

TUHTI TUPLANUMERO! **84** sivua

SUPER POWER

#2-
Helmi-Maaliskuu 2001
€ 5,38 • 32,00

PLAYSTATION • DREAMCAST

METAL GEAR SOLID 2

*Testasimme odotettua
huipuseikkailua*

DAYTONA USA 2001

Matkalla Dreamcastille

SHENMUE-OPAS

Oikotie mestaruuteen

JÄTTIARVOSTELU!

Final Fantasy IX

Suurhaastattelussa Hironobu Sakaguchi

PAL.VKO 2001-12 01 00 2



768994-01-02

ARVOSTELUSSA mm: Grandia II • Unreal Tournament • Rayman
Revolution • Pokémon Puzzle League • Mario Tennis • Quake III: Arena
ENNAKOT: Fighting Vipers 2 • Ace Combat 4 • Herdy Gerdy • NBA
Live 2001 • Top Gear All Japan GT • Record of Lodoss War

DISNEYN HUIPPUSUOSITUT AVARUUSSANKARIT UUSISSA SEIKKAILUISSA!



Disney • PIXAR

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Suomenkielinen manuaali



www.disney.co.uk/
disneyinteractive

ACTIVISION

www.activision.com



Screenshots taken from PlayStation Console. Original Toy Story elements © Disney. All other elements © Disney/Pixar. All rights reserved. Developed by Traveller's Tales. Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. "a" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo ©, Game Boy™ and © are trademarks of Nintendo Co., LTD. Sega and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Saatavana: Veljekset Keskinen Tuuri, Player One Tampere, Pelikeskus Jyväskylä, End Entertainment Tampere, Puolenkuun Pelit Lahti, Peliketut Kemi ja Tornio, Viihdekeskus Rovaniemi, Music Center Tornio, Hittimaatti Raahe, Crazy Station Kuopio, Pietarsaaren Musiikki Pietarsaari, Free Record Shop kautta maan, Fun Station Helsinki, Vantaa, Espoo, Stockmann Helsinki, Espoo, Turku, Tampere, Viihdepyssäki Turku, Mikropasi Pori, Pelien Divari Nummela, YP Pelimesta Espoo, VPD Oy Vantaa sekä hyvinvarustetut tavaratalot, marketit, kodinkoneliikheet ja myyntipisteet kautta maan

TARINA VAILLA LOPPUA

Mahtoikohan Hironobu Sakaguchi aavistaa vuonna 1986, mihin oli ryhtymässä? Ensimmäisen *Final Fantasy*n tuli olla, kuten jo sen nimi antaa ymmärtää, samalla myös viimeinen. Hironobu Sakaguchi oli väsynyt ja valmis luovuttamaan. Hän tahtoi kuitenkin lähteä tyylillä ja jättää jälkeensä itse laatimansa muistokirjoituksen, jota pelimaailma ei voisi sivuuttaa olankohautuksella.

Seuranneet tapahtumat mullistivat pelimaailmaa. Hironobu Sakaguchin jäähyväistyöstä sikisi uskoton pelisarja, jonka jatkuvasti kohoava suosio hipoo tähtitieteellisiä mittoja. Tuskin minkään sarjan elinkaari on kestänyt näin pitkään, ei ainakaan yhtä vahvana. Näyttää vahvasti siltä, että vuonna 1986 liikkeelle lähti yhä kasvava lumivyöry. Millainen se onkaan viiden vuoden kuluttua?

Kyynikot saattavat esittää kärkeviä kommentteja "päättämättömästä tarinasta". On totta, että monet sarjat ovat kärsineet jatkuessaan liian kauan. Pelien kehittelystä vastanneiden työryhmien silmät ovat sumenneet rahavirtojen edessä ja aikoinaan hyvää mainetta niittäneet pelit ovat saaneet degeneroitua yhdentekevien seuraajien myötä surkeiksi kyhäelmiksi. Erityisen huomattavaksi *Final Fantasy* -sarjan tekee se, että se on onnistunut säilyttämään laadukkuutensa kautta

vuosien. *Final Fantasy IX* on edeltäjiensä arvon mukainen manttelinperijä.

Huomattava peli saa huomattavalle pelille kuuluvan kohtelun. Tämänkertainen Super Power on tuplanumero, ja omistamme *Final Fantasy*-teemalle sekä jättiarvostelun että Hironobu Sakaguchin haastattelun. Näiden lisäksi löydät sivuiltamme rautaisen valikoiman arvosteluja, reportaaseja ja ennakoita. Tutustu niihin tarkoin – kehitys kulkee vinhaa vauhtia. Ethän halua pudota rattailta?



VEIKKO MALMBERG

SUPER POWER: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:

Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat

Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955

Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus),
278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:

PL 317, 33101 Tampere

Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287

E-mail: superpower@egmont-kustannus.fi

Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämistä postista,

emmekä varsinkaan puhelimitse pelikysymyksiin.

Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:

Veikko Malmberg

Jukka Torvinen, Iska Ruohonen

Anna Pertola, Esa Toivonen

Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:

Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt,
Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bääth

Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov,

Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen,

Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Jani Kemppinen

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:

Mediainvestor Finland Oy

Puh. 09-7002 9910

Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:

UK PressMedia Oy / Uusi Kivipaino Oy,

Tampere 2001

ISSN 1237-1319

© 2001 Atlantic / Egmont

All rights reserved.

All trademarks and copyrights are recognized.

16

FINAL FANTASY



DAYTONA USA 2001

24

70-man 00

SUPER POWER



8 METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



12 FIGHTING VIPERS 2



13 ACE COMBAT 4



13 HERDY GERDY



14 TOP GEAR ALL JAPAN GT



14 NBA LIVE 2001



15 TYPING OF THE DEAD



15 STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO



40 FINAL FANTASY IX



44 GRANDIA II



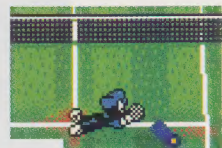
46 UNREAL TOURNAMENT



48 RAYMAN REVOLUTION



50 POKÉMON PUZZLE LEAGUE



51 MARIO TENNIS



52 LEGEND OF DRAGOON



56 SEGA GT



60 SHEEP



61 POP 'N' POP



69 THE MUMMY



74 PHANTASY STAR ONLINE



75 MONSTER TACTICS

8 HYPE

Pelasimme *Metal Gear Solid 2:sta*
 ■ Angelina Jolie Lara Croftin roolissa ■
 Pokémon-villitys ulottuu kenkiin ■
 Captain Low-Rez ■

12 ENNAKOT

Fighting Vipers 2 ■ *Ace Combat 4* ■ *Herdy Gerdy*
 ■ *Top Gear All Japan GT* ■ *Record of Lodoss War*
 ■ *NBA Live 2001* ■ *Typing of the Dead* ■ *Star Wars Episode I: Battle for Naboo* ■ *Dance Dance Revolution Disney's Rave* ■

16 FINAL FANTASY

Tapasimme Hironobu Sakaguchin.

24 DAYTONA USA 2001

Matkalla Dreamcastille.

28 EPHEMERAL FANTASY

PlayStation2:n ensimmäinen japanilainen roolipeli.

74 RPG

Pelasimme *Phantasy Star Onlinea*!

ARVOSTELUT

NINTENDO 64

50 Pokémon Puzzle League

GAME BOY

72 Alice in Wonderland
 71 Batman of the Future
 70 Croc 2
 64 Grand Theft Auto 2
 51 Mario Tennis
 61 Pop 'N' Pop
 68 San Francisco Rush 2049
 65 Tony Hawk's Pro Skater 2

DREAMCAST

44 Grandia II
 54 Tokyo Highway Challenge 2
 58 Quake III: Arena
 56 Sega GT

PLAYSTATION2

66 Dynasty Warriors 2
 62 ESPN Winter X-Games Snowboarding
 48 Rayman Revolution
 46 Unreal Tournament

PLAYSTATION

55 Crash Bash
 72 Ducati World
 40 Final Fantasy IX
 52 Legend of Dragoon
 69 The Mummy
 60 Sheep

VAKITUISET

6 POSTIA

94 PELIUUTUJDET

98 ARVOSTELUT

105 VINKIT

106 LISTA

109 KYSYMYKSIÄ & VASTAUKSIA

POSTIA

Super Power toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi:
osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on
Super Power/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317,
33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi

Terve taas! Palstan aihe tällä kertaa: Käsitellään kirpeitä kirjeitse kasautuneita kommentteja kiivaasti kannustaen kuitenkin kisaamatta konsoleista kauhean kärkeästi.

Hei SuPo!

Lehtenne on hyvä, mutta kun toteutatte nama parannusehdotukset, siitä tulee erinomainen

1. Arvostelusysteeminne on epätarkka. Laittakaa edes pisteiden perään puolikkaat. (esim. 6.5)
2. Kuinka kehtäsitte tuhlatat numerosta 1/2000 peräti 8 sivua *Tomb Raiderille*?
3. RPG-sivut joka numeroon!
4. Älkää aina jankuttako uuden luomisesta. TV-pelejä on tehty jo niin kauan, että on vaikeaa keksia mitään ennennäkemätöntä. (paitsi *Shenmue*).
5. Aina kun teille ehdotetaan jotain, te sanotte: "Laitetaan harkintaan". Mitään lukijoiden haluamia uudistuksia ei kuitenkaan kovin usein tule. Miksi?

T. SP

1. Olemme linjamme valinneet ja se (ainakin toistaiseksi) pysyy!
2. Koska se on hyvä ja alati ajankohtainen aihe.
3. Laitetaan harkintaan.
4. Mielestäni uusille konsoleille ilmestyviä, todella hyviä pelejä voi syystä kehua ennennäkemättömiksi, koska vanhoilla konsoleilla ei kerta kaikkiaan olisi saatu niin hyvää jälkeä aikaan.
5. Jos lehden ulkoasu joka välissä muutettaisiin erinäisten yksittäisten toiveiden mukaiseksi, lukijat tuskin tunnustaisivat koko lehteä enää. Toisaalta, jos joku uudistusehdotus saa riittävän runsaasti kannatusta lukijoiden keskuudessa, toteutamme sen.

SUPO

No terve SuPon väki!!!

Kirjoitan ensimmäistä kertaa lehteenne, mutta silti toivon että julkaisette kirjeeni! Samalla haluan kiittää hyvästä lehdestä ja upeasta Lara Julisteesta! Sitten asiaan: Haluaisin sanoa vain Nimim. J:lle (SuPo 1/2001) että hän on hieman väärässä. Ensiksikin, kun sanoit että Sonyn pojilta olisi ideat lopussa, niin saanen huomauttaa että Sony ei ole tehnyt niitä pelejä, jotka ovat olleet suuria pettymyksiä. Pelintekijöiden on tutustuttava koneeseen ennen kuin mahtikamaa on tarjolla. Sony ei itse ole kovinkaan kokenut pelintekoaikalla, joten heiltäkään ei ainakaan vielä mitään mestariteoksia synny. Esim. Nintendolla on asia aivan toisin. Yhtiö on tehnyt pelejä vuosia, joten heidän on helppo luoda pelejä heti kun heidän uusi formaattinsa ilmestyy. PS2:lle on tulossa varmasti paljon hyviä pelejä. Täytyy vain malttaa hieman. Toiseksi, sanoit tuulettimen äänen haittaavan... Jos

omistaisit koneen, huomaisit kuinka vaihteeksi ei pidä paikkaansa. PS2 on yllättävän hiljainen (vertaapa vaikka Dreamcastiin). Ja se suurin asia: PS2:n DVD-asema ei todellakaan ole huono. Omistan paljon DVD-elokuvia ja oikean DVD-laitteen, ja ilokseni sain todeta, että PS2 on parempi tällä saralla kuin monet keskiverto DVD-laitteet. Se on totta. Oikeassa olet kuitenkin siinä, että kannattaa odottaa. Joko uutta konsolia, tai sitten että PS2 saa enemmän huippupelejä. Itsekin odotan PC:n käyttäjänä kovasti tulevaa X-Boxia. Ja SuPolle vielä, että kummastelen teidän sokeaa ihailuunne Zeldaan. Omistan kaikki *Zelda*-pelit joita on Suomessa SNES:lle tai N64:lle, mutta silti pystyn itselleni myöntämään että *Majora's Mask* oli suuri pettymys. EI TODÉLLAKAAN KYMPIIN PELI! Teidänkin tulisi tuo itsellenne myöntää. Tiit! antoi minusta oikeat pisteet (8,5), niin kuin lähes kaikki muutkin peliohjelmat ja -lehdet.

T. RPG:n pauloissa!

Vaan emme myönnä.

SUPO



Tämä *Legend of Zelda: Ocarina of Time* -piirros on Taina Kankkusen käsialaa.

HEIPSIS VAAN!

1. Oon kuullu, että tehtäs sellanen CD, jossa olis

Legend of Zelda musiikkia. Pitääkö paikkansa ja saaks sellasia mistään?

2. Valikommentti: Super Power on Super hyvä!
3. Mistahan sais *Legend of Zelda: Majora's Maskin*? Eikos sen pitäny ilmestyä jo marraskuussa? Oon ettiny hitusen ympäri Suomea ja kyselly tästä lehden GamePlay-osastoltakin pari kertaa, mut ei oo ollu sielläkään?
4. Onks N64:sta tulossa kakkosversio niin kun PlayStationista? Millä nimellä se ilmestyy?

T: "Tietämätön"

1. Sellasia saa tänne Pohjolan perukoille yleensä vain tilaamalla tai erittäin hyvin varustetuista musiikkiliikkeistä.

2. No niin on!

3. Suosio on ilmeisesti niin kova, että peli jo välillä pääsi joistain liikkeistä loppumaan mutta eiköhän sitä taas ole saatavilla.

4. No ei varsinaisesti kakkosversio, vaan GameCube.

SUPO

Hei hei Supo!

Koska olen *Zelda* fani, niin haluaisin tietää muutaman seikan.

1. Kantsiiko ostaa N64, että voin pelata *Zeldoja*?
2. Kuinka paljon N64 maksaa?
3. Olen pelannut *Ocarina of Timea*, mutta onko *Zelda Majora's Mask* yhtä hyvä ja pitkä kuin *Ocarina*?
4. Kuusnepalle ei luultavasti enää tule *Zeldoja*... Olenko oikeassa?
5. Mitä muita hyviä pelejä on N64:lle?
6. Meniko *Zeldojen* läpäisemiseen kauan?

From: Nico

Kiitos hyvästä lehdestä...

PS: Minusta ei ole järkeä haukkua pelikonsoleita. Omistan itse Pleikkarin ja olen tyytyväinen. On N64 ja Dreamcastin hyviä koneita...

1. Kantsii, jos on oikein harras *Zelda*-fani.
2. Tarjouksessa noin 500,- käytettynä voi saada halvemmallakin.
3. Mielestämme: Kyllä vain!
4. Taidatpa olla.
5. Vaikka mitä. Esim. *Donkey Kong*-sarja.
6. Yllättävän.

SUPO

IHMENELOSET, RAUTAMIES, TUOMARIJAMONET
MUUT SANKARIT esiintyvät lehdessä nimeltä

MEGA

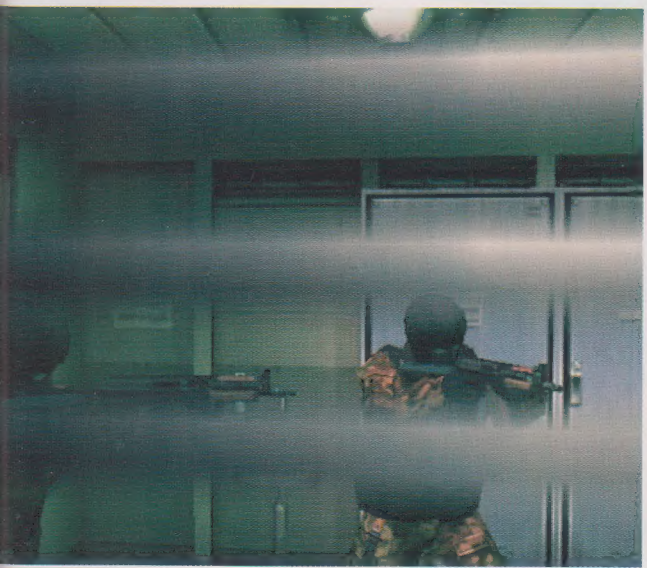
MARVEL



**KUTSU KOSMISET
SEIKKAILIJAT JA
SYNKÄT KOSTAJAT
KOTIISI!
148 VAUHTISIVUA
JOKA TOINEN
KUUKAUSI!**



Osta lehtipisteestä tai tilaa numerosta 03-2251 943



ÄÄRIMMÄISEN AGENTTIJÄNNÄRIN METSÄSTYS

OLEMME PELANNEET METAL GEAR SOLID 2:TA

Toistaiseksi mikään PlayStation2:n peli ei ole onnistunut lunastamaan monien niille asettamia lupauksia. Mutta ei tarvitse kuin pistäytyä jollekin netin suosituista chat-forumeista, niin huomaa miten paljon konsolilta silti yhä odotetaan. Syyinä on se, että koneelle odotetaan *Metal Gear Solidin* jatko-osaa. Monien mielestä tämä peli yksinään on jo riittävä syy ostaa Sony'n uusi masiina. Eivätkä he ole vielä edes pelanneet sitä. Kokeiltuamme ensimmäistä pelikelpoista demoversiota voimme vahvistaa, että he saattavat hyvinkin olla oikeassa.

*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*n johdantosiiossa harmaaseen sadetakkiin pukeutunut henkilö kävelee vakain askelin Washington-sillan ylitse New Yorkissa. Sataa kaatamalla ja miehen kengät läiskähtelevät märällä asfaltilla. Kun kamera zoomaa miehen kasvoihin, hän kääntyy ja tumpaa savukkeen, jota oli imenyt yhteen puristetuin huulin. Sitten hän alkaa juosta. Kuuluu kahahdus ja kun mies heittää sadetakin yltään, näkyviin tulee pelkkä miehen hahmo. Siltikään kukaan niistä, jotka ovat pelanneet sarjan aiempia pelejä, ei voi erehtyä siitä, että Solid Snake on palannut kehiin.

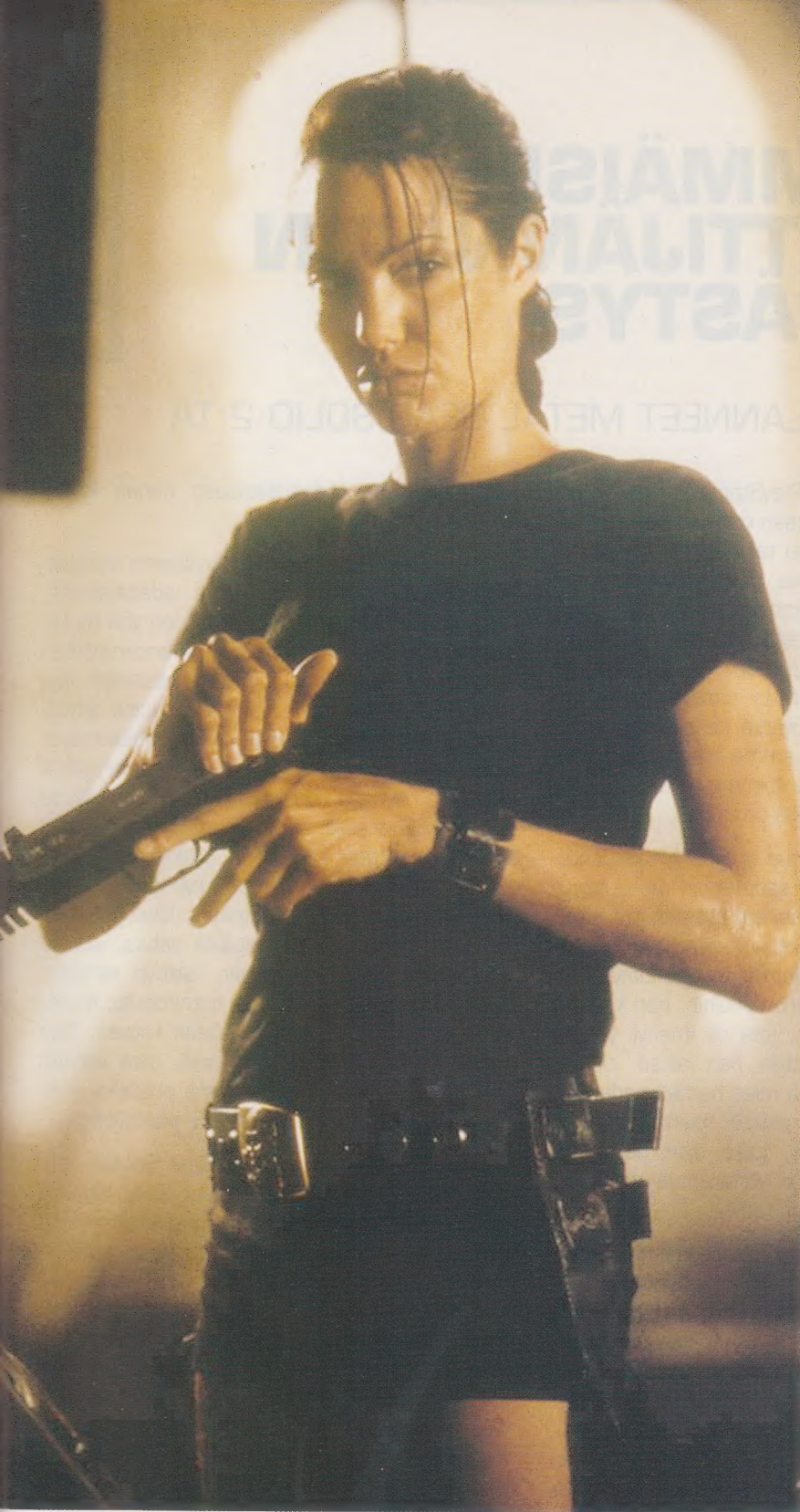
Stealth Gear -asuunsa pukeutuneena Snake heittäytyy siltakaiteen ylitse. Apuköysi pysäyttää hänen loikkansa muutamaa metriä veden yllä ja hän laskeutuu lähes äännettömästi suuren laivan kannelle. Samalla hetkellä hänen Stealth Gear -asuunsa lakkaa toimimasta. Ennen kuin pelaaja on ehtinyt toipua tästä yllättävästä alusta, kuuluu radiosta tuttu ääni. Se on Otacon - edellisen pelin laboratorioapulainen - joka tiedottaa Snakelle hänen tehtävänsä yksityiskohtat. Ocelot on myynyt Metal Gearin kaavakuvat mustan pörssin markkinoilla ja jostain laivan uumeista pitäisi nyt löytyä uusi, entistäkin vaarallisempi ydinase. Snaken tehtävänä on saada todisteita siitä, että uusi Metal Gear on olemassa. Mutta ennen kuin hän ehtii aloittaa tehtävänsä, laivalle saapuu joukko venäläisiä terroristeja. Muutamassa minuutissa he surmaavat aseettomat vartijat ja ottavat laivan hallintaansa. Toteuttaakseen tehtävänsä näissä hengenvaarallisissa olosuhteissa Snaken on oltava äärimmäisen varovainen. Pieninkin virhe-

liike merkitsee todennäköisesti hänen kuolemaansa.

Uuden *Metal Gear Solidin* pelisysteemi muistuttaa paljolti vanhaa ja tuttua edeltäjänsä. Ulkopuolisen henkilön perspektiivi on yhä mukana, mutta täydennettynä myös ensimmäisen persoonan näkökulmalla. Tätä tarvitaankin, kun pitäisi tähdätä aseella tai tutkia uusia ympäristöjä. Asevalikot ja esinevalikot muistuttavat ensimmäisen pelin vastaavia. Kuvaruudun oikeassa kulmassa on tutka. Kuten tavallista se lakkaa toimimasta silloin, kun Snake käyttää Chaff-kranaatteja tai joutuu hyökkäyksen kohteeksi. Silloin täytyy pitää pää kylmänä ja odottaa, että tutka alkaa taas toimia. Uusi piirre on se, että vartijat alkavat epäillä pahaa, jos he esimerkiksi löytävät maahan isketyn vartijan. Tutka ei tosin silloin kieltäydy toimimasta, mutta esille tulee mittari, joka hiljalleen katoaa. Niin kauan kuin mittari on näkyvässä, ovat vartijat vahdissa ja pelaajan on parasta odotella, kunnes ne ovat palanneet tavallisille paikoilleen.

Suurimpia uudistuksia *Metal Gear Solidiin* nähden ovat upean grafiikan lisäksi Solid Snaken suorittamat uudet liikkeet - ja grafiikkahan tosiaan on niin hienoa ja yksityiskohtaista, ettei ainakaan demoa katsellessa tahdo uskoa silmiään. Uusista liikkeistä mainittakoon Snaken kyky uhata vihollisia ja siten riisua heidät aseista sekä hänen kykynsä vetää kaatuneita vihollisia sivuun ja piiloon, jotta hänen toimintansa laivalla ei kävisi ilmi. Tässä pelissä hän pystyy myös hyppimään laatikoiden ylitse ja ampumaan rikki lampuja, polttopulloja, kommunikaatiovälineitä jne.

Huolimatta siitä, ettei *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* valmistune ennen kuin vuoden lopulla, on Hideo Kojima apulaisineen jo pelimoottorin suhteen valmis. Loppuosa työstä koostuu mm. juonen kehittämisestä vieläkin dramaattisemmaksi. Voitaneen rauhallisesti mielin arvioida, että aika on suunnittelijoiden puolella heidän jahdatessaan kaikkien aikojen agenttipeliä.



COOLIMPI KUIN BOND

ANGELINA JOLIE ON ELOKUVAN LARA CROFT

Oscarilla palkittu näyttelijätär Angelina Jolie näyttelee kesällä elokuvateattereihin ilmestyvän *Tomb Raider The Movie* - elokuvan pääroolia. Ohjaaja Simon West on tyytyväinen Angelinaan - hänen mukaansa Miss Jolie paneutui rooliinsa niin antaumuksellisesti, että kuvausryhmän jäsenet toisinaan unohtivat olevansa tekemisissä Angelinan kanssa ja mielsivät tämän Laraksi. Angelinaa ei kuitenkaan valittu rooliin siksi, että hän muistuttaa kuulua polygoniprinsessaa - eniten vaakakupissa painoi hänen ansioitumisensa näyttelijänä. Kannattaa pistää merkeille sekin, että Angelinan isä Jon Voight esittää elokuvassa Laran isää. Nuoren Laran roolia vetää All Saintsista tutun Natalie Appletonin seitsenvuotias tytär Rachel Appleton.

Filmin tapahtumat sijoittuvat Lontooseen, Venetsiaan, Islantiin ja Kamputseaan. Tämä oli ohjaajalta tietoinen valinta.

- Tämän genren elokuvat sijoittuvat useimmiten Egyptiin tai Kreikkaan. Halusimme yllättää yleisöä ja valitsimme ennalta-arvattavien paikkojen sijaan nämä, joita käytimme. *Tomb Raider The Movie* n kuvausympäristöjä ei ole totuttu näkemään toimintaelokuvissa.

Angelina Jolie harjoitteli ja kuntoili kolme kuukautta ennen kuvausten alkua sopiakseen atleettisen ja urheilullisen Laran rooliin mahdollisimman hyvin. Kuvausten aikana hän suoritti itse omat stuntinsa, jotta riitti mm. yli kymmenminuuttisessa toimintajaksossa. Hän opetteli myös brittiaksenttia. Simon West ei ylenkatso näyttelijättären ponnistuksia.

- En ole nähnyt ennen mitään vastaavaa, hän sanoo.

Elokuvan oli määrä esittää sankarittarensa yhtä coolina ellei coolimpanakin kuin toimintaveteraani James Bond, eivätkä katsojat tule näkemään häivähdytystäkään Laran pehmeämmästä puolesta.

Pehmoilun sijaan Angelina Jolien esittämä Lara ajaa moottoripyörää ja on aseistautunut kahdella pistoolilla konsolipeleistä tuttuun tyyliin. Jotta *Tomb Raider*- pelien tunnelma välittyisi myös elokuvasta, kuvausryhmä teki yhteistyötä Coren ja Eidosin kanssa. Tiettyjä asioita ei kuitenkaan sallittu. Lara ei pamauta elokuvaversiossa ainuttakaan eläintä hengiltä.

Onko Angelina Jolie pelannut *Tomb Raideria*?

- Tietysti olen! Rakastan pelin tunnelmaa, sen seikkailullisuutta. Halusin lähteä itsekin seikkailemaan pelattuani sitä, hän hymyilee.

Tomb Raider: The Movie saapuu suomalaisiin elokuvateattereihin kesällä.

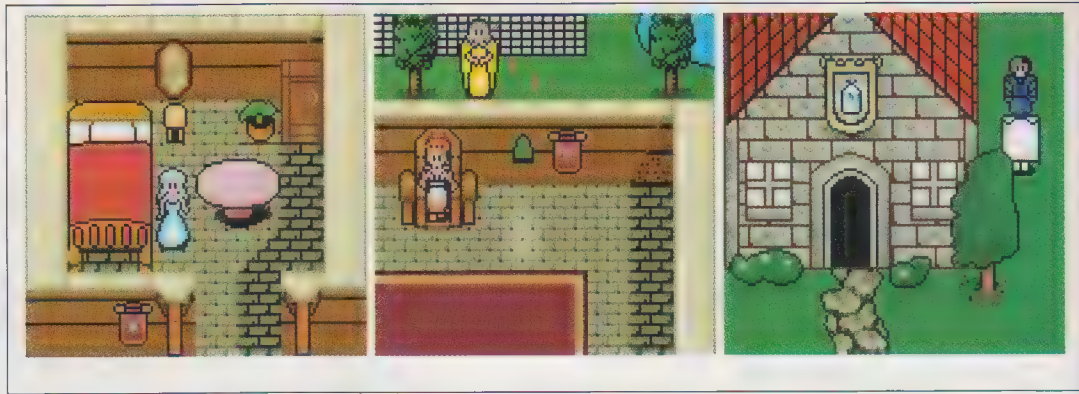
KUINKA PITKÄLLE VOIDAAN MENNÄ?

POKÉMON-KENGÄT OVAT TOTTA

Kannettavan konsolin käsite venyy äärimmilleen englantilaisen vaatesuunnittelija Helen Richardsin hyppysissä. Hänen mielestään on ilmeisesti ollut kurjaa kanniskella Game Boyta taskussa, sillä kyseinen muotisuunnittelija on sulauttanut markkinoiden pienikokoisimman konsolin suosittujen "tolppakenkien" muotoihin. Onko tämä uusi trendi vai ironinen kannanotto yhä hysteerisempiä muotoja saavaa kultusyhteiskuntaa vastaan? Valinta on katsojan.



H
Y
P
E



FANAATIKOT

FANIT OTTAVAT PELIEN KEHITTELYT OMIIN KÄSIINSÄ

Mitä tavanomainen pelaaja tekee petyttyään peliin pahehman kerran? Useimmat ilmeisesti hylkäisivät harhaostoksensa pölyttymään hyllyn kätköihin. Kaikki eivät silti mene siitä, missä aita on matalin – on intomielisiä pelaajia, jotka ottavat ohjat omiin käsiinsä. *The Phantasy Star III Remake Projectin* takaa löytyvät henkilöt työskentelevät parhaillaan Segan Mega Drive –klassikkojen kimpussa. Kannattaa muistaa, että kyseessä ei ole mikään pienen luoka korjaus. Tiedotteessaan ryhmä ilmoittaa uudistavansa pelit täydellisesti ja korjaavansa samalla bugit, joita Segan suunnittelijat eivät aikoinaan havainneet. Konkreettisesti tämä tarkoittaa sitä, että pelin hahmot piirretään *Phantasy Star II:n* malliin, taistelusysteemi tulee muistuttamaan *Phantasy Star IV: End of the Millenniumin* vastaavaa ja pelin juonta täydennetään dialogilla, joka sitoo pelin kiinteämmin osaksi muuta sarjaa. Tätä kirjoitettaessa projekti on 32-prosenttisesti valmis.

Lisää informaatiota aiheesta: www.classicgaming.com/orakio/ps3remake

WELL, CAPTAIN LOW-REZ, THANK YOU FOR LEADING US TO THE PIXEL OF DESTINY... NOW IT IS OURS!

CAPTAIN LOW-REZ

MATTHEW S. BURNS LUO LUOKATONTA HUUMORIA

Matthew S. Burns'n mieltyminen retropeleihin synetrisi maailman vaivoiksi huonoresoluutioiden otteen. Captain Low-Rezin. Eräänä päivänä hän sai päähänsä moda aiheesta shockwave-filmiin.

Olen aina rakastanut vanhoja pelejä. Olen aina ollut kiinnostunut siitä, miten tarina luokitellaan kertomaan mahdollisimman korkean grafiikan avulla. Pääin luoda kasvoja, jotka mesuttaisivat mahdollisimman monia tunteita ja ilmeitä mahdollisimman alhaisella polygonimäärällä. Loppu tilos

oh kumikas kasa, jonka nimi oli viisi kertaa miksiksi, hän kertoo.

Captain Low-Rez on melkosen banaali tarina, jossa huumori näyttölee suurta osaa. Pelin grafiikka on melkosen korkeaa, mutta jollain omituisella tavalla se silti puhuttelee pelaajaa. Tämän mennessä Internetissä on julkaistu kaksi osaa Captain Low-Rezin seikkailuja. Jatkoa on tulossa.

Pelin luominen kestäi noin

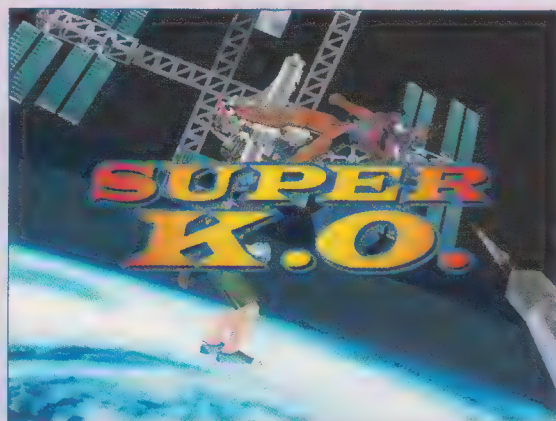
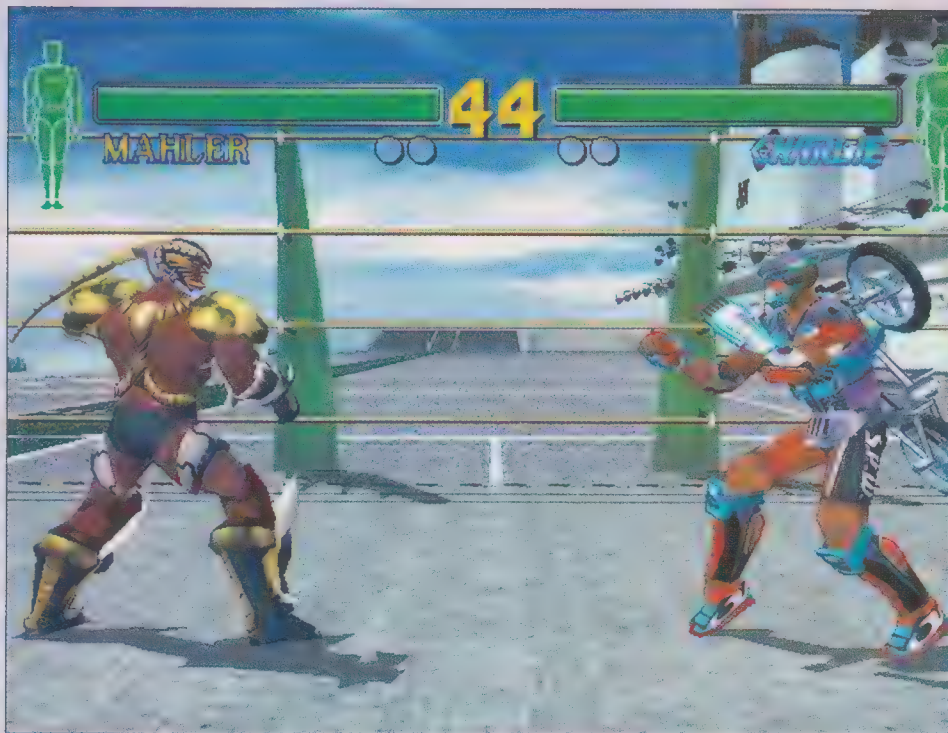
kaksi viikkoa, mutta vakituisen työn takia joudun käyttämään siihen huomattavasti enemmän aikaa. Niinpä Captain Low-Rez ei ilmesty saman säännöllisemmin.

Kysyessämme, mitä hän pelaa nyt, hän ei osaa vastata aivan heti.

Pidät yhä retropeleistä, mutta täytyy tunnustaa, että *Quake III: Arena* oli todella hyvä.

Captain Low-Rez löytyy seuraavalla sivulla: www.kazofab.com

ENNAKOT



PELIKONE DREAMCAST LUONNE MÄTKINTÄ
JULKAISIJA SEGA VALMISTAJA AM2

Fighting Vipers 2

Kolikkopeliklassikko *Fighting Vipers 2* julkaistaan Dreamcastille! Tämä on ilouutinen kaikille mätöntäpelien faneille.

Fighting Vipers 2:sta ei ole kuultu julkisuudessa vielä paljoakaan, mutta Segalta on tihkunut muutamia kiinnostavia huhuja. Kerrotaan, että pelin kääntämisestä Dreamcastille huolehtii maineikas AM2, jonka ansiolistalta löytyvät mm. *Shenmue*, *F355 Challenge* ja *18 Wheeler: American Pro Trucker*.

Peli tulee sisältämään kaiken sen mitä kolikkopeliversiokin. Tämän lisäksi käännökseen lisätään täysin uusia piirteitä: hahmogalleriasta löytyy kaksi uutta hahmoa. Toinen on 12-vuotias Emi, joka mätöntä vastustajiin isolla nallekarhulla ja väistää näiden vastaiskut rullaluistimiensa ansiosta. Hahmoista jälkimmäinen on BMX-pyöräilijä, joka taistelee kahdella pyörällä kahden jalan sijaan. Pelissä on mukana uusia aseita ja täysin uusi Super KO System -taistelusysteemi. Odotamme suurella mielenkiinnolla...

PELIKONE PLAYSTATION2 LUONNE RÄISKINTÄ
JULKAISUJA NAMCO VALMISTAJA NAMCO

Ace Combat 4

Yuujian fiktiivinen manner on tuhoutunut jouduttuaan hirvittävään meteorimyrskyy.

Suurin osa mantereesta on nyt kraaterien täplittämää autiomaata. Tähän infernaaliseen ympäristöön sijoittuu *Ace Combat 4*.

Namco on ollut hyvin niukkasanainen kertoessaan pelilehdistölle uudesta projektistaan, mutta hiljattain julkistetut kuvat kertovat tuhansia sanoja enemmän... Grafiikka on parempaa ja realistisempaa kuin *Ace Combat 3:ssä*. PlayStation2 täyttää ainakin graafiset odotukset todella upeasti.

Ace Combat on eräs niistä pelisarjoista, joihin Namco panostaa huomattavasti. Sarja ei ole myynyt erityisen hyvin kotimaassaan tai lännessäkään, mutta Namco ei aio luovuttaa ennen kuin onnistuu lyömään sen lopullisesti läpi. Ehkä *Ace Combat 4* on se peli, jonka myötä he onnistuvat tässä.



PELIKONE PLAYSTATION2 LUONNE SEIKKAILU
JULKAISUJA EIDOS VALMISTAJA CORE

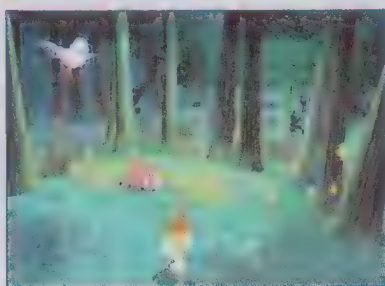
Herdy Gerdy

Seuraavan sukupolven *Lara Croft* -pelit eivät ole vieneet Coren aikaan, sillä yhtiö on ehtinyt puuhastelemaan pienempien sivuprojektien parissa. PlayStation2:lle ilmestyy *Herdy Gerdy* kuuluu näihin.

Herdy Gerdy on kolmiulotteinen peli, jonka tapahtumat sijoittuvat pienelle Balleyin saarelle. Koska saaren asukkaat elävät täysin eristyksissä, he ovat kehittäneet oman, myyttisiin luonnonvoimiin ja olentoihin pohjautuvan uskontonsa. Näin ollen eläimiä pedoilta varjelevat paimenet saavat eniten kunnioitusta osakseen. Vuosittain paimenet järjestävät kilpailut, joissa he

ottavat mittaa toistensa taidoista. Pelin kantavana teemana on se, että parhaan paimenen tittelillä kerskaileva tyyppi on huijannut sen itselleen. Gerdy-nimistä paimentyttöä kontrolloivan pelaajan on huolehdittava siitä, että huijari menettää arvonsa, jota ei ole ansainnut. Matka suureen kaupunkiin, jossa kilpailu pidetään, on kuitenkin pitkä ja vaarallinen jopa petojen häätelyyn tottuneelle Gerdyllä.

Tähän mennessä *Herdy Gerdy*stä on saatu vain vähän tietoa. Peli tulee mitä ilmeisimmin olemaan hyvin laaja - tästä kertoo sekin, että kaikilla pelissä näkyvillä eläimillä on oma käytösmallinsa.



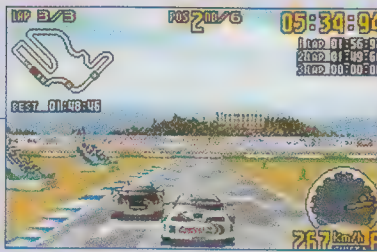
PELIKONE GAME BOY ADVANCE LUONNE RACING
JULKAISUJA TUNTEMATON VALMISTAJA KOTOBUKI SYSTEMS

Top Gear All Japan GT

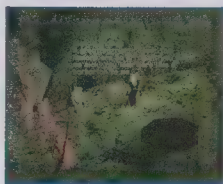
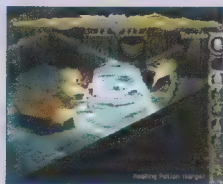
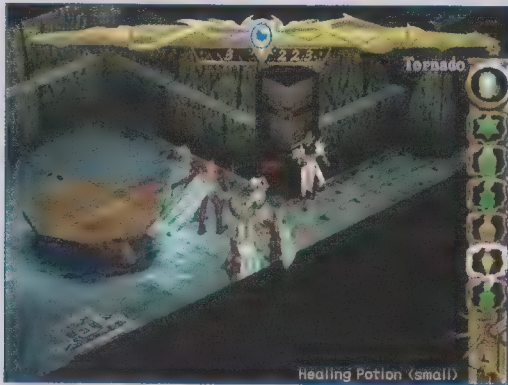
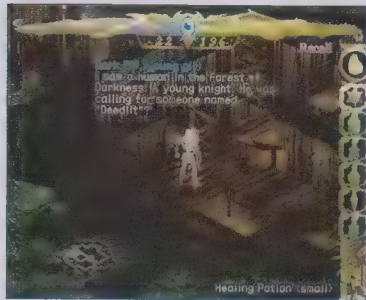
Realistiset autopelit ovat pitkään olleet mahdoton ajatus – ainakin kannettavan konsolin puitteissa. Game Boy Advance saattaa tuoda asiaan muutoksen.

Kotobuki Systems työskentelee parhaillaan Game Boy Colorin manttelinperijälle ilmestyvän autopelin

kimpussa. Pelin idea rakentuu japanilaisen Zen-Nippon GT:n ympärille. Tämä, kuten autokin, on napattu tosielämästä. Mielenkiintoinen piirre on se, että pelaaja voi muokata autonsa ulkonäköä ja säätää esim. moottorin ja jarrut täsmälleen haluamaansa trimmiin. Peliin tulee neljän pelaajan



mahdollisuus, joka on samanlainen kuin Mario Kartissa ja Konami All-Star Racingissa.



PELIKONE DREAMCAST LUONNE RPG JULKAISUJA CONSPIRACY GAMES
VALMISTAJA KADOKAWA SHOTEN

Record of Lodoss War

Animen ja mangan ystävät tietävät, mitä Record of Lodoss tarkoittaa. Nyt eräs kummallisimmista Japanissa julkaistuista tarinoista saa Dreamcast-versionsa.

Kadokawa Shoten ei hevin luovu tavaramerkistään. Lukuisten Record of Lodoss War -pohjaisten pelien jälkeen he julkaisevat uuden pelin Dreamcastille. Tällä kertaa yritys on uudistanut konseptia rajusti ja heittänyt kuluneimmilla RPG-kliseillä vesilintua. Vaikutteita on haettu mm. Blizzardin Diablosta.

Record of Lodoss Warissa pelaaja on kuollut soturi, jonka Wart-peikko herättää henkiin. Jalkeille noussut raato ei tietenkään muista mitään menneisyydestään, mutta huhujen mukaan hän on ollut mahtava mies.

Elävän kuolleen "elämä" ei kuitenkaan ole ruusuilla tanssimista, sillä koko Marman maa on pelastettava uhkaavalta hyökkäykseltä. Tässä onnistuakseen pelaajan on löydettävä kaikki Record of Lodoss War -animessa esiintyvät, henkiin jääneet hahmot. Tämä tarkoittaa myös iki-ihanaa Deedlitia...

Record of Lodoss War pitää pelaajan otteessaan. Pelissä on runsaasti aineksia, jotka tekevät siitä vahvemman ja mieliinpainuvamman.

Record of Lodoss Warin taistelut tapaavat käydä melko sekaviksi. On hankalaa saada selvää mitä tapahtuu, kun pelaaja käy kymmenen vihollisen kimppuun. Oman vaikeutensa muodostavat myös tait, joiden avulla yleiskuvan tilanteesta voi sotkea todella pahasti.



PELIKONE PLAYSTATION2 LUONNE URHEILU
JULKAISUJA ELECTRONIC ARTS VALMISTAJA EA SPORTS

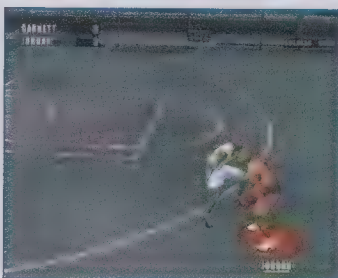
NBA Live 2001

Jos pidät Electronic Artsin korispeleistä ja satut kaiken lisäksi ihailemaan Michael Jordania, tämä peli on sinua varten.

Electronic Artsin urheilupelin ollessa kyseessä ei NBA Live 2001:ta kannata odottaa suuria muutoksia PlayStation-edeltäjänsä nähden. Pelin hauskat piirteet ja pelitavat NBA Challengea lukuunottamatta ovat tallella. Grafiikka on tietenkin parempaa ja realistisempaa kuin koskaan. Nyt sekä pelaajat että yleisö näyttävät uskottavilta, kiitos korkeamman polygonitiheyden sekä kehittyneemmän kasvojen ja kehojen mallinnuksen.

Pelissä on mukana myös kahden pelaajan välinen kamppailu. Halutessaan pelaaja voi pelata jopa legendaarisen Michael Jordanin hahmossa.

Electronic Arts on työskennellyt lujasti hioakseen pelin kontrollin ja keinoölyn täydelliseksi. Jää nähtäväksi, tuleeko tästä pelistä sarjan paras.



PELIKONE NINTENDO 64 LUONNE RÄISKINTÄ
JULKAISIJA LUCASARTS VALMISTAJA FACTOR 5

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

Star Wars: Rogue Squadronin jatko-osaa hinkuneet voivat olla tyytyväisiä, sillä Factor 5 työskentelee Star Wars Episode I: Battle of Naboon parissa.

Nuoren taistelulentäjä Gavyn Sykesin rooliin asettuvan pelaajan on pelastettava Naboo kauppaliiton valtavilta voimilta. Toisin sanoen tehtävää ei ole pilattu liiallisella helpoudella. N-1 Starfighter tasapainottaa voimasuhteita kuitenkin siinä määrin hyvin, että mahdollonkin tehtävä saattaa olla mahdollinen...

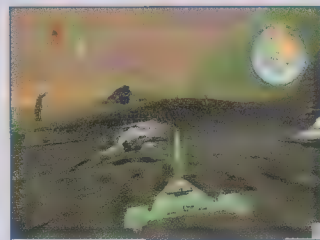
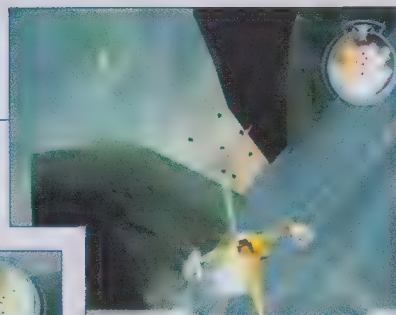
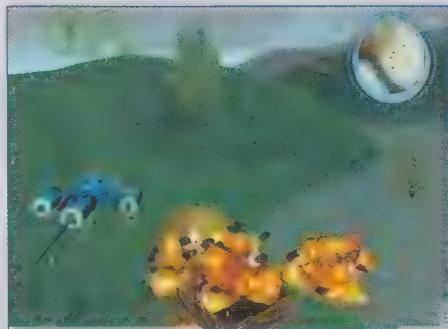
Star Wars Episode I: Battle for Naboo

sijoittuu avaruuteen, ilmaan ja maan pinnalle. Pelin tarjoamat tehtävät ovat monimutkaisempia kuin *Rogue Squadronissa* selvitetyt ja vastustajakin on paljon räyhäkkäämpi, kiitos huomattavissa määrin boostatun keinoilyn.

