

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Huhtikuu 2008
Numero 15

Game reactor

Pohjoismaiden suurin peli

www.gamereactor.fi

THE CHRONICLES OF

RIDDICK

Kaljupää palaa tositoimiin
entistä rankempana

ASSAULT ON DARK ATHENA

GODFATHER 2

MAD WORLD

NINJA BLADE

WHEELMAN

SOCOM

NINTENDON
HISTORIA

Massiivinen artikkeli!

INFAMOUS

Odotettu toimintapeli ennakossa!

TOIMITUS

LUE LISÄÄ TOIMITUKSESTA
www.gamereactor.fi/toimitus



PÄÄKIRJOITUS
JORI VIRTANEN / PÄÄTOIMITTAJA

KULLANKALLIS KERRONTA

Aloitin kuukauden pelaamalla Xboxin klassikkopeliä, Fahrenheitia, jonka sain vihdoin aikaiseksi ostaa Xbox Livestä. Vaikka ylläluonnollinen trilleri sortuikin ylösteihin tarinan loppupuolella, aidot hahmot lumosivat minut täysin.

Jokainen Fahrenheitin henkilöistä tuntuu oikealta ihmiseltä. Heillä on ystävyys-suhteita, parisuhteita, seksiä, mielipiteitä ja asenteita, ja erittäin luontevasti kuvattuna. Runsas sisäinen dialogi paljastaa hahmojen mielialoja ja epävarmuuksia. Kun henkilöitä vielä ohjataan niin, että pelaajan on tehtävä arkisiakin asioita, kuten ottaa kaapista lasit ja täyttää ne shampanjalla, ja sitten nostaa uunissa oleva paisti pöytään, pelaajasta tulee osa hahmojen elämää eikä toisin päin.

Kun tarina kerrotaan hätäilemättä usean eri hahmon näkökulmasta ja samanaikaisilla kamera-ajoilla, päästään erittäin nautinnolliseen kokemukseen. Todellakin, kun Fahrenheitin luojan, David Cagen seuraava tarina Heavy Rain saapuu kauppoihin, olen ensimmäisenä jonossa.

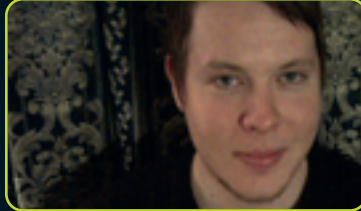
Fahrenheit sai minut jälleen tiedostamaan sen, mikä merkitys peleissä on paitsi tarinalla, myös sillä miten se kerrotaan. Liian usein pelit jättävät juonen lapsipuolen asemaan ja keskittyvät pelkkään kikkailuun, tai vesittävät hyvät ideansa pyrkimällä tarjoamaan pelaajalle viihdettä eikä vakavaa, aikuismaista tarinaa.

Se on sääli.

_Jori

3 KIRJOITTAJAA

01 HEIKKI TAKALA



Heikki syö vähän, juo liikaa ja nukkuu tuskin koskaan. Murhaava määrä töitä tässä kuussa on ajanut miehen sohvapohjalle pelaamaan Puzzle Questia ja katsomaan huonoja komedioita.

02 JOHANNES VALKOLA



Johannes vietti ison osan maaliskuusta rapakon takana. Visiitti Vancouveriin, jossa mies tutustui uuteen Mario & Sonic -peliin oli pitkä ja antoisa. Johannes pääsi jopa kokeilemaan curlingia. Varo vaan, Uusis, Valkolan poika tökkää kiven nänniin!

03 MATTI ISOTALO



Pelipuolella on ehkä hieman yllättäen ollut paljon viiskettä etenkin pc-osastolla. Empire Total War, Battleforge ja kumppanit ovat kaiken lisäksi laadukkaita ja koukuttavia tuotoksia. Mukava soitus siitä, että Joulun jälkeistä Elämää on sittenkin.

PÄÄTOIMITTAJA Jori Virtanen (jori.virtanen@gamereactor.fi)

TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi)

VASTUUHENKILÖ Jori Virtanen

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 Jori Virtanen, Jyri Paavilainen

AVUSTAJAT

Kimmo Pukkila, Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Annakaisa Kultima, Leevi Rantala, Heikki Takala, Johannes Valkola, Tero Kerttula, Maria Miettinen, Tuuli Saarinen, Janne Vuorenmaa

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 35 000 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

Carl Thomas Aarum, Jon Cato Lorentzen, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoene, 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®

TÄSSÄ NUMEROSSA Gamereactor #15 huhtikuu 2009

ENNAKOSSA

- 14 Infamous
- 16 Fight Night Round 4
- 16 Grand Slam Tennis

VAKIOPALSTAT

- 04 Julkistuksia
- 05 Ilmoituksia
- 07 GRTV
- 11 Nippon
- 42 Ladattavat
- 44 Päiväkirja
- 44 Blu-ray
- 45 Pelihahmo
- 46 DVD
- 47 Listat

ARVISSA

- 28 Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- 29 Resistance: Retribution
- 30 Godfather 2
- 32 Wheelman
- 33 Socom: Confrontation
- 33 GTA: Chinatown Wars
- 34 Ninja Blade
- 35 Mad World
- 35 Tom Clancy's HAWX
- 36 Stormrise
- 37 Battleforge
- 38 Mario Power Tennis
- 39 Henry Hatsworth
- 40 Wanted
- 41 World in Conflict: Complete Edition



04 ESITTELYSSÄ MARIO & SONIC 2



18 NINTENDO-HISTORIIKKI



14 ENNAKOSSA INFAMOUS



28 ARVISSA RIDDICK: AODA



EVERY
FRIDAY
ON GRTV



GRTV

News

Jennifer is ready to supply you with all the latest gaming news and stories each Friday on GRTV.

Are you watching?

WMM

UUTISIA/JUORUJA/HUHUJA/LISTOJA

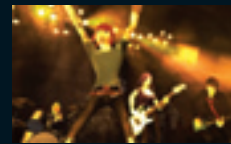


Päivittäisiä peli uutisia osoitteessa www.gamereactor.fi

JULKISTUKSIA

Warner vetäytyy Rock Bandista

Warner Music ja MTV eivät päässeet palkkioista sopuun, joten Rock Bandin verkkokaupassa ei nähdä enää Warnerin artisteja. Jo lisensoidut biisit julkaistaan kuitenkin, joten esimerkiksi Grateful Deadia ja Jane's Addictionia saapuu vielä ladattavaksi.



GH: World Tour -kokoelma tulossa

Heinäkuussa julkaistava Guitar Hero: Greatest Hits on kokoelma sarjan alkupään parhaista biiseistä. Jokainen hitti on masteroitu uusiksi, eli kutakin kappaletta voi tiluttaa neljä virtuaalitaristia yhden ainoan kitarasankarin sijaan.

KILPAKUMPPANIT

Mario ja Sonic ovat kisaileet keskenään pelimaailman kuninkuudesta 1990-luvun alusta lähtien, mutta viime vuosina toverit ovat lyöneet hynttyyt yhteen.



ILMISELVÄ JATHO-OSA Mario & Sonic ottivat toisistaan mittaa jo Pekingin olympianäyttämöllä reilu vuosi sitten. Monipuolinen pelimekaniikka, hauska tunnelma ja tutut hahmot siivittivät pelin huimaan menestykseen. Wii- ja DS-versioita on myyty yhteensä yli 10 miljoonaa kappaletta, joten Mario & Sonic at the Olympic Winter Games ei ole kovinkaan yllättävä jatko-osa.

MARIO & SONIC 2

Sega lähtee tavoittelemaan kaikenikäisiä pelaajia hausalla urheilupelillä

Laitte DS/Wii Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA Laji BILEPELI/URHEILU Julkaisu 2009

Gamereactor vieraili tulevien talvi-olympialaisten isäntäkaupungissa Vancouverissa tutustumassa Mario & Sonic at the Olympic Winter Games -peliin, joka on 10 miljoonaa kappaletta myyneen Mario & Sonic at the Olympic Gamesin jatko-osa. Pelin japanilaisen tekijät olivat paikalla esittelemässä pelin Wii- ja DS-versioita.

"Lähdimme tekemään hauskaa koko perheen peliä, joka hakkaa edellisen julkaisun jokaisella osa-alueella", kertoi pelin tuottaja Osamu Ohashi itsevarmasti. "Tällä kertaa meillä on huomattavasti pidempi aikataulu, joka mahdollistaa entistä kokonaisvaltaisemman pelikokemuksen, jossa Vancouver on tärkeässä asemassa. Olemme tutustuneet kisakaupunkiin ja pyrimme tuomaan aidon

olympiatunnelman omaperäisesti osaksi Marion ja Sonicin maailmoja. Nyt myös Wii- ja DS-pelit eroavat toisistaan ratkaisevasti. Pelisuunnittelu tulee ottamaan molempien koneiden vahvuudet paremmin huomioon, mikä tulee näkymään monipuolisissa lajeissa ja ohjauksen intuitiivisessa mallintamisessa", Ohashi selvitti kunnianhimoisempaa jatko-osaa.

Wii-versiosta näytillä oli kolme lajia: kelkkailu, laskettelu ja pikaluistelu. Liikkeenäyttämisen ohjaus oli poikkeuksetta helppo ja nopea sisäistä. Kelkkailu oli erityisen hupaisaa neljän pelaajan kesken, kun pelattiin letkaan asetetuilla penkeillä. Rännissä porhaltaminen tapahtui asettamalla Wiin ohjainkappale rinta vasten ja kallistelemalla vartaloa tasaisessa rytmissä muiden pelaajien kanssa. Kelkkailu

ja laskettelu tukevat myös Wiin tasapainolaudalla pelaamista, jolloin kurvailu oli haastavampaa, mutta samalla entistä veikeämpää.

DS-versiosta esiteltiin kaksi lajia: lumilautailu ja mahakelkkailu. Ensinnä mainittua pelattiin ristiohjaimella sekä näppäimillä ja jälkimmäistä kosketuskynää käyttäen. Myös DS-pelin parissa vietetty aika oli hupaisaa. "DS-version kaikkia lajeja voi pelata aina neljän konsolin voimin, ja vain yhdellä pelikasetilla", valotti DS-version ohjaaja Eigo Kasahara käsikonsolin moninpeliiä.

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games vaikuttaa mukavalta koko perheen bilepeliltä, josta voi muodostua kaivattu haastaja Wii Sportsille.

Johannes Valkola

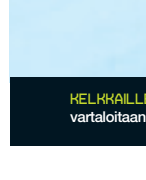
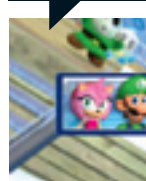


vancouver 2010

FAHTA

21. OLYMPIALAISET TALVIHISAT

Olympialaisten talvikisoja on käyty vuodesta 1924 lähtien, jolloin kullasta kisattiin Ranskan Chamoniix'ssa. Talvi- ja kesäkisat järjestettiin samana vuonna neljän vuoden välein aina vuoteen 1992 asti. Albertvilven talvikisojen jälkeen kului vain kaksi vuotta, ja 1994 Lillehammerin kisojen jälkeen talvi- ja kesäolympialaiset ovat vuorotelleet kahden vuoden välein.



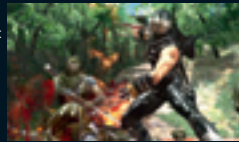
The Beatles: Rock Band

The Beatles: Rock Band kuljettaja pelaajat maailman tunnetuimman bändin uran halki aina Liverpoolin kaduilta maailmankiertueelle. The Beatles: Rock Band julkaistaan Xbox 360:lle, Playstation 3:lle ja Wii:lle maailmanlaajuisesti 9. syyskuuta eli 090909.



Mass Effect 2 ei tule PS3:lle

Vuoden 2010 alussa julkaistavaa Mass Effect 2 -roolipeliä odottaa moni kuin kuita nousevaa. Joillekin peli jää vain katkeraksi haaveeksi – BioWare toteutti PS3-omistajien pelot vahvistamalla Mass Effect 2:n tulevan vain PC:lle ja Xbox 360:lle.



Lisää Ninja Gaiden PS3:lle

Tecmo on vahvistanut Ninja Gaiden 2:n parannelun version, Sigman, saapuvan PS3:lle joulukuun. Muutokset sisältävät kaksi uutta pelattavaa hahmoa, mm. ninjitsumestari Ayanen, kolmanneksen lisää pelattavaa, ison luokan pomotaiteluita sekä monipelin.

Sony:n verkkopelit vasta 2010

SOE:n pääjohtaja vahvisti, ettei DC Universe Onlinea tai The Agencya nähdä vielä tänä vuonna. Molemmat pelit ilmestyvät näillä näkymin ensi vuonna. Varsinkin Agencyn kohdalla kyse on selvästä viivytyksestä, sillä peliä odoteltiin jo viime vuodelle.



AIDOT MAISEMAT Mario ja Sonic ovat kiikuttaneet kaverinsa autenttisille olympiakisojen suorituspaikoille. Esimerkiksi lasketteluosio suoritetaan Whistlerin rinteillä.



KAHSI VERSIOTA

Wii- ja DS-versioita työstävät tiimit tekevät avoimesti yhteistyötä

Mario & Sonic at the Olympic Winter Gamesia kehitetään kahdelle alustalle, mutta tiiviissä yhteistyössä. Niin DS:n kuin Wiinkin version tuottajana hääri sama mies, Osamu Osashi, joka vahtii tarkasti, että yhtenäinen visio ja pelifiliiis löytyy molemmista versioista. Onneksi kummankin pelin tekijäryhmät ovat samassa rakennuksessa, vieläpä samassa kerroksessa, joten informaation ja ideoiden jakaminen on nopeaa ja tuotteliasta.



EN Neljän hengen kelkkailu on hauskaa puuhaa. Parhaimmillaan pelimuoto on silloin, kun pelaajat istuvat peräkkäin ja kallistelevat yhtä aikaa kourun kaarteiden mukaisesti.

ILMOITUKSIA

VOLITION KARSII TYÖNTEKIJÖITÄ

Saints Row 2:sta tuttu Volition karsii työvoimaansa. Studion mukaan määräaikaisten työntekijöiden määrä vaihtelee yrityksen sisällä projektien valmistumisen mukaan, ja studio ei uusi 47 määräaikaisten työntekijäänsä työsopimusta. Samalla Volition irtisanoo 39 vakituista työntekijää. Volitionin henkilöstön karsinta on osa THQ:n säästöprojektiä, jossa julkaisija pyrkii vähentämään 600 työntekijää.

LICH KING EI KIINASSA JUHLI

Kiinan hallitus on evännyt luvan levittää World of Warcraft: Wrath of the Lich King -lisäosaa maassaan. Pelin edellinen lisäosa, The Burning Crusade jäi myös sensuurin hampaisiin. Silloin syynä oli lukuisat luurankoviholliset, jotka kaipaivat lisää lihaa luidensa päälle. Koska Lich King käsittelee nimenomaan epäkuolleiden herran tuomaa uhkaa, sensuurin syy saattaa olla sama: Kiinan hallitus ei tykkää luurangoista. Hahmoluokka Death Knight on jo karsittu lisukkeesta, mutta se ei riittänyt.

DAVID HAYTER PERUSTI STUDIO

Watchmen-elokuvan toinen käsikirjoittaja ja Solid Snaken ääni David Hayter on lyönyt yksin tuottaja Benedict Carverin kanssa. Parivaljakko muodosti Dark Hero Studiosin, jolta ei kunnianhimoa puutu. Toiminta-, sci-fi- ja kauhugenreistä kiinnostunut lafka tähtää samanaikaisesti niin elokuva-, TV, kuin pelialallekin, verkkosisällöstä puhumattakaan. Pelipuolella tämä käytännössä tarkoittaa sitä, että yritys tuottaa itse lisenssipelinsä.

NAMCO BANDAI OSTI D3:N

Namco Bandai teki tarjouksen pelijulkaisija D3:sta viime kuussa. Kauppa lyötiin maaliskuun puolessa välissä lukkoon, kun Namco otti ja osti 19990 D3:n osaketta, saaden sillä 95% osake-enemmistön. Noin 12,5 miljoonan dollarin kaupan vaikutuksesta työn alla olleiden D3-tuotteiden kehittämiseen ei ole hiisuttu mitään. D3:n Vicious Engine -pelimoottori joka tapauksessa siirtyi Namcon käyttöön, samoin kuin oikeus julkaista Ben 10:n pelejä.

PELIT OVAT MUSEOKAMAA

New Yorkissa oleva museo vie vanhojen pelien ja pelilaitteiden säilömissen nurkissa ja komeroissa astetta pidemmälle. Strong National Museum of Play avasi vastikään National Center for the History of Electronic Games -osaston, jonka peli- ja laitekoelma kattaa 15000 näyttelykappaletta, aina ikivanhasta Magnavox Odysseystä tuoreeseen Nintendo Wiihin asti. Maailman suurin videopelinäyttely ei vilauttele vain konsoleita ja pelejä, vaan oleellisena osana on paketoitua, mainontaa, julkaisut, oheistuotteet, kirjallisuus ja populaarikulttuuriin siirtyneet peli-ikonit.

ENSEMBLEN TUHKISTA KOLMAS STUDIO

Age of Empires -sarjalla kunnostautuneen Ensemble Studiosin jäänteistä muodostui Robot Entertainment sekä Bonfire Studios, jotka lähtivät heti puskemaan isojen projektien parissa. Nyt Ensemblen tuhkiasta nousee kolmaskin pelistudio, Windstorm. Yritys suunnittelee tekevänsä "sellaisen optimistisemmän verkkopelin, joka lupaa toivoa täynnä olevaa tulevaisuutta, jossa kaupungit ovat lasia ja terästä, ja mikä tärkeintä, autot lentävät!" Kuulostaa lupaavalta, sillä lentävät autot ovat aina siistejä.

EA HAASTAA WII FITIN

Active on vakavasti otettava kunto-ohjelma

W Wii Fitin tuoman kuntoiluuhuman ravistellessa pelimaailmaa iskee EA samaa suunta. Tuloi- laan oleva EA Sports Active Personal Trainer on uuden Active-sarjan ensimmäinen osa, joka nimensä mukaisesti toimii henkilökohtaisena valmentajana. Tasapainolaudan lisäksi Active käyttää Wiin liiketunnistimia sekä kuminauhaa kunnan kasvattamiseen kätevästi olohuoneesta käsin.

Pelin periaatteet ovat varsin helpot. Ruudulla iloisesti hymyilevä ohjaja näyttää ensin mallia ja sitten kertoo mitä pelaajan pitää tehdä. Reiteen laitettava kotelo pitää ohjaimen paikallaan, kun ohjelmassa on jalan liikkeitä mittaava setti. Toisissa treenisessioissa otetaan ohjain kauniisti molempiin käsiin ja tehdään virtuaalitreenaajan vaatimat liikkeet. Pitkää kuminauhaa käytetään vaikkapa hauiskoukkujen tekemisessä laittamalla nauha jalkojen alta, jolloin käsien nostaminen rintakehän korkeudelle vaatii sopivasti ponnisteluja.

Fitness-ammattilaisten kanssa yhteistyönä luotu Active taipuu moneen. Erilaisia harjoitteita on suuri määrä ja eri vaativuustasojen avulla on helppo luoda itselle sopiva kunto-ohjelman. Valmiita kursseja ei ole pakko tehdä, vaan pelaaja voi lennosta luoda mielentilaan sopivan räänkin. Luonnollisesti treenisarjoista saa hyödyn irti vain, jos ohjelmaa todella noudattaa ja kuntoilee sen 20 minuuttia päivässä. Omasta motivaatiostahan se on kiinni, sohvaperunoitua päätoimittajanne haluaa muistuttaa hoksattuaan, että Active huomaa, jos sitä yritetään hujjata.

_Jori Virtanen





WII FIT OHITTI HALO 3:N

...myyntiluvuissa, mutta miten on pelien suosion ja pelaajan laita?

Huippusuositettu kuntoilupeli Wii Fit täyttää toukokuussa vuoden. Tasapainoilua vaativilla minipeleilläään liikuntaan kannustava tekele on elinkaarensa aikana myynyt Jenkkilässä kuusi miljoonaa kappaletta. Se on enemmän kuin mitä Halo 3 on myynyt 1,5 vuoden elinkaarensa aikana – kaikkien rakastaman Master Chiefin viimeinen seikkailu koristaa vaivaisen 5,9 miljoonan jenkkikodin hyllyä. Toisin sanoen, Wii Fit on piessyt Mestari-päällikön myyntiluvuissa menen tullen.

Vaikka saattaakin olla vain hyvä, että ihmiset pelaavat itsensä parempaan kuntoon, kenties taustalla on vain peruskunnan nostaminen pidempiä sohva-perunointi-sessioita varten? Maaliskuun alussa neljä pelaajaa tekivät historiaa käymällä Halo 3:n verkkopelin miljardinnennen ottelun. Miljardi kierrosta verkkoräiskintää on lukuna uskomaton. Pannaanpa se perspektiiviin.

Miljardis Halo 3 -räiskintämatsi oli pituudeltaan kolme minuuttia ja 19 sekuntia. Jos kaikki sitä edeltävät ottelut olisivat saman mittaisia ja jokainen matsi laitettaisiin jonoon yhdeksi videopätkäksi, tuijotettavaa riittäisi yli 6300 vuodeksi.

Jos kaava muutetaan kattamaan tyyppillisen ottelun kokoonpanon, eli keskimäärin kymmenen minuutin pysäyttely kymmenellä pelaajalla, luvusta tulee tähtitieteellinen. Jos laskuun pannaan mukaan vielä hiukan ottelunhakuun kuluneita hetkiä, aletaan lähennellä käsittämättömiä määriä.

Halo Kolmosen pelaajat ovat istuneet verkkopelimatseen äärellä yhteensä 2023153340764 sekuntia, eli 64109 vuotta.

Jori Virtanen



KAVERIA EI JÄTETÄ Ensimmäinen Army of Two pohjasi pitkälti yhteistyöhön taisteluparin kanssa. Samaa mekaniikkaa käytetään myös Army of Two: The 40th Dayssa.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Kahden miehen armeija joutuu taistelemaan henkiinjäämisestään tällä kertaa Shanghaissa

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Laji RÄISKINTÄ Julkaisu 2009

EA on vahvistanut sinnikkäät huhut – menestynyt toimintapeli Army of Two saa kuin saakin jatkoa.

Yhteistyöpelin varaan rakennettu räiskintä Army of Two: The 40th Day julkaistaan tulevana talvena.

Peli sijoittuu Shanghaiin, jota ravistelee ketju tarkkaan suunniteltuja katastrofeja. Ykköspelistä tuttu parivaljakko Rios ja Salem ovat juuri oikeat miehet väärässä paikassa väärään aikaan, ja kahden miehen armeijan on raivattava tiensä läpi tuhoutuneen kaupungin kortteleiden kohti 40. päivän salaisuutta.

Pelattavuutta hiotaan huomattavasti. Pelaajat voivat nyt teeskennellä antautuvansa päästäkseen koukkaamaan vihollisen sivustaan. Kaksikko voi nyt myös kaapata

telomian mosureita lihakilviksi itsensä ja kohti rallattavien automaattiseiden väliin. Koska luodit puhkovat esteitä entistä tehokkaammin, myös suojautumisesta on tullut sujuvampaa. Parivaljakko osaa sukeltaa suojaan automaattisesti ja jos sekään ei auta, pelaaja voi pistää juoksuksi kohti lähintä turvapaikkaa hitaan hölkkäämisen sijaan.

Kaverin tekoälyä on myös paranneltu ja käskyvalikoimaa laajennettu. Toveri osaa nyt vaientaa vihollisensa hiljaisesti tai leikkiä antautujaa, aivan kuten pelaaja haluaa. Ykkösosasta tuttu Aggro-systeemi, eli tulen vetäminen itseensä jotta kaveri voi rauhassa edetä, on edelleen oleellinen osa pelin kulkua. Myös aseita voi totuttuun tapaan parannella.

Ensimmäinen Army of Two menestyi hyvin

myyden yli kaksi miljoonaa kappaletta. Pelin päätuottaja Reid Schneider myöntää sen kuitenkin olleen kaukana täydellisestä tuotteesta. "Huolimatta pelin puutteista ja vioista, onnistuimme luomaan pelin joka sai pelaajat innostumaan. Vaikka se ei saanutkaan kriitikoiden kiitosta toivomallamme tavalla, se sai silti fanikannan ja ihmiset nauttivat sen pelaamisesta. Ensimmäisen pelin tapauksessa menestys oli pitkälti sidoksissa yhteistyöliikkeisiin, ja tällä kertaa kyse on siitä, miten hyvin me voimme lupaukset paremmasta toteuttaa. Haluamme, että pelissä on riittävästi yhteistyötemppejuja pitämässä pelin kiinnostavana, mutta mikä tärkeintä, haluamme että liikkeet ovat hiottuja ja toimivia kikkoja."

Jori Virtanen



GRTV®



KUUKAUDEN KUUMIN

Gamereactor TV on nyt entistäkin parempi!

GRTV UUDISTUU

Gamereactor TV:tä nyt koko näytön tarkkuudella

Olemme viimein saaneet muutamia uudistuksia valmiiksi GRTV-sivuilla. Joka perjantai GRTV:n playlist-osiosta löytyy valikoima parhaita ohjelmia viikon varrelta fullscreen-laatusina. Perjantain tarjonta ei pääty tähän, vaan viikon parhaat trailerit tarjotaan samassa paketissa niin ikään täyden ruudun tarkkuudella. Parasta on kuitenkin se, että enää ei tarvitse tuijottaa traileriteita tietokoneelta. GRTV toimii nyt myös Playstation 3:n tai media-keskuksen kautta, joten televisiosta saa nyt tehtyä GRTV-katselulaitteen. Tuoreimmat uutuuudet voit aina tarkastaa Gamereactorin kotisivuilta GRTV-osiosta. Jos mieleen tulee parannusehdotuksia tai muuta kommentoitavaa, kirjaudu sisään ja kommentoi jotain videotamme!



HAASTATELU

GDC-HAASTATELUJA

Tätä kirjoittaessani suunnitelmat Game Developers Conferencea varten ovat loppusuoralla. Luvassa on jälleen huippuvideoita Funcomin The Secret Worldista, uudesta Unreal Engine -päivityksestä ja The Conduitista sekä Crytek-haastattelu. Piipahdamme myös samaan aikaan järjestettävällä Independent Games Festivalilla.



VIDEOARVIO

GTA: CHINATOWN WARS

Lee West on rellästynyt Liberty Cityssä uusimmissa Grand Theft Auto -sarjan pelissä. Kannettavaan muotoon kääntynyt sarja palaa ulkoasullisesti kahden ensimmäisen osan aikoihin, mutta pelillisesti Chinatown Wars sisältää kaikkea, mitä uudemmat GTA-pelitkin. Katso, mitä peli näyttää ja vaikuttaa!



SPESSIAALI

RETRO-OHJELMA

Aiomme jatkossa keskittyä myös mäännävuosien parhaisiin peleihin. Ensimmäisessä ohjelmassa Thomas Blichfeldt tarkastelee Sacrificea, joka yhdistelee reaali-aikastrategiaa ja roolipelelementtejä. Pelin on tehnyt sama studio, joka on kehittänyt Earthworm Jim -sarjan.

PIINAPENKKI

Kiusaamme kuukausittain GTRV-väkeä kiperillä kysymyksillä



NIELS NØRGAARD

Leikkaaja

Olet GRTV-porukasta pisimpään mukana ollut? Kyllä. Neljän vuoden jälkeen on pienimuotoinen ihme, että olen vielä mukana.

Mikä on hienointa GRTV-hommista?

Raha. Ja valta päättää, mitä ruudulla näkyy. Ja tietenkin maine ja kunnia.

Mistä lempinimesi Bam tulee?

Sain sen joskus yläasteella, ja se tarkoittaa nallekarhua.

ÄLÄ UNOHDA! GRTV-UUTISET

VIIKON UUTISKATSAUS JOKA PERJANTAI

Pelialan uutisten seuraaminen voi olla rankkaa puuhaa. Internetin ihmemaailmasta löytyy lukematon määrä erilaisia uutislähteitä, joita ei millään ehdi seurata. Ei huolta! GRTV tarjoaa viikon tärkeimmät uutiset yhdessä paketissa joka perjantai.



KRONIKKA

Andreas kertoo GRTV-toimituksen arjesta



PELEJÄ JA PIRTELÖITÄ

Game Developers Conference vei GRTV:n San Franciscoon

Yksi kuukausi on jälleen takana, ja GRTV-toimituksessa homma on aivan yhtä hektistä ja kaoottista kuin aina ennenkin. Julkaisujen siirtymiset, kameraongelmat ja ohjelmien kaatuilut tekevät ylitöistä arkipäivää.

