

VOITA
SATURN!

N64 • SNES • GAMEBOY • SATURN • 32X • MEGA CD • MEGA DRIVE • PLAYSTATION • 3DO

NUMERO 8 1995

Hinta 25:-

SUPER POWER

SUPER MARIO WORLD 2

MARIO & YOSHI PALAAVAT UUDESSA SNES- SEIKKAILUSSA

SATURN JULKAISTU

VIRTUA FIGHTER • DAYTONA USA



MORTAL
KOMBAT



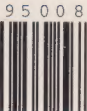
THEME PARK • DONKEY KONG LAND • TEKKEN
CHAOTIX • CASTLEVANIA V • JUDGE DREDD
WIPEOUT • SHINOBI X • SHINING FORCE CD
KILLER INSTINCT • DOOM • CHRONO TRIGGER



SECRET OF MANA 2

PAL.VKO 9539

95008



6 414887 689946

768994-9508



play

YOU
crash
the game

hockey

**UPPER
DECK**

Sisältö 396 kortin sarja:

- 1)** Regular Player Cards
324 pelaajakorttia, jotka koostuvat NHL:n 26:sta joukkueesta
- 2)** 1995 European Junior Championships
30 korttia parhaista nuorista pelaajista
- 3)** Hardware Heroes
25 korttia 1995 NHL:n eniten palkintoja saaneista pelaajista
- 4)** What's Your Game
15 korttia Upper Deckin kaudella 94-95 järjestämän kilpailun voittaneista NHL-pelaajista
- 5)** Checklist kortit
2 korttia

**10 korttia/
pussi á 14,-**

**Kansio
á 45.-**

**48 pussia/
laatikko**

Lisäsarjat (Inserts):

- 1) You Crash The Game**
30 korttia hopea- ja kultasarjassa
(Upper Deckin kehittämä interaktiivipeli, jota ei voi pelata Euroopassa)
- 2) Wayne Gretzky's Record Collection**
9 korttia Gretzky'n ennätyksistä + 1 checklistkortti
- 3) Players Club**
396 korttia perussarjasta hopeisella logopainatuksella
- 4) Platinum Players Club**
396 korttia perussarjasta upealla Platinum-logopainatuksella

COLLECTOR'S CHOICE™ 

Myynnissä R-kioskeissa ja hyvin varustetuissa korttikaupoissa kautta maan.

Markkinointi ja vaihtopalvelu Semic Sport Oy, PL 317, 33101 Tampere, puh. 931-2438 111.



All NHL® and Team logos and other marks depicted within this advertisement herein are the property of the NHL® and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL® Enterprises, Inc. © 1995 NHL®. Team names and the word "hockey" are trademarks of The Junior League Company. © 1995 The Junior League Company. All Rights Reserved. Printed in U.S.A. Product displayed for demonstrative purposes only and any sales are without further warranty.

Sota on turhaa!



ILMESTYY

11 kertaa vuodessa

JULKAISIJA

Kustannus Oy Semic
PL 317,
33101 Tampere

TOIMITUS

Marjaana Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Tommi Penttilä,
Niko Airaksinen,
Minna Ritoluoma

AVUSTAJAT

Tobias Bjarneby,
John Carling,
Sofia Essler,
Martin Johansson,
Mats Lundgren,
Lovisa Lundström,
Johan Sterner,
Patrick Söderlund,
Robert Weichbrodt

SUPERTÄHDET

Tohtori Wiili,
Dr.-dr. fk. von Spitzenspieler

Toimitus ei vastaa lukijoiden
pyytämättä lähettämästä
postista (eikä varsinkaan
puhelimessa pelikysymyksiin),
mutta ottaa yhteyttä
lukijapalstoihin!

TILAAJAPALVELU

puh. 931 - 243 8300

ILMOITUSMYynti

Pirkko Raivio
puh. 931 - 243 8777
fax. 931 - 243 8287

PAINOAIKKA

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

COPYRIGHT © 1995 Atlantic Förlags
AB. Material translated or reproduced
from SuperPlay are © 1995 Future
Publishing Ltd, England. All rights
reserved. 1995 "Super Mario Bros",
"Super NES", "NES" & "Game Boy" are
trademarks of NOA, Inc. All trademarks
and copyrights are recognized. Pienellä
kirjoitetun lakiprintin lukeminen saattaa
aiheuttaa päänsärkyä.

Se on vihdoinkin alkanut. Se Suuri Konsolisota jota me kaikki olemme odottaneet. Sega on julkaissut Saturninsa, Sony kehuskelee oman koneensa halpuudella, ja Nintendo on julkaissut SNES-pelit Super Mario World 2, Killer Instinct ja Donkey Kong Country 2 näyttääkseen maailmalle, että heidän 16-bittisensä elää ja voi hyvin. Nintendon viesti lienee se, että me emme tarvitse uutta konetta ennen ensi vuotta jolloin Ultra 64 vihdoin julkaistaan.

Usein tällaisten kauppasotien voittajia olemme me kuluttajat, mutta tällä kertaa tilanne on todella hämmentävä. Keneen oikein pitäisi luottaa? Mitä jos kallis uusi kone osoittautuukin pian historian hämäriin unohtuvaksi flopiksi? Mitä silloin voi tehdä?

Paras tapa on tietysti odottaa ja katsoa mitä tulevaisuus tuo tullessaan, mutta monet pelaajat alkavat olla jo väsyneitä vanhoihin 16-bittisiinsä. CD-ROM on nostanut grafiikalle asetettavat vaatimukset aivan uudelle tasolle, ja uusista keksinnöistä huolimatta vanhat sotaratsut alkavat jäädä yhä enemmän jälkeen. Monet ovat jo kauan säästäneet uutta konetta varten, ja he haluavatkin uuden koneensa nyt eikä viidestoista päivää.

Valitettavasti uuden konsolin valinta ei ole lainkaan yksinkertainen juttu. Rehellisesti sanoen vain yhden koneen varassa ei voi koskaan olla täysin tyytyväinen, koska samalla koneella ei milloinkaan tule olemaan mahdollista pelata sekä Mariota että Sonicia. Aina löytyy kiinnostavia pelejä, joita ei milloinkaan julkaista omalle koneelle - ikävää mutta totta.

Helppointa meille pelaajille olisi se, jos Nintendo, Sega ja Sony rakentaisivat yhteisen koneen. Sellaisen koneen joka olisi standardin asemassa ja siirtäisi kaiken kilpailun pelintekijöiden huoleksi. Silloin kukaan ei pääsisi sanomaan kuinka se ja se peli olisi niin ja niin paljon parempi sillä ja sillä koneella. Kaikilla olisi samat edellytykset, ja lopputulos olisi ainoastaan peleistä kiinni.

Kaikkien kanavien näkemiseen tarvitaan vain yksi TV, kaikkien videonauhojen katselemiseen vain yksi videonauhuri ja kaikkien ääni-CD -levyjen kuuntelemiseen vain yksi CD-soitin. Mutta kaikkien TV-pelien pelaamiseen tullaan tarvitsemaan ainakin Ultra 64, PlayStation, Saturn ja mielellään myös Virtual Boy, 3DO, Jaguar, SNES, Mega Drive, 32X ja Game Boy. Jos niihin kaikkiin ei satu olemaan varaa, niin koskaan ei voi olla täysin tyytyväinen. Lopettakaa sotiminen!

terveisin toimitus

ps. ensi kuussa kaivattu osto- ja myyntipalsta vihdoin alkaa. Tarkempia tietoja asiasta Power Up -sivulla.

Sisältö

SUPER POWER 8/95

6

Uutiset

Viimeisimmät uutiset Yoshi's Islandista, Super Mario World 2:sesta, Tokyo Toy Showsta ja Sonyn PlayStationin peleistä.

8

Saturn on julkaistu

Sega yllättää julkaisemalla uuden tykkikoneensa jo syksyllä. On siis syytä tutkia Saturnia hieman lähemmin.

10

Mortal Kombat 3

Ei kannata uskoa kaikkia huhuja, Williams julkaisee pelin kaikille koneille. Neljä sivua faktoja vuoden odotetuimmasta beat 'em upista.

14

RPG

Topin suuruushulluus on levinnyt kuudelle sivulle. Erikoisreportaasit Secret of Mana 2 ja Chrono Trigger -roolipeleistä.

20

Ennakkosilmäys

Ennakkosilmäys muiden muassa peleihin Donkey Kong Country 2, Killer Instinct, Doom, Tekken, Wipeout, Dracula X.

54

Manga Mania

Marti-san kertoo fantasia-animesta ja eräästä roolipelin tekijöiden suuresta inspiraation lähteestä.

63

Voita Saturn

Vastaamalla yksinkertaiseen kysymykseemme voit voittaa omaksesi huippupalkinnot: Saturnin ja Virtua Fighterin!

64

Power Up

Nintendo-, Sega- ja Sony-eksperttimme vastaa lukijoiden tiukkoihin kysymyksiin.



NINTENDO

SNES

Theme Park
Kirby's Dream Course
Judge Dredd
Sequest DSV
Plok

32
40
42
46
56

GAME BOY

Donkey Kong Land
Mario's Picross

36
51



SEGA

SATURN

Virtua Fighter
Daytona USA

28
30

32X

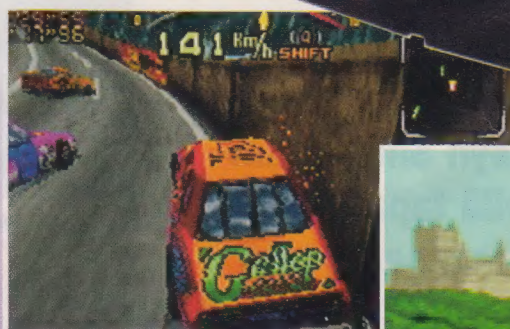
Chaotix

38

MEGA CD

Shining Force CD
Dungeon Master II

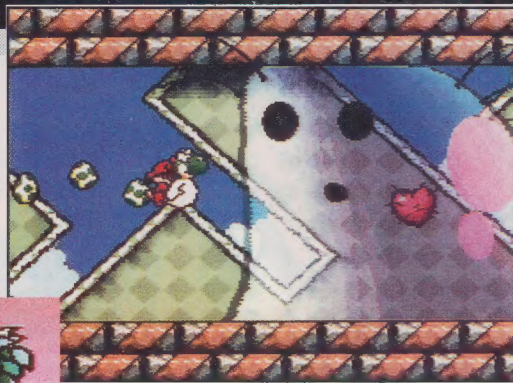
44
52



MARIO ON PALANNUT!

Tuskin olemme ehtineet vetää henkeä E3:n jälkeen, kun Nintendo jälleen yllättää TV-pelaajat. Tällä kertaa heiltä tulee vuoden uutinen: he julkaisevat uuden Mario-pelin SNES:lle.

Yoshi's Island - Super Mario World 2. Se ilmeisesti tulee olemaan Shigeru Miyamoton viimeisimmän mestariteoksen koko nimi. Nintendon mukaan se tulee tekemään SNES:lle saman kuin Super Mario Bros 3 teki NES:lle. Mielenkiintoinen väite, varsinkin kun muistaa että SMB 3 on TV-pelien historian myydyin kasetti. Ulkonäöllisesti Yoshi's Island eroaa Marion aiemmista seikkailuista, mutta perusteet ovat samat. Jotta loppuunkaluttuun tasoloikka-lajiin saataisiin uutta ulottuvuutta, on peliin ympätty Super FX -siru. Silti peli ei ole polygonipohjainen. Mihin sirua tullaan käyttämään, sitä ei toistaiseksi tiedetä muualla kuin Nintendolla. Japaninjulkaisu on 8. elokuuta, ja USA:ssa peli julkaistaan pari kuukautta myöhemmin. Eurooppaan peli saapune sopivasti joulumarkkinoille. Heti seuraavassa SuPon numerossa tulee olemaan suuri ennakkokatsaus tähän vuosikymmenen come-backiin.



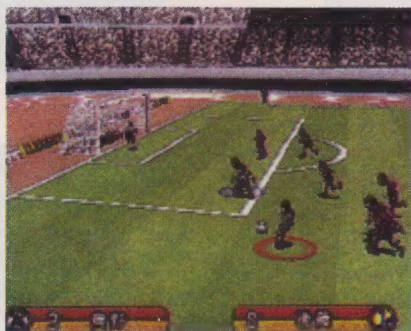
Paljon uutuuksia Japanin messuilla

Jokavuotinen Tokyo Toy Show (tunnettu myös nimellä Umacha) on yhdessä Shoshinkain kanssa vuoden suurin ja tärkein messu Japanissa. Tällä kertaa rikottiin ennätys pelejäan esittelevien yhtiöiden lukumäärässä. Tämä siitäkkin huolimatta että sekä Nintendo (joka satsaa syksyn Shoshinkaimessuihin ja siellä tapahtuvaan Ultra 64:n julkistamiseen) että Sony jäivät pois tapahtumasta. Niinpä Segalle lisenssituottajiensa kanssa jäi vapaa temmellyskenttä.



Legend of Thor

Eniten huomiota herätti Virtua Fighter 2 Saturnille, ja miksikäs ei; peli teki todellakin vaikutuksen. Ohjelmoijat ovat käyttäneet uutta tekniikkaa, jonka avulla alkuperäinen VF kalpenee vertailussa. Muita mielenkiintoisia Saturn-tulokkaita Segalta itseltään olivat Clockwork Knight 2, Virtua Cop, Hang On GP '95, Golden Axe - The Duel, ihaistuttava Legend of Thor (itsenäinen jatko-osa Mega Driven Story of Thorille) ja Shining Wisdom (joka on myös jatko-osa klassiselle Mega Drive -sarjalle).



PlayStation Soccer

Playstation sai myös joukon uusia pelejä, mutta ei yhtään Sonylta, joka jäi pois messuista. Uutuuksista parhaita olivat Namcon PlayStation Soccer (työnimi), Takaran autoseikkailu Choro Q, Bandain Dragon Ball Z ja Taiton Chase HQ:n jatko-osa Ray Tracer.



Hang On GP '95

Luonnollisesti messuilla oli myös muutama uusi SNES-peli. Useimmat niistä olivat jatko-osia kuten Rockman X3, Go Go Ackman 2 ja Final Fight 3. Täysin uusia pelejä olivat Mickey & Donald's Magical Adventure ja Record of Lodoss.

Tämän hetken parhaat. Toimitus on jälleen valinnut suosikkipelinsä.

TOPI

DRACULA X - SNES

Castlevania rules.

MARIO'S PICROSS - GB

Paras palikkapeli sitten Tetriksen.

DAYTONA - ARKAD

Vihdoinkin voitoin Patrickin.

MARIO'S DREAM

TENNIS - VB

Virtual Boyssa on oma viehätöksensä.

CHRONO TRIGGER

- SNES

Pitää pintansa.

JOONAS

VIRTUA FIGHTER

- SATURN

Vanha suosikki (kaikkien toimituksen jäsenten mielestä) joka kokee uudelleentulemisen Saturnilla.

MARIO'S PICROSS - GB

Uusia palikkapelejä aina kaivataan. Tämä ei ole lainkaan hullumpi.

TETRIS - GB

Tetris sopii kesään. Kulkee mukana riippumattoon ja biitsille.

JUDGE DREDD - SNES

Jos kerran haukutaan Judge Joonakseksi, niin ollaan sitten kokonaan!

THEME PARK - SNES

Hauskempi aihe ja toteutus kuin esimerkissään Sim Cityssä.

MARTIN-SAN

SEGA RALLY-ARKAD

Daytona USA on saanut kilpailijan.

CHRONO TRIGGER

- SNES

Squaren huippupelistä ei pääse millään irti.

PANZER DRAGON

- SATURN

Vau! Tulevaisuuden Afterburner.

DRACULA X - SNES

Konami näyttää missä arku seiso.

DOOM - SNES

Verisempi kuin MK II. Kaikkien aikojen hausimpia pelejä.

PATRICK

SEGA RALLY - ARKAD

Isompi ja hienompi kuin Daytona.

DAYTONA USA - ARKAD

Yhä autopelien ykkönen.

WIPEOUT - PS

Lisää kilpa-ajoa

THEME PARK - SNES

PC-klassikko SNES-versiona.

DONKEY KONG

COUNTRY 2 - SNES

Apinan paluu.

**TU
LOS
SA**

heinä/elokuu 95.

Tältä listalta löytyvät kaikki Pohjoismaissa lähikuukausina julkaistavat pelit. Kaikille koneille! Ne pelit joita suosittelemme saavat peräänsä merkin ★ ja ne joista varoitamme saavat merkin ☠.

Pelin nimi: Julkaisija: Luonne: Aika: Arvio:

Super NES

Stargate	Acclaim	Seikkailu	Kesä	
True Lies	Acclaim	Seikkailu	Kesä	
Dino Dini's Soccer	Virgin	Urheilu	Kesä	
Puzzle Bobble	Taito	Palikka	Kesä	
Dr Mario & Tetris	Nintendo	Palikka	Heinä	★
Speedy Gonzales	Sunsoft	Tasoloikka	Heinä	
Seaquest DSV	THQ	Seikkailu	Heinä	
Theme Park	Ocean	Strategia	Elo	★
Judge Dredd	Acclaim	Seikkailu	Elo	
Kirby's Dream Course	Nintendo	Palikka	Elo	★
Killer Instinct	Nintendo	Beat'em up	Elo	★

Game Boy

Space Invaders	Nintendo	Kultti	Kesä	
NBA Jam - Tournament Edition	Acclaim	Urheilu	Kesä	
True Lies	Acclaim	Seikkailu	Kesä	
Wario Blast	Nintendo	Palikka	Kesä	★
Mario's Picross	Nintendo	Palikka	Heinä	★
Animaniacs	Konami	Tasoloikka	Heinä	
Donkey Kong Land	Nintendo	Tasoloikka	Elo	★
Judge Dredd	Acclaim	Seikkailu	Elo	

Pelin nimi:

Julkaisija:

Luonne:

Aika:

Arvio:

Mega Drive

Street Racer	UBI Soft	Kilpa-ajo	Kesä	★
Stargate	Acclaim	Seikkailu	Kesä	
Theme Park	EA	Strategia	Kesä	★
X-Men 2	Sega	Toiminta	Kesä	
Pete Sampras Tennis	Sega	Urheilu	Heinä	
Fever Pitch	US Gold	Urheilu	Heinä	
Light Crusader	Sega	RPG	Elo	
Indiana Jones' Greatest Adventures JVC	Toiminta	25 Elo		
Adventures of Batman & Robin	Sega	Toiminta	Elo	

Mega CD

Dungeon Master	Sega	RPG	Kesä	
Ecco - Tides of Time	Sega	Seikkailu	Kesä	
Shining Force CD	Sega	RPG	Kesä	
Earth Worm Jim - Special Edition	Interplay	Tasoloikka	Kesä	★
Midnight Raiders	Sega	Toiminta	Heinä	
Fahrenheit	Sega	Seikkailu	Heinä	
Eternal Champions	Sega	Beat'em up	Elo	
Surgical Strike	Sega	Toiminta	Elo	

32X

Chaotix	Sega	Tasoloikka	Kesä	★
Stellar Assault	Sega	Toiminta	Heinä	
Motherbase	Sega	Shoot'em up	Elo	

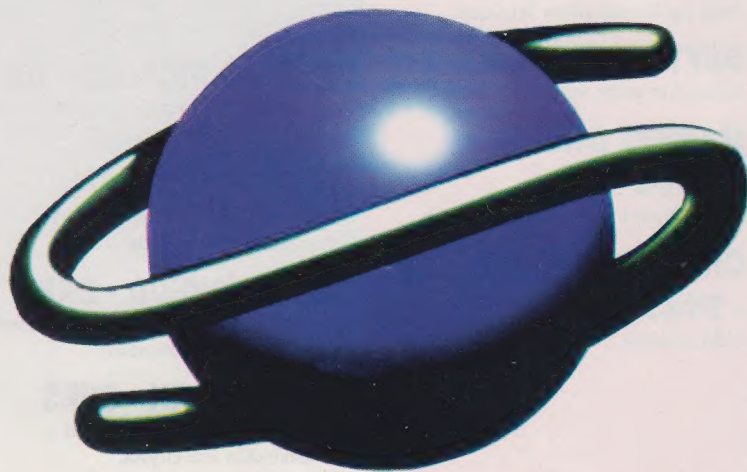
Saturn

Datytona USA	Sega	Kilpa-ajo	Heinä	★
Victory Goal	Sega	Urheilu	Heinä	
Clockwork Knight	Sega	Tasoloikka	Heinä	
Panzer Dragoon	Sega	Shoot'em up	Elo	★
Pebble Beach Golf	Sega	Urheilu	Elo	

Tämä lista on koottu heinäkuun alun tiedoista. Tavalliseen tapaan maahantuojaen suunnitelmat saattavat muuttua lyhyelläkin varoitusajalla.

SATURN O

Ensimmäiseksi Sega yllätti USA:n markkinat julkaisemalla Saturnin jo E3:n aikana. Seuraavaksi he aikaistivat englanninjulkaisun päivämäärää syyskuun 2:sta heinäkuun 8:nteen, ja nyt on pohjoismaiden vuoro. Ensimmäiset viralliset Saturnit saapuvat tänne pohjan perukoille heinäkuun puolivälissä (tarkka päivämäärä ei ole lehden painoon mennessä vielä selvillä).



PELIT

VIRTUA FIGHTER

Saturnin versio on yhtä hieno kuin kolikkopelikin.



Kolmella 32-bittisellä prosessorilla, viidellä muulla prosessorilla ja CD-pohjaisilla peleillä - kuten Virtua Fighter, Daytona USA ja Panzer Dragoon - varustettuna Sega aikoo valloittaa TV-pelien maailman. Heillä onkin selvä etulyöntiasema: kaksi kuukautta etumatkaa Sonyyn, joka aikoo julkaista PlayStationinsa syyskuun loppupuolella, ja ainakin puoli vuotta etumatkaa Nintendoon ja Ultra 64:ään. Näiden kuukausien aikana Segalla on tilaisuus näyttää mihin Saturn pystyy ja vakuuttaa pelaajat sen ylivoimaisuudesta.

Suomessa Saturnin hintaa ei ole vielä vahvistettu. Joka tapauksessa hintaan kuuluu keskusyksikön lisäksi yksi ohjain ja Virtua Fighter -peli. Samaan aikaan koneen kanssa julkaistaan myös pelit Daytona USA, International Victory Goal ja Clockwork Knight, ja matkalla ovat myös Panzer Dragoon ja Pebble Beach Golf.

DAYTONA USA

Klassinen autopeli on saanut uuden valintaruudun.



N TULLUT!

LISÄVARUSTEET

OHJAIN

Saturnin mukana näitä saa yhden. Toisesta joutuu pulittamaan ekstra.



RATTI

Autopeleihin.



VIRTUA STICK

Tuo aidon kolikkopelin tunnelmaa.



KUUDEN PELAAJAN ADAPTERI

No sehän on, öh, vehje jonka avulla kuusi pelaajaa voi pelata saman-aikaisesti.

HIIRI

Pieni ja helppokäyttöinen. A-, B-, C- ja Start-napit.

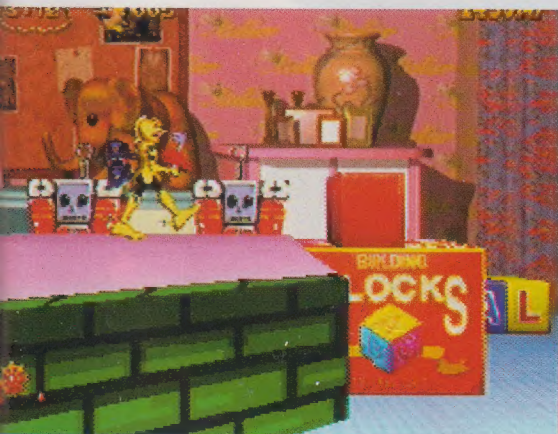


PATTERI- MUISTI

Sinne voi tallentaa High Scoret ja roolipelien tilanteet.

CLOCKWORK KNIGHT

Kolmiulotteintasoloikka jonka pääosassa on leluritari.



INTERNATIONAL VICTORY GOAL

Niin lähellä aitoa asiaa kuin TV-pelillä pääsee.



TEKNISET TIEDOT

PROSESSORIT

32bit RISC SH2 (28.6 MHz, 25 MIPS) x 2
32bit RISC SH1 (20 MHz, 17 MIPS)
16bit CISC 68EC000 (11.3 MHz, 1.1 MIPS)

MUISTIT

16 MBit työmuisti
12 MBit videomuisti
4 MBit äänimuisti
4 MBit CD-puskuri
256 KBit paristomuisti
4 MBit IPL-muisti

RESOLUUTIO

320x224 - 704x480

MUU GRAFIIKKA

16.7 miljoonan värin paletti
32 568 väriä ruudulla
samanaikaisesti
500 000 polygonia/sekunnissa
Texture Mapping
Flat Shading
Goraud Shading
Wire Frame
Skaalaus
Kierto
Suurennus
Pienennys

ÄÄNET

PCM & FM äänigeneraattorit
32 kanavaa
16bit 44.1 MHz samplaus
Audio DSP

CD-ASEMA

Kaksinkertainen nopeus
(300Kb/sekunnissa)

MUUTA

Soittaa musiikki-CD:t, CD + Graphics ja CD + Extended Graphics -levyt.
Yhteensopiva Photo CD:n ja MPEG Video CD:n kanssa.



Mortal Kombat III on jo ilmestynyt kolikkopelihalleihin, ja koteihin sitä voi

odotella saapuvaksi

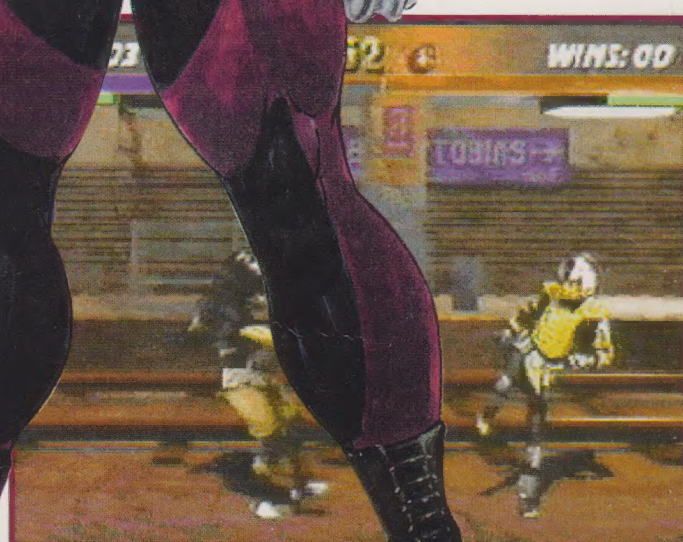
syksyllä. Kävimme ennakkosilmäilemässä Killer Instinctin kovinta haastajaa.

Paljastimme jo viime numerossa Williamsin Mortal Kombat III:n tulevan kaikille koneille. Ei siis kannata huolehtia niistä ilkeistä huhuista joissa väitetään Sonylla olevan peliin yksinoikeus. Oman versionsa saavat Super NES, Mega Drive, PlayStation, Ultra 64 ja Game Boy. Tässä pieni

ennakkokatsaus vuoden parhaasta beat 'em up -pelistä, joka tulee valtaamaan kolikkopelihallien lisäksi myös olohuoneet.

Aluksi Sony vaati MK3:n julkaistavaksi vain omalle koneelleen. Sitten huhuttiin Williamsin ja Sonyn sopimuksesta, jonka mukaan Sega ja Nintendo eivät saisi peliä tämän vuoden aikana. Nyt on Williams vihdoin vahvistanut kaikkien versioiden (paitsi PlayStationin, jonka jakelun hoitaa Sony itse) julkaisupäivän: se on perjantai, 13 lokakuuta 1995. Amerikassa siis. Härmän Kombatantit joutuvat odottelemaan

MORTAL KOMBAT III



Päähenkilöt

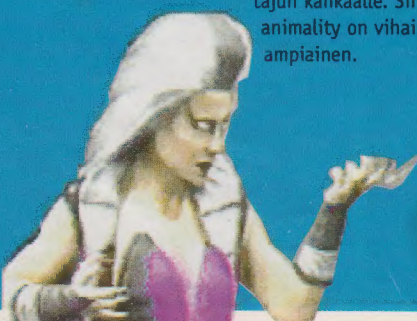
SHEEVA



Jos ihmettelette minne Goro on häipynyt, niin tältä naiselta sitä voisi kysyä. Hän on nimittäin yksi nelikätisen raakalaisen vaimoista, ja hän on oppinut mieheltään monia likaisia temppuja. Sheevan tulipallot tappavat ja yhdistelmät sattuvat.

SINDAL

Mortal Kombatin ensimmäinen lentävä taistelija. Hän leijaillee ympäriinsä ja ammuskelee kaikkea vastaantulevaa. Hänen hiuksensa toimivat jättimäisenä piiskana ja pamauttavat vastustajalta tajun kankaalle. Sindalin animality on vihainen ampiainen.



STRYKER

Potkut saanut poliisi joka osaa käyttää pamppuaan. Stryker heittelee ympärilleen kranaatteja, ja lopetuksena räjäyttääkin mielellään vastustajansa kappaleiksi.



ainakin joulun asti.

Pitkä odotus palkitaan. Mortal Kombat III on jo vallannut USA:n kolikkopelihallit. Kolmessa viikossa peliä myytiin huimat 20.000 kappaletta, kun huippusuositua Killer Instinctiä myytiin kahdessa kuukaudessa 'vain' 7.000 kappaletta.

Kauan kaivatusta jatko-osasta löytyy 14 hahmoa. Jotkut heistä ovat uusia märkäkorvia, jotkut ovat roikkuneet mukana jo aiemmissa peleissä. Uutuuksia ovat hienomman grafiikan ja jyrkempien äänitehosteiden lisäksi 'animaliteetit', pilotetut taistelijat, turnajaiset, vuorovaikutteiset taustakuvat ja Kombat-koodit. Koodilla voi mm. saada uuden taistelijan, tapella pimeässä tai siirtyä

tuntemattomaan maailmaan. Uutuus on myös juoksunappi, jonka avulla voi syöksyä ruudun yli joko hyökätäkseen tai paetakseen.

MK3 tuntuu kaiken kaikkiaan täysin uudelta peliltä eikä pelkältä päivitykseltä Super Street Fighter II Turbo - The Movie -pelin tyyliin. Williams tekee täyttää häkää töitä saadakseen Mega- ja SNES-versiot ajoissa valmiiksi. Niiden jälkeen on vuorossa Game Boyn versio. Koska Williams on yksi Nintendon U64 Dream Teamin jäsenistä, on Ultra-versionkin suunnittelu jo aloitettu. Elämme mielenkiintoisia aikoja.

