

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

ILMAINEN
PELILEHTI

Marraskuu 2007
Numero 1

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

Suurin ja kaunein

CRYISIS

CALL OF DUTY 4
KANE & LYNCH
RATCHET & CLANK



7+

www.pegi.info

"Jr." and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Ratchet and Clank: Tools of Destruction™ ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. "Ratchet and Clank" & "Ratchet and Clank: Tools of Destruction" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Bring the epic universe of Ratchet & Clank to life like never before with the power of the PLAYSTATION®3.

RATCHET & CLANK
TOOLS OF DESTRUCTION

INSOMNIAC
GAMES

RATCHETANDCLANK.COM

This is living.



TOTAL. COMIC. DESTRUCTION.



PLAYSTATION 3

Tästä se lähtee

Gamereactor on Pohjoismaiden luetuin pelilehti



Moi. Olen odotetusti aika uuvuksissa. Ensimmäinen suomalainen Gamereactor-lehti alkaa olla tätä pääkirjoitusta vaille valmis. Ensimmäisen numeron teko on huhujen mukaan aina melkoista punneritamista, ja olihan se.

Olen myös innoissani. Viimein Suomessa on pelilehti, jota lukeakseen ei tarvitse olla peleille omistautunut aktiivipelaaja! Gamereactor on ilmaisjakelulehti,

ja toivon vilpittömästi sen houkuttelevan lukijakuntaamme myös niitä, jotka eivät ole tottuneet seuraamaan pelilehtiä. Tiedän monien olevan kiinnostuneita peleistä, mutta harrastelehdet on usein suunnattu aktiiviharrastajille ja siksi niiden seuraaminen satunnaisen kiinnostuksen varassa voi olla työlästä. Gamereactoriin kannattaa kuitenkin tarttua vaikka ohimennen ja vain selailla läpi. Se ei maksa mitään, ja saatat löytää jotain kiinnostavaa, innostavaa tai yllättävää. Silloin lienemme molemmat tyytyväisiä.

Gamereactor on kuitenkin myös peliharrastajien lehti. Myönnän, etten ollut valmistautunut puolustautumaan tämän asian suhteen ensimmäisessä pääkirjoituksessani. Arvelin aukeaman mittaisen arvioiden loppuvuoden kovimmista peleistä Assassins's Creed, Haze, Crisis, Call of Duty 4: Modern Warfare, Super Mario Galaxy, Mass Effect ja Army of Two tekevän sen puolestani. Suunnitellessamme lehteä kuukauden alussa näytti kattaus niin kovalta, että uskoin sen vakuuttavan jopa asemansa vakiinnuttaneiden pelilehtien lukijat. No, toisin kävi. Tähän aikaan vuodesta lehtipainot suoltavat joulukuvastoja ympäri vuorokauden ja liikkumavaraa Gamereactorin painopäivän suhteen ei yksinkertaisesti ollut. Ei siis auta, että em. suurpelien arviokappaleet ovat juuri saapuneet tai matkalla toimitukseen. Arvioita emme yksinkertaisesti enää ehdi tekemään.

Onneksi pystymme tukeutumaan tässä asiassa Ruotsin Gamereactorin toimitukseen. Päätoimittajana tavoitteeni on tarjota lukijoilleni vain oman toimituksen kirjoittamia tekstejä, mutta täydellinen omavaraisuus vaatii vielä aikaa ja toimitustiimin kasvattamista. Luotan kuitenkin täysin muiden Pohjoismaiden Gamereactorin kokeneisiin toimituksiin, samoja pelihörhöjä niistäkin löytyy. Uskon oman pelihörhöytemme käyvän erittäin selväksi viimeistään tulevien kuukausien aikana.

Pelilehden tekeminen on kuitenkin mutkikas prosessi, josta meillä on vielä paljon opittavaa. Tässä asiassa teillä, lukijat, on halutessanne tärkeä rooli. Kuulisimme mielellämme palautetta ja mielipiteitä. Mitä mieltä olet taitosta? Miellyttääkö arviointitapamme? Millaisia artikkeleita haluaisit jatkossa lukea? Älä panttaa näkemyksiäsi, sillä teemme Gamereactoria teille, emme itsellemme. Kätevin tapa antaa palautetta on rekisteröityä nettisivuillemme osoitteessa www.gamereactor.fi. Sieltä löydät myös uutisia, arvioita, ennakoita ja keskustelualueet. Ja paljon muuta. Seuraava lehti puolestaan ilmestyy joulukuussa, ja tuolloin toivon mukaan saat luettavaksesi normaalikokoisen, 64-sivuisen Gamereactorin.

Ensi kertaan!

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

LEMPIPELI:

Combat Mission 2: Paras sotapeli ikinä.

ODOTETUIN PELI:

Spore: On mielenkiintoista nähdä, pitääkö hype paikkansa.

PÄÄTOIMITTAJA Jaako Maaniemi(jaako@gamereactor.fi)

TOIMITTAJA Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi)

VASTUUHENKILÖ Jaako Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rossell

TEKNINEN VASTAAVA Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

ILMOITUSMYynti Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net) 45 88 76 00

KÄÄNNÖKSET Jaako Maaniemi, Jyri Paavilainen, Jaako Soudunsaari

AVUSTAJAT

Matti Isotalo

Janne Räikkönen

Jukka Moilanen

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

ILMESTYMSIVÄLI 10 nroa/vuosi (ei tammi- tai heinäkuussa)

PAINO Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

GAMEREACTOR TANSKA

Thomas Tanggaard, Jesper Nielsen, Petter Hegevall, Martin B. Larsen, Carsten Skov Teisen, Asmus Neergaard, Kristian Troelsen, Peter Christensen, Henrik Bach, Nicolas Elmoe, Mikael Hansen

GAMEREACTOR RUOTSI

Petter Hegevall, Bengt Lemne, Jonas Mäki, Martin Forsslund, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Love Bolin, Jonas Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronioe

GAMEREACTOR NORJA

Frode Haugen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymo, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thengs

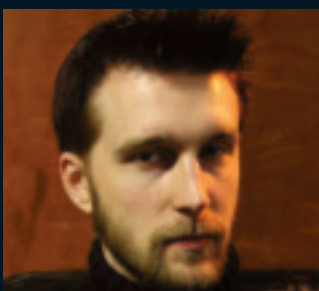
GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

Gamereactor ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Gamereactor ei takaa artikkelien virheettömyyttä eikä vastaa virheistä. Kaikki oikeudet pidätetään.

Game reactor®

TOIMITUKSEN KULMAKIVET

Gamereactor-vakiokalusto esittäytyy

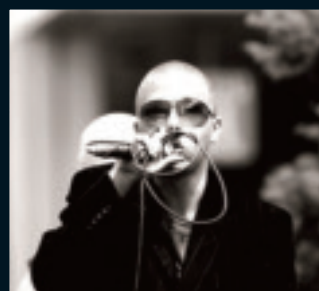


JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

Gamereactor pelasti Jaakon lupaavasti alkaneelta syrjäytymiskierteeltä. Keväällä ammatikorkeakoulun kulttuurialan opinnoista valmistunut kloppi oli juuri töttynyt työttömyyskorvauksiin ja lepäilyyn, kun pelilehden päätoimittajuus hyökkäsi puskasta. Mutta ihan pystymetsästä ei sentään ponnisteta, Jaakolla on jonkin verran kokemusta keskikokoisen sanomalehden pelikriittikon hommistista.

MIKÄ PELIHAHMO OLSIT:

Leon Kennedy - sillä on komea letti



JYRI PAAVILAINEN / TOIMITTAJA/TAITTAJA

Vielä lokakuun puolivälissä Jyri myi videopelejä Konsolinetissä ja kirjoitteli arvosteluja eräälle harrastesivustolle. Pehmeästä laskusta ei ollut tietoaakaan, vaan esikolnumerona alettiin työstää välittömästi. Kaikkeksi onneksi Jyrille oli kertynyt kokemusta toimitustyöstäkin sanomalehtipuolelta. Taiton kanssa taisteltiin pitkiä päiviä, mutta loppujen lopuksi paketti saatiin kasaan, toivottavasti sinuakin miellyttävällä tavalla.

MIKÄ PELIHAHMO OLSIT:

Phoenix Wright - silläkin on komea letti

Kuva: Petri Seppä

Kuva: fembo



*Laske valosi tämän kirotun maan
ylle ja anna sille siunauksesi.
Oikaise vääryydet, joita kärsimme
sodan ikeen ja kauheuksien alla.
Anna oikeuden lopulta voittaa.
Kuule tämä nöyrä rukouksemme
ja anna meille voimia.*

Lue rukouksesi
CRYSIS[®]
on täällä

15.11.07



© 2007 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the US and/or other countries. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Made To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the US and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. *As awarded by IGN Game Critics at the 2007 E3 Awards and Duskness Awards. As awarded by Leifeldger Messe GmbH at the Games Convention 2007 held in Leipzig.



AUTA PELASTAMAAN
MAAILMA:
SUOMI-EA.COM/CRYSIS

GM



JULHISTUHSIA

Kane & Lynch 2 tekellää?

Eidos ilmoitti jo ennen Kane & Lynchin kauppoihin päättymistä, että IO Interactive on aloittanut jatko-osan työstämisen. Olisi ehkä kannattanut odottaa pelaajien vastaanottoa ensin. Todellisuudessa jatko-osan kohtalo ei ole vielä alvan varma.



Lost Planet Playstation 3:lle

Capcom julkaisee tammikuussa Xbox 360:lle ja kesällä pc:lle julkaistusta Lost Planet: Extreme Conditionista myös Playstation 3-version. Kaikki Xbox 360-version ladattava lisäsisältö ja pc-version lisäahmot sisällytetään Capcomin mukaan pelin alusta lähtien.

UUTISIA/UORUJA/HUHUJA/LISTOJA Päivittäisiä peliuutisia osuudessa www.gamereactor.fi



KIRVES VAI LAPIO?
Eddien kirveelle riittää töitä. Hardrokkarin taivalta hidastavat mm. nämä My Chemical Romance-fanien näköiset emopojat ja pitkä liuta muita kuvottavia hirviöitä.



VIRITETYT VEIKEET Pelissä tulee olemaan monia avoimia pelialueita. Rokkarit eivät kävele, joten Eddiellä on käytössään useita erilaisia ja näyttäviä kulkupelejä paikasta toiseen siirtymiseen.



BRÜTAL LEGEND

Grim Fandangon ja Psychonautsin luonut Tim Schafer yhdistää seuraavassa pelissään Guitar Heron God of Wariin.

Laite PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Kehittäjä DOUBLE FINE Julkaisija VUUVENDI Julkaisupäivä 2009

Eddie Riggs on ihan tavallinen roudari. Hän osaa viritellä kajarit ja valot sekä valita näteimmät bändarit takahuoneeseen rokkitahtien viihdykkeeksi. Eräänä päivänä hän löytää vyönsoljen, joka paljastuu mahtavaksi taikakaluksi.

Eddie tempautuu metallikaudelle, kivikauden rinnakkaisluottuvuuteen, jossa julma demoniherra on alistanut ihmiskunnan orjuuteen. Vyönsoljen oli määrää löytää toisesta ulottuvuudesta sankari, joka päihittäisi demoniherran vapauttaisi ihmiset. Sen sijaan paikalle saapuikin Eddie, pitkätukkainen rokkikukko. Tällainen on Double Fine -pelistudion seuraavan pelin, Brutal Legendin lähtökohta. Peliä kehitetään sekä Playstation 3:lle että Xbox 360:lle. Eddien äänenä kuullaan huumoribändi Tenacious D:stä ja monista elokuvista



FAKTA
EDDIE RIGGS
Brütal Legendin päähenkilö perustuu pelin suunnittelijan, Tim Schaferin, festareilla tapaamaan hemmoon: "Hän oli Megadethin roudari, ja elämää suurempi persoona. Hän vain sattuu elämään alvan vääriin aikaan täällä maapallollamme. Esimerkiksi kun hänen tyttöstävänsä otti ja lähti, tämä kaveri löi päänsä auton ikkunasta läpi. Se kertoo hänestä jotain."

tuttua Jack Blackia. Pelissä Eddie voi hutkia pikkupiruja tymäkällä kirveellä ja roudarin nikkarointitaitoja käytetään monenlaisiin pikkuaikareisiin. Avoimeen tehtävä-rakenteeseen perustuvassa maailmassa on tarkoitus vapauttaa vangittuja ihmisiä ja koota mittavaa lakeija-armeijaa. Paikasta toisen pärytetään Eddien kokoon raapimalla hotrod-kaaralla ja onpa Eddien selässä nähty nahkaiset lohikäärmeen siivetkin. Myös Eddien taito bändäreiden sulokkuuden arviointiin tulee tarpeeseen. Peli yhdistää God of Warin Brütal Legendin Guitar Heron tyyliin sekä Kindom Under Firen yksinkertaisen taisteluluentätkätköinnin Brutal Legendin luojan aiempien pelien, Full Throtten, Grim Fandangon ja Psychonautsin, oivalliseen huumoriin.
_Bengt Lemne

Capcomilta Dark Void

Capcomin tulokasstudio Airtight Games (koostuu mm. Crimson Skiesin tekijöistä) on ilmoittanut työstävänsä toimintapeliä Dark Void. Pelin sankarin paljastetaan lentävään rakettirepuliin viharelleisessä tulevaisuuden maailmassa.



Timesplitters 4

Free Radical vitsaili Halon ja Master Chiefin kustannuksella julkistaessaan Timesplitters-sarjansa neljännen osan. Studion verkkosivuilla oli lyhyt flash-animaatio, joka paljasti kuuluisan kypärän alta paljastuvankin Timesplitters-apinan.

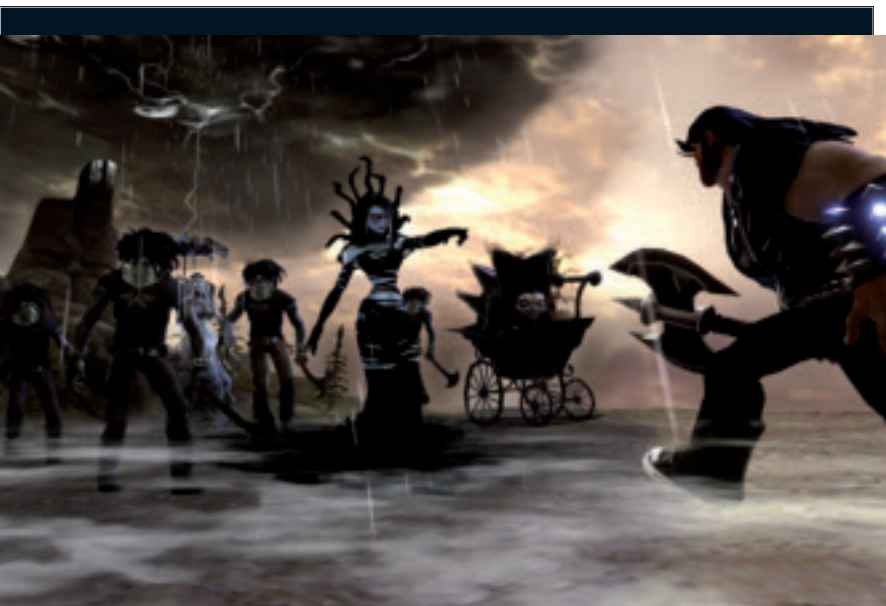
Lisää Mortal Kombatia

Mikäli Midwayn Ed Boonin on uskominen, julkaistaan ensi vuonna kahdeksastoista (?) Mortal Kombat-peli. Ei olisi väliä, jos pelistä tulee samanlainen nukahtamisläike kuin sarjan kaksi viimeisintä osaa.



Okami Willelle

Loistava Playstation 2-peli Okami käännetään Willelle. Pelissä suden hahmon ottanut Amaterasu-jumala maalaa ruudulle uusia asioita ja tapahtumia jumalaisella siveltyksellä, jonka käyttöä wilmotella ilneee talonomainen kokemus.



ILMOITUKSIA

SIITÄ TULI PROJECT ORIGIN

Monolith on julkistanut F.E.A.R.-pelin jatko-osan nimen. Alkuperäisen pelin julkaissut Vivendi omistaa oikeudet F.E.A.R.-nimeen, joten Monolith järjesti internetissä nimikilpailun jatko-osaa varten. Äänestyksen jälkeen ehdotus Project Origin voitti kilpailevan ehdotuksen Dead Echo. Project Origin julkaistaan ensi vuonna pc:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle.



Project Origin on F.E.A.R.in jatko-osa.

BIZARRE EROON PROJECT GOTHAM-SARJASTA

Activision osti Project Gotham Racing-ajoneuleista tunnetun Bizarre Creations-pelistudio. Oikeudet menestyneeseen nimeen omistaa kuitenkin Microsoft, joten seuraava Project Gotham Racing-peli ei tule olemaan liverpoolilaisstudion käsialaa. On vielä epäselvää kuka seuraavan jatko-osan tekee, mutta Microsoftin oma Turn 10-ajopelistudio (tunnetaan Forza-sarjasta) on hyvä veikkaus.

SONYN HOME MYÖHÄSTYY

Sony pahoittelee Home-virtuaalimaailmansa lykkääntymistä keväseen. Palvelun piti startata jo syksyllä, mutta Sony haluaa varmistaa kokemuksen olevan kohdallaan heti julkaisusta lähtien. Avoimen betatestin pitäisi alkaa vielä tänä vuonna.

DUALSHOCK 3 KEVÄÄLLÄ

Sony on viimein virallisesti myöntänyt sen, mitä monet pitivät itsestäänselvyytenä. Tärinätoiminnolla varustettu uusi versio Playstation 3:n Sixaxis-ohjaimesta saapuu Eurooppaan keväällä. Dualshock 3:ksi ristitty ohjain tarjoaa väristyksiä uusien pelien lisäksi myös loppuvuoden hiteissä, mm. Assassin's Creed ja Uncharted: Drake's Fortune ja päivitysten jälkeen monissa vanhemmissa peleissä.

WII SPORTS 2 WIIPY

Nintendopomo Satoru Iwata on kertonut, miksei supersuosittu Wii Sportsille ole jo julkaistu tai tekeillä jatko-osaa. Wii Sports on epäilemättä suurimpia yksittäisiä tekijöitä Wiin ällistyttävän menestyksen taustalla. Iwata haluaa kuitenkin keskittyä edelleen markkinan laajentamiseen uusilla julkaisuilla eikä kerätä helppoa rahaa menestystuotteen jatko-osalla.

CLANKILLE OMA SEIKKAILU

Kuusi seikkailua karvakorvaisen Ratchetin kanssa läpikäynyt Clank-robotti saa viimein oman seikkailunsa nimeltään Secret Agent Clank. Pelissä tyylittääseen smokkiin pukeutunut Clank hiippalee, loikkii ja taistelee pelastaessaan vangittua Ratchetia. Ensi keväänä julkaistava PSP-peliä kehittää Ratchet&Clank: Size Mattersin tehnyt High Impact Games-pelistudio.

SEX PISTOLSIN COMEBACK

Ensimmäisissä Guitar Hero-peleissä suurin osa biiseistä oli taidokkaita covereita, mutta Guitar Hero 3:ssa sarjan uusi julkaisija Activision panostaa alkuperäisyyksiin. Hienoin saavutus oli saada Sex Pistolsin elossa olevat jäsenet palaamaan studioon äänittämään uudelleen Anarchy in the UK-kappale peliä varten.

YAKUZA 3 PLAYSTATION 3:LE

Kahden Playstation 2:lle tehdyn muikkeen Yakuza-pelin jälkeen Sega siirtää sarjan Playstation 3:lle. Työn alla olevan Yakuza 3:n tapahtumat sijoittuvat aiemmista peleistä poiketen 1600-luvulla. Peli julkaistaan Japanissa ensi vuonna. Kunpa vain PS2:n Yakuza 2 ehtisi Eurooppaan ennen Yakuza 3:a.

KOLME KINGDOM HEARTSIA

Square ja Disney panostavat käsikonsoleihin

Square Enix paljasti peräti kolme uutta Kingdom Hearts-peliä tämän vuoden Tokyo Game Show-messuilla. Ihme kyllä yksikään niistä ei ollut Kindom Hearts III, vaan luvassa on sarjan historiaan ja taustoihin keskittyviä pelejä Nintendon DS:lle, Sonyn PSP:lle ja kännyköille.

PSP-pelin nimi on Kindom Hearts: Birth by Sleep. Sen tapahtumat sijoittuvat aikaan ennen kuin Sorasta tuli avaimenhaltija. Seikkailussa avainoppipoikien kolmikko etsii pahaanmestari kadonnutta avainmestaria.

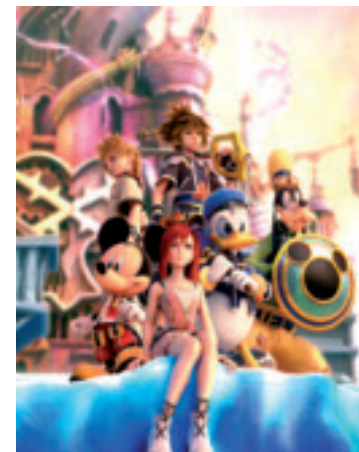
DS-pelin hankala nimi on Kindom Hearts 358/2 Days. Sen päähahmona on

Pelien tuotantoa johtaa Tetsuya Nomura ja tuotantohenkilökunta koostuu Kingdom Hearts-veteraaneista...

organisaatio XIII:ssä työskentelevä Roxas. Peliin tulee myös moninpeli langattoman Wi-Fi -yhteyden kautta.

Molempien pelien tuotantoa johtaa Tetsuya Nomura ja tuotantohenkilökunta koostuu vanhoista Kingdom Hearts -veteraaneista sekä Playstation 2 -pelin että Gameboy Advance -pelin Chain of Memories ajoilta. Kännyköille kehitettävän kolmannen pelin nimi on Kingdom Hearts: Coded.

Bengt Lemne



UUSIA HUNINGASHUNTIA Square Enixin ja Disneyn yhdessä kehittänyt Kingdom Heartsit ovat ihastuttavia pelejä.

NAAMANSULATUSTA

Brütal Legendin roisi sankari Eddie ei tyydy pelkästään mättömään vihollisia kirveellä. Eddie voi myös kytkä sähkökitaransa maahan ja sulattaa hirviöiden naamat infernaalisilla rifeillä. Pelihistorian siistein ase?



IRON MAIDENIN MUOVAAMA

Tim Schafer kuunteli teini-ässä lähes pelkästään Iron Maidenia. "Se määríti kasvuni aikuiseksi. Aiemmin kuuntelin Supertrampia ja sellaista radiosta, mutta elämäni muuttui kun kerran menin isoveljeni huoneeseen ja kuulin Iron Maidenin Killersin. Sen jälkeen olen kuunnellut lähes pelkästään hardrockia.



GALLERIA

Tarkastelemme viimeaikaisia pelijulkistuksia ja esittelemme niiden uusimpia kuvia.



FIFA Street 3

PS3, XBOX 360 / MAALISKUU 2008

Peter Crouch hammastikkusäärillä ja Wayne Rooney gorillan käsivarsilla ja kukkakaalikorvilla. Electronic Artsin valitsema karikatyyrinen tyyli FIFA Street 3:ssa ei ole kovin ystävällinen englantilaisille maajoukkuetähdille, vaikka Ronaldinho näyttääkin pelissä normaallimmalta kuin todellisuudessa. Toivottavasti pelistä tulee parempi kuin sarjan aiemmista osista.

Sega Superstars Tennis

KAIKKI / HUHTIKUU 2008

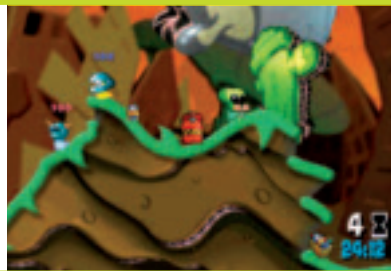
Sega kokoaa suurimpia pelisankareitaan vanhasta kunnon Sonicista ja Super Monkeyballin Ai-Aista alkaen Samba De Amigon apinaan ja Space Channel 5:n Ulalahan päätyen uuteen tennispeliin, joka rakennetaan Virtua Tennisin vanhalle pohjalle. Jokaiselle hahmolle tulee oma kotikenttensä. Kontrollien luvataan olevan pelihallimaisen napakat ja Playstation 3- ja Xbox 360-versioihin tulee nettipeli.



