

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Helmikuu 2008
Numero 3

Pohjoism

Game reactor

www.gamereactor.fi

XNA

Microsoft haastaa
harrastajat pelintekoon

PELIEN
IKÄRAJAT

Mitä ne oikeastaan
tarkoittavat ja miten
ne määritetään?

THE
CLUB

Räjähävää väkivaltaa

+
DEVIL MAY CRY 4
RESISTANCE 2
BURNOUT PARADISE
FIFA STREET 3
FRONTLINES
TUROK
ALONE IN THE DARK
TURNING POINT

MAAILMAN ENSIMMÄINEN ARVIO!

ARMY TWO

Palkkasotilaspeli tarjoaa
kamppailua, kaveruutta
ja kylmää käteistä

THE AGENCY: VIEHÄTTÄVÄÄ VERKKOVAKOILUA JAMES BONDIN HENGESSÄ



Set Free The Devil Inside



 **PLAYSTATION 3**

 **XBOX 360** LIVE

PC DVD-ROM



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM

Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Kevättö (?) rinnassa

Loskaa, pelejä ja suurpelejä



Uusi vuosi, vanhat kuj... Hetkinen. Mehän olemme vielä aivan uusi lehti, ainakin Suomessa. Meidän kujeet taitavat siis olla uusia vaikeita vuosia olisikaan vaihtunut. Ja onhan meillä tässäkin lehdessä uutta, kuten maailman ensimmäinen Army of Twon arvio. Siitä paljon uudemmas ei enää voi mennä. Kevätkauden alun kunniaksi lätkäisimme lehteen vähän lisää sivuja. Toivottavasti maistuu.

Kevästä puheen ollen, seuraavat kuukaudet vaikuttavat todella muikeilta. Huhtikuun lopussa saapuu odotettu, kaivattu ja arvuuteltu Grand Theft Auto IV ja alkukesään mennessä päästään fiilistelemään Rock Bandilla. Ensin mainitusta tulee yksi kuluvan vuoden kovimpia pelitapauksia kävi miten kävi, ja ties vaikka kyseessä olisi vuoden paras peli. Tosin eipä Rock Bandikaan pääse livahtamaan huomattamatta ohi. Veikkaan, että pelin elinkaari osoittautuu pidemmäksi kuin pelin mukana toimitettavien soitinten. Enkä viittaa jenkki-markkinoilla koettuihin kitaraohjainten laatuongelmiin, vaan yksinkertaisesti siihen, että rokkaaminen on rankka elämäntapa ja instrumentit kulutustavaraa. En pysty näkemään, miten ensimmäiset bileet Rock Bandin kanssa eivät olisi jättimäinen menestys.

Tulevien kuukausien merkkitapauksia odotellessa on hyvä muistaa, että kovia pelejä on tarjolla jo nyt. Etenkään tässä numerossa arvioidulla Devil May Cry 4:llä ei ole mitään hävettävää tuleviin massahitteihin verrattuna. Hemmetin tiukka ja mehevä kokemus kaikin puolin. Käykää ihmeessä verkkosivuiltamme osoitteessa www.gamereactor.fi osallistumassa Devil May Cry 4 -kisaamme, jaossa olevat palkinnot ovat oikein kivoja.

Patistelen arvon lukijoita muutenkin verkkosivuiltamme. Sekaan vaan rohkeasti, ja ääni auki. Sivuiltamme voitte lähettää "virallisia" kirjoituksia toimitukselle, joista koostamme kirjesivun lehteen. Haluaisin todella kovasti myös lukijoiden äänen lehden sivuille, sillä yksisuuntainen pelilehden tekeminen on... Vähän tylsää. Saitilta löytyy myös päivittäin uusia peli- ja laitearvioita, ennakkotestejä ja uutisia. Ja toki myös keskustelualue ajatustenvaihtoon toisten samanhenkisten kanssa.

Kynäilimme tähän lehteen pari artikkelia hyvin erilaisista aiheista, vähän kokeilu-mielellä. Pamauttakaa palautteella ja puhukaa suu puhtaaksi, otamme kommentteista vaarin ja kirjoitamme jatkossa entistä tarkemmin juuri teitä kiinnostavista aiheista.

Lopuksi minun on aivan pakko puhua... Säästä. Hitsin vimpulat mikä epätalvi! En kaipaa tulipalopakkasia enkä edes hiihtokelejä – en ole talvi-ihmisiä – mutta kun pensaat puskevat silmuja tammikuussa, on meininki virallisesti huonoa. Ellen ihan väärin muista, tammi-helmikuuta kutsuttiin joskus ihan syystäkin sydäntalveksi. Kuvalla talvella on ollut vaarallisen vakavia rytmihäiriöitä.

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

TOIMITTAJA Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi)

VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Røssell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen, Jaakko Soudunsaari

AVUSTAJAT

Matti Isotalo

Janne Räikkönen

Jukka Moilanen

Tuomas Kulmala

Ossi Mattsson

Miikka Leinonen

Juho Kuorikoski

Annakaisa Kultima

Leevi Rantala

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

GAMERACTOR TANSKA

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

GAMERACTOR 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

GAMERACTOR NORJA

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

GAMERACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

Game reactor®

3 KIRJOITTAJAA Tämän kuun Gamereactor-avustajat



01 JANNE RÄIKKÖNEN

Pelaamisen ohessa Janne on kärvistellyt putkiremontin kourissa. Lisäksi työtä on aiheuttanut ainejärjestö-lehden tuore päätoimittajuus. Kaiken kukkuraksi jännitystä lisää työnhaku, jonka lopputuloksia Janne odottelee

kuumeisesti. Gamereactorin lisäksi lehtiyötä on ollut tarjolla muutamasta muustakin lehdestä. Tekemisen puute ei pääse siis Jannea häiritsemään.

VUODEN LEMPIPELI:

Disciples III: Renaissance – Sarjan toinen peli oli varsinainen helmi.



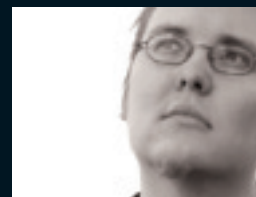
02 JUHO KUORIKOSKI

Hiihtämään ei tänä talvena taida päästä, joten vapaa-ajan voi omistaa pelaamiselle – avovaimon vastaväitteistä huolimatta. Kämpäremonntti alkaa olla pikkuhiljaa valmis. Ette muuten usko, kuinka paljon 150-vuotias vaate-

kaappi painaa. Kädet venyivät raahatessa ainakin metrin. Aika meinaa olla kortilla, sillä pitäisi myös opiskella ja käydä töissä. Tuo emäntäkin tahtoo huomiota aina silloin tällöin..

ODOTTAA PELIÄ:

Fallout 3 – Kahden täysosuman jälkeen odotukset ovat kovät.