MORTAL KOMBAT
- THE MOVIE

On julkinen salaisuus, että tekeillä on 'Mortal Kombat' elokuva. Vaikka-filmin budjetti onkin vaatimaton, niin se vähä mitä olemme projektista nähneet näyttää paljon paremmalta kuin Capcomin Street Fighter-raina Eurooppaan saapuneen piakkoin-myös piirretty Mortal Kombat TV-sarjan.

KOMBAT 3



KANO

Alkuperäisestä pelistä tuttu yksisilmäinen palkkionmetsästäjä on palannut entistäkin vaarallisempaan ja vahvempaan. Hän taistelee vanhojen jippojensa varassa, joten hänet aiemmin lyöneille ei ongelmia pitäisi syntyä. Paitsi hänen muuttuessaan hämähäkiä.



NIGHTWOLF

Tämä intiaani ei epäröi käyttää jousta ja nuolta vihollistensa pysäyttämiseksi. Suuttuessaan hän saattaa muuttua sudeksi, jolloin homma käy vastustajalle kuolemanvakavaksi.



SEKTOR

Sub Zero on saanut peräänsä koston janoavan Sektorin. Aseina punaisella ninjarobotilla on tehokkaita potkuja ja maaliinhakeutuvia ohjuksia. Tarkkailkaapa hänen mahaansa, kun hän päättää lopettaa taistelun.



SONJA

Playboy-pimu Kerri Hoskins sai kunnian esittää nuorentunutta ja kaunistunutta Sonjaa. Tavalliseen tapaan Sonja käyttää kroppaansa yhteen sun toiseen.



Tuottajan puheenvuoro

Ed Boon, toinen pääpiruista Mortal Kombat III:n takaa, kertoo Super Powerille näkemyksiään 16-bittisten tulevaisuudesta.

Mille koneille näemme Mortal Kombat 3:n ensiksi?

Williams julkaisee Mortal Kombat III:n lokakuussa SNES, Mega Drive, Game Boy ja Game Gear -formaateille, mutta saattaa olla, että Sony joka hoitaa itse PlayStation-version jakelun, ehtii oman julkaisunsa kanssa edelle. Puhetta on ollut myös Ultra 64, Saturn ja Jaguar -versioista, mutta niistä en voi sanoa toistaiseksi sen enempää.

Ette siis ainakaan vielä ole luopuneet 16-bittisistä?

Emme tietenkään.

Uskomme, että sekä SNES

että Mega Drive tulevat

elämään vielä jonkin aikaa. Niitä on kodeissa sellainen määrä, että täytyisi olla täysi idiootti jos jättäisi ne huomiotta. On selvää, että niin kalliita koneita kuin Segan Saturn ja Sonyn PlayStation ei koskaan tulla myymään niin paljon kuin NES:iä ja SNES:iä. Senpä takia monet SNES:n omistajat eivät niitä tule ostamaan, mikä taas johtaa siihen, että me emme pysty myymään pelejamme uusille koneille yhtä suuria määriä. Yhtäkään Sonyn peliä ei tulla koskaan myymään sellaisia määriä kuin Donkey Kong Countrya. Niin se vain on.

Tulemme siis myös jatkossakin julkaisemaan pelimme 16-bittisille koneille, ainakin niin kauan kuin se on taloudellisesti kannattavaa. Jos ilmestyy Mortal Kombat 4 ja markkinat ovat yhä olemassa, niin voitte luottaa siihen, että julkaisemme sen myös SNES:lle ja Mega Drivelle.

Cyrax ja Sektor
opettelemassa
tanssiaskelia
speed-
metalliin.
Mosh.

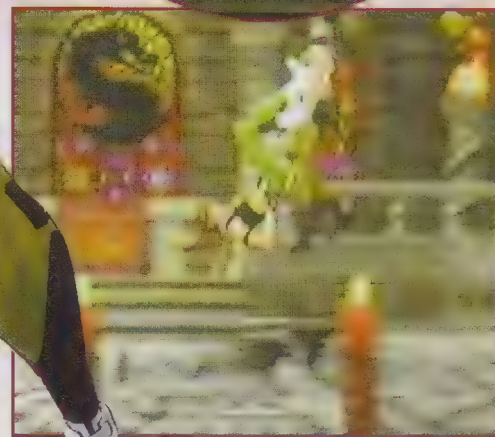
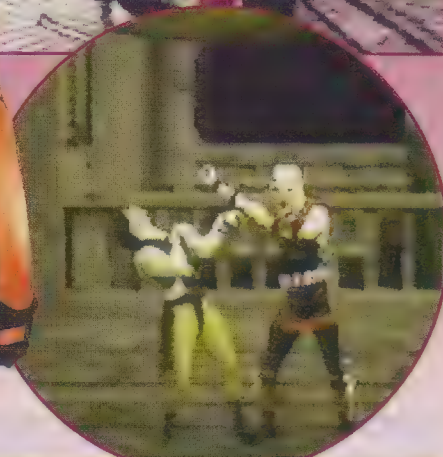
CYRAX

SEKTOR



Tältä Sonja näytti ennenkuin osaan vaihdettiin huomattavasti nätimpi Kerri Hoskins.

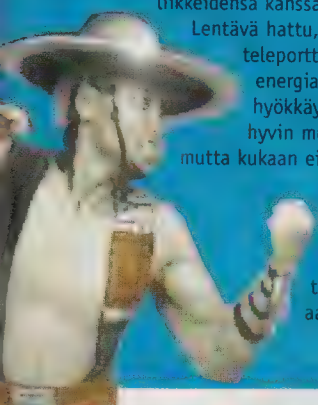
Ja tässä yksi esimerkki hänen kyvyistään.



KUNG LAO

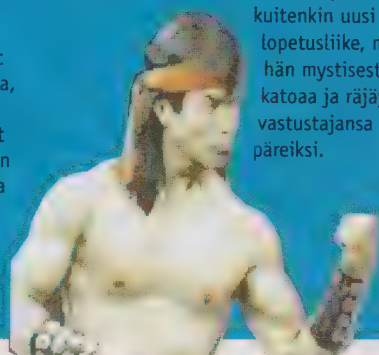
Vanha hattutelineä palaa kaikkien edellisestä pelistä tuttuun erikoisliikkeidensä kanssa.

Lentävä hattu, teleporttaus ja energia-hyökkäys ovat hyvin muistissa, mutta kukaan ei ole nähty hänen uusia lope-
tuksi-
aan.

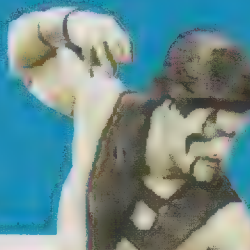


LIU KANG

Jälleen yksi Mortal Kombat -veteraani. Hysteriset hyppypotkut ovat tallella, kuten myös typerät samplaukset. Jäljellä ovat myös tulipallot, mutta hurjinta on kuitenkin uusi lopetusliike, missä hän mystisesti katoaa ja räjäyttää vastustajansa päreiksi.



Shangilla on jännittävä kokoelma uusia potkuja ja lyöntejä. Hän osaa myös manata lattiasta tulipatsaan pitämään vastustajat aisoissa. Vaikuttava on myös hänen kykynsä muuttua toiseksi hahmoiksi. Shang Tsungin lopetusliikkeet ovat pelin tappavimpia.



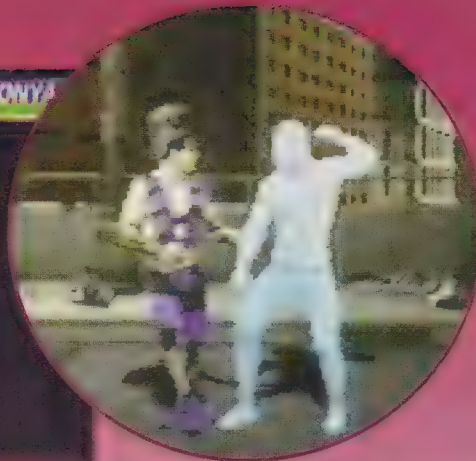
JAX

Jaxin kädet revittiin irti edellisen pelin lopussa, mutta se ei ole estänyt häntä palaamasta etsimään kostoa. Hänen taitonsa saada aikaan maanjäristyksiä on saanut seurakseen taidon ampua tulipalloja ja ohjuksia. Ehdottomasti pelin vaikeimpia vastustajia. Jaxin onneksi pelissä ei ole magneetti-kenttiä.





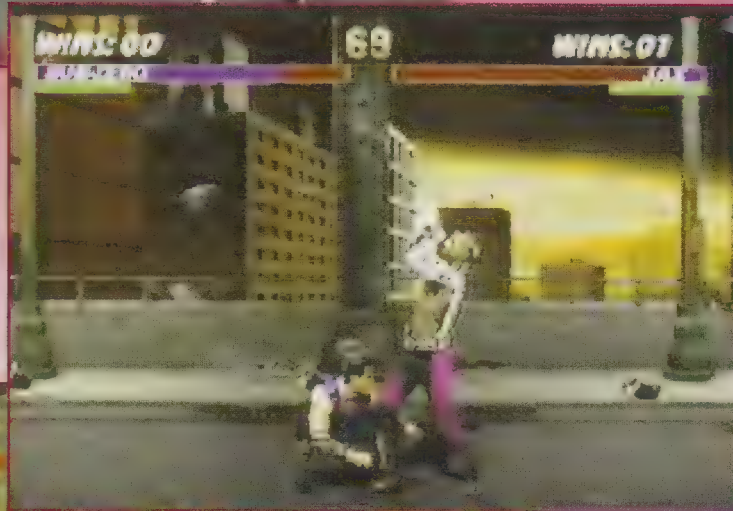
Raivoisa tulipallotaistelu Sheevan ja Sonyan välillä. Voittajasta ei tässä vaiheessa ole vielä varmuutta.



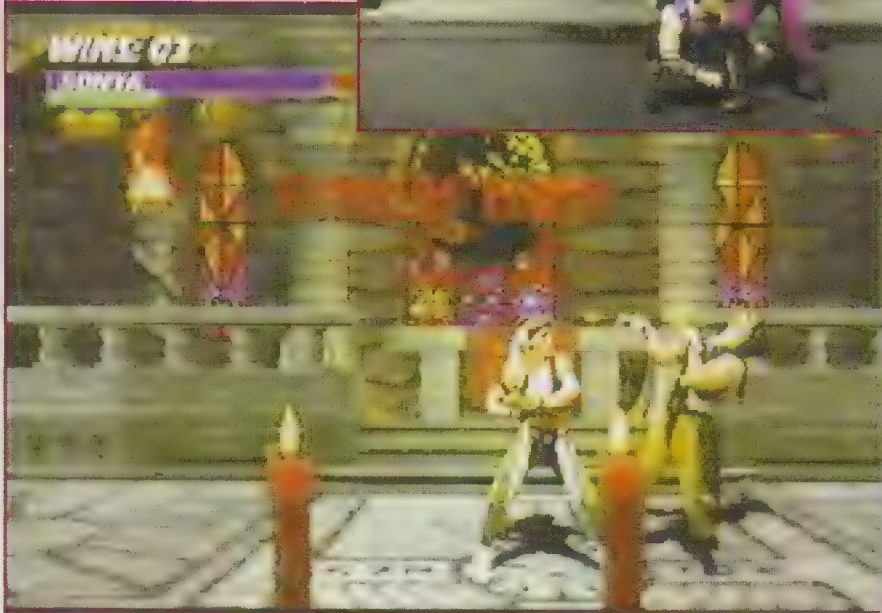
Jääkylmä veto Sub Zerolta.



Sub ei ole enää ninja, mutta muuten kyllä kuulimpi kuin kurpitsa.



Näyttää siltä, että Shang Tsung saa maistaa jotakin Sonyan lopetuksista.



Kung Lao tappavine hattuneen palaa Mortal Kombat kolmoseen.



SUB ZERO

Vanha Sub ei ole enää mystinen ninja, ja hän näyttääkin kasvonsa ensimmäistä kertaa. Hänen uusi temppunsa on luoda itsestään jääkloonin vastustajia hämäämään. Sub osaa myös tipautella jääpuikkoja vastustajiensa niskaan ja muuttaa itsensä jääkarhuksi.



CYRAX

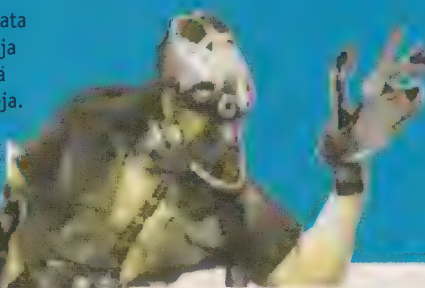
Sektorin vanha kaveri joka heittelee vihreätä verkkoa ympärilleen. Vastustajan jäätyä satimeen hän kiskoo verkon luoksensa kuin hämähäkki ja antaa uhrilleen kunnon mäjäyksen. Hän osaa myös



teleportata itsensä ja vierittää pommeja.

KABAL

Kabal kantaa selässään monikäyttöistä energiatankkia. Hän myös pyörii kuin tornado ja viskoo tulipalloja jokaiseen ilmansuuntaan.





Roolipeliköyhän kesän jälkeen Enix ja Square lataavat syksyyn kunnon paukut. Topi ei voi muuta kuin kasvattaa roolipelisivujen määrän kuuteen. Sivuista neljä on omistettu vuoden kahdelle parhaalle pelille: Chrono Triggerille ja Secret of Mana 2:lle.

×主×末

Bergsala yrittää jälleen saada myyntiin RPG:n. Kyseessä on Nintendon oma Earthbound (Japanissa julkaistu nimellä Mother 2). Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan (mikä on aika harvinaista kun kyseessä on roolipelit Euroopassa), niin sen pitäisi löytymän kaupoista vielä tämän vuoden puolella.

Muuten roolipelitaivas näyttää tavanomaisen pimeältä. Square ei vielä ole pihahantanut mitään Final Fantasy III:n ja Breath of Fire'n mahdollisesta euroopanulkaisusta. Käydään siis katsomassa mitä RPG:n kotimaassa on tekeillä.

Arc the Lad
PlayStation • G-Craft • CD



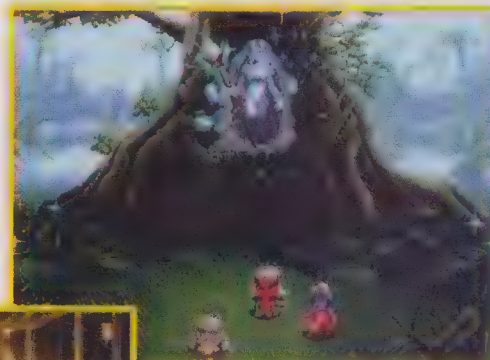
Mystic Ark
SNES • Enix • 32 MBit

Juuri kun Square on ehtinyt julkistaa Secret of Mana 2:n, niin Enixillä on jo vastaveto valmiina.

Vai menikö se toisinpäin? Miten vain, Enix yrittää saada japanilaiset unohtamaan koko Mana 2:n ja pelaamaan Dragon Quest VI:ta odotellessaan mieluummin Mystic Arkia. Pelaaja voi valita päähenkilöksi joko pojan tai tytön, mutta valinnalla ei ole käytännössä mitään merkitystä pelin etenemisen kannalta.

Pelin henkilöitä ovat kaunis tyttö Milene, ihmissusi Makioo, rautamies Laks, ninja Tokio ja mystinen tyttö nimeltä Lee Shan. Vaikka peli onkin pohjimmiltaan RPG, niin siitä löytyy paljon 7th Guest -pelistä muistuttavia ongelmakaloja.

Digitoidut taustat ja Yamada Akihiron taide antavat Mystic Arkille persoonallisen ulkonäön. Saa nähdä riittäkö se



Samaan aikaan kun Squaren kaksi päättiämiä ovat työskennelleet Chrono Triggerin ja Secret of Mana 2:n parissa, on heidän uusi 32-bittisosastonsa valmistellut PlayStationin ensimmäistä RPG:tä nimeltä Arc the Lad. Projektin

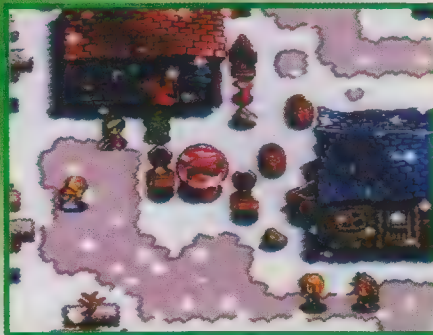
takaa löytyy Toshio Tsuchida, joka aiemmin on tuottanut Front Missionin ja Cybatorin. Arc the Lad muistuttaa paljon sekä Chrono Triggeriä että Secret of Manaa. Sille on tehty myös upea soundtrack, joka löytyy japanin listojen kärkipäästä tuota pikaa. Peli koostuu kahdesta osasta, ja Sonyn muistikortin avulla taistelijat varusteineen voi siirtää suoraan myöhemmin tänä vuonna julkaistavaan jatko-osaan.





Rejoice SNES • Yanoman • 16 MBit

Suhteellisen tuntematon Yanoman on vastikään julkaissut hieman erilaisen RPG:n, joka on täynnä huumoria, outoja yksityiskohtia ja hip hop - musiikkia. Taistelukohtaukset muistuttavat Final Fantasy



II:n vastaavia, ja Squaren toisesta menestyspelistä Secret of Mana on otettu mahdollisuus ohjata useaa hahmoa samanaikaisesti. Päähenkilö on nimeltään Toreno, kiltin ryövärijoukkion pomo. Joukkio saa mystisen tehtävän Benmarukisto -nimiseltä noidalta. Peli julkaistaan näillä näkymin vain Japanissa, ja lännen markkinoille sitä on luultavasti turha odottaa.

RPG:TÄ AMERIKASSA

Final Fantasy III oli kymmenen eniten myydyin pelin joukossa USA:ssa vuonna 1994, vaikka se julkaistiinkin vasta lokakuussa. Seikkailun suosion yllättäminä muutkin pelitalot ovat alkaneet kääntää omia roolipelejänsä. Capcom kääntää täyttä häkää Breath of Fire II:sta ja Taito Lufia II:sta. Pelit julkaistaan ennen vuoden loppua.



Secret of Evermore SNES • Square • 24 MBit

Ensimmäiset uutiset amerikan Squaren omasta projektista nimeltä Secret of Evermore kuultiin jo jonkin aikaa sitten. Hieman yli vuoden kestäneen työn jälkeen peli on nyt valmis julkaistavaksi marraskuussa.

Omalaatuinen piirre (ainakin roolipelin maailmassa) pelissä on se, että tapahtumat sijoittuvat 90-luvun Amerikkaan. Se tuo mielenkiintoista vaihtelua japanilaisille roolipeleille tyypillisille fantasiaseikkailuille.

Kuten nimikin niin myös itse peli muistuttaa paljon Secret of Manaa, mutta amerikkalaiset väittävät, että he eivät ole kopioineet japanilaisten virkaveljiensä luomusta, vaan ovat ainoastaan lainanneet muutamaa Manan parhaista

oivalluksista. Ainoa valittamisen aihe mitä keksin on se, että Silicon Graphicsilla tehty grafiikka ei yllä odotusten tasolle. Muutoin tämä ensimmäinen kokonaan amerikkalainen peli näyttää yltävän japanilaisten esikuviansa tasolle.

Ja se on hyvä se.



Lunar II - Eternal Blue Mega CD • Working Designs • CD

Alkuperäinen Lunar on yksi harvoista japanilaisista roolipeleistä, joissa kunnolla käytetään CD:n kapasiteettia pitkiin animaatioihin ja kunnolliseen musiikkiin. Pitkän jähkailun jälkeen osa kaksi on vihdoinkin matkalla Amerikkaan, ja sen pitäisi olla hienompaa, suurempaa ja parempaa kuin pari vuotta vanha alkuperäinen seikkailu. Tarina alkaa siitä mihin edellinen päättyi, mutta vaikka alkuperäistä ei olisikaan koskaan pelannut, niin kakkososaan pääsee helposti mukaan. Nyt vain pidetään peukkuja, että peli saataisiin julkaistuksi Euroopassakin.



KYSYMYKSET & VASTAUKSET

Hei Topi,

1. Onko Secret of Mana 2 ykkösen veroinen?
2. Onko Secret of Evermore hyvä?
3. Taistellaanko niissä tekstikomennoilla?
4. Julkaistaanko ne Suomessa?

Jykke

Hei Jykke,

1. Ei, se on parempi!
2. Kyllä, mutta ei Secret of Manan veroinen.
3. Ei.
4. Toivottavasti Mana kakkonen seuraa ykkösen jäljissä. Mitä Evermoren julkaisun kanssa tapahtuu, sitä ei tiedä vielä Squarekaan.

TOPI

Terve Topi,

1. Tuleeko SNES:lle uutta Zelda-peliä?
2. Miksi Suomessa ei ole julkaistu yhtään Dragon Questia?
3. Miksi Lufiaakaan ei ole kaupoissa näkynyt?
4. Tuleeko Suomeen mitään Zeldan kaltaista peliä ennen vuoden vaihtumista?

RPG-friikki

Terve hra Friikki,

1. Uusi Zelda-peli on tekeillä, mutta kuulemma Ultra 64:lle.
2. Koska niitä ei ole PAL-versioina.
3. Sanopas se.
4. Jos Mana 2, Evermore tai Chrono Trigger niin nopeasti ehtivät. Epäilen kyllä.

Topi

Hei Topi,

1. Pidän Secret of Manasta ja Zelda 3:sta. Mikä peli minun kannattaisi ostaa seuraavaksi?
2. Onko tulossa lisää roolipelejä missä on tyttö pääosassa?
3. Olisi kiva jos antaisitte jonkun tytön välillä arvostella pelejä. Saataisiin vähän järkeä niihin sepustuksiin!
4. Toivottavasti RPG-palsta saa lisää sivuja. Tulisi enemmän faktoja roolipeleistä tiivistelmien sijaan.

Anna

Hei Anna,

1. Odota Secret of Mana 2:ta, jos haluat toiminta-RPG:n. Muutoin suosittelen tavalliseen tapaan Final Fantasy 2 tai 3:a. Ja tulevaa Chrono Triggeriä tietysti.
2. Mystic Ark ja Secret of Mana ainakin.
3. Siksi meillä on Loviisa! (Annan kirje tuli ennenkuin Loviisa aloitti.)
4. Eikö kuusi sivua ole tarpeeksi? Valitettavasti tämä ei tule jatkumaan.

Heissan Topi,

Tiedätkö, onko Game Gearille yhtään hyvää roolipeliä? Pelihullu

Heippa Pelihullu,

Jos kaipaat jotakin Phantasy Starin tyyppistä roolipeliä, niin pelkään että sellaisia löytyy vain Japanista.

Topi

Ja osoitehan on:

Super Power / RPG, Kustannus Oy Semic
PL 317, 33101 TAMPERE

Chrono Trigger on Squaren toistaiseksi suurin ja kallein projekti. Sen luoja ovat Final Fantasy 2:n ja 3:n tuottajat, Dragon Quest -sarjan käsikirjoittaja ja ohjelmoija peleistä Dragonball Z ja Go Go Ackman. Seikkailu alkaa pian USA:ssa, ja toivottavasti pääsemme siihen mukaan täällä Suomessakin.



Vuoden 1994 lopulla alkoivat huhut Chrono Triggeristä levitä Japanissa, ja muutaman kuukauden kuluttua siitä kohistiin jo ympäri-maailmaa. Toiminta-RPG yhdistettynä Final Fantasyn tarinaan syvyyteen ei voi olla muuta kuin jättimenestys, varsinkin kun tekijänä on Square. Squaren kirjanpidosta voi lukea jälleen muutaman japanin myyntiennätyksen rikkoutuneen: Nyt on kuitenkin amerikan markkinoiden vuoro: peli on käännetty ja valmis julkaistavaksi syyskuussa. Voimme kuitenkin paljastaa jo nyt muutamia pelin salaisuuksia.

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー



AIKAMATKAAJAT

Eri aikavyöhykkeillä matkatessaan pelaaja tapaa henkilöitä, jotka seuraavat seikkailussa mukana.



CHRONO

Pelin päähenkilö. Chronon tulevaisuus ei näytä kovin lupaavalta. Jos sitä ei muuta.



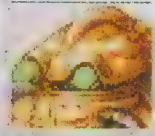
MARL

Hänet Chrono tapaa pelin alussa karnevaaleilla.



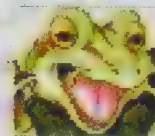
LUCCA

Tyttö joka rakentaa aikakoneita. Hän on suureksi avuksi tulevaisuudessa.



ROBO

Tämä voimakas robotti löytyy vuodesta 2300. Lucca suostuttelee hänet liittymään joukkoon.



KAERU

Sammakkosoturi tavataan ensimmäisen tehtävän aikana, mutta valitettavasti hän katoaa heti sen jälkeen.

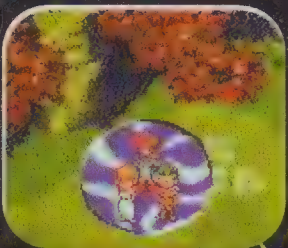


EIRA

Muutama tuhat vuotta ajassa taaksepäin löytyy luolatyttö Eira.

PALUU TULEVAISUUTEEN

Time Streetiltä löytyy warpzone, joka vie seikkailijat eri paikkoihin niin menneisyyteen kuin tulevaisuuteenkin.



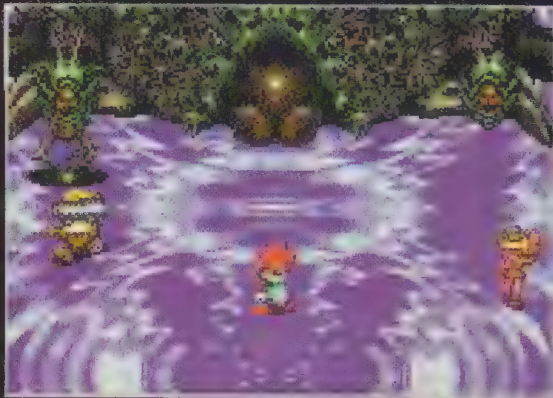
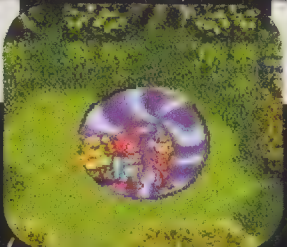
600 j Kr

Pelin ensimmäinen aikamatka vie vuoteen 600 jKr. Chronon ja Luccan on pelastettava.

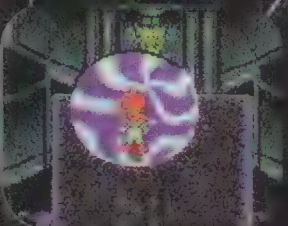
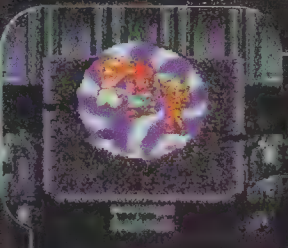


1000 j Kr

1000 j Kr

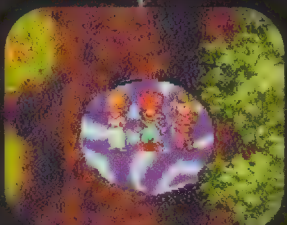


2300 j Kr



2300 j Kr

Epämukava tulevaisuudenkuva: julmat robotit ovat vallanneet maailman. Täältä löytyy Robo, ja täällä voi myös osallistua F-Zero -tyyliseen autokisaan.



6500 e Kr

Täällä asustaa esihistoriallinen tuolatyttö nimeltä Eira. Hänellä on pieni dinosaurus-ongelma, johon hän kaipaisi hieman apua.



1000 j Kr

Ah kultaista kotia. Chrono, Lucca ja Marl ovat syntyneet ja kasvaneet 1000-luvulla, joten täällä he tuntevat olevansa kotonaan. Muiden aikavyöhykkeiden tapaan täälläkään ei kuljeta suoraan kartalla, vaan huiskitaan edestakaisin eri warp-vyöhykkeiden läpi jotta kaikki mystiset paikat löytyisivät.



SECRET OF MANA 2

DURAN

Olemme tuskin ehtineet toipua Chrono Triggeristä, kun japanilaiset roolipeli-mestarit jo jatkavat seuraavalla pelillä. He myös väittävät uudesta pelistä tulevan kaikkien aikojen parhaan RPG:n. Eikö Squaren taidoilla ole mitään rajoja?

Secret of Mana 2, kolmas seikkailu Seiken Densetsu -sarjassa, on lähes valmis. Kaikkien aikojen parhaan

roolipelin jatko-osan tekemisessä Square on kääntynyt herrojen Tanaka ja Ishii puoleen.

Heidän ansio-
listoiltaan löytävät mm. Romancing Saga 2, Secret of Mana ja Game Boyn ensimmäinen Seiken Densetsu -peli (Final Fantasy Adventure USA:ssa ja Mystic Quest Euroopassa). He ovat myös vastuussa NES:n kolmesta ensimmäisestä Final Fantasy -pelistä (joista kahta ei koskaan julkaistu japanin rantojen ulkopuolella). Heillä siis lienee vaadittava kokemus kaikkien odottaman loistopelin luomiseen.

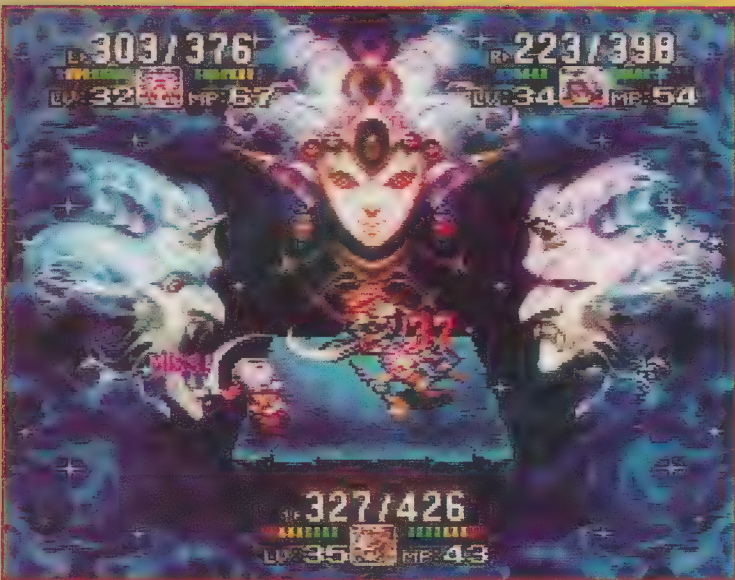


Flammiekin on päässyt SOM 2:een, ja tällä kertaa lennellä voi myös iltaisin. Mökkien valot ovat hyvä yksityiskohta.