Castle Crashers

XBOX 360 / 2008

The Behemoth-pelinstudio teki viihdyttävän Flash-pelin Alien Hominid, joka päättyi lopulta monelle konsolillekin. Nyt studio työstää riemukasta toimintaroolipeliä Castle Crashers, joka julkaitaan Xbox Live Arcade-verkkopalvelussa ensi vuonna. Tuskin maltamme odottaa!



Worms: A Space Oddity

WII / MAALISKUU 2008

Team 17:n kuolemattomat supermadot matkaavat avaruuteen ja Wii-raketilla. A Space Oddity on upouusi kaksilotolteinen Worms-peli, jossa tutkitaan kuutta erilaista planeettaa. Tai riehutaan kuudella planeetalla, madot tuntien. Verkkopeliä luvataan neljälle hengelle, ja minipelejä tulee olemaan useita.

Sega Bass Fishing

XBOX 360 / 2008

Vanha kolikkopeli- ja Dreamcastklassikko Sega Bass Fishing tekee ensi vuonna näyttävän paluun. Wiille tehtävä kalastuspeli tuntuu jokseenkin itsestään selvältä idealta, sillä viimein luulisi korvaavan Dreamcastin virveliohjaimen täydellisesti. Ensi keväänä Wiilammella näytki, mutta nappaako?



We Love Golf

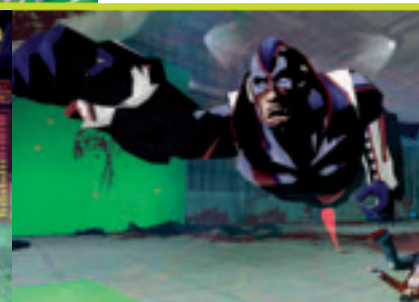
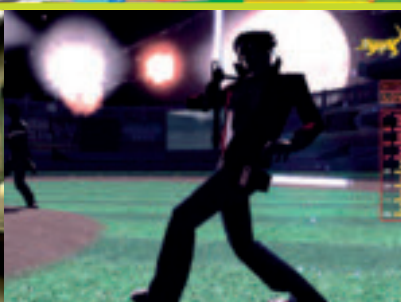
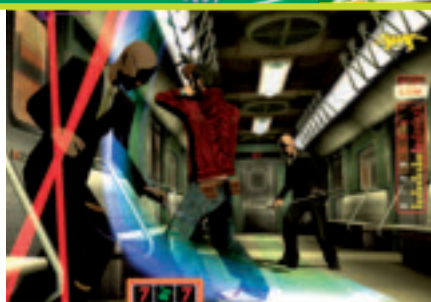
WII / 2008

Capcom julkaisee Everybody's Golfin ja Mario Golfin kehittäjän seuraavan golf-pelin, We Love Golfin. Japanissa söpöt mutta hienostuneet golfpelit ovat käsittämättömän suosittu pelityyppi, mutta länsimainen menestys jää nähtäväksi. Humoristisesta ja lapsekkaasta graafikasta huolimatta pallofysiikan ja ratasuunnittelun luvataan olevan realistista. Tässä genressä tällaisia lupauksia ei kannata purematta niellä.

No More Heroes

WII / 2008

Useimmille Goichi Sudan edellinen peli Killer 7 oli pettymys, mutta siitä huolimatta No More Heroesia kannattaa odottaa. Peli näyttää dynaamisemmalta kuin Killer 7 eikä Sudan kaltaisia tyyli-tyljiöitä ole koskaan liikaa. Tiedämme myös, että pelin pitäisi saapua Eurooppaan helmikuussa.



NOKIA MD-6

Puhelin on kannettavien asioiden listalla melko korkealla. Useimmissa uusissa malleissa on mukana myös laadukas musiikkisoitin. Mikäli haluaa jakaa musiikkilämyksen myös kaverien kanssa, Nokian uudet MD-6-kaiuttimet ovat hyvä vaihtoehto. Todella pienikokoiset esiteltävät stereokaiuttimet painavat vain 140 grammaa, ja mukana tulee myös FM-antenni radion kuuntelua varten. Rock on.

**DENON DVD-2930**

Ylöspäin skaalaava DVD-soitin on välttämättömyys, mikäli leffoja katsellaan teräväpiirrotelevisiosta. Denonin uusi 2930 on hyvä vaihtoehto, mikäli etsii DVD-soitinta, jossa on 1080i-resoluutioon pystyvä sisäänrakennettu skaalain.

CREATIVE GIGAWORKS T49

Creativen uusissa Gigaworks-kaiuttimissa riittää sekä kokoa että tehoa. T40-kaiutinpaketista puuttuu subwoofer, mutta niistä tulee sen verran ääntä, että Ruotsin toimituksen Jonakseita lensi perukki pois päästä useampaan otteeseen.

VEKOTTIMIA!

Gamereactor käpistelee kuukausittain monenlaisia laitteita, masiinoita ja vekottimia. Tällä sivulla esittelemme mahdollisimman sekalaisen valikoiman kohtaamistamme tekniikan ihmeistä. Jotkut niistä tekevät elämän helpommaksi, kätevämmäksi tai hauskemmasiksi, mutta kaikki niistä ovat kovin kivoja. Martin Forslund, Jaakko Maaniemi

CREATIVE ZEN PMP

Creativen uusimman video- ja musiikkisoittimen nimi on Zen PMP (pimp?) ja se on oikein viihdyttävä kapistus. C-kasetin paksuisella ja luottokortin kokoisella PMP:lle mahtuu 16 gigaa musiikkia, kuvia tai videoita.

**NINTENDO DS LITE HOPEA**

Nintendon tiedotteen mukaan supersuosittu DS Lite-käsi-konsolin uusin väri vaihtoehto, hopea, on "täydellinen väri mihin tahansa vaatukseen". Päätöittäjä ei tiedä pukeutumisesta mitään, mutta onhan hopeinen DS Lite oikein hieno.

**SONY BRAVIA X3500 70"**

Sony uusi huippumalli X3500 on fantastinen LCD-telekkiä 70 tuuman koolla ja pelottavan vaikuttavalla kuvanlaadulla. Kolme HDMI-liitäntää, S-Force-äänentoisto ja FullHD-resoluutio vakuuttavat.

**APPLE IPOD TOUCH**

Haluatko kosketusherkän iPodin samalla käyttöliittymällä kuin iPhone on? Siinä tapauksessa hanki iPod Touchin, jonka kanssa leikkiminen on hauskin asia toimituksessa pitkään aikaan.





MUISTIKUVA: SUPER NINTENDO

Muistellemme Nintendon 16-bittistä konsolia ja sen parhaita pelejä...

SUPER FX -SIRU

Nintendo lanseerasi Super FX -graafikkasirun, joka sisällyttiin tiettyihin peleihin, kuten Star Wing ja Doom. Super FX mahdollisti aikanaan mullistavan 3D-grafiikan käyttämisen.

49 MILJOONAA KONSOLIA

Tiukasta kilpailusta johtuen SNES ei koskaan saavuttanut samoja myyntilukuja kuin pikkuveljensä NES. Siitä huolimatta sitä myytiin huikeat 49 miljoonaa kappaletta – kaksi kertaa enemmän kuin Gamecubea.

LOISTAVA OHJAIN

Super Nintendon ohjain oli aikansa ehdotonta huippuluokkaa. Erittäin kestävä, mukavasti käteensopiva, ja hyvä monenlaisiin peleihin. Yksinkertaisesti: loistava ohjain.

SENSUROITUJA PELEJÄ

Nintendolla oli alusta asti tiukka sensuuri etenkin väkivaltaisista pelejä kohtaan. Kun Sega viittasi kintaalla moiselle, Nintendo päätti vastata julkaisemalla erittäin väkivaltaisen Killer Instinct -pelin.

VALTAVASTI VÄÄNTÖÄ

Super Nintendon prosessori rullasi 3,58 megahertsin vauhtia, joka on arviolta tuhannesosa nykytietokoneiden nopeudesta. Tämä riitti kuitenkin nostamaan Super Nintendon konsolimarkkinoiden huipulle.

JAPANILAISTA TYYLÄÄ

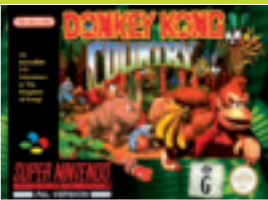
Kun Super Nintendo julkaistiin USA:ssa, oli paikallinen Nintendo muokannut konsolin kulmikkaaksi. Japanin Nintendo ei kuitenkaan hyväksynyt uutta muotoilua, joten tänne Eurooppaan saapui japanilaisittain muotoiltu konsoli.

SAAPII SUOMEEN 1992

Super Nintendo saapui Suomeen vuonna 1992. Julkaisupelit olivat kovaa luokkaa, sillä esimerkiksi Super Mario World ja F-Zero pysyivät loppuun saakka Super Nintendo -pellen ehdottomassa kärkikastissa.

SUPER NINTENDO -PELIT

Paluu pikselien kulta-ajkaan...



DONKEY KONG COUNTRY

Rare 1993
Yksi Super Nintendon parhaista peleistä ja yksi parhaimmista tasolohkista ikinä. Pelin vallonkumousellinen grafiikka ihastutti, sillä se perustui kolmiulotteisista hahmoista piirrettyihin spriteihin. Lisäksi pelin pelattavuus oli huipussaan, ja vaikeusaste nostettiin katkoon saakka.



F-ZERO

Nintendo 1990
Kun Wipeout julkaistiin 1995, se oli ollut uusi ilmiö. Se oli oikeastaan taitava plagiatti tästä fantastisesta Nintendon ääntä nopeammasta ajopelistä. F-Zerossa sarjakuvamaiset kuljettajat ottivat toisistaan mittaa hyvin suunnitelluilla, huikean nopeilla radoilla.



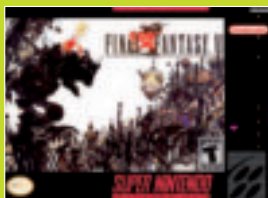
SUPER MARIO KART

Nintendo 1992
Lukuisille konsoleille tehdyistä monista jatko-osista huolimatta parhaan Mario Kart -pelin tittelin vie alkuperäisversio. Pelin radat olivat vaikeita, grafiikka viehättävän charmikasta ja battle-moodin viehätys pitkäikäistä – jopa tähän päivään saakka...



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Nintendo 1992
A Link to the Past on edelleen paras Zelda-peli ikinä. Se julkaistiin Super Nintendolle Euroopassa marraskuussa 1992. Nintendo ei ole vieläkaan kyennyt päihittämään Linkin ensimmäisen (ja ainoan) 16-bittisen seikkailun loistoa.



FINAL FANTASY III

Square 1990
Final Fantasy III on monen roolipelaajan (esimerkiksi Ruotsin toimituksen Jonas Mäki ja Mikael Sundberg) mielestä sarjan paras peli. Valitettavasti tätä nerokkaasti muovattua, maagisen valtavaa eeposta ei koskaan julkaistu Japanin ulkopuolella.



STARWING

Nintendo 1993
Kolmiulotteinen grafiikka ja virtuaalitodellisuus olivat kuumaa kamaa 90-luvun alussa, ja Starwing-pelikasetin Super FX -siru mahdollisti ennennäkemättömän graafisen loiston. Starwing loksautti huikealla 3D-grafiikallaan monen pelaajan leuan lattiaan.



Kivat tohvelit, mistä ostit?

Mutsillas on Lada!

KYSEENALAISTA Heavenly Swordin suomennos on laadukasta työtä, mutta miksi K18-peli on ylipäättään suomennettu? Suomessa dubbausta on totuttu kuulemaan vain lapsille suunnatuissa tuotteissa.

HEI, PUHUMME SUOMEA!

Kenelle pelejä suomennetaan ja minkä takia?

Pelejä suomennetaan vuosi vuodelta enemmän ja enemmän. Hienoa, eikä totta? Onhan se, ainakin lapsille suunnattujen pelien kohdalla. Ala-asteikäinen osaa pelata aika monimutkaisia pelejä, kunhan ymmärtää mistä pelissä puhutaan ja millaisia neuvoja peli antaa.

Peliä sen enempiä kuin elokuvakaan ei tietenkään pidä käyttää lapsen vahdin tai yhdessäolon korvikkeena, mutta hyvin suomennetut pelit voivat olla rakastettujen pilroselokuvien vertainen osa lapsen viihdevalikoimaa. Haluaisin ainakin kuvitella, että hyvä peli on mieluisampaa ja kehittävämpää ajanvietettä kuin sarnojen Muumien ja Nemojen katsominen sadanteen kertaan.

Mutta entä muut kuin lasten pelit?

Etenkin Sony on kunnostautunut tarjoamalla joko suomenkielisiä tekstityksiä tai peräti suomalaisilla näyttelijöillä teetettyjä dubbauksia useissa Playstation 3 -peleissä. Eikä vain lasten peleissä, vaan esimerkiksi 12 vuoden iän vaativa rallipeli Motorstorm sekä toimintaseikkailut Genji: Days of the Blade (K16) ja suurtuotanto Heavenly Sword (K18).

Olen varauksetta sitä mieltä, että suomenkielisten valikoiden ja tekstitysten tarjoaminen kaikissa peleissä olisi hieno juttu. Kaikki eivät yksinkertaisesti opi vieraita kieliä niin helposti kuin toiset. On sääli, jos mielenkiinto peleihin tyrehtyy kielimuuriin. Mahdollisuus pelin pelaamiseen alkuperäiskielellä tulisi kuitenkin poikkeuksesta säilyttää, jos ei muuten niin pakokeinona mahdollisesti heikko-

tasoiselta käännökseltä.

Paljon mainostettu ja laadukkaasti toteutettu Heavenly Swordin suomenkielinen ääninäyttely pisti kuitenkin mieltimään. Pelin ikäraja on K18. Alaikäisten ei siis ikinä pitäisi saada peliä käsiinsä. Täysi-ikäiset puolestaan osaavat lukea. Suomenkielinen tekstitys olisi siis riittänyt, joten miksi pelissä oli myös suomenkieliset puheet?

Kyseessä tuskin oli Sonyn ilkeä juoni, jolla väkivalta peli valmisteltiin kielitaidottomien naperoiden pelattavaksi. Ennenminkään kyse lienee laajan lokalisoitintyöprosessin mahdollistamasta tilaisuudesta. Heavenly Swordin kaltaiset pelit kilpailevat, tai ainakin pyrkivät kilpailemaan, osittain samoilla markkinoilla kuin (toiminta)elokuvat ja muu täysi-ikäisille

suunnattu viihde. Keski- ja Etelä-Euroopassa leffojen dubbausperinne on pitkä, joten todelliseen kilpailuun pyrkivät pelitkin on dubattava. Kun peli dubataan kouralliselle eurooppalaisia kieliä, voidaan se lähes samalla vaivalla dubata suomeksikin. Saadaanpa lisää markkinoitavaa, jos ei muuta.

Jatkossa säästäisin dubbausresurssit kuitenkin puhtaasti lapsille suunnatuille peleihin. Ja dubbaisinkin ne sitten joka ikisen. Lastenpeleissä dubbaus on oikeasti tärkeä ominaisuus, eikä pelkkää harjoitusta tai markkinoitintikka. Olen edelleen katkera, ettei vuonna 2005 Playstation 2:lle julkaistua, erinomaista Brave: Search for the Spirit Dancer-inkkaripeliä oltu dubattu. Se oli hirvittävä vääryys!

_Jaakko Maaniemi



KÄÄNNÖSKUKKASIA

Sony'n suomeksi dubbaamia pelejä



HEAVENLY SWORD
Playstation 3
Suomeksi dubattujen pelin merkkipaalu, muttei täydellinen. Käännökseen panostettu asenne ja vaiva on kuultavissa. Siitä prosessi lienee ollut käännökseen osallistuneille vain yksi työkeikka muiden joukossa, sillä kaikkiin kohtauksiin ei ole ehditty perehtyä.



RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION
Playstation 3
Suomenkielisen ääninäyttelyn mitään sanomattomuus kiinnittää huomion ennen ensimmäistäkin hyppyä tai laukaustenvaihtoa. Vitseistä pakenee vähäkin teho, ja dialogin teennäisyys kasvaa. Toisaalta, parempi kuin ei mitään.



BUZZ: SUURI TIETOVISA
Playstation 2
Ensimmäisessä Buzz-pelissä oli nolo suomennoskämmi: Pelissä puhuttiin toistuvasti "värinänpäpään" painamisesta. Toisaalta, MTV3:n Heroes-sarjan puffeissa "tissue regeneration" oli suomennettu muotoon "kudokseton sukupolvi"...



BUZZ JUNIOR: ROBORIEHA
Playstation 2
Naperoilte suunnattu Buzz: Roborieha sen sijaan on täyttä tavaraa. Peli on niin yksinkertainen, että sitä voi pelata tarhaikäisten kanssa. Suomennoksen ansiosta pelaaminen sujuu parin harjoituskierroksen jälkeen jopa ihan lasten kesken.

KANE & LYNCH

DEAD MEN™



WWW.KANEANDLYNCH.COM

FROM THE CREATORS OF HITMAN
SINGLE, COOP AND MULTIPLAYER

18+

Games for Windows LIVE

XBOX360 LIVE

PLAYSTATION 3

io-interactive

eidos

AMMUT



KATSE TULEVAAN

Ennakkosivuilla esitellyt pelit ovat vielä työn alla ja tulevat myyntiin muutaman kuukauden kuluttua. Tutustu huomisen hitteihin ja huteihin!

GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää ennakoita osoitteessa www.gamereactor.fi

KUUKAUDEN PARAS

Uncharted: Drake's Fortune

Jak & Daxter -kehittäjän uusin on huima sekoitus seikkailua ja räiskintää. Päätimme tutkailla joulukuussa ilmestyvää peliä tarkemmin



Odotetuimmat pelit

Joka kuukausi iskemme (viisaat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme eniten juuri tällä hetkellä



1 Super Mario Galaxy

Wii

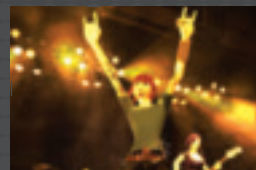
Mario tekee paluun tässä odotetussa peliseikkailussa. Pelin julkaisuun on enää viikko, mutta jokainen päivä tuntuu pieneltä ikuisuudelta. Peliä on verrattu jopa Super Mario 64:ään, joten luvassa on huikea kokemus.



2 Warhammer Online

PC

Warhammer Online on varmaankin viimeinen nykyisellä nettiroolipelin peruskaavalla toteutettavista peleistä, joita päätoimittaja tulee kokeilemaan. Vanhassa vara parempi, mutta uudistuksen aika on käsillä.



3 Rock Band

PS2/PS3/XBOX 360

Guitar Hero suosio punnitaan toden teolla ensi vuoden puolella, kun Rock Band saapuu Eurooppaan. EA:n julkaisema peli on alkuperäisen kitarasankaripelin tehneen Harmonixin kehittämä.

Testaamme jokaisessa numerossa pelejä, jotka eivät ole vielä valmiita. Kuumottavuusasteikkomme kertoo, kuinka lupaavalla peli vaikuttaa. Huomioitavaa on, että peli voi kehityksensä aikana muuttua, joten ennakkotuomio ei ole lopullinen arvio.

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

🔥🔥🔥🔥🔥 Jäätävä 🔥🔥🔥 Haalea 🔥🔥🔥 Lämmin 🔥🔥🔥🔥 Kuuma 🔥🔥🔥🔥🔥 Liekehtivä

WWW.GAMEREACTOR.FI Haluatko lisää tietoa tulevista peleistä ja ennakkotesteistä? Lue lisää nettisivuiltamme osoitteesta www.gamereactor.fi



Rahalla saa ja konekiväärillä pääsee

Palkkasotureille annettiin lisääaikaa viime hetkellä



ARMY OF TWO

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA
Julkaisija EA Laji RÄISKINTÄ

Army of Two on herkullinen tapaus. Maailman suurimman pelijulkaisijan uusien pelisarjojen esikoispelejä kiinnostavat itsessään, etenkin kun tarkoituksena on luoda uusia peliideoita. Vielä jännittävämpää on nähdä, kuinka tällainen peli kehittyi seuraavien kuukausien aikana.

Army of Two on nimittäin valmis ja sen oli määrä löytyä kaupoista tämän kuun lopussa.

Army of Twon perusmekaniikka toimii. Peli on suunniteltu räiskintäpeleistä poiketen kahden pähähahmon varaan

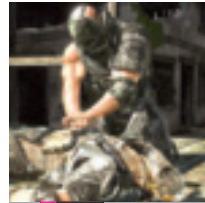
Julkaisuprosessi oli niin pitkällä, että lehdistölle ehdittiin toimittaa arviokappaleet. Pelasin Army of Twon nyky muodossaan läpi ja ehdin kirjoittamaan aukeaman pituisen arvionkin. Viime

hetkellä Electronic Arts päätti kuitenkin hioa peliä lisää ja lykkäsi julkaisun vuoden 2008 alkuun.

Army of Twon aihepiiri on ajankohtainen. Pelin pähähahmot Elliot Salem ja Tyson Rios ovat yksityisen turvallisuusyhtiön asiamiehiä, toisin sanoen palkkasotilaita. Kaksikko heittää keikkaa mm. Irakissa, Afganistanissa ja Kiinassa. Bisnespukuna on raskaat suojaaliivit ja luodinkestävä pääkallonaamio, neuvottelut hoidetaan konetuliasein.

Army of Twon perusmekaniikka toimii hienosti. Peli on suunniteltu useimmista räiskintäpeleistä poiketen kahden pähähahmon

varaan. Tehokas tiimityöskentely perustuu vihollisten huomion kontrollointiin. Vihollisten huomio – ja tulitus – kohdistuu enemmän meteliä pitävään palkkasotilaaseen.



FAKTA

KAVERIA EI JÄTETÄ

Palkkasotilaan ammatin varjopuoliin kuuluu ampu-mahaavat ja kuolema. Ensiaputaiteinen taistelija-pari on välttämättömyys. Army of Twossa kumoon ammuttu toveri paikataan minipeleissä, joissa tökitään tampona luodin-reikiin tai elvytetään rintahäätä painelemalla. Tekohengitystä ei anneta, koska Army of Two ei ole Brokeback Mountain.

Komentamalla kaverin räiskimään villisti suojaisasta tuliasemasta voi itse liikkua kenenkään häiritsemättä. Jatkuva vihollisen sivustaan ja selustaan koukkaaminen onkin pakollista, sillä pahikset suojaautuvat tehokkaasti. Suojan takaa räiskiviin vihollisiin on lähes mahdotonta osua, joten ilman pattitilanteita ratkovia koukkauksia taistelu hyytyy asemasodaksi. Ihan helppoa vihollisten pyörittely ei ole, sillä suojaaliiveistään huolimatta palkkasoturit eivät kestä kuritusta loputtomasti. Tehokaksikon on siis liikuttava suojaista suojaan ja vuoroteltava maalitauluna olemista. Ristituleen tuupertuneen kaverin voi käydä elvyttämässä takaisin taistelukuntoon tai raahata räjähdysken tainnutaman taistelijan suojaan taakse toipumaan. Välillä kaveri pitää nostaa muurin yli tai ryhmittä selät vastakkain kahden miehen siilipuolustukseen. Joskus taas ajetaan

AMMUSLAATIKOT Ammusta ydennykset hoidetaan vanhahtavaan tyyliin kuolleiden vihollisten pudottamista ammuslaatoista. Aseita taistelukentältä ei voi poimia.



Julkaisu HELMIKUU



Ruumislaskuri
Ruudulla näytetään jatkuvasti laskuri, joka pitää kirjaa Salemin ja Riosin tapoista. Leikkimielinen kilpailu tunnetusti nostaa työtehoa...

SPRITS! Army of Two ei pihtaille punavärin käytössä. Pelaajalle ei jää epäselväksi, milloin vihollisten tulitus osuu kohdalle. Elinvoima palautuu itsestään muutamassa sekunnissa, kunhan vain järjestää itsensä suojaan.



Pian aarteen jäljillä

Naughty Dog panostaa uudenlaiseen toimintaseikkailuun.