Factor 5 tekee totuttuun tapaansa listoijälkeä. Nintendo 64 venyy varsinkin audiovisuaalisissa efekteissä ääri rajoilleen ja hieman ylitsekin. Factor 5 onkin eräs harvoista pelkkiä pelejä kehittäneistä firmoista, jotka todella vievät tekniikkaa eteenpäin. Edistys ei heidän tapauksessaan rajoitu ainoastaan graafiseen ilmaisuun, vaan se kiittää eteenpäin

myös ääniefektien saralla.

Tämä peli vaikuttaa jo nyt pakko-ostokselta.



PELIKONE DREAMCAST LUONNE TOIMINTA
JULKAISIJA SEGA VALMISTAJA SMILEBIT

Typing of the Dead

Onko tämä peli sihteerikön unelma? Selviät verta janoavista zombilaumoista vain kirjoittamalla näppäimistösi avulla mahdollisimman nopeasti...

Typing of the Dead on uskomattoman omaperäinen peli sekä ideansa että toteutuksensa vuoksi. Aikoinaan se oltaisiin voitu tulkita epätoivoiseksi yritykseksi kaupitella Dreamcastin näppäistä... Mikäli haluat oppia todella tarkaksi ja nopeaksi kirjoittajaksi, tämän pelin pelaaminen on varteenotettava vaihtoehto. Se ajaa saman asian kuin käytännön harjoituskurssi, on halvempi ja sitä

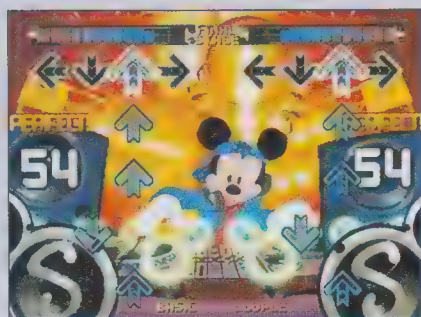
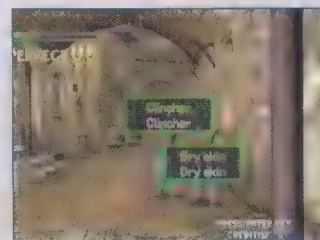
paitsi myös hauskempi.

Typing of the Dead liikkuu "jos sanat tappaisivat" -linjalla. Tässä tapauksessa ne tappavat vain, jos kirjoitat ne väärin. Aluksi pelaajan täytyy kirjoittaa CD:n kaltaisia lyhyitä sanoja. Pelin edetessä sanat muuttuvat paljon monimutkaisemmiksi, pidemmiksi ja hankalammiksi. Pelitavat vaihtelevat laajalti, ja ne perustuvat useimmiten kirjoitustekniikan osaluokkien hiomiseen erilaisiin harjoituksiin. Vanha kunnon zombiuhka pistää naputteluun kummasti vauhtia.

Typing of the Dead olisi omalaatui-



sesta ideastaan huolimatta olla omalaatuisempikin. Miksi peli ei voinut olla kokonaan uusi, alusta asti pelkästään näppäimistökäyttöpeliksi suunniteltu viiritelmä? *House of the Deadin* käyttäminen taustatarinana tuntuu lähinnä halvalta hätäratkaisulta.



PELIKONE PLAYSTATION LUONNE MUSIIKKI
JULKAISIJA KONAMI VALMISTAJA KCE TOKYO

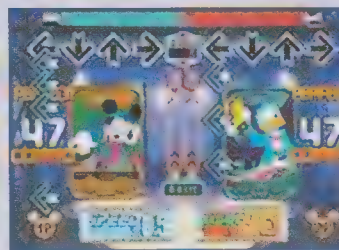
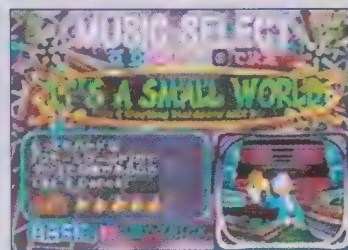
Dance Dance Revolution Disney's Rave

Eikö tanssijalkaasi nykin mukavasti aina kuullessasi Disney-musiikkia? Viimeinkin on mahdollista tanssia näiden viisujen tahdissa kuin viimeistä päivää.

Konami näyttää säilyttävän etulyöntiasemansa musiikkipelien muuttuvassa maailmassa. Tällä kertaa yhtiö tuo *Dance Dance Revolution Disney's Rave* myötä markkinoille nopeammassa tahdissa soivia Disney-kappaleita ja muita tunnettuja melodioita.

Useimpien tanssipelien tavoin tässäkin pelissä pelaajan on painettava oikeita näppäinkombinaatioita musiikin tahtiin. Tarjolla on myös hyvin haastava

kahden pelaajan tila, jossa on mahdollista haastaa paras/pahin kilpailijansa tanssilattialle. Ja kyllä - pelissä on myös itsestänselvyydeksi käynyt Diet Mode.







Hironobu Sakaguchi

TARINA VAILLA LOPPUA

MONIEN EPÄONNISTUMISTEN JÄLKEEN HIRONOBU SAKAGUCHI PÄÄTTI VUONNA 1986 LUOPUA URASTAAN PELISUUNNITTELIJANA. HÄN TAHTOI KUITENKIN TEHDÄ SEN ARVOKKAASTI JA KÄYTTÄÄ SAMALLA VIIMEISEN MAHDOLLISUUTENSA TOTEUTTAA UNELMIAAN. NIINPÄ HÄN PÄÄTTI LUODA MAJESTEETILLISEN LOPPUKIRJOITUKSEN URALLEEN, TÄYDELLISEN PELIN, JOKA KULKI NIMELLÄ FINAL FANTASY.

TEKSTI & KUVAT: TOPI | PIIRROKSET: YOSHITAKA AMANO

Pelituottaja Hironobu Sakaguchin tarina alkaa 80-luvun puolivälistä, jolloin hän kolme tietokonepeliä ohjelmoituaan (kyseessä olivat *Death Trap*, *Blasty* ja *Death Trap 2*) ensi kertaa päätyi tekemisiin pelikonsolin kanssa. Hänen ohjelmointinäytteensä eivät tosin vakuuttaneet suurestikaan Squaren johtoa, koska sen ajan huippuohjelmoija Nasir Gebelli oli juuri demonstroinut kykyjään aikansa parhaana 3D-ohjelmoijana. Niinpä Sakaguchi sai tuottajan osan *Rad Racerissa* ja *World Runnerissa*, mutta loppuosa töistä meni Gebellille. Mutta vaikka kaksikosta kehkeytyi läheiset ystävät ja pelit menestyivät kautta maailman, Sakaguchi ei ollut erityisen kiinnostunut uhraamaan kaikkea aikaansa *Out Run* -tyylisten autopelien ja puhtaiden *Space Harrier* -kopioiden valmistamiseen. Niinpä hän päätti lopettaa työnsä kokonaan ja vaihtaa uraa. Square ei yksinkertaisesti ollut yhtä, jonka toimintatavat olisivat sopineet hänelle.

Mutta koska Sakaguchilla ei ollut heti uutta työpaikkaa mihin mennä ja koska hänellä kaikesta huolimatta oli firman luottamus takanaan, hän päätti lopettaa uransa Squarella suurellisesti. Hän tuottaisi pelin sellaiseen genreen, joka oli erityisen lähellä hänen sydäntänsä, genreen, jolle

Enix oli hiljattain luonut perustukset julkaistessaan *Dragon Questin*.

- Siihen aikaan täytyi puhua koko firman pomon kanssa, jos halusi tehdä uuden pelin tai kokeilla uutta pelityyppiä. Sanoin haluavani tehdä roolipelin ja hän kysyi, onko kyseinen peligenre hauska. Minä sanoin että on toki, ja niinpä hän näytti minulle vihreää valoa.

Näin Hironobu Sakaguchi selittää miten hän esitteli RPG-termin yhtiölle, joka nykyään on muodostunut lähes synonyymiksi tuon peligenren kanssa. Hän sai tilaisuuden johtaa 15 hengen porukkaa tähtäimessään tarunhohtoinen peli, josta pelikansa tulisi muistamaan hänet. Hän tahtoi toteuttaa omat fantasiansa tässä viimeiseksi jäävässä pelissä ja oli jo kauan sitten päättänyt, että pelin nimeksi tulisi *Final Fantasy*.

Nasir Gebelli oli mukana projektissa pääohjelmoijana ja Sakaguchin lähimpänä apulaisena. Kukaan muu Squarella ei tuntenut häntä yhtä hyvin ja tekniikkataitoisempaa henkilöä olisi saanut hakea koko pelimaailmasta.

Sen sijaan kesti pidempään etsiä sopiva henkilö visualisoimaan Sakaguchin unelmia. Hän jututti monia graafikoita, sai muilta suosituksia ja kävi läpi sarjakuvalehtiä ja kirjoja toivoen löytävänsä sellaisen kuvittajan, jollaista oli hake-

massa.

- Joku mainitsi Yoshitaka Amanon, mutta minusta hän ei vaikuttanut erityisen kiinnostavalta, Hironobu Sakaguchi tunnustaa. - Eräänä päivänä selaillessani lehtiä silmäni osuivat fantastiseen taideteokseen. Halusin heti tietää kuka kuvan oli tehnyt ja sain lopulta selville, että se oli Amanon työtä. Niinpä käsitykseni hänestä muuttui melko radikaalisti.

Pelien musiikki on Sakaguchin mielestä aina ollut yhtä tärkeällä sijalla kuin grafiikkakin, sillä elokuvamaisen tarinan luomiseen tarvitaan myös kelvollinen soundtrack. *Dragon Questissa* oli





”On vaikea sanoa mistä vaikutteeni tarkalleen ottaen tulevat, saan niitä ennen kaikkea tyttäreni satukirjoista, musiikista ja lukuisista jokapäiväisistä asioista.”

suuden sanoa jota-kin juonen ja dialogien välityksellä, Sakaguchi selvittää. - Samalla yritimme tuottaa peliin parasta mahdollista musiikkia ja tarjota pelaajille hienon visuaalisen elämyksen.

Tärkeintä *Final Fantasyssa* oli kuitenkin tarina. Kantava idea, joka minulla oli, pohjautui ajatukseen siitä miten planeetta rakentuu pääasiassa tullen ja veden elementeistä. Näitä elementtejä edustivat pelissä kristallit ja näistä kristalleista muotoutui koko pelisarjan ydin ja perusteema.

Ja sarjahan siitä lopulta tuli. Kun *Final Fantasy* oli valmis, Hironobu Sakaguchi oli saanut takaisin sen inspiraation, joka häneltä oli aiemmin puuttunut. Hän oli onnistunut löytämään ympärilleen ihmiset, jotka ymmärsivät hänen ideoitaan niin hyvin, etteivät ainoastaan kyenneet toteuttamaan niitä, vaan myös muokkasivat niistä vieläkin parempia. Niinpä Square oli tuskin ehtinyt julkaista *Final Fantasy*n, kun Hironobu Sakaguchi, Nasir Gebelli, Yoshitaka Amano ja Nobuo Uematsu alkoivat jo suunnitella jatkoa. He olivat jo asettaneet yhteisiä päämääriä ja olivat tietoisia siitä, että kakkososan jälkeen olisi vielä elämää. Roolipelit olivat vallanneet Japanin myrskyn lailla - pelien julkaisupäivinä fanit olivat alkaneet jonottaa pelikauppojen ulko-ovilla varmistaakseen, että saisivat pelin ensimmäisten joukossa. Hallitus oli jopa taivutellut Enixin julkaisemaan

säveltäjä-ohjaaja Koichi Sugiyaman klassista musiikkia, joten Sakaguchi palkkasi omaan peliinsä freelance-muusikko Nobuo Uematsun säveltämään jotakin saman tyylistä taustamusiikkia. Nobuo Uematsu oli siihen asti työskennellyt pääasiassa tv-mainosten musiikin parissa ja arvosti itse asiassa enemmän Abbaa kuin Mozartia. Heti tutustuttuaan Sakaguchin ensimmäiseen käsikirjoitukseen ja Amanon hahmoluonnostelmiin hän oli kuitenkin valmis säveltämään kappaleen, josta tulisi *Final Fantasy*n teema. Näin oli jälleen yksi onnekas työryhmä syntynyt.

Porukka työskenteli *Final Fantasy*n parissa

vuoden verran.

Luonnollisesti *Dragon Quest* toimi heidän ensisijaisena inspiraatiolähteenään ja pelin perustat Square kopioikin siitä melko suoraan. RPG perustuu kuitenkin ensisijaisesti tarinalle, eikä se pohjautunut juuri muuhun kuin Hironobu Sakaguchin omaan mielikuvitusmaailmaan.

- Roolipelin tuottaminen soi minulle mahdoli-



pelinsä sunnuntaina, jotta koululaiset eivät pinnaisi kouluista pelejä jonottaessaan. Peliyhtiöille tuntui virtaavan uskomattomia summia rahaa ihmisiltä, jotka olivat yhtäkkiä alkaneet arvostaa juuri tätä peligenreä yli kaiken. Loistavasti yhteen hioutunut *Final Fantasy* -työryhmä työskenteli ankarasti ansaitakseen vieläkin enemmän mainetta ja kunniaa - sekä Squaren johdolta että RPG-pelaajilta. Hironobu Sakaguchi uhrasi päivänsä ja yönsä sen tutkimiseen, mikä erotti keskinkertaisen RPG:n fantastisesta pelistä.

- Kun tuottaa tämän tyyppin peliä, hyvä peli-idea ei riitä, hän selittää. - Suunnittelijoiden pitää keskittyä yksityiskohtiin, niin että pelaaja haluaa tutkia ympäristöjä seikkailun edetessä ja omistautua kaikenlaisiin sivujuonteisiin varsinaisen tehtävän ohella. Yhtä tärkeää on myös se, että pelaaja pääsee itse kehittämään hahmoansa. Mitä enemmän pelaaja omistaa aikaansa hahmoille, sitä paremmin hän kokee tuntevansa ja ymmärtävänsä niiden persoonallisuuksia.

- Olen aina aloittanut tarinoiden kirjoittamises-

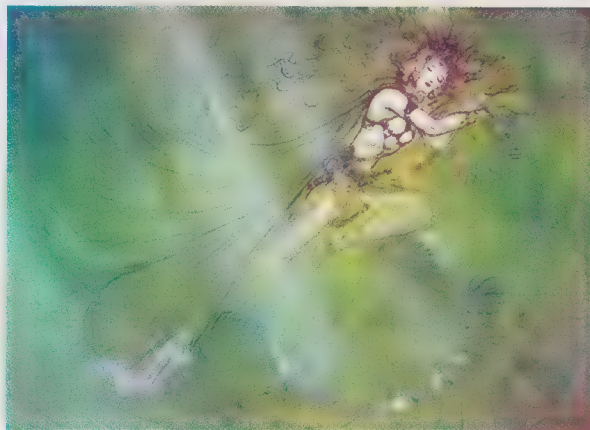
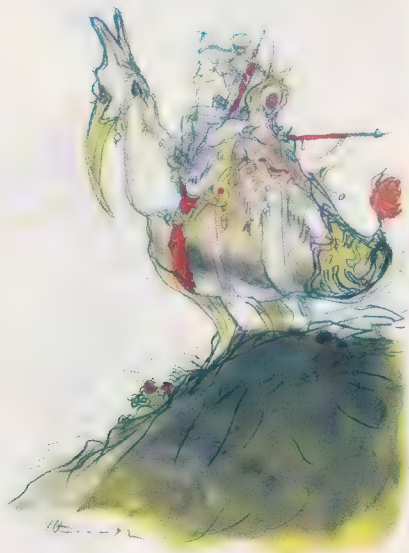
ta. Rakastan sellaisten tarinoiden keksimistä, joissa hahmot saavat nauraa ja itkeä näyttöruudulla. Mutta alkuaikoina yritimme samanaikaisesti visualisoida myös niitä maailmoja, joita minulla oli päässäni. Koneiden pienten tehojen takia se oli hyvin rajallista ja pakotti meidät ensin testaamaan monia ideoita sen varmistamiseksi, että idea olisi mahdollista toteuttaa myös teknisesti.

Ja kyllähän ne ideat toimivat. *Final Fantasy II*:sta tuli mikäli mahdollista vielä suositumpi kuin alkuperäisestä ja *III*-osasta tuli ensimmäinen Square-peli, joka myi yli miljoona kappaletta kotimaassaan. Se, että Nasir Gebelli jätti porukan tai se, että tiimi alkoi samaan aikaan työskennellä aivan uudella koneistolla, oli lähinnä vain uusi haaste, joka pani miehet työskentelemään entistäkin kovemmin. *Final Fantasy IV*:n suunnittelun aikaan miehet tunsivat ensimmäistä kertaa itsensä niin itsevarmoiksi, että he vakavissaan uskalsivat irtautua siitä RPG-tyypistä, jonka he olivat aikoinaan anastaneet Enixiltä. Hironobu

Sakaguchi oli aina pitänyt taistelusysteemiä hitaahkona, muttei ollut rohjennut muuntaa sitä, koska se tuntui niin olennaiselta osalta koko RPG-systeemiä. *Final Fantasy IV*:n myötä hän hyväksyi



”Kun tuottaa tämän tyy-
pin peliä, hyvä peli-idea
ei riitä. Suunnittelijoiden
pitää keskittyä yksityis-
kohtiin, niin että pelaaja
haluaa tutkia ympäristö-
jä seikkailun edetessä ja
omistautua kaikenlaisiin
sivujuonteisiin varsinai-
sen tehtävän ohella.
Yhtä tärkeää on myös
se, että pelaaja pääsee
itse kehittämään hah-
moansa. Mitä enemmän
pelaaja omistaa aikaan-
sa hahmoille, sitä parem-
min hän kokee tuntevan-
sa ja ymmärtävänsä nii-
den persoonallisuuksia.”



käyttöön Hiroyuki Itoun *Active Time Battle* -
systeemin, joka antoi koko pelille kovemman
tempon ja paljon luontevamman kulun. Jo muu-
taman vuoden kuluttua systeemistä oli muo-
dostunut uusi RPG-standardi. Squaren vaikutus
lajityyppiin oli silloin vähintään yhtä suuri kuin
Enixinkin.

Myös graafikko Hideo Minaba sai yhä suurem-
man roolin *Final Fantasy* -työryhmässä. Hänen
tapansa luoda ympäristöjä sopi täydellisesti yh-
teen Yoshitaka Amanon hahmosuunnittelun
kanssa. Heidän ansiostaan sarja sai originellin ja
luonteenomaisen ulkonäkönsä.

90-luvun alussa Enix joutui vaikeuksiin yrittä-
essään ylläpitää tuotantotahtiaan. Samassa ajas-
sa, jonka Enix käytti pelkästään *Dragon Quest V:n*
tekemiseen, pystyi Squaren osastoksi kasvanut
FF-ryhmä kasvamaan ja laajentumaan uskomat-
oman paljon. Tiimin ytimen muodostivat yhä ne
samat intohimoiset pelisuunnittelijat, jotka olivat
panneet sarjan alulle. Hironobu Sakaguchi sai
vaikutteita kaikkialta, joskin enää harvemmin
muista peleistä vaan yleensä elämästä.

– On vaikea sanoa mistä vaikutteet tar-
kalleen ottaen tulevat, mutta ennen
kaikkea saan niitä tyttärenti satukirjois-
ta, musiikista ja lukuisista jokapäiväisi-
stä asioista. Saan usein ideoita aamui-
sin, juuri kun olen herännyt ja mennyt
suihkuun. Samalla ihailen monia muita
pelisuunnittelijoita. Olen ennen kaik-
kea suuri Shigeru Miyamoton fani,
joskaan hän ei ole ainut esikuva mitä
minulla on.

Kunnioitus ja ihailu tuntuu olevan
molemmipuolista. Kun tapasin
Hironobu Sakaguchin, Academy of
Interactive Arts oli juuri myöntänyt
hänelle Hall of Fame -palkinnon.
Hänelle seisaallaan suosiota osoittavan
yleisön joukossa oli monia, joiden pi-
täisi lukeutua hänen pahimpiin kilpaili-
joihinsa.

– He kaikki ovat aivan fantastisia, hän
sanoi kyöneleet silmissään, kun leh-
distötilaisuus oli ohitse. Kuten monet
pelisuunnittelijat, Sakaguchikin on tot-
tumaton puhumaan itsestään. Niinpä
kysyessäni, mitä pelejä hän pitää par-
haina, hän vaikuttaa lähinnä helpottu-
neelta.

– Niitä ovat *Ever Quest*, *Half-Life* ja
Starcraft, kuten myös useimmat PC-
pelit. Kuten kerroin, ihailen Shigeru
Miyamotoa, mutta Nintendo 64:lläni ei
ole pelattu paljonkaan selvitettyäni
Super Mario 64:n. Toki kaivoin sen esil-
le pelatakseni *Legend of Zelda: Ocarina
of Timea*. Pidän paljon myös *Star Fox*

64:sta.

Mutta luonnollisesti olin paikalla puhumassa
*Final Fantasy*stä. Hänen tilaisuudessa saamansa
palkinnot tulivat grafiikasta ja animoinneista,
mikä tavallaan saattaa vaikuttaa pilkalta sellaista
henkilöä kohtaan, jonka koko elämä on ensi sijas-
sa kulunut tarinoiden kirjoittamiseen. Mutta
Final Fantasy VI:stä lähtien Sakaguchi oli yhä
enemmän tekemisissä myös peliensä graafisen
puolen kanssa. Koko suunnittelutiimi oli ottamas-
sa askelta 2D:stä 3D:hen *Final Fantasy VII:n*
myötä ja heidän johtamisensa yhdessä käsikirjoit-
uksen tekemisen kanssa kävi silkaksi mahdotto-
muudeksi. Sakaguchi valitsi ulkonäön sisällön
sijasta, koska näki visuaalisella puolella olevan
vielä valtavia kehittymismahdollisuuksia.

– Ohjaajan roolin siirsin Yoshinori Kitaselle, hän
kertoo. Aiemmin olin ollut neljäosaltaan kaiken
suunnittelija ja puoliksi kaiken ohjaaja. *Final
Fantasy VII:een* ja *VIII:een* minusta tuli yksin-
omaan tuottaja. Se vaikutti tietysti sarjan muo-
tutumiseen.





”Pidän sekä Gamecubesta että Xboxista ja tulen mielellisesti tuottamaan niille pelejä. Mutta sellaisista asioista minä en yksinkertaisesti pääse yksin päättämään.”

Kun *Final Fantasy IX* alkoi muotoutua, tilanne muuttui jälleen kerran. Nyt porukka oli oppinut hallitsemaan uuden tekniikan täydellisesti, ja Hironobu Sakaguchi näki tilaisuuden toteuttaa fantasioitaan ilman, että hänen tarvitsisi tuhlaa aikaansa kovinkaan paljon graafiseen puoleen. Hän ei siltikään väitä siinä olleen mitään strategista ajattelua, kun Yoshitaka Amano ja Hideo Minaba korvasivat *FF VII:n* ja *VIII:n* designista vastanneen Tetsuya Nomuran, tai kun Hiroyuki Ito ohjasi uuden pelin Yoshinori Kitasen sijasta.

– Se, että *Final Fantasy IX* sisältää tietynlaista paluuta perinteiseen FF-tyyliin, oli pelkkä sattuma, Hironobu Sakaguchi väittää. – Työskentelen monenlaisten eri henkilöiden kanssa lukuisissa erilaisissa projekteissa ja tällä kertaa mukaan vain sattui sellaisia henkilöitä, jotka olivat tekemässä sarjan Super NES -osioitakin. Tämä johti klassiseen *Final Fantasy* -peliin. Jokaiselle konsolille, jolle olemme FF-pelejä tehneet, niitä on julkaistu kaikkiaan kolme kappaletta. Niitä voi tarkastella ikään kuin trilogiana, jonka viimeinen osa on kaikkein hienostunein. Halusimme luoda *FF IX:n* tradition mukaisesti, mutta silti pitää sen kunnon PlayStation-pelinä.

– Yritimme luoda vanhojen pelien pohjalta uudelleen kaiken sen, mikä *Final Fantasyssa* on ollut olennaista, joskin täysin uudella tekniikalla. Olin rehellisesti sanoen hyvin huolissani siitä, miten ihmiset ottaisivat muutoksen vastaan, mutta kun olimme valmiita, kaikki Squarella olivat innoissaan ja testiryhmämme piti sitä kiintoisampana kuin kumpaakaan kahdesta aiemmasta osasta. He pitivät sekä hahmoja että juonta parempina kuin sarjan varhemmissa peleissä.

– Loitsijat olivat pitkään tärkeällä sijalla *Final Fantasy* -peleissä ja halusin sellaisen myös yhteen *FF IX:n* päärooliin. Pelissä on tosin kyse kahdeksasta eri hahmosta, mutta intohimoisimmin suunnittelin Vivin hahmoa. Hänen kauttaan pyrin tutkimaan eroja sellaisten ihmisten välillä, jotka elävät surkeaa elämää ja toisaalta sellaisten, jotka yrittävät saada aikaan niin paljon kuin mahdollista joka päivä.

Hironobu Sakaguchin puhuessa *Final Fantasy IX:stä* tuntuu siltä, että kyse on pelistä, jonka hän on halunnut tehdä siitä alkaen, kun alkoi tuottaa roolipelejä. Silti *Final Fantasy X:stä* tulee aivan toisenlainen peli, jossa aiemmista Pleikkari-osista tutut hahmot siirtävät pelikonseptin futuristisemmalle tasolle. Lisäksi sarja näyttäisi piakkoin muuttavan pysyvästi online-pohjaiseen maailmaan, jossa *Final Fantasy XI* tulee tapahtumaan kokonaan.

– Luullakseni tulemme kehittämään uusia pelaa-

misen muotoja nettipelien kautta. PlayOnline on kiva juttu suunnittelijoillemme, koska se sisältää uudenlaisia haasteita ja vaatii uudenlaista ajattelutapaa, innostunut Sakaguchi selvittää. Samaan hengenvetoon hän varoittelee odottelemasta heti liikoja suosikkisarjan tulevilta osilta.

– Toki *FF XI* tulee olemaan erilainen *Final Fantasy*, koska sitä pelataan netissä. Mutta se ei tarkoita sitä, että sarja muuttuisi pysyvästi. Kahdestoista osa saattaa yhtä hyvin olla tyyliltään perinteinen, aivan kuten perinteitä kunnioittava *FF IX* ilmestyi uudenlaisten *VII:n* ja *VIII:n* jälkeen.

Ennen kaikkea Hironobu Sakaguchi suunnittelee uudenlaista online-maailmaa. Hän haluaa tehdä pelin, joka ei muistuta mitään aiemmin nähtyä, ja 14 vuoden RPG-kokemuksellaan hän lienee kykeneväkin muuttamaan monenlaisia asioita.

– Peliin pääsee 2000 pelaajaa, joista jokainen kontrolloi omaa hahmoaan. Pelaajat voivat kommunikoida keskenään virtuaalimaailmassa ja pelkästään jo tämä muodostaa näytelmän sinänsä. Voit tavata hahmoja, joista voi tulla parhaita ystäviäsi ja hahmoja, jotka pettävät sinua. Mutta koska kuitenkin on kyse *Final Fantasy* -pelistä, tulemme liittämään siihen myös tarinan. Useimmat PC:lle tehdyt online-pelit eivät käsittele mitään erityistä asiaa, vaan pelaajat saavat järjestää kaiken itse. Siinä mielessä *Final Fantasy XI* tulee eroamaan kaikista muista.

Academy of Interactive Artsin palkintojuhlissa Hironobu Sakaguchia ei muisteta vain hänen konsolipelitöidensä takia. Ennen kuin hän ehtii näyttämölle yleisö saa nähtäväkseen valikoituja osioita elokuvasta *Final Fantasy: The Spirits Within*, joka ilmautuu teattereihin kesällä. Elokuvan tarina sijoittuu vuoteen 2065 ja se käsittelee Aki-tyttöä, jonka kehon sisältä löytyy vieras esine. Ja jos aiemmin on ihasteltu Squaren kykyä liittää elokuvamaisia juonteita FF-peleihinsä, niin nyt puolestaan elokuvayleisö ei tule uskomaan silmiään. Filmi on futuristinen, scifi-vaikutteinen ja samalla niin kaunis, että saa katsojansa liikkuttamaan. Mitään suoria yhtymäkohtia peleihin filmistä on vaikea löytää, lukuunottamatta

sitä, että kuvissa on mukana tohtori Cid.

Hironobu Sakaguchi ei kuitenkaan ole samaa mieltä.

– Uskon, että konsolipelaajat tunnistavat filmin tunnelman ja näkevät sen eräänlaisena jatko-osana peleille. Teemme filmin toisella tavalla ja käytämme uusia hahmoja, mutta juoni on saman tyylinen kuin pelien yleinen teema. Elokuvaan yritin toki luoda jotain suurempaa kuin peleihin, mutta edelleen pelkästään tietokoneanimoinnin avulla. Tulevaisuudessa haluaisin tehdä pelin, jossa on sama intensiteetti kuin tässä elokuvassa.

Tuon päämäärän saavuttamiseen tullaan tietysti tarvitsemaan vieläkin tehokkaampia konsoleita. Tämä kohottaa huulilleni väistämättömän kysymyksen; kuka loppujen lopuksi päättää, mille konsolille Hironobu Sakaguchi tuottaa pelinsä tulevaisuudessa? Miksi hän vaikuttaa väheksyvän Nintendon konsoleita ja asettavan jopa vasta ilmaantuneen Wonder Swanin tunnetun Game Boyn edelle?

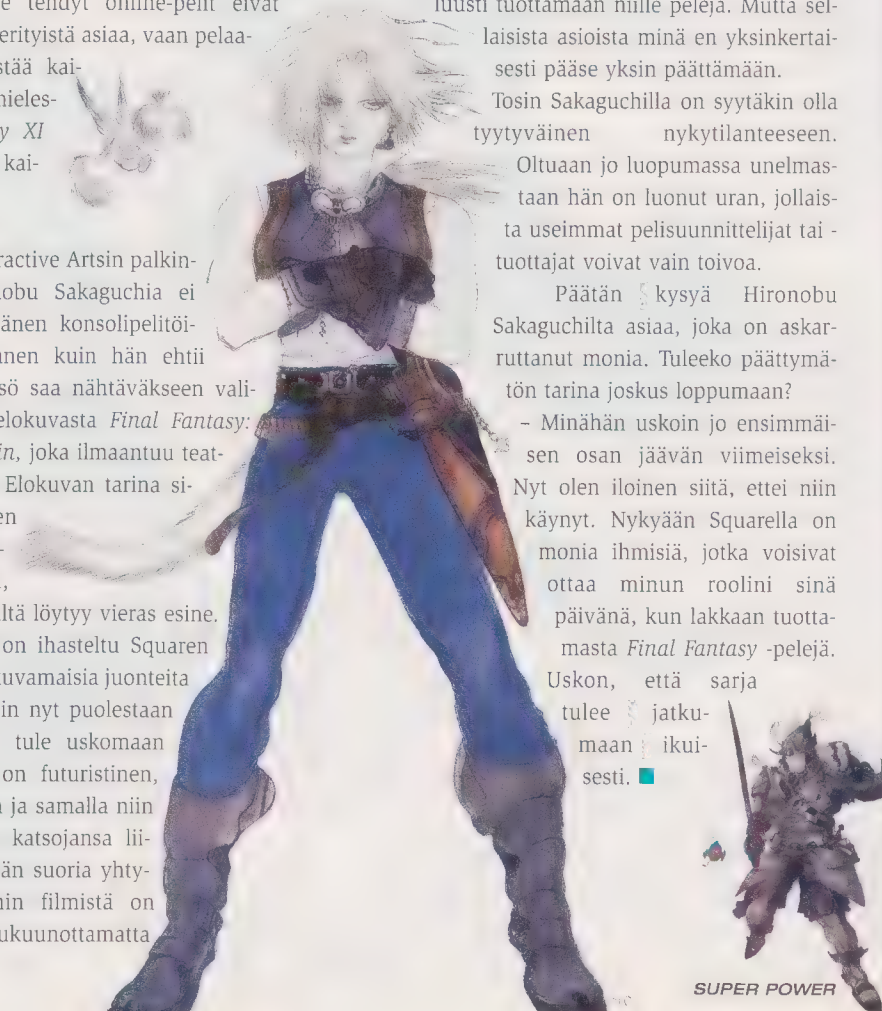
– Kyse on vain diplomaattisesta johtamispäätöksestä, Hironobu Sakaguchi selvittää. – Minä pidän sekä Gamecubesta että Xboxista ja tulen mielellisesti tuottamaan niille pelejä. Mutta sellaisista asioista minä en yksinkertaisesti pääse yksin päättämään.

Tosin Sakaguchilla on syytäkin olla tyytyväinen nykytilanteeseen.

Oltuaan jo luopumassa unelma-estaan hän on luonut uran, jollaisista useimmat pelisuunnittelijat tai tuottajat voivat vain toivoa.

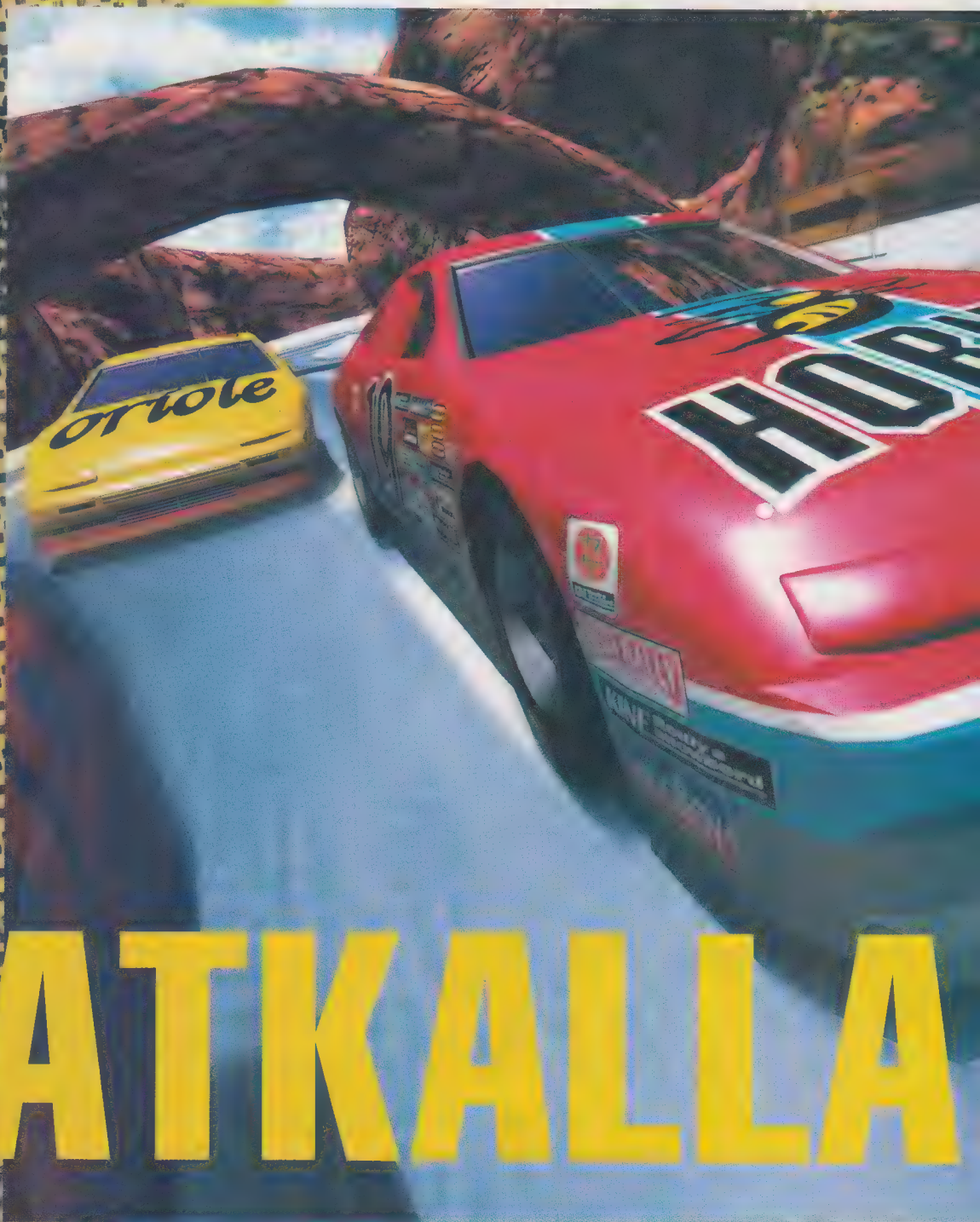
Päätän kysyä Hironobu Sakaguchilta asiaa, joka on askaruttanut monia. Tuleeko päättämätön tarina joskus loppumaan?

– Minähän uskoin jo ensimmäisen osan jäävän viimeiseksi. Nyt olen iloinen siitä, ettei niin käynyt. Nykyään Squarella on monia ihmisiä, jotka voisivat ottaa minun roolini sinä päivänä, kun lakkaan tuottamasta *Final Fantasy* -pelejä. Uskon, että sarja tulee jatkumaan ikuisesti. ■



SUPER POWER





MATKALLA

DAYTONA USA ON YKSI MAAILMAN RAKASTETUIMMISTA KOLIKKOPELEISTÄ. SEITSEMÄN VUODEN ODOTTELUN JÄLKEEN ILMESTYY LOPULTAKIN DREAMCAST-KÄÄNNÖS, JOSSA ON NETTIPELIMAHDOLLISUUS. SUPO TAPASI PELIN ALKUPERÄISEN SUUNNITTELIJAN, TOSHIHIRO NAGOSHIN, JA KESKUSTELI PELIN TAUSTASTA, KÄÄNTÄMISESTÄ JA TULEVAISUUDESTA.

TEKSTI : LOVIISA / HAASTATELU : CHRISTOPHE KAGOTANI / KUVAT : IZUMI



"Saimme tehtäväksemme suunnitella Model 2 -systeemille lippulaivapelin. Minusta olisi ollut upeaa suunnitella hauska kolmiulotteinen ajopeli, mutta ajatustani kritisoineet tahot pitivät hauskuusaspektia huonona. Kun peli valmistui, saataville tuli vain suhteellisen vähän koneita, koska emme olleet laskeneet minkäänlaisen kaupallisen menestyksen varaan. Mutta pelistä tuli jättihitti. Eikä vain Japanissa, vaan myös koko maailmassa!"

- Toshihiro Nagoshi

Oletko sinäkin harkinnut vakavissasi säästäväsi *Daytona USA* -kolikkopeliä varten? Vain, jotta saisit tuon fantastisen hallipelin kotiisi, niin että voisit pelata sitä miten paljon hyvänsä ja milloin hyvänsä? Sitten olet varmaan muiden pelihullujen tapaan tuhlanut niin paljon rahaa pelielämyksiin pelihalleilla, että se alkaa jo tuntua. Mutta turha surra enää. Alkuperäispelin Dreamcast-versio nettipelimahdollisuuksin on nyt tulossa. Ja sitä paitsi kolikkopelejä ei enää ole edes myytävänä.

- Ei, on todella vaikea saada *Daytona USA*:ta käsiinsä nykyään, kertoo Toshihiro Nagoshi, mies joka suunnitteli pelin alkuperäisversion, tuotti *Daytona USA 2:n* ja toteutti nyttemmin Dreamcast-käännöksen Samalla hän toimii yli 60 työntekijän pomona Segan omistamassa Amusement Vision -yhtiössä.

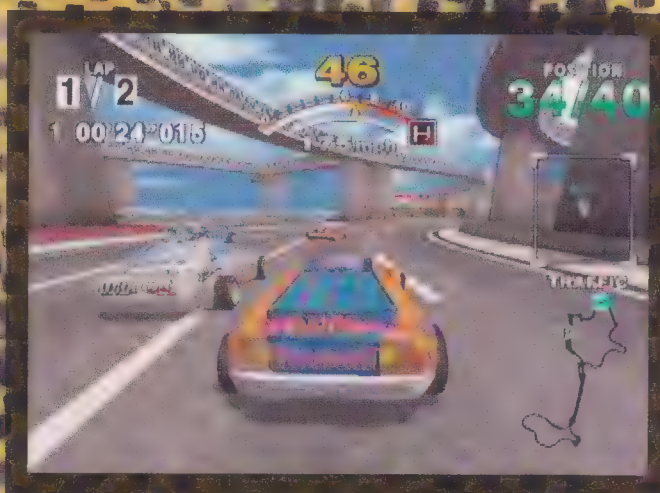
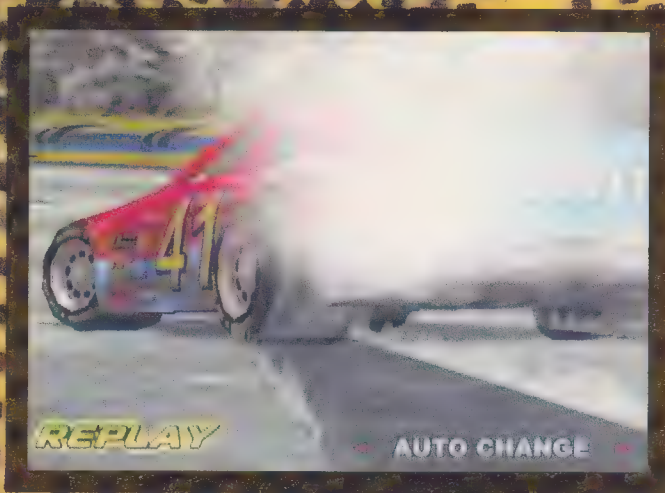
- Tarkoitan, että jos todella haluaisit ostaa hallikoneen yksityiskäyttöön tai panna pystyyn pelihallin, jonne se tulisi, se olisi lähes mahdotonta huolimatta siitä, että pelin julkaisemisesta on kulunut jo niinkin monta vuotta. Monet pelihallien omistajat haluavat pitää *Daytona USA* -



pelinsä itsellään. Heidän mukaansa se on sellainen standardipeli, joka on tärkeää pitää pelivalikoimassa. Olin hyvin hämmästynyt kuullessani asiasta.

Itse asiassa Nagoshi hämmästyi jo pelin julkaisun aikoihin, koska siitä tuli niin suosittu.

- Kukaan ei ollut odottanut, että *Daytona USA*:sta tulisi sellainen hitti. Kun suunnittelimme Model 1 -systeemin, tuli *Virtua Fighterista* kautta aikojen ensimmäinen peli, joka simuloi ihmiskehoa. Ja kun päätimme suunnitella Model 2:n, tarkoituksena oli lisätä tekstuureja polygoneihin, niin että realistinen 3D-suunnittelu kävisi mahdolliseksi. Tuohon aikaan työskentelin AM2:ssa ja me saimme tehtäväksi suunnitella uudelle systeemille lippulaivapelin. Minusta olisi ollut upeaa suunnitella hauska kolmiulotteinen ajopeli, mutta tuolloin ajatustani kritisoineet tahot pitivät hauskuusaspektia huonona. Model 2:han pystyi simuloimaan todellisuutta virtuaalisen 3D-maailman avulla, joten *Daytona USA* rakentui suurelta osalta fantasiaelementeille. Kun peli valmistui, saataville tuli vain suhteellisen vähän ko-



neita, koska emme olleet laske-
neet minkäänlaisen kaupalli-
sen menestyksen varaan.
Mutta pelistä tuli jättihitti.
Eikä vain Japanissa, vaan
myös koko maailmassa!

- Tänäpä tiettysti ymmärrän
tuon pelin suuruuden ja
syy sen menestykseen,
mutta tuohon aikaan en sitä
tajunnut.

Onnekkain vuoden 1994 jäl-
keen on tapahtunut paljon.
Toshihiro Nagoshi on ehtinyt
valmistaa jatkoa ajopelilleen
ja Sega on muuttanut raken-
teiltaan, koostuen nykyään
monista itsenäisistä suunnitte-
luporukoista. Toshihiro
Nagoshin Amusement Vision
on yksi niistä. Viimeisen vuoden
aikana se on vastannut *Daytona
USA 2001* -pelin valmistamisesta
Dreamcastille. Se, että odotettu
käännös on viipynyt moniaita vuo-
sia, johtuu lähinnä siitä, ettei
Segalla aiemmin ollut sellaista kon-

solia, jolle kotikäynnös olisi voitu tuottaa.

Kenties online-pelaamisen tuloillaan ole-
minen sai suunnittelijat odottelemaan,
koska *Daytona USA* on sentään ollut peli-
halleilla yksi arvostetuimpia monen pelaajan
pelejä.

- Projekti on ollut käynnissä viime vuoden tam-
mikuusta alkaen. Pääasiassa asiasta ovat kysel-
leet sellaiset pelaajat, jotka ovat kiinnostuneita
käännöksestä, mutta myös Sega on pitänyt meitä
silmällä. Alkuperäisen Model 2 -version kääntä-
minen Dreamcastille otti vain pari kuukautta,
mutta itse haasteena on ollut rakentaa sillat kah-
den erilaisen systeemin välille. Se on vienyt eni-
ten aikaa.

Kysymys siitä, miksi käännös tehtiin *Daytona
USA:sta* eikä sen jatko-osasta, on kuultu usein.

- *Daytona USA 2:ssa* olin vain tuottajana,

Daytona USA:n myös ohjasin. Niinpä Daytona USA oli minulle selvästi paras vaihtoehto. Jatkoosan parissa sain tilaisuuden työskennellä uusien ihmisten, uusien kykyjen kanssa. En myöskään pidä siitä, että pelit eroavat liaksi edeltäjistään, lukuunottamatta sitä että kakkososan maailmat olivat hiukan kieli poskessa tehtyjä.

Monet ovat pohtineet myös sitä, miten Dreamcast-versio tulee poikkeamaan kolikkopelistä ja sitä tuleeko se sisältämään kokonaan uusia juonteita.

- Pohjimmiltaan kyse on samasta pelistä. Mutta tietysti olemme laittaneet mukaan uudistuksia. Ensinnäkin siitä tulee löytymään viisi uutta rataa alkuperäisessä olleiden kolmen lisäksi. Jotkut niistä ovat pelattavissa myös peilikuvina, kun alkuperäisiin kyllästyy. Olemme suunnitelleet radat kokonaisia ajotilanteita ajatellen, jotta ajokokemuksesta tulisi mahdollisimman täydellinen. Lisäksi peissä on piilotettuja pelitapoja ja salaisia ajokkeja. Pelissä on jo perustasolla monenlaisia pelitapoja ja pelaajan on mahdollista varustaa ajokkinsa monella haluamalla tavalla, ukoisesta designista aina sellaisiin teknisiin yksityiskohtiin saakka, joilla vaikutetaan auton käyttäytymiseen radalla.

linkittämällä Dreamcast-konsoleita yhteen. Hän huomasi ennen pitkää yrittävänsä konstruoida liian hienoa systeemiä ja päätyi toisenlaiseen ratkaisuun.

- Kaksi pelaajaa voi haastaa toisensa jaetulla näytöllä. Tämän lisäksi Dreamcast-versioon tulee nettipelitoiminto. Alkujaan halusin moninpeluumahdollisuuden kahdeksalle pelaajalle. Huomasin kuitenkin, että se veisi hyvin paljon enemmän aikaa, ja kyse on ensimmäisestä yrityksestäni nettipelien saralla, joten se sai jäädä seuraavaan kertaan. Nyt pelistä tulee löytymään

tus tulee uudelleen käyttökelpoiseksi.

Toshihiro Nagoshi on vakuuttunut siitä, että hallipelit ovat lähimpänä oikeaa todellisuutta, mikä pelien kautta voidaan saavuttaa. Ja hänen mielestään koko idea hallipelipömpelöistä antaa pelisuunnittelijoille valtavia mahdollisuuksia. Toisin sanoen on lähes mahdotonta verrata jämerän ohjauspyörän takana oikealla auton istuimella istuessa syntyvää pelituntumaa siihen, kun pelaaja istuu konsolin vieressä käsiohjain kourissaan.

"Kaksi pelaajaa voi haastaa toisensa jaetulla näytöllä. Tämän lisäksi Dreamcast-versiosta tulee löytymään nettipelimahdollisuus neljälle pelaajalle."

- Toshihiro Nagoshi



Alussa pelissä voi valita neljästä autosta. Mutta mitä syvemmälle peliin pääsee, sitä enemmän valintoja tulee tarjolle. Ja autot ovat yksityiskohdaisempia mallinnuksia kuin koskaan, varsinkin sisäpuolelta. Lisäksi autojen vahingoittumiset näkyvät selvästi. Yhtäaika radalle mahtuu pöräämään 40 eri autoa. Toshihiro Nagoshi lupaa, ettei tämä lainkaan vähennä vauhtia tai kavenna ajotuntumaa. Hän ei usko pelaajien myöskään pettyvän siihen, ettei peli pysty graafisesti aivan sille tasolle, jolla Gran Turismo 3 pyörii.