ANGELA

HAWKEYE



*Yllä: Uudet pomot näyttävät hyviltä, vaikka ovat rumia.
Alia: Ankara taistelu kurpitsapomoa vastaan samalla sivuttain skrollaten.*



Kyynelkanavat tulvimaan

Ishii ja Tanaka ovat työskennelleet tarinan parissa yli vuoden saadakseen kaikki juonen langat punottua siististi yhteen pelin loppua kohti. He haluavat pelaajan voivan samaistua päähenkilöihin ja vullottaa estottomasti. Vaikuttaa aika typerältä - onhan kyseessä TV-peli - mutta kaikki Final Fantasya pelanneet tietävät kuinka uskomattoman mukaansatempaavia Squaren pelit ovat vahvojen hahmojensa ja huolellisesti suunniteltujen tarinoidensa ansiosta.

Secret of Mana 2:ssa otetaan askel eteenpäin: hahmot voivat kehittyä riippuen pelaajan tekemistä valinnoista ja muista hahmoista. Jos samassa joukossa on sekä poikia että tyttöjä, voi kehkeytyä jopa romansseja.

Kaivattu jälleennäkeminen

Flammie, nuori lohikäärme joka kasvoi Matangan kuninkaan luona alkuperäisessä pelissä, löytyy myös Mana 2:sta. Hänen avullaan voi lentää mihin tahansa valtavan maailman kolkkaan, mutta hänet löytää vasta pelin puolivälin paikkeilta.

Lohikäärmeellä lentämistä on parannettu edellisestä osasta; kahden kartan sekä lähimmän kaupungin osoittavan tekstin avulla ei navigoinnin pitäisi tuottaa suurempia ongelmia.

Komeaa kuin Disney-filmeissä

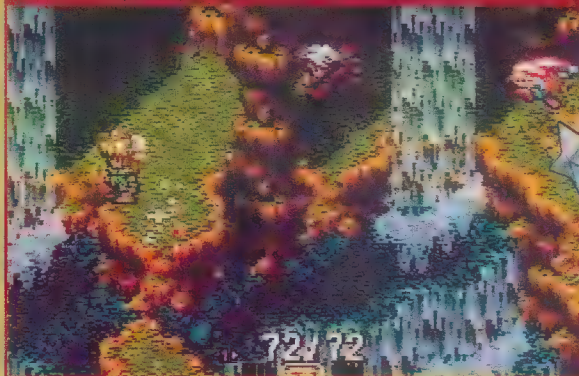
Ensimmäisen kerran Chrono Triggerin nähdessämme pidimme sitä niin paljon Secret of Manan kaltaisena, että epäilimme kyseessä olevan uudelleen nimetyn Mana 2:n. Nyt kun oikea Mana 2 on tekeillä, niin heti pistää silmään sen saman kaltaisuus Chrono Triggerin kanssa. "Perusteet ovat paljolti alkuperäisen Manan tapaiset, mutta tällä kertaa kaikki näyttää paljon kolmiulotteisemmalta. Olemme keskittyneet luomaan grafiikkaan syvyyttä, ja uskon että olemme onnistuneet siinä oikein hyvin", sanoo Ishii luomuksestaan. "Tavoitteenamme ei ollut - kuten niin monessa nykyajan videopelissä - tehdä grafiikasta mahdollisimman realistista, vaan tehdä siitä Disney-filmien

Uusi musiikin laji

Musiikista vastaa tälläkin kertaa herra Kikuta, mutta tyyli ei ole aivan sama kuin alkuperäisessä. Hän on työskennellyt ahkerasti saadakseen kaikki instrumentit erottumaan tavanomaisen äänipuuron sijaan. Ne 60 kappaletta jotka hän on peliin säveltänyt, eivät ole aivan samaa tyyliä kuin edellisessä pelissä. Enempää hän ei suostu paljastamaan.



Ainutlaatuisesta grafiikasta vastuussa olevat miehet ovat luoneet hahmot myös tunnettuun fantasia-animéen Record of Lodoss War. Kun taskussa on 32-megan kasetti niin mikään ei ole tälle Squaren parhaalle tiimille mikään ei ole mahdotonta.



Kauanko meidän on odotettava?

Ikävä kyllä edes japaninjulkaisun päivämäärää ei ole vielä päätetty, mutta vierähtäneä ainakin pari kuukautta ennenkuin Secret of Mana 2 tulee myyntiin Nipponissa. Sen jälkeen täytyy odotella USA:n käännöstä ja vihdoin PAL-versiota.

KEVIN



LISA



CHARLOTTE

ENNAKKOSILMÄYS

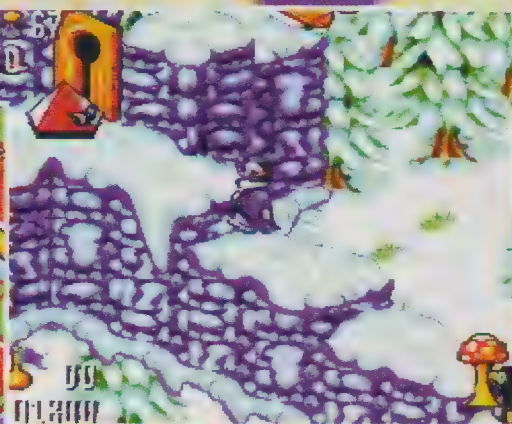
WHIZZ

Isometrinen 3D on Hyvä Juttu, kuten Equinox on näyttänyt ilman Perry Mason -tyylisiä viime hetken lisäodisteita. Whizz on vähän saman sorttinen juttu, mutta painopiste on kenttien ympäri juoksentelulla arvoitusten ratkaisemisen sijaan.

Peli on oikeastaan tasoloikka, vaikka näppärä perspektiivi auttaakin sitä 'erottumaan' joukosta. Kenttiä pelataan aikaa vastaan, ja hirviöt voitetaan 'pyöräyttämällä' ne kuoliaiksi. 'Pyörähdysvoimaa' on tietenkin rajallinen määrä. Tituksella on selvästikin oltu sitä mieltä, että TV-pelaajat pääsevät liian helpolla. Siksi he ovatkin tehneet Whizzistä ennennäkemättömän vaikean. Aikarajat ovat ankarat, mutta kuolematon hirviöt ja kavalat myrkkysienet ne vasta Valkoista Jänistä raivostuttavatkin. Harhailu pois suorimmalta reitiltä vie useimmiten kuolemaan, mutta tietenkin se on ainoa keino löytää elintärkeitä bonuksia.

Peli näyttää upealta, erityisesti Liisa Ihmemaassa -huone. On mukava pelata peliä joka on omiaan High Score -taulun valloittamiseen.

Odotamme sen saapumista mielenkiinnolla.



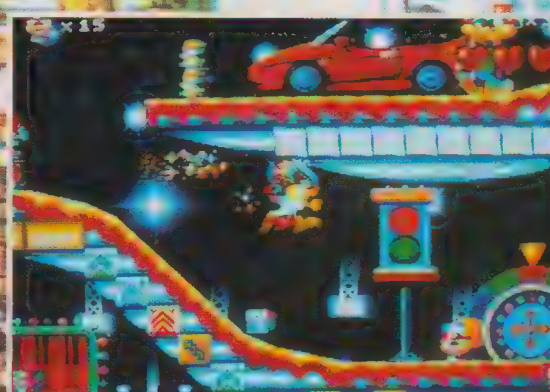
OSCAR

Grumpfh. Miksi jokaista Putty Squadia, joka rasvaimaisee löysät pois tasoloikkapeleistä, kohden tulee ainakin yksi Oscar, joka tuo kolesterolin suoraan takaisin pelityyppiin suonistoon? Pikkuoravamainen keiju joutuu tässä pelissä juoksentelemaan läpi seitsemän elokuvaan perustuvan kentän oscareita (!) poimien, hirviöiden päiden päälle hyppien ja seinä jojolla rikkoen.

Kentät ovat runsaita ja monitasoisia, hirviöillä on kerrankin luonnetta, Oscar itse tekee temppuja jotka saavat pudottamaan ohjaimen hämmästyksestä ja grafiikka on moitteetonta. Kyseessä on siis täysin identtinen peli minkä tahansa 16-bittisen tasoloikan kanssa.

Ei ole meidän asiamme tuomita peliä sen vuoksi (ei ainakaan ennen kuin olemme saaneet arvosteltavaksi valmiin version - pari kuvaa ja iltapäivä tietokoneversion kanssa ei oikein riitä

kunnon arvosteluun). Sitäpaitsi kunnolla tehtyinä tällaiset pelit ovat oikein sujuvaa, joskin hieman arkista viihdettä Bubsy the Bobcatin tyyliin. Oscarilla olisi kuitenkin parasta olla jotakin uutta tarjottavanaan, jos hän aikoo selviytyä kovassa ja kylmässä söpöjen tasoloikkapelien maailmassa. Siellä saa helposti kunnolla turpiinsa. Ihan totta.



ENNAKKOSILMÄYS

REALM

Titus I 8 meg

Kuten tunnettua, ranskalaiset ovat hieman 'outoja'. Esimerkiksi Asterixin tekivät kaksi fransmannia, vaikka ranskan kielestä puuttuukin kaikki edellytykset huumoriin. 15:llä vuosisadalla yksikään ranskalainen kuningas Ludwigin hovissa ei huomannut mitään 'omituista' Pipkin Pandangon lapsi-korissa komedia-steppaus esityksessä. Tämä 'omalaatuisuuden' perinne jatkuu Realmilla, kun ranskalaiset tekevät oman versionsa Turricanista.

Pelin väitetään olevan kyberpunk-peli (selvästikään se ei sitä ole), ja Realm elävöittää ennalta arvattavia robotti- ja laser-episodeja muutamalla 'oudolla' yksityiskohdalla. Esimerkiksi sivuttain ylös ampuakseen on juostava kuin Juppe Pupu.

Pelkällä 'outoudella' ei kuitenkaan voi odottaa pelin pärjäävän. Apuna universumin pelastamisessa 'epätavallisen' androgyninen päähenkilö käyttää mielikuvituksettomia mutta tehokkaita atomeilla ja napalmilla ladattuja aseita kuten esimerkiksi lämpöhakuisia ohjuksia, Road Warrior -tyylisiä bumerangeja ja epänormaalin suuria pyssyjä. Oman osuutensa pahat sortajat hoitavat käyttäen apunaan pahiten ylimitoitettua arsenaalia sitten, öh, Turrican 2:n. Viisi suurta maailmaa, vieritys moneen suuntaan ja 'omalaatuinen' ranskalaisuus ovat pelin strategiset tiedot. Julkaisupäivä joskus syksyllä.



MR TUFF

Ocean I 12 meg

Nonnih. Tässä taseloikkapelissä on kaksinpelimoodi jossa vuorotellaan, selvä? Toinen pelaajista on selvästikin Mr Tuff. Mikä siis on hänen kaverinsa nimi? Mrs Tuff? Mr Rumble? Ei. Hän on Mr Firm. Ja 'firm' (tiukka) on sana joka kuvaa koko peliä.

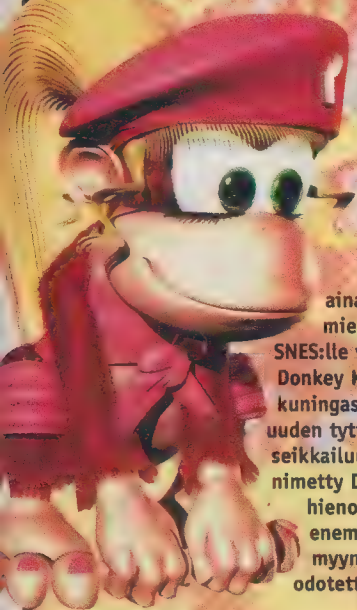
Vaikka yrittääkin olla helppokäyttöinen ja vetoava kaikkine tuhoavine aseineen (liekinheittäjiä ja moottorisahoja), rankkoine ajoneuvoineen, hienoine valinatauluineen ja tuhoamiseen keskittyneine kenttineen, jätti arvostelukasetin pelaaminen meidät väsyneiksi. Ehkä vika on innottomasti suunnitelluissa kentissä (ansat on selvästi merkitty eikä piristäviä ylläreitä ole) tai hirviöiden masentavassa tavassa ilmestyä ilmestyä selän taakse juuri kun on selvittänyt koko sektorin, mutta toistaiseksi Mr Tuff on ollut masentava kokemus. Sitäpaitsi: miksi ei yhtä aikaa pelattavaa kaksinpeliä?

No, kuitenkin olemme treffanneet pelin vasta ensimmäistä kertaa, ja selvästi kuluu vielä jonkin aikaa ennenkuin menemme naimisiin ja kuolemme köyhyyteen 29:n kunnioitettavassa iässä. Mr Tuff parantuisi huomattavasti saadessaan pari kunnollista ajoneuvoa (toistaiseksi olme vasta päässeet kokeilemaan murskauspalloa, myöhemmin pelissä on surffausta, sukellusveneitä ja vähän tankilla ajoa), ja meihin vetoaa ajatus pelistä, jonka ideana on etsiä kentiltä murskattavaa (tameshiware! hai!). Toivotaan, että mielenkiinnoton alku on vain ovela juoni Oceanilta.



ENNAKKOSILMÄYS

DONKEY KONG COUNTRY 2 - DIDDY KONG'S QUEST



Pelikone: SNES
Julkaisija: Nintendo
Luonne: Tasoloikka

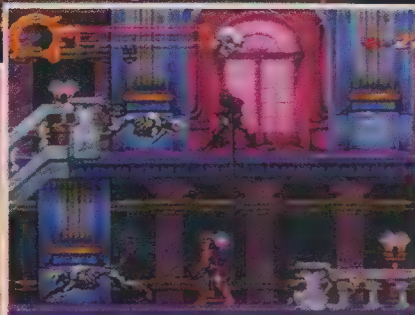
Donkey Kong Countryn menestyksen jälkeen ei ollut epäilystäkään siitä, etteikö sille tehtäisi jatkoa tuota pikaa. Nyt jatko-osa on tulossa, ja sen pitäisi olla paljon alkuperäistä parempi, ainakin jos uskoo Nintendoja ja Rarea, joiden mielestä DKC oli vain alkusoittoa sille mitä SNES:lle vielä on tulossa. Donkey Kong on kadonnut, ja Diddy epäilee, että kuningas K Rool on siitä vastuussa. Yhdessä uuden tyttöystävänsä Dixien kanssa Diddy lähtee seikkailuun. Peli on lyhyesti ja ytimekkäästi nimetty Diddy Kongin Seikkailuksi, ja siitä löytyy hienompaa grafiikkaa, parempaa musiikkia ja enemmän kenttiä kuin miljoonia kappaleita myyneestä alkuperäisestä. Ensi-ilta odotettavissa loppuvuodesta.



DRACULA X - VAMPIRES KISS

Pelikone: SNES
Julkaisija: Konami
Luonne: Seikkailu

On kulunut vuosia siitä kun Simon Belmont löi Draculan pelissä Super Castlevania IV. Nyt Dracula on kuitenkin noussut haudastaan - jälleen! Ikävä kyllä Simon on jo kuollut, joten tällä kertaa on hänen veljenpoikansa Richter Belmontin vuoro estää Draculan synkeät suunnitelmat. Kun verenjanoinen vampyyri kidnappaa Richterin rakastetun Marian ja sytyttää paikallisen kylän tuleen, on Richterin toimittava. Hän lähtee kohti vampyyrin linnaa lyömään Draculan lopullisesti. Castlevania-fanit ovat odottaneet Super Castlevania IV:n seuraajaa pitkään, ja nyt sellainen on vihdoinkin tulossa. Dracula X on varsinaisesti konversio itsenäisestä PC-enginen pelistä, joka julkaistiin Japanissa pari vuotta sitten. On epävarmaa, tuleeko peli Suomeen lainkaan, vaikka PAL-versio ilmestyyneekin Englannissa ennen vuoden loppua. Ainakin jouluun asti saamme kuitenkin tyytyä vanhempiin Belmont-seikkailuihin.



ENNAKKOSILMÄYS

KILLER INSTINCT

Pelikone: SNES
Julkisija: Nintendo
Luonne: Beat'em up

Rare ei tehnyt pelkästään Donkey Kong Countryn jatko-osaa ennätysnopeasti. Samaan aikaan he ovat konvertoineet samalla ACM-tekniikalla Killer Instinctin SNES:lle. He ovat onnistuneet tunkemaan kaikki taistelijat lopetuksineen 'vaatimat-tomaan' (verrattuna kolikkopelin kolme kertaa suurempaan kokoon) 32:een megabittiin. SNES-versiosta on alku-peräiseen verrattuna tiputettu pois lähinnä animoidut intro, jotka on korvattu liikkumattomilla kuvilla.

SNES:n Killer Instinct julkaistaan koko maailmassa (siis myös pienessä Suomessa) elokuun lopussa, ja jokaisen pelin mukana tulee CD-levy "Killer Cuts", joka sisältää alkuperäisen musiikin kolikkopelistä. Pelin arvostelu tulee seuraavaan SuPon numeroon.



TEKKEN

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Namco
Luonne: Beat'em up

Toshinden ja Namcon Tekken kilpailevat suoraan Segan Virtua Fighterin kanssa maailman beat 'em up -pelaajien suosiosta. Namco ei voi juurikaan väittää, etteivätkö he olisi ottaneet lähes kaikkea Takaran ja Segan peleistä. Grafiikka on otettu Toshindenista, ja ohjaus on pikulleen samanlainen kuin Virtua Fighterissa. Mausteeksi mätkintään on heitetty vielä hieman Killer Instinctiä.

Tavalliseen tapaan pelistä löytyy kahdeksan taistelijaa erikoisliikkeineen ja pari pomoa, joita voi ohjata jos tietää salaiset koodit.

Tekken julkaistaan Suomessa viimeisten tietojen mukaan marraskuussa.



ENNAKKOSILMÄYS

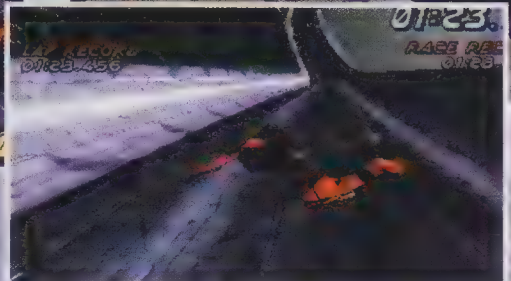
WIPEOUT

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Psygnosis
Luonne: Kilpa-ajo

Psygnosis on ollut huomattavasti muita lisenssittuuttajia paremmassa asemassa sen jälkeen, kun yhtiö siirtyi Sony'n alaisuuteen. Se myös näkyy heidän ensimmäisessä PlayStation pelissään nimeltä Wipeout. Tämä Ridge Racerin ja F-Zeron sekoitus on loistava! Grafiikkakin on samaa luokkaa Daytona USA:n kanssa, tosin kolmiulotteisempaa.

Peli koostuu kymmenestä kahteen ryhmään jaetusta radasta. Ensimmäiset viisi ovat suhteellisen helppoja, ja vaikeammat viisi rataa sisältävät hankalia ja salaisia käytäviä.

Arvostelu seuraavassa numerossa.

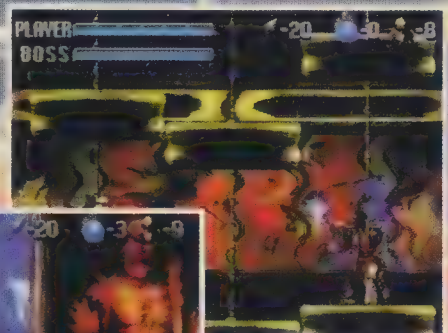
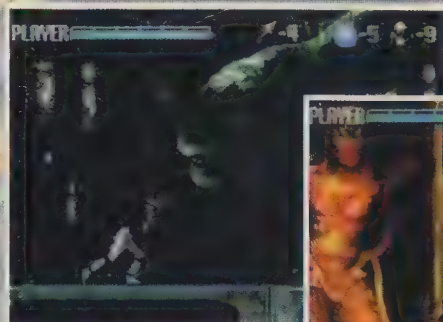


SHINOBI X

Pelikone: Saturn
Julkaisija: Sega
Luonne: Toiminta

Kahdeksan vuotta kolikkopelidebyyttinsä jälkeen tekee ninja Joe Mushashi paluun pelissä joka muistuttaa kovasti Megan klassista Revenge of Shinobia (kutsuttu myös Super Shinobiksi). Toisin sanoen kyseessä on sivuttaisivierittävä tasoloikka hyppivien ninjojen, vihaisten maagien ja jättimäisten pomojen temmellyskenttänä. Parasta on kuitenkin Joen aikaisemmasta seikkailusta tuttu ohjaus. Hauska yksityiskohta on myös Full Motion Video -intro, joka tuo mieleen vanhat pienen budjetin ninjafilmit.

Shinobi X on juuri julkaistu Japanissa nimellä Shin Shinobi Den, ja se matkaneer länteen loppuvuoden aikana.

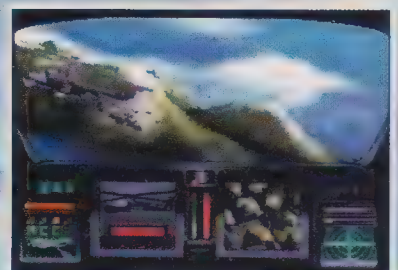
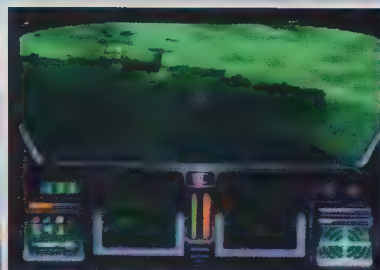


COMANCHE

Pelikone: SNES
Julkaisija: Nintendo
Luonne: Lentosimulaattori

Jostakin hämmästyttävästä syystä amerikan Nintendo on yhtäkkiä päättänyt kääntää vanhan helikopterisimulaattori Comanchen SNES:lle. Super FX -sirin avulla konvertointi PC:ltä onkin onnistunut hyvin, mutta pelin grafiikka näyttää jo ikääntyneeltä, ainakin vertailussa Saturniin tai PlayStationiin.

Joka tapauksessa pelistä löytyy kaikki 30 tehtävää ja jaettu ruutu, jonka avulla kaksi pelaajaa voi taistella keskenään. Mitään suunnitelmia pelin julkaisemisesta Suomessa ei ole (saattaapi hyvinkin jäädä kokonaan julkaisematta), mutta kannattaa pitää mielessä, että Ultralla tällainen peli tulee olemaan huomasti parempi.



ENNAKKOSILMÄYS

SLAM 'n JAM

Pelikone: 3DO

Julkaisija: Crystal Dynamics

Luonne: Urheilu

Crystal Dynamics on roikkunut kaikista 3DO-pelien kehittäjistä mukana kauimmin. Viime aikoina heistä on tullutkin oikein taitavia. Ensin heiltä tuli hieno tasoloikka Gex, ja nyt on vuorossa jatko-osa suosituille korisapelille Slam 'n Jam. Uutuutena on aivan uusi kuvakulma, joka erottaa pelin NBA Jamista ja World League Baseballista. Hyviä ovat myös zoomaus ja taukoamatta pälettävä kommentaattori. Kyseessä on selvästikin seuraava suuri urheilupelihitti.



DOOM

Pelikone: SNES

Julkaisija: Williams

Luonne: Toiminta

Williams on tunnetusti kuumeisesti työssä Doomien Ultra 54 -version kanssa. Pientä esimakua saadaan kuitenkin pian reidän julkaistessaan Id Softwaren väkivaltaisen SNES:lle. Kääntämisen PC:ltä on tehnyt Sculptured Software, ja täytyy sanoa, että he ovat onnistuneet oikein hyvin. Peli on helposti ohjattava, hieno ja ennenkaikkea verinen. Viimeksimainittu seikka saanee taas keskustelun väkivaltaisista peleistä käyntiin Suomessaakin.

Tämä on paljon, paljon Wolfensteinia parempi. Julkaisupäivä lokakuussa.



PREHISTORIC MAN

Pelikone: SNES

Julkaisija: Titus

Luonne: Tasoloikka

Titus ei ole juurikaan tunnettu erinomaisista SNES-peleistä, mutta koska Prehistoric Man sai hyvät arvostelut ja valittiin kuukauden peliksi monissa ulkomaisissa lehdissä, oli meidänkin pakko hieman ennakkosilmäillä sitä.

Alkuun PM vaikuttaa kopiolta Joe & Mac -pelistä, mutta pian huomaa siitä löytyvän paljon enemmän. Yli kaksi kymmentä suurta kenttää ja monta uudelleenkierrätettyä Mario-ideaa antavat hyvän syyn tutustua peliin lähemmin. Saattaa kuitenkin käydä niin, että sitä joutuu haeskelemaan importeista.



KÄRKILISTAT

Viime kuukauden suosituimmat pelit Pohjoismaissa. Mukana listoilla Nintendolta SNES, NES ja Game Boy, Segalta Mega Drive, Mega CD ja 32X.

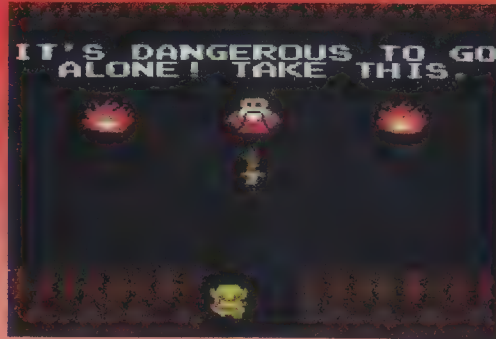
NINTENDO

SNES



1. Donkey Kong Country
2. International Superstar Soccer
3. Earth Worm Jim
4. Super Metroid
5. Unirally
6. Zelda - A Link to the Past
7. NBA Jam - T.E
8. Stargate
9. Super Punch Out
10. Puzzle Bobble

NES



1. Legend of Zelda
2. Super Mario Bros. 3
3. Zelda II - Adventure of Link
4. Rescue Rangers 2
5. Kid Icarus
6. Track & Field II
7. Jungle Book
8. RC Pro Am
9. Aladdin
10. Lion King

GAME BOY



1. Zelda - Link's Awakening
2. Donkey Kong '94
3. Wario Blast
4. Warioland
5. Kirby's Pinball Land
6. Super Mario Land
7. Stargate
8. Super Mario Land 2
9. Looney Tunes 2
10. NBA Jam - TE

SEGA

MEGA DRIVE



1. Theme Park
2. Elitserien '95
3. Earthworm Jim
4. Story of Thor
5. NBA Jam - TE
6. Sonic & Knuckles
7. Cannon Fodder
8. Ristar
9. Soleil
10. NBA Live '95

MEGA CD



1. Shining Force CD
2. Eternal Champions
3. Earthworm Jim - Special Edition
4. Sonic CD
5. NHL '94
6. FIFA
7. F1 Championships
8. Silpheed
9. Batman Returns
10. Final Fight

32X

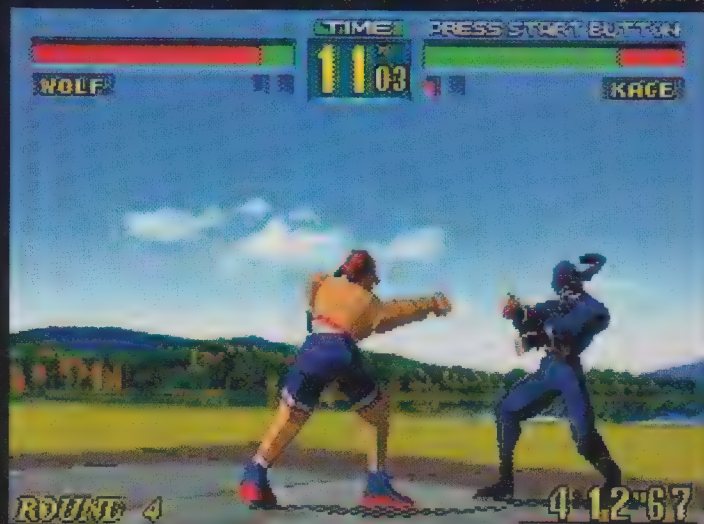


1. Chaotix
2. Doom
3. Virtua Racing Deluxe
4. Motherbase
5. Afterburner Compete
6. Metal Head
7. Super Motorcross
8. Golf 36 Best Holes
9. Cosmic Carnage
10. Star Wars

27

Ensimmäinen erä Saturneja myytiin Japanissa loppuun muutamassa päivässä. Joidenkin mielestä siihen oli vain yksi syy: Virtua Fighter.

VIRTUA FIGHTER



Se on siis vihdoinkin täällä. Peli jota kaikki tappelupeli-friikit ovat odottaneet. Beat 'em upit eivät ole milloinkaan saavuttaneet täällä sellaista suosiota kuin USA:ssa ja Japanissa. SF II myi tuki täälläkin hyvin, mutta siitä ei muodostunut samanlaista kulttia kuin merten takana. Useimmat lukijoista lienevät kuitenkin laittaneet markan tai kaksi kolikkopelihallin Virtua Fighteriin. Ei varmastikaan ollut sattumaa, että Segalla satsattiin juuri tämän pelin saamiseksi Saturnille heti uuden tykin ilmestyessä. Pelin 'juonesta' ei ole pienintäkään epäselvyyttä. Kyseessä on turpiinvetoturnajaiset kahdeksalla taistelijalla, yhdellä pomolla ja ilman turhaa tarinointia.

Uudentyyppinen peli

Virtua Fighter on Segan vastine Street Fighterille ja Mortal Kombatille. Sen sijaan että olisi yrittänyt lyödä Capcomin ja Acclaimin niiden omilla aseilla kuten täydellisellä ohjauksella tai digitoiduilla kuvilla, valitsi Sega toisen tien. Polygonigrafiikkaa käyttämällä he ovat onnistuneet luomaan 3D-efektejä, jotka antavat hahmoille painon ja tilavuuden tuntua. Hyvänä esimerkkinä tästä on taistelijan kaatuminen kehän reunalla. Jos hänen "painopisteensä" on reunan

ulkopuolella hänen yrittäessään nousta, niin hän yksinkertaisesti liukuu ulos kehästä. Vaikuttavaa! Toinen uutta ulottuvuutta peliin tuova seikka on kamerakulmien alituinen vaihtuminen. Kun tähän sitten lisää vielä pikku hienouksia kuten hidastetut uusinnat, tyrnit samplaukset, erilaiset voitonilmeet sekä monet muut pienet yksityiskohdat, niin alkaa käydä selväksi, että pelin tekijöillä on ollut kunnianhimon lisäksi vakaa tarkoitus saada aikaan peli jossa on fiilinkiä.