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Laite PS3 Kehittäjä NAUGHTY DOG
Julkaisija SONY LAJI TOIMINTA

Lähinnä Crash Bandicootista ja Jak & Daxterista tunnettu Naughty Dog valmistautuu osoittamaan, että se kykenee tasohyppelyiden ohella tuottamaan tiukkaa, korkealaatuista toimintaseikkailua. Joulukuussa ilmestyvä Uncharted: Drake's Fortune on tuoreen ennakkoversion perusteella pitkälle kehityksen ja lähes valmiin oloinen.

Peli sekoittaa aarteenmetsästyseikkailun nopeatempoiseen toimintaan, ja lopputuloksesta on muodostumassa jotain, mikä on paljosta velkaa Tomb Raiderin Lara Croftille, Indiana Jonesille ja Muumio-elokuvien räiskintäperinteelle.

Pelin päähenkilö Nathan on tyyppillinen seikkailusankari: hän vetää puoleensa niin kauniimman sukupuolen edustajia kuin merirosvoja ja hampaisiin asti aseistettuja aarteenmetsästäjiä. Tuho toisin sanoen kulkee hänen jalanjäljissään, ja peli etenee hengenvaarallisesta tilanteesta seuraavaan. Juonenkuljetus tuo mieleen sekä Kadonneen aarteen että Vihreän

timantin metsästäjät, ja runsaiden animaatiojaksoiden kuluessa pelaaja voi tuntea olevansa osa vanhojen hyvien aikojen seikkailuelokuvaa.

Nathan koluaa vaihtelevia maisemia välillä yksin ja välillä juonen kannalta tärkeän henkilöhahmon kanssa. Eteneminen keskittyy realistisemman tasohyppelyn, ongelmanratkaisun ja toiminnan ympärille. Pelaaja pääsee myös etsimään tukuittain antiikkiesineitä, jotka avaavat peliin lisäominaisuuksia.

Toimintaosuuksissa sankari pystyy suojautumaan kivien ja kulmien taakse, ja välin välin äkäsisissä tulitaisteluissa taktiikalla on merkitystä. Myös ohjaus tuntuu olevan ainakin päällisin puolin kunnossa – Nathan loikkii vaivattomasti kielekkeeltä toiselle ja osaa esteiden ylittämiseen vaaditun tempun jos toisenkin. Kuolema palauttaa pelaajan matkassa taaksepäin, mutta muita sanktioita ei ole.

Peli on kehittyneen näköinen. Varsinkin välianimaatioissa oikeuksiinsa pääsevät, ilmeikkäät hahmot ja runsaat, realistisen oloiset ympäristöt painuvat mieleen. Myös erilaisten kuvasuodattimien mielikuvituksellinen käyttö on



FAKTA

SIR FRANCIS DRAKE

Drake oli 1500-luvulla elänyt englantilainen merenkävijä, joka taisteli Britannian puolella Espanjaa vastaan Amerikan vesillä. Hän tuhosi yhdessä Charles Howardin kanssa ns. Voittamattoman armeijan ja sai espanjalaisilta lisänimen "Lohikäärme". Hän oli myös toinen eurooppalainen, joka purjehti maailman ympäri.

tuoreen oloinen tehoste, ja pikkukikkailu, kuten vesiputouksen läpi värähtelevä auringonvalo, ilahduttaa silmää. Peli myös kuulostaa hyvältä, ammattitasoista ääninäyttelyä myöten.

Uncharted: Drake's Fortune saattaa hyvinkin olla yksi PS3:n loppuvuoden vetävimmistä peleistä. Tarinan aineksia tukemaan Naughty Dog on rakentanut vaikuttavan mekaniikan, jossa riittää potentiaalia kantamaan Drake's Fortune pitkälle. Jos kaikki loksauttaa valmiissa julkaisussa kohdalleen, tuloksena on varteenotettava ehdokas toimintaseikkailugenren kuninkuusluokkaan.

Janne Räikkönen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHKOTUOMIO



Modernin tyylikäs sekoitus Indiana Jonesia ja Prince of Persia-pelejä.

SUURI PANOSTUS Täysin uuden pelin rakentaminen on kallista puuhaa. Naughty Dog toivoo, että Uncharted: Drake's Fortunesta tulee jatko-osan arvoinen hitti.



Julkaisu JOULUKUU



Ei täysin realistinen

Unchartedin tyyli ei tähtää täyteen realismiin, vaan pikemminkin seikkailuelokuvahenkiseen elämään suurempaan elämykseen.



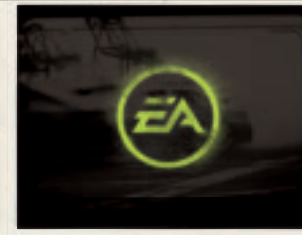
EVERY REACTION

EVERY SHIFT



NEEDFORSPEED.COM

KAUPOISSA 22. MARRASKUUTA 2007



EVERY CORNER



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



Wii

NINTENDO DS

XBOX 360 LIVE



PC

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "Need for Speed" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and used with permission. "PlayStation", "PLAYSTATION 3", "PSP" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.



Sokerista sota

Nintendon näkemys sodasta: söpöjä tankkeja ja kilttejä kuularuiskuja



BATTALION WARS 2

Alusta Wii Kehittäjä KUJU
Julkaisija NINTENDO Laji TOIMINTA

Ensi keväänä Nintendon värikkäät tappelu-pukarit tekevät paluun aivan uuden mittakaavan taisteluissa. Kaikkea on paranneltu Gamecubelle ilmestyneeseen, hieman haa-leahkoon edeltäjään verrattuna. Grafiikka on komeampaa ja taistelut suurempia. Mukana on myös verkkopelimahdollisuus.

Nintendo tunnetaan taidostaan luoda yksinkertaiseen pelimekaniikkaan perustuvia monipuolisia strategiapelejä, joita on helppo pelata padin avulla. Vilkaikaapa vaikka Pikminiä. Battalion Wars oli kylläkin poikkeus tästä säännöstä. Peliä monimutkaisti vielä se, että pelaajan tuli käskynjoon jälkeen varmistaa voitokkuus osallistumalla itse taisteluihin.

Battalion Wars 2 on Kujun loikkaus Wiille, ja peli käyttääkin hyväkseen Wiin kaukosäätimen osoitustoimintoa. Tällä tavoin olisikin mahdollista ratkaista edeltäjää vaivannut hankala ohjattavuus. Valitettavasti asiat eivät ole niin yksinkertaisia. Kuju on lisännyt peliin joukon uusia toimintoja, jotka saavat Battalion Wars 2:n tuntumaan aluksi vähintäänkin yhtä monimutkaiselta kuin edellinen osa. Tämä sotii hieman Nintendon filosofiaa vastaan, koska Wiin peleissä on korostunut nimenomaan helposti omaksuttava pelattavuus.

Eniten muokkausta vaativat pelin toimintakohtaukset. Pelaaja menee helposti sekaisin, kun samaan aikaan pitää ohjata hahmoa analogitavalla, hypätä ohjainta ravistamalla ja pitää joukkojen ruodut suorina osoitin-toiminnon avulla. Eikä sekavuutta vähennä ainakaan se, että pelaajan odotetaan hoitavan samaan aikaan niin maa-, ilma- kuin merivoimiakin. Jos peliä ei suoraviivaisteta, jäävät uudistukset, kuten grafiikat tai suurempi



SUUREMPIA TAISTELUJA Battalion Wars 2:n taisteluista pitäisi tulla sekä pidempiä että monivaihteisempia. Taistelulentät ovat laajentuneet, joten vastustajalta voi vallata entistä enemmän alueita. Kaiken kaikkiaan kaveri voi kyykkyttää 15 eri tantereella.



FAKTA

UUSI YRITYS

Nintendo sai runsaasti kritiikkiä, kun ensimmäisen Battalion Warsin katsottiin ratsastavan käsi-konsoleilla menestyneen Advance Wars -pelin suosiolla. Battalion Warsia ei kuitenkaan kehittänyt Intelligent Systems vaan Kuju, joka on Eidokselta lähteneiden ohjelmijien perustama suhteellisen uusi pelitalo. Kuju ei valitettavasti onnistunut tehtävässään. Strategian ja toiminnan suhde ei toiminut, ja peli päättyi nopeasti alekoriin.

valikoima yksiköitä sekavuuden varjoon.

Tällä kertaa Kujun suunnitelmiin kuuluu pelin edeltäjästä puuttuneen verkkomonin-pelin lisääminen. Monin-peli varmasti lisää Battalion Wars 2:n elinikää huomattavasti. Koska kaikki eivät tykkää verkkopeleistä, lisätään peliin myös mahdollisuus pelata langattomasti toista Wiin omistajaa vastaan, kunhan kummallakin on oma tv. Tarjolla tulee olemaan kolme eri pelimuotoa, joista yksi mahdollistaa seikkalun läpipelaamisen yhteistyössä kaverin kanssa.

Ulkokuorta lukuunottamatta Battalion Wars 2 tuntuu aivan liikaa edeltäjältään. Kujun tulisi käyttää jäljellä oleva kehitysaika pelattavuuden sorvaamiseen enemmän Wiimäiseksi, koska nykyisellään peli soveltuu lähinnä nelikätsisille strategiafaneille.

_Jonas Mäki



Battalion Wars 2 sisältää paljon uutta, mutta edeltäjän heikkouksia ei ole vielä saatu korjattua

Julkaisu MAALISKUU



INFORMAATIOYÖKKÄYS Pelaajan pitää koko ajan olla selvillä vihollisen toimista, käyttää ympäristöä hyväkseen ja ohjata vapaita joukkojaan pikkutarkasti tekemään oikeita asioita. Wii-ohjaintuuntu nopeasti kömpelöltä hiireen ja näppäimistöön verrattuna.

Älykästä strategiaa

Intelligent Systems on taas tekemässä älykästä peliä



FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Laite Wii Kehittäjä INTELLIGENT SYSTEMS
Julkaisija NINTENDO Laji STRATEGIA

Tässä pelisarjassa alkaa pikkuhiljaa olla tolkuton määrä pelejä, vaikka eurooppalaisille kyseessä onkin vasta toinen kerta kun Fire Emblem hiipi konsoleihimme. Gamecuben Fire Emblem: Path of Radiance oli toimiva strategia-roolipeli ja kaikesta päätellen Radiant Dawn tarjoaa enemmän tai vähemmän samaa.

Ensisilmäyksellä vaikuttaa siltä, ettei juuri mikään ole muuttunut. Pelaajan tulee koko ajan hyödyntää taistelijoitensa kyvyt tekemällä taktisia valintoja ja sijoittamalla hahmot tehokkaasti ruutuihin jaetulla pelikentällä. Jos joku hahmoista joutuu taisteluun, siirtyä kuvakulma taistelevaan parivaljakkoon, jotka sitten hakkaavat toisiaan sydämensä kyllyydestä. Ei kovinkaan omaperäistä. Myöskään Wiin ohjainta ei ole valjastettu suurempaan hyötykäyttöön ja teknisesti peli on jämähtänyt Nintendon edellisen sukupolven konsolille.

Pelaajan tulee hyödyntää taistelijoiden kyvyt tekemällä taktisia valintoja

Tässä pelityypissä ulkokuori on tuskin kenenkään mielestä tärkeintä. Pääosassa ovat pelimekaniikka ja ohjaus. Ja juuri tässä Intelligent Systems loistaa. Pelimekaniikkaa on tietysti vaikea arvioida ennen kuin takana on muutama kymmenen tuntia pelin kimpussa, mutta luotto Intelligent Systemsin osaamiseen on vahva. Joukko hyvin suunniteltuja päähahmoja (jotka voi menettää kokonaan, jos nämä kuolevat taistelussa) ja pitkään hiottu ohjattavuus lupaa- vat hyvää.

Valitettavasti Radiant Dawnin julkaisu-päivää Euroopassa ei ole vielä varmistettu, vaikka peli ilmestyykin USA:ssa jo marraskuussa.

Todennäköisesti saamme odotella ainakin ensi vuoteen asti. Strategianjanoiset Wii-pelaajat joutuvat pysyttelemään nahoissaan vielä vähän aikaa.

_Mikael Yankovich

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Intelligent Systemsin Wii-strategia houkuttelee, mutta onko pelissä mukana yhtään yllätyksellisyyttä?



Julkaisu 2008

HAHMOSUUNNITTELU Fire Emblem -peleissä on aina ollut hyvä hahmosuunnittelu, ja moni vanha tuttu Path of Radiancesta tekee paluun tälläkin kertaa.

Neron tulenpalava inferno

Epävarma vaaleaverikkö, jolla on valtava miekka, etsii toimintaseikkailuista pitävää kumppania



DEVIL MAY CRY 4

Laite PC/PS3/X360 Kehittäjä CAPCOM
Julkaisija CAPCOM Laji TOIMINTA

Muistatko vielä sen kohtauksen elokuvasta *Lost in Translation*, jossa Bill Murray saa tulkkin välityksellä ohjeita mainoskuvauksissa, mutta ei tajua ohjeista pätkääkään? Muutamaa harvaa poikkeusta lukuun ottamatta japanilaisten pelituottajien haastattaminen tuntuu tismalleen samalta. *Devil May Cry 4:n* tuottaja Hiroyuki Kobayashi ei kuulu näihin poikkeuksiin.

Ymmärrän hyvin, että Kobayashi vastaa kysymykseen pelin kehittämisestä samanaikaisesti kahdelle konsolille (sekä Playstation 3:lle että Xbox 360:lle) johtuvista ongelmista hermostuneella pr-slangilla. Capcomin edustajana hänen täytyy valita kansansa tarkkaan, jotta ei



FAKTA EXCLUSIVE NO MORE

Devil May Cry -sarja on aina ollut Playstation-yksinoikeus. Tästä syystä Sony-leirissä nousi viime keväänä valtava metakka, kun Capcom ilmoitti, että Devil May Cry 4 julkaistaan myös Microsoftin Xbox 360 -konsolille. Joka tapauksessa, "eksklusiivi, schmeksklusiivi," kuten asian esittäisi Ruotsin toimituksen Jonas Mäki.

riitaantuisi kumppanin osapuolen kanssa. Tuoreessa muistissa on vielä myrsky, joka seurasi Sonyn yksinoikeuden menettämisestä.

Mutta sitä en ihan ymmärrä, että Kobayashi kehtaa väittää ihan tosissaan, että päähenkilön vaihtaminen vaaleahiuksisesta, miekalla ja pienillä pistoolilla varustetusta Dantesta vaaleahiuksiseseen, miekalla ja isoilla pistoolilla varustettuun Neroon sisältää suuren pelillisen muutoksen. Ja kun Kobayashi ihan provosoimatta yltyy pitkään koruuheseeseen siitä, kuinka Devil May Cry 4 tulee olemaan uusi alku sarjalle samoin kuin Resident Evil 4 oli Resident Evilille, alan mieltä puhummeko ylipäättään edes samasta pelistä.

Siinä missä Resident Evil 4 heitti vanhat tähteet roskiin ja uskalsi tuoda sarjaan uusia elementtejä, tuntuu Devil May Cry 4 lähinnä siltä, kuin pelintekijät olisivat asettaneet sarjan edel-

listen osien päälle leivinpaperin ja piirtäneet siitä suoraan läpi. Värimaailmaa ja loppuratkaisua on vähän muutettu. En voi kuitenkaan väittää, etteivätkö Nero ja kumppanit näyttäisi hyvältä. Grafiikoissa riittää loistetta. Valo- ja tekstuurityöt on tehty viimeisen päälle ja kaikki goottilaisesta arkkitehtuurista räsynukkevihollisiin ja peroksidiblondattuihin sankareihin on hurmaavaan yltiöjapanilaiseen tapaan liioiteltu. Vaikuttavaa ensisilmäyksellä, mutta lähemmän tarkastelun jälkeen tuntuvat sekä ympäristöt että tapahtumat erittäin vanhanaikaisilta. Ne ovat edelleen lineaarisia ja vuorovaikutusta ei ole nimeksikään. Yksikään esine (lukuunottamatta pakollisia puutynnyreitä) ei reagoi pelaajan olemassaoloon tai käyttäytymiseen mitenkään. En himoitse mitään Battlefield: Bad Companyn kaltaista täydellistä hävitystä, mutta kolmen kehitysvuoden ja loputtoman suoritehdon ansiosta odotan peliltä hieman enemmän kuin pelkkää Devil May Cryn HD-päivitystä. On tietysti mahdollista, että Capcomilla on vielä useita ässiä hihassaan. Ehkäpä demonilahtaus vuosimallia 2008 poikkeaa täysin vuoden 2001 vastaavasta aktiviteetista. En kyllä valitavasti laittaisi rahojani likoon sen puolesta.

_ David Fukamachi Regnfors

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHDOTUS



Upeannäköistä arcadetoimintaa vuoden 2001 tapaan. Vain kuusi vuotta liian myöhään. Ei vakuuta.



Julkaisu MAALISKUU

Nätti kuin sika pienenä

Kukaan ei voi kieltää, etteikö Devil May Cry 4 olisi kaunis. Korkealaatuiset tekstit ja uskomattoman kauniit valaistuseffektit ihastuttavat ensimmäisestä hetkestä asti.



VAHVA KÄSI Nero voi kätensä avulla ottaa vihollisista kiinni ja heitellä niitä ympärinsä. Hän voi myös tarata erityisiin paikkoihin ja pyörä ympäri huonetta. Miellyttävää vaihtelua aseenhellittelyä.

Universumi sotii

Petroglyphin strategiahaukat tekevät syksyisen paluun

Julkaisu JOUUKUU



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Laite PC Kehittäjä PETROGLYPH
Julkaisija SEGA Laji STRATEGIA

Petroglyph on aiemmin tehnyt *Star Wars: Empire at War* -pelin, mutta tänä syksynä he ovat jättäneet tuottoisan lisenssin taakseen ja keskittyvät omaan luomukseensa. *Universe at War: Earth Assault* on melko sekava tarina, joka kertoo parista maapallon ulkopuolisesta rodusta, jotka taistelevat rakkaan planeettamme herruudesta.

Ihmiskunta näyttelyssä tässä kamppailussa ainoastaan sivuroolia. *Universe at War: Earth Assault*issa nousee hyvin esille pelin yksikköjen hieman omaperäinen suunnittelu, joka väistämättä tuo mieleen H.G. Wellsin

klassikkoromaanin *Maailmojen sota*. Pelissä luvataan olevan taisteluita, joissa kaikki maastot voidaan runnella, sekä joukkoja, joita voidaan päivittää myös keskellä taistelukentän viikkettä. Petroglyph on ammentanut inspiraatiota jopa verkkoroolipeleistä ja *Universe at War: Earth Assault*in verkkopeli mahdollistaa pitkän kampanjan, jossa pelaajat ympäri maapalloa kilpailevat yhdessä lopullisen voittajan paikasta. Tällä hetkellä näyttää siltä, että *Universe at War: Earth Assault* voi hyvinkin olla yksi syksyn kiinnostavimmista strategiapeleistä.

_ Petter Mårtensson

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHDOTUS



Petroglyph on onnistunut aiemmin tekemään vaihtelun, ja *Universe at War* voi hyvinkin sävyttää.

MAR PALAA *Universe at War: Earth Assault* tulee sisältämään vahvan moninpelin. Ideana on, että verkkopeliyhteisö määrittelee, kumpi puoli pelissä on voimakkaampi.





Resident Evil

Olemme vaeltaneet **kauhujen talossa** kerta toisensa jälkeen. Kertaamme nyt Capcomin kauhusarjan historian...

teksti: Jonas Mäki

Jill Valentine

Ensimmäisessä Resident Evilissä sai valita pelaako Jill Valentinella vai Chris Redfieldillä. Hahmojen erilaiset reitit pelin läpi edustivat eri vaikeustasoja.

Suuri rakennus

Resident Evil alkaa vallavasta autokartanosta. Sen sisältä paljastuu pian laboratorio ja vielä sitäkin merkisempiä juttuja...

Koirien hyökkäys

Resident Evilin ensimmäinen kunnan säilytelykohtaus on zombikoirien syöksy ikkunan läpi. Klassinen pelihetki, joka valvottaa öisin vieläkin. (ainakin artikkelin kirjoittajaa)

Ensimmäinen zombisi!

Ensiltapaaminen Resident Evilin zombien kanssa tapahtuu jo pelin kolmannessa huoneessa. Se käänsi hitaasti päätänsä, tuijotti hyyttävän tyhjällä katseellaan ja sitten peli varsinaisesti alkoi.

Resident Evil suunniteltiin Shinji Mikamin mukaan alun perin nähtäväksi pelihahmon silmien kautta...

Olin juuri päässyt lukiosta. Oli kesäloma. Odotin kesän 1996 olevan ihana ja lämmin, mutta pelien suhteen köyhä. Olin vain pari päivää aikaisemmin päättänyt tilata Resident Evilin, josta olin kuullut niin monien puhuvan. Peli saapuisi Eurooppaan elokuussa, mutta halusin saada sen aiemmin. Niinpä hankin amerikkalaisen version.

Lyhyestä virsi kaunis. Siitä tuli yksi elämäni parhaista pelikesistä. Capcom kirjoitti kokonaisen luvun pelihistoriaa pelottelemalla pelikansan järjiltään ja jättäessään sen sitten kalmankalpeaksi keskelle kesää. Meinasin kuitenkin luovuttaa heti alkuunsa. Ensimmäisen Resident Evilin intron nähneet tietävät, mitä tarkoitan: Aivan älyttömän surkeita näyttelijöitä ja todella huonoja, päälle liimatun näköisiä erikoistehosteita. Mutta heti kun siitä piinasta pääsi, seiso suuren herraskartanon valtavassa aulassa,

valitsi sotilasta joko Jill Valentinena tai Chris Redfieldinä... Kun se karmiva musiikki alkoi... Jo siinä vaiheessa tiesi, että tästä tulisi jotain ennennäkemätöntä. Tylsien latausjaksojen sijaan ruudulla avautuikin inhottavasti narisevia ovia, hirvittävät tapahtumat esitettiin elokuvamaisen uskottavasti ja välillä ratkottiin älykkäästi suunniteltuja ongelmia. Niin, ja tietysti ammuttiin zombeja, joista tuli sarjan varsinainen tavaramerkki.

Mies Resident Evilin takana oli Shinji Mikami, joka nousi yhdessä vuodessa täydellisestä tuntemattomuudesta todelliseksi alan jättiläiseksi. Valmistuttuaan Doshishan yliopistosta hän aloitti vuonna 1990 uransa Capcomilla melko vaatimattomalla tietovisapelillä nimeltään Quiz: Hatena. Siitä hänen uransa lähti nousuun, ja koska hän oli kauhufilmifani, hän ahmi huomattavia määriä italialaisia kauhufilmejä.



Mikami on sanonut amerikkalaisessa haastatte-lussa: "Sain inspiraation Resident Evilin italialaisesta kauhu-filmistä nimeltä Zombie. Nähtyäni sen en ollut täysin tyytyväinen sen paremmin käsikirjoitukseen kuin toiminta-jaksoihinkaan, ja ajattelin että olisin tehnyt sen toisin. Vaikka olisikin ollut kivaa tehdä ihan oma kauhu-filmi, niin minähän olin pelisuunnittelija. Niinpä suunnittelin pelin, jonka tarkoitus oli saada pelaaja pelkäämään jotakin."

"Vaikka olisi voinut luulla, että päätökseni käyttää esirenderoituja taustoja ensimmäisessä Resident Evilissä olisi johtunut sen ajan konsolien puutteellisista tehoista, ei asia ollut niin. Päävastoin, peli suunniteltiin alun perin nähtäväksi pelihahmon silmien kautta. Mutta jotta pelaaja pelkäisi, hänelle ei saa paljastaa kaikkea, ja siksi oli aivan välttämätöntä sijoittaa peliin tiettyjä lukittuja ja näkymättömiä kulmia."

Siksi Shinji Mikami päätti, että pelaajan on nähtävä pelihahmonsa. Se lisäisi jännitystä pelaajan joutuessa vaaraan. Näin hän pystyi esimerkiksi kuvaamaan pelihahmoa sivusta näennäisen vaarattomalla kujalla. Tällöin pelaaja ei voi tietää mitä edessään odottaa. Näin ei tapahtuisi, jos katsoisit peliä pelihahmon silmin. Jos vihollinen jahtasi pelaajaa käytävässä aivan tämän kannoilla, kuvaamalla pelihahmo edestä pelaaja näkisi hirviön lähestyvän askel askeleelta. Epävarmuus tuntuu

pelaajasta pelottavalta, ja se voidaan saavuttaa pimeällä peliajalla tietoa siitä mitä seuraavaksi tapahtuu. Joskus kamera oli sijoitettu niin inhottavaan kulmaan, että pelaaja ajautui hermoromahduksen partaalle.