- Pelaajat tulevat pitämään grafiikoista, vaikka ne eivät aivan Gran Turismo 3:n tasoisia olekaan. Pelikokemuksena peliämme voi nimittäin verrata alkuperäiseen ja lisäksi siinä on erinäisiä uudennoksia.

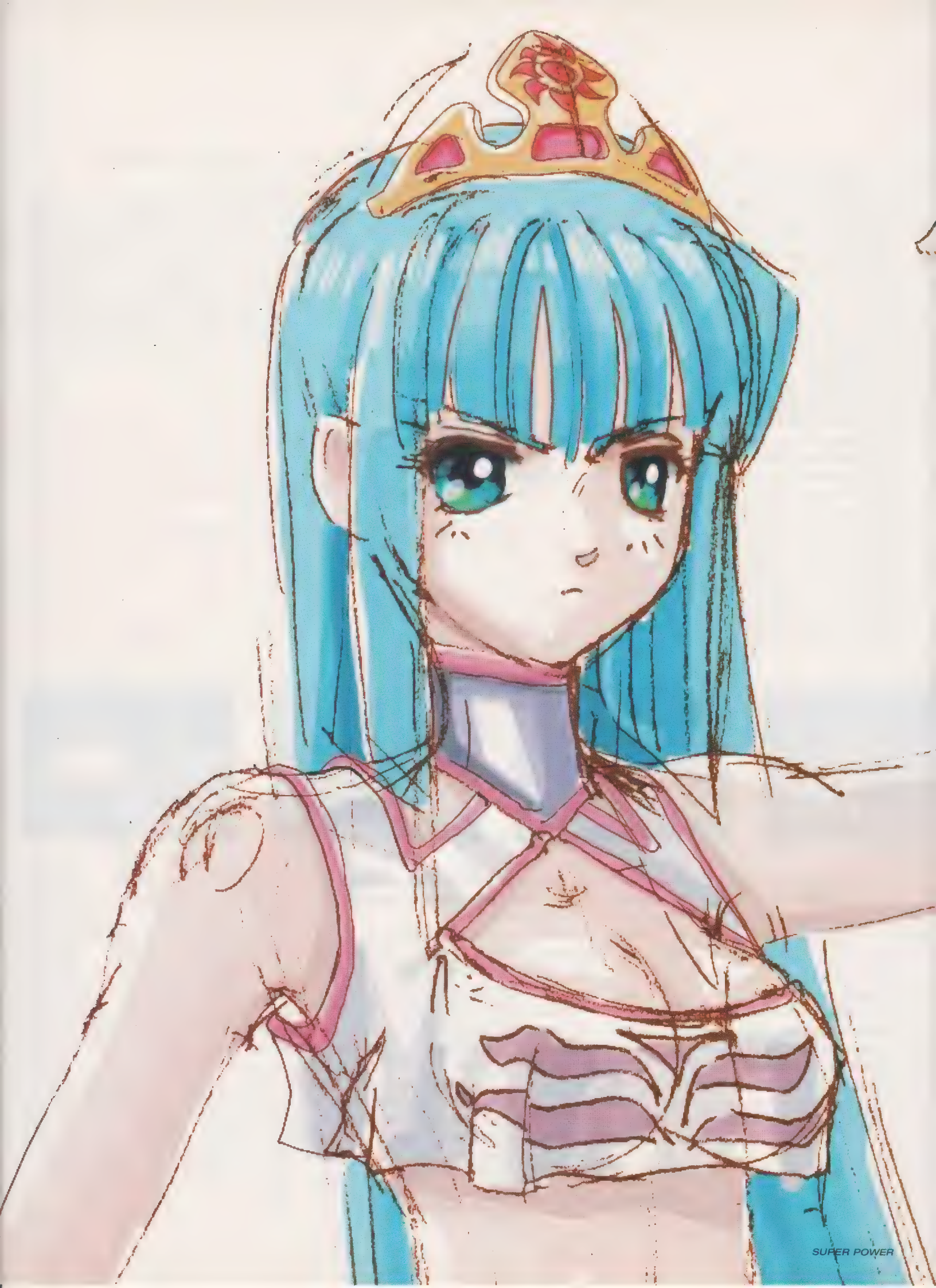
Koska Nagoshi tietää miten suosittu moninpeluumahdollisuus on Daytona USA:n pelihalliverzioissa ollut, hän päätti tehdä sen mahdolliseksi

moninpeluumahdollisuus neljälle pelaajalle.

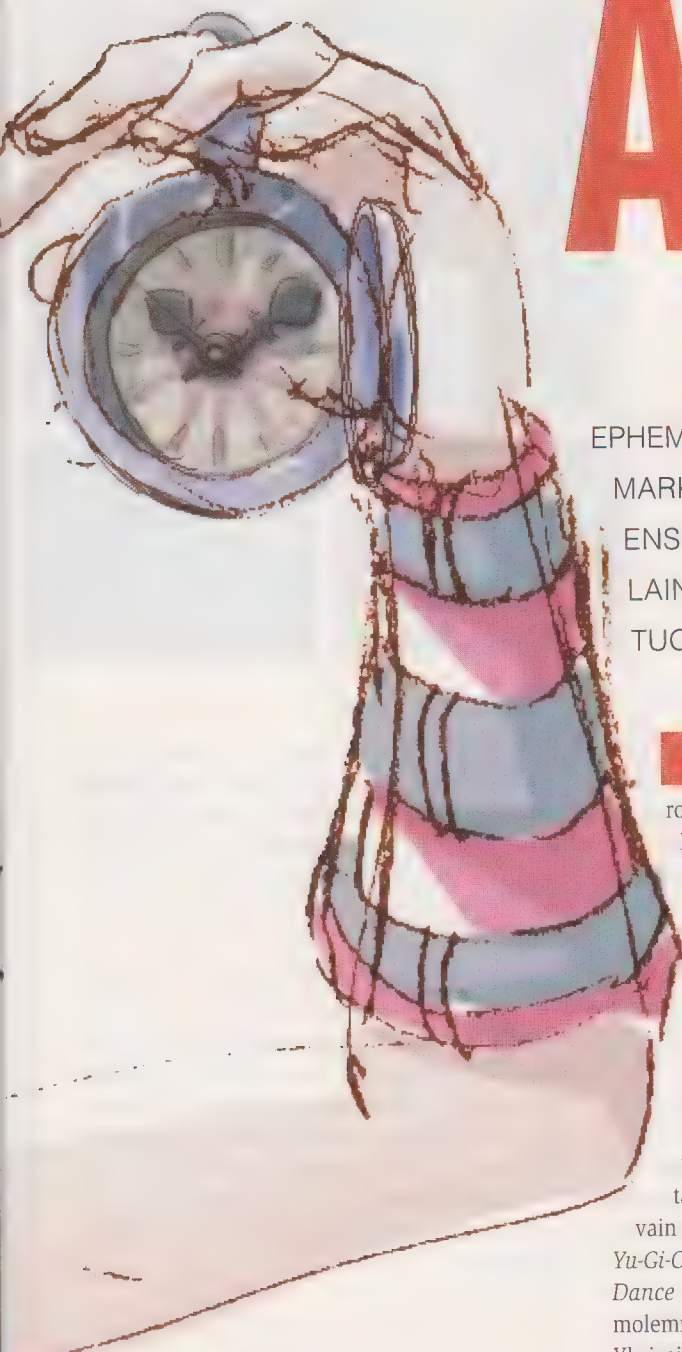
Nagoshi näkee online-pelaamisen tulevaisuuden tärkeänä piirteenä.

- On vaikea sanoa miten ajopelit kehittyvät tulevaisuudessa. Itsestään selvää on, että grafiikka tulee paranemaan autojen fysiikan mallintamisen tavoin. Mutta 3D-ajopeli on aina 3D-ajopeli. Niin kauan kuin autot eivät muutu, pelit tulevat näyttämään suurin piirtein samalta. Oma veikkaukseni on, että nettipelimahdollisuus tulee olemaan ajopelien suuri tulevaisuuden harppaus. Nykyään on lähes mahdotonta löytää pelihallia, jossa olisi kahdeksan yhteen linkattua pelikoneetta, joka oli suhteellisen tavallista Virtua Fighterin ja Daytona USA:n aikoihin. Meillä oli jopa suunnitelmia 16 pelikoneen linkittämisestä yhteen! Tosin niihin aikoihin monillakaan hallilla ei olisi ollut mahdollisuuksia sijoittaa niin suureen systeemiin. Mutta netin takia koko aja-

- Jos päämääränä on tuottaa niin realistinen peli kuin mahdollista, on kolikkopeli oikea tuotantoväylä. Ne tulevat jatkamaan kehittymistään kaiken aikaa ja tarjoamaan kaikkein realistisimmat pelikokemukset. Daytonan tapauksessa arvelen sen olleen täydellinen sekoitus oman aikansa realistista grafiikkaa ja suurelta osin myös huumoria. Mutta en näe, että pelin edes pitäisi olla liian realistinen. Jos sitä tavoiteltaisiin, pelistä tulisi liian vaikeasti pelattava. Ei saa unohtaa, että itse asiassa kyse on vain tv-peleistä. Ajopeli ei voi kulkea yhtä nopeasti kuin mitä se tekisi oikeasti todellisuudessa. Hyvän ajopelin pitäisi koostua realistisesta grafiikasta, mutta myös epärealistisista juonteista. Daytona USA tarjosi pelaajille hienon ajokokemuksen ja samalla myös hienon pelikokemuksen. ■



AJOITUS



EPHEMERAL FANTASIASSA AIKA JA AJOITUS OVAT TÄRKEITÄ. MYÖS PELIN MARKKINOILLE TUOMINEN ON OSUNUT HYVÄÄN AIKAAN, ONHAN SE ENSIMMÄINEN PLAYSTATION2:LLE ILMESTYNYT KLASSISESTI JAPANILAINEN ROOLIPELI. SUPER POWER SAI TUNNIN AUDIENSSIN PELIN TUOTTAJAN JA OHJAAJAN ATSUSHI HORIGAMIN KANSSA.

TEKSTI LOVIISA & TOPI KUVAT: TOPI

Atsushi Horigami on 36-vuotias. Hän kulutti kolme vuotta nyt ilmestyvän roolipelin *Ephemeral Fantasia* parissa. Nyt hän käyttää kuusikymmentä minuuttia teoksestaan kertoen. Tietenkin hän muiden pelin valmistajien tapaan on sitä mieltä, että peli puhuu itse parhaiten puolestaan. Atsushi uskoo ajan näyttävän, tuleeko hänen pelisysteeminsä saamaan ymmärrystä ja arvostusta. Hänen kokoamansa työryhmä on hänen omien sanojensa mukaan sekoitus aikaisemmista tiimeistä, joista osa tulee Microsoftilta, osa taas animointialalta. Atsushi on itse työskennellyt aiemmin vain kahden Konami-pelin, PlayStation-peli *Yu-Gi-Oh Monster Capsule: Breed & Battlen* sekä *Dance Dance Dancen* parissa. Valitettavasti molemmat pelit olivat kotimaassaan floppeja. Yksi niistä syistä, miksi hän tällä kertaa panosti klassiseen roolipeliin on se, että hän tietää voitavansa luottaa markkinoihin.

- Japanissa noin 20 prosenttia pelaajista ostaa roolipelin, vaikka se olisikin laadultaan vain keskitasoa. Kun pelin tuo myyntiin uudelle laatuvaralle, ostajien määrä voi nousta 30 prosenttiin, sillä onhan kyseessä uutuus. Markkinoita siis on.

Ephemeral Fantasia ei ole mikään keskitason peli, ei ainakaan Atsushi Horigamin mukaan.

- Uskon onnistuneeni luomaan pitkään kestävä pelisysteemin. Uusia elementtejä on havaittavissa kaiken aikaa. Kuten *Pokémonissa*, hirviöiden keräilyä voi jatkaa vielä tehtävän suorittamisen jälkeenkin. Pelaaja voi liikkua kartalla vapaasti, ja saari, jossa tarina tapahtuu, on sen verran pieni, ettei pelaajan tarvitse eksyä. Aika

etenee reaaliajassa, säätää simuloidaan ja eri hirviöt tulevat ja menevät päivänajasta riippuen. Erilaiset pienet ja isot tapahtumat sattuvat eri puolilla pelimaailmaa, joten kukaan pelaaja ei tule kokemaan samoja asioita kuin muut. Pelaaja rakentaa oman tarinansa omien päätösten perusteella, vain pelin alku ja loppu ovat samat kaikille.

Kerro pelistä ja roolistasi sen valmistamisessa.

- Olen sekä tuottanut että ohjannut *Ephemeral Fantasia* -n, sanoo Atsushi Horigami ujosti ja jatkaa pelin tarinasta kertomista.

Ephemeral Phantasia kertoo kiertelevästä ja varastelevasta Mousesta. Kuningas, jonka tyttärellä on häät viiden päivän päästä, kutsuu Mousen Eternal Summer-saarelle, jotta tämä soittaisi häissä musiikkia. Kun Mouse tapaa kuninkaan tyttären, hän huomaa tämän olevan onneton ja ettei kaikki muukaan ole ihan niin kuin pitäisi. Mouse päättää lähteä saarelta, mutta haluaa samalla ottaa selville, mikä oikein on vialla. Hän juttelee ihmisten kanssa sekä kiertelee ja tutkiskelee saarta ennen viidentenä päivänä pidettäviä häitä. Juhlan jälkeisenä päivänä Mouse huomaa olevansa jälleen ensimmäisessä päivässä, mitä taas saaren väki ei tajua. Pelaajana sen kuitenkin oivaltaa, ja sitten täytyykin taas tavata oikeat henkilöt oikeaan aikaan. Silloin voi asteittain muuttaa asioita ajan tahdissa. Päämääränä on saada kaikki menemään mahdollisimman hyvin viiden seuraavan päivän aikana.

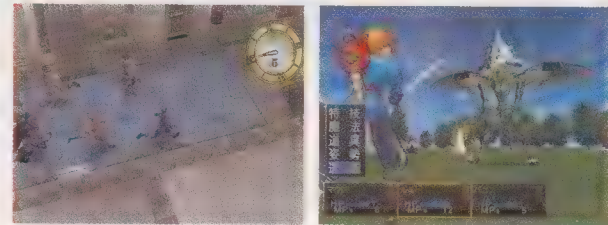
Mistä sait inspiraation *Ephemeral Fantasiaan*?

- Halusimme tiimini kanssa luoda



”Pelin päähenkilö ja sankari Mouse on kiertelevä muusikko, joka kantaa aina mukanaan elävää kitaraa, joka opastaa häntä ja antaa hänelle vinkkejä ja neuvoja. Mouse myös soittaa pelissä jatkuvasti, ja päätimme, että voisimme hyödyntää Guitar Freaksille kehitettyä käsikontrollia.”

– Atsushi Horigami, tuottaja ja ohjaaja



RPG:n, jonka piti perustua sellaiseen aikasynteesiin, että samat asiat tapahtuisivat yhä uudestaan ja uudestaan. Rehellisesti sanottuna se oli yksi ensimmäisistä ajattelemistani asioista, kun aloin luoda tätä peliä.

Myös peliäikää on hieman muunneltu, yhden päivän pelaaminen vie suunnilleen tunnin verran.

Kerro Ephemeral Fantasian erityisestä ohjattavuudesta. Onko se luotu vain huvin vuoksi, vai onko se tärkeä osa peliä?

– Pelin päähenkilö ja sankari Mousehan on kiertelevä muusikko, joka kantaa aina mukanaan elävää kitaraa, joka opastaa häntä ja antaa hänelle vinkkejä ja neuvoja. Mouse myös soittaa pelissä jatkuvasti. Ensimmäisessä näytössä sitä välilyksissä, mutta sitten tulimme ajatelleeksi, että miksei pelaaja voisi soittaa kitaralla kunnolla? Konamillahan on jo musiikkipelilinjaa, ja päätimme, että voisimme hyödyntää Guitar Freaksille kehitettyä käsikontrollia. Tietenkin peliä voi pelata myös tavallisella käsiohjaimella. Mitä paremmin pelaa, sitä paremmin pelissä onnistuu, mutta peli ei kuitenkaan jämähdä lähitökuoppiinsa, vaikka pelaaja olisikin huono kitaransoitaja.

Pidätkö musiikkia tärkeänä osana roolipeiliä?

– Kyllä, onhan se kuin elokuvan soundtrack. Elokuva ilman soundtrackia tuntuu ikävältä, ja pidän soundtrackia tärkeänä varsinkin japanilaisessa roolipelissä. Tässä pelissä musiikki on erityisen tärkeämpää, koska sillä on niin suuri rooli.

Toisessa pelissäsi, 7 Bladesissa, työskentelit elokuvatuottajan kanssa, ja myös Hideo Kojima kertoo usein hakevansa inspiraationa elokuvamaailmasta. Uskotko, että tulevaisuuden pelit tulevat olemaan elokuvamaisempia kuin nykyään?

– Kyllä, uskon niin. Onhan elokuvan historia niin paljon pidempikin kuin TV-pelin. Elokuva on ollut olemassa jo yli sata vuotta, ja siltä alalta on paljon lainattavaa. TV-peli on historiaansa nähden uutuus. NES-ajalla pikseliset pienet hahmot juoksutelivat ympäriinsä kuvaruudulla. Siitä on kulunut vain 15 vuotta, ja jo nyt meillä on peleissä fantastista grafiikkaa ja tietokoneella animoituja elokuvia. Tämän visuaalisen paraneamisen ansiosta uskon, että tulevaisuudessa ilmestyy useampia elokuvamaisia pelejä.

Joskus vaikuttaa siltä, että roolipelit ovat lakanneet kehittymästä muuten kuin visuaalisesti. Miten haluaisit muuttaa tämän tilanteen?

– Haluan todellakin nähdä roolipelin kehittävän. Itse olen pelissäni työskennellyt paljon sen suhteen, etten anna vastauksia vaan sen sijaan viittaa asioihin. Pelaaja voi keskustella monien hahmojen kanssa ja etsiä heiltä vastauksia. Ja pelillä on aina oltava vahva tarina.

Uskotko että on mahdollista onnistua kaupallisesti ilman fantastista grafiikkaa?

– Uskon että on mahdollista onnistua, vaikkei upeaa grafiikkaa voisikaan luoda. Katsotaan nyt vaikka *Pokémoniakin*, joka ei ole grafiikaltaan erityisen siisti, mutta siltikin huippusuosittu! Kenties on ongelma, että yhä useampi kuluttaja odottaa poikkeuksellista grafiikkaa, mutta kaikki

tietävät, ettei itse grafiikka tee pelistä hyvää. Ongelmana on myöskin se, että monet lehdet arvostelevat pelin sen grafiikan mukaan, sen ei pitäisi olla myyntiargumentti. Tietenkin hyvä grafiikka on suotavaa, mutta täytyy olla myös pelattavuutta.

Tehdäänkö mielestäsi PlayStation2:lle liikaa jatko-osia originaalipelien sijasta?

– Ehdottomasti. Luulen sen kuitenkin johtuvan siitä, että uusi kone on vasta ilmestynyt, eivätkä yritykset uskalla riskeerata. Ja tietenkään he haluavat myös käyttää pelimoottoria tai systeemiä joka heillä jo on, ja rakentaa sitä edelleen.

Uskon kuitenkin, että yhä useampi yhtiö tulee panostamaan enemmän originaaleihin ja uniikkeihin peleihin.

Mistä luulet johtuvan, ettei lännestä ole koskaan ilmestynyt japanilaisille roolipeileille vertoja vetäviä roolipelejä?

– Eivät aina kaikki japanilaisetkaan roolipelit ole menestyneet lännessä. En usko, että *Dragon Quest*-sarjan osat neljä, viisi ja kuusi iskivät lainkaan Euroopan markkinoilla. *Final Fantasy* saavutti suosiota seitsemännellä ja kahdeksannella osallaan luultavasti siksi, että niissä on niin huomiota herättävän hieno grafiikka. Lännestä Japaniin saamamme roolipelit ovat *Ultima* ja *Wizardry*. Ne eivät perustu kovinkaan vahvoihin kertomuksiin, pelaaja enemmänkin tutkiskelee luolia, kulkee ympäriinsä ja juttelee ihmisten kanssa.

Japanilaisissa roolipeleissä, kuten *Dragon Quest VII:ssä*, on yleensä aina vakaa tarina, jonka puitteissa pelaaja havainnoi, taistelee ja tutkiskelee. Sellaisen sisällön ja esimerkiksi



Ultimasta löydettävän välillä on tietty ero...

Uskotko, että vielä jonakin päivänä markkinoille ilmestyy yhtä suosittu roolipelisarja kuin *Final Fantasy* tai *Dragon Quest*?

- Luulen, että nykyään on vaikea luoda yhtä suurta roolipeliä, mutta toivon silti niin. Kuitenkin näitä kahta sarjaa katsellessa asia on varsin selvä. Ne ilmestyivät NESille, sitten Super NESille ja sen jälkeen PlayStationille. En ole tähän mennessä nähnyt yhtään roolipeliä, joka olisi kestänyt yhtä kauan kuin nuo kaksi sarjaa. Ne ilmestyivät siinä kymmenen, viisitoista vuotta sitten ja ovat edelleenkin iso juttu. Niillä on ollut aikaa kasvaa suuriksi, ja sellainen vie aikaa.

Tunnetko pystyväsi tarjoamaan roolipelajalle samoja asioita kuin *Square* ja *Enix* voivat?

- Ensinnäkin: minun pelissäni on mainitsemani erityinen aika-asettelu, jollaista muissa peleissä ei ole. Toiseksi: *Dragon Questin* tai paremmin *Final Fantasy* kaltaiset pelit ovat kuin lukisi satua, saisi vastauksia ja sitten tekisi kuten vastauksissa sanotaan. Minun pelissäni pelaajan on koko ajan käytettävä omia aivojaan; sen sijaan, että vastaukset olisivat valmiina, kuten monissa muissa peleissä, annan omassa pelissäni vain vihjeitä. Siten pelaaja saa paloja, jotka hänen täytyy koota päässään voidakseen nähdä koko pelin ja siten suorittaa sen loppuun. Pelaajalle se tulee olemaan sekä haastavaa että hauskaa.

Mitä pelejä olet pelannut saadaksesi inspiraatioita?

- En voi mainita mitään tiettyä peliä, joka olisi

inspiroinut minua, mutta kaikki vuosien aikana pelaamani pelit ovat kai tavallaan vaikuttaneet minuun. Viime aikoina ei ole ilmestynyt yhtään peliä, josta olisin todella pitänyt, paitsi pulmapeli *Mr Driller*. Se on todella söötti!

Japanilaisten pelien ohella pelaan mielelläni myös eurooppalaisia ja amerikkalaisia pelejä. Saan näin uusia näkökulmia, jotka ovat varmasti vaikuttaneet epäsuorasti minuun.

Ketkä ovat esikuvasi TV-pelialalla?

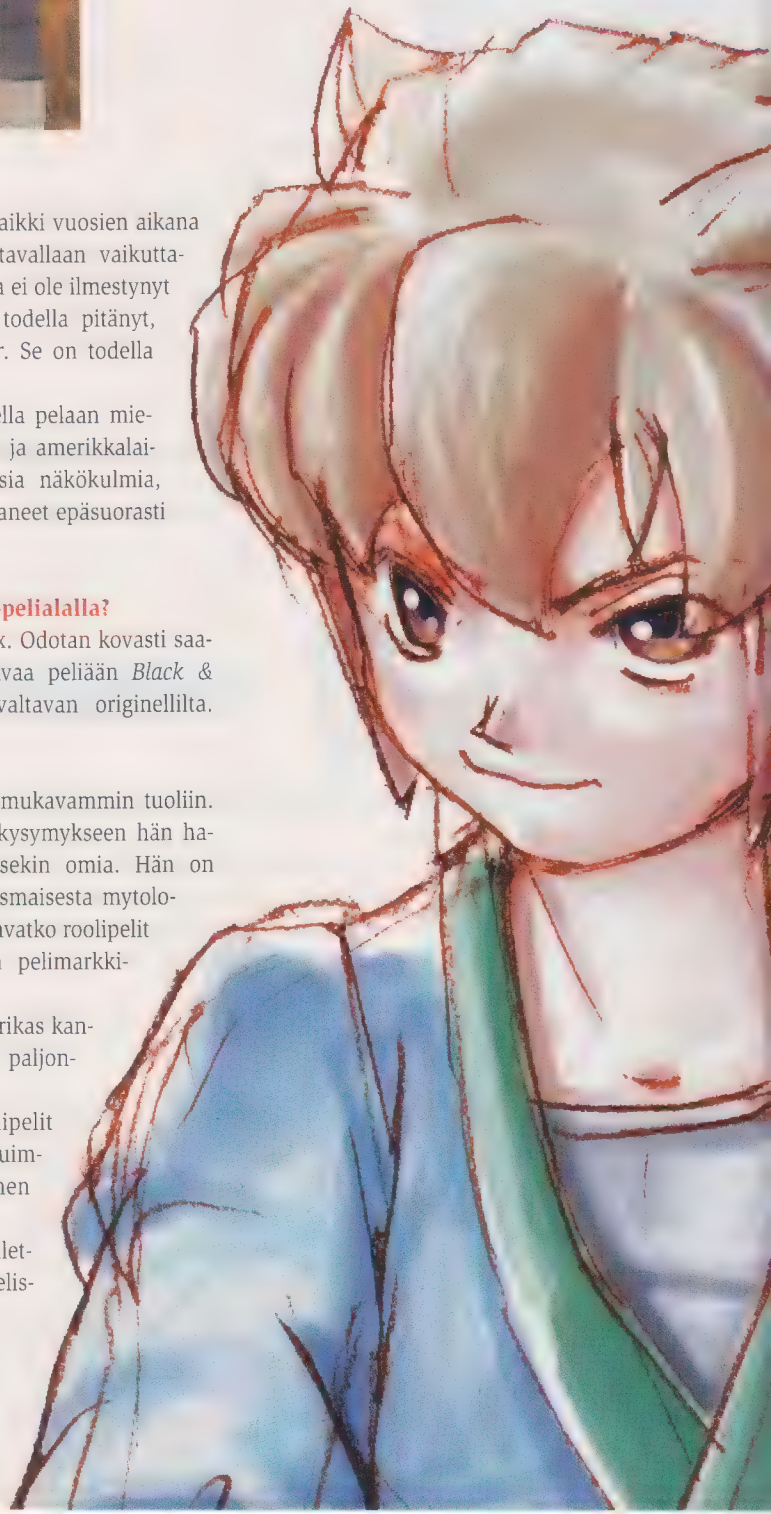
- Hmm, Peter Molyneux. Odotan kovasti saavani pelata hänen seuraavaa peliään *Black & Whitea*, joka vaikuttaa valtavan originelliseltä. Kunnioitan häntä todella.

Atsushi Horigami asettuu mukavammin tuoliin. Vastattuaan niin moneen kysymykseen hän halua mielellään esittää itsekin omia. Hän on kuullut puhuttavan pohjoismaisesta mytologiasta ja tiedustelee, edustavatko roolipelit Suomessa suurtakin osaa pelimarkkinoista.

- Teillä Suomessahan on rikas kansanperinne, pelaatteko te paljonkin roolipelejä?

Kuultuaan, että roolipelit ovat yksi maamme suosituimmista peligenreistä, hänen kasvonsa hehkuvat.

- Sitten uskon, että tulitte pitämään minunkin pelistäni. ■



Kärsämäentie 8, 20300 Turku
puhelin 02-27 57 600
telefax 02-25 10 055
www.gameplay.fi

PlayStation®2



PS 2 Paketti

sisältää:

- Keskusyksikkö
- Sony'n Dual Shock2 PO
- Virtajohto
- AV-kaapeli
- Takuu 6kk

2990:-

Suuren kysynnän vuoksi saatat joutua odotamaan pakettiasi. Lisätietoja toimituksista saat numerosta 02 - 27 57 600.

Avoimna arkisin 9-18.



Säästöpaketti

Peruspaketin lisäksi: huippupeli Dino Crisis, asepeli Die Hard Trilogia 2, toimintapeli In Cold Blood, Joytech Analogue Plus-peliohjain, Joytechin perusmuistikortti, ase Joytech Real Arcade Light Gun (hyvä), 2kpl ohjaimen jatkojohtoja (2m/kpl).

Gameplayn erikoishinta 1499:-

PS oneTM

Peruspaketti

sis. PS-One keskusyksikkö, scartliitin, virtajohto, peliohjain ja demo-CD. Takuu 6kk.

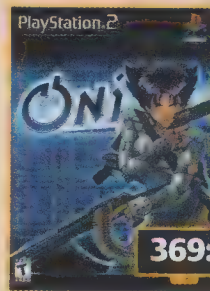
849:-

PlayStation 2 - uutuuksia/tulossa

Aqua Aqua (Wetrix 2)	269	NHL 2001	369
Armored Core 2	369	Orphen - Scion of sorcery	369
Dead or Alive 2	349	Pool Masters	349
Disney's Dinosaur	349	Project Eden	369
Donald Duck Quack Attack	349	Rayman 2 Revolution	349
Driving Emotion Type S	369	RC Revenge Pro	369
Dynasty Warriors 2	369	Ready 2 Rumble Boxing 2	349
ESPN Int. Track & Field	349	Red	369
ESPN NBA 2 Night	369	Ridge Racer 5	349
ESPN X Games Snowboarding	369	Roadster Trophy	369
Eternal Ring	369	Silent Scope	349
Everrace	369	Sky Surfer	349
F1 Championship Season 2000	349	Smugglers Run	349
F1 Racing Championship (UBI)	369	SSX Snowboard Supercross	349
Fantavision	349	Stunt GP	349
FIFA 2001	369	Super Bust A Move	369
Gradius III & IV	349	Surfing H30	349
Gun Griffin Blaze	soita	Swing Away Golf	369
Int. Superstar Soccer 2000	349	Tekken Tag Tournament	349
Kessen	369	Theme Park World	369
Knock Out Kings 2001	369	Timesplitters	369
Madden NFL 2001	369	Tokyo Extreme	369
Midnight Club: Street Racing	349	Top Gear Daredevil	349
Moto GP	369	Wild Wild Racing	349
NBA Live 2001	369	X Squad	369

PlayStation 2 - tarvikkeet

AV Adaptor Sony	139	Multitap Adaptor 2 Joytech	179
AV Kaapeli Sony	119	Multitap Sony	349
AV Kaapeli Component Sony	179	RFU Kaapeli Sony	189
Antennikaapeli RF Switch Joytech	129	Ratti Ferrari 360 Modena Shock	449
DVD Kaukosäädin Joytech	169	S-Video Kaapeli Sony	189
PO Analogue Contr Plus 2 Joytech	169	Super RGB Kaapeli Joytech	99
PO Dual Shock 2 Sony	239	Pystytuki Sony	119
Muistik. 8 MB Sony	269	Pystytuki Innovation	95



Oni
[Action]



Unreal Tournament
[Action]

Laaja valikoima elokuvia jokaiseen makuun! Alla viimeisimpiä uutuuksia, koko valikoimamme on nähtävissä nettisivuiltamme osoitteesta www.gameplay.fi tai viimeisimmästä luettelostamme. Voit myös soittaa, puh. 02-27 57 600.

Alien Legacy Box (keräily)	669	Easy Rider	159	Matrix	139
American History X	139	Erin Brokovich	159	Mission Impossible II (Mi-2)	149
American Psycho	149	Event Horizon	159	Mummy, the	159
Any given sunday	139	Eyes wide shut	139	Patriot	149
Apocalypse Now	159	Fail Safe	139	Perfect Storm .The	139
Battlefield Earth	139	Fight Club (tupla-DVD)	169	Romeo Must Die	139
Beach	149	Final Destination	139	Saving Privat Ryan (Sp.ed.)	159
Beeing John Malkovich	139	Fire Down Below	139	Scarface	139
Blade Runner Directors Cut	139	Fucking Ämäl	139	Scary Movie	149
Boogie Nights	139	G.I Jane	139	Shanghai Noon	149
Bowfinger	149	Gladiator	159	Shawshank Redemption	
Boyz n' The Hood	159	Gone in 60 seconds	149	+ Green Mile - Box	229
Braveheart	149	Hard Rain	149	Sixth Sense, the	139
Chain of Command	139	Heat	119	Sleepy Hollow -14 mars	159
Citizen Kane	139	Highlander	139	Stigmata	149
Clint Eastwood Box	269	Hollywood Gigolo	149	Taxi Driver	139
Con Air	139	Insider. The	139	Terminator 2	139
Das Boot	149	In Too Deep	139	Thomas Crown	159
Dead Presidents	139	Jurassic Park	149	Three Kings	139
Deep Impact	149	LA Confidential	139	U-571 - 16 mars	149
Desperado/el Mariachi	159	Magnolia	149	Wild Wild West	139



Tulossa



U-571
[Thriller]

release 16 mars -01



149:-

Patriot
[Draama]

Mel Gibsonin upea rooli-suoritus. Vahva ohjaus!

Kärsämäentie 8, 20300 Turku
puhelin 02-27 57 600
telefax 02-25 10 055
www.gameplay.fi

PlayStation®2



PS 2 Paketti

sisältää:

- Keskusyksikkö
- Sony'n Dual Shock2 PO
- Virtajohto
- AV-kaapeli
- Takuu 6kk

2990:-

Suuren kysynnän vuoksi saatat joutua odotamaan pakettiasi. Lisätietoja toimituksista saat numerosta 02 - 27 57 600.

Avoimna arkisin 9-18.



Säästöpaketti

Peruspaketin lisäksi: huippupeli Dino Crisis, asepelit Die Hard Trilogia 2, toimintapeli In Cold Blood, Joytech Analogue Plus-peliohjain, Joytechin perusmuistikortti, ase Joytech Real Arcade Light Gun (hyvä), 2kpl ohjaimen jatkojohtoja (2m/kpl).

Gameplayn erikoishinta 1499:-

PS one™

Peruspaketti

sis. PS-One keskusyksikkö, scartliitin, virtajohto, peliohjain ja demo-CD. Takuu 6kk.

849:-

PlayStation 2 - uutuuksia/tulossa

Aqua Aqua (Wetrix 2)	269	NHL 2001	369
Armored Core 2	369	Orphen - Scion of sorcery	369
Dead or Alive 2	349	Pool Masters	349
Disney's Dinosaur	349	Project Eden	369
Donald Duck Quack Attack	349	Rayman 2 Revolution	349
Driving Emotion Type S	369	RC Revenge Pro	369
Dynasty Warriors 2	369	Ready 2 Rumble Boxing 2	349
ESPN Int. Track & Field	349	Red	369
ESPN NBA 2 Night	369	Ridge Racer 5	349
ESPN X Games Snowboarding	369	Roadster Trophy	369
Eternal Ring	369	Silent Scope	349
Everrace	369	Sky Surfer	349
F1 Championship Season 2000	349	Smugglers Run	349
F1 Racing Championship (UBI)	369	SSX Snowboard Supercross	349
Fantavision	349	Stunt GP	349
FIFA 2001	369	Super Bust A Move	369
Gradius III & IV	349	Surfing H30	349
Gun Griffin Blaze	soita	Swing Away Golf	369
Int. Superstar Soccer 2000	349	Tekken Tag Tournament	349
Kessen	369	Theme Park World	369
Knock Out Kings 2001	369	Timesplitters	369
Madden NFL 2001	369	Tokyo Extreme	369
Midnight Club: Street Racing	349	Top Gear Daredevil	349
Moto GP	369	Wild Wild Racing	349
NBA Live 2001	369	X Squad	369

PlayStation 2 - tarvikkeet

AV Adaptor Sony	139	Multitap Adaptor 2 Joytech	179
AV Kaapeli Sony	119	Multitap Sony	349
AV Kaapeli Component Sony	179	RFU Kaapeli Sony	189
Antennikaapeli RF Switch Joytech	129	Ratti Ferrari 360 Modena Shock	449
DVD Kaukosäädin Joytech	169	S-Video Kaapeli Sony	189
PO Analogue Contr Plus 2 Joytech	169	Super RGB Kaapeli Joytech	99
PO Dual Shock 2 Sony	239	Pystytuki Sony	119
Muistik. 8 MB Sony	269	Pystytuki Innovation	95



Oni
[Action]



Unreal Tournament
[Action]



149:-

Patriot
[Draama]

Mel Gibsonin upea rooli-suoritus. Vahva ohjaus!

Laaja valikoima elokuvia jokaiseen makuun! Alla viimeisimpiä uutuuksia, koko valikoimamme on nähtävissä nettisivuiltamme osoitteesta www.gameplay.fi tai viimeisimmästä luettelostamme. Voit myös soittaa, puh. 02-27 57 600.

Alien Legacy Box (keräily)	669	Easy Rider	159	Matrix	139
American History X	139	Erin Brokovich	159	Mission Impossible II (Mi-2)	149
American Psycho	149	Event Horizon	159	Mummy, the	159
Any given sunday	139	Eyes wide shut	139	Patriot	149
Apocalypse Now	159	Fail Safe	139	Perfect Storm .The	139
Battlefield Earth	139	Fight Club (tupla-DVD)	169	Romeo Must Die	139
Beach	149	Final Destination	139	Saving Privat Ryan (Sp.ed.)	159
Beeing John Malkovich	139	Fire Down Below	139	Scarface	139
Blade Runner Directors Cut	139	Fucking Ämäl	139	Scary Movie	149
Boogie Nights	139	G.I Jane	139	Shanghai Noon	149
Bowfinger	149	Gladiator	159	Shawshank Redemption	
Boyz n' The Hood	159	Gone in 60 seconds	149	+ Green Mile - Box	229
Braveheart	149	Hard Rain	149	Sixth Sense, the	139
Chain of Command	139	Heat	119	Sleepy Hollow -14 mars	159
Citizen Kane	139	Highlander	139	Stigmata	149
Clint Eastwood Box	269	Hollywood Gigolo	149	Taxi Driver	139
Con Air	139	Insider. The	139	Terminator 2	139
Das Boot	149	In Too Deep	139	Thomas Crown	159
Dead Presidents	139	Jurassic Park	149	Three Kings	139
Deep Impact	149	LA Confidential	139	U-571 - 16 mars	149
Desperado/el Mariachi	159	Magnolia	149	Wild Wild West	139



Tulossa



149:-

U-571
[Thriller]

release 16 mars -01



Osta tai vaihda!

Tervetuloa suosittuun divariimme



Haasteet peleissä, joihin itse olet jo kyllästynyt, ovat kysytyjä. Ja päinvastoin! Meiltä voit löytää pitkään etsimäsi pelin todella edulliseen hintaan.

Annamme käytetyille tuotteille kuukauden takuun.

Varastotilanteen tarkistat soittamalla 02-27 57 600

Näin heposti se käy:

1. Kirjoita nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi viestiin
2. Vaihtaessasi pelejä kirjoita haluamasi pelit vaihtoehtoiseen viestiin
3. Lähetä pelit yhdessä viestin kanssa osoitteeseen **Gameplay Divari, Kärämäentie 8, 20300 Turku**

Muistathan laittaa oikean määrän postimerkkejä!

Käytettyjä tuotteita voi vaihtaa sekä uusiin että käytettyihin tuotteisiin. Emme ota varauksia käytetyistä tuotteista. Ilmoita muutama vaihtoehtotuote varalle, jos haluamasi tuote on tilapäisesti loppunut

Lähetäjä maksaa postikulut lähettäessään tuotteitaan Gameplay Divariin. Emme lunastaa postinmaksuista. Alle 18-vuotiailta vadietaan holhoojan suostumus vaihtokauppaan.

Vaihdettavien tuotteiden tulee olla jälleenmyyntikelpoisia. pidätämme oikeuden kieltäytyä kaupasta, mikäli tuote on viallinen tai puutteellinen (esim. hyvin naarmuiset CD-levyt).

Käytettyjen tuotteiden varastotilanne muuttuu päivittäin ja jotkut tuotteet saattavat olla tilapäisesti loppuun-myytyjä. Puhelimitse voit kätevästi varmistaa löytyykö haluamasi tuote hyllyltä. Puh. 02-27 57 600.

Gameplay Oy ei vastaa mahdollisista painovirheistä tai mahdollisista hinnannuutuksista.

Hyvitämme 50% käytettyjen pelien myyntihinnosta

Koskee PlayStation-, PSX2-, Dreamcast-, N64- ja GameBoy Color-pelejä. Tuotteiden tulee olla jälleenmyyntikelpoisia. Mikäli pelistä puuttuu kotelo tai ohjekirja, vähennämme 25% hyvityshinnasta. Ei koske keskuksikoita eikä

tarvikkeita. Tuotteiden hinnat määräytyvät aina uusimman hinnaston mukaisesti. Voit soittaa ja tarkistaa viimeisimmät hinnat, puh. 02-27 57 600.

Esimerkiksi: Käytetty NHL 2000 (PSX) maksaa 120mk. Hyvitämme sinulle 50% 120mk:sta eli 60mk vaihtaessasi sen toiseen tuotteeseen.

Nintendo 64

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!



Donkey Kong 64
[Tasoloikka] **240:-**
Ilman Memoy Exp.Packiä

Aero Gauge	120
Army Men Sarges Heroes	320
Battle Tanx Global Assault	320
Beetle Adventure Racing	160
Body Harvest	180
Bombberman 64	120
Bust A Move 2	160
C&C 64 3D	320
Castlevania 3D	280
Centre Court Tennis	120
Destruction Derby	280
Diddy Kong Racing	300
Donkey Kong 64 (utan exp)	300
Doom 64	120
Doritos	120
Gex 2 Enter the Gecko	190
Goldeneye 007	160
Int. Superstar Soccer 64	80
Int. Track & Field Summer Game	320
Jet Force Gemini	320
Lamborghini Challenge	80
Lylat Wars + Rumble Pack	190
Mario Golf	320
Mischief Makers	120
Multi Racing Championship	80
Mystical Ninja 2	280
Nascar 99	120
NBA Jam 99	190
NFL Quarterback Club 99	120
NHL 99	160
Nuclear Strike	320
Perfect Dark	320
Quake 2	280
Quake 64	190
Rampage 2 Universal Tour	320
Ready 2 Rumble Boxing	320
Ridge Racer 64	320
Shadowgate 64	280
Shadowman	280
Snowboard Kids	190
Space Station Silicon Valley	300
Star Shot Space Circus Fever	240
Star Wars Shadows of the Empir	140
Super Mario 64	60
Superman 3D	280
Toy Story 2	320
Turok 150	160
Turok 2 Seeds of Evil	320
WWF Attitude	240
Yoshis Story	280
Zelda the Ocarina of Time	260

Dreamcast

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

4 Wheel Thunder	195
Aero Wings	250
Blue Stinger	260
Buggy Heat	260
Bust A Move 4	280
Crazy Taxi	260
Dead or Alive 2	280
Deadly Skies	260
Dynamite Cop 2	240
Ecco the Dolphin	280
F1 World Grand Prix	240
Fighting Force 2	260
Fut Fighters	280
House of the Dead 2	280
Jimmy Whites Cueball 2	280
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	280
Marvel vs Capcom	190
Millenium Solider	240
Monaco GP 2	220
Mortal Kombat Gold	280
NBA 2K	280
NFL Blitz 2000	260
NFL Quarterback Club 2000	260
NHL 2K	280
Pen Pen Tri Icelon	190
Plasma Sword	280
Power Stone	190
Rayman 2	280
Ready to Rumble Boxing	280
Red Dog	280
Resident Evil 2 (Old Game)	280
Sega Rally 2	240
Shadowman	240



Dead or Alive 2
[Taisteluu] **280:-**
Nopeat refleksit

Silver	240
Snow Surfers	260
Sonic Adventure	250
Soul Calibur	280
Soul Fighter	240
Speed Devils	250
Suzuki Alstare Racing	240
Sword of the Berserk	280
Tee Off Golf	260
Tomb Raider 4	280
Tony Hawk Skateboarding	280
Toy Commander	260
Trick Style	240
Wetrix	280
Vigilante 8 2nd Offense	280
Virtua Fighter 3tb	220
Virtua Striker 2	280
Worldwide Soccer 2000	220
Worldwide Soccer Euro 2000	280
WWF Attitude	260
Zombie Revenge	280

Gameboy color

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

Chessmaster 3D	130
Conkers Pocket Tales	130
F1 World Grand Prix	160
F-18 Thunder Strike	130
Game & Watch Gallery 3	160
Grand Theft Auto	160
Holy Magic Century	130
Kluster	130
Konami Collection	130
Legend of the River King	130
Madden NFL 2000	130
Men in Black	130
Metal Gear Solid	160
Ms Pac Man + Super Pac Man	130
Muppets	130
NBA Jam 99	130
Pitfall	130
Pocket Bomberman	130
Pokemon Gold	160
Quest for Camelot	130
Rampage Universal Tour	130
Roadsters 98	130
Shadowgate Classic	130
Smurfs Nightmare	130
Tintin Prisoner of the Sun	160
Turok 2 Seeds of Evil	130
Turok Rage Wars	160
V-Rally	130
WWF Attitude	130



Pokémon Keltainen
[Pokémon] **160:-**
Pikachu!

Zelda DX 160

Playstation 2 käyt.pelit

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

Age of Empires 2	260
Armored Core 2	260
Army Men Air Attack	260
Baldurs Gate	260
Big SXX Snowboard Supercross	260
Billiard Masters	260
Bouncer. The	260
Carrier	260
Champs F1 Racing	260
Cool Pool Billiards Master 2	260
Dark Cloud	260
Dead or Alive 2	260
Driving Emotion Type 5	260
Dynasty Warriors 2	260
Ephemeral Fantasia	260
ESPN Int. Track & Field	260
ESPN NBA 2 Night	260
ESPN X Games Snowboarding	260
Eternal Ring	260
Ever Grace	260
F1 Championship	260
Fantavision	260
FIFA 2001	260
Final Fantasy 10	260
Final Fantasy 11	260
Grand Illusion	260
Gran Turismo 2000	260
Ico	260
Jet Ion Grand Prix	260
Jungle Book	260
Kessen	260
Knock Out Kings 2001	260
Lost. The	260
Madden 2001	260
Metal Gear Solid 2	260
Midnight Club: Street Racing	260
Moto GP	260
Munukuru	260
Nascar 2001	260
NFL Gameday 2001	260
Oddworld: Munchies Odyssey	260
Ominusha Warlords	260
Oni	260
Orphen	260
Rayman 2	260



Tekken Tag Tournament
[Taistelu] **260:-**

RC Revenge Pro	260
Ready 2 Rumble -Round 2	260
Real Pool	260
Ridge Racer 5	260
Roadster Trophy	260
Run Like Hell	260
Seven Blades	260
Shadow Destiny	260
Silent Scope	260
Smugglers Run	260
Star Wars Episode 1 Starfighter	260
Star Wars Super Bomb Squad	260
Street Fighter EX3	260
Street Lethal	260
Summoner	260
Super Bust A Move	260
Surfing H30	260
Tekken Tag Tournament	260
Timesplitters	260
Unreal Tournament	260
World Is Not Enough. The	260
V-Room	260
X Squad	260
Zone of the Enders	260

PlayStation

Käytettyjen pelien varastotilanne muuttuu päivittäin. Puhelimitse voit kätevästi tarkistaa, löytyykö haluamasi peli hyllystä. Puh. 02-27 57 600!