Taktiikkapeli

Pelitekniikkakin eroaa VF:ssa SFII-tyypistä. Täällä on kyse paljon enemmän taktiikasta kuin reflekseistä tai vaistosta. Kannattaa olla kärsivällinen ja ajatella tilannetta koko ajan hieman eteenpäin. Kaksinpeleissä tehokkainta on odotella sopivaa hetkeä ja käyttää nopeita yhdistelmiä. Sattumanvaraiset hyökkäykset harvoin onnistuvat. Ohi mennyt hyökkäys (esimerkiksi ilmasta) johtaa väistämättä muutaman puolustajan iskun perille menoon ennen kuin hyökkääjä on ehtinyt edes laskeutua. Kaikilla taistelijoilla on yhteisten potkujen ja lyöntien lisäksi myös omia erikoislyöntejään ja heittojaan. Tulipalloja ja muita maagisia jupinoita pelissä ei ole, mutta aina voi loikata maassa makaavan vastustajan päälle. Raukkamaista mutta hauskaa...

Jacky

Jokapaikan taistelija, jolla on päinvastaisista väitteistä huolimatta aivan käyttökelpoisia tekniikkoja. Vahva ja melko nopea.

Wolf

Joukon pahis. Vahva vapaainija jolta löytyy törkeitä heittoja ja yhdistelmiä. Yksi pelin parhaista taistelijoista.

Lau

Näyttää vanhalta husaarilta ja taistelee tekniikalla, joka muistuttaa Tai-Jin taisteluun kehitettyä osaa. Lau käyttää tappavia kiertopotkuja.

Pai

Kova daami, joka hallitsee tappavat heitot ja supernopeat lyönnit ja potkut. Valitettavasti hiukan hento, mutta osaavan pelaajan käsissä hengen-vaarallinen.

Jeffry

Lihaskasa. Luonnollisestikin hidas, mutta häneltä löytyvät pelin vaarallisimmat heitot. Hänen raskaat potkunsakin sattuvat hieman...

Akira

Pelin Ryu. Vielä

PLAYER SELECT



AKIRA

PROFILE

Name Akira Yuki
Country Japan
Age 25
Sex Male
Job Kung-Fu Teacher
Blood Type O
Hobby Kung-Fu



FREE PLAY

enemmän jokapaikan taistelija kuin Jacky. Joka suhteessa tarpeeksi hyvä olemaan loistamatta missään erityisesti. Hyvä valinta.

Sarah

Namu. Nopea ja brutaali. Häinkin on jokapaikan taistelijoita,

mutta valitettavasti koko joukon heikoin.

Kage

Ninjan ja voimistelijan risteytys, näyttää tosin laskettelijalta... Tuulennopea tappaja, ja ainoa joka kunnolla osaa hypyt ja voltit.

'Hyvä ja paha väkivaltaviihde'

Lehteämme pitkään seuranneet muistanevat ensimmäisen kerran kun kerroin Virtua Fighterista. Olimme juuri olleet messuilla Chigagossa, ja olimme pelanneet siellä VF:n kolikkopeliversiota. Suurta sellaista, 50 tuuman ruudulla. Se oli jotain hienoa, toisella tavalla hienoa kuin Street Fighter. Jotenkin taianomaisempaa. Kysymys kuuluukin: onko Sega onnistunut siirtämään saman taian konsoliin? Kyllä ja ei, kuuluu rehellinen vastaus. Miinusta on 50 tuuman ruudun puuttuminen. Toisaalta kaikki kolikkopelin hahmot ovat mukana, ja onhan se paljon mukavampaa kokeilla kaikkia ihmeyhdistelmiä sohvalta lojuen ilman että parin minuutin välein täytyy laittaa uusi kymppi koneeseen. Ohjaus ainakin tuntuu paremmalta, minä viihdyn muutenkin paremmin joypadin kuin kolikkopelin ohjainten kanssa. Kuten jo tuli sanottua, tässä pelissä taktiikka merkitsee enemmän kuin SFII:ssa. Alussa voi tuntua siltä, että taistelijat eivät reagoi suoraan nappulanpainalluksiin, mutta todellisuudessa he tekevät juuri niinkuin käsketään (tai painetaan, paremmin sanottuna). Löytämistään odottaa joukko spesiaaleja ja humoristisia pläjäyksiä. Oli parin tunnin harjoittelun arvoista nähdä suosikkini Wolfin taklaavan kyynärpäällään Lau ulos kehästä. Tähän asti kaikki hyvin. Loppuun sitten napinat. Ensimmäinen silmiinpistävä seikka on se, että Segalla on tuntunut olevan kova kiire konversion tekemisessä. Aina silloin tällöin (varsinkin uusintojen yhteydessä) suuri osa grafiikkaa vilkkuu tai katoaa kokonaan. Toiseksi Segalla on jo VFII liukuihnnalla (tulossa ehkä jo tänä vuonna), ja se tulee olemaan huomattavasti hienompi ja parempi. Jos sitä ei jaksa odottaa, niin ei nykyiseen versioonkaan pääse pettymään. Se on ehdottomasti yksi kotikoneiden parhaista tappelupelejä.

JOONAS

92

'Topi on niin onnellinen'

Beat 'em up -peliarvostelujani lukeneet tietävät kuinka suunnattomasti minua ärsyttävät pelit, jotka on kopioitu toisista peleistä ja joiden kaikki ideat loppujen lopuksi on kopioitu Street Fighter II:sta. Suhtaudun kovin epäillen siihen, että uusi ja kallis kone muuttaisi tilannetta jotenkin, mutta Sega on kuitenkin Virtua Fighterilla osoittanut voivansa luoda oman tyylin tappelupeleissään. Pelin perusteet ovat yksinkertaiset, siitä ei pääse mihinkään, mutta siitä huolimatta kyseessä on mukaansa tempaava beat 'em up. Sitäpaitsi Saturnin versio näyttää aivan yhtä hyvältä kuin kolikkopeliversiokin. (Jos ei ota huomioon pientä grafiikan bugia, joka ilmestyy vähän liian usein). Ärsyttäviäkin piirteitä tosin esiintyy. Valitsipa kuinka kovan vaikeustason tahansa, aina pelin pääsee läpi liian nopeasti. Mitään loppukuvia pelissä ei ole, pelkästään ruudun täydeltä japanilaisia nimiä. Joka tapauksessa Sega on ponnistellut kovasti luodakseen jotakin uutta, ja konversio kolikkopelistä on lähes täydellinen. Ne seikat tekevät minut onnelliseksi.

TOPI

90

SATURN



Beat 'em up

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myyntissä	NYT!
Pelaajia	1-2
Pelimuisti	ON
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 89

Nopeaa ja omaperäistä, mutta hutiloinnit konvertoinnissa laskevat pisteitä.

Äänet 92

Hyvää musiikkia ja rankkoja äänitehosteita.

Tuntuma 91

Ohjaus on loistava kun unohtaa SFII-tekniikan.

Haaste 85

Vaihtelevaa, mutta ei kovinkaan vaikeaa.

YHTEENSÄ

Kaikkein näyttävin tämän hetken tappelupeleistä.

91

DAYTONA

Daytona USA on yksi puhutuimpia ja odotetuimpia kolikkopelikonversioita. Nyt peli on vihdoin saapunut. Gentlemen, start your engines!

Autopeleistä ei voi puhua mainitsematta nimeä Sega. Ei pelkästään standardin asemaan kohonneen Out Runin takia, vaan myös sellaisten kaahailupelien kuin Super Monaco GP ja Virtua Racing vuoksi. Unohtaa ei pidä myöskään yhtä kaikkien aikojen parhaista autopeleistä, Daytona USA:ta. Viimeisen puolen vuoden aikana Sega on pala palalta kääntänyt Daytonaa Saturnille, ja he väittävät lopputuloksen olevan paras mahdollinen kotikoneella pelattava autopeli, parempi kuin Ridge Racer.

Jo alkukuvat tekevät vaikutuksen. Näyttääkö upealta vai näyttääkö upealta!



40 autoa samassa kisassa aiheuttaa lievän ruuhkan startissa.



Peli koostuu kolmesta kentästä. Ne ovat Beginner, Advanced ja Expert.

Beginner-tasolla ajetaan koko ajan ympäri samaa rataa, 8:sta aina 80:een kierrosta. 40 kuljettajaa kilpailee vaikeasti tavoitettavista mitaleista. Kaikki tunkevat radalle samaan aikaan, ja vaara joutua kolariin radan ainoassa tiukassa kurvissa on enemmän kuin suuri. Parin kunnan tällin jälkeen auto on lunastuskunnossa, ja ainoa vaihtoehto onkin ajaa varikolle peltejä suoristamaan. Varikkopysähdys vie kuitenkin niin paljon aikaa, että palkintosijoista voi vain haaveilla.

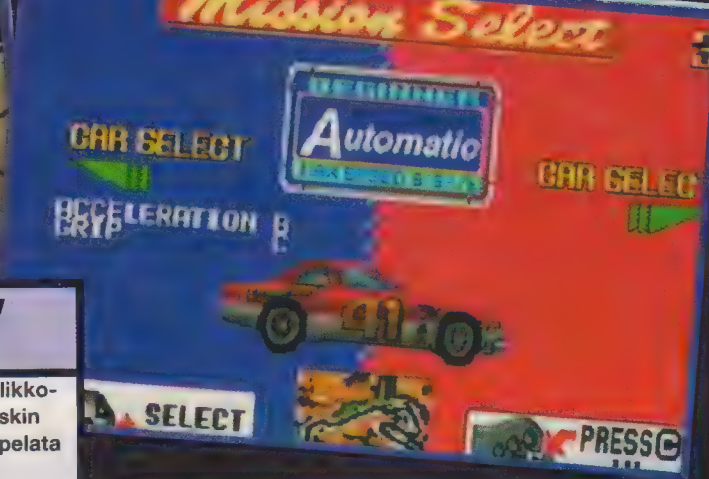
Advanced on jo huomattavasti hauskenpi. Kilpailijoita on puolet vähemmän ja rata on paljon pidempi. Tavallisin kisan mitta on neljä kierrosta, joista kaksi viimeistä on syytä ajaa kieli keskellä suuta, jos haluaa voittaa kisan. Musta auto on erittäin nopea, ja sillä on helppo päätyä nertsille jos ottaa kurvit liian huolettomasti. Tarkasti ajamalla on kuitenkin hyvät mahdollisuudet päästä kunniakierrokselle.

Tämän grafiikan eteen on nähty lujasti vaivaa. Vihdoinkin kolikkopelien tasoinen grafiikka tulee olohuoneisiin.

Expert-tasolla pärjääminen onkin sitten aika mahdotonta, jollei opettele ulkoa joka ikistä mutkaa. Segan ohjelmoijat ovat vaikeuttaneet menoa myös niin, että jos vauhti laskee liiaksi niin on toivotonta päästä takaisin vauhtiin ilman että auto luistelee edestakaisin radan yli. Mikään ei kuitenkaan ole mahdotonta; parikymmentä kierrosta harjoiteltuaan pitäisi maaliin päästä jo ilman suurempia ongelmia, ja kaasuteltuaan vielä muutama kymmenen kierrosta lisää alkaa palkintopallikin siintämään silmissä. Siinä vaiheessa onkin aika opetella salaisia kikkoja ja radan kiertämistä takaperin.

Kolikkopelin tapaan tästäkin versiosta löytyy neljä eri kuvakulmaa. Peli tuntuu selvästi nopeimmalta jos valitsee näkymän yksi, mutta parhaan tuntuman sladeihin ja tuleviin kurveihin saa näkymällä neljä. Kysymys on loppujen lopuksi kuitenkin makuasiasta.

USA



'Vanha rahareikä'

En ole milloinkaan tuhlannut mihinkään kolikkopeliin niin paljon rahaa kuin Daytonaan. Ajatuskin pelottaa. Pahinta on se, että vaikka voisinkin pelata Saturnin versiota milloin tahansa, niin menen kuitenkin aina ovesta ulos ja suoraan kolikko-pelihalliin pelaamaan kolikkopeliä. Mikä sanookin melkein kaiken.

On mahdotonta luoda 'oikean' autopelin tunnelmaa ilman rattia ja eläviä vastustajia. Daytona ei ole läheskään yhtä hauskaa yksin pelattuna, ja sitäpäitsi en voi käyttää viimeisen puolen vuoden aikana kehittämiäni jippoja ilman vaihteita, kaasupoljinta ja rattia. Viimeksimainitun saa toki lisävarusteenakin, mutta se tuntuu muoviselta eikä tärisse kun vastustajat yrittävät runtata minut seinän läpi.

Toisaalta kotipelin vertaaminen kolikkopeliin ei taida olla oikein reilua. Daytona USA on paras kotikoneelle saatava autopeli, ja jos lähistöllä ei satu olemaan kolikkopelihallia, niin Saturnin versio on lähinnä aitoa asiaa.

TOPI

91

'Hyvä homma'

Jaaha, jaaha...Topi väittää kehittäneensä lyömättömän ajotekniikan...eikä miehellä ole edes ajokorttia! Yhdessä asiassa hän on kuitenkin oikeassa: tämä peli ei ole yhtä hauska ilman tutisevaa rattia ja vaihdelaatikkoa. Ennenkaikkea hauskuudesta vie paljon elävän vastustajan puuttuminen. Asiaa ei auta myöskään se, että samaa rataa joutuu tahkoamaan 40 kierrosta...

Luonnollisesti tämä on sikasiisti ja hyvin tehty peli, josta löytyy paljon optioita ja huippuluokan ohjaus. Eri asia on riittävätkö ne pitkään, kun joutuu ajamaan pelkkiä tietokoneajajia vastaan. Toisaalta taistelu parhaasta kierrosajastakin on hupaa. Saturnin Daytona on täydellinen kopio kolikkopelistä. Hyvä homma!

JOONAS

89

SATURN



Kilpa-ajo

Julkaisija

SEGA

Jakelu

PLAYMIX

Myyntissä

NYT!

Pelaajia

1

Pelimuisti

MUISTIKORTTI

Koko

16 MBIT

Muuta

—

Grafiikka

87

Hienoa, mutta ei kolikkopelin kaltaista.

Äänet

42

"Rolling Staaart"... Ärsyttävää muzakkia josta ei pääse millään eroon.

Tuntuma

91

Hyvä ohjaus ja hauskaa piisaa, mutta ei kuitenkaan kolikkopelin vertaa.

Haaste

90

Expert-tasolla pelkkä maaliin pääsy on jo haaste sinänsä. Kaiken kaikkiaan ratoja on liian vähän.

YHTEENSÄ

Paras tällä hetkellä kotikoneelle saatava autopeli. Sen elinkaaren pituus on sitten taas toinen asia.

90

Theme Park

**"Tervetuloa, tervetuloa! Tänään
avaamme uuden huvipuiston, josta
löytyy maailman parhaat huvitukset.
Paljon hauskoja yllätyksiä ja jännitystä
koko perheelle. Tämä on Theme Park."**

JOPAS PAMAHTII!

Uusia houkuttimia
suunnitellessa on
helppo unohtaa että
vanhojakin pitäisi
joskus huoltaa.
Seurauksena
voi olla ikävä
onnettomuus,
esimerkiksi
räjähdys, joka
haavoittaa
viattomia
hauskan-
pitäjiä...

...juuri siellä missä
parhaiten tuottava
vemputin sijaitsee. Koita
tässä nyt sitten hymyillä!

Kas, Rednex! Onneksi ilman heidän "musiikkiaan".

Vaikeusasteen
valinnan ja
puiston
ristimisen
jälkeen peli
alkaa. Pelaajalla on
käytettävissään tyhjä
ruohokenttä, jonka
vierestä bussi kulkee parin
minuutin välein. Tehtävänä
on täyttää kenttä erilaisilla
houkuttimilla, jotka vetävät
puistoon bussilasteittain
ihmisiä pennosiaan
tuhlaamaan. Kuulostaa
yksinkertaiselta, mutta on
todella vaikeaa saada
huvipuisto kannattamaan,
kun vieraat vain hortoilevat
ympäriinsä kuluttamatta
latin latia. Sitten he vielä
miehellään valittavat ja
levittävät huvipuistosta
ilkeitä juoria. Aluksi
loistavalta tuntuvat ideat
saattavat pian osoittautua
pahoiksi virheiksi.

Esimerkiksi jos antaa
vieraiden ahtaa kupunsa
täyteen makkaraa siinä
toivossa, että he menisivät
johonkin vauhdikkaaseen
kolmen akselin ympäri
pyörivään vempaimeen
heittämään lentävät laatat
ja joutuisivat taas
ostamaan lisää makkaraa,
joutuu kyllä pettymään
pahemman kerran. Kolme
kurkkumajoneesilla
höystettyä rasvamakkaraa
yrpättyään ei kenenkään
tee mieli lisää. Kun sitten
huomaa, että huippuhiemo
vuoristorata alkaa vain
vuoden käytön jälkeen
näyttää nössöpeliltä
naapuripuiston vastaa-
vaan verrattuna, alkaa
ymmärtää, että huvi-
puistobisnes ei olekaan
niin loisteliasta kuin miltä
aluksi vaikutti.

Theme Park on aiemmin Populouksesta
ja Syndikatesta tunnettujen Bullfrogin
nerojen ohjelmoima. Se oli alunperin
tarkoitettu julkaista vain PC:lle, mutta PC-
version menestyksen jälkeen se löysi
pian tiensä Macille, Amigalle (kahtena eri versiona)
ja 3DO:lle. Nyt on tullut konsolipelaajien vuoro
kokeilla taitojaan huvipuiston rakentajina.



GAMEBOY



Tasoloikka

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERGSALA
Myyntissä	ELOKUU
Pelaaja	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	4 MBIT
Muuta	—

Grafiikka 94

Upeinta koskaan Game Boylla nähtyä grafiikkaa.

Äänet 54

Tavanomaista Nintendon pienelle kannettavalle. Toisin sanoen ei kovin hyvää.

Tuntuma 88

Kong ohjautuu yhtä sulavasti kuin SNES:lläkin.

Haaste 82

Tätä Game Boy -seikkailua ei selvitetäkään tunnissa. Tarvitaan ainakin kaksi tuntia.

YHTEENSÄ 87

Paras tasoloikka sitten Wariolandin.

Aah, ACM-tekniikka toimii hienosti Game Boyllakin. Tietenkään yhtä hienoa jälkeä kuin Donkey Kong Country SNES:llä ei Game Boylla ole mahdollista aikaansaada..

Donkeyn täytyy tyytyä vain kierimään lumessa, kunnes hän saa joululahjaksi toivomansa kelkan.

SNES-version tapaan Donkey voi luottaa Rhinon apuun Game Boyllakin.

Seikkailu vie Donkeyn suureen maailmaan, mutta viidakon vertaa ei olekaan

Meren pohjassa banaanit säilyvät aivan erityisen pitkään.

Ylhäällä ja vasemmalla muutamia maisemia Donkey Kong Landistä.

Mihinkähän tuo tynnyri vie?



Chaotix

Jiihaa! Uusi Sonic-peli 32X:lle. Heetkinen...jos tämä kerran on Sonic-seikkailu, niin missä se sikanopee sininen siili luuraa?

Jokaisen poppibändin pahin painajainen on jäädä lämmittelybändinsä varjoon. Siinä painajaisessa yleisö tulee lämpäriorkesteria katsomaan ja häipyä ennenkuin illan pääesiintyjä pääsee lauteille. Vastaava painajainen TV-pelin sankarille on varmaankin jäädä vain kaksinpelissä nähtävän sivuhahmon varjoon. Juuri niin on kuitenkin käynyt Sonicille, Segan kaikkien aikojen suosituimmalle sankarille. Hänellä oli pääosa kolmessa megasuositussa tasoloikkapelissä ja "Sonic - sikanopee siili" sarjakuvassa. Sitten tuli maailman ensimmäinen konekasetti (32X), ja yhtäkkiä Sonicille ilmestyi vahva haastaja. Nyt konekasetti on saanut ensimmäisen tasoloikkapelinsä, Sonic on kadonnut, ja haastaja on vienyt roolin pelin päätahtena.

Kuitenkin pelin sanotaan olevan "Sonic

32X:lle".
Hämärää.

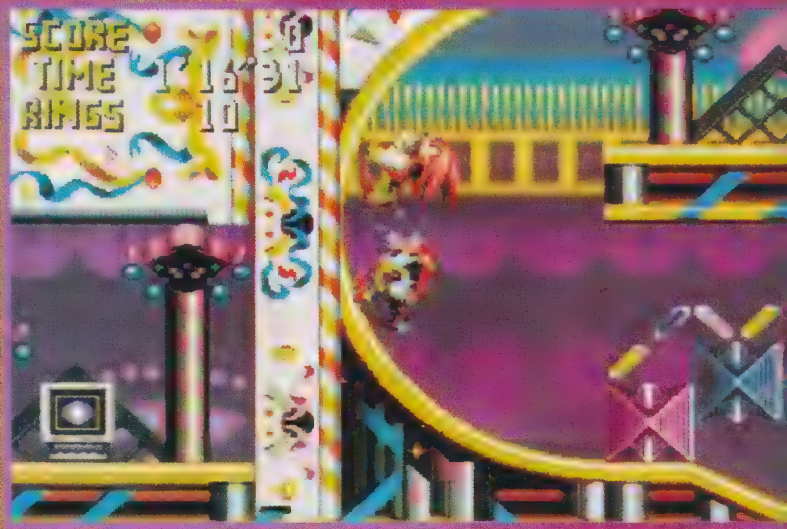
Fantastinen viitonen

Ei riitä, että Knuckles muistuttaa Sonicia ja haluaisi olla Sonic. Hän on saanut seurakseen neljä muuta Sonicin haastajaa, jotka ovat Flee the Country, Mighty the Armadillo, Vector the Crocodile ja Espio the Chameleon. He kaikki ovat innolla niittaamassa tri Robotnikia, ja he aikovat todistaa olevansa parempia kuin sininen piikkipallo. 32X:n koko tehoa käyttäen pelin tekijät ovat kehittäneet uudenlaisia kenttiä ja omintakeisia konsteja niiden selvittämiseen. Segan vastine Mode seisalle on ahkerassa käytössä



Knucklesin kohdalla.

Kaikkien tavanomaisten kenttien lisäksi pelistä löytyy myös kaksi uudentyyppistä bonus-kenttää. Ensimmäisessä niistä pudotaan pohjattomaan kuiluun, joka on täynnä erilaisia bonuspylpyröitä. 'Exit'-merkittyyn pylpyrään osuessaan joutuu kuitenkin välittömästi ulos kentästä. Toinen bonus-kenttä muistuttaa paljon Sonic & Knuckles -pelistä tuttua pallojen keräilyä. Miinat ja reiät lattiasa hidastavat menoa jonkin verran.



Silmukat on otettu suoraan Sonic-peleistä. Kuten myös tuo pieni TV-vastaanotin vasemmanpuoleisessa huoneessa.

32X



Tasoloikka

Julkaisija	SEGA
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	Nyt!
Pelaajia	1
Peimuisti	PARISTO
Koko	24 MBIT
Muuta	—

Grafiikka

Hyvännäköistä ja värikästä.

92

Äänet

Tyypillistä Sonic-musaa. Alkuun rankkaa, mutta pitemmän päälle kyllästyttävää.

88

Tuntuma

Nopeaa ja viihdyttävää, mutta uusia ideoita kaivattaisiin kipeästi.

82

Haaste

Paljon kenttiä ja hauskaa riittää koko matkan ajaksi.

89

YHTEENSÄ

Hyvä, mutta tuskin odottamamme tulevaisuuden tasoliikkapeli.

85

Chaotix eroaa sen verran Sonic-peleistä, että ehkäpä Sega on pelännyt sen floppaavan ja sen vuoksi on jättänyt suosituksen pois pääroolista. Vaikka toisaalta: mitä järkeä siinä tapauksessa olisi tehdä koko peliä? Jollei Segalla ole ajateltu sitäkin. Tai jos...?



Vasemmalla: Puna-musta Sonic-kopio yrittää pysäyttää Knucklesin tohtorinmetsästyksen.

Alla: Erittäin tylsää kun kaikki seisovat tuolla lailla paikoillaan. Me kun luulimme että tässä pelissä olisi kysymys vauhdista.



'Tuttua mutta hupaa'

Jos pitää Sonicista, pitää Chaotixista. Siitä seikasta ei kannata ryhtyä väittelemään. Chaotix on paremman näköinen ja nopeampi kuin kolme siilipeliä, mutta edelleen jään kaipaamaan Marioista tuttua täydellistä ohjausta. Näyttähän se hienolta, kun Knuckles kavereineen lentää eteenpäin kenttien läpi, mutta useimmiten se käy aivan liian nopeasti. Niin nopeasti ettei millään ehdi huomata odottavia vaaroja, vaan juoksee suoraan niitä päin. Sellaiset kohdat täytyy vain opetella ulkoa.

Olen varma siitä, että Sega saa 32X:lle aikaan vielä paljon Chaotixia parempia pelejä, mutta niitä odotellessa Knucklesin seikkailu kelpaa hyvin.

PATRICK

89

'Odotin enemmän'

Segalla on taas tavalliseen tapaan seurattu Nintendo jalanjälkiä. Kun Nintendo teki Marion arkkivihollisesta Donkey Kongista jälleen tähden sen sijaan että olisi antanut putkimiehensä tehdä vuosikymmenen comebackin, teki Sega suunnilleen samoin, ja antoi vanhan apurin korvata megasuositun siilinsä niin kutsutussa seuraavan sukupolven tasoloikassa. Erona on se, että missä Donkey Kong Country teki vallankumouksen TV-pelien maailmassa SGI-grafiikallaan, siinä Chaotix on vain päivitetty Sonic muutamalla Nintendo-vaikutteella höystettynä (Knuckles kasvaa kuin Mario sieniä syötyään ja lentää epäilyttävästi Pilotwingsin kaltaisten bonus-kenttien läpi). Jos tämä peli olisi julkaistu Mega Drivelle, olisin varmasti pitänyt siitä, koska se todellakin on hieno, nopea ja hauska. Koska sen pelaamiseen kuitenkin tarvitaan kallis lisälaite eikä investoinnille saa tarpeeksi vastinetta, niin naama vääntyy helposti norsun achterille. Jos tulevaisuuden TV-peleillä ei ole tämän enempää tarjottavanaan, niin parempi on kaivaa NES ja Master System uudelleen esiin.

TOPI

83



Kirby on ollut monessa mukana. Nintendon fantasia-golfpelissä hän joutuu 'pääosaan'.

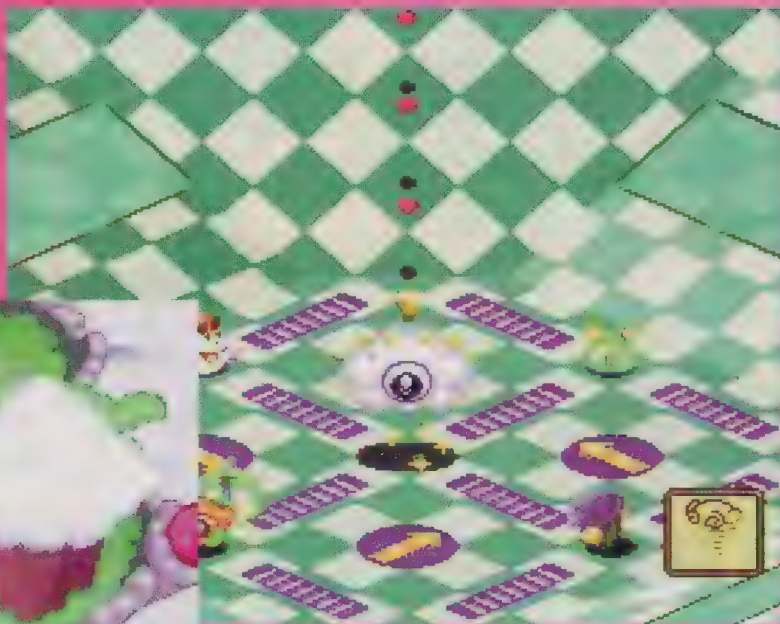


Kirby's Dream

Kirby's Dream Course hauskempaa kuin oikea golf. Golfpallona on Kirby, joka itkee pelaajan lyödessä hänet ohi reiän ja hymyilee lentäessään raketillaan seuraavalle radalle. Alkuun peli on helppo; Kirby vierii oikeaan suuntaan ja perille pääsee parilla lyönnillä.

Helpohko hole-in-one tuo lisäelämän. Pian peli vaikeutuu, eikä rullaaminen enää riitä, vaan Kirbyn täytyy kimmota eteenpäin saavuttaakseen maalinsa. Tyhmit puut tuppaavat eteen, ja jos hermostuksissaan lyö liian lujaa, niin Kirby lentää yli reunan. Hän ei tosin kuole, vaan pienet siivekkäät eläimet kantavat hänet takaisin kentälle. Mitä pidemmälle peli etenee, sitä edistyneemmiksi kentät käyvät. Siellä täällä Kirbyn menoa hidastamassa on hiekkasteitä, ja joskus joutuu lyömään voimiensa takaa jottei Kirby hukkuisi vesi-esteeseen. On vaikea arvioida kuinka lujaa Kirbyä pitäisi määjättää jotta saisi hänet lentämään oikeaan kohtaan.

Usein perille pääsyyn tarvitaan odotettua enemmän lyöntejä. Muuten peli on oikein hupaisa, ja pelaaja taistelee tosissaan välttyäkseen kuulemasta Kirbyn sydäntäsärkevää itkua, jonka hän päästää asioiden mennessä pieleen.



Ylempien tasojen kentät ovat täynnä vaarallisia ansoja. Kuvan aukiolla puhalttaa tuuli, joka heittelee Kirby-parkaa kuin Halvari kuulaansa.



Öö...urheilu?

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERGSALA
Myyntissä	ELOKUU
Pelaaja	1-2
Pelimuisti	PARISTO
Koko	16 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **87**

Fiksua ja mukavan värikylläistä.

Äänet **60**

Rasittavaa mutta häiritsevää musiikkia.

Tuntuma **88**

Hauskaa, mutta oikean lyöntivoiman arvioiminen on turhan hankalaa.

Haaste **91**

Peli tulee nopeasti vaikeammaksi ja vaikeammaksi.

YHTEENSÄ **90**

Täydellinen TV-peliurheilu.

KIRBYN KAIKKI KASVOT

Kirbyllä on pelissä paljon kamaa löydettävänä. Itse asiassa tavaraa on niin paljon, että emme ala niitä tässä luettelemaan. Useimpien käyttötarkoitus selvinnee tämän demoruudun ikoneista:



Vihreä väri ja hiekkaesteet tuovat peliin hieman golfin tuntua, mutta oikeilta viheriöiltä näin tähtäneitä ratoja ei löydy!