03 MATTI ISOTALO

Tammikuun on ollut perinteisesti kuullutta aikaa julkaisijoiden panostaessa joulumarkkinoille. Alkuvuoden yskähhdellässä käyntiin psykedeelisten Geometry Wars: Galaxiesin ja Beautiful Katamarin tahtiin tutkaan on ilmestymässä

sittenkin läjä lupaavia ryminäpelejä. Creative Assemblyn toiminnallisesta Spartan: Total Warriorista pitäenään Viking: Battle for Asgard saa sisäisen kirvesmiehen heräämään talviunestaan...

ODOTTAA PELIÄ:

Empire: Total War – Luvassa ruudinkatkuisia massataiteluja.



Mitäköhän Danten salkusta löytyy?

Mahtava kasa Devil May Cry 4 -kilpailun palkintoja!

1.PALKINTO: Devil May Cry 4 360, faceplate, t-paita ja ranneke

1.PALKINTO: Devil May Cry 4 PS3, pipo, t-paita ja ranneke

3.-5.PALKINTO: Devil May Cry 4 PS3 tai 360 + ranneke

Osallistu kilpailuun osoitteessa WWW.GAMEREACTOR.FI. Kilpailu päättyy 24.2. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti. Voittajien nimet julkistetaan WWW.GAMEREACTOR.FI -verkkosivuilla.





**YOU CAN'T RUN FROM DEATH...
...BUT YOU CAN DIE TRYING**



Welcome to The Club. Out now!
www.theclubgame.com



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. Developed by Bizarre Creations Limited. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. 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. All rights reserved.



THE CLUB™

SEGA®

www.sega-europe.com

UUTISET



JULKISTUKSIA

Grand Theft Auto IV huhtikuussa

Rockstar Games on ilmoittanut ehkä vuoden odotetuimman pelin, Grand Theft Auto IV:n, saapuvan kauppojen hyllyille Xbox 360- ja Playstation 3 -versioina 29.4. Pelissä itä-eurooppalainen Nikolai Bellic saapuu Liberty Cityyn ja ajautuu rikoksen poluille.



LittleBigPlanet syyskuussa

Sony on varmistanut Playstation 3:n odotetun LittleBigPlanetin ilmestyvän syyskuussa. Perunasäkinukkeja, fysiikkaa, luovuutta ja itsellisiä yhdistelevää tasehyppelyä odotettiin alun perin julkaistavaksi jo alkuvuodesta. Pelistä julkaistaneen demo kevään tai kesän aikana.

UUTISIA/JUORUJA/HUHUJA/LISTOJA Päivittäisiä peli uutisia osastossa www.gamereactor.fi

1 Chimerasotilaita on päivitetty Resistance 2:een. Ensinnäkin niille on kasvanut vielä lisää silmiä, mutta ne ovat myös aggressiivisempia ja älykkämpiä. Panssarointi vaikuttaa myös selvästi ensimmäisen pelin örmöjä raskaammalta. Vastenmieliselle rumuudelle ei ole näköjään tehty mitään.



REVANSSI TULOSSA?

Resistance: Fall of Man oli selvästi pienoinen pettymys, mutta Gamereactor uskoo ja toivoo Insomniacin pystyvän tällä kertaa, Playstation 3:n kommerventit opittuaan, keskittymään enemmän pelin sisältöön ja haastamaan räiskintäsuuruudet toisissaan.

RESISTANCE 2

Insomniacin hirviösota jatkuu Chimera-mutanttien hyökätessä Yhdysvaltain länsirannikolle...

Laite PLAYSTATION 3 Kehittäjä INSOMNIAC GAMES Julkaisija SONY Julkaisu 2008

Playstation 3:n julkaisupelinä julkaistussa Resistance: Fall of Manissa saimme seurata amerikkalaissoitilas Nathan Halen taistelua Brittein saaria valloittavia Chimera-avaruusolioita vastaan. Ensimmäisen pelin tapahtumien jälkeen Hale lähettää puolustamaan Yhdysvaltoja Chimera-joukkojen hyökätessä Pohjois-Amerikan molemmille rannikoille.

Resistance 2 on Insomniac Gamesin kolmas peli Playstation 3:lle ensimmäisen Resistancen ja Ratchet & Clank: Tools of Destructionin jälkeen. Studion saavuttama tietotaito ja kokemus Sony konsolista tarkoittaa sitä, että Resis-

tance 2:sta näyttää tulevan selvästi hienompi kuin Halen ensimmäisestä taistelusta. Yksinpelikampanjan lisäksi Insomniac tekee Resistance 2:een

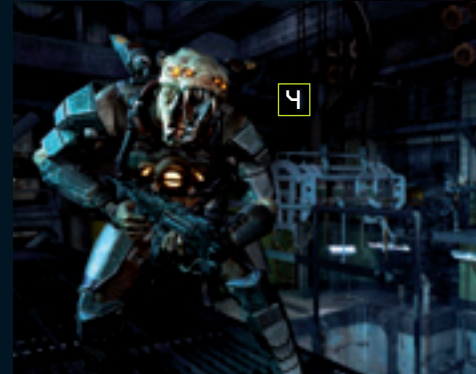
Resistance 2:sta näyttää tulevan selvästi hienompi kuin ensimmäisestä osasta. Yksinpelikampanjan lisäksi peliin tulee kahdeksan pelaajan co-op...

yhteispelikampanjan peräti kahdeksalle pelaajalle. Harvinaisen laajassa yhteispelitallassa pelaajat valitsevat yhden kolmesta hahmoluokasta, joilla on kullakin omat erikoisuutensa. Sotilas on aseistettu monipiippuisella konekiväärillä ja erikoisjoukkojen taistelujalla on tarkkuuskivääri.

Kolmas luokka on lääkäritämies. Verkkopelissä pääsee taistelemaan valtavissa 60 pelaajan taisteluissa, joita varten verkkopelin taistelukenttiä on

laajennettu merkittävästi. Resistance 2 vaikuttaa kaikin puolin erittäin lupaavalta ja liittyynee Warhawkkin rinnalle Playstation 3:n kunnollisten verkkopelien joukkoon. Resistance 2 julkaistaan ennen joulua.

Bengt Lemne



4 Insomniacin itsensä mukaan he eivät ole vielä saaneet houkujen viimeistä 30 prosenttia ulos laitteesta. Resistance 2:ssa he yrtaikain mahdollisen. Ensimmäisten näyttävien kuvien perusteella

Ei PS3-Frontlinesia

THQ on ilmoittanut keskeyttäneensä Frontlines: Fuel of War –ampumapelin Playstation 3 -version kehityksen. Syytä päätökselle ei kerrottu, mutta useilla studioilla on ollut vaikeuksia erikoista tekniikkaa sisältävän Playstation 3:n opiskelussa.



Yoda ja Vader Soul Caliburiin

Kesällä julkaistava tappelupeli Soul Calibur 4 sisältää Tähtien sota –elokuviasta tuttuja hahmoja. Xbox 360-versiossa taistelee Yoda ja Playstation 3:lla valosapelin kahvassa on Darth Vader. Vanhoja otelijoita edustavat mm. Sophitia ja Voldo.