2Extreme	40
40 Winks	60
4-4-2 Soccer	40
4x4 World Trophy	160
Ace Combat 2	120
Ace Combat 3	190
Action Bass	190
Action Man	190
Actua Golf	70
Actua Golf 2	120
Actua Golf 3	190
Actua Ice Hockey	20
Actua Pool	190
Actua Soccer	20
Actua Soccer 2	60
Actua Soccer 3	150
Actua Soccer Club Ed	40
Actua Tennis	140
Adidas Power Soccer	20
Adidas Power Soccer 2	40
Adidas Power Soc 97	20
Adidas Power Soc 98	40
Agent Armstrong	100
Agile Warrior	190
Air Combat	120
Air Race	120
Aimouts	160
AIW Evolution Global	120
Akuji	120
Aladdin	190
Alien Trilogy	100
All Star Soccer	20
All Star Tennis 2000	190
All Star Tennis 99	120
Allied General	190
Aquanuts Holiday	100
Alundra	100
Alundra 2	190
Andretti Racing	20
Ape Escape	160
Apocalypse	40
Aquamats Holiday	60
Arcade Greatest Hits 2	60
Area 51	60
Ark of Time	120
Armoured Core	120
Army Men	190
-Air Attack 2	160
-Sarges Heroes 2	160
-3D	160
-Air Heroes	160
-Op. Melttdown	190
Baby Universe	60
Babylon 5	60
Ball Blazer	20
Ball Blazer Champion	20
Barbie Race & Ride	120
Barbie Super Sports	120
Batman & Robin	80
Batman Forever	40
Batman Racing	190
Batman Return of J	190



Army Men Sarges Heroes
[Toiminta] **160:-**



Crash Team racing

[Racing]

Crash kurvailee! 190:-

Battle Arena Tosh 1	20
Battle Arena Tosh 2	40
Battle Arena Tosh 3	90
Battlesport	20
Battlestation	120
Beast Wars	40
Beatmania	190
Beatmania Euro	190
Bedlam	70
Big Air	30
Bio Freaks	80
Bishi Bash! Special	180
Black Dawn	20
Blade	190
Blam! Machinehead	40
Blast Chamber	40
Blast Radius	100
Blasto	70
Blaze & Blade	120
Blazing Dragons	160
Bloodlines	150
Bloody Roar	60
Bloody Roar 2	140
B-Movie	20
Bob the Builder	190
Bombem Fantasy R	190
Bombemman World	120
Brakha Force	190
Breakout	190
Breakpoint Tennis	20
Breath of Fire 3	120
Brian Lara Cricket	160
Broken Helix	140
Broken Sward	150
Broken Sword 2	120
Brunswick C Pro Bowl	190
Brunswick Pro Bowl 2	190
Bubble Bobble	100
Bubby 3D	80
Bug Riders	80
Buggy	70
Bugs Bunny	190
Bugs Life Activity C.	120
Burning Road	120
Bushido Blade	140
Bust-A Groove	140
Bust A Move 2	80
Bust A Move 3	100
Bust A Move 4	160
Buster & Beanstalk	190
Buzz Lightyear Star C	190
C&K Red Alert	100
C&K Retaliation	150
C3 Racing	60
Caesars Palace	140
Caesars Palace 2	190
Caesars Palace 2000	190
Capcom Gen Vol 1	190
Cardinal Syn	60
Carmageddon	140
Carmageddon 2	190
Carnage Heart	60
Casper	160
Castlemania 1	100
Castrol Honda SuperB	60
Castrol Honda S 2000	190
Centipede	150
Champ Bass Fishing	190
Champ Motocross	190
Chaos Break	190
Chase the Express	190
Cheesy	20
Chessmaster 2	190
Chessmaster 3D	190
Chill	40
China	100
Chocobo Racing	100
Chronicles of Lsword	20
Circuit Breakers	120
City of Lost Children	130
Civilization 2	190
Click Tower	40
Colin McRae Rally	100
Colin McRae Rally 2	220
Colony Wars	20
Colony W 3: Red Sun	130
Colony W Vengeance	70
Command & Conq	80
Constructor	140
Contra Legacy War	20
Cool Boarders	70
Cool Boarders 2	70
Cool Boarders 3	120
Coolboarders 4	190
Courier Crisis	70
Crash Bandicoot 2	80
Crash Bandicoot 3	130
Crash Team Racing	190
Crime Killer	80
Crisis Beat	180
Critical Depth	20
Criticism	20
Croc	100
Croc 2	190
Crow City of Angels	80
Crusader No Remorse	20
Crusaders of M & M	190
Crypt Killer	70
Cyber Tiger	120
Cyberia	20
Cybersled	10
Cyberspeed 2	70
D	70
Dance Dance Revoluit	190
Dark Forces	120
Darklight Conflict	20
Darkstalkers	70
Darkstalkers 2	80
Darkstalkers 3	160
D Mirra Freesty, BMX	190
Davis Cup Tennis	20
Dead Ball Zone	20
Dead or Alive	120
Deathtrap Dungeon	70
Defcon 5	20
Demolition Racer	190
Descent	20
Descent 2	80
Destrega	220
Destruction Derby	80
Destruction Derby 2	130
Destruction D RAW	190
Deuce	190
Devil's Deception	20
Devils Dice	120
Diablo	150
Die Hard Trilogy	80
Die Hard Trilogy 2	190
Digimon World	190
Dino Crisis	120
Dino Crisis 2	190
Discworld	140
Discworld 2	180
Discworld Noir	190
Disneys Dinosaur	190
Disneys Magical Rac T	190
Disneys Mag. Tetris	190
Disruptor	20
Divers Dream	110
Dodgem Arena	40
Donald Duck	190
Doom	130
Dragon Ball Final B.	190
Dragon Heart	20
Dragon Valor	130
Dreams	100
Driver	120
Duke Nukem 3D	110
Duke Nukem T 2 Kill	160
Dukes of Hazard	140
Dukes of Hazard 2	190
Dune 2000	190
Dynasty Warriors	100
Eagle One: Harrier Att	190
Earthworm Jim 2	120
Earthworm Jim 3D	190
ECW Anarchy Rulz	190
EGW Hardcore Rev	140
Egypt	190
EI Dorado	190
Eliminator	60
Epidemic	20
Escape ODT	20
ESPN Extreme Games	70
ESPN G Outdo. Game	190
Eternal Eyes	190
Euro 2000	190
European Super.Lea.	190
Everybody's Golf	80
Everybody's Golf 2	150
Evil Zone	140
Evo's Space Adv.	150
Excalibur 2055 AD	20
Exhumed	100
Explosive Racing	20
Extreme 500	140
Extreme Pinball	70
Extreme Snowbreak	80
F.A Premier 1 Man 2k	70
F.A Premier 1 Man	80
F.A. Manager	60
F.A. Prem 1 Man 2001	190
F.A. Premier 1 Star	40
F.A. Prem 1 Star 2001	190
F1 2000 EA	160
F1 Champ Season 2k	190
F1 Rac. Champ (UBI)	190
F1 World C.Prix 99	190
Fade to Black	60
Fantastic Four	80
Fear Effect	220
Felony 11-79	70
Fifa 2000	160
FIFA97	20
FIFA98	60
FIFA 99	120
Fifth Element	40
Fighting Maker	190
Fighting Force	100
Fighting Force 2	150
Final Doom	160
Final Fantasy 7	190
Final Fantasy 8	70
Final Fantasy 9	190
Firo & Klawd	70
Fishermans Bait	150
Fishermans Bait 2	190
Flintstones Bedr. Bow/190	40
Floating Runner	70
Fluid	80
Formula 1 99 (EA)	70
Formula Karts	70
Formula Nippon	190
Formula One	20
Form One 2k (Sony)	190
Formula One 97	20
Formula One 98	40
Form. One 99 (Sony)	80
Forsaken	70
Frank Thomas Baseball	70
Frenzy	60
Frogger	80
Frogger 2	190
Front Mission 3	190
Full Tilt Battle Pinball	80
Future Cop LAPD	80
Galaga	60
Galaxian	60
Galaxy Fight	70
Galerians	190
Gauntlet Legends	190
G-Darius	70
Gekido	190




Grandia

[Roolipeli]

160:-

Cerry Lopez Surf Rid.	190
Gex	90
Gex 3 Deep Cover	120
Gex 3D	130
Ghost in the Shell	120
Chou! Panic	160
Global Domination	80
Glover 1	120
Goalstorm	20
Golden Goal	40
Golf Pro	120
Goofy's Fun House	190
Goofy	70
G-Police 2	120
Gran Turismo	60
Gran Turismo 2	130
Grand Theft Auto	80
Grand Theft Auto 2	180
GT London	100
Grandia	160
Granstream Saga	160
Gridrun	20
Grind Session	190
Grudge Warriors	50
Gungnir Crusade	150
Guardian Heroes	70
Guardian of Darkness	70
Guilty Gear	190
Gungage	150
Hard Boiled	20
Hard Edge	120
Hardcore 4x4	80
Harvest Moon	20
Heart of Darkness	120
Heberakes Popoitto	20
Hell Night	190
Heros Adventure	70
Hercules	20
Hexen	60
Hi Octane	20
Hogs of War	190
Hot Wheels Turbo Rac	100
Hugo	130
Hugo 2	190
Hydro Sport Racing	190
Hydro Thunder	90
Hyper Match Tennis	20
Impact Racing	140
In Cold Blood	160
In the Hunt	20
Incredible Crisis	90
Incredible Hulk	20
Independence Day	90
Indy 500	20
Infestation	110
Inspector Gadget	190
Int. Motocross X	60
Int. Sup Soccer 2000	190
Int. Sup Soccer 98	60
Int. Sup Soccer DeLuxe	60
Int. Sup Soccer Pro	70
Int. Sup Soccer P Evol	160
Int. Track & Field 2	130
Int. Track & Field 2	130
Invasion	110
Iron & Blood	120
Iron Man X/O	140
Iznogoud	20
Jackie Chan	70
Jade Cocoon	190
[McGrath Cross 2000	190
[McGrath Supercr 98	160
Jet Rider	110
Jet Rider 2	20
jetRider 3	120
Jimmy W Cueball 2	160
Jo Jo's Bizarre Adv	190
Jojo's Bizarre Adv 2	120
Johnny Bazookatone	20
Jonah Lomu Rugby	70
Judge Dredd	40
Jumping Flash	20
Jumping Flash 2	40
Jupiter Strike	160
Jurassic Park Lost W	70
K1 the Arena Fighters	100
Kagero Deception 2	120
Kart Duel	90
Kart Duel 2	120
Kasparov	190
Kang	120
Kensai	80
Kick Off World	20
Kileak the Blood	20
Killing Zone	20



Parasite Eve 2

[Seikkailu]

Huiketa seikkailu! 190:-

King of Fighters 95	90
Kings Field	20
Kingsley	60
KKND Krossfire	190
Klonoa	130
Knock Out Kings 2k	140
Knock Out K 2001	190
Knock Out Kings 99	40
Konami Open Golf	80
Koudelka	190
Krazy Ivan	20
Kula World	140
Kurushi	120
Kurushi 2	140
Last Report	80
Le Mans 24 Hour	80
Legacy of K2 Soul R	120
Legacy of Kain	80
Legend	120
Legend of Dragoon	190
Legend of Kartia	140
Legend of Legaia	150
Lego Racers	160
Lego Rock Raiders	150
Lejonakuningas 2	190
Lemmings 3D	90
Lemmings Collection	120
Lethal Enforcers	120
Libero Grande	120
Lifeforce Tenka	40
Little Big Adventure	60
Little Mermaid 2	80
Live Wire	70
LMA Manager	120
Loaded	20
Lomax	80
Lone Soldier	20
Lost Vikings 2	190
Lucky Luke	120
Machine Hunter	70
Madden 97	20
Madden 98	60
Madden 99	70
Madden NFL 2000	140
Madden NFL 2001	190
Magic Carpet	20
Magie the Gathering	160
Magical Drop 3	160
Magical Stones	160
Maritan Gothic: Unific	60
Marvel Super Heroes	70
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	100
Marvel vs. Capcom	150
Mary King Riding Star	140
Mass Destruction	20
Master of Monsters	160



Need for Speed Porsche

[Racing]

Mukana kaikki Porsche! 190:-

Matt Hoffman BMX	190
May Power Racing X	60
Maximum Force	120
MDK	70
MDK 2	120
MechWarrior 2	70
Medal of Honor	130
Medo Racers	80
Medieval 2	150
Mega Man 8	100
Mega Man Battle & Ch	120
Mega Man Legends	120
Mega Man X3	90
Mega Man X4	110
Men in Black	90
Messiah	190
Metal Gear Solid	130
Metal Gear S Add On	100
Michael Owen WLS 9	80
Nickerys Wild Adv	70
Micro Machines V3	100
Micro Maniacs	160
Midnight in Vegas	190
Midnight Run	40
Millennium Solider	160
Millie Miglia	120
Mis Adventure of Tron	190
Missle Command	60
Mission Impossible	150
MK Special Forces	190
Moho	160
Monaco Grand Prix 2	70
Monkey Hero	160
Monopoly	100
Monster Force	160
Monster Rancher	190
Monster Seed	70
Monster Trucks	160
Mortal Kombat 3	70
Mortal Kombat 4	140
Mortal Kombat Myth	100
Mortal K Spec. Forces 1 90	
Mortal Komb Triology	100
Mortimer the Chicken	60
Moto Racer	100
Moto Racer 2	100
Moto Racer World T	190
Motocross Madness	190
Motorhead	60
Motormash	70
Motorstorm GP2	70
Mr Domino	70
Mr Driller	190
Ms Pacman Maze Mad	150
MTV Snowboarding	160
Mulan Story	190
Mummy the	190
Muppet Monster Adv	170
Muppets Race Mania	150
Music	120
Music 2000	190
Myst	80
Mystical Ninja	190

Nagano Wint Olymp.	100
Namco Museum	60
Naruto	80
Vol. 2	80
Vol. 3	90
Vol. 4	100
Vol. 5	150
Nanotek Warrior	30
Nascar 2000	100
Nascar 99	80
NBA Basketball 2000	1100
NBA Fastbreak	60
NBA Live 2000	100
NBA Live 2001	190
Need for Speed	40
Need for Speed 2	60
Need for Speed 3	80
Need for Speed 4	100
Need For Sp 5: Porsche	190
New Adv. Superman	190
Newman Haas Racing	100
Next Tetris	190
N-Gen Racing	190
NHL 2000	120
NHL 2001	180
NHL 97	90
NHL 98	40
NHL 99	60
NHL 99 Pro	60
NHL Blades of Steel 2k	150
NHL Breakaway 98	60
NHL Champ 2000	140
NHL Face Off	20
NHL Face Off 2000	100
NHL Face Off 97	20
NHL Face Off 98	60
NHL Face Off 99	70
NHL Powerplay 98	40
NHL Rock the Rink	110
Nightmare Creatures	90
Nightmare Creat 2	190
Ninja	120
No Fear D.hill M.bikin	190
Noddy 2	140
Note, the	60
Novastorm	70
Nuclear Strike	140
Oddworld 1 Abes Odd	100
Oddworld 2 Abes Ex	60
Off World Interceptor	50
Official Formula 1	190
Olympic Games	70
Olympic Soccer	190
Omega Boost	140
One	70
Onside Soccer	60
OverBlood	70
OverBlood 2	130
Overboard	60
Pacman World	160
Pandemonium	130
Pandemonium 2	190
Panzer General	160
Parappa the Rapper	190
Parasite Eve 2	150
Parodius	70
Pax Corpus	70
Penny Racers	70
Perfect Assassin	70
Perfect Weapon	70
Pet in TV	90
Phat Air Snowboard	100
Pitfall	70
Pitfall 3D	80
Plane Crazy	120
Player Manager	70
Player Manager 2000	170
Player Man 98/99	150
Pocket Fighters	140
Poed	70
Point Blank	130
Point Blank + Ase	300
Point Blank 2	160
Pong	120
Pool Hustler	160
Pop & Pop	150
Pop'n Music	150
Populous the Begin.	60

Tiesitkö, että meillä on:

- yli 4.000 tuotetta valikoimissamme
- yli 20.000 tyytyväistä asiakasta!
- pelit & DVD:t
- suuri valikoima käytettyjä pelejä
- mahdollisuus tilata sekä internetiä että postimyyntin kautta
- mahdollisuus tilata laskulle, jolloin saat 14 päivää maksuaikaa. (kts.toimitusehdot tai soita 02-2757 600)

PC CD-ROM uutuuksia / tulossa

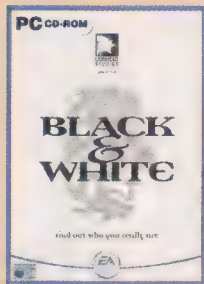
ENNAKKOTILAA!



Ultima Online Third Dawn
[Action] maaliskuun lopussa

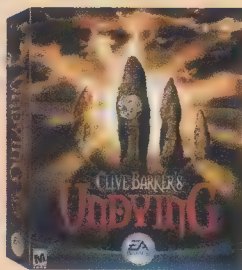
Pikään odotettu lisälevy, joka antaa uutta potkua Ultima-maailmaan!

Gameplayn hinta 269,-



Black And White
[Strategia] huhtikuussa
Ainesta vuoden peliksi! Olet jumala, tee mitä haluat.

Gameplayn hinta 269,-



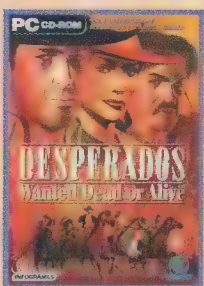
Clive Barker's Undying
[Action]
Pelin on kirjoittanut itse kauhun mestri. Pelaa jos uskallat!

Gameplayn hinta 269,-



Commandos 2
[Action/Strategia] maaliskuussa
He ovat palanneet! Parempi ohjattavuus, uudet tehtävät.

Gameplayn hinta 269,-



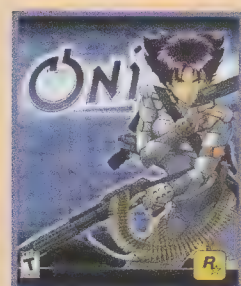
Desperados
[Action/Strategia] maaliskuussa
Koe todellinen Villi Länsi tässä innoatiivisessa pelissä.

Gameplayn hinta 269,-



SM Liiga 2001
[Sport] Lisälevy
Mukana koko sarja. Viekö Suomi voiton?

Gameplayn hinta 169,-



Oni
[Action]
Toimituseikkailu Matrix-tyyliin!

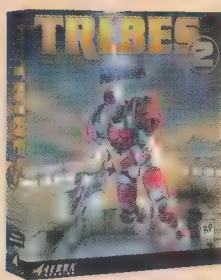
Gameplayn hinta 269,-

Uusin luettelo, kevät



Ilmaiseksi

24 sivua täynnä uutuuksia ja erikoistarjouksia!
Tilaa omasi jo tänään
www.gameplay.fi



Tribes 2
[Action]
Nimi kertoo kaiken!

Gameplayn hinta 269,-



Settlers IV
[Strategia]
Uudisasukkaat ovat palanneet! Kaikille strategian ystäville.

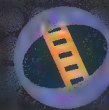
Gameplayn hinta 269,-



Severance - Blade of Darkness
[Action]
Väkivaltainen, mutta kaunis peli jossa seikkailua ja magiaa riittää.

Gameplayn hinta 269,-

Age of Sails 2	269	Everquest Ruins of Kunark	169	Project IGI (I'm Going in)	269
Alice	289	Freedom First Reistance	169	Quake 3 Team Arena Exp	139
B17 Flying fortress	269	Giants: Citizen Kabuto	269	Sacrifice	269
Baldurs Gate 2 DVD Edition	269	Half Life Generations Ultim	199	Screamer 4x4	269
Close Combat V Invasion N	269	Happy Hour	169	Settlers IV	269
Colin McRae Rally 2	269	Heist	269	Severance - Blade of Darkn	269
Dave Mirra Freestyle BMX	269	Hitman Codename 47	269	Silent Hunter 2	269
Ducati World	269	MechWarrior 4	269	Theme Park Inc.	269
Egypt 2	269	NBA Live 2001	269	Ultima Online Third Dawn	269
Escape from Monkey Island	269	No Ones Lives Forever	269	maaliskuun lopussa	
Europa Universalis	269	Pizza Connection 2	269	Wall Street Trader 2001	199



DVD ELOKUVIA uutuuksia/tulevia



Coyote Ugly
[Tyttöjä baarissa] maaliskuussa
Sinkkutyttö saa työpaikan baarista...

Gameplayn hinta 159,-



Mission Impossible II
[Action] maaliskuussa
Toiminnantäyteinen elokuva, jossa runsaasti stunteja.

Gameplayn hinta 159,-



U-571
[Action] maaliskuussa
Jännittävä elokuva pintaa syvemmältä.

Gameplayn hinta 159,-



X-Men
[Action] maaliskuussa
Marvelin supersanakari elokuvassa, jossa paljon erikoiseffektejä.

Gameplayn hinta 159,-



American Psycho
[Thriller] maaliskuussa
Selkäpiitä karmivaa jännitystä...

Gameplayn hinta 139,-



Sleepy Hollow
[Thriller] maaliskuussa
Kauhuntäyteinen elokuva, joka saa hiuksesi pystyyn!

Gameplayn hinta 159,-

American History X	139	Fight Club (2-DVD)	169	Long kiss Goodnight	139
American Psycho	149	Final Destination	139	Magnolia	149
Any Given Sunday	139	Fire Down Below	139	Oliver Stone Box	229
Apocalypse Now	149	Gladiator	159	Patrioten	149
Battlefield Earth	139	Gladiator Limited ed	199	Romeo Must Die	139
Blade Runner Dir Cut	139	Gone in 60 seconds	149	Scary Movie	159
Boiler Room	139	High Fidelity	139	Seven Years in Tibet	139
Cruel Intentions 2 (maalis)	159	Hollowman	159	Sneakers	149
Das Boot	149	Hurricane. The	149	Switchback	149
Fifht Element	139	Häijt	139	Terminator 2	139

Toimitusehdot

Gameplay Oy, puh. 02-2757600 Avoinna ark. 9-18, la 10-14 Fax 02-2510055, E-mail info@gameplay.fi, www.gameplay.fi

Hinnat. Kaikki hinnat on ilmoitettu Suomen markoissa ja ne sisältävät arvonlisäveron (ALV). Varaamme oikeuden hinnannuutuksiin. Gameplay ei vastaa mahdollisista painovirheistä.

Rahti ja toimitukset.

1. **Ennakkotilaaminen Internetin kautta** – lisätietoja www.gameplay.fi tai 02-27 57 600.

2. **Postiennakko** – Tilauksesi toimitetaan lähimpään postitoimipaikkaan paketti koosta riippuen postin toimitusehtojen mukaisesti 2-4 työpäivässä. Tilaukseen lisätään postikuluja 35-60mk tilauksen koosta riippuen (esim.PSX-peli=35mk, ratti=60mk).

3. **14 päivää maksuaikaa** – Ilmoita tilausta tehdessäsi haluavasi tuotteet laskulle. Tarvitsemme koko hankitunnukseksi, jotta voimme tarkistaa luottotietosi Suomen Asiakastieto Oy:stä. Mikäli voimassa olevia maksuhäiriöitä ei ole, toimitetaan tilauksesi yhdessä laskun kanssa joko suoraan kotiin tai lähimpää posti-toimipaikkaan paketti koosta riippuen. Postikulut 35-60mk lisätään pakettiin hintaan. Maksamaton lasku jätetään perintätoimiston perittäväksi. Perimme jokaisesta maksuhuomautuksesta 30mk. Laskulle voi tilata enintään 2000 (kaksituhatta) markan edestä.

Mikäli luottohäiriöitä ilmenee, toimitetaan tilaus postiennakkolla.

Kaikkilla tuotteilla on tilaustavasta riippumatta Kuluttajasuojalain edellyttämä 7 työpäivän palautusoikeus laskien lunastuspäivästä.

Takuu & reklamaatiot.

Kaikkilla uusilla tuotteilla on 6kk:n (kuusi kuukautta) takuu. Takuu ei korvaa väärinkäyttöä. Käytetyillä tuotteilla takuu on 1kk.

Pidämme oikeuden loppuunmyyntiin.

Pidämme oikeuden tuotteen loppuunmyyntiin, hinnannuutuksiin, virheellisiin hintatietoihin, painovirheisiin ja muihin mahdollisiin tietovirheisiin, joita voi esiintyä luettelossamme, kotisivuillamme tai mainoksissamme.

Ikäsuositus

Alle 18-vuotias voi tilata vain holhoojan suostumuksella.

Kärsämäentie 8, 20300 Turku
puhelin 02-27 57 600
telefax 02- 25 10 055
www.gameplay.fi
ark.9-18. la 10-14

ENNAKKOTILAA !



Me Myself & Irene
[Komedial] huhtikuussa
Komedia taattuun Jim Carrey-tyyliin!

Gameplayn hinta 149,-

Näin tilaat:

1. Täytä kuponkin tuotteen nimi, hinta ja henkilötietosi
2. Leikkaa kuponki irti ja postita
3. Voit myös tilata osoitteesta www.gameplay.fi tai soittaa 02-27 57 600

Tilaukset

Mikäli tilausta tehdessäsi haluat tilata tuotteet laskulle, täytä seuraavat tiedot:

Tilauksen koosta riippuen postikulut lisätään pakettiin hintaan.

Tilaukseen lisätään postikuluja 35-60mk tilauksen koosta riippuen (esim.PSX-peli=35mk, ratti=60mk).

Tuote (tekstää selvästi) Malli (PSX, PC) Hinta

Nimi E-mail

Lähiosoite Postinumero- ja toimipaikka

Henkilötunnus tilattaessa laskulle (huom. tilaajan oltava yli 18-vuotias) SP 03/01

Puhelin Allekirjoitus (alle 18-v holhoojan)

Gameplay maksaa postimaksun

Gameplay

Vastauslähetyksen
Sopimus 20700-
20003 Turku

PELIUUTUUKSET

TÄMÄN LISTAN ESITTÄMÄT PELIT TUULAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA TALVEN MITTaan

NINTENDO 64

BATMAN: RETURN OF THE JOKER - TAMMI
DONALD DUCK: QUACK ATTACK - JOULU
F1 RACING CHAMPIONSHIP - JOULU
THE WORLD IS NOT ENOUGH - JOULU
TIGGER'S HONEY HUNT - HELMI
TOM & JERRY IN FISTS OF FURY - JOULU

GAME BOY

102 DALMATINER - JOULU
ARMY MEN 2 - JOULU
ARMY MEN: AIR COMBAT - JOULU
ARMY MEN: SARGE'S HEROES - JOULU
BARBIE FASHION PACK GAMES - JOULU
BATMAN: CHAOS IN GOTHAM - TAMMI
BATMAN: RETURN OF THE JOKER - JOULU
BLADE - JOULU
DEADLY SKIES - JOULU
DINOSAUR - TAMMI
DOUG'S BIG GAME - HELMI
DRAGON WINGS - TAMMI
ELMO IN GROUCHLAND - TAMMI
EUROPEAN SUPER LEAGUE - HELMI
F1 2000 - JOULU
F1 RACING CHAMPIONSHIP 2000 - HELMI
FLINTSTONES: BURGER TIME IN BEDROCK - JOULU
FORMULA 1 2000 - JOULU
GAUNTLET LEGENDS - TAMMI
GODZILLA 2 - TAMMI
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY - TAMMI
KASPAROV - JOULU
LAND BEFORE TIME - TAMMI
LEMMINGS - JOULU
MAGICAL RACING TOUR - JOULU
MARIO TENNIS - HELMI
MEN IN BLACK 2 - TAMMI
MERLIN - TAMMI
MONSTER FORCE - TAMMI
MR DRILLER - TAMMI
PLAYMOBIL: LAURA - JOULU
POCKET PRICE DOUBLE PACKS - JOULU
POKÉMON TRADING CARD GAME - JOULU
ROAD CHAMPS - HELMI
ROAD RASH - JOULU
ROSWELL - HELMI
RUSH 2049 - JOULU
SESAME STREET SPORTS - HELMI
THE GRINCH - JOULU
THE MUMMY - TAMMI
TOM & JERRY IN MOUSE ATTACKS - JOULU
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP - TAMMI
UNO - JOULU
WOODY EXTREME RACING - TAMMI
X-MEN: MUTANT WAR - JOULU

DREAMCAST

4X4 EVOLUTION - TAMMI
102 DALMATIANS: PUPPIES TO RESCUE - JOULU
AEROWINGS 2 - JOULU
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE - HELMI
BUZZ LIGHTYEAR STAR COMMAND - TAMMI
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX - JOULU
DINO CRISIS - JOULU
DONALD DUCK: QUACK ATTACK - JOULU
DUCATI WORLD - TAMMI
ECW ANARCHY RULES - JOULU
EUROPEAN SUPER LEAGUE - TAMMI
EXHIBITION OF SPEED - HELMI
F1 RACING CHAMPIONSHIP '99 - TAMMI
F1 WORLD GRAND PRIX II - JOULU
GRANDIA II - HELMI
GUNBIRD 2 - TAMMI
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III - TAMMI
KAO THE KANGAROO - JOULU
KISS PSYCHO CIRCUS - JOULU
MOHO - JOULU
MR DRILLER - JOULU
POD II - JOULU
QUAKE III: ARENA - JOULU
RECORD OF LODOSS WAR - JOULU
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - JOULU
SAMBA DE AMIGO - JOULU
SEGA GT - JOULU
SHENMUE - JOULU
SNK VS CAPCOM - JOULU
SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING - JOULU
SOLDIER OF FORTUNE - TAMMI
STAR WARS EPISODE I: DEMOLITION - JOULU
STARLANCER - JOULU
STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE - JOULU
STRIDER 2 - JOULU
STUNT GP - TAMMI
STUPID INVADERS - HELMI
SUPER RUNABOUT 2 - JOULU
TETRIS - TAMMI
THE GRINCH - JOULU
THE MUMMY - TAMMI
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 - JOULU
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 - JOULU
TOY STORY 2 - JOULU

UEFA 2001 - MARRAS
UEFA DREAM SOCCER - JOULU
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP - JOULU
VANISHING POINT - TAMMI
WAVE RUNNER - TAMMI
WOODY EXTREME RACING - TAMMI
WORMS WORLD PARTY - HELMI

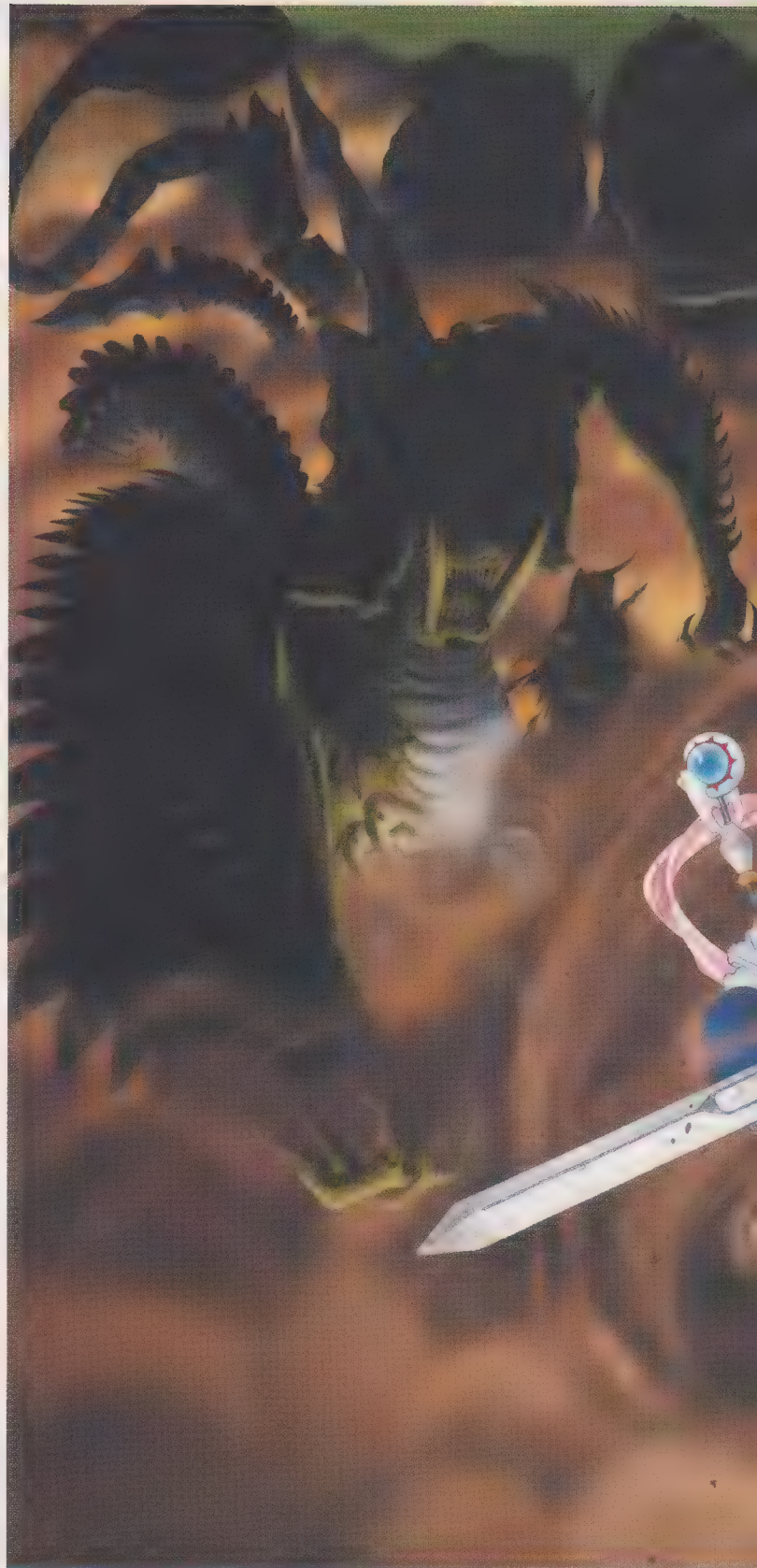
PLAYSTATION 2

ARMORED CORE 2 - TAMMI
DEAD OR ALIVE 2 - JOULU
DINOSAUR - JOULU
DONALD DUCK: QUACK ATTACK - JOULU
DRIVING EMOTION TYPE-S - HELMI
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD - JOULU
ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING - TAMMI
ETERNAL RING - JOULU
EVERGRACE - TAMMI
EXHIBITION OF SPEED - HELMI
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 - JOULU
F1 RACING CHAMPIONSHIP - JOULU
GUN GRIFFON BLAZE - TAMMI
KESSEN - JOULU
MADDEN NFL 2001 - JOULU
MIDNIGHT CLUB - JOULU
MOTO GP - TAMMI
NBA LIVE 2001 - HELMI
ONI - TAMMI
POOL MASTERS - TAMMI
Q BALL BILLIARD MASTERS - JOULU
RAYMAN REVOLUTION - JOULU
RC REVENGE PRO - JOULU
SIDEWINDER - JOULU
SILPHEED - TAMMI
SKY SURFER - TAMMI
STUNT GP - TAMMI
SUPER BUST-A-MOVE - JOULU
SURFING H30 - JOULU
THEME PARK WORLD - JOULU
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 - TAMMI
UNREAL TOURNAMENT - HELMI
X-SQUAD - JOULU

PLAYSTATION

007 RACING - JOULU
102 DALMATIANS: PUPPIES TO RESCUE - JOULU
BATMAN: RETURN OF THE JOKER - JOULU
BLADE - JOULU
BUZZ LIGHTYEAR STAR COMMAND - TAMMI
CALIFORNIA WATER SPORTS - JOULU
CASPER: FRIENDS AROUND THE WORLD - JOULU
CHAMPIONSHIP SURFER - TAMMI
CHICKEN RUN - JOULU
DANCING STAGE EURO MIX - TAMMI
DINO CRISIS 2 - JOULU
DONALD DUCK: QUACK ATTACK - JOULU
DRAGON SEEK - TAMMI
DUCATI WORLD - JOULU
EL DORADO - JOULU
EUROPEAN SUPER LEAGUE - TAMMI
F1 RACING CHAMPIONSHIP 2000 - JOULU
F1 WORLD GRAND PRIX 2000 - JOULU
FORD RACING 2001 - JOULU
HARVEST MOON: BACK TO NATURE - TAMMI
HBO BOXING - TAMMI
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY - TAMMI
ISS 2000 - JOULU
ISS PRO EVOLUTION 2 - HELMI
KASPAROV - TAMMI
KISS PINBALL - HELMI
KNOCKOUT KINGS 2001 - JOULU
LEGEND OF DRAGON - TAMMI
LEGO RACERS - JOULU
LEGO ROCK RAIDERS - JOULU
LION KING 2 - TAMMI
LMA MANAGER 2001 - TAMMI
MATT HOFFMAN BMX - HELMI
MCGRATH VS PASTRANA FREESTYLE MOTOCROSS - TAMMI
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND - JOULU
MORT THE CHICKEN - JOULU
POP 'N' POP - JOULU
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR - TAMMI
READY 2 RUMBLE: ROUND 2 - JOULU
ROSWELL - HELMI
SCOOTER - HELMI
SESAME STREETS SPORTS - HELMI
SPEC OPS RANGER ELITE - JOULU
STAR WARS EPISODE I: DEMOLITION - JOULU
STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE - JOULU
STRIDER 2 - JOULU
THE GRINCH - JOULU
THE MUMMY - JOULU
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 - JOULU
TOM & JERRY IN MOUSE TRAP - JOULU
TUNGUSKA - JOULU
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP - JOULU
VANISHING POINT - TAMMI
WOODY EXTREME RACING - JOULU

Lista perustuu maahintujen suunnitelmiin. Super Power ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.





ARVOSTELUT

VEIKKO

IKÄ: 27
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON
PITÄÄ: KLASSIKKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:

FINAL FANTASY IX – Hervottoman hyvä! **TOMB RAIDER: CHRONICLES** – Larakin ajaa Nortonilla. **SHENMUE** – Huippuhyvään peliin ei kyllästy helposti. **CHUCHU ROCKET** – Tämä peli on yhtä älytön kuin hauskakin. **READY 2 RUMBLE: ROUND 2** – Minä vs. muu maailma. **CAPCOM GENERATIONS** – Kosmoksen kovin kokoelma on juuttunut pysyvästi konsoliini. Kovimpien kundien kamaa.

TOPI

IKÄ: 26
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY – Sanoin kuvamattoman tunnelmallinen. **FINAL FANTASY IX** – PlayStationin paras RPG. **FINAL FANTASY VI** – Maailman paras RPG. **DAYTONA USA 2001** – Tämän lähemmäs pelihallia ei toistaiseksi kotioloissa pääse. **PHANTASY STAR ONLINE** – Hurraa! Hurraa! Hurraa!

MARTTI

IKÄ: 25
HARRASTAA: JAPANI, RASKAS BEAT JA RUOKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA SHOOT 'EM UP
EI PIDÄ: FLEIMAAVAT SENTTARILAAMAT

PARASTA:

PHANTASY STAR ONLINE – Jumalainen kokemus. **TIME-SPLITTERS** – Miellyttää edelleenkin. **GRANDIA II** – Helkkarin hyvä jatko-osa. **FINAL FANTASY IX** – Square palaa juurilleen. **METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY** – Pettyköhän kukaan tähän peliin?

JOONAS

IKÄ: HALYTTÄVÄ
HARRASTAA: LUMI
PITÄÄ: VÄKIVALTA, KILPA-AJO JA PULMATIIKKAA
EI PIDÄ: JENKKIMATTO

PARASTA:

SEGA GT – Rankkaa katurallia. **DEAD OR ALIVE 2** – Ehdottomasti eräs kovimmista mättöpeleistä. **SHENMUE** – Kestää sukupolvelta toiselle.... **TIGGER'S HONEY HUNT** – Tiger on siisti!

LOVIISA

IKÄ: 23
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: ONGELMANRATKAISU
EI PIDÄ: TURPAJUHLA- JA RÄISKINTAPELIT

PARASTA:

FINAL FANTASY IX – Tarumainen. **DAYTONA USA 2001** – Vihdoinkin. **RAYMAN REVOLUTION** – Must kaikille Playstation2:n omistajille. **SHENMUE** – Jatko-osaa odotellessa. **CHUCHU ROCKET** – Hassunhauska ongelmapeli.

TANELI

IKÄ: 24
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: URHEILU JA TAPPELU
EI PIDÄ: MIELIKUVITUKSETTOMAT PROGRAMMERIT

PARASTA:

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY – Verraton. **SHENMUE** – Kaikkien aikojen parhain peli. **PHANTASY STAR ONLINE** – Uusia mahdollisuuksia. **GRANDIA II** – Fantastinen. **MARIO TENNIS** – Vielä hauskempi Game Boyn puitteissa.

ISKA

IKÄ: 26
HARRASTAA: SARJIKSET JA SAPUSKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA PROBLEMATIIKKAA
EI PIDÄ: PITKIETTYT, PRESSANVAALIT

PARASTA:

FINAL FANTASY IX – Upea jatko fantastiselle sarjalle! **MR DRILLER** – Tähän ei kyllästy ikinä. **CRASH BASH** – Kimppakivaa kavereitten kesken.

FINAL FANTASY IX

Square on tehnyt aina kullekin konsolille kolme *Final Fantasy* -peliä, joista aina kolmas osa on ollut tyylikkään. Hironobu Sakaguchi halusi varmistaa, että PlayStation-trilogia saa arvoisensa loppuhai-pennuksen, ja niinpä hän teki *Final Fantasy IX:stä* ylivertaisen sen kumpaankin edeltäjään nähden.

Alun alkaen *Final Fantasy* oli taru kuninkaista, prinsessoista, ritareista, lohikäärmeistä ja maagisista kristalleista. Hyvän ja pahan välistä kiivasta taistelua käytiin kauniin mielikuvitusmaailman vihreillä niityillä, syvissä metsissä ja valtavissa linnoissa. Mutta kun sarja lopultakin tuli Eurooppaan, kaikki oli toisin. *Final Fantasy VII* oli edeltäjiään synkempi, futuristisempi ja scifi-henkisempi peli, josta puuttivat sekä kristallit että lohikäärmeet. *Final Fantasy VIII:lla* ei tuntunut olevan mitään tekemistä alkupe- räisen seikkailun kanssa. Mutta kun Square nyt julkaisee sarjan yhdeksännen pelin PlayStationille, yhtiö on palannut juurilleen ja palauttanut mieleensä, mikä kymmenen vuotta sitten teki *Final Fantasy* maailman parhaan RPG-saagan.

Square haluaa tehdä pelaajille täysin selväksi, mikä heitä odottaa. Peli alkaa kuvilla unelmistaan havahtuvasta prinsessasta, joka kulkee huoneensa ikkunan luo ja silmäilee kotikuningaskuntaansa. Saamme ihailtaviksemme näkyvät prinsessan kotikylästä ja vuoristoisessa maisemassa solisevien purojen keskellä kohoavan valtavan linnan. Kaupungin kaduilla pienet ihmiset rientävät asioil- laan, ja kun liian suureen hattuun sonnustautunut pieni velho seisautuu hulinan keskelle ja kohottaa kat- seensa, hän näkee satojen valkoisten kyhkysten pyrähtävän lentoon ja valtavan ilmalaiavan lähestyvän. Kaikkea säestää Nobuo Uematsun luonteenomainen jousisovitus. Todellinen *Final Fantasy* -idylli, joka päättyy nimikkoruutuun. Siinä kristalli näkyy pelin nimen keskellä mahdollisimman selvästi, jotta kaikki pelaajat tajuaisivat, että tämä peli on mahdollisim- man kaukana *Final Fantasy VIII:sta*.

Pelin ensimmäiset tunnit vierähtävät kyseisessä kaupungissa, joka sijaitsee siis kuningatar Brahnen hallitsemassa Alexandrian kuningaskunnassa. Joh- dantojakson uneksujaprinsessa on nimeltään Garnet, ja hän on kyllästynyt linnan yksitoikkoiseen elämän- menoon. Prinsessa tapaa pikkuvaras Zidanen, joka on tullut kaupunkiin rystöretkelle aikeenaan kaapata prinsessa, ja juuri kaapatuksi prinsessa haluaa tulla- kin. Siispä varkaan lentäessä tiehensä kauas kun- ingatar Brahnesta ja Alexandriasta, ilmalaiavassa ovat mukana sekä Garnet että tämän uuvuttava henkivartija, ritari Steiner. Laivassa on myös Vivi, pieni suurihattuinen velho, ja näiden neljän erilaisen

persoonan ympärillä pyörii pääpiirteittäin koko *Final Fantasy IX*. Paljon painoa asetetaan Zidanen ja Garnetin suhteelle, jota Steiner yrittää kaikin voimin estää ja jonka väliin yrittää angeta pian myös tyttö nimeltä Eiko. Lähes yhtä tärkeä juonen kannalta on kuitenkin myös Vivi ja hänen eksistentiaalistiset mur- heensa. Hän ei ole niin paljon esillä kuin johtohahmo Zidane, pysyttelee usein vain hiljaa ja tarkkailee, mutta pelin puolivälissä Vivi on kuitenkin tullut pe- laajalle kaikkein tutuimmaksi. Aluksi miehen puuhut ja kommellukset lähinnä hymyilyttävät, mutta pian pe- laaja ymmärtää, kuinka traagista tämän elämä on ol- lut ja kuinka helppoa on tulla väärin ymmärretyksi. Kun Vivi näkee velhoja tuotettavan liukuhihnalla ja mieltii, onko hän itsekkin vain sieluton robotti; ja kun hän Black Mage Villagessa näkee suuren hautaus- maan, jonne kaikki joskus päätyvät, pelaaja sekä liikuttuu että havahtuu ajattelemaan.

Kaiken kaikkiaan *Final Fantasy IX:ssä* on kahdek- san pelattavaa hahmoa. Yhdeksän Alexandriasta pakenevan hahmon lisäksi mukaan liittyvät Freya, Quina, edellä mainittu Eiko sekä Amarant. Eikä aikaakaan kun heidänkin monimutkainen mennei- syytensä alkaa hahmottua.

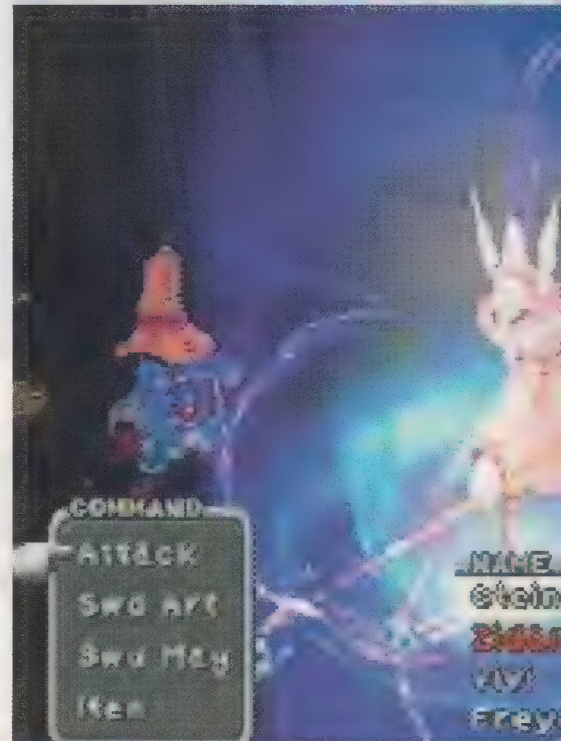
Hahmoin tutustuu melko helposti niiden osioi- den avulla, jotka Square on nimennyt Active Time Eventeiksi. Kun pelaaja tulee uuteen paikkaan, eten- kin kaupunkiin tai kylään, päähenkilöt hajaantuvat usein tutkimaan ympäristöä omin päin. Usein pelaajalle tarjoutuu mahdollisuus painaa Selectiä ja nähdä, mitä samaan aikaan tapahtuu toisaalla, toisen hahmon mielessä.

Square käyttää myös Magnet-nimistä järjes- telmää paljastaakseen yksityiskohtia ja tapahtumia. Kaikki Moogles-hahmot, jotka mahdollistavat pe- lin tallentamisen, ovat erinimisiä ja kirjoittelevat mielellään toisilleen kirjeitä. Toimittaessaan niitä Mooglesilta toiselle pelaaja voi samalla lukaista, mitä niissä sanotaan, ja saada tietoa tärkeistä tapahtumista.

Vaikka peli julkaistiin Japanin jälkeen Amerikassa nopeammin kuin tavallisesti, Square on tehnyt parasta käännoistyötä pitkään aikaan. Maailmojen eri osissa viestitään eri murteilla ja eri tavoin, ja jopa jokaisella kahdeksasta päähenkilöstä on oma tyylin- sä ilmaista itseään. On tosiaan vaikeaa uskoa japanilaistiimin laatineen vuorosanat, kun Zidane huutaa "let's go kick Kuja butt", mutta niin ameri- kalaiskääntäjät uskovat nuoren, röyhkeän sydän- tensärkijän puhuvan.

Päähenkilöt täydentävät toisiaan erilaisten tausto- jensa ansiosta. Erilaisista valmiuksista seuraa se, että kullekin hahmolle on hyötyä eri aseista ja tek-

Kun Square nyt julkaisee sarjan yhdeksännen pelin PlayStationille, yhtiö on palannut juurilleen ja palauttanut mieleen sen, mikä kymmenen vuotta sitten teki *Final Fantasy* maailman parhaan RPG-saagan.



niikoista. Kun Zidane ja Steiner vetäisivät esiin miekkansa ja Amarant käyttää raakaa voimaa, Vivi ja Garnet täydentävät toisiaan sekä valkoisella että mustalla magialla, ja Eikolla on epätavallinen kyky kutsua ulkopuolisia voimia. Ja siinä, missä Freya loikkaa ilmaan ja katoaa, Quina puolestaan pystyy omaksumaan vastapuolen taikakeinot, käytettiin niitä sitten hyökkäykseen tai puolustukseen.

Joissakin kaupungeissa asuu ihmisiä, jotka osaa-

vat tiettyjä esineitä yhdistämällä tehdä täysin uusia esineitä. Jos Zidaneella on vaikkapa kaksi samanlaista tikaria, hän voi teettää itselleen kaksiteräisen veitsen, joka on tuplasti tuhoisampi vihollisille.