Huippuavusteluiden alkaessa sataa maailmalta kävi selväksi, että Mikami oli panostanut oikeisiin asioihin. Kansainvälinen pelilehdistö ylisti yksimielisesti Resident Evilii. Se edusti peleissä uudentyyppistä, elokuvamaista esittämistapaa. Peliä, jossa pelaaja todellakin tunsi itse olevansa keskellä karmivaa toiminta-

ensimmäistä Resident Evilii muistuttavassa pelissä. Shinji Mikami kertoi, että Resident Evil 2:n ensimmäisestä yrityksestä oli valmiina 80 prosenttia, kun hän yllättäen määräsi kaiken tuhohtavaksi. Koko roskan. Uudesta pelistä oli kuitenkin jo julkaistu useita kuvia. Resident Evil-fanit ja Capcom ovat alkaneet kutsua tätä versiota sittemmin nimellä Resident Evil 1.5.

Kaikki aloitettiin alusta, vain peruskonsepti säilyi ennallaan. Lopulta Resident Evil 2 julkaistiin markkinoille vasta 1998. Suuri herraskartano oli

Kansainvälinen pelilehdistö ylisti yksimielisesti Resident Evilii, joka edusti uutta, elokuvamaista esittämistapaa...

seikkailua, joka tuntui uskomattomista tapahtumistaan huolimatta uskottavalta. Resident Evilii kopioitiin tietenkin ahkerasti, kuten pelialalla on tapana, mutta kukaan ei päässyt lähellekään alkuperäisen tasoa.

Hienosti alkanut tarina olisi saattanut loppua lyhyeen, jos Resident Evil 2 olisi julkaistu siinä muodossa missä se alun perin esiteltiin. Resident Evil 2:n ensimmäiset kuvat paljastivat Elza Walker -nimisen moottoripyöräpimun. Hänellä oli pääosa melko paljon

vaihtunut sen lähellä sijaitsevaksi Raccoon Cityn kaupungiksi ja päähenkilö oli Leon S. Kennedy, joka oli juuri valmistautumassa ensimmäiseen työpäiväänsä amerikkalaisen pikkukaupungin poliisina. Toinen päähenkilöistä oli Claire Redfield, joka oli tullut Raccoon Cityyn etsimään ensimmäisestä pelistä tuttua veljeään Chris Redfieldiä. Claire sotkeutuu tietysti syvemmälle Umbrella-yhtiön pahoihin suunnitelmiin kuin osasi ikinä aavistaakaan.



A numeric key panel.

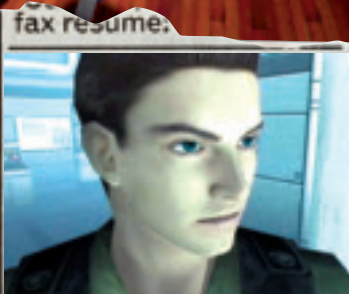


Ongelmanratkaisua

Resident Evil on monella tapaa perinteisten seikkailupelien jälkeläinen. Pelin lukuisia pulmatehtäviä ratkottiin mitä epäloogisimmilla tavoilla, kuten etsimällä silmiä patsaille...



AGENCE
be-
Good
enefits,
nities.
en. Call
-1314
lder@
hil
e



Chris Redfield

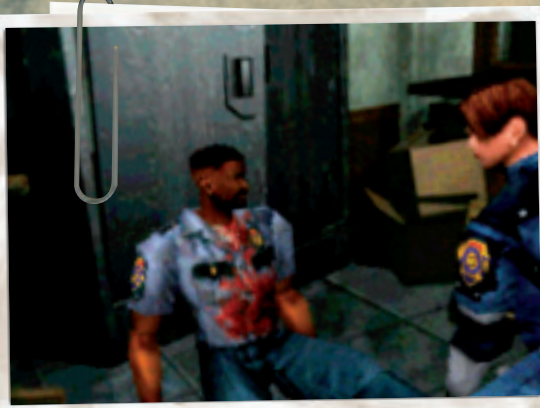
S.T.A.R.S.-sotilas Chris Redfield oli toinen ensimmäisen Resident Evilin päähenkilöistä. Jatko-osassa hänen siskonsa Claire etsii seikkailun jäljiltä kadonnutta Chrisiä. Vuonna 2009 julkaistavassa viidennessä Resident Evilissä Chris Redfield joka tapauksessa palaa päähenkilöksi.

for
Re
pa
pres
cler
shel
the
subm
salary
Attn: I
nber
or
B
P
Be
AS



Se oli Umbrellan vika

Kaikkien Resident Evilien pahan alku ja juuri on Umbrella-yhtiö. Ensimmäisessä pelissä firmasta ei selvinnyt juuri muuta kuin puolisoitilaallinen toimintatapa, mieltymys kemiallisiin kokeisiin ja salaiset bioaseprojektit. Umbrella on kasvanut peliä pelittä, ja nykyään se on joka maailman kolkkaan levittänyt suuryritys.



Resident Evil 2 tuli, näki ja voitti. Siitä tuli vähintään yhtä suosittu kuin edeltäjänsään. Se on suurelta osin nerokkaan käsikirjoituksen ansiota, joka antaa kummankin päähenkilön kulkea omia teitään seikkailun läpi. He kohtaavat erilaisia vastoinkäymisiä ja taistelevat erilaisia vihollisia vastaan. Älykäs tarina sitoo kuitenkin kaiken lopulta yhteen. Sekä Leon Kennedy että Claire Redfield jäivät elämään legendoina ja kummallakin on ollut päärooleja myöhemmissä Resident Evil-peleissä.

Vain vuoden kuluttua ilmestyi ensimmäinen Resident Evil -peli, jolla oli lisänimi - Nemesis. Resident Evil 3: Nemesis oli ollut jo kauan suunnitteilla Capcomilla, jossa pelin sisäinen työnimi oli Resident Evil 1.9. Nemesiksen oli määrä olla sivujuoni, ei varsinainen jatko-osa. Peli kasvoi kuitenkin siihen pisteeseen, että se päätettiin julkaista osaksi sarjan jatkumoa. Resident Evil 3: Nemesis-sen jippo on juuri Nemesis, Umbrellan T-viruksen luoma jättihirviö, jonka tarkoitus on ottaa hengiltä kaikki Raccoon Cityyn ja sen ympäristöön hakeutuneet S.T.A.R.S.-sotilait.

Kun Resident Evil Code: Veronica viimein ilmestyi, se lunasti kaikki lupaukset. Dreamcastille julkaistun pelin grafiikka oli omaa luokkaansa...

Resident Evil 3: Nemesis on erillinen sarjan aikaisempiin verrattuna osiin juuri siksi, että siinä vihollinen on tiedossa koko ajan, se on koko ajan kintereällä eikä sitä voi voittaa. Resident Evil 3:ssa on paljon enemmän toimintaa ja kauttaaltaan nopeampi tempo kuin edeltäjänsään. Pelin ensimmäinen puolisko tapahtuu sitä paitsi ennen Resident Evil 2:ta, kun taas toinen puoli tapahtuu seuraavana päivänä.

Tarinan kulun kannalta seuraavalla Resident Evilillä ei ole nimessään numeroa ollenkaan, vaikka siitä piti alun perin tulla varsinainen Resident Evil 3. Viivästyksistä johtuen Resident Evil Code: Veronica ei ilmestynyt suunnitelmien mukaan vuonna 1999, ja näin sivujuoneksi tarkoitettu Nemesis päättyi sarjan kolmanneksi peliksi. Mutta kun Resident Evil Code: Veronica viimein ilmestyi, se lunasti kaikki lupaukset. Sega Dreamcastille julkaistun pelin grafiikka oli aivan omaa luokkaansa. Peli oli nyt kokonaan kolmiulotteinen, mutta silti taustat olivat yhtä hienoja kuin aikaisempien Playstation-pelien esirenderoidut taustat. Monien Resident Evil-faniin mielestä Code: Veronican julkaisu Dreamcastille oli suuri petos, koska Resident Evil-sarja oli aina ollut uskollinen Sony'n pelikonsoleille.



Kummia kuvakulmia

Yksi Resident Evilin omalaatuisuuksista oli ennalta määrätty kuvakulmat. Väillä kamera kuvasi pelaajaa suoraan ylhäältä, jolloin tämä ei voinut mitenkään tietää, minkälaisia kauhujätkiä ympärillä oli.

Rankka päivä toimistolla...

Leon Kennedyä ei käynyt kateeksi Resident Evil 2:ssa. Massiivinen zombiepideemia alkoi keltanokkaisen poliisin ensimmäisenä työpäivänä Raccoon Cityn pikkukaupungissa.

Resident Evil 1.5

Capcom on itse kutsunut lähes valmiiksi saatua Resident Evil 2:n versiota Resident Evil 1.5:ksi. Tuotannon uudelleen aloittamisen tarkka syy ei ole tiedossa.



Monsterimässäilyä

Zombit ovat Resident Evilien tunnetuimpia vihollisia, mutta sarjasta on löytynyt ensimmäisestä osasta alkaen mm. jättiläiskäärmeitä, riivattuja varikseja ja riidanhaluja kasveja. Olot ovat käyneet jatkuvasti järjettömämmiksi, mutta Resident Evil 4:n asti zombit olivat päävihollisia.



Idän pikajuna

Resident Evil Zeroa kehitettiin aluksi Nintendo 64:lle. Pelikasetilla rajallinen tallennustila muodostui kuitenkin ongelmaksi. Capcom ei saanut sultottua kaikkea haluamaansa pelin ja keskeytti tuotannon.



Äksy arkkivihollinen!

Resident Evil 3: Nemesisin kiivaampi tempo johtuu pelin alusta loppuun sankaria jahtaavasta Nemesisestä. Jättiormo suunniteltiin tuhoamaan S.T.A.R.S.-agentteja.



Resident Evil -uusintaotos

Gamecubeille julkaistu ensimmäisen pelin uusversio on yksi sarjan parhaita pelejä. Kaikista valmiiksi inhoitavasta tuli kuusi kertaa oksettavampaa hienon grafiikan ja oivan valaistuksen ansiosta.

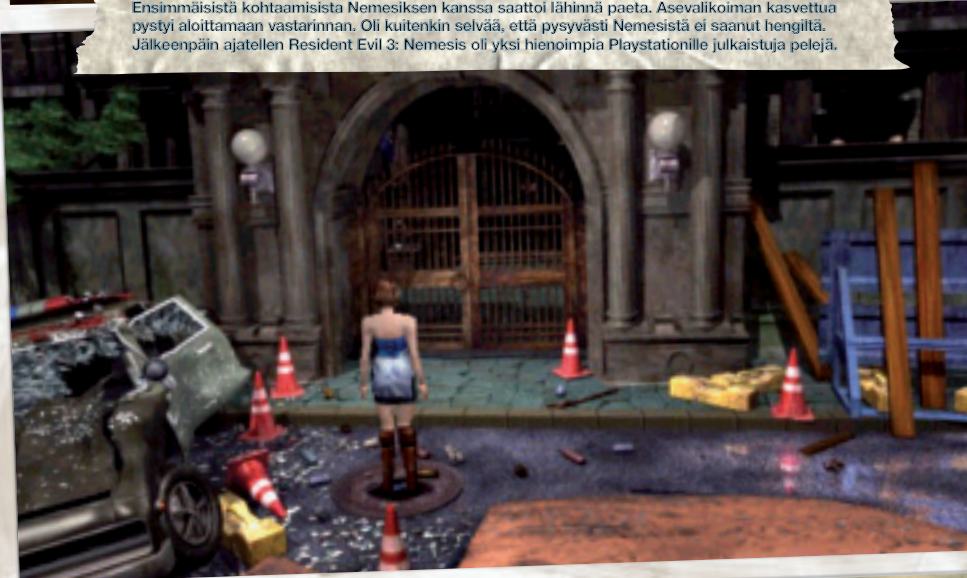
Suunnilleen Resident Evil Code: Veronican julkaisun aikoihin esitteli Capcom kuvia Nintendo 64 -pelistä, jonka nimi oli Resident Evil Zero...

Resident Evil Code: Veronican hahmot ovat Chris ja Claire Redfield ja pelaajalle esitellään lievästi ilmaistuna epämiellyttävä Ashfordin perhe ja heidän uusien hirvitysten armeijansa. Pelillisesti suurin uudistus oli kyky ampua kahdella aseella samanaikaisesti, mistä oli taistelussa suurta hyötyä. Lisäksi systeemiä parannettiin siten, että pelaajalle annettiin mahdollisuus parannella käytössään olevia aseita. Tämä toiminto kehitettiin täydelliseksi myöhemmin, Resident Evil 4:ssä. Monien fanien mielestä Resident Evil Code: Veronica on sarjan parhaita pelejä, vaikka se on yksi sarjan kaupallisesti huonoiten menestyneitä pelejä. Fanit palvovat Code: Veronicaa, sillä se sisältää hienoja viittauksia sarjan aiempiin peleihin. Viittaukset sitovat pelin hienosti osaksi koko sarjan laajempaa kokonaisuutta. Pelissä on esimerkiksi kuja, joka on lainattu suoraan ensimmäisestä Resident Evilistä, joka puolestaan oli saavuttanut klassikon asemansa jo Resident Evil Code: Veronican tullessa markkinoille.

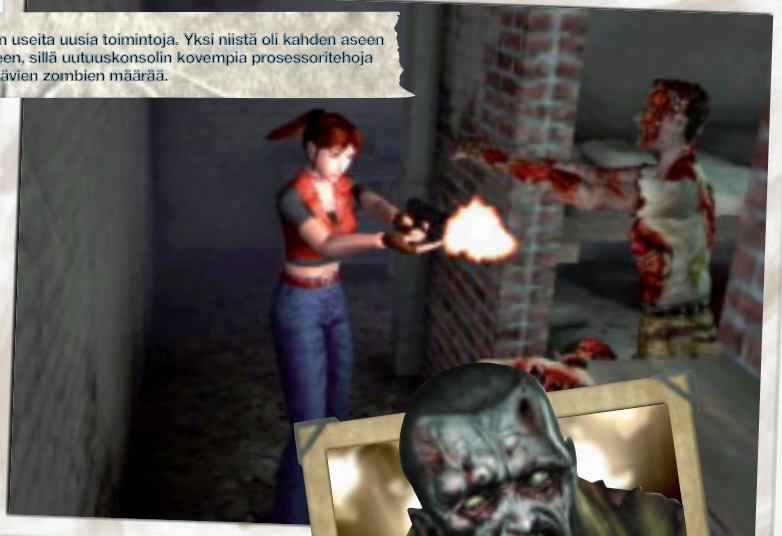
Suunnilleen Resident Evil Code: Veronican julkaisun aikoihin esitteli Capcom kuvia Nintendo 64:lle suunniteltavasta pelistä, jonka nimi oli Resident Evil Zero. Se oli sarjan ensimmäinen yksinomaan Nintendo 64:lle kehitettävistä peleistä. Pian tuli kuitenkin takaisku. Nintendo 64:n pelikasetit olivat yksinkertaisesti liian pieniä tallennuskapasiteetiltaan niin kehittyneelle pelille. Shinji Mikami on kertonut myöhemmin, että he huomauttivat tästä Nintendoille ja keskustelivat ratkaisuvaihtoehdoista. Valitettavasti ratkaisua ei löytynyt. Riittävän tilava pelikasetti olisi tullut aivan liian kalliiksi. Nintendo oli



Ensimmäisistä kohtaamisista Nemesisin kanssa saattoi lähinnä paeta. Asevalikoiman kasvuttua pystyi aloittamaan vastarinnan. Oli kuitenkin selvää, että pysyvästi Nemesisistä ei saanut hengiltä. Jälkeenpäin ajatellen Resident Evil 3: Nemesis oli yksi hienoimpia PlayStationille julkaistuja pelejä.



Resident Evil -sarjan Dreamcast-debyytissä esiteltiin useita uusia toimintoja. Yksi niistä oli kahden asean samanaikainen käyttämöhdöllisyys. Se tuli tarpeeseen, sillä uutuuskonsolin kovempia prosessoritehoja hyödynnettiin nostamalla kerralla kimppuun hyökkäävien zombien määrää.



Code Veronica

Resident Evil Code: Veronica oli kokonaan kolmiulotteinen peli ja tarjosi enemmän toimintaa kuin koskaan. Peli alkoi Rofort Islandilla, mutta päättyi Etelänapamantereelle.

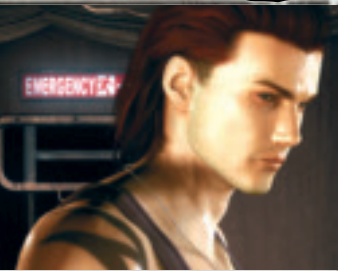
Sittisonttiainen!

Suurenustasilla tiraituna hyönteiset ovat inhottavia. Capcom tietää sen, ja siksi jokaisessa Resident Evilissä sankarien kiussa on ollut ylisuuria ötököitä.



Hunterit!

Ensimmäisen Resident Evilin pahin pelottelukeino eivät olleet zombit, vaan Hunterit. Hengenvaaralliset olennot loikkasivat kohti salamannopeasti ja veivät pelaajalta pään.



Billy Coen

Resident Evil Zero oli Capcomin kauhu-sarjan esinäytös. Se on samalla sarjan ainoa peli, jossa nähdään kovanaama Billy Coen. Seikkailumainen tapahtui yhdessä Rebecca Chambersin kanssa, ja hahmoja vuorottelemalla ratkottiin etenemisen esteenä olevia pulmia aiempaa joustavammin.

Alun perin Resident Evil 4:n päähenkilöksi suunniteltiin Leon S. Kennedya, jolla olisi ollut jonkinlaisia synkkiä supervoimia...

kuitenkin kertonut suunnittelevansa jo Gamecubea, Nintendo 64:n seuraajaa. Sen tallennusmediaksi tulisi optinen levy, ja Capcom alkoi kehittää peliä tulevalle pelilaitteelle. Ratkaisu oli ilmeisen nerokas, koska Resident Evil Zeroa myytiin Gamecubealle 1,2 miljoonaa kappaletta.

Resident Evil Zerossa Capcom palasi sarjan juurille ja ajoitti sen tapahtumat aikaan ennen kaikkein ensimmäistä Resident Evilii. En mene vannomaan päättikö Capcom samassa yhteydessä palata esirenderoituihin taustoihin, mutta joka tapauksessa Resident Evil Zero on älyttömän siistin näköinen. Pelin päähenkilöt ovat S.T.A.R.S.-sotilas Rebecca Chambers ja vanki Billy Coen, jotka löytävät yllätykseksensä Ecliptic Express-vankikuljetuksesta zombeja. Pelissä käydään myös muun muassa Resident Evil 2:n tutkimuslaboratoriossa, mikä sitoo pelin hienosti koko sarjan tarinaan. Samalla perinteinen Resident Evil- jatkumo alkaa tässä

vaiheessa jo kuivua kokoon.

Yhdessä Resident Evil Zeron kanssa tuotiin markkinoille uudistettu versio kaikkein ensimmäisestä Resident Evilistä, aivan ennenkuulumattoman hieno päivitys, joka teki ennestään hyvästä pelistä vielä paremman. Siitäkin tuli supersuosittu ja samalla Gamecubeasta tuli Resident Evil -sarjan uusi koti. Capcom julkaisi Gamecubealle uusintapainoksia kaikista muille laitteille siihen mennessä julkaistuista Resident Evil-peleistä. Suurin uutinen oli kuitenkin se, että Capcom ilmoitti samassa yhteydessä tuovansa markkinoille yksinomaan Gamecubealle Resident Evil 4:n, josta tulisi yksi maailman kaikkien aikojen parhaista peleistä.

Alun perin Resident Evil 4:n päähenkilöksi suunniteltiin Resident Evil 2:sta tuttua Leon S. Kennedya, jolla olisi ollut jonkinlaisia synkkiä supervoimia. Idea kaikeksi onneksi hylättiin, mutta se viivästytti pelin valmistumista muutamalla vuodella.



Ei mitään zombeja

Resident Evil 4:ssä uusi tuottaja Hiroyuki Kobayashi muutti sarjan peruskonseptia juuria myöten, mutta säilytti alkuperäisen perustuntuman. Yksi suurimpia muutoksia oli aivokuolleiden zombien vaihtaminen aivopestyihin maajusseihin, jotka osasivat kiertää pelaajan sivusta, juosta pelaajan perään ja jatkaa jahtia niin kauan kuin pelaajassa henki pihisi.

Herra El Gigante

El Giganten ensitapaaminen on huijaava kokemus. Jätti ei heitä pyyhettä kehään ilman armeijataidon suostuttelua sinkojen ja muiden välipalojen keho.

Samainen Hiroyuki Kobayashi johtaa nyt Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle tulevan Resident Evil 5:n suunnittelua...

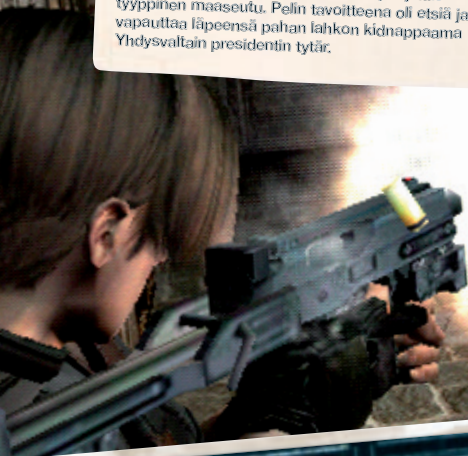
Lopputuloksen kannalta se oli kuitenkin vertaansa vailla oleva onnenpotku. Kliinisten laboratorioiden, pimeiden kartanoiden ja hitaasti laahustavien zombien sijaan Resident Evil 4:n näyttämönä on espanjalais-tyyppinen maaseutu, jonka aivopesty isännät ovat paljon nopeampia kuin aiempien pelien elävät kuolleet. Pelattavuus on myös monipuolisempi, ja graafisesti Resident Evil 4 kilpaili tasaväkisesti parhaiden Xboxin pelien kanssa. Pelin ohjattavuus sai myös modernien toimintapeliin piirteitä, ja vaikutti vielä enemmän banaanin asia kuin samanaikainen liikkuminen ja ampuminen ollut mahdollista, riitti modernisointi antamaan Resident Evilille uuden elämän. Tästä kuuluu kunnia ennen kaikkea pelin tuottajalle Hiroyuki Kobayashille, joka jatkoi Shinji Mikamin työtä tämän menettyä näkemyksensä niin monen Resident Evil-pelin jälkeen.

Samainen Hiroyuki Kobayashi johtaa nyt tulevan Resident Evil 5:n suunnittelua, joka ei suorituskykyerojen takia tule Wiille vaan Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. Voimme siis taas odottaa peliä ilman zombeja, mutta huikeasta toiminna ja ilmiömäisistä ongelmanratkaisutehtävistä ei pitäisi tulla puutetta. Ei myöskään pitäisi olla vaaraa sen aivan erityisen fiiliksen kadottamisesta, joka tekee Resident Evil -pelistä Resident Evilin. Se tietää paljon hyvää vuodelle 2009, jolloin Capcom aikoo taas pelästyttää maailman halvauksen partaalle Resident Evilillä. Resident Evil alkoi sinä kesänä yksitoista vuotta sitten ja sarjasta kehittyi kauhupeligenren lopullinen läpimurto.

_Jonas Mäki

Luihuja lahkolaisia

Resident Evil 4:ssä Capcom teki todellisen irtioton sarjan aiemmista tapahtumapaikoista. Nyt tapahtumapaikkana oli räjäjäinen, espanjalais-tyyppinen maaseutu. Pelin tavoitteena oli etsiä ja vapauttaa läpeensä pahan lahkon kidnappaama Yhdysvaltain presidentin tytär.