Duke Nukem Forever edistyy

Pelistudio 3DRealsin kertoman mukaan pelimaailman kuuluisin ikuisuusprojekti Duke Nukem Forever on valmistumassa päin. Studion viimeaikaiset toimet viittaavat siihen, että peli saatetaan julkaista tänä vuonna, 11 vuotta julkistuksensa jälkeen.



HD-DVD vaikeuksissa

Teräväpiirtovideon tallennuslevyjen formaattisota saattaa olla loppuvaiheessaan. Toshiba kehittämä HD-DVD on jäämässä alakynteen Sony'n Blu-Raylle. Viimeisin iso takaisu oli Warner Bros. elokuvastudion päätös vaihtaa HD-DVD Blu-Rayhin.

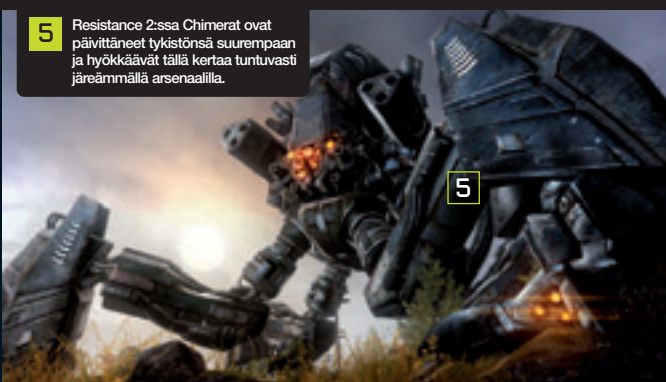
2 Insomniac on jo paljastanut yhtä ja toista Resistance 2:n yhteispelikampanjasta. Koko pelin voi pelata läpi ei vähempää kuin seitsemän kaverin kanssa, joista jokainen voi valita pelamansa taistelujatyypin. Valikoimasta löytyy kranaattiekspertti, liipasinherkkä konekiväärämies, hienostunut tarkka-ampuja ja pipejä paikkaileva lääkäintämies. Siis ne räiskintäpelien stereotyypisimmät vaihtoehdot mitä kuvitella saattaa.



3 Resistance 2:ssa jatketaan chimera-tartunnan saaneen kersantin Nathan Halen taistelua avaruusolioiden hyökkäystä vastaan. Taistelukenttä on siirretty Atlantin yli Yhdysvaltojen länsirannikolle. Insomniac lupaa vähintään viisi kertaa suurempia ympäristöjä ja näin ollen massiivisempia taisteluita. Tekoälyn luvataan olevan monin veroin parempaa ja ruudulla näkyvän suurempia vihollislaumoja. Uusista aseista ei ole kerrottu.



5 Resistance 2:ssa Chimerat ovat päivittäneet tykistönsä suurempaan ja hyökkäävät tällä kertaa tuntuvasti järeämmällä arsenaalilla.



uteltua Playstation 3:n tehoittävät tirstää konsolista irti väitettä on vaikea epäillä.

ILMOITUKSIA

JUST CAUSE 2 JULKI

Ruotsalainen Avalanche Studios on paljastanut ensimmäiset tiedot työn alla olevasta Just Cause 2:sta. Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle julkaistava Rico Rodriguezin toinen seikkailu tulee tarjoamaan runsaasti pelaajien toivomia ominaisuuksia, kuten monipuolisemman tekoälyn vihollisille, paremman tähtäysjärjestelmän ja kokonaan uusitun ajoneuvojen ohjaustuntuman.

SHINJI MIKAMI TAKAISIN SORVIN AAREEN

Resident Evilin luonut Shinji Mikami on kertonut aloittaneensa työt uuden pelin parissa. Viimeksi Playstation 2:n God Handin tehnyt suunnittelija kokoa työryhmää Platinum Games –nimen alle, johon kuuluu maaliskuussa 2007 hajotetun Clover Studiosin väkeä. Clover Studios muistetaan mm. merkkipoleista Viewtiful Joe ja Okami. Mikami tulee johtamaan Platinum Gamesia itse, ja julkaisijana toimii Capcom.

PRINCE OF PERSIA PALAA

Ubisoftin taloustiedotteista on selvinnyt, että yhtiö työstää uutta peliä Prince of Persia –sarjaan. Pelin esitointo on aloitettu vuodettujen dokumenttien perusteella jo vuonna 2006, mutta julkaisu ajoittuu vasta loppuvuoteen tai ensi vuoteen. Huhujen mukaan pelin kehitys saattaa olla Assassin's Creedin tehneellä työryhmällä. Edellisen kerran Prince of Persia seikkaili kotikonsoleilla vuonna 2005 The Two Thrones –pelissä.

UUSI PROJECT ZERO VAIN WILLE

Tecmo on ilmoittanut hyttävän Project Zero –kauhupelisarjan seuraavan pelin ilmestyvän yksinoikeudella Nintendon Wii-konsolille. Wiin kaukosäädinohjaimen odotetaan tuovan uudenlaisen otteen haamuja torjuvaan valokuvakameraan perustuvaan peliin. Tietoja pelistä ei vielä juuri ole, mutta japanilaisen kauhun tyyliin päähahmot ovat ilmeisesti nuoria tyttöjä.

GIZMONDO PALAA MARKKINOILLE

Brittiläistä alkuperää oleva Gizmondo-käsisikonsoli on tekemässä paluuta. Vuonna 2005 hädin tuskin markkinoille selvinnyt konsoli oli täysi floppi ja taloudellinen katastrofi. Gizmondon uuden tulemisen takana Gizmondon ensimmäisen yrityksen Euroopan johtaja Carl Freer ja elektroniikkayhtiö Plextek. Hankkeen teknisiä tietoja tai laitteen julkaisu-päivää ei ole kerrottu. Ensimmäisen Gizmondo-flopin myötä kavalluksesta linnatuomion saanut ruotsalainen liikemies Stefan Eriksson vapautui vankilasta tammikuussa.

WOWILLA 10 MILJONAA PELAAJAA

Blizzard Entertainmentin ennennäkemättömän suosittu verkkoroolipeli World of Warcraft on yhtiön tiedotteen mukaan ylittänyt 10 miljoonan pelaajan rajan. Pelaajista noin kaksi miljoonaa on eurooppalaisia, 2,5 miljoonaa asuu Pohjois-Amerikassa. Eri puolilla Aasiaa pelaajia on 5,5 miljoonaa. Peli on käännetty seitsemälle kielelle ja tänä vuonna julkaistaan myös venäjänkielinen versio. World of Warcraft julkaistiin vuonna 2004 ja ensimmäinen lisäosa The Burning Crusade viime vuonna.