Course



PELAAJAN OMAKUVA

Useimmissa peleissä pelaaja joutuu lyhentämään nimensä kolmeen kirjaimeen. Kirby's Dream Coursesta saa piirtää pienen ikonin, joka tallennetaan paristomuistiin ikuisiksi ajoiksi (ainakin kunnes patteri loppuu). Jos on täysin tumpelo piirtämisessä, niin pelistä löytyy valmiitakin kuvia.

'Tätä peliä ei julkisesti pelata'

En ole milloinkaan voinut sietää golfia, ja olenkin sitä mieltä että se voi olla vain miesten ääliömäisiä keksintöjä. Kirby's Dream Coursesta sen sijaan en voi olla pitämättä, ja se johtuu hupaisista pilvistä, ruudullisesta maisemasta ja ennenkaikkea Kirbystä, joka varastaa koko shown olemalla niin söötti. Epäilenpä että pojat eivät pelistä tule pitämään. Eihän se ole coolia sanoa pelaavansa Kirby's Dream Coursea. Vaikka ei oikeankaan golfin pelaaminen coolia ole, mutta se ei kuulu tähän. Luulenpa, että Kirby's Dream Course on sellainen peli jota TV-pelipojat pelaavat salaa kotonaan, ja jos heiltä kysytään mitä he lukitun ovensa takana pelaavat, he karjaisevat miehekkäästi: Mortal Kombattia!

LOVIISA

89%

'Vain Nintendolta'

Kirby's Dream Course on peli jonka vain Nintendo on voinut keksiä. Ainoastaan Shigeru Miyamoton oppipojat pystyvät tekemään niin rutikuivasta lajista kuin golfista hauskan TV-pelin. Kaikkien muiden yrittäessä tehdä urheilupeleistään mahdollisimman todentuntuisia tekee Nintendo juuri päinvastoin. He ottivat lajista pois kaikki tylsyydet, ja loivat täydellisen TV-pelin. Pääosaan tuli vielä Kirby, josta emme voi saada tarpeeksemme. En olisi osannut itsekään tehdä tätä peliä paremmin.

TOPI

91%

'Ymmärrän'

Minua eivät action-sankarit ole koskaan kiinnostaneet, ja se pätee myös Judge Dreddiin. Koska pelikään ei ole mitenkään erikoinen, luulen että Joonas intoilee Dreddistä vähän liikaa. Toisaalta voin kyllä ymmärtää häntä. Jos joku tekisi pelin, jonka pääosassa olisi Popsiclen Andreas, Oasiksen Liam tai Stone Rosesien Ian niin olisin myytyä miestä, täysin riippumatta pelin todellisista ansioista. Huokailisin niiden tyhmyyttä, joiden mielestä peli olisi huono, ja väittäisin, että he eivät lainkaan ymmärrä todella hyvistä peleistä yhtään mitään. Jos todella haluaa pitää jostakin, niin yleensä kyllä onnistuu vakuuttamaan itsensä sen erinomaisuudesta. Peli sekoittaa tasoloikkaa, seikkailua ja väkivaltaa - ei siis kovin originaalia. Kuten sanottu peli on kuitenkin täysin ok, ja on hyvä nähdä Acclaimin viimeinkin onnistuneen filmilisenssipelin teossa. Suurin osa pelistä tuntuu tutulta Joonakselle ja hänen kavereilleen, jotka ovat nähneet filmin ja lukeneet sarjakuvia. Meidän muiden ei tarvitse pelistä kovin paljoa innostua, mutta ei sitä myöskään pidä ohittaa pelkillä olan kohautuksella. Omalla tavallaan Judge Dredd on täysin toimiva peli.

TOP1

79

'Katso Dreddin nyrkkiin!'

Dredd on ollut kaikkien aikojen suosikki-sankareitani aina siitä lähtien, kun ensimmäisen kerran näin hänet Brian Bollandin piirtämänä. Vuosien Dredd-harrastuneisuuden jälkeen uskallan väittää olevani yksi parhaita asiantuntijoita Mega City-triviassa. Ettäs tiedätte. Mitä sitten Acclaim on tehnyt sankarilleni? Otsikko on otettu erästä sarjakuvan kohtauksesta, jossa Deathworldistä tullut Tuomari Pelko yrittää pelottaa Dreddin kuoliaaksi näyttämällä tälle hirvittävät kasvonsa sanoen samalla: "Katso Pelon kasvoihin!" Dreddin vastaus on lyhyt ja ytimekäs - nyrkki Tuomari Pelon pään läpi ja kuolematon lausahdus: "Katso Dreddin nyrkkiin!" Tuo kohta kertookin paljon koko sarjakuvasta: kivenkovaa toimintaa ja mustaa huumoria parhaaseen 2000AD-tyyliin. Miten Dreddin voisi muka siirtää pelikasettiin? Yllättävää kyllä Acclaim saa aikaansaannoksestaan kiitetävän arvosanan. Tätä paremmin elokuvalisenssiä ei juurikaan voi käyttää. Peli on suuri ja aika vaikea, pää-henkilö on todella hyvin tehty ja helposti ohjattava, kentät ovat vaihtelevia, erilaisia bonuksia ja yllätyksiä riittää, ja ennen kaikkea pelissä on paljon 'oikeita' yksityiskohtia. Jos pitää tämän tyyppisestä toiminnasta, ei voi mennä vikaan, vaikkei Dredd-fani olisikaan. Vaikka olenkin edelleen sitä mieltä, että Dredd toimii sarjakuvana paljon paremmin kuin filmissä tai pelissä, niin tästä pelistä ei valittamista löydy! JOONAS

89

Hän on tulevaisuuden kovin kyttä. Hän on laki ja järjestys Mega Cityssä. Freeze, creeps!

Judge Dredd on sarjakuva, elokuva ja nyt myös TV-peli. Jos on onnistunut välttämään aihetta ympäröivältä hypeltä, eikä ole lukenut edellisessä numerossamme ollutta Dredd-spesiaalia, niin pahempi juttu - me emme aio mennä taustatietoihin uudelleen (jos kaipaa lisätietoja Joe Dreddistä, niin kannattaa etsiä käsiinsä edellinen SuPo tai Dredd-albumeita). Tämä arvostelu käsittelee vain TV-peliä.

Oli jotenkin ennalta arvattavissa, että Dredd-peli tulisi olemaan sivuttaisivierittävä tasoloikkapeli, jossa päätehtävänä on ampuminen. Vaikuttaa siltä, että se on ainoa sallittu tyyli tehdä elokuvasta peli. Acclaim on kuitenkin nähnyt hieman enemmän vaivaa kuin pelkkä elokuvan juonen kopioiminen olisi vaatinut.

Dreddin seikkailu pahan kaksoisklooninsa Ricon perässä vie hänet läpi monien vaihtelevien kenttien. Kenttiä ovat Mega City Ykkösen eri tasot, mode seiskalla tehdyt lentelyt ja jopa Kiroton Maan polttavat aavikot.

Peli on järjestetty sarjaksi erilaisia tehtäviä, joita on yksi jokaista kenttää kohden. Jokainen tehtävä täytyy ratkaista ennen kuin pääsee kentän pakollisen pomon kimppuun ja seuraavaan kenttään.

Ensimmäisen kentän tarkoituksena on tuhata paljon ammuksia ja pidättää joukko rötöjä. Seuraavassa kentässä palautetaan järjestys kapinoivien vankien keskuuteen tukkimalla pakotiet ja opastamalla kriminaalit takaisin kuutioihinsa. Pelin edetessä tehtävät tietenkin käyvät yhä monimutkaisemmiksi ja vaihtelevimmiksi. Ne käyvät tietysti myös vaikeammiksi, mutta Dredd kohtaa vaikeudet omaan hyväntuuliseen tapansa.

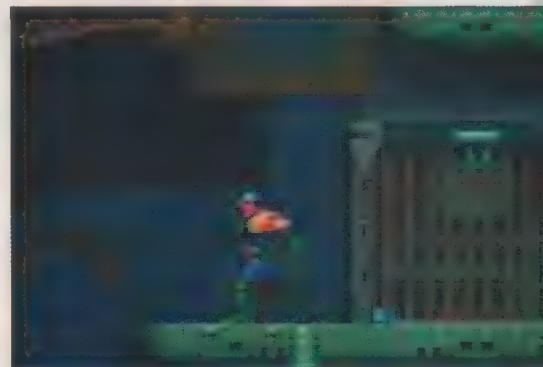
Jos hyväntuulisuus ei auta, niin apuna on myös tieto-koneohjattu moottoripyörä ja kuutta eri ammuslajia sylkevä pistooli. Dredd voi tiukan paikan tullen turvautua myöskin nyrkkeihinsä, joten kannattaa säästää rutia, jos tehtävänä on vain jonkun tietyn rötön pidättäminen.

Kentän loppujen pomoihin rutia sitten tarvitaankin! Pomot eivät ole kovin suuria, mutta todella vaikeita tapettavia - siitä voitte olla varmoja.

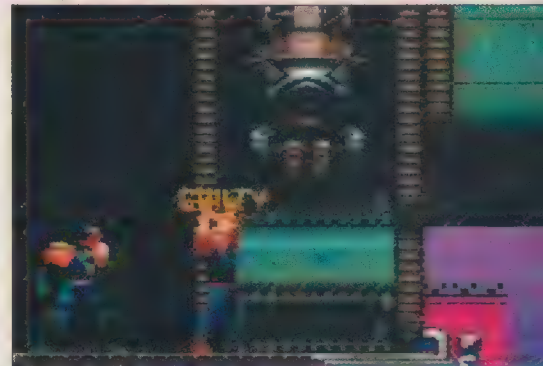
Elokvasta otettujen kohtausten lisäksi Acclaim on heittänyt mukaan myös pari namupalaa sarjakuvista - kuten esimerkiksi Dreddin neljä pahinta vihollista: Deathworldin tappajatuomarit. Taitava pelaaja löytää pelin edetessä muitakin mielenkiintoisia yllätyksiä ja vanhoja tuttuja. Drok!



Rötö tunnustaa välittömästi.



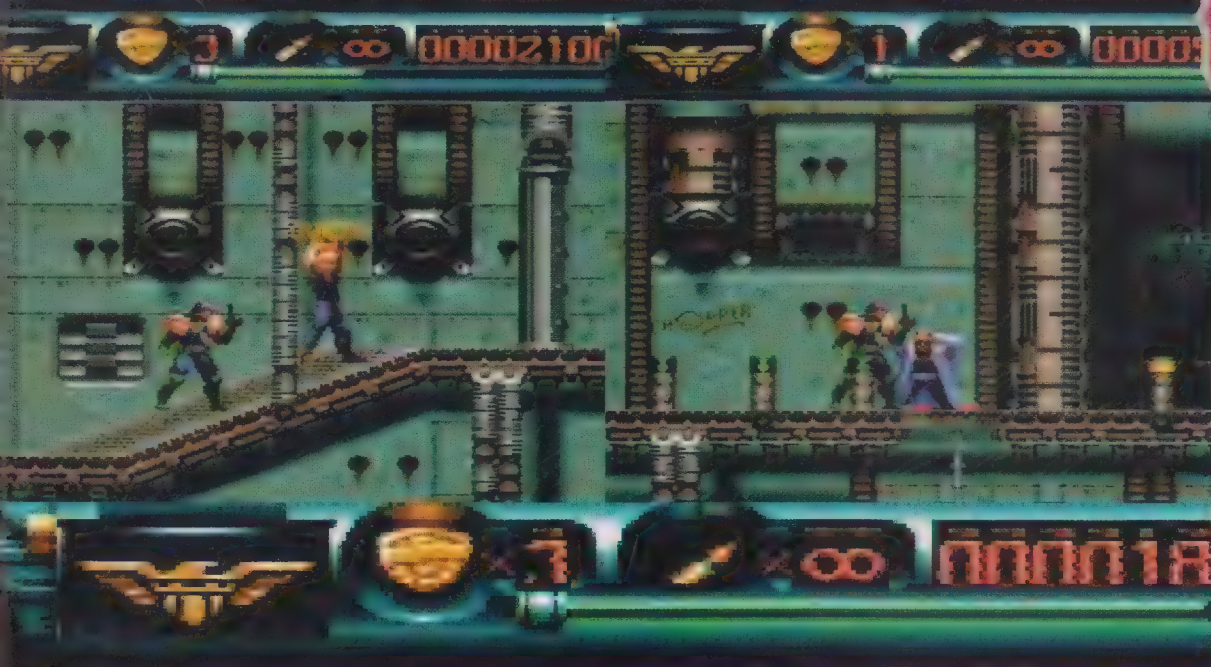
Judge Dredd on kuin väkivaltaisempi Stargate.



Fiksu kriminaali ei yritä paeta.

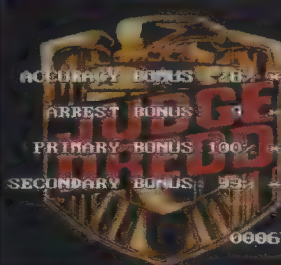


Asiaan kuuluu tietenkin myös nyrkkien käyttö.



JUSTICE CENTRAL
OLD-COM LINK
VERSION 2.04g
INCOMING MESSAGE.

Judge Dredd



Terminaalit

Kenttiin on sijoitettu sinne tänne data-terminaaleja, joista voi tarkistaa tilanteensa. Ruudulta saa tietoja kunnostaan, ammusten määrästä, kuinka paljon tehtävästä on suoritettu ja paljonko siitä on jäljellä. Terminaali on myös hyvä levähtämispaikka, sinne rötöt eivät pääse.

SNES



Tasoloikka

Julkaisija	ACCLAIM
Jakelu	BERGSALA
Myyntissä	ELOKUU
Pelaaja	1
Pelimuisti	—
Koko	16 MBIT
Muuta	SAATAVANA MYÖS MD, GG & GB

Grafiikka 90

Selkeitä spriteja, hyviä animointeja ja upeita taustoja. Kaikki tarvittava siis!

Äänet 82

Tyrnejä äänitehosteita jotka yhdessä toimivan musiikin kanssa luovat juuri oikean tunnelman.

Tuntuma 84

Erittäin hyvä ohjaus. Kentät ovat vaihtelevia ja harkittuja.

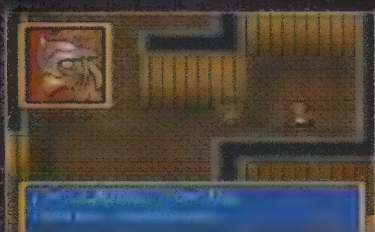
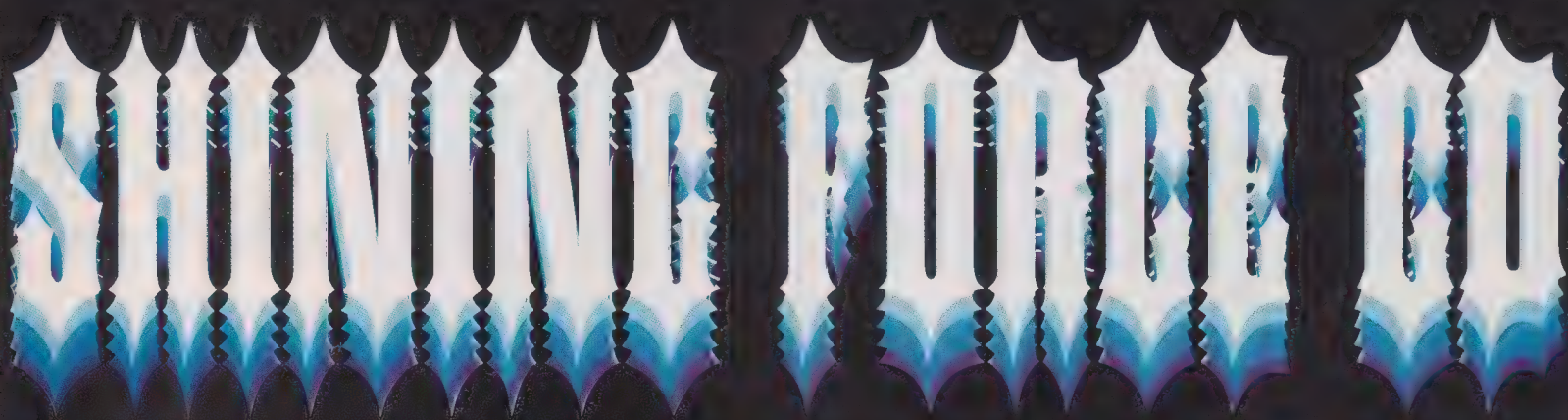
Haaste 86

Ei ihmeempiä pisteitä vaikeustasosta, mutta peli on suuuri!

YHTEENSÄ 85

Vihdoinkin elokuvapeli johon ei tarvitse pettyä.

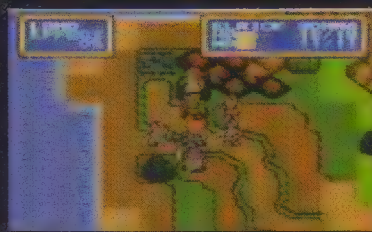
**Kolmen Mega Drivella hienosti
menestyneen Shining-pelin
jälkeen Sega on ahtanut
sarjan Game
Gear seikkailut
paranneltuina
versioina
yhdele
ainoalle
CD:lle**



*Claude ilmestyy
pelastamaan päivän.*



*Pitkän ja hikisen taistelun
pääteeksi vihulainen räjäyttää
palasiksi puolet veneestä.*



*Varjostetusta alueesta näkee
kuinka pitkälle voi kulkea.*



*Wendy valmistautuu
maagiseen hyökkäykseen.*

Alkuperäisestä Shining in the Darkness -pelistä on vierähtänyt jo jonkin aikaa. Se eroaa melkoisesti sarjan uudemmista edustajista, mutta sen ansioksi voidaan lukea strategiapohjaisten roolipelien tien avaajan osa. Vuosia on kulunut, ja hyvin menestyneiden Shining Force I ja II -pelien jälkeen on vuorossa ensimmäinen CD-versio.

Lyötyään julman lohikäärmeen Guardianas Shinig Forcen jäsenet palasivat kotiinsa rauhan tyyssijaan, Rune-maahan. Juuri kun kaikki luulivat rauhan ja vapauden kestävän ikuisesti, ilmestyi uusi uhka. Iom-nimisellä pahan inkarnaatiolla on repertuaarissaan koko joukko valikoituja julmuuksia, joita hän ei ujostele käyttäen viattomiin. Sankariemme on siis otettava uudelleen esiin ruosteiset haarniskansa ja tehtävä come-back, joka saisi Sonicinkin kateelliseksi.

Tehtävä ei ole kovin monimutkainen: pelasta maailma ja saa palkkioksi iso mitali. Bonuksena on vieno pusu poskelle oikealta prinsessalta.

'Hintansa arvoinen'

Shining Force on siinä mielessä omaperäinen, että se ei perustu mihinkään Nintendon peleistä. Phantasy Star on Final Fantasy, Story of Thor on Secret of Mana ja Soleil on Zelda... Shining Force on kuitenkin vain Shining Force. Se on sitäpaitsi hyvä peli ja vieläpä CD:llä - mikä on RPG:lle oikea formaatti.

Ainoa harmittava seikka on se, että SF CD perustuu pari vuotta vanhalle Game Gear -seikkailulle, eikä siis vaikuta mitenkään erityisen tuoreelta. Varsinkaan kun grafiikat on otettu suoraan Segan kannettavasta. Kaikki kuitenkin toimii hienosti, ja kolme pitkää seikkailua samalla levyllä on hintansa arvoista. Sitäpaitsi oli jo aika saada oikea RPG Mega CD:lle.

TOPI

80

LEPPOISAT SANKARIT JA ILKEÄT ROISTOT

Shining Forcen kaltaisessa pelissä sankarit ja roistot ovat kaiken A ja Ö. Sankarit ovat pikkuvanhvoja ja rehellisiä, kun roistot taas ovat ahneita ja itsekkäitä. Roolijako on selkeä, jotta pelaaja ei saisi mitään omituisia päähänpistoja. Pelin henkilöt voivat yletä pelin aikana, joten kannattaa pinnistellä eteenpäin päästäkseen. Seuraavana on pieni esittely pelin rautahannuista (+ Wendy). He aikovat tehdä kaikkensa lyödäkseen lomin.



GUARDIANASIN PÄÄLLIKKÖ

Uuden jengin pomo! Pelaaja ohjaa tätä hahmoa, ja hänelle saa antaa haluamansa nimen

(jos vanhempiesi sinulle antama nimi ei miellytä, niin tässä on hyvä tilaisuus vaihtaa se).

Kompanianpäällikön menneisyys on hämärän peitossa, mutta lyömmepä vetoa, että pelin loppuun mennessä sekin selviää...

Rotu: Ihminen

Luokka: Miekkamies

Arvo: Prinssi



SHADE

Mestariampuja Hansin poika. Hänen isänsä oli eräs ensimmäisen Shining Force -seikkailun hahmoista. Isänsä tapaan Shadellakin on kyky osua erehtymättä maaliin.

Rotu: Haltija

Luokka: Jousiampuja

Arvo: Tarkka-ampuja

APIS

Apis on voimakas soturi ja keihäänheiton mestari. Hänen opettajanaan on toiminut hänen isänsä, joka myös oli tunnettu sotataidoistaan. Apis ei milloinkaan kieltäydy taistelusta.

Rotu: Kentauri

Luokka: Ratsumies (!)

Arvo: Henkivartija



WENDY

Wendyn esi-isillä oli suuret maagiset voimat, ja ilmeisesti taito kulkee suvussa. Wendy oli maagien koulun paras oppilas, ja hän on arvokas lisä taistelussa lomia vastaan.

Rotu: Haltija

Luokka: Taikuri

Arvo: Maagi



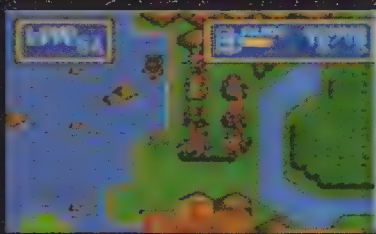
LUKE

Lukella on taito parantaa ihmisiä, oli kyse sitten tuhkarokosta tai luunmurtumasta. Vaikka hän mielellään tutkiikin parantavia kasveja ja harjoittaa magiaa, ei se silti tarkoita sitä, etteikö hän olisi erinomainen soturi.

Rotu: Jätti

Luokka: Munkki

Arvo: Apotti



'Ennakoitavaa mutta kaunista'

Yksi seikka tekee tästä pelistä hieman väsyttävän: tapahtumien kehitykseen ei voi juurikaan vaikuttaa. Kun on pelannut Secret of Manaa ja Final Fantasyä, joissa voi mennä minne haluaa ja vaikuttaa tapahtumien järjestykseen, tulee helposti äkäiseksi joutuessaan seuraamaan orjallisesti käsikirjoittajan ennalta määräämää juonta.

Shining Force CD on hyvä peli, muttei mitenkään ihmeellinen tai uskomaton. Se seuraa tuttuja ja turvallisia polkuja. Uusia aseita ostellaan ja yrttejä keräillään, mutta siinä se sitten onkin. Pelin toiminta

koostuu lähinnä hahmojen liikuttelemisesta edestakaisin ruudulla ja samojen vanhojen hyökkäysten soveltamisesta erilaisia ötiäisiä vastaan. Taistelutkin kestävät liian pitkään ja lähinnä tylsistyttävät pelaajan.

Sieltä täältä pelistä löytyy häivähdys mangaa, ja se lieneekin monille plussaa. Shining Force on hyvä ja pitkä mutta ei nouse mitenkään joukon yläpuolelle.

MARTTI-SAN

83

MEGA CD



RPG

Julkaisija

SEGA

Jakelu

PLAYMIX

Myyntissä

NYT!

Pelaaja

1

Pelimuisti

PARISTO

Koko

CD

Muuta

—

Grafiikka

78

Kotoisen mukavaa ja nättiä kuvitusta.

Äänet

72

Ei mitään uutta äänirintamalta. Paikoin rasittavaa pillipiiparointia.

Tuntuma

79

Alkuperäistä nopeampi ja vaihtoehtorikkaampi.

Haaste

86

Kolme seikkailua yhden hinnalla. Kannattaa varautua valvottuihin öihin.

YHTEENSÄ

Hauska haaste.

81

Kannattaa valita oikea alus oikeaan hommaan. Tässä tulee Crabin tartuntalaite tarpeeseen.

Välillä merellä on tysicsyttävän rauhallista. Asia korjaantuu Truckin plasmatorpedoilla.

Speeder on varustettu käytännöllisellä lämpöhakuisella ohjuksella. Speeder on hyvä valinta pahisten jahtaamiseen.

Seaquest DSV

SeaQuest on saanut osuman! Varoitusvalot vilkkuvat ja sireenit huutavat.

Uponneen tankkerin kimpussa olevat hylynryöstäjät ovat passelia riistaa speederille.

Jälleen uusi ongelma ratkaistavaksi. Tällä vedenalaisella kaupungilla on pieni turvallisuusongelma.

Tämä on Darwin, ainoa tuntemamme puhuva delfiini.

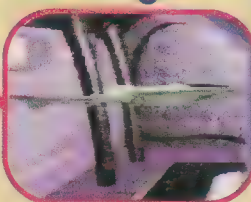
Oikea alus oikeaan tehtävään

Crab



Rapu on aseeton mutta käytännöllinen kaivamiseen, puhdistamiseen ja yleensäkin kaikenlaisten kapineiden kanssa pelaamiseen.

Stinger



Hyökkäysalusten aatelia. Näppärä ja nopea yksipaikkainen, jolla on ilo hurjastella nopeilla kentillä.

Darwin



Puhuva delfiini on älykäs ja nopea kuin... öö, delfiini. Se osaa myös painella nappeja ja virtakatkaisimia. Ihmisen paras kaveri ahtaissa luolissa.

Speeder



Käyttökelpoinen monissa yhteyksissä. Nopea ja raskaasti aseistettu (lämpöhakuisin ohjuksin) sekä kykenevä raskaiden esineiden kuljettamiseen. Hyvä piraatteja vastaan.

HR Probe

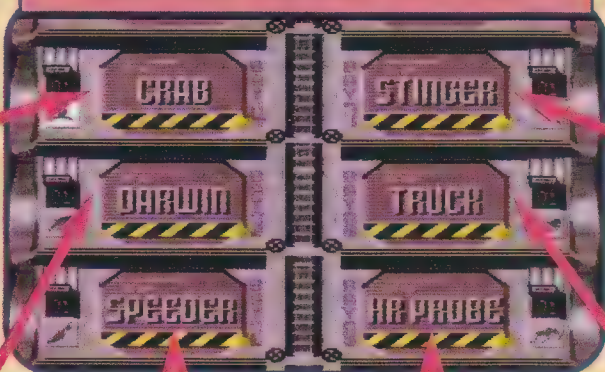


Miehittämätön, kauko-ohjattu tiedustelurobotti. Käytetään enimmäkseen nappien paineluun ja pienten esteiden nosteluun, mutta pulssilaser ei ole mikään leikkikalu.

Truck



Nimensä mukaisesti iso ja raskas alus. Tarttumakäsi taakkojen nostoon. Plasmatorpedot auttavat ilkiöitä vastaan.



SNES



Seikkailu

Julkaisija	THQ
Jakelu	BERGSALA
Myyntissä	ELOKU
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	8 MBIT
Muuta	MYÖS MEGALLE

'Myönteinen yllätys'

Vihaan T•HQ:n surkeita elokuvalisenssipelejä, joten olin varautunut pahimpaan saadessani SeaQuestin arvosteltavakseni. Ei ole helppoa myöntää olleensa väärässä, mutta tässä tapauksessa on kait pakko. SeaQuest ei ole mikään Ecco, mutta SNES:illä ei lähemmäksi pääse. Vedenalais-seikkailut ovat suosikkejani. SeaQuest on sekä hieno että helposti ohjattava. Välillä tehtävät ovat kuitenkin hieman liian simppelisiä, enkä jaksa uskoa pelin kestävän kovinkaan pitkään. Jos pitää Eccosta, mutta ei halua ostaa Mega Drivea, niin tämä on SNES-pelaajien ainoa vaihtoehto. Henkilökohtaisesti pidän paljon enemmän Segan Delfinipelistä. PATRICK

77

Spielbergin TV-sarja Seaquest DSV ei menestynyt lainkaan odotetulla tavalla. Peli ei näytä kuitenkaan uppoavan yhtä syväälle...

Toistaiseksi Seaquestia on voinut Suomessa nähdä vain saksalaisen RTL-kanavan kautta: USA:ssa ja Englannissa sarja saamurskaavat arvostelut. Päätimmekin säästää teidät ontuvan tarinan kertomiselta: Kaikki mitä teidän tulee tietää on se, että kyseessä on vaarallisia tehtäviä meren syvyyksissä. Peli on koottu sarjaksi erilaisia tehtäviä, joita pelaajan pitää parhaansa mukaan selvittää – ei siis kovinkaan erilaista esim. Alien 3:nteen verrattuna. Pelaaja pääsee sukellusvene SeaQuestin kapteeniksi. Hommaan kuuluu merenpohjan rauhan vartiointi. Tehtävät vaihtelevat vuotavien tankkerien tilkittamisesta myrkkypäästöjen siivoamiseen ja rikkinäisten ydinvoimaloiden korjaamiseen. Syvyyksien rauhaa häiritsee tietenkin myös epälukeisa joukko ilkimyksiä. Peli sisältää kaikkea puhtaista shoot 'em up -kentistä aina monimutkaisiin ongelmanratkaisuihin.

Rautaa merelle

Jokaisen tehtävän A ja O on sopivan aluksen valinta. Aluksia on kuusi erilaista; mutta vain yhtä niistä voi käyttää kerrallaan; joten kannattaa valita huolellisesti. Jokaisessa pörmässä, miinassa ja ohjuksessa on hintalapput, joten ei kannata paukuttaa huvikseen. Mikään ei harmita niin paljon kuin se, että piraatit pääsevät karkuun, koska ammusvarasto sattuu olemaan tyhjä. Onneksi jokainen ratkaistu tehtävä tuo lisää rahaa mällättäväksi.

Grafiikka 79

Ei mikään Avara Luonto, mutta muuten ok.

Äänet 72

Joukko moitteettomia vedenalaistehosteita ja karseita musiikkiesityksiä.

Tuntuma 77

Jotkut alukset ovat toivottoman jäykkiä ohjattavia.

Haaste 76

Ei mikään vastus kokeneelle pelaajalle, mutta kestää pari päivää kuitenkin.

YHTEENSÄ

Paljon T•HQ:n tavanomaista tasoa korkeammalla, mutta se ei vielä tarkoita huippupisteitä.