Yksinkertaiset asiat, kuten se, että saa GRTV-ohjelman toimimaan koko näytöllä, voivat viedä odotettua pidempään. Eräskin kahden minuutin ohjelma kääntyi koko näytölle vaivaisessa 3 tunnissa. Väillä tietokone on kiva kaveri, väillä taas ei todellakaan.

Olemme saaneet joukkoomme myös uuden kasvon. Jennifer piipahtaa joka perjantai

tekemässä GRTV-uutislähetysten ja viikonlopun traileripaketin. Jennifer on alun perin Kanadasta, ja hänen englanninkielen taitonsa ja iloinen persoonallisuutensa on auttanut meitä paljon.

Bengt tuli viime kuussa kyläilemään Ruotsista ja meinasi tehdä meistä hulluja. Benke ei suostunut puhumaan juuri mistään muusta kuin Mel's Dinerin pirttelöistä. Melin kuppila on San Franciscossa, jossa mekin olemme lehden mennessä painoon. Game Developers Conference on tätä lukiessasi ohi, ja parhaat videot löytyvät tietenkin GRTV-sivuilta. Kurkkaa yläpuolelta, mitä on luvassa ja piipahtaa sivuilla katsomassa videot! **_GRTV-toimitus**



MARIO & SONIC 2

Gamereactor haastatteli Marion ja Sonicin talviolympialaisten tekijöitä. **Osamu Ohasi** häärii tuottajana, **Takashi Iizuka** ohjaa Wii-version kehitystä ja **Elgo Kasahara** ohjaa DS-painoksen luomista.

Kuinka Vancouverin olympialaisten tunnelma välitetään pelaajalle?

OO: Sisällytämme peliin oikeita tapahtumapaikkoja, joten kun ne aidot olympialaiset alkavat, pelaaja tunnistaa maisemat myös pelissä.

TI: Festival-pelitila antaa pelaajalle mahdollisuuden osallistua olympialaisiin aina alkuseremoniasta loppujuhlaan asti. Se tulee näyttelemään isoa osaa oikeanlaisen tunnelman saamisessa.

Kuinka tärkeää Wii-tasapainolaudan käyttäminen on?

TI: Kun pelaaja ohjaa hahmoaan tasapainoan

muuttamalla, se tuntuu kuin osallistuisi lajiin oikeasti. Se tuo peliin lisää peli-iloa.

Miten aiotte toteuttaa sen, että pelillä olisi tarjottavaa niin satunnaiselle kuin vaativammallekin yleisölle?

OO: Jo se, että peliä ylipäätään pelaa on varmasti satunnaiselle pelaajalle riittävän hauskaa. Vaativammille pelaajille on luvassa enemmän taitoa vaativaa pelimekaniikkaa. Esimerkiksi pelaaja palkitaan, jos hän laskettelee porteista mahdollisimman tiukasti.

TI: Yritämme saada pelistä niin lähestyttävän, että sellaisetkin ihmiset jotka eivät yleensä pelaa lainkaan

voivat pitää hauskaa pelin parissa. On tärkeää, että koko perhe voi pelata yhdessä.

Mistä olette erityisen ylpeitä?

OO: Ennen kaikkea lähestyttävyydestä – kaikki voivat pitää hauskaa pelin parissa.

EK: Uskon, että metka ohjailtavuus ja omaperäinen suunnittelu kannustavat pelaajia nauttimaan lajeista.

TI: Ylpeyden aiheita on paljon, mutta en voi kommentoida enempää ennen kuin vasta tulevissa tiedotteissa.

Lue koko haastattelu: www.gamereactor.fi



Suuremmat näytöt

Nintendo DS:n ruudut olivat halkaisijaltaan kolmen tuuman kokoiset, mutta DSi:hin näyttöjä on kasvatettu neljänneksimallilla. 0,25 tuuman muutos kuulostaa pieneltä, mutta näyttää merkittävästi suuremmalta. Näyttöjen resoluutio sen sijaan on pysynyt täysin samana.

Sisäänrakennettua muistia

Nintendo DSi sisältää 256 megatavua sisäänrakennettua flash-muistia, johon voi tallentaa kuvia, musiikkia tai pelejä. Laitteessa on myös paikka SD-muistikortille. Valitettavasti konsolista on poistettu paikka GBA-peleille, joten esimerkiksi Nintendo DS:n Guitar Hero -pelejä ei DSi:llä voi ainakaan toistaiseksi pelata.

FAHTAT

Valmistaja: Nintendo
Hinta: n. 189 €
Julkaisu: julkaistu
Tukee: DS-pelit, DSiWare

ESITTELYSSÄ NINTENDO DSi

Nintendon DS-käsi-konsolista julkaistiin kuun vaihteessa täysin uusi versio. Mutta mitä kaikkea pikkukivaa Nintendo DSi -konsolista löytyy?

Opera-selain

Opera on ollut Nintendon luottokumppani konsolien selainten suhteen, ja myös DSi:hin voi ladata ilmaisen Opera-selaimen DSiWare-kaupan kautta.

Lisää nappeja

Nintendo DS Lite -konsolissa oli vielä äänenvoimakkuuden liukusäädin sekä liukunappi virran päälle laittamiseen. Nyt molemmat toiminnot on korvattu nappeilla. Ääninapit toimivat myös näytön kirkkautta säätönappeina, joten kirkkautta voi vaihtaa myös kesken pelin.

Kaksi kameraa

Nintendo DSi sisältää kaksi kameraa, joista toinen on kannessa ja toinen konsolin sisällä. Molemmat ovat 0,3 megapikselin VGA-kameroita. Kameroilla otettuja kuvia voi muokata sisäänrakennetulla ohjelmistolla. DSi sisältää myös musiikkisoittimen, joka tukee AAC-muotoisia tiedostoja. MP3-tukea laitteessa ei valitettavasti ole.



SIVISTYNYTTÄ ANIMEKANSAA Tokion animemessuilla ei juuri otakuja näkynyt. Sen sijaan valtava Anpan-man (oikealla) messuilla löytyi.

ANIMEA KOKO KANSALLE

Tokyo Anime Fair ei olekaan täynnä hassuja asuja ja fanaattisia nörttejä

Kirkkaita värejä, valoja, ääntä kaikkialla. Vastaan töpöttelee pinkki suurisilmäinen maskotti, perässään pari innosta hyppivää koulutyttöä. Vieressä bisnesmiehet kuvaavat esitteitä jakelevaa vähäpukeista neitoa. Heidän takanaan taas viisihenkinen lapsiperhe koittaa raivata rattaineen tietään pienen käden viitoittamaan suuntaan. Ratasväen reitillä nököttää kuitenkin vireä eläkeläispariskunta tiukassa käsikynkässä, eikä ota perheensä "sumimasan"-huutoja kuuleviin korviinsa.

Japanissa animea katsovat kaikki, ja sarjoja on tarjolla niin pikkulapsille kuin eläkeläisillekin. Esimerkiksi yksi pisimpään televisiossa pyörineistä animaatio-sarjoista, kotiäidin elämästä kertova Sazae-san, on houkuttellut tavalliset kotiäidit tällöin ääreen vuosikymmenien ajan. Tämä käy harvinaisen selväksi viimeistään maailman suurimmaksi animaatiotapahtumaksi itseään tituleeraavan Tokyo Anime Fairin vierailijoita tarkkaillaessa.

Jos asiaa kysytään vierailijoilta itseltään, he eivät tietenkään tunnustaudu animen

katsojiksi. Ehei, paikalle tultiin ihan vaan koska Pikku-Yuki 5-vee halusi välttämättä nähdä Pokemonit ja Anpan-manin. Lapsen ja anime-otakut katsovat animea, eivät kunnialliset aikuiset. Silti Sazae-san on pyörinyt televisiossa vuosikymmenien ajan. Kunnialliset aikuiset tuntevat myös nauttivat tapahtumasta paljon enemmän kuin Pikku-Yuki; vastaan tulevia maskotteja kuvataan antaumuksella, uuden robotti-animen mainos-hatut ovat koko tapahtuman ajan päässä, ja oheiskrääsää ostetaan kassikaupalla.

Myös Tokyo Anime Fairin järjestelyt ja ohjelma kertovat animen asemasta koko kansan viihteenä. Esimerkiksi nörttitapahtumille ominaisesta cosplaysta eli fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutumisesta ei ole jälkeäkään, lukuunottamatta kuusiheikkistä gajin-joukkoa. Kenties heille olisi pitänyt kertoa etukäteen, että tämän tyypisissä tapahtumissa nörtit koittavat pikemminkin sulautua tavis-japanilaisten joukkoon sen sijaan, että korostaisivat otakuyhteisyyttä. Tavallista kansaa onkin silmämääräisesti arvioituna yli puolet tämänvuotisesta reilusta 120000:sta kä-

vijästä, joten paineet taviksen esittämisen suhteen ovat korkealla.

Koska Tokyo Anime Fair on suunnattu suurelle yleisölle, kaikkialla näkyy vain valmiiksi pureskeltua valtavirta-animaatiota, aina Pokemonista Full Metal Alchemistin kautta Narutoon. Live action- eli oikeiden näyttelijöiden esittämiä elokuvia ja sarjoja tulee myös vastaan jokunen, ja erityisesti aivoton Yattaa-man -elokuva tuntuu vetoavan keskivertojapanilaiseen. Onnekseni lukuisat animaatiokoulut ovat esittelemässä oppilaidensa teoksia, joten jotain katsottavaa löytyy minullekin. Pelifirmojakin on paikalla jokunen, omana suosikkini Castle Crashersin tehnyt The Behemoth.

Minun kaltaiselleni animenkatsojalle tapahtuma on The Behemothista huolimatta jossain määrin hieman pettymys. Olin odottanut näkeväni upeita cosplay-asuja, tapaavani muita nörttejä, ja bongaavani ison liudan uusia mielenkiintoisia sarjoja. Haaveillessani unohdin kuitenkin erään tärkeän itsestäänselvyyden: Japanissa mikään ei ole sitä miltä se etukäteen vaikuttaa.

SANASTO

Sumimasan: Anteeksi, suokaa anteeksi; kiitos, olkaa niin ystävällinen
Otaku: Yleisnimitys superfanille, käytetään useimmiten pelinörteistä. Ei ole käännettävissä suoraan. Nimitystä pidetään yleisesti hyvin loukkaavana.
Gajin: Ulkomaalainen. Voidaan kääntää myös sanaksi "ulkopuolinen".
-san: nimen perään tuleva liite, merkitsee periaatteessa samaa kuin "herra", "rouva" tai "neiti", mutta ei ole yhtä virallinen nimitys.

LISENSSIAATIT Japani – tuotteistamisen luvattu maa

Animaatio, sarjakuvat ja pelit kulkevat Japanissa käsi kädessä. Kun jokin tarina julkaistaan esimerkiksi sarjakuvana ja se saa riittävästi suosiota, ne kaksi muuta viihde-muotoa seuraavat takuuvarmasti perässä.

Myös live action -elokuvat, eli ihmisnäyttelijöiden esittämät versiot animaatio-, sarjakuva- tai pelimuodossa olleesta tari-

nasta nauttivat Japanissa vakaata suosiota.

Vaikka nimikkeet julkaistaankin usein monessa eri muotissa, saattavat alkupe- räisen ja uuden tuotteen tarinat lopulta erota niin paljon, ettei niiden välillä ole enää muuta yhteistä kuin nimi.

Klassinen esimerkki tästä on ohjelmisto- yhtiö Keyn nimike Air, joka on alun perin

erittäin eroottispainotteinen tietokone- ja konsolipeli.

Muutama vuosi pelin julkaisun jälkeen nimike julkaistiin myös sarjakuvana ja animaationa, mutta kaikki erotiikka loisti poissaolollaan, ja tarina on syvälinen ja koskettava. Lempipelin animaatioversio ei siis välttämättä olekaan sitä mitä odotetaan.



Tuuli Saarinen on harrastelijapelitutkija, joka on vaihto-oppilaana Tokain yliopistossa Japanissa reilun tunnin päässä Tokiosta. Tuuli aikoo isona muuttaa Akibaan ja ryhtyä otomeksi (otakun naispuolinen vastine).

**THE STREETS ARE HIS
BATTLEGROUND.
THE CAR
HIS WEAPON.**



VIN DIESEL

WHEELMAN™



OUT NOW



Wheelman © 2008 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PS and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

wheelmangame.com

GameStop
power to the players™

TAKE **WARFARE**
TO A **HIGHER LEVEL**



Tom Clancy's

H.A.W.X

HIGH ALTITUDE WARFARE

12+
www.pegi.info

ask
about
games
.com

PC
DVD
ROM



XBOX 360 LIVE



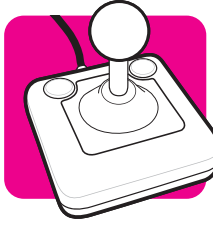
PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "12", "PLAYSTATION", "PS3" are trademarks or 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.

GAMEREACTOR



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



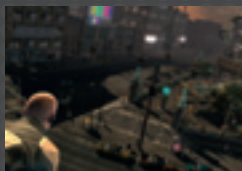
KUUKAUDEN SÄHKÖISIN

Infamous

Parkouria, sähköshokkeja ja katastrofialue hiekkalaatikkona

Odotetuimmat pelit

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



1 Infamous

PS3

Päästyään testaamaan Infamousia ei Jori ole muita pelejä jaksanut edes oikein vilkaista. Supersankarointia katastrofialueella? Kyllä kiitos! Päätoimittajaparka lumoutui sähköisestä parkourimeiningsistä niin, että näki siitä seuraavana yönä untakin.



2 Punch-Out!!

Wii

Kasibittisen Nintendon Punch-Out! oli yksi Jyrin lapsuuden lempeleleistä. Virtuaalinen versio on ollut oiva kovike, mutta uudistettu versio komeilee odotuslistan kärkipäässä. Little Mac voittaa kesällä maailmanmestaruuden!



3 The Beatles: Rock Band

PS3/WII/XBOX 360

Rock Band on musiikkipelien aatelia, mutta tärkein syy Beatles-version odottamiseen on se, että liverpoolilaisbändin nimikkopeli saattaa tuoda mukanaan myös uudistuneet soittimet tänne pohjolan perukoillekin.

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



NÄYTTÄVÄÄ SHOKKIHOITOA

Jokamiehestä supersankariksi alta kuukaudessa



INFAMOUS

Laite PS3 Kehittäjä SUCKER PUNCH
Julkaisija SONY Laji TOIMINTA

Cole McGrath on tuikitavallinen pyörälähetti, jossa ei ole mitään erityisiä sankarillisia piirteitä. Sitten Colen sylissä räjähtää tuhoisa pommi. Kuusi korttelia lakoaa kuin kypsä kaura, mutta Cole joutuu vain sairaalaan. Sieltä päästyään mies huomaa osaavansa varastoida, käskeä ja ampua sähköä. Mutta mitä näillä kyvyillä sitten tekisi?

Sinä kahtena viikkona kun Cole on ollut sairaalassa, Empire City on mennyt viemäristä alas. Kaupungissa raivoaa kulkutauti, joka tekee kantajansa hulluksi. Hallitus on eristänyt koko kaupungin, eikä kukaan pääse alueelta pois. Jengiläiset ovat saaneet tästä raivarin ja ruvenneet täysin holtittomiksi ryöstelijöiksi. Mellakat ovat jokapäiväisiä ja ruoasta saa olla valmis tappelemaan. Toisin sanoen, sivilisaation säännöt ovat unohtuneet ja koko kaupunki on täydessä kaaoksessa.

Tämän kaiken keskellä on Cole kummallisine sähkövoimineen. Alussa Cole ei osaa kuin hädin tuskin ladata telkkarin käynnissä pitävät akut. Pian Cole kuitenkin oppii uusia, jännittäviä kykyjä kuten menehtyneiden viimeisten muistojen lukemisen tai ihmisistä jälkeen jääneen energiajäljen seuraamisen. Niin ja kuinka hypätä viidenneestä kerroksesta ilman naarmuakaan.

Pelimekaniikka tuntui kerrassaan upealta. Parkouria harrastava Cole on etevä kiipeilijä, joka kipuaa pystysuoraan seinää ylös leikkisän helposti. Vajereita pitkin voi juosta ja sillanrakenteissa roikkuu. Käytännössä kaikki mitä pelissä näkyy toimii jonkinlaisena ponnahdus-

Julkaisu KESÄKUU



TAVALLINEN JANNU Cole on siviilissä pyörälähetti, mistä kertoo kauhtunut takki ja olkalaukku. Sankariksi synnyttään siis sattumalta.

FAHTA
HARMA
Karmalla on Infamousissa tärkeä osa. Pelaajalta kysytään runsaasti moraalisia valintoja. Viedäkö ruokalahetys itselle, jotta ystävät eivät näänny nälkään, vai jakaako kaikki tasaisesti siviilien kesken? Sähköttäkö barmakadella olevia kyttä väkijoukosta, jolloin eteneminen on helpompaa? Karma vaikuttaa sähkökykyjen kehittymiseen, mutta vaikutuksia juoneen en ehtinyt havaita.

tai tarttumapintana seuraavalle liikkeelle. Hurjapäinen heiluminen sujuu todella luontevasti, ja pelaaja voi kaikessa rauhassa keskittyä etenemiseen eikä hypyjen pilkuntarkkaan tähtäämiseen.

Sähkövoimat ovat erittäin näyttäviä ja tyylikkäitä. Vahvaksi oppinut Cole voi käden heilautuksella nakata liikenneruuhkan verran autoja ilmaan ja voi niitä jengiläisiä, jotka tällaisen myräkän väliin jäävät. Kädestä sinkoava salamoita, taivaalta sataa tulta ja tappuraa, ja kun voimavarat alkavat ehtyä, lisää saa imettyä lähimmästä lyhytpylvästä. Hienona piirteenä metalli johtaa sähköä, joten kun Cole täryyttää sähkölatauksen vaikkapa verkkoaitaan, siinä killuva nutipää käristyy vuorenvarmasti.

Koska kaupunki on raunioina, kaikkialla ei ole sähköä. Näillä alueilla tuli orpo olo – juuri kun oli oppinut nipun uusia ja siistejä temppuja, ne lakkasivat toimimasta, tehden Colesta jälleen varsin haavoittuvasen pullilaisen. Se

METALLI JOHTAA SÄHKÖÄ Metallipintoja sähköistämällä valokaaret iskevät suojissakin oleviin vihollisiin. Piiloutukaa vaan roskiksen taa. Se ei teitä auta.

pakotti opettelemaan uudenlaisen etenemistyylin, jossa pääosassa oli suojiassa roikkuminen ja vihollisten vältteleminen.

Häiritsevän säröinen, bassovoittoinen ja perkussiopainotteinen taustamusiikki loi toiminnalle uskomattoman tiiviin tunnelman. Tämän lisäksi niin hahmot, dialogi kuin tarinakin vaikuttivat kiehtoilta, mikä on aina hyvä merkki. Olin myös vaikuttunut siitä, miten eläväiseltä kaupunki vaikutti. Yksityiskohtaisissa ympäröissä paarustavat ihmiset todella tuntuivat uhreilta, jotka yrittävät jatkaa elämänsä katastrofaalisista olosuhteista huolimatta.

Muutaman tunnin mellastaminen sai allekirjoittaneen vain halajamaan lisää ja vakuutti minut siitä, että Infamousia todellakin kannattaa odottaa kieli pitkällä.

Jori Virtanen

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Sähkövoimia, vauhdikasta parkouria ja särövoittoista musiikkia. Kyllä, olen täysin myyty.



SÄHKÖÄ SILMÄN Cole voi paitsi ampua sähköä kuin paraskin Tesla-tykki, myös ladata nyrkkeihinsä ylimääräistä kipinää. Kovinkin konna talttuu, kun nyrkki iskee kuin miljoona voltia.





Sähkömyrsky

Cole on kävelevä patteri, joka voi vapauttaa sisältään melkoisen määrän sähköä. Volttien voimasta kaikki ympärillä oleva, ihmiset mukaanlukien, lentävät kuin pahaiset koivunlehdet tuulessa.



Käytä mulle, hä?

Vähemmän kiitiksi ryhtyvä Cole voi kädenheilautuksella räjäyttää autojen bensatankit singoten hyrjysyys ja niiden takana värjöttävät äijät taivaan tuuliin komean tulimyrskyn saattelmana.



RODDICK Grand Slam Tennis sisältää monia huippupelaajia.

Julkaisu **KESÄKUU**



ADVANTAGE EA

Taitotennistä leppoisasti olkkarista käsin



EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS

Laite Wii Kehittäjä EA
Julkaisija EA Laji URHEILU

Wiin liiketunnistinhajaimet ovat omiaan muun muassa urheilupelien toteuttamiseen.

Ongelma vain on, että niiden sensorit ovat turhan suurpiirteisiä tarkkaa ajoitusta vaativiin peleihin. Grand Slam Tennis ei tunnu olevan poikkeus.

Piipahdimme EA Finlandin tiloissa testaa-massa kesäkuussa saapuvaa Grand Slam Tenniksen huomattavan varhaista versiota. Koodin keskeneräisyys näkyi lukuisina bugeina. Aloitettuaan juoksemisen kentän laidasta toiseen hahmot eivät pysähtyneet lainkaan, ja tennismailan heilautukset rekisteröitiin satunnaisesti ja usein hurjalla viiveellä. Pelaamisvaikeuksien alta kuului kuitenkin jo, miltä viimeistely peli tuntuisi.

Wiimote toimii luonnollisesti mailana ja siinä missä kapulalla husitaa palloa, nunchukin tatti saa reippaan urheilijan säntäämään pitkin kenttää. Emme kyenneet testaamaan miten ratkaisu toimii käytännössä, sillä hahmon juostessa toistuvasti verkon läpi vastustajan puolelle päätimme tyytyä paikallaan nököttämiseen ja pelkkään pallotteluun.

Suurin huolenaiheeni oli miten kehoilla liikensensoreilla saa muka lyötyä palloa juuri sillä oikealla hetkellä? EA Sportsin ratkaisu on helppo: riittää, kun lyönti lähtee suunnilleen oikeaan aikaan ja oikeasta suunnasta. Ajoitus ei myöskään määritä millaisella kiertellä pallo lähtee, vaan lyönnin tyyli valitaan nappia painamalla.

Kyseessä on kuitenkin selvästi urheilupeli, joka vaatii pelaajaltaan aktiivisuutta. Sohvalla kököttämällä saa tehtyä perusiskut, mutta kunnan pelifiliksien sekä parhaan tuntuman saa, kun seisoo ja husii kapulalla oikeaa tennistä imitoiden. Lyönteihin vaaditaan selvästi tarkkuutta ja peli mainostaakin isoon ääneen tukevana wiimoteen kiinnitettävää tarkempaa liikensensoria. Tämä lupaa hyvää, sillä kunnollisen tenniksen tunnun saamiseksi pelin on toteutava tarkasti kapulan liikkeitä.

Koska testiversio oli niin varhaisessa vaiheessa, pelistä näkyi kunnolla vain sen perusrakenne. Jos peliin saadaan niin paljon sisältöä ja tarkkuutta kuin mitä näinkin varhainen koodi lupaillee, Grand Slam Tennis voi hyvin olla paras videopelitennis aikoihin. Odotukset eivät silti ole korkealla.

Jori Virtanen

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNÄKÖTUDIMO



EA Sportsin on voitettava melkoiset suunnitteluvaikkeudet lyhyessä ajassa. Pidän peukkuja.



NEKKUUN TULEE Jopa Mike Tyson on helisemässä, kun Muhammad Ali leijuu kuin perhonen ja iskee mehiläisen lailla oikean suoran Rauta-Miken leukaperiin.

DING *DING* DING*

Neljäs erä alkaa. Kiskaise nyrkkeilyhanskat käteen ja astu kehään!



FIGHT NIGHT ROUND 4

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA
Julkaisija EA Laji URHEILU

Edellinen nyrkkeily-peli, jota pelasin paljon, oli Punch-Out!. Suhteeni nyrkkeilyyn on vuosien varrella muuttunut, ja olen pikkuhiljaa oppinut arvostamaan lajin taktisempia puolia. Touhu ei enää vaikuta silmittömältä väkivallalta.

Fight Night Round 3 oli ensimmäinen uuden sukupolven peli, joka näytti todella upealta. Peliä tuli kokeiltua muutaman kerran, mutta se ei tempaissut mukaansa. Fight Night Round 4 sen sijaan kolahti.

Taisteluilian neljäs erä rakentuu pitkälti kolmannen osan perustalle, mutta erojakin löytyy. Kolmososassa keskityttiin enemmän nyrkkeilyyn hyökkäyspuoleen. Neljännessä Fight Nightissa painotus on enemmän puolustuksessa, ja esimerkiksi laakista vainaa -tyyliset iskut loistavat poissaolollaan. Olkanappia painamalla saa kyllä lisää ruista iskuun, mutta voimaa tärkeämpi on iskun tarkkuus. Mikäli isku löytyy aukon vastustajan puolustuksesta ja osuu puhtaasti maaliin, on tuho suurta.

Julkaisu 2009



LUVUNLASKU Taitava pelaaja käyttää hyväkseen vastustajan hutiloinnit ja purkaa suojauksen tarkkoilla ja oikea-aikaisilla iskuilla. Fiksusti ottelemalla kaveri on kanveesissa alta aikayksikön.



FAKTA RAUTA-MIKE PALAA KEHÄÄN

Fight Night Round 4 on Mike Tysonin ensimmäinen esiintyminen nyrkkeily-pelissä sitten vuonna 2002 julkaistun Mike Tyson Heavyweight Boxingin. Iron Miken ammattilaisura oli suhteellisen lyhyt, mutta tapahtumarikas. Tyson aloitti ammattilaisena 1985 ja voitti ensimmäisen maailmanmestaruutensa juu vuotta myöhemmin. Vuonna 1988 hänestä tuli kiistanot maailmanmestari, mutta hän menetti tittelinsä Buster Douglasille kaksi vuotta myöhemmin.

Pelistä on tehty muutenkin strategisempi. Erien välissä omaa ottelijaansa pääsee paikkaamaan erän aikana hankituilla pisteillä. Pisteillä voi "ostaa" vesihuikan tai parantaa saatuja vaurioita.

Vahinkoa seurataan kolmiosaisen mittarin avulla. Väsynyt ottelija on huomattavasti helpompi nakata kanveesiin kuin virkeä, joten omien iskujen kanssa on syytä olla tarkkana. Päätoimittaja Virtanen oli Tysonillaan ylinnokas, ja allekirjoittanen Ali käytti tilanteen useampaan otteeseen hyväkseen.

Tyrmäysiskuja edeltää Fight Night Round 4:ssä usein yksi hyvä osuma, joka saa vastustajan pois tolaltaan. Tällöin koko peli hidastuu hieman ja äänet vääristyvät. Jos sekavaa vastustajaa onnistuu tintoamaan tarpeeksi lujaa, saa luvunlasku alkaa.

Kanveesista nouseminen on tällä kertaa hieman hankalampaa tuntuista kuin ennen. Vasemmalla tikulla täytyy pitää tasapaino-merkki keskellä ruutua ja oikealla tikulla nousta ylös, kun saa merkin keskelle.

Fight Night Round 4:n parasta antia on ehdottomasti sen grafiikka. Etenkin tyrmäys-iskujen hidastuksissa liha hyllyy ja veri lentää todella komeasti. Grafiikka ei ole kuitenkaan pelattavuudesta pois, vaan lyhyen opetteluun jälkeen perusiskut hoituvat helposti. Erialaisten Hienouksien opetteluun kuluu varmasti paljon pidempään.

Fight Night Round 3 yritti olla viihdyttävä nyrkkeily-peli. Neljäs erä palaa nyrkkeilyyn strategiselle puolelle, ja sitä kautta onnistuu olemaan viihdyttävämpi kuin edeltäjänsä. Julkaisua joutuu odottamaan tuskaisen pitkään.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNÄKÖTUDIMO



Pikaisen testisession perusteella luvussa on mukavan todentuntuista pugilismia.



BE RIDDICK



PRE ORDER NOW
GameStop
power to the players
RELEASE 24.04.09

THE CHRONICLES OF **RIDDICK**

ASSAULT ON DARK ATHENA

INCLUDES THE REMASTERED
2004 CLASSIC
"ESCAPE FROM BUTCHER BAY"
TWO CHRONICLES ON
ONE DISC



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA - BRAND NEW FULL-LENGTH CAMPAIGN



THRILLING NEW ONLINE MULTIPLAYER INCLUDING UNIQUE "PITCH BLACK" MODE



RIDDICK BRINGS THE DARKNESS WITH STEALTH ACTION AND BRUTAL MELEE COMBAT



ONE DISK, TWO SPECTACULAR ADVENTURES, COUNTLESS KILLS



PC DVD ROM

www.riddickgame.com

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



NINTE

(jap.) nin-ten-do: “jätä onni taivaan käsiin” tai “tee ahkerasti töitä, mutta lopulta kaikki riippuu taivaista”

N **ND** **DO**

Nintendo. Tuo sana voi tarkoittaa eri asioita eri ihmisille. 1980-luvun lapset muistavat hamaan laatikon, joka tarjosi iloa lukemattomiksi tunneiksi. 1990-luvun lapsille se saattaa tarkoittaa pyöreämpää mötkkää, tai jopa hassua tummanharmaata muovikimppaletta. Nuoremmat pelaajat voivat muistaa violetin kuution, ja tuoreimmille pelikäännänsille tuo sana tuo mieleen Applen muotoilun inspiroiman pelikapistuksen joko kannettavassa koossa tai isompana.