ILMAINEN BATTLEFIELD-PELI

Electronic Arts julkaisee ensi kesänä ilmaisen Battlefield Heroes –pelin. Pelin saa ladata ilmaiseksi netistä eikä pelaminenkaan maksa mitään. Pelin liiketoimintamalli perustuu peliin sijoitettaviin mainoksiin. Peli tulee tarjoamaan laajalle yleisölle suunnattua räiskintää Battlefield-pelien hengessä. Grafiikka on toteutettu sarjakuvamaisella ilmeellä ja taistelukenttien armeijat edustavat kuvitteellisia valtioita.



TESTIMEHET Futuremark on tuttu ainakin pc-pelaajille 3DMark-testiohjelmistaan.

SUOMEEN UUSI STUDIO

Mittaus- ja testausohjelmistojen konkari laajentaa pelibisnekseen

Espoolainen Futuremark on ilmoittanut perustaneensa Futuremark Games Studio –nimisen pelinkehitysstudion. Kuivan asiallisesti nimetty uutuustudio tulee soveltamaan Futuremarkin vuosikymmenen aikana omaksumaa, erittäin kovatasoista teknistä osaamista yhtiön sisällä kehitettyjen peli-ideoiden toteuttamisessa.

Futuremarkin 3DMark- testi- ja mittausohjelmisto on maailman suosituin pc-tietokoneiden pelitehoa mittaava ohjelmisto, jolla pelaajat voivat kuormittaa tietokoneitaan pelitapahtumia simuloivilla grafiikka-sovelluksilla.

Ohjelmisto mittaa kuinka hyvin tietokoneen laitteisto on testeistä selvinnyt ja

Futuremark on tottunut työskentelemään viimeisimmän tekniikan parissa

raportoi tulokset helposti vertailtavissa olevana numeroarvona. 3DMark-ohjelmisto on ollut usein ensimmäisiä sovelluksia, joissa uusien näytönohjaimien grafiikkaefektejä on päässyt näkemään käytännössä, joten Futuremark on tottunut työskentelemään aivan viimeisimmän tekniikan parissa.

Toisaalta yhtiöllä on erityisen hyvä osaaminen myös teknisesti vaatimattomampien laitteiden käytöstä, sillä 3DMarkilla on aina pystynyt määrittämään myös nuhaisimpienkin konevanhusten pelitehoa.

_Jaakko Maaniemi



GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



Prizefighter

DS, Wii, XBOX 360 / HUHTIKUU

Rockyn ja Rocky Legendsin jälkeen Venom Games tekee jälleen uuden nyrkkeilypelin. Tällä kertaa pelin kannessa ei kuitenkaan komeile nyrkkeilijä vaan nyrkkeilypromootori Don King. Pelissä luotsataan nyrkkeilijä urheiludokumentin keinoin esitettävän uran läpi tappioita vältellen ja kroppaa treenaten.

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

PC, PS3, XBOX 360 / LOKAKUU

Jos joku ei saanut tarpeekseen edellisestä pikkutuhmasta Larry-pelistä, Magna Cum Laudesta, tarjoilee Vivendi toisen annoksen klassikkosarjan nimeä kantavaa pöljäilyä. Box Office Bustissa seikkailaan filmistudioiden maailmassa, ja tällä kertaa luvassa on enemmän seikkailua ja vähemmän minipelejä, joita Magna Cum Laudessa riittikin.



Tiberium

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

Electronic Arts tekee uuden yrityksen Command & Conquer -universumin räiskintäpeliksi kääntämisessä, vaikka Command & Conquer: Renegade haukuttiin pystyyn – osin syyttä, jos Jaakolta kysytään. Tiberium tapahtuu 11 vuotta kolmannen tiberiumsodan jälkeen, ja pääpaino on ryhmäjohtamisessa.



Tales of Vesperia

PS3, XBOX 360 / 2008

Namco Bandai on julkaissut pitkän iudan Tales-sarjan roolipelejä ja juuri ennen joulua vilautettiin sarjan seuraavaa osaa, Tales of Vesperiaa. Täsmälleen mille konsoleille peli julkaistaan on vielä hämärän peitossa, mutta turvallinen veikkaus lienee Xbox 360, Playstation 3 ja/tai molemmat.

Jumpgate Evolution

PC / LOKAKUU

Netdevil tekee paluun vuoden lopussa uudella Jumpgatella. Auto Assaultin parissa tehdyn välilaskun jälkeen studio palaa sinne mistä aloitti – avaruuteen. Jumpgate Evolution on verkkorooliopeli kaupankäynnin, mahtavien taisteluiden ja avaruuden lakeuksien tutkimuksen kautta, mutta pelimekaniikka perustuu pelaajan taitoihin.



Dragonball Z: Burst Limit

PS3, XBOX 360 / SYHYS

Luulitteko Dragonball Z -tappelupelien loputtoman jonon jo loppuneen? Eihän toki. Lukuisien Playstation 2- ja käsi-konsolimätintäpelien jälkeen on koittanut aika Son Gokun, Vegetan ja kumppaneiden valloittaa Playstation 3 ja Xbox 360. Namco Bandai lupaa pelin näyttävän tismalleen animesarjan jaksolta, mutta toivottavasti myös pelimekaniikan parissa ehdittää tekemään lujasti töitä.

Fallen Empire: Legions

PC / 2008

Muistatteko kaksi ensimmäistä Tribes-peliä? Jos muistatte ja jos muistot ovat hyviä, niin hihku-kaatten riemusta: GarageGames tekee Tribeseille henkistä jatko-osaa, ja firman riveistä löytyy Tribesit tehneen Dynamixin avainhenkilöitä.



SONY ROLLY

Eipä siinä mitään, että Sony Rolly -mp3-soitin toistaa musiikin sisäänrakennetuista kaiuttimista. Mutta Rolly osaa myös tanssia musiikin tahtiin, ja sen käyttöliittymä saa iPodin pyöritys-rinkulan vaikuttamaan hankalalta ja vanhanaikaiselta.

**JVC DLA-HD1**

Hirnoatko pelata kristallinkirkkaalla, 130-tuumaisella 1080p-kuvalla? Niinpä tietysti. Osta JVC:n HD1. Sillä se onnistuu. Kuvatekniikoiden yhdistely takaa kontrastikkaan, kirkkaan ja yksityiskohtaisen kuvan.

MOTOROLA ROKR E8

Rokr E8:n näppäimistö vaihtaa toimintatilaan kulloisenkin käyttötarkoituksen mukaan. Musiikkitilassa näkyvät vain musiikin kuunteluun liittyvät näppäimet, ja perinteiset numeronäppäimet ilmestyvät näkyviin vain kun on aika soittaa puhelu.



MATERIAA!

Gamereactorin toimitus on jälleen tutustunut kokoelmaan kodinelektronikkaa, joiden yhdistetty hintalappu ylittää keskikokoisien kehitysmaan vuosibudjetin. Mutta yrittäkää ymmärtää, laiteoimittaja on kuin lapsi ja tulee onnelliseksi välikyvistä ja piippaavista vekottimista.