KONAMI

FIRST ALBUM? *Ricky Martin*

HOBBIES? *Listening to music, swimming and ping-pong.*

THREE ITEMS ON A DESERT ISLAND? *A football, some sunscreen...and a boot!*

FAVOURITE GAME? *PES 2008!*

This is me. This is my game.

Ronaldo



★★★★★★
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

www.konami-pes2008.com



PLAYSTATION 3



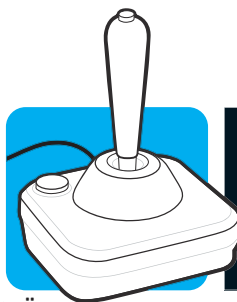
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PES" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. Licensed by OLIMPESPORTS (Official Agent of the FFF). ©The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. ©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.



DISCOVER THE FULL POTENTIAL OF PES 2008 WITH ITS OFFICIAL GUIDEBOOK (INCLUDING 2 DVDS).

OFFICIAL VIDEO GAME OF THE ENGLAND TEAM

MM



AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

Arvioimme jokaisessa Gamereactor-numerossa uusimmat pelit, jotta sinun ei tarvitsisi ostaa pelejä sokkona. Kokeneet kriitikkomme erottelevat hyvät alanoista.

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ

Lisää arvioita osoitteessa: www.gamereactor.fi

KUUKAUDEN KOVIN

CRYSIS

Crytekin odotettu toimintaaepos vakuuttaa vaihtelevuudellaan ja kauniilla grafiikallaan

CALL OF DUTY 4
KANE & LYNCH
GUITAR HERO III
RATCHET & CLANK FUTURE
NEED FOR SPEED PROSTREET
THE SIMPSONS VIDEOPELI
NARUTO: RISE OF A NINJA
ACE COMBAT 6



ARVOSTELUASTEIKKO 1/10 Kidutusta 2/10 Kelvoton 3/10 Surkea 4/10 Huono 5/10 Kohtuullinen 6/10 Ihan kiva 7/10 Hyvä 8/10 Erittäin hyvä 9/10 Erinomainen 10/10 Mestari-teos

WWW.GAMEREACTOR.FI Jääkö jonkin pelin saama arvio mietittävään? Lisää arvioita löytyy osoitteesta www.gamereactor.fi



CRYSIS

Cevat Yerlin kunnianhimoinen toimintaepos on yksinkertaisesti loistava peli

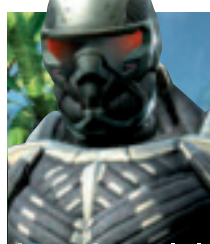
Laite PC Kehittäjä CRYTEK Julkaisija EA Julkaisupäivä 16.11. Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu Versio FINAL Ikäraja 16

LAJI RÄISKINTÄ



SAIRAS GRAFIIKKA

Crysis on niin kaunis, että aivoissa kihelmöi. Se on maailman kaunein peli ikinä. Todellakin. Kiistatta. Jos ette usko, katsokaa tämän aukeaman kuvia.



FAKTA

SANKARITARINA

Crysisin sankari on nimeltään Jake Dunn, kutsunimeltään "Nomad". Hän on suhteellisen uusi lisäys jenkkien erikoisotilasjoukkoon. Jake saapuu Spratly-saarille yhdessä neljän muun taistelijan kanssa, ja joutuukin pelin alkuaikoina auttamaan tovereitaan. Useimmiten pelaaja on kuitenkin yksin nanopuvun ollessa ainoa apuväline.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

The Orange Box
PC/XBOX 360

Yksi parhaista pelijulkaisuista ikinä tarjoaa pelattavaa pitkäksi aikaa.

Aivot jumittavat. Rankasti. Muistan, miten kolme tuntia Gears of Waria pelattuani toivotin toimituksen väelle, miten pettynyt olin, kun peli ei täyttänytkaan ennako-odotuksiani. Neljä tuntia myöhemmin olin niin autuaassa olotilassa, että melkein itkin onnesta. Crysisin kanssa kävi täsmälleen samalla tavalla. Kaksi tuntia pelattuani olin lähes raivoissani. Viholliset olivat käsittämättömän tarkkoja, ja kuolo korjasi tuskaisen usein. Selitin työkavereille, että kaunista tekniikkaa lukuunottamatta olin hieman pettynyt. Viiden tunnin päästä istuin iho kananlihalla, ruumis värister. **Crysis on mestariteos, ja aivot jumittavat.**

Vaatii nimittäin jonkin verran uudelleenohjelmointia asettua pelamaan Crysisistä Halo 3:n ja Half-Life 2: Episode Twon jälkeen. Itse asiassa melko paljon, vaikka kaikki kolme ovatkin saman lajityypin pelejä. Syynä tähän on Crysisin nanopuku ja sen mukana seuraava vaikeusasteen ja tempon tarkka tasapaino. Crysis eroaa suurimmasta osasta räiskintäpelejä taktisen puolensa ansiosta.

Pelaajan yllä oleva erikoispuvu tarjoaa pelaajalle neljä vaihtoehtoa. Puku auttaa pelaajaa olemaan joko kestävämpi, vahvempi, nopeampi tai hetkellisesti näkymätön. Luulin ensin, että tämä on vain päälleliimattua kikkailua. Se



POHJOIS-KOREA Ensimmäisten seitsemän tunnin ajan pelaaja taistelee vihaisia pohjoiskorealaisia vastaan. Tämän jälkeen asteroidi halkeaa ja avaruusoliot jäädyttävät maailman. Ainoa eloonjäänyt on pelaaja.

osoittautuikin olennaiseksi osaksi ihmeellistä peliä. Mikäli Crysisessä aikoo pärjätä, pitää eri mahdollisuuksien hyvät ja varjopuolet selvittää. Pelaajan pitää myös olla tietoinen siitä, miten pitkään jokainen toiminto kestää, jotta hän voi käyttää niitä parhaalla mahdollisella tavalla. Tämä on kuitenkin vain yksi osa Crysisistä, joka loppujen lopuksi on kuin onkin se peli, jota olemme odottaneet. Crysis muuttaa lajityyppiään.

Crysisin alussa heittäydytään lentokoneesta kiinalaisten Spratly-saarten yllä keskellä kuumaa etelämerta. Vuosi on 2020, ja valtava asteroidi on iskeytynyt maahan. Seuraukset ovat, kuten odottaa sopii, epämuakavat. Pohjois-Korean hallitus ehättää paikalle ensimmäisenä sotilaineen ja tutkijoineen. Kun Pentagonin lähettämä amerikkalaisten iskujoukko saapuu paikalle, on tunnelma kireä.

HUIKEAN JÄNNITTÄVÄ Crysis on uskomattoman jännittävä ja valtavan vaikea. 15-tuntisen seikkailun selvittäminen Hard-vaikeusteella vaatii vaivaa. Petter kuoli keskimäärin 890 000 000 kertaa matkalla loppuun. Lukuun ei laskettu niitä kertoja, kun hän tappoi itsensä C4:llä (alla).



FAR CRYN JÄLKEEN

Crysisen kehittänyt Crytek on aiemmin tehnyt Far Cryn, ja Crysisista voikin tietyllä tapaa pitää Jack Carverin seikkailun henkisenä seuraajana.

PÄIVITETTÄVISSÄ Pelin kaikki aseet ovat päivitettävissä esimerkiksi kiikari- ja lasertähtäimillä, taskulampulla tai räjähtävillä ammuksilla.

ole ollut pelattavuus, nanopuku tai toiminnan vaihtelevuus vaan ennen kaikkea grafiikka. Ja tällä saralla Crysis tekee mitä se lupasi. Se on ilman epäilystään maailman kaunein peli. Se saa lajitoverinsa kuten Gears of Warin tai jopa Call of Duty 4:n näyttämään yksinkertaisesti vanhentuneilta. Alueet ovat valtavia, hahmomallit loistavia, efektit ovat järjettömiä ja latausajat kaikesta tästä huolimatta lyhyitä. Crysis on niin uskomattoman kiehtova, että pysähdyin useaan otteeseen höröttämään sen loistoa ääneen.

Crysisen ohjattavuus on nerokas, sen vaihtelevuus fantastista ja tarinan tarjoama jännitys täydellistä. Crysis on vaikea, ajoittain jopa anteeksiantamaton, ja se vaatii todellisen tehomylyn toimiakseen virheettömästi. Mutta kun lopulta istuu pelin ääreen ja katselee neliökilometrien mittaista pelialuetta lempeän ilta-auringon loisteessa, ymmärtää, että Crysis tarjoaa vallankumouksellisen, ravistelevan toimintakokemuksen, joka on suurempi ja kookuttavampi kuin mikään peli Half-Life 2:n jälkeen. Jos pidät tiukasta toiminnasta, Crysisistä ei kannata jättää väliin.

Petter Hegevall

PISTEET 10/10

Grafiikka 10/10 Ääni 10/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 9/10

HUIKEAN IHANA!

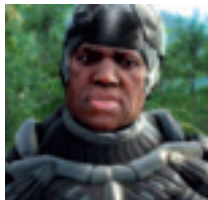
- Kihelmöivän kaunis, uskomaton ohjattavuus, rankat aseet, fantastisen jännittävä, järjettömän vaihteleva
- Ajoittain siemättömän vaikea

KRUISAILUA Crysisessä on useita erilaisia ajoneuvoja, joita on hauska ajaa. Liiallinen kaahailu voi kuitenkin olla hengenvaarallista vihollisten heitelessä kranaatteja kyytiin.

Pohjoiskorealaiset löytävät asteroidin, jonka oletetaan sisältävän vierasperäistä ainesta. Vähemmästäkin on sodittu, ja tälläkin kertaa taisteluihin osallistuu tuhansittain vihaisia vihollisia, panssarivaunuja ja jopa avaruusolioita arvaamattomine aseineen.

Crysis sisältää paljon kontrasteja. Nanopuvun, ja sen tuomien valintojen, lisäksi Crytek on saanut peliin ängettyä niin paljon vaihtelua, että melkein ahdistaa. Kun planeetta jäätyy pelin puolivälissä ja avaruusoliot ilmestyvät, vaihtuvat vihreät palmut ja taistelu pohjoiskorealaista armeijaa vastaan täysin toisenlaisiin haasteisiin. Joka kerran, kun tuntuu siltä, että meininki alkaa puuduttaa, heittää Crysis eteen jotain uudenlaista. En ole varmaan vuosikausiin kokenut niin jännittävää tunnelmaa toimintapelissä kuin Crysisestä nauttiessani.

Ennakkoon suurin puheenaie ei kuitenkaan



FAKTA

MONINPELITTÄÄ!

Crysisen moninpeli on hyvin tehty ja tasapainoinen. Matsit ovat intensiivisiä, räjähtäviä ja hektisiä. Nanopuvun erilaisten ominaisuuksien käyttäminen kavereita lahdatessa toimii niin hyvin kuin voi kuvitella. Hauskinta on käyttää näkymättömyyttä pahaan aavistamattomien kavereiden liistämiseen.

KRISINHALLINTAA

Näillä osa-alueilla Crysis loistaa



ERILAISIA MAHDOLLISUUKSIA

Kuvassa on aktivoituna "Maximum Strength". Tässä tilassa pelaaja voi heittää esineitä pitkälle, ja aseetkin tekevät enemmän vahinkoa. "Maximum Armor" tekee pelaajasta kestävämmän, "Cloak" näkymättömän ja "Maximum Speed" huikkeen nopean, mutta heikon.



AMMU KOPTERIT TAVAALETA

Alvan kuten Far Cryssäkin, Crytek on jälleen laittanut tavalle joukon vihollishelikoptereita, joista pääsee helpoiten eroon nerokkaalla rakettikiväärillä. On huikkeen palkitsevaa tiputtaa villit ampuvat taistelukohtien alas parilla tarkkaan tähdätyllä ohjuksella.



VIIDAKKOSEIKKAILU

Crysisen maisemat ovat kauneimpia, mitä missään pelissä on ikinä nähty. Viidakko on valtava, eläväinen, rehevän vihreä ja yksityiskohtainen. Kaikki on ammuttavissa rikki palmuista pusukoihin. Sama pätee myös viidakkoon kuuluttamattomiin esineisiin.



VALTAVASTI AJOVÄLINEITÄ

Crysisen ajoneuvoarsenaalin kuuluu niin jeeppejä, henkilöautoja, veneitä, kuorma-autoja kuin panssarivaunuja. Yhdessä tehtävässä pelaaja asetetaan valtavan panssarivaunun palkkoihin. Crytek on siis toisin sanoen tehnyt Halo-kotiläksynsä.



KURKUSTA KIINNI

Aktivoidessaan "Maximum Strength" -ominaisuuden voi pelaaja halutessaan helposti napata vihollisten pillistä kiinni ja viskata nämä kiertoradalle. Ovela pelaaja hilpi näkymättömän vihollisen lähelle, aktivoi sen jälkeen supervoimat ja tekee pitkämatat.



CALL OF DUTY 4

Infinity Wardin odotettu neljäs osa on toimintaepos, joka saa muut näyttämään vanhanaikaisilta

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä INFINITY WARD Julkaisija ACTIVISION Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-32 Testattu Versio X360 (PAL) / PC (PAL) Ikäraja 16



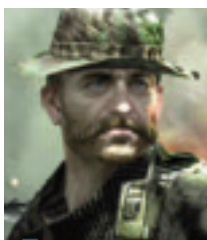
Laji RÄSHINTÄ

Kahden fantastisen Call of Duty -pelin jälkeen Infinity Ward siirtyi taka-alalle. Treyarch otti ohjat ja vastasi Call of Duty 3:n tekemisestä. Se ei ollut huono peli, päinvastoin, mutta se oli sitä samaa läpipuutua maailmansotaa rähisevine natsineen. Call of Duty 4 on Infinity Wardin paluu sarjan pariin. Sota on siirretty nykyaikaan, kaikki on steroidsekaista ja meininki on niin mahtavaa, että useampaan otteeseen meinasi tirahtaa kyynel.

Call of Duty 4 alkaa sarjan muiden osien tavoin lyhyellä harjoittelutehtävällä, jotta pelaaja oppii nopeasti kontrollit ja tottuu uusiin ominaisuuksiin kuten köydellä laskeutumiseen. Lyhyt introptätkä selvittää, että pelaaja kuuluu Britannian legendaarisin SAS-joukkoihin. Pian selviää myös, että pelaajan tulee astua ydinaseen osia kuljettavaan rahtilaivaan, joka on matkalla merelle.

Siitä hetkestä, kun pelaaja myrskyisenä yönä laskeutuu helikopterista köyden varassa valtavan laivan kannelle aina lopputeksteihin saakka ehdin hädin tuskin hengittää. Call of Duty 4 on nimittäin niin tupaten täynnä tuskaisen vaikeaa, äärimmäisen intensiivistä ja huippulaadukasta toimintaa, että on vaikea uskoa silmiään.

Juoni keskittyy enimmäkseen venäläisen



FAKTA

MONINPELITTÄÄ!

Call of Duty 4 sisältää erinomaisen nettipelin, joka sisältää jopa yhdeksän erilaista pelimuotoa. Tavanomaisten muotojen lisäksi mukana on myös esimerkiksi Counter Strike -henkinen Search and Destroy sekä omalaatuinen Headquarters. Jälkimmäisessä molemmat joukkueet taistelevat salaisesta radiosta, joka on sijoitettu sattumanvaraisesti. Kenttiä on yhteensä 16 kappaletta.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Rainbow Six: Vegas
PC/XBOX 360
Yksi parhaista Rainbow Six -peleistä siisteillä grafiikoilla ja jännittävällä juonella.

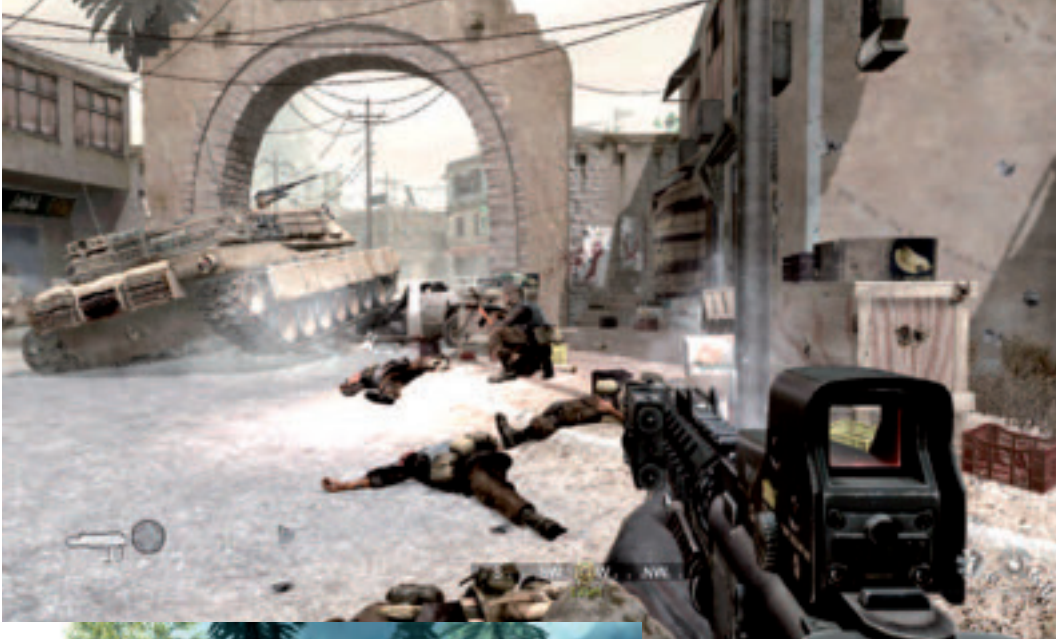


VALTAVASTI ASEITA Koska Call of Duty 4 sijoittuu lähitulevaisuuteen, pelissä on mukana muutamia aseita, joita ei vielä valmisteta. Nämä on mallinnettu prototyyppiaseiden mukaan, ja niiden piirrokset on otettu suoraan suurilta asevalmistajilta.

kiihkonationalistin nimeltä Zakhaev ympärille. Zakhaev haluaa perustaa Neuvostoliiton uudelleen. Sekä Iso-Britannialla että USA:lla on yllättäen eri näkemys aatteen oikeellisuudesta, mistä johtuen Zakhaev päättää kumppaninsa Al-Asadin avustuksella aloittaa valtavan selkkauksen Lähi-idässä. Näin Zakhaev toivoo pystyvänsä kääntämään suurvaltojen huomion pois omista suunnitelmistaan.

Tarina ei ole pohjimmiltaan mitenkään urauurtavan tuore. Se tuntuu aluksi jopa väsyneen kaavamaiselta. Vahvojen kohtausten ja useiden odottamattomien tarinankäänneiden avulla juoni nousee aavistamattomiin sfääreihin, ja se saa minut kerrankin väliittämään taistelutovereistani. Olen huolissani, mitä muille tapahtuu, ja haluan oikeasti tietää, miten tarina tulee päätymään.

ÄLYTTÖMÄN VAHTELEVA! Call of Duty 4 tarjoaa vaihtelevia maisemia, mutta se ei missään vaiheessa vaikuta hajanaiselta. Pelissä reissataan Lähi-idän hiekankesailta takakujilla Venäjän säteilyn tuhoamiin maisemiin ja edelleen Balkanille. Samaan aikaan jahdetaan verkka-asuista sotahullua...



YKSINKERTAISEMPAA Sen sijaan, että pelissä olisi useita kansallisuuksia, tällä kertaa pelaaja voi astua vain amerikkalaisen tai brittiläisen taistelijan saappaisiin.

Call of Duty 4 on vaikuttavan vaihteleva. Tapahtumat sijoittuvat laajoille alueille tuntemattomiin itävaltioihin tai Lähi-itään. Infinity Ward on pikkutarkoilla yksityiskohdilla saanut luotua tunnelmasta todella aidon tuntuksen. Matka vie Lähi-idässä ahtaiden basaarien, valtaviin porttikongien, vaatekauppojen ja teurastamojen ohitse arabiankielisten kyltien koristaessa maisemia.

Tielle tulee valtava määrä roinaa moskeijojen ja hajonneiden kerrostalojen siintäessä taustalla. Kaikella on paikkansa, ja olen useampaan kertaan meinannut pysähtyä vain aistimaan tunnelmaa ja ihastelemaan niin teknisesti kuin suunnittelultaan huimaa grafiikkaa.

Tunnelma on aivan yhtä vaikuttava Venäjälle tehtävien vierailujen aikana. Tällöin tehtävänä on usein tuhota jokin tietty rakennus tai löytää avainhenkilö. Pienin, mutta harkituin askelin



FAKTA

AMMU SE RIKKI

Call of Duty 4:ssä kaikilla materiaaleilla on erilaiset kovuudet, ja ammuksot joko menevät niistä läpi tai pysähtyvät niiden kovuudesta riippuen. Jos luoti menee materiaalista läpi, sen suunta ja nopeus saattavat muuttua, joten sen aiheuttama vaurio myös vähenee. Sen lisäksi suurin osa pelimaailmasta on täynnä särkyviä asioita.

AJONEUVOS Olemme kritisoineet aiempien Call of Duty -pelien ajoneuvofysiikkaa. Ilmeisesti Infinity Ward lukee Game-reactoria, sillä Call of Duty 4:ssä ei tarvitse ajaa metriäkään.

pelaajalle paljastuu todella vaihteleva pelikokemus. Call of Duty 4 ei tunnu missään vaiheessa yksitoikkoiselta. Yksi esimerkki on takautuma 15 vuoden takaa Tsernobylistä. Pelaaja astuu Delta Force -tarkka-ampujan saappaisiin. Maastoasuisen soturin pitää rämpiä kiikarivääreineen ydinonnettomuudessa kuolleiden maisemien keskellä.

Call of Duty 4 säilyttää hohtonsa myös sen jälkeen, kun yksinpelikampanja on pelattu läpi, sillä nettipelipuolelta löyty peliseuraa. Nettipelissä pelaajan pitää valita erikoisala, ja varusteet määräytyvät valinnan mukaan. Kun pelikertoja kertyy mittariin tarpeeksi, voi jopa luoda omia hahmolokkia. Omaa luokkaa tehdessä voi räätäliä hahmonsäilyä ulkoasuun sekä aseiden, vaatteiden että ominaisuuksien puolesta.

Call of Duty 4 on niin vakuuttava, että ihan hengästyttää. Se on armeijapornoa sen parhaassa mahdollisessa muodossa. Joka ikinen osa Infinity Wardin neljännessä osasta on vähintään askeleen verran edellä jokaista muuta sotapeliä, ikinä. Tätä pelikokemusta ei voi missään tapauksessa jättää väliin.

Jonas Mäki

PISTEET 9/10

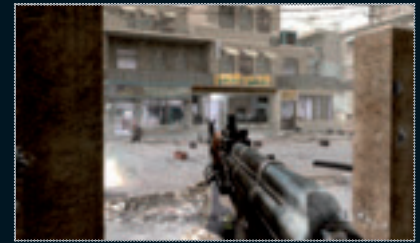
Grafiikka 9/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 8/10

IHANAA SOTAA

- Loistava ohjattavuus, suvereeni äänimaailma, kaunis grafiikka, erinomainen nettipeili, vaihteleva, intensiivinen, kiehtova
- Viholliskoirat ärsyttävät, lyhyehkö

SOTAISAA

Jännittäviä tunnelmia rintamalta



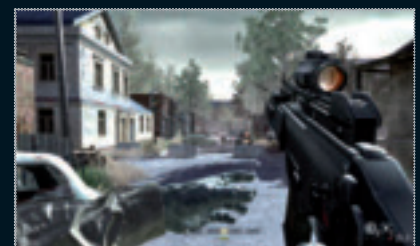
TEHDASEISTA TUHUIHIN

Tällustelu edestakaisin Lähi-idän kaduilla on uskomattoman rankkaa puuhaa, ja ainosta hi-tech-aseesta loppuvat kudit hyvin nopeasti. Sen jälkeen täytyy tulla toimeen terroristien käyttämillä kivanhoidilla tussareilla. Mitä sitä ei tekisikään pitääkseen hengestä kiinni...



