÄ **96**

Kaikkien aikojen paras roolipeli!

Tässä on joukko päähahmoja, joita kaikkia ei tarvitse edes löytää selvittääkseen pelin. Mukana on kuitenkin väistämättömän tärkeitäkin kavereita.

TERRA



Terra johtaa seikkailua huolimatta kriisistään, joka on syntynyt imperiumin käytettyä häntä hyväkseen. Terra haluaisiin imperiumin puolelle, koska hän on maailman ainoa todellinen magian taitaja.

LOCKE



Pelin Cecil. Nuori seikkailija, joka ottaa rikkailta, antaa köyhille ja yrittää parantaa maailmaa. Hänellä on salattu tausta varkaana, mistä on apua kun vihollisilta pitää kähveltää aseita ja esineitä.

EDGAR



Edgar on Figaron prinssi. Hän törmäilee lähelle tuleviin tyttöihin ja yrittää tehdä heihin vaikutusta kaikin keinoin. Mutta itse asiassa hän on paljon pätevämpi taistelussa kuin gigolon hommissa.

SABIN



Edgarin veli ei ole myöskään turha lenkki kamppailuissa. Hän hallitsee lähitaistelut ja suorittaa SFII-tyylin näppäinyhdistelmillä Blitz-iskuja, jotka ovat vahvoja yllätyksiä. Törmäät Sabinin vuorella.

OTTAKAA VARAS KIINNI!



Locke päätyy yllättäen lähes mahdottoomaan tilanteeseen ja tarvitsee valeasua. Tällaisessa paikassa vanhan varkaan nokkeluus on korvaamaton hyöty...

Pari kaljaa baarissa, niin Locke alkaa rähistä kaupparatsun kanssa...

... ja varastaa laukkuryssän koko vaatekerran!

Uudessa asussa voi sitten lähteä vaikka ilta-pukukierrokselle, eikä kukaan tule estelemään.

ILTA OOPPERASSA



Videopelissä ei usein näe näin komeaa kohtausta kuin tämä ooppera. Leuka loksahda viimeistään kun pelihahmosi alkaa laulaa!

STAT

NUMEROT KERTO VAT KAIKEN

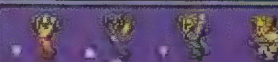
R-hand Mithril Knife
L-hand Buckler
Head Leather Hat
Body Leather Armor



TINA

Plumed Hat	Digor	31+	31
Leather Hat	Speed	33+	33
	Stamina	28+	28
	Mag. Pwr	39+	39
	Bat. Pwr	42+	42
	Defense	97+	100
	Evade	15+	15
	Mag. Def	69+	71
	MBlock	7+	7

Weapon	Help yourself!
Dirk	150 4115GP
Mithril Knife	300 Owned: 1
Mithril Blade	450 Equipped: 0
Regal Cutlass	800
Noise Blaster	500
Bio Blaster	750



Pelin käyttöliittymä on samankaltainen kuin FF II:ssä, mutta kun kiikaroi numeroita tarkemmin, huomaa Squaren tehneen monta parannusta.

Tässä on kaikki tiedot mitä voi kuvitella tarvitsevansa magiasta, esineistä ja aseista.

CYAN



Haamulinnessa, parin tunnin pelin jälkeen, kuolee koko Cyanin perhe. Cyan vannoo kostoa Kefkalle. Hän liittyy jengiin ja osoittaa hyökkäystehtonsa käyttämällä mahdollisia samuraimiekkansa.

CELES



Celes on ollut aikaisemmin upseeri Kefkan joukoissa, mutta liittyy sinun joukkoosi huomattuaan imperiumin aikeiden kataluuden. Hänen vahvuutensa on magian imeminen viholliselta.

“Ei hävetä yhtään!”

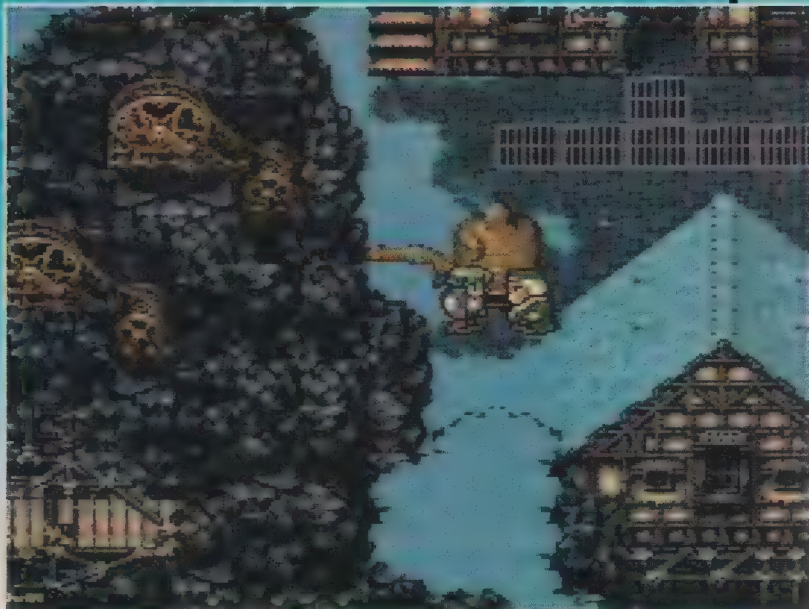
Kun ikä nousee päälle kahdenkymppin, ei videopelien pitäisi kai olla enää kovin tärkeä asia elämässä. Sitä muka ohittaa vaiheen, jossa eläytyä niin paljon peliin, että se on osa todellisuutta. Sen vaiheen, jossa itse asiassa muuttuu pelin päähenkilöksi.

Kun laitan Final Fantasy III:n koneeseen, huomaan ettei iällä ole mitään merkitystä tässä suhteessa. Eläydyin yhä samalla tavalla kuin eläydyin ensimmäiseen roolipeliini joskus 80-luvulla. Päähenkilöille laitan rocktähtien nimiä, eikä minua hävetä yhtään. Sitä vain muuttuu kakaraksi taas ja olen siitä pelkästään iloinen.

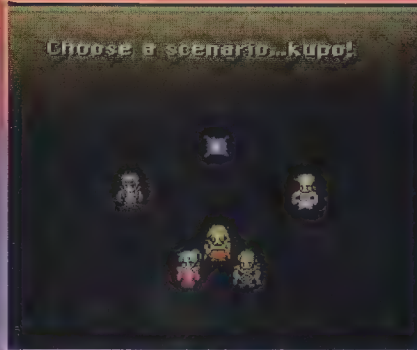
Mutta pelin täytyy olla huippuluokkaa kuten Final Fantasy III, että jaksan eläytyä. Tässä on kaikkea, kuten mukaansa imevä tarinankäsittely ja huikkea muikkea musiikkia. Ainoa mitä voi vähän moitita on grafiikka, mutta sekin on parasta mitä RPG-pelissä on nähty. Square on käyttänyt aivan uutta tekniikka taustoissa, eikä näin suurta maailmaa voi kuvittaa sillä tarkkuudella kuin vaikka kaksintaistelupelien ottelupaikkoja. Final Fantasy III ansaitsee täydet pisteet lähes kaikessa. Pisin, viihdyttävien ja yksinkertaisesti paras roolipeli mitä on tehty.

TOPI

98%



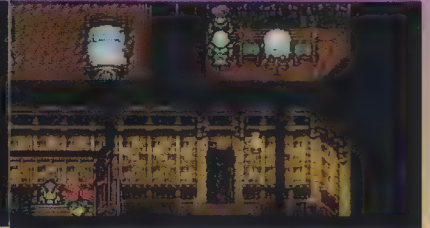
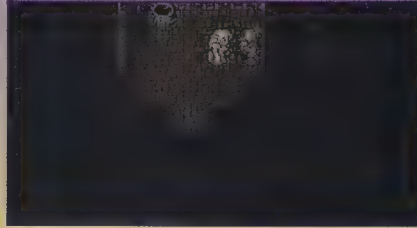
VALINTOJA RIITTÄÄ JA LAULU SOI...



Varaudu siihen, että joudut päättämään usein seikkailusi kehityksestä. Monissa paikoissa voi tehdä asioita eri järjestyksessä ja haluamallaan pelihahmolla.

There's a clock key in his pocket...
▶ Take it.
Stealing is wrong.

▶ I'm gonna pound your face!
▶ (Guess I'm out of luck!)



“Paljon peliä samalla rahalla”

Pelattuani vajaat 30 tuntia Final Fantasy kolmesta en osaa vielä sanoa, onko Square onnistunut tekemään ylittämättömän roolipelin. Ilmeisesti epärointi on vastaus jo sinänsä: kyllä parantamisen varaa taitaa jäädä vielä. Siitä voi olla yhtä hyvin kiitollinen, huvi loppuu sinä päivänä kun kaikkein aikojen peli on pelattu läpi.

FF III kokee minusta kolauksen siinä, että Square on tehnyt pelistä laajemman kuin olisi tarpeen. Odottelua esiintyy eri muodoissa: toisaalta Square joutuu käyttämään animaatiojaksoja “teipatakseni” yhteen juonen käänteitä tehtävien välissä, toisaalta FF III pyörii enemmän magiavoimien ympärillä kuin edelliset pelit. Koska magian käyttö vaatii riittävää kokemusta, täytyy turhan usein käydä väsyttäviin taisteluihin pisteiden keräämisen vuoksi.

Mutta siinä tuli enemmän kuin tarpeeksi kitinää. Nyt pitää siirtyä keuhuihin.

FF III on monien uusien hahmojen ja kykyjen kohtauspaikka. Tosi pelaaminen alkaa vasta parinkymmenen tunnin jälkeen, kun maailmassa tapahtuu keikahdus. Samalla kertaan hylätään roolipelin peruskaavat. Tästä eteenpäin haaste kohoaa usealle uudelle tasolle. Aikaisemmat ylikäveltävät viholliset vaihtuvat kuolemankentiksi, sinun kahdeksan (parhaimmillaan kymmenen) hahmoasi saavat jakautua usein kommandoryhmiksi selvittämään tehtäviä ja silloin kaikkien pitää olla vahvoja.

Myös kaverisi Espersin kyky käyttää elintärkeitä loitsuja on rakennettu ovelasti – saat kokea ettei mikään käy itsestään, vaan seuraava askel on tehtävä itse.

Käsittely on niin monitahoista ja kuitenkin luontevaa, että sen suunnittelusta kuuluu Squarelle jo vähintään 90 pojoa. Tarina ei tunnu hetkeäkään kaavamaiselta tai liikkeet ennalta määrättyiltä. Uutta tutkittavaa tai ongelman tynkää löytyy aina.

Final Fantasy III tarjoaa hinalapun tarkasta lukemasta riippumatta uskomattoman paljon pelattavaa rahaasi vastaan.

Tohtori WIILI

92%



Puolitoista vuotta japanilaisen version ilmestymisestä Capcomin oma rooliseikkailu päätyi viimein englanninkielisenä versiona toimitukseenkin. Mutta onko peli saanut lisää puhtia Square Softin käsittelystä?



Winlan on yksi monista kaupungeista, joihin eksyt reissusi aikana. Tuulimyllyn siivet pyörivät, joten kannattaa varoa päätään sisään mennessä.

"Wake up warrior! Disaster has struck!" kuuluu pelin ensimmäinen tekstiruutu.

Perinteinen taistelu hyvän ja pahan välillä käy tällä kertaa sodaksi klaanien Light Dragons ja Dark Dragons välillä. Kuten tavallista ovat pimeyden voimat vahvoilla seikkailun alkaessa. Sankari revitään sängystä ja hänelle annetaan tehtäväksi etsiä salaperäisen jumalattaren, Tyrin seitsemän avainta, että pahat voimat voi taltuttaa ja maailman tuhoutuminen estetään.

Tähtäimenä on kukistaa mustien lohikäärmeiden kuningas Zog, mutta seurauksia ei voi aavistaa ennakolta. Sankarilla ja apujoukoilla on edessään mahtava seikkailu, johon kuuluu paljon arvoituksia, seutuja taivaalla olevista labyrinteistä linnoihin sekä taisteluja myös kutistettuna torakoiden ja muiden otusten kanssa.

Onnea matkaan, sitä tarvitaan!



Täältä löytyy kauppoja, kahviloita, asemyymälöitä ja perinteinen majatalo, jossa voi levätä (ellei tuolta riitä, saa puolet porukasta seisomapaikat).



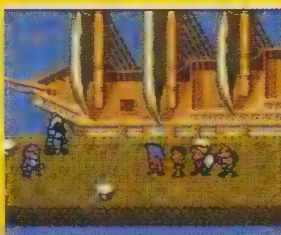
UPOTETTU LAIVA

Joidenkin seikkailujen jälkeen palaat Auriaan pelastamaan rikkaan liikemiehen tyttären. Palkkioksi hän määrää kauppaluksensa kapteenin viemään sinut minne haluat. Mutta saat huomata – liian myöhään – että joudut vaikeuksiin jo laivan kannella.



Kun pääset maihin, kapteeni varoittaa Dark Dragon -klaanin sotilaita, jotka vaanivat sinua laiturilla.

Hölmö homma, mutta otsassasi on Light Dragon -klaanin merkki.



Se merkitsee yhtä asiaa: ongelmia. Hanki hikinauha ensi kerraksi.

Sotilaat voitat kylä, mutta merelle lähetetään viesti. Hyvin suunnattu tykinkuula upottaa laivan satamassa.



Puiden seassa kulkeminen ei muuta näkymätömäksi. Tässä maisemakartan metsä vaihtuu aukeaksi, jolla käydään taistelua sienten keskellä.



Liikkeen "tuntee" jopa noustessaan rappuja. Tällainen hiottu jälki saa muistamaan kaiholla Capcomin parhaita aikoja, vai mitä?

ROOLIPELI



Faktat

Julkaisija	CAPCOM
Jakelu	IMPORT USA
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1
Tallennus	PARISTO
Koko	12 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 87

Hyvin värikästä ja vivahteikkaat pelihahmot. Hyvän vaikutelman täydentää sujuva animaatio.

Äänet 84

Keskiarvon päällä, mutta käy rasittavaksi maailman laajetessa. Ei kiinnostaisi levyttä kuultuna.

Tuntuma 91

Nopeaa ja helppoa kun oppii taistelemaan magialla ja aseilla. Ohjaus on luontevaa.

Haaste 91

Hyvä sekoitus helppoa ja vaikeaa. Väliillä tulee turpaan niin että raikaa.

YHTEENSÄ 91

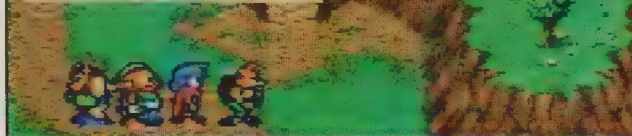
Pätevä hankinta RPG-harrastajalle.

NÄKYMÄ YLHÄÄLTÄ

Pelissä on uutuuksena vaihteleva näkökulma, joka liikkuu ylhäältä päin nähdystä maisemasta taisteluiden vinoon, isometriseen näkymään. Lisäksi taustojen grafiikka vastaa täsmälleen asemaasi kartalla. Tässä on tehty nokkelaa työtä taustakuvissa.



Kohtaaminen rannalla johtaa sopivan hiekkaiseen taistelun käihinään.



PELIN MONSTERIT

Oletko koskaan ihmetellyt kuinka japanilaisissa peleissä hirviöt muistuttavat niin usein (a) limaa, (b) silmämunia, (c) meduusoita ja (d) sieniä? Breath of Fire noudattelee tuttuja linjoja tässä suhteessa. Tässä on muutamia vihollisiasi:

BLUE SLIME

HIT POINTS: 12
ATTACK: 2
EXPERIENCE POINTS: 1
GOLD: 3

Limapallerot ovat japanilaisten RPG-pelien heikkoja vihollisia – niin nytkin.

CREEP

HIT POINTS: 25
ATTACK: 8
EXPERIENCE POINTS: 8
GOLD: 8

Hiekkamöykkyä kannattaa varoa erityisesti ensimmäistä linnaa selvittäessä.

SPIDER

HIT POINTS: 40
ATTACK: 40
EXPERIENCE POINTS: 20
GOLD: 40

Tämän hämksen henki riippuu yhden langan varassa.

ZOMBIE

HIT POINTS: 25
ATTACK: 42
EXPERIENCE POINTS: 70
GOLD: 36

Aitoon elokuvatyylisiin tämän otuksen erikoishyökkäys muuttuu zombiksi.

BLURB

HIT POINTS: 50
ATTACK: 46
EXPERIENCE POINTS: 40
GOLD: 20

Muistuttaa herkullista, mutta syömistä ei voi suositella.

FLEA

HIT POINTS: 15
ATTACK: 5
EXPERIENCE POINTS: 3
GOLD: 4

Kirput hyökkäävät laumoina ja saattavat olla kuolettavia. Käytä bumerangia!

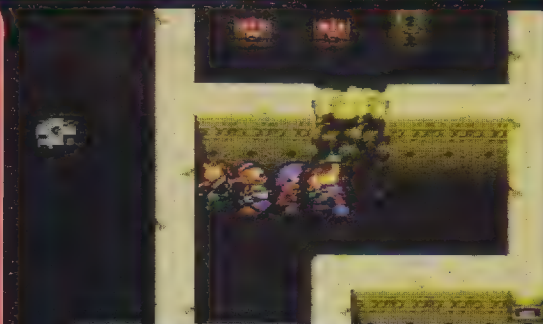


Etsi näppärää karttaa jo pelin alkuvaiheissa. Kun saat sen käsiisi, voit tutkailla sitä Start-napilla.



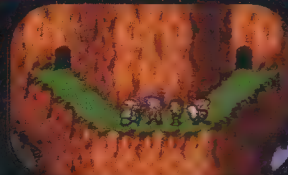
Breath of Fire sisältää monenlaisia kliseitä – kuten leijuva saari, jolla on linna (oik.), kultakaupunki Auria, varkaiden valtakunta Bleak, ja mitä sanotte vaeltavasta Jawa-kansasta?

HYVIÄ VINKKEJÄ



Nämä arkut saavat odottaa, että Ox liittyy myöhemmin porukkaan.

Leijuvalla saarelle pääsee vain Karnin kanssa.



■ Kun kohtaat hemmon nimeltä Bo, varaudu etukäteen ampumalla villisikoja, että saat lihaa (Meat). Se on yksi harvoista esineistä, joita koko porukka voi käyttää yhtä aikaa. Niinpä sillä on hyvä parantaa HP-lukuja taistelussa.



Yllä: Kuusi kahdeksasta pelihahmosta: Ox, sinä, Gobi, Nina, Bo ja Karn.



Näin siinä käy, jos nostaa ukkosella miekkansa kohti taivasta!

Palaa Camloniin myöhemmin, täällä järjestetään markkinat jonglööreineen kaikkineen.



Odotas vähän... miksi kaverillasi on kalankallo pään paikalla?



MEITIN JENGI

Jokaisella kohtaamallasi tyypillä on oma luonteensa, mikä merkitsee erityiskykyjä ja -voimia. Antamalla eri hahmojen toimia nokkamiehenä ryhmäsi pääsee monen hankalan esteen ohitse ja arvoitukset ratkeavat. Sinihiuksinen sankari on pätevä monissa asioissa, mutta ei hänkään kaikkea osaa.



Varas Karnin täytyy saada itseluot-tamusta taitoihinsa ennen kuin hän voi liittyä joukkoon. Kun hän ymmärtää kykynsä, ei mistään löydy lukkoa, jota hän ei saisi auki.



Erämaat tunteva susi Bo johdattaa ryhmän läpikäymättömän metsän halki. Hänen taitava jousiammuntansa tuottaa koko joukolle suuhunpantavaa.



Light Dragon -klaanin jäsenenä sankarimme (tutusti "laita oma nimesi tähän") oppii muuttumaan lohikäärmeeksi taistelujen aikana.



Gobi on kaikkein unohtumattomin tyyppi koko jengissä, ennen kaikkea kalannaaman- sa ansiosta. Hän ehkä näyttää ja kuulostaa ylipainoiselta kaupustelijalta, mutta kyky hengittää vedessä on korvaamaton apu. Jos budjetti on tiukoilla, kokeile hänen tinkimiskykyään Priman markkinoilla.

■ Pane muistiin matkan varrelta lukitut ovet, aarrearkut joihin ei yletä, muurit tai liikkuvat esteet, joita löydät. Voit palata näihin paikkoihin myöhemmin uuden kaverin kanssa ja selvittää esteet.

■ Puhu kaikkien kanssa jotka kohta- taat – se on avain etenemiseen. Monet tärkeät sivuhahmot löytää vain tiettyinä vuorokauden aikoina.

■ Älä tutustu tarinaan ohjekirjan avulla! Siinä paljastetaan aivan liian

paljon, jolloin kaikkein hauskin oma keksimisen riemu menee ohi. Näin seikkailu kestääkkin pitempään.

■ Kun sinun pitää pelastaa Nina Wizzardilta, ohita taistelu ja mene arkulle, joka on vasemmalla kielek- keellä, velhon majan ulkopuolella. Siellä on Rang, bumerangimiekka, jolla pärjää vihollisjoukkoa vastaan.

■ Jos kuolet aina uudestaan jossain tiettyssä paikassa, niin sinun pitää nostaa pistetasoasi. Palaa alueelle,

jossa on helpompia vihollisia ja kerää kokemuspisteitä.

■ Ennen kuin saat Ninan lääkevoi- mat käyttöösi, pidä huolta että varastossasi on aineita Herbs, Antidote ja Mrb13. Viime mainittu pitää viholliset etäällä, mikä on hyväksi kun porukka on kärsinyt vahinkoja.

■ Pidä matkalla silmällä vierailevaa peliä World Warriors – Street Fighter II:n tiimoilta!



Miekka Rang (sekä B Rang) toimii kuin bumerangi ja osuu kaikkiin vihollisiin yhdellä iskulla.

“Parasta RPG-ryhmää”

Capcom ei jaksanut (?) tuottaa Breath of Fireä länsimaihien ja tuntuu huvittavalta, että kilpaileva roolipelimestari Square otti pelin listoilleen. Kaikkein ironisinta on se, että Capcom on onnistunut monessa sellaisessa asiassa missä Square on tunaroinut. Ehkä Square löytää tästä uutta virikettä...

BOF ohittaa Squaren aiempia Final Fantasy -pelejä monella sarakkeella: grafiikka on hienompaa ja hahmot eläväisempiä kuin perinteisissä RPG-peleissä; eteneminen ei ole niin sotkuista kuin Squaren peleissä; outojen ilma-alusten ja muiden ajankohtiin sopimattomien ratkaisujen asemesta tässä Nina oppii kyvyn muuttua linnuksi, jolloin lentäminen on “tavallista” magiaa... Järkeviä ratkaisuja.

Kartan epätarkkuuksien kanssa oppii pärjäämään, mutta umpikujaan joutuessa kaipaisi kyllä keinoja saada vinkkejä. Niitä ei ole kuitenkaan tarjolla. Kaikesta huolimatta BOF tarjoilee avokätisesti herkuja niin tunnelman, vaihtelevien ongelmien ja sokkeloiden kuin taisteluidenkin osalta. Moni “seuraava askel” tarinassa tuntuu luonnolliselta ja ennestään tuttuihin kohtiin täytyy palailta haettaessa esineitä, joita ei aikaisemmin saanut käsiinsä – tehkää muistiinpanoja!

BOF on yksi läpikotaisimmin pohdittuja RPG-pelejä tähän mennessä ja siksi yksi parhaista. Capcom hölmöili kun ei julkaissut englanninkielistä versiota itse, mutta tekikö Square virheen tuottaessaan tämän tulevan Final Fantasy III:n kilpailijaksi? Breath of Fire tuo sulan roolipelin hattuun – toivottavasti pelintekijät ymmärtävät yskän ja suunnittelevat parasta RPG-ryhmää tähän malliin!

Tohtori WIILI

91%

“Tulihan se lopulta”

Jokseenkin kaksi vuotta sitten tiirailin Capcomin mainosta japanilaisessa lehdessä. Kuvituksen perusteella siinä mainostettiin kovasti RPG-tyylistä peliä ja koska Capcomilla oli noihin aikoihin Midaxsen kultainen kosketus, vaikutti uutuus kiinnostavalta. Muutamaa kuukautta myöhemmin pääsin koeajamaan lopputulosta Breath of Fire ja olin todella vaikuttunut. Mutta Capcom teki tiukan päätöksen, ettei amerikkalaista versiota aiota tuottaa, ja näytti viisaammalta unohtaa koko juttu. Ainakin siihen asti kun huhumylyssä alkoi kiertää tieto, että Square kääntäisi pelin USAn markkinoille.

Ei liene yllättävää, ettei tällä kertaa syntynyt samaa kihelmöivää tunnetta, kun näin pelin esittelykuvat ruudulla. Kahdessa vuodessa ehtii tapahtua todella paljon RPG-rintamalla. Mutta muutaman tunnin pelaamisen jälkeen olin kuitenkin koukussa. Tietysti asiaan vaikuttaa oma RPG-innostukseni, mutta kyllä itse meininki on pelissä hienoa.

Koska Breath of Fire on niin paljon yksinkertaisempi rakenteeltaan ja tarinaltaan kuin FF III, tämä sopii hienosti harjoitukseksi kokemat- tomammalla pelaajalle. Ja monet asianharrastajat keräävät tietysti käsiinsä kaikki mahdolliset roolipelit, jotka käännetään. Varsinkin jos niiden julkaisijana on suosikkini Square.

TOPI

91%

Illusion of Gaia

SNES

Myös toimintaseikkailu voi johtaa harhaan. Illusion of Gaia lupaa paljon alkuvaiheissa, mutta seikkailu hyytyy joka välissä tuputettavaan tarinointiin. Arvon tohtori jaksoi taistella silti tiensä pelin loppuun saakka.

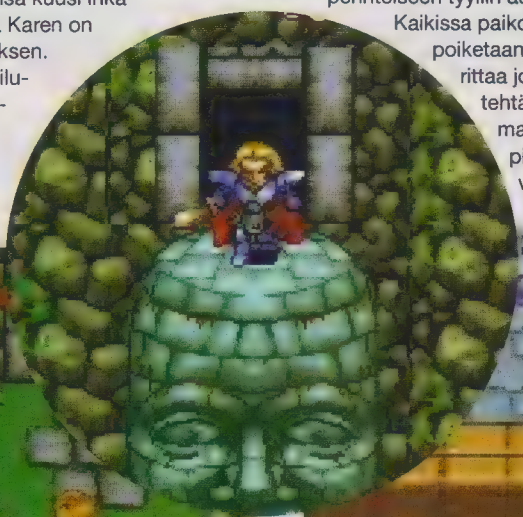
Sankari Will on perinyt sekä valon että pimeyden maagisia voimia – tämä dualismi onkin viime aikojen suosituin idea seikkailuissa – ja vain hän voi pysäyttää komeetan, joka lähestyy Maata. Komeetta on muuttunut puhtaaksi henkimagiaksi ja se tulee "tuhoamaan kaiken inhimillisen elämän". Tämä tarkoittaa peliin ympäröivästä tulevaisuuden kuvista päätellen, että väki joutuu yhtä kurjaan jamaan kuin me kaupunkilaiset olemme nyt...

Will, kumppani Karen ja kourallinen muita tielle eksyviä reissaajia saavat pistäytyä kymmenkunnassa kylässä saadakseen käsiinsä kuusi inkapatsasta. Will joutuu tekemään kaiken kovan työn, sillä Karen on hemmoteltu prinsessa, joka sietäisi saada pikku opetuksen.