Laitetoimittaja: Martin Forslund

SONOS MUSIC PLAYER

Sonosin uusi langaton musiikin virtausjärjestelmä on kallis. Ja sikahyvä. Tällä viisut levitävät notkeasti koko asuntoon ennenkuulumattoman hyvällä äänenlaadulla. Ja onhan se kovin näpsä ja mahtava vekotin yleensäkin.

**CASIO EX-F1**

Tämä kamera ottaa 60 kuvaa sekunnissa. Salamalla! Mietipä sitä. Alle sekunnin neljäskymmenestuhannesosan suljinnopeus on niin ylläluonnollinen saavutus, että tätä on pakko sanoa seuraavan sukupolven kameraksi.

**LOGITECH G15 V2**

Monikäyttöinen lcd-näyttö, kerroinnäppäimen kautta 18 makronäppäintä, USB-keskitin, taustavalaisu, valmiita peliprofileja suosituihin peleihin... Jep, Logitech ottaa pelaajien harrastuksen vakavasti.

**PANASONIC SW20**

Panasonicin uusi muistikorttipohjainen videokamera tykkää rajuista leikeistä. Se on iskunkestävä, vedenkestävä ja pölysuojattu. Lisäksi kymmenkertainen zoom ja mahdollisuus tallentaa jopa 13 tuntia 16 gigan SD-kortille. Ei paha.



GEOMETRY WARS™ GALAXIES

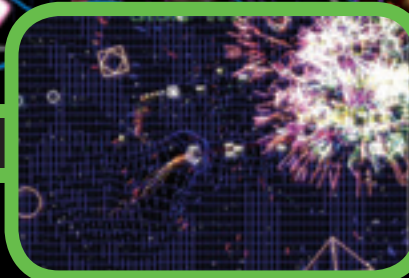
Tämän planeetan ultranopein arkadia-ammuntapeli laskeutuu valonnopeudella yksinoikeudella Wii ja DS formaateille.

ASTEROIDS ON STEREOIDS

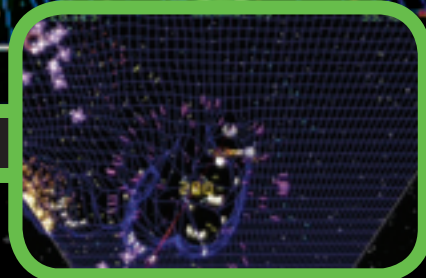
Sinun galaksissasi 18.1.2008



TÄYSIN UUDET MONINPELIMALLIT
TUPLAAVAT KAAOKSEN



HALLITSE UUSIA JA KLASSISIA
PELIMALLEJA ASETTAESSASI
KURSSIN YLI 60 PLANEETALLE



ANSAITSE LISÄMAINETTA NETISSÄ
NÄKYVIEN LEADERBOARDIEN ANSIOSTA



geometrywarsgalaxies.com
sierra.com



Wii

NINTENDO DS



© 2007 Bizarre Creations Ltd. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Bizarre Creations Ltd. Geometry Wars: Galaxies and Geometry Wars: Retro Evolved are trademarks of Bizarre Creations Ltd. Nintendo DS, Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.



OMAN AIKANSA SYNTIPUKKI Rock-musiikkia pidettiin sen alkuaikoina äärimmäisen haitallisena nuorisolle ja Elviksen esiintyminen haluttiin jopa kieltää kokonaan. Ovatko videopelit nykyajan rokkia?

PALJON PUHETTA, VÄHÄN VASTUUTA

Lapsille sopimattomista peleistä keskustellaan, mutta väärästä näkökulmasta

Pelit ovat pahasta. Tai näin meille ainakin uskotellaan. Videopelien haitallisesta vaikutuksesta lapsiin ja nuoriin on väännetty kättä intensiivisesti muutaman vuoden ajan. Pelivastaisen rintaman etunenässä ovat olleet niin amerikkalainen lakimies Jack Thompson kuin senaattori Hillary Clintonkin. Keskustelussa kaikki ovat olleet samaa mieltä: lasten ei pitäisi pelata väkivaltaisia pelejä.

Debatissa on tehty kuitenkin yksi perustavanlaatuisen virhepäätelmä. Ongelma ei ratkea väkivaltaisten pelien kieltämisellä. Nähtiinhän se jo Suomessakin; kieltolain aikana alkoholia kulutettiin enemmän kuin koskaan aikaisemmin. Pikemminkin pitäisi kysyä miksi lapset saavat pelata väkivaltaisia pelejä.

Suomessa K18-pelejä ei saa myydä

alaikäisille. Yhdysvalloissa korkeimman Mature-luokituksen määrittämä 17 vuoden ikäraja on niin ikään ehdoton. Lasten ei siis pitäisi periaatteessa päästä lainkaan käsiinsä aikuisille tarkoitettuihin peleihin.

Seuraavaksi väkivalta-debatissa vedotaan luonnollisesti siihen, että lapset pelaavat vanhempiensa pelejä. Nykykonsolisukupolvi on ratkaissut tämänkin ongelman. Laitteissa on lapsilukkotoiminto, jonka avulla voi määritellä, mitä pelejä lapset voivat pelata. Xbox 360 tarjoaa tämän lisäksi myös ajastimen, jolla lapsen peliaikaa voi hallita.

Mutta keskivertovanhemmat eivät tiedä tällaisista vekkottimista, kuuluu vastarintaliikkeen syvistä riveistä. Hyvin todennäköistä. Syytä tähän ongelmaan on kuitenkin vaikea löytää. Pelikonsolit ovat toki suurelle osalle

vanhemmista omituinen maailma, mutta niin voi olla esimerkiksi jalkapalloilu tai jääkiekkokin. Lapsen aloittaessa uuden lajin vähintään jompikumpi vanhemmista opettelee yleensä uuden harrastuksen säännöt, jotta osaa olla lapsen harrastuksessa mukana.

Pelaaminen on jostain syystä kuitenkin eriarvoisessa asemassa. Pahimmassa tapauksessa pelikonsolia ei nähdä lainkaan lapsen harrastuksena, vaan interaktiivisena lapsenvahtina. Muksu pysyy kyllä vaiti, kun tämän istuttaa television ääreen ja iskee ohjaimen käteen. Ennen tätä virkaa toimitti Pikku Kakkonen, mutta pleikkari on paheelliseen peleineen vallannut ohjelman aseman.

Nykykaia on tuonut mukanaan valtaavan määrän viihde-elektronikkaa ja hel-

pottanut ihmisten elämää, mutta myös hankaloittanut vanhempien asemaa. Kammottava pahuus vaanii lapsia ja nuoria jokaisessa kadunkulmassa, eikä pikku-Villeä voi suojata maailmalta loputtomiin. On kuitenkin yksi paikka, jossa Villen elämästä voi tehdä turvallista: oma koti.