Nintendon tie alkoi kuitenkin paljon ennen 1980-lukua. Fusajiro Yamauchi perusti Kiotossa vuonna 1889 Nintendo Koppai -nimisen yrityksen. Fusajiro oli taitelija, joka myi käsintehtyjä hanafuda-pelikortteja. Nintendon kortit olivat paksumpia ja kestävämpiä kuin kilpailijoiden kortit, ja kysyntä kasvoi nopeasti.

Koska Fusajiro ei saanut poikalapsia, hänen vävynsä Sekiryō Yamauchi otti Nintendo Koppain haltuunsa hänen jäätyään eläkkeelle. Sekiryō ei myöskään saanut poikalasta, ja hänen ainoa vävynsä Shikanojo Yamauchi jätti perheen. Shikanojon poika Hiroshi otti Nintendon hallintaansa vuonna 1949.

Tässä vaiheessa Nintendo oli Japanin johtava pelikorttivalmistaja. Itse asiassa Nintendo saa kiittää alkuvaiheensa menestyksestä paikallista mafiaa, yakuzaa, joka järjesti peliluolissaan laittomia hanafuda-pelejä. Ammattilaispelaajat käyttivät Nintendon laadukkaita kortteja, ja huijauksen estämiseksi jokainen peli aloitettiin käyttämättömällä korttipakalla.

Hiroshi Yamauchi ei ollut kuitenkaan tyytyväinen pelikorttien tehtailuun. Vieraillessaan United States Playing Card Companyn pääkonttorissa hän huomasi, että maailman suurimmalla pelikorttiyrityksellä oli hyvin pieni toimisto. Yamauchi päätti laajentaa Nintendon valikoimaa.

Nykyaikaisen Nintendon alkuvaiheet olivat hyvin vaikeat. Nintendon ensimmäinen hittituote, annospakattu pikariisi, oli huikea floppi. Yamauchi kokeili siipiään myös taksipalvelun ja "rakkaushotellien" saralla, mutta menestys jäi kehnoiksi. Nintendolla oli pelikorttibisneksen ansiosta valmiit jakelukanavat lelukauppoihin ja tavarataloihin, joten Yamauchi päätti tehdä Nintendosta leluyrityksen.

Noihin aikoihin Nintendolle oli palkattu Gunpei Yokoi -niminen insinööri huoltamaan liukuhhnoja. Yokoi



TÄSTÄ KRAIKKI LÄHTI Kiotossa, Nintendon vanhan pääkonttorin seinässä on edelleen kyltti, joka muistuttaa, mistä elektronikkajätin tie alkoi.

puuhasteli vapaa-ajallaan lelujen, radioiden ja muiden varaosista tehtävien kapistusten kanssa, ja eräänä päivänä Yamauchi sai käsiinsä Yokoin rakentaman mekaanisen kouran. Ultra Hand -nimellä myydyistä kourasta tuli hittituote – ja Yokoista lelusuunnittelija.

Yokoin keksinnöt ja Yamauchin liikevaisto loivat Nintendolle useita hittituotteita ja toivat suuria voittoja, kunnes Japanin talous koki kovan kolauksen 1970-luvun alussa. Yamauchi kehitti varasuunnitelman ja hankki Yhdysvalloista lisenssin siellä suosittujen Magnavox-videopelilaitteiden valmistamiseen Japanin markkinoille. Nintendo valmisti 1977 yhdessä Mitsubishin kanssa Color TV 6 -pelilaitteen, joka si-sälsi kuusi erilaista

Pong-pelin muunnosta. Tehokkaampi, Color TV 15 -laitte saapui markkinoille pian tämän jälkeen.

Laitteita myytiin satoja tuhansia, mutta Yamauchi halusi jotain vieläkin suurempaa. Yokoi huomasi, että pienet taskulaskimet olivat Japanissa hyvin suosittuja, ja halusi hyödyntää tuota teknologiaa jotenkin. Yokoin mukaan Nintendon tapa tehdä asioita oli "käyttää jo olemassa olevaa teknologiaa, joka oli edullista" sen sijaan, että se olisi kehitetty uutta, kallista teknologiaa. Yokoin ideasta sai alkunsa taskukokoisten pelilaitteiden sarja, Game & Watch.

Samaan aikaan Space Invaders -kolikkopeli oli valloittanut Japanin. Nintendo päätti suunnata samoilta



HIROSHI YAMAUCHI

suostui ottamaan Nintendon haltuunsa vain sillä ehdolla, että muu suku saisi lähteä talosta.

Nintendon laajennuttua pelikorttivalmistajasta lelualoksi Yamauchi valvoi henkilökohtaisesti lelujen valikointia. Mikäli konsepti ei miellyttänyt Yamauchia, se ei päätynyt koskaan kaupan hyllylle. Yamauchin liikevaisto oli äärimmäisen tarkka, ja useimmiten hänen päätöksensä olivat oikeita.

Yamauchin vaikutus Nintendon liiketoimintaan ei kuitenkaan ole ollut pelkästään positiivinen.

Tiukkojen linjaustensa takia hän on suuttanut vuosien varrella monta julkaisijaa.

Yamauchi siirtyi syrjään Nintendon johdosta vuonna 2002, ja hänen paikkansa otti yhtiön nykyinen johtaja Satoru Iwata. Yamauchi vetäytyi yhtiön johtokunnasta vasta 2005, ja hän omistaa edelleen 10 prosenttia Nintendon osakkeista.

Wiin ja Nintendo DS:n menestyksen ansiosta Yamauchista tuli vuonna 2008 Japanin kolmanneksi rikkain mies.

Nintendon tunnetuin johtaja Hiroshi Yamauchi peri perheyriksen, kun hänen isoisänsä sai sydänkohtauksen 1949. Yamauchi tunnettiin vahvana johtajana, joka murjoi tahtonsa läpi keinolla millä hyvänsä. Tämä kävi ilmi jo alkuvaiheessa, sillä Yamauchi



BALL Gunpei Yokoin kehittämät Game & Watch -elektronikkapelit lanseerattiin Japanissa 1980-luvun alussa. Monimutkaisemmat kahden näytön pelit loivat pohjan Nintendo DS:n muotoilulle. Ball oli ensimmäinen Game & Watch -peli. Siinä pelaajan pitää jonglöörata palloja liukuttelemalla ruudulla näkyvää ukkeliä oikealle ja vasemmalle.

1899

Nintendo Koppai -niminen yritys alkaa tehdä Hanafuda-pelikortteja

1949

Hiroshi Yamauchi peri yrityksen isoisältään

1963

Nintendo kokeilee muita aloja: lelujä, taksipalvelua, pikariisiä

1965

Gunpei Yokoi palkataan huoltamaan liukuhhnoja



markkinoille. Yhtiö julkaisi lukuisia kolikkopelejä, joista suosituimmaksi muodostui Radarscope-räiskintäpeli.

1970-luvun lopulla Hiroshi Yamauchi oli antanut vastuun Yhdysvaltain markkinoista vävyilleen, Minoru Arakawalle. Amerikan Nintendon eli NOA:n tilanne näytti vuonna 1980 huolestuttavalta. Arakawa päätti ottaa riskin ja tilasi 3 000 kappaletta Radarscope-pelejä, joiden testivaihe oli sujunut erinomaisesti. Tilaus oli suuri riski, sillä tuhansien kolikkopelien tilaaminen vei lähes kaikki NOA:n varat.

Radarscope-kaappien saavuttua Amerikkaan kilpailijat olivat kuitenkin tuoneet markkinoille hienompia laitteita. Nintendo oli jäänyt ajastaan jälkeen, ja tilanne näytti katastrofaaliselta. Arakawa ilmoitti Yamauchille, että Radarscopen tilalle täytyi keksiä toinen peli. Kolikkopelin kaapit saattoi aina maalata, mutta Yhdysvalloissa ei osattu kehittää uutta peliä kaapin sisälle.

Yamauchi oli raivoissaan, mutta ilmoitti Arakawalle, että Gunpei Yokoin oppipoika suunnittelisi heille uuden pelin. Tuo oppipoika oli Shigeru Miyamoto, ja hänen hätäpäissään kehittelemänsä peli oli Donkey Kong.

SHIGERU MIYAMOTO

Maailmassa tuskin on pelaajaa, joka ei olisi joskus nähnyt tai pelannut Shigeru Miyamoton hengentuotteita. Aina Donkey Kongista lähtien Miyamoton pelit ovat olleet osa pelimaailman ehdotonta kermää, ja "Shigsy" on vastuussa myös maailman tunnetuimman pelihahmon luomisesta.

Miyamoto päätyi Nintendolle alun perin valmistuttuaan juuri teolliseksi muotoilijaksi. Hänen isänsä tunti Hiroshi Yamauchin, joka palkkasi Shigerun Nintendon suunnitteluosastolle. Pari vuotta

myöhemmin legenda oli syntynyt.

Miyamoton ansiolista on vakuutettava. Hän on tuottanut Donkey Kongin ja Super Mario -pelien lisäksi sellaisia pelejä ja pelisarjoja kuin The Legend of Zelda, F-Zero, Star Fox, Super Smash Bros., Pikmin ja Nintendogs.

Viime aikoina Miyamoton tavoitteena on ollut tehdä pelejä, joita kaikki voivat pelata. Jonkinasteisena pettymyksenä voitaneen pitää Wii Musicia, mutta harvoja poikkeuksia lukuunottamatta miehen tuotanto on silkkaa timanttia.



Miyamoto sai elämäntyöstään Ranskan taiteen ja kirjallisuuden kunniamerkin vuonna 2006. Miyamoto on kerta toisensa jälkeen vahvoilla maailman parhaita pelien luoja listattaessa. Eikä suinkaan syyttä.

1970

Yokoi siirtyy kehittelemään elektronisia leluja

1977

Shigeru Miyamoto palkataan Yokoin alaiseksi

1977

Nintendon ensimmäinen kolikkopeli, Computer Othello

1980

Game & Watch saa alkunsa

1981

Donkey Kong julkaistaan

MARIO
000300

100 x 00

WORLD
1-1

TIME
366

Miyamoto päätyi Nintendolle puoliksi vahingossa. Valmistuttuaan teolliseksi muotoilijaksi hän huomasi, ettei halunnut perinteiseen yritykseen töihin. Hän koki, että jäyhä kaupallinen ala tylsistyttäisi hänet kuoliaaksi. Onnekseen Miyamoto muisti, että hänen isänsä ystäväällä oli yritys, joka vaikutti kiinnostavalta työpaikalta.

Isä-Miyamoto soitti ystävälleen Hiroshi Yamauchille, joka totesi Nintendon tarvitsevan insinöörejä eikä taitelijoita. Yamauchi suostui kuitenkin haastattelemaan Shigeru Miyamoton. Yamauchi piti 24-vuotiaasta muotoilijasta niin paljon, että kutsui tämän uuteen haastatteluluon, jossa hänen tuli esitellä leluideoita. Shigerun suunnittelemat lasten henkarit miellyttivät Yamauchia, ja hän palkkasi Miyamoton, vaikka Nintendolla ei hänelle varsinaista tarvetta ollutkaan.

Saatuana vuonna 1980 komennukseen kehittää uusi peli Radarscope-kaappien täytteeksi Miyamoto väläytti ensimmäistä kertaa todellista osaamistaan. Hän ei halunnut tehdä siihen aikaan suosittujen avaruus- tai räiskintäpelien kloonina. Hänen visionsa oli paljon suurempi: miksei pelissä voinut kuvata samanlaista tarinaa kuin elokuvissa?

Miyamoto uteli insinööreiltä, miten monimutkaista grafiikkaa kolikkopelisiin voitiin tehdä, ja suunnitteli pelinsä sankarin sen mukaisesti. Hän halusi sankarista tavallisen kaduntallaajan, joten päähahmoksi muodostui puuseppä. Animaattorit toivoivat hahmon liikkeiden olevan helposti erotettavissa, joten tämä sai ylleen haalarit ja erivärisen paidan. Suun tilalle lisättiin viikset, ja koska Miyamoto ei osannut piirtää hiuksia, sai sankari vielä hatun.

Miyamoto haki pelinsä juoneen inspiraatiota King Kong -elokuvasta. Pelin konna oli gorilla, joka kuului puuseppälle. Gorilla ei ollut pahansuopa, vaan puuseppä (joka kulki tässä vaiheessa nimellä Jumpman) vain kohteli sitä huonosti. Vapaaksi päästyään gorilla päätti ryöstää puuseppän tyttöystävän kostoksi. Gorilla sai nimekseen Donkey Kong, sillä Nintendon käytössä ollut japani-englanti-sanakirja antoi sanan donkey merkitykseksi "tyhmä, hassu".

Kun peli saapui Yhdysvaltoihin, NOA:n työntekijät olivat ymmällään. Pelin nimi oli järjetön, ja se ei näyttänyt lainkaan samalta kuin menestyksekkäät avaruusräiskinnät. Ainoa toivon kipinä oli se, että kun NOA:n testaaja Howard Phillips kokeili peliä, hänet täytyi lähes repiä pois sen äärestä.



Heinäkuussa 1983 julkaistun Famicomin menestys ei ollut aluksi kovinkaan kummoista. Vasta Super Mario Bros. -pelin julkaisun jälkeen kauppa alkoi käydä, ja laitetta myytiinkin seuraavan puolen vuoden aikana yli 500 000 kappaletta.

MONITOIMILAITE

Nintendo laajensi Famicomia Japanissa moneen otteeseen. Ensimmäinen lisäys oli Famicom Disk System, jonka pelit tulivat erityisvalmisteisilla lerpulla. FDS mahdollisti pelitilanteen tallentamisen. Ensimmäinen FDS-peli oli The Legend of Zelda, joka siirrettiin kasettimuotoon myöhemmin.

Famicomille julkaistiin myös oma BASIC-ohjelmointityökalu, joka oli monen japanilaisharrastajan ensimmäinen kosketus ohjelmointiin.

Famicom oli myös ensimmäinen verkkotoiminnoilla varustettu pelikonsoli. Nintendon japanilaisessa verkkopalvelussa pystyi hoitamaan pankkiasioita tai jopa ostamaan tai myymään osakkeita.

Nintendon verkkopalvelusta saattoi myös ladata pieniä pelejä. Wiin verkkopalveluja kritisoidessa on mielenkiintoista ajatella, että Nintendo oli verkkotoimintojen suhteen melkoinen pioneeri. Varsinaista verkkopelaamista Famicomin aikaan ei vielä harrastettu, eikä verkkopalvelua koskaan lanseerattu Japanin ulkopuolella.

Nintendon verkkotoimintojen suhteen melkoinen pioneeri. Varsinaista verkkopelaamista Famicomin aikaan ei vielä harrastettu, eikä verkkopalvelua koskaan lanseerattu Japanin ulkopuolella.

Miyamoto oli lisännyt pelin alkuruutuun lyhyen tekstin, joka kertoi pelin tarinan. NOA päätti kääntää tarinan englanniksi ja kirjoittaa sen kolikkopelin kaapin kylkeen. Nimikkoapina sai pitää nimensä, mutta prinsessa Paulinesta tuli Polly. NOA:n väen pohtiessa päähenkilön nimeä ovelta kuului koputus. NOA:n vuokraisäntä tuli kyselemään myöhässä olevia vuokratuloja, joiden luvattiin tulevan pikimmiten. Pelin sankari päätettiin nimetä tuon vuokraisännän, Mario Segalin mukaan. Jumpmanista tuli Super Mario. Joku totesi, että Mario näytti enemmän putkimieheltä kuin puuseppältä, joten hänestä tuli sellainen.

NOA:n epäluuloista huolimatta Donkey Kong -pelejä myytiin lopulta yli 60 000 kappaletta, ja peli lisensoitiin eteenpäin useille tahoille. Nintendo tutustui Donkey Kongin myötä myös amerikkalaiseen lakijärjestelmään, kun MCA Universal väitti pelin rikkovan King Kong -elokuvan tekijänoikeuksia. Syyte kuitenkin hylättiin, ja Nintendo sai mukheet korvaukset. Arakawa päätti palkata Nintendon lakiasioita hoitaneen Howard Lincolnin NOA:n varatoimitusjohtajaksi.

Samaan aikaan, kun NOA taisteli henkiinjäämisestään, Japanissa kehiteltiin jo suurempia suunnitelmia. Nintendon Color TV -laitteet olivat hyvin alkeellisia, ja

niihin täytyi ohjelmoida pelit valmiiksi. Yhdysvalloissa oli jo myynnissä laitteita, jotka mahdollistivat erilaisten pelien pelaamisen erillisten kasettien avulla.

Yamauchin tavoitteena oli tehdä laite, jonka kaikki lapset haluaisivat. Nintendo voisi tämän jälkeen tehdä huimat voitot tekemällä ainoana yrityksenä laitteelle pelejä. Japanin markkinoille ehti kuitenkin rantautua kilpailijoita niin Yhdysvalloista kuin kotimaastakin.

Toinen haaste oli hinta. Yamauchi halusi tehdä laitteesta niin halvan, että se päätyisi jokaiseen japanilaiskotiin. Sen aikaiset pelilaitteet maksoivat 30 000–50 000 jeniä, joka olisi nykyrahassa reilut 300–500 euroa. Yamauchi halusi laitteen hinnaksi 9 800 jeniä eli noin sata euroa. Vaikeimmaksi osoitautui prosessorien hankinta.

Nintendo halusi yhteistyökumppanin, joka suostui tarpeen tullen muokkaamaan mikrosirujen mallia hyvin nopealla aikataululla. Ainoa valmistaja, joka suostui vaa-timukseen, oli Ricoh, mutta hekin nauroivat Yamauchin 2 000 jenin kappalehinnalle. Yamauchi ei epäroinyt, vaan lupasi, että Nintendo tilaisi kahden vuoden aikana kolme miljoonaa prosessoria. Tarjous hyväksyttiin.

Yamauchin tarjous oli järjetön. Japanin suosituimmat

1983

Family Computer julkaistaan Japanissa

1985

Nintendo Entertainment System Yhdysvaltoihin

1987

NES saapuu viimein Suomeen

1989

Nintendo saa Tetriksen oikeudet

TETRIS-TAISTELU

Maailman kenties tunnetuimman videopelin tarinasta voisi kirjoittaa kokonaisen artikkelin. Alexei Pajitnov kehitti pelin vuonna 1985, ja kuten Neuvostoliitossa oli tapana, pelin oikeudet siirtyivät valtiolle.

Pajitnov oli lähettänyt kopioita pelistään tuttavilleen, ja yksi kopio päätyi Budapestin tietokonetiedekeskukseen, jossa englantilainen liikemies Robert Stein sattui pelaamaan sitä. Stein innostui pelistä ja päätti lähettää telexin Pajitnoville kysyen, voisiko hän lisensoida pelin.

Pajitnov vastasi, että häntä

kiinnostaa pelin lisensointi. Stein ei tuntenut neuvostoliittolaista kulttuuria, ja otaksui, että hänellä oli pelin oikeudet. Hän myi näitä oikeuksia eteenpäin innolla.

Nintendon yhteistyökumppani Henk Rogers päätyi myöhemmin neuvottelemaan Tetrin Game Boy -oikeuksista neuvostoviranomaisten kanssa. Hänen esitellessään japanilaisia Tetris-kasetteja venäläiset olivat hämillään. He eivät olleet lisensoineet peliä konsolille.

Nintendo ja neuvostoviranomaiset tekivät yhteistyötä, ja



Nintendo sai lopulta kaikki muut paitsi pc-version oikeudet.

Vaikka Atarin Tengen-Tetristä pidetään yleisesti parempana versiona, yhtiö joutui vetämään pelin pois myynnistä. Tengenin Tetris on nykyään arvokas keräilyharvinaisuus.

pelikonsolit saavuttivat 1980-luvun alussa korkeintaan 30 000 kappaleen vuosimyynnit. Yamauchin luotto Family Computeriksi nimettyyn pelilaitteeseen oli kuitenkin vankkaa. Hänen visionsa kattoi tulevaisuuden, josta ei ollut mitään varmuutta. Laitteeseen ei laitettu mitään ylimääräistä, paitsi laajennusportti, joka mahdollisti lisälaitteiden liittämisen konsoliin, jos siihen tulisi tarvetta.

Yamauchin visio toteutuikin, joskin alku oli hankala. Nintendo joutui vetämään puolen vuoden aikana myydyt Famicomit myynnistä komponenttiviian takia, mutta tämän jälkeen laitetta myytiin sitä mukaa kun Nintendo sitä ehti valmistaa.

Ongelmaksi muodostui pelien määrä. Nintendoilla oli alusta lähtien kolme erillistä pelikehitysosastoa, ja Donkey Kongin menestyksen jälkeen Miyamoto sai lisäksi neljännen osaston johtaa. Nintendoon tuli jatkuvasti yhteistyöpyyntöjä, mutta Yamauchi oli huolissaan pelien laadusta. Mikäli Famicomille julkaistaisiin huonoja pelejä, laitteen menestys kärsisi. Lisäksi Yamauchia huoletti voittojen karkaaminen Nintendon käsistä. Nintendo ei kuitenkaan ehtinyt itse tehdä tarpeeksi pelejä tyydyttääkseen asiakkaat.

Varmistaakseen pelien laadun – ja samalla Nintendon voitot – Yamauchi solmi julkaisijoiden kanssa lisenssisopimuksia. Julkaisijat saattoivat tilata Nintendoelta Famicom-kasetteja vähintään 10 000 kappaleen erissä, ja Nintendo veloitti kaseteista kaksi kertaa niiden tekemiseen kuluvaan summaan. Myöhemmin Yamauchi myös rajoitti julkaisijoiden vapautta määräämällä, että yksi julkaisija saattoi julkaista vuodessa vain viisi peliä. Julkaisijat eivät olleet tyytyväisiä, mutta Nintendosta oli tullut liian suuri nimi, jotta he olisivat voineet taistella Yamauchia vastaan.

Famicom lanseerattiin myös Yhdysvalloissa 1985 nimellä Nintendo Entertainment System. Siellä julkaisijoita rajoittavat lisenssisopimukset olivat käytössä alusta pitäen. Muutama julkaisija kiersi rajoituksia hankkimalla Nintendoelta toisen lisenssin ja julkaisemalla pelejä eri nimellä. Toiset taas yrittivät välttää rajoitukset kokonaan.

Atarin halusi julkaista pelejä NESille Tengen-nimen alla, mutta koska Atarin pelivalikoima oli keskimääräistä vakuuttavampi, yhtiötä johtanut Hideyuki Nakajima vaati Arakawalta erikoisoikeuksia. Arakawan kieltäytyttyä Atari alkoi tutkia, voisiko NESin lisensointisuojausta murtaa.

NES-konsolissa oli 10NES-niminen ohjelma, joka tutki, onko laitteeseen asetettu kasetti lisenssin mukainen. Lisensoimattomat pelit eivät luonnollisesti toimineet laitteessa. Atari yritti purkaa suojausta ensin tutkimalla ohjelmaa, muttei onnistunut siinä. Nakajima päätti lisensoida kolme peliä, mutta samaan aikaan Atarin lakimiehet olivat keksineet toisen keinon.

Atari väärensi asiakirjan, jonka mukaan Nintendo on nostanut syytteen yhtiötä vastaan. Tätä asiakirjaa vastaan Atari pääsi tutkimaan Nintendon patenttihakemuksia, joista selvisi 10NES-järjestelmän toimintaperiaate.

Yhtiö pystyi nyt valmistamaan omia pelejään kysymättä lupaa Nintendolta. Lisensoitujen pelien avulla Atari oli saanut myös myyntikanavat pelejä myyviin kauppoihin. Suojautuakseen mahdollisilta oikeustoimilta Nakajima päätti lisäksi haastaa Nintendon oikeuteen patentin väärinkäytöstä monopolin luomiseen.

Noin vuotta myöhemmin Nintendo haastoi puolestaan Atarin oikeuteen kopiosuojarikkomuksista. Pitkällisen oikeusprosessin jälkeen kävi ilmi, että Atarin "Rabbit"-nimellä kulkenut 10NES-vastine oli suora kopio Nintendon järjestelmästä. Atarin täytyi niellä ylpeytensä, mikäli se aikoi tehdä pelejä NESille.

Atari ja Nintendo palasivat kuitenkin oikeussaliin hyvin pian. Atari oli ostanut Tetris-pelin oikeudet Robert Stein -nimiseltä liikemieheltä, joka oli kaupitellut pelin kehittäjältä, Alexei Pajitnovilta hankittuja oikeuksia useammille tahoille. Valitettavasti Stein ei tiennyt hankkineensa ainoastaan pc-version oikeudet.

Nintendo onnistui pitkän prosessin kautta hankkimaan pelin oikeudet kaikille muille laitteille. Atari oli jo julkaissut oman Tengen-Tetris-versionsa, kun Nintendo ilmoitti Atarille, ettei sillä ollut oikeuksia peliin. Läpihuuto-oikeudenkäynnin jälkeen Tengen oli jälleen kerran saanut nenilleen.

Tetrin oikeudet osoittautuivat Nintendolle korvaamattoman arvokkaiksi. Game & Watch -laitteiden luoja Gunpei Yokoi oli suunnitellut kannettavan pelilaitteen, jolle täytyi keksiä hittipeli. Nintendo päätti pakata Tetris-pelin Game Boy -nimellä kulkeneen käsikonsolin mukaan, ja menestystarina saattoi alkaa. Nintendo on tästä lähtien hallinnut käsikonsolimarkkinoita. Kilpailijoita on tullut ja mennyt jo 20 vuoden ajan.

1989

Game Boy



1996

Game Boy Pocket



1997

Game Boy Light



1998

Game Boy Color



2001

Game Boy Advance



DSi

2009



DS Lite

2006



Game Boy Micro

2005



Nintendo DS

2004



Game Boy Advance SP

2003

20 VUOTTA KÄSIKONSOLEITA



VIRTUAL BOY
Gunpei Yokoi'n luomus on ollut Nintendon ainoa todellinen videopelaajaheinen floppi. Laitetta ei koskaan julkaistu Euroopassa, ja Yhdysvalloissakin Virtual Boylle julkaistiin vain viitisentoista peliä.

lanseerattiin Yhdysvalloissa nimellä Genesis, ja 16-bittisen konsolin pelit saivat 8-bittiset NES-pelit näyttämään vanhentuneilta. Segan mainoskampanja totesi tyyliä: Genesis does what Nintendon't!

Nintendon oli vastattava haasteeseen, ja kiitolaisjätti julkaisikin vuonna 1990 Super Famicomin Japanissa. Yhdysvaltoihin lanseerattiin Super Nintendo Entertainment System vuotta myöhemmin. Ensimmäinen todellinen konsolisota oli valmis alkamaan.

Vanhoillisessa Japanissa Nintendo onnistui melko helposti säilyttämään markkina-asemansa, mutta Yhdysvalloissa Sega oli ottanut varaslähdön.

Aggressiivinen mainoskampanja nosti Segan markkinaosuus huimasti, ja Nintendon osuus oli yllättäen tipahtanut 95 prosentista 35 prosenttiin. Apua täytyi etsiä Englannista asti.

Rare, Ltd. oli ollut NES-aikakaudella hyvin menestyksekkäs pelistudio. R.C. Pro-Am, WWF Wrestlemania, Snake Rattle 'n' Roll ja



Battletoads olivat vain osa studion hitti-peleistä.

1980-luvun lopussa Atari ja Sega haastoivat Nintendon oikeuteen lisensointisopimusten yksinoikeuspykälän takia. Oikeus totesi Nintendon syylliseksi kilpailun estämiseen, ja lisensointisopimuksesta poistettiin pykälä, jonka mukaan NES-pelien julkaisijat eivät saaneet julkaista peliään muille laitteille kahteen vuoteen.

Vapautunut kilpailu antoi lisää aseita Segalle, joka julkaisi pian tämän jälkeen Sega Mega Driven. Mega Drive

Seuraavaan konsolisukupolven siirtymässä studiota johtaneet Stamperin veljekset kyllästyivät vallitsevaan mielialaan, jossa 8-bittisistä hitti-peleistä tehtiin puolivillaisia käännöksiä uusille konsoleille.