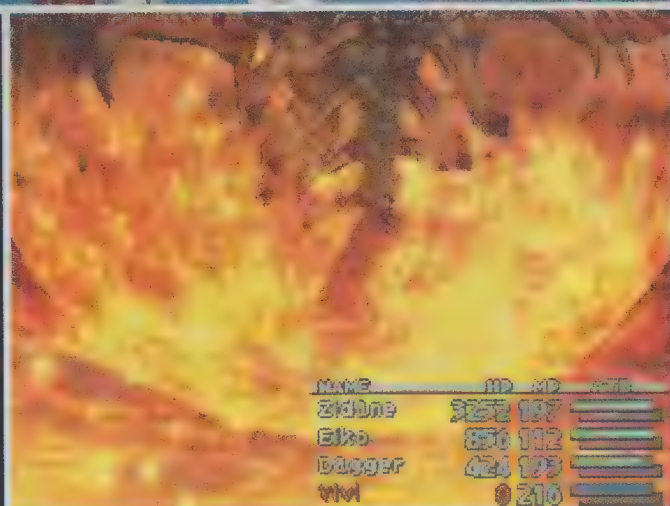
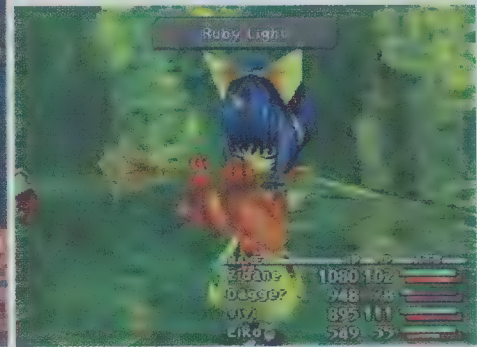
Taistelut tuntuvat tutuimmilta, jos joskus on tutustunut *Final Fantasyyn*. Toisin kuin *Final Fantasy VII:ssä* ja *VIII:ssä* taistelukohtausten aikana voi ohjata neljää hahmoa. Taistelutuokioiden suurin muutos on

uusi Trance Mode sekä luopuminen aivan liian monimutkaisista ja aikaa vievistä Summoneista. On suuri helpotus välttyä katselemasta samoja pitkittäviä pätkiä uudelleen ja uudelleen, ja se osoittaa myös että Square kuuntelee fanejaan, mutta transsiin vaipuminenkaan ei oikein mene putkeen. Yhdeksän kertaa kymmenestä pelaaja joutuu transsiin täysin vääränä hetkenä, ja silloin sitä toivoo vain, että pystyisi pitämään taikavoimansa yllä ainakin muu-

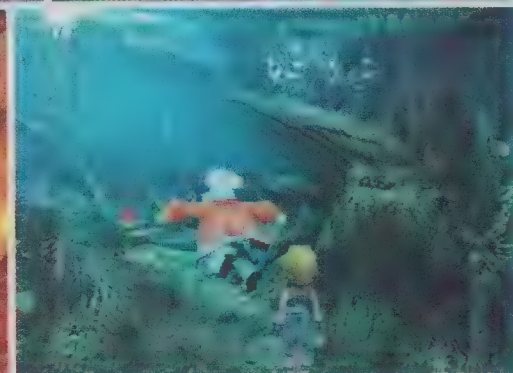
"I'll show you my true power!"



Amarant ei ole erityisen hyvä häviöjä, ja kun Zidane voittaa hänet heidän ensimmäisessä taistelussaan, hän kai mieluiten lakkaisi elämästä. Mottonsa mukaan Amarant ennemmin kuolee hurjana kuin elää kurjana.



Taikavoimat ovat mukana myös *Final Fantasy IX:ssä*, mutta tällä kertaa niihin ei kulu niin paljon aikaa, että taikatuokiosta tulisi tympäännyttäviä.



Final Fantasy -pelin päähenkilö on mitä todennäköisimmin yksinäinen susi, joka varastaa kernaasti rikkailta ja taistelee suuren miekan turvin. Zidane ei ole poikkeus.

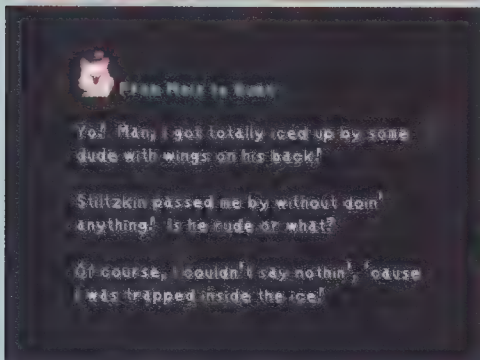
taman sekunnin ajan, kunnes seuraava iso vastusta tulee vastaan.

Sitä vastoin Abilities-valmiuksien kerääminen on hyödyllistä. Jokaisella aseella, varusteella ja esineellä on omat valmiutensa, ja voittamalla tietyn määrän vihollisia valmiudet voi opetella ja siten pystyä käyttämään niitä ilman kyseisen esineen apua. Lopulta onkin vaivan arvoista kävellä ympäriinsä haalimassa RPG-kokemuksia. Niin yksitoikkoista ja aikaavievää

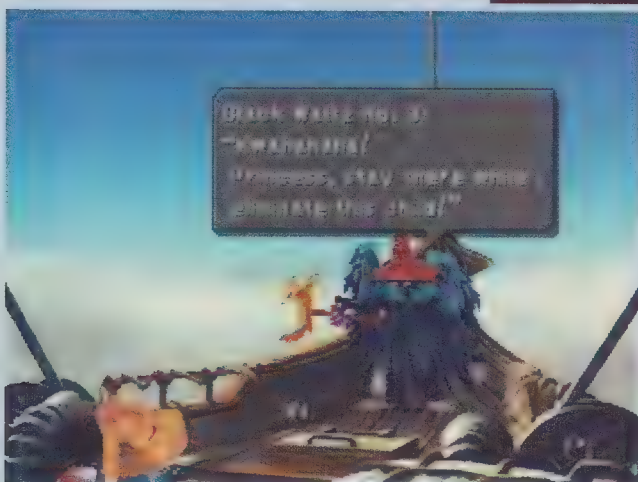
kuin se onkin, genren viehäytys on aina piillyt keräilyssä, vaikka sen tärkeys onkin viime aikoina jäänyt audiovisuaalisten kommentejien varjoon.

Jos pelaaja haluaa paneutua muihinkin oheistoimintoihin, hän voi pelata Tetra Master Card Gamea ja kerätä pelikortteja. Pelissä voi myös

Kun Kuja jättää Vivin ja Zidanen lojumaan kaatosateeseen Burmecian autoille kaduille ensimmäisen levyn lopussa, kiipeää hopealohikäärmeensä selkään ja lentää tiehensä, taikuu on käsinkosketeltavaa.



Mooglesien kirjeitä lukemalla pelaaja saa tietää, missä mennään niissä maailmoissa, joissa hän itse ei ole ehtinyt käväistä aikoihin.



Vivi kohtaa koko ajan uusia sydänystäviä. Jotkut ovat kilttejä ja ymmärtävät häntä, mutta toiset haluavat vain tuhota hänet.

Hahmon vaipuessa transsiin hän saa käyttöönsä uusia voimia ja pystyy sekä suorittamaan tehokkaampia hyökkäyksiä että puolustautumaan paremmin.



kierrellä metsissä ja niityillä Chocobon kanssa etsimässä jotain, jota se pystyy kaivamaan esiin. Chocobon kuono on nimittäin kehittynyt sitten viime näkemän, ja nyt se pystyy kaivamaan kuonollaan maahan kätkeytyjä aarteita.

Vaikka *Final Fantasy IX:ssa* on palattu vanhaan konseptiin, ei se tarkoita sitä, ettei Square olisi panostanut hahmojen grafiikkaan, ympäristöihin tai fil-

minpätkiin. Uskoisin enemmän, että *Final Fantasy IX:ssä* juonenkulun loistavasti yhteen punovat väljaksot ovat sekä pelisarjan pisimpiä että runsaimpia. Kauneimpia ne ovat ainakin. Odinin tulo taivaista ja Bahamutin liittäminen meren yllä matkalla polttamaan lifa-puu ovat loisteliaimpia koskaan näkemäni kohtauksia. Ja kun Kuja jättää Vivin ja Zidanen lajumaan kaotosateeseen Burmecian autoille kauduille ensimmäisen levyn lopussa, kiipeää hopea-

lohikäärmeensä selkään ja lentää tiehensä, taikuus on käsinkosketeltavaa. Taianomaisuus syntyy sekä kohtauksen kauniista piirroslajjesta sekä siitä, että siinä päästään näkemään lohikäärme ensimmäistä kertaa pitkään aikaan *Final Fantasy* -seikkailussa. Sitä kohtausta en hevillä unohda.

Nobuo Uematsun ylivoimaisesti paras soundtrack ei taatusti tee peliä yhtään helpommaksi unohtaa.

Ainoa valituksenaihe *Final Fantasy IX:ssä* on Squaren raukkamaisuus. Minua ilahduttaa, että yhtiö on tohtinut palata perinteiseen tyyliin, vaikka sarjan maailmanlaajuisesti myydyin peli on ollut *Final Fantasy VIII*. Silti minua surettää, ettei Yoshitaka Amanon nerokasta alkuperäissuunnittelua ole uskallettu säilyttää. Hänen Steiner-luonnoksissaan ritari tuntuu uhkuvan mystiikkaa ja asennetta, ja hänellä olisi voinut olla paljon yhteistä *Final Fantasy VI:n* Shadow'n ja Cyanin kanssa, kun taas nykyisellään hän tuntuu enemmänkin jonkin Disneyn tietokoneanimoidun leffan peltihahmolta. Eiko tuntuu huomattavasti notkeammalta filminpätäkissä, mutta Quina niskoittelee aina. Ja kun Freya ystävineen yhtäkkiä rupeaa johonkin Riverdancea muistuttavaan, kaipaan aikoja, jolloin *Final Fantasy* -hahmot pysyttäytyivät oopperaesityksissä.

Mutta käytyäni läpi jokaisen hahmon vapaaehtoisien esittelyosuuden ja valittuani ohjailtavikseni Vivin, Garnetin, Zidanen ja Amarantin, lähdän yhtä taianomaiselta tuntuvalle matkalle kuin se, jolta kymmenisen vuotta sitten löysin maailman parhaan roolipelaajan.

TOPI



PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **SQUARE** VALMISTAJA **SQUARE** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

- GRAFIKKA **10** Yoshitaka Amanolla on pelimaailman paras mielikuvitus.
- ÄÄNET **10** Nobuo Uematsu on saavuttanut vihdoin maalin.
- KONTROLLI **9** Lataaminen häitää roolipelin tempoa, mutta taistelut ja vaihtot ovat toimivia.
- HAASTE **10** Tusinaittain tunteja saa kulumaan keräilemällä kortteja ja pelaamalla niillä tai leikkimällä Chocobojen kanssa.
- YHTEENSÄ **10** Taikuus on tullut takaisin.

10
10
9
10
10

GRANDIA II

Grandia oli yksi viimeisistä ja kaikkien aikojen parhaista Saturn-nimikkeistä. Noin vuosi sitten peli käännettiin onnistuneesti Pleikkarille. Nyt on vuorossa itsenäinen jatko-osa Dreamcastille – ja se tosiaan on parempi.

G*randia II:n* tarina käynnistyy, kun nuori palkkionmetsästäjä Ryudo saa kutsun luostariin, jossa tarvitaan hänen apuaan. Hetken kuluttua hän saakin seurakseen luostarityttö Elenan, joka hänen pitää kuljettaa pyhän Zera-paavin luo. Matkan varrella ehtii tosin sattua yhtä jos toista. Muun muassa seurueeseen liittyy vielä kolme hahmoa, ja aluksi yksinkertaiselta vaikuttanut tehtävä saa uusia, mahdollottomiltakin tuntuvia ulottuvuuksia.

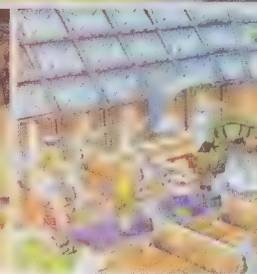
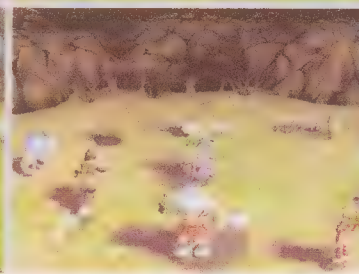
Monien muiden roolipelien tavoin *Grandia II* käsittelee pohjimmiltaan hyvien ja pahojen voimien taistelua. Joskus ammoisina aikoina hyvän jumalan Lord Granasin ja pimeyden päämiehen Valmarin välillä käytiin kiivas taistelu. Lopulta Valmar voitti Granasin, ja siitä päivästä saakka maailma on ollut täynnä Valmarin ylläpitämää pahuutta. Kuulostaa ehkä vähän abstraktilta, mutta vaikka *Grandia II:n* juoni perustuu melko monimutkaiseen aiheeseen, tapahtumien kulkua on silti helppo seurata. Positiivinen juttu, totta kai – en voi olla muistamatta *Final Fantasy VII:ää*, jossa oli niinkään paljon henkimaailman juttuja, mutta jonka juonenkulussa oli huomattavasti hankalampaa pysyä kärryillä. Paikka paikoin kuitenkin Game Arts on mielestäni ollut liian selkeä. Vaikka kaupungit ovat tulvillaan väkeä, läheskään kaikkien kanssa ei tarvitse jutella. Usein käynti pormestarin tai vastaavan luona riittää, sillä sieltä pelaaja saa kaikki tarvitsemansa tiedot ja voi taas jatkaa matkaa. Silloin aina kaipaan esimerkiksi *Phantasy Star II:n* ja *Final Fantasy VI:n* visaisia arvoituksia, jotka selvittääkseen pelaajan piti tosiaan itse kerätä tarpeeksi tietoa eri tahoilta. Se taitaa tosin olla ainoa vakava puute. Muuten *Grandia II* on enemmän tai vähemmän täydellinen.

Suurimman vaikutuksen minuun teki taistelujärjestelmä. Käsiohjauksen ja automaattisen ajanoton välisen täydellisen tasapainon ansiosta taistelut ovat lähes aina hyvää ajanvietettä.

Suurimman vaikutuksen minuun teki taistelujärjestelmä. Käsiohjauksen ja automaattisen ajanoton välisen täydellisen tasapainon ansiosta taistelut ovat lähes aina hyvää ajanvietettä.



"Tässä maailmassa on jotain vialla" lienee roolipelihahmojen yleisimpiä mietteitä.





Taistelujärjestelmä on hyvä syy tutustua *Grandia II*:een.



telut ovat lähes aina hyvää ajanvietettä. Ensimmäisen pelin tavoin taistelujen pohjalla on kolmi-kohtainen IP-mittari. Ensimmäisen ja toisen kohdan välillä ei tapahdu mitään, ja siksi onkin tärkeää tehdä hahmoistaan notkeita, niin että kunkin henkilökohdainen mittari ohittaa pian ensimmäisen vaiheen. Kun hahmon mittarissa on edetty toiseen kohtaan saakka, pelaaja saa valita toimintatavan. Kiinnostavia vaihtoehtoja on kolme. Ensimmäinen on yhdistelmähyökkäys, jossa yritetään vahingoittaa vihollista mahdollisimman paljon. Toinen vaihtoehto on vetäytymisen ja hyökkäyksen välimuoto. Hyökkäys ei ole yhtä voimakas kuin yhdistelmähyökkäyksessä, mutta pelaajalla on mahdollisuus katkaista terä vastapuolen hyökkäykseltä. Jos vastustaja haluaa satuttaa kunnolla, pitää käyttää hahmojen SP- tai MP-pisteitä. SP-pisteet kertovat pelaajan erityishyökkäysten tilanteen ja MP-pisteet mahdollistavat Mana-munista löytyvien taikakeinojen käytön. Sitten pelaaja voi suojautua, käyttää esineitä ja niin edelleen. Kun IP-mittari on yltänyt kolmanteen ja viimeiseen kohtaansa, hyökkäys suori-

tetaan. Aina hahmot eivät osu, mutta siitä ei ole haittaa riesaksi asti, kunhan pelaajan puolella ollaan suht ketteriä, eivätkä viholliset ole turhan vikkelinä.

Jos omaperäistä taistelusysteemiä ei oteta lukuun, *Grandia II* on useimpien muiden roolipelien kaltainen. Hahmot vahvistuvat kokempisteitä keräämällä ja uusia aseita ostamalla. Mana-munien avulla hahmot voivat omaksua uusia kykyjä ja vaihtaa niitä keskenään. Sama pätee kokempuskirjoihin, joita hahmot saavat hirmuvastustajat voitettuaan.

Minulle tuotti pienen yllätyksen, että *Grandia II* todellakin on yksi parhaista koskaan pelaamistani roolipeleistä. Pelaamisesta tulee vapaampaa ja senkin ansiosta, että viholliset näkyvät ruudussa koko ajan, ja siksi pelaaja saa päättää, milloin lähtee taistelemaan ja milloin lähtee lipettiin. Pidän myös siitä, että tasohyppelyjen tyylin kameraa voi kääntää ja siten ympäristöihin pääsee tutustumaan uusista kuvakulmista. Ja koska hahmo-

suunnittelukin tuntuu huolella harkitulta, minun on vaikea keksiä yhtäkään syytä, miksi tätä peliä ei pitäisi hankkia. Minusta *Grandia II* on täydellinen esimerkki siitä, kuinka mahtavia seikkailuja RPG-genrellä on kärsivällisille pelaajille tarjottavanaan.

TANELI

PELIKONE DREAMCAST LUONNE RPG JULKAISIJA UBI SOFT VALMISTAJA GAME ARTS MYYNINISSÄ NYT PELAAJIA 1 PELIMUISTI MUISTIKORTTI

GRAFIikka Lumovoimaista. Jotkut väljaksot ovat hiiven epäilyttäviä, mutta kamerasysteemi korvaa haitan.

ÄÄNET Parhaimmillaan musiikki on hivelevän kaunista.

KONTROLLI Yhtä aikaa hienostunutta ja helppoa. Mahtavaa!

HAASTE Peli on kauttaaltaan suuri ja jännittävä. Ainoa miinus tulee liiallisesta helppoudesta.

YHTEENSÄ Suurielinen seikkailu, joka ei jätä ketään kylmäksi.

9
8
10
8
9

UNREAL TOURNAMENT

Tulevaisuudessa ihmiset taistelevat keskenään. Eivät vallataksaan maata eivätkä tullakseen maailman hallitsijoiksi. Eivät myöskään maine, kunnia tai mammona mielessään. Ainakaan, mikäli *Unreal Tournamentia* on uskominen.

Legendarisen *Running Man* - Juokse tai kuole -räiskintäpötkön tavoin *Unreal Tournament* sijoittuu areenoille, joissa verenjanoiset yksilöt haastavat toisiaan taisteluun elämästä tai kuolemasta. Pelaaja pääsee osallistumaan nelilajiseen turnaukseen. Radat on suunniteltu joko taistelua varten, jolloin niissä on torneja ja piilopaikkoja, tai sitten stereotyyppisen futuristiseksi. TV-pelien maailmassahan futuristisuus tarkoittaa harmautta ja metallisuutta. En pysty keksimään siihen muuta syytä kuin suunnittelijoiden laiskuuden. Sama yksinkertaistaminen vaivaa nimittäin usein samantyyppisiä tuotoksia.

Unreal Tournamentilla on paljon yhteistä *Quake III: Arenan* kanssa. Molemmat ovat PC:ltä siirrettyjä minämuotoisia räiskintäpelejä, joissa ei juurikaan ole tarinaa. Konvertointi ei kuitenkaan poista tästä pelistä läpi liiaksi. Toisinaan silti ärsyttää, että hahmot eivät käänny yhtä nopeasti kuin hiirellä ohjattaessa. Pienestä puutteestaan huolimatta PlayStation2-versio on käytännöllisesti katsoen yhtä pelikelpoinen kuin PC-pelikin.

Ympäristöt, joissa pelissä liikutaan, ovat harmaita ja metallinkalseita. Siitä ei kuitenkaan seuraa, että kentät olisivat tylsiä. Epic Games on onnistunut siinä, missä moni on mennyt mönkään. Harmaa ja synkkä fiilis antaa pelille ahdistavan ja painostavan tunnelman, ja koska kyseessä on toimintapeli, ympäristön tuijottamiseen jää harvoin aikaa. Yleisvaikutelma jää siis etusijalle.

Hahmosuunnittelu on onnistunutta, sekä laadullisesti että määrällisesti. Valittavia hahmoja on tavattomasti. Noin puolet saa käyttöönsä menestymällä turnauksissa. Valitettavasti kaikki hahmot ovat ulkonäköä lukuun ottamatta toistensa kaltaisia. Vaikka valinnanvaraa siis on, valitseminen ei oikein innosta, koska hahmoissa ei ole niin paljon eroa kuin voisi toivoa. Valintakriteerinä toimii siis ainoastaan päristäkerroin. PlayStation2:n graafinen suorituskyky vakuuttaa tässä suhteessa, koska piirretyt kasvopiirteet on onnistuttu hyvällä maulla kopiaimaan polygoneiksi itse pelissä. Pelaaja näkee selvästi, ketä vastaan ottelee. Ainoa negatiivinen juttu on se, että hahmojen vaatteet ovat todella tylsiä ja mitäänsanomattomia.

Suurin puute pelin grafiikassa on liika hitaus, etenkin mo-

nipelissä. Porukalla pelatessa voi tietysti lisätä nopeutta, kunnes tahti tuntuu kelvolliselta. Yksin pelaavalle moista mahdollisuutta ei tarjoudu. Valinnanmahdollisuuksien rajallisuus painaa leimansa koko peliin. Jos on tottunut *Perfect Darkin* kaikkiin eri ase-tyksiin, *Unreal Tournament* tuottaa tässä suhteessa takuvarman pettymyksen.

Äänitehosteiden ja musiikin välinen tasapaino tökkii toisinaan. Ääniä voi tietysti säätää. Jos siihen tulee ryhtyneeksi, pari puutetta käy selväksi. Ääniefektit ovat todentuntuksia ja ennen kaikkea dynaamisia. Mutta

Tottahan Unreal Tournament on hyvä peli. Mutta pitää harkita, haluaako yksin pelattavan pelin vai ennemmin sellaisen, jota voi pelata ystävien seurassa. Jos hakusessa on sosiaalinen peli, Unreal Tournament on epäilemättä hyvä valinta.

jön vahvasti kaipaamaan räjähdysien bassoääntä. Pelaaja ei missään vaiheessa pääse kokemaan, miten keho keinahtaa, kun raketti syöksyy päin vihollista. Itse asetan ääniefektit etusijalle tällaisissa peleissä, mikä tällä kertaa lasketaan musiikin hyödyksi. Se ei nimittäin ole erityisen viehättävää. Jos kaipaa hyvää musaa, ei kannata kääntyä *Unreal Tournamentin* puoleen.

Pelissä, jonka tarina on näinkin olematon, moninpeli on kaiken a ja o. *Unreal Tournamentia* voi pelata enintään neljän hengen ryhmällä, mikä on hyvä. Sitä vastoin tosi kurjaa on se, että osallistuvien pelaajien määrä on rajoitettu. Deathmatchissa on tarkoitus tehdä loppu kaikesta, mikä liikkuu, ja sitä voi pelata neljän hahmon voimin – siis kahdella ihmisen ohjaamalla ja kahdella tietokoneen ohjaamalla hahmolla, tai halutessaan ilman tietokonevahvistusta. Se haukkaa leijonanosan pelin vaihtelevuudesta. Pelaajan kuuluisi voida halutessaan pelata lukuisia vastustajia vastaan, myöskin pienillä radoilla..

Kun kerran puutteilla retosteluun pääsin käsiksi, niin jostakin kumman syystä ohjelmoijat ovat poistaneet pelaajan mahdollisuuden antaa käskyjä joukkueverzeilleen. Tietokoneversiossa tällainen mahdollisuus oli, ja se oli välttämätön ainakin Assault-lajissa, jossa päämääränä on vallata tukikohta. PlayStation2-versiossa muu joukkue suojaa omaa hahmoa. Kun pelaan *Unreal Tournamentia* PC:llä, voin yhtenäin komentaa kumppaneitani hyökkäämään tukikohtaan, jotta saan tilaa itselleni.

Pelissä on siis neljä eri lajia: Deathmatch, Domination, Capture the Flag sekä Assault. Joka lajissa tarvitaan oma pelityyli, ja siksi joku laji helposti nousee suosikiksi. Deathmatch on juuri sitä, miltä kuulostaakin: ammu kaikkea ja kaikkia! Vivahteeton mutta äärimmäisen yhdenmukainen pelitapa. Dominationissa sen sijaan tarvitaan jo tekniikkaa. Pelaaja kuuluu joukkueeseen, jonka tehtävänä on hallita kolmea tukikohtaa mahdoli-

simman kauan. Mitä enemmän tukikohtia pelaajalla on, sitä nopeammin pisteet naksuttavat. Capture the Flag on myös melko tavallinen pelitapa. Pelaajan pitäisi ottaa haltuunsa vastapuolen tukikohta, ryövätä heidän lippunsa ja kuljettaa se takaisin omaan tukikohtaan. Tämän tyylilajin tulitaistelut yltyvät helposti kiivaiksi, kun kaikki pelaajat juoksevat samoilla käytävillä. Assault on oma suosikkini. Yhdellä joukkueella on hallussaan tukikohta, ja toinen joukkue yrittää vallata sen itselleen. Vastapuolen lyömiseksi kilpajoukkueen on onnistuttava kolmessa tehtävässä, jotka vaihtelevat joka radalla.



Kun tukikohta on vallattu, roolit vaihtuvat. Nyt alkaa puolustuspeli. Toisin sanoen täytyy pitää silmällä kaikkia tukikohdan sisäänkäyntejä ja valita strateginen piilopaikka. Kaikki neljä tyyliä, ehkä etenkin kolme viimeksi mainittua, on kuin tehty porukalla pelattaviksi. Siksi on outoa, ettei Epic Games ole tehnyt tämän parempaa moninpeliä. Asia on niin, että peli sujuu sutjakammin yksin pelattaessa, monipelissä tahti kiihtyy vasta, kun nopeutta varta vasten lisää. Eikä sekään vielä tunnu missään.

Unreal Tournamentin ulkoasu on häikäisevän hyvä.

Kun pelasin peliä 700 megahertsin PC:llä, jossa oli todella tehokas grafiikkakortti, grafiikka oli suunnilleen samantasoista. Se osoittaa tietysti PlayStation2:n voiman. Mutta puutteet grafiikassa ja pelattavuudessa todistavat, ettei konsolin kyvykyys yksin ratkaise pelin laadukkuutta. Minämuotoisia toimintapelejä ei ole mitenkään harvassa. Tottahan *Unreal Tournament* on hyvä peli. Mutta pitää harkita, haluaako yksin pelattavan pelin vai sellaisen, jota voi pelata ystävien seurassa. Jos hakusessa on sosiaalinen peli, *Unreal Tournament* on epäilemättä hyvä valinta.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RÄISKINTÄ** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **EPIC GAMES** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIikka | Hyvä erottelukyky ja tunnelmallisia ympäristöjä.

ÄÄNET | Kauttaaltaan hyviä ääniefektejä. Bossin puutoksista johtuen äänet eivät silti oikein onnistu tehtävässään.

KONTROLLI | Minusta DualShock2-ohjain on monessa mielessä ehdoton tällaisissa peleissä.

HAASTE | Toimii parhaiten, jos sakkia on tarpeeksi. Yksitoikkoisuus on pelin pahimpia miinusia.

YHTEENSÄ | Sisti mutta hidas räiskintäpel. Genren faneille välttämättömyys.

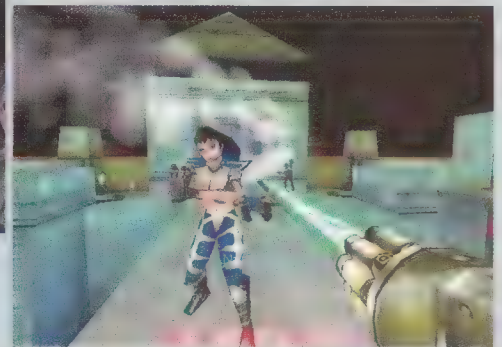
7
7
7
6
7



Jos vihollinen on jyvällä, kuten tässä tilanteessa, kolmessa sekunnin sadasosassa hän heittää pyyhkeen nurkkaan ja anoo anteeksiantoa.



Tämä tyyppiä taisi valita väärän kaukosiirtäjän. Parempaa onnea ensi kerralle.



Väärä ase näin ahtaisiin tiloihin. Tämä voi johtaa vain yhdenlaiseen lopputulokseen, ja se tekee kipeää. Yhtä kipeää kuin nestemäisen lasin vetäminen nenäänsä.



RAYMAN REVOLUTION

Juoni on tuttu pelin Nintendo 64- ja Dreamcast-versioista. Radat ja hahmotkin ovat suurin piirtein samanlaisia. Mutta ellet ole vielä tutustunut ranskalaiseen tasohyppelysankari Raymaniin, nyt on korkea aika.

Ubi Soft teki ihan fiksusti päättäessään konvertoida kehitun, Rayman-koiran tähdittämän tasohyppelyseikkailunsa PlayStation2:lle. Sillä tästä pelistä kuuluu kaikkien konsolinomistajien päästä nauttimaan.

Rayman Revolution on siis väänös Dreamcast- ja Nintendo 64 -pelistä *Rayman 2: The Great Escape*, uusilla herkuilla höystettynä. Pelistä voi nauttia, vaikka olisikin pelannut aiempia julkaisuja, mutta hauskinda on tietysti ensikertalaisilla.

Rayman on puhutteleva pelisankari, ja hän on arvoisessa seurassa pelin muiden hahmojen keskuudessa. Rupikonna Globoxilla on vaimo ja 650 konnakersaa ratojen rutakoissa, ja hän valloittaa Raymanin parhaana ystävänsä. Sorja keiju Ly sukeltaa esiin siellä täällä tuodakseen energiaa ja Murfy-pörröinen auttaa jumiin joutunutta pelaajaa. Kaikki pelin hahmot ovat omaperäisiä, ja ne värjyvät peliä erilaisilla persoonallisuuksillaan. Vihollisetkin ovat hyvin suunniteltuja - niiden liikkeet ja ulkonäkö saavat pelaajan tekemään täyskäännöksen, kun viholliskapteeni Partaterä on lähettänyt joukkonsa sotapolulle. Radat tuntuvat omintakeisilta, vaikka monet niistä perustuvatkin tutuille ja läpikolutuille pelityypeille. Rayman lähtee tutkimusmatkalle rehevän vihertävään maastoon, hän tutkii synkkiä vuoristorotkoja, kiipeeä tasanteilla, liittää liaaneilla piraijoita kuhisevan veden yli ja vetelee vesisuksilla suon poikki merihirviön perässä. Hän ei epäröi sukeltaa järven pohjaan löytääkseen etsimänsä ja hän heittäytyy häikäilemättä propellikorviensa varaan syvien rotkojen ylle.

Yksi syy siihen, että Rayman uskaltaa antaa pelaajan ohjata itsensä kaikkien pitkän tasoloikkaseikkailun hankaluuksien halki, on loistava ohjautuvuus. Hyppääminen, lentäminen, ampuminen tai esineiden heittäminen eivät tuota minkäänlaisia vaikeuksia. On hienoa, ettei pelaajan tarvitse vaivautua ärsyyntymään ohjauksen kaltaisesta perusseikasta. Sitä vastoin kuvakulman vuoksi voi närkästyä. Kameran voi nimittäin asentaa siirtymään Raymanin taakse L2:ta painettaessa. Mutta on vaikea saada kokonaiskuvaa radoista ja heikko näkyvyys tuntuu

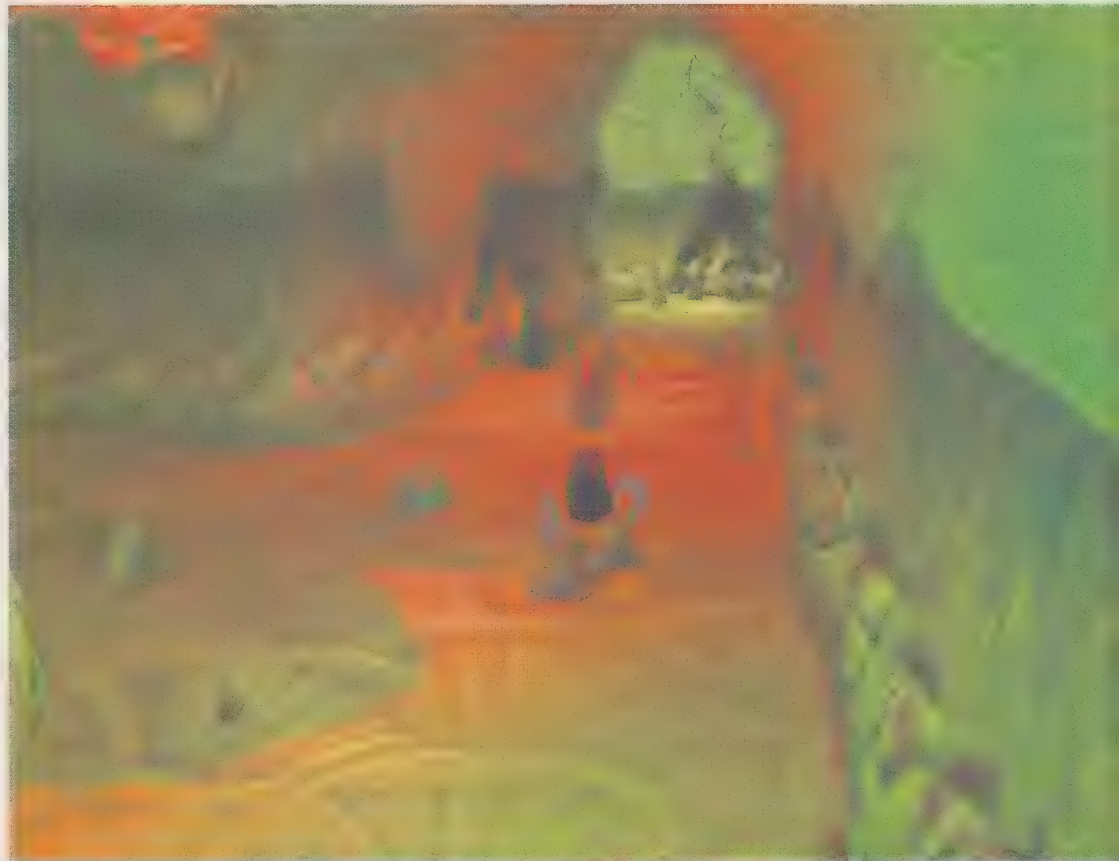
usein rajoittavan pelaamista.

Ohjauksen lisäksi *Rayman Revolution* tarjoaa silmäniloa. Grafiikka on PlayStation2:ssa kuin kotonaan ja Raymanin maailman ympäristöt ovat todentuntuja ja värikylläisiä. Ääniefektit soisivat tosin olla vaihtelevampia, sillä niihin kyllästyy. Mutta hahmojen äänet ovat herttaisia, ja kun Teensies-jengi huuseeraa TV-ruudulla, pelaaja melkein näkee mielessään ne tyypit, jotka ovat istuneet mikrofonien ääressä piipittämässä.

Jutun juurena on kahlatä läpi kaikki pelin radat, kerätä energiapalloja, löytää neljä naamiota ja pelastaa kaikki orjat, joita kapteeni Partaterä kumppaneineen pitää vankinaan lentävässä merirosvalaivassa. Kun tiettyjen tehtävien suorittamisessa on

onnistuttu, radat tallentuvat ja pelaaja voi palata niille myöhemmin teleportaatiopisteiden kautta tehdäkseen lisätutkimuksia tai kerätäkseen kaikki energiapallot, joilla pääsee bonusradoille.

Pelin vahvuus piilee vaihtelevuudessa. Yksikään kenttä ei ole toisensa kaltainen ja niillä edetäänkin erilaisesti. Jotkut radat ovat täpötäynnä hurjistuneita vihollisia, jotka yrittävät rei'ittää pelaajan pistooleillaan tai muilla tuliaseilla. Toisilla kentillä taas voi ottaa rennosti ja keskittyä tarkkuuteen hyppiessään tasolta toiselle tai heiluessaan liaaneilla hehkuvan laavan yllä. Vaikeinta on kuitenkin silloin, kun tahti on tiukka, pelaajan pitää puolustautua vihollisia vastaan ja pelastaa samaan aikaan vangitut ystävänsä. Mutta pelin varrella oppii kyllä, miten milloinkin on parasta edetä.



Potkurikorviensa avulla Rayman pystyy lentämään lyhyitä pyrähdyksiä, vähän niin kuin Dumbo-norsu.

Rayman Revolution on ennennäkemättömän laaja peli. Parin tunnin pelirupeaman jälkeen pelistä on takana vasta kymmenesosa. Ja vaikeusaste kasvaa sitä mukaa, mitä pidemmälle seikkailussa pelaaja sel-

viää. Peli saa kuitenkin plussaa siitä, ettei se koskaan yllä mahdollomaksi. Ohjaus toimii niin hyvin, että pelaaja saa selvitettyä monimutkaisimmatkin tehtävät enintään muutamalla yrittämällä. Juoni

etenee niin houkuttelevasti, että pelaaja haluaa aina lisää. Se pitää jännityksen korkealla ja pelaajan vauhdissa.

Ensi silmäyksellä Rayman Revolution saattaa muistuttaa lastenpeliä. Ja toki nuorimmatkin pelaajat saattavat selvittää siitä. Peli sopii kuitenkin kaikenikäisille, ja mielikuvitusmaailman seikkailuihin on uskomattoman

hieno eläytyä. Rayman Revolutionissa on kaikki, mitä todella hyvässä TV-pelissä kuuluukin olla.

LOVIISA

Rayman lähtee tutki- ja seikkailu- matkalle rehevän vihertävään maastoon, hän tutkii synkkiä vuoristorotkoja, kiipeää tasanteilla, liittää liaaneilla piraijoja kuhisevan veden yli ja vetelee vesisuksilla suon poikki merihirviön perässä. Hän ei epäröi sukeltaa järven pohjaan löytääkseen etsimänsä, ja hän heittäytyy häikäilemättä propellikorviensa varaan syvien rotkojen ylle.

PELIKONE **PLAYSTATION2 LUONNE TASOLOIKKA** JULKAISUA UBI SOFT VALMISTAJA UBI SOFT MYYNNISSÄ NYT PELAAJIA 1 PELIMUISTI: **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **NINTENDO 64, DREAMCAST**

GRAFIikka | Uskomattoman hieno grafiikka ja mielikuvituksekas hahmosuunnittelu.

ÄÄNET | Tunnelmallisia, muttei erityisen vaihtelevia ääniä.

KONTROLLI | Ohjaus toimii lähestulkoon täydellisesti.

HAASTE | Rayman Revolution on valtava peli, johon ei kyllästy hetkeksikään.

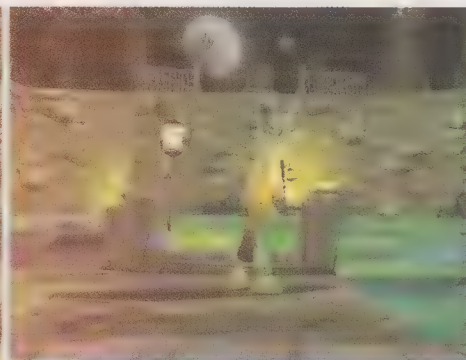
YHTEENSÄ | Tasoseikkailu, jota yhdenkään PlayStation2-omistajan ei pidä ohittaa.

9

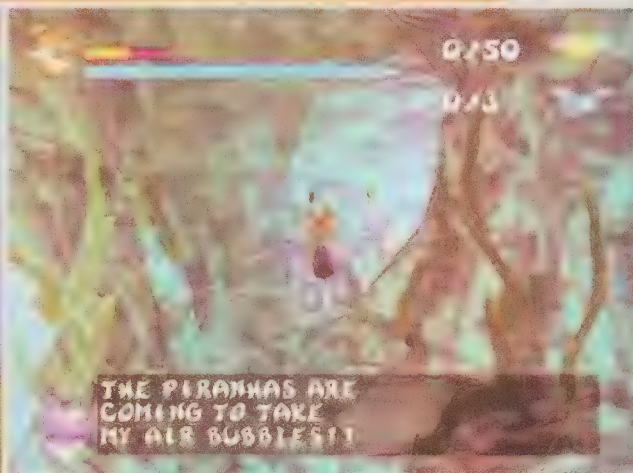
7

9

10



Rayman menee vallan pyörälle päästään joutuessaan yhtä aikaa kahden vihollisen tulituksen kohteeksi. Niin käy Rayman Revolutionissa tuon tuostakin.



Raymanilla on sukellustodistus. Mutta ilman happilaitteita veden alla on vaikea kestää pitkiä aikoja.

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



Pokémon Puzzle League kannattaa tasa-arvoa. Kuvasta näkyy, että yli-inhimilliset Pokémon-valmentajatkin voivat vetää siivoushyntyä ylleen ja ryhtyä lattian lakaisuun. Mutta Jigglypuff viittaa kintaalla siivoustaidoille, työ saa häneltä arvosanaksi 1.

Jälleen uusi Pokémon-tuote on nähnyt päivänvalon – jaksako kukaan yllättyä?

Ylipaisuteltuun lisenssiin perustuva tuote (tässä tapauksessa Pokémon) ja ikivanha peli-idea (tässä tapauksessa Tetris) yhdessä paketissa saa kaikkien vakavien ja vastuunsa tuntevien peliarvostelijoiden niskavillat nousemaan pystyyn. Pääkallomerkki ristittyine sääriluineen on vaarallisen lähellä ja ennen kuin koko peliä on edes kokeiltu. Sehän voi olla riittämiin pelille, jolla on jotain tekemistä Pokémonien kanssa. Ainakin joidenkin mielestä. Mutta vastuuntunto sitten! Täytyyhän sitä hirvitystä edes kokeilla ennen tuomiota. Onneksi. Sillä joskushan siinä yllätty hyvin positiivisesti. *Pokémon Puzzle League* olisi pärjännyt ilman Pokémon-lisenssiäkin, mutta ei se toisaalta häiritsekään, ja täytyyhän pulmapelilläkin jokin teema olla. Eivätkä hekään, jotka ostavat pelin lähinnä Pokémon-teeman vuoksi, tule pettymään.

Pokémon Puzzle League ei perustu kovin omaperäiseen peli-ideaan. Se on periaatteessa kiivaasti kiilotettu versio Tetris Attackista pikku hienouksilla ja Pokémon-sälillä silattuna. Pelaajan tehtävänä on pi-

nota samasta väristä kolmirivisiä palikkarykelmiä. Rivejä voi kiertää ja taiputella pystysuorassa. Siitä siten jatketaan niin kauan, kun pelaajan kanttista kestää. Yksinkertaista ja tavattoman riippuvuutta aiheuttavaa. Niin kuin täydellinen pulmapeli usein on. Kaiken kaikkiaan eri pelitapoja on kuusi yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

Elävän vastustajan kanssa on tietysti hauskinda. Mitä hauskaa on 12-osaisen yhdistelmäketjun rakentamisessa ja sen pudottamisessa vastustajan kenttäpuoliskolle, jos pelaa tietokonetta vastaan? Samanlainen hyökkäys hyvää ystävää vastaan on sen sijaan jo uroteko. Peliä voi pelata sekä kaksi- että kolmiulotteisena. Toimintaperiaatteet ovat samat, mutta kolmiulotteisessa pelissä on tietysti kinkkisempää saada rakennelmat pysymään kurissa, koska pelikentällä on myös syvyysulottuvuus. Peli on kuitenkin kaikilta osiltaan huolella harkittu ja koostettu. *Pokémon Puzzle League* on valtavan yksinkertainen ja helppotajuinen. Ohjaus toimii täydellisesti ja jopa ääniefektit ovat siedettäviä. Lyhyesti sanottuna kaikki on niin kuin pitääkin. Paitsi jos haluaisi päästää jonkun päiviltä – tässä pelissä se ei onnistu. Suurimmiksi vioiksi sanoisin, ettei peli ole kannettava, ja että täysi hinta tuntuu kalliilta näin simppeleistä tuotteesta. Pulmapelit ovat parhaim-

millaan Game Boylla, jos minulta kysytään. Mutta toisaalta ei ehkä ole täysin mahdotonta, että *Pokémon Puzzle League* jonakin päivänä ilmestyy miniversio.

Missä vaiheessa itse Pokémonit sitten tulevat mukaan kuvaan, saattaa joku ihmetellä. Nythän on niin, että pelaaja ottaa osaa suureen pulmanratkaisumestaruuteen Ashina tai jonain toisena 15 valinnaisesta valmentajasta ja ottaa mukaan suosikkihivionsä. Ne ovat siis juuri Pokémon Puzzle League. Mutta joka tapauksessa pelissä saa nähdä paljon Pokémon-kamaa. Jos sellaisesta sattuu pitämään.

JONAS

PELIKONE NINTENDO 64 LUONNE PULMAPELI JULKAISUA NINTENDO VALMISTAJA INTELLIGENT SYSTEMS MYNNISSÄ MAALISKUU PELAAJIA 1-2 PELIMUISTI SISÄÄN-RAKENNETTU MUUT KONEET GAME BOY COLOR

GRAFIKKA Tarkoituksenmukaista ja pikkusöpää.

ÄÄNET Rollattulurenkusta, mutta ihan kivaa pidemmän päälle.

KONTROLLI Yksinkertaista, helppotajuista ja pikkutarkkaa.

HAASTE Tekee mieli pelata uudestaan.

YHTEENSÄ Yksinkertaista mutta riippuvuutta aiheuttavaa viihdettä kahdelle.

7
6
8
7
7

MARIO TENNIS

Mario Tennis on paljolti samanlainen kuin *Mario Golf*. Kummankin pelin on kehittänyt Camelot ja molemmat on nähty myös Nintendo 64 –peleinä, mutta etenkin pelitapa *Mario Tour* ja sen RPG-vaikutteet tuovat mieleeni ajat golfaajana.

Ihan alussa pelaajan alter ego – poika tai tyttö – pääsee Tennis Academyyn. Päämääränä on tulla koulun parhaaksi tennispelaajaksi. Ensin omat taidot ovat tietysti melko rajalliset, mutta harjoittelella ja muita oppilaita voittamalla kehitty paremmaksi pelaajaksi. Tavallisten roolipelien tapaan omat kyvyt paranevat kokemuspisteiden kertymisen myötä, ja taitojen karttuessa paranevat myös mahdollisuudet edetä Junior Classista – jossa kaikki aloittelijat ovat – Senior Classiin, jossa taitavammat vastustajat odottavat. Jos pelaaja onnistuu voittamaan uudetkin luokkatoverinsa, hän pääsee kokeilemaan onnean legendaariseen Varsity Courtiin.

Tennis Academyn oppilaana pelaajalla on oikeus myös rentoutua. Koulun alueella on muun muassa kahvila, jossa voi syödä, verstaas jossa voi parantella varusteitansa sekä kuntosali, jossa voi treenata.

Mario Touria lukuunottamatta Game Boyn *Mario Tennis* on periaatteessa sama peli kuin Nintendo 64:lle. Ystävyssotellut, harjoittelu ja minipelit ovat hienoa täydennystä aikaavievälle Mario Tourille. Pelin alussa käytettävissä ovat Luigi, Baby Mario ja Donkey Kong. Jos pelaaja ei halua olla kukaan heistä, hän voi valita myös jonkun Camelotin neljästä tennispelaajasta. Jos nekiään eivät kelpaa, pelaaja voi yrittää saada esiin pelin piilohahmoja tai siirtää Transfer Pakilla hahmoja Nintendo 64 –versiosta.

Vaikka Camelotin kyky käyttää RPG-aineksia urheilua unohtamatta tekeekin minuun yhä vaikutuksen, jatkamaan minut saa kuitenkin pelikontrolli. *Mario Tenniksessä* kaikki on nimittäin mahdollista, eikä pelaaja kuitenkaan lähes koskaan menetä tilanteen hallintaa. Jos pelaaja haluaa iskeä kivikovan

rystylyönnin, iskun voimaa rajoittavat vain hahmon kyvyt; kunhan pelaaja seisoo oikeassa paikassa, pallo lentää aina sinne, minne se on tarkoitettukin. Se ei ehkä kuulosta mitenkään merkittävältä, mutta liian harva tennispeli ylittää tässä suhteessa samaan kuin *Mario Tennis*. Ja koska juuri tarkkuus tekee tenniksestä niin hauskan lajin, minusta yhdelläkään urheilusta innostuneella ei ole syytä jättää tätä peliä väliin.

TANELI

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **CAMELOT** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA 1-2 PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**
MUUT KONEET **NINTENDO 64**

GRAFIKKA | Niin komeaa tennistä kuin 8-bitisellä grafiikalla voi esittää.