Gaia seurailee tarinan puolesta monia hyvän seikkailupelin perussääntöjä. Gaian piti olla Soul Blazerin jatko-osa, mutta suorat viittaukset edelliseen osaan on pyyhitty pois lopullisesta pelistä. Kuitenkin tunnistaat helposti tämän käihinä tyyliin, jos olet pelannut Soul Blazeria. Vihollisia ei ole yhtä tiheinä parvina

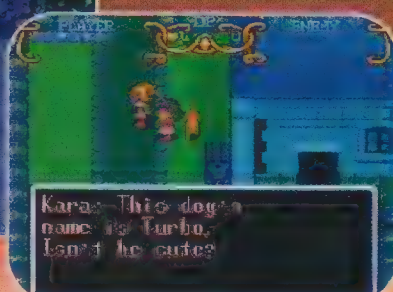
odottamassa, mutta niitä pitää kuitenkin listiä riittävän paljon, että pääsee jatkamaan matkaa ja voi parantaa sankarin taitoja – energiaa, voimia ja puolustusta. Musiikki muuttuu välillä hilpeänsävyiseksi, mikä merkitsee sitä, ettei aseita voi käyttää näissä jaksoissa. Sittemmin palataan taitojen keräämiseen, että pärjää seuraavaa pomoa vastaan – ne vaikeutuvat perinteiseen tyyliin aste asteelta.

Kaikissa paikoissa mihin poiketaan täytyy suorittaa jokin pikku tehtävä. Gaia on maan henki, joka piilottelee matkan varrelle melko



Hupsu tapa saada vammoja, vai mitä? Mahasta singahtaa numeroita. Gaian sairaalat kaipaavat varmaan numeronluovuttajia...

Jälleen yksin. Toista se oli vanhoina hyvinä aikoina, kun osallistuttiin söpön tytön kanssa lautalla Fatima Whitbread Round the World -kilpailuun (yllä).



Vanha kunnan Turbo on ainoa Soul Blazerin tuttu tässä pelissä.

tiheään ripotelluissa paikoissa. Niissä voi tallentaa pelin, saada parannusta kykyihinsä ja täyttää energiat. Gaian vinkit voisivat kyllä olla hiukan pätevämpiä.

Selvästi ovelin ympäristö on sokkelo pyramidin alla, minne täytyy mennä keräämään kuusi hieroglyfitaulua. Tähän ei pääse ennen kuin sankari muuttuu hahmoon nimeltä Shadow. Varjo menee ihan veteläksi ennen pääsyä sokkeloon. Hän on hienon näköinen tyyppi ja grafiikka on muutenkin kohdallaan pelissä.

Kun pääsee tämän vaiheen ohi – pyramidissa vastaan asettuva muumiokuningatar on yksi pelin kovimmista pomoista – kulkeutuu Baabelin torniin, jossa Willin isukki on vankina. Täällä tulee monenlaista vihollista vastaan...



Ellet ole peruskoulussa harjoitellut soittamaan nokkahuilua, voit kokea vaikeuksia Gaiassa.



Tässä voi vaihtaa asustetta ja muuttua vahvemmaksi.



Seikkailun alussa paljastuu kaamea totuus – äitisi röyhittää keittiössä salaa tupakkia!

“Ennätysmäärä jaarittelua”

Voihan viineri! Gaia olisi yltänyt samaan sarjaan kuin Mana, Breath of Fire ja Final Fantasy -pelit, elleivät tapahtumat kulkisi niin hitaaseen tahtiin. Gaia sisältää melkein pä ennätysmäärän dialogia mitä olen konsolipelissä nähnyt ja liian suuri osa siitä on turhaa huuhaata. Ihmisten puheita ei voi edes keskeyttää. Pohjaa raavitaan silloin kun kylässä saa jonottaa taloon – niin kuin olisi pankissa ruuhka-aikaan tusinan eläkemummelin takana. Sinut tyrkätään vielä jonosta pois! Jossain näillä tietämällä alkoi otsaani nousta fjonga ja juonen seuraaminen lakkasi huvittamasta.

Mutta ei kaikki ole ihan metsään mennyt. Jos hermo kestää sen, että Gaia kulkee paikka paikoin vikkelaan kuin amputoitu etana, niin tämä on mukava monen tunnin välipala huippupelejä odotellessa. Älkää lukeko muuten pelin ohjekirjaa kannesta kanteen, se pilaa keksimisen riemun liian tarkoilla vinkeillä!

Tohtori WIILI

78%

“Tehkää Illusion of Gaia Turbo!”

Jos oikein rehellisiä ollaan, niin Enix ei ole tehnyt hyvää rooli- tai seikkailupeliä sitten ActRaiserin. Soul Blazer oli väsyttävä, Dragon Quest 5 näytti liikaa 8-bittiseltä vuosikertatavaralta, ActRaiser 2 sisälsi pelkkää toimintaa ja Paladin's Quest sekä 7th Saga olivat romua. Oletin Gaian pystyvän kääntämään tämän alamaen nousuun. Äkkinäinen silmäys japsiversioon nosti odotukset kattoon. Valmis käännetty laitos osoittaa kuitenkin pian, että jotain tärkeää puuttuu. Kylien välillä ei voi esimerkiksi kuljeskella omaa reittiään, vaan sankari siirtyy oudolle kolmiulotteiselle kartalle. Gaia sisältää myös liikaa Soul Blazerin huonoja puolia. Eteneminen on työlästä vääristä ystävistä, sillä tahtia ei määrää oma taitavuus, vaan pelaaja joutuu jankkaavan ja töksähtelevän pelin armoille.

No, ei niin pahaa ettei jotain hyvääkin. Gaialla on toki puolensa. Grafiikka on hyvää työtä ja musiikki maistuu paikoin mannalta. Voisiko olla käännöksen vika, että turhaa tekstiä tulee silmät ja suut täyteen ja Gaia ei siksi yletä toimintaseikkailujen kärkikastiin? Paljosta se ei ole kiinni, mutta kun peli-ilo katoaa, minun pisteeni putoavat heti reilusti. Ehkä Enixin kannattaisi tehdä sama temppu kuin Capcom teki SFII:n kanssa: Illusion of Gaia Turbo, jossa olisi viisi eri nopeutta, olisi taatusti kova sana!

TOPI

83%

ROOLISEIKKAILU



Faktat

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERGSALA FUN
Myyntissä	HELMIKUU
Pelaaja	1
Tallennus	PARISTO
Koko	16 MBIT
Muuta	---

Grafiikka **87**

Monia nokkelia ratkaisuita ja hienoja tehosteita.

Äänet **80**

Synttyorkesteri pitää kovaa elämää, muttei soita kunnan soundtrackia.

Tuntuma **74**

Juuttuu turhaan tylyisiin vaiheisiin, mutta Will on aika kaiffari miekkansa kanssa.

Haaste **78**

Ongelmat ja sokkelot ovat keskiahankalia. Pikemmin hidas kuin laaja.

YHTEENSÄ **81**

Hyvän toimintaseikkailun aineksia. Ei yllä Zeldan ja Manan luokkaan.

BRAIN LORD

SNES

Viimeistä lohikäärmettä on etsitty kolmen sukupolven ajan. Kun isäsi ei palaa reissultaan, sinun pitää tarttua toimeen. Saat tietysti tölväillä ympäri esi-isiesi historiallisten raunioiden maastoa ja laittaa lohikäärme-klanin asiat ojennukseen. Brain Lord (nimeni on Lord

... Brain Lord - ehkei sentään) panee sinut lopuksi ankaraan kamppailuun Lord of Eviliä vastaan...

Hyvän ja pahan välinen kamppailu ei pääty koskaan. Satoja vuosia sitten Lohikäärmeritarit lensivät taivaalla lohikäärmeillään. Jokainen klaanin jäsen lähti matkaan omalla vangitulla lohikäärmeillään ja joukon yhteinen voima oli mahtava. Eräänä päivänä puhkesi suuri sota: hyvät ja pahat voimat olivat vastakkain kohtalokkaassa taistelussa vanhan sivilisaation keskuksessa. Monet sotilaat jäivät sille tielle, kaupunki raunioitui ja vanhat ajat jäivät elämään puoliiksi unohdettuna legendana.

Lohikäärmeklanin harvalukuisen jälkeläisten parissa elää haave vanhasta suuruuden ajasta. Legenda kertoo lohikäärmeitä olleen – nykyuskomuksen mukaan niitä on enää yksi jäljellä.

Viimeinen elossa oleva hyvien voimien jälkeläinen olet sinä ja nyt on aika lähteä niin sanotusti teit' isäin astumaan, koska isäsi ei ole palannut retkeltään. Tehtäväsi johdattaa Arcsin kaupunkiin, Valon torniin, Sivilisaation keskuksen raunioille ja yhä eteenpäin...

Joudut raivaamaan tietäsi yksin, aseina lähinnä joko kirstuista löytyneet tai asekauppiailta ostetut kalut. Apunasi on karskeja keijuja, jotka pyörivät ympärilläsi. Näiden apulaistesi ominaisuudet vaihtuvat: toiset voivat valaista pimeät huoneet, toiset hyökkäävät magian avulla. Korvaamattomat apurisi voivat lisäksi kerätä yhä enemmän voimaa.

Luolat ovat alussa niin pieniä, että kokenutta seikkailijaa naurattaa. Niistä selviää niin vähällä, että alkaa epäilyttää onko Brain Lord tarkoitettu vain aloitteleville pelaajille. Kun pääsee pari kerrosta ylöspäin (tai alas), niin pilkka alkaa iskeä omaan nilkkaan, mutta röntgenlasien avulla saa esiin sokkelon kartan. Silloin huomaa, että täällä mahtuisi pelaamaan vaikka jalkapallon MM-kisojen finaalia. Brain Lord muistuttaa aika tavalla Equinoxia, vaikka pelinäkömät ovat paljon selkeämmät. Tässäkin pitää loikkia liikkuvilla tasanteilla ja kulkea lattioilla, jotka katoavat nopeasti. Lisäksi vihollisia on monenlaisia ja lukuisten lukittujen ovien avaimet on väkettä sukkeloihin piilopaikkoihin.

Pomot ovat sitten oma vaativa lukunsa. Jo toisen kentän lopussa saa kärvistellä vastuksen pahuutta. Raunioiden huipulla oleva metallinen, magneettinen koppakuoriainen ei luovuta helpolla... Onnistutko löytämään viimeisen lohikäärmeen? Vai voittavatko pahat voimat?



Voit tutkailla esinevalikoimaasi milloin vain haluat.

Herra Lord: – Kunpa saisi siirron johonkin Squaren hyvin piirrettyyn peliin... huokaus.

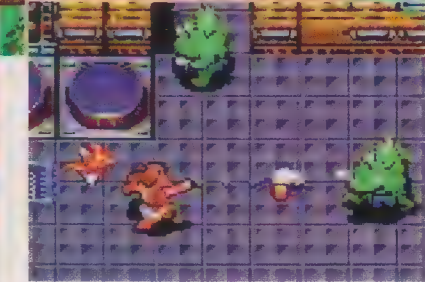
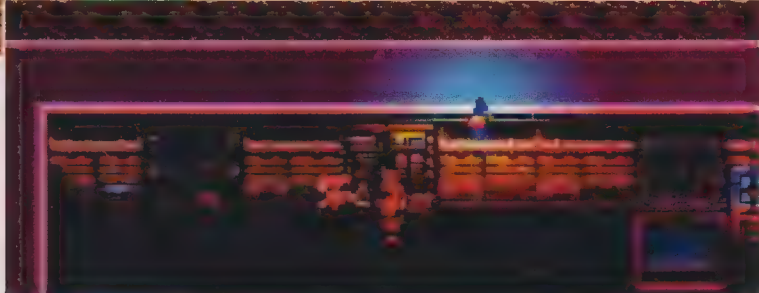
“Hyvää ja hauskaa meininkiä”

Enix keskittyy rooli- ja seikkailupeleihin. Brain Lord kertoo syyt yhtiön menestykseen. Tämä sokkelopeli on pohjaltaan enemmän taseloikkaa kuin roolipeliä, mutta valttina on silti suuri seikkailu. Taistelut käydään joko miekalla tai kirveellä. Magia on pikemmin lisävarusteena tai apuna ja loitsuja täytyy kokeilla usein, että ymmärtäisi mitä niillä voi tehdä. Tämä todistaa, ettei Enix ole kopioinut liian hanakasti kilpailevien yhtiöiden ideoita. Ongelmassa tömää usein matemaattisiin tehtäviin, esimerkiksi ovia aukaistaan painamalla nappeja oikeassa järjestyksessä. Luolissa ei ole kauhean montaa kerrosta, mutta ne ovat sitäkin laajempia. Onneksi pelissä annetaan mahdollisuus tallentamiseen, useimmiten joka kerroksessa. Kaupparatsu myy sieniä ja muuta, jolla saa energiaa (HP), pillereitä jotka lisäävät voimiasi sekä suojaa vihollisia vastaan.

Brain Lord on hyvin tehtyä ja hauskaa meininkiä. Ohjaus toimii pätevästi ja haaste miellyttää, koska tässä vaaditaan ajattelua reittivalinnoissa ja lukkojen avaamisessa. Tietysti myös taisteleminen pitää hallita, mutta monista vihollisista selviää sinnikkyydellä. Brain Lord antaa yhtä paljon haastetta aivoille ja sormille.

88%

ANSSI



"Sankari on rupinen kurppa"

Kuten jo mainitsin Illusion of Gaian arvostelussani edellisellä aukeamalla, ei Enix yllä enää samalla tasolle kuin parhaina aikoinaan. Konsolien roolipelin perustaja ja kruunaamaton kuningas on hukannut kyntensä. Brain Lord ei osoita valitettavasti merkkejä muutoksesta parempaan. Olisiko ongelma siinä, että toisille, pienemmille yhtiöille (kuten tässä ohjelmointitalolle nimeltä Quintet) jaetaan liian paljon vastuuta? Enpä tiedä, mutta Brain Lord ei ole minusta työstetty riittävän huolellisesti loppuun saakka.

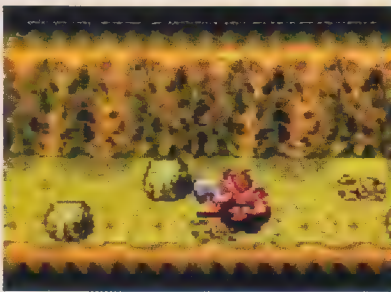
Seikkailua tai roolipeliä tai toimintaa tai aivovoimistelua (miksi tätä nyt pitäisi kutsua) ei saisi tehdä näin karulla grafiikalla. Juuri tällaisessa pelissä pitää voida hypätä sankarin saappaisiin, eikä silloin käy päinsä että päähahmo on kuin rupinen kurppa: ruma, vanha ja pyöreä kuin jalkapallo. Ei tämä peli vetele. Kukas haaveilee olevansa näin onneton sankari?

Suunnittelu ylipäänsä, kuten tekstiruutujen rasittava nakutus kirjain kerrallaan, on liian monessa kohdassa hermoille käypää.

Jos vielä unohdetaan väsähtänyt tarina, niin itse pelissä on kyllä kiitettävääkin ideaa. Kunpa samat ongelmat saisi kunnollisissa puitteissa! Eipä ole kunniaksi Enixille sekään, että ihan alkuvaiheissa toistetaan moneen kertaan sanoja Dragon Warrior, joka ihan sattumoisin on yhtiön suosituimman pelisarjan nimi USAssa.

TOPI **76%**

Mestarin jo-jossa näyttää olevan piikkejä. Älä anna lasten käsiin!



Käytä kirvestä esteen poistoon.



Tässäkin seikkailussa on seppä. Takooko hän omaa onneaan?

SEIKKAILU



Faktat

Julkaisija	ENIX
Jakelu	USA IMPORT
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1
Tallennus	PARISTO
Koko	12 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **71**

Ei hullumpaa, mutta huipputaso vaatisi pari kuvaa lisää per pelihahmo. Frisbee-roistot ovat näppäriä...

Äänet **83**

Hiukan raskaampi rock lisää meininkiä. Tappotesti, paikoissa joissa kuolee toistuvasti, ei käy liikaa hermoille..

Tuntuma **85**

Tarkka ohjaus, helppo päästä tuntumaan. Eteenpäin on aina reitti - jos joutuu umpikujaan, on valinnut väärin...

Haaste **89**

Monet pahat pähkinät panevat miettimään. Pomojen kanssa tarvitaan yksi ja toinen miekanlyönti.

YHTEENSÄ **83**

Enix ei pääse tässä aivan Squaren tasolle. Mutta lähituntumaan...

Jurassic Park II

The Chaos Continues

SNES

Ocean jatkaa

hirmuliskojen jäljillä tekemällä suurhittiin Jurassic Park jatko-osan. Tällä kertaa tarina ei ole lainaus elokuvasta, koska Spielberg ei ole tehnyt filmilleen kakkososaa. Niinpä Ocean on rustannut ideat omin päin, eikä lopputulos ole ykkösosan kopio. Oletko valmis kohtaamaan jättiläisaukukset tuoreessa seikkailussa?

Jurassic Park II ei ole sivulle vierivä räiskintä Probotectorin malliin, vaan pikemminkin ykkösosan ja Alien 3:n risteys. Pelin näkökulma on vaihtunut edellisestä pelistä ja toiminnan määrää on myös lisätty. Sorminäppäryys saa siis korvata osittain tarpeen ajatteluun.

Joukkosi ovat saaneet tehtävän palata Jurassic Parkiin pysäyttämään hullun tiedemiehen ja tämän joukot, jotka ovat oikeissa käyttäjä dinosauruksia apuna maailman valtaamisessa (mistä näitä suuruudenhulluja riittää joka peliin?). Paikan päällä joudut selvittämään kuusi tehtävää pelastaaksesi maailman (hohhoijaa). Vastassa on niin vihollisjoukot kuin hurjat hirmuliskot, joten mitään ei saa ilmaiseksi.

Raptor Attack

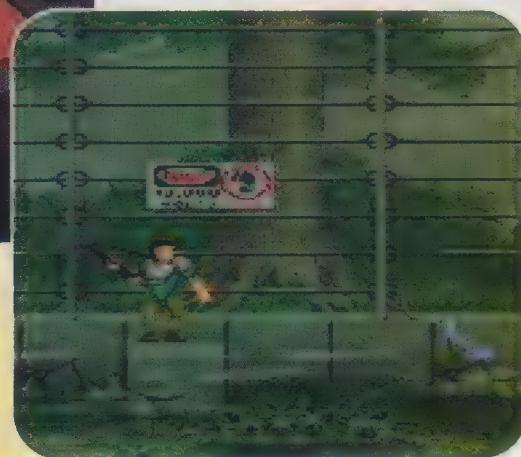
Lutuset (?) pikku raptorit hyökkäävät tukikohtaasi. Niitä on liian paljon yksi kerrallaan metsästettäväksi, joten ainoa vaihtoehto on käyttää kaasua. Tutki rakennuksen turvajärjestelyt ja aktivoi kaasua. Älä unohda myöskään hankkiutua ulos, ettet joudu kokemaan raptorien karua kohtaloa.



ihmiset päätyvät dinon ruuaksi.

Blockade

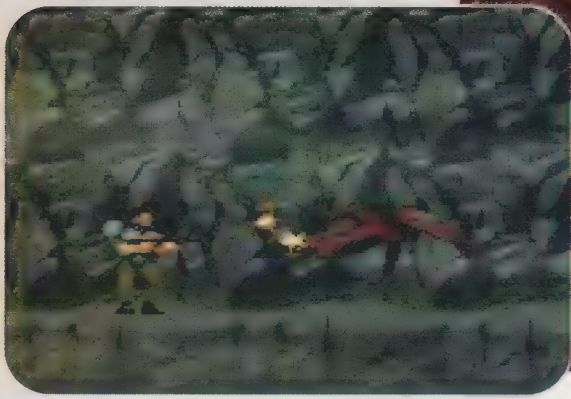
Saaren pitkällä kantilla on suuri osa vihollisjoukoista vallannut teidän hallintokeskuksenne ja he yrittävät pyyhkiä kaiken tiedon tietokoneistanne. Pysäytä heidät ennen kuin on myöhäistä.



High Ptera

Ankara myrsky on katkaissut kaikki radioyhteydenne ulkomaailmaan, joten nyt täytyy etsiä jättimäinen antenni ja laittaa se kuntoon. Reitti kulkee pitkin vuoren syrjää, eikä tämä ole mikään huvireissu.





Seek and Destroy

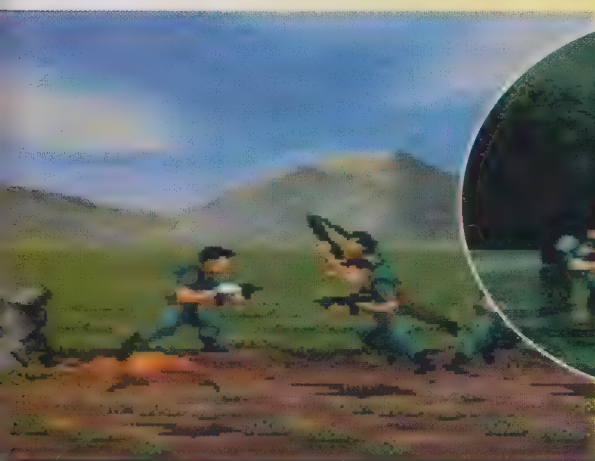
Jossain suuren tulivuoren uumenissa piileskelee raptoreita. Yhdellä poikasella olevan radiolähettimen pitäisi johdattaa sinut lauman luokse. Seuraa johtolankaa ja pyyhkäise koko lauma tihensä.

Protect the Gallimimus

Löydät kuolleen Gallimimusin ja uskot vihollisjoukkojen olleen asialla. Saat huomata tuota pikaa, että aikeena on kuljettaa dinoja pois saarelta laboratorioon tutkimuksia varten. Sitä ei saa päästää tapahtumaan.

Selviydyt kaikista näistä tehtävistä vain pätevän pelaamisen ja kärsivällisyyden avulla. Opettele käyttämään joka asetta parhaalla tavalla oikeissa paikoissa, niin touhu muuttuu selvästi helpommaksi.

Hoida homma kotiin!



“Oceanin parhaimpia”

On se kummallista kuinka miljoonia vuosia sitten kuolleista hirmuista jaksetaan yhä elämöidä. Olihan se pakko hakea vaatekaapista Jurassic Park -paita päälle ja lähteä taas jurapuistoon rettelöimään. Alun perin kuvittelin, että aiheesta tulee myös elokuva, mutta eipä ole mainoksia vielä näkynyt. Peli riittääkin mainiosti (ja video, kulkukortti, cd ja ja...), varsinkin kun sen tekijä on filmiekspertti Ocean. Ykkösosa oli hieno kokonaisuus, mutta tässä kakkosessa tulee takapakia omaperäisyydessä. Pelkäsin ensi kokeilulla pahaa.

Tuntien pelin jälkeen täytyy kuitenkin sanoa, että vaikkei ykkösosan tasolle ylletäkään, tämä on reilusti viihdyttävämpi filmipeli kuin Flintstones tai Addams Family. Hauska toiminta ja mahtavat alkukuvat nostavat Jurassic Park II:n Oceanin parhaiden pelien joukkoon. Vaikkei tässä kovin rutkasti haastetta ole.

84%

ANSSI

“Tasapaksua jyystä”

Jurapuisto avaa jälleen ovensa seikkailujen tulla. Tällä kertaa hiukan erityyillisessä pelissä. Ykkösosa oli vielä parempi seikkailu, mutta Ocean on päättänyt palata kliseisiin ja tehdä sivulle vierivän tasoloikan. Mallina lienee ollut Megadriven Jurassic Park.

Minuun teki kovimman vaikutuksen pelin johdanto, jossa on armotonta meininkiä. Piirrosfilmiä, puheenjorinaa ja hyvä tarina. Itse toiminta on taas sitten tasapaksumpaa jyystämistä. Tavallinen toimintataso-oiikka, joka tuo mieleen sellaiset elokuvapelit kuin Alien3 ja Robocop VS Terminator.

72%

Tohtori WILLI

TOIMINTA



Faktat

Julkaisija	OCEAN
Jakelu	SONY
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1-2
Tallennus	—
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **84**

Yksinkertaista mutta vankkaa. Johdanto on tyylikäs.

Äänet **80**

Mukiinmenevää musiikkia. Ei yllä ykkösen luokkaan. Komeat tehosteet.

Tuntuma **79**

Ihan hyvää toimintaa, mutta miksi ykkösen parhaat puolet on jätetty pois?

Haaste **73**

Vaikea – usein pikemmin turhauttava kuin haastava.

YHTEENSÄ **78**

Alkuperäinen miellytti enemmän, mutta kaksinpeli on erinomainen lisäys.

Rise of the Robots

SNES



The Chrusher
Jättihämähäkin ja Ostoskanavan "kätevän" mikserin risteytys. Tämä murskaaja näyttää hintelältä, mutta ulottuvuus on sikavahva ase.

Harvat pelit nostattavat tuotantovaiheessaan niin paljon elämää ja älämölöä kuin Miragen Rise of the Robots. Onko uutuuspeli ansainnut palstametrinsä ja runsaat mainoskuvat alan lehdissä vai oliko kaikki turhaa hypeä?

Pelivalmistaja Mirage kasasi todella vaikuttavan ryhmän rakentamaan Rise of the Robotsia, josta kehitettiin versiot PC-, Amiga-, Megadrive- ja SNES-formaateille. Mukana oli japanilainen sisustusarkkitehti luomassa taustoja ja kalustusta eri kenttiin. Itämaisten taistelulajien mestari (Gary Leach, jos nimi kiinnostaa) ja tietokoneasian tuntija ohjelmoivat yhdessä kaikki taisteluliikkeet. Kaiken huipuksi Queenin maineikas kitaristi Brian May saatiin hankittua säveltämään pelin musiikki.

Tarina

Mitä nämä pätevät juipit ovat sitten saaneet ajalliseksi? Ensinnäkin järjestyttävän makeat alkukuvat. Tarinanytkä on normaalia puutaheinää, mutta silti. Jutussa siirrytään tulevaisuuteen, missä robotit ja kyborgit vastaavat melkein

kaikesta. Sitten tulee ongelmia ja sinä saat hypätä sinisen kyborgin pukuun ratkaisemaan kaikki vaikeudet.

Ensin pitää lähteä The Supervisorin, seonneen robottipomon päämajalle ja antaa hänelle pikku opetus. Matkalla saa vähän treeniä viidestä pelitehokästä, jotka vaihtivat kukin omaa kerrostaan pomon matalassa majassa.

Rise of the Robotsin tehnyt ryhmä on nähnyt paljon vai- vaa komean ulkoasun eteen. Robotit on rakennettu perusteellisesti, alkaen luurangosta joka on "puettu" renderoi- malla ja sitten animoitu satojen eri liikkeiden kautta.

Pelintekijät kehuvat lisänneensä mätäköpeliin keino- tekoisen älyn; joka oppii pelaajan liikkeitä ja pelityyliin sekä vastaa sen mukaisesti. Tämä on ainakin ollut kunnianhimoi- nen pyrkimys PC-pelissä. Eri asia onko siitä yhtään mitään jäljellä SNES-kasetilla.

Pelaaminen

Valittavana on parit optiot ennen kuin itse mätäköä alkaa. Ensinnäkin voi ottaa harjoittelumätsejä tai mennä suoraan pääasiaan. Vaikeusasteita on kolme. Lisäksi voi päättää monessako erässä ottelu käydään ja kuinka pitkiä erät ovat. Siinä se sitten onkin. Yksinpelissä ei voi valita omaa hahmo- aan olet kyborgi halusit tai ei. Kun ottaa kaksinpelin, toi- nen saa valita hahmonsa vihollisten joukosta (ei pääpomoa tosin). Ohjaus toimii SFII:n malliin: Tyypeillä on potkut ja lyönnit sekä epäluokainen määrä erikoisiskuja. Saamaamme testiversioon ei ollut mitään ohjekirjaa, joten kaikista erikois- liikkeistä ei ole vielä nuotteja ylhäällä, mutta joitakin teho- iskuja löysimme SFII:n peruskuvioiden avulla. Jos olet valmis kaivamaan aivosi ulos pääkopasta ja työntämään ne sinisiin peltikuoriin, niin eipä muuta kuin menoksi.

Finish them!