Rare päätti kokeilla uutta Silicon Graphics -teknologiaa, joka mahdollisti paremmat grafiikat. Alun perin studion tarkoituksena oli tehdä nyrkkeily-peli, mutta

Nintendon kiinnostuttua Raresta suunnitelmat muutettiin. Yamauchi päätti ostaa 25 prosenttia Raresta, ja studio esitti toiveen tehdä Donkey Kong -aiheinen peli. Lupa myönnettiin.

Donkey Kong Country auttoi siivittämään Super Nintendon Yhdysvaltain markkinoiden huipulle. Tilannetta autoivat myös Konamin Street Fighter II sekä Miyamoton tuorein mestariteos The Legend of Zelda: A Link to the Past, jota monet pitävät edelleen kaikkien aikojen parhaana Zelda-pelinä.

Sega taisteli vastaan ja ilmoitti suunnittelevansa Genesis-konsolille cd-rom-aseman. Mega CD -nimellä kulkeneesta asemasta piti tulla viimeinen naula Super Nintendon arkkuun. Levyformaatile mahtuisi enemmän tietoa kuin koskaan ennen.

Nintendo ei jäänyt odottelemaan Segan laitteen mahdollista menestystä, vaan ryhtyi kehittämään omaa cd-asemaansa. Yhteistyökumppaniksi valittiin Sony, joka oli toimittanut Super Nintendoon erinomaisen äänisirun. SNES-äänisirun suunnittelut insinööri Ken Kutaragi ryhtyi vetämään projektia.

Tammikuussa 1992 Consumer Electronics Show -messuilla Sony ilmoitti aikeistaan valmistaa levyaseman. Nintendo oli kuitenkin tullut toisiin ajatuksiin. Yamauchin tutkiessa yhtiöiden välistä sopimusta hän huomasi, että Sony olisi saanut kaikki oikeudet cd-formaatissa julkaistuihin peleihin. Nintendo ei voinut sallia tätä. Vain päivää Sonyn suuren ilmoituksen jälkeen Nintendo ilmoitti tehneensä yhteistyösopimuksen Philipsin kanssa.

Sonyn toimitusjohtaja Norio Ohga oli raivoissaan. Kutaragi vakuutti Ohgan siitä, että Sony voisi tehdä laitteen, joka jättäisi Super Nintendon helposti varjoonsa. Ohga esitteli idean johtokunnalle, joka tyrmäsi ajatuksen yksimielisesti. Nintendon nöyryyttävästä tempusta si-suuntunut Ohga antoi Kutaragille luvan aloittaa projekti.

Samaan aikaan Game Boyn luoja Gunpei Yokoi katseli pelimarkkinoita ja tuskaili. Markkinoille puskettiin uusia pelejä niin huimaa vauhtia, että uudenlaisten pelikokemusten tekeminen tuntui vaikealta. Kun Reflections Technology -yhtiö esitteli Yokoielle uutta kolmiulotteista teknologiaansa, Yokoi innostui. Hän halusi luoda uudenlaisen laitteen, joka ei oikeastaan ollut pelikone, vaan jotain, jolle suunnittelijat voisivat keksiä täysin uudenlaisia kokemuksia.

Virtual Boy muodostui ohjaimesta ja silmille asennettavasta näytöstä, joka peilien avulla loi kolmiulotteisen kuvan. Laitteen grafiikka oli alkeellista, ja muodostui ainoastaan punaisista led-valoista mustalla taustalla. Yokoi olisi halunnut tehdä laitteesta värinäytöllisen, mutta hinta olisi noussut liian korkeaksi. Lisäksi värilliset kuvat eivät näyttäneet testikäyttäjien mielestä kolmiulotteisilta.

Laitteen ongelmat eivät jääneet grafiikkaan. Yokoi oli jättänyt pelaajan pään liikkeiden seurannan pois, koska epäili sen aiheuttavan pahoinvointia. Pahoinvoinnin sijaan Virtual Boyn peilit aiheuttivat vähänkin pidemmän pelisession jälkeen päänsärkyä. Laitteen peilit piti kohdistaa ennen jokaista käyttökertaa päänsärlyn ehkäisemiseksi, eikä tämäkään aina auttanut.

Myös laitteen mainostaminen oli vaikeaa. Koska käyttäjät näkivät kolmiulotteiset kuvat vain katsomalla laitteen sisään, laitetta ei voinut esitellä suurille

INNOVAATTORIT



Ensimmäinen näistä ideoista oli d-pad, eli ristiohjain. Nintendo omistaa edelleen nelihaaraisen ristiohjaimen patentin, mistä syystä Famicomista lähtien ainoastaan Nintendon laitteissa on ollut yhtenäinen nelihaarainen ristiohjain.

Seuraava Nintendon innovaatioista tuli Super Famicomin yhteydessä. Ohjaimen päällä olevia olkanappeja ei ennen tätä tunnettu. Sony tosin keksi laittaa PlayStationiin kaksi nappia kummallekin puolelle.

Nintendo 64 toi alalle parikin

uutuutta. Analogiohjauksen oli näistä mullistavin, joskin Rumble Pak -lisälaitteen avulla saavutettu ohjaimen täristys on tuonut etenkin räiskintäpeleihin lisäfiilistä.

Nintendon tuoreimmat innovaatiot, kosketusnäytön ja liiketunnistuksen käyttö pelitarkoitukseen ovat tuttuja varmasti kaikille nykypelaajille.

Nintendon ideoita yhdistää tapa ottaa jo käytössä olevaa, edullista teknologiaa ja muokata sitä erityisesti pelaamiseen soveltuvaan muotoon.

1990

Super Famicom julkaistaan Japanissa

1992

Super Nintendo saapuu Eurooppaan

1992

Nintendo Play Station kuopataan

1995

Virtual Boy julkaistaan



massoille tai mainostaa televisiossa. Laitteella pelaaminen oli hankalaa, ja sen valmistus lopetettiin vain vuosi julkaisun jälkeen.

Nintendoilta piti vuonna 1995 tulla ulos myös uusi kotikonsoli. Playstationin ja Mega-CD:n vastustaja ei kuitenkaan hyödyntänyt cd-teknologiaa. Philips-yhteistyö oli kaikessa hiljaisuudessa kuopattu, ja

uudenkin konsolin pelit tulivat edelleen kaseteilla.

Syyksi kasettiformaatin valintaan Yamauchi esitti piratismiin ja nopeammat latausajat. Cd-levylle mahtui moninkertainen määrä tietoa pelikasettiin verrattuna, mutta tiedon lukeminen levyiltä vaati sekä aikaa että kallista muistia. Lisäksi Yamauchi pelkäksi, että cd-levyjen kopiointi olisi liian helppoa, minkä Playstationin piratismiongelma myöhemmin osoitti todeksi.

Ilkeät kielet väittivät Yamauchin halunneen kasettiformaatin valinnallaan pitää hallinta julkaistavista peleistä itsellään, Nintendo kun oli ainoa yhtiö, joka sai kasetteja valmistaa. Nintendon johtohahmot ovat ymmärrettävästi kieltäneet moiset huhut.

Nintendo 64 julkaistiin vuotta aiottua myöhemmin. Syyksi tähän paljastui lopulta Shigeru Miyamoton perfektionismi. Laitteen julkaisupeli Mario 64 täytyi saada tarpeeksi hyvään kuntoon. Lopulta Yamauchin kärsivällisyys loppui, ja Mario 64 sai luvan olla tarpeeksi valmis.

Nintendo 64:n saapuessa markkinoille Sony oli jo saanut roimasti etumatkaa. Alkuvaiheessa näytti siltä, ettei tämä haittaisi videopelijätin taivalta, ja ensimmäiset konsolit hävisivät kaupan hyllyiltä sitä mukaa kun niitä sinne saatiin. Pikkuhiljaa Yamauchin päätös käyttää kasettiformaattia alkoi kuitenkin nakertaa Nintendo 64:n menestystä.

Alkuaikoina Nintendo 64 -pelejä julkaistiin vähän.

Peliyhtiöt olivat kyllästyneet Yamauchin mandaatteihin, ja Sony tarjosi helpomman vaihtoehdon. Lisäksi cd-formaatti oli huomattavasti pelikasetteja halvempi valmistaa. Kasettien hinta näkyi myös pelien hinnassa, ja vaikka Nintendo 64:lle julkaistiin kenties tuon sukupolven parhaat pelit – etunenässä Mario 64, Goldeneye, The Legend of Zelda: Ocarina of Time – Nintendo ei onnistunut lopulta päihittämään Sonya. Laatu ei korvannut pelien määrää.

Lohtua synkkään konsolitaistoon toi vuonna 1996 julkaistu Pokémon-peli. Valtaisan suosion saavuttanut keräilyroolipeli poiki vuotta myöhemmin animaatioarjan televisioon ja lukemattomia jatko-osia. Vaikka Nintendo jäikin jälkeen kotikonsolikiisassa, käsikonsolimarkkinoilla kauppa kävi ennätysvilkaasti.

Kolmanneksi konsolikiisassa jäänyt Sega päätti yrittää vielä kerran. Dreamcast-konsolin julkistus sai myös Sonyn ja Nintendon pohtimaan seuraavia konsoleitaan. Nintendo ilmoitti julkaisevansa uuden Gamecube-konsolin vuonna 2000.

Shigeru Miyamoto on tuoreessa haastattelussa kertonut olleensa alakuloinen Gamecube-aikakaudella. Nintendon tappio edellisessä sukupolvessa kauniimpia pelejä pyörittäneelle Playstationille sai yhtiön hyppäämään tehokisaan mukaan. Valitettavasti huippusuositun

TASKUHIRVIÖT

Shigeru Miyamoto yritti 90-luvun puolivälissä keksiä peli-idea, joka antaisi pelaajille mahdollisuuden vaihtaa esineitä Game Boy -laitteiden välillä Gamelink-kaapelien avulla.

Game Freak -niminen yritys otti Nintendoon yhteyttä ja esitteli kehittämänsä peli-idean. Pelaajat taistelivat pienten hirviöiden avulla keskinäisestä paremmuudesta.

Miyamoto päätti kehittää pelistä täysimittaisen roolipelin, ja kannustaakseen pelaajia hirviöiden vaihtoon Nintendo julkaisi pelistä kaksi erilaista versiota, jotka

sisälsivät eri hirviöitä.

Nintendo ei odottanut pelistä hittiä, ja sen ensimmäinen painos oli vain 200 000 kappaletta. Pian kaupat tilasivat kuitenkin lisäeriä, ja Nintendo onnistui solmimaan konseptista myös animaatioidiilin televisiokanavan kanssa.

Piirretystä tuli Japanin katsotuin lastenohjelma, ja Nintendo lisensoi pikimmiten Pokémonit lelu-yhtiöille. Taskukokoisista hirviöistä oli kasvanut megaluokan bisnes.

Nintendo on sittemmin julkaisut jokaiselle uudelle käsikonsolilleen



vähintään yhden uuden Pokémon-version. Taskuhirviöiden määrä on kasvanut alkuperäisestä 151:stä huimaan 493:een. Pokémon-huuma ei tunnu ottavan laantuakseen, ja luvassa lienee vielä monta taskuhirviöpeliä.

1995

Sony julkaisee Playstationin

1996

Nintendo 64 julkaistaan

1996

Pokémonin maailmanvalloitus alkaa

2001

Nintendo julkaisee Gamecuben



SATORU IWATA

Satoru Iwata palkattiin videopelien pariin suoraan yliopistosta. HAL Laboratory -studio, joka tunnetaan parhaiten Kirby-peleistä, palkkasi Iwatan pelituotantokoordinaattoriksi vuonna 1983.

Iwata menestyi HALilla hyvin, ja hän nousi lopulta studion johtoon 1993. HAL tuotti pelejä ainoastaan Nintendoon, ja Iwata päätyikin kiotalaisyhtyrityksen palkkalistoille 2000.

Iwata aloitti työnsä Nintendoon hallinnollisissa tehtävissä, ja kun Hiroshi Yamauchi astui sivuun yhtiön johdosta, Iwata nousi

Nintendon pääjohtajaksi.

Iwata on huomattavasti joviialimman oloinen johtaja kuin Hiroshi Yamauchi.

Iwatan aikakaudella Nintendo on keskittynyt uudenlaisten pelikokemusten luomiseen ja mahdollisimman helposti lähestyttävien pelien tekemiseen.

Nyky-Nintendon tavoitteena on tehdä pelaamisesta kaikille sopiva harrastus. Iwata on lisännyt myös Nintendoon avoimuutta. Hän haastattelee Nintendoon verkkosivuilla säännöllisin väliajoin



Nintendon suunnittelijoita ja tuottajia.

Iwata pitää edelleen yhteyttä HAL Laboratoryyn, ja joidenkin tietojen mukaan hän on myös auttanut studiota uusien Kirby-pelien suunnittelussa.

Playstationin seuraaja Playstation 2 nousi kaikkien aikojen myydyimmäksi kotikonsoliksi, eikä Gamecube onnistunut erottumaan edukseen.

Hiroshi Yamauchi astui vuonna 2002 alas Nintendoon johdosta, ja hänen paikkansa otti Satoru Iwata. Iwatan johtajanuran alku oli vaikea, kun Euroopan komissio määräsi Nintendoon 1990-luvulta asti jatkuneesta hintakeinottelusta huimat 149 miljoonan euron sakot. Nintendoon onneksi Iwatan ura oli nousujohteinen.

Kesäkuussa 2004 Nintendo ilmoitti kehittävänsä uutta käsikonsolia, joka ei tulisi jatkamaan Game Boy -sarjaa, vaan olisi itsenäinen laite. Uudessa konsolissa olisi kaksi näyttöä, joista toinen olisi kosketusnäyttö. Laite sai nimekseen Nintendo DS.

Nintendo DS:n myynti oli melko vaisua aina Nintendoon julkaisuun asti. Omaperäinen koirankoulutuspeleksi osoittautui hitiksi, ja etenkin täysin uudet pelaajat ottivat Nintendo DS:n innolla vastaan. Nintendo lisäsi liekkejä julkaisemalla Dr. Kawashima's Brain Trainingin, joka – ainakin teoriassa – kehitti käyttäjiensä aivotoimintaa.

Nintendo DS:stä julkaistiin uusittu Lite-versio 2006. Sittemmin DS-laitteita on myyty maailmanlaajuisesti yli sata miljoonaa kappaletta. Katsaus uusimpaan DS-versioon, Nintendo DS:iin löytyy tämän lehden tempo-osiosta.

Nintendo otti opikseen myös Gamecuben heikosta menestyksestä. Yhtiön viides pelikonsoli, Wii, ei edes yrittänyt kilpailla tehoissa, vaan nojasi vahvasti uudenlaiseen ohjaustapaansa. Liikeohjaus osoittautui menestykseksi, ja konsolin mukana tullut Wii Sports -peli oli hauska ja helppo oppia. Päinvastoin kuin Virtual Boy, Wii oli äärimmäisen helposti markkinoitavissa. Nintendoon tuoreen menestyksen merkit olivat ilmassa jo Nintendo 64:n aikaan. Analogisen ohjauksen lisäksi yhtiö testasi

liiketunnistushajausta jo ennen 1990-luvun puoliväliä. Visiota ei saatu tuolloin hiottua tarpeeksi toimivaksi, ja testipelaajat eivät osanneet käyttää ranteisiin kiinnitettäviä liikesensoriohjaimia. Myös yhtiön perusideologia on noussut Satoru Iwatan aikakaudella paremmin esille.

Kun NOA:n George Harrisonilta kysyttiin ennen Nintendo 64:n julkaisua, haittaako Playstationin etumatka Nintendoon, tämä kommentoi asiaa todeten, että "Nintendo ei mittaa menestystä sillä, kuka on ensimmäisenä markkinoilla. Nintendoon kolme asiakkaalle tärkeää asiaa on ylitse muiden. Ensinnäkin teknologian mahdollistamat pelikokemukset. Toisena, onko uusi laite selvästi parempi kuin kuluttajilla jo olevat laitteet? Kolmantena – ja ehkä tärkeimpänä – onko heillä varaa siihen?"

Harrisonin sanat muistuttavat pitkälti Yokoin Game & Watch -laitteen suunnittelussa noudattamaa ideologiaa. Nintendo on noussut siis uuteen kukoistukseen samoilla opeilla, joilla se valloitti maailman 1980-luvulla. Aina noista ajoista lähtien Nintendo on pyrkinyt viehättämään ja luomaan uusia pelaajia.

Tämä artikkeli on, uskokaa tai älkää, vain lyhyt katsaus Nintendoon vaiheisiin. Mikäli aihepiiri kiinnostaa, suosittelen lämpimästi lähinä käytettyjen kirjojen lukemista. Etenkin Stephen Kentin kattava videopelien historiikki tarjoaa tuhdin paketin luettavaa aina Pongista edelliseen konsolisukupolveen asti.

_Jyri Paavilainen

Lähteet:

Sheff, David: Game Over; **Kent, Stephen:** The Ultimate History of Video Games; **Kohler, Chris:** Power-Up: How Japanese Video Games Gave The World an Extra Life

2002

Hiroshi Yamauchi astuu alas Nintendoon johdosta

2004

Nintendo DS julkaistaan

2005

Nintendogs julkaistaan

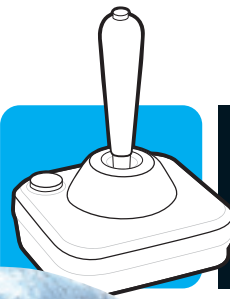
2006

Nintendo julkaisee Wiin

2009

100 miljoonaa myytyä DS:ää ja 50 miljoonaa myytyä Wiitä

AMMATTI



AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

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

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSIIN PELIIN
 Lisää arvioita osoitteessa: www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN TIUKIN

ASSAULT ON DARK ATHENA

Richard B. Riddick tekee paluun konsoleille, ja kiilusilmäinen sankari on vihasempi kuin koskaan



GAMEREACTOR #14

Jäikö edellinen numero väliin? Katkesiko nettiyhteys? Tässä vielä muistutuksena viime numeron peliarviot



Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned 10/10
 Xbox 360
Patapon 2 9/10
 PSP
Chrono Trigger DS 9/10
 DS
Resident Evil 5 8/10
 PS3/Xbox 360
Puzzle Quest: Galactrix 8/10
 DS/PC/PS3/Xbox 360



New Play Control! Pikmin 8/10
 Wii
House of the Dead Overkill 8/10
 Wii
Codename Panzers: Cold War 7/10
 PC
Eat Lead: The Return of Matt Hazard 6/10
 PS3/Xbox 360



Disgaea 3: Absence of Justice 6/10
 PS3
Sim Animals 6/10
 DS
Afro Samurai 5/10
 PS3/Xbox 360
Eternal Sonata 4/10
 PS3
Last King of Africa 4/10
 DS

ARVOSTELUASTEIKKO 1/10 Kidutusta 2/10 Hirveä 3/10 Huono 4/10 Heikko 5/10 Kohtuullinen 6/10 Ihan kiva 7/10 Hyvä 8/10 Erittäin hyvä 9/10 Erinomainen 10/10 Mestarteos

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



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Kiihusilmäinen kostaja palaa toistamaan vanhan seikkailunsa ja aloittamaan uudenkin

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä STARBREEZE Julkaisija ATARI Julkaisu 24.4. Pelaajien lukumäärä 1-12 Testattu versio PC Ikäraja 16



LEIJU KUIN PERHONEN

Lähtäistelussa selviämisen salaisuus on vastustajan tekniikan opettelu. Tiukan puolustuksen lomasta heitetyt oikea-aikaiset vastaiskut tekevät selvää kovemmistakin vastustajista. Aseistuksessakin on valinnanvaraa, ja kovimmat jatkät painivat tietysti paljain käsin.

Laji RÄISKINTÄ



1. FAKTA

RIKU B. RIDDICK

Butcher Bayn vankila ei ollut ensimmäinen laatuaan antisankarimme matkan varrella, sillä Riddick on tutustunut tarinansa varrella useisiin huippuravallisiin rangaistuslaitoksiin. Furyalaisen soturirotuun syntynyt Riddick palveli sotilaana, kunnes kyllästyi korruptoituneeseen järjestelmään, ja hänet lähetettiin vankilaan.

1. VINKKI

KOKEILE MYÖS

Escape From Butcher Bay PC/XBOX

Vanhemmalla laitteistolla pelaavien kannattaa tutustua alkuperäiseen hittiin.

Elokuvista tunnettu Richard B. Riddick teki ensimmäisen vierailunsa pelimaailmaan vuonna 2004 ruotsalaisen Starbreeze -studion käsissä. Yhtenä Xboxin parhaista peleistä pidetty Escape from Butcher Bay esitteli peliyleisölle synkeän antisankarin, joka viihtyi varjoissa ja oli tappavan tehokas lähtäistelussa.

Viisi vuotta myöhemmin Starbreeze on jälleen asialla Assault on Dark Athenan myötä. Naapurimaassa on tehty poikkeuksellinen tempu, sillä

2. MELIPIIDE

Jori B. Virtanen

Se alkuperäinen Chronicles of Riddick oli elokuvana mielenkiytohää toimintapurkkia, mutta pelinä poikkeuksellisen tiukkaa tavaraa. Hiipimisen tärkeys, aikaansa edellä ollut lähtäistelumeکانیکkaa ja vankilan brutaalit olosuhteet tekevät teoksesta nautittavan elämyksen, jota olen muistellut lämpimästi vielä vuosia myöhemmin. On suorastaan helppoa huomata, että AoDA ei hellellä. Meno on väkivaltaista muttei mässälävää, ja tyylji ja asenne ovat ihan omassa luokassaan. Laatuoteos aikuiseen makuun.

Loppukaneetti:
Brutaalia viihdettä aikuiseen makuun.

9/10



SILMISSÄ SINERTÄÄ Riddickin matkassa pieni sinisilmäisyys on aina hyvästä. Ruudun sininen väri nimittäin kertoo pelaajalle, milloin tämä on poissa vihollisten silmistä. Väriefektit toimivat mainiona tunnelmanluojana hiiviskelyä siivittämään.

Assault on Dark Athena sisältää myös klassikoksi muodostuneen Escape from Butcher Bayn uudelle pelimoottorille käännettyä. Assault on Dark Athena on suoraa jatkoa alkuperäiselle Riddick-pelille. Butcher Bayn turvavankilasta pakeneminen ei kuitenkaan ole välttämätöntä, sillä pelit ovat paljolti eroavia kokonaisuuksia, eikä Dark Athenan tarina juurikaan nojaa edellisen osan tapahtumiin. Riddickin ja palkkionmetsästäjä Johnsin miehittämä avaruusalus kaapataan palkkasoturialus Dark Athenalle. Johns joutuu vangiksi ja Riddick

joutuu etsimään pakokeinoja pimeys turvanaan.

Riddick luottaa pääasiassa pimeässä hiippailuun, sillä silloin miehellä on selkeä etu: Butcher Bayn vankilassa saatu pimeänäkökyky. Piilossa hiippaileva Riddick ei kuitenkaan kaihdakaan lähempää kontaktia. Viholliset voi yllättää yhdellä väkivaltaisella iskulla, jonka tyyli määräytyy valitun aseensa mukaan. Verellä mässäily on kuitenkin jätetty vähäiseksi, mutta ruumiinnesiteiden säästelystä huolimatta Assault on Dark Athenan väkivalta on raakaa ja brutaalista.

Riddickin joutuessa suoraan lähtäisteluun

LÄÄKINTÄ...ROBOTTI? Matkan varelta löytyy parannusta tarjoavia epämiellyttävän näköisiä laitteita. Pelissä päästään myös kauko-ohjamaan vihollisen alistamia solttuja.



ASEET LAULAVAT

Pyssyleikkien harrastaminen kannattaa jättää vihulaisten puuhiksi. Riddick on tappavimmillaan terät kourassa pimeydestä iskiessään. Luotien väistely ei kuitenkaan kuulu sankarin repertuaariin.



OPERAATIO IHMISHILPI Riddickin listimiä vihollisia voi käyttää suojana samalla kun tulittaa näiden käteen kiinnitetyllä aseella.

vihollisten kanssa on pelaajan ajoitettava hyökkäyksensä oikein ja suojauduttava vastustajan iskuiltä. Lyhyen harjoittelun jälkeen perusvihollisten nujertaminen käy helposti. Riddick voi myös roikottaa raatoja lihakilpenä ja hyödyntää kalmon käteen kiinnitettyä asetta. Temppu on kompromissi liikkuvuuden ja tulivoiman välillä, ja fiksu pelaaja pyrkiiikin välttämään yhteenottoa.

Edistääkseen pakoaan Dark Athenalta Riddick joutuu suorittamaan pieniä askareita. Tehtävät eivät edusta pelikäsirojoituksen kulta-hetkiä, vaikka varsinainen tekeminen onkin laadukasta. Hankkiessaan etenemiseen tarvittavan ruuvimeisselin täytyy Riddickin vältellä vartijoita ja valokeilaa.

Kissa-hiiri -leikin päätteeksi meisseli löytyy kätevästi lojumasta hissien lattialta, josta Riddickin olisi muutenkin jatkettava matkaansa. Käytännössä pelaaja siis etenee ainoaan mah-



FAKTA

PIKIMUSTAA

Assault on Dark Athena pohjautuu Escape From Butcher Bay -peliin, joka pohjautuu Chronicles of Riddick -elokuvaan, joka puolestaan on jatkoa Pitch Black -elokuvalle, joka taas oli Vin Dieselin läpimurtoelokuva. Sitä ennen Diesel oli perinteinen teatterinäyttelijä, joskin hän teki pienen roolin Hollywood-leffassa Saving Private Ryan.

PELHISTETTY Dark Athena ei käytä erityistä näyttöä lainkaan ammuksen näyttämiseksi. Ainoa ruudulla leijailava tieto on vasempaan yläkulmaan ilmestynvä energiapaikki.

dolliseen suuntaan, ja työkalu tulee vastaan puolivahingossa. Puolivillaisesti suunnitellut tehtävät eivät pilaa pelinautintoa, mutta syövät ikävästi sitä kuuluisaa siellä olemisen tuntua.

Assault on Dark Athena on näyttävä peli etenkin pimeimmillään. Aluksen vartijoiden lampujen valokeilat hohtavat komeasti metallipinnoista, ja ulkoasussa on realismin tavoittelun sijaan keskitytty tyylittelyyn. Pintakäsittelyn saanut Escape from Butcher Bay näyttää entistä komeammalta, joskin Assault on Dark Athenan ilme tuntuu sopivan paremmin uuden pelimoottorin pyöriteltäväksi. Myös pelin äänimaailma saa puhtaat paperit, vaikka Vin Dieselin baritonia lukuunottamatta mitään erityisin mieleenpainuvaa ei korville tarjoillakaan.

Riddickin aikakirjat saavat lisää maukasta täytettä Assault on Dark Athenan myötä, vaikka itsenäisenä pelinä uusi seikkailu ei olekaan aivan edeltäjänsä tasoa. Escape from Butcher Bayn sisällyttäminen samaan pakettiin takaa kuitenkin laatuaiakaa maailman rankimman vankikarkurin parissa, ja etenkin alkupe- räistä peliä pelaamattomien on korkea aika tutustua Richard B. Riddickiin.

Jukka A. Moilanen

PISTEET 8/10

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

TOIMIVAA SYNKISTELYÄ

- ☑️ Kaksi peliä yhden hinnalla, grafiikka, hiiviskely, Riddickin asenne
- ☑️ Puolivillaiset tehtävät, seikkailu ajoittain putkimaista

RESISTANCE RETRIBUTION

Vihamielisten valtaajien kurmotus jatkuu käsikonsolilla

Laite PSP Kehittäjä SONY Julkaisija SONY
Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8
Testattu versio PAL Ikäraja 15

LajiRÄISKINTÄ



VIHULAISIA James Grayson osaa tähdätä vihollisia kohti puolilautomaattisesti toisen ohjaustikun puitteen takia.

Resistance: Retribution tuo Chimera-muukalaisten maailmanvalloituksen käsikonsolille. Sankari James Grayson vapautetaan sotavankeudesta auttamaan ranskalaisten pyrkimyksiä hävittää muukalaisinfestaatio kanaalin toiselta puolen.

Tarina on kerrottu välinäytöksin, jotka ovat valitettavan pitkäveteyisiä ja yhdentekeviä. Osa ääninäyttelijöistä on toistaitoisia, ja surkuhupaisaa "ranskalaisittain" äännettyä englantia joutuu kuuntelemaan sietokyvyn rajoille asti. Onneksi välinäytökset voi sentään ohittaa.

Heti pelin alkaessa sen suurimmat ongelmat nostavat päätään: PSP:ssä ei ole kuin yksi ohjaustatti. Tekijät ovat onneksi tuoneet muutamia näppäriä oivalluksia peliin. Tähtäys lukittuu kohteeseen kuin itsestään ja esteiden taakse suojautumista on tehty automaattista.