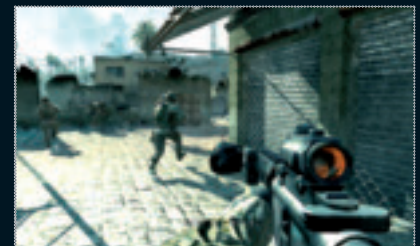
KAMPPELLU KUKKULASTA

Eräässä pelin vaikeimmista tehtävistä pelaaja laskeutuu helikopterista ja tavoitteena on suojella kukkulaa ylös ryntääviltä vihollisilta. Peräntymisen aika koittaa vähitellen, kun viholliset valtaavat alueen toisensa jälkeen valtaviin tankkien tukemina.



JUGOSLAVALIHOISSA

Ei ole helppoa, ei ainakaan vihollisjoukon johtajan vangitseminen hengissä. Etenkin, kun verkka-asuinen johtaja päättää pinkoa vihreine lenkkikenkineen pako. Perään on mentävä, mutta samaan aikaan pitäisi väistellä hänen alaisensa ammuksia.



ILMATUKEA TULOSSA

Mikäli meno muuttuu liian rankaksi, voi joissain tehtävissä pyytää ilmatukea. Sekä lentokoneet että helikopterit voivat syöksyä taivaalta pelaajan avuksi. Vihollisten elämä hankaloituu huomattavasti, kun rakennukset, joihin he ovat linnoittautuneet, räjähtävätkin ilmaan.



TULOKASTEHTÄVÄ

Ennen ensimmäisenkään vihollisen ampumista pelaajan täytyy paukutelaa pahvipahiksia tutoriaaliradalla. Tehtävä on alkapohjainen, ja selvittääkseen tehtävästä täytyy pitää kieli keskellä suuta. Mikäli pelaaja selviytyy radasta, pestataan hänet brittiläiseen SAS-joukkoon. Uusi tulokas voi alkaa ypeänä valmistautua ensimmäiseen oikeaan tehtäväänsä.



RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Eli tarina siitä, kuinka tiemme vei pahan keisarin linnaan...

Laite **PLAYSTATION 3** Kehittäjä **INSOMNIAC GAMES** Julkaisija **SONY** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu Versio **PAL** Ikäraja **7**



Ratchet & Clank –tasohypelysarjan tuorein osa **Tools of Destruction** on ensimmäinen Ratchet & Clank-peli **Playstation 3:lle**. Rutinoitunut **Insomniac Games** palaa edellisten osien kokeiluista pelisarjan juurille. **Sen huomaa: sarjan kuudenneksi osaksi Tools of Destruction on silmiinpistävä uskollinen sarjan ensimmäisissä osissa nähdylle aineksille.**

Peli alkaa perinteisesti. Ilkeää ylivaltiutta huokuva, napoleonmainen keisari Tachyon haluaa syyistä tai toisesta päähenkilömmä Ratchetin potkaisevan tyhjää. Keisari valloittaa Ratchetin ja tämän uskollisen siipimiehen Clankin kotiplaneetan ja ajaa sankarimme karkuteille. Tarina keskittyy keisarin ja Ratchetin edustaman lombax –rodun yhteyksien selvittelyyn, mutta tarina on tavanomainen ja juoni ajoittain päälle liimatun oloinen. Sankareiden kyydittäminen vaihtelevien kenttien läpi on motivoitu pääsääntöisesti yksinkertaisilla tavoitteilla, mutta joskus jää hieman epäselväksi, mitä, tai pohjimmiltaan miksi, ollaan tekemässä.

Kentistä jokainen jakautuu omalle planeetalleen, ja maailmojen välillä liikutaan tuttuun tapaan avaruusaluksella. Peli on lineaarinen, eikä etenemisvaihtoehtoja ole – läpäistyille planeetoille on kuitenkin mahdollista palata. Kunkin tehtävän läpäistyään pelaaja palaa lähes poikkeuksetta takaisin kentän alkuun sankareiden avaruusalukselle, jolla matka jatkuu. Vaikka kaava onkin perusteltu, toistuvan kuvion olisi voinut silloin tällöin

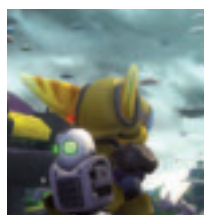
HUIKASEVA! Ratchet & Clank: Tools of Destruction on yksi Playstation 3:n kauneimmista peleistä. Myös ääniraita toimii, suomenkielistä dubbausta lukuunottamatta.

rikkoa. Yleisesti ottaen kenttäsuunnittelu on kuitenkin mainiota, ja eteneminen pysyy miellyttävän vaihtelevana.

Pelattavuudeltaan **Tools of Destruction** on laatutuote. Ratchet liikkuu ketterästi, ja kun ohjaimiin on tottunut, taistelutkin käy sujuvasti. Aiempia osia pelanneet tuntenevat olonsa kotoisaksi: pelissä esimerkiksi liu'utaan näyttävästi kaidemaisilla putkilla, keinutaan ilman halki tarttumissäteen varassa ja ohjastetaan piskuista Clank –robotia siellä, minne raisumpi Ratchet ei mahdu.

Pelisarjalle tyypilliseen tapaan **Tools of Destruction**in viholliset hyökkäävät laumoina. Niitä rankaistaan niin monen erilaisen aseiden voimin, ettei kaikkiin ehdi yhden läpipeluuksen aikana kunnolla edes tutustua. Aseet kehittyvät käytön myötä, ja niihin voi maastosta löytämällä kristalleilla ostaa päivityksiä. Tällä tavoin suurin osa arsenaalista säilyy käyttökelpoisena tarinan edetessä.

Taistelun, ongelmanratkaisun ja tasohypelyn suhteet on tasapainotettu oivasti. Vaikeusaste on pääpiirteittäin sopivan haastava, eikä kuolemakaan muodostu ongelmaksi. Peli tallentaa etenemisen satunnaisiin tallennuspisteisiin, joissa pelaaja herää rajoittamattomasti takaisin henkiin. Tallennuspisteiden sijoittelua olisi tosin voinut miettiä tarkemminkin. Jos kuolo korjaa toistuvasti monimutkaisemmassa esteessä,



1 FAKTA

KERÄÄ KOKO SARJA

Ratchet & Clank on yksi Sony'n luottosarjoista joka-vuotisille joulumarkkinoille: Ratchet & Clank, PS2 (2002), Ratchet & Clank 2: Locked & Loaded, PS2 (2003), Ratchet & Clank 2, PS2 (2004), Ratchet: Gladiator, PS2, (2005), Ratchet & Clank: Size Matters, PSP (2006), Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, PS3, (2007). Lisäksi tulossa on myös PSP:lle ensi vuonna ilmestyvä Secret Agent Clank. Onpa sarjasta tehty jopa kännykkäpelikin, nimittäin vuonna 2005 ilmestynyt Ratchet & Clank: Going Mobile.

1 VINKKI

KOKEILE MYÖS

Daxter **PSP**
Toinen Sony'n suosituista toimintatasohypelysarjoista kannettavassa muodossa.

saman – joskus pitkänkin – kenttäosuuden tahtoaminen käy lopulta turhauttavaksi.

Visuaalisesti peli on upea ja itsensä näköinen. Koko väripaletti on käytössä ja tehosteet Playstation 3 -tasoa. Myös ääniraita on onnistunut: esimerkiksi piraattiteemaisissa kentissä soiva mahtipontinen Pirates of the Caribbean –laina säväyttää, ja alkukielinen ääninäyttely paikkaa jokseenkin latteaa huumoria. Valinnaisena puhekielenä on myös suomi, jota ei tosin varauksetta voi suosittelua kuin englantia taitamattomille.

Pohjimmiltaan Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction on hyvä osoitus siitä, miten vanhoillakin ideoilla saatetaan päästä osuvaan lopputulokseen. Innovatiivisuuden riemuvoittoja ei nähdä, ja kerronnalliset ainekset ovat köykäisempiä kuin voisi toivoa, mutta pelin ansiot saavat helposti antamaan sen puutteita anteeksi. Kivenkova pelattavuus, toteutuksen varmaotteisuus ja toiminnan-täyteinen Ratchet & Clank –tunnelma kantavat Tools of Destructionin niinkin pitkälle, että sitä voi hyvällä omallatunnona luonnehtia yhdeksi pelisarjan onnistuneimmista osista.

Janne Räikkönen

PISTEET 8/10

Grafiikka **9/10** Ääni **8/10** Pelattavuus **9/10** Pitkäikäisyys **8/10**

KARVAHORVAISTA TOIMINTAA

➤ Pelattavuus, hyvät aseet, kolmospelikarjan kauneimpia pelejä

■ Viholliskoirat ärsyttävät, lyhyehkö

WARS CHANGE

TACTICS CHANGE

SOLDIERS DON'T

CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

AVAILABLE NOVEMBER 9TH

DOWNLOAD DEMO AT:

WWW.CALLOFDUTY.COM



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS



PC
DVD
ROM

XBOX 360 LIVE



ACTIVISION

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks and Modern Warfare is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from Id Software ("Id Technology"), Id Technology © 1999-2007. Id Software, Inc. "PlayStation", "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

Keski-ikäisten käppänöiden kovaotteinen kostoretki kapsahtaa katajaan

Laite PC/PS3/X360 Kehittäjä IO INTERACTIVE Julkaisija EIDOS Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-24 Testattu Versio X360 Ikäraja 18

Laji TOIMINTA

KEIKALLA

Kane & Lynch alkaa kaupunkimiljöössä tapahtuvana rikostarinana. Pelin viimeinen kolmannes muistuttaa IO Interactiven aiempaa sotapeliä Freedom Fightersia.



Tanskalainen IO Interactive tunnetaan parhaiten Hitman-peleistään. Sarjalla on vanikka fanipohja, joten Kane & Lynch: Dead Meniin kohdistui runsaasti positiivisia odotuksia.

Kane & Lynch on väkivaltainen kostotarina. Pelin päähahmot ovat taustoiltaan ja motiiveiltaan erilaisia murhamiehiä. Kane on katuva palkkasotilas ja alistunut kuolemaantuomiton kohtaloonsa. Lynch on mielisairas rikollinen, joka tahtoo vapauteen. Herrojen verinen taival alkaa Kanen entisten työtoverien vapauttaessa kaksikon vankilasta. Kane pakotetaan takaisin rikoksen tielle ja Lynch seuraa mukana palkkasotureiden edunvalvojana. Pian kaksikko joutuu vastatusten vapauttajiensä kanssa ja Kane päättää tuhota palkkasotilasringin.

Kane & Lynchin kuvakulma on Hitmanien tapaan pelihahmon ulkopuolella. Modernia otetta on haettu jättämällä hahmo kuvan laitaan samaan tapaan kuin Resident Evil 4 ja Gears of War -peleissä. Näihin merkkiteoksiin verrattuna Kane & Lynch: Dead Men on kovin vaatimatonta kamaa.

Peliin on haettu karheaa uskottavuutta tekemällä hahmoista suhteellisen kuolevaisia. Tämä tarkoittaa, että suojautuminen ja suojausta tulittaminen on tärkeä osa peliä. Pelihahmo kiinnittyy automaattisesti sopivien suojiin taakse, mutta mekaniikka ontuu. Ahtaissa paikoissa liikkuminen on kömpelöä hahmon suojautuessa pelaajan tahtomatta. Suojan takaa ampuminen tökkii, sillä luodit ropisevat liian usein suojaana toimivaan tolppaan tai autoon.

Vihollisten passiivinen tekoily tekee etenemisestä helppoa. Säännöllisesti suojiensa takaa kurkistelevien vihollisten



RIKOSTOVERIT Pelaajan mukana kulkee koko pelin läpi vähintään sekopää Lynch, mutta parhaimmillaan apureita ovi olla kymmenkunta. Lisämiehistä on enemmän apua kuin haittaa.



FAHTA

ROHKEA NETTIPELI

Kane & Lynchin monipeli on kunnianhimoinen yritys tuoda jotain uutta lään-
ikuisten tappomatsien rinnalle. Monipeli henkil yksinpelin asetelmia: Pelaajat aloittavat yhtenä rikollisjoukkueena, ja esimerkiksi ryöstävät tekoälypoliisien vartiomaan pankkia. Saalis jaetaan erän lopussa tasan. Mitä vähemmän rosvoja selviää hengissä keikasta, sitä suuremmat osuudet henkiin jääneille jaetaan. Joukkueoverin ampuminen palkitaan pelturin leimalla, ja ammuttu herätetään henkiin SWAT-poliisina.

hengiltä posautteli ei vain ole kovin jännittävää. Silloin tällöin suojan takaa selvästi näkyvät viholliset ovat haavoittumattomia ja osumat rekisteröityvät vasta vihollisen "paljastaessa" itsensä ampuma-asennossa. Pelin grafiikka on vanhentunutta ja hahmot oppoavat toisiinsa ja seiiniin tuon tuostakin. Musiikki on paikoitellen suorastaan huonoa.

Mutta on Kane & Lynchissä hyvääkin. Peli on erityisesti suunniteltu pelattavaksi yhteispelinä kaverin kanssa. Pelaajan eteneminen tallennetaan tiuhaan, joten satunnaiset äkkikuolematkaan eivät kismittä kohtuuttomasti. Keronta ontuu paikoin, mutta on hienoa nähdä jonkun edes yrittävän tietystä miehestä aikuismaista käsikirjoitusta. Ainakin on piristävää nähdä pelihahmoina keski-ikäisiä miehiä päivi-kaljuineen eikä ainaisia malli- ja atleettityyppejä.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 6/10

Grafiikka 5/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 5/10 Pitkäikäisyys 8/10

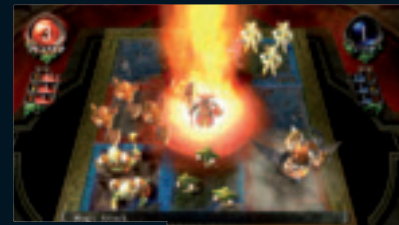
KARUA PYSSYPAUKETTA

- Yle työ, käsikirjoituksessa yrittystä
- Teknisesti heikko, pelillisesti lattea ja hiomatonta

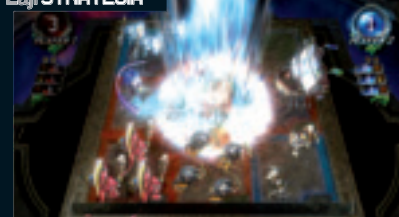
EYE OF JUDGMENT

PS3-tulkinta Magic: The Gathering-korttipelistä

Laite PLAYSTATION 3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio PAL Ikäraja 12



Laji STRATEGIA



SONY NÄHEE SINUT Playstation Eye on Eyetoyn seuraaja. Kuvanlaatu on parantunut ja muutama ominaisuus lisätty.

Eye of Judgmentin ymmärtämiseen menee hetki, mutta se ei olekaan aivan tavallinen peli. Kookkaasta kotelosta löytyy kiinteä kamera, joka tuljottaa yhdeksänruutuista pelilautaa. Mutta olohuoneessani ei ole pöytää... Yhtä maggyverismia myöhemmin peli voi alkaa. Laitan kortin kameran eteen, katson televisiota ja siellä se on, kädessäni... Suuri, vihainen, punainen lohikäärme.

Eye of Judgment on periaatteessa korttipeli, ikäänkuin sekoitus Magic: The Gatheringia ja Final Fantasy VIII:n Triple Triad-korttipeliä. Pelin ideana on saada viisi korttia pelilaudalle, mutta tämä ei olekaan yhtä helppoa kuin miltä kuulostaa.

Juuri kun tyyli kääpiöjengini oli astunut laudalle, iskee tietokone kehlin kaksipäisen hirviön, joka syö kääpiöarmeijani aamupalaksi. Pelin sadalla erilaisella kortilla on omat erikoisominaisuutensa. Pelin mukana tulee 30 korttia, ja lisää voi ostaa 8 kortin booster-paketeissa. Pelaajan täytyy miettiä tarkkaan, minkä kortin pelilaudalle seuraavaksi asettaa.

On kiehtova kokemus istua tietokoneen edessä korttipakka kädessä ja pelata täysin ilman ohjainta (jota tosin tarvitaan vaiikoissa). Se tuntuu uudelta, ja siistiltä, mutta suuri kysymys on, mihin pelaaja tarvitsee konsolia, jos se tuntuu vain hulluun ja vahtivan, että pelaaja noudattaa sääntöjä.

Tästä, ja suhteellisen korkeasta hinnasta johtuen en voi varauksetta suositella Eye of Judgmentia aivan kaikille. Mutta korttipelillä pitävälle se on varmasti erinomainen hankinta.

_Mikael Sundberg

PISTEET 6/10

Grafiikka 5/10 Ääni 5/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 7/10

ERILAISTA

- Toimiva kortinluku, loppuun asti mietityt säännöt
- Pitkävetoinen pelata, kaunis

WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

Rikoo on riskillä ruma, t: Mikko Alatalo

Laitte PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Kehittäjä MERCURY STEAM Julkaisija CODEMASTERS
Premiär 27 OKTOBER Antal spelare 1 Testad Version PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 18

Juu ei THQ, nyt alkaa jo riittää. Pidän wrestlingistä, mutta Smackdown vs. Raw-pelit eivät ole tuntuneet tuoreilta vuoden 2004 Playstation 2-version jälkeen. Enää ei vaan yksinkertaisesti käy laatuun, että samat resuiset animaatiot ja sama hidas tempo tarjotaan Playstation 3- ja Xbox 360-tehomylyillä.

Yksi WWE Smackdown vs. Raw 2008:n suurimmista uutuuksista on ECW-brändin painijoiden osallistuminen karkeloihin. Ainakin jos lehdistötiedotteisiin olisi uskominen, sillä jostain käsittämättömästä syystä ECW-painijoita ei voi käyttää uudessa, hehkutetussa 24/7-pelitilassa. 24/7-pelitilassa simuloidaan WWE:tä alkaen sopimuksen allekirjoittamisesta petollisen Vince McMahonin kanssa. Pelitila onkin Smackdown vs. Raw 2008:n parasta antia kehän ulkopuolisten yksityiskohtien onnistuneen toteutuksen ansiosta.

Itse kehässä sen sijaan kyllästyy nopeasti. Animaatio on kökköä, kontrollit reistallevat ja

huomiota on kiinnitetty aivan liikaa mahdollisimman suureen painilotteloiden määrään. THQ:n painipelaaja etäännyttävästi jatkuvasti kauemmas ja kauemmas wrestlingin ydinasioista, nopeudesta, viihdyttävyydestä ja näytävästä akrobatista.

Smackdown vs. Raw 2008 on kokonaisuutena heikkolaatuisesti toteutettu peli, eikä siitä saa mitään irti jos ei todella rakasta wrestlingiä. Kiitos mutta ei kiitos, itse odotan paljon mieluummin tulevaa TNA-peliä, joka vaikuttaa vangitsevan wrestlingin pääasian, viihdyttävyyden, paljon WWE Smackdown vs. Raw 2008:aa onnistuneemmin.

_Jonas Mäki

PISTEET 4/10

Grafiikka 6/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 3/10 Pitkäikäisyys 3/10

DOVINNIN SYNDROOMA

Paljon sisäiltöä, 24/7 hyvin tehty

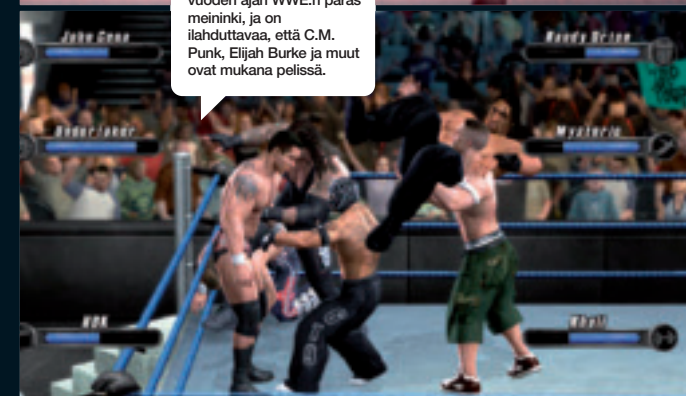
Huonot kontrollit, kökkö animaatio, hirveä fyysikka, hidas tempo



Laji URHELU

MUKANA MYÖS ECW

ECW:llä on ollut koko vuoden ajan WWE:n paras meininki, ja on ilahduttavaa, että C.M. Punk, Elijah Burke ja muut ovat mukana pelissä.



JUMITTAA Smackdown vs. Raw -sarja ei ole kehittynyt pelillisesti ensimmäisen Playstation 2-pelin jälkeen. Uusin osa tuntuu karkealta, eikä siitä voi oikein nauttia.

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

Kotimaista laatua kansainvälisellä lisenssillä

Laitte PSP Kehittäjä REDLYNX Julkaisija THQ Julkaisu 23.11. Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu Versio PAL Ikäraja 12



VIHETTÄÄ! Warhammer 40,000: Squad Commandin räjähdykset ovat näyttäviä.

Warhammer 40,000: Squad Command on suomalaisen RedLynx-pelistudion ensimmäisiä konsolipelijulkaisuja. Aiemmin RedLynx on näyttänyt mainetta N-Gagen Pathway to Glory -strategiapelillä. Squad Command on mainio lisä PSP:n vuoro-pohjaisiin strategiapelihin, vaikka sen rakenne toistaakin itseään.

Nomen est omen. Pelaaja saa ohjattavakseen joukkueellisen Warhammer 40,000 -maailmasta tuttuja Ultramarineja. Läpileikkaus Warhammer 40k -maailmaan jää kuitenkin pinnalliseksi, eikä varsinaisesta juonesta voida puhua. Yksinpeli koostuu 15 kentästä, jotka eivät nitoudu yhteen kuin nimellisesti.

Pelaajan ohjaama joukkue on korostetun

kasvoton, ja kaaosjoukot ovat ainoat pelissä nähtävät viholliset. Koska tekniset ominaisuudet olisivat joustaneet paljon muuhunkin, jää Squad Commandin juonettomuudesta tunne, ettei sen mahdollisuuksia ole käytetty loppuun asti.

Pelattavuudeltaan peli on kuitenkin laadukas. Ennen tehtävän alkua pelaaja pystyy vaihtamaan joukkueensa aseistusta jne., muttei sen tehtävittäin vaihtuvaa kokoonpanoa. Joukkueen yksiköillä on omat toimintapisteensä, joiden rajoissa ne pystyvät vuoron aikana liikkumaan ja hyökkäämään. Suojan oikeaoppinen käyttö nousee yhdeksi menestyksen avaimista, sillä ilahduttavasti lähes kaikki pelialueella oleva on tuhottavissa.

Yläviestönäkymän lisäksi pelaajalla on käytössään yksinkertainen ja erittäin toimiva taktinen kartta, josta näkee kaavakuvana pelialueen sekä vihollisen sijainnin ja etenemisen. Mukana on myös moninpeli, jossa pelaaja pääsee miettimään taktista kyvykkyyttään muiden pelaajien kanssa.

Squad Command näyttää hyvältä. Räjähdykset ovat hienoja, ja hahmot liikkuvat sulavasti. Urbaaneja ympäristöjä olisi voinut hiukan vaihdellakin, mutta kaupunkisodan ollessa teemana ratkaisu on ymmärrettävä. Näyttävät ja korkealaatuiset välianimaatiot ansaitsevat erityismaininnan. Ääniraita sen sijaan on hieman mitäänsanomaton, ja hahmot räähkyvät repliikkejä oudoissa tilanteissa. Kovinkaan kaveri tuskin manailisi "vihollisen väärää keisaria" saatuaan juuri kuolettavan nappiosuman panssarivaunun tykistä.

Pienissä erissä nautittuna Warhammer 40,000: Squad Commandin pelikistetty rakenne on parhaimmillaan. Tällaisenaan peli jää kuitenkin potentiaalistaan juonettomuutensa ja asteen liian yksinkertaisen toimintansa takia.

_Janne Rääkkönen

PISTEET 7/10

Grafiikka 8/10 Ääni 6/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 7/10

ERILAISTA

Tekninen toteutus, pelattavuus, välianimaatiot, paljon tuhottavaa

Juonellisesti rujo, toistaa itseään, epätasainen ääniraita





AGE OF EMPIRES III: ASIAN DYNASTIES

Pc:n suosittu strategiapeli laajenee itämaille ja monipuolistuu entisestään

Laite PC Kehittäjä ENSEMBLE STUDIOS/BIG HUGE GAMES Julkaisija MICROSOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaaajien määrä 1+ Testattu versio FINAL Ikäraja 12

Age of Empires on pc:n suosituimpia strategiapelisarjoja. Asian Dynasties on pelin kolmannen osan toinen lisäosa, joka tuo edellisen lisälevyn tapaan kolme uutta kansaa pelattavaksi. Näiden lisäksi mukana on myös kourallinen pelillisiä uudistuksia, sekä kolme uutta kampanjaa yksipelitilään.