The Cyborg

Tässä on oma sankarisi, halusit sitä tai et. Tämän kyborgin pitää liiskata muut juipit ja vapauttaa maailma pahasta. Ainoa konsti, millä pääsee pelaamaan toisilla hahmoilla, on olla kakkospelaaja mies miestä vastaan ottelussa.



The Loader
Lataajan hahmo on Power Ranger-muotista. Älä halveksi silti hepun kykyjä, hän on tuhat kertaa tappavampi kuin Morph-pellet!



The Supervisor
Pääpomo on tappokone, jonka piirikorteissa on virus - hän uskoo olevansa jumala. Näytä hänelle taivaan merkit, jos voit...



The Combat Droid
Loaderin entistä pahempi seuraaja. Taisteludroidi on sinua suurempi ja osaa kaikki omat liikkeesi vielä paremmin!

The Soldier: Tyypin ryhti on ihmeen kumara sotapojalle, mutta keltainen vaara ulottuu kauas työkaluillaan. Sponsori on Black & Decker.

BHFO3 Builder
Tämä suuri ja häijy heppu on syönyt mömmöjä kuin hevonen. Hidas ja raskas, joten alle ei kannata jäädä koskaan.

BEAT 'EM UP



Faktat

Julkaisija	MIRAGE
Jakelu	IMPORT
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1-2
Tallennus	EI
Koko	32 MBIT
Muuta	—

Grafiikka

87

No, alkukuvat ovat todella komeat ja meno muhkean syvää, mutta sillä ei ansaitse vielä sikaria.

Äänet

41

Freddie Mercury pyörisi haudassaan, jos tietäisi mihin vanha kaveri on pistänyt näppinsä.

Tuntuma

38

Näin kömpelöä ohjausta tarjotaan harvoin myyntiin asti.

Haaste

60

Vaikeaa? Kyllä. Viihdyttävää? Ei voi kehua.

YHTEENSÄ

44

Tämä on yksi pahimmista pettymyksistä ja kaikkiaan huonoimpia SNESin mätäntäpelejä.

“Keinoäly ei tyydytä oikeaa älyä...”

Jos olet lukenut pelistä aikaisemmin ja odottelet into piukassa, että tämä 32 megan kasetti sisältäisi jonkinlaista keinoälyä ja muita ennennäkemättömiä hienouksia, niin karu todellisuus iskee takaisin. Yllättävän lujaa.

Kun näkee alkuruutujen näppärit animaatiot ja rankan meiningin ja siirtyä sitten itse toimintaan, huomaa selvästi millainen sika on kätketty säkkiin. Sisältö on pelkkää loputonta lyöntiä ja potkua sekä niitä harvoja erikoisia mitä supertappajakyborgi suostuu tekemään. Ensi tuntumalla niitä ei ole yhtään liikaa.

Kaikkein lujimmin koppaan ottaa lohduttoman vetelä peliohjaus. Sankarin peltipuvussa oleva hahmo liikkuu kuin vanhempi mummo rullaattorin kanssa, mikä alkaa väistämättä turhauttaa. Musiikin on säveltänyt Queenin Brian May, mutta ei hän siihen ole tainnut paljon aikaa käyttää. Surullisinta koko jupakassa on se, että Donkey Kong Countryn jälkeen on tiedossa kuinka paljon parempaan 32 megan peli voi yltää. Miragen ja Acclaimin väki jää kauas taakse. Jos keinoälyllä saavutetaan tällaisia pohjanoteerauksia, niin kuinka pahaa on keinoälymyy?

Tohtori WIIL!

43%

“Köyhät robottikähinät”

Kyllä markkinointi on ihmeellinen asia. Miragen väki on pitänyt pelilehdistöä kuumana jo yli vuoden kertomalla rankkoja piirteitä uutuuspeleistään. Harvoin pelistä innostutaan niin lujasti skeptisten toimittajien keskuudessa kuin Rise of the Robotsin kanssa on käynyt. Jopa arvoisa CTW innostui vielä viime kesänä kehuamaan kuinka RotR on SNES-versiona kova haastaja hiteille SSF II ja MK II! Kukaan ei ollut päässyt kokeilemaan peliä vielä silloin...

Tässä ei ole nimittäin hurraamista. Jotain on mennyt raskaasti pieleen käännösvaiheessa (vaikka rehellisyyden nimissä en ole testannut PC- tai Amiga-versioita, niin ne kuuluvat olevan pätevämpiä). Kun on tiedossa, että upea grafiikka ja hyvä peliohjaus voidaan yhdistää mainiosti (esim. Donkey Kong Country), niin ihmetyttää mitä Mirage on räpeltänyt. Ohjaus on toivoton, animaatiot jäykkiä, liikkeet ja iskut tylsiä ja hitaita, robotit rumia, eikä grafiikka alkukuvia lukuunottamatta ole muutenkaan niin hienoa. Nämä haukut kai riittävät. Kiertäkää kaukaa!

JUKKA

45%

Wild and Wacky SPORTS



SNES

Oletko jähmettynyt sohvaan ja kaipaavat liikuntaa? Meillä on juuri oikea peli sinua varten.



Kohta on kulunut kaksi vuotta siitä, kun toons-pelejä alkoi putoilla yhtenä pipettinä Konamin ja Sunsoftin liukuhihnalta. Viimeisen puolen vuoden on ollut vähän rauhallisempaa, mutta vaara ei ole suinkaan vielä ohi. Sen osoittaa Konami tällä tuoreimmalla pelillään Tiny Toon Adventures -sarjassa. Sen sijaan että poljettaisiin tuttua tasoloikkauraa, Konami keksi mainion ajatuksen tehdä 90-luvun Track & Field -moniottelu, jossa on tällä kertaa toonsit päärooleissa. Tarinaa ei ole peliin liikoja ympätty, joten unohdetaan se ja mennään kiinnostaviin lajeihin.

WEIGHTLIFTING



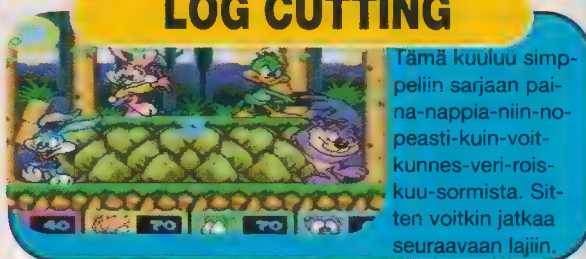
Raudan nostaminen on ankaraa puuhaa. Kerää mahdollisimman paljon voimaa näpyttämällä nappia ennen kuin aloitat noston. Raskaammissa painoissa näpytystä pitää jatkaa kesken noston. Tämä laji tulee vastaan useita kertoja ja aina vain vaikeampana.

ICE CREAM THROW



Jäätelönheitto on pelin ihan ensimmäinen laji ja niinpä se onkin todella yksinkertaista, ainakin tietokonetta vastaan. Muuten vaikeus riippuu tietenkin siitä kuinka hyviä kaverisi ovat. Tarkoitus on heittää jäätelöitä satunnaisesti esiin tuleviin Montanan naamoihin. Eniten osumia saanut voittaa.

LOG CUTTING



Tämä kuuluu simpeliin sarjaan paina-nappia-niin-nopeasti-kuin-voit-kunnes-veri-rois-kuu-sormista. Sitte voitkin jatkaa seuraavaan lajiin.

THE CHICKEN DASH

Tämä on pelin kimuranteimpia lajeja. Näpytyksellä kerätään voimaa katapulttiin, joka sinkoa sinut eteenpäin. Sitten pitää alkaa jarruttaa, että pysähtyisi ennen reunaa mutta mahdollisimman lähellä kuilua. Jos yritys menee pitkäksi, putoat kuiluun, etkä saat pisteen pistettä. Mutta jos maitoilet, et pääse viimeisille tähdille ja pisteesi eivät riitä seuraavalle päivälle vaadittavaan määrään.



"Hilpeää menoa... tavallaan"

Kuten on kai tiedossa, minä pidän erilaisista urheilupeleistä ja uudenlaisia otteluita on aina hienoa nähdä. Eikä tilannetta pahenna se, että Konami on päättänyt aktivoida suosikkipiirrossankareitaan. Tiny Toon Sports on juuri sellainen urheilupeli, joka sopii minun makuuni. Nappeja pitää tikuttaa aitoon Track & Field -tyyliin niin nopeasti kuin vain pystyy ja sitten täytyy ajoittaa hyppy tai tähtäys oikein. Juokseminen on toki vain pieni osa peliä. Tässä on reilusti muitakin hauskoja lajeja, missä voit ottaa matsia, benjihypystä painonnostoon. Grafiikka on mainiota kuten Konamilta voi odottaakin. Peliوهاus olisi voinut olla hitusen parempi, mutta kokonaisuutena Tiny Toon Sports on laatutavaraa.

PATE

89%

Tässä saa heittää lautasta aitoon kiekonheitotytyyliin. Pane pelaajasi pyörimään täysillä ja lähetä lautanen matkaan mahdollisimman suoraan ja hyvässä kulmassa. Häkkiin osuessa saa lisäpisteitä, mutta lautanen ei lennä tarpeeksi pitkälle. Käytä vanhaa Track & Field -taktiikkaa.



Tässä lajissa on eniten Track & Field -meininkiä. Niinpä se onkin yksi parhaista.



Tässä on yksi pelin bonusyllätyksistä esittelyssä.

FREESTYLE SKIING

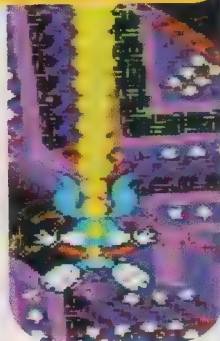


Slalom aleikum! Ei se tämän vaikeampaa ole.

Nolo homma, mutta laskettelu sisältää aivan samat kuviot kuin esterata. Ainoa ero on siinä, että kenttä vie riittävästi alas eikä ylöspäin ja toonseilla on nyt suksentyngät jalassa. Onhan se kyllä komeaa, että lajissa on erityinen lumikukobonus sille pelaajalle, joka viettää eniten aikaa lumen alla.

BUNGEE JUMPING

Kaikkein retelin laji muistuttaa aika tavalla Pilotwingsin pingviinisukellusta. Paitsi että tässä mennään sekä ylös että alas päin. Alhaalla maassa on pari sekuntia aikaa kerätä hyötykamaa ennen kuin singahtaa köyden mukana jälleen ylöspäin. Hauskaa puuhaa.



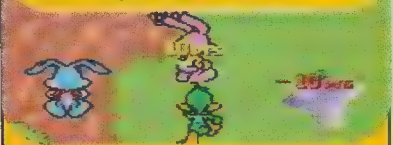
Hmm... erikoinen tapa tällä kaniinilla tehdä savuvanaa taivaalla. (Lopputili on jo kassalla toim.)

BIRDMAN CONTEST



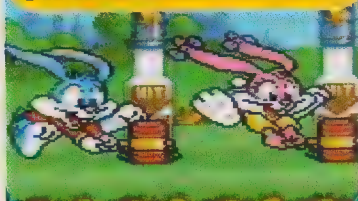
Lintumieshommissa on pelin kaikkein hankalimmat tehtävät. Lentävien pallojen kerääminen on vielä kaakunpala, mutta Montana Maxin kartanon syöksypommitus ei onnistu kuin Stuka-pilotilta. Kokeile vaikka itse.

OBSTACLE COURSE



Esterata on merkillinen idea. Tällä pystysuunnassa vierivällä radalla on vaikea päästä edes sujuvasti eteenpäin. Kun samaan aikaan pitäisi keräillä hyötykamaa ollaan pahassa liirissä. Tärkeintä on antaa kaikkensa, heh heh.

HAMMER BASH



Mitä lujempaa moukaroit nuijalla, sitä korkeammalle rakettisi lentää. Ilmassa voit vielä ohjata rakettia ja tehdä kiusaa toisille. Se on tietysti ihan parasta huvia!

POLE VAULT



Seiväshyppy kuuluu vankkaan Track & Field -perinteeseen ja se on aina yhtä hankalaa. Ota lujasti vauhtia, tähtää seiväs maalitaulun keskelle ja hyppää oikeaan aikaan. Ilmassa tulee suurin vaikeus eteen. Varma alastulo!

SWIMMING



Jälleen yksi keräilylaji samaan malliin kuin esterata ja slalom. Tällä kertaa vesikenttä vie riittävästi sivulle ja saat pulputtaa kaveriesi kanssa uppeluksissa. Hanki pisteitä, äläkä unohda hengittää välillä.

"Toons mäelle ja lisää urheilua ruutuun!"

En ymmärrä vielääkään kuinka koko huima urheilupeli-ilmio saattoi kadota hetkessä. Suosio oli suunnatonta ja väki hulluna silloin kun Konamin Track & Field sekä Epyxin Summer ja Winter Games julkaistiin. Mutta erotuksena muihin eri pelien lajeihin, joita on kehitetty yhä paremmiksi, urheilu vain hävisi markkinoilta. Kunnes tuli tämä Tiny Toons.

Konami on valinnut nokkelasti suosittu toonsit päärooleihin yrittäessään tehdä paluuta urheilukentille. Homma ei olisi voinut onnistua juuri paremmin. Paitsi että peliin olisi voinut laittaa salakoodin taakse klassisen Track & Field -ottelun, kuten Activision katki alkuperäisen Pitfallin uuteen SNES-seikkailuun. Minä lähtisin mieluummin hikiseen otteluun, jossa nämä ylimääräiset elukat olisi heitetty mäkelään. Onhan näissä huumoria, mutta olen niin täynnä piirrossankareita, ettei hermoni kestä enää. Vaadin nostalgialta takaisin jalustalle!??

Tohtori WIILI

91%

URHEILU



Faktat

Julkaisija	KONAMI
Jakelu	UK IMPORT
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1
Tallennus	SALASANA
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 92

Toonsit eivät ole näyttäneet koskaan paremmalta.

Äänet 89

Melodioita kestää kuunnella kuinka monta kertaa vain. Melkein.

Tuntuma 93

Hauskoja ja omaperäisiä lajeja. Varsinkin kun pelaa nelinpeliä.

Haaste 84

Vaihtelevaa puuhaa, mutta lajeja saisi olla enemmän.

YHTEENSÄ 90

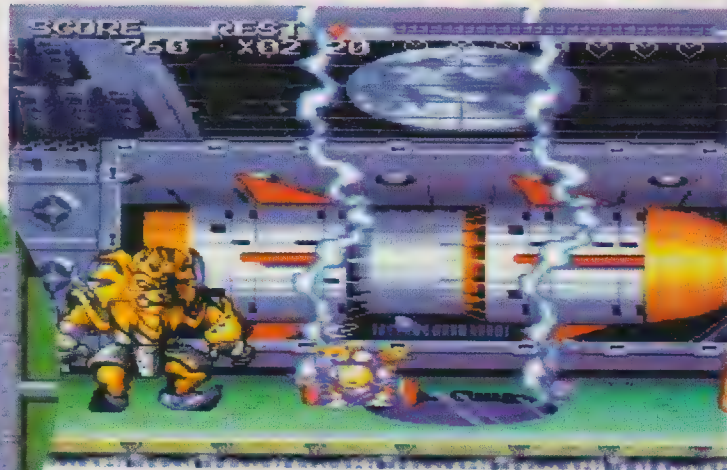
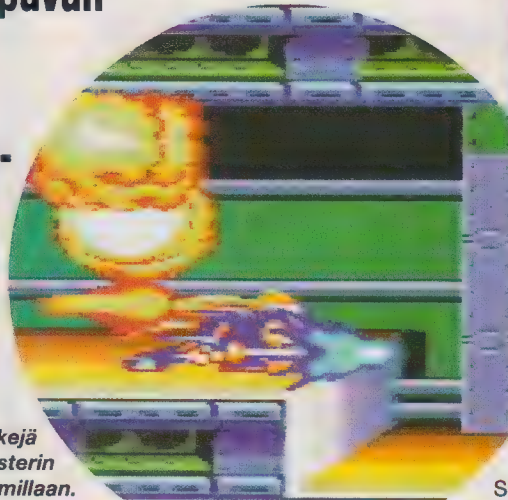
Track & Field uutena 90-luvun laitoksena.

SNES

Sparkster

Sähkösinisen ritaripuvun päälle silpaissut opossumi tulee! Hän singahtaa selänsään olevan suihku-moottorin avulla Konamin verstaalta tasoloikkataivaalle.

Sateenvarjo kädessä ja liekkejä takapuolella? Tällaista Sparksterin kiittäminen on vauhdikkaimmillaan.



Tuntuu melkein huiputukselta, että pomon luokse tallustellessa katosta iskee varoittamatta lasersäteitä. Mutta se on vain tasoloikkaa, jossa täytyy oppia kentät ulkoa!

Sparkster taitaa olla Konamin ensimmäinen tosi yritys luoda ikioma tasoloikkasankari. Konamin Euroopan pomo, Mr Yamada kertoi jo pari vuotta sitten CES-messuilla, että heillä on suuria suunnitelmia tämän pikku kiittäjän varalle. Ei kannata yllättyä, jos Sparkster ilmestyy piirrosfilmiin, teemakin kylkeen, pehmo-leluihin ja ennen kaikkea PlayStationille piakkoin. Myös SNES-pelistä voi havaita, että pelintekijät ovat satsanneet pikkuisen ylimääräistä viimeistelyyn jälkeen.

Kun meininki on tasohyppelyä, on jossain taustalla varmasti kiemurainen juoni, joka selittää miksi sankarin täytyy kierrellä lukuisia kenttiä ja niitata jatkuvana virtana tulevia vihollisia. Mutta unohdetaan se – eihän tämä prinsessan pelastamista kummempaa ole. Sparksterin täytyy hyppiä, juosta, ampuja ja lentää henkensä kaupalla. Yksi Konamin tunnusmerkeistä on ollut pelien vaihtelevuus ja myös Sparkster tarjoaa tätä herkkua runsaalla kädellä. Jokainen kenttä tuo uusia, erilaisia piirteitä niin sankarin liikkeisiin kuin vastustajiinkin. Toinen seikka missä Konami on onnistunut jälleen komeasti on loppupomot. Eivät nämä Axelayn tasolle aivan yllä, mutta... katsokaa kuvia!

M ukana on siis perinteisen tasoloikan parhaat ominaisuudet ja lisämausteenä on mahtavaa grafiikkaa ja tehosteita sekä paljon omaperäisiä ideoita. Viikaiskaapa vain ykköskentän vedenpintaa heijastuksineen, niin tiedätte mitä on huolella tehty jälki. Konami panostaa konsolipelin mestariliigassa pysymiseen isäntämiehen otteella!



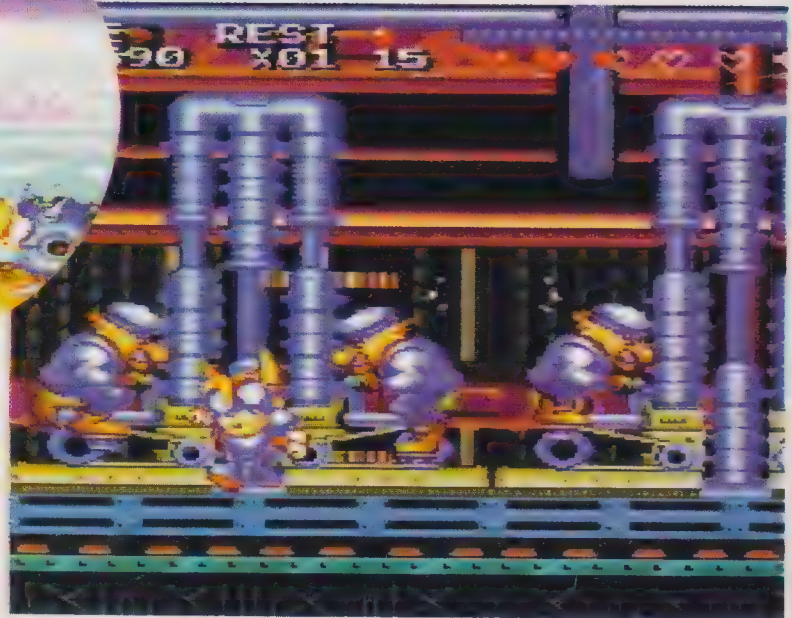
Eka pomo on häijyn näköinen robottipapina. Hänet on helppo hoidella samalla kun ihmettelee miten noin pienet moottorit kannattavat noin suurta lentoalusta.



Hyppy peltilinnun selkään on alkupään huippuhetkiä. Näytä sille nokkimisjärjestys!



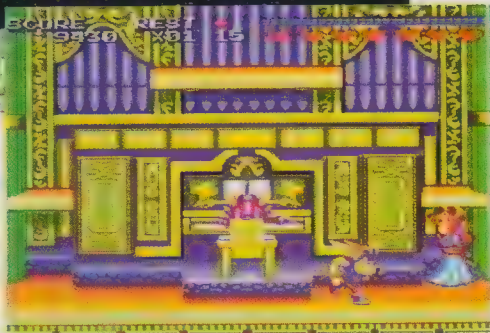
Parit hyvin suunnatut hyökkäykset pudottavat nämä lentäjä-ässät taivaalta.



Polje, polje! Kyllä ketjua riittää... kuten pyöräilijöille pitää aina lohkaista ah-niin-hupaisasti.



Mahdottoman kokoisia robotteja! Ja nyrkkeilyhanskat kädessä! Niinpä tietysti, samat juipit tekivät myös pelin Axelay.



Vieraanamme tänään Kalevi Härvä ja kultainen urku! Kyllä!

Sparksterin temput

Et ole varmaan koskaan nähnyt opossumia, jolla on näin monenlaisia temppuja takataskussaan. (Luultavasti et ole nähnyt opossumia ylipäänsä, ellei sitten tiiraile luonto-ohjelmia telkkarista...) Tämä pieni karvapallo osaa kuitenkin paljon ovelia kikkoja.



Varaa suihkumoottori painamalla tulinnappia ja voit hyökätä ilmaista käsin. Näin voit tehdä jopa syöksyn vihollisen niskaan.

Vaakasuuntaista syöksyä käyttämällä voi lakaista ison joukon vihollisia ja kaataa seiniä tieltä kun etsii salaisia huoneita.



Nopea L- tai R-napin painallus sinkoaa Sparksterin ilmaan villinä tuliväkkäränä.

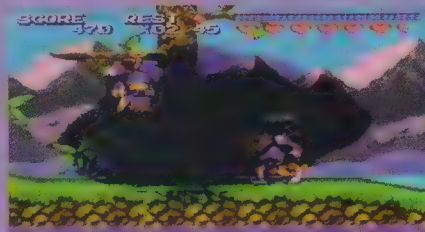
Välillä tulee tenkkapoo, kun et pääse ylös tai sivulle. Päräytä moottorilla vinottain ylös!

Special FX

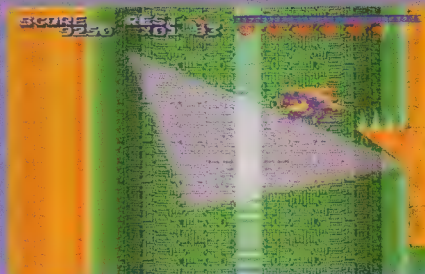
Kun puhutaan huimista pelitehosteista, Konami nousee pelintekijöiden kärkeen. Vilkaise tästä millaisia graafisia yllätyksiä Sparksteriin on mahdutettu...



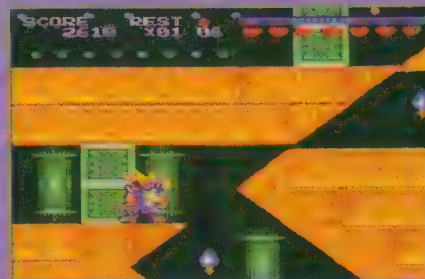
Kun menet tarpeeksi lähelle, vedenpinta heijastaa oman lärvisi. Ainakin melkein. Älä putoa veteen kuten Narkissos!



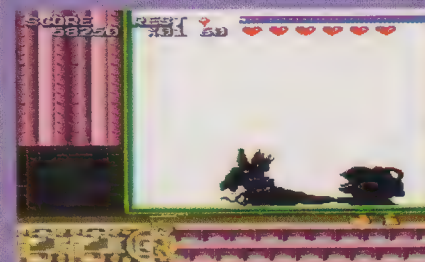
Paha musta pilvi näyttää tappavalta. Se ylittää jopa Los Angelesin smogin...



Kolmionmuotoinen tasanne pyörii oman akselinsa ympäri. Niin kuin Elina häävalssissaan. Päällä ei ole helppo pysyä.



Kun kääntää ovea pyramidin sisällä, koko kentän rakenne muuttuu. Labyrintti kohoaa toiseen potenssiin ja kartan piirtäminen on vaikeaa!



Älkää kysykö miksi näiden kankaiden taakse pitää juosta. Mutta se näyttää hienolta!

TASOLOIKKA



Faktat

Julkaisija	KONAMI
Jakelu	UK IMPORT
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1
Tallennus	SALASANA
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka

88

Pastellivärit riipovat silmiä ja tyyli on karun näyttävä. Mainiot animaatiot ja tehosteet.

Äänet

80

Köykäistä purukumipoppia, joka alkaa väsyttää näin hyvin toteutettunakin.

Tuntuma

90

Konami tietää miten homma saadaan luistamaan. Ohjaus osuu melkein nappiin ja toiminnot on suunniteltu hyvin.

Haaste

85

Riittävän vaikeaa tämän tyylin haasteita kaipaavalle.

YHTEENSÄ

89

Tämän lajin tasoloikkien joukossa on harvoin näin hyviä uutuuksia. Hyvä hankinta loikkimisesta pitävälle.



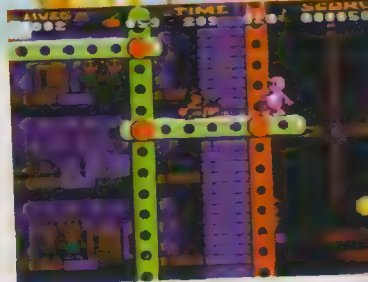
Energiaa on vähän hintsusti. Puolikkaalla sydämellä on paha päästä kentän loppuun saakka...



Se on valtava käärme. Konamin väki on aina tykännyt käärmeistä peliensä loppupomoina. Muistatteko sellaisen ikivanhan käihinän kuin Salamander?



Itä (ylh.) vastaan Länsi (oik.)
Jos ihmettelette miksi tähän tällättiin kuva Oceanin pelistä Jellyboy, niin se on osa toimituksen sisällä riehuva väitteilyä Itä vastaan Länsi. Kummat tekevät loppujen lopuksi parempia pelejä, japsit vai muut? Ehkä kuva kertoo tuhannen sanan verran?



Kun tämän levottoman kokoisen avaruusristeilijän kanssa käydään lähi-taisteluun, Sparksterin täytyy saada ensin "Elävä opossukuula"-kyyti tykinsuusta. Sitten vain ammutaan, tykitetään ja räiskitään...

"Konami osaa asiansa"

Okei. Tässä on taas uusi, perinteinen tasoloikkaus, joihin pelintekijät eivät tunnu koskaan väsyvän. Mutta nyt pelin suunnittelusta vastaa Konami. Vaikka olisi kuinka tympääntynyt tämän tyylin peleihin, on pakko tunnustaa, että Konami osaa asiansa. Ja SNESin Sparkster on reilusti pirteämpi ötökkä kuin se toinen sininen kiitäjä, joka on sukkuloinut Megadrivella.

Tässä on näyttävä ja viimeistelty peli, joka sisältää kaikki ne tärkeät ominaisuudet, mitkä alun perin nostivat tasoloikan valtavan suosituksi pelityyppiksi. Hienoa nähdä, että Konami on yhä kuvioissa mukana ja osoittaa taas, kuinka on mahdollista tehdä peli, jossa on sekä komea grafiikka, rankkoja tehosteita että auringontarkka peliohjaus! On myös helpotus, että joku uskaltaa sentään panostaa omaan, uuteen pelihahmoon, eikä ainoastaan elokuvalisensseihin tai tuttuun piirrossankarien touhuihin.