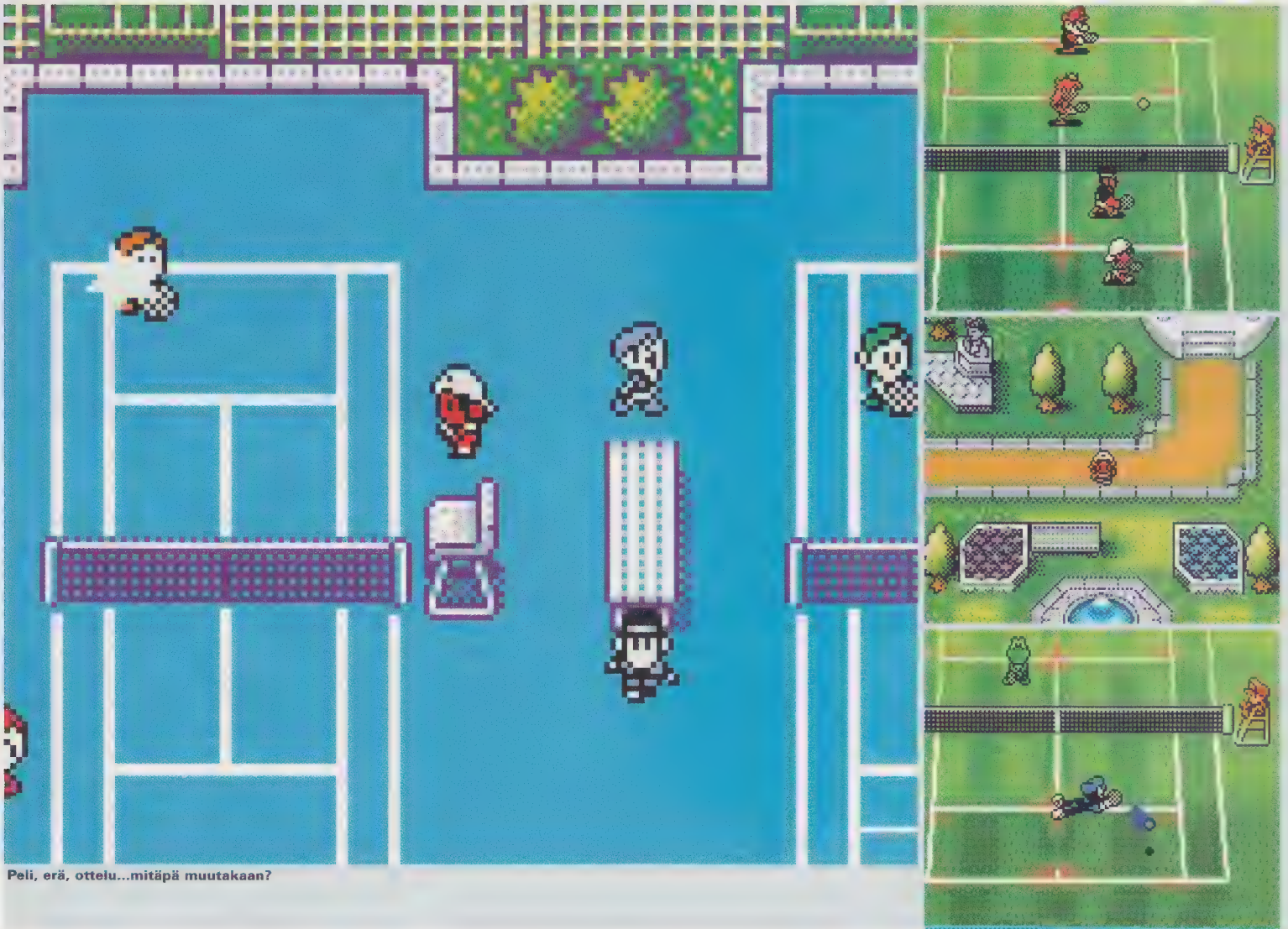
ÄÄNET | Mukavahkoa musaa ja efektitkin ihan okei.

KONTROLLI | Uskomattoman pikkutarkkaa.

HAASTE | Valtavasti erilaisia pelitapoja. Vihdettää niin pikkulapsille kuin vaativalle RPG-konkarillekin.

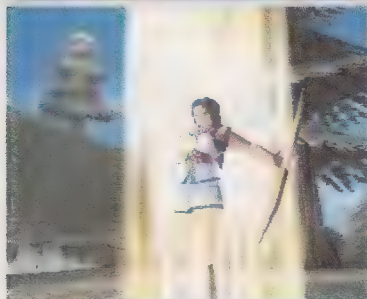
YHTEENSÄ | Tavallista parempi tenniselämys.

8
7
9
9
9



Peli, erä, ottelu...mitäpä muutakaan?

LEGEND OF DRAGOON



Erillisillä kuvakulmilla Sony on yrittänyt luoda peliin dramatiikkaa. Siinä on myös onnistuttu hyvin.

Siitä lähtien, kun Sony tiedotti yhdestä tähän mennessä suurimmista sijoituksistaan, *Legend of Dragoonista*, peliä on odotettu innolla. Satahenkinen tiimi *Final Fantasy* Yasuyuki Hasebe kärjessään on työstänyt peliä yli kolme vuotta. Ja nyt se on täällä, Sonyn vastaus *Final Fantasy*lle. Näytön paikka, lohikäärmeritarit!

Huomaa kyllä, minne Sony on panoksensa asettanut. Kun johdanto-osio on ohi, kroppa kirkuu lisää. Mutta seuraavaa väljaksoa saadaan odottaa melkoisesti, toisen levyn loppuun. Sen sijaan pelaaja saa nauttia Pleikkarinsa maalailemista fantastisista

taustoista, jotka vaihtelevat synkistä suoalueista ja syvistä vankiluolista mahtaviin vuoriin ja syksyn hehkuun verhoutuneisiin kaupunkeihin. *Legend of Dragoon* on yksi ehdottomasti kauneimmista roolipeleistä, mitä koskaan on tehty ja se sijoittuu samaan luokkaan kuin esimerkiksi *Final Fantasy* ja *Vagrant Story*. Hieman omituista on hahmojen rumuus: Cloud ja kaverit *Final Fantasy VII:ssä* ovat heihin verrattuna uskomattoman kauniita. Taustojen ja hahmojen välille syntyykin tästä syystä toisinaan kitkaa.

Sony ei valitettavasti täysin lunasta odotuksia siitä, että yhtiö olisi käyttänyt yhtä paljon energiaa sisällön kuin ulkoasun luomiseen. Nykypäivän roolipelit tapavat seurata keljua suoraviivaisuustrendiä, ja Sony liittyy joukkoon enemmän kuin mielellään. *Legend of Dragoonissa* pelaaja ei saa liikkua kartalla vapaasti, vaan hänen täytyy kulkea paikasta toiseen osoitettua

reittiä pitkin. Mitä pitemmälle pelissä päästään, sitä useammin pelaajan täytyy edetä tiettyä reittiä. Silloin sitä muistelee kaihoten *Final Fantasy VI*:tta, jossa World of Ruinia sai tutkia vapaasti ilma-aluksellaan.

Legend of Dragoonin päähenkilön nimi on Dart. Hän on takkutukkainen Cloud-kopio, jolla on hämärä menneisyys. Metsästäessään The Black Monsteria, joka tietysti tuhosi Dartin kylän tämän ollessa pieni, hän joutuu mukaan taisteluun maailman pelastamiseksi. Liioittelematta voin todeta, että tämä on nähty ennenkin. Henkilögalleriassakaan ei juuri esittelemistä ole. Melko seksistisen machosälli Dartin lisäksi meillä on naispuolinen lapsuusystävä Shana, joka haluaa todistaa, että on sitä ruutia totisesti hänessäkkin, vahva ritari Lavitz sekä joukko muita perustyyppisiä. Ainoa jokseenkin kiinnostava hahmo on naisdragooni Rose, joka pelastaa Dartin hengen pe-



Legend of Dragoonin taikat ovat välillä tosi yliampuvia.



Taistelujärjestelmä on eittämättä toimiva ja etenkin omaperäinen.



lin alussa. Hänen varsinainen tehtävänsä paljastuu pelin loppuun mennessä.

Kun *Vagrant Story* jo osoitti, kuinka hyvää vuoropuhelua TV-pelissä voidaan käydä, voi tässä pelissä suunnilleen aina arvata ennalta, kuka sanoo mitään missäkin tilanteessa. Kaikki puhuvat yhtä kivistä ja kommenttia irtoaa vain kaikkein välttämättömmistä asioista. Sama pätee mitä suurimmassa määrin myös sivuhenkilöihin ja pelaaja alkaa to-

sisiaan pohtia, kuka oikein on laatinut kaikkien kylälaisten täysin merkitysettömät toteamukset. Välillä jopa epäilen, että peliä käännettäessä on täytynyt kadota yhtä sun toista. Kaikesta huolimatta peliä tekee mieli jatkaa ja useimpien roolipelien tapaan tässäkin juoni paranee pelin edetessä. Lisäksi loistavat välijaksot toimivat porkkanoina, joiden ansiosta pelaaja jaksaa taistella tietään eteenpäin.

Pelijärjestelmä on, onneksi, huomattavasti parempi

Legend of Dragoon on hyvä RPG, siitä ei ole epäilystäkään. Mutta siitä olisi voinut tulla mestariteos, ellei Sony olisi ollut niin laiska. Yhtiö on koko ajan seurannut valmiita kaavoja, ja pelitalossa tunnutaan tuumivan, että roolipelien ollessa kyseessä muutoksen tuulet puhaltavat aina väärään suuntaan.

kuin tarina, ja Sonylle kannattaa nostaa hattua yrityksestä luoda jotain uutta. Erityisesti tämän huomaa taisteluissa, joilla kerrankin on tarjota haastetta. Ei riitä, että painaa x:ää, vaan x:ää pitää painaa monta kertaa ja vieläpä oikeaan aikaan! Järjestelmän nimi on additions, ja sen avulla pelaaja voi suorittaa tuhoisia yhdistelmähyökkäyksiä. Vähän niin kuin *Tekkenissä*. Jos omien heppujen vointi alkaa heiketä, he voivat valita guardin ja siten saada voimiaan takaisin. Melkein parasta on se, että elpymiseen on niin vähän mahdollisuuksia. Taikuus on harvojen hallussa ja kun mukanaan voi kantaa vain 32 esinettä, jokainen parantava juoma pitää nauttia harkiten. Pelissä ei enää voi kantaa mukanaan 200 voimajuomaa ja se on paitsi realistista myös ratkaisevaa pelin kannalta, sillä nyt pitää miettiä, mitä mukaansa ottaa. Sekä hahmon omat seuralaiset että viholliset voivat lähteä taistelusta, jos heillä alkaa mennä heikosti, mikä on tervetullut lisä. On myös hienoa, että joskus viholliset näkee ruudulla ja siten tulee mahdolliseksi esimerkiksi juosta karkuun ja piiloutua varjilta. Sen sijaan alan kyllästyä sotkuisiin taisteluihin mitäänsanomattomia vihollisia vastaan, joita ei voi vältellä millään, ja jotka selvästikin kuuluvat jokaiseen RPG-peliin. Kun pelin lisäksi pitää latautua kymmenen sekuntia ja esitellä koko suo/metsä/kylä, tilanne tuntuu toivottomalta.

Pelin päästyä vauhtiin Dart saa vihiä piilevistä voimistaan ja oppii muuttumaan dragooniksi, ihmisen ja lohikäärmeen väli muodoksi. Dragoonin hahmossa hän (ja muut hahmot, joilla on sama muuttumistaito) voi käyttää erityishyökkäyksiä ja voimakasta taikuutta. Mieleen muistuvat *Final Fantasyn* Summon-taikat. Ja vaikka osa viimekertaisista kauniista mutta aikaavievistä animaatioista on mukana, niistä voi valita lyhyet tai pitkät versiot.

Legend of Dragoon on hyvä RPG, siitä ei ole epäilystäkään. Mutta siitä olisi voinut tulla mestariteos, ellei Sony olisi ollut niin laiska. Yhtiö on koko ajan seurannut valmiita kaavoja ja pelitalossa tunnutaan tuumivan, että roolipelien ollessa kyseessä muutoksen tuulet puhaltavat aina väärään suuntaan. Siksi *Legend of Dragoon* on vain kelvollista käsityötä, joka viehättää kaikkia kliseisiä roolipelejä rakastavia. Me muut tulemme varmasti toimeen ilmeikkään.

VEIKKO

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISUJA **SONY**
VALMISTAJA **SONY** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIKKA	Taustajoja on nautinnollista katsella, välijaksot ovat loistavia. Mutta miksi hahmot ovat niin hiton rumia?	8
ÄÄNET	Ei mitään Nobuo Uematsua, musta valopilkkujakin löytyy.	7
KONTROLLI	Taistelut ja valikot toimivat sujuvasti, latausajat ovat toisinaan tarpeettoman pitkiä.	7
HAASTE	Suuri ja mahtava; kerrankin RPG:stä löytyy haasteita!	8

YHTEENSÄ: Ei toivotunlainen, suurieläinen eepos, mutta kelvollinen roolipeli silti. **7**

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2

Tokiassa tietä riittää, niin paljon että ajeluun hurauttaa lukuisia tunteja. Vaan onko-han se lopulta vaivan arvoista?

Kun *Tokyo Highway Challenge* suoritti sisäön-ajonsa Dreamcastille, olin sitä mieltä, että peli sopi parhaiten Tokion moottoriteistä pitävälle. Sama pätee jatko-osaan, vaikka uudistuksia on tehty ja viihdearvoa lisätty. Pelikontrollia on parannettu, ja autot ovat kevyempiä ohjata. Tokion tiestöä on kehitetty ja ajettavana on useampia alueita. Vaikka *Tokyo Highway Challenge 2* tavoittelee todentuntuisuutta, Genki tekee selväksi, ettei niin välttämättä tarvitse olla kaikkialla pelissä. Autot, rakennukset ja tietyt muut yksityiskohdat voivat näyttää tutuilta, mutta eivät todellakaan kaikki. Jos joku on kruisailnut

Tokion moottoriteillä, *Tokyo Highway Challenge 2* saattaa herättää nostalgisia muistoja. On eittämättä tunnelmallista paahtaa täyttä vauhtia A-luokan autolla Odaibasta sillan yli Meguroon neonhoitoisen yötaivaan alla, mutta epäilen arvostetaanko sitä paljonkaan pelisuunnittelijoiden puutteellisen panoksen vuoksi.

Aivan kuin useimmissa racing-peleissä, *Tokyo Highway Challenge 2:ssa* on paljon huolehdittavaa. Öisten vauhtimitteloiden aikana kerätään rahapisteitä, joilla autoa voi kunnostaa tai jotka voi sijoittaa uuteen kärryyn. Ja samaa menoa jatketaan lähes loputtomiin. Eihän siinä sinänsä mitään pahaa ole, mutta ilmeettömistä ympäristöistä ja pelin asettelusta puuttuu läsnäolon tuntu. Inhimillisuus. Genki saa kaiken tuntumaan persoonattomalta kuin muovin

pakatun sushin. Peliä ei nimittänyt elävöittä Quest Mode, Time Trial, Free Ride eikä myöskään se seikka, että Ariaken ulosmenotien voi välttää. Täytyy vain toivoa, että seuraavassa pelissä Genki käyttää enemmän aikaa elämyksien välittämiseen.

MARTTI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **GRAVE** VALMISTAJA **GENKI** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIikka Enemmän yksityiskohtia kuin edeltäjässä, muuten ei juurikaan muutoksia.
 ÄÄNET Laimeita moottoriääniä ja väsähtäneitä klubikapeleita.
 KONTROLLU Parannusta on tapahtunut, mutta Genkin olisi pitänyt nähdä enemmän vaihua.
 HAASTE Paljon melua vähästä.

YHTEENSÄ Lupaa paljon, mutta näyttö jää vähiin.

7
5
7
6
6



Jos pelaaja hoitaa asiansa hyvin ja ostaa oikean auton, *Tokyo Highway Challenge 2:ssa* pääsee todella lujaa.



Jos pitää vastalakuista autoista ja siisteistä uusinnoista, *Tokyo Highway Challenge 2* saattaa olla varteenotettava vaihtoehto. Harmi vain, että pelistä puuttuu eläytyminen ja se on paikoitellen yksitoikkoista. Genkin olisi pitänyt vielä harkita ennen pelin julkaisemista.

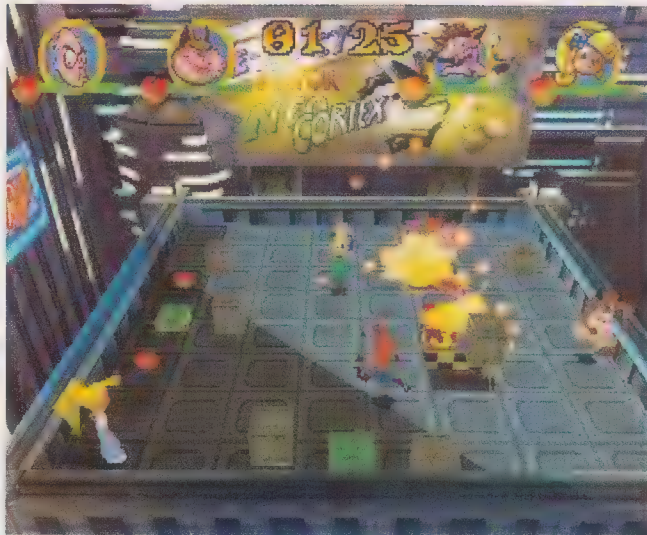
CRASH BASH

Monet suosittu pelihahmot ovat viime aikoina ilmaantuneet iloksemme seurapelien sankareina. Nyt on vihdoinkin Crash Bandicootin vuoro yrittää. Katsotaan mitä tuleman pitää.

Täytyy tähän alkuun sanoa, että vaikkakin Crash Bandicoot on konsolihistorian läpinäkyvin kopioitu pelihahmo, olen silti aina ilolla pelaillut hänen tähdittämäänsä pelejä. *Crash Bash*in pelatessa tulee väistämättä mieleen *Mario Party* seuraajineen, eikä *Crash Bash* ansaitsekaan pokaalia omaperäisestä toteutuksesta, ei suinkaan. Silti, jotain mielenkiintoista tässäkin pelissä on, ainakin moninpelinä ystävien (tai pahimpien vihamielien) parissa pelatessa. Onhan *Crash Bash* tämän genren lähes ainoita edustajia PlayStation-maailmassa. Jostain syystä tuntuu, että kaikki vakiintuneet pelisankarit seuraavat toistensa hyväksi havaittuja jalanjälkiä enemmän tai vähemmän hyvällä menestyksellä vuodesta toiseen. No, ei siinä mitään jos lopputulos vain on kyllin hyvä.

Ja onhan se, ainakin kohtuullinen. *Crash Bash*issa pelataan siis toisia vastaan sarjoissa erilaisia minipelejä, joita löytyy yhteensä 30, seitsemällä eri tasolla. 30:tä erilaista peliä ei kuitenkaan ole, vaan minipelit aikanaan toistavat itseään eri tasoilla. Voitoista tienataan pokaaleita, maljoja ja muita vastaavia kippoja matkalla loppua kohti. Ja tasoilta edetään seuraavalle tieteenkin loppubossien kautta. Tuttua vai mitä? Tietenkin mukana on myös koko joukko aikaisemmista *Crasheista* tuttuja henkilöitä, kuten Coco ja Neo Cortex. Mielenkiintoista tämän tyyppin peleissä on se onnen ja taidon yhdistelmä, jonka avulla pelissä edetään. Välttämättä ei siis tarvitse olla mikään konkari selvitettäväkseen pelin, jos vain hallussa on paljon hevosenkenkiä ja jäniksenkäpäliä. Toisaalta, konkarikaan ei pääse peliä läpi jos sattuu rikkomaan kasan pelejä ja tien yli juoksenteleä liuta mustia kissoja.

Kaikki Crash Bandicootin aikaisemmin jossain pelissä törmänneet tunnistavat hänet hyvin jälleen kerran. Eurocom onkin tehnyt hyvää työtä mitä tulee pörröisen sankarimme siirtämiseen tähän pelimuotoon. Taustat ovat osuvasti rakennettuja ja piirrosfilmimäisyys on poi-



Parempi mursu pelissä kuin pyy pivossa, vai kuinkas se menikään?



Varoituksen sana lapsenmielille: TNT laatikon kyljessä ei suinkaan tarkoita Tukka Nuottasten Talviretkä.

koin sitä luokkaa, että luulee katsovansa lauantaiaamun piirrettyjä telkkarista. Äänimaailma on tuttu aikaisemmista sankarimme peleistä, joten ei mitään valittamista siinäkään.

Suosittelenkin peliä a) sellaisille, jotka omistavat Multitapin, joilla on paljon vapaa-aikaa ja joilla on noin 3 kaveria, ei kuitenkaan mitään tiukkapiipoja ja b) a)-kohdan tyyppien kavereille. Yksinäänkin voi toki pelailla, mutta kivaa ei riitä niin pitkäksi aikaa.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEURAPELI** JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **EUROCOM** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA 1-4 PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

- GRAFIikka Kivoja animaatioita, siistiä ja rauhallista.
- ÄÄNET Yksinkertaiset, mutta riittävät.
- KONTROLLI Tarkoituksenmukainen, paikoin epätarkka.
- HAASTE Moninpelinä mainio, yksin ei.

YHTEENSÄ Mukavaa ajanvietettä kavereiden kanssa, varsinkin sateisena sunnuntaipäivänä.

ISKA

8
7
7
7
7

SEGA GT

Sega GT haastaa kilpailuun Sony'n lippulaivan.

Gran Turismon menestys ei suo yhdellekään itseään kunnioittavalle pelivalmistajalle rauhaa. Ja tietysti vastaava autopelijättiläinen on saatava myös Dreamcastille. Sega GT:ssä on ainakin paperilla kaikkea sitä, mitä tarvitaan PlayStation-pelien uhkaamiseen. Tosin Sega GT:stä ei löydy 300 lisensoitua autoa eikä todellisten paikkojen mukaisia ratoja, mutta yli 100 ajokillansa ja 22 radallansa se on joka tapauksessa huomion arvoinen testikohde. Jo hetken kokeilun jälkeen peli vaikuttaa onnistuneelta. Koskaan aiemmin ei autopelissä ole ollut yhtä paljon valinnan varaa ja valikkoja. Mutta edetkämme järjestyksessä, asia kerrallaan.

Sega GT seuraa pelirakenteeltaan lukuisista edeltäjistään tutuksi käynnyttä linjaa. Useiden lisenssikokeiden ja eri tasoisten kilpailujen kautta pelaaja kamppailee itsensä hiljalleen yhä ylemmäs arvohierarkiassa. Tässä tapauksessa on kyse neljästä kilpaluokasta, jotka on jaettu moottoritehon mukaan. Se rahasumma (n. 10000 dollaria), jonka pelaaja saa alussa käyttöönsä, riittää tietysti vain yksinkertaisimpiin ajokkeihin. Niinpä pelaajan pitää kilpailuissa menestymisen kautta yrittää kerätä rahaa parempiin varusteisiin, kunnon vaihteisiin, turbomoottoriin ja niin edelleen. Lisäksi voi tietysti säästää parempaa autoa varten. Menestyksen myötä pääsee myös ajamaan paremmilla radoilla ja eri luokan autoilla. Kilpailla voi sekä itsekseen aikaan vastaan että monen pelaajan kesken yhtäaikaan. Mutta oikeastaan vain Suuri Mestaruuskilpailu merkitsee jotain.

Se, joka on aiemmin ajanut Sega-ympäristöissä (ja kukapa ei olisi?), tunnistaa autovalikoiman. Mukana on Supran, RX-7:n ja Skylineen kaltaisia klassikkoja, mutta myös uutuusia, joita edustavat mm. Toyota Celica GT-S ja Dodge Viper GTS-R. Ja sille, joka viitsii selata valikkoja todella pitkälle alas-päin, löytyy jopa mahdollisuus rakentaa ikioma ajokki. Tosin rakentelun tulos voi olla katastrofi radalla, ellei pelaaja omaa näppituntumaa aerodynamiikkaan, jarruihin, vaihteisiin ja sen sellaiseen. Ja ennen kuin lähtee mukaan toimintaan, kannattaa tutustua edeltäkäsini ratoihin ja ympäristöihin. Tässä konsolin tehot ja suunnitteluporukan viitseliäisyys tekevät suuren vaikutuksen. Yksityiskohtaisia ympäristöjä, vaihtelevia pilvimuodostelmia, säihkyviä valotehosteita (varsinkin yöradoilla) ja mielipuolisuutta hipovia nopeuksia - kaikki tämä takaa sen, että kokonaisvaikutelma muodostuu mahtavaksi. Siellä täällä on tosin pikku virheitä ja yllättävää kyllä ne vaikuttavat pelkin huolimattomuuden tuloiksi. Rakennusten saumojen väliset raot ja irrallaan liitelevät polygonit ovat sen tason ilmiöitä, joita ei pitäisi esiintyä tämän tason peleissä. Mutta yleisesti ottaen kaikki on hienoa ja yksityiskohtaisen

maukasta, kuten pienet oikein sijoitetut grafiikan suunnaukset vauhdin tunteen lisäämiseksi.

Ja tietysti on jo sinänsä mukava ajella ympäriinsä näissä hyvin suunnitelluissa ympäristöissä. Mutta mitä tulee ohjaukseen ja tuntuun, ei tämä peli valitettavasti yllä Segan tavallisesti korkealle tasolle. Analoginen ohjain on suhteellisen turha ja digitaalinen ohjain tosin toimii tarkasti,

mutta se on taipuvainen hitauteen ja jäykkyyteen, mikä haittaa ajotuntumaa. Varsinkin, jos on valkannut käyttöönsä muutenkin liirtoherkän amerikanraudan. Silloin merisairaus odottaa pelaajaa heti ensimmäisen kurvin

Sega GT seuraa pelirakenteeltaan lukuisista edeltäjistään tuttua linjaa. Useiden lisenssikokeiden ja eri tasoisten kilpailujen kautta pelaaja kamppailee itsensä hiljalleen yhä ylemmäs arvohierarkiassa.



McDonalds tunnetaan täälläkin, mutta Lawson on suomalaisille suhteellisen tuntematon kauppaketju. Kyse on lähikaupoista, joissa myydään kaikkea elintarvikkeista ja kännyköistä konsolipeleihin.

takana. Vaikka pelissä onkin huomattavasti simulaatiotunnelmaa, on ohjaus silti riittävän anteeksiantava, jotta vanha pelihallien kasvatti pystyy tuntemaan olonsa kotoisaksi. Äänet ovat suhteellisen OK, joskin efektit ovat minun makuuni hiukan liian hiljaisia. Aavistuksen kirkkuvammat ja korviahloavammat moottoriäänet olisivat sopineet näihin ympyröihin paremmin. Mutta se valituksista. *Sega GT* pitää sisällään riittävästi hienoja ja oikeita kilpa-ajajuonteita, jotta kaikkein vaativimmatkin autopelaajat olisivat iloisia. Valtavasti valikkoja ja mahdollisuuksia, huikasta autoja (sekä mahtava mahdollisuus rakentaa oma ajokki), vaihtelevia ratoja ja

pelitapoja - ja tärkeimpänä kaikista: peli on huolellisesti suunniteltu kaikkine opetus- ja totutteluratoineen. Niiden ansiosta testailua tarvitsee oikeastaan vain hiukan, kunhan pelaaja kokeilee jotakin uutta autoa jonkin verran tai ostaa jonkin tietyn lisävarusteen, jos kassassa riittää rahaa. Peli on yksinkertaisesti viihdyttävä. Ja viihdyttävänä konsolipeleissä pitää ollakin kyse. *Sega GT* ei ehkä ole aivan paras ajopeli mitä on julkaistu, mutta pelkäänsä graafisesti se kyllä pesee *Gran Turismon*kin. Sen ansiosta ainakin minä katson läpi sormieni pelin pikku puutteita.

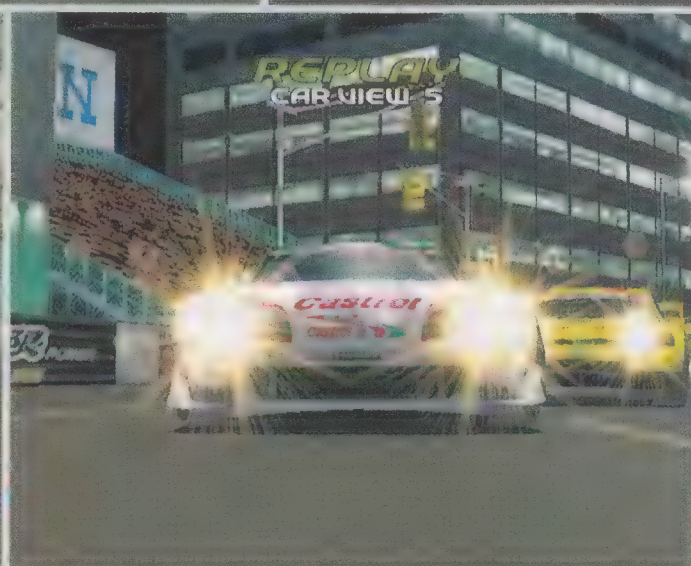
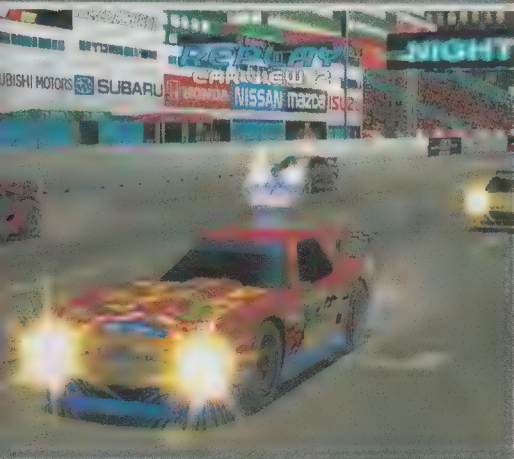
JOONAS

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **AJOPELI** JULKAISIJA **SEGA**
VALMISTAJA **SEGA** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA 1-2
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIikka Upeita, suuria ja hienoja autoja nopeissa ja yksityiskohtaisissa ympäristöissä.
ÄÄNET Ei mitään ihmeitä, mutta hyviä tehosteita ja kelvollista musiikkia.
KONTROLLI Suhteellisen toimivoa, mutta ajotuntumasta puuttuu jotakin.
HAASTE Valtavasti kaikenlaista suurta ja pienempään tutkittavaksi ja plarottavaksi.

YHTEENSA Ei ihan *Gran Turismon* kaataja, mutta melkein.

8
7
7
9
8



Kun *Sega GT*:ssä pudotaan, se käy niin nopeasti, että pelaaja melkein nousee lentoon.

QUAKE III: ARENA

Tervetuloa *Quake III: Arenaan*. Tarjoilemme kylmiä terässeiniä, raskasta aseistusta, veriroiskeita seinillä, hengenvaarallisia vastapelaajia ja yhtä sun toista epäinhimillistä online-ottelujen puolella.

On kaksi pelityyppiä, jotka tähän saakka ovat toimineet tyydyttävästi vain PC:llä. On kyse yhden pelaajan ammuskelupeleistä ja reaaliaikaisista strategiapeleistä. Molemmat genret alkavat nyt nopeasti yleistyä Dreamcastilla ja PlayStation2:lla. Ja sitä mukaa kuin konsolien suorituskyky paranee, molempia tyyppiä pystytään soveltamaan mallikelpoisesti myös konsoleille. *Quake III: Arena* on erinomainen esimerkki tästä.

Wolfensteinista aloittanut, *Doomin* kautta koukannut ja lopulta *Quake III: Arenaan* päätyntä Id Software on tehnyt loisteliasta jälkeä. Vaikuttaa siltä, ettemme me pelaajat ikinä kyllästy juoksemaan ympäriinsä tunnelleissa ja ampumaan vastustajia palasiksi. Ja se johtuu siitä, ettei Id tyydy pelkäästään seuraamaan kehitystä, vaan se myös luo sitä. Viime aikoina heille on toki ilmaantunut kilpailijoitakin. *Half-Life* ja *Unreal Tournament* ovat vain pari esimerkkiä. Myös ne tulevat olemaan tai ovat jo konsolimuoossakin saatavina. Kilpailu kovenee.

Quake III: Arenassa on juuri sitä kiihkoa, jota paatunut pelaaja kaipaa. Kovan tultiistelun jälkeen tuntee yhä koulupoikamaisesta innostusta ja hermostuneisuutta. Pinnosten jahtaamisella on pelissä kiistämättömät häittäpuolensa, ja koska ottelut helposti voivat kääntyä tappiolliseksi, keskittymisen hukkaaminen hetkeksikään ei ole toivottavaa. Jos unohtaa tämän, on mennyttä miestä. *Quake III: Arena* ei salli moista erehdyä.

Raster Studios, joka vastaa Dreamcast-käänöksestä, on tehnyt taidokasta työtä. Erikoisuunnitellut radat ovat tyyliä, tekoälyä käytetään hienolla tavalla ja grafiikka on melkein identtistä PC-versioon verrattuna. Kaikki tämä yhdistyy kovaan tehostemekastukseen ja epäinhimillisiin ääntelyyn. Hienoa.

Pelin ohjaus on ehkäpä sen suurin heikkous, ellei sitten hanki tarvittavaa oheisvälineistöä. Se on sääli, koska näppäimien ja hiiren hankkiminen on melkoinen menoera. Väittäisin, että *Quake III: Arenan* pelaaminen ilman näitä laitteita on laimeaa, koska taistelujen ohjaus ei Dreamcastin vakio-ohjaimella käy oikein kunnolliseen tyyliin. Jos sen sijaan käyttää näppäimistöä ja hiirtä, peli saa heti uusia ulottuvuuksia ja muuttuu parhaaksi räiskintäpeliksi mitä Dreamcastille nykyään löytyy.



Väittäisin, että *Quake III: Arenan* pelaaminen ilman hiirtä ja näppäimistöä on laimeaa, koska taistelujen ohjaus ei Dreamcastin vakio-ohjaimella käy kunnollisesti. Jos sen sijaan käyttää oheisvälineistöä, peli saa heti uusia ulottuvuuksia ja muuttuu parhaaksi räiskintäpeliksi mitä Dreamcastille nykyään löytyy.

räiskintäpeliksi mitä Dreamcastille nykyään löytyy.

Moninpeluvaihtoehto *Quake III: Arenassa* on kunnollinen.

Jaettu näyttö ei tunnu kovin innostavalta, kun ajattelee, että netinkin kautta voi kytkeytyä yhteen ja saada siten koko näytön vain omaan käyttöön. Lisäksi tällöin ei tarvitse



Rautaputkella voi lyödä elämään uutta väriä - veronpunaista. Rohkenemme väittää, että kranaattikiväärillä se onnistuu paremmin.



Hahmosuunnittelu on tutuilla linjoilla Quake III: Arenassa. Paljon muskeleita ja kookkaita hahmoja. Puhumattakaan pelin naishahmoista. Hahmot eivät toisin sanoen vaikuta kovinkaan äyllisen näköisiltä. Siitä huolimatta peli on erinomainen.



kuunnella ärsyttäviä kommentteja muilta. Online-pelinä Quake III: Arena pelittää kelvollisesti. Toisinaan se hiukan hidastuu, kuvien pyörytys ei ole yhtä skarppia kuin yksin pelatessa ja tietyt yksityiskohdat jäävät kokonaan pois. Eli paranneltavaa toki jää. Mutta hyvä ja viihdyttävä se silti on.

Ilmeisesti Sega haluaa siirtää pelaamisen rajoja yhä laajemmalle. Mutta online-pelaamisen tuleminen laajentaa taistelukenttää entistä isommaksi ja kilpailijat seuraavat Segan jokaista askelta tarkkaavaisesti. Mutta pelkästään rajoja ei olla laajentamassa, vaan myös laajittajia.

Quake III: Arena on pian yhteensopiva pelin PC-version kanssa, kunhan Sega saa valmiiksi Quake III: Arenan täydennysosansa, joka julkaistaan pelin PC-version mukana. Ja kyse ei ole pelkästään Segan investoinneista. Parhailtaan lukuisat pelivalmistajat suunnittelevat vastaavia ohjelmistoja online-pelaamista varten. Ja ensimmäistä kertaa pelihistoriassa kaksi erillistä pelaajien tyyppiryhmää ja pelialustaa pystyy kytkeytymään yhteen. Olen lyhyesti sanottuna innoissani.

MARTTI

PELIKONE DREAMCAST LUONNE RÄISKINTÄ
JULKAISIJA SEGA VALMISTAJA RASTER/ID
MYNNISSÄ NYT PELAAJIA 1-4 PELIMUISTI MUISTIKORTTI

GRAFIikka Lähies identtistä PC-version kanssa, mutta saattaa hiukan hidastella ja tekstuurit eivät ole yhtä teräviä.
ÄÄNET Ähistelty ja kova rock muodostavat hyvän yhdistelmän.
KONTROLLI Unohda käsiohjoin, kytke kiinni näppäimistö ja hiiri.
HAASTE Inhimillinen vastustaja on poikaa, muttei koneen vastuksessakaan mitään vikaa ole.
YHTEENSÄ Onnistunut käännös kaikille Quake-faneille.

7
8
8
9
8

SHEEP

Toisinaan uudet pelit tuntuvat samalta kuin rikkaat tuulet puhaltaisivat sisään ja korvaisivat vanhat, ummehtuneet peli-ideat. On myös niitä pelejä, joissa kyllä on tätä potentiaalia, mutta jotka eivät onnistu kasvattamaan sitä täyteen kukkaan.

Tässä omintakeisessa pelissä on melko sekava tarina. Neljä henkilöä, tai oikeammin sanottuna kaksi henkilöä ja kaksi koiraa joutuvat suuren lentävän lautasen kaappaamaksi. Syynä tähän on se, että avaruusaluksen omistaja, avaruuslammas, tarvitsee apua kaikkien maailman orjuutettujen lampaiden vapauttamisessa. Neljä

päähahmoamme saavat tehtäväkseen paimentaa lampaat kaikkien vaarojen läpi ulos vapauteen. Lampaat eivät nimittäin kykene omillaan pakenemaan kiusanhengiltänsä.

Pelaaja ohjaa yhtä kaapatuista hahmoista; miestä, naista, kilttiä koiraa tai tylä koiraa. Kaikilla neljällä on lähes identtiset ominaisuudet. Peli-ideassa on jonkin verran yhtenevyyksiä *Lemmings*-peleihin. Kyse on lammasten kaitsemisesta läpi ratojen, joita kansoittavat vaarat ja ilkeät vartijat. *Lemmingsin* tavoin käy lammastenkin tie kohti varmaa tuhoa, ellei niitä vahdi riittävän aktiivisesti.

Uusien tuoreiden peli-ideoiden testaaminen on aina uskomattoman hauskaa. Valitettavasti sitä ei nyt kestä kovin kauan. Kun on pelannut jonkin aikaa, avuttomiin ja äly-

vapaisiin lampaisiin kyllästyy takuuvarmasti. Siitäkin huolimatta, että radat ja vaarat on tehty vaihteleviksi. Pelin parantamiseksi olisi voitu mm. lisätä huumorin osuutta, joka on mukavasti esillä pelin johdannon ja välisioiden aikana, mutta puuttuu valitettavasti suurimmaksi osaksi itse pelistä.

Grafiikka on puhdasta ja selkeää. Siinä ei tosin ole mitään uutta tai jännää otetta. On lähdetty varmasta 2D-grafiikasta ja sitten luotu siihen 3D-syvyyttä. Yksi grafiikan ja pelin vahvoja puolia ovat monenlaiset vaarat, joihin siinä törmää. Eri tasoilla on omat vaaransa, vaikka tietyt hahmot tulevatkin vastaan koko maailman alueella. Jokainen maailma koostuu neljästä radasta ja kaikilla radoilla on suurinpiirtein samanlainen musiikki. Jokaisen maailman loppua kohden pelaaja onkin jo ehtinyt kyllästyä siihen. Äänitehosteet ovat hyviä, vaikkei niitä paljon olekaan. Lampaat eivät pidä juuri minkäänlaista ääntä ja paimenetkin päästelevät vain varoitushuutoja.

Pelaajana voi hiipiä, juosta tai huutaa lampaille. Jos esimerkiksi haluaa lähestyä laumaansa pelästyttämättä niitä pakosalle, pelaajan on käytettävä hiipimistä. Joitakin esineitä voi aktivoida. Kaiken kaikkiaan ohjaus on monipuolisen ja yksinkertaisen välimaastosta. Peli vaatii toki silloin tällöin pauseja, koska käyttöliittymä on niin kyllästyttävä, että pelaaja saa ennen pitkää tarpeekseen idioottimaisten lampaiden kaitsemisesta. Ohjaus ei ole yhtä vaihteleva kuin *Lemmingsissä*.

Peli on juuri niin vaikea kuin voisi toivoakin. Vaikeustasojen erot on suunniteltu huolellisesti. Lisäksi tulee melko hauska, mutta vaikeahko kahden pelaajan mahdollisuus. Tulee mieleen jalkapallo, koska laumaa on tässä ohjailtava niin, että se päätyy oikeaan maaliinsa. Pelaaminen muuttuu varsin pian kaaosmaiseksi, mutta jos on oikeassa mielentilassa, se sopii oikein mainiosti!

Pelin todellinen vahvuus on sen omintakeinen peli-idea. Sitä olisi tietysti voitu kehittää hieman pidemmällekin, mutta haluan suoda kaiken kunnian Empirelle ja muille vastaaville yhtiöille, jotka kokeilevat utojakin ratkaisuja. Sillä tavalla peliteollisuus kehittyy. *Sheepin* pitäisi joka tapauksessa kuulua pelivalikoimaasi, jos olet jo kyllästynyt loputtomiin liukuhihnapelisiin.

TOPI



PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TEHTÄVÄPELI** JULKAISUA
EMPIRE VALMISTAJA **EMPIRE** MYNNISSÄ **NYT**
 PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
 MUUT KONEET **GAME BOY COLOR**

GRAFIikka | Selkeää ja hienoa, muttei mitenkään epätavallista.

6

ÄÄNET | Aivan liian yksitoikkoiset musiikit.

6

KONTROLLI | Toimii hyvin ja on yksinkertaista.

7

HAASTE | Jos jää helposti kiinni utoihin ja uusiin juttuihin, Sheepistä löytyy tekemistä.

6

YHTEENSÄ | Uusi ja raikas. Valitettavasti tämä ei vielä riitä todella hyvän pelin tekemiseen.

6

POP 'N' POP

Tehtävapeliä kuningas Taito on kerännyt 16 tunnettua pelihahmoaan ja tehnyt rip-offin omasta *Bust-A-Move*-peli-ideastaan. Ja kuten tavallista, he tietävät mitä tekevät.

Pop 'n' Popissa klassiset kuplat on vaihdettu palloiksi. Minidinosaurukset Bub ja Bob ovat kuitenkin yhä mukana ja ne toimivat pelattavina hahmoina yhdessä useiden muiden 80- ja 90-luvulta tuttujen Taito-pelihahmojen kanssa.

Pelaajan tehtävänä on päästää ilmapalloja nousemaan, ja ylös päästyään ne muodostavat pilvikuviota näytön reunaa vasten. Pilvi siirtyy kaiken aikaa reunasta toiseen ja joka kerta, kun se on ylittänyt pienen Game Boy -horisontin, se siirtyy askeleen lähemmäksi maata ja sitä linjaa, joka ilmaisee miten lähellä maata pallot saavat olla ennen Game Over -ilmoituksen lävähämistä ruudulle.

Pelattavissa olevat hahmot voivat myös liikkua edestakaisin näytöllä ja pelaaja voi vaihtaa käsillä olevien pallojen järjestystä, jotta ne sopisivat paremmin ilmassa olevien pallojen väreihin. Pelissä

täytyy näet laskea liikkeelle väripalloja juuri oikealla hetkellä. Muuten ne voivat osua väärään paikkaan, jolloin pallomuodostelma kasvaa alaspäin liian vikkelaasti. Tarvitaan kolme tai useampia palloja vierekkäin, jotta ne räjähtäisivät ja katoaisivat näytöltä. Kun on rikkonut kaikki pallot, pääsee seuraavalle tasolle.

Joka kolmannella tasolla pääsee kohtaamaan bossin. Ne voivat ampuu tuliuolia, jotka saavat hahmon liikuntakyvyttömäksi, tai hypätä vihaisena pallopilven päälle. Näin se laskeutuu nopeammin kuin tavallisesti. Tällöin on käytettävä erilaisia erikoispalloja, joita jokainen hahmo on ansainnut pärjätessään hyvin pelissä. Jotkut pallot ovat vesitäyteisiä, jotkut ampuvat nuolia ja jotkut kohottavat pallomuodostelmaa pari askelmaa. Toisinaan ne ovat todellisia tilanteen pelastajia.

Pop 'n' Pop sisältää kolme erilaista pelitapaa. Story Modessa jokaisen tason välissä huomion vie pikku satu ja pelaaja pelaa kolme rataa jokaista aakkosten kirjainta kohden. Pelin kuluessa saa myös lisähahmoja käyttöönsä ja niillä on omat radat jokaiselle aakko-

selle. Jos omistaa linkkikaapelin, voi haastaa kaverrinsa, jolla on sama peli ja Game Boy Color -itellään, tai tehdä yhteistyötä tämän kanssa. Mutta hauskin tapa pelata on yksin. Jos pitää *Bust-A-Move*-peleistä, on tämäkin varma valinta. Mutta radoilla ei ole paljonkaan vaihtelua, joten vaatii kärsivällisyyttä aloittaa peli alusta uudelleen joka kerta, kun on lopettanut pelaamisen. Vanhaa peliä ei nimittäin voi tallentaa kortille.

LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **PULMAPELI**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **TAITO** MYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **EI OLE** MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIikka Yksinkertaisia ja selkeitä tasoja ja tuttuja hahmoja.

ÄÄNET Ikävän tavallista hissimusaa.

KONTROLLI Hyvä, kuten kaikissa Taiton peleissä.

HAASTE Ikuinen kesto, jos pitää peli-ideaasta. Mutta tasot eivät vaihtele kovin paljon.

YHTEENSÄ *Bust-A-Move*, jossa on palloja kuplien sijasta.

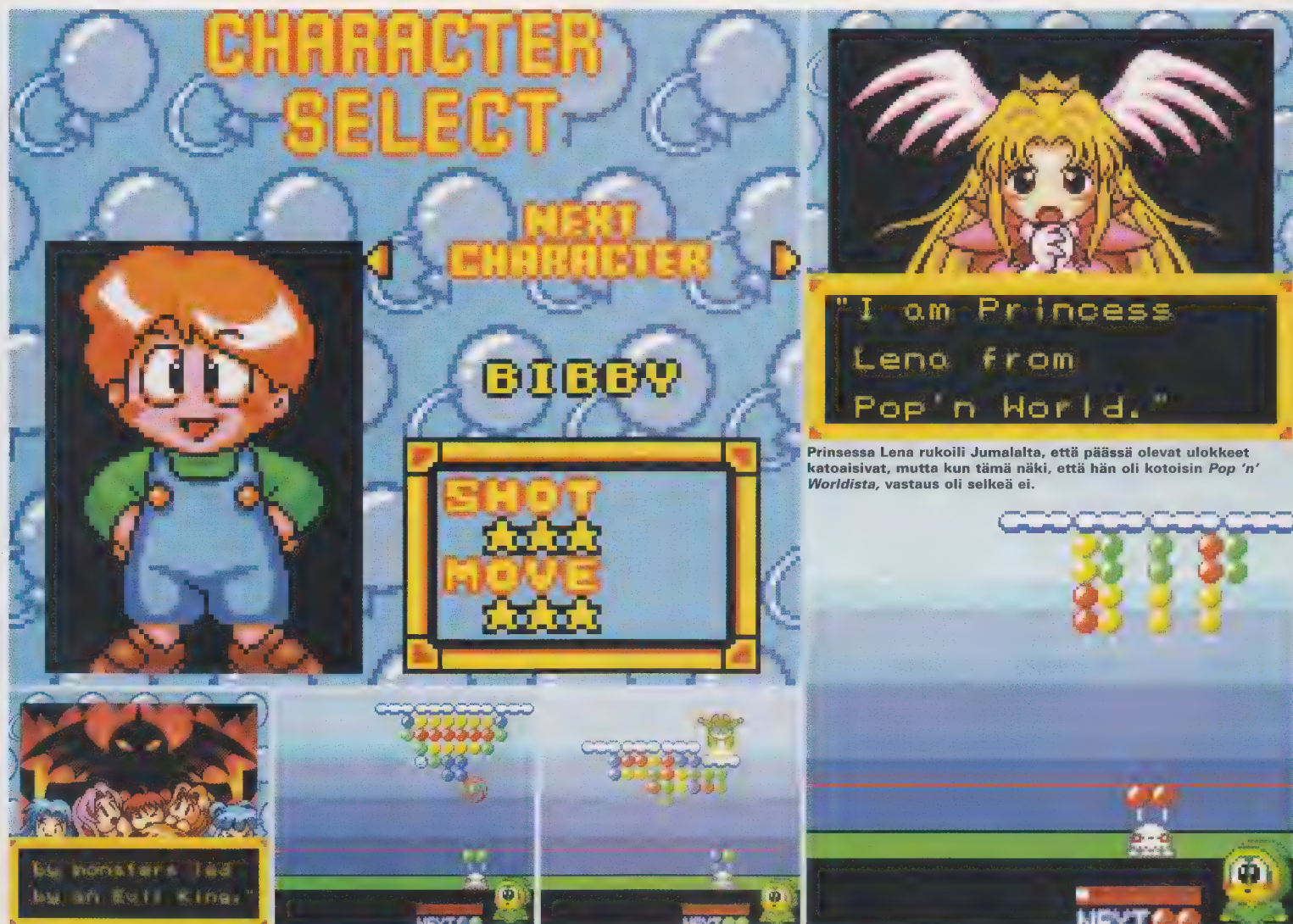
7

5

8

7

7



ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING

Konami päätti valmistaa realistisen snoukkauspelein lumilautailun ystäville. Siitä ei tullut yhtä yleisöä koskiseleva kuin mitä esimerkiksi *SSX* oli, mutta toisaalta se, mikä on helpoimmin saatavilla, ei aina kestä.