Age of Empires III vaikuttaa ensisilmäyksellä hyvin perinteiseltä tosiaikaiselta strategia-peliltä. Pelissä kasataan rakennuksia, kerätään resursseja ja koulutetaan sotajoukkoja. Näiden peruselementtien lisäksi peli kuitenkin sisältää joukon ominaisuuksia, joilla se erottuu strategiapelien massasta. Yksi tärkeimmistä ominaisuuksista on kokemuspisteet, joita karttuu lähes kaikista pelaajan tekemisistä.

Kokemuspisteet nostavat pelaajan kotikaupungin tasoa, jolloin pelaaja voi ostaa kaupunkiinsa tehtävien välillä lisää kortteja. Korteilla voi tehtävien aikana hankkia siirtokuntiansa täydennyslähetyksiä kotikaupungista. Kekseliäätkö kokemus- ja kotikaupunkijärjestelmät tuovat peliin strategista syvyyttä, sillä oikein käytetyt lähetykset voivat kääntää tuohon tuomittuun taistelun voitonmarssiksi.

Lisäksi pelissä on viisi eri aikakautta, joissa voi edetä pelaajan kerättyä riittävästi resursseja. Kehittyneemmät aikakaudet tarjoavat pelaajalle uusia mahdollisuuksia kehittää siirtokuntiaan ja joukkojaan.

The Asian Dynastiesin uudet kansat ovat japanilaiset, kiinalaiset sekä intialaiset. Jokaisella kansalla on omat kansalliset ominaispiirteensä. Japanilaiset eivät käytä lihaa, joten ruoan hankkiminen tapahtuu metsästyksen tai karjankasvatuksen sijaan mm. riisiä viljelemällä. Intialaiset taas eivät syö lehmää, koska ne ovat pyhiä eläimiä. Pelaaja voi kuitenkin rakentaa pyhiä peltoja, jotka tuottavat lehmien kanssa pelaajalle lisää kokemuspisteitä. Kiinalaiset eivät kouluta



FAKTA
KANSAINVÄLISTÄ YHTEISTYÖTÄ
Kuten Asian Dynastiesissa, myös tosielämässä eurooppalaiset valtiot vaikuttivat aasialaisten yhteenottoihin. Portugalilaiset tutustuttivat japanilaiset tuliasisiin vuonna 1543. Vain kymmenen vuotta myöhemmin Japanissa oli eniten tuliasiaita väkilukuun suhteutettuna maailmassa.

AARRELAIVASTO Kullanhimoisen pelaajan on syytä siirtyä merelle, sillä Asian Dynastiesin myötä aarteita löytyy nyt myös vedestä.

toisten kansojen tapaan yksittäisiä sotilaita, vaan heidän sota-akatemiansa valmistaa useamman erillisen yksikön osastoja.

Kaikki Aasian kansat etenevät aikakausien läpi rakentamalla ihmeitä, jotka tarjoavat pelaajan kansalle yksilöllisiä etuja, kuten parannuksia sotajoukkoihin. Lisäksi mielenkiintoisena uudistuksena mainittakoon konsulaatit, jotka tarjoavat Aasian kansoille mahdollisuuden tehdä yhteistyötä myös eurooppalaisten kanssa.

Konsulaatissa valitaan viennin osuus tuotannosta, joka vaikuttaa omaan käyttöön tulevien resurssien ja erillisen vienti-resurssin määrään. Riittävästi vienti-resurssia kerättyään pelaajalla on mahdollisuus saada esimerkiksi apujoukkoja valitsemaltaan yhteistyömaalta.

Tarjolla olevat yksiköt vaihtelevat kansojen mukaan, ja tuovat strategiaan vielä lisää syvyyttä. Pelaajan on valittava haluako hän kerätä itselleen enemmän resursseja viennin kustannuksella, vai säännöstellä voimavaroja ja hankkia apujoukkoja ulkomailta.

Pelin kampanjat perustuvat historiallisiin tapahtumiin, jotka sijoittuvat eri aikakausille kansojen historiassa. Japanilaisten tarina sijoittuu 1500-luvun loppuun, Tokugawa-dynastian syntyhetkiin.

Kiinalaisten kampanjassa seurataan aarrelaivastoa jonka oletetaan käyneen 1400-luvulla löytöretkillä mm. Amerikassa. Intialaisten kampanja perustuu 1800-luvun

Sepoy-kapinaan brittiläistä siirtomaavaltaa kohtaan. Kampanjojen historialliset elementit ovat mielenkiintoisia, mutta juonta kuljettavista välianimatioista ei voi sanoa samaa.

Tehtävät pitävät kuitenkin kampanjojen jatkumoa yllä, ja luovat tietynlaista suuremman päämäärän tuntua taisteluun. The Asian Dynasties tarjoaa 15 yksipelitehtävää sekä 11 uutta karttavaihtoehtoa sekä yksin- että moninpeliin. Lisäksi pelissä on uusia pelimuotoja, kuten King of the Hill, jossa pelaajien on tarkoitus hallita kartalta löytyvää linnoitusta määrätyn ajan.

The Asian Dynasties on mainio jatko-osa hyvälle strategiapelille. Uudistukset eivät jää kosmetiikan tasolla, vaan tuovat todellista vaihtelua peliin tutustuneille. The Asian Dynasties vaatii alkuperäisen Age of Empires III:n toimiakseen. Lisäosaa voi suosittaa alkuperäisen pelin ystäville, mutta sarjaan tutustumattomien kannattaa ensin kokeilla peliä alkuperäisessä muodossaan.

Jukka Moilanen

PISTEET 8/10

Grafiikka 7/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 8/10

PERUSVAHVA LISÄOSA

- Uudet ominaisuudet
- Välianimatiot, ääninäyttely



PUOLUSTUS MURTUU Monipuolinen armeija on elintärkeä edellytys piiritysten onnistumiseen.

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Sinitaivaan sankarit lennokkaassa oopperassa

Laite XBOX 360 Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija ATARI Julkaisupäivä 23.11. Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu Versio PAL Ikäraja 12

Laji RÄISKINTÄ



LENTÄJÄN PALKKA

Tehtävistä ja niiden aikana tuhoutuista kohteista maksetaan palkkaa, jonka voi investoida parempiin koneisiin ja asejärjestelmiin.

Ace Combat on yksi niistä pelisarjoista, joissa on vaikeasti kuvailtava mutta ilmiselvä japanilaisviba. Uniikkia tyyliin, tunnelman ja asenteen yhdistelmää on vaikea kuvailla, mutta oikeille jäljille pääsee hahmottelemalla japanilaisen animaation, animen, ja Disneyn klassikkoanimaatioiden suhdetta. Anime syntyi osittain japanilaisten tulkintana Disneystä, ja Ace Combat on epäilemättä japanilaisten tulkinta Top Gunista.

Ace Combat 6 on täsmälleen samasta muotista kuin aiemmatkin Ace Combatit. Kyseessä on räiskintäpeli, jossa lennetään moderneilla suihkukahvittäjillä. Suurin osa lentokoneista on tarkalleen todellisten lentokoneiden näköisiä ja nimisiä, mutta asejärjestelmät ja koko pelimaailma ovat mielikuvituksen tuotteita.

Ace Combat 6:n katkera sota käydään Emmerian ja Estovakian valtioiden välillä. Lenskarien siipien alle mahtuu mystisesti 200 hakeutuvaa ohjusta. Ohjuksia myös kuluu, sillä kertaosuma ei välttämättä tehoa ja jokaisella lennolla tuhoataan kymmeniä maaleja maalta, mereltä ja ilmasta.

Oman lisänsä pelin omintakeiseen tunnelmaan tuo taistelulentojen välillä seurattavat melodraamattiset välinäytökset sodan runtelemissa kaupungeissa elävistä



ROSUVOJA HELLO KUUDESSA! Ace Combatissa taistellaan jopa Top Gunia vauhdikkaammin.

! VINHI

KOKEILE MYÖS

Ace Combat X: Skies of Deception PSP
Käsikonsolipelaajat voivat valita sarjan edellisen osan.

! FAHTA

LENNOKASTA

Ace Combat 6:n fantasiakalustoon kuuluu mm. jättimäiseltä häivepommittajalta nähtävä lentävä lentotukialus. Katalan vihollisen arsenaalista löytyy myös taivaita puhtaaksi pyyhkiviä risteilyohjuksia, jotka räjähtävät massiivisiksi tulipalloiksi pelaajan lentueiden keskellä. Risteilyohjuksia ohjataan ufon lailla liikkehtivistä lennoista.

sivileistä. Aihe ei ole hauska, mutta toteutuksen häpeämättömän sentimentaalinen ote ja suureellinen dialogi ovat. Etenkin välinäytösten aikana on vaikea sanoa, onko peliä tehty otsa kurtussa vai kieli poskessa.

Tyyliseikkojen ulkopuolella Ace Combat 6 on varsin hyvä peli. Lentokoneella lentäminen on yksinkertaistettu äärimmilleen. Kyseessä on ehdottomasti toimintapeli, ei simulaattori.

Perusohjuksella voi räiskiiä niin ilma- kuin maakohteitakin, ja etanan vauhdilla lähestyvät vihollisohjukset väistetään tiukasti kurvaamalla. Joitain todellisen ilmataistelun säännöistä on kuitenkin otettu mukaan pelimekaniikkaan, joista tärkein on ohjusten ampuminen järkevään kohtauskulmaan. Omatkaan ohjukset eivät nimittäin hakeudu maaliinsa erehtymättömästi, vaan laukaisuhetkellä on väliä.

Pelin haaste koostuu puoliksi vihollisen määrällisestä ylivoimasta ja puoliksi kulloisenkin tehtävän reunaehtojen noudattamisesta. Kaarto- taisteluita koetellaan tosissaan vain vihollisässien saapuessa ilmatilaan.

Pelin tehtävärakenne ansaitsee erikois- maininnan. Tehtävät koostuvat kourallisesta maa-, ilma- ja merivoimien operaatioista, jotka nytkähtävät liikkeelle pelaajan saapuessa lähistölle. Muut iskuosastot odottelevat kiltisti vuoroaan. Näin pelaaja saa suorittaa osatavoitteet haluamassaan järjestyksessä.

Pelitalanne myös tallentuu osatavoitteiden täytyessä, joten pitkistäkin tehtävistä saa vähintään työvoiton. Graafisesti peli on nätti ja äänet kohdallaan. Dialogin ja tekstin käännös japanista englantiin on paikoin kömpelöä, mutta se voi hyvinkin olla tahallista. Todelliseksi huippupeliksi Ace Combat 6:sta ei ole, sillä pelimekaniikka tuntuu suurpiirteiseltä eikä kaivattua vaihtelua löydy.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 7/10

Grafiikka 7/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 7/10

SÄPINÄÄ SINITAIVAALLA

■ Pelattavuus toimii, näyttävä

■ Pelattavuudesta puuttuu vivahteita ja vaihtelua



NARUTO: RISE OF A NINJA

Taitavasti tehty lisenssipeli kelpaa muillekin kuin faneille.

Laitte XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien määrä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji TOIMINTASEIKKAILU



VAPAATA TUTKIMISTA Naruton kotikylän, Leaf Villagen, kaduille ja katoille on piilotettu paljon löydettävää. Lisäksi kylän asukkailla voi saada monentlaisia pikkutehtäviä.



NINJATEMPPUJA Pelin kontrollit ovat sopivan tarkat, ja ketterä Naruto loikkii ja kiipeää hankaliinkin paikkoihin.

En seuraa animea edes ohimennen. Ennen *Naruto: Rise of a Ninja* on ollut nähnyt vilaustakaan *Narutosta*, eikä tollo ninja oransseissa haalareissa antanut myönteistä ensivaikutelmaa. *Naruto: Rise of a Ninja* kuitenkin voittaa puolelleen heti tilaisuuden saatuaan, sillä se on vallan mainio peli.

Muille *Naruto*-ummikoille kerrottakoon, että *Naruto* on Leaf Villagen ninjakylässä asuva ninjanraakile, joka unelmoi suurmestariksi kehittyemisestä. Kylän väki inhoaa orpoa *Narutoa*, sillä *Naruton* sisällä on vangittuna yhdeksänhännäisen kettudemonin henki. Raivostuessaan *Naruto* saa demonihengeltä pelottavat voimat.

Rise of a Ninja on onnistunut sekoitus tasohyppelyä, tappelupeliä ja roolipeliä. Pelin maailma on osittain avoin, ja pelaaja voi keräillä pitkin maailmaa ripoteltuja koloikoita ja suorittaa pelimaailman asukeille erilaisia pikkutehtäviä. Tehtäviä suorittamalla kyläläiset alkavat hyväksyä *Naruton* ja palkkiorahoilla voi ostaa mm. energiaa palauttavaa ramen-sapuskaa. Tehtävien suorittaminen palkitaan myös suuremmilla elinvoima- ja chakraenergiavarastoilla, jotka



JUTSUN JUJU Jutsuhyökkäysten lopullinen onnistuminen ratkaistaan näytävässä minipelissä, joka vaatii hyvää ajoitusta. Tässä *Naruton* varjokloonit valmistautuvat kurittamaan vihollista.



1! FAKTA

TRENDIKKÄÄT VIHKSET!

Naruton kasvojen viiksimäiset raidat ovat peräisin hänen sisäänsä vangitun yhdeksänhännäisen kettudemonin hengeltä. Demoni vangittiin *Narutoon* tämän ollessa vastasyntynyt, sillä demoni uhkasi tuhota *Naruton* kotikylän. Muiden *Naruton* hahmojen taustat ja persoonallisuudet ovat samaa lennokasta luokkaa.

1! VINKKI

KOKEILE MYÖS:

Naruto: Ninja Council 4 PS
Käsikonsolipeli tarjoaa lisää animetaistelua *Naruto*-faneille.

helpottavat taisteluita. Helposti löydettävää avaintehtäviä suorittamalla pelin juoni etenee animemaisen huijien tapahtumien saattelemana.

Tasaisin väliajoin kohdattavat vastustajat rökitetään kaksintaistelussa. Tappelut on toteutettu samaan tyyliin kuin *Tekken*, *Street Fighter* tai muut varsinaiset taistelupelit. Pelaajalla on käytössään jatkuvasti kasvava liike- ja yhdistelmähyökkäysvalikoima, joiden lisäksi on hallittava torjunnat ja ninjaterien heittäminen.

Taistelun kovimpia pommeja ovat jutsu-superhyökkäykset, joiden käyttö kuluttaa chakra-energiaa. Jutsun virittäminen kestää muutaman sekunnin, joten vastustaja on ensin mukiloitava pökeryyksiin sopivalla yhdistelmähyökkäyksellä. Siiti jutsun osuminen vaatii vielä hyvää ajoitusta vaativan minipelin selvittämistä.

Etenkin kovimpia vastuksia vastaan jutsuun panostaminen kuitenkin kannattaa, sillä hyvin osuva jutsu tekee todella kipeää. Kaiken kaikkiaan taistelumeکانیککا on hyvä ja onnistuneesti tasapainotettu. Helppoisimmat taistelut hoituvat nappeja räpyyttämällä, keskivaikeissa on osattava joitakin yhdistelmiä sekä torjuntajoita.

Kovimmista vastuksista ei selviä kunnialla kuin nappiin osuvan jutsun avulla. Ei ole ollenkaan liioittelua, että pelin taistelutila on alkuvalikossa erikseen pelattavana tekoälyvastustajia vastaan tai kaksinpelinä.

Voitostista taisteluista palkitaan koulutus-pisteillä, joilla ostetaan uusia yhdistelmiä, kehitetään jutsuja ja vahvistetaan *Naruton* perushyökkäyksiä. Jutsuilla on rooli myös taistelun ulkopuolella. Esimerkiksi varjokloonihyökkäysjutsua käytetään esteiden raivaamiseen, ja seinillä tai vettä pitkin juoksemiseen on omat jutsunsa.

Narutossa on myös monia viehättäviä yksityiskohtia, jotka saavat pelin tuntumaan hyvältä. Jutsut, esimerkiksi, tehdään kääntelemällä ohjaustappeja tiettyihin suuntiin vasen liipaisin pohjassa. Se tuntuu ninjaitaikojen tekemiseltä sormia vääntelemällä niin paljon kuin ohjauskapulan hetkuttelu voi tuntua.

Tiukkojen taisteluiden voitot ja muut merkkihetket palkitaan muistolla, jotka toimivat eräänlaisten lisälämien tavoin. Jos tappelussa saa köniänsä, palautuu osa *Naruton* voimista näitä tapahtumia muistelemalla. Pelaajan kannalta on kiva, ettei taistelua tarvitse aloittaa alusta, ja menneistä tapahtumista muistuttaminen saa ne tuntumaan tärkeiltä.

Pelin grafiikka on myös todella hyvän näköistä, etenkin jos pitää animesta. Vaikka en ole vähääkään kiinnostunut *Narutosta* sinänsä, oli *Naruto: Rise of a Ninja* hauska pelata. *Naruto*-faneille peli lienee unelmien täyttymys.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

Grafiikka 9/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 8/10

MONIPUOLINEN NINJAPELI

Hiottu, pelattava, kekseliäs
Aihepiiri voi vieraannuttaa

THE SIMPSONS VIDEOPELI

Perinteinen tasohyppely nousee muiden lisenssipelien yläpuolelle huumorinsa ansiosta

Laite PS2/PS3/X360/Wii/DS/PSP Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien määrä 1-2 Testattu Versio X360 (PAL) Ikäraja 12

Laji TASOLOIKKA



PERHESITEET HUNNAAN Pelaaja saa joka jaksossa kaksi Simpsons- hahmoa käytettäväkseen. Monissa tasoissa on pulmia, joiden ratkaisuun vaaditaan molempien hahmojen erikoiskykyjä. Esimerkiksi Bart muuntuu Bartmaniksi, joka osaa lentää ja kiivetä.

Lisenssipelin tekemisen kaava on yleensä yksinkertainen. Kopioidaan lisensoidun tuotteen juoni, tehdään pienellä budjetilla hätäisesti hahmomallit ja siirretään ylijäämä markkinointikustannuksiin.

The Simpsons Videopeli on kuitenkin eri maata. Sen sijaan, että ottaisiin tyydytty referoimaan keväisen elokuvan juoni, EA on kaapannut työpöydälleen joukon viittauksia erinäisiin populaarikulttuurin ilmentymiin. Pelaajan kannalta on lohdullista, että viittauksista on revitty runsaasti huumoria irti.

On vaikea keksiä sellaista pelaajaryhmää, joka ei sais jotain irti The Simpsons Videopelistä. Kuten alkuperäinen sarjakin, peli

on suunnattu sekä lapsille että aikuisille. Etenkin pidempiaikaiset videopelaajat ilahtuvat pelin itsestetöisestä kliseiden käytöstä, etenkin kun kliseiden löytämisestä on tehty palkitsevaa.

Pelimekaniikka on tuttua huttua. Laajempi juoni on jaettu jaksoihin, joissa täytyy suorittaa tehtäviä. Pelaaja saa käyttöönsä Simpsonien perheestä kaksi jäsentä. Tasolokinnan lomassa pelataan myös minipelejä, jotka muistuttavat klassikkopelejä Froggerista Space Invadersiin. Tällaisten tapausten kohdalla muistetaan huomioida, yleensä Homerin toimesta, että meno on kuin 1980-luvulla.

Pelin graafinen ulkoasu on suurimmaksi osaksi Simpsons-laatua. Välivideot näyttävät



1 FAKTA

SE VIITTAÄ JOKA TIETÄÄ

The Simpsons on täynnä viittauksia videopelihin. Osansa ei-aina-niin-kivasta kriitikistä saavat niin God of War, Grand Theft Auto, Guitar Hero kuin lukuisat EA:n omat pelitkin aina Fight Nightista Sporeen.

täysin alkuperäiseltä piirrosarjalta, mutta välillä vastaan tulee pelimoottorilla toteutettuja pätkkiä, joissa hahmot vaikuttavat karummilta. Springfield on täynnä tuttuja kasvoja, ja ääninäyttely on erinomaista.

The Simpsons Videopeli on käännöksensä ansiosta lapsistävällinen, mutta huono kamera saa pelaamisen tuntumaan ajoittain tolvottua tuskaisemmalta. Pellin valkeusaste heittelee naurettavan helposta harmillisen hankalaan, ja kun kuulee kuolemansa jälkeen kymmenennen kerran Nelsonin "HA HA!" -naurun, alkaa ohimo sykkiä uhkaavasti.

Keljusta kamerasta huolimatta The Simpsons Videopeli jaksaa pitää oikeassa. Kulman takana odottaa seuraava popviittausta, eikä ohjainta voi laskea alas, ennen kuin näkee, millaisessa pelijulistuksessa Homer seuraaksi poseeraa.

Vai mililtä kuulostaa Borat-ukkarinen rotevahko perheenpää "Need For Speedo: Sexy Time" -pelin mainosmiehenä?

_Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

Grafiikka 8/10 Ääni 10/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 8/10

HULVATON LISENSSIPARODIA

Erinomainen käsikirjoitus, ääninäyttely, viittaukset, itsestetöisyys
Pohjimmitaan tavanomainen tasolokka, huono kamera

Laji URHEILU



UUSI VUOSI, SAMAT KUJEET Tony Hawk's Project 8 -pelistä tutut elementit ovat mukana Proving Groundissakin. Kaduilla tehdään erinäisiä haasteita sekä kuvataan valokuvia ja videoita.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Vanhalle koiralle on turhaan yritetty opettaa uusia temppuja

Laite PS2/PS3/X360/Wii Kehittäjä NEVERSOFT Julkaisija ACTIVISION Julkaisupäivä JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12

Tony Hawk -sarja on vuosien ajan ollut skeittipelimarkkinoiden yksinvaltiainen. Kuten niin usein, monopoliasema ei ole auttanut pelin kehitystyössä, pikemminkin päinvastoin.

Tony Hawk's Proving Ground osoittaa, että pelisarja on jumittanut paikoillaan liian pitkään. Puolen tunnin pelaamisen jälkeen tuntuu siltä, että kaiken on nähnyt jo aiemmin.

Graafisesti peli on pettymys. Heikoista tekstuureista huolimatta peli tökkii, myös skeittivideoiden aikana. Koska kyseessä on palkitsevin osa Tony Hawk -pelejä, on harmi, että niitä ei olla saatu toimimaan kunnolla.

Neversoft on pyrkinyt tekemään pelistä monipuolisemman antamalla pelaajalle kolme erilaista uravaihtoehtoa. Career-polkua seuraamalla pelihahmo pyrkii videokuvausten ja demojen kautta pääsemään ammattilaiseksi. Tässä pelaajaa auttaa muun muassa suomalainen pro-skeittaaja Arto Saari. Hardcore-polulla tärkeämmäksi nousee tiukka asenne, jota tarvitaan huimia stunteja tehdessä. Rigger-polku puolestaan tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden luoda omia skeitti-

spottejaan muokkaamalla paikkoja tai rakentamalla omia esteitä.

Tony Hawk's Project 8 -pelistä tuttu Nail The Trick -moodi tekee paluun, ja sen kylkeen on ympätty myös Nail The Grab ja Nail The Manual -versiot. Vuosi sitten nämä pikkusilaukset olisivat riittäneet, mutta tällä kertaa kilpailu on kovempaa. Analogiteilla temppuilla vaikuttaa päälleliimatulta, eikä vedä vertoja pahimman kilpailijan, EA:n Skate-pelin, kontrolleille.

Tony Hawk -sarjan kannalta olisi parasta, mikäli Neversoft siirtäisi vanhan formaatin eläkkeelle ja aloittaisi puhtaalta pöydältä. Nykyisellään pelisarja on nähty. Innokkaimmat Tony Hawk -veteraanit pitävät tästäkin osasta, mutta itse en Skaten jälkeen jaksaa palata napinhakkaamiseen, kun lautailuttaa.