Sparkster sijoittuu minun skaalallani vähän korkeammalle kuin viime aikojen muut hyvät tasoloikkahahmot (esimerkiksi Bubsy) ja tietysti paljon ylempäs kuin ne lukuiset romupelit, joiden nimet olen päättänyt unohtaa!

ANSSI

89%

"Hieno - muttei kestosankari"

Konamin halu luoda oma tunnistettava sankari on luonnollista. Nintendoilla on Mario, Segalla Sonic ja Capcomillakin on Mega Man (SF -jengin ohella). Konamilla ei ole ollut vastinetta. Yhtiö on luonut menestyssarjoja, kuten Castlevania ja Gadius, mutta kuka muistaa niiden päähenkilöt?

Sparkster voisi olla Konamin kaipaama suosikki tyyppi. Ulkonäkö jää hyvin mieleen, samoin muut persoonalliset ominaisuudet. Eipä sekään taida haitata, että otuksen väri ja vahti ovat melko lähellä Sonicin touhuja. Konami olisi voinut silti kehittää pelin perusrakennetta omaperisemmäksi. Tyylikäs ja kulkeva SNES-tasoloikka on positiivinen juttu, mutta Sparkster ei sisällä mitään mullistavaa. Mario, Sonic ja Mega Man olivat kaikki ainutlaatuisia ensimmäisessä seikkailussaan. Ne ovat kukin luoneet uuden alalajin tasoloikkaamiseen. Sparkster ei veny tähän. Ehkä se on liikaa vaadittu. Tässä on mahtipätevyydellä toteutettu toimintaseikkailu - hauska, upean näköinen ja vaihteleva kuten Konamilta voi odottaakin. Huippupelin pisteistä ei puutu muuta kuin hitunen kipinää. Sparkster ei jää mieliin vielä tällä, vaikka pelistä takuulla pidetään.

Tohtori WIILI

88%

53
SNES

Super Morph

Onko Jelly Boy taas täällä? Vai onko tämä parivaljakon A Boy & His Blob jälkimmäinen osa – möllykkä? Vai Clay Fighterin tyly Blob omassa pelissään? Ehei, sehän on tietysti Super Morph!

Super Morphissa ohjailaan pientä palleroa, joka voi muuttua neljään eri hahmoon. Morph on tilanteen mukaan leijuva pilvi, teräspallo joka menee kiven läpi, nestepisara joka sammuttaa tullen ja valuu ritilän läpi, tai kumipallo joka, yllätys yllätys, pomppii. Kaikkia näitä ominaisuuksia täytyy osata käyttää hyväkseen (niitä on rajoitettu määrä), että pääsisi kenttien läpi. Alkuun kaikki käy melko vaivatta; mutta ennen pitkää vaaditaan totista pätkäilyä, että ongelmat saisi ratkaistua. Lisähankaluutena on vielä se, että kello raksuttaa koko ajan ja kentästä pitää löytää pieni hammasratas, että pääsisi jatkamaan seuraavaan kenttään. Eikä tähän ole älytty laittaa salasanaa tai paristomuistia!

Eipä tässä söpössä pikku pelissä paljon muuta kerrottavaa ole: Hei me morfataan!

“Puolivillainen pätkäily”

Kun retevä tekninen termi (morphing, interactive, virtual, cyber jne) pääsee yleiseen käyttöön, pitää “ajan hermolla” olevien tuupata sana joka väliin, vaikkei sisältöä ymmärrä täisikään. Pahin esimerkki on Jaguarin Cyber Morph (heh!). Tässä on uusi tulokas: Sony'n Super Morph. Onko jossain tanopäitä, jotka ostavat pelin hienon nimen takia?

Morphing on kuvien piirteiden käsittelyä, joka muoaa kahdesta kuvasta liukusäädöllä yhdistelmän. Esimerkiksi aloitetaan yhdestä kasvokuvasta, jonka piirteet muuttuvat vähä vähältä kunnes päädytään eri kasvoihin. Tätä on nähty rock-videoissa ja mainoksissa. Sana kuvaa peliä sikäl, että tässä ohjailtava pallo saa neljä eri hahmoa. Pelin ongelmakentissä on ideoita, mutta toteutus on puolivillainen. Tämä näyttää nuorempien leikkijöiltä, mutta ongelmat ovat vaativia. Tällainen ratkominen on kotonaan GAMEBOYSSA. Minä pidin pätkäilystä, vaikka vaihtelun puute alkaa väsyttää.

Tohtori WIILI

60%



“Voisi olla hyväkin”

Tämä peli oli ensimmäinen, mitä testasin Amigan CD32:lla. Idea tuntui silloin, kuten nykyin, hienolta mutta jotain puuttui. Grafiikka ei ole huippuluokkaa, mutta aivan pätevää. Pelin rakenne ja pulmien huono hahmotus rajoittaa Super Morphin sujuvuutta. Oikean hahmoa valitseminen ei käy luontevasti päättelemällä. Jos tekee väärän valinnan, joutuu aloittamaan alusta. Tämä käy äkkiä hermoille. Peliä on mukava ratkoa pikku pätkissä, joten salasanaa kaivataan. Tämä olisi voinut olla mainio ongelmapeli, mutta nyt tässä on ikäviä puutteita.

ANSSI

76%

ONGELMA



Faktat

Julkaisija	SONY
Jakelu	SONY
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1
Tallennus	—
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **73**

Selkeät värit ja miellyttävää lapsellista kuvitusta. Eri paria sisällön kanssa.

Äänet **48**

Levy on jäänyt junaamaan paikalleen. Pomppimisen tehosteet kohdallaan.

Tuntuma **72**

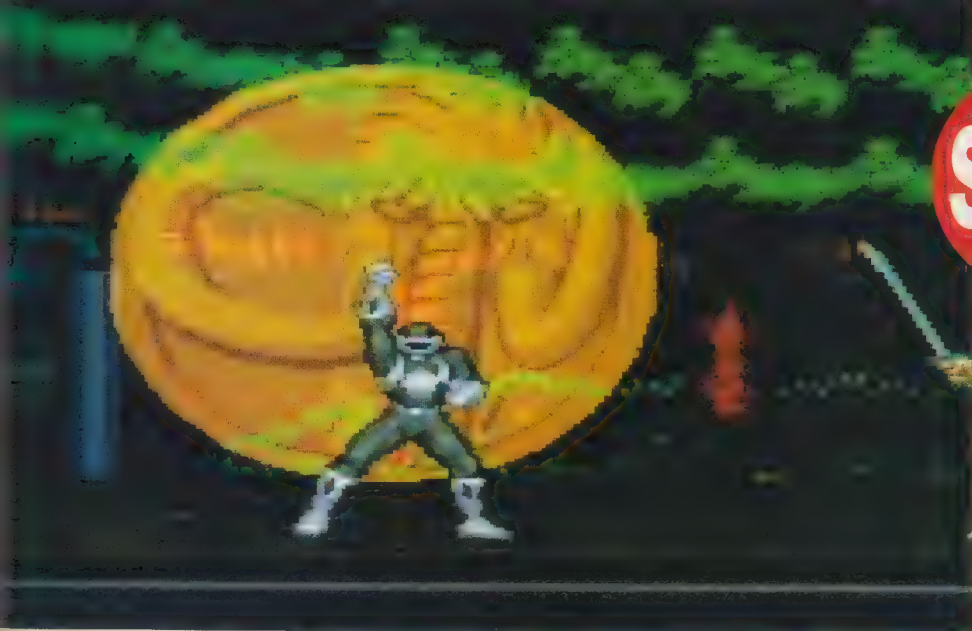
Ongelmoinnissa on ideoita, mutta liikaa toistoa. Salasanaa kaivataan!

Haaste **81**

Paljon kenttiä, mutta liika toisto ja pelimuistin puute ovat heikkouksia.

YHTEENSÄ **68**

Sopisi komeasti Game Boylle. Ei täytä lupauksiaan.



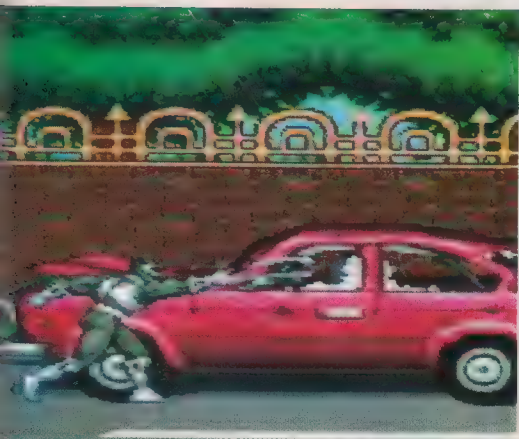
SNES

Sankarien nimestä voi jo arvata, että Power Rangersin kehittäjät hamuavat Turtlesin jalanjäljille. Paha juttu, että ideaa piti käyttää tv-sarjassa. Konsolipeli olisi ehkä oikea paikka näille sankaripelleille... ainakin jos peli olisi tehty kunnolla... ja jos lehmät olisivat amfibioaluksia.

Mighty Morphin' POWER RANGERS



Trini taistelee nimettömien vihollisten kanssa.



Zack on päteväytynyt autojen hajottamiseen.

Mighty Morphin' Power Rangers on planeettamme viimeinen toivo, kun kosmisen epäcool ja aina yhtä ilkeä Rita Repulsa hautoo pahoja juoniaan. Nämä viisi tehtävään valittua yksilöä lähetetään jokainen suorittamaan omaa osuuttaan paikkoihin, jotka vaihtelevat rakennustyömaasta maanalaisiin luoliin. Loppupomot ovat Ritan jengin julmimpia pahiksia. Pelihahmon valinnan määrää tämän erityisominaisuudet, jotka helpottavat aina tehtävän suorittamista. Vasta kentässä B koko porukka muuttaa täysin hahmoaan ja käy megasaurusmaailmassa ankaraan taisteluun jotain Ritan jättihahmoa vastaan. Vaikeuksia alkaa kerääntyä välittömästi, sillä pomot täyttävät energiavarastonsa (HP) heti tultuaan kerran lyödyiksi.

Tv-sarja on aika karmaisevaa rojua. Tämä peli on lisää samaa tavaraa. Valmistajat ovat katsooneet tarkkaan markkinoiden muita mätäköntäpelejä

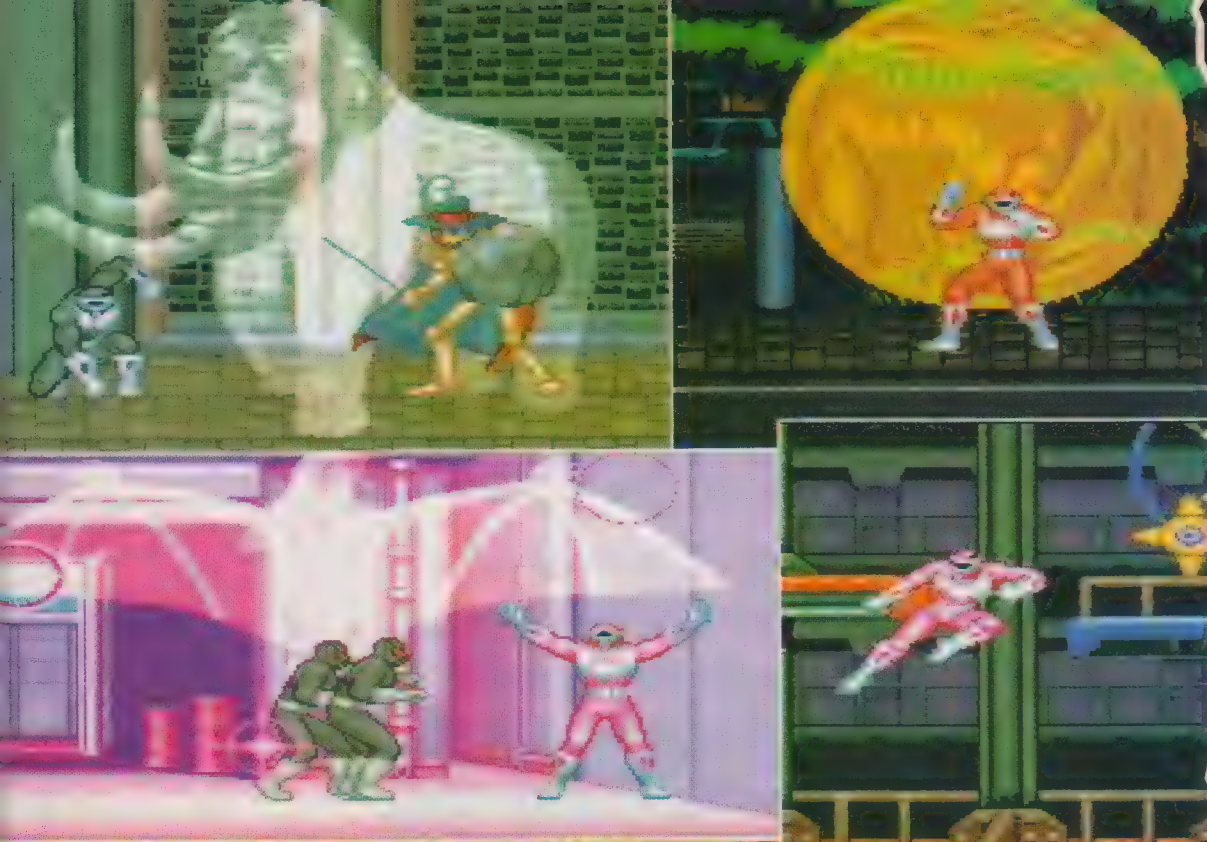
ja yrittäneet sitten poimia rusinat toisten pullasta. Poikkeuksena vaikkapa Batmanin tasaisen tulvaan vihollisia, Ritan joukot ovat harvalukuisempia ja keskenään samanlaisia. Mukana on pyöriä öljytynnyreitä (Turtles, Batman), ylös kohti tappavia esteitä liikkuvia tasanteita (Mickey's Magical Quest), riippumista ja liikkumista rakennustelineissä (mm. Probotector) ja paljon muita tuttuja liikkeitä.

Tämän joukon jättäminenestys maailmalla on outo ilmiö. Peli sisältää Power Rangersin ominaispiirteet vanhan kaavan mukaan tehdyssä seikkailussa.



Mighty Morphin' Power Rangers:

Nimi	morfimuoto	erikoisase	kyky
TRINI	Sapelihammastiikeri	Sai	
BILLY	Triceratops	Lyhyt keihäs	konetulinyrkit
JASON	Tyrannosaurus	Miekka	
KIMBERLY	Ptedoractyl	Jousipyssy	jousi toimii myös keppinä
ZACK	Mastodontti	Kirves	



NGERS

"Turtles-kopio"

Power Rangers on luotu keräämään rahaa tilpehöörillä. Nukkehahmot tulivat kauppoihin samaan aikaan kuin tv-sarja alkoi. USAn markkinoijat pyrkivät tietysti toistamaan Turtlesien mahtavaa myyntimenestystä.

Televisiossa nämä hahmoaan vaihtavat ja karateotteita esittelevät trikoopellet ovat ylinäytteleviä söhlöjä. Pelin sinänsä toimivat animaatiot ovat vähäeleisempiä, mikä on helpotus. Ihmetyttää hiukan, että tällainen lyönti- ja potkumyläkkä on suunnattu alle 10-vuotiaille pelaajille. Mutta viihdeväkiävalta on päivän sana ja siitä täytyy kaikkien saada oma osuutensa.

Tuntuu selvältä, ettei Power Rangers ansaitse paikkaa televisiossa kuin korkeintaan videopelin sankareina. Vaikkei peli sisällä yhtään mitään älykkäämpää kuin sarjakaan, niin tämä yltää sentään lähemmäs oman luokkansa keskitasoa. Se ei ole vielä kovin paljon. Touhu sisältää valtavan määrän potkuja ja lyöntejä, jotka pystyy suorittamaan suuremmalla tarkkuudella kuin vaikkapa Batman, kätevämmät kiipeämiskyvyt kuin Spiderman ja helpommin selvitettäviä liikkuvia tasanteita kuin Star Wars. Vaikka morfaavien sankareiden erikoisaset ovat sukkelia luomuksia, niin kokonaisvaikutelmaa pudottaa tarinan raskas perusiime. Sankarit ovat komiudessaan kyllä huvittavia, mutta huumorin runsaampi annostelu piristäisi paljon kokonaisuutta. Turtles on yhä parempi.

MATSU

75%

"Turhaa nuhjaamista"

Ettäkö oikein Mighty Morphin' Power Rangers. Minä katselen ennen vaikka Myrskylintuja (Thunderbirds are go!) tv:stä, sillä tuossa 60-luvun sarjassa on lapsellista ja viatonta meininkiä, kuin alistun usalaisten talousmiesten suuren kuplan aisankannattajaksi. Bandai teki liikaisen työn tässä tyhjänpäiväisessä uutuudessa.

Power Rangers onnistuu välttämään kymmenen kaikkien aikojen huonoimman videopelin listan (kovalla miettimisellä löytyi vielä kehnompia pelejä). Väsyttävempien SNES-pelien keksiminen ei ole enää niinkään helppoa. Peliohjaus on ihan ok ja grafiikkakin on selkeää, mutta viholliset erottaa toisistaan vain vaatteiden värin perusteella. Kenttien läpi pääsee rallatteleamalla, usein menettämättä yhtään elämää. Onko siis mitään mieltä jatkaa mätkimistä yhä uusissa kentissä? MMPR sisältää vain vanhoja, tuttuja ideoita, eivätkä myöhemmät kentät sisällä mitään uutta jännittävää, mikä palkitsisi eteenpäin pääsyn. Touhu on samaa tuubaa alusta loppuun. Katsokaa kuvia, niin näette tärkeimmän pelin sisällönstä.

Tohtori WIILI

30%

BEAT 'EM UP



Faktat

Julkaisija	BANDAI
Jakelu	BERGSALA FUN
Myynissä	TAMMIKUU
Pelaaja	1-2
Tallennus	SALASANA
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **73**

Yltää kesinkertaiseen SNES-normiin. Mihinkään ilotulitukseen ei ole pyrittykään.

Äänet **50**

Samaa tavaraa kuin tv-sarjassa. Tahtoo sanoa, että rasittavaa renkutusta.

Tuntuma **75**

Iskut ja heitot osuvat tähdättyyn paikkaan. Vaihtelua on vähän, vaikka hahmoja on viisi.

Haaste **67**

Reissu loppupomon luokse menee lonkalta. SFII-faneilla ei tule edes hikeä pintaan.

YHTEENSÄ **53**

Toimituksen arviot jakautuivat kahtia: kesinkertaiseen ja huonoon.

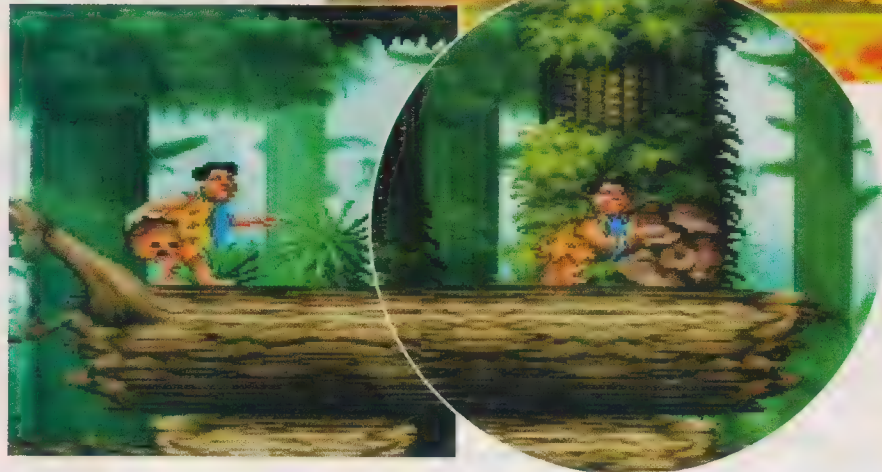
The Flintstones

SNES

Uusi suurelokuva merkitsee yleensä uutta Oceanin lisenssipeliä, eikä Spielbergin tuottama Flintstones ole poikkeus. Siis nopeasti linjalta reväistyn tasoloikan kimppuun...

Vaikkei olisi nähnyt kuvan kuvaa pelistä, olisi helppo arvata minkälaisesta toiminnasta on kysymys. Retu Kivinen pomppii päämäärättömästi näppärän näköisissä tasoloikkakentissä. Grafiikassa on ylletty poikkeuksellisen hyvään jälkeen, eikä musiikki tai ääniefektit jää juuri jälkeen, mutta asetelma romahtaa kun aletaan tutkailla pelin rakennetta ja ohjausta. No niin, sitähän osasi odottaa aikaisempien lisenssien perusteella. Ocean ei halua yllättää tässäkään suhteessa.

Peli käy kuumaksi heti alkumetreillä, sillä Retu seisoskelee tulivuoren uumenissa. Hänen pitää kivuta äkkiä ylöspäin, ettei nouseva laava pääse polttamaan. Apuna on pelkästään liikuttavia kiviä, joiden päällä voi loikkia. Seuraavassa kentässä Retu on päätynyt jo viidakoon lihansyöjäkasvien ja alkuasukkaiden sekaan. Loiki alta pois, ettei päädy ateriaksi. Tähän tahtiin edetään kenttä kentän perästä. Taistele!



TASOLOIKKA



Faktat

Julkaisija	OCEAN
Jakelu	SONY
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1
Tallennus	SALASANA
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 87

Ocean tietää miten peleihin tehdään elokuvan sävyyn sopiva kuvitus.

Äänet 81

Elokuvan kappaleita SNESin muovipurkista. Ei pahaa sanottavaa.

Tuntuma 24

Pelituntuma ja Ocean eivät taida olla edes hyvän päivän tuntuja.

Haaste 28

Vielä enemmän "haastetta" kuin huonon elokuvan katsomisessa oli... Onko sinussa masokistin vikaa?

YHTEENSÄ 39

Ocean jatkaa järkähtämällä linjalla. Huonolla tuloksella.

"Kuin likilaskuinen pannukakku!"

Eurodisco on musiikissa yhtä outo laji kuin Oceanin elokuvalisenssit videopeleissä. Koskaan ei törmää ihmisiin, jotka kehulisivat niitä, mutta silti ne myyvät kuin halpa makkara. Näin ei voi käydä vahingossa kerta toisensa jälkeen, sillä Flintstoneskin paljastaa todellisen karvansa alta minuutin pelin jälkeen. En jaksa äimistellä onko tämä kuluttajien vai tuottajien hölmöyttä. Olenpahan sitä mieltä, että Ocean menettää maineensa tämän halpamaisen linjan vuoksi. Onkohan niin, että filmilisenssiin menee enemmän rahaa kuin itse pelin tekoon, sillä he repäisevät samaan huonoon muottiin jokaisen uuden pelin. Nimet ja päähahmot toki vaihdetaan. Peli-ohjaus ei hievahda pohjalukemistaan mihinkään. Häpeä Ocean!

Tohtori WIILI

29%

'Jabba Dabba Buuu!'

Onkohan SNESiin välttämätöntä siirtää elokuvia, joita ainaakaan minä en katsoisi edes ilmaiseksi uudestaan? Siinä on hiven nostalgialta kun saa nähdä piirrossarjan tyyppejä jostain hamasta nuoruudesta. Entä köyhä elokuvapeli, jonka sponsorina on McDonalds? Minua ainakin riipaisee tällainen metelli tyhjistä. Näistä lähtökohdista ei tehdä pätevää peliä, vaikka ei The Flintstones maailman huonoin peli ole. Grafiikka on komeaa jälkeä muhkeine väreineen ja näppärine animaatioineen, mutta se ei riitä pitkälle. Retu on hyvän näköinen tyyppi. Valitettavasti on niin, että pelissä on tärkeämpää se, millainen tuntuma, haaste ja elinikä sillä on. Kuka haluaa hienon näköisen mutta pelikeivottoman seikkailun, kun samalla rahalla saa nipun videokasetteja? Kaupoissa on sellaisiakin pelejä, joissa on kaikki ominaisuudet kohdallaan. Harkitkaa ennen ostamista!

PATE

48%

KILPAILU

Testaa dino-tietoutesi

ja voita upeita palkintoja!

Tässä kuussa voit voittaa uuden, mahtavan hienon dinonjahtaajapelin! Kaikkien oikein vastanneiden kesken arvotaan Oceanin tuore SNES-peli Jurassic Park II sekä viisi kappaletta Jurassic Park t-paitoja! Sinun ei tarvitse tehdä muuta kuin kirjoittaa postikorttiin oikea numero vieressä olevista kolmesta vaihtoehdosta.

Olet mukana kilpailussa, kun valitset oikean vaihtoehdon (joko 1, 2 tai 3) yllä olevaan kysymykseen. Lähetä sitten vastauksesi postikortilla osoitteeseen Jurassic Park -kisa, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 TAMPERE. Muista kirjoittaa korttiin selvällä käsialalla myös nimesi ja koko postiosoitteesi. Vastausten pitää olla perillä toimituksessa viimeistään 20. helmikuuta 1995.

Monet tietävät, että Brachiosaurus oli kaikkein suurin dinosaurus, mutta kuinka korkea se oli?

1 2 3

10 metriä

25 metriä

40 metriä

VOITTAJAT SUPER POWER 4/94 - NES-KILPAILU

**1. NES Pelikonsoli + pelikasetti
Shadow Warrior 2**
Pasi Mäkinen, Läyliäinen

2.- 3. NES-peli Shadow Warrior 2
Juhani Salmi, Vantaa
Juha Valonen, Lahti

ONNEA!

Viime numeron liitteessä oli Sony'n Pelikisa, josta oli unohtunut viimeinen vastauspäivä. Vastausten pitää olla perillä Sony Musicilla viimeistään 31.1.1995.

Earth Worm

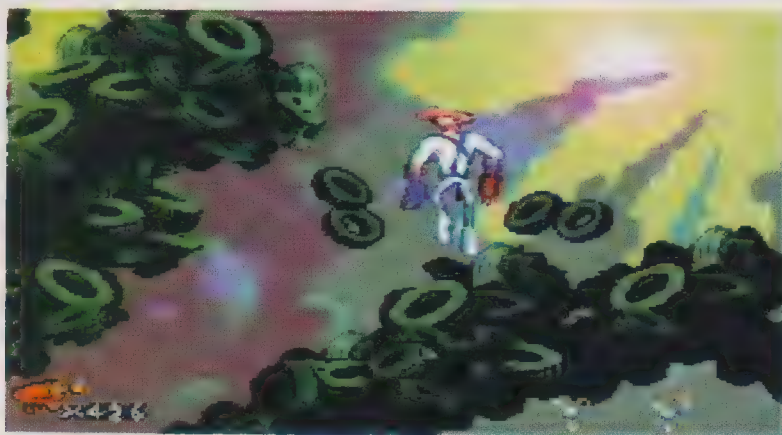
mato ja oikeus tappaa!

SNES

Kuinka puutarhan limainen onkimato sopii Nintendo-peliin supersankariksi? Jos madon nimi on Jim ja hänelle annetaan käyttöön robottipuku sekä automaattikivääri, niin sehän on pässinlihaa. Loistosankari!



Koirat osaavat loikata korkeammalle kuin yhtäkkiä uskoisi.



Renkaita on pehmusteina enemmän kuin formula-radalla.

Kastemadot kuuluvat tietysti kotipihan mansikkamaahan tai kompostiin ja sieltä niitä on hyvä kaivaa koukun pehmusteeksi, kun nyhrää onkivavan kanssa. Kyllä on hienoa viihdykettä mennä sitten uittamaan siimaa veteen kauniina kesäpäivänä. Kaikkihan sen tietävät, vai mitä? Sen sijaan maan matonen Jim on erittäin vaikea pujottaa koukkuun, sillä siinä hommassa on henkiriepu kaupan. Jim voi piiskata sormesi veriseksi massaksi, pippuroida sinut kiväärillään sekä monenlaista muuta noloa. Jim ei kuulu tikapuuhermostoisten maanmatosten perusryhmään.