76

'Uutta toivoa Akiralle'

Vaikuttaa kieltämättä siltä, että pelintekijät ovat skarpanneet viime aikoina TV- ja elokuvalisenssien suhteen. SQD on tervetullutta vaihtelua kaikkien tasapaksujen tasoloikkien jälkeen. Kovin pitkälle ei T•HQ ponnista tälläkään kertaa. Huippupeliksi tämä on hiukan liian kesy. Toki tarina on omaperäinen ja tehtävien vaihtelevuus tuo tiettyä jännitystä, mutta millään tavalla koukkuun peli ei minua saanut. Mitään suurempaa yksittäistä vikaa ei löydy, mutta pienet puutteet jättävät pelaajan tyytymättömäksi. Jotkut tehtävät ovat hieman epäselviä (tyyliin: "Mitä hittoa nyt pitäisi tehdä?"), ja joissakin kodissa vaaditaan naftia ajoitusta tai pelkkää tuuria jotta selviytyisi tehtävästä. T•HQ saa kuitenkin plussaa skarppaamisestaan; tämä peli hakkaa Home Alone -karseuden 902 - 0. SQD antaa uutta toivoa myös Akira-pelille, jonka tulevaisuus U64:llä näyttää nyt hieman valoisammalta.

JUKKA

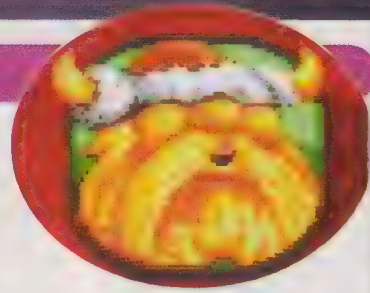
75

ROCK 'N' ROLL RACING

Virallisen englanninjulkaisunsa jälkeen Interplayn Rock 'n Roll Racing ujuttautui myydyimpien SNES-pelien listalle moneksi viikoksi. Kunnioitettavan arvosanan SuPonkin sivuilla saanut peli kuitenkin kaipaasi monien mielestä kunnollisen pelioppaan. Tässä se nyt tulee, opas kaahaamisen, räjähdysten ja jättimäisten iskunvaimentimien pakokaasuiseen maailmaan!

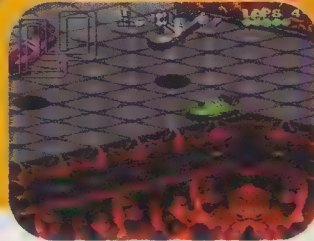
PIILOTETTU HAHMO

Pelistä voi löytää pilotetun hahmon. Kyseessä ei ole kukaan muu kuin Olaf, yksi The Lost Vikings -pelin sankareista. Olafilla on +1 Kiihtyvyydessä, Hypyissä ja Huippunopeudessa, joten hän on useimpia muita ajajia parempi valinta. Hänet löytääkseen täytyy mennä hahmonvalintaruutuun, pitää pohjassa L, R ja Select, ja painaa oikealle nähdäkseen kaikki vaihtoehdot. Olaf tulee heti Tarquinnin jälkeen.



PIILOTETTU PLANEETTA

On mahdollista harjoitella INFERNON bonusratoja yksin- tai kaksinpelin Versus Modessa, vaikka ne pääsee näkemään normaalisti vain pelattuaan koko Warrior Matchin läpi. Olafin tapaan temppu menee näin: pidä pohjassa L, R ja Select valitessasi planeettaa. Inferno on NHO:sta seuraava, ja sen radoilta löytyy kuuman laavan lisäksi hirvittävimmät kuviteltavissa olevat käänteiswarpit.



ALOITA PELI SUPERAUTOLLA

Aloita yksinpeli, ja pelaa kunnes pääset Drakonikseen ja sinulla on varaa Air Bladeen. Hanki salasana saadaksesi continuen, ja resetoi koko SNES. Salasanaruudussa valitse kaksinpeli, kirjoita salasana jonka juuri yksinpelissä sait, ja mene 'loppuun' kakkospelaajan avaruudessa. Uusi kakkospelaaja vie ykköspelaajan takaisin ensimmäiselle planeetalle, joten käytännössä ykköspelaaja pääsee aloittamaan pelin ensimmäiseltä kentältä tarpeeksi varakkaana voidakseen ostaa Air Bladen. Jos haluat pelata sillä yksinpelissä, niin sekin onnistuu. Aloita kaksinpeli, pelaa ensimmäinen kausi (ohita kakkospelaajan liikkumaton auto ohitusbonukset saadaksesi), ja etene A-divisioonaan. Kun ruutuun tulee 'Do you want to leave your loser friend behind?', vastaa 'YES', niin saat salasanan A-divisioonan tehoautoon Chem IV.



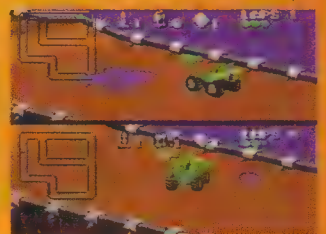
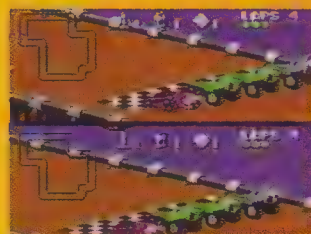
PELATKAA SAMOINA HAHMOINA

Tämä on edellisen superauto -vinkin ovelampi variaatio. Onko sinua koskaan ottanut nuggettiin kun kaverisi valitsee Snaken ja jättää sinulle vähäisemmän hahmon? Hätä ei ole tämän näköinen. Aloita yksinpeli ja valitse haluamasi hahmo. Kirjoita sitten valintaruudun salasana ylös. Resetoi kone, valitse kaksinpeli, ja kirjoita sama salasana molemmille pelaajille. Aloittakaa peli, ja huomaatte olevanne kuin kaksi marjaa. Jos jompikumpi ei satu ostamaan uutta autoa, niin joudutte ajamaan identtisillä autoilla. Larry parka tosin on aivan hukassa...

Larrystä puhuen... Hänestä saattaa saada muutenkin tarpeekseen mutta jos välttämättä haluaa, niin Larry Huffmanin koko sanavaraston saa kuultavakseen näin: mene Fix-ruutuun ja vie kurssi sanan 'Larry' kohdalle, hae jatkuvan kommentoinnin on/off -nappi, niin L ja R -nappuloilla voi nyt kuunnella kaikki Larryn samplet.



Johan loppuu kaverin kuttuilu! Kaksi Snakea yhtäikaa!





JESUS BUILT MY HOT ROD

Voittoon on olemassa kaksi erillistä strategiaa. Kutsumme niitä Vauhdiksi ja Kuolemaksi. Kumpaankin kuuluu ahkera customointi, mutta pääasiallisen rahankulutuskohteen tulisi jokaisella planeetalla olla kuitenkin parhaan mahdollisen auton ostaminen. Uusi auto on ainakin yhtä hyvä kuin vanha kaara + uusi moottori + uudet renkaat + uudet jouset. Vasta uuden



VAUHTI



Nopea ajaja ja ylivoimainen moottori maksaa jokusen dollarin - paras moottori maksaa \$220.000 (\$40k + \$70k + \$110k) - mutta se on paras keino voittaa, saada 400 pistettä ja \$10.000. Jos onnistuu pysymään vähintään suoran mitan muita

edellä, ei tarvitse pelätä muiden ammuksia. Onnettomuudensa ei tarvitse merkitä totaalista tappiota; nopealla autolla voi hyvinkin nousta kolmen parhaan joukkoon. 'Vauhti' on hyvä strategia pisteiden keräämiseen.

KUOLEMA



Enemmän pyssyjä tarkoittaa enemmän hauskaa. Jos on mahdollista laskea miinoja takanatulijan tielle ja ampua edessä kulkeva auto huit helkkariin, niin ei juurikaan tarvitse huolehtia sijoituksensa pitämisestä. Konehuoneellinen ohjuksia tuo myös helposti hyökkäys-

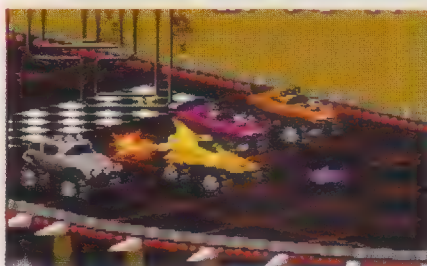
bonuksia. Kun tähän lisää radalta löytyvät dollarit, voi jopa toinen sija olla \$10k - \$14k arvoinen. Uusien aseiden hankinta joka toiselle radalle maksaa itsensä helposti takaisin. Raivokasta mutta sekopäistä - 'Kuolema' on hyvä strategia lompakon kannalta.

VERTA LÄHTÖRUUDUKOLLE!

Startin onnistuminen vaikuttaa joskus ratkaisevasti lopputulokseen. Perustaktiikoita lähdössä on kaksi: ensimmäisessä odotellaan hetki ruuhkan laantumista ja harjoitellaan sitten tarkkuusammuntaa ohjuksilla (siltä etäisyydeltä voi laukoa useampia perätysten ja tehdä pahaa jälkeä kilpailijoiden joukossa), toisessa konstissa (tähän tarvitaan ainakin yksi nitro) kiihdytetään kärkeen ja munitaan miinoja. Vastustaja yleensä pääsee ensimmäisen taktiikan juoneen mukaan nopeasti, jolloin onkin aika aloittaa miinojen ja nitrojen kerääminen varastoon.

Vaurioita autoon tulee ammusten osumien lisäksi toisiin autoihin tai radan reunaan törmäilemisestä. Tätä ominaisuutta voi käyttää myös hyödykseen. Vastustajaa voi muistaa kiilaamalla hänet radan reunaan vasten tai törmäämällä hänen takapuskuriinsa kovassa vauhdissa. Ajoneuvojen kyljet ovat kaikkein herkimmät kohdat, varsinkin vahvoja puskureita vastaan. Jos joku yrittää ohittaa kaarteissa ulkokautta, niin pieni nitrolla vauhditettu ystävällishenkinen pökkäisy kylkeen ei voi olla haitaksi. Kytki kyljessä -tilanteissa yleensä hitaampi auto saa pahemmat vauriot, joten nitron käyttö auttaa taas vanhan maalin poistamisessa vastustajan autosta.

Jos joku yrittää näitä konsteja sinuun, niin tiukka käsijarrukäännot R- tai L-nappulalla antaa ihanteellisen paikan käyttää raketteja. Niin lyhyeltä etäisyydeltä on vaikea ampua ohi.



Yllä: Hyökkäysbonus ilman metrinhän ajamista. Ei hullumpaa.

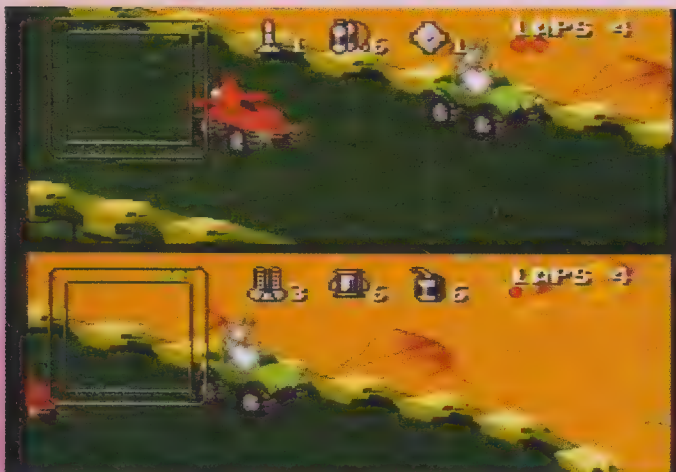
MIINAT

Jos aiot laskea miinoja, niin jätä koko varastosi samaan paikkaan, koko radan leveydelle. Älä säästele niitä äläkä levittele niitä ympäri rataa. Jos vastustajat eivät osu miinoihisi, niin ainakin he joutuvat hidastamaan väistellössään niitä. Kannattaa muistaa mihin on miinansa muninut (ettei oma miina pääse puraisemaan). Hyvä tekniikka johdon kasvattamiseen on ottaa kurvi mahdollisimman tiukasti ja laskea samalla miinoja. Perässä tuleva auto joutuu ottamaan mutkan leveästi väistäessään räjähteitä.



Tätä ei Kangasalan autokoulussa opetettu! Miinojen muniminen on yksi liikkuvan poliisin jatkuvia harmin aiheita.

Alla: Eikös se olekin Joonas? Nitroa kehiin! Oikealla: Joonas ei aja enää. Ha!

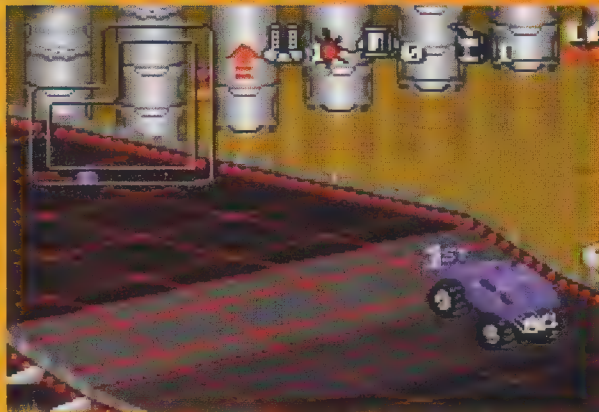


LIIKENNEVALISTUKSEN A JA O

NESTEJOUSIHYPYT

Alkuun hieman hämmentäviä, mutta jos niitä käyttää mäen alla niin pääsee helposti huipulle vauhdin vähentymättä laisinkaan. Muutoin ne ovat aika toivottomia ja jopa vaarallisia radan reunamilla käytettyinä. Niiden käyttö raketin väistämiseen on yleensä tuloksetonta, erikoislopetuksesta huolimatta.

Maaston pomput ylitetään parhaiten viritetyin iskunvaimentimin.



NITROT

Kannattaa säästää seuraaviin tilanteisiin: törmäyksen jälkeiseen nopeaan kiihdytykseen, toisen auton puskemiseen tai hyppyistä loikkaamiseen. Jos huomaat liukuvasi hallitsemattomasti tiukan käännöksen jälkeen niin nitrolla pääsee helposti takaisin suoralle kurssille. Jotkut NHO:n radat vaativat nitroja, koska peräkkäin on useampia hyppyjä.

Vaikea rata. Aja rampille suoraan, ja käytä nitroa osuessasi 'askelmalle'.



Ammustäydennystä saa jokaisen kierroksen jälkeen, joten niitä ei kannata säästellä. Toisin on nitrojen ja nestejousien kanssa.

YOU DRIVE ME CRAZY!

Ratojen ulkoa opetteleminen on tietenkin paras konsti tulosten parantamiseen, mutta muutama spesiaali-tekniikkaakaan ei haittaa yhtään. Vesilammikoon ajamisen aiheuttama spinnaus oikenee parhaiten spinnauksen suuntaan ohjaamalla. Kahdesta reitistä kannattaa valita se, jota koneen ohjaamat autot välttävät - saa pienen hengähdystauon ja paljon bonuksia. Lopuksi: vältä yliohjaamista L- ja R-nappuloilla. On hienoa heitellä autoa kuin Vatanen, mutta mutkaan tullessa aikainen käännös ohjaimella ei vähennä nopeutta niin paljon.



Tämä vaihtoehtoinen reitti Bogmirella on tutustumisen arvoinen - se on nopea, tasainen ja rahakas.



Näissä chikaaneissa on helppo yliohjata. Pieni vempautus ohjaimella korjaa asian.

ERIKOISLOPETUS

Jos selvittää pelin Veteran- tai Warriors-tasolla niin pääsee mukaan palkintojuhliin, jossa näytetään pelaajan parhaat suoritukset. Ne eivät ehkä ole aivan muistamasi kaltaiset mutta mukavaa katseltavaa kuitenkin.

Pelin kokonaan läpi pelattuaan saattaa ihmetellä miten siitä saisi vieläkin vaikeamman. Emme ole löytäneet super-hard vaikeusastetta (vielä), mutta aina voi asettaa itselleen uusia haasteita.

Voi esimerkiksi selvittää pelin heikommalla hahmolla kuten Katarina Lyonsilla Olafin sijaan. Tai voi katsoa kuinka pitkälle pääsee



Marauderilla. Yksi järjettömimpiä haasteitamme on ollut ajaa jokaisen kisan maaliin spinnaten.

180 astetta on helppoa, mutta yrittäkääp 360 astetta.

Rock 'n Roll, kaaharit!

ACTION REPLAY KOODEJA

Rocky Rollin koodeja Action Replayn omistajille. Jos tiedät hyviä 'omituisuuksia', niin pistä ne paperille ja lähetä SuPoon.

7EOE 9D07	Rajattomasti ohjuksia
7EOE A907	Salama-Nitrot
7EOE A505	Scatter Pack
7EOE A107	Sundog Beam
7EOE DFOC	Rajaton energia
7EOE F10x	x tarkoittaa haluttua kierrosmäärää
7EOE 9505	Rajattomasti plasmakanuunoita
7EOE AD05	Rajattomasti nestejousia
7EOE 9905	Rajattomasti Bear Claw -miinoja

US Versio:

7EOE 0909	\$9 miljoonaa (pelaaja 1)
7EOE 0D09	\$9 miljoonaa (pelaaja 2)

Hi, Kids!!
It's time for us to solve
the mystery of
"Picross"!!



GAMEBOY



Palikkapeli

Julkaisija	NINTENDO
Jakelu	BERGSALA
Myynissä	ELOKUU
Pelaajia	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	2 MBIT
Muuta	—

Grafiikka **89**

Pientä ruutua ajatellen aivan siedettävää.

Äänet **80**

Tavallisen tasapaksua mutta aika pirtsakkaa.

Tuntuma **92**

Heppo oppia mutta ei milloinkaan tylsä.

Haaste **91**

Seuraavan kuvan odottaminen on aina yhtä jännittävää.

YHTEENSÄ **92**

Parasta sitten Tetriksen.

Jälleen uusi palikkapeli Game Boylle. Arvatkaapa, kuka sen sai testattavakseen?

Tämä on peli kaikille niille, joista on hauskaa auttaa isoäitiä ristisanatehtävien ratkaisussa, mutta jotka eivät sitä julkisesti tunnustaisi. Mario's Picrossissa pelataan kuvien eikä sanojen kanssa, joten edes heikko tavaamistaito ei haittaa. Ainoa vaatimus on jonkinlainen looginen päättelykyky.

Mario's Picross on oikea peli Game Boylle, koska kuva pysyy paikallaan. Se on myös erinomaista aivovoimistelua rannalla löhöämisen vastapainoksi.

Pelin ideana on naputella 25, 100 tai 225 ruudusta koostuvasta seinästä esiin kuva pikku vasaralla.

Ruudukon reunoilla olevista numeroista laskemalla päätellään mikä ruutu pitäisi jättää ennalleen ja mikä pitäisi naputtaa vasaralla toisen väriksi.

Koska pelissä on aikaa ruhtinaalliset puoli tuntia, voi alun erehtyä ottamaan turhankin löysästi. Jokaisesta virheestä tuo aika kuitenkin vähenee ja loppujen lopuksi saattaa käydä niin, että kuva ei olekaan valmis ajan umpeutuessa. Jos niin ikävästi pääsee käymään, joutuu tehtävän aloittamaan alusta.

'Silkkaa hupaa'

En oikein ymmärrä mikä tässä pelissä minuun niin vetoaa. Olisiko kyseessä vaatimattomat kuvat tai numeroihin perustuvat arvoitukset? Ehkäpä kyseessä onkin nimi Mario, joka on yleensä laatupelin tunnus. Paitsi siinä tapauksessa että pelin on tehnyt Mindscape. Toden sanoakseni minulla ei ole aavistustakaan mikä tästä pelistä tekee niin hauskan, tai miksi minut yleensäkin laitettiin sitä testaamaan. Jotain selittämätöntä viehätystä tämmöisissä palikka-peleissä kuitenkin on. On mahdotonta sanoa siihen jotain tiettyä syytä, mutta niin se vain on. En aio yrittääkään selittää yhtään enempää, vaan lopetan kirjoittamisen tähän ja jatkan Picrossin pelaamista. Se nimittäin on pelkkää hupaa. **TOPI**

92

'Kuin lahjapaketti'

Mikään ei ole niin ihanaa kuin saada yllätyslahjoja. Jopa suklaamunien yllätyslahjoissa on vetoa, vaikka ne useimmiten sisältävätkin kaameaa krääsää. Ehkäpä lahjojen takia pidän Marion Picrossistakin. Peli on luultavasti vetovoimainen siksi, että olen niin utelias näkemään mikä kuva ruudukosta loppujen lopuksi paljastuu. Vaikka kuvat ovatkin yksinkertaisia, niin ne ovat kuitenkin näppäriä. Tehtävän ratkaistuaan voi vain hämmästellä kuinka joku on keksinyt laittaa arvoitukseen teekannun tai rullaluistimen. Sitäpaitsi voi tuntea itsensä aika älykkääksi kun selviää monimutkaisista numeroyhdistelmistä ennen kuin aika ehtii loppua. Mario's Picrossia voi pelata minuutin, tunnin tai päivän, koska joka kerta on yhtä mukavaa saada yllätyspaketti, jossa on jotakin kivaa sisällä.

LOVIISA

93

Mario's Picross



Dungeon Master II

**Jälleen 'uusi' Mega CD -RPG.
Miten vanha kotitietokonepeli
toimii Final Fantasyn aikakautena?**

Zo Linkin valmistuttua Mylius oli rakentanut koneen, jolla voisi matkata läpi Syvyyksien. Ensimmäisellä koeajolla Mylius sai niin pahasti selkäänsä Toiselta Puolelta tulleet hirviöt, että hän ei enää milloinkaan suostunut lausumaan olennon nimeä. Luuletteko ihmisten ottaneen tapahtuneesta opikseen?

Myliuksen ja TechMagesien ainoasta matkasta on kulunut vuosia. Nyt Zo Link seisoo purettuna SkullKeepin linnassa - lievästi sanottuna mystisessä paikassa, jossa salamoiva valo ja synkät varjot ovat enteitä. Nuori Torham voisi vaikka vannon nähneensä hehkuvan pallon ilmestyvän tyhjistä ja suunnistaneen kohti linnaa.

Torham on tutkinut Myliuksen vanhoja tavaroita. Niistä hän on löytänyt kiehtovan palan arvoituksesta: repaleisen palan suuren koneen (jonka täytyisi olla tarinoiden Zo Link) piirustuksista. Tavaroiden seassa oli myös luonnos lukosta, jonka Torham tiesi olevan SkullKeepin portin lukko. Linnaan on vain yksi tie sisään, ja se vaatii neljä avainta auetakseen.

Kerran sotilaat olivat etsineet neljää avainta, mutta he luovuttivat pian löytämättä mitään. Nyt seutu on tunnettu ainoastaan suokaasusta ja maantierosvoista.

Vanhan naisen SkullKeepin liepeillä tavattuuan Torham ymmärtää totuuden synkistä tarinoista, joita ihmiset kertovat toisilleen. Tarinat johtavat alkunsa Myliuksen seikkailuun (Myliuksen itsensä itsepintaisesta hiljaisuudesta huolimatta). Samaan aikaan Pimeys on kerännyt voimiaan, ja vain nuori soturi seisoo niiden ja maailmanherruuden välissä.

Pitäisikö Torhamin hyökä SkullKeepiin ja korjata Zo? Niinkö hänen tulisi tulkita naisen sanat?

Peli alkaa sankarimme aikoessa herättää kolme urheaa soturia syvästä unestaan. Heistä tulee Torhamin apureita alkamassa olevassa suurenmoisessa seikkailussa.



Mitä mahtaa piillä tämän ruosteisen lohikäärmeportin takana?



Pimeissä puskipissa lymyämistä ei voi suositella pimeää pelkääville.



Final Fantasyn kaltaisiin roolipeleihin verrattuna tällainen systeemi tuntuu jotakuinkin esihistorialliselta.



Jassoo, mitähän tämä nyt sitten tarkoittaa?

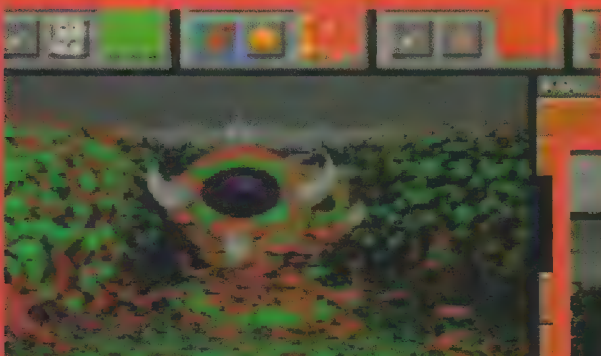
-Skullkeep



Tämäkö nyt on se mystinen sisäänkäynti SkullKeepin arvoitukselliseen linnaan?



No voi räkä. Ei tämä ollutkaan viinikellari. Kuinkas se nyt menikään... 512. ovi vasemmalta...



Jälleen yksi vaikeasti tunnistettava jupina.



Hitsipilli! Tämä ei näytä yhtään mukavalta.

'Liian vähän aikaa nauttia'

Dungeon Master II on suunnattu niin pienelle harrastajajoukko, että siitä on vaikea kirjoittaa kunnon arviointia. Henkilökohtaisesti en pelistä pidä. DMII ottaa mallia puhtaasti tekstipohjaisista roolipeleistä (tyyliin MUD), jotka ovat oma maailmansa. Se seikka selviää jo lyhyenkin koepelin aikana. Eteenpäin päästäkseen pelaajan on opittava oikeat ilmaisut, koodisanat, kysymykset ja niin poispäin. DMII:ssa tekstipeli on saanut graafisen ulkoasun. Se ei tee pelistä vähemmän hankalaa, ainoastaan hieman havainnollisemman. Pelissä on kaksi valintaruutua, joiden kautta hoidetaan kaikki: aseistetaan soturit, punnitaan heidän voimansa, valitaan taisteluissa käytettävät aseet jne jne. Onhan siinä oma viehätysensä että pääsee vaikuttamaan kaikkeen, mutta jos joutuu suunnistamaan koko ajan, jää liian vähän aikaa nauttia matkasta...

Tietenkään ei ole oikeudenmukaista verrata DM II:sta "seikkailu-RPG" -peleihin kuten Final Fantasyyn tai Secret of Manaan, mutta niiden hankaluudet (esmes varustus ja taia) vaikuttavat vertailussa lastenleikiltä. Graafisten tekstipelien viehätys on loppujen lopuksi enemmän yksityiskohdissa kuin kokonaisuudessa. Mekanojen ja teksti-RPG -pelin ystävät saavat pitkään kestävästi hitin DM II:sta. Me muut odottemme edelleenkin Chrono Triggerin englanninkielistä versiota.

MATSU

50

'Sammaloitunut'

Roolipelit ovat omiaan muuten hieman epätäydelliselle CD-formaatille. CD mahdollistaa hienot välikohtaukset, paremman musiikin ja ennenkaikkea pidemmät seikkailut. Ikävä kyllä Dungeon Master II:n tekijät ovat missanneet kaikki kolme pointtia ja tehneet pelin, joka sopisi paremmin Master Systemille. Tai Commodore kuusnepalle.

Toki Zork oli aikoinaan hieno, mutta sen aika on mennyt jo vuosia sitten. Noiden aikojen jälkeen vaatimustasoa ovat nostaneet sellaiset pelit kuin Zelda, Final Fantasy ja Phantasy Star. Niitä eivät ilmeisesti sammaloituneet pelin-tekijät FTL:llä ole nähneet; he jatkanevat samaa vanhaa kaavaa konkurssiinsa asti. Mutta ei kai maahantuoja tarvitsisi tuoda tällaista pilaamaan peliarvostelijan päivää.

Antakaa meille enemmän vaikka Lunar! TOPI

35

MEGA CD



RPG

Julkaisija	JVC
Jakelu	PLAYMIX
Myynnissä	NYT
Pelaaja	1
Pelimuisti	PARISTO
Koko	CD
Muuta	—

Grafiikka 62

Ympäristö esitetään sankarin silmien kautta. Vanhakantaista standarditavaraa.

Äänet 40

Samaa tasoa pelin tunnelman kanssa.

Tuntuma 43

Poikkeuksetta huomaa juuttuvansa kaikkiin dialogiruutuihin ja muihin valikkoihin.

Haaste 71

Suunnistaminen on haaste sinänsä. Pysyä kärryillä tapahtumien vilinässä vaatii jo vankkaa taitoa.

YHTEENSÄ

Liian vanha ja homeinen peli-idea.

44

MANGA-MANIA!



THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN Part 1-2

Manga Entertainment
Englanninkielinen dubbaus
60 minuuttia jokainen

Taisteluja, vehkeilyjä ja sankaruutta sisältää myös The Heroic Legend of Arislan. Se on myös yksi parhaita milloinkaan näkemiäni animeita (ja minä olen nähnyt niitä noin 350). Tarinan aikakausi on 300 e.Kr. ja paikka maa nimeltä Pulse. Kuninkaan luotetuimman neuvonantajan petoksen avulla Lusitanian joukot onnistuvat valtaamaan maailman mahtavimman imperiumin. Kruununperijä Arislan joutuu näkemään isänsä valtakunnan sortumisen, ja hän vannoo kostavansa. Yhdessä muiden isänsä hovin ihmisten kanssa hän pakenee etsimään apua naapurimailta. Rajan takana hän hitaasti mutta varmasti kokoaa joukon päättävistä miehiä ja naisia auttamaan häntä valtakuntansa takaisinvalloittamisessa. Toistaiseksi The Heroic Legend of Arislanista on ilmestynyt vain kaksi osaa, mutta uusia jaksoja on tulossa. Tätä animéa voin vilpittömästi suositella. Jos näet sen jossakin, niin osta se. Et varmasti joutu katumaan! ●●●●



Topin näytettyä minulle ensimmäisiä kuvia Secret of Mana 2:sesta olin hetken poissa tolaltani. Vihdoinkin jatkoa maailman parhaalle roolipelille!

Kaikista pelilajeista toiminta-RPG on suurin suosikkini, ja Secret of Mana on mielestäni paras milloinkaan SNES:lle tehty peli. Parhaat lapsuudenmuistoni liittyvät roolipeleihin, ja jaksaisin puhua aiheesta tuntikaupalla. Voi niitä aikoja kun ei tarvinnut välittää rajoituksista, vaan oli vapaa luomaan millaisia mielikuvitusmaailmoja tahansa. Yhtäkkiä ei sitten ollutkaan enää aikaa/mielenkiintoa (kumpakaan), ja oli pakko todeta kasvaneensa aikuiseksi.