_Jyri Paavilainen

PISTEET 5/10

Grafiikka 5/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 3/10

SAMAA KAMAA ERI PAKETISSA

Arto Saari, ääninäyttely
Päälleliimatut erikoismoodit, itseään toistava pelimekaniikka



NEED FOR SPEED: PROSTREET

Pitkään jatkuneen pelisarjan uusi osa tekee kaiken perusvarmasti

Laitte KAIKKI Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-6 Testattu Versio X360 (PAL) Ikäraja 3

Laji AJOPELI



SILMÄKARKKIA

Pro Street on graafisesti kaunis. Monipuoliset radat tekevät ajamisesta mielenkiintoista.

Need for Speed on pitkäikäisimpiä EA-pelisarjoja. Varmalla otteella tuotettavalla sarjalla on myyntilukujen perusteella uskolliset faninsa. Tänä vuonna toiminta on pyritty viemään kaduilta radoille. Peli kehottaa myös käyttämään kypärää ja turvavöitä.

Onhan näitä varoituksia nähty ennenkin, mutta tämänvuotinen Need for Speed sijoittuu edellisvuosista poiketen kilparadoille. Osa asfalttiringeistä on sijoitettu satamiin tai lentokentille, mutta liikenteen seassa ei ajella.

Pelin perusidea on ajopeliksi yllättävän juonipainotteinen: pelaajan hahmo Ryan Cooper ajellee pikkukisoja, kun paikalle ilmaantuu Showdown-kunkku Ryo Watanabe. Cooper voittaa kisan, mutta Watanabe ei ole lainkaan vakuuttunut miehen taidoista. Ryanin täytyy siis taistella tiensä isompiin karkeloihin.

Jokainen kilpailupäivä on jaettu erilaisiin pienempiin kisoihin. Kisatyyppeinä ovat perinteinen kilpa-ajo, kiihdytysajo, driftaus ja nopeusajo. Jokainen päätyyppi on jaettu lisäksi erikoislajeihin. Tarpeeksi pisteitä keräämällä voi voittaa tai jopa dominoida kisapäivää.

Muutaman kisapäivän jälkeen ovet avautuvat seuraavaan vaiheeseen. Omia kisapäiviä voi myös tehdä ja jakaa kavereille nettipele- osion kautta. Myös omia virityksiä voi jakaa

VIINKKI

KOKEILE MYÖS
Forza Motorsport 2 8/10
XBOX 360
Microsoftin ajopeli tarjoaa tekemistä realistisemman kilpa-ajon ystäville.



FAKTA

KIESI KUOSIIN
Need for Speed: ProStreet tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden koristella autoaan maalipinnan lisäksi erinäisillä vinyylituvilla. Omia virityksiä voi tallentaa jopa kolme kappaletta per auto, minkä lisäksi ne voi lähettää kavereille Xbox Live:n välityksellä. Valitettavasti editorin on esimerkiksi Forza Motorsport 2:n editorin verrattuna melko alkeellinen ja kömpelö. Innokkaimmat autoilijat saavat varmasti siitä kuitenkin iloa irti.



PELTÄ RUTTUUN Autot vaurioituvat Need for Speed: Prostreetissä tyylikkäästi. Peltivaurioiden lisäksi kolarointi vaikuttaa myös auton suorituskykyyn. Vauriot joutuu korjaamaan joko rahalla tai poletilla, joten siististi ajaminen kannattaa.

keskinäisen paremmuuden selvittämiseksi.

Pelin kontrollit toimivat hyvin. Mutkat hoituvat melko reippaalla vauhdilla, vaikka peli tarjoaakin ajoapuja jarrutukseen ja kääntymiseen. Vain tiukimmat mutkat vaativat jarruttamista, muista pääsee läpi hieman kaasupoljinta keventämällä.

Graafisesti peli on kaunis. Autot vaurioituvat hienon näköisesti, ja radalle jäävät puskurit pyöri- vät tiellä kisan loppuun saakka. Ajoittain ruudun- päivitys hidastuu hieman, mikä vähentää vauhdintunnetta. Pelattavuus ei kuitenkaan kärsi.

Need for Speed: ProStreet on laadukas kaahailu. Yltirealismia kaipaavat kuskit joutuvat kuitenkin etsimään sitä muualta.

Jyri Paavilainen

PISTET 8/10

Grafiikka 9/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 7/10

TALLA POHJASSA

➤ Grafiikka, fysiikka, ohjattavuus

■ Vaikeusaste heitteleehti, samoin ruudunpäivitys

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Kaikkien rakastaman kitarapelin taustavoimat vaihtuivat, mutta meininki säilyi

Laite PS2/PS3/XBOX 360/WII/PC/MAC Kehittäjä NEVERSOFT Julkaisija ACTIVISION Julkaisupäivä 23.11. Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 12

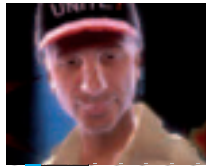
Guitar Hero 3: Legends of Rockin arviointi on siinä mielessä erikoista, että harvassa arviossa voi keskittyä näin paljon epäoleelliseen. Pelinä Guitar Hero 3 nimittäin ei ole muuttunut aiemmista Guitar Heroista.

Kyllä, pelissä tilutetaan, rytytetään, näppäilyä ja renkutaan edelleen rokkia, asenteella mutta kieli poskessa. Ummikoille kerrottakoon, että peliä pelataan muovisella kitaraohjaimella, jonka kaulalta painellaan nuottinäppäimiä ja toisella kädellä räpytetään rungossa olevaa "kielikytkintä". Jos homma onnistuu ruudulla näytettävien nuottien ja rytmin mukaan, syntyy rokkia. Jos menee pieleen, yleisö buuaa lavalta. Sarjasta on tullut jättimenestys, sillä pelaaminen on tuhat kertaa hausempaa kuin ilmakitarointi. Etenkin kaksinpelinä, kahdella kitaralla, Guitar Hero on silkkää mahtavuutta.

Ja sitten niihin epäoleellaisuuksiin. Guitar Hero 3:a ei ole tehnyt alkuperäinen kitarasankaristudio Harmonix, vaan Tony Hawk-peleistä tunnettu Neversoft. Kehittäjän vaihdos ei haittaa yhtään, rokki raikaa edelleen ja meininki on timangia. Rahakkaamman julkaisijan, Activisionin, ansiosta yli puolet pelin biiseistä ovat alkupelejänsä esittämiä, eikä aiempien osien tapaan covereita. Biisivalikoima ei edelleenkaan



ROHKAA! Tädädä! Tädädä! Guitar Hero 3 on järjestyksessään jo sarjan neljäs peli, mutta perusidea ei ole muuttunut miksiäkään. Nuotit rullaavat ruudun yläosasta, ja pelaajan on soitettava ne kitaraohjaimella niiden saavuttaessa ruudun alalaidan.



FAHTA

SOITA NE SUOHON

Guitar Hero 3:n eniten pelilliseltä uudistukseksi haiskahtava ominaisuus on "pomotaistelut". Kiertueillassa otetaan väliä kitarakaksintaisteluja kuulujen tähtien kanssa. Ensimmäinen vastuksista on Rage Against the Machinesta ja Audioslavesista tullut Tom Morello.

sisällä pelkkiä omaan makuun sopivia helmiä, mutta itselle tylsät täytebisit lienevät toisella rakastettuja klassikoita. Toisaalta on itsestään selvää, että peli jossa on mm. Slayerin Raining blood, Black Sabbathin Paranoid, Iron Maidenin The number of the beast ja Guns'n Rosesin Welcome to the jungle on puhdasta kovuutta.

Guitar Hero 3 on myös ensimmäinen kitarasankaripeli pc:lle, Macille ja Wille, mikä on niin ikään mahtava juttu. PS3- ja Xbox 360 -versioista löytyy myös nykytrendin mukaisesti mahdollisuus ostaa peliin lisää biisejä verkkokaupasta, sitten joskus. Onpa peliin lisätty nettipelimahdollisuuskkin. Wii-version kitaraohjain tukeutuu Wiin perusohjaimen, ja hyödyntää sen tärinätoimintoa ja sisäistä kaiutinta.

Guitar Hero 3 on erinomainen jatko-osa

viime vuosien loistavimpaan pelisarjaan. Kiertueväsymyksen merkkejä on kuitenkin nähtävissä. Lisäksi horisontissa siintää alkuvuonna julkaistava Rock Band, joka lisää kitarasankareiden rinnalle laulajan ja rumpalin. Mutta meneekö se jo liian hifistelyksi? Tai ehkä rokkipelikansa jakautuu ryhmäpelaamisesta pitäviin rokkibändiläisiin ja henkilökohtaista taituruutta korostaviin kitarasankareihin.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

Grafiikka 8/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 8/10

ROCK'N ROLL

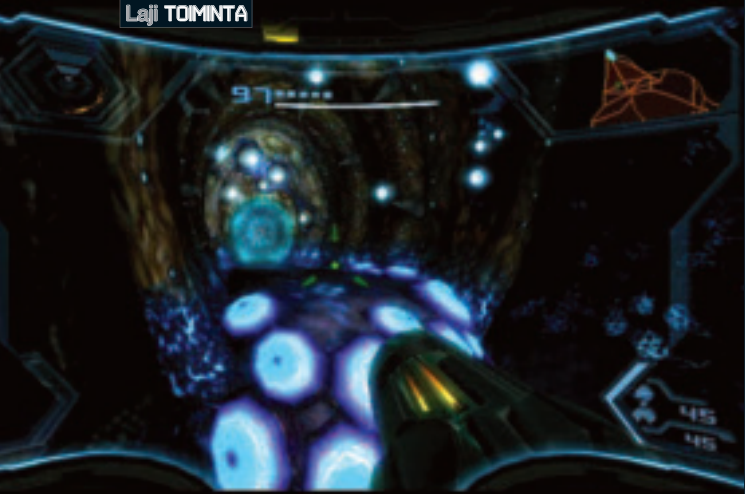
- Täydellinen perusidea, varma toteutus
- Alkaa kyläilyttävää, jos mahdollista



LUUTTA SUHUPOLVEA Jo Guitar Hero 2:n Xbox 360 -versio todisti, ettei Guitar Hero hyödy hienommasta grafiikasta juuri yhtään. Rokki on räkäistä hommaa, ja liika prameilu on vain epäilyttävää. Uudempien konsolien verkkopelimahdollisuudet sen sijaan ovat tervetulleita.

Laji RYTMIL/MUSIIKPELI

Laji TOIMINTA



OOH, KIMMELTÄÄ Retro Studios on onnistunut tekemään todella kauniin pelin, ja Metroid 3 ottaa Wiistä graafisesti enemmän irti kuin mikään muu peli tähän mennessä.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Samus Aranin kolmas kolmannen ulottuvuuden seikkailu

Laite Wii Kehittäjä RETRO STUDIOS Julkaisija NINTENDO Julkaisupäivä JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1 Testattu Versio PAL Ikäraja 3+

Metroid Prime 3: Corruptionissa palkkionmetsästäjä Samus Aran joutuu keskelle avaruuspiraattien hyökkäystä. Tietokoneverkostot saastutetaan ja Dark Samus ilmestyy paikalle. Alkaa hektinen juoksu vihollisia räiskien ja aivopähkinöitä ratkaisten.

Grafiikka on Wiin kärkkästä. Alun avaruus-asema on sekava, mutta jatkossa näkymät ja efektit ovat komeita. Toiminta myös kuulostaa hyvältä, ja musikkiraita säestää onnistuneesti. Ainutlaatuisiksi pelin tekee sen ohjausmetodi. Remotella liikutellaan tähtäintä, ja nunchukilla liikutaan. Totuttelun jälkeen yhdistelmää tarkemmaksi pääsee vain hiirellä. Remotea käytetään myös lukuisissa pikkutoiminnoissa. Esimerkiksi lukitusmekanismi avataan kuin

avainta lukossa käyttäen. Yksittäisenä se tuntuu kikkailulta, mutta tuo kokonaisuuteen siellä olon tuntua. Huonojakin kohtia pelissä on. Muutamassa kohtaa onnistuminen tuntuu olevan vain tuurista kiinni. Lisäksi vihollisia vastaan taistellessa kohteen skannauksen toivoisi olevan yhden napin alla. Vaikka sarja kalpalsi jo kourintuntuvia uudistuksia, Corruption on laatupelejä alusta loppuun.

_Matti Isotalo

PISTEET 9/10

Grafiikka 8/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 10/10 Pitkäikäisyys 7/10

SAMUS ON OPPINUT LUUTTA - AINAKIN VÄHÄN

- Ohjaus tarkinta sitten hiiren, ammattimainen toteutus
- Muut uudistukset vähissä.

Pelejä kaiken ikäisille puuhaajille!



Kaiki puhuvat Suomea!



PELEJÄ SAATAVANA:



LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAAILMASTA



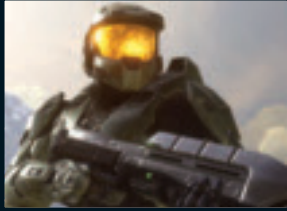
KIISTATTOMAT KANSANSUOSIKIT

Mitkä pelit ovat oikeasti suosituimpia? Entä mitä pelejä toimituksessa pelataan? Vastaus löytyy luonnollisesti listasivulta

TOIMITUS

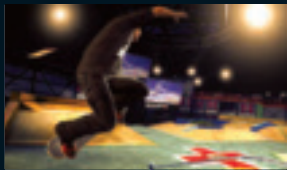
Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omissa pelikonsoleissa eniten pyörineet pelit



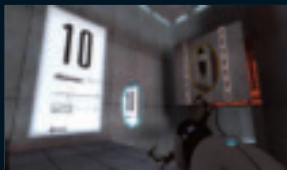
HALO 3
XBOX 360

Jaakon pelaamista peleistä odotettiin, laadukkain ja paras peli tässä kuussa oli Halo 3. Pelejä arvioi useita, toivoo usein, että kaikki pelit olisivat yhtä viihdyttäviä kuin Halo 3, mutta eihän se niin tietenkään ole. Merkittäviä jatko-osia arvioi tuleen myös usein muisteltua peliuransa sarjan aiempien osien kautta.



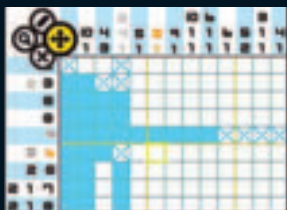
SKATE
XBOX 360

San Vanelonan kadut kutsuvat luokseen yhä uudelleen ja uudelleen. Hektisen työtahdin vastapainoksi voi uppoutua yksinkertaiseen, mutta palkitsevaan tempulluun tässä täysin uudentyylisessä skeittipelissä. Laser flip backside noseslide, ja hermot lepäävät.



PORTAL
XBOX 360

Orange Boxin sivutuotteena syntynyt pulmanratkaisuräiskintä on noussut pelaajien suosikiksi ympäri maailman. Jokainen peliä kokeillut huomaa välittömästi, mistä tämä johtuu. Portal on koukuttava, nerokas ja mukavan ahdistava. Ja tarjolla on kakkuakin!



PICROSS
NINTENDO DS

Hyvään pulmapelien voi uppoutua tunneliksi. Picrossin perusidea, siluettiristikot, on yksinkertainen mutta addiiktoiva. Bussimatkat ja päivän pienet loppohetket ovat hujautaneet nopeasti tämän polin parissa.



SUOMI TOP 10 VKO 41-42

- NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
- HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX**
PC/XBOX 360
- CRASH OF THE TITANS**
PS2/WII/XBOX 360
- FIFA 08**
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
- HALO 3**
XBOX 360
- GUITAR HERO**
PS2
- COUNTER-STRIKE: SOURCE**
PC
- THE SIMS 2: MATKOILLA**
PC
- THE SIMS 2: VUODENAJAT**
PC
- SKATE**
PS3/XBOX 360

SUOMI TOP 10 VKO 39-40

- HALO 3**
XBOX 360
- NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
- FIFA 08**
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
- THE SIMS 2: MATKOILLA**
PC
- COUNTER-STRIKE: SOURCE**
PC
- MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**
PC/XBOX 360
- WORLD IN CONFLICT**
PC
- SINGSTAR ROCK BALLADS**
PS2
- BIOSHOCK**
PC/XBOX 360
- COLIN MCRAE: DIRT**
PC/PS3/XBOX 360

Lähde: FIGMA. Listat kootaan yli kahdensadan pelikaupan lähettämien myyntiraporttien pohjalta.

JAPANI TOP 10

- DRAGON BALL Z SPARKING METEOR** PS2
- POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2: TIME** DS
- GUNDAM BATTLE CHRONICLE** PSP
- POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2: DARKNESS** DS
- CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** PSP
- TAMAGOTCHI NO PUCHI-PUCHI** DS
- NISHIMURA KYOTAROU: DEADLY INTENT** DS
- KANJI TEST 2** DS
- ARCHAIC SEALED HEAT** DS
- HALO 3** XBOX 360

Lähde: Media Create

USA TOP 10

- HALO 3** XBOX 360
- WII PLAY** XBOX 360
- LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS** DS
- MADDEN NFL 08** PS2
- SKATE** XBOX 360
- MADDEN NFL 08** XBOX 360
- METROID PRIME 3: CORRUPTION** WII
- BIOSHOCK** XBOX 360
- BRAIN AGE 2: MORE TRAINING IN MINUTES** DS
- HEAVENLY SWORD** PS3

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

- FOOTBALL MANAGER 2008** PC
- THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS** DS
- THE ORANGE BOX** XBOX 360
- FIFA 08** PS2
- HALO 3** XBOX 360
- PROJECT GOTHAM RACING 4** XBOX 360
- RESISTANCE: FALL OF MAN** PS3
- FIFA 08** XBOX 360
- BIG BRAIN ACADEMY** WII
- HEAVENLY SWORD** PS3

Lähde: Charttrack





F-ZERO

Nintendo kehitti pelityypin, jota Sonyn Wipeout-sarja tulisi myöhemmin hallitsemaan...

Laite **SUPER NINTENDO** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO** Ilmestyi **1992**

Kesä 1992. Super Nintendo oli alvan kulman takana. Parhaat ennakkoarvot oli Super Mario Worldin ohella saanut eräs liitelypeli, joka näytti ainakin graafisesti olevan erikoinen. Tuo peli oli F-Zero. Loppu on, kuten aina sanotaan, historiaa, ja F-Zero aloitti täysin uuden pelien alalajin.

Valkka pelityypin kuningas onkin tänä päivänä Wipeout, F-Zero määrittä, miltä

liitelypelin piti näyttää ja tuntua. Liitelyn tuli olla hulmaavan nopeaa, vaikka liidokit ovatkin oikeasti hitaita. Meiningin piti olla futuristista ja ratojen huimapäisiä, jotta taattaisiin todennukainen vuoristorata-tunnelma vatsanpohjaan.

Vaikka F-Zeron tekninen toteutus on tämän päivän standardeilla primitiivinen, Nintendon onneksi se käytti graafista efektiä nimeltä Mode 7. Sen ansiosta

F-Zerossa oli laajoja rata-alueita, hulmaavan nopea tempo ja hurjia hyppyreitä, joista tulisi myöhemmin pelisarjan tunnusmerkki. Mikäli hyppyrin ei osunut, johti pelaajan tie silmänräpäyksessä kohti radan alapuolella siintävää valtavaa kaupunkia. Silloin tällöin vastaan tuli ansoja, jotka tekivät huimissa

Tämä osoittautui hyväksi vedoksi, ja Captain Falcon on edelleen yksi Nintendon suosituimmista hahmoista. Falcon on vierailut myös muissa peleissä Super Mario RPG:stä Animal Crossingiin, ja olipa hän mukana taistelujana Smash Bros -sarjassakin.

F-Zero ei olisi ollut mitään ilman räikeän värikkäitä, epätodellisen tuntuisia liidokkibuskeja, etenkin komeaa Captain Falconia

nopeuksissa kaahaamisesta oikeasti hengenvaarallista puuhaa.

Mutta F-Zero ei olisi ollut mitään ilman räikeän värikkäitä, epätodellisen tuntuisia liidokkibuskeja, etenkin komeaa amerikkalaista supersankaria Captain Falconia, joka istui luotettavan Blue Falcon -aluksensa pulkoissa. Shigeru Miyamoto oli kuulemma itsekin niin kiintynyt Captain Falconiin, että Nintendo päätti lanseerata F-Zeron kylkeen minisarjan, jonka pääosassa Falcon oli.

F-Zerosta tuli välttämättä menestystarina, ja Nintendo teki pelille myös jatko-osan, joka valitettavasti julkaistiin vain Japanissa. F-Zero X saapui N64:lle, ja Sega teki Gamecuben F-Zero GX:n.

Mahdollisesta Wii-versiosta ei ole vielä sanottu virallisesti mitään, mutta voimme odottaa sen saapuvan. Nintendon yli 15 vuotta sitten aloittama konsepti on yhä tismalleen yhtä loistava kuin alkuaikoinaan.

_Jonas Mäki



KIEHTOVAAN KAAHAILUA

Sen lisäksi, että F-Zerossa piti ajaa kovaa, oli syytä pysyä myös hengissä. Helpommin sanottu kuin tehty, sillä radan sähköiset reunat, erilaiset ansat ja karskit kilpikumppanit tekivät parhaansa nirhataksaan pelaajan.

KARUA DESIGNIA F-Zeron tyyli oli kiehtovan kitschahtavaa. Se sekoitti scifi-romanttikkaa sarjakuvaparodiaan, ja kuljettajat olivat kuin Mervellin hahmokatalogista konsanaan.

FUTURISTISTA KISAILUA

Jonas luettelee neljä liitelypelien kaahailua...



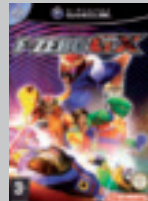
WIPEOUT PS2

Wipeoutin myötä leijuvista kilpa-ajokeista tulikin yhtäkkiä muodikas ilmiö. Hysterisen hauska musiikki, siisti tyyli ja todella kaunis grafiikka tekivät Wipeoutista unohtumattoman kansansuosikin.



EXTREME-G 3

Yli tuhannen kilometrin tuntinopeudet eivät olleet omiutuneet asia Extreme-G 3:ssa. Supermoottoripyörät ylittävän äänen nopeuden kevyesti. Tarkalleen ottaen pelissä ei siis ollut liitelypeliä, mutta se oli Wipeoutin ja F-Zeron inspiroima.



F-ZERO GX

Gamecuben F-Zero GX oli hävyttömän nopea ja hillittömän vaikea. Useimmiten kisa päättyi siihen, kun pelaajan aluksen rippeet kaavittiin radalta. F-Zero GX oli kuitenkin yksi Gamecuben parhaista ajopelieistä. Olihan se joka tapauksessa Segan kehittämä.



FATAL INERTIA

Vaikka Fatal Inertia voisi olla parempikin (ruotsalaiset antoivat sille 5/10), se antaa esimakua siitä, miten siistiä liitelypeliä voi uuden sukupolven konsoleilla olla. Se on riittävä syy odottaa Playstation 3:n Wipeout HD:ta enemmän kuin koskaan.

THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



"The Witcher yhdistää näyttävän teknisen osaamisen mielenkiintoiseen tarinaan."
Preview eDome

There is no good, no evil – only decisions and consequences



Action Tactical Realtime combat system with advanced motion capture swordplay



Over 250 game changing skills and abilities, including advanced alchemy, multiple fighting skills and powerful magics



Mature Fantasy storyline with over 80 hours of non linear role playing

CDPROJEKT:

Powered by
BIOWARE
Aurora Engine

OUT NOW

www.thewitcher.com

CDProjekt, the CDProjekt logo, and the CDProjekt Aurora Engine are trademarks of CD Projekt Red sp. z o.o. based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.



Pelaajan Pelikauppa

TILT
www.tilt.fi

HELL NO!

NE VEIVÄT YSTÄVÄMME. JA KOTIMME.
NE TUHOSIVAT KAIKEN MEILLE RAKKAAN.
MUTTA EMME KOSKAAN ANNA NIILLE LONTOOTA. KOSKAAN.

WWW.HELLGATELONDON.COM



Hellgate™ London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™ London and the Hellgate™ London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and 'Games for Windows' and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. Pentium and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The Way It's Meant To Be Played Logo and other NVIDIA Marks are trademarks of NVIDIA Corporation. PingÜ and the PingÜ logo are trademarks and/or registered trademarks of PingÜ, LLC throughout the world. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owner



www.pegi.info