Lasten pelaaminen on vanhempien vastuulla aina 18 ikävuoteen saakka. Väkivaltaisia pelejä on olemassa, ja niitä tulee todennäköisesti aina olemaan. On kuitenkin vanhemman, ei virkavallan, tehtävä huolehtia siitä, minkälaisia pelejä oma lapsi pelaa. Mikäli homma tuntuu ylitsepääsemättömältä, apua löytyy jo tämän lehden sivuilta. On aika lopettaa vastuun siirtely ja syyllisen etsiminen. Useimmiten se löytyy peleistä.

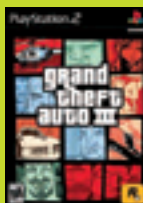
Jyri Paavilainen

SARJA TÄYNNÄ KOHUA Grand Theft Auto tiivistettynä



GRAND THEFT AUTO

Pc, Playstation
Sarjan ensimmäinen osa ilmestyi vuonna 1997. Kohu nousi pelin väkivaltaisesta luonteesta, mistä johtuen pelin julkaisija ASC Games laitto pelin kanteen jopa varoitustarran, joka osoitti, ettei peli ollut lapsille tarkoitettu.



GTA III

Pc, Playstation 2, Xbox
Pelisarjan kolmannessa osassa siirryttiin kolmiulotteiseen maailmaan. Väkivallan lisäksi mediaa kuohutti mahdollisuus ostaa seksuaalisia palveluita. Eräät rikoksista syytetyt nuoret alkoivat myös säilyttää vastuuta teostaan GTA:n niskan.



GTA: VICE CITY

Pc, Playstation 2, Xbox
Vice Cityn päähenkilö Tommy Vercetti saa yhdessä pelin tehtävistä kontolleen haitilaisväestön listimisen. Yhdysvaltojen haitilaisyhteisöissä pidettiin tehtävää rasistisena, ja Take Two joutui vetämään pelin pois myynnistä, kunnes tehtävä oli muokattu.



GTA: SAN ANDREAS

Pc, Playstation 2, Xbox
Ah, kuumaa kahvia. Hot Coffee-skandaali nousi ilmoille vuonna 2005, kun kävi ilmi, että peliin oli jäänyt seksiminipeli, johon innokkaimmat hakkerit onnistuivat pääsemään käsiinsä. Pelin ikäraja nostettiin, ja Take Two joutui jälleen korjauspuuhiin.

TUROK



HUNTING SEASON OPENS 08.02.2008

WWW.TUROK.COM

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

18+

© 2007 Touchstone. TUROK TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PlayStation, PLAYSTATION and PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online access requires broadband internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for internet service fees. Release dates, product names, and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.



www.kemedia.com
Soita numeron 09-6190 530 niin saat tietää lähimmän K.E. Median jälleenmyyjän.



www.pegi.info

GAMEREACTOR

GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää ennakoita osoitteessa www.gamereactor.fi



KATSE TULEVAAN

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

KUUKAUDEN PELOTTAVIN

Alone in the Dark

Eden Studios herättää kauhuklassikon uudelleen henkiin. Central Park on kokenut hurjan muodonmuutoksen, mutta onko luvassa halpaa säilyttelyä vai ehtaa kauhua?



Odotetuimmat pelit

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



1 Rock Band

PS2/PS3/XBOX 360

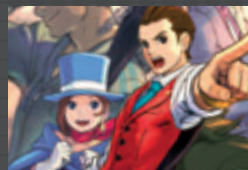
Rock Bandin julkaisu on jo niin lähellä, että peli alkaa tuntua todelliselta. Toimituksessa on jo vaihdettu asuntoja isompiin. Vaikka häätöuhka leijuu ilmassa, emme malta odottaa hurjia jännittelusesioita.



2 Prototype

PC/PS3/XBOX 360

Crackdown oli ihmeen viihdyttävä, eikä pieni Resident Evil -vivahde voi tehdä pahaa millekään pelille. Radical Entertainmentin kokemus hiekkalaatikopelien tekijänä lupaa myös hyvää.



3 Apollo Justice: Ace Attorney

DS

Phoenix Wright -sarjan viimeistä osaa saadaan odotella vielä Euroopassa, mutta Capcomin uusi asianajopeli saapuu vanhalle mantereelle jo maaliskuussa. Ei vastalauseita.

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO



Jäätävä



Haalea



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



Synkköä taidetta

Yksi Alone in the Darkin karmaisevimista jaksoista sijoittuu Metropolitan-taidemuseoon, jossa tallustellaan paitsaiden ja taulujen keskellä goottilaisen arkkitehtuurin ympäröimänä. Ympäristö näyttää rähjäisen synkältä ja hento valaistus luo pelottavia varjoja Edwardin ympärille.

Julkaisu MAALISKUU

Yksin pimeässä

Selviytymiskauhun kantaisä tekee comebackin, ja luvassa on jälleen pelottava seikkailu



ALONE IN THE DARK

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EDEN STUDIOS Julkaisija ATARI Laji KAUHU

Pelin nimi ei ole muuttunut, ja pelinkehittäjä Eden Studios vakuuttaa kyseessä olevan tavallinen Alone in the Dark -seikkailu. Edward Carnbyn uusin seikkailu tuntuu kuitenkin aivan erilaiselta kuin sarjan aiemmat pelit. Uudessa Alone in the Darkissa aikoinaan Resident Evilin esikuvanakin toiminut pelisarja ottaa todellisen askeleen kohti uutta sukupolvea.

Alone in the Dark sijoittuu vuoteen 2008, joten päähenkilö Edward Carnbyn kuuluisi olla hieman yli 100-vuotias. Hänen kasvonsa eivät

Pelin tekijät tiedostavat sarjan aiempien osien vanhentuneisuuden. Eden Studios haluaa uudistaa koko Alone in the Dark -konseptin

kuitenkaan ole ikääntyneet päivääkään. Tuntematon voima kuplii New Yorkin pinnan alla ja saa Central Parkin täyttymään yliluonnollisista olennoista, zombeista ja monenlaisista hirviöistä. Edwardin tehtävänä on selvittää, mistä ja miksi