Ei ole helppoa olla rinnastamatta *ESPN Winter X-Games Snowboardingia* ja *SSX*:ää toisiinsa, vaikka ne eroavatkin toisistaan huomattavasti sekä audiovisuaalisesti että pelattavuudeltaan. Kummassakin pelissä on ominaisuuksia, jotka tavallaan osoittautuvat hyviksi. Kyse on enemmänkin makuasiasta. Ne, joita *SSX:n* nopea arcadeasettelu ei miellyttänyt, voivat saada enemmän Konamin *ESPN Winter X-Games Snowboardingista*, joka pyrkii täydelliseen realismiin.

ESPN Winter X-Games Snowboarding vaatii pelaajaltaan kärsivällisyyttä ja aikaa. Jo hahmon saaminen rinteeseen on vaativaa. Ensin täytyy näet valita sukupuoli, nimi, lempinimi, hiukset, pituus, paino, asusteet, siteet, lauta ja vähän muutakin - ja sitten vain laskettelemaan, luuletko? Ei se niin mene. Kunniotetuksi ja taitavaksi lumilautailijaksi etenemiseen tarvitaan rahaa, ja nämä rahat pelaaja tienaa osallistumalla eri kisoihin. Rahoilla voi sitten ostaa paremmat vaatteet, varmemmat siteet, paremmat laudat ja hissikortin, jotta pääsee laskemaan parempiin mäkiiin pienten, koirien merkkiaamien ja väsyttävien rännätulumimäkien sijaan.

Pelissä on virtuaalinen odotteluapaikka, jossa pelaaja voi solmia suhteita, ilmoittautua kilpailuihin ja ostella tarvitsemiaan asioita. Kaikki pelin materia on lähtöisin vastaavien sponsoreiden tarjonnasta. Jos sinua miellyttää Nike-takki tai Burton-lauta, voit suurella varmuudella löytää ne paikallisesta lumilautaliikkeestäsi. Konami ja muut peliyhtiöt muuttuvat paremmiksi tuotevalikoimissaan, sekä hyvässä että pahassa. Kun pelaajaa eivät kiinnosta pitkien elokuvien piilomainokset, näitäkään piirteitä ei tule arvostamaan, vaikkakin ne liisäisivät realismia. *ESPN Winter X-Games Snowboardingissa* näkyvät myös viralliset laskettelijat. Todellista lumilautailijaintoilijaa miellyttävät pelissä mukana olevat Devun Walsh, Rio Tahara, JP Walker, Terje Haakonsen sekä muutamat muut tähdet.

Oppimiskäyrä *ESPN Winter X-Games Snowboardingissa* on yhtä jyrkkä kuin siinä pirunmäessä, jonka vierellä minä kasvoin. Se mäki oli hengenvaarallinen, yksi kaverini mursi kätensä laskettuaan mäessä huonokuntoisella kelmalla - vaikka eihän *ESPN Winter X-Games Snowboardingissa* sellaisesta tarvitse huolehtia. Kuitenkin se antaa jonkinlaisen kuvan siitä,

kuinka vaikeaa peliin on päästä. Koska *SSX:n* yksinkertaista estetiikkaa ei tässä pelissä ole, pelaajan on heti ensimmäisenä parasta unohtaa kaikki loistavat temput. Pelkästään lautaan tutustuminen vie jo pari tuntia, aivan kuten todellisuudessaakin. Voitto tulee vasta, kun pelaaja hallitsee laudan, alustan ja kaikki näppäinyhdistelmät.

ESPN Winter X-Games Snowboardingin radat vaihtelevat, ja mielestäni Konami olisi voinut hieman täydentää niitä. Toiset ovat niin autoitoita, että tuntuu siltä kuin lumivyöry olisi pyyhkinyt altaan kaiken. Ei se mitään, että näin käy välillä myös tunteilla, mutta mäet ilman ainuttakaan hyppyriä, estettä tai sadan metrin askelmaa tuntuvat naurettavilta.

Visuaalisella tasolla *ESPN Winter X-Games Snowboardingissa* on paljon realistisempi värityys kuin *SSX:ssä*. Siinä ei ole ilotulituksia, kummallisia oransseja vekottimia tai sprayattuja kollaaseja lumessa. *ESPN Winter X-Games Snowboardingin* grafiikka onkin yksityiskohtaista ja terävää tietystä arkisuudesta huolimatta.

Musiikillisesti täytyy todeta, että olen enemmänkin heikkona *SSX:n* ajanmukaiseen musiikkikollaasiin. Mix Master Mike tuntuu huomattavasti tuoreemalta kuin amerikkalainen collegevirtaus, joka yhtä hyvin olisi saanut tehdä seuraa *Felicitylle*. Äänitehosteet ovat sen sijaan hienoja, ja on kivaa kuulla lehmänkellot ja yleisön riemu onnistuneen laskun jälkeen.

ESPN Winter X-Games Snowboarding vaatii pelaajaltaan omistautumista ja kärsivällisyyttä. Sinun täytyy olla todellinen lumilautailufani jotta voit arvostaa sitä kokonaisuudessaan. Jos kuvaus ei sovi sinuun, niin mielestäni sinun kannattaa silloin mieluummin tsekata *SSX*.

MARTTI

ESPN Winter X-Games Snowboarding vaatii pelaajaltaan omistautumista ja kärsivällisyyttä. Sinun täytyy olla todellinen lumilautailufani jotta voit arvostaa sitä kokonaisuudessaan. Jos kuvaus ei sovi sinuun, niin mielestäni sinun kannattaa silloin mieluummin tsekata *SSX*.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIikka	Realistisempi kuin <i>SSX:ssä</i> , eli ei värikäs eikä vilkkuva.	8
ÄÄNET	Pääasiassa amerikkalaistyylisiä musaa ja tavanomaisia äänitehosteita.	6
KONTROLLI	Tämän pelin oppiminen vie aikaa, oppimiskäyrä on todella epätasoinen.	6
HAASTE	Lukuisia variantteja ja säätäjiä. Lumilautailun <i>Gran Turismo</i> .	9
YHTEENSÄ	Todella realistinen lumilautailupeli, mitä se sitten merkitseekin.	8

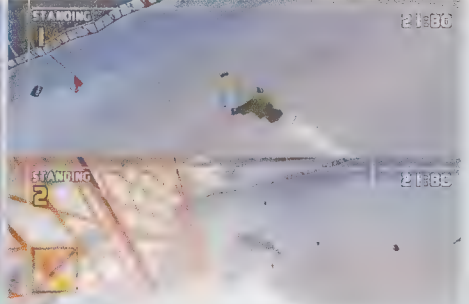


STANDING

5/5

SNOWBOARDERX

30:35



Kahden pelaajan tila toimii kuten pitääkin, muttei pidä sisällään mitään suoranaisesti uutta. Toivottavasti Osaka-osasto korjaa virheen seuraavaan lumilautailupeliin.



Peter Line
1ST RUN 90.7% 2ND RUN 80% 3RD RUN 10% STANDING 1st

Peter Line valmistautuu seuraavaan kisaan. Keskittymistä vaaditaan, jotta pääsee ensimmäisenä maaliin.

BURTON
SNEAKERS

- SEVEN 50
- SEVEN 54
- SEVEN 57
- SEVEN 58
- SEVEN 62
- TROOP 46
- TROOP 52
- TROOP 57
- DRAGON 47
- DRAGON 52
- DRAGON 56
- DRAGON 59
- BALANCE 45
- BALANCE 48.5
- BALANCE 53
- BALANCE 55
- BALANCE 61

SHOP

BALANCE 57.5

Two series inspired by Terje's signature riding? technical spins, huge straight airs and innovative use of natural terrain. Quick and powerful with a load of drive. Preferred by pipe riders and kicker kids around the world.



UP/DOWN---SELECT

1244G

DECIDE CANCEL

RUN 1 OF 3
5340



STANDING

5/5

EXTEND SUPERPIPE

118:70

D

BEST RUN
38672
Christian Miller

SLOPESTYLE RUN 1 OF 3

106:00

5187

STANDING

3/5

BEST RUN
49802
JP Walker

00
01

GRAND THEFT AUTO 2

Kun haluaa lähteä matkantaittoon, ei paljon mikään päihitä upouusin paristoin ja toimintatäyteisellä autopelillä varustettua Game Boy Coloria. Siksi onkin todella harmillista, ettei Tarantula Studios onnistunut paremmin kääntäessään DMA:n *Grand Theft Auto 2:ta*.

Tämä ei tunnu kivalta. Oikeastaan olisin halunnut pyhittää tämän arvostelun sen kertomiseen, miten kivaa minusta on leikkiä autovarasta ja selittää, kuinka ilostun siitä, kun pelinvalmistajat yrittävät luoda hieman Game Boy-dramatiikkaa merkityksettömien, sarjakuvahahmojen tähdittämien tasohyppelyjen sijasta. Valitettavasti en voi sitä tehdä. *Grand Theft Auto 2:n* kontrolli on nimittäin niin huono, että minun on tehtävä parhaani estääkseni teitä kuluttamasta rahojanne tähän Tarantula Studiosin uuteen toimintapeliin.

Grand Theft Auto 2 perustuu lyhyesti siihen, että pelaajan on tehtävä itsensä suosituksi kaupungin gangsteriliigojen parissa. Tämän saavuttamiseksi pitää mm. varastaa autoja ja suorittaa tehtäviä liigojen puolesta. Mitä useampi onnistunut tehtävä, sitä parempi maine. Ikävä kyllä se ei ole lainkaan niin hauskaa miltä se kuulostaa. Ei ole vaikeaa harppoa kaupungin liikenteessä ja kaapata ensimmäistä ja parasta vastaan tulevaa autoa, mutta sitten kun itse pitää lähteä ajelemaan tulee äkkipysähdys. Ajoneuvon pienimmätkin liikkeet tuottavat ongelmia, ja epäonnen intoutuessa potkimaan pelaajaa päähän voi joutua ketjukolariin. Tämän jälkeen on automaattisesti suljettava koko peli ja aloitettava alusta, koska kolarista ei pääse irti. Kävellessä ohjattavuus ei ole ihan niin huono, vaan ainoastaan epälooginen ja jäykkä.

Ilman surkeaa ohjattavuutta *Grand Theft Auto 2* olisi varmasti voinut olla todella hauska peli. Asettelu on sekä vaihteleva että yksityiskohtainen, ja koska kaupunki on yllättävän iso, peli kestää pitkään, jos nyt vain ohjattavuuden kanssa jaksaa. Tietty on ikävää,

että grafiikka on jokseenkin kokoonkursittua, mutta uskon, että olisin voinut kestää sen. Harmi, ettei Rockstar Games onnistunut paremmin työssään.

Kuten varmasti tähän mennessä olette ymmärtäneet, ei tätä peliä todellakaan kannata ostaa. Jos pitää autopeleistä, on *Driver* miljoona kertaa parempi vaihtoehto.

TANELI

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **TAKE 2** VALMISTAJA **TARANTULA STUDIOS**
MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**
MUUT KONEET **PLAYSTATION/DREAMCAST**

GRAFIikka Yksityiskohdat ovat kivoja, mutta tässä pelissä grafiikka on turhan kokoonkursittua.

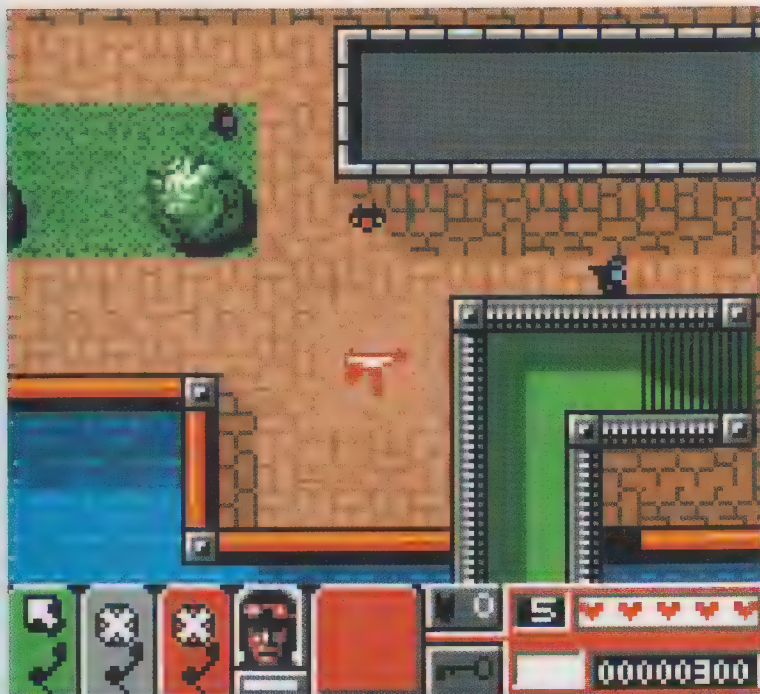
ÄÄNET Rajoitetut.

KONTROLLI Todella huono.

HAASTE Peli on vaihtelevaa, mutta ohjattavuus niin huono, että pelaajan on jaksettava omistautua pelille pitkään.

YHTEENSÄ Ei mikään menestys.

5
4
3
5
4



Auto pysähtyy kun sen eteen menee. Älä kokeile sitä todellisuudessa, äläkä varsinkaan moottoritiellä.

You lose 'cause I got the Ill Hill Street Blues, sanoi Kool G Rap and Polo.



Betoniviidakossa mikään ei ole varmaa, varsinkaan jos hyvää ei osaa erottaa pahasta. Kaikki näyttävät samanlaisilta, sotkuisilta pikselimassoilta.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



On mahdollista, että ne, jotka ovat tottuneet *Tony Hawk's Pro Skater 2:n* PlayStation-version simulaattoriasetteluun, tulevat pettymään pelin Game Boy-versioon. Jos taas on avoin uusille vaikutteille, pelipoju-versio saattaa tuntua hyvinkin hauskalta.

Tony Hawk's Pro Skater 2:lla on pelattavuudeltaan hyvin vähän tekemistä PlayStation-pelin kanssa, mikä ei sinänsä ole kovinkaan ihmeellistä. Kaksiulotteisella grafiikallahan on aivan toiset rajoitukset kuin kolmiulotteisella, ja koska skeittailu *Tony Hawk's Pro Skater 2:n* PlayStation-versiossa perustuu kauttaaltaan kolmiulotteiseen grafiikkaan, on kaksiulotteisella mahdotonta yrittää luoda samaa tunnelmaa. Siksi näiden kahden pelin vertaaminen toisiinsa on oikeastaan järjetöntä, vaikkakin samalla välttämätöntä.

Kummankin version asetelut ovat samankaltaiset.

Esimerkiksi Career Mode perustuu siihen, että pelaajan täytyy selviytyä tietyistä tempuista saadakseen rahaa ja ostaakseen sitten parempia lautoja. Tarpeeksi taitava pelaaja pääsee kokeilemaan joitakin erityisiä ratoja. Myös tässä versiossa on mukana oikeita skeittailun ammattilaisia, kukin heistä hyvine ja huonoine puolineen.

Koska pelissä tarvitsee käyttää vain yhtä ohjaussauvaa ja kahta näppäintä, upeiden tempujen tekeminen käy melko helposti. Ennen laskeutumista on kuitenkin vaikea ehtiä tekemään mahdollisimman montaa liikeyhdistelmää, mistä kuitenkin rapsahtaisi kaikkein korkeimmat pisteet.

Mielestäni tämän pelin voima piilee siinä, ettei Natsume ole ajautunut Neversoftin simulaattorimaiseen asetteluun, vaan on oivaltanut Game Boyn rajoitukset ja yrittänyt löytää omanlaisensa pelitunteen. Ongelmana tässä on vain se, että peli on hieman yksitoikkoinen. PlayStation-versiossa tehtävien samankaltaisuudella ei ole juuri merkitystä, koska siinä voi tehdä aivan älyttömästi upeita tempuja, mutta

koska Game Boy tarjoaa huomattavasti vähemmän tempuja samoilla edellytyksillä, tehtävien välillä väsyä.

Ulkonäköisesti Natsume on mielestäni onnistunut hyvin; jälki ei ole välttämättä hämmästyttävän hienoa, mutta silti hyvää. Mutta koska tehtävät eivät muutu, niin ainakin radat voisivat olla vaihtelevampia. Silloin olisin luultavasti rakastanut tätä peliä.

TANELI

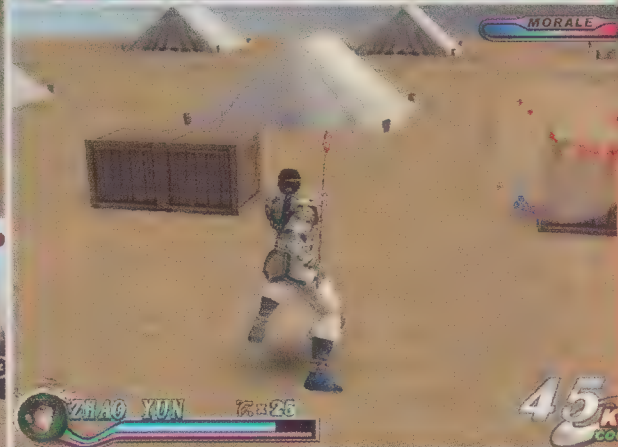
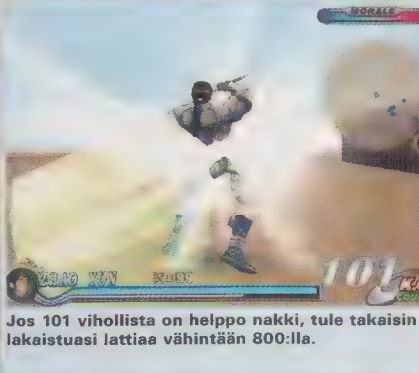
PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **URHEILU** JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **NEVERSOFT** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA** MUUT KONEET **PLAYSTATION/DREAMCAST**

GRAFIKKA Siisti, mutta radat ovat melko samanlaisia.
 AANET Siinä ja siinä, ei varsinaista skeittimusa.
 KONTROLLI Ongelmia ilmenee vain silloin, kun haluaa kerralla liika.
 HAASTE Selvittäminen vie aikaa, mutta tehtävät muuttuvat hieman yksitoikkoisiksi.

YHTEENSÄ **7** Hauska skeittailupeli niille, jotka eivät vaadi töyttöä todellisuudentuntua.

7
5
8
6
7

DYNASTY WARRIORS 2



Puulaatikoista löytyy riisipalloja ja muuta extravoimaa. Hyvällä tuurilla pelin voi myös tallentaa.

Jos 101 vihollista on helppo nakki, tule takaisin lakaistuasi lattiaa vähintään 800:lla.

Vain yhdestä vihollisesta on päästy. Tämän miehen pitäisi hävetä, kun jäljellä on vielä vähintään 784 päihitettävää.



Koei pitää pintansa ja tuuppaa markkinoille kiinalaista taistelulentäromantiikkaa. *Kessenin* strategisista aspekteista siirrymme *Dynasty Warriors 2:n* taistelulentille, missä raivokkaat näppäinpainallukset merkitsevät aivotyöskentelyä enemmän.

Koeille on itsestään selvää käyttää klassisia taistelulentä peliensä tapahtumapaikkoina. Muinainen Kiina on jo jonkin aikaa ollut yksi niistä

paikoista, joihin Koei on keskittynyt pelissään *Romance of the Three Kingdoms*. Sama asia pätee *Dynasty Warriors 2:ssa*, vaikkakin strategisten seikkojen toteuttamisen sijaan Koei on tällä kertaa silmäillyt mäiskintäpelejä. Peli ei kuitenkaan ole jäänyt klassiseen muotoon, jossa pelaajan on taisteltava yhden tai kahden vastustajan kanssa samanaikaisesti. *Dynasty Warriors 2:ssa* pitää taistella tuhansia vihollisia vastaan.

Pelissä on viisi rataa, joista ensimmäinen perustuu keltaiseen turbaanikapinaan, joka syttyi Kiinassa pari vuotta sen jälkeen, kun Jeesus heitti pyyhkeen kehään. Kapinan takana on Zhang Jiao, joka on väsynyt

korruptoituneeseen Han-dynastiaan. Hänet pitää tietenkin pysäyttää, minkä lisäksi imperiumin, toisin sanoen sinun, tulee pitää huolta siitä, ettei Zhang Jiao tai riituneiden talonpoikaparkojen elämän laatu parane. Se *Dynasty Warriors 2:n* johdantovaiheen kunniakkuudesta.

Ennen Zhang Jiao voimia vastaan heittäytymistä pelaajan pitää valita yhdeksän eri hahmoa. Niiden kyvyt vaihtelevat huomattavasti ja vie jonkin aikaa, ennen kuin löytää itselleen sopivan hahmon. Itse miellyn ensin paksuun, rautanuijalla aseistautuneeseen Xu Zhuun, sitten siirryn nopeaan mutta heikkoon Sun Shang Xiangiin, kunnes lopulta tydyin Zhao



Zhao Yn piiloutuu barrikaadien taakse, kun Lui Bei taistelee Bo Zhangin kanssa. Mikä raukka.



Yuniin ja hänen pitkään keihäaseensä, jolla on täydellinen hyökkäyssäde.

Jo ensimmäisellä hetkellä taistelukentällä ollessa tajuaa, ettei pidä lähteä riehumaan ja raivoamaan hillittömästi vihollisen sotilaslauman keskelle. Sen sijaan täytyy keskittyä siihen, minkä arvoinen kukin on ja hyökätä oikein. Jos päihittää kenraalit, koko roskajoukko häviää ja omat voimasi kasvavat ongelmitta. Taistelut ovat melko yksinkertaisia ja niissä täytyy huolehtia siitä, että vihollismassat pysyvät poissa. Vastustajat yrittävät usein hyökätä takaapäin, joten joukkojen selusta on pidettävä mahdollisimman

tyhjänä. Erikoishyökkäykset johtavat monesti uudelleenjärjestäytymiseen.

Taistelukentällä on power-upeja ja kaikkea muita pienitä kivoja, aina parantavista riisipalloista nuolinippuihin. Niitä voi sitten ammuskella omasta näkökulmastaan katsottuna - ei erityisen tehokasta, mutta sitäkin hausempaa. Hevosta ei ehkä lasketa power-upiksi, mutta siitä on apua todella tiukoissa tilanteissa. Nitistettyään ratsumiehen pelaaja voi vohkia tämän hevosen ja ratsastaa vihollisjoukkojen läpi. *Dynasty Warriors 2* muistuttaa yhtäkkiä enemmän keilailua kuin mätäköä vihollisten kaatuessa keilojen tavoin.

Nitistettyään ratsumiehen pelaaja voi vohkia tämän hevosen ja ratsastaa vihollisvoimien läpi. *Dynasty Warriors 2* muistuttaa yhtäkkiä enemmän keilailua kuin mätäköä vihollisten kaatuessa keilojen tavoin.

Oikeassa yläkulmassa näkyy kartta, joka osoittaa vihollisen aseman. Alussa näkyy vain yksi ainoa liike, koska vihollisia on liioitellun paljon, mutta karttaa on hyvä tarkastella aina silloin tällöin, jotta saa yleiskatsauksen. Liittolaisten lähettämien raporttien huomioiminen helpottaa taistelukentällä liikkumista, koska silloin tietää ihanteellisimmat reitit.

Koei on onnistunut luomaan nopean grafiikkamoottorin, joka näyttää 60 kuvaa sekunnissa. Animaatiot ja yksityiskohdat ovat pelkistettyjä ja ne antavat tasapainoisen vaikutelman. Sitä vastoin Koei on mokannut asettaessaan kameran sellaiseen kulmaan, että se on aina hiukan vinossa pelaajan hahmon yläpuolella. Siksi taistelukenttää on mahdotonta nähdä kokonaan. Sitä paitsi horisontissa on sumua, mitä ei PlayStation2-pelissä odottaisi näkevänsä.

Ääniäkään en paljon puolla. Tuntuu ehkä siltä, että valitan alituisen särökitaroista ja rockista, ja niin se varmaan onkin. *Dynasty Warriors 2:een* ne eivät vain sovi. Kuka nyt sellaista haluaa kuulla pelissä, jonka tapahtumat sijoittuvat vanhaan Kiinaan? En minä ainakaan. Äänitehosteet ovat kuitenkin ihan ok.

Dynasty Warriors 2 on todellinen viipymispeli, jossa x-näppäinparkaa pahoinpidellään yhä uudestaan ja uudestaan. 600 päihitetyn vihollisen jälkeen tuntuu siltä, kuin käsi halkeaisi kahtia, ja viimeisillä radoilla on niin paljon vihollisia, että pelkää peukalonsa syttyvän palamaan. Enpä tiennytkään, että sota voisi olla näin pirullista.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **TOIMINTA** (JULKAISIJA **MIDAS** VALMISTAJA **KOEI** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**)

GRAFIikka	Hvö ruudunpäivitys ja terävä grafiikka, mutta Koei on mokannut monessa.	6
ÄÄNET	Enpä tiedä, kuuluuko kitarasoolot kimalaiselle taistelukentälle.	5
KONTROLLI	Kamera ja pelaajan hahmo eivät aina tee yhteistyötä.	5
HAASTE	Pelillä on taipumusta muuttua yksitoikkoiseksi sen jälkeen, kun pelaaja on lahdannut 700 vihollista.	6
YHTEENSÄ	Mielenkiintoinen toimintaseikkailu, jolla on klassiset lastentaudit.	5

SAN FRANCISCO RUSH 2049



San Francisco Rush 2049 on julkaistu jo usealle konsolille. Vaikka eri versioista ei pitäisikään, Game Boy-versiota voisi ainakin vilkaista. Konsolin kannettavuus takaa nimittäin sen, että nyt voi ajaa autoa autossa.

Sen sijaan, että tien näkisi autosta käsin osana jonkinlaista kolmiulotteista simulointia, sen näkee viistosti alhaalla. Tämä, sekä kaikkea muuta kuin San Franciscossa muistuttavat ympäristöt aiheuttavat sen, ettei tällä pelillä ole kovinkaan paljon yhteistä muille konsoleille tehtyjen serkkujensa kanssa.

Pelissä on vaihtoehtona viisi eri autoa. Niillä on jokseenkin erilaisia ominaisuuksia, jotka eivät kuitenkaan käy ilmi valikossa, vaan pelaajan täytyy kokeilla, mikä auto hänelle parhaiten sopii. Peli koostuu yhdeksästä radasta, joista vain yksi on pelattavissa heti alusta lähtien. Pelaajan sijoituttua kilpailussa hyvin hänelle avautuu uusi rata, johon saa salasanan. Mitä vaikeammiksi radat muuttuvat, sitä vaikeampi on ehtiä maaliin ennen ajan loppumista, voittaminen tuskin on ongelma! Selvittääkseen radat nopeasti

pitää pelaajan valita vähemmän liikennöity kiertatie. Se, että tulee ensimmäisenä maaliin ei viittaa pelaajan taitavuuteen, vaan siihen, että on tullut pelattua paljon.

Grafiikka ei ole suoranaisesti huonoa, mutta kuten sanottu, pelaaja ei tunne ajavansa San Franciscossa. Ilmeistä ei ole edes se, että ajetaan kaupungissa. Lyhyesti sanottuna: ympäristöt ovat harmaita, utuisia ja vähemmän mielekkäitä. Mielenkiintoisia piirteitä edustavat ainoastaan ajotiellä vilkuvat nuolet, jotka varoittavat seuraavasta kurvista.

Äänikoosteet kuulostavat epätavallisen hyviltä ja musiikki on melko mukaansatempaavaa. Vahinko vain, ettei kumpikaan näistä positiivisista asioista ole edustettuina matkan aikana. Heti kun auton ottaa kontrolliinsa, mukavan taustamusiikin korvaa moottorin huutava ääni, minkä vuoksi tulee nopeasti pistettyä Game Boy äänettömäksi.

Ohjattavuus toimii toki hyvin. Pelaaja voi esim. valita, onko ohjausnäkökulma suhteessa katselijaan vai autoon. Koska pelissä käytetään etupäässä vain yhtä näppäintä - kaasunäppäintä - ohjattavuus ei ole mitenkään erityisen yllättävää. Pelin viidestä autosta

kaksi vaatii pelaajalta yletöntä kaasuttelua hyviin tuloksiin yltämiseksi. Nämä autot ovat kuitenkin tallin kaksi selvästi huonointa.

Peli on todella lyhyt, mikä toisiaan muistuttavia ratoja ajatellen on kenties ihan hyvä asia. Peli voi toisinaan muodostua vaikeaksi, mutta se mättää, ettei pelissä ole valittavana kuin yhdeksän rataa ja kaksi pelitapaa. Asiaa pahentaa vielä sekin, ettei peliä voi pelata kaksin. Jos haluaa pelin kestävän pidempään kuin pari tuntia, kannattaa valita jokin muu peli kuin *San Francisco Rush 2049*.

LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **RACING**
JULKAISUA **MIDWAY** VALMISTAJA **HANDHELD GAMES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**
MUUT KONEET **NINTENDO 64/DREAMCAST**

- GRAFIikka 5 Ympäristöjen tekemiseen olisi voinut kuluttaa enemmän aikaa, jotta ne muistuttaisivat San Franciscossa.
- AÄNET 5 Olti toiminut, jos musiikkia olisi ollut myös matkojen aikana.
- KONTROLLI 6 Peli, jossa käytetään vain yhtä näppäintä, ei ole kovinkaan ansiokas.
- HAASTE 3 Loppua aivan älyttömän nopeasti.

YHTEENSÄ: 5 Ei mikään katastrofaalisen huono peli, mutta ei siinä ole mitään mielenkiintoa herättävääkään.

THE MUMMY

Ammaisina Egyptin aikoina, noin kolme vuosituhatta sitten, ylipappi Imhotep iski (ainakin) silmänsä väärän hameen alle ja tuomittiin kuolemaan. Edellisvuonna hän ilmaantui kiusaksemme elokuvassa *Muumio*. Ja viimein, tuhansien vuosien odottelun jälkeen saapuu peli. Mutta oliko kaikki tämä odottaminen vaivan arvoista?

Elokuvana *Muumio* on tyypillistä Hollywood-tuotantoa: Efektirikas seikkailu kuorutettuna kevytmielisillä vitseillä ja ripaus love-story ilman sen kummempaa juonta. Vaikken elokuvasta erikoisemmin pitänytään – lukuun ottamatta tehosteita, niitä on aina kiva katsella – odotin silti peliltä ennakkotietojen perusteella melkoisesti. Täysveristä, upealla grafiikalla höystettyä seikkailua odottamattomine ongelmineen ja bossineen ei silti testattavaksemme ilmaantunut.

Pelissä, aivan kuten elokuvassakin, seurataan Rick O'Connellin ja hänen ystäviensä egyptologi Evelyn Carnahin ja edellisen veljen, Jonathanin seikkailuja Hamanapatrassa, siis Kuolleiden kadotetussa kaupungissa (Engl. The Lost City of the Dead, en muista tarkkaan miten tuo filmissä oli suomennettu vai oliko ollenkaan). Pelaaja ohjaa sankaria Rickiä, joka vähäisestä polygonimäärästä huolimatta muistuttaa suhteellisen paljon näyttelijä Brendan Fraseria. Sankarin

ohjaaminen sujuu pienten alkuvaikeuksien jälkeen ihan kohtuullisesti, muttei erityisen tarkasti. Tarkkuutta vaativissa paikoissa, kuten jyrkenteen reunalla tai yleensä paikoissa, joissa on vaarassa pudota, olisi ohjaukselta toivonut hieman enemmänkin. Arvosanaan tämä ei juurikaan vaikuttaisi, ellei pelissä olisi muutamia muitakin huomauttamisen arvoisia puutteita.

The Mummy on aivan pakko verrata *Tomb Raidereihin*, sillä niin samalta se ensi alkuun vaikuttaa. Ongelmien selvittämistä, arcadea ja toimintaa piisaa. Toisin kuin *Tomb Raiderissa*, ratkaisut erinäisiin pulmiin löytyvät kuitenkin yleensä liian läheltä ja selvittäminen onkin lähinnä oven vierestä löytyvän vivun avaamista jne. Ja jos ratkaisu ei löydykään vierestä, niin vähintään kulman takaa kuitenkin. Vihollisia pelissä riittää ihan kyllästymiseen asti, mielestäni liikaakin. Muumioita, zombeja ja vastaavia joutuu mätkimään tämän tästä ja olan takaa ammusten ja elämän vetäessä viimeisiä. Useimmiten lisätäydennystä löytyy kunnan mätkimän jälkeen kuitenkin ihan vierestä.

Tutut liikkeet, kuten kävely, juoksu, hyppy, kurkotus, 180 asteen käännös ja muut ovat pelissä käytössä, aivan kuin muissakin vastaavissa. *The Mummy* on siis arcade-tyylinen toimintapeli höystettynä satunnaisin seikkailuelementein.

Tunkkaiset maanlaiset miljööt on toteutettu kohtuullisen hyvin. Varsinkin hautojen tekstuurit ovat mielestäni erittäin hyvät, hahmot ja animaatio sen sijaan eivät. Kuten jo aikaisemmin tuli mainittua,

Brendan Fraserin juuri ja juuri tunnistaa pölkkynaamasta ja hahmojen liikkeisiin ei mielestäni ole panostettu ihan tarpeeksi. Pelin äänimaailma on melko osuva, onhan se suoraan kopioitu elokuvasta. Tilanteen mukaan juuri sopivasti vaihtelevana se tuo edes hieman jännitystä muuten niin tylsään koitokseen.

Ne, jotka pitivät elokuvasta, saattavat pitää pelistäkin. Varsinkin kun kaupantäälle saa katseltavakseen trailerin *Muumion* jatko-osasta. Myös niille, jotka pitävät mitäänsanomattomasta etenemismätkimisestä, peliä voi suositella lämpimästi. Itse kyllästyin pelaamiseen melko nopeasti, koska ongelmien ratkominen oli niin turkasen helppoa ja vihulaiset hyökkäsivät päälle pahemmin kuin yleinen syyttäjät.

ISKA

PELIKONE **PLAYSTATION LUONNE TOIMINTA** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **UNIVERSAL** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT KONEET **DREAMCAST**

GRAFIikka Nähty ennenkin. Standardi tämän tyylin peleissä.

ÄÄNET Musiikki on tempaistu suoraan elokuvasta. Sopii peliin.

KONTROLLI Toimivaa muttei juuri enempää.

HAASTE Kiinnostavaa hetkeksi joskaan ei pitkäksi toviksi.

YHTEENSÄ Tyypillinen elokuvalisenssi, joka kopioi piirteitä liian selvästi useilta muilta peleiltä, eniten kuitenkin *Tomb Raidereilta*.

6
8
6
6
6



Tulta tupaan! Riittävätköhän nämä Nokian mustat kumijalkineet suojakseni tuohon edessä kiehuvaan hornan pätsiin, mielti kiiltokuvapoika Mr Fraser ennen astumistaan surman suuhun, haudanvakavana toki.

CROC 2



Croc kohoaa suosiossa huomattavasti pelastamalla pieniä karvaisia eläimiä.

Croc törmäyskurssilla iljetyn kanssa. Tiedossa lienee hirvää kamppailu.

Pelokas krokotiili Croc, joka on tähän saakka esiintynyt PlayStationin tasoloikkapeleissä, on vallannut uutta elintilaa Game Boy Colorilta. Nyt on kuitenkin kyse kevyen luokan seikkailupelistä.

Ensivaikutelma *Croc 2:sta* on hyvä. Söötti krokotiili etsii vanhempiaan pelissä, joka vaikuttaa *Legend of Zelda: Link's Awakeningin* hellyyttävältä versioltä. Muutaman minuutin pelaamisen jälkeen kuitenkin hiipii tyhjyden tuntu. *Croc 2:sta* puuttuu fantasian kosketus. Kaikki on rutiininomaista ja uupuu tekemisen iloa. *Croc 2* pitää sisällään hieman kaikkea. On tasoloikkimista, laatikoita siirreltäväksi ja muutamia vihollisia Crocin hännällä piestäviksi. Ei kuitenkaan mitään uutta; ei mitään, mikä ko-

hottaisi kulmakarvoja.

Ympäristöt tuntuvat yhtä tyhjiltä riippumatta siitä, kulkeeko ympäriinsä rannoilla tai jäävuorella, ja viholliset (joita on vain yhtä lajia, joskin eri vaatteissa) ovat myös tylsistyttäviä. Crocin dialogit ovat merkityksettömän kuivakkaita, mikä toisaalta johtaa siihen, että ne ovat jotensakin humoristisia.

Kaiken tämän lisäksi peli on lyhyt. Jos on yksin, pelin selvittäminen vie vain parin iltapäivän verran. 12 luvattua tasoa osoittautuvatkin neljäksi radaksi, joista jokainen on jaettu kolmeen osaan. Enimmäkseen pelissä pitää vain hyppiä ympäriinsä ja etsiä erilaisia esineitä tai kumppaneita, jotka gobbokset ovat piilottaneet. Crocin vanhempien tarina jää jonnekin taka-alalle ja esiin nousee kysymys voidaanko *Croc 2:sta* varsinaisesti pitää lainkaan seikkailuna.

Eikä sillä, että *Croc 2* olisi huono; rannoilla kiertely ja esineiden keräily on oikeastaan aika hauskaa jonkin aikaa. Mutta kokonaisuus on niin puolivalmis,

että osa pelistä ei oikein tiedä mihin lajityyppiin se luokituisi. Ilmeiset lainat *Legend of Zeldasta* tuntuvat jonkin ajan kuluttua vain naurettavilta ja käy selväksi, laadullisesti näiden kahden pelin välillä on valtuusien ero.

MARTTI

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISUJA **THQ** VALMISTAJA **NATSUME**
MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIikka	Croc on suuri ja vihreä ja ympäristöt värikkäitä, mutta aika tylsiä.	7
AANET	Kulunutta taustamusikkia, joka voisi vaihdella hiukan useammin.	5
KONTROLLI	Croc tuntuu putoavan kaikkiin mahdollisiin kuoppiin matkallaan.	4
HAASTE	<i>Croc 2</i> on aivan liian lyhyt, eikä mikään houkuttele pelaamaan sitä uudelleen. Okei niin kauan kuin sitä kestää.	4
YHTEENSÄ	<i>Croc 2</i> tuntuu harjoittelmalta, josta olisi voinut tulla hyvinkin seikkailupeli. Hauskaa riittää jonkin aikaa, mutta silti aivan liian lyhyen aikaa.	4

BATMAN OF THE FUTURE

Vanhoina hyvinä aikoina Batman toimi luolasta käsin ja hänen salainen henkilöllisyytensä oli Bruce Wayne. Tulevaisuuden maailmassa Terry McGinnis on omaksunut Lepakkomiehen roolin rikollisten vastaisena taistelijana ja nyt tämä yöllinen kostaja on saatavissa myös Game Boylle.

Batman of the Future on perinteinen beat 'em up -peli, joka seuraa samaa hyväksi koettua mallia kuin mm. Final Fight- ja Double Dragon-sarjatkin. Tällä kertaa tosin Game Boy -sovituksena. Grafiikka on siten konsolin mukaista eikä yritä briljeerata sellaisin tavoin, joista kannettavat konsolit eivät selviytyisi. Toisin sanoen grafiikka on selkeää ja pintapuolisesti kaunista. Sen ansiosta pelaaja pysyy helposti selvillä siitä, missä vastustaja kulloinkin luuraa, ilman, että tarvitsee tuijottaa silmänsä punaisiksi. Musiikki ei valitettavasti ole yhtä kelvollista. Game Boyn melodioiden pitäisi yleisesti ottaen olla parempia kuin isojen konsolien pelien vastaavat tehdäkseen saman vaikutuksen. Niillä nimittäin korkeatasoiset soitinäänet voivat korvata musikaalista laatua, mihin Nintendon pikkukonsolin äänen laatu ei tietenkään riitä. Valitettavasti Batman of the Future ei pysty esittämään tällaiseen korvaavuuteen pystyviä loistokkaita melodioita. Pelin taustamusiikki on tosin sanoen pikkukivaa plinkutusta, jonka unohtaa samalla heti lopetettuaan pelaamisen. Äänitehosteetkaan eivät ole aivan niin meheviä kuin voisi odottaa.

Batmanilla on yleensä tunnettu en-otakäskyjä-keneltäkään -asenteensa, mutta tässä pelissä hänen hahmonsäilytyksensä toteuttaa mukavasti pelaajan jokaista sormenliikettä. Pienen Lepakkomiehen hallinnan opettelu on käy nopsasti, koska hänellä ei ole erityisen suurta liikevalikoimaa ja koska ohjaussysteemi on yksinkertaisesti erinomainen. Pelaaja pääsee vihollisten keskelle varsin äkkiä ja helposti - ja törmää siellä ongelmaan. Sillä minne pitäisi jatkaa, kun roistot on nujerrettu ja pieni nuoli, joka kertoo, että pitäisi jatkaa eteenpäin, ilmaantuu pelin nurkkaan? Usein valittavana on monia teitä, ja jos on huono tuuri, saattaa ekssä ja palata radoilla taaksepäin. Tämä on turhankin helppoa sen takia, että grafiikka on kaikkialla kohtalaisen saman näköistä ja vaikeuttaa siten paikallistamista. "Olenko ollut täällä jo aiem-

minkin?" -ilmiö nousee esiin tuon tuostakin väylälaitojen jälkeen.

Siitä huolimatta, että joidenkin heikkouksien takia Batman of the Future ei kohoa aivan parhaiden kannettavien pelien joukkoon, se pystyy silti tarjoamaan joitakin kiintoisia tunteja Game Boyn parissa. Pelin tarina saa pelaajan pitämään näytön ääressä ja on itse asiassa idealtaan aivan kelvollinen niinkin pienimuotoiselle pelille. Aivan yhtä hupaisa kuin vanhat Batman-tv-sarjat peli ei tosin onnistu olemaan. Zow! Kräh! Binck! Pow! Thud!

LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY** LUONNE **MÄTKINTÄ** JULKAISIJA **UBI SOFT** VALMISTAJA **KEMCO** MYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIikka: Simppeleä ja Game Boylle sovitettua.

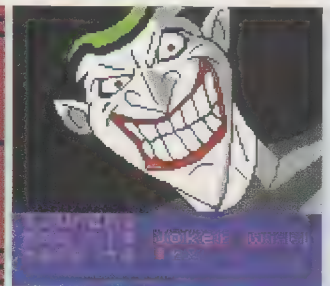
ÄÄNET: Tämän tyyppin pelit ja Game Boy eivät ole suoranaisesti tunnettuja musikaalisten mestariteosten levittäjiä.

KONTROLLI: Mainiota. Hiukan yksinkertaista kenties, mutta mieluummin niin kuin liian monimutkaista.

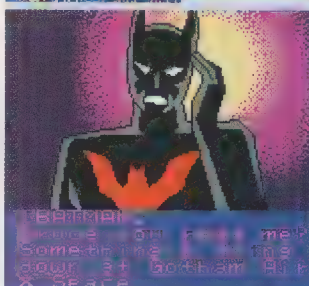
HAASTE: Ikkävät labyrintit laskevat arvosanaa. Juoni puolestaan nostaa sitä.

YHTEENSÄ: Tämä peli on omiaan taskukokoista Lepakkomiestä kaipaaville.

6
5
7
6
6



Vaikuttaa siltä, ettei Jokeri aio ikinä lopettaa hohotustaan.



Vanhaksi käynyt Bruce ei saa enää leikkiä batarangeilla, koska liika-varpaita on kasvanut yli tarpeen. Hänen apurinsa Terry McGinnis auttaa mieluummin niiden poistamisessa - ellei sitten satu olemaan jahtaamassa Jokeria.



DUCATI WORLD

Peliteollisuus on vuoden mittaan onnistunut tuottamaan uskomattoman määrän heikkoja pelejä. En kuitenkaan hämmästy havaitessani, että yhä löytyy pelivalmistajia, jotka ovat valmiita julkistamaan ällistyttävän epävalmiita pelejä.

Valitsen ensimmäiseksi Quickracen, kuten aina ajopelin ollessa kyseessä. Näkyvät eivät ehkä ole kaikkein kehuttavinta sorttia, mutta pelaajahan ei voi tuomita peliä vielä tältä tasolta käsin. Näyttää siltä, että saan ajettavakseni 50-luvun suunnittelua edustavia moottoripyöriä. Hurraa! Harmi kyllä nämä vekottimet eivät ole verrattavissa Norton Manxeihin tai Brough Superioreihin, ja enimmäkseen pelaaja tuntee ajeluvansa kilpaa mopedin kanssa. Vaikka peli sujuu nopeemminkin, kun käyttöönsä valitsee modernit moottoripyörät, kaamea grafiikka pilaa koko pelinautinnon. Taustat ovat latteita ja värit virtaavat sekaisina. Kaikki moottoripyöräilijät näyttävät samanlaisilta. Sama punainen vaatetus ja kypärä. En näe mainittavia eroja edes pelin moottoripyörissä.

Toinen pelitapa on eräänlainen simulaattori. Pelaaja luo ajajan, hankkii erilaisia ajokortteja, ostaa uusia vaatteita ja kilpailee saadakseen lisää rahaa. Jos peli sinänsä olisi edes jostakin kotoisin, tämä osio olisi kohottanut sen arvosanoja. Mutta se ei yksinkertaisesti jaksa kiinnostaa. Hyvään grafiikkaan ei kuulu tällaisia

yllättäviä heikkouksia. Ohjaus on lievästi sanottuna arvoituksellinen. Jos jarruttaa, ajaa kumoon, ja jollei tee niin, ajaa takuuvarmasti päin muuria. Kun ajokkinsa saa lopulta tottelemaan edes auttavasti, muut ajajat mitä töivät tämän ajamalla todella helposti pelaajaa päin. Tämä johtaa vähintäänkin epäloogisiin kaatumisiin.

Pelin musiikki ei tee pelaajaa sen iloisemmaksi. Kyse on täysin tietokoneen generoimasta kamasta. Moottoripyörien meteli on naurettavaa, eikä siinä ole hitustakaan oikean Ducatin ra'asta käyntiäänestä. Itse raivostun aina huomattavasti, että näin tasottomia pelejä tehdään yhä. Toki joku italialaisista moottoripyörästä kiinnostunut fanaatikko saattaa löytää pelistä jotain kiinnostavaa. Se ei kuitenkaan riitä. Pelin pitäisi onnistua kiinnostamaan ainakin kaikkein lähintä kohderyhmäänsä.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **ACCLAIM** VALMISTAJA **ATTENTION TO DETAIL** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIKKA	Minusta on tärkeää, että näin tärkeään ajopelin elementtiin uhrataan näinkin vähän vaivaa.	3
ÄÄNET	Uusi yhdistelmä surkeaa musiikkia ja synteettistä moottorin surinaa on aika masentava.	4
KONTROLLI	Ärsyttävä.	4
HAASTE	Ei kestä kovin montaa minuuttia.	2
YHTEENSÄ	Todella keho peli, joka muuttaa useimmat pelaajat raivohulluiksi.	3

ALICE IN WONDERLAND



Filmilisenssit vedetään usein pois pelivalmistajilta, jotka luulevat pelkän filmimikkeen riittävän myös pelin myyntiin. *Alice in Wonderland* -pelissä Digital Eclipse on sen sijaan pyrkinyt löytämään jotain uutta filmin fantasiamaailmoista ja luomaan vaihtelevia ratoja.

Jos pitää itse tarinasta sekä Liisa Ihmemaassa -elokuvasta, tulee varmasti pitämään myös tästä pelistä. Se pohjautuu ihmeelliselle tarinalle pikku työstä, joka seuraa pientä valkoista kania koloon maan alle ja löytää sieltä Ihmemaan.

Päähahmo, Liisa, pystyy sieniiä syömällä (alkää koikeillo tätä kotona!) kutistumaan ja ryömimään ahtaiden tunnelien lävitse. Samoja keinoja käyttäen hän voi myös kasvaa kiivetäkseen portaikkoja ylös. Matkalla hän saa apua ja neuvoja violettitraitaiselta Irvikissalta. Kaikki 20 rataa, joissa hän seikkailee, ovat satumaisen alkuperäistarinan inspiroimia.

Bonusena pelissä on kolme muistipaikkaa, niin, että pelaaja voi jakaa yhden pelikasetin kahden pelikumppanin kanssa.

LOVIISA

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **DIGITAL ECLIPSE** MYYNNISSÄ **MAALISKUU** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**

GRAFIKKA	Paljon yksityiskohtia ja kaikki sadun hahmot.	7
ÄÄNET	Eivät kovin mukaansatempaavia.	5
KONTROLLI	Melko vaihtelevaa. Kiva, että Liisa pystyy ryömimään päästäkseen eteenpäin.	6
HAASTE	20 rataa kohtuullisella vaikeustasolla on se, mitä Game Boyn tasoloikkapeliltä voi odottaa.	7
YHTEENSÄ	Epätavallisen onnistunut elokuvapeli.	7



Tuntuu sääliä, että *Ducati Worldin* kaltainen peli voi läpäistä laatu-tarkastuksen.

DIRTY PAIR

ON
TÄÄLLÄ!

SATA SIVUA
MANGALTA
MAISTUVAA
TOIMINTAA!



HAE
OMASI!