80-luvulla, kun roolipelit olivat suosituimmillaan täällä lännessä, harvat japanilaiset edes tiesivät niiden olemassaolosta. Niihin aikoihin Dungeons & Dragons, Traveller 2000, Paranoia ja Runequest pitivät meitä hereillä yömyöhään kahdeksansivuista noppaa heittelemässä ja opaskirjaa pläpäämässä. Kesti kauan ennen kuin trendi löysi tiensä kaukoiden saarille. Hitaasti mutta varmasti roolipelit löysivät kuitenkin tiensä Tokion esikaupunkeihin ja suosio oli taattu.

Tuosta hysteriaasta kasvoi 'Record of Lodoss'. Lodossin luoja Ryo Mizuno alkoi jo opiskeluaikoinaan haaveilemaan mielikuvitusmaailmasta, joka kiehtois animé- ja roolipelifaneja ympäri maailman. Mizuno oli innokas roolipelaaja, ja hän kuului ryhmään nimeltä 'Group SNE'. Ryhmän jäsenet olivat poikia, jotka pelasivat TV-pelejä ja pachinkoa (japanilaisten vastinetta pajatsolle). Jonkin ajan kuluttua Mizuno esitteli mielikuvitusmaailmansa ryhmälle, ja se innostui asiasta niin, että ryhtyi heti suunnittelemaan siitä roolipeliä. Mizunon luoma maailma perustuu pitkälti pohjoismaiseen mytologiaan ja Tolkienin teoksiin. Kaikki niiden ihmeelliset oliot kuten haltijat, kääpiöt, lohikäärmeet ja örkit ovat mukana Lodossissa.

1989 tuli ensimmäinen osa 13-osaisesta sarjasta 'Record of Lodoss' ja herätti heti suurta huomiota. Siitä tuli inspiraation lähde fantasia-animeiden tekijöille ja pohja kaikille RPG-peleille joita Japanissa tänäkin päivänä tuotetaan.

RG VEDA

Manga Entertainment
Englanninkielinen Dubbaus
78 minuuttia

Aloitti uransa suhteellisen tuntemattomana sarjakuvana, mutta mielenkiinnon kasvaessa sarjista kohtaan päätettiin tarina siirtää aniména videolle. Manga Entertainment julkaisi RG Vedan kaksi vuotta takaperin, mutta se ei ole myynyt kovinkaan hyvin. Tarina sijoittuu pahan Taishakutenin hallitsemaan fantasia-maailmaan. Tähdet nimittävät kuusi soturia vapauttamaan maan sen julmasta valtiaasta. Taistelussaan he joutuvat suoriutumaan vaarallisista tehtävistä ja pinnistämään voimansa äärimmilleen. RG Veda olisi voinut olla hyväkin, mutta ikävä kyllä Manga Entertainment pilaa koko filmin leikkelemällä yhteen eri jaksoja.

Ihmettelenpä vain mitä moisen ajattelun takana piilee; miksi pitää tuhota potentiaalinen menestys? ●●



RG Vedassa ei ole muuta kiinnostavaa kuin rankka toiminta.

RECORD OF THE LODOSS WAR 1-13

Central Park Media
Tekstitys englanniksi
30 minuuttia jokainen

Animé alkaa legendalla kahdesta jumalasta nimeltään Falis ja Falaías. Jumalat kävivät aikojen alussa keskenään hirvittävän sodan, jonka seurauksena maan päälle jäi vain kaksi jumalatarta: Marfa (hyvä, pukeutuu valkoiseen ja on kiltti eläimille) ja Kardis (paha, pukeutuu mustaan nahkaan ja puhuu rumia). Myös he ajautuvat taisteluun, joka uhkaa tehdä kummastakin lopun. Kardis langettaa Ayacrust-maan päälle kirouksen, ja Marfa kerää kaikki voimansa pysyäkseen hengissä. Kardis kuolee, mutta Marfa jää eloon hallitsemaan maata, joka myöhemmin tulitaisiin tuntemaan kirottuna Lodossin saarimaailmana. Satojen vuosien kuluttua Kardis herää henkiin ja kylvää tuhoa ja kuolemaa Lodossilla. Kuusi urheaa soturia lähtee taisteluun Kardisia vastaan, ja heillä on puolellaan myös hyvä jumalatar Marfa. Tämä animé on valitettavasti saatavilla vain USA:ssa ja Japanissa, mutta toivottavasti saamme sen piakkoin Eurooppaan. Näin hyvin tehdyn animén tulo on vain ajan kysymys. ●●●●



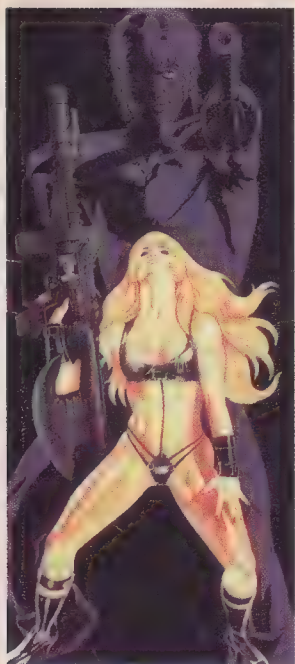
Record of Lodossin hahmojen luoja on myös Squaren Secret of Mana 2:n tuottaja.



Kaikkien Dragonball Z ja RPG -friikkien iloksi SNES:lle on tullut uusi DBZ-peli. Uusi DBZ on nimittäin roolipeli! Se muistuttaa Enixin Battle Ogrea, mutta on tietysti parempi. Pelin tekijät olivat aiemmin Bandain leivissä.

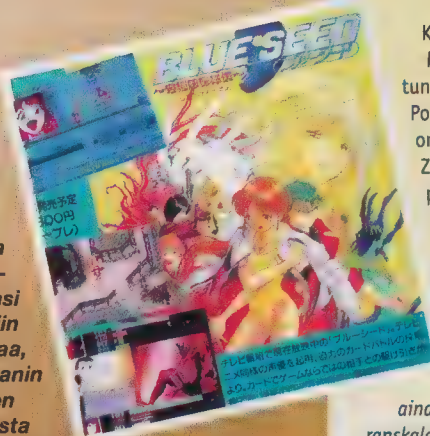


Japanilaisen professori Kazuo Yamafujin mielestä Mobile Suit tulee myyntiin vuonna 2006. Yhdessä venäläisten ja amerikkalaisten tiedemiesten kanssa japanilaiset ovat onnistuneen kehittäneen titaaniin pohjautuvan lejeeringin. Se on ensimmäinen askel kohti Mobile Suitien teollista tuotantoa. Tarkoituksena on luoda rakennustyön, ei sodankäynnin, apuväline.



Manga Entertainment julkaisee klassisen Cobra the Movien. Animén musiikin on tuottanut sveitsiläinen poppisorkesteri Yello.

Jos pidät mangasta ja olet suunnitellut ostavasi Saturnin, niin voin paljastaa, että yksi Japanin parhaiten tunnetuista animeista, Blue Seed, tulee roolipelinä Segan uudelle koneelle.



Project A-ko on palannut! B-ko on vieläkin kiukkuinen A-kolle C.kon sydämen varastamisesta, eikä tilanne helpotu yhtään tässä raflaavassa, slapstick-komiikkaa täynnä olevassa jatko-osassa.



FU PALSTA

Kiitos kaikille kirjeitä lähettäneille. Hienoa että manga ja animé saavat jalansijaa täällä Pohjolassakin. En olisi millään osannut odottaa, että Manga Mania -sivut kiinnostaisivat niin monia. Erityiskiitokset Mark To'lle, joka lähetti minulle DBZ keräilykortin, kiitän ja kumarran (ja lähetän pienen vastalahjan).

Terve Martti-san!
Haluaisin kuulla mielipiteesi minun mielestäni erinomaisista Tenchi Muyo -filmeistä.
Sayonara!
Tero, Parkano

Olet aivan oikeassa, Tero. Tenchi-filkat ovat animéa parhaasta päästä. Paras kohta on se, missä Tenchin seniili isoisä lähtee vilkuilemaan tyttöjä. Har har har.

Martti-san

Heissan.
Upeaa että Super Powerissa on asiaa mangasta ja animésta. Sivuja saisi olla ainakin kolme (tai enemmän). Minulla olisi kaksi pientä kysymystä.

1. Tiedätkö, miten saisi tilattua Animé UK:n?
2. Onko Suomessa yhtään mangaan erikoistunutta liikettä?

Retu, Kuusijärvi

Hei Retu.

Kiitos kannustuksesta. Välitän terveisesi johtopors.. öh, johtoportaalalle, saa nähdä josko lisä sivuja helittäisi. Sitten kysymyksiä.

1. Anime UK:n osoite on: 70 Mortimer Street, London W1N 7DF. Kirjoita sinne niin tilauksen pitäisi onnistua. Hinta on 12 numerolta noin £60.

2. Ei ole tullut vastaan yhtään pelkkään mangaan erikoistunutta liikettä, mutta sarjaliikkeet lienevät lähinnä paras vaihtoehto. Yksi tällainen liike on Kukunor, jonka osoite on Rautatiekatu 18, 33100 Tampere, ja puhelinnumero 931 - 2131287. Kukunor on ajan hengessä tavoitettavissa myös Internetissä: <http://www.sci.fi/kukunor/> ja tiedustelut sähköpostilla osoitteeseen:kukunor@sci.fi.

Martti@san

Konnichi-wa Martti-san.

Maailma on sittenkin järjestynyt! Vihdoinkin löytyi joku muukin, joka tuntee Dragonball Z'an. En ollut uskoa silmiäni, kun näin Son-Gokoun Super Powerin etusivulla! Olen täysin mangaan kajahtanut friikki, ja Dragonball Z on elämäni suurin intohimo. Siksi etsinkin koko ajan lisää osia Dragonball Z -sarjasta, sekä filmeistä että TV-sarjasta. Voitko auttaa minua tässä päättymättömässä etsinnässä?

Terveisin Mark "Super saiyan" To

Hei Mark,

Toivottavasti et pahastunut kun lyhensin kirjettäsi, se oli nimittäin hieman liian pitkä kokonaan julkaistavaksi. Olet todella opetellut DBZ-maailman hyvin, koska huomasit, että olen vähän oikonut joitakin nimiä. Olen näet seurannut sarjaa ranskan TV:stä, eikä kielitaitoni aina riitä tarkkoihin käännöksiin. Yritän kerätä tietoa sarjan kehitymisestä ranskalaisten ja englantilaisten ystävieni kautta. Toivottavasti olet lukenut Manga-sivuni kunnolla! Jos nimittäin olet, niin et ole voinut olla huomaamatta pientä mainosta alaoikealla. Kyseessä on englantilainen postimyyntiliike, josta löytyy DBZ -kelloja, -julisteita, -pelejä, -muoviukkoja, -elokuvia ja TV-sarjan jaksoja. Faxaapa sinne ja pyydä hinnastoa. Onnea etsinnällesi!

Martti-san

PROJECT-K

ENGLAND • FAX: 99044-181 508 3845 • KAIKKI ANIMÉSTA • DBZ • STREET FIGHTER • SATURN • PLAYSTATION • SNES • NEO GEO • 3DO NEC CD • KAIKKI TV-PELEISTÄ • UUSIMMAT JAPANILAISET PELIT

Plok!



VALLOITTAVA HAHMO KOKO PERHEEN PELISSÄ

Voiko yksinkertaisella grafiikalla ja simppelisti piirretyllä, kulmikkaalla sankarilla varustetusta pelistä innostua? Onko ylipäättään hauskaa tapella kärpäsiä vastaan ja etsiä kadonnutta lippua?

NO TOTTA KAI!

Plok on ihmeellinen pikku hahmo. Hän on Akrillic-saaren (joka sijaitsee Poly-Estan saaristossa, jos joku haluaa tietää) kuningas ja pieni voimanpesä. Hän keräilee lippuja, ja kauheinta mitä hän tietää ovat kärpäset. Plok inhoaa kärpäsiä niin paljon, että se on kirjoitettu pelin ohjeisiin kolmeen kertaan, jottei kukaan vain pääsis unohtamaan.

Lippukokoelma on Plokin silmäterä, ja hän on laittanut lippuja liehumaan joka puolelle Akrillic-saarta. Lippukokoelmassaan hänellä on yksi suosikki yli muiden, nimittäin lippu jossa on hänen oma kuvansa.

Eräänä aamuna Plok huomaa, että hänen suosikkilippunsa on varastettu ja viety läheiselle Puuvilla-saarelle. Sellaista hän ei aio sietää, ja lippu onkin haettava takaisin. Ja heti!

Puuvillaa, kärpäsiä ja pomoja

Etsiessään kadonneita lippujaan Plok kulkee läpi uskomattomien kenttien. Puuvilla-saari, pelin ensimmäinen maailma (ja helpoin) on kokoelma lyhyitä kenttiä, joiden loppuista löytyy väärä lippu. Väärät liput ovat itse asiassa Puuvilla-saaren erikoisuuksia, nimittäin puuvillavaatteita. Lipputangoissa liehuukin kaikkia mahdollisia vaatteita villapaidoista Plokin kalsareihin.

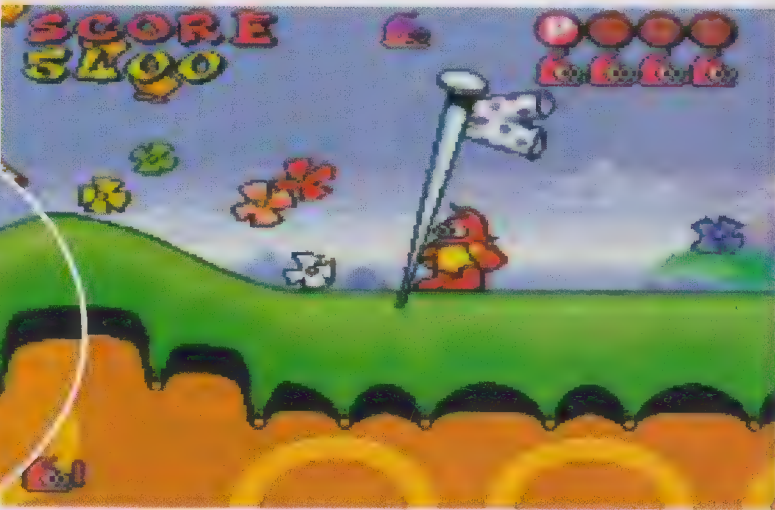
Puuvillakenttää seuraa reissu Akrillic-kuningaskuntaan, joka Plokin kauhuksi on vallattu. Valloittajat ovat, aivan oikein, KÄRPÄSIÄ. Rauha ei palaa Akrilliciin ennen kuin jokainen kärpänen on voitettu, tosin tehtävä saattaa viedä enemmän aikaa kuin ennalta kuvittelisi.

Pomojen kentät ovat lyhyitä mutta hieman vaikeampia, ja niin pitää ollakin. Pomoista parhaita ovat Veljekset Bobbins. He ovat entisiä sirkustaiteilijoita, jotka sittemmin ovat siirtyneet Kärpäskuningattaren leipiin. Eräs toinen pomo on Penkinos, ilkeä maagi pohjois-Akrillicista. Pelin huipennuksessa Plok kohtaa itse Kärpäskuningattaren, pahan rumiillistuman.



Lintuperspektiivi parhaaseen Super Mario World -tyyliin.

Ei ole helppoa huomata hengen-vaarallisia tukkeja kaikkien muiden pienten ja värikkäiden asioiden seasta.



Plok on keksinyt hyvän tavan välttää pelin aloittaminen aina alusta. Hän ripustaa pilkulliset pöksynsä merkkeamaan valloituksensa.

Lentäviä ruumiinosia

Plokin aseistus koostuu hänen käsistään ja jaloistaan. Hän ei käytä niitä kuten Ryu tai Ken, vaan hän heittelee raajojaan päin vastustajiaan. Se on hauska oivallus pelin tekijöiltä, ja on vaikea olla hymyilemättä kun pieniä ruumiinosia lenteele ruudulla sinne sun tänne.

Joskus Plok löytää reitiltään syntymäpäivälahjoja, joista löytyy mukavia bonuksia, esimerkiksi lisävoimia tai kulkuneuvoja. Bonukset ovat pelin parasta antia. Hyvänä esimerkkinä on se, kun Plok muuttuu italialais-amerikkalaiseksi ammattilaisnyrkeilijäksi nimeltä Plocky. Toisessa muodonmuutoksessa Plok ajaa HD:lla ja heittelee kranaatteja.

Oikein käytettyinä Plokin löytämät yllätykset auttavat suuresti pelin ratkaisemisessa.



Minne mahtaa Plok joutua, jos hän hyppää tältä kielekkeeltä?



Vasemmalla: Vaikea äkkiseltään sanoa mikä ihmeen keltainen pottunaama Plokia ahdistelee, mutta ei se ystävälliseltäkään vaikuta.

Kuin Sateenkaarimaassa

Plokin grafiikka muistuttaa paljon lasten satukirjojen kuvitusta. Se tarkoittaa sitä, että grafiikka on simppeleä mutta samaan aikaan hyvinkin omaperäistä. Sitäpaitsi värikäs grafiikka on mukavaa katseltavaa. Mukavaa on myös se, että peli eroaa monista arkipäiväisemmistä tekeleistä. Lyhyesti sanottuna Plok on seikkailu koko perheelle. Tai niin kuin ohjekirjassa sanotaan: "Vihdoin peli jossa on oikea sankari!"



Nyrkkeilykypärä päässä maailma tuntuu paljon turvallisemmalta paikalta.

'Gu Gu Gu'

Ensimmäisen kuvan ilmestyessä ruutuun jouduin ottamaan kupolistani kiinni. Tyrmistyneenä ajattelin: "Herttileijaa, kuinka lapsellisen simppeleä!"

Pellä jonkin aikaa pelattuani jouduin kuitenkin hieman muuttamaan ensimmäistä, ennako-

'Uutta ja kivaa'

Miksi Plokia ei ole tuotu Suomeen, sitä minä en jaksa ymmärtää. Kaikenlaisia puolivillaisia tasoloikkia kauppiaiden hyllyistä löytyy kyllä pilvin pimein, mutta omaperäinen Plok on jäänyt importtaajien harteille. Plokin ruumiinosien heittely on loistava idea, ja musiikkikin on samaa luokkaa Marioiden musiikin kanssa. Vaikka olenkin päässyt jo väsähtämään tasoloikkiin ja vaikka Plok onkin jo muutaman vuoden vanha, tuntuu peli kuitenkin tuoreelta kaikkine omaperäisine ideoineen (kuka muu muka on keksinyt tehdä mustavalkoisia kenttiä?).

PATRICK

89

SNES



Tasoloikka

Julkaisija	TRADEWEST
Jakelu	IMPORT
Myynissä	NYT!
Pelaajia	1
Pelimuisti	—
Koko	8 MBIT
Muuta	—

Grafiikka

89

Hauskaa grafiikkaa kaikissa sateenkaaren väreissä.

Äänet

82

Hiukan lapsekkaat melodiat sopivat peliin hienosti.

Tuntuma

87

Plok toimii hienosti. Ei mitään valittamisen aihetta.

Haaste

82

Aikaa lapsellisen helppona, mutta vaikeutuu kyllä ajan myötä.

YHTEENSÄ

Lapsellisen viihdyttävää!

87

Ilmiö nimeltä

Ensin ilmestyi Street Fighter, mutta siitä ei kukaan piitannut, ja se vaipuikin nopeasti historian hämääseen. Sitten tuli Street Fighter II ja otti paikan kaikkien aikojen puhutuimpana beat 'em up -pelinä. Sen jälkeen on julkaistu jo kahdeksan SF-peliä ja kaksi lisää on tekeillä. Street Fighter - The Movie on nähty Suomessakin, piirretty TV-sarja pyörii USA:ssa ja näytelty TV-sarja Japanissa. Street Fighter -ilmiö on kasvanut suureksi. Ja kasvaa edelleen.

ELOKUVA

Elokuvaa Street Fighterista palkattiin tekemään ohjaaja Steven de Souza (Die Hard) ja tuottaja Ed Pressman (Wall Street, The Crow). Capcomilla luultiin varmaankin että moiset vanhat konkarit olisivat paras valinta tuomaan maailman suosituin TV-peli valkokankaalle. Ehkä peliyhtiössä luultiin, että 45 miljoonalla dollarilla ei voisi epäonnistua. Kunnnes he näkivät lopputuloksen.



Julma kenraali Bison on ottanut 63 avustustyöntekijää panttivangeiksi, ja pitää heitä kaakkois-Aasiassa sijaitsevalla Shadaloon saarella. Heidä pelastamaan lähtee komentaja William F. Guile. Hänen mukaansa lähtee muiden pelastajien lisäksi maailmankuulu reporteri Chun Li, jolla on ammatillisten syiden lisäksi myös salattuja henkilökohtaisia syitä löytää Bison.

Samaan aikaan kaverukset Ken ja Ryu yrittävät huijata Shadaloon pahinta asekauppiasta Victor Sagatia leikkiaseilla. Guile pidättää toverukset ja ylipuhuu heidät mukaan taisteluun Bisonia vastaan. Sitten seuraa 60 minuuttia ennalta arvattavia taistelukohtauksia hyvän Guilen ja ilkeän Bisonin (jolla on apunaan mm. Dee Jay ja Zangief) välillä. Tappelujen aikana saamme tietää, että Honda on muuttanut Japanista Hawaijille ja että Blanka oli tavallinen ihminen ennenkuin professori Dhalsim muutti hänet Hulkin näköiseksi vihreäksi jätiksi. Elokuvassa tavataan ensimmäistä kertaa myös kapteeni Sawada, jolle on varattu rooli myös Capcomin tulevissa tappelupeleissä.

Koko speksaakkeli maksoi yli 200 miljoonaa markkaa, mutta se ei auta asiaa: elokuva haisee. Super Mario -elokuvien tapaan on hauska bongata valkokankaalta vanhoja tuttuja, mutta kokonaisuutena Street Fighter -filmi on kiusallista katsottavaa.

ANIMAATIO

Huomattavasti vähemmän kiusallinen on piirretty Street Fighter. Siinä Bison on rakentanut joukon kyborgeja, ja lähettänyt ne maailmalle arvioimaan ja kuvaamaan kaikkein kovimpia taistelijoita. Sen jälkeen parhaista parhaat aivopestaajat ja liitetään Bisonin joukkoihin. Sagat, Balrog ja Vega ovat jo kenraalin uskollisia orjia. Bison saa listaansa kaksi uutta nimeä, kun kyborgit raportoivat Kenin ja Ryun ylivertaisista taistelutaidoista. Tällainen olisi Street Fighter - The Moviekin pitänyt olla. Mitään ei ole amerikanisoitu (löysennetty), tarina on hyvä, ja sankareina ovat Guilen ja Camryn sijaan Ryu, Ken ja Chun Li. Parasta on kuitenkin se, että ei tarvitse katsella Van Dammea.



Street Fighter

TV-SARJA

Street Fighter II -piirretyn menestyksen innoittamana on japanilainen NTV aloittanut puolen tunnin mittaisista jaksoista koostuvan ihka uuden TV-sarjan nimeltä Street Fighter II V. Tapahtumat sijoittuvat kymmenen vuoden päähän menneisyyteen, kun Ken ja Ryu ovat vielä nuoria ja kokemattomia. He häviävät taistelun nuorten sotilaiden koulutusleirillä ollutta Guilea vastaan ja päättävät aloittaa vakavan harjoittelun tavoitteidensa saavuttamiseksi. He lähtevät haastamaan taistelijoita ympäri maailman, ja jokaisessa jaksossa he kohtaavat uusia vastustajia.



PELIT

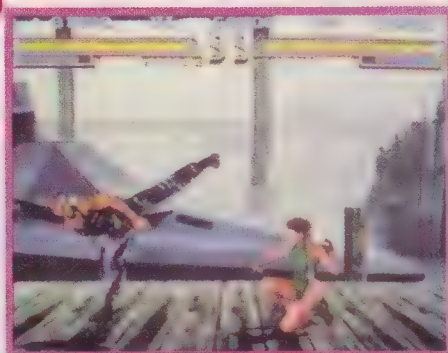
Capcom ei näemmä pysty jättämään Street Fighter -rahasampoaa.

Jo kahdeksan eri koneille sovitettua pelin jatkoksi on tulossa jälleen kaksi uutta: Street Fighter - The Movie ja Street Fighter - The Animated Movie Game. Street Fighter - The Movie on peli joka pohjautuu elokuvaan joka pohjautuu peliin. Sitä voisi ehkä luonnehtia lähinnä SF:n ja Mortal Kombat:n sekoitukseksi. Asetelma on sama kuin Super Street Fighter II Turbo, lisukkeina löytyy tuplat energiamittarit, superlyönnit ja digitoitu grafiikka Mortal Kombat -fanien hokuttelemiseksi. Kolikkopeli ilmestyy syksyllä, ja versiot Saturnille ja PlayStationille valmistuvat ennen vuoden loppua.



Street Fighter - The Animated Movie Game perustuu yllättäen samannimiseen piirrettyyn TV-sarjaan, mutta tällä kertaa on kyseessä enemmänkin vuoro-vaikutteinen elokuva kuin tavallinen TV-peli. Seikkailussa pelaaja

saa valita tapahtumien järjestyksen ja ohjata kaikkia taistelijoita. SF-TAMG julkaistaan vuoden 1996 alkupuolella PlayStationille, Saturnille ja 3DO:lle.





NBA JAM - TOURNAMENT EDITION

• SNES

Kätketyt pelaajat

Allamainituilla salasanojen/nimien ja näppäinten yhdistelmällä saa pelaajiksi kaikenlaisia hilpeitä veikkoja.

CHOW CHOW

Valitse A ja paina jotain nappia, valitse M ja paina A, valitse X ja paina Y + Start.

WEASEL

Valitse R ja paina B + Start, valitse A ja paina A + Start, valitse Y ja paina jotain nappia.

BRUTAH

Valitse X ja paina A + Start, valitse G ja paina B + Start, valitse N ja paina jotain nappia.

KABUKI

Valitse D ja paina jotain nappia, valitse A ja paina B + Start, valitse Z ja paina A + Start.

FACIME

Valitse X ja paina B + Start, valitse Y ja paina B + Start, valitse Z ja paina A + Start.

AIR DOG

Valitse A ja paina Y + Start, valitse I ja paina jotain nappia, valitse B ja paina B + Start.

KID SILK

Valitse K ja paina jotain nappia, valitse S ja paina B + Start, valitse K ja paina Y + Start.

SCOOTER PIE

Valitse H ja paina A + Start, valitse T ja paina jotain nappia, valitse P ja paina Y + Start.



MOOSE KAT

Valitse M ja paina B + Start, valitse P ja paina Y + Start, valitse F ja paina jotain nappia.



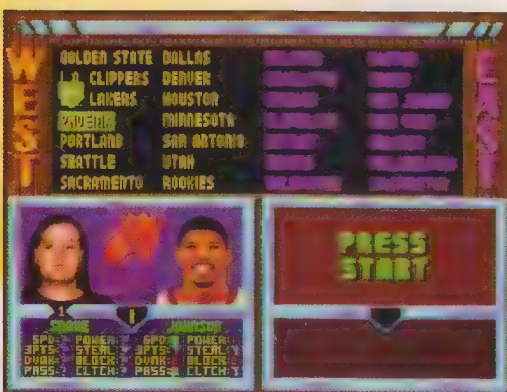
MOAN

Valitse J ja paina jotain nappia, valitse A ja paina A + Start, valitse Y ja paina B + Start.



SNAKE

Valitse G ja paina A + Start, valitse O ja paina Y + Start, valitse F ja paina B + Start.



ADROCK

Valitse A ja paina jotain nappia, valitse D ja paina Y + Start, valitse R ja paina B + Start.



FALCUS

Valitse J ja paina A + Start, valitse F ja paina jotain nappia, valitse välilyönti ja paina Y + Start.

MUSKETT

Valitse M ja paina B + Start, valitse C ja paina B + Start, valitse M ja paina Y + Start.

HILL

Valitse N ja paina A + Start, valitse Y ja paina A + Start, valitse H ja paina A + Start.

TURNELL

Valitse M ja paina A + Start, valitse Y ja paina A + Start, valitse R ja paina Y + Start.

DIVITA

Valitse S ja paina A + Start, valitse A ja paina Y + Start, valitse X ja paina jotain nappia.

KIPTAK

Valitse S ja paina jotain nappia, valitse W ja paina jotain nappia, valitse G ja paina A + Start.

GOSKIE

Valitse T ja paina B + Start, valitse W ja paina jotain nappia, valitse G ja paina A + Start.

CARLTON

Valitse Y ja paina Y + Start, valitse M ja paina Y + Start, valitse C ja paina B + Start.

BIRD

Valitse B ja paina A + Start, valitse R ja paina B + Start, valitse D ja paina A + Start.

BLAZE

Valitse B ja paina Y + Start, valitse X ja paina jotain nappia, valitse Z ja paina Y + Start.

BENNY

Valitse B ja paina Y + Start, valitse B ja paina jotain nappia, valitse Y ja paina Y + Start.

MCA

Valitse M ja paina B + Start, valitse C ja paina B + Start, valitse A ja paina jotain nappia.

HUGO

Valitse H ja paina jotain nappia, valitse H ja paina Y + Start, valitse O ja paina A + Start.

CRUNCH

Valitse C ja paina A + Start, valitse R ja paina B + Start, valitse N ja paina jotain nappia.

GORILLA

Valitse G ja paina jotain nappia, valitse O ja paina B + Start, valitse C ja paina B + Start.

BILL CLINTON

Valitse C ja paina A + Start, valitse I ja paina jotain nappia, valitse C ja paina B + Start.



HILARY CLINTON

Valitse H ja paina jotain nappia, valitse C ja paina B + Start, valitse välilyönti ja paina jotain nappia.

PRINCE CHARLES

Valitse R ja paina B + Start, valitse O ja paina A + Start, valitse Y ja paina jotain nappia.



HEAVY D

Valitse H ja paina A + Start, valitse V ja paina jotain nappia, valitse Y ja paina B + Start.

JAZZY JEFF

Valitse J ja paina Y + Start, valitse A ja paina A + Start, valitse Z ja paina A + Start.

THOMAS

Valitse S ja paina B + Start, valitse O ja paina jotain nappia, valitse X ja paina A + Start.

CUNNINGHAM

Valitse P ja paina jotain nappia, valitse H ja paina A + Start, valitse I ja paina Y + Start.

MIKE D

Valitse M ja paina Y + Start, valitse K ja paina jotain nappia, valitse D ja paina Y + Start.