Kankeasta ohjauksesta huolimatta kaikki menee hyvin niin kauan, kun vastassa on perinteisiä vihollisia. Varsin varhaisessa vaiheessa esiteltävät Boiler-ötökät puolestaan saavat pelaajan raivon valtaan. Öttiäiset kirmaavat suoraan kohti ja räjähtävät silmille, ja suostuvat kuolemaan helposti vain pääosumilla. Hedarit tietysti vaativat kankeaa manuaalista tähtäystä, ja nopeissa tilanteissa ärräpäät säästävät epäonnistumisia.

Resistance 2:n omistajille pelissä on yksi mukava porkkana. PSP:n yhdistäminen PS3:een avaa Retributioniin Infected -tilan, jossa Grayson on alkuperäisen sankarin tapaan Chimeran saastuttama. Tämä muuttaa tarinankerrontaa ja antaa Graysonille mm. kyvyn parantua ajan myötä ilman lääkintäpakkauksia.

Retributionin suurin ongelma on se, että se ei vain sovi Sony'n käsikonsolille. Ohjaukseen kaipaasi kipeästi kahta analogitattia, ja sinänsä nätti ulkoasukin jättää toivomisen varaa. Vaikka tehtävät kulkevat Luxemburgista Berliiniin, tapahtumapaikkoina ovat aina ne ankeat rauniot ja tuhoutuneet talot, ja se pitkästyttää. Jos PSP on ainoa peliväline tai ammuskelu-pelit henki ja elämä, hankintaa voi harkita viimeistään alelaarista.

Matti Isotalo

PISTEET 6/10

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

EI TOIMI TASKUKOODSSA

- ☑️ Paljon pelattavaa, hyvä yritys
- ☑️ Kankea ohjattavuus, tylsät juonipätkät, ei sovi PSP:lle



THE GODFATHER II

Kakkos-Kummisetä tarjoaa pelaajalle rutkasti toimintaa eikä kursaile väkivallan kanssa

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu 18.4. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18



Laji TOIMINTA

Godfather 2 on simulaatio järjestäytyneestä rikollisuudesta taktisine karttoineen ja finanssikäyrineen päivineen.

Peli alkaa, kun Kummisetä-elokuvista tutut mafiosot ovat kerääntyneet juhlimaan liiketoimintansa kukoistusta Kuubassa.

Asiat menevät kuitenkin pieleen, kun mafiialle suosiollinen El Presidente syöstään vallasta kapinallisten toimesta. Pelin päähenkilö Dominick auttaa Michael Corleonen pakoan kapinallisilta ja saa tästä hyvästä tehtäväkseen perustaa oman ”perheytyksensä” New Yorkiin.

Peli pysyy kohtalaisen uskollisena itse elokuvalle. Dominickia kuljetetaan kaikkien juonen tärkeimpien osien läpi, vaikkakaan ei aivan kronologisessa järjestyksessä. Näyttelijät eivät ole alkuperäisiä, mutta kerrankin tarpeeksi lähellä, ettei asiaa edes pelin edetessä ajattele. Hahmomallit ovat kohtalaisen lähellä esikuviaan, vaikka ne ovatkin hieman siloteltuja kuvia oikean elämän vastineista. Kaiken kaikkiaan on helppo uskoa olevansa Kummisedän maailmassa.

Pelaaja rakentaa rikosimperiumiaan yritys kerrallaan. Bisnekset kerätään perheen suojelukseen uhkailemalla omistajaa. Kätevintä on hyödyntää johtajan arkaa paikkaa, mikä voi olla mitä tahansa pahoinpitelystä omaisuuden tuhoamiseen tai katolta heittämiseen. Liian pitkälle ei kannata mennä, sillä kuollutta

VINKKI

KOKEILE MYÖS
The Godfather USEITA

Ykkösosa seuraa viitteellisesti ensimmäisen Kummisetä-elokuvan tarinaa.



FAKTA

EI LAPSILLE

Godfather ei kursaile väkivallan tai paljaan pinnan kanssa. Verta lentää välillä kuin saavista, ja kituvan vihollisen voi lopettaa toinen toistaan tyylymällä tavalla. Dominick voi tunkua konepistoolin vihollisen suuhun ja ampua täyslaidallisen, tai iskeä pesimailan pystyyn mafioson suuhun. Kanssaihminen julman kohtelun lisäksi genreen kuuluu myös tissibaarit, eikä niissäkään näkyviä juuri sensuroida.



SISUSTUS UUSIKSI Pelin miljööit ovat uskollisia aikakaudelleen. Kaikki aina viisikymmenluvun nahkasohvista massiivisiin tauluihin ja tammipuisiin baaripöytiin henkivät Kummisetien tunnelmaa. Säälä, että ne kaikki pitää tahrata verellä.

omistajaa on paha kiristää. Yrityksen valtaaminen ei silti tarkoita, että se olisi lopullisesti pelaajan käytössä, sillä kilpailevat perheet saattavat yrittää vallata sen takaisin. Ennen kuin Dominick saa kasvatettua perhettään suurlukuisemmaksi, on pelaajan penseä tehtävä juosta puolet peliästä puolustamassa yrityksiään.

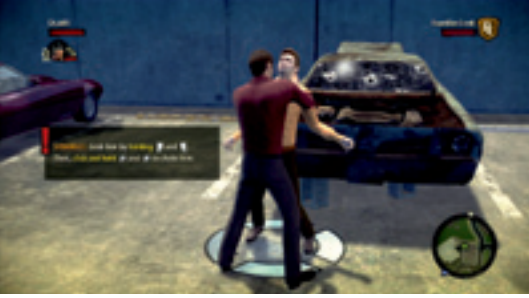
Muiden Mafiaperheiden piekseminen on yksi Godfatherin hauskimista ominaisuuksista. Mafiosojen tappaminen ei ainoastaan rauhoita hyökkäyksiä omia yrityksiä kohtaan, vaan myös helpottaa lopullista iskua perheen kartanoon. Jokaiseen tappoon on aina omat erityisehtonsa,

kuten kuristaminen, teloitus pistoolilla jne. Jos tappoa ei suoriteta käsketyllä tavalla, on gangsteri vain hetken poissa pelistä, kunnes palaa jälleen kiusaamaan pelaajaa.

Valitettavasti peli ei tarjoa liiemmin ylimäärisiä aktiviteetteja, vaan kaikki liittyy tavalla tai toisella juonen kuljettamiseen. Osa asukkaista pyytää Donilta palveluksia rahaa tai vastapalveluksia vastaan, mutta käytännössä näillä ei ole suurtakaan merkitystä. Vallatut yritykset tuottavat tarpeeksi pitääkseen Dominickin rahoissaan, eikä vastapalveluksilla tee käytännössä mitään pelin alkupään jälkeen.

Rahalla ei Godfatherissa olekaan muuta

JOHTAJAN ELKEET Tietyt johtamisstrategiat auttavat kilpailevan yrityksen omistajanvaihdoksessa. Ohessa vanhat kunnon "pövellä munille" ja "riusosta kiinni" -taktiikat.



RAUHALLISEN MIEHEN KIESI Kummisedän erämaalavan kapteenilla on syytä olla hyvät hermot – autot kääntyvät esteiden tieltä suunnilleen Titanicin vauhdilla.

virkaa kuin vartijoiden palkkaaminen ja hahmon kehittäminen. Dollarit ostavat hahmopisteitä pelaajalle, joilla voi ostaa taitoja kuten kestopisteitä ja erilaisten aseiden käsittelyä. Pisteet maksavat suuren summan rahaa, joten pelaaja ei yhtäkkiä ole puolijumalana tunkiolla. Mutta kun hahmo on kehitetty tappiin asti, vastaa Dominick suunnilleen yhden miehen armeijaa, eikä peli tämän jälkeen tarjoa suurempia haasteita.

Godfatheria riivaa lievä yksipuolisuuden lisäksi hieman kömpely ohjausjärjestelmä. Hahmon liikuttelu sekä tuliaseilla ammuskelu onnistuu melko helposti, mutta esimerkiksi suojaan hakeutuminen on ajoittain sekavaa. Samoin kauppiaiden uhkailu on välillä turhauttavaa. Useimmiten pelaaja retuuttaa raukkoja riveleistä ja hakkaa paran päätä milloin mihinkin esineistöön. Valitettavasti yliherkät kontrollit tulkitsevat pelaajan käskyjä turhankin verenhimoisesti, ja yritetty vallankaappaus päättyy helposti omistajan telomiseen. Autolla ajelu puolestaan on täysin toiselta planeetalta. Koslat ovat ketteryydessään jossakin panssarivaunun ja tiejyrän välissä, eikä pakomatkat ole koskaan olleet yhtä hankalia.

Hahmon ohjauksessa on myös omat puutteensa. Dominick ei osaa lainkaan hypätä, ainoastaan liukua tiettyjen ennalta määritettyjen esteiden ylitse. Tämä johtaa naurettaviin tilanteisiin, joissa pelaajan matkan pysäyttää kymmensenttinen kieleke, joka tuskin olisi konttaavalle lapsellekaan ongelma. Toinen ikävä ominaisuus on se, ettei korkeista paikoista pysty tiputtautumaan lainkaan alas. Tämä johtaa pitkiin patikkaretkiin tuloreittiä takaisin, vaikka

3 PELIHAAHMOA



Perheen pää
MICHAEL

Corleonein suvun Don. Kylmäverinen ja laskelmoiva mies, joka perustelee moraalittomat tekonsa sillä, että hän tekee ne perheen edun nimissä.



Ykkösosan ykkös mies

ALDO

Ensimmäisen Kummisetä-pelin päähahmo Aldo Trapani tekee pikaisen cameo myös jatko-osassa. Vierailu ei kestä kuitenkaan introa pidempään.



Sankari sukkaohuista
DOM

Pelin päähahmo Dominick saa Don Michael Corleoneelta tehtäväkseen perustaa oman perheensä ja vallata New Yorkin. Mies tekee työtä käskettyä.

kielekkeeltä tiputtautuminen säästäisi useita minutteja aikaa. Virheet unohtuvat kuitenkin nopeasti silkan tekemisen myötä.

Godfather 2 on kaiken kaikkiaan onnistunut tekele. Se pysyy uskollisena elokuvalla jopa siihen pisteeseen asti, että sitä ajoittain uskoo elävänsä kaikkia sen muistettavia hetkiä. Toki voidaan sanoa pelin hallinta-osuuden olevan kohtalaisen pinnallinen, eikä finanssiasioitaakaan tarvitse välittää tuon taivaallista. Uuden Donin alkutaipaleen seuraaminen on vain yksinkertaisesti niin hauskaa ja mielenkiintoista, ettei ilmeisiinkään virheisiin jaksa kiinnittää huomiota.

Heikki Takala

PISTEET 8/10

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

TOIMIVAA GANGSTERIMEININKIÄ

Ääninäyttely, uskollinen elokuvalle, tunnelma, kookuttava

Ohjaus osittain, autolla ajaminen, turhan pinnallinen hallintao- osio, melko vähän tekemistä pääpelin lisäksi.

2. MIELIPIIDE

Don Vito Corleone

Godfather II:n parissa ei tylsää tule. Kaupungit ovat täynnä vallattavaa, ja vihollisperheiden jäsenen niittäminen on ihan hauskaa puuhaa. Tekemistä siis piisaa, ja silmitön kaahailu ja vahingontuottaminen viihdyttävät, vaikka sitä mafiaimeininkiksi voi sitten mitenkään kutsua. Tällainen hiekkalaatikolla mellastaminen on vain nähty jo moneen kertaan, ja niinkin sisältörikas lisenssi kuin Kummisetä kaipaisi muutakin sisältöä kuin graafista väkivaltaa. Kelpo ajanvietettä yhtä kaikki.

Loppukaneetti:

Yksipuolista mutta viihdyttävää mafiaoimintaa

7/10

KEIKALLA

Vasikka laulaa ja luodit lentää



HAKU PÄÄLLÄ

Kirottu vasikka paljastui kytäksi. Ilta, joka alkoi leppoissa merkeissä, päättyi jokkis-ralliksi pitkän keskuksiosta. Ja Luca Brasi, vaikka hän onkin lojaali perheelle, omistaa raskaan kaasujalan. Liian raskaan. Moni lenkkelijä palasi yllätyksekseni kotiin ruumispuussa.



TIEDON LÄHTEILLÄ

Mickey "Juustolaatikko" Giovanni järjesti perheemme vasikan kanssa kosketuksiin. Hän liittyi epäilemättä asiaan jollain tavalla. Löysin hänet strippiklubiin. Onneksi tiesin Mickeyn potevan korkeanpaikan kammoa. Pienen suostuttelun jälkeen hän oli valmis puhumaan.



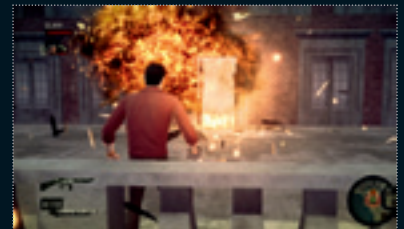
SAMAN PÖYDÄN ÄÄREEN

Kävi ilmi ettei Juustolaatikko ollut toiminut yksin. Vieras perhe oli saanut poliisit pussiinsa ja usuttanut heidät kimppeemme. Soitin heille, ja ehdotin perinteistä alas istumista asian tiimoilta. Vanhojen aikojen kunniaksi tekisin heille tarjouksen, josta he eivät voisi kieltäytyä...



TARJOUS

...haulikollani! Kukaan ei käyttäydy epäkunnioittavasti perheemme kohtaan. Haulien lentäessä ilmojen halki totesin, että perhe on kuin suuriryitys. Joskus kilpailijat on vain ajettava markkinoilta hieman kovemmilla taktiikoilla. Kuten esimerkiksi vihamielisellä kaappauksella.



TO-RE-A-DOR!

Se ei olisi ohi ennen kuin läski mies laulaisi. Ja hän laului istuessaan köyryttynä nojatuolinsa. Liekkien nuoliessa kattoa pohdin, olisiko perheemme aika laajentaa toimensa myös poliisin suuntaan. Heidän työnantajalleenhan oli juuri käynyt pieni "vahinko"...



WHEELMAN

Peli kuin toimintaleffa

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä TIGON Julkaisija MIDWAY Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 16

Laji TOIMINTA



LÄLLÄRIT LAKOON

Kaahailupeliin kuuluu, että pollarit on tehty runnottaviksi, ja että tieltä suistuva kyttäkaara räjähtää.

CRUNCH!!

Kaahailupeli Wheelman oli tukehtua konkurssikypsän Midway-julkaisijan henkitoraisiin. Viimeisillä voimillaan

Midway sai kuitenkin rahoitusapua pelin viimeistelemiseen, ja Barcelonan kaduille sijoittuva toimintarymistely sai kuin saikin ensi-iltansa. Kaikkien onneksi, sillä tätä lähemmäksi autoihin keskittävää actionelokuva ei ihan heti päästä.

Vin Dieselin ääntä ja naamaa käyttävä klanipää on katukuskeista paras. Yllätys yllätys, hurjapäinen kaaharimme onkin piilokyttä, jonka tehtävänä on soluttautua Barcelonan alamaailmaan. Toimeksianto on niin tärkeä, että kaikki keinot ovat sallittuja, mukaan lukien valtavat aineelliset vauriot ja tuliseilla silmittömästi liikenteessä räiskiminen. Juoni on siis ehtaa ja siksi ihan parasta B-luokkaa!

Kyseessä on selvästi toimintaelokuvaksi pyrkivä peli, eikä realismilla olekaan Wheelmanissa mitään osaa eikä arpa. Sunnuntaisuhareihin törmääminen on korkeintaan hidaste, siviilien runnomisesta ei sakoteta eikä pistoolista lopu koskaan ammuksia. Kiilaamisestakin on tehty taidetta, sillä auto ei ole pelkkä ajokki vaan lyömäase. Ohjaimen tattia heilauttamalla kaara tekee runntausliikkeen, joka oikein ajoitettuna jysäyttää vieressä kaahaavan kumijalan päin seinää. Helppoa ja hauskaa!

Viimeistään sankarin tekemät stuntit lyövät



FAKTA

JOKAPAIKAN HÖYLÄ

Vin Diesel ei ole pelkkä elokuvien toimintatähti, vaan niin tuottaja, käsikirjoittaja kuin ohjaajakin. Mies on niin innoissaan pelien tuomista mahdollisuuksista, että hän perusti oman pelistudiosensa, Tigonin, joka Wheelmaninkin on tehnyt. Yllättävää kyllä, toimintasarjaksi leimautuneen Dieselin unelmaprojekti ei ole tehnyt sitä parasta actioneloa koskaan, vaan historiallisesti tarkka verkkoroolipeli muinaisen Karthagon ja Hannibal Barcan ajoista.

! VINNHEI

KOKEILE MYÖS
Grand Theft Auto IV PS3/XBOX 360
Minkä GTA häviää autoisteluissa, se voittaa muussa toiminnassa.



AMMU KOHTI VAIN Vaikka Wheelmanin päähenkilökin on poliisi, kollegoja ei säästellä. Tehtävä on yksinkertaisesti niin tärkeä, että uskottavan peitehenkilöllisyyden saamiseksi on lahdattava kasapäin väkeä. Sellaista se on.

homon niin yli, että on täysin mahdollista olla nauttimatta menosta. Liikennettä törkeästi vaarantamalla kasvatetaan vauhtimittaria, jonka täytyessä voi vaikkapa kiepsauttaa ajokin selkää menosuuntaan päin ja ampuu takana tulevia muskeliautoja moottoreihin. Pelaaja voi myös milloin tahansa tehdä täysin järjettömän loikan autosta toiseen ja kaapata sen vauhdissa haltuun.

Totta kai hurjastelulle annetaan tekosyy erilaisten tehtävien muodossa. Pelaaja toimii niin vikkelenä taksikuskinakin kuin autokaapparina ja pakokuskina. On selvää, että peli on rakennettu kaahailun varaan, ja niin kauan kuin homma pysyy tien päällä, peli maistuu kuin mannalta. Jahka piilopollarimme jalkautuu, homma ei toimi läheskään yhtä hyvin. Pahisten pyssyttely on keskitason

välipalaa, eikä muuta tekemistä ole tarpeeksi. Vaan meneehän se siinä muun menon ohessa.

Wheelman on häpeilemättömän kliseinen tuote, ja se on kerrankin hyvä juttu. Genretietoinen peli ei yritä olla mitään muuta kuin puhdasta korkeaklaanista autotoimintaa, ja olen puhtaan yllätynyt siitä, miten hyvin kokonaisuus on saatu toimimaan. Jarrupoljin on heikoille.

Jori Virtanen

PISTEET 7/10

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

TALLA POHJAAN

- + Kliseiden käyttö, jatkuva toiminta, elävän oloinen Barcelona
- Muoviset ihotekstuurit, jalkaisin liikkuminen

SOCOM: CONFRONTATION

Taistelua tutuilla ja turvallisilla vesillä

Laite PS3 Kehittäjä SLANT SIX GAMES Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 2-32 Testattu versio PAL Ikäraja 16

SOCOM oli aikoinaan Sonyn vastaus Halon massiiviselle menestykselle moninpelin saralla. Se oli itse asiassa miltei ainoa syy Metal Gearin ohella edes hankkia nettiyhteys PS2 konsolille. Nyt SOCOM tekee debyyttinsä PS3:lle, mutta onko mikään muuttunut edellisistä osista?

SOCOM Confrontation ei sisällä minkäänlaista juonta. Homman nimi on kommandot vastaan palkkasoturit, ja sillä selvä. Konfliktille ei anneta aihetta, saati selityksiä. Toisaalta tarinoille ei ole minkäänlaista tarvetta, sillä SOCOMin yksinpeli on päätetty heivata romu-kuoppaan: uudessa osassa keskitytään ainoastaan verkkopeliin.

Pelin kuningasidea on armoton pelimekaniikka, joka antaa pelaajille yhden elämän per ottelu. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että varomattomampi pelaaja saattaa joutua katselemaan ottelua sivusta jopa kymmenen minuuttia. Keltanokat oppivatkin varsin varhain vaihtamaan suin päin rynnin hitaaseen ja tarkkaan etenemiseen. Kissa ja hiiri -tyylinen ratkaisu on tyyli mutta toimiva. On selvää, että näin armotomassa räiskinnässä pääosassa on tiukka tiimityöskentely. Ottelut voitetaan poikkeuksetta ainoastaan tarkasti koordinoituilla hyökkäyksillä sekä ennakkoon sovitulla arsenaalilla. Aseet ovat miellyttävän erilaisia ja sopivat hyvin niille tarkoitettuihin tilanteisiin.

Valitettavasti ohjailtavuus ei tee oikeutta SOCOM:in taktiselle ja anteeksiantamattomalle pelimekaniikalle. Sotilaat osaavat toki kaiken tarpeellisen, kuten katsoa nurkan taakse, painua maahan, hyppiä, kiivetä ja hiipiä. Hahmot vain jäävät harmillisen usein näkymättömiin esteisiin jumiin, ja niistä hyppimällä irroittautuminen tuhoaa taktisen taistelun tunnelmaa.

Ratkaisu käyttää ohjaimen liikkeen tunnistusta ei saa yhtään enempää suitsutusta. Kapulaa kallistelemalla sotilas katsoo nurkan taakse tai heittäytyy maahan. Joskus ohjain ei kuitenkaan tunnista liikkeitä lainkaan, ja

Laji RÄISKINTÄ



NISKALAUKAUS Selustaan kiertäminen tulinjalle säntäilyn sijaan on aina hyvä vaihtoehto.



FAKTA VARUSTEET OMAN MIELEN MUKAAN

Ennen taisteluun syöksymistä pelaaja pääsee luomaan oman hahmonsaa. Pelaajat saavat valita otteluihin oletusarvoisesti otettavat aseet ja varusteet. Periaatteessa tavaroiden paino vaikuttaa hahmon ohjattavuuteen, mutta eroa oli äärimmäisen vaikea huomata. Mukavana yllätyksenä myös ulkonäön luomiseen on panostettu.

VINKKI

KOKEILE MYÖS Counter-Strike PC

Klassikkopeli on strategisen verkkosodinnan ehdotonta aatelia vielä tänäkin päivänä.

toisinaan se tunkee sotilasta jatkuvasti maata halaamaan tai pelaajan päätä maalitauluksi. Liikkeen tunnistuksen voi ottaa pois päältä, mutta vaihtoehtoinen ristiohjaimen käyttö ei toimi yhtään sulavammin. Koska miltei jokaisella napillakin on kaksi tai kolme eri toimintoa, ohjauksen kanssa menee muutenkin äärimmäisen helposti sekaisin.

SOCOM:in selkeästi suurin ongelma on sekava ohjaus sekä satunnaiset verkkoviive-vaivat. Toimiessaan se kuitenkin on intensiivinen kokemus. Jatkuva kuolemanpelko pitää pelaajat varpaillaan, kentät ovat hyvin suunniteltuja, eikä varsinaisia sumpukkohtia pääse syntymään. Vanhat fanit ovat varmasti heti kotonaan, mutta uusien pelaajien kannattaa pohtia kertaalleen ostopäätöstä. Viat tasotetaan luultavasti päivitysten myötä, mutta tällaisenaan peli vaatii melko rautaisia hermoja jotta siitä voi nauttia.

_Heikki Takala

PISTEET 6/10

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

+ Intensiivisyys, taktisuus karttasuunnittelu
- Viiveet, Sixixis-ohjaus, jumiutumiset näkymättömiin esteisiin

GTA: CHINA-TOWN WARS

Rötöstelyä taskukoossa

Laite DS Kehittäjä ROCKSTAR LEEDS Julkaisija TAKE 2 Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 18

Laji TOIMINTA



PUMPUK Tulitaistelu on automaattitähityksen ansiosta helppoa.

Hiekkalaatikopelien kuningas GTA on taas täällä. Tällä kertaa sankarina on Huang Lee, sietämätön, aikaansaamaton ja täysin pilalle hemmoteltu triad-pomon poika. Kun isäukko listitään, tärkeä seremoniamiekka ryöstetään ja Lee piestään, on aika tarttua kättä pidempään.

Chinatown Wars muistuttaa lintuperspektiivinsä ansiosta kahta ensimmäistä GTA-peliä, mutta vaikka ympäristön näkee helposti, siihen yhtäläisyydet jäävätkin. Kyseessä on nimittäin moderni GTA-peli. Eri autot ohjautuvat eri tavalla, katuvalot väänntyvät törmäysten voimasta, ja kolarit voivat olla täysin hulluja.

Chinatown Wars on täpötäynnä erilaisia minipelejä. Autojen turvakeinot täytyy päihittää kosketuskynän avituksella, kiikariväveri rakennetaan ennen käyttöä ja jopa tietullien maksaminen hoituu minipelin avulla. Kaikki niistä eivät kuitenkaan toimi yhtä hyvin. Kranaattien heittäminen on tuskallisen hankalaa, eikä taistelun tiimellyksessä uskalla ottaa turhia riskejä.

GTA ei olisi GTA, ellei siinä olisi raflavia piirteitä kuten moottorisahoja, roimasti kiroilua ja avuliaan automaattitähityksen ansiosta tehtäiltävät ruumispiinot. Eniten paniikkia aiheuttaa kuitenkin väkivallan sijaan heroinin kaupittelu: muun kruisailun ohessa voi nimittäin hankkia hieman lisätienestettä huumekaupalla.

Dialogit kerrotaan sarjakuvanomaisissa ruuduissa ilman ääninäyttelyä, jolloin tarinankerronnasta tulee vähäsanaisempaa ja nopeampaa. Kerronta toimii erityisen hyvin grafiikan ja yleisen suunnittelun kanssa, mutta se ei tunnu yhtä todelliselta tai vakavalta kuin sarjan muut osat.

Chinatown Wars on jännittävä ja mukaansatempaava peli, joka olisi paremmalla taistelumekaniikalla ja bugitestaamisella ollut täyden kympin peli. Kysymys kuuluu, olisiko Rockstar Leeds voinut tehdä siitä ratkaisevasti paremman pelin kuin mitä se on? Todennäköisesti ei. Chinatown Wars on paras kannettava GTA-peli koskaan.

_Jonas Mäki

PISTEET 9/10

Grafiikka 10/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 10/10
FRANK MILLER -GTA

+ Vaihteleva, kaunis, jännittävä tarina, hyvä monipeli, minipelit
- Pikkuongelmia pelattavuudessa, tylsä musiikki



MUNAT TURPEESSA Socomissa ei parane jäädä tuleen makaamaan, sillä ottelut ovat kiivastempoisia eikä yrityksiä ole kuin kerta per matsi.



NINJA BLADE

Näin käy kun mato kyllästyy olemaan matala

Laite XBOX 360 Kehittäjä FROM SOFTWARE Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 16



Joitakin vuosia sitten maailmaa järkytti katastrofi Ground Zero, jossa maan alta esiin mönkineet parasiitit, Alpha-madot valtasivat ihmisten kehot ja uhkasivat koko maailmaa. Ihmiskunta oli pakotettu tekemään raskaan päätöksen – oli käytettävä suurinta mahdollista tuhoajatorjuntaa eli atomipommia. Ongelman luultiin olevan ohi, mutta kuinka ollakaan, Alpha-madot nostavat rumaa päätään toistamiseen. Koska atomipommi on vähän turhan järeä tehokeino, lähetetään matkaan tällä kertaa vain yksi mies.

Tarina on tarpeeksi viihdyttävä kantaakseen koko pelin läpi, vaikka sillä on tapana herättää enemmän kysymyksiä kuin mihin se vastaa. Useat dialogissa läpi käytyt asiat unohdetaan heti seuraavaan kenttään kuljettaessa, ja pelaaja jää usein raapimaan päätään mitä milloinkin tapahtuu.

Tarinasta huokuukin selkeä editoinnin maku: jotta rytmitys on saatu pysymään oikeana, juonta on viime metreillä ruuvattu tiukemmaksi juonenkuljetuksen kustannuksella. Tämä ei sinänsä haittaa, sillä vauhti on niin henkeäsalpaavaa, että pelaaja jää hyvin harvoin pohtimaan miksi hän tekee mitä tekee.

Ninja Bladen taistelujärjestelmä on toimiva, vaikkakin pinnallinen. Pelaajan mukana kulkee



FAKTA

NOPEUS TESTIIN

Ninja Blade on täynnä erilaisia reaktiopelejä, joiden suunnittelusta on pakko nostaa hattua. Reaktioaikaa annetaan tarpeeksi hitaammillekin pelaajille, ja koska pidempiin jaksoihin on ripoteltu tällennuspisteitä, väärää nappia painamalla ei tarvitse peliä joutuvansa takaisin kentän alkuun. Mutta vaikka ninjailusta puolet onkin enemmän interaktiivista elokuvaa kuin toimintapeliä, ei se onneksi ole vienyt huomiota pois oikealta taistelulta.