Jim on saanut suojakseen robottipuvun ja hänen aseenaan konetulikivääri, joka saa maailman kaikki Uzit, Kalashnikovit ja AK-Neljät ruostumaan pelkästä häpeästä. Jos ammukset pääsevät käymään vähiin, Jim käyttää yksinkertaisesti madon vartaloon härkäpiiskana kaikkien vastaantulevien esteiden ohittamiseen.

Älyttömät kentät ja rankat viholliset

Kun hyppäät mukaan tasoloikan tiimellykseen, olosi tuntuu siltä kuin olisit tullut viskatuksi toiseen maailmaan... mikä pitääkin paikkansa. Peli sisältää vaihtelevia kenttiä kuten New Junk City (roskamaailma jossa on seonneita kaatopaikkakoiria), What the Heck (tämän pelin kuuma helveti, jossa on lentäviä hirviöitä, veroviranomaisia sekä tultasyöksevä lumiukko (?) loppupomona) ja Tube Race (missä täytyy varoa outoa kissagorillaa, että saisi mahtikyydin hamsterin selässä), jotka tarjoavat joka vaiheessa yllättäviä käänteitä. Kun on päässyt näin pitkälle, on takapuoli ehtinyt jo puutua, lounas ja päivällinen on jäänyt väliin ja muut perheen jäsenet ovat ehtineet suuttua muutaman kerran.



Jim



Lehmän lähtölaskenta

Kenttien kipeä rakenne on vasta alkua, sillä vastaan tulee jatkuvasti merkittäviä hauskuuksia, kuten särkyvällä lasikuplalla ajelu veden alla, mätäintää benji-hypelyn lomassa, takaa-ajo avaruudessa roiston nimeltä Andy Asteroids kanssa sekä lypsylehmän laukaisu taivaalle jääkaapin avulla!

Matkan varrella eksyy monin paikoin oiko- tai kiertoteille, joissa voi ladata aseitaan, palauttaa voimiaan ja löytää sankarimadolle lisäelämiä. Sillä vaikka matoa on vaikea ajatella sankarina, kun Jim murhaa "Groovy" selvitetyn kentän jälkeen, on pelaaja jo itse kourussa.

Niin mainiota menoa kuin seikkailu onkin, kannattaa välillä seisahtua turvalliseen paikkaan. Silloin näet Jimin tekevän temppuja odotellessaan pääsevänsä taas liikenteeseen.

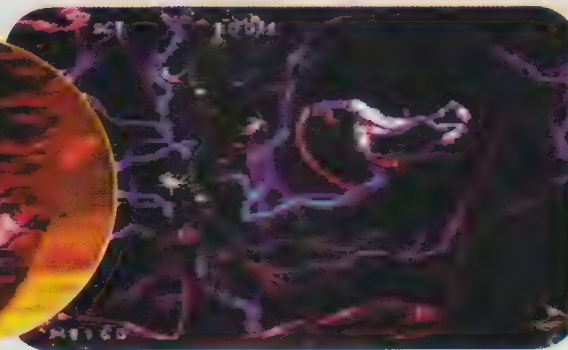
Kun väittely videopelien väkivallasta käy nyt kuumana, täytyy antaa varoitus: Älkää yrittäkö Jimin temppuja kotona. Itseen ei kannata ampua päähän, sillä monen ihmisen kyky parantua ei yllä Jimin tasolle.

Earthworm Jim sisältää taattua huvia pitkäksi aikaa. Voimme vain yhtyä Jimin harkittuun lausuntoon:

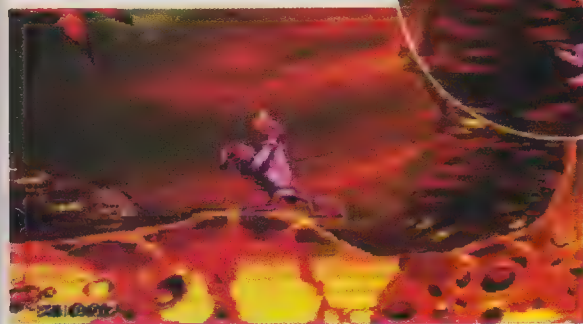
GROOVY!



Tämä tietää vastustajalle armottomia madonlukuja!?



Ovatkohan pelin piirtäjät kiinnostuneita anatomiasta?



Varo hyökkäystä taivaalta.

"Harvinaisen sakeaa"

Toisinaan hyppysiin tulee peli, joka ilmestyy kuin tyhjästä, on erilainen kuin mikään aiemmin nähty ja nousee suoraan ehdottomaksi suosikiksi. Earthworm Jim kuuluu tähän harvinaiseen kastiin. Tämä antaa kaikessa päättömyydessään erinomaisen haasteen, sillä loppuun pitää päästä, että näkee kaikki oudot käänteet. (Loppu on sakea!) Kentissä on huikeasti vaihtelua – moni yhtiö olisi tehnyt näistä aineksista useamman pelin. Huumoria on paljon ja se iskee äkkiarvaamatta. Itse sankari Jim on taatusti yksi riemastuttavimmista hahmoista mitä videopeleissä on nähty. Ohittaa sellaiset vanhat suosikit kuin B.O.B., Cool Spot ja The Blob. Voiko meno tästä enää SNESillä parantua? GROOVY!

Earthworm TOPI

95%

"Vähän kuin Bubsy"

Muistattehan Bubsyn? Tasoloikan josta nousi uskomaton kohina sekä USAssa että Euroopassa. Siitä piti tulla käsittämättömän hyvä uutuus huikean 16 megan muistin ja mahtihienon grafiikan ansiosta. Kuitenkin into laantui nopeasti pelin julkaisun jälkeen, sillä Accolade oli unohtanut pelissään tasoloikan tärkeimmän ominaisuuden: peliohjauksen. Sijoitan Bubsyn luokkaan komea katsella, ikävä pelata.

Kun metell Earthworm Jimin ympärillä alkoi paisua, huomasin tapaus Bubsyn merkkejä ilmassa. Olin turhan skeptinen, mutta totta toinen puoli. Maan matosen seikkailu näyttää hyyttävän hienolta; grafiikka on kenties parasta Donkey Kong Countryn jälkeen. Mutta peliohjauksen kanssa joutuu jälleen rimpullemaan. En kestä kerralla enempää kun pari kenttää, sillä sankari ei tottele ohjaustani. Joku voi väittää, että se vain lisää haastetta, mutta minä kaipaen rehellisiä vaikeita kohtia, enkä satunnaista rankaisua ohjausvirheistä.

Earthworm Jim on silti hyvin persoonallinen ja todella mahtavan näköinen peli. Olisikohan kakkososassa ohjaus raiteillaan?

JUKKA

86%

TASOLOIKKA



Faktat

Julkaisija	PLAYMATES
Jakelu	BERGSALA FUN
Myyntissä	HELMIKUU
Pelaaja	1
Tallennus	SALASANA
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **95**

Onko tämä tosiaan vanha tuttu SNES?

Äänet **89**

Erittäin hyvää! ...mutta käy pitkän päälle vähän yksitoikkoiseksi.

Tuntuma **91**

Pysy hallussa tiukasti kuin mato kourussa!

Haaste **94**

Kevyttä menoa alussa, vaikeutuu sopivasti loppua kohti.

YHTEENSÄ **91**

Erinomainen vai aikas hyvä? Raati on eri mieltä, testaa itse!

Batman väijyy pimeässä, mutta Jokerista ei näy varjoakaan. Onko miehemme unohtanut Batlasinsa kotosalle?

THE ADVENTURES OF Batman and

Lepakkosignaali valaisee synkkää taivasta. Nyt on aika työntää Bat-kasetti omaan Bat-konsoliin ja käydä lähitaisteluun yön roistoja vastaan. Vapise Gotham City...

Pingviini uskoo kainalohien tehoavan Batmaniin!

Myrkkymuratin kentän loppupomo on lihansyöjäkukka.

Tässä voi puhua pahan kitkemisestä juurineen. Vai onko se päin vastoin?

Hämärät tyypit

Jokseenkin kaikki Batmanin kuuluisat viholliset ovat päässeet mukaan ja kullekin on omistettu oma kenttänsä. Ethän ole unohtanut ketään näistä?



Jokeri

Vanha kunnon hupiveikko on entisensä. Jokeri houkuttelee yhdessä Harley'n kanssa Batmanin huvipuihtoon, joka saisi Renny Harlininkin vihreäksi, ei ekomielessä vaan kauteudesta. Kaikki viihdelaitteet ovat lievästi sanoen vaarallisia ja Vuoristorata tarjoaa enemmän vauhtia kuin huimimmat toimintaelokuvat.



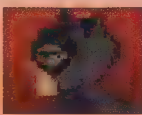
Myrkkymuratti

Tällä naikkosella on vihreä peukalo ja outoja kavereita. Tässä kentässä voidaan puhua luonnon kostosta. Vanha kunnon Lepakkomies ei ole koskaan käyttänyt sähköautoa, eikä Batmobiiliin perässä ole Kat-tunnusta. Nyt täytyy kitkeä monenlaista rikkaruohoa ja kentän vaikea loppupomo on kuin Pienestä kauhukaupasta.



Pingviini

Sateenvarjoa kantava pingviinihera harrastaa laitonta taiteen keräilyä, joten Yön ritarin täytyy suojella Gotham taidemuseota. Tässä on kunnon arkadimeininkiä ja huikeat loppuratkaisut.



Kissanainen

Tällä kertaa Catwomanin tiukassa kumipuvussa ei taida olla Michelle Pfeiffer. Rakkaus alkaa usein riitellemällä... mutta notkean naisen perässä juokseminen ympäri peltikattoja ei ole mitään romantiikkaa, joten tanssikengät voi jättää odottamaan seuraavia treffejä.



Kaksinaama

Kaksinaamainen Harvey Dent on Two Face, joka on ryhtynyt pankkiryöstöön. Nyt saa Robinkin tilaisuuden lähteä kovaan jahtiin, josta seuraa tiukka takaa-ajo luotetulla Batmobiililla. Nappi lautaan! Batmobiles are go! (Taitaa mennä tv-sarjat sekaisin... toim. huom.)



Linnunpelätti

Tämä rääsäinen heppu on seonnut proffa. Hän käyttää kaasuja, jotka sekoittavat ihmisten pään niin, että Batmania luullaan lurjukseksi. Tässä kentässä pitää päästä sukkelasti eteenpäin vahingoittamatta raivostunutta mutta viatonta väestöä. Lopulta voi napata Pelätin Batlentokoneen avulla pesästään.



Arvuuttaja

Nyt Batman joutuu nappaamaan vähän digitaalista. Arvuuttaja on pannut Gotham poliisin keskus-tietokoneeseen kiertoon tappajaviruksen ja sankarimme täytyy ryömiä prosessorien, sirujen, kovalevyjen ja piirikorttien sekaan. Tätä kenttää voi kutsua hyvällä syyllä jättimäiseksi labyrintiksi, mutta kuinka vanha vehje mahtaa näin suuri tietokone ollakaan?

SNES



Naisiin pitää tarttua lujaa kiinni

Robin

“Riittääkö loistelas grafiikka?”

Joskus, kerran pari numerossa, täytyy sanoa: Mihin riittää loistelas grafiikka kun peliohjaus on kömpelöä? No, ei Batman kammottavan vaikea ohjattava ole – Konami ei tee oikeastaan koskaan tumpeloa työtä. Sitä paitsi Batmanin ja Robinin uusi piirrosseikkailu on niin mahtavan näköinen, että Lepakkomiehen ystävät ovat valmiita antamaan paljon muita puutteita anteeksi. Pelilliseltä kannalta tämä on tavallista sivulle vierivää mätäköntä, johon on ujutettu muutamia upeita ja omaperäisiä jaksoja (Kissanaisen kenttä). Perinteinen kaiken vastaan tulevan hakkaaminen on pääasia. Poikkeuksellisen paljon heilahteleva vaikeusaste on selvä heikkous. Jotkin loppupomot vaativat tuhatkertaistaa saman kuvion toistoa ennen nyykähtämistään ja toiset sokkelot muistaa vasta muutaman tusinan yrityksen jälkeen. Toisaalta välillä on naurettavan helppoja siirtymäjaksoja, kuten ajelu Batmobiililla. Lisäelämiä annetaan turhan pihistellen.

Vanhana Batman-fanina on helppo myöntää, että tämä peli riemastuttaa ulkoiselta toteutukseltaan (tunteet pääsevät vaikuttamaan pisteisiin), mutta jos kuluttajia pitää valistaa, niin tästä on pakko varoittaa. Läheskään kaikki eivät riemastu pelkästä hienosta tunnelmasta ja itse peli-iloa kannattaa hakea jostain muusta kasetista.

JUKKA

80%

“Batman on nykyään maito”

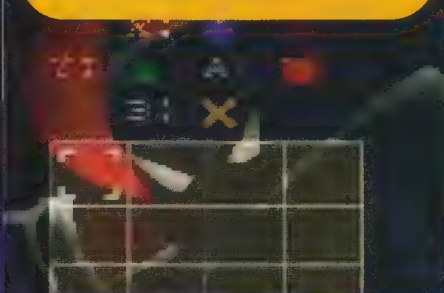
Adventures of Batman & Robin hämmästytti ensisilmäyksellä sankarissa tapahtuneella muutoksella. Batman Returns esitteli suuren ja rankan Yön ritarin, mutta nyt sama herra näyttää melkein riisitautiselta. Batman on nykyään maito! Ei sillä etteivätkö ihmiset saisi olla hintelämpiäkin – bodauskisat on minusta kornia kukkoilua – mutta täytyyhän supersankarin tehdä jonkinlainen vaikutus kropallaan, vai mitä? Ei muuten kannata kai vetää päälle tiukkaa harmaata kokopyjamaa ja violetteja varsitohveleita? Ja miksi Robinin, ällöttävän pojanvintion, annetaan leikkiä sankaria? Ehkä muutokset voi antaa anteeksi Konamille, koska peli perustuu piirrosarjaan, jossa sankarit ovat ihan yhtä koomillisen näköisiä.

Jos siirrytään itse pelin pariin, niin tämä on ihan mainiota toimintaa, ilman huippuhetkiä. Grafiikka on näyttävää, musiikki luo tunnelmaa ja peliohjaus toimii kivasti. Mutta minä kaipaen jotain lisää, mitä on yleensä tarjolla Konamin peleissä. Batman Returns tuntui minusta rehellisesti sanottuna paremmalta.

Tohtori WIILI

76%

Salasanat tekevät aina hyvää. Mutta niiden käyttö lyhentää myös pelin elinaikaa.



FOWL PLAY

Alkukuviin on vangittu taitavasti oikea tunnelma piirrosarjasta. Kaikkine Art deco -vivahteineen.

Minkä takia kukaan haluaisi asua Gotham Cityssä? Ovatko kämpät niin halpoja? Ehkä veroäyri on pohjalukemisessa? Tuleeko paikalliskanaavala Tutti Frutti -uusintoja kaiket päivät vai onko yöelämässä ehkä sellaista vauhtia mitä ei tapaa missään muualla? Olkoonpa syy missä tahansa; niin ainakin Gotham näyttää houkuttelevan kaikki mahdolliset psykoottiset roistot, joilla on pahoja identiteetti-ongelmia sekä kaamea maku vaatteiden suhteen, temmeltämään kaupungin yössä. Tietenkin kaupungin poliisivoimat tuuppaavat koko porukan samalle osastolle Arkham Asylumiin, joka lienee jonkinlainen vankihoitolaitos: Vahdit ovat käyneet ottamassa mallia Suomen oloista, sillä halukkaat pääsevät lomille lupaa pyytämättä. Tällä on hyvätkin puolensa, sillä näin tylsämielinen herra Bruce Wayne saa synn pukea päälleen tutun lepakkopyjaman ja lähteä kurittamaan pimeitä rikollisia.

Konamin lähtökohtana on ollut uuden-tyylinen Batman The Animated Series ja päämääränä on vaihteleva; sivulle vierivä beat 'em up. Seikkailu jakautuu kahdeksaan kenttään, joissa täytyy tyyppillisesti selvittää nippu vihollisia päästäkseen upeaan finaaliin ja sitä kautta seuraavaan kenttään. Vaihtelua Konami on pyrkinyt luomaan ripottelemalla erityyppisistä peleistä vaikutteita väliin. Jo ensimmäisessä kentässä tarjotaan alustavan mätkimisen jälkeen huima vuoristorata-ajelu – aloituskenttä onkin yksi pelin parhaita jaksoja.

Toisissa kentissä saa tilaisuuden tyyppittää Batmobiilia, ratkaista ongelmia, pomppata tasoloikkaa sekä muuta pientä hauskaa. Koko hoito on Konamille ominaiseen tyyliin toteutettu mielikuvituksellisesti ja hienosti. Myös piirroselokuvan tunnelma säilyy läpeensä. Kissanaisen jahtaaminen talojen katoilla on mainio esimerkki Konamin ohjelmioijien taitavasta otteesta: Jos haluat hypätä sankarin pyjamaan, niin tässä täytyy vain pyytää Alfredia kaivamaan trikoot vaatetkome-rosta ja lähteä matkaan.

Onnea!

BEAT 'EM UP



Faktat

Julkaisija	KONAMI
Jakelu	UK IMPORT
Myyntissä	NYT
Pelaajia	1
Tallennus	SALASANA
Koko	16 MBIT
Muuta	PAL

Grafiikka 90

Tyylikästä ja sulavaa. Lisäpisteet aidosta uuden Batmanin tunnelmasta.

Äänet 88

Batmanin tunnelmaa täälläkin ja tehosteet ylittävät mukiinmenevän.

Tuntuma 80

Mainio peliohjaus ja pohditut toiminnot – ei yllä silti Konamin parhaaseen tasoon.

Haaste 77

Vaikeusaste heilahtelee liikaa kenttien välillä – väsyttävän vaikeista kohdista helppoon mätkimiseen.

YHTEENSÄ 78

Tyylikäs mutta melko epätasainen peli, josta saa kaiken ilon irti vain sekä mätkimän että Batmanin ystävä.

Matsu kierteli Tukholman alamaailmassa

Ruotsissa on ikioma SNESin



kuvituksesta ja pelin grafiikasta.

– Alun perin ajattelimme vain tutustua tietokoneeseen ja tekniikkaan, jolla konsolipelejä tehdään, mutta opinme asioita niin nopeasti, että halusimme koettaa ideoitamme kouriintuntuvammalla tasolla. Niinpä aloimme rakentaa omaa peliämme, sanoo Jim.

Pari perusti yläkerran peliliikkeen kanssa yhtiön nimeltä Horse. Se oli lähtölaukaus uudelle ohjelmointitalolle. Peliliike maksaa tätä nykyä Jimille ja Peterille palkkaa heidän työstään. Viime huhtikuun alussa Horsen väki loi englantilaisilla pelimessuilla yhteyksiä muunmaalaisten tuotanto- ja markkinointiyhtiöiden kanssa.

Huijattu PC-pelissä

– Tämä tulee olemaan vähän erilainen kuin PC-peli, jonka kanssa tein töitä aikaisemmin. Me jotka olimme tekemässä peliä 'Legend of Myra', jouduimme raskaan huijauksen uhreiksi. Julkaisija Grand Slam ei ole maksanut meille pelistä vielä äyriäkään, kertoo Jim.

Dorque & Imp koostuu neljästä maailmasta, joissa Dorquen pitää löytää niin paljon esineitä kuin Velho haluaa, että hän saisi kaikki voimat. Maailmoista on kaksi valmiina. Kun tapaamme pelin ohjelmoijat, he ovat täyttäneet vauhtia rakentamassa demoa, jota esitellään sitten Englannissa.

Peter näyttää kuinka pitkälle he ovat ehtineet. Hänellä on 100 000 riviä koodia, jotka auttavat häntä vaihtamaan nopeasti maisemaa ruudulla. Peter suorittaa ohjelmoinnin Assemblerillä ja hän pystyy periaatteessa leikkaamaan ja liimaamaan esineitä ja taustoja kuvista, jotka Jim on tehnyt piirus-



Tästä kaupasta voi ostaa tietenkin kaikenlaista hyödyllistä.

Syvällä Tukholman kellariloukossa valmistellaan tällä hetkellä ensimmäistä ruotsalaista ja pohjoismaista SNES-peliä. Dorque & Imp on elegantti tasoloikka-seikkailu, jossa on neljä maailmaa, paljon kerättävää tavaraa ja lukemattomia vihollisia. Juonikas Dorque on epäilyttävän velhon oppipoikana ja lopullinen välienselvittely on väistämätön. Ohjelmoinnista vastaava Peter Waher kertoo: "Loppu on oikeudenmukainen".



"Syvä kellariloukko" sijaitsee Söderissä, Tukholmassa käytettyjen videopelien liikkeen alakerrassa. Täällä Peter Waher on tehnyt pitkiä tunteja jo vuoden 1993 elokuusta lähtien yhdessä Jim Studtin kanssa, joka vastaa

ja teki sensaatiomaisen havainnon: valmistumassa



Hahmot luodaan pienistä neliöistä, eli pikseleistä. Jokainen pikseli voidaan jakaa neljään osaan ja värittää erikseen. Tämä palapeli on hyvin aikaavievä.

usohjelmalla. Kaksi muuta kaveria on vielä mukana; toinen tekee musiikkia, joka luo peliin entistä vahvempaa tunnelmaa. Koko homma näyttää ihmeen yksinkertaiselta. Videopelin kasaaminen tuntuu käyvän nopeasti ja helposti.

– Tosi asiassa suurin osa tähän mennessä tehdystä on ollut kovaa työtä, vaikka sitä ei näe missään – paitsi silloin jos se ei toimi, sanoo Peter.

– Kaikkein vaikeinta on luoda värikuvia, joita voidaan käyttää niin mones-



daaminen automatisoituu – nämä ovat korkeimman luokan liikesalaisuuksia. Peterin on saanut rakentaa alusta pitäen uusiksi matematiikka- ja tietokonekoulutuksensa. Mutta ohjelmaa voidaan käyttää jälleen uusissa peleissä.

Peli Tukholmasta?

Alkeista lähtevän opettelun etuna on omista virheistä oppiminen ja omien, usein uutta luovien ratkaisujen keksiminen. Tärkein hyöty on siinä, että itse työnteko luo sinänsä uusia ajatuksia. Dorque & Impin graafiseen maailmaan Jim on hakenut inspiraatiota Tolkienin maailmasta. Mutta tätä myyttistä maailmaa on särvitetty monilla Pohjolan symboleilla.

– Ehkä tähän on tullut viikinkivaikutteita. Ajattelimme sijoittaa Odinin yhteen maailmoista, vaikka Nintendon säännöt sanovat, että vain kreikkalaisen mytologian hahmoja saa käyttää. Mutta voimmehan ristiä hänet uudestaan.

– Olemme alkaneet pohtia jo seuraava peliä. Olisi hauskaa ottaa pelin maailma Tukholmasta. Siinä voisi mennä pelikauppaan täällä Söderissä, alas kellariin ja tervehtiä meitä, sanoo Peter nauraen.

Ties vaikka parin vuoden päästä?



Tekijät ovat nähneet paljon vaivaa luodakseen tilanteisiin vahvat taustat.

sa paikassa kuin mahdollista. Meidän täytyy koko ajan ajatella sitä, ettei peli saa viedä liikaa muistitilaa. Muisti on kallista, selittää Jim.

Lisää värejä - tai sitten ei...!

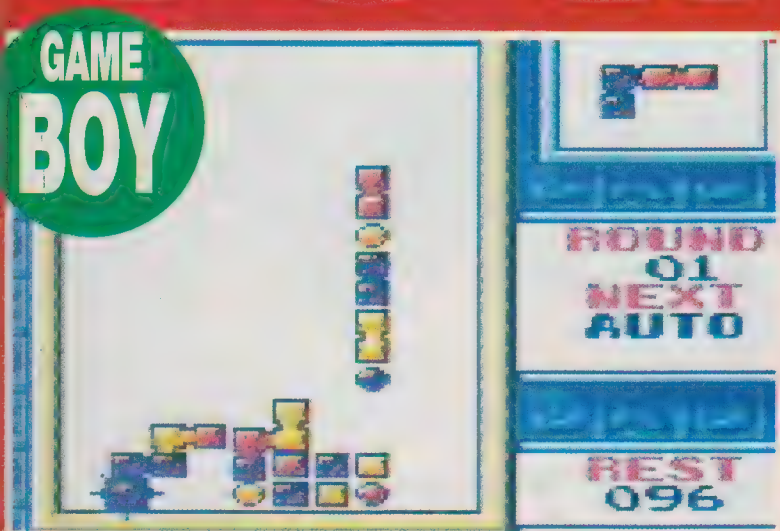
Minkä vuoksi päätitte tehdä pelin Nintendolle eikä Segalle?

– Nintendon 256 väriä vastaan Segan 64, Jim vastaa nopeasti. Sitten hän myöntää pettymyksensä, koska käytännössä työtä tehdään yhä vähemmällä väreillä. Tämä johtuu sekä muistin että ajan säästämisen tarpeesta.

Tiellä on kaksi korkeaa estettä ennen kuin pelin tekoon voidaan ryhtyä. Ensin täytyy saada käsiinsä Nintendon ohjelmointimanuaalit, joissa kerrotaan millä tavalla peli pitää toteuttaa. Näitä opaskirjoja on virallisesti vain "hyväksytyillä" lisenssituotantoyhtiöillä ja niinpä tällaiseen yhtiöön täytyy luoda kontaktit. Yhtä suuri ongelma on kehittää ohjelmia, joiden avulla koo-



Tetris 2



Alhaalle vasemmalle on muodostumassa pahaniaatuinen kasvain...



Tetris 2 on hauska ja hyvä peli, mutta alkuperäistä on vaikea ohittaa.

Venäläinen stressipeli on palannut nyt uudessa muodossa. Kerää väkevät kahvit ja rauhoittavat tabut pelin ääreen, ettet pääse hautautumaan yhä nopeammin putoavien palikoiden alle.

Suunnilleen viisi kuusi vuotta sitten levisi suureen osaan peleistä ja tietokoneista kiinnostuneesta väestä venäläinen kulkutauti. Oireina oli pakonomainen tarve tyhjentää tila putoavista palikoista kokoamalla niistä täysiä rivejä. Ja tämä homma täytyi tehdä mahdollisimman nopeasti ja virheettömästi, sillä vauhti kasvoi koko ajan kellon rientäessä. Seurauksena oli kiihtynyt aivotoiminta ja lukuiset unet, joissa palikat kerääntyivät laumoina pään yläpuolelle.

Uutuuden viehätystä

Nyt sama tauti yrittää hyökätä jälleen uudessa muodossa, jonka pitäisi murtaa edellisen epidemian aikana saatu vastustuskyky. Ja kyllä vaan, kun laittaa Tetris kakkosen koneeseen, niin kokee samaa uutuuden viehätystä kuin upouutta, hyvää peliä pelatessa aina tuntee. Vaikka Tetris 2 on rakennettu samalla perusidealla kuin alkuperäinen, tämä on samaan aikaan täysin uusi peli.

Ei viruksia

Sen sijaan että uutuudessa putsattaisiin kokonaisia rivejä kuten edellisessä versiossa, tässä täytyy poimia joukosta pelin eri "väreissä" vilkkuvia palikoita (näin Super Game Boyn kanssa, muuten värit ovat harmaasävyjä). Tetris 2 muistuttaa aika tavalla peliä Dr. Mario, mutta kun tohtori Mario jahtaa viruksia, niin tämä on sterilisoitu klinisen tarkasti ja basillit on vaihdettu yllä mainittuihin vilkkuihin

palikoihin. Peli on myös pari pykälää vaikeampi kuin Dr. Mario, mikä on suuri plussa.