EARTHWORM JIM

MEGA

Lisäelämä ja warpzonet

Paussaa peli ja paina seuraavat koodit saadaksesti nämä spesiaalit:

C, A, B, C, A, B, A, C
A, vasen + B, A, B, A,
B, C, A
A, B, B, B, C, A, C, C
B, B, C, C, C, A, A, A, A
oikea, oikea, oikea, B, C,
vasen, oikea, A
vasen + A, B, B, A,
oikea + A, B, B, A

9 plasmakutia

extracontinue
lisää ammuksia
lisäelämä

hyppy lumiukkoon

huijausvalikko



NBA LIVE '95 • MEGA

Vastustajien jähmettäminen

Aloita matsi, ota pallo, pidä A-nappi pohjassa ja paina Start. Kaikki pelaajat jähmettyvät paikoilleen, jolloin voit itse riehua täysin vapaasti. Paina uudelleen A ja Start -nappuloita saadaksesi muut taas mukaan peliin.

DRAGON • SNES

Rajattomat elämät

Paina Sound Test -ruudussa B, A, R, B, A, R, A niin pääset valitsemaan kentän. Palaa sitten äänivalikkoon ja paina Select, A, L, A, R, Y niin saat loppumattomat elämät.

CLAYFIGHTER 2 • SNES

Piilotetut vastustajat

Paina valintaruudussa seuraavat koodit saadaksesi taistella näitä ötiäisiä vastaan:

JACK

Pidä ylös ja paina X, A, R, R, Y, A.

DR FEELGOOD

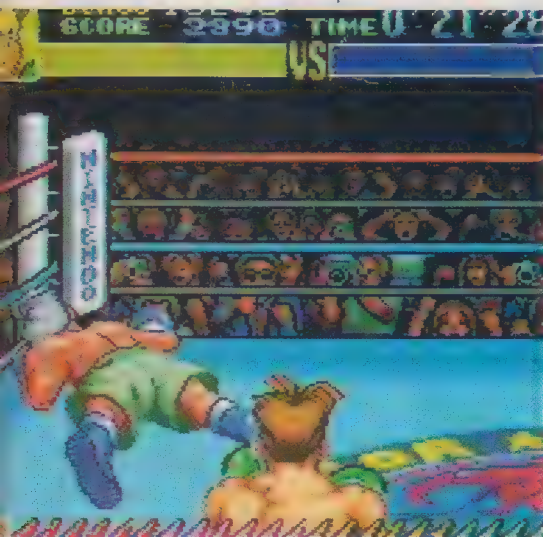
Pidä alas/vasemmalle ja paina B, Y, Y, A, Y



SUPER PUNCH OUT • SNES

Äänitesti

Nintendon logon ilmestyessä ruutuun pidä Select pohjassa kakkosohjaimella. Pidä sitten pohjassa L ja R ja paina Select, niin pääset äänitestiin.



X-MEN APOCALYPSE • SNES

Salasanat

- Kenttä 2** Xavier, Magneto, Gambit, Cyclops, Apocalypse, Gambit, Magneto, Magneto
Kenttä 3 Gambit, Beast, Magneto, Cyclops, Cyclops, Gambit, Megneto, Apocalypse
Kenttä 4 Beast, Gambit, Beast, Wolverine, Magneto, Beast, Cyclops, Wolverine
Kenttä 5 Psylocke, Wolverine, Wolverine, Gambit, Wolverine, Beast, Psylocke, Cyclops
Kenttä 6 Beast, Gambit, Gambit, Wolverine, Magneto, Magneto, Xavier, Gambit



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER • SNES

Salainen vastustajajoukkue

Näppäile koodi 2KR!L YM2WG T-BFQ -BFQ- BFQ-B FQ-BFG niin saat pelata Kolumbialla aiemmin tuntematonta joukkuetta vastaan.

POWER DRIVE • SNES

Salasanat

• Aloittaaksesi kuudennelta kentältä joko Ford Cosworthilla tai Toyota Celicalla näppäile 4W5PPC49KQ26CQ2F

• Aloittaaksesi Australiasta Cosworthilla paina L80V—P-04JX-JNK

• Kentälle 8 Englannissa pääsee Cosworthilla koodilla: LMOKJQQ2HSDBWDTY

• Kenttä 9 Englannissa, alla uusi Toyota ja taskussa yli 100.000 taalaa! Koodi: KSTHXNMZ3HLYVROY

TURN AND BURN • SNES

Salasanat

- | | | | |
|----------|-----------|-----------|-----------|
| Kenttä 2 | NOBJ KLFF | Kenttä 10 | DCMH RPFJ |
| Kenttä 3 | GSZW BFPT | Kenttä 11 | WZGN JYZX |
| Kenttä 4 | RRHC ZJVM | Kenttä 12 | JDZF MLFV |
| Kenttä 5 | BPYX DLNF | Kenttä 13 | SPBC TRRG |
| Kenttä 6 | LFMG WTKQ | Kenttä 14 | SPWV JKDH |
| Kenttä 7 | PDTB CZNJ | Kenttä 15 | LPKQ BPFZ |
| Kenttä 8 | DKVW GSQK | Kenttä 16 | TDLJ GSHX |
| Kenttä 9 | GKQZ BLCT | | |

Power Codes

SUPER PUNCH OUT • SNES

7E089F50 Rajaton energia
 7E0B2800 Rajaton aika

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS • SNES

7E04C070 Rajaton energia
 7E04F202 Rajattomat elämät

PINBALL DREAMS • SNES

7E006EFF Hullu kuula
 7E001EFF Taustaeffektit

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER • SNES

7E17 7400 Vastustajan maaleja ei lasketa
 7E1A4655 Loppumaton aika

CANNON FODDER • SNES

7E15C603 Rajattomasti kranaatteja
 7E05AB0F Johtajasta kenraali

KICK OFF 3 • SNES

7E0A4100 Ykköspelaajan maaleja ei lasketa
 7E0A4300 Kakkospelaajan maaleja ei lasketa
 7E0A3B00 Saat pallon maalin jälkeen

PLAYER SELECT

19



PROFILE

Sex
Job
Blo
H

AKIRA



PALKINTONA SATURN!



KILPAILU

Tämän kuukauden kilpailussa sinulla on mahdollisuus voittaa ohjaimella ja Virtua Fighterillä varustettu uuni-tuore Sega Saturn. Kaikki mitä sinun täytyy tehdä, on vastata seuraavaan kysymykseen:

Mistä tulee Segan uuden pelikoneen nimi?

- 1 - Pelintekijä Shigeru Saturnilta
- 2 - Planeetta Saturnuksesta
- 3- Englanninkielisestä lauantaipäivän nimestä

Kilpailun tulokset julkaistaan Lokakuun numerossa.



Keksittyäsi oikean vastauksen kirjoita se postikortille nimesi ja osoitteesi kanssa. Lähetä kortti viimeistään 30. syyskuuta mennessä osoitteeseen:

ONNEA

POWER-UP



Kesä ei ole vielä lopussa, mutta tulitus-sormea alkaa jo syyhyttämään. Ei hätää, syksy tulee tuota pikaa ja vapauttaa meidät sellaisista turhuuksista kuin auringossa lekottelu, uiminen ja matkustelu. Sitä odotellessamme voimmekin väitellä peli-triviasta.

Judge dr, dr, fk von Spitzenspieler

Terve von S!!!

Minä olen TV-pelifani, ja haluaisin vastaukset näihin kysymyksiini: 1. Mihin järjestykseen te toimituksen jullit laittaisitte seuraavat pelit: Daytona, Sega Rally ja Ridge Racer?

2. Mitkä arvosanat antaisitte peleille Dautona USA, Theme Park ja Kyle Petty - No Fear Racing?
3. Milloin ilmestyvät Mortal Kombat III ja Virtua Fighter 2 Suomessa?
4. Onko Virtua Fighter 2:ssa ja Mortal Kombat III:ssa verta? Onko niissä ikärajat?
5. Tuleeko lätjän SM-sarja TV-pelinä jollekin konsolille? Kiitos huipusta lehdestä. Eipä muuta.

"SP fani"

Hei "SP",

1. Toimitus ei ole yksimielinen mistään, mutta minun mielestäni Sega Rally on ykkönen, ja Daytona jakaa kakkostilan Ridge Racerin kanssa – jos ajajia on monta. Muutoin leikkiin liittyy myös Cruisin' USA.
2. Vilkaisepa sivuja 30 – 35. Kylen kaahailua emme ole vielä testanneet, mutta ennakkosilmäys vaikutti masentavalta.
3. MKIII tulee marraskuussa ja VF II vuodenvaihteessa.
4. MKIII on verinen peli, mutta VF2 on täysin veretön.
5. Tottahan toki, se tulee Viking X:lle 1. huhtikuuta 1996.

Terveisin, Dr von S

Hei,

1. Milloin Ultra 64 tulee kauppoihin, ja paljonko se tulee maksamaan? Entä Saturn ja PlayStation?
2. Mitä pelejä Killer Instinctin lisäksi Ultralle tulee?
3. Tuleeko Ultralle yhtään hyvää autopeliä?
4. Street Fighter the Movie SNES:lle, milloin?

The Super Player

Hei Super,

1. Se julkaistaan aikaisintaan ensi vuoden huhtikuussa, ja sen hinta tulee tiemmä olemaan samaa luokkaa kuin Sony'n PlayStationin. PlayStationin hinta tulee luultavasti asettumaan noin kahden ja puolen tonnin paikkeille sen pelien maksaessa alle 400.-. Saturn tulee maksamaan noin 3.300.-, pelien hinnoista en osaa sanoa.
2. Vaikka mitä. Palaamme asiaan SUURESSA Ultra 64 -artikkelissa lokakuun numerossamme.
3. Cruisin' USA nyt ainakin.
4. Luultavasti ei milloinkaan.

Terveisin, Dr von S

Hei,

1. Numerossa 5/95 kirjoititte Mega Man 7:stä. Onko olemassa MM6:tta, ja jos on, mille koneelle ja mistä sen voi ostaa.
2. Tuleeko Game Boylle lisää Zelda-seikkailuja?

Lisää NESsiä! Arto

Hei Arto,

1. Mega Man 6 on olemassa NES:lle, mutta vain USA:ssa ja Japanissa.
2. Nojaa, olen hiukan epäilevällä kannalla. Kirjoittaisimme mielellämme NES-peleistä – ikävä kyllä ei ole uusia pelejä mistä kirjoittaa.

Terveisin, Dr von S

Hello Doc,

1. Onko Starwingin musiikkia jollain levyllä soundtrackinä?
 2. Onko mahdollton saada enää DK Jamz -levyä?
- Nintendomusiikkia kuunteleva karpaasi

Hei Hra Karpaasi,

1. Ei ainakaan Euroopassa.
 2. Bergsalalta ehkä, vaihtoehtoisesti importeista.
- Terveisin, Dr von S

Moi tohtori

Minulla olisi pari kysymystä.

1. Milloin SimCity 2000 tulee SNES:lle?
 2. Tuleeko Return Fire SNES:lle?
 3. Tuleeko Civilization SNES:lle?
 4. Kuinka SuPoon pääsee töihin?
 5. Manga haisee. Laittakaa niille sivuille jotain hyödyllistä.
- Kiitos Superista lehdestä.

Terveisin tri Wiili -fani

Moi,

Wiili itkee onnesta toimituksen nurkassa – ajatella että hänellä on oikea fani...

1. Imagineers-yhtiön huonon taloudellisen tilanteen ansiosta se saattaa ilmestyä pianikin.
2. Tuskin onnistuu.
3. Kyllä, mutta tarkkaa aikataulua meillä ei ole.
4. 'Pääsee' – miten niin 'pääsee'???
5. Kaikki eivät kaikesta tykkää, mutta meidän mielestämme mangalla ja TV-peleillä on paljon yhteistä (katso vaikka tämän kuukauden Manga Maniaa). Mitä mieltä te muut olette? Antakaa kuulua itsestänne.

Terveisin, Dr von S

Mein Schatze DR Horst.

Olen uskollinen Super Powerin lukija, ja ihailen teitä yli kaiken, koska teillä tuntuu olevan vastaus kaikkeen. Vastaisitteko näihin kysymyksiini:

1. Onko BS-X systeemin euroopanjulkaisusta olemassa mitään suunnitelmia?
2. SuPo 6-7/95 numerossa arvostelitte TV-pelimusiikki CD-levyjä. Mistä niitä saa?
3. Minkä biisin nuotteja sen artikkelin taustakuvana oikein oli?

Deine Liebbling

Kleine Quisling,

1. Ei meidän tietääksemme.
2. Japani taitaa olla lähin paikka...
3. Nokkahuilu käteen ja puhaltamaan!

Terveisin, Dr von S

Moi dear SuPo newspaper

1. Miksei teillä ole naisia peliarvostelijoina?
 2. Interplay on siirtynyt kokonaan Ultran peleihin. Luuletteko, että muutkin peliyhtiöt hylkäävät SNES:n?
 4. Onko EU-jäsenyys vaikuttanut TV-pelien hintoihin?
 5. Ettekö voisi antaa Power Up -palstalle lisää sivuja?
 6. Eikö yhtä lehtenne sivua voisi antaa lukijoiden ostojen myynti-ilmoituksille?
 7. Star Wars III on parempi kuin antamamme 69 pistettä. Mitä pisteytyksellenne on oikein tapahtunut?
 8. Miten pääsee töihin TV-pelilehteen ja kuinka hyvin siinä tienaa?
- Kiitos hyvästä lehdestä, jonka pitäisi ilmestyä 2 krt kuussa

Tarja Oinonen, Tampere

Hei T,

1. No onhan meillä Loviisa!
2. Niin käynee joskus tulevaisuudessa, mutta toistaiseksi maailmalla on käytössä niin monta miljoonaa SNES-konsolia, että olisi järjetön tempu pelitalolta lopettaa SNES-pelien teko. Katso vaikka Amigaa – sen valmistus loppui yli vuosi takaperin, ja vieläkin sille tulee uusia pelejä.
4. Ei ole ainakaan toistaiseksi vaikuttanut.
5. Yritämme mahdollistaa mukaan niin monta kirjettä kuin mahdollista, mutta niin paljon muutakin mielenkiintoista pitäisi saada mahtumaan rajalliseen sivumäärään.
6. Hyvä kun kysyt. Sellainen nimittäin alkaa seuraavasta numerosta. Lisätietoja seuraavalla sivulla.
7. Että mitäkö pisteytyksellemme on tapahtunut? Emme pitäneet pelistä, sitä tapahtui. Syynä alhaiseen pistemäärään oli se, että peli oli päivityksen päivitys.
8. Toimittajakoulutus, taitto-ohjelmien käyttötaito, kiinnostus peleihin ja vankka kielitaito ovat muutamia hyviä eväitä kun lähtee hakemaan töitä TV-pelilehdestä. Palkka (mikä palkka?) on toimituksen mielestä aivan liian pieni ja johtoportaan mielestä aivan liian suuri.

Dr von S

Morjens,

Lehtenne on tosi hyvä. Mutta Asiaan. Saiskos tietää yhden pikku asian. Kuinka Mortal Kombatissa tehdään "friendship"? Saiskos tietää kuinka se tehdään kaikilla ukaoilla? Tässähän tätä jo oli.

tv: Jani

No moi Jani,

Kaikkien taistelijoiden friendshipille ei tilaa näillä sivuilla riitä, mutta tässä muutama jotta pääset kokeilemaan. Tätä ovat kysyneet monet meidänkin tässä kuussa, eikös näitä ole jo julkaistukin....

No, joka tapauksessa: Friendship voi tehdä vain siinä tapauksessa, että ei paina ylälyöntiä fatality-kierroksella. Esimerkiksi Liu Kangin friendship menee näin: eteen – taakse – taakse – taakse – alapotku.

Kung Lao: taakse – taakse – taakse – alas – yläpotku
Johnny Cage: alas – alas – alas – alas – yläpotku
Kitana: alas – alas – alas – ylös – alapotku
Mileena: alas – alas – alas – ylös – yläpotku
ja niin edelleen...

Dr von S

RAJUT PELIKONETARJOUKSET !!!!!

- SUPER NINTENDO & MARIO WORLD & OHJAIN.....1,295.-**
- SEGA MEGADRIVE 2. & 6 PELIÄ & OHJAIN.....1,295.-**
* Uutuus! Sisältää Streets of Rage, Golden Axe, Super Shinobi, Columns, Super Hang On ja Italia '90 Soccer -pelit.
- SEGA MEGADRIVE 2. & SONIC 3. & 2 OHJAIN.....1,395.-**
* Kova Actionpaketti Sonic 3:lla ja kahdella ohjaimella.
- SEGA MEGADRIVE 1. & 3 PELIÄ & OHJAIN.....1,395.-**
* Sisältää Sonic 1, NHL '93 Hockey ja Fatal Fury -pelit.
- ATARI JAGUAR & CYBERMORPH & OHJAIN.....1,595.-**

TOIMITUKSET HETI VARASTOSTA POSTIENNAKOLLA. HINTOIHIN LISÄTÄÄN POSTIKULUT 39,-. TAKUU LAITTEILLE 6 KK.

MEGAPLAY OY
PL 265, 00181 HELSINKI

PUH. 90-6822142
FAX. 90-6822195

Moi dr von,

Miten tai millä ihmeellä Kintaron voi voittaa?
t: Tuke G.

Moi Tuke,

Kintaron voittaminen ei ole helppoa, mutta ei se mahdotontakaan ole. Mitaan yksiselitteisen helppoa konstia siihen ei ole, mutta kannattaa keskittyä seuraaviin taktiikkoihin:

- 1) Käytä pyyhkäisyä (potkaise jalat alta) paljon.
 - 2) Hyppypotkut ovat tehokkaita, jos niitä ei innostu käyttämään liikaa.
 - 3) Kintaron on pakko päästä välillä vähän pullistelemaan. Silloin on hyvä hetki iskeä tehokkaimmalla liikkeellä mitä taistelijaltasi löytyy.
 - 4) Kintaroon osuu helpoiten silloin, kun hän hyppää kohti. Kintaron loikan voi ennakoida siitä, kun hän hyppää ensin paikallaan.
 - 5) Aina kun onnistut lyömään Kintaron maahan, käytä heittoaseita. Osuma on yleensä varma, jollet heitä asetta ruudun vastakkaiselta laidalta.
- Verta parketille, Tuke!

Dr von S

Arvoisa dr von S!

Mitä tarkoittaa Super Powerin 5/95 numeron Tips & Tricks -palstalla olevat Power Codes Action Replay -koodit Donkey Kong Countryyn?

Terveisin Antti ja Otto Äänekoskelta

Kunnianarvoiset Antti ja Otto,

Action Replay koodien käyttämiseen tarvitaan kasetti-porttiin lykättävä Action Replay -laite, joka mahdollistaa pelien toiminnan tutkimisen ja muuttamisen.

Terveisin Dr von S

Morjens!

Vastaatanko plis koska minä tarvitsen näitä tietoja.
1. Laittaisitteko lehteenne tekniset tiedot seuraavista laitteista: U64, Playstation, Saturn, Jaguar.
2. Laittakaa järjestykseen parhaimmasta huonoimpaan: U64, Jaguar, Saturn, PlayStation
3. Tuleeko U64:lle samantapaisia pelejä kuin Daytona USA ja Sega Rally?
4. Onko totta, että U64 tulee suomeen melkein puolta vuotta myöhemmin kuin Segan ja Sonyn "tykit"?

Toni Ollikainen, Kuopio

Moron Toni,

1. Tila ei riitä, mutta sivulla 9 on Saturnin datat. PlayStation on pääpiirteiltään samanlainen, hiukan kovemmalla väännöllä tosin. Ultran teknisiä tietoja ei Nintendo ole toistaiseksi antanut julkisuuteen. Tehoa siinä luvataan olevan kilpailijoihin verrattuna 3 - 4 kertaista... saapa nähdä.
2. Kerrassaan mahdoton tehtävä. Odotetaan nyt ensin että kaikki koneet ilmestyvät, ennenkuin vedetään mitään pitkälle käyviä johtopäätöksiä.
3. Cruisin' USA nyt ainakin.
4. Ei pidä. Ultra ilmestyy aikaisintaan ensi vuoden huhtikuussa, Saturn on jo ilmestynyt ja PlayStation ilmestyy syyskuun lopulla. Ultra siis jää yli puoli vuotta jälkeen kilpailijoihinsa.

Dr von S

Ja osoitehan on:

Super Power / Power Up
Kustannus Oy Semic
PL 317
33101 Tampere

OSTO- JA MYYNTI-PALSTA ALKAA!

Paljon toivottu lukijoiden osto- ja myyntipalsta alkaa vihdoinkin ensi numerossa. Ilmoittaminen on Super Powerin lukijoille ilmaista. Näin se käy: kirjoita postikortille ilmoitusteksti, palsta jolle sen haluat (SNES, Mega jne), haluatko ostaa, myydä vai vaihtaa sekä yhteystietosi. Palstanhoitaja pitää oikeuden leikellä armotta liian pitkiä tai epäselviä ilmoituksia. Ei siis jaaritteluja, katsokaa mallia vaikka sanomalehtien ilmoituksista.

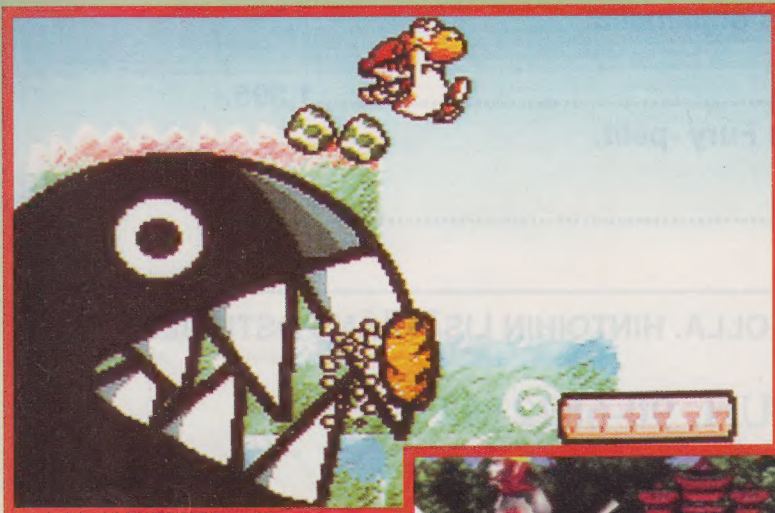
Ilmoituksia ei luvata julkaistavan missään tietysässä numerossa (ne julkaistaan saapumisjärjestyksessä) eikä Super Power ole vastuullinen mahdollisista virheellisistä tiedoista ilmoituksissanne. Ilmoituspalsta on tarkoitettu vain yksityishenkilöille. Ai niin, puhelimitse ilmoituksia EI OTETA vastaan. Osoite on:

Super Power / Lukijoiden ilmoitukset
Kustannus Oy Semic
PL 317
33101 Tampere

Seuraavassa numerossa

PLAYSTATION SUOMEEN!

Testasimme Sonyn uuden pelikoneen.



YOSHI'S ISLAND

Laaja ennakkosilmäys
Shigeru Miyamoton
uusimpaan mestari-
teokseen.

Jälleen koko
joukko peli-
arvosteluja
eri konemerkeille.



Super Power -koulu yrittää uudelleen: Miten
rakennat oman shoot 'em upin.

Ilmestyy syys-/lokakuun vaihteessa!

Voittajat

5/95

STARGATE

Ensimmäinen
palkinto:
STARGATE-peli

Mikko Laitinen,
Kausala

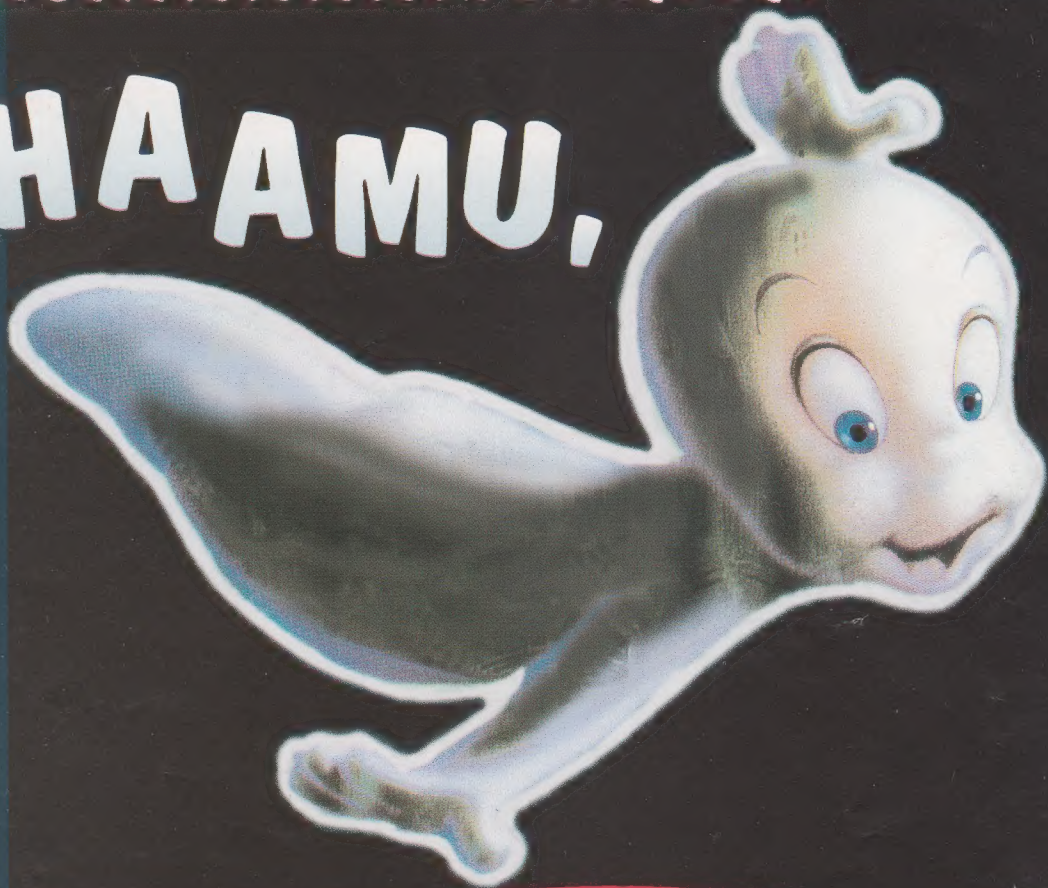
2. ja 3. palkinto
(Semicin
sarjakuvapaketti)

Miika Laurila,
Multia

Nguyen Hoang
Minh, Espoo

TÄÄLTÄ TULEE...
HELLYTTÄVÄN
HIRRRRRRRRVITTÄVÄ *)
HAAMU,

SUOSIKKIFILMIN
HYKERRYTTÄVÄ
SARJAKUVAVERSIO!



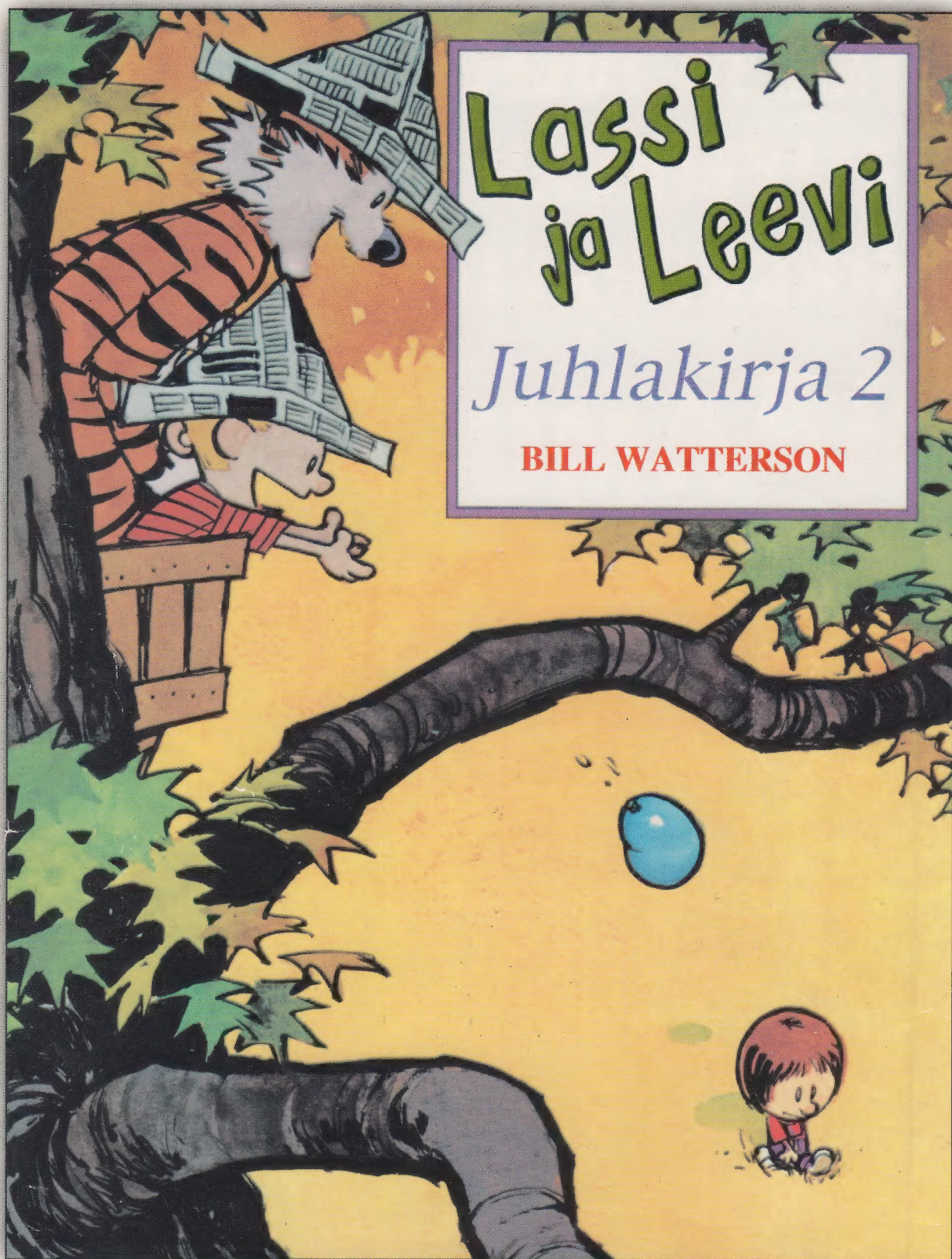
OSTA OMASI LEHTIPISTEESTÄ!

*) TURHA PELÄSTYÄ, sillä

"Aaveet ovat vain kuolleita ihmisiä, joille
on jäänyt keskeneräisiä asioita Maan päälle"

-Tri James Harvey (Maineikas aaveiden jahtaaja)

semic



SYKSYN SUURTAPAUS!

Kovakantinen arvosteos, joka sisältää kaikki Lassi ja Leevi
-sarjat joulukuusta 1988 heinäkuuhun 1990.

Lahja, jota rakastetaan!

Ovh. 169,-

HUOM: Juhlakirja 1 myös edelleen saatavana.