VINKKI KOKEILE MYÖS

Ninja Gaiden 2 XBOX 360

Ryu Hayabusan tuorein seikkailu tarjoaa lisää toimintaa ninjailun ystäville.

TURPIN VAAN Ninja Bladessa pelaajalle annetaan käyttöön kolme miekkaa, joita tulee käyttää oikeissa tilanteissa.

kolme miekkaa, jotka sopivat tiettyihin tilanteisiin paremmin kuin muihin. Miekkoja päivittämällä niille avataan uusia liikkeitä, ja vahvimilla tasoilla sankari äityy hienosti koreografisoituun balettiin aseidensa kanssa. Tyylikkyydestä huolimatta useimmiten on helpompaa vain hakata lyöntinappeja ja vihulaiset lakoavat kuin kypsä kaura. Liiallinen helppous ei suuremmin kannusta opettelemaan pelin hienompia liikkeitä, eikä pelaajan juurikaan tarvitse turvautua tehokkaisiin ninjutsu-taikavoimiin.

Siinä missä suoristelut toistavatkin itseään hyvin nopeasti, leipiintymistä vältetään hienosti vauhdikkailla toimintakohtauksilla. Ajelua moottoripyörällä lentävien rekkujen päällä? Löytyy. Lentämistä taivaalla purkupallon päällä? Juu, löytyy. Lentokoneiden pysäyttämistä paljain käsin? Voi kyllä. Stunt-hetkien selkeä camp-henkisyys sekä täydellinen piittaamattomuus minkäänlaisista fysiikan laeista sopii pelin aiheeseen kuin nyrkki silmään.

Nämä osuudet, samoin kuin välianimaatiot ja jokaisen pomovihollisen kuolinuku, on hoidettu nopeaa reagointia vaativilla minipeleillä. Lähestymistapa on rohkea, sillä oikeastaan mikään peli ei ole vielä onnistunut käyttämään reaktiominipelejä nautittavasti. Ninja Blade

näyttää miten homma tehdään oikein, eikä peliä oikein olisikaan voinut tehdä millään muulla tavalla. Poikkeuksellisen hyvin toteutetut minipelit mahdollistavat lennokkaan upeita toimintakohtauksia, sekä antavat pelaajalle selkeän mahdollisuuden olla vuoroavaruudessa välinäytöksien kanssa.

Ninja Blade on komea ja teknisesti loistava taidonnäyte From Softwarelta, mutta reaktiopelien haukatessa niin massiivisen osan pelaajaa ei uudelleenpeluuarvoa jää juurikaan jäljelle. Peli on omiaan massiivisena adrenaliinipaukkuna sekä visuaalisena tykityksena. Reaktiiopelejä inhoavat tuskin vakuuttuvat tästäkään. Itseni se kuitenkin teki käännännäiseksi sekä valoi uskoa siihen, että tällainenkin pelityyli voi oikeasti toimia. Epäröivien onneksi pelin demo antaa tarpeeksi kattavan läpileikkauksen siitä, mitä tuleman pitää.

Heikki Takala

PISTEET 7/10

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

VILLIÄ NINJAILUA

+ Visuaalinen tykitys, henkeäsalpaava vauhti, tiukka pelattavuus
- Sisällön puute, ei varsinaista uudelleenpeluuarvoa

MAD WORLD

Sairaita fantasioita, adrenaliinia, moottorisahoja ja kyborgeja

Laite **Wii** Kehittäjä PLATINUM GAMES Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 18

Kun terroristit kaappaavat kokonaisen kaupungin ja pakottavat nämä tappamaan toisiaan TV-viihteen nimissä, mitä tekee pelin päähenkilö Jack? Brutaali ja väkivaltainen antisankarimme liittää kätensä jatkeeksi moottorisahan, ottaa raakaan tosi-tv-ohjelmaan osaa ja silpoo ilolla vihollisensa veriseksi mössöksi.

Koska kyse on telkkariviihteestä, murhaamisen täytyy huvittaa katsojia. Pelkkä vihollisten pilkkominen voi olla hauskaa, mutta sillä ei saa korkeita katsojalukuja. Jos vihun sen sijaan hakkaa tajuttomaksi, heilauttaa traktorin renkaan tämän ympärille, kiskaisee liikenne-merkin otsasta läpi ja lävyyttää koko paketin lihakoukuilla koristeltuun seinään roikkumaan, on kansa riemuissaan.

Tärkeintä ei siis ole pelkästään tappaminen, vaan vihollisten mahdollisimman mielikuvituskellinen telominen ja murjominen. Kaikkea ruudulla näkyvää voi käyttää vihollisten listimiseen. Perussilmöimisen välissä pelataan minipelejä, jotka esittelevät yhä hullumpia tapoja kisailla väkivallan tuottamisessa.

Pelaamisesta on saatu joustava yhdistelmä nappien painelua ja liikeohjausta. Wiin erikoisominaisuuksia käytetään erinomaisesti, ja seuraavaan hyökkäyksen voi aloittaa jo edellisen ollessa kesken. Pienen totuttelun jälkeen ohjaukseen on vaikea keksiä parannusehdotuksia.



1 FAKTA

VANHAA KOULUA

Aivan kuten ikivanhoissa kasibittisissä peleissä, myös Mad Worldissa on rajoitettu määrä elämiä ja jatkamahdollisuuksia. Nykypeleissä kuoleminen merkitys ei ole enää niin iso juttu, mutta Mad Worldin mekanikka täytyy todella hallita, ellei halua tuijottaa Game Over -tekstiä ja pelata peliä uudestaan.

Mad Worldin ainoa todellinen ongelma on kamera, joka on ajoittain todella surkea. Kameraa täytyy jatkuvasti keskittää Jackin selustaan, jotta toiminnasta saa selvää. Myös moninpeli, jossa voi kisailla yksinpelistä tutuissa haasteissa on hieman hutiloitu. Kokonaisuus olisi paljon tiiviimpi ilman moninpeliä.

Monista nykyaikaisista ominaisuuksistaan huolimatta peli on lähes sukupuuttoon kuolleen beat'em up -pelikategorian edustaja. Näissä mätkintäpeleissä kuljetaan tietä pitkin ja hakataan kaikki vastaantulijat. Mad Worldin perusidea on aivan sama. Tämän takia sitä on helppo luulla yksitoikkoiseksi, mutta loputtomiin verisuihkuihin ja mielikuvituksellisiin tappotapoihin ei vain voi kyllästyä.

Pelin väkivallan on tarkoitus naurattaa kohun nostattamisen sijaan, ja yksinkertaisuus-

nessaan ihastuttava dialogi vain nostaa huvitusarvoa. Jackin laukoessa toinen toistaan osuvampia one-linereita tapellessaan saksalaista kyborgia tai kliseistä sumopainijaa vastaan ei naama pysy enää millään peruslukemilla. Tämä yhdessä sarjakuvamaisen mustavalkoisen grafiikan ja tolkutoman punanesteellä mässäilyn kanssa tekevät MadWorldista nautinnollisen pelikokemuksen kameraongelmista ja pelimekaniikan monotonisesta perusluonteesta huolimatta.

Jonas Mäki

PISTEET 8/10

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

TÄYSIN JÄRJETÖNTÄ HUVIA

- + Täynnä toimintaa, musta huumori, mielikuvituskellinen väkivalta
- Hieman yksitoikkoinen, kamala kamera

Laji **GENRE**



VÄRIÄ ARJEN HARMAUTEEN Mad World on kauttaaltaan mustavalkoinen lukuunottamatta kirkkaan punaista verta, josta ei todellakaan ole puutetta. Hengenlähtöjä höydetään ketsupilla kursailematta, ja lahdattavaa piisaa enemmän kuin tarpeeksi. Sarjakuvamainen väkivalta viedään niin pitkälle, että siitä tulee jo humoristista.

Laji **LENTOPELI**



ÄSSÄPÄ TÄSSÄ Parhaimmillaan HAWX onnistuu luomaan mukavaa Top Gun -henkistä meininkiä, mutta keho lentomalli vie pelaamisesta pohjan.

TOM CLANCY'S HAWX

Futuristis-militaristinen kevyt lentoräiskintä

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12

Tom Clancy -lisenssillä kuorutettu HAWX keskittyy modernien suihkukoneiden sielunelämään. Simulaatio-kammoisten ei tarvitse säikähtää, HAWX on puhdasveristä toimintaa.

Erlaisia lentokoneita on reippaasti ja oivalinen, saavutuksiin perustuva hahmonkehitysjärjestelmä antaa pelille mukavasti lisää kestoa.

Vaikka HAWX:in on tarkoituskin olla kevyttä toimintaa, on sen lentomalli melkoinen katastrofi. Ilmanvastusta ei ole mallinnettu nimeksikään, koneella voi kieppua loputtomiin, eikä lentäminen yksinkertaisesti tunnu päätäkään lentämiseltä.

Visuaalisesti peli on hyvää keskitasoa. Erityisesti maankamarat ovat kaunista katsottavaa.

Ohi suhahtelevat suihkarit, maajoukkojen tykkituli ja muut asiaankuuluvat efektit louvat muuten hakusessa olevaa tunnelmaa mukavasti.

HAWXin pelaamisesta ei nauti kuin hetimitään. Hahmonkehitys, harvat onnistuneet tehtävät sekä audiovisuaalinen toteutus nostavat pelin kuitenkin nippa nappa keskittason yläpuolelle.

Tero Kerttula

PISTEET 6/10

Grafiikka 8/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 4/10 Pitkäikäisyys 6/10

HALPISLAARITASON LENTELYÄ

- + Kauniit maisemat, pätevät äänet, toimiva hahmonkehitys
- Lentomalli avaruudesta, epätasaiset tehtävät, turha expert-tila



STORMRISE

Yritys hyvä kymmenen, toteutus ei sinne päinkään

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Ikäraja 16

Laji STRATEGIA



TAKALINJOJEN TAKANA Kommentajat ovat mukana taistelukentällä, vaikka turvallisinta onkin käskyttää perusosat vihollisen tulta päin.



FAKTA

YKSIKÖLLISTÄ

Konfliktin osapuolet erotuvat toisistaan selkeästi, ja jalkaväen, raskaamman kaluston ja lentävien yksiköiden erot painottavat selkeästi erilaisia taktiikoita. Yksiköillä on perusaseistuksen lisäksi tiettyjä erikoisominaisuuksia, kuten räjähteitä tai mellakkakilpiä, joiden oikeaoppinen käyttö säästää pelaajalta paljon sotilaita ja aikaa.

LINKKI

KOKEILE MYÖS
Empire: Total War PC
 Creative Assemblyn toinen uusi strategiapeli on laadukkaampi paketti.

Futuristisessa strategiapeli Stormrisessa ihmiskunta on joutunut mukautumaan selvittääkseen luonnonkatastrofista.

Edistyneeseen teknologiaan luottanut Echelon ja mutaatioille altistunut Sai ovat toistuvasti sotajalalla, ja pian on uusi katastrofi edessä.

Puristit pitävät konsoleita huonona alustana strategiapeleille. Keskeinen kritiikin aihe konsolistrategioita kohtaan on ollut puutteellinen ohjaus. Stormrisessä on lähdeetty uusille urille, tosin heikolla menestyksellä.

Piiskavalinnaksi nimetyllä järjestelmällä yksiköt valitaan tyrkkäämällä oikeaa analogittain kyseisen yksikön suuntaan. Homma toimii melko hyvin kun valittavana on vain muutamia yksiköitä, mutta helvetti pääsee irti, kun käskyttävänä on kymmeniä yksiköitä ja muutama

komentopiste päälle. Piiskavalinnalla on yllättävän helppo hypätä vahingossa etulinjojen taisteluista komentoketjun hänille, eikä valitun yksikön yläpuolelle kiinnitetty kamera helpota joukkojen käskyttämistä tippaakaan.

Massiivisten hyökkäysten organisoiminen käy Stormrisessä työstä, sillä jostain syystä joukoista saa tehtyä vain kolmen yksikön ryhmiä. Kun jokainen ryhmä täytyy vielä käskyttää liikkeelle erikseen, on hyökkäysten ajoittaminen melkoista tuuripeliä.

Stormrise tuo kuitenkin jotain positiivisiakin uudistuksia taistelukentälle. Peli mainostaa olevansa ensimmäinen oikeasti kolmiulotteinen strategiapeli, sillä joukkoja voidaan komentaa myös katoille ja muille tasanteille. Osa kentistä hyödyntää tätä ominaisuutta hyvin, ja esimerkiksi rakettirepuilla varustettuja tiedustelujoukkoja voidaan käyttää kiertämään vihollisten selustaan yllättävistäkin kulmista. Korkeuserot kuitenkin aiheuttavat ongelmia joukkojen reitinvalinnassa, ja yksiköt jäävät välillä pyörimään ihmeissään matkan varrelle.

Toimintapeleistä tuttuja tylsänharmaan ja -ruskean sävyjä käyttävä ulkoasuakaan ei ole varsinaisesti Stormrisen vahvinta osastoa. Kenttien suunnittelu ei ole erityisen oivaltavaa, eikä monitasoisuutta käytetä lähellekään riittävän hyvin hyödyksi. Juoni on sekava ja köykäinen, ja pöljää dialogia käyttävä ääninäyttely aiheuttaa myötähäpeää.

Stormrisen kömpelyyksistä huolimatta sen kehittäjiltä sopii odottaa paljon strategiapelien saralla, sillä pelistudion Total War -sarja porskuttelee edelleen komeasti eteenpäin. Stormrisen muutamat oivallukset eivät kuitenkaan riitä pelastamaan sitä karmaisevien suunnitteluvirheiden muodostamasta suosta.

Jukka Moilanen

PISTEET 4/10

Grafiikka 5/10 Ääni 5/10 Pelattavuus 4/10 Pitkäikäisyys 4/10

SUUNNITTELUVIRHEIDEN SUMMA

- ☒ Karkea pelattavuus, sekava juoni, dialogi, ryhmäkoon rajoitus
- ☒ Osa yksiköistä on hyvin suunniteltu, meinkin toimii hetkittäin

2. MIELIPIDE

Matti Isotalo

Reaaliaikastrategioiden tuominen konsolleille on haaste, ja monet pelit takeltelevat viimeistään kun armeija kasvaa kymmeniin komennettaviin. Stormrise esittelee jälleen uuden "innovatiivisen ja maatajärjyttävän" tavan komentaa yksiköitä. Alun perusteella olisikin voinut olettaa paketin pysyvän kasassa, mutta yksikkömäärän kasvaessa homma hajoaa konsolinakuskaokseksi. Harmaa- ja ruskeapesty ympäristöt eivät paranna tilannetta.

Loppukaneetti:

Yritys on kovaa, mutta lopputulos ei tyydytä.

5/10

BATTLEFORGE

Kortteja koitellen sotaan

Laite PC Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-12 Testattu versio BETA Ikäraja 12

Laji STRATEGIA



PIENTÄ JA ISOMPAA

Yksiköiden koko vaihtelee sotilaasta aina muurien korkuisiin jätteihin. Kuvan rapu on keskikokoa.

FAKTA

PALLOPELI

Vaikka pakkaan voi laittaa kaikki neljä väriä, se ei aina kannata. Loitsut vaativat näet tietyn määrän oman väristä manaa. Esimerkiksi Overlord vaatii kaksi violettia ja kaksi väritöntä. Kentistä taas löytyy useimmiten vain neljä manalähdettä per pelaaja. Jos Overlordin haluaa peliin, kaksi näistä neljästä on vallattava violetiksi, jättäen loput kaksi muille väreille. Jos korttia ei voi pelata, sitä ei kannata pitää pakassa.

VINKKI

KOKEILE MYÖS Demigod PC

Jos kevytstrategia kiinnostaa, puolijumaluu voi olla hyvä uravaihtoehto.

Aina välillä vastaan tulee peli, joka pyrkii naittamaan yhteen kaksi asiaa yksiin kuoriin. Tällä kertaa yrittäjä on EA Phenic ja pelinä BattleForge. Pyrkimyksenä on yhdistää Magic the Gatheringin tyylinen keräilykorttipeli reaaliaikastrategiaan. Loppu-tulos ei ole yhtään pöllömpi, kiitos ammattitaitoisen toteutuksen ja kivojen yksityiskohtien.

Juonipuoli ei tämäntyyppisissä peleissä ole se juttu. Maailma on uhattuna, jumalat vihoissaan ja kansat valittaa. Pelaaja saapuu perinteiden mukaisesti skylord-puolijumalana poistamaan vääryyttä maailmasta ja niin edelleen.

Juttu on huttua, ja pääporkkana on pelimekaniikassa ja ah niin koukuttavassa keräilyssä. Suurimpana uudistuksena on se, miten joukkoja pelikentälle syydetään. Sen sijaan, että joku kasaisi solttuja ja hirviötä pienessä tönössä taistelukentän laidalla, monsu loihditaan kartalle omasta 20 kortin pakasta.

Kortit jakaantuvat otuksiin, taikoihin ja rakennuksiin sekä neljään eri teemoja edustavaan väriin. Sininen edustaa jäätä ja keskittyä vahvaan puolustukseen. Punainen on

AINA SATTUU JA PARANTUU Puna-vihreä armeija valmistautuu ottamaan vastaan hyökkäyksen parantajien ja vahinkoloitsujen voimin. Sinisten tornit ja voimakas jalkaväki antavat taustatukea.

tuhoon, paha vahinkoa tekevien loitsujen ja otusten väri. Violetti luottaa luurankoarmeijoihin, korruptointiin ja riskipeliin. Vihreä taas on vahvojen otusten ja parannuksen varassa.

Pelilootan mukana tulee läjä kortteja, ja lisää saa euroilla ostettavista pakkauksista (boostereista). Kivana yksityiskohtana otetut kortit voi kääntää esille yksi kerrallaan.

Jokaisella yksiköllä, loitsulla ja tönöllä on omat erikoisominaisuutensa, ja homma muistuttaakin erittäin dynaamista ja monimutkaista kivi-paperi-sakset -peliä.

Homman hienoutena onkin, että tällä hetkellä 200 kortin valikoimasta saa kasattua niin monenlaisia pakkoja, että peli elää jatkuvasti. Pelistä löytyy niin yhteistyössä pelattavia juonikenttiä, kuin toisen pelaajan pakkaa vastaan vääntämistä maksimissaan jopa 12 pelaajan voimin.

Mainittavan arviosta BattleForgessa on myös sen ulkoasu. Eri ukkelit näyttävät ihan komeilta, mutta kehuja ansaitsevat erittäin messeivät loitsueffektit. Meteorien jyske ja muut

pommit paukkuvat tantereeseen sen verran voimallisesti, että pakan kasaamiseen ja va-paaseen testailuun tarkoitetussa Forge-tilassa heittelin loitsuja pöytään ihan vain silmäkarkin takia. Isoissa taisteluissa ruudun täyttävät efektit tosin vaikeuttavat täsmällistä pelaamista. Äänimaailma komppaa hyvin mukana, ja musiikki äityy välillä jo melkein koomisen eepiseksi.

Testattu Beta-versiokin pysyi jo hyvin kasassa korttitalon kaatuilematta, joten kokonaisuudesta jää hyvä kuva. Jos päivityksiä monille keräilystä ja reaaliaikanakuista kiinnostuneille.

Matti Isotalo

PISTEET 8/10

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

EPÄTAVALLINEN YHDISTELMÄ

+ Paljon pelattavaa ja kokeiltavaa, keräilyaspekti, mahtavat efektit
- Isot taistelut sekavia, paljon kiinni tulevista päivityksistä



FAMILY SKI & SNOWBOARD

Laji URHEILU



Kahden lankun rinnalle tarjotaan vaihtoehdoksi vain yhtä

Laite **Wii** Kehittäjä **NAMCO BANDAI** Julkaisija **NAMCO BANDAI** Julkaisu **JULKAISTU**
Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**

Family Ski & Snowboard on Wille viime vuonna julkaistun Family Ski -pelin jatko-osa. Nimensä mukaisesti se lisää lumilla liikkumiseen myös lumilautailu-vaihtoehdon. Tällä kertaa laskettavana on myös kaksi vuorenrintettä.

Myös pelin rakennetta on hienosäädetty. Ensimmäisessä Family Skissä pelaajan piti löytää erilaisia tehtäviä vuoren rinteiltä vaihtelevista paikoista. Tällä kertaa kaikki tehtävänäntajat pysyvät paikoillaan, ja tietyt tyypiset tehtävät voi suorittaa vaikka peräkkäin.

Tehtävät vaihtelevat syöksylaskukilpailusta kumparelaskun kautta tavaroiden noutamiseen tai ihmisten löytämiseen. Valikoima on siis hyvin pitkästi samanlainen kuin edellisessä osassa.

Uudistetun laskettelukeskuksen lisäksi tällä kertaa pääsee myös pölyttämään puuteria takamaastossa. Merkkaamattomilla rinteilläkin on tehtäviä, jotka noudattavat suunnilleen samaa kaavaa kuin keskuksenkin aktiviteetit.

Graafisesti Family Ski & Snowboard on lähes identtinen edeltäjänsä kanssa. Japanilaisytyliset söpöt hahmot lipuvat pitkin "ihan kiva"-kategoriaan sijoittuvia rinteitä. Äänipuolella

VAIHTOEHTOJA Rinteisiin pääsee joko suksilla tai laudalla, mutta valinnasta riippumatta touhu säilyy samanlaisena.

mukava lisäys on musiikkisoitin. Sisältönä oleva hissitekno ei kuitenkaan miellytä, ja omien biisien kuuntelumahdollisuutta jäi kaipaamaan.

Family Ski & Snowboardia voi pelata myös Wii-tasapainolaudan avulla. Tällöin laskijan kääntely siirtyy ohjainten kallisteluun vartalon kallisteluun, mutta muuten ohjaus pysyy täysin samana. Tasapainolaudan käyttö jää valitettavan vähäiseksi, ja rinteitä tykittää mieluiten tavallisella Wii-ohjainyhdistelmällä.

Family Ski & Snowboard vaikuttaa kovin puolivillaiselta jatko-osalta. Peli soveltuu hyvin rauhalliseen ajantappopelailuun, mutta haasteet on suoritettu viikonlopussa. Rinteiltä löytyy paljon tutkittavaa, mutta palkintona olevat uudet asut eivät ole kovin kummoinen porkkana.

Lumilautailu ei tuo peliin mitään uutta, joten jos alkuperäinen peli löytyy jo hyllystä, kannattaa ostopäätöstä harkita tarkkaan.

Jyri Paavilainen

PISTEET 5/10

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

KÖYKÄINEN JATKO-OSA

Laskemisen rauhallisuus, kaksi vuotta, musiikkisoitin

Ajoittaiset ohjausongelmat, lumilauta ei tuo juurikaan uutta

HENRY HATSWORTH

Seikkailua ja pähkäilyä miltei harmoniassa

Laite **DS** Kehittäjä **EA** Julkaisija **EA** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **7**

Laji **TASOHYPPELY**



HAKSI PELIÄ YHDESSÄ Henry Hatsworthissa ylänäytöllä pyörii tasohyppelyseikkailu, ja alänäytöllä pelataan pulmapeliä. Pelityyppien välillä vuorotellaan jatkuvasti.

Henry Hatsworth on Teemaan paras aarteenmetsästäjä. Kuultuaan kirosta kultaisesta hatusta syvällä viidakon siimeksessä, ei Henryä tarvitse kahta kertaa hoputtaa matkaan. Kaikkihan tietävät, että kiroukset ovat puhdasta hölynpölyä. Valitettavasti kirous on totisinta totta, ja sen seurauksena pulmamaailman asukit alkavat tunkeutua todellisuuteen. Jotain on siis tehtävä ja pian!

DS:n yläruutu on tasolokintaa, jossa Henry juoksee erilaisten maailmojen läpi, mätää vihulaisia, väistelee hengenvaarallisia ansavirityksiä ja taistelee huvittavia loppuvastustajia vastaan. Kentät ovat kekseliäitä ja vaihtelevia, ja erilaisia

ympäristöjä on todella runsaasti. Taustamaisemat ovat komeita ja loppuviholliset täynnä yksityiskohtia. Musiikki on asiaankuuluvan seikkailuhenkistä ja aseiden äännet ovat hienoja.

Alaruudulla puolestaan pyörii pulmapeli, jossa tuhoetaan palikoita asettamalla niitä vähintään kolme samanväristä nelliötä vierekkäin. Jujuna on se, että pulmapeli vaikuttaa suoraan tasolokintapuolen tapahtumiin.

Voitetut viholliset hävitetään lopullisesti pulmapuolen piirissä, ja Henry voi ongelmantarkonnalla vahvistaa omia hyökkäyksiään. Kaikki löydetyt erikoisesineet ja ominaisuudetkin varastoituvat puzzlepelin palikoihin.

Pulmapähkäily kasvattaa myös super-

1 FAHTA

PIENEN PIENI PELIMAAILMA

Henry Hatsworthin tuottaja Kyle Gray perusti vuonna 2005 Experimental Gameplay Projectin yhdessä Kyle Gablerin kanssa. Gabler on myöhemmin noussut maailmanmaineeseen World of Goo -pelin tekijänä.

mittaria, joka antaa Henrylle erityiskykyjä. Ensimmäisessä vaiheessa Henrystä tulee 40 vuotta nuorempi ja hän saa lisää voimaa ja kestävyyttä. Kun mittari on kilahtaa toisen kerran tappiin, Henry kiskoo luotettavan robottihaarniskansa päälleen. Robottiina Henry on vähän aikaa voittamaton ja hän takoo vihollisia uskomattomalla voimalla.

Henry Hatsworth in The Puzzling Adventure on kaksijakoinen kokemus. Se on erittäin hyvä tasohyppely ja toisaalta myös hyvä pulmapeli. Ongelmaksi pelissä koituukin näiden kahden erilaisen pelityyppin yhteensovitus, sillä se ei ole mennyt aivan nappiin.

Niin tasolokinta kuin pulmapelaaminen itsessään ovat oikein viihdyttävää puuhaa, eikä niissä sinänsä olekaan mitään vikaa. Pulmanratkonta vain keskeyttää seikkailun aina kun tuntee päässeensä vauhtiin, jolloin pelin rytmiitys kärsii.

Kaikkien tasohyppelypeleistä pitävien kannattaa kuitenkin peliä harkita, sillä se tarjoaa ainutlaatuisen pelikokemuksen.

Leevi Rantala

PISTEET 7/10

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

SEIKKAILU TÄHTI PULMAILLESSA

Osuudet toimivat yksinään, mielenkiintoiset kentät, ääninäyttely

Tasohyppelyn ja pulmanratkonnin yhdistelmä ontuu

MARIO POWER TENNIS WII

Urheilupeliklassikko saapuu Wiille heikommalla pelattavuudella päivitettyinä

Laitte Wii Kehittäjä CAMELOT Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Gamecube-pelien ohjausta uudistava New Play Control! -sarja on pääsemässä hiljalleen hyvään vauhtiin. Tällä kertaa uudistuksen kohteeksi pääsee mainio Mario Power Tennis. Eihän hyvästä pelistä uudistamalla huonoa saa, eihän?

Ryppyotsaisen kilpasimulaation sijaan Mario Power Tenniksen jekkuna on ryydittä pelin kulkua ansoitetuilla pelikentillä, mojavilla erikoislyönneillä ja pirtsakalla hahmovalikoimalla. Mukaan on myös laitettu nippu minipelejä pelattavaksi joko yksin tai kaverin kanssa. Erikoisuudet voi halutessaan myös jättää kokonaan huomiotta.

GameCuben alkuperäisessä Mario Power Tenniksessä oli parasta partaveitsen terävä pelattavuus, joilla pallon ohjailu ja pelin taktinen ulottuvuus olivat huipussaan. Siksi onkin sääli huomata, miten pelin Wii-versio on täydellisesti tyrityt juuri tällä osa-alueella.

Vaihtoehtoisia ohjaustapoja on yhteensä neljä. Helpoimmassa tietokone huolehtii erilaisista lyönneistä ja superiskuista automaattisesti, vaikeimmalla peli jättää kaiken pelaajan itsensä harteille. Gamecube- tai Classic-ohjainta ei jostain käsittelemättömästä syystä tueta lainkaan. Valitsi ohjaustavakseen minkä tahansa, on lopputulos yhtä keho.



LISÄPELATTAVAA Perustenniksen lisäksi Mario Power Tennis sisältää myös runsaasti minipelejä, joita voi pelata jopa neljän hengen voimin.



FAKTA
EPÄREALISMIA
Erikoislyönnit ja muuttuvat kentät tuovat pelaamiseen mukavaa yllätyksellisyyttä. Kun vaikkapa pelialue koostuu laatoista, joita lyödyt pallot tönnivät sivuun ja siten pienentävät pelikenttää, muuttuu peli nopeasti hillittömän kaotettiseksi läiskinnäksi.