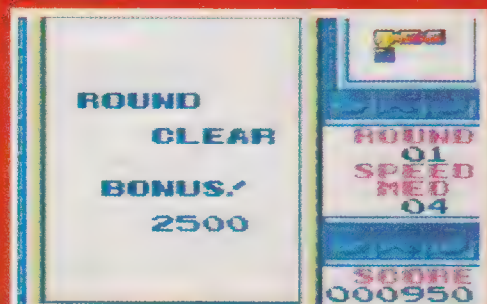
Elleivät hermosi oikein kestä stressiä, joka väistämättä aiheutuu palikoiden kiihtyvistä putoamistahdista, niin kasetilla on myös rauhallisempi puzzle-variaatio. Siinä voi rennosti funtsailla mihin sijoittaisi kunkin putoavan vänyrjän, että sitten saisi poistettua jälleen vilkkuvat palikat. Jos pelin selvittää vähimmillä mahdollisilla siirroilla, saa onnittelutekstin PERFECT.

Katto matalalla

Niin kuin tässä ei olisi peliä jo kerrakseen. Mutta kasetilla on vielä lisää tavaraa: mukana on kaksinpeli, jossa voi otella joko kaverin kanssa (GameLinkillä) tai tietokonetta vastaan. Kaveria vastaan pitää pelata tehokkaasti ja putsata vilkkuvat palikat omalta ruudulta vikkellästi, niin täten voi pudottaa kattoa alemmas kaverin ruudulla. Tietokonetta vastaan palikoiden poisto käy samaan tapaan, mutta voit joutua heittämään pyyhkeen kehään – tietokone on paha vastus.

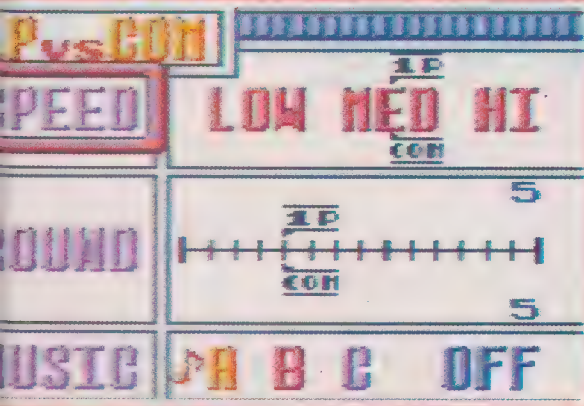
Vaiennut balalaikka

Valitettavasti kaikki piirteet eivät ole tässä pelissä yhtä hyvässä mallissa. Suunnittelussa on tehty katkera virhe, kun on yritetty löytää sopivaa musiikkia peliin. Kun Tetris toittotti venäläisiä kansallislauluja aitoon balalaikka- ja kasakkatyyliin ja Dr. Mario tulkitsi peli-idea sopivan kuumeisesti, niin Tetris 2 erehtyy hilpeään jenkkilutelluun. Voihan musiikin tietysti laittaa pois päältä ja hakea omasta valikoimastaan vaikka Puna-armeijan kuoron Greatest Hitsin, mutta alkuperäiset balalaikat olisivat olleet mukava taustaääni.

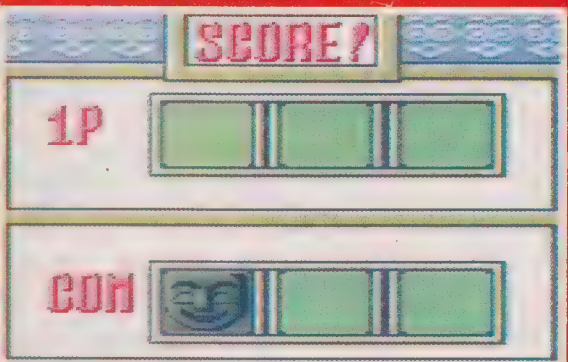




Suosittellemme kokeilemaan ensi alkuun helpoimmalla tasolla. Siinäkin tulee ennen pitkää hiki...



Paljon vaihtoehtoja. Mutta mihin on kadotettu perinteinen balalaikkamusiikki?



Jos onnistuu panemaan tietokoneelle hanttiin, saa omaan riviinsä tämän hymynaaman.

“Hauska tapa hankkia härslaaki”

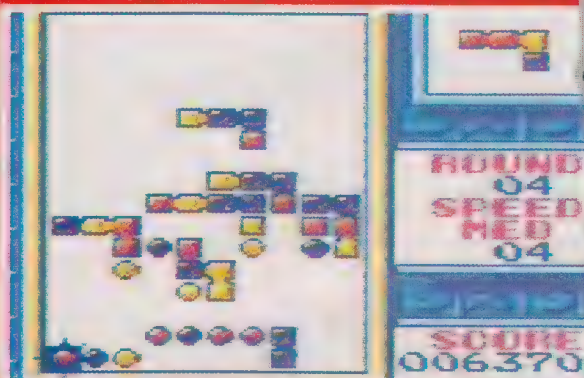
Uusi versio vanhasta kunnan neukkupelistä, jossa on säilynyt hermoja raastava tunne, ettei aika riitä millään siirtää palikoita oikeille paikoilleen. Ei sen luulisi kirpaisevan, vaikka kenttä tuleeikin täyteen palikoita, mutta auta armias kun pelin makuun pääsee. Se on oksat pois sekahiivapullasta. Tetris 2 on koko perheen peli samaan malliin kuin Tetris ja Dr. Mario, jos kellään perheessä ei ole heikko sydän! On tämä hauskipia tapoja hankkia sydänkohtaus, jos sellainen on muutenkin tulolla...

Tohtori Lenin

87%



Värien näkemiseen tarvitaan Super Game Boy. Erot voi nähdä harmaasävyissäkin, mutta ei yhtä selkeinä.



Rakenne on vastaava kuin ennenkin: alussa touhu on helppoa, mutta jossain vaiheessa tulee virhe ja vauhdin toteaa pian liian suureksi.

“Ei ole uusi klassikko”

Tetris on täysin omaa luokkaansa, jos aletaan laskea peliä, johon olen käyttänyt eniten aikaa. Siihen on mennyt tunteja, viikkoja ja kuukausia. Jos nyt asiaa pitää vielä terhentää, niin on sitä muitakin pelejä pelattu sellaisia aikamääriä, että minimituntipalkkakin käytetystä ajasta taitaisi tehdä minusta miljonääriin. Eipä ole kukaan luvannut pelaamisesta tuntipalkkaa...

Kuitenkin jotain se kertoo Alexei Pazhitnovin yksinkertaisesta mutta nokkelasta pikku ajanvietelistä, että minä palaan edelleen, monen vuoden jälkeen, säännöllisesti alkuperäisen Tetriksen pariin.

Nyt sille on siis tehty seuraaja. Tetris 2 on luonnollisesti vähän mutkikkaampi kuin ykkönen. Pelivaihtoehtoja on lisätty ja valikoimaa laajennettu. Samalla on kadotettu jotain peruspelin viehätystä. Tetris 2 on hyvin tehty nokkeluuspelejä – parempi kuin vaikka Mario & Wario tai Yoshi's Cookie – mutta ei tästä uudeksi klassikoksi ole silti.

Vaihtelun lisääminen niin, että muotojen lisäksi pidetään silmällä värejä, ei maistu minusta hyvältä. Mutta koska GAMEBOYN mukana ei saa enää Tetristä, suosittelen tätä Tetris kakkosta niille, jotka pitävät tällaisesta näpertelystä.

Alkuperäinen pysyy minun suosikkini!

ANSSI

79%

PALIKKAPELI



Faktat

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERGSALA FUN
Myyntissä	NYT
Pelaaja	1-2
Tallennus	—
Koko	—
Muuta	—

Grafiikka **86**

Voiko tässä epäonnistua?

Äänet **43**

Niitä hölmöjä venäläisiä slaagereita kaivataan...

Tuntuma **87**

Juuri sellainen kuin pitääkin.

Haaste **84**

Tästä tulee helposti paha tapa...

YHTEENSÄ **83**

Hyvä, mutta alkuperäinen on yhä lyömätön.

Mortal



Kombat II

Veriset taistelusanekarit on puhdistettu sisäkaluista ja kaikesta muusta mitä lähimmästä ruumishuoneesta voi löytää ja ahdettu "kilttiin" GB-peliin, joka sopii perheen pienemmille.

Nyt kaikkein verisin videopeli on löytänyt siis tiensä GAMEBOYhin ja muuttunut samalla rähiäksi, jossa ei läträtä hurmeella. Ei suinkaan sensuurin vuoksi, vaan sen takia ettei pieni harmaa laatikko pysty toistamaan värejä. Verihän ei ole harmaata...

Pelin kahdeksasta valittavana olevasta taistelijasta peräti viisi (Liu Kang, Reptile, Sub Zero, Shang Tsung ja Scorpion) on tuttuja jo Mortal Kombat ykkösestä. Mukavana puolena on se, että sekä Reptilen että Shang Tsungin voi valita tais-

telijaksi. Jopa Tsungin häkellyttävän muuntautumislukon voi suorittaa, mikä on ehkä tuttua ykkösestä. Heikoista puolista täytyy mainita hahmojen nimien puuttuminen valikkoruudusta. On kirotun vaikeaa tunnistaa tyytit värityksessä (kuten ninjat Sub Zero, Scorpion ja Reptile). Ennen kuin oppii muistamaan kuvien paikat ruudussa, saa kiltisti tyytyä pelaamaan hahmolla, jota sinun ei ehkä ollut tarkoitus valita.

Helppoa taitajalle

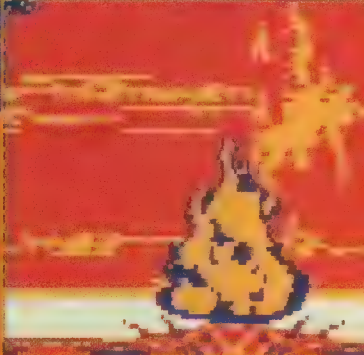
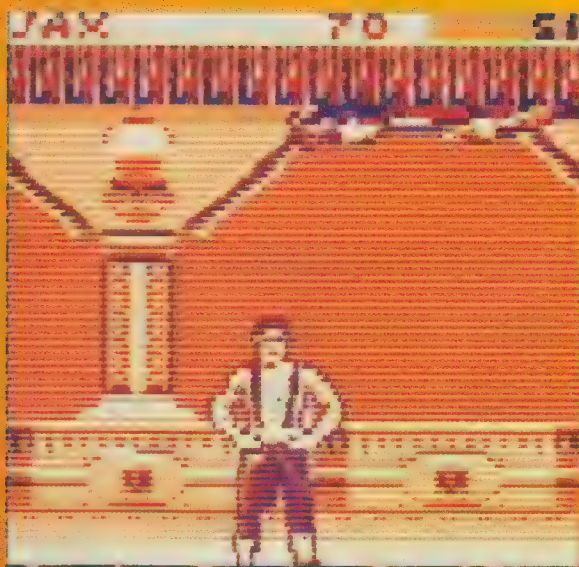
Kun pelihahmon valinta on suoritettu, ja olet toivottavasti löytänyt haluamasi rähisijän, turnaus jatkuu rivakkaan tahtiin. Mustavalkoinen ja vähäverinen vastustajien lahtaaminen ei tuota suurempia ongelmia ja meininki on nopeaa ensimmäisestä taistelusta viimeiseen pomoon. Vasta sitten on vastassa todellinen haaste Shao Kahnin pelottavassa hahmossa. Kahn on Silppuria muistuttava hallitsija jostain avaruuden galaksista. Shao Kahn hyökkää mielellään kaikkien vastustajiensa kimppuun kuin turhautunut sarvikuono ja niittaa helposti käyttämäsi hahmon oman luolansa piikkiseen kattoon. Häntä vastaan hyökkäys on ehdottomasti paras puolustus.

Positiivisena yllätyksenä viholliset tekevät yleensäkin helposti viimeistelyjä (Fatality). Shao Kahnin erityinen into lopetusiskuun kävikin jo kai ilmeiseksi.

Game Boyn Mortal Kombat II ei tee yhtä ravakkaa vaikutelmaa kuin SNES-peli, kuten kuvasta on helppo havaita.

Acclaim on silti onnistunut lähes kaikessa. Jopa lopetusiskuissa.





Verta ei roiskita GB-versiossa yhtä paljon. Mutta liekit loimuavat siinä kuin SNES-pelissäkin.

Kaikki taistelijat ovat mukana. Ainakin melkein.

“Sopii nuoremmille”

Kävin innolla GAMEBOYN uuden Mortal Kombat -pelin kimppuun. Niin... hmmm... kyllä... minä pidän tällaisista peleistä, joissa saa nujuttaa, murjoo sekä kurmoittaa vastustajaa. Mutta tämä taistelu ei ollut niin kaamean riemastuttavaa.

Ensiksi huomio kiinnittyy siihen, ettei tässä Mortal Kombat II -versiossa ole lainkaan sitä karmaisevaa grafiikkaa, joka oli tärkein mauste MK:n suuressa menestyksessä. Toiseksi tumaus on aivan liian helppo selvittää. Tarkoitan sitä, että jos pelissä pääsee loppuun puolessa tunnissa ensimmäisellä yrityksellä, niin tuntee helposti ettei satsatuille rahoille saa riittävä vastinetta.

Mutta kun ajatellaan sekä vaikeusastetta että veren ja sisuskalujen puutetta, niin voihan tätä pitää juuri sopivana taistelupelinä nuoremmille.

Doctor KILLER

61%

“Hyvä peli väärällä koneella...”

MK ja MKII ovat kaksi peliä, joiden markkinointia on siivitetty väkivallalla, verellä ja mauttomalla grafiikalla. GAMEBOYN Mortal Kombat II ei sisällä mitään näistä. No, väkivaltaa toki jonkin verran, mutta kuinka brutaalia meno voi olla pienellä, värittömällä LCD-näytöllä? Tarkoitan, että jos härskillä murjomisella halutaan herkutella, niin se onnistuu sitä paremmin mitä suurempi ruutu on sekä enemmän värejä ja megoja on käytössä. GAMEBOY ei ole sopiva laite kahden hengen taistelupelille! Kasetti ei ole lainkaan huonoa työtä, mutta lähtökohdat ovat kelpaamattomat. Kaverini Rayden ei päässyt mukaan! Kuvitelkaa... Tämä kuuluu siihen surulliseen joukkoon, jossa kuoret ovat komeammat kuin sisältö ja pelin kesto on lyhyempi kuin patterien.

Jos loppuun pitää sanoa jotain kauniimpaa, niin on tämä parempi kuin aikaisempi MK GAMEBOYLLE (varsinkin paremman peliohjauksen ansiosta). Meininkiä syntyy Gamelinkin kaksintaistelussa – se vaatii kahdelta pelaajalta saman vaisun pelin ostamista.

TOPI

50%

Tu

Lapsellisen ohjattava. kombat?

Haaste

Ei tuota vaikeuksia Nintendo-veteraanille.

YHTEENSÄ

56

MK 2 ei kerta kaikkiaan ole kotonaan GAMEBOYLLE.

en 1994

1994 parhaat SNES-, NES- ja GAMEBOY-pelit.
n aikaisempina vuosina, haluamme teidän
stämällä omat suosikkipelinne seuraavissa
sä, että pelin täytyy olla julkaistu (Bergsala
ntuojan toimesta) viime vuoden aikana.

Super Nintendolle laitoimme monta eri luokkaa. Tämä siksi, että SNESillä julkaistiin vuoden 1994 aikana niin mahtava tulva eri tavoin onnistuneita pelejä, että oli syytä jakaa luokat pelityyppeihin. Älä unohda myöskään import-pelejä, jos olet löytänyt niistä huipputapauksia.

Paras seikkailu

Paras action

Paras ajopeli

Paras urheilu

Paras pelivalmistaja

Huonoin peli

PARAS PELI 1994



parhaat pelit

Arvomme yhden kappaleen haluamaasi vuoden 1994 peliä (joko SNES-, NES- tai... arvaa mitä... GB-kasetin) kaikkien lähettäjiä kesken, joiden äänestyskuponki on perillä meillä viimeistään 20. helmikuuta. Lisäksi jaossa on lohdutuspalkintona kolme kappaletta SNES Peliatlasta. Täytä siis kuponki ja lähetä äänesi osoitteella: Super Power / Peli 1994, PL 317, 33101 TAMPERE.

NIMI: _____

LÄHIOSOITE: _____

POSTINUMERO: _____

KOTIPAikka: _____

GAME BOY

Game Boylle on julkaistu vahva nippu hyviä pelejä viime vuoden kuluessa. Tulee olemaan vaikeaa valita suosikit kaikissa näissä luokissa. Pitäkää mielessä, että kun puhumme grafiikasta, kyse on pikkuruudesta, ei Super Game Boyn paremmasta värikuvasta.

Paras haaste

Paras ääni

Paras grafiikka

Paras päähahmo

Paras pelivalmistaja

Huonoin peli

PARAS PELI 1994



NES

Tämä vuosi voi olla viimeinen kerta, kun saat äänestää NES-suosikkejasi, joten älä anna tilaisuuden mennä ohi. Vaikka uutuuspelien virta on alkanut tyrehtyä vuoden kuluessa, on useita huippupelejäkin tullut kauppoihin. Älä unohda uusintajulkaisuja!

Paras haaste

Paras ääni

Paras grafiikka

Paras päähahmo

Paras pelivalmistaja

Huonoin peli

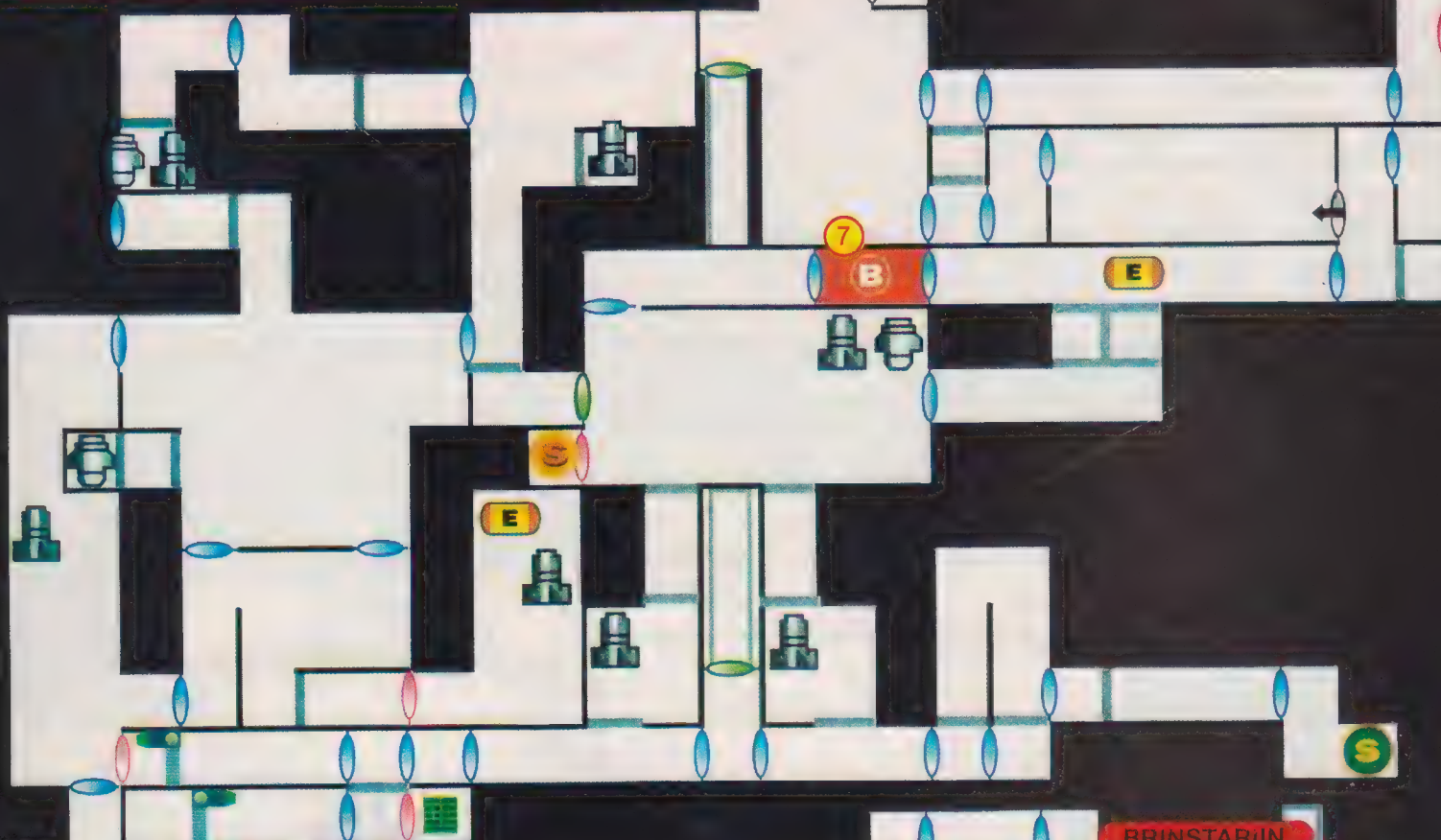
PARAS PELI 1994



Onnistuuko Samus Aran löytämään ja nitistämään äitiäivon? Tässä on opas, jonka avulla pärjää pelin loppupuoliskolla.

Super Metroid

CRATERIAAN



BRINSTARIIN

BRINSTARIIN

BRINSTARIIN



CROCOMIRE (VÄLIPOMO)

Crocomire ei kuole sinun aseillasi, mutta sen voi pakottaa taakse päin aina kuilun reunalle, mistä se putoaa laavaan. Saat loikkia juuri hänen käsi-varsiensa ulottumattomissa, että pääset laukomaan kohti päätä. Kun Croco aukaisee kitansa, tykitä ladattu säde-kuti tai ohjus suoraan suuhun. Pidä vauhtia päällä, ettei Crocomire ehdi tulla takaisin omia jälkiään.



RENEGADE CHOOSY STATUE (VÄLIPOMO)

Tämä pomo on Norfairin alemmissa osuoksissa ja muistuttaa Crateria-patsaan välipomoa – tulet tunnistamaan hyökkäysmallin. Pärjääminen on nyt vaikeampaa... ellei tiedä konsteja. Älä käytä ohjuksia! Pomo vain kääntyy ja torjuu ne. Myöskään superohjukset eivät pure, sillä pomo vain nappaa ne lennosta ja heittää takaisin. Tietysti jatkuvalle ohjusten tulvalla voi tehdä yllätyksiä, mutta silloinkin saa vain yksittäisiä osumia. Paras tapa on käyttää täysin ladattuja sädelaukkuja suoraan vartaloon.



MARIDIA

ESINEITÄ: 18

POMO

KÄÄRMEOLENTO (VÄLIPOMO)

Tätä ei mainita ohjekirjassa. Tykitä käärmeotusta toistuvasti päähän samalla kun väistät sen häntää ja kiemuroita. Väliä otus lopettaa uimisen näyttäytyäkseen jossain reiässä ja laukaistakseen plasmaa päällesi. Silloin se on haavoittuva ja voit iskeä superohjuksilla. Tämä on rankka homma – pysyttele nurkissa.

6

POMO

RIDLEY (POMO)

Pelin toiseksi viimeinen pomo ja avaruusroistojen johtaja, jolle ei kannata sanoa käsipäivää. Ridley hyökkää kahdella tavalla: pomppimalla hännälään ja sukeltamalla – jälkimmäinen tapa on paras tilaisuutesi iskeä takaisin. Kun Ridley pomppii, siirry niin että pääset sen selän taakse (pyörimällä pallona silloin kun se on ilmassa). Suuntaa aseesi suoraan ylös pomoa kohti ja käytä ohjuksia seuratessasi Ridleyn pomppuja. Kun tulet reunalle, pyöri keränä takaisin. Jos Ridley sukeltaa sinua kohti, lataa superohjus niin saat takuuvarmen täysosuman. Jos Ridley saa otteen sinusta, venkoile kaikki keinoin itsesi irti.

POMO

ohjus nopeasti ja suojaudu menemällä palloksi. Jos Draygon käyttää hitaampaa hyökkäystä, juokse reunalle, josta se on tulossa, liiku samaa tahtia ja tykitä jatkuvasti ohjuksia kohti vatsaa. Ammu pikkumölyköitä, että saat täydennystä ja suojaudu menemällä kerälle kun tulet toiselle reunalle. Jos jäät kiikkiin, yritä kiemurella nopeasti vapaaksi. Tämä on yksi pahimmista pomoista.

8

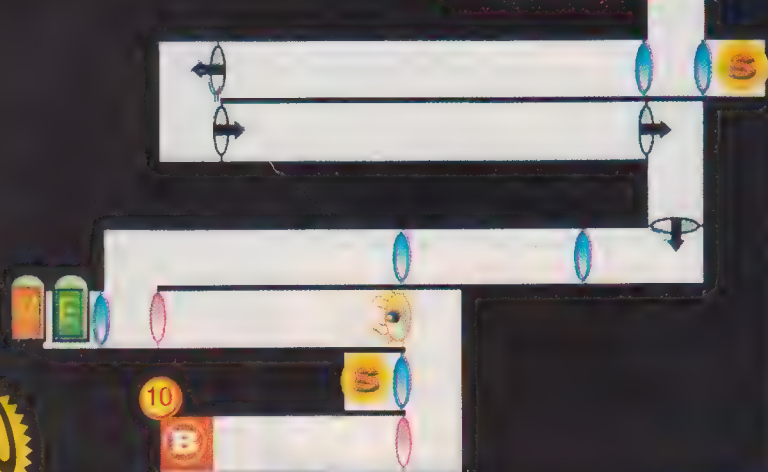
DRAYGON (POMO)

Draygon on suojattu panssarilla lähes kaikkialta, joten heikko kohta pitää etsiä – se on vatsa. Draygon hallitsee kaksi eri hyökkäysmallia: nopean sukelluksen ja hitaan liu'un vaakasuunnassa. Molempia voi käyttää hyväksi. Odota keskellä huonetta kasvot kohti Draygonia (tai paikkaa jossa se oli viimeksi) ja laita superohjus valmiiksi. Jos lohari sukeltaa kohti, ammu

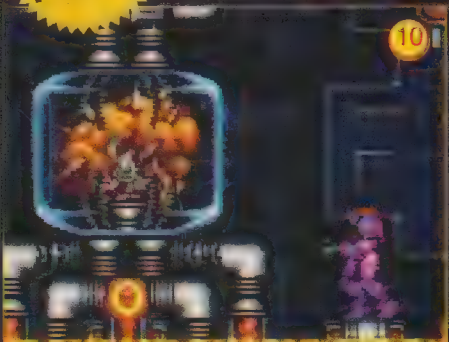
NORFAIR

ESINEITÄ: 30

CRATERIAAN

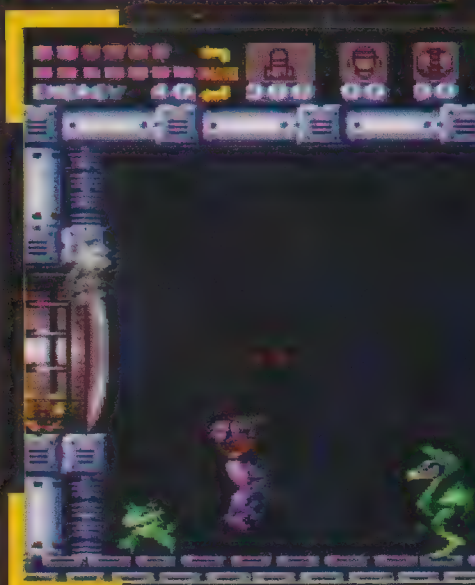
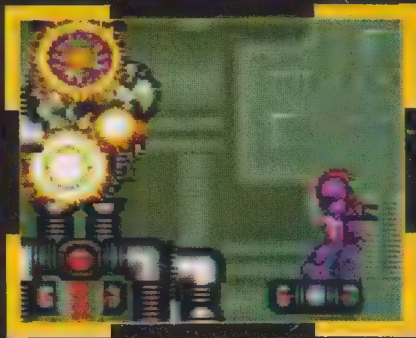


POMO



ÄITIAIVO (LOPPUPOMO)

Tämä ulkoisesti melko hämmäntävän näköinen pomo tulee esiin lentäen lasipurkissa, kuten aiemmissakin Metroid-peleissä. Kun olet taistellut tiesi pomon huoneeseen, sinun pitää rikkoa lasi ja tuhota pomon ensimmäinen olomuoto käyttämällä ohjuksia samalla kun hypit. Helppo homma tähän asti. Kun aivot lähtevät sitten lattialta liikkeelle vartaloon kiinnittyneinä, seiso ruudun oikeassa nurkassa. Tähtää pyssylläsi vinosti ylös vasemmalle ja odota pomon tulevan kohdalle ennen kuin laukaiset. Loput saat hoitaa itse. Emme halua kertoa mitä lopussa tapahtuu, että pääset itse keksimään jotakin hupaisaa.