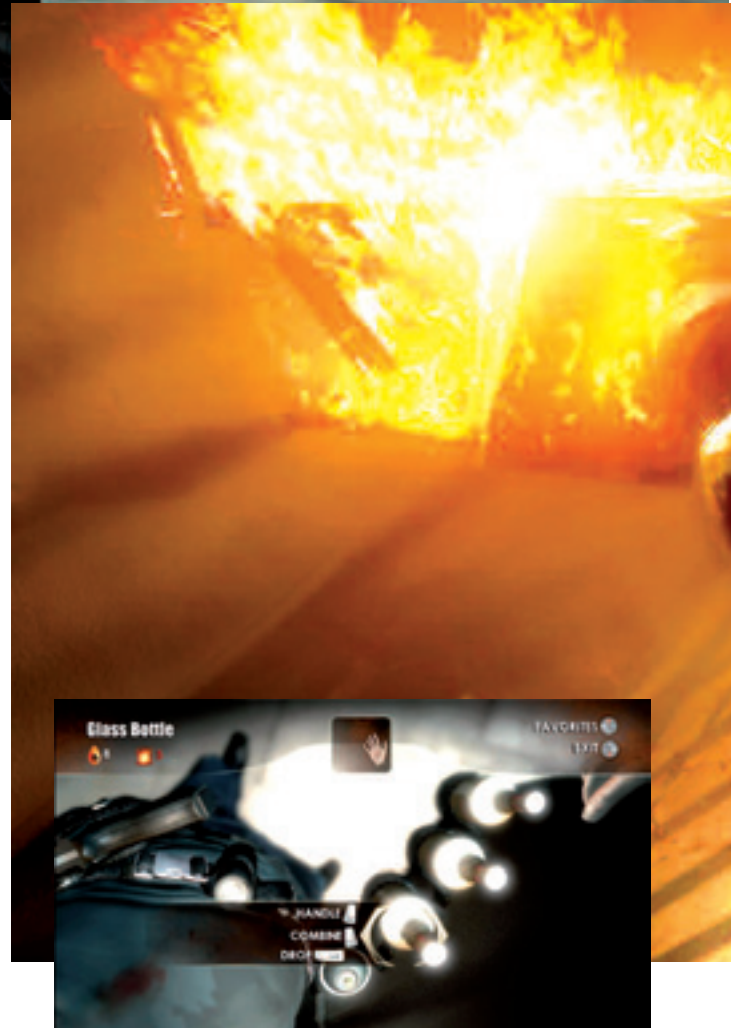
otukset ilmestyvät ja toivottavasti myös pitää huoli siitä, että ne katoavat pysyvästi.

Gamereactorin vieraillessa Eden Studiosilla kävi hyvin nopeasti selväksi, että pelinkehittäjät tiedostavat sarjan aiempien osien vanhentuneisuuden. He haluavat uudistaa koko konseptin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pelin ympäristö on hyvin pimeä ja vihamielinen. Pelissä on oikeasti pelottavia kohtauksia, minipelejä, enemmän toimintaa ja tietysti myös reilu annos seikkailun vapautta.

Esimerkki viimeksi mainitusta on nimenomaan Central Park, joka Eden Studiosin demonisoidussa versiossa on täysin hirviöiden vallassa. Niinpä New Yorkin katujen tallaaminen yöaikaan

on tavallistakin vaarallisempaa. Edward voi juoksennella vapaasti ympäristössä, ja vaikka ihan kaikkiin paikkoihin ei aluksi pääsekään, avautuu hiljalleen uusia paikkoja tutkittavaksi.

Central Park ylipäätään on valtavan





EPÄVAKA KAMERA Aivan kuten Gears of Warissa, myös Eden Studios on päättänyt käyttää heiluvaa kameraa luomaan elokuvamaista tunnelmaa pelin hektisimpiin kohtauksiin.

kokoinen puisto, jonka päästä päähän kävelemiseen kuluu tuntikaupalla aikaa. Niinpä pelaaja voi milloin tahansa hypätä autoon, käynnistää sen johdoista minipelijaksossa ja ajella ympäriinsä. Pelaaja joutuu jatkuvasti yhä kovemmalle koetukselle, kun entistäkin ikävämät hirvitykset valloittavat Central Parkin. Ne tekevät pelaajan elämän jatkuvasti hankalammaksi ja hankalammaksi. Eräässä näkemässämme kohtauksessa maankuori alkoi rakoilla. Tämä johti muutamaan mielenkiintoiseen fysiikkamootorilla toteutettuun tehtävään. Esimerkiksi eräs linja-auto seisoi huterasti kielekkeellä ja

Alone in the Dark on täynnä pohtimista vaativia tehtäviä, vaikka aiempien osien tyyllisiä ongelmia onkin vähemmän

heilahteli uhaavasti. Jotta bussin sai pysymään tasapainossa ja aloillaan, sinne piti raahata

ruumis painolastiksi.

Alone in the Dark on täynnä pohtimista vaativia tehtäviä, vaikka sarjan aiempien osien tyyllisiä ongelmia onkin vähemmän. Uudet tehtävät, kuten äsken mainittu bussitehtävä, hyödyntävät uuden konsolisukupolven tehoja. Tehtäviä on paljon erilaisia, ja myös vihulaisia on todella laaja kaarti. Ihmetyksen määrä oli melkoinen, kun huomasin seisovani niljakkaassa, mustassa, elohopean kaltaisessa lätäkössä, joka olikin elävä olento.

Useimpien muiden hirviöiden tapaan tämä pahantahtoinen lätäkko karttoi valoa. Niinpä lähestyin sitä taskulamppu kädessä. Äkäinen vesi sujahtikin taakseni upean graafisen tehosteen saattelemana, ja Edwardille tuli noutaja.

Toisella yrittämällä aseistauduin puutarhatuolilla. Taskulampun valon turvin pystyin juuri ja juuri kipittämään läheisen nuotion luo. Oikeanpuoleisella analogitikulla pystyy liikkuttelemaan esineitä. Nostin puutarhatuolin nuotion, jolloin se syttyi palamaan. Kääntelin tuolia nuotiossa ja sain liekit roihuamaan komeasti. Sitten heitin tuolin lätäköön, joka mateli äänettömästi karkuun.

Palavien rojujen lisäksi pelissä on luonnollisesti käytettävissä myös tavallisia, lyijyä sylkeviä tuliluikkuja. Valikkojärjestelmä on muotoiltu

Edwardin takin sisäpuolen mukaiseksi ja mahdollistaa tilanteen vaatiessa revolverin nopean



FAKTA

ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark julkaistiin neljä vuotta ennen Resident Evilii, vuonna 1992. Se oli kolmiulotteinen, pelihahmon ulkopuolelta kuvattu kauhuseikkailu, jossa Edward Carnby selvitteli erään itsemurhan todellista taustaa. Pelin pohjana olivat riivattu talo, yliluonnolliset olennot ja älyä vaativat tehtävät. Alone in the Dark sai kolme varsinaista jatko-osaa, joista viimeisin eli Alone in the Dark: The New Nightmare julkaistiin vuonna 2001. Nyt julkaistava Alone in the Dark on nimellisesti sarjan uusi alkua, mutta käytännössä se voidaan laskea sarjan viidenneksi osaksi.

esiin ottamisen. Muulloin kekseliäisyys on hausempaa ja omien aseiden tekeminen on varsinainen oivallus. Peli mahdollistaa muun muassa omien Molotovin cocktailien valmistamisen. Pulloista voi tehdä tahmaisaa, jolloin ne kiinnittyvät vihollisiin. Maan voi myös valella bensalla ja sytyttää sen tuleen. Sitten voikin ihaila kuinka lieskat nuolevat tietään odottamattomiin suuntiin ja nielaisevat viholliset. Pelaaja voi myös tarttua uskolliseen palokirveeseen ja mätkiä vihollisten kallot palasiksi. Alone in the Dark on sen verran monipuolinen peli, että siitä voivat nauttia niin suorasta rymistelystä kuin hieman ovelammastakin pelityylistä pitävät.