Laji URHEILU



EI IHAN TAVALLISTA TENNISÄ Kuten arvata sopii, Mario Power Tennis ei ole simulaatio. Jokaisella hahmolla on erikoislyönnejä, ja pelikentätkin poikkeavat totutuista ruoho-, massa- ja asfalttivarienteista erikoissäänöistä riippuen hyvinkin paljon.

Erialaisten lyöntien suorittaminen on täysin sattumanvaraista, eikä pallon ohjaaminen onnistu läheskään tarpeeksi tarkasti. Välillä peli tulkitsee pienen rannenykäyksen lyönneiksi, välillä hahmo ei reagoi vaikka kuinka huitoisi.

Jos nunchaku ei ole kapulassa kiinni, vastaa virtuaalisen björnborgin liikkeistä tietokone. Harmi vain, että kone tahtoo viedä ukkelin väkisin kiinni verkkoon, josta pelaaja on todella haavoittuvainen takakentän kaaripalloille. Nunchakun kanssa ohjaaminen helpottuu hieman, mutta pallon lyöminen on siitä huolimatta todella epätarkkaa ja satunnaista. Erityisesti ongelma korostuu tarkkuutta vaativissa minipeleissä.

Epäonnistunut ohjainuudistus on todella sääli, sillä muilta osin Mario Power Tenniksen

asiat ovat hyvin paketissa. Peli näyttää ja kuulostaa edelleen ihan hyvältä ja sisältöä on riittävästi, mutta pelaaminen muistuttaa liikaa Wii Sportsin tennissähellystä viihdyttääkseen tarpeeksi. Jos mielesi tekee hauskaa arcade-tennistä, etsi käsiisi se alkuperäinen versio tai vaikka Virtua Tennis 3. Uusitusta ohjauksesta ei tällä kertaa ole ptkääkään iloa.

_Tero Kerttula

PISTEET 5/10

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

KLASSIKKO PILALLA

- Sisältöpuoli kunnossa, haastava
- Kelvoton pelattavuus



TARKKILUUSAMMUNTAA Football Academy testaa sekä pelaajan jalkapallotietoutta että taitoja. Tarkkuusammunnassa pitää valita oikea voima ja osumakohta.

EA FOOTBALL ACADEMY

Osaisitko sinä valmentaa joukkueesi Euroopan huipulle?

Laitte DS Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 3

EA tarjoaa todellisille jalkapallofaneille nannaa Football Academyn muodossa. Itse Luis Felipe Scolari on lupautunut tekemään pelaajasta huippuvalmentajan.

Football Academy on todellinen futishullun unelmapieli – ja muiden inhokki. Pelissä kerätään pelaajien kortteja. Keräämistään korteista voi muodostaa 20 pelaajan joukkueen, joka otteelee huippuseuroja vastaan. Samalla kartutetaan jalkapallotietoutta ja testataan futishoksoittimia erilaisissa minipeleissä.

Osa minipeleistä vaatii tietoa, osa taitoa, ja muutama jopa hieman tuuria. Peleissä vertaillaan joukkueiden sarjataulukkosijoittumista, pätkäilään pelaajien kotimaita ja ammutaan vapareita maaliin. Palkinnoksi saa futis-ÄÖ:n ja kortteja. Parempia korttipaketteja saa voittamalla

joukkueita otteluissa. Matsit ovat puoliksi onnenkauppaa, sillä peli arpoo hyökkäysvuoron, jonka aikana katsotaan, kumman pelaajat ovat parempia. Joka välissä arvotaan bonuksia, ja taidolla tai strategialla on melko vähän väliä.

Football Academy on erinomainen peli esimerkiksi futisjunnujen pelireissulle. Peliä voi pelata myös kaveria vastaan, jolloin hommasta tulee luonnollisesti paljon jännittävämpää.

_Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

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

EHTAA FUTISHULLUUTTA

- Valtavasti tekemistä, lisenssit, korttien keräily, usimmat minipelit
- Osa minipeleistä, matsit onnenkauppaa



WANTED: WEAPONS OF FATE

Kohtalon asetta on kömpelö käyttää

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä GRIN Julkaisija WARNER BROS. Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PC Ikäraja 16

Laji RÄISKINTÄ



TUHNUIJEN TASAPAINO

Päähenkilön ase yltää vain surkeat kymmenkunta metriä. Onneksi kauemmas ampuvat viholliset eivät osu edes läheltä.

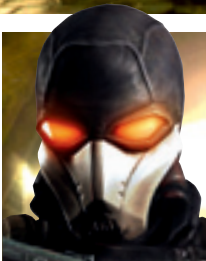
Wanted-elokuvan päähenkilö Wesley Gibson oli turhauttavaa elämäänsä kontorissa viettävä neurootikko.

Wesleylle paljastui, että hänen suonissaan virtaa salamurhaajan mystinen veri, jonka avulla mies pystyy muun muassa ampumaan luoteja kierteellä. Wesley syleili kutsumustaan ja ryhtyi palkkatappajaksi, joka saa työnantonsa suoraan Kohtaloilta itseltään. Wesleyn pomo vaan sattui olemaan itsekäs oman edun tavoittelija, joka tulkitsi Kohtalon viestejä itselleen sopivaksi.

Wesley kimpaantui ja pisti koko puljun lihoiksi.

Peli alkaa viisi tuntia leffan jälkeen. Juonikuvio on ihan täysin yhdenkertainen tarina perhe-suhteita verhoavan salaisuuden selvittämisestä, eikä peli oikeastaan edes jaksa paneutua juoneen kuin pintapuolisesti. Kehystarina on vain tekosyy päästä ammuskelemaan pahoja jätkiä naamaan, ja sitä Wantedissa kyllä tehdään.

Kentät on jaettu lyhyisiin pätkiin, jotka ovat täynnä puhkomistaan odottavia läskipäitä. Viholliset eivät juuri liiku vaan tyytyvät kykkimään suojissa, pistäen vain välillä turpansa esiin ammuttavaksi. Vihulaisten tarkkuus on jo käsitteeksi muodostuneen Imperiumin iskujoukkojen luokkaa, eikä edes viereen kävelevä äijä välttämättä osu konepistoolillaan. Pelaaja voikin rauhassa kurkkia suojan takaa ja jaella otsanappeja. Mitään tarvetta selustaan kiertämiselle ei ole, vaikka siihen



FAKTA

LÖYHÄ LISENSSI

Wanted perustuu Mark Millarin sarjakuvaan, mutta vain löyhästi. Leffan salamurhaajajärjestö Fraternity toimii Kohtalon veitsenä ja puhdistaa maailmaa pahasta. Millarin Wantedin maailma puolestaan on paljon synkempi. Sarjien Fraternity on superpahisten käsikassara, joka murhauksi kaikki supersankarit 80-luvulla. Fraternin tappajien tekosia ei sanele kohtalo vaan politiikka ja ahneus, ja heillä on lupa raiskata, murhata ja ryöstää kenet vain.

VIINHI

KOKEILE MYÖS

Army of Two
PS3/XBOX 360

Kahden miehen armeija tarjoaa toimivaa äijäilyä ja suojien takaa ruiskimista.



LUOTEJA HIERTEELLÄ Kun pelaaja ampuu luodin kulman taa kohteeseensa, kuulan lentoradan säätäminen on hidasta mutta kömpelöä. Kikkailu tarjoaa vihollisille oivan maalitaulun, josta ampuu ohi.

opastusosiossa kannustetaan.

Pelin varsinainen vetokoukku on leffastakin tutut temput. Näistä tärkein on pistää luoteihin kierrettä ja ampuu kulmien ja esteiden taakse. Tämä kikka vain on turhauttavan hidasta käyttää, ja helpommalla pääsee jos vain juoksee lähemmäs ja rei'ittää vatsanpeitteet tappituntumalta. Muut erityiskikat ovat vielä hyödyttömämpiä.

Kun surkea räiskintämekaniikka kullataan aneemisen yksioikoisilla kentillä ja konnakkaval-kadikin on tasan samanlaisia vihollisia jaksosta toiseen, ei olla kovin vakaalla pohjalla. Pelin tekijät ovat selkeästi ymmärtäneet tämän ja heittäneet sekaan runsaasti välianimaatioita. Nekin vain ovat rumasti rakeisia.

Wanted: Weapons of Faten ainoa kunnollinen

valopilku on ääninäyttely, mutta kun äänistä vastaavat leffastakin tutut ammattinäyttelijät, se ei ole mikään ihme. Sillä ei kuitenkaan pitkälle pötkitä. Pelimekaniikka on niin yksitoikkoisen tylsää ja epätasapainoista, ettei Wantedia tee mieli pelata edes sen vaivaisen neljän tunnin keston läpi. Se on mielestäni hyvä merkki epäonnistuneesta tuotteesta.

Jori Virtanen

PISTEET 3/10

Grafiikka 6/10 Ääni 6/10 Pelattavuus 3/10 Pitkäikäisyys 2/10

TYLSÄ LISENSSIRÄISKINTÄ

Ääninäyttely, lyhyt pituus

Kömpelöt erikoiskikat, kenttäsuunnittelu, yksitoikkoisuus

WORLD IN CONFLICT: COMPLETE EDITION

Peruspeli toimii edelleen, mutta lisäosa on heppoinen

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä MASSIVE ENTERTAINMENT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio PC Ikäraja 16

Parin vuoden takainen World in Conflict sai ylistystä toiminnantäyteisestä lähestymisestään. Kolmatta maailmansotaa pääsee mylyttämään uudesta näkökulmasta Soviet Assault -laajennuksen myötä.

Soviet Assault päästää pelaajan käsiksi kuvitteelliseen maailmansotaan Neuvostoliiton näkökulmasta. Itäisten toverien kampanjaa ei kuitenkaan voi pelata erikseen, vaan tehtävät nivoutuvat yhteen alkuperäisen pelin kampanjan kanssa. Uudet tehtävät tuovat mukanaan uuden tarinan, jajuonenpätkät ovatkin varsin mainiosti toteutettuja.

Toiminta on edelleen näyttävää, ja tykistöä ja erilaisia pommituksia katsellessa ei voi kuin

ihailia World in Conflictin sodan kauneutta. Pelattavuus pysyy mukavan tiiviinä, sillä pelaajan käskyttävänä on harvoin yli kymmentä yksikköä. Lisärisin sisältö on suhteellisen köykäinen, mutta molemmat osat sisältävän Complete Edition -paketin hankintaa on pakko suositella alkuperäisen pelin missanneille.

Jukka Moilanen

PISTEET 9/10

Grafiikka 9/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 6/10

SUPPEA LISÄOSA HYVÄÄN PELIIN

- Upeat räjähdykset + tuhoutuvat ympäristöt = parasta sotaa
- Uutta sisältöä ei hirveästi

Laji STRATEGIA



TOVERIT SOTASILLA Kolmatta maailmansotaa pääsee nyt sotimaan velivenäläisillä.

ULTIMATE BAND

Erikoisohjaimeton musapeli

Laite Wii Kehittäjä FALL LINE Julkaisija DISNEY
Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4
Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji MUSIIKKI



EI SOITTIMIA Ultimate Bandia pelataan pelikällä Wii-ohjaimella ja nunchukilla, eli muovisoittimia ei tarvita.

Ultimate Bandin poppoo koostuu kitaristista, basistista, rumpalista ja bändin nokkamiehestä. Eteneekö ura tähtiin vai jääkö bändi yhden hitin ihmeeksi?

Erillisiä soittimia ei tarvita, vaan kitaristi ja basisti näppäilevät kieliä wiimotella, rumpali takoo kannujaan molempia ohjaimia heiluttamalla ja laulun sijasta vokalisti elehtii oimuisesti. Vaihdelua soittamiseen tarjotaan soittamisen väliin tehtävillä eleillä ja erikoisliikkeillä.

Peliä ei ole pilattu vaikeudella saati pituudella, ja kappaleetkin ovat latteita cover-versioita. Kaiken kukkuraksi räikeä ja vilkkuva grafiikka aiheuttaa päänsärkyä alta puolen tunnin.

Ultimate Band on periaatteessa onnistunut kokeilu tehdä bändipeli yksinkertaisemmista aineksista. Lopputulos kärsii kuitenkin kaameista rimanalituksesta ja riemu loppuu viimeistään, kun käsi haroo ohjainten sijasta buranaa.

_Tero Kerttula

PISTEET 4/10

Grafiikka 3/10 Ääni 5/10 Pelattavuus 2/10 Pitkäikäisyys 4/10

BÄNDIPELI TEKEE KIPEÄÄ

- Muutama mainio biisi, rumpujen ja kitaran soitto toimii
- Grafiikka, biisilista, kehnot cover-versiot, tylsä uratila

AC/DC LIVE: ROCK BAND

Tuhti annos railakasta aussirokkenrollia

Laite PS2/PS3/Wii/XBOX 360 Kehittäjä HARMONIX
Julkaisija EA/MTV Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio XBOX 360 Ikäraja 12

Laji MUSIIKKI



TUTTUA Se on Rock Band. Ja AC/DC. Let There Be Rock.

AC/DC:n leimallisimpia piirteitä ovat perinteiseen rock'n'roll -muottiin tehdyt kappaleet sekä laulajan persoonallinen ääni. Mutta miten rokkibändin elkeet toimivat kotikonserttina?

Kaikissa levyn 18 kappaleessa on selkeät ja yleensä aika yksinkertaiset sointukuviot, ja niitä on ilo soittaa vaikkamallakin tasolla. Vaikka AC/DC:n 15 miljoonaa sormeaa omaavan kitaristi Angus Youngin soolot saattavat aluksi säikäyttää, skittaraidatkin ovat inhimillisen reaktioajan rajoissa.

Koska levy on livelevy, parhaaseen fiilikseen pääsee soittamalla koko keikan alusta loppuun. Hurraava yleisö ja mahtava rock-asette paistavat täysillä läpi ja saavat naaman leveään hymyyn. AC/DC Live! on ehdottoman suositeltava osto kaikille niille, joissa rockin henki elää vahvana.

_Jori Virtanen

PISTEET 9/10

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

KUIN OLISI ITSE KEIKALLA

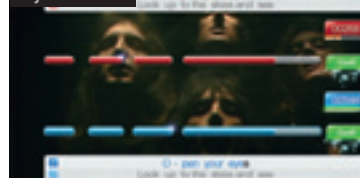
- Rock-asette, keikalla olon tunne
- Vain 18 kappaletta

SINGSTAR QUEEN

Laulupelisarja laajentaa jälleen valikoimaansa

Laite PS2/PS3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8
Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 12

Laji BILEPELI



BOHEEMIA Bohemian Rhapsodya pääsee raiskaamaan nyt karaokebaarin lisäksi myös kotisohvalta käsin.

Sony on jatkanut Singstar-sarjassa Abballa aloittamaansa tietä ja kasannut uuden kokoelman legendaarisen rockyhtye Queenin biiseistä.

Singstar Queen on kaikin puolin tuttua tavaraa aiempien Singstarin ystäville. Duettojen toteutus on perinteiden mukaan vähän eksotiininen, joten muut laulumoodit, kuten mikrofonin kierrätys ja kamppailu, toimivat selvästi paremmin.

Queenin tuotanto on kaiken kaikkiaan hyvin peliin sopivaa, ja monet kappaleista ovat yksinkertaisesti niin suosittuja ja kuuluisia, että vain harva jää tästä kokolemmasta kylmäksi. Biisilistakin on melko onnistunut, mutta PS2:n versiosta puuttuu useampikin oleellinen, kolmospleikalta löytyvä raita.

Koko illan viihteestä levy ei käy, mutta lunastaa kyllä kiistatta paikkansa Singstarin ystävän pelihyllyltä.

_Janne Vuoremaa

PISTEET 7/10

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

SINGSTARIN YSTÄVILLE

- Pelattavuus, kappalevalikoima
- Stemmat duetoissa

NARUTO: NINJA DESTINY 2

Lisenssininja lypsylehmänä

Laite DS Kehittäjä TOMY Julkaisija NINTENDO
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2
Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji TOIMINTA



HUOH Naruton lisensseikkailut alkavat jo uuvuttaa.

Naruto haisee tuotteistukselta kuin rankkitynnyri. Suositua sarjaa rahastetaan kaikilla mahdollisilla tavoilla, valitettavasti myös konsolipeleillä.

Tappelupeliksi Narutossa on aivan liian yksinkertaiset liikkeet. Käytössä on kaksi hyökkäystä, hyppy ja telesiritys. Iskuhdistelmiä on kolme per hahmo, eikä erikoisliikkeiden suorittamisesta ota pirukaan selvää. Taistelut ovat itseään toistavia, eivätkä vaadi minkäänlaista ajatusta pelaajalta. Taistelun ilo tyssä nopeasti geneerisesti luotuihin hahmoin.

Eepinen ninjan kohtaalo tyssä noin neljän tunnin kohdalla, eikä tarina ole kulkenut piirun vertaa suuntaan tahi toiseen. Toisaalta, karmeasti kirjoitettu dialogi saa veren vuotamaan silmistä jo toisen tunnin kohdalla, eli ehkä lyhyt yksinpeli on vain hyvä juttu.

_Heikki Takala

PISTEET 2/10

Grafiikka 5/10 Ääni 3/10 Pelattavuus 2/10 Pitkäikäisyys 2/10

EHTAA LISENSISKURAA

- Ihan kellovilliset grafiikat
- Pelattavuus, dialogi, neljä tuhlattua tuntia

LEMMIT

GAMEREACTOR ARVIOI VERKKOPELEJÄ

PEGGLE

Tapinpoistopeli saapuu myös Xbox 360:lle

Laitte iPod/MAC/PC/DS/XBOX 360 Kehittäjä POPCAP
Julkaisija POPCAP Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta 5-29€

Muutaman vuoden välein pelimaailmaan syntyy ilmiö, joka leviää pikkuhiljaa ja saavuttaa lopulta huiman suosion.

Tuorein esimerkki tällaisesta ilmiöstä on Peggle, joka sai alkunsa kaksi vuotta sitten pc:llä. Sittemmin peli on julkaistu iPodille ja Nintendo DS:lle, ja tuorein versio lisää Xbox Live Arcaden laitelistaan.

Pegglen perusidea on yksinkertainen. Ruudulla on erivärisiä tappeja, joita yritetään poistaa ampumalla niitä pallolla. Päätaivoitteena on poistaa kaikki oranssit tapit. Sekaan on lisätty sinisiä tappeja hommaa hankaloitamaan. Pallo laitetaan liikkeelle ruudun yläreunasta, josta se pomppii pikkuhiljaa alas. Ruudun alareunassa liikkuu jatkuvasti astia, johon osumalla saa lisäpallon.

Pegglen yksinpeli jakautuu seikkailutilaan ja haastetilaan. Seikkailutilassa pelaaja saa oppaakseen Peggle-mestarit, jotka opettavat pelaajalle erikoisvoimansa. Nämä vaihtelevat tarkemmasta tähtäyksestä tulipaloihin ja flipperihenkisiin apuvälineisiin. Jokaisella mestarilla on viisi tasoa, jotka päihitettyään pelaaja siirtyy seuraavan mestarin hoiviin.

Varsinaista tarinaa ei ole, vaan mestarit jakavat satunnaista Peggle-tietoutta pelin ohessa. Pegglen koukuttavuus ei olekaan kiehtovassa juonessa vaan yksinkertaisessa, mutta samalla monipuolisessa peli-ideassa.

Pegglen fysiikkamallinnus on hyvin johdonmukaista. Mitään kaaosteoriaa ei edes yritetä

Laji PULMAPELI



ZEN Master Hu osaa laskea pallolle parhaan mahdollisen lentoradan Zen-erikoisvoimansa avulla.

mallintaa, vaan pallot pomppivat ympäriinsä tiettyjen perussääntöjen mukaan. Tämä sekä helpottaa pelaamista että tekee huippupisteiden jahtaamisesta huomattavasti mielekkäämpää, kun onnen osuus pienenee.

Jahka pelin peruseriaatteet on oppinut seikkailutilassa, voi siirtyä haastetilään, jossa hommasta tehdään hankalampaa. Ruudulle saattaa tulla 25 oranssin pulikan sijasta 35 tai 45 pulikkaa, tai tehtäväksi voidaan antaa koko kentän tyhjennys. Haastetilassa pääsee ottamaan mittaa myös Peggle-mestareista heidän kotikentillään.

Xbox 360 -versiosta löytyy myös moninpeli,



KAVERILLE KANS Peggle Peg Party tarjoaa neljälle pelaajalle mahdollisuuden kisalla parhaasta pistesaaillista.

jossa jopa neljä pelaajaa voi kisalla pisteistä. Muilta osin XBLA-versio muistuttaa muita versioita. Uusia kenttiä ei ole, eikä haastetilastakaan löydy juuri uutta pelattavaa.

Mikäli Peggleen ei ole vielä tutustunut, kannattaa XBLA-Pegglen hankintaa harkita. Peggle on yksi niistä peleistä, joiden viehätystä on vaikea selittää, vaan ne täytyy kokea itse. Peggle-veteraanit voivat säästää rahansa, ellei kaveriporukasta sitten löydy useampaakin pulkkafanaatikkoa. Pegglen Xbox 360 -versio on parhaimmillaan kavereiden kanssa. **8/10**

_JYRI PAAVILAINEN

ÄÄRIMMÄISTÄ Peggle tarjoaa lukuisia pistebonuksia niin vierekkäisten palloiden poistamisesta kuin erikoispalkoihin osumisestakin. Myös taidokkaista laukauksista palkitaan.





VALHOLA VALHOLA Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic antaa pelaajan käyttöön lukuisia lyömäaseita.

RAG DOLL KUNG FU: FISTS OF PLASTIC

Kehno mäiskintä kiinnostaa lyhytkestoisesti

Laite PS3 Kehittäjä TAPSCER STUDIOS Julkaisija SONY
Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta 3 TIEDOSIA

Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic versioi parin vuoden takaista Rag Doll Kung Fu -pc-peliä.

Playstation 3:n nettikauppajulkaisu eroaa alkuperäisestä paljon; pelaaminen on suoraviivaisempaa ja hektisempää eikä hyödynnä samaa räsynukkeidea.

Fists of Plasticissa taistellaan kaksiulotteisilla kentillä, joista löytyy poimittavia apuvälineitä, lisäenergiaa ja heiteltäviä ruukkuja. Kamppailu muistuttaa pitkälti Nintendoon Super Smash Bros. -pelejä. Fists of Plastic

ei ole läheskään yhtä kokonaisvaltainen ja taidokas peli, sillä sen pelaaminen on liian epämääräistä kaoottisen taistelun ja tahmean ohjauksen vuoksi. Tärpeän näköiset hahmot ovat myös pettymys, sillä jokainen muovinukke on taistelutaidoltaan identtinen.

Yksinpelin haasteet ovat hetkessä ohi, eikä mukana ole nettimoninpelejä. Se on sääli, sillä pelaaminen on innostavinta kavereiden kanssa, joten toiminta olisi saanut lisäpotkua verkosta. 4/10
...JOHANNES VALHOLA



VAL THORIN Watchmen: The End Is Nigh näyttää hyvältä, muttei tarjoa pelaajalle mielenkiintoa pidemmäksi aikaa.

WATCHMEN: THE END IS NIGH

Tylsää mätkintää lisenssillä

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä DEADLINE GAMES Julkaisija WARNER BROS.
Pelaajien lukumäärä 1-2 Hinta 11 99€

The End is Nigh on kuuteen jaksoon jakautuva mätkintäfestivaali, joka kertoo tarinan ajalta jolloin Watchmen-ryhmä oli vielä aktiivisia supersankareita. Nite Owl ja Rorschach lähtevät taltuttamaan vankilamellakkaa, ja kun käy ilmi, että kapina on vain savuverho kätkemään mafiapomon pakoa, miehet lähtevät tietysti perään.

Koska supersankarit perinteisesti jakavat oikeutta kahdella nyrkillään, näin tehdään pelissäkin. Rorschach on nopea mutta heikko, siinä missä Nite Owl on

vahva ja kömpelö. Käytössä on perinteiset iskut, heitot ja väistöt joita yhdistelemällä saadaan konnat kanveesiin, yleensä vielä varsin verisesti.

Valitettavasti tappelut ovat tylsää napinhakkaamista, kelmikavalkadi on samaa kamaa alusta loppuun ja ongelmanratkonta koostuu vivunvetämisistä. Nätti mutta riskitön toteutus ei jaksaa kiinnostaa. Valopilkkuna Jackie Earl Haley Rorschachina on ihan yhtä hyyttävä kuin elokuvassakin. 4/10

...JORI VIRTANEN



ULOSTAUTUKAA! Exit 2:ssa tärkeintä on pelin nimen mukaisesti saada ihmiset ulos.

EXIT 2

Pelastautumisen mestari pelastaa ihmishenkiä

Laite XBOX 360 Kehittäjä TAITO Julkaisija TAITO
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta N. 19€/899 MS POINTS

Mr. Esc on pelastustyön freelancer, joka hoitaa kohteesta kuin kohteesta ihmiset turvaan.

Viiilitytty sankarimme remuaa sivulta kuvatuissa rakennuksissa, jotka ovat täynnä vaaroja. Yhdessä kohtaa palaa kuumat liekit, toisessa velloo vesi ja kolmannessa on korkea pudotus.

Pelin haaste ei piile pelkästään aikarajassa, vaan oikean reitin oivaltamisessa. Kiltisti mukana seuraavia pelastettavia on opastettava käyttämään vipuja ja laattoja sillä välin, kun itse könyää seuraavalle

esteelle. Yhteistyö apureiden kanssa on onnistuttu saamaan jouhevaksi – raukat tekevät juuri sen mitä pelaaja haluaa, eivätkä lähde sooloilemaan.

Alkupään tehtävät ovat helppoja, mutta kun valot sammuvat, liekkien keskellä on useampikin jannu ja aikaraja painaa päälle, hommasta tulee yllättävän hikistä. 230 kentässä riittäkin purtavaa useammaksi toviksi. Vauhdikas sarjakuvagrafiikka kruunaa kokonaisuudesta erittäin tyylikkään. 8/10

...JORI VIRTANEN



TOTEEMI PALAA Jungle Speed on erinomainen korttipeli koko perheen iloksi.

JUNGLE SPEED

Korttipeli kääntyy sujuvasti videopeliksi

Laite Wii Kehittäjä PLAYFUL ENTERTAINMENT Julkaisija PLAYFUL ENTERTAINMENT
Pelaajien lukumäärä 1-8 Hinta 19€/1999 WII-PISTETTÄ

Jungle Speed on suureen suosioon noussut seurapeli, jossa on tarkoitus päästä omista korteista eroon ennen muita. Voittajakandidaateilta kysytään paitsi refleksejä, myös hoksottimia.

Pelaajille jaetaan nippu värikkäällä kuviolla varustettuja kortteja. Laput kääntetään laudalle yksi kerrallaan, ja jos jollakulla muulla on edessään vastaava kuvio, yritetään tarttua pelilaudan keskellä olevaan toteemiin ensin. Hävinnyt saa voittajan edessä olevan korttipinon.

Pelissä on runsaasti lisäsääntöjä. Yksi erikoiskortti käskee kaikkien laittamaan käden toteemiin päälle, ja hitain korjaa sadon. Toinen lappu puolestaan pistää samanväriset kortit kisaamaan keskenään. Jos mokaa, kerää varmasti koko potin. Pelistä tuleekin helposti huvittavaa hosumista, kun ei haluaisi hituroida, muttei myöskään hätiköidä.

Jungle Speed on erinomaisen hauska seurapeli, joka on parhaimmillaan koko perheen pelinä tai alkuaan bilehetkeen. 8/10

...JORI VIRTANEN

MINUT

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

Millaista peli-lehden tekeminen oikeasti on? Pelkkää pelailua vai oikeaa työtä? Näillä sivuilla raotamme salaisuuksien verhoa ja tarjoamme tilaisuuden kurkistaa pelitoimittajien arkeen.

HULLUT PÄIVÄT

Päätoimittaja **Jori Virtanen** kertoo toimituksen kuukaudesta ja siitä mitä teimme, missä vaiheessa ja mikä jäi tekemättä...

Mitä tapahtuu, kun työnkuvaansa totutteleva päätoimittaja alkaa päästä hommasta jyvälle? Iskeekö hubris? Tiukkeneeko kuri? Unohtuuko arki alaisia piiskatessa? Nouseeko vesi päähän? Vai tuleeko sitä vain ymmärrettyä, että kaikkea ei tarvitsekaan tehdä ihan itse?

2.3. MAANANTAI

Viime kuun perusteella alan hahmottaa, että kaikkea ei tarvitse tehdä ihan itse. Teen pyhän päätöksen delegoida enemmän töistä rakkaille alaisilleni, jotka niin uutterasti puurtavat minun kunniani eteen. Sytytän sikarin, otan valkoisen angorkissan syliini ja jään nauraan odottamaan herra Bondia astumaan ansaani.