Alienit pitäisi pelastaa. Mutta toisaalta aika juoksee - ja luultavasti yritit ensi näkemällä kuitenkin tykittää nämä onnettomat taivaan tuuliin...

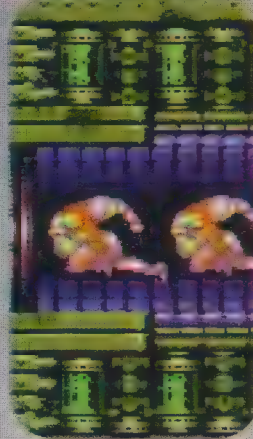
ASEEN PARANNUS

Spacer- ja plasma-aseiden kanssa voi tehdä erityisen 'superenergia'-hyökkäyksen, joka peittää puolet ruudusta! Varmista että olet valinnut vain toisen aseista (spacer tai plasma), lataa ase käyttöä varten (esimerkiksi ota Ice ja Wave pois Samusin statusnäytössä) ja valitse Power Bomb ylimmäksi ikoniksi. Kun saat aseeseen täyteen lataukseen, jatka pitämällä nappia pohjassa, niin saat laukaistua mahtavan energiaräjäyksen.



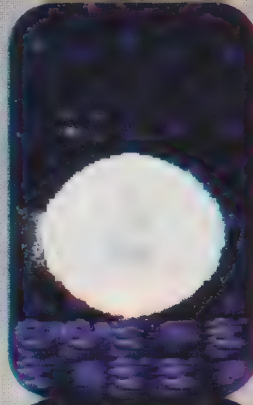
SUPER PROPULSION

Kun Samus saa hankittua Speed Booster -kengät, hän pystyy tekemään Super Propulsion -liikkeen, jolla voi singahtaa pysty- tai vaakasuunnassa uskomattoman nopeasti. Anna Samusin juosta ensin kunnes saavutat huippunopeuden ja kengät aktivoituvat (Samusin kuva jakautuu kahdeksi). Paina sitten Alas. Samus seisahtuu ja alkaa vilkkua keltaisena. Jos haluat lentää vaakasuuntaan, paina Alas ja hyppy. Jos haluat ylöspäin, paina hyppy ja sitten nopeasti ristiohjaimesta haluamasi suunta (Vasen/Oikea). Tämä vaatii harjoitusta.



ENERGIANLATAUS

Jos energiasi ovat pohjalukemissa (alle 50) ja tankkisi ovat tyhjat, voit vaihtaa joitakin ohjuksia ja pommeja energiaan. Tämä onnistuu vasta silloin kun varastossa on vähintään 10 Missileä, 10 Super Missileä ja 11 Power Bombia. Mene palloksi, valitse Power Bomb -ikoni ja paina yhtäaikaan L ja R sekä Alas käsiohjaimesta. Pidä nämä alhaalla ja paina sitten vielä X, että voit laukaista pommin. Samus katoaa valkoiseen leimahdukseen, minkä jälkeen energiat ovat täynnä.



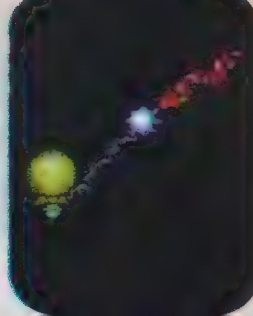
SPACE JUMP

Kun lähtee lentoon Space Jumpin avulla, on tärkeintä muistaa, ettei nappia saa painella jatkuvasti. Nappia painetaan niin kuin suorittaisi sarjan hyppyjä. Älä paina hyppynappia ennen kuin Samus on tulossa alaspäin, niin lentäminen sujuu moitteettomasti.



Tarttumasäde

Tarttumasäteen käytössä pitää olla tarkka, että painaa ristiohjaimesta vain Alas, kun heilauttaa itseään täysympyrässä eteenpäin. Vaikka Samus pyörähtäisi ylös sen tiien yli, johon hän on tarttunut, pitää silti painaa vain Alas (vaikka Ylös tuntuisi järkevämältä), että säde pysyy täysimittaisena. Tätä voi käyttää myös Ripper-olentojen ohittamiseen.



Monen pommin käyttö

Lataa sädelaukaus, mutta sen sijaan että tykittäisit, vetäydy palloksi. Silloin Samus voi heittää pommeja joka puolelle ympärilleen.



Pysyvää työmme toimia kuluttajavalistuksen airue-
na jatkuu vielä vuosien päästä pelien julkaisustakin!
Tällä kertaa päästämme vapaaksi Joonaksen ja hänen
pelottavan oikean peukalonsa, joka kääntyy kohti tai-
vasta tai maata. Hän aterioi Lemmings-porukan pikku
aamupalaksi ennen totisempia urakoita. Lyhyesti
sanottuna, hän on tappanut tv-ruudussa enemmän
erilaisia ihmisiä ja otuksia kuin Clint Eastwood koko
elokuvaaurallaan. Kuunnelkaa ja oppikaa siis!

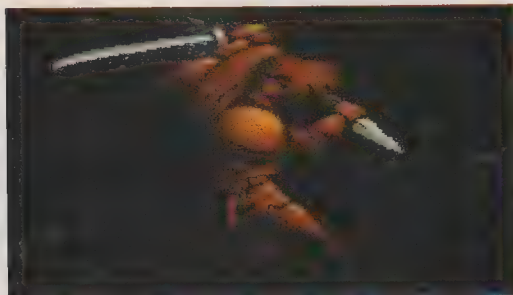
– Sydämellisesti tervetuloa Väkiävaltaruutuun kaikki
videoruhjomisen ystävät. Tähän ajattelin ottaa esiin
kourallisen vanhoja, hienoja 8-bittisiä ninjaklassikoita.
Ninja on niin paha sana käytettäväksi mainostukses-
sa, että se ei esiinny pelien nimissä, mutta eihän se
sisältää muuta miksikään! Pikkujuttu minkä huomasin
puhaltaessani pölyä pois näistä kaseteista oli se, että
kaikki olivat noin neljä vuotta vanhoja. Silloin väkiä-
takeskustelu ei ollut päässyt vielä vauhtiin... No joo,
mainittakoon, että olen nähnyt joitakin näistä peleistä
käytettynä jopa satasen hintalapulla varustettuna.
Pitäkää siis silmät auki! Edullisia löytöjä on tarjoilla.
Nyt siirrytään asiaan, joka on

TASOLOIKKAVÄKIVALTA!

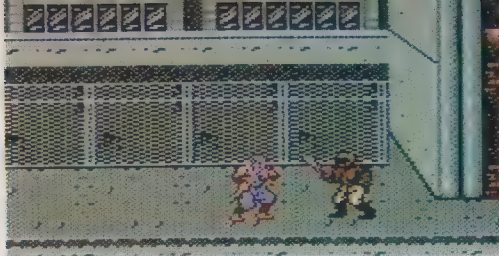
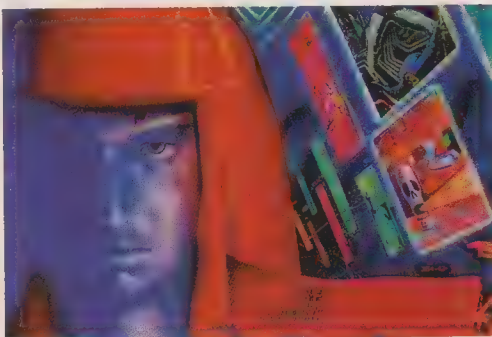
Blue Shadow

Julkaisija: Taito
Ilmestyi: Heinäkuu -91
Pelaaja: 1-2
Tallennus: Ei
Muuta: Continue

Pisteet
79



USA vuonna 2029. Maata ohjaa rautakourallaan
diktaattori Garuda. Väkiävalta on voimissaan. Ihmisiä
katoaa jäljettömiin... Pahan Garudan kellistäminen
valtaistuimelta uskotaan ninjakavereille nimeltä
Hayate ja Kaede. Yksin pelatessa näistä saa valita
toisen ja kaksin voi pelata molemmilla yhtä aikaa.
Tarkoitus on hyppiä ja murjoa tiensä lukuisten kent-
tien ja tasojen läpi. Miekka paranee kun löytää apu-
välineitä ja hyvällä tuurilla käyttöön saa myös heitto-
tähtiä. Tässä pelissä on melko pienet pelihahmot ja
vaisu grafiikka (vaikka jotkin pomot ovat rankempia),
mutta peliohjaus on kohdallaan ja san-
karit tottelevat mukavasti ohjaimia.
Jos pidät tämän tyylistä peleistä, käytetty Blue
Shadow voi olla hyvin edullinen os-
tos, vaikkei tämä välttämätön ole
yleissivistyksen kannalta.



Shadow Warrior

Julkaisija: Tecmo
Ilmestyi: Elokuu -91
Pelaaja: 1
Tallennus: Ei
Muuta: Rajaton jatko

Pisteet
91

Nyt on kysymys tosi meiningistä. Tämä peli tun-
nettiin maailmalla nimellä Ninja Gaiden ja siitä tuli
suurhitti. Shadow Warrior oli yksi myydyimmistä
peleistä myös täällä Pohjolassa, mutta jostakin
syystä osia kaksi tai kolme ei tuotu Suomeen.

Saat pelastaa taas tyypilliseen tapaan maailman
pahoilta voimilta. Tällä kertaa nimesi on Ryu ja olet
aito ninja... Näiden pelien tarina on yleensä niin
pinnallinen, ettei siitä tarvitse välittää, eivätkä Ryun
seikkailun kehykset ole yhtään sen erikoisemmat.
Mutta alun johdanto ja pelin välitarinat on tehty niin
maukkaasti, että minun kaltaiseni levoton luonnekin
katselee mielellään kuvia. Eikä pelituntuma ole
yhtään sen huonompi. Ryu pannaan juoksemaan,
hyppimään ja kiipeämään. Tärkein ase on miekka,
mutta mukana on myös erilaisia heitotähtiä kerät-
täväksi ja pois heitettäväksi. Grafiikka on tyylikästä
ja pelituntuma osuu napakymppiin. Seikkailu on
laaja ja sisältää suuren määrän kenttiä ja tasoja.
Saat taistella monennäköisiä ja -vahvuisia vihollisia
vastaan, kulkea hankalia reittejä ja haastaa vaikeita
loppupomoja. Meno vaikeutuu rutkasti lopussa,
mutta kunnon haaste on hieno juttu!

Kabuki Quantum Fighter

Julkaisija: Nintendo
Ilmestyi: Helmikuu -92
Pelaaja: 1
Tallennus: Ei
Muuta: Continue

Pisteet
85

No, eihän tässä ole ninjaa mukana. Quantum
Fighter on silti kuin itämainen taistelija juostessaan
ympäri puolustusvoimien tietokonesysteemiä. San-
karin täytyy pelastaa maailma – totta kai – mutta
nyt pitää estää tietokoneen virusta lähettämästä
kaikkia ydinohjuksia matkaan. Onneksi apuna on
järjestyttävän pätevä laite, jolla ihmisruumiin voimia
voidaan siirtää käyttämään piirikortteihin. Tietoko-
neen sopukoihin päästyä joutuu keskelle melkoista
kaaosta, mutta onneksi sankarimme voi heitellä
siruja (jotka näyttävät hiukan heitotähdiltä), tuli-
paloja ja muuta mukavaa, joka
paraneekin vielä matkan varrella.
Lisäksi voi nyrkkeillä tai käyttää
pitkää punaista hevospisikää.
Homma on tasoloikkaa ja kiipeile-
mistä, mutta ennen kaikkea jatku-
vaa taistelua vihollislaumojen
kanssa. Grafiikka on tyylikästä,
peliohjaus on hyvä ja kentät vaih-
televia. Reitit ovat usein vaikeita,
kentät kiitettävän lyhyitä ja väli-
pomot kovenevat sopivasti pikku
hiljaa. Hyvä hankinta!

Wrath of the Black Manta

Julkaisija: Taito
Ilmestyi: Tammi -91
Pelaaja: 1
Tallennus: Ei
Muuta: Continue

Pisteet
55

Joku ilkimys kidnappaa ihan pikkuisia mukuloita
ja kiduttaa heitä purukumiväkiävalalla New Yorkis-
sa... Vanha mestari kutsuu heti Mantan apuun,
eikä tässä ole kysymys patsaan lakittamisesta,
vaan yksityisetsivästä, jolla on ninjataitoja! Loppu-
tulos on poikkeuksellinen peli, joka yhdistää seik-
kailun viihdeväkiävaltaan. Useimmat vastaantulijat
voi nitistää veitsellä tai heitotähdillä, mutta samalla
pitää keräillä johtolankoja, että voisi löytyä kaapa-
tut kakarat. Esimerkiksi punapukuista roistoa ei saa
koskaan nitistää ennen kuin puristaa hänestä tieto-
ja ulos. Lapset ovat melkoista Viisikko-jengiä, joten
he ovat jättäneet kaikenlaisia johtolankoja ja pape-
rilappuja matkan varrelle. Tietysti reissun aikana voi
löytää myös salahuoneita, joissa on apuvälineitä ja
muuta mukavaa. Tämä voi kuulostaa omaperäisel-
tä ja jännittävältä peli-idealta, eikä laatu olekaan
mitenkään heikko, mutta kun oli pelastanut muuta-
man kakaran, hyppäminen ja johtolankojen haku
alkoi ainakin minusta maistua puulta.

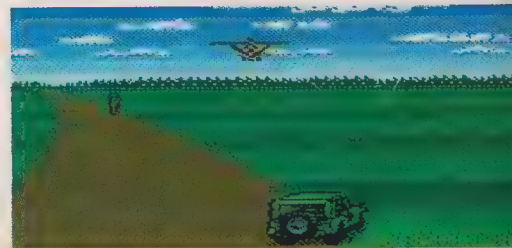
The Adventures of Bayou Billy

Julkaisija: Konami
Ilmestyi: Lokakuu -91
Pelaaja: 1
Tallennus: Ei
Muuta: Zapper™
Light Gun

Pisteet
80

Bayou Billy ei ole missään tapauksessa ninja,
vaan pikemmin jonkinlainen yritys yhdistää Indy ja
Crocodile Dundee. Annan hänelle kuitenkin oman
paikkansa tässä nurkassa, koska kasetti putosi
hyllystä, kun yritin etsiä ninjaväkiävaltaa. Kaiken li-
säksi en tullut testanneeksi tätä kasettia silloin kun
se oli uusi, joten nyt oli korkea aika työntää se ko-
neeseen. Konami ei ole juuri koskaan huonoja
pelejä julkaissut ja Bayou Billyn rakenne on poik-
keuksellisen ovela. Kuvittelepa, että olet sankari,
jonka tyttöystävä Annabelle on kidnappattu! Roisto
Gordon ja hänen jenginsä ovat asialla...

Tässä täytyy lyödä, piiskata ja ampuu tiensä
eteenpäin aina Gordonin pesäpaikkaan asti, että
voi vapauttaa oman kultamuransa. Johdanto on
komea – siinä on jopa vähän samplattua puhetta.
Valittavana on useita erilaisia pelimuotoja. Käytän-
nössä kaikki pelit, joissa käytetään Zapper-valo-
asetta, ovat aika kuivaa puuhaa – kuten itse kukin
on jo tähän mennessä huomannut. Niinpä kasetin
taistelupeli on ainoa mielekäs versio. Bill osaa pot-
kia, lyödä nyrkeillään ja heittää vihollisia aitoon
Double Dragon -tyyliin. Kentät ovat vaihtelevia ja
toisinaan voit ajella jeepeillä. Sääli, ettei peliohjaus
yllä aivan huippuluokkaan, sillä se pudottaa koko-
naispisteitä, mutta tässäkin riittää hauskaa puuhaa.



Tips & Tricks!

Kun Mortal Kombat II räiskii verta joka suuntaan, eivät arvoisat lukijat näköjään millään ehdi hakea salaisuuksia muista peleistä. Me kaipaissimme MK kahdesta eniten jotain uutta, mikä ei liity lopetuksiin tai muihin liikkeisiin. Vaikka selvitystä huhuun, jonka mukaan vanha Pong on kätkeyty ainakin kolikkopeli-

versionon. Kerro omat salaisuutesi! Osoite on edelleen Super Power / Tips, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 TAMPERE. Sitten kuukauden satoon...

FLINTSTONES (SNES)



Nämä koodit ovat Taiton vanhaan Retu-peliin - eivät Oceanin uuteen filmilisenssiin.

Kerttä 2 piiras / kivi / tynnyri / nuoli vas. / kivi juoma / 3 / nuoli vas. / juoma / sydän tynnyri / juoma / tynn. nurin / tynn. / 1

Kerttä 3 1 / tynnyri / simpukka / 2 / 1 juoma / omena / nuoli oik. / tynn. nurin / kivi piiras / nuoli oik. / tynnyri / simpukka / juoma

Kerttä 4 2 / puukiekko / kivi / nuoli oik. / juoma pikkutähti / 1 / 1 / omena / nuoli vas. 3 / 1 / 1 / simpukka / tynnyri nurin

Kerttä 5 puukiekko / kivi / tähti / nuoli oik. / 2 juoma / nuoli oik. / 1 / omena / sydän omena / 3 / sydän / simpukka / tähti

Jari Lindholm

MEGA MAN X (SNES)



Erinomaisella koodilla **5776 3237 5424** pääsee tilanteeseen, jossa on selvinnyt kahdeksasta ensimmäisestä robottipomosta ja saa kaikki apuvälineet. Jos tarvitset lisäelämiä, voit mennä Armored Armadillon kenttään ja etsiä erinäköisen lepakon kuin muut ovat. Melkein aina kun sen ampuu alas, saa uuden lisäelämän.

M. Grönholm, Joensuu

CHOPLIFTER III (SNES)

Nippu hyviä koodeja:

Sector 1

1. SKYHPPR
2. LKYBYSS
3. CHPLFTR

Sector 2

1. BYMSFWR
2. RGHTHND
3. GDGMPLY

Sector 3

1. TRYHRDR
2. SPRYSKS
3. CMPTRWZ

Tomas & Paula



JOE & MAC (SNES)

Kun bonuskentissä sataa lihaa ja lisäelämiä, nappaa lihanpalat ilmasta, mutta anna elämien pudota aina maahan. Silloin ne muuttuvat nimittäin neljäksi lisäelämäksi.

Arto Palojärvi



NBA JAM (SNES)

Tässä on muutama hyvä vinkki, jotka auttavat voittamaan himoitun NBA Jam-mestaruuspytytyn:

• Parempi puolustus (no goal-tendings)

Kun "Tonight's Match-up"-ruutu tulee esiin, paina viisi kertaa jotakin nappia. Kun painat viidettä kertaa, pidä nappia pohjassa siihen asti kunnes aloitusheitto tapahtuu. Jos saat tempun onnistumaan, näet hupaisia muutoksia ruudussa.

• Tarkista osumaprosenttisi

Kun "Tonight's Match-up"-ruutu tulee esiin, paina kertaalleen A ja sitten huolellisesti Alas, B ja A yhtä aikaa. Pidä nämä alhaalla aloitusheittoon saakka, niin ruutuun tulee teksti "Shot % Display Activated". Näet nyt millä prosentilla heittosi uppoavat koriin.

• Koodi NBA-finaaliin

Nimi: MAR
Koodi: QC45FCX2XF3XZL

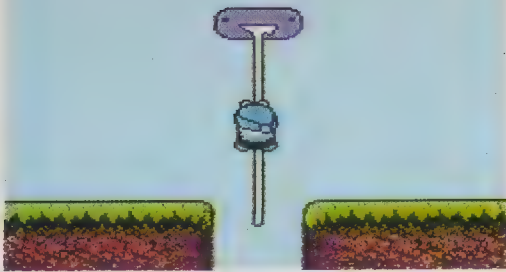
Markus Mantere

SUPER BATTLE-TANK 2 (SNES)

Koodeja vaikeimpiin kenttiin:

Kenttä 5 - 8 DFCTPPGM
Kenttä 9 - 12 LCMSNLZY
Kenttä 13 - 16 WDLWHSLW

N. Schwartzkopf, Turku



UFORIA (NES)

Huippukoodeja:

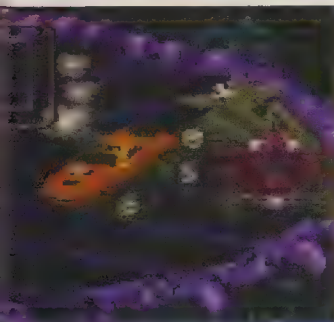
Sininen - A5 C3 C4 E1 E5 F3 F4 F5
Violetti - A1 A4 B0 B4 C2 D0 D2 F1
Vihreä - A0 A3 B1 D1 D4 D5 E0 E4

Sininen - A5 C0 D2 D5 E5 F5
Violetti - A0 A4 B1 B3 B4 C1 C2 D3 D4 F0 F2
Vihreä - E1 E3 E4 F1 F3

Sininen - A1 C4 D2 E1 F0 F1
Violetti - A0 A3 B1 C2 E2 E4 F2
Vihreä - A2 A5 B0 B3 C5 D3 E0 E5 F4

Mika Palonen

ROCK 'N' ROLL RACING (SNES)



Valitsemalla "Advance a level" ja pitämällä alhaalla L, R, Select ja sitten painamalla Oikea, saat esiin kätkeytyneen planeetan.

Jaakko Huovinen

GARGOYLE'S QUEST (GB)

Hämmästyttävän päteviä koodeja:

1. kylä 7ABZ-CB6P
2. kylä GT8A-CLRQ
3. kylä 8URJ-EE8Z
4. kylä T9XQ-UZGA
5. kylä DFF6-77LC
6. kylä SPXB-8BBS

Martti Tiainen, Kankaanpää

PILOTWINGS (SNES)



Koodit kaikkiin tehtäviin:

Area 2	985206	Area 7	165411
Area 3	394391	Area 8	760357
Area 4	520771	Heli 1	108048
Area 5	406718	Heli 2	882943
Area 6	773224		

Unto Reunanen, Pori



YOUNG MERLIN (SNES)

Kaksi koodia viimeisiin kenttiin:

R, Ylös, L, Oikea, R, Vasen, Y, X, Y, Y, X, Ylös, Alas, X, B

Y, X, L, Alas, R, Oikea, Y, X, Y, Y, B, Y, R, Ylös, B

Jyrki Laaksonen, Pietarsaari



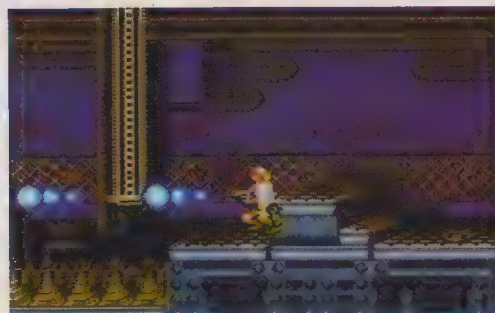
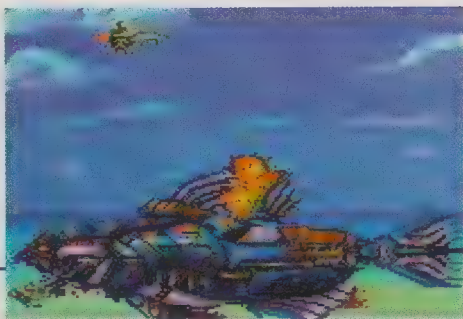
Power Codes

Päätimme julkaista pitkästä ajasta koodeja Action Replayn ja Game Genien omistajille, sillä niitä on pyydetty. Erityiskiitokset Otso Lammelle Paimioon ja Heikki Keskiselle Vantaalle heidän lähettämistään mainioista koodeista. Pankaa lisää tulemaan!

ACTION REPLAY

Darius Twin

7E10 6899 Rajaton elämä pelaaja 1
7E10 6999 Rajaton elämä pelaaja 2



Super Star Wars

7E08 FB03 Rajaton elämä

Mortal Kombat

7E14 3500 VERTA!

Super Mario All-Stars (SMB 2)

7E04 C33F Rajaton energia
7E04 CB3C Superhyppy ilman kyykistymistä
7E04 E130 Tähti koko ajan
7E04 EE63 Rajaton elämä

Super Mario World

7E0D C2C2 Yoshi varaesineenä
7E0D C205 Lisäelämä varaesineenä

Super Metroid

7E09 C60A Rajattomasti ohjuksia
7E09 CA05 Rajattomasti superohjuksia
7E09 CE05 Rajattomasti superpommeja



Pro's Corner

Oletko törmännyt liian vaikeaan pomoon? Etkö löydä mistään tiettyä erikoisasetta? Onko viimeinen kenttä liian paha? Tarvitsetko asiantuntijan apua? Älä epäroï, kirjoita meille: Super Power / Pro's Corner, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 TAMPERE.

tuhoava miekka on Dr. Leon talossa, paljon level !:n jälkeen. Kun keskityt hommaan, pystyt hoitelemaan ensimmäisen pomon ilman sitä.

Tottahan toki. Raptorit tulevat tunnelin kautta, joka sinun täytyy saada suljettua siirtämällä suuria laatikoita tielle. Ei se sen vaikeampaa ole.

F-ZERO (SNES)

Onkoi F-Zeroon mitään erikoistempuja?
Tomi Lipponen, Espoo

Eipä tässä kovin ihmeellisiä temppejuja ole itse ajamisen opettelu ja ratojen oikoteiden etsimisen lisäksi. Paitsi että tasovalintaan on kätketty Master level kaikkiin kolmeen liigaan. Kun selviydyt helpommista vaikeustasoista, niin Expertin jälkeen pääset kokeilemaan vielä pahempaa Masteria. Jos selviydyt siitäkin, saat nähdä uudenlaiset loppukuvat.



SUPER METROID (SNES)

En ole onnistunut löytämään näitä mistään: Screw Attack, Space Jump, Spring Ball ja Plasma Gun. Missä ne ovat?
Johan Lindberg



Space Jump on Draygonin voittamisen jälkeen pomohuoneen vasemmalla puolella olevassa huoneessa Maridiassa. Screw Attack on Norfairissa, heti sen jälkeen kun lyöt vahdin, joka herää. Plasma Gun on taas Maridiassa, se on odottamassa korkealla Maridian kartan yläosissa. Spring Ballin luokse pääsee menemällä hissitunnelin pohjaan ja hyppäämällä ahtaaseen käytävään vasemmalle. Vieressä on hämärä tiili oikealle ensimmäiseen huoneeseen.

SECRET OF MANA (SNES)

Olen jäänyt jumiin kohtaan, jossa pitää tappaa kaksi ihmistä, että voi pelastaa tytön. Mitä pitäisi tehdä?
t. Manaaja

Tässä pitää vain asettua nurkkaan ja iskeä kun ihmismudet tulevat lähelle. Jos tämä tuottaa jo vaikeuksia, saattaa tie nousta pystyyn myöhemmissä vaiheissa. Yritä kerätä voimia nujertamalla pienempiä örkkejä alkuvaiheissa.