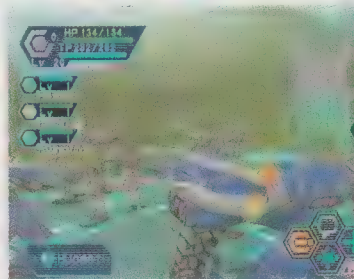
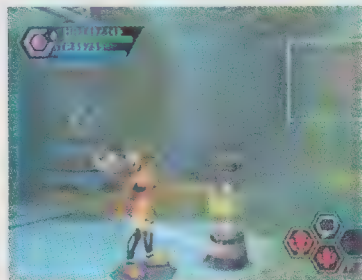
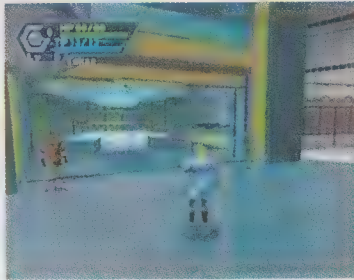
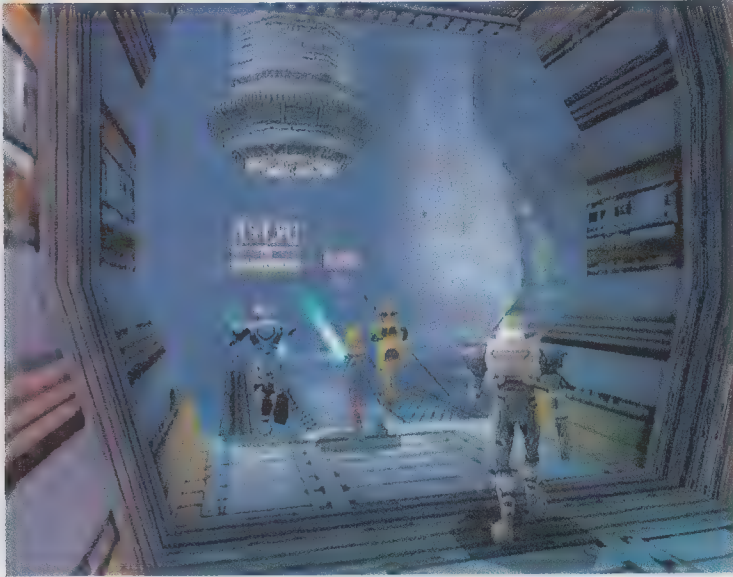
RPG

TEKSTI: TANELI & TOPI

Viime vuoden japanilainen Dreamcast-joululahja on tulossa Eurooppaan ja me olemme jo testanneet englanninkielistä versiota. Lisäksi arvioitanamme on Game Boy Color -peli, joka tyylinsä takia on virheellisesti sekoitettu *Pokémon*-peleihin.

PHANTASY STAR ONLINE

SEGA ■ DREAMCAST



Phantasy Star Online on Yuki Nagan tapa kokeilla Dreamcastin mahdollisuuksia. Ensimmäisenä online-pohjaisena pelinä se voi luoda pohjaa täysin uudelle lajityypille. Ovi tutkimattomiin maailmoihin aukeaa ja sen jälkeen kyse on siitä, mitä me pelaajat saamme irti Dreamarenasta, vai pysyttelemmekö mieluummin perinteisissä offline-peleissä. *Phantasy Star Onlinessa* molemmat pelitavat ovat nimittäin mahdollisia.

Yuki Naka on sitä mieltä, että peli pääsee parhaiten oikeuksiinsa, kun sitä pelaa nettissä muiden henkilöiden kanssa. Silloin pelaaja saa käyttöön kommunikaatio-systeemin, joka päästää kunkin pelaajan kirjoittamaan oman juonensa. Ja *Phantasy Star Onlinen* tapauksessa juuri tämä mahdollisuus tuntuisi olevan koko pelin keskeinen pointti.

Seikkailun tausta löytyy The Pioneer Projectista, kriisisuunnitelmasta, joka on otettu käyttöön, kun planeettojen aurinkosysteemi vahingoittuu. Jotta aurinkokunnan asukkailla olisi jokin paikka mihin suunnata, he ovat lähettäneet luotaimia avaruuteen etsimään uusia, elinkelpoisia planeettoja. Kun luotaimet löysivät mahdollisen lisäplaneetan, avaruusalus Pioneer 1 lähetettiin tutkimaan luotaimien löydöksiä. Ragol-planeetta osoittautui asuinkelpoiseksi ja Central Doom -kaupungin rakentaminen aloitettiin. Seitsemän vuotta myöhemmin loppujen muuttajien oli aika siirtyä uuteen asuinympäristöön. Mutta kun Pioneer 2:sta avattiin kommunikaatioyhteys Central Doomiin, tapahtui valtava räjähdys ja koko planeetta alkoi järehdellä. Tämän jälkeen Pioneer 1:een ei ole saatu yhteyttä. Tämä on pelin alkuasetelma.

Ennen seikkailun aloittamista pelaajan pitää luoda oma hahmonsa. Pelissä voi valita 9 eri perushahmosta, joista kullakin on omia erikoisominaisuuksiaan. Humar on esimerkiksi sekoitus raivoisan Hunterin ja teknisesti kyvykkään Humanin väliillä (tekniikka on *Phantasy Star Online* -pelin vastine taikuidelle) ja soveltuu parhaiten lähitaisteluun. Racaseal puolestaan on Rangerin ja Androidin hybridi, joka osaa käyttää kaikkia pistooleja, muttei lainkaan tekniikkaa. Kun on valinnut perushahmonsa, täytyy pelaajan vielä valita hahmon ulkonäkö. Pelissä on 7 erilaista, valittavissa olevaa päätä, joiden kokosuhteita voi muuttaa melkein miten itse haluaa. Viisainta on valita hahmo, jonka itse arvelee pärjäävän parhaiten, mutta mikäli pelaa yhdessä toisten kanssa, saattaa olla eduksi jos eri hahmojen ominaisuudet täydentävät toisiaan.

Kun peli alkaa, pelaaja löytää itsensä Pioneer 2:n sisältä. Siellä on mahdollista



ostaa aseita ja muita tarvikkeita, ja kyseisessä paikassa pelaaja saa myös tehtävän. Informaatiolevykkeen luo menemällä ja siellä olevien henkilöiden kanssa puhumalla saa tietää, mitä tehtäviä on tarjolla ja miten suuri palkkio on luvassa, jos niistä suoriutuu. Kun on valinnut tehtävän, on mentävä eräänlaiseen kaukosiirtohuoneeseen. Hahmo siirretään alas planeetalle mahtavan lasersäteen välityksellä. Ensimmäinen maailma on valtava metsä, joka muistuttaa suuresti Maan sademetsiä. Siellä syntyvät hirviötaistelut ovat lähinnä toimintapohjaisia, mutta aivan kuten muissakin roolipeleissä, pelaaja saa kokemuspisteitä jokaisesta lyödyistä vihollisesta.

Jos pelaa offlineinä, mukana voi olla vain yksi henkilö kerrallaan, ja pelaaja ohjalee vain omaa hahmoaan. Onlineinä voi puolestaan pelata yhdessä kolmen muun pelaajan kanssa ja toimia yhteistyössä tehtävien suorittamiseksi. Kumppanien kanssa kommunikointiin voi käyttää joko komentolyhenteitä - jotka ovat virallisesti samat kaikille tai jotka on voinut erikseen sopia kumppaniensa kanssa - tai sitten kirjoittaa koko sanoman sanoilla. Viimemainittu käytäntö toimii nopeimmin näppiänsä kanssa. Kun on valinnut komentolyhenteen tai kirjoittanut sanoman, se tulee näkyville näyttöön niin, että kaikki pelaajat pystyvät lukemaan sen.

Virallista Suomen julkaisupäivää ei ole vielä tiedossamme. Luultavasti peli tulee saataville myöhemmin keväällä.



MONSTER TACTICS

NINTENDO ■ GAME BOY COLOR

Viime vuosien *Pokémon*-manian jälkeen Nintendon on ollut mahdotonta luopua pelikonseptista. *Monster Tactics* on kuitenkin täysin uusi Game Boy Color -peli, jonka Spiral on suunnitellut Nintendon toimeksiannosta. Se käsittelee päähenkilönsä Kevinin unta, jossa hänen pitää vangita maailman voimakkain ja suurin hirviö. Tunkeutumalla synkkiin luolastoihin hän löytää erilaisia hirviöitä, jotka hän haastaa. Jokaisesta voitosta Kevin saa kyseisen hirviön ominaisuudet ja todisteen siitä, että on voittanut sen.

*Monster Tactics*issa on toki hiukan vaikeampi löytää hirviöitä kuin *Pokémon*issa ja peli vaatii muutenkin koko lailla taktista ajattelua, jos haluaa löytää hirviöitä ja omata mahdollisuuksia myös lyödä ne.

UUTISIA

Kamppailussa nostalgisista joululahjaostajista Enix löi Squaren ja *Dragon Quest III* Game Boy Colorille myi enemmän kuin *Final Fantasy Wonder Swanne*lle. Maaliskuussa alkaa uusi

kamppailu, kun Square jatkaa Bandai-yhteistyötään uusvanhalla *Final Fantasy II*:lla. Samaan aikaan Enix julkistaa täysin uudelleen suunnitellun *Dragon Quest Monsters 2: Martha's Mysterious Key*-pelin Nintendon kannettavalle konsolille. Enixin peli tulee

kahtena versiona, jotka ovat *Lucca's Journey* ja *Ill's Quest*. Kuten arvata saattaa ne ovat yhteensopivia toistensa kanssa. ■ Myytyään pelkätään Japanissa 3,7 miljoonaa kappaletta *Dragon Quest VII*:tä ei Enix voi jättää julkaisematta vielä yhtä jatko-

osaa. Kahdeksannen osan lasketaan valmistuvan vuoden 2002 kuluessa, mutta kun ajattelee aiempien osien parilla vuodella heittänyttä aikataulua, kannattaa näihin ennakkotietoihin suhtautua varauksella. ■ Ubi Soft ryhtyi jonkin aikaa sitten yhteistyöhön

GameArtsin kanssa julkaistakseen kaksi *Grandia*-peliään länsimaissa. Nyt Ubi Soft on rekisteröinyt internetdominin nimeltä grandia.com. Odotamme GameArtsilta virallista ilmoitusta siitä, onko kolmas osa pelisarjaan jo tekeillä.

ANIME EXPRESS

TEKSTI: MARTTI

Tässä kuussa esiteltävien videoiden joukossa oli todellisia kultakimpaleita, joita kenenkään animesta pitävän ei kannata missata. Kerää kaverisi luoksesi ja järjestä anime-ilta.

MARTIAN SUCCESSOR NADESICO VOL. 2

ADV FILMS ■ 65 MIN ■ EI IKÄRAJAA

Tässä filmissä on kaikkea, mitä hartainkin animen ystävä voisi toivoa: romansseja, juonia ja runsaasti toimintaa. *Martian Successor Nadesicon* tapahtumat sijoittuvat synkkään tulevaisuuteen, joka on ajanut ihmisyyden täystuhon partaalle.

Animaatio on korkealaatuista, leikkaukset nopeita ja älykäs käsikirjoitus pitää kutinsa viimeiseen asti. Suositellaan ehdottomasti kaikille.

DRAGON HALF

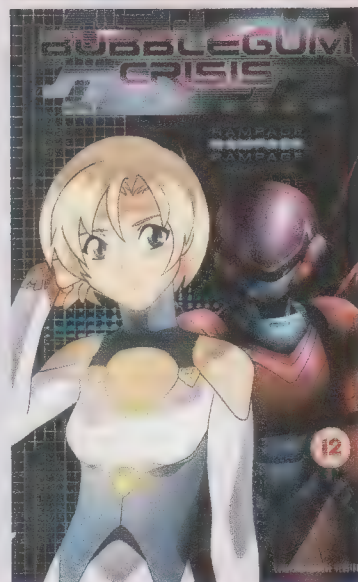
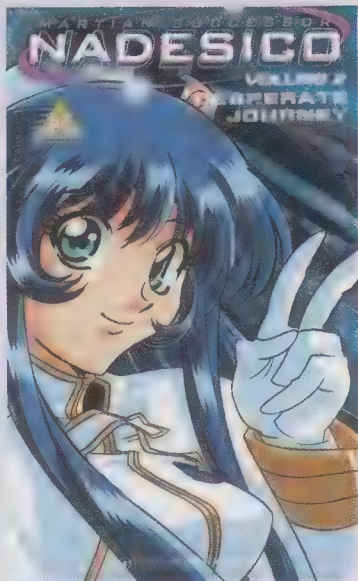
ADV FILMS ■ 52 MIN ■ K-11

ADV on julkaissut *Dragon Halfin* aikaisemminkin, mutta tämä eräänlainen re-release käy minulle ihan hyvin. Pidän erityisesti *Dragon Halfin* huumorista, joka on nasevuudessaan miltei brutaalialia. Filmi pitää katsojan otteessaan, ja ainakin minun oli tosissani taisteltava naurukramppeja vastaan katsolessani sitä.

BUBBLEGUM CRISIS: RAMPAGE

ADV FILMS ■ 48 MIN ■ K-11

Bubblegum Crisis pitää sisällään kaksi kertomusta, jotka ovat tasoltaan samaa luokkaa. My Nation Underground erotuu *Woke Up With a Monsterista* hieinan edukseen, mutta kaiken kaikkiaan molemmat tarinat ovat hyvin samankaltaisia kuin valtavirta-animen sadat muut keskinkertaiset filmit. Filmi on sarjan neljäs osa, ja minusta AIC ja Hiroki Hayashi olisivat voineet ahkeroida lujemmin sen eteen.



CITY HUNTER

ADV FILMS ■ 91 MIN ■ K-15

Minulle *City Hunter* on eräs alan suurimmista klassikoista, ja niinpä olinkin positiivisesti yllätynyt nähdessäni tämän täyspitkän animeversion. Ruususa on silti muutamia piikkejäkin – *City Hunterissa* on tiettyjä mielikuvituksettomia stereotyyppioita, joita olisi voinut tuulettaa tuoreemmilla ideoilla. Naisen jahtaama sankarimme jahtaa verenhimoista roistoa, joka uhkaa tuhota koko Tokion. Pikkuvioistaan huolimatta *City Hunter* on yksinkertainen, viihdyttävä ja siisti. Suosittelen.

SAMURAI TRUST X

ADV FILMS ■ 55 MIN ■ K-15

Paljon kohua herättänyt *Samurai X: Rurouni Kenshin* on tullut viimeinkin Eurooppaan, kiitos ADV:n. *Samurai Trust X* sijoittuu feodaaliajan sekasortoiseen Japaniin, jota sotaisat daimiot ja samurait hallitsevat. Filmin päähenkilö on orpo-poika Kenshin, jonka kohtalo on kirjoitettu tähtiäkin korkeammalle.

Samurai Trust X on hyvin korkealaatuinen ja ehdottomasti hankkimisen arvoinen. Pakko-ostos, mikäli tämän jostain löydät.

DIRTY PAIR 5

ADV FILMS ■ 48 MIN ■ K-11

Kei ja Yuri eivät ilmeisesti koskaan viitsi ottaa lomaa hommistaan. Palkkasoturityttöjen hössötys alkaa ikävä kyllä väsyttää sohvallaan istuvaa katsojaa. *Dirty Pair* onkin hyvin rajusti heittelehtivä katselukokemus – hyvää jaksoa saattaa seurata toinen, jonka katseleminen käy suorastaan työstä. Typerä dialogi ja huonohko animointi saavat aikaan sen, että on paljon fiksumpaa ostaa *Dirty Pair* –sarjis.

JAPANI

- 1 (-) Yu-Gi-Oh Dual Monsters IV: Yugi's Deck [GBC]
- 2 (-) Yu-Gi-Oh Dual Monsters IV: Kaiba's Deck [GBC]
- 3 (-) Yu-Gi-Oh Dual Monsters IV: Shizuka's Deck [GBC]
- 4 (-) Mario Party 3 [N64]
- 5 (-) Dragon Quest III [GBC]
- 6 (-) Final Fantasy [WSC]
- 7 (-) Tales of Eternia [PS]
- 8 (-) RPG Maker 4 [PS]
- 9 (-) Rival Schools 2 [DC]
- 10 (-) Mega Man X5 [PS]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

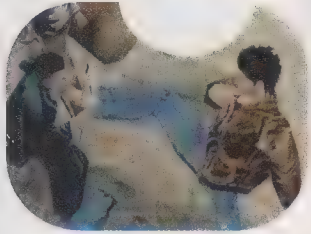
PLAYSTATION

- 1 (-) Driver 2
- 2 (-) The World is not Enough
- 3 (3) FIFA 2001
- 4 (1) Tony Hawk's Pro Skater 2
- 5 (2) NHL 2001
- 6 (-) SSX
- 7 (-) Spyro: Year of the Dragon
- 8 (-) Crash Bash
- 9 (-) Medal of Honor: Underground
- 10 (10) Dinosaur

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.



Kärki LISTAT



DREAMCAST

- 1 (-) Shenmue
- 2 (1) Metropolis Street Racer
- 3 (-) Jet Set Radio
- 4 (-) Sega GT
- 5 (3) Virtua Tennis
- 6 (-) Quake III: Arena
- 7 (-) Sega Extreme Sports
- 8 (5) Resident Evil: Code Veronica
- 9 (9) Dead or Alive 2
- 10 (-) Ultimate Fighting Championship

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

NINTENDO 64

- 1 (-) Legend of Zelda: Majora's Mask
- 2 (1) Mario Party 2
- 3 (3) Pokémon Stadium
- 4 (2) Mario Tennis
- 5 (-) The World is not Enough
- 6 (6) Donkey Kong 64
- 7 (7) Mario Kart 64
- 8 (9) Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 9 (5) Pokémon Snap
- 10 (-) Banjo-Kazooie

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

SUPER POWER TOP 20

- | | |
|--|----------|
| LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64] | 1. (1) |
| SHENMUE [DC] | 2. (-) |
| POKÉMON [GB] | 3. (2) |
| DRIVER 2 [PS] | 4. (4) |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 2 [PS] | 5. (3) |
| PERFECT DARK [N64] | 6. (5) |
| FINAL FANTASY VII [PS] | 7. (8) |
| METROPOLIS STREET RACER [DC] | 8. (7) |
| MARIO TENNIS [N64] | 9. (11) |
| RAYMAN REVOLUTION [PS2] | 10. (-) |
| VIRTUA TENNIS [DC] | 11. (6) |
| SSX [PS2] | 12. (10) |
| DEAD OR ALIVE 2 [PS2] | 13. (-) |
| VAGRANT STORY [PS] | 14. (11) |
| LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64] | 15. (9) |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2] | 16. (15) |
| NHL 2001 [PS] | 17. (16) |
| SUIKODEN II [PS] | 18. (18) |
| SEGA GT [DC] | 19. (-) |
| RESIDENT EVIL: CODE VERONICA [DC] | 20. (13) |

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

TOIVELISTA

- | | |
|---|----------|
| POKÉMON GOLD & SILVER [GBC] | 1. (2) |
| METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY [PS2] | 2. (3) |
| FINAL FANTASY X [PS2] | 3. (4) |
| MARIO KART ADVANCE [GBA] | 4. (7) |
| GRAN TURISMO 3 [PS2] | 5. (5) |
| PHANTASY STAR ONLINE [DC] | 6. (9) |
| LARA CROFT [PS2] | 7. (-) |
| SILENT HILL 2 [PS2] | 8. (7) |
| POKÉMON CRYSTAL [GBC] | 9. (11) |
| DINOSAUR PLANET [N64] | 10. (10) |
| WIPEOUT FUSION [PS2] | 11. (8) |
| POKÉMON STADIUM GS [N64] | 12. (9) |
| CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON [GBA] | 13. (12) |
| RESIDENT EVIL ZERO [GC] | 14. (17) |
| BANJO-TOOIE [N64] | 15. (13) |
| CRASH BANDICOOT [PS2] | 16. (-) |
| SONIC ADVENTURE 2 [DC] | 17. (14) |
| SKIES OF ARCADIA [DC] | 18. (-) |
| DEVIL MAY CRY [PS2] | 19. (-) |
| SHADOW OF MEMORIES [PS2] | 20. (15) |

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille 5 mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja 5 pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

SUPER POWER, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.

KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

VINKIT

superpower@egmont-kustannus.fi

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

SUPER POWER / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

TEKSTI TANELI



SUPER POWER

Shenmue

Dreamcast

Shenmueon yksi kaikkien aikojen uraaurtavimmista peleistä. Free Battle Mode -taistelusysteemi on eräs syy tähän, ja tässä numerossa käsittelemekin perusteellisesti päähenkilö Ryon liikemallit. Lukijoita varoitetaan siitä, että joitakin niistä kannattaa harjoitella huolellisesti ennen tositoimien ryhtymistä. Jos seuraat oppaamme ohjeita niin menestyt varmasti.



STANDARDILIIKKEET

Tiger Knuckle: **X**
Elbow Slam: **Eteen + X**
Twist Knuckle: **Taakse + X**
Elbow Assault: **Eteen, Eteen + X**
Upper Knuckle: **Taakse, Taakse + X**
Sleeve Strike: **Eteen, Taakse + X**
Rain Thrust: **Taakse, Eteen + X**
Big Wheel: **A + X**
Twin Hand Waves: **Eteen, A + X**
Backfist Willow: **Taakse, A + X**
Avalanche Lance: **Eteen, Eteen, A + X**
Katana Mist Slash: **Taakse, Taakse, A + X**
Mistral Flash: **L + X**
Crescent Kick: **A**
Trample Kick: **Eteen + A**
Side Reaper Kick: **Taakse + A**
Against Cascade: **Eteen, Eteen + A**
Surplice Slash: **Taakse, Taakse + A**
Thunder Kick: **Eteen, Taakse + A**
Hold Against Leg: **Taakse, Eteen + A**
Brutal Tiger: **Eteen, Taakse, X + A**
Dark Moon: **Taakse, Eteen, X + A**
Cyclone Kick: **L + A**
Windmill: **L, X + A**
Overthrow: **B**
Sweep Throw: **Eteen + B**
Vortex Throw: **Taakse + B**
Mist Reaper: **Eteen, Eteen + B**
Demon Drop: **Taakse, Taakse + B**
Shoulder Buster: **Eteen, Taakse + B**
Tengu Drop: **Taakse, Eteen + B**
Darkside Hazuki: **B (sivulta)**
Back Twist Drop: **B (takaa)**

SUPER POWER

MUUT LIIKKEET

PIT BLOW: Ryo oppii liikkeen Fuku-sanilta ensimmäisen levyn dojossa.

DOUBLE BLOW: Ryo oppii liikkeen Yamagishi-sanilta Suzume Parkissa käytyään Dobuitassa.

SWALLOW DIVE: Ryo oppii liikkeen Gui Zhangilta satamassa.

SHADOW STEP: Ensimmäinen liike jonka Ryo oppii satamassa majailevalta kodittomalta.

ENHANCED SHADOW STREP: Toinen liike jonka Ryo oppii satamassa majailevalta kodittomalta.

CROSS CHARGE: Kolmas liike jonka Ryo oppii satamassa majailevalta kodittomalta.

TORNADO KICK: Ryo oppii liikkeen Tomilta satamassa.

SWALLOW FLIP: Ryo oppii liikkeen Master Cheniltä satamassa juuri ennen kuin nousee paattiin.

TWIN BLADES: Loitsukäärö, jonka Ryo löytää kotoaan.

SHADOW REAPER: Loitsukäärö, jonka Ryo löytää kotoaan.

STAB ARMOR: Loitsukäärö, jonka Ryo löytää kellaristaan.

ARM BREAK FIRE: Loitsukäärö, jonka Ryo ostaa antiikki-liikkeestä.

CRAWL CYCLONE: Loitsukäärö, jonka Ryo ostaa antiikki-liikkeestä.

MUD SPIDER: Loitsukäärö, jonka Ryo ostaa antiikkiliikkeestä.

RISING FLASH: Loitsukäärö, jonka Ryo ostaa antiikkiliikkeestä.

TIGER STORM: Loitsukäärö, jonka Ryo ostaa antiikkiliikkeestä.

ESINEITÄ, PELEJÄ & MUUTA SÄLÄÄ

SPACE HARRIER

Kun Ryo saavuttaa 10 miljoonaa pistettä hän saa pienen Space Harrier -lelun. Jos hän selvittää pelin lisäämättä siihen kertaakaan rahaa, hän saa Space Harrier -sertifikaatin.

HANG ON

Kun Ryo saavuttaa 10 miljoonaa pistettä hän saa pienen Hang On -lelun. Jos hän selvittää pelin lisäämättä siihen kertaakaan rahaa, hän saa Hang On -sertifikaatin.

QTE TITLE

Kun Ryo saavuttaa 300 000 pistettä hän saa pienen QTE Title -pelin.

DARTS 7

Kun Ryo saavuttaa 300 pistettä hän saa Mini Dartsin.

NEO DARTS

Ei palkintoa huipputuloksista.

YKSIKÄTINEN ROSVO

Summat vaihtelevat koneen mukaan. Varmaa voittoa varten kannattaa käydä ennustajaeukko Lapisin juttusilla ja maksaa hänelle 300 jeniä. Valitse Gamble -vaihtoehto. Hänen suosittelimestaan koneesta saat rahaa.

EXCITE QTE 2

Kun Ryo saavuttaa 300 000 pistettä hän saa Mini Excite QTE 2:n.

ABE STOREN LOTTOVOITOT

Pääpalkinto = Dural Gold
Ensimmäinen palkinto = Dural Silver
Toinen palkinto = Ohjaaja (Yukawa)
Kolmas palkinto = Ohjaaja (Yukawa harmaassa puvussa)
Neljäs palkinto = R-360, Space Harrier -lelu, Rent-a-Hero -lelu ja Bonanza Brothers.

DOBUITA TOMATO MARTIN LOTTOVOITOT

Ensimmäinen palkinto = Kasettipesällinen radio
Toinen palkinto = Sega Saturn-peli (Space Harrier, Hang On)
Kolmas palkinto = Kasetti jota ei voi ostaa (Otrun: Magical Sound Shower, Hang On: Main Theme, Space Harrier: Main Theme, Final Take On)
Neljäs palkinto = B B Ultra -lelu, Ferry, trukki (sini-nen), trukki (punainen).

VEDONLYÖNTI

Pääpalkinto = 1 : 400
Ensimmäinen palkinto = 1: 100
Toinen palkinto = 1: 50
Kolmas palkinto = 1: 10
Neljäs palkinto = 1: 8
Viides palkinto = 1: 5

NHL 2001

PlayStation2



MAALIVAHDITON VASTUSTAJAJOUKKUE

Paina Startia pelatessasi. Valitse Controller Setup ja siirrä valitsin vastustajajoukkueen kohdalle. Palaa edelliseen valikkoon ja valitse Options. Golie Status-otsikon alta löydät toiminnon, joka poistaa maalivahtin. Kun olet tehnyt niin, valitse jälleen Controller Setup ja siirrä valitsin oman joukkueesi kohdalle. Aloittaessasi pelin vastustajalla ei ole maalivahtia. Jos haluat tämän palaavan, toista kaikki yllä mainittu.

RANKAT PAKIT

Valitse uuden pelaajan luominen ja kirjoita tämän nimeksi "Sandis Ozolinsh" tai Chris Pronger". Vastaa kyllä, kun kone tiedustelee tilaston muuttamisesta. Palaa edelliseen valikkoon ja muuta pelaajan nimi haluamaksesi.

RANKAT HYÖKKÄÄJÄT

Valitse uuden pelaajan luominen ja kirjoita tämän nimeksi "Peter Forsberg", "Jaromir Jagr", "Keith Tkachuck", "Pavel Bure", "Steve Yzerman", "Owen Nolan", "Rob Blake", "Nicklas Lidstrom" tai "Olaf Kolzig". Vastaa kyllä, kun kone tiedustelee tilaston muuttamisesta. Palaa edelliseen valikkoon ja muuta pelaajan nimi haluamaksesi.

RANKAT MAALIVAHDIT

Valitse uuden pelaajan luominen ja kirjoita tämän nimeksi "Patrick Roy", "Dominic Hasek" tai "Ed Belfour". Vastaa kyllä, kun kone kyselee tilastojen muuttamisesta. Palaa edelliseen valikkoon ja muuta pelaajan nimi haluamaksesi.



Dave Mirra Freestyle BMX

Dreamcast

SLIM JIM

Aloita peli Pro Quest Modessa. Ollessasi valikossa näppäile seuraava yhdistelmä pelataksesi Slim Jimin: Alas, Alas, Vasen, Oikea, Ylös, Ylös, V.

KAIKKI PYÖRÄT

Aloita peli Pro Quest Modessa. Ollessasi valikossa, jossa pyörät valitaan, näppäile seuraava yhdistelmä saadaksesi kaikki pyörät: Ylös, Vasen, Ylös, Alas, Ylös, Oikea, Vasen, Oikea, V.

KAIKKI KENTÄT

Aloita peli Pro Quest Modessa. Valitse hahmo, pyörä ja tyyli. Valitessasi kenttää näppäile seuraava yhdistelmä päästäksesi kaikkiin kenttiin: Vasen, Ylös, Oikea, Alas, Vasen, Alas, Oikea, Ylös, Vasen, V.

KAIKKI TYYLIT

Aloita peli Pro Quest Modessa. Valitse hahmo ja pyörä. Valitessasi tyyliä näppäile seuraava yhdistelmä saadaksesi kaikki vaatteet: Vasen, Ylös, Oikea, Alas, Vasen, Alas, Oikea, Ylös, Vasen, V.



Tomb Raider Chronicles

PlayStation

RAJOITTAMATON MÄÄRÄ AMMUKSIA, ASEITA JA KESTÄVYYTTÄ

Paina Selectiä pelatessasi. Merkitse Timex ja näppäile seuraava yhdistelmä: Ylös, R1, L1, L2, Ympyrä. Paina lopuksi Kolmiota.

ERIKOISVARUSTEET, LÄÄKKEET JA AMMUKSET

Paina Selectiä pelatessasi. Merkitse Timex ja näppäile seuraava yhdistelmä: Alas, R1, R2, L1, L2, Ympyrä. Paina lopuksi Kolmiota.

KAIKKI ESINEET NYKYISEEN KENTTÄÄN

Paina Selectiä pelatessasi. Merkitse Timex ja näppäile seuraava yhdistelmä: Alas, R1, L1, L2, R2. Paina lopuksi Kolmiota.

Jungle Book

Game Boy Color

Näiden salasanojen avulla pääset pelaamaan haluamaasi kenttään.

SUNSET JUNGLE

1. MFoG
2. oQQF
3. GHMX
4. WY2G
5. QP3P
6. XPKM

RAINBOW JUNGLE

1. VJ35
2. XK7X
3. G4V7
4. KXC1
5. SF1B
6. JWTH

TEMPLE RUINS

1. oV2D
2. NZ5V
3. VPXN
4. TVD6
5. iG5F
6. *QNX

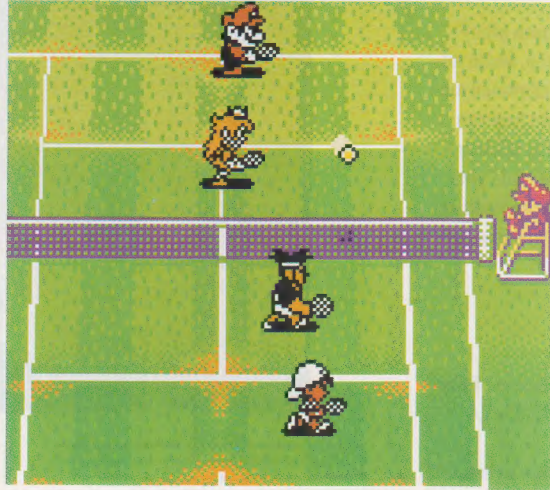
TREETOPS

1. H6*Y
2. QYRo
3. YP7Z
4. QNDW
5. 6*GF
6. S3DB

DESOLATE JUNGLE

1. 13BS
2. DWQZ
3. 8TS7
4. TB9P
5. TK4J
6. CK3W

VIIMEINEN MAAILMA
BMHG



Mario Tennis

Nintendo 64

Seuraavia ohjeita seuraamalla pääset pelin salaisiin kenttiin.

MARIO BROS COURT

Pelaa Mariona ja voita Mushroom Cup.

MARIO AND LUIGI COURT

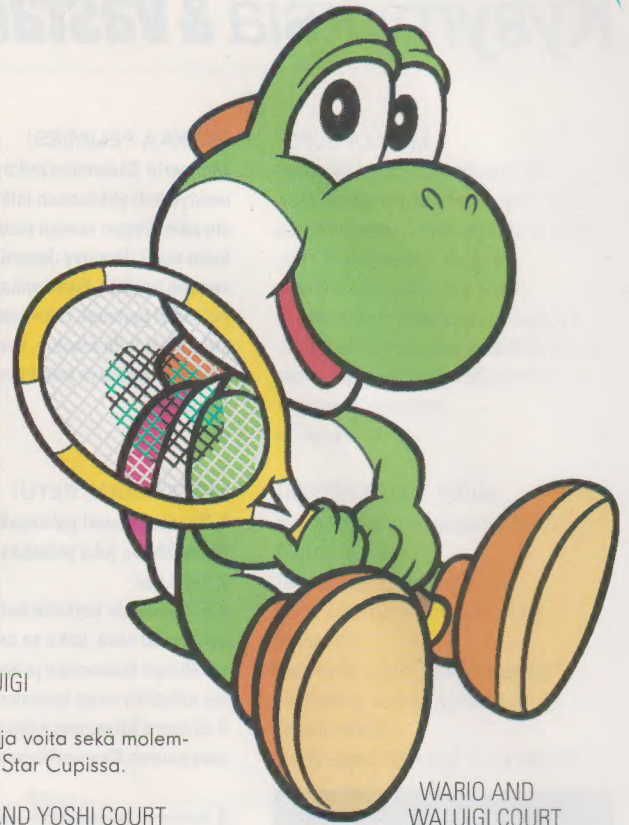
Pelaa Mariona ja voita sekä molemmat turnaukset Star Cupissa.

BABY MARIO AND YOSHI COURT

Pelaa Yoshina ja voita Mushroom Cup.

DONKEY KONG COURT

Pelaa Donkey Kongina ja voita Mushroom Cupin yksittäisturnaus.

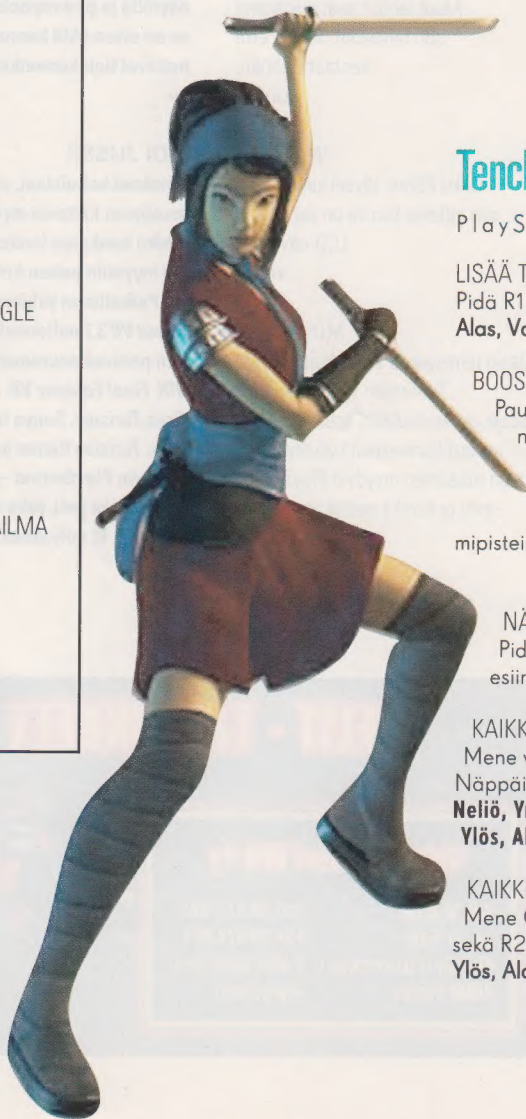


WARIO AND WALUIGI COURT

Pelaa Warioa ja voita Star Cupin tuplaturnaus.

BIRDO AND YOSHI COURT

Pelaa Birdona ja voita Star Cupin tuplaturnaus.



Tenchu II: Birth of the Assassins

PlayStation

LISÄÄ TILAA ESINEILLE

Pidä R1 ja Neliö pohjassa ja näppäile Oikea, Alas, Vasen, Ylös.

BOOSTAA TERVEYTTÄ 100 PISTEELLÄ

Paussaa peli ja pidä neliö pohjassa, kun näppäilet seuraavan yhdistelmän:

Vasen, Oikea, Ylös, Alas.

Valitettavasti tämä fusku eliminoi mahdollisuuden selvittää peli maksimipistein.

NÄYTÄ KOKO KARTTA

Pidä Select pohjassa saadaksesi kartan esiin ja paina sitten Selectiä viisi kertaa.

KAIKKI NINJA-ESINEET

Mene valikkoon, jossa esineet valitaan. Näppäile seuraava yhdistelmä: **Neliö, Neliö, Neliö, Ympyrä, Neliö, Ympyrä, Ympyrä, Vasen, Ylös, Alas, Oikea, R2, R2.**

KAIKKI MISSION EDITORIN TEHTÄVÄT

Mene Custom Mission -valikkoon ja pidä sekä R2 että Ympyrä pohjassa näppäillessäsi **Ylös, Alas, Alas, Oikea, Vasen, Vasen.**



PÄÄSY KAIKKIIN KENTTIIN

Mene kenttävalikkoon. Pidä Ympyrä, Neliö ja Select pohjassa näppäillessäsi: **Oikea, Oikea, Oikea, Vasen, Alas, R2.** Ellet ole vielä saanut Tatumaraa esiin, fusku avaa pääsyn vain kahteen uuteen kenttään.

TATSUMARA, SALAINEN HAHMO

Mene kenttävalikkoon. Pidä Ympyrä ja Neliö pohjassa ja paina: **R1, R2, L2, L1, Ylös, Alas, Vasen, Oikea ja Select.**

OFFICE-KENTTÄ MISSION EDITOR-VALIKOSSA

Mene kenttävalikkoon. Pidä L2 pohjassa näppäillessäsi: **Ympyrä, Neliö, Vasen, Oikea, Ympyrä, Neliö.**

MOIKKA SUPO!

Minulla olisi tosi tärkeä kysymys. Ostin *Shenmuen* samana päivänä kun se julkaistiin ja selvitin pelin kahdessa päivässä. Haluaisinkin tietää, milloin pelin jatko-osa ilmestyy kauppoihin, sillä kaikkiin kysymyksiini ei saa vastausta ainakaan ykkösosassa. Joten milloin *Shenmuen* jatko-osa ilmaantuu Suomeen?

PELIMIES

MORO SUPER POWER!

- Milloin seuraavat suuret pelimessut pidetään?
- Aiotteko olla paikalla?
- Esitelläänkö Gamecubea noilla messuilla?
- Montaako peliä Shigeru Miyamoto tiimeineen tuottaa parhaillaan Gamecubelle?
- Olivatko kaikki Nintendo Space World



2000:ssä näytetyt videojaksot jostakin tulevasta Gamecube-pelistä?

RETU

HEI SUPO!

- Saako *Virtua Tennis* seuraajaa? Minusta useimmat oikeat pelaajat ja turnaukset tekisivät pelistä paljon paremman.
- Kuulin, että Electronic Arts aikoo tehdä kymmenen peliä Xboxille. Onko niiden joukossa urheilupelejä, vai satsaa-

MOIKKA PELIMIES!

Alunperin *Shenmuen* jatko-osan piti ilmestyä heti ykkösosan jälkeen, mutta tosin kävi. Segan uusien suunnitelmien mukaan osa 2 ilmestyy Japanissa kuluvan vuoden kesällä, Eurooppaan ja USA:an peli ehtii jouluksi. Odotamme peliä yhtä kiihkeästi kuin sinäkin, mutta kestäähän toki niin mahtava peli kuin *Shenmue* siihen asti.

SP

MORO VAAN, RETU!

- Seuraava suuri pelitapahtuma on Tokyo Game Show, joka pidetään 30. 3. – 1.4.
- Totta kai.
- Ei. Nintendo boikotoi kaikkia pelimessuja paitsi niitä, jotka se on järjestänyt itse. Niinpä Gamecube ja sen pelivalikoima nähdään vasta toukokuussa E3:ssa.
- Shigeru Miyamoto työskentelee kolmen suuren Gamecube-projektin kimpus-

Valitettavasti *Shenmuen* jatko-osaa joudutaan odottamaan vielä kuukausia. Näillä näkymin Ryo Hazukin ihmis-suhdekemuroihin saadaan selvennystä vasta joulukuussa.

sa. Näitä ovat uusi *Legend of Zelda*, uusi *Super Mario* ja originaalipeli, jolla ei ole mitään tekemistä vanhojen pelisarjojen kanssa. Toivon mukaan kaikki kolme peliä valmistuvat E3:sta varten.

5. Ei. Todellisuudessa mikään esitetyistä videojaksoista ei ollut Gamecube-pelistä. Ne oli tuotettu ainoastaan Gamecuben teknisen kapasiteetin esittelemistä varten.

SP

HEI JANNE!

- Kyllä, olemme kuulleet huhuja joiden mukaan jatko-osa olisi suunnitteilla! Koska ykkösosa myi niin hyvin, jatko-osa saattaa olla jo valmistettavanakin.
- Kymmenen pelin joukosta löytyvät mm. FIFA, NHL ja SSX.
- Konami lupaa tuottaa sarjaan uuden osan joka vuosi. Jo seuraava versio on taatusti parempi. Tiedämme kokemuk-



Oliipa sitten karaistunut veteraanipelaaja tai uusi tulokas RPG-ympyröissä, ei *Final Fantasy IX:tä* kannata missata.

vatko he vain Harry Potteriin?

3. Luin jostakin, että *International Superstar Soccer PlayStation2*:lle ei ollut yhtä hyvää kuin sen edeltäjät. Tuleeko Konami tekemään useampia futispelejä PlayStation2:lle ja ovatko ne parempia?

4. Eikö *NHL 2001* tosiaankaan ansaitse arvosanakseen enempiä kuin viitosen? Muut lehdet ovat ylistäneet sen taivaisiin. Toivon että vastaatte tähän.

JANNE

WAZUP?!

Onko PSone täysin kannettava sen jälkeen kun se on varustettu LCD-näytöllä?

MOKE

MOI SUPO!

Tilasin lehtenne ja se on huippuhyvä! Tarvitsisin vähän apuunne saadakseni vastauksen itseäni pitkään askarruttaneeseen kysymykseen: mikä on maailman myydyin PlayStation –peli ja kuinka monta kappaletta sitä on myyty?

JUSSI

sesta, mitä heillä on tarjota.

4. *NHL 2001:n* muutamat melko onnistuneet osiot saattavat hämätä jotkut uskomaan, että peli on hyvä. Sitä se kun ei ole, vaan häviää PlayStation-edeltäjälleen kokonaisuutena, vieläpä rökäletappiolla. Tästä mielipiteestä emme tingi.

SP

JOU VAAN...

Se riippuu siitä, millaiseksi kannettavan konsolin miellät. PSone ei tule koskaan olemaan mikään Game Boy Advancen vakavasti otettava kilpailija, mutta LCD-näytöllä ja powerpackilla varustettuna se on aivan yhtä kannettava kuin kannettavat tietokoneetkin.

SP

MOI JUSSI!

Kiitokset kehuistasi, nyt asiaan... Koko maailman kattavia myyntitilastoja on melko hankalaa luoda, joten keskityimme myyntiin pelien kotimaassa Japanissa. Paikallinen ykkönen on *Dragon Quest VII* 3,7 miljoonalla kappaleella. Sen perässä seuraavat *Final Fantasy VIII*, *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy IX* ja *Gran Turismo*. Sonyn listojen mukaan *Gran Turismo* lienee myös maailman myydyin PlayStation –peli ja samalla myös ainoa peli, joka on myynyt maailmalla yli 10 miljoonaa kappaletta.

SP



Sonyn mukaan *Gran Turismo* on maailman eniten myyty PlayStation –peli. Viime vuonna peli ylitti 10 miljoonan myydyin kappaleen maagisen rajan.

PELIT - TARVIKKEET

VideoPeliDivari VPD 83

Ark. 10-18:00 Puh: 09-873 1881
 La. 10-15:00 Fax: 09-873 1871
 Kielotie 13 (Lummekuja) E-Mail: vpd@dlc.fi
 01300 Vantaa www.vpd.fi

SEURAAVASSA NUMEROSSA

XBOX

Paljastamme Microsoftin
superkonsolin yksityis-
kohdat.



Arvosteluissa mm.

*BANJO-TOOIE, DRIVING
EMOTION TYPE-S, SILPHEED:
THE LOST PLANET, ARMORED
CORE 2, EMPEROR'S NEW
GROOVE, INTERNATIONAL
KARATE 2000*

ja monia muita.

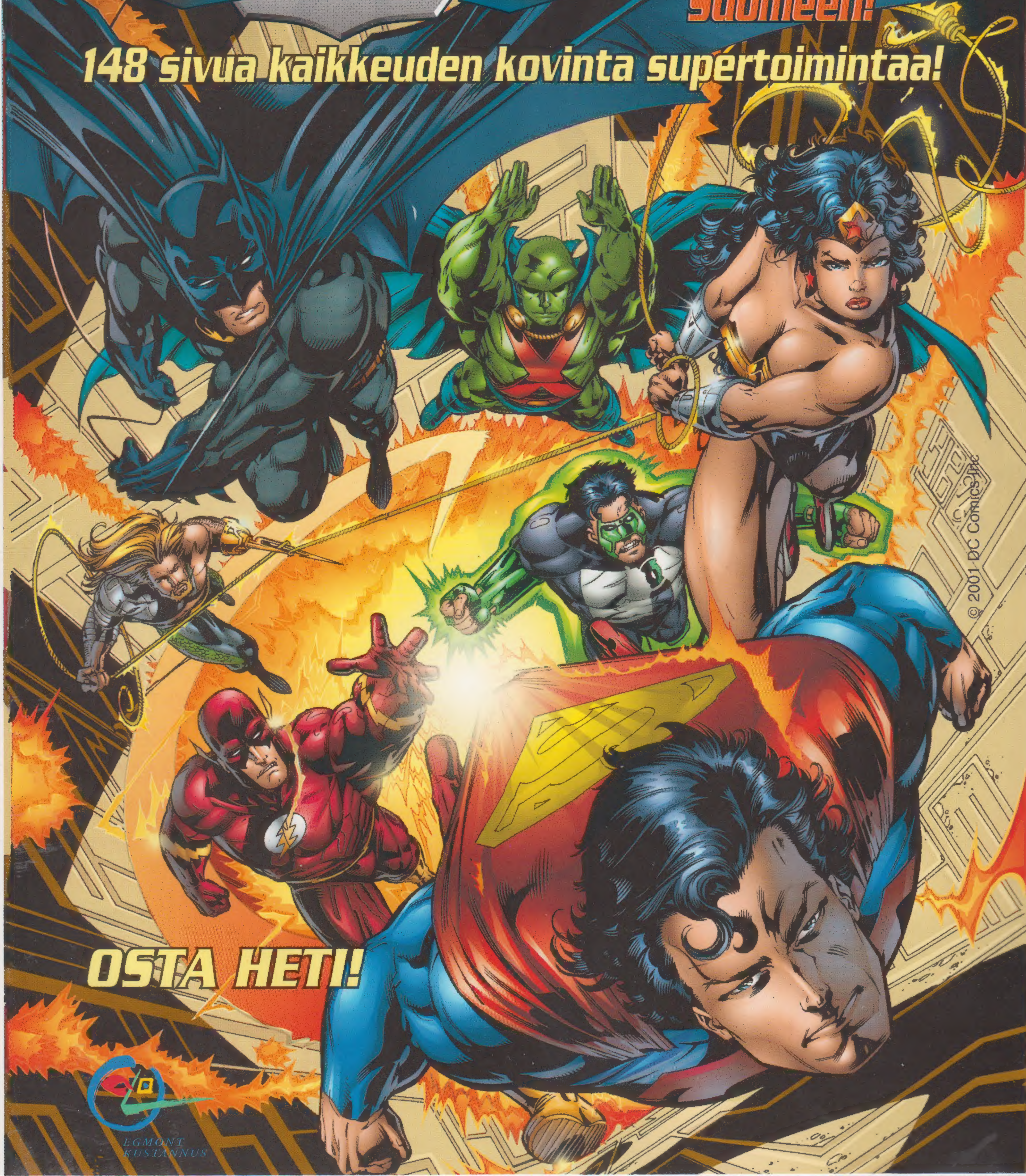
MUKANA FINAL FANTASY IX -JÄTTIJULISTE

OIKEUDEN PUOLUSTAJAT

JULIA

*Maailman
mahtavimmat
sankarit
ovat palanneet
Suomeen!*

148 sivua kaikkeuden kovinta supertoimintaa!



© 2001 DC Comics, Inc.

OSTA HETI!



EGMONT
KUSTANNUS