5.3. TORSTAI

Ah, vihdoin! Gamereactorin kotisivuille avattiin Elokuvat-osio, jota ryhdyn välittömästi täyttämään rohkean ja pelottoman elokuvakriitikkomme Johannes Valkolan pioneerihenkeen kirjoittamilla teksteillä. Ehkä jonain kauniina päivänä saan ylipuhuttua jonkun toisenkin houkan rustaamaan pitkiä arvostelunomaisia rimpsuja, jotta leffasäilytys olisi tasaisena tahtiin.

8.3. SUNNUNTAI

Viikonloppu kului Dungeons & Dragonsin parissa. En ole tähän roolipelin kantaisään tutustunut juuri pintasilausta enempää, ja nyt yksi luottoystäväni ryhtyi pelauttamaan varsin perinteistä seikkailua jostain animen ja muinaisten kultalaatikko-AD&D-pelien välimaastosta. Ensimmäisessä sessiossa pelastettiin prinsessa, löydettiin murhatun kasvatissedän ruumis ja traumatisoituttiin perhesuhteiden mutkistumisesta. Aitoo meininkiä, siis!

10.3. TIISTAI

Käyn laitesukelluksen teorian kokeessa. Ryhmässä on kaksi jannua, jotka eivät ole vaivautuneet opettelemaan edes peruskäsimerkkejä. On totta, että sukeltaminen on loppujen lopuksi turvallinen ja helposti opittava harrastus, mutta... Tällaisten huithapeliin varaanko asetan henkeni, kun vajoan lyijypainojen avulla jonnekin, missä aurinko ei paista? Näemmä.

12.3. TORSTAI

Piipahdamme herra Paavilaisen kanssa EA:n tukikohdassa testaamassa kehitteillä olevia urheilupelejä. Liikunnallinen Active väsyttäisi kaltaiseni sohvasoturin vuorenvarmasti, ellei päättäväisyyteni pysyä aktiivisuudesta erossa olisi niin vahva. Fight Night puolestaan iski yllättävän hyvin – koukkujen jakaminen Jyrin leukaperiin oli odotettua hauskeempaa. Tästähän voisi tulla tapa!

14.3. LAUANTAI

Flunssa? Minulla? Naurettavaa pelleilyä!

18.3. KESKMIKKO

Saavun Sony'n toimistolle tutustumaan salaiseen Projekti Infamouisiin. Istun yksin ison telkkarin edessä ja mussutan makeisia samalla, kun käristän kurjia tautilaisia miljoonalla voltilla ja nakkelen autonromuja pois tieltä. Hyppään talon katolta alas ja jysähän keskelle palavan tynnyrin äärellä värjöttäviä raakimuksia. Miehet lentävät kuin leppäkeihäät, ja sitten kanavoin kaikkeen ympärillä olevaan satapäin ampeereja. Hykertelen itsekseen innosta ja unohdan miltei kirjoittaa muistiinpanoja ylös

20.3. PERJANTAI

Paniikki iskee. H-hetki on jo ensi viikolla! Lehtihän on ihan vaiheessa! Ei tässä vaan mitenkään ehd! Vaivun miltei epätoivoon, ennen kuin tajuan delegointini kantaneen hedelmää. Suurin osa materiaalistahan on käsitelty valmiiksi jo pitkin kuukautta ja nyt ne ovat vain kasaamista odottamassa. Eihän tässä ole mitään hätää!

21.3. LAUANTAI

No niin, sieltähän se tuli. Puoliso sairastui angiinaan. Nyt pitää dediskiireiden ohella hoitaa niin vaimoa kuin koiraakin. Mikäs tässä.

24.3. TIISTAI

Töitä on jäljellä kummallisen vähän. Häkellyn niin paljon, että aktivoin World of Warcraft -tilini. Koska jos töitä yhtäkkiä tuleekin paljon ja pitää hengähtää, parin tunnin WoW-settihän rentouttaa mieltä eikä suinkaan kasaa duunikasaa myöhemmäksi, eikö vain?

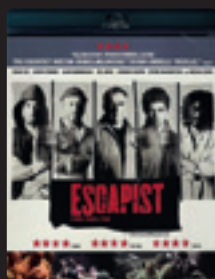
25.3. KESKMIKKO(YÖ)

Ja kas, täällä taas ollaan, neljältä aamulla. Että pitää ihmisen olla tyhmä. Lehti sentään näyttää todella hyvältä. Olen niin ylpeä lehden tekijöistä, että uskaltaudun myöntämään sen ihan julkisestikin.



BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtoleffatarjonnan



THE ESCAPIST

SANDREW METRONOME

Jännityselokuva The Escapist kertoo pitkäaikaistuomittujen piinaavasta vankilapaosta. Vanha ja rauhallinen Frank Perry (Brian Cox) istuu kakkuaan ilman mahdollisuutta ehdonalaiseen. Hänen tyttärestään on tullut pahasti huumeriippuvainen, ja tämä taiteilee elämän ja kuoleman välillä. Frank päättää nopeasti, että hänen on nähtävä tyttärensä vielä kerran, ja saa suostuteltua muutaman luotto-kaverin yrittämään karkumatkaa kanssaan. Ohjaaja Rupert Wyattin ensimmäinen täyspitkäelokuva tapahtuu kahdessa tasossa, kun pako ja sen suunnittelu muodostavat rinnakkaiskerronnan. Kahden aika-
viivan välillä siirtyvä elokuva on paikoin viiltävän tehokas ja viekas trilleri. Katsonallinen mielenkiinto säilyy tarkasti kuvatuin paon parissa loppuun saakka. Veteraaninäyttelijä Cox näyttää tunteikkaasti rikoksiensa kanssa harmoniassa olevaa vanhaa. **8/10**

...JOHANNES VALKOLA



VICKY CRISTINA BARCELONA

SCANBOX

Woody Allenin (Match Point) uutuuselokuva Vicky Cristina Barcelona sijoittuu aurinkoiseen Espanjaan, jonne amerikkalaiset ystävykset Vicky (Rebecca Hall) ja Cristina (Scarlett Johansson) muuttavat kesäksi asumaan. He tutustuvat elämästä nautiskelemaan Juan Antonio Gonzaloon (Javier Bardem), jonka omalaatuinen persoona osoittautuu vaikeasti vastustettavaksi. Juan Antonion ex-vaimo Maria Elena (Penélope Cruz) monimutkaistaa ihmissuhdearuaa. Allenin juokseva kerronta on kevyttä ja viihteellistä tapahtumia, joissa kesäisen lempeä tunnelma on altuisesti esillä. Taitavista näyttelijöistä monitasoisimman ja muistettavimman roolisuurituksen tekee Hall, joka työskentelyllään tuo Vicky'n hahmoon reippaasti inhimillistä kosket-tavuutta ja pohdiskelua. Rajussa vedossa oleva Cruz elää myös vahvasti tunnepohjaisena ja epätasaisena roolihahmonsa mukana. **8/10**

...JOHANNES VALKOLA



QUANTUM OF SOLACE

FS-FILM

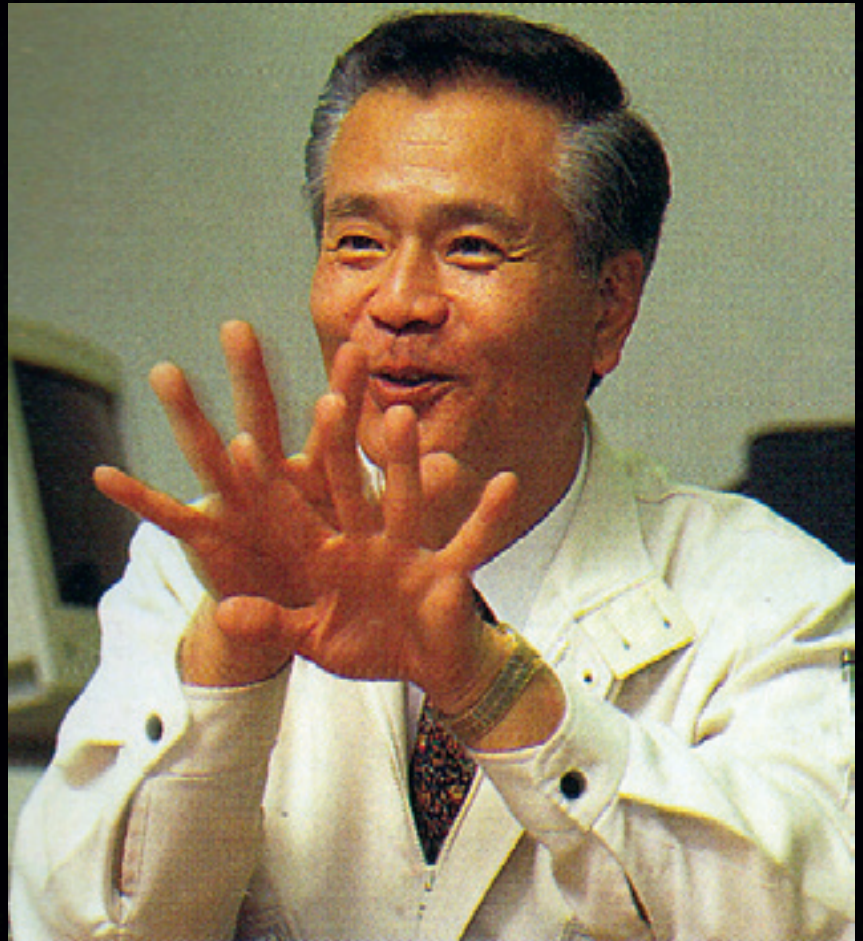
Toinen uuden aallon James Bond -elokuva Quantum of Solace jatkuu suoraan siitä mihin edellinen elokuva Casino Royale (2006) jäi. Bond (Daniel Craig) taistelee rakkaansa menetyksen tuskaa vastaan. Pian Bond törmää salaiseen organisaation, joka tavoittelee Bolivian vesivarastojen hallintaa. Aiemmin tyylikkäästi elokuvia työstänyt Marc Forster (Monster's Ball, Leijapoika) on hukassa turboahdetun toimintaelokuvan puikoissa. Hurjat stunttijaksot on kuvattu tarpeettoman sekavasti; nopeilla leikkauksilla katsojalle annetaan taistoista vain mielikuvia sen sijaan, että ne näytettäisiin tyylikkäästi. Henkilöohjaus on myös puutteellisesta, kun vihollisilla ei ole väkiväen persoonaa ja Olga Kurylenkon rooli jää jopa Bond-tytöksi harvinaisen etäiseksi. Quantum of Solace on keskinkertainen toimintaelokuva, josta on poistettu lähes kaikki Bondin erityispiirteet. **5/10**

...JOHANNES VALKOLA

PELIMÄÄTÖ

PELIALAN TEKIJÄT

Valmistajat ja julkaisijat vievät usein valokeilan varsinaisilta pelialan visionääreiltä. Tällä palstalla esitellään kuukausittain pelialan merkikhenkiö.



GAME BOYN ISÄ Gunpei Yokoi kehitti Nintendo-uransa aikana monia maailmankuuluja pelejä ja pelilaitteita.

GUNPEI YOKOI

Käsikonsolien isä kehitti myös Nintendon suurimman flopin

Gunpei Yokoin nimi ei välttämättä ole tuttu monelle nykypelaajalle. Sen sijaan miehen hengentuotteet voivat olla hyvinkin tuttuja. Vai miltä kuulostavat sellaiset nimet kuin Game & Watch, Game Boy, Metroid ja Kid Icarus?

Gunpei Yokoi päätyi Nintendolle valmistuttuaan insinööriksi 1965. Hänen tehtävänsä oli ylläpitää liukuhilhoja Nintendon hanafuda-pelikortitehtaassa.

Yokoi puuhasteli vapaa-aikanaan erilaisten laitteiden ja vekottimien kanssa. Vuonna 1970 Nintendon johtaja Hiroshi Yamauchi sattui löytämään Yokoin rakentaman pitenevän kouran, josta hän huomasi pitävänsä. Yamauchi määräsi Yokoiota suunnittelemaan kourasta jouluksi leluun, ja Ultra Hand -nimellä myydystä kapistuksesta tuli Nintendon ensimmäinen hittituote.

Yokoi sai ylennyksen lusuunnittelijaksi, ja hän kehittäikin seuraavien vuosien aikana lukuisia suosittuja leluja. Yksi erikoisimmista Yokoin leluista oli rakkaustesti, joka toimi mittaamalla kahden ihmisen välisen sähkövirran määrää. Testeristä tuli Japanissa huippuosittu, koska se tarjosi tekosynn pitää vastakkaisen sukupuolen edustajaa kädessä kiinni.

Yokoi oli vaikuttamassa myös Nintendon uraan

elektronisten pelien alalla. Maailman tunnetuin pelinkehittäjä Shigeru Miyamoto toimi Yokoin oppipoikana ennen Donkey Kongin julkaisua.

Yokoi oli todellinen kannettavien pelilaitteiden pioneeri. Taskulaskinten yleistyminen innoitti hänet kehittämään Game & Watch -taskupelisarjan, ja 1980-luvun lopulla Yokoi loi Game Boyn, josta tuli ensimmäinen todella menestynyt käsikonsoli.

Yokoin uran ainoa häpeätahra on Virtual Boy, joka floppasi pahasti ja vedettiin myynnistä vain vuosi julkaisunsa jälkeen. Tämän jälkeen Yokoi sai Nintendolla lähinnä hanttihommia, ja hän jättikin yhtiön vuonna 1996. Nintendo-uransa jälkeen Yokoi perusti Koto Laboratory -yrityksen, jonka merkittävin saavutus on kannettava Wonderswan-pelilaitte. Laite julkaistiin vuonna 1999, kaksi vuotta Yokoin kuoleman jälkeen.

Yokoin kuolemaan liittyy monia huhuja. Hän menehtyi auto-onnettomuudessa epämääräisissä olosuhteissa. Yokoi oli liikenteessä Nintendon Etsuo Kison kanssa, kun he ajoivat kolarin. Yokoin ja Kison tutkiessa auton saamia vaurioita, toinen auto ajoi heidän ylitseen. Joidenkin pahojen kielten mukaan Nintendon johtaja Hiroshi Yamauchi olisi aiheuttanut onnettomuuden, mutta yhteyttä ei ole koskaan todistettu.

—JYRI PAAVILAINEN

RESIDENT EVIL - DEGENERATION

SONY



Tietokoneanimaatioelokuva Resident Evil - Degeneration on lähempänä pohjamateriaalina toimivia konsolipelejä kuin Milla Jovovichin tähdittämät toimintaelokuvat. Lentokentällä vierailleva Claire Redfield joutuu zombien yllätyshyökkäyksen kohteeksi. Tukalassa tilanteessa hän törmää vanhaan partneriinsa Leon S. Kennedyyn. Yhdessä he lähtevät

selvittämään zombikatastrofin takana olevan, vaarallisen G-viruksen taustoja ja kauheuksia. Japanilaisohjaaja Makoto Kamiyan elokuva kulkee nihkeästi, eikä toiminnantäyteisiin tilanteisiin kyetä luomaan tarpeeksi vahvoja jännitteitä, jotta katsoja tuntisi empatiaa. Heittelevä ja pitkäväteinen Resident Evil - Degeneration on pelejä huomattavasti kesympää mäiskettä, jossa animaation mahdollisuudet jäävät ikävästi hyödyntämättä. 3/19

—JOHANNES VALKOLA



KUUKAUDEN TAIDOKKAIN

VERI VIETTINÄ

Ainutlaatuinen vampyyrielokuva vangitsee katsojan

Ystävät hämärän jälkeen

Laji **KALUHU**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Ruotsalainen kauhu-elokuva *Ystävät hämärän jälkeen* (Låt den rätte komma in) on alkuvuoden piristävien yllättäjä *Bluray-* ja *dvd-*rintamalla. Tuore ja omaperäinen elokuva puhalttaa uutta suuntaa paikallaan junnaneeseen vampyyrielokuvien lajityyppiin erittäin varmalla ja määrätietoisella otteella.

12-vuotias kouluikäinen Oskar (Kåre Hedebrant) kokee itsensä ulkopuoliseksi ja joutuu tukahduttamaan vihaansa koulutovereitaan kohtaan. Lumisena iltana Oskar tapaa kerrostalonsa takapihalla uuden naapurinsa Elin (Lina Leandersson), joka vaikuttaa oudolta, mutta mielenkiintoiselta tuttavuudelta. Likaisissa vaatteissa kulkeva Eli ei tunnu

välittävän kiperästä pakkasesta ja hänen sosiaaliset taitonsa ovat töksähtelevän puutteellisia. Oskar ystäväysty hiljaiseen Eliin ja heidän välille alkaa kehkeytyä myös ihastumista. Kaveruus kokee yllättäviä käännteitä, kun Eli tuntee pakonomaista hyökkäysviettä lähikapakasta kotiin hoiperteleisiin kantajäseniin.

Ystävät hämärän jälkeen toimii erinomaisesti monella tasolla. Roolisuoritukset ovat sopivan hillittyjä, ja etenkin lapsinäyttelijät elävät tilanteissa tiukasti kiinni. Ohjaaja Tomas Alfredsonin kuvakerronta on hallittua ja korostaa ruotsalaista lähielämää mielenkiintoisesti rinnastettuna vampyyrikliseisiin.

Elokuva on kuvattu rauhalliseen tyyliin, joka ottaa tärkeitä hetkiä irti niin henkilökohtaisista kuin arkkitehtuurista. Kuvissa hiljalleen laskeutuva lumi sopii elokuvan synkkään, mutta

ihmeellisen toivontäyteiseen ilmapiiriin.

Elokuvan tuotantosuunnittelu kääntää ilmeisen rajallisen budjetin voimavarakseen. Tehokas ohjaus ja leikkaus paljastavat katsojalle juuri sen verran kun kulloinkin tilannetta edeltävä jännite ja sitä seuraava ratkaisu vaativat. Tehokeino vahvistaa tulleiden juonenkäännteiden vaikutusta ja pitää katsojan pihdeissään.

Väillä jopa humoristisia vivahteita sisältävä tarina kasvaa elokuvan edetessä kutkuttavasti. Lopun viimeiset kuvat lataavat syviä merkityksiä, jotka jäävät pyörimään katsojan mieleen elokuvan päätyttyä.

Tarpeen vaatiessa myös raakoja hetkiä sisältävä *Ystävät hämärän jälkeen* on ainutlaatuinen visio tutusta elokuvaalajityypistä. Tekijöiden ammattitaito ja kyky viimeistelyyn eivät jää epäselviksi elokuvan jälkeen. **9/10**



Tuulen laakson Nausicaä

Laji **ANIMAATIO/FANTASIA**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Japanilaisen animetaiteuri Hayao Miyazakin (Prinsessa Mononoke, Henkien Kätkemä) uran alkupään teos *Tuulen laakson Nausicaä* on vihdoin julkaistu Suomessa dvd:llä.

Yli tuhat vuotta tulevaisuuteen sijoittuvan elokuvan keskiössä oleva herttainen ja rauhaa rakastava *Nausicaä*-tyttö joutuu suureen haasteen koettelemaksi. Hänen hartelleen lankeaa estää valtaisan saastejokkotuon toistuminen.

Tuulen laakson *Nausicaä* on erittäin miellikkuvuorisikas ja hallittu teos, joka kestää vertailun Miyazakin tunnetuimpiin töihin. Tarina etenee kiehtovasti kohti dramaattisia käännteitä, jotka heijastuvat moderniin yhteiskuntaan. Luonnon puhutteleva läsnäolo antaa elokuvalla tukirangan, josta nousevat esiin kiintoisa henkilö- ja hirviösuunnittelu, upeat satupaikat sekä luonnonvoimien tyylikäs visualisointi.

Pikku tytön pyyteetön rohkeus ja luonteenomainen viattomuus välittyvät poikkeuksellisen hyvin animaation keinoin. Ilmaisultaan väkevä ja teemoiltaan tärkeä animaatio soveltuu kaikenikäisille katsojille. **9/10**



Burn After Reading

Laji **HOMEDIA**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Ethan ja Joel Coenin (Menetetty maa) kyky tehdä ajoitukseltaan pikkutarkasti kohdallaan olevaa komiikkaa on hienosti esillä rikoskomediassa *Burn After Reading*.

Kuntosalityöntekijät Linda Litzke (Frances McDormand) ja Chad Feldheimer (Brad Pitt) saavat sattumalta käsiinsä entisen CIA-agentin (John Malkovich) kirjoittamat muistelmät. Reikäpäinen kaksikko päätelee sisällön olevan huippusalaista ja ryhtyy käyttämään kirjoituksia kiristyksen, jotta Linda saisi rahoitettua kaipaamansa kaudenleikkaukset. Tarina käsittää uskomattomia sähäläreitä, joista seksiaidiktia näyttävä George Clooney irrottaa hurjimmat naurut.

Burn After Reading ei ole visuaalisesti Coen-veljesten tuotannon kärkeä, mutta hersyvän huumorin vivahteet, kekseliäisyys ja rytmitys vakuuttavat ammattimaisuudellaan, johon moni elokuvan tekijä ei kykene vastaamaan.

Koomisilla näyttelijäntaidoillaan yllättävä Brad Pitt on erinomisessa iskussa.

Saman voi sanoa kaikista näyttelijöistä, sillä he istuvat osiinsa täydellisesti. **9/10**



Son of Rambow

Laji **HOMEDIA**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

1980-luvulle sijoittuva brittikomedia *Son of Rambow* miellyttää lämmindämällä ja omaperäisellä otteellaan. Hyväuskoinen koulupoika Will Proudfoot (Bill Milner) ystäväysty häntä kiusaavan öykkäriin Lee Carterin (Will Poulter) kanssa. Yllättäen he alkavat tehdä kotitekoista versiota Sylvester Stallonen tähdittämästä elokuvasta *Rambo – Taistelija* (1982).

Garth Jenningsin (*The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) elokuva on parhaimmillaan hyvien lapsinäyttelijöiden keskinäisissä kohtauksissa. Uskonnolliset ja kulttuurilliset erot tulevat hauskaasti esiin värikästä hahmojoukosta. Etenkin ranskalaisen suutelutaiturin osallistuminen kuvauksiin sisältää hauskoja hetkiä.

Rambolle vitsailu saa aikaan muutamia iskeviä letkauksia, mutta aihepiiri olisi tarjonnut mahdollisuuksia vielä kovapintaisempaan parodiaan. Willin lahkouskontoperheen erikummallisen elämänojit nitoutuvat mainiosti kertontaan.

Kertakäyttöinen *Son of Rambow* on mukava ja viihtyvä komedia, joka saa katsojan hyvälle tuulelle. **7/10**



Sauna

Laji **KALUHU/DRAMA**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

1500-luvulle sijoittuva kotimainen kahusävytteinen draamaelokuva *Sauna* vakuuttaa hyvillä näyttelijäsuorituksilla.

Veljekset Erik (Ville Virtanen) ja Krut (Tommi Eronen) kulkevat pohjoisessa Suomessa yhdessä venäläisten kanssa piirtämässä uutta rajaa Ruotsi-Suomen ja Venäjän välille. Kartoituskalallaan veljekset jättävät maalaistytön röhkeästi kellarin kuolemaan. He löytävät suolaan kylästä valkoisen neliskanttisen saunan, jossa uskonnun mukaan on mahdollista pestä synnit pois. Taakse jätetty tyttöparan aave ei kuitenkaan anna miehille rauhaa.

Erämaaisemana herää Antti-Jussi Annilan (*Jadesoturi*) ohjauksessa hallitsemaan ilmaisu. Kylän unenomainen ilmapiiri välittyy hyvin kuvaustyylistä, ja kertonta korostaa roolihaamojen omantunnonuskien poltetta kauaskantoisesti. Lyhyestä kestoista huolimatta käsikirjoitusta olisi voinut turvovittää. Myös kohtauksen terä teatraalisuus häiritsee paikoitellen.

On mukava havaita, että hieman posketonta juonta on käsitelty estottomasti ja tosissaan. **7/10**

LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAAILMASTA



KIISTATOMAT KANSANSUOSIKIT

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

TOIMITUS

Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omissa pelikoneissa eniten pyörineet pelit



KILLZONE 2

PS3
Kaikin puolin tyylikäs räiskintäpeli, jossa meno oli messeväää ja erittäin näyttävää. Jostain syystä kokemus jätti Jorin kuitenkin haaleaksi. Syy lienee enemmänkin toimintapeleihin turtumisen kuin Killzoneen. Hyväkään setti ei jaksa vaaria innostaa, jos se ei mullista maailmaa.



EA SPORTS FOOTBALL ACADEMY

DS
Jyri otti futisietopelin arvioitavaksi pelonsekaisen mielenkiinnon innoittamana. Kaikkeksi onneksi paketti osoittautui kouttavaksi futishullun unelmapeliksi. Matsit saivat Jyrin kaipaamaan jopa NES-klassikko Temo Cupia!



CHRONO TRIGGER

DS
Jokainen bussimatka, jokainen metro-pysäkki, jokainen pizzerian odottelu kanta-paikassa... Jori kulutti niistä jokaisen kynäillessään Chrono Triggeriä. Aikaparadoksit, polveileva juoni ja tunnelmallinen toteutus ovat Jorille kuin salaiset syntysanat pelimaailman mahtavuuteen.



WORLD BASEBALL CLASSIC TV

Baseballin epävirallisesta maailmanmestaruudesta kisailtiin taas Pohjois- ja Väli-Amerikassa. Jyrin aika kului viihdyttävää otteluita katsellessa. Japanin ja Korean välinen finaali oli tämän kuun huikainta urheilua.



SUOMI TOP 10 VKO 11-12

1. RESIDENT EVIL 5
PS3/XBOX 360
2. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
3. CALL OF DUTY 4: GAME OF THE YEAR EDITION
PC/PS3/XBOX 360
4. GUITAR HERO WORLD TOUR
PS2/PS3/WII/XBOX 360
5. GRAND THEFT AUTO IV
PC/PS3/XBOX 360
6. EMPIRE: TOTAL WAR
PC
7. NHL 09
PC/PS3/XBOX 360
8. GUITAR HERO AEROSMITH
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
9. WII FIT
WII
10. KILLZONE 2
PS3

SUOMI TOP 10 VKO 9-10

1. KILLZONE 2
PS3
2. GRAND THEFT AUTO IV
PC/PS3/XBOX 360
3. EMPIRE: TOTAL WAR
PC
4. HALO WARS
XBOX 360
5. SINGSTAR SUOMIROCK
PS2
6. NHL 09
PS3/XBOX 360
7. WII FIT
WII
8. GUITAR HERO WORLD TOUR
PS2/PS3/WII/XBOX 360
9. CALL OF DUTY 4: GAME OF THE YEAR EDITION
PC/PS3/XBOX 360
10. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360

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

JAPANI TOP 10

- 1 YAKUZA 3 PS3
- 2 RESIDENT EVIL 5 PS3
- 3 SHIN SANGOKU MUSOU MULTI RAID PSP
- 4 STAR OCEAN 4: THE LAST HOPE XBOX 360
- 5 MARIO & LUIGI RPG 3 DS
- 6 MUSOU OROCHI Z PS3
- 7 SEVENTH DRAGON DS
- 8 RESIDENT EVIL 5 XBOX 360
- 9 MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G (BEST OF) PSP
- 10 ONE PIECE EPISODE 2 WII

Lähde: Media Create

USA TOP 10

- 1 WII FIT WII
- 2 STREET FIGHTER IV XBOX 360
- 3 STREET FIGHTER IV PS3
- 4 WII PLAY WII
- 5 KILLZONE 2 PS3
- 6 MARIO KART WII WII
- 7 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR XBOX 360
- 8 MARIO KART DS DS
- 9 NEW SUPER MARIO BROS DS
- 10 GUITAR HERO WORLD TOUR WII

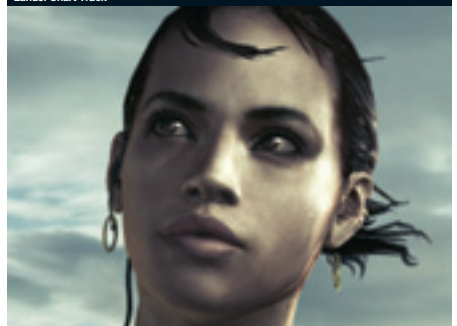
Lähde: NPD Funworld (HUOMI! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

- 1 RESIDENT EVIL 5 XBOX 360
- 2 RESIDENT EVIL 5 PS3
- 3 WII FIT WII
- 4 PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE DS
- 5 GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS DS
- 6 DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING DS
- 7 KILLZONE 2 PS3
- 8 WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA PS3
- 9 WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA XBOX 360
- 10 PUZZLER COLLECTION DS

Lähde: Chart Track



LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR



AVAILABLE 20TH FEBRUARY



WWW.DAWNOFWAR2.COM



Warhammer 40,000: Dawn of War II – Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War II, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2009-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the USA and other countries. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