SOUL BLAZER (SNES)

En onnistu löytämään miekkaa, joka tuhoaa metallia level yhdessä. Voitteko auttaa vähän?
Lauri Kurki

Lopeta etsiminen, koska et voi löytää sitä. Metallia



JURASSIC PARK (SNES)

Saan kyllä bootattua tietokoneen, mutta en onnistu turvaamaan Visitor's Centreä, koska en tiedä miten raptorit pääsevät sisään tai miten ne pitäisi pysäyttää. Voisitko auttaa?
Marjukka T.



LAGOON

Olen joutunut umpikujaan jäälinnassa pomon kanssa, jolla on rullaava pallo ja kuusi kristallia. Miten sen voi nirhata?
Jaska

Eikö olekin paha paikka? Yhdeksän kertaa kymmenestä ei onnistu hoitamaan edes kuutta kristallia ennen kuin henki menee. Tri Wiili kehui päässeensä siitä kertaalleen säkällä läpi, mutta peli on niin karu, että suosittelimme vaihtoa johonkin hauskeempaan. Olisiko Secret of Mana mitään?



Nyt saatte näyttää kuinka hyvin pärjätte meidän määräämässämme 'Kuukauden pelissä'. Parhaan tuloksen tekijä palkitaan Semicin sarjakuvapakettilla.

Voitte lähettää toki huipputuloksianne muistakin haasteina olleista peleistä, jos haluatte saada nimenne lehteen, mutta vain kuukauden pelin tulokset ovat mukana palkintojen jaossa.

Pitäkää mielessä, että kunniasanat tai väärennetyt vanhempien allekirjoitukset eivät riitä todistamaan huippupisteitänne, vaan mukana täytyy olla valokuva. Tv-ruudusta kuva kannattaa ottaa pimeässä ilman salamaa, mutta GAME BOYN pikkunäyttöön pitää saada ulkopuolelta (kattolampusta tms.) valoa. Lähetä paras tuloksesi osoitteella: Super Power / High Scores, PL 317, 33101 TAMPERE



KUUKAUDEN PELI

STUNT RACE FX - SNES

Teillä on aikaa helmikuun 20. päivään asti lähettää paras tuloksenne (kuvan kanssa) kentässä Easy Ride. Pohja-ajan tehnyt hurjastelija voittaa Semicin sarjakuvapaketin. Onnea matkaan!



High Scores-tulosten parhaat.

SUPER NES

DESERT STRIKE

675 200 Mikko Laitinen Kausala

F-ZERO

2.40.90 Jarkko Saarinen, Lranta

MORTAL KOMBAT

42 434 000 Mikko Miettinen, Kauniainen
36 000 500 Jan Sjöblom
18 069 500 Sampo Ketonen

PILOTWINGS

377 (4 lajin päivä) Mikko Laitinen Kausala

SIM CITY

558 380 Jarno Pärnänen, Pirkkala
537 580 Denis Siponen, Vantaa
501 300 Reijo Tomperi, Keuruu

S M ALL-STARS, Lost Levels

9 999 990 Veli Mäki-Kahra
Jarkko Saarinen

MARIO KART, Mario Circuit 1

1.01.93 Markus Koskinen, Helsinki
1.04.25 Jarno Pärnänen, Pirkkala
1.06.12 Tommi Orassaari, Vantaa

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

62 110 Antti Paajanen, Helsinki

STARWING

68 900 Markus Taskinen
Kuopio

ZELDA III

000 Timo Aatola, Kotka
000 Jarno Pärnänen, Pirkkala
002 Paavo Sissala, Sundom

NES

DR. MARIO

Taso 20 Anu Sinkkonen Hamina

DUCK TALES 2



\$21 722 000 Timo Aatola Kotka

NES OPEN GOLF, Japan Course

-11 Jani Sairainen, Imatra

SOLAR JETMAN

5771 Sakari Ronkainen

SUPER TURRICAN

426 775 Olli Vaajoensuu, H:ki

GAME BOY

F-1 RACE

0.37.81 Tommi Äärelä, Rauma
0.38.10 Tero Lehto, Mynämäki

MARIO & YOSHI

14 900 Andrea Bergman, Espoo
5 690 Olli Väänänen, Helsinki

METROID II

1h 47 min Lari Korva, Kokkola

ZELDA - LINK'S AWAKENING

185 Pauli Varonen,
Lappeenranta

POWER-UP



Also meine freunde, wer ist diese Mädchen? Ihmettelette varmaan onko Doktor Horst

von Spitzenspieler käynyt sukupolven ja -puolen vaihdosleikkauksessa. Ehei, tämä on hänen sihteerinsä Ilsa Ganzkaputt. Ilsalla taas oli pikkujouluissa niin tiukka juhlakolttu yllään, että hän joutui pukusuolen vaihdosleikkaukseen. Ei syytä huoleen, vinoilua ja satunnaisia vastauksia lukijoiden kysymyksiin tulee yhtä ankaralla kädellä kuin ennenkin.

Moi Dr.

1. Ettehän te vain laita osto- ja myyntipalstaa lehteenne? Minusta siitä ei olisi mitään hyötyä (se veisi vain turhaa tilaa).
 2. Mistä voisi saada niitä Nintendo-lehdessä olleita sarjiksia?
 3. Olen kirjoittanut monta kertaa lehteenne, mutta kirjoitit ei ole julkaistu. Why? (Suomennos jos et ymmärrä englantia: Miksi?)
 4. Pistäkää lehteenne sellainen kilpailu, josta voi voittaa Super Nintendon.
- PS. Osaako arvoisa pelitohtori parantaa pelejä?
T. Jartsi

Moro Jartsi,

1. Näillä näkymin palstaa ei aloiteta, vaikka toiset haluaisivat sellaista.
 2. Niitä ei valitettavasti ole suomeksi myynnissä. Jenkkilehti Nintendo Power on julkaissut samoja sarjiksia.
 3. Näkisitpä kirjevuoret, joiden huipulle armas sihteerini Ilse yrittää kiivetä kuin Mount Everestille. Lehteen mahtuu vain pieni osa kirjeistä.
 4. Voipa hyvinkin olla...
- PS. Hmm, vai parantaa pelejä? Olisihan noissa parantamista, mutta kukaan ei ole älynnyt palkata minua siihen tehtävään...
Dr von S

Heip Dr. von S!

Pelasin kolikkokonetta Cruis'n USA ja se oli minusta erinomainen. Tuleeko Ultra 64-versio olemaan yhtä hyvä ja säilyykö siinä mahtava tuntuma ja grafiikka? Voiko peliä varten ostaa jonkinlaisen ratin?
"Juha Kenonen"

Moi Krapula,

Ajotuntumaa lukuunottamatta, jota kunnan ratti tietysti syventää, Cruis'n USA tulee olemaan vähintään yhtä hyvä Ultra 64 -kotiversiona. Eipä olisi ihme, jos joku valmistaja rakentaa ratin myös kotikoneelle. Niitä on tehty ennenkin, vaihtelevin tuloksina...
Dr von S

Arvoisa pelitohtori,

1. Mikä on SNESin paras lentosimulaattori?
 2. Pidän sekä futiksesta että lätkästä. Kannattaako minun ostaa FIFA Soccer vai NHL '95?
 3. Pane nämä paremmuusjärjestykseen: Super Metroid, Mortal Kombat II, Super Street Fighter II, Mega Man X, Stunt Race FX.
 4. Mikä on paras PC-peli, jota olet testannut?
- Herr Unterschreibt**

Hyvä yllekirjoittanut,

1. SNESille ei minusta ole todella hyvää lentosimulaattoria. Turn 'n Burn on paras ehdokas – sinänsä mainio peli, mutta pikemmin toimintaa kuin aito simu.
 2. Nämä kaksi ovat jokseenkin yhtä hyviä. Kokeile molempia ennen valintaasi.
 3. Parhaasta vaisuimpaan minun makuni mukaan: Super Metroid, Super Street Fighter II, Stunt Race FX, Mega Man X, Mortal Kombat II.
 4. Käytän enemmän Macia kuin PC:tä, enkä ole erityisen myyty PC-peleistä. Tie Fighter, Doom, Monkey Island ja EA:n urheilupelit ovat parhaasta päästä. Macilla esimerkiksi Hellcats on mainio lentosimu.
- Dr von S**

Hallo Dr von S.

1. Tuleeko Game Boylle lisää Final Fantasy -pelejä?
 2. Onko Mortal Kombat III tulossa myyntiin?
- Tschüb aus Mr. E.U.**

Hallo mr EU,

1. Mystic Questin ohella on Amerikassa julkaistu kolme hyvää FF Legend-peliä. Hanki ne käsiisi jos pidät RPG-seikkailuista.
 2. Toki. Se ilmestyy myöhemmin tänä vuonna.
- Dr von S**

Moi!

1. Numeron 5/94 pääkirjoituksessa sanottiin, että Sonic on rankempi hahmo kuin Mario. Minusta se on väärin.
 2. Milloin Super Mario World 2 tulee?
 3. Kumpi on suosittu, SNES vai Megadrive?
 4. Miksi SNES-pelit ovat niin kalliita? Aladdin ja Mortal Kombat maksoivat 699 markkaa.
 5. Kumpi on parempi, Ultra 64 vai Sega Saturn?
- PS. Lehtenne on Suomen paras!
PPS. Nintendo is best
T: SNES-pelaaja

Moikka SNESisti,

1. No joo, makuasioita. Lause tarkoitti vain sitä, että Sonicin hahmo oli erikoisempi kuin turvallinen, pyöreä putkimies. Pelien tasoon sillä ei viitattu.
2. Nintendo ei suostu paljastamaan taaskaan mitään suunnitelmistaan. Ehkä tänä tai ensi vuonna...
3. Megadrive sai etumatkaa aikaisemman ilmestymi-

sen ansiosta, mutta SNES on kuronut tuon reilusti kiinni paremman tehonsa ansiosta.

4. On totta, että 700 on häijy hinta yhdestä pelistä. Summa muodostuu pitkästä ohjelmointityöstä, kasetin arvokkaista siruista, rahtaus- ja tullikuluista sekä tietysti välittäjien osuuksista Nintendon avoimempi politiikka ja terve kilpailu ovat pudottaneet hiukan kasettien keskihintoja.
 5. Keskeneräisiä koneita on vähän hölmöä vertailla, mutta Ultra 64 lupaa paljon vahvemmat tehot. Ero on vielä suurempi kuin SNESillä ja Megadrivella.
- PS. Lukijamme ovat Suomen parhaita!
Dr von S

Moi pelitohtori,

Minulla on pari kiperää kysymystä.
1. Kumpi on parempi peli, Super Street Fighter vai NHL '95?
2. Tuleeko Super Probotector 2?
Toivon että lehtenne ilmestyisi 12 x vuodessa.
Haste La Vista

Terve Haste!

1. Kyllä Super Street Fighter on omassa luokassaan ylivoimaisempi peli kuin NHL '95. Mutta jos tykkää enemmän joukkueurheilusta kuin päänlyöntikisasta, niin viihtyy taatusti paremmin NHL '95:n parissa.
 2. Probotectoreita on tehty eri koneille useita ja USA-versiona on olemassa toinenkin SNESin Probotector (eli Contra). Suomen julkaisusta ei ole tietoa.
- PS. Toiveesi melkein toteutuu. SuPo ilmestyy 11 kertaa vuodessa, joista yksi on tuplanumero.
Dr von S

Perintöä odotellessa:

Lehtenne on niihin hyvä, ettei siihen viitsi peppuaan pyyhkiä!
1. Olisko mitään hajuu sen Ultra kuusneban teknisistä tiedoista? Poistaako se kaikki tahrat alle 40 asteessa?

2. Monta firmaa siihen tekee pelejä tai muuta hubaa? (ja vänkää)
3. Mitä lisälaitteita siihen tulee? (Kasettiasema yms.)
4. Julkaiseeko N.O.A:n arki sexyjä (Cookie) pelejä?
5. Antakaa tälle lehdelle enemmän niittejä! (Joka ikisestä lehdestä lähtee sivut irti ja minä kun olen ollut niin hellä)

Ei sit muuta kun kaks clubii, isot ranskalaiset ja epänormaali juoma! Hyvää uutta vuotta 1995 SuPo: vitseinkeille toivottaa Pasilan pamppuhieronnasta
Tekno-Aulis & Nyrkki-Kyllikki

Aulis ja Kylli-täti!

Onpa levottomia tarinoita...

1. Alustavat tiedot on jo julkaistukin. Uudet, tarkat faktat ovat tulossa pian!
 2. Tarjoista määristä on liian varhaista puhua myös pelituottajien kohdalla. Kaikki tärkeät nimet ovat ilmaisseet kiinnostuksensa ja yhtiöitä on jo nyt rivissä kymmenittäin.
 3. CD-asema tulee olemaan yksi vanhaisia lisälaitteita. Normaaliit joysticket, fuskuvehkeet, ratit, hiiret ja muut kamat kuuluvat epäilemättä myös kuvioon.
 4. Yoshi's Cookie esimerkiksi on koko perheen peli.
 5. Kaikki ylijäävät niitit menee välittömästi tri Wiilin nahkatakiin. Hän on tosiaan punk ja kapina, sitä ei käy kenkään kieltäminen.
- Se on kuus kymppiä. Jos voitte odottaa hetken, niin ne tuodaan pöytään. Hyvää loppuvuotta teillekin!
Dr von S

Guten Tag SuPo,

1. Miksei Super Street Fighter II Turbo ilmesty SNESille Suomessa?

2. Mistä saa pelejä, joita ei ole julkaistu virallisesti Suomessa?
3. Tuleeko Nintendon CD-asema SNESille koskaan myyntiin?
4. Onko teillä kuvia Ultra 64 -pelikoneesta?
5. Mitä tarkoittaa RPG?
6. Mistä saa SNESin fuskuvehkeitä ja mitä niillä voi tehdä?

Pieni aloittelija

Tag aloittelija,

1. Koska sitä ei ole edes tehty SNESille.
2. Näitä saa suora- eli harmaatuojien tavaraa myyviistä liikkeistä. Katsele ilmoituksia!
3. Ilmeisesti ei.
4. Eipä ole meillä tai muillakaan, sillä konetta ei ole tehty vielä valmiiksi asti.
5. Role Playing Game eli roolipeliä.
6. Action Replay ja Game Genie ovat kaupan, usein samoissa paikoissa kuin import-pelit. Näiden avulla voi käyttää koodeja, jotka helpottavat pelejä. Voit saada vaikka loppumattomat voimat tai kaikki aseet.

Dr von S

Morjens Toimitus,

1. Milloin Rise of the Robots tulee SNESille?
2. Julkaiseeko Data East jatko-osan Shadowrunille?
3. Onko Kemco tai Seika tehnyt lisää samantyyllisiä pelejä kuin Shadowgate?
5. Tuleeko King's Quest SNESille?
6. Tuleeko peleille Another World ja Flashback mitään jatkoa?
7. Onko SNESille tosiaan olemassa Y's-pelejä, vai mitä se Topi höpöttää? Minkä nimisiä?
8. Ovatko Dragon Warrior-pelit hyviä?

Son of Satan

Moro pikku paholainen,

1. Tässä kuussa, tuota pikaa, pian... eli juuri nyt!
2. Kyllä, jatkoa on tulossa.
3. Pahalta näyttää, että ei.
4. Tällä tietoa ei tule.
5. Jepp! Another World 2 - Heart of the Alien on jo tehty Mega CD:lle, mutta SNES-laitoksen julkaisu on vielä epävarmaa.
7. Y's III on julkaistu SNESille sekä USAssa että Japanissa ja Y's IV on julkaistu vain Japanissa.
8. Dragon Warrior-sarja on parasta RPG-tuotantoa heti Final Fantasy -pelin jälkeen.

Dr von S

Hei Super Power,

Olen innostunut mangasta ja toivon, että kirjoitatte vähän pelistä Akira? Minulla on elokuva ja sen teosta kertova The making of Akira videona, mutta pelistä en tiedä mitään. Teidän manga-jutut ovat olleet hyviä ja toivoisin lisää samanlaista Super Poweriin.

Manga-freak

Moi freak,

Sortsit, mutta minäkään en tiedä paljon mitään pelistä Akira. Heti kun tietoja heruu, kerromme lisää SuPossa. Aloitamme luultavasti ensi kuussa yhden sivun manga-palstan, joten pysy mukana!

Dr von S

Jaahas,

Tuleeko Super Ghoul's 'n Ghostsille jatkoa?
Nimetön

Yo!

Demon's Crest on Gargoyle's Questin SNES-versio, joten se kuuluu samaan sarjaan kuin Ghoul's 'n Ghosts. Onhan se tavallaan jatkoa...

Dr von S

Aaaarghh...

1. Onko vaaraa, että USA-pelien tuonti lopetetaan?
 2. Tuleeko Primal Rage SNESille ja jos niin milloin?
 3. Tuleeko Metroid 4?
 4. Voisitko vähentää iänikuisen NES-version pelien arvosteluja vähän ja omistaa sen suoman tilan UUSILLE SNES-peleille?
- PS. Lehtenne on enemmän kuin Super Poweria.
... ghh, pläts.

Hei, pläts!

1. Tuskin. Niillä on vakaa ostajakuntansa Suomessa.
 2. Primal Rage on tekeillä konsolipeliksi, mutta SNES-version julkaisua ei ole vielä vahvistettu.
 3. Super Metroid oli niin kova hitti, että jatkoa tulee luultavasti ennen pitkää. Saa nähdä tuleeko se Ultra 64:lle vai SNESille.
 4. Kyllä vanha kunnan NES ansaitsee vielä omat sivunsa.
- PS. Niinpä. Kävisikö motoksi 110 % Super Power?
Dr von S

Arvoisa Dr,

Kääk, olen pulassa!
Miten pääsen Nintendon Startropics-pelin 3. jaksosta eteenpäin? Shecolan linnaan ei pääse kuin naiset ja sieltä käsketään ennustajan luokse. Ennustaja on hukannut kristallipallonsa lampeen aavekylässä, mutta sieltä ei löydy ratkaisua. Näköä parantava sauva tuo vain esiin haamut. Pitäisikö kristallipallon löytyä jostain? Matkustusvaiheessa yksi reitti vie rannalle, josta puuttuu silta tms. keino, jotta pääsisi vastarannalle. Olen tahkonnut alueita ristiin rastiin jo pari vuotta. Haluaisin jo hankkia SNESin, mutta ensin on ratkaistava tämä!!

T. J. Umi

Hyvä J. Umi!

Nostan hattua sinnikkyydelle, jos olet taistellut kaksi vuotta saman pelin kanssa. Ja taidan tietää missä ongelma piilee. Aave-tunnelissa on salakäytävä, jota ei ole helppo huomata. Tulet ylhäältä ristinmuotoiseen huoneeseen, jossa on yhdet rappuset vesilammikon oikealla puolella. Oikeassa ylänurkassa on myös yksinäinen etana. Käytä jojoa etanaan rappusten luona, niin voit paljastaa salakäytävän. Älä kiipeä rappuja ylös. Eiköhän tästä ala ratkaisu valjeta...

Dr von S

Heissan tri S.

1. Pistäkää lehteen Mortal Kombat -aiheinen juliste.
 2. Mihin järjestykseen tri Wiil panisi seuraavat pelit: NBA Jam, Mega Man X, FIFA Int. Soccer, The Lion King, Jungle Book, Mortal Kombat 2, Stunt Race FX, Rock & Roll Racing, Aladdin, Mario Kart, Starwing ja Mickey's Magical Quest.
- Ossi Viren, Anjalankoski**

Heip Ossi!

1. Juliste on tiukasti harkinnassa. Mortal Kombat ei ole huono vaihtoehto...
 2. Haloo, kuuleeko Wiili... kuuleeko Wiili? Jaahas, tähän on kerätty taas pelejä, jotka ovat omassa lajissaan parhaasta päästä. Minun hlökohtainen mielipiteeni on tällä hetkellä tämä: Mario Kart, NBA Jam, Mega Man X, Jungle Book, Stunt Race FX, Magical Quest, FIFA, Mortal Kombat 2, Starwing, Rock & Roll Racing, Aladdin, The Lion King.
- Dr von S & tri Wiili**

Kröhömm...

1. Numerossa 3/94 näin pelien julkaisulistalta (tai mikä se on), että SNESille tulee Star Trek - Starfleet Academy. Onko se taas loikkimispeli?

2. Aiotteko arvostella lehdessänne Sim City 2000? Onko se yhtä hyvä kuin PC-versio?
 3. Mitä parannuksia on tehty Zombies kakkoseen?
 4. Tehdäänkö Ultra 64:lle Doomia, Syndicatea tai Alone in the Darkia?
 5. Paljonko Ultra 64 pelit maksavat?
 6. Miksi Super Nintendolle tehdään niin paljon tylsiä, helppoja ja lapsellisia hyppypelejä?
 7. Joutuuko SNES pian samaan asemaan kuin NES nyt, kun 3DO:t sun muut Jaguaarit ovat tulleet myyntiin?
 8. Miksei SNESiin tehdä seikkailupelejä? Mitä! En kai minä kuullut ihmettelevien naurunkiherrystä? Puhun nyt Monkey Islandin ja Maniac Mansionin tapaisista peleistä! En mistään Mega Maneista!
- PS. Tekisivät enemmän Shadowrunin ja Desert Striken tapaisia pelejä.
PPS. Laittaisitte lehteen jonkin LYHYEN sarjakuvan, niin kuin Pelit-lehdessä.
T. Edelleen Tuntematon

Moi Anonymi!

1. Kyselet peleistä, joita en ole saanut vielä käsiini. Starfleet Academy ei liene tavallista hyppelyä.
2. Sim City 2000 arvostellaan, kunhan se ilmestyy täällä päin maailmaa. Edellinen Sim City oli mainio SNESillä, joten miksei tämäkin voisi olla...
3. Ghoul Patrol on jokseenkin samaa tavaraa kuin Zombies. Bonuskamat ovat muuttuneet, eikä B-elokuvien tunnelma ole ihan entisellään, mutta muuten kaikki on tuttua.
4. Doom 1&2 tehdään uudeksi laitokseksi Ultralle ja Syndicate tulee SNESille, mutta Alone in the Darkista en ole kuullut uutisia.
5. Hintaa ei ole vielä vahvistettu. Tuskin se SNES-pelien yli juuri nousee.
6. Sanopa se. Ilmeisesti ne menevät kaupaksi, kun samanlaisia pelejä tehdään aina vaan lisää.
7. Ei kovin äkkiä. SNES potkii vielä vahvasti cd-peliasemia ja Jaguaariakin vastaan kovan tehonsa ansiosta. Katso vaikka Donkey Kong Country!
8. Niitä minäkin haluaisin nähdä useammin! En ymmärrä, ettei seikkailuja tehdä enempää.

Dr von S

Und endlich, tohtorin osoite:

**Super Power / Power Up
Kustannus Oy Semic
PL 317**

33101 TAMPERE

MEGA MAN -Kilpailu Nintendo-lehti 7-8 / 94 Voittajat:

**Toni Juvonen, Karkkila
Emil Vääjänen, Helsinki
Jarno Heikkilä, Uusikaupunki**

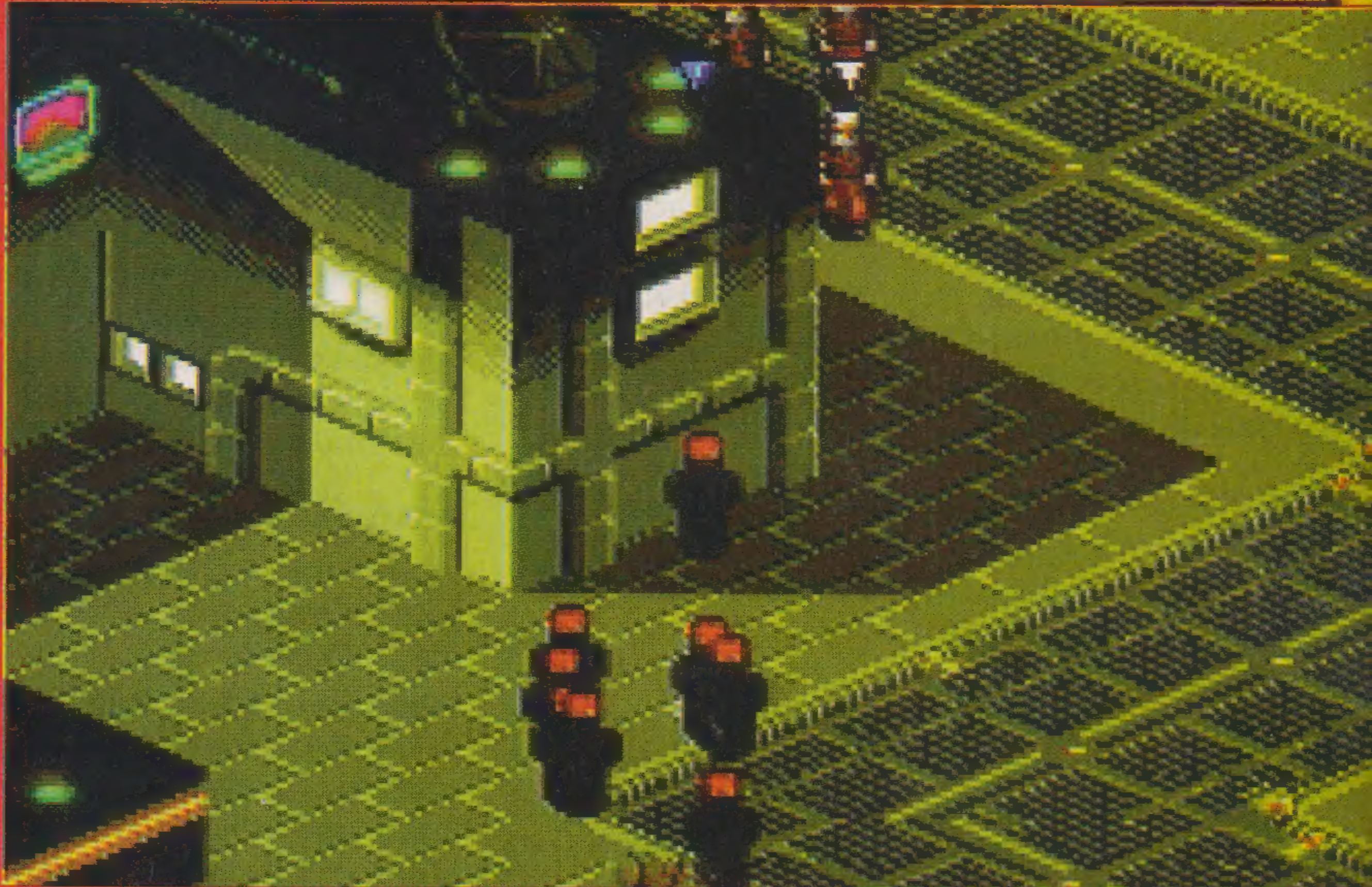
**He voittivat jokainen
pelikasetin Mega Man X.
Oikea vastausrivi oli:
2 Päävihollinen on Dr. Wily
2 MM X tuli vuonna 1994
1 Uusi ystävä on Zero**

SUPER POWER 2 / 94

*Kaikki uusimmat
huippupelit testissä!*

Ruodittavana
NBA Live '95
Syndicate
Animaniacs
ja Interplayn
uunituore
mestarteos
BLACKHAWK!

Lisäksi kaivatut pelioppaat
kahteen suursuosikkiin
Jurassic Park ja Zombies!



Helmikuun lopussa!

KYRSIIKÖ KIKKA JA NEONKAKS!?



OMAT KULLANMURUT.

BEAVIS & BUTT-HEAD

NYT
SARJAKUVANA!!!

HOIDA HETI
HIMAAN TAA
SIKASHISTI
SARJIS!!!

SKILLI

ÖH... ÖH... UH...
LEHTIPISTEISTÄ!

semic

**UUSI
LEHTI!**

MYRSKYLINNUT

THUNDERBIRDS™

Lehtipisteistä!

**Kansainvälisen pelastuspartion
perustajan Jeff Tracyn ja hänen
viiden pelottoman poikansa
seikkailut vuonna 1999!**



**TUTTU
TV:STÄ!**

semic