Vierailumme aikana pelinkehitys oli edelleen melko varhaisessa vaiheessa. Ranskalaisstudion edustajat sanoivat, että Playstation 3 -version julkaisua joudutaan hieman lykkäämään eteenpäin, jotta PC- ja Xbox 360 -versiot saadaan ajoissa markkinoille. Alone in the Dark oli esitellyssä todella buginen ja nähtäväksi jää, tuleeko Eden Studiosin tiukka aikataulu aiheuttamaan sen, ettei peliä saada täysin valmiiksi ja kaikkia bugeja siivottua. Jos viimeistelyssä onnistutaan, on Alone in the Dark hyvinkin odotuksen arvoinen. Peli tuntuu todella hyvältä ja loppuun asti mietityltä kauhuseikkailulta, joka oikeasti käyttää hyödykseen uuden konsolisukupolven tehoja.

_Jonas Mäki

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Upea, uudenlainen ja tuoreelta tuntuva kauhupele. Mutta valmistuuko kunnianhimoinen projekti ajoissa?

SUURELLISIA HETKIÄ Alone in the Dark on jaettu useisiin 30-40 minuutin pituisiin jaksoihin, joista jokainen päättyy erittäin jännittävästi ns. cliffhangeriin.



Innoituksena Valve

Alone in the Darkin fysiikkamoottori on vaikuttava. Työtä on tehty erityisesti pelin tehtävien kannalta olennaisten vesi- ja tuliefektien parissa. Esikuvakseen Eden Studiosin työntekijät mainitsevat Valven klassikkopelin Half-Life 2.



KÄDENOJENNUS Oikeanpuoleinen analogitikka toimii käsen jatkeena, ja sen avulla voi väännellä ja käännellä kaikenlaisia esineitä. Esimerkiksi roikkuvasta kaapelista sähköistyneen lätäkön ylittämiseen tulee turvallista, kun etsit pitkän seipään ja sorkit sähköjohdon kuivalle maalle.



New York palaa

Natsien ilmapommitus tekee rumaa jälkeä Carsonin kotikaupungissa. Öisin meno muuttuu vielä synkemmäksi ilmalaivojen valvoessa ulkona-liikkumiskieltoa valonheittimin ja konekiväärein.

Julkaisu MAALISKUU

Pahuksen natsit!

Aivan toisessa maailmansodassa Hitlerin sotakone hyökkää Amerikkaan. Äkkiä, pelastakaa omenapiirakka!



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä SPARK UNLIMITED
Julkaisija CODEMASTERS Laji RÄISKINTÄ

Turning Point: Fall of Libertyn asetelma kieli räiskintäpelimarkkinan ongelmasta. Toiseen maailmansotaan sijoitettujen räiskintäpelien apaja ryöstöviljeltiin loppuun muutama vuosi sitten, mutta pelitaloilla on halu ja tarve elvyttää rahakas lajityyppi. Vanhoilla eväillä se ei onnistu. Turning Point ratkaisee ongelman jossittelemalla historian uudelleen.

Turning Pointin vaihtoehdoissa todellisuudessa tuleva brittien pääministeri Winston Churchill ei selvinnytkään vuoden 1931 taksionnettomuudestaan vaan otti ja kuukahti. Vahvan johtajan puute taas johti Iso-Britannian häviöön natsien vastaan vuosikymmentä myöhemmin. Yhdysvallat antoi eurooppalaisten sotia, ja saa maksaa pidättyvyydestään vuonna 1953, pelin alussa. Newyorkilainen rakennusmies Dan Carson kokee elämänsä yllätyksen, kun natsien miehitysarmeija iskee jenkkiä itärannikolle.

Turning Point on jaettu kolmeen näytökseen. Pelin alkupuoli kuvaa kaootista saksalaisten hyökkäysvaihetta. Dan Carson on päiväunissaan keskeneräisen pilvenpiirtäjän huipulla, kun taivas täytyy hakaristein kuvioiduista ilmalaivoista ja pommikoneista. Hengenvaarallisista korkeuksista alas selvittää Carson joutuu taisteluun taivaalta leijuvia laskuvarjonatseja vastaan. Käsikähmäetäisyydeltä viholliseen voi tarttua, jolloin kuvakulma siirtyy pelihahmon ulkopuolelle. Painissa pelaaja voi valita kuristaako vihulaisen ihmiskilveksi vai päästääkö päiviltä saman tien. Tappoaikeisiin houkuttellaan ympäristösidonnaisilla liikkeillä, kuten alun tilaisuudella tönäistä sakemanni alas katolta. Ihmiskilpivaihtoehto toimii hyvin vihollisjoukkoa vastaan taistellessa, sillä saksalaiset eivät ammu aseveljeään – heti. Pelaajakaan ei tosin voi ampua kuin yhden lippaallisen pistoolilla, minkä jälkeen ukkeli on kolkattava pois pelistä.

Alun viivytyksistä luissa saa hyvän kuvan räiskintäpuolen toteutuksesta. Viholliset kestävät korkeintaan pari-kolme osumaa ja osaavat



DAS ZEPPELIN! Turning Pointin taiteilijat ovat ottaneet paljon irti saksalaisten todellisten sotakoneiden piirteistä. Ilmalaivoista on jättimäisiä kuljetusversioita sekä pieniä ja raskaasti aseistettuja rynnäköversioita. Rynnäköilmalaiwa, siinäpä ajatus.



FAKTA WINSTON CHURCHILL

Turning Point: Fall of Libertyn juonen avainhahmo Winston Churchill oli Englannin pääministeri toisen maailmansodan aikana. Churchill toimi myös kirjailijana, ja hän voittikin vuoden 1953 kirjallisuuden Nobelin.

siksi hakeutua suojaan. Vihollisilla on myös jonkin verran ärsyttävä tietoisuus pelaajan tekemisistä. Hunnit ammuskelevat pelaajaa kohti niin kauan kun pelaaja osoittelee toisaalle, mutta aloittavat väistöliikkeet heti joutuessaan pelaajan tähtiin. Peliin aseistus on puolimielikuvitelusta toisen maailmansodan kalustoa, jossa ei ole mitään uutta. Huomionarvoista on selvä 9/11-kuvaston käyttö. Rynnäközeppeleihin pudottaminen New Yorkin kadulle tupsauttaa ikonisen näköisen pöly- ja savuvallin, jota ihmiset pakenevat juosten.

Valloitusjoukkoja paetessa paljastuu Turning Pointin kenttäsuunnittelun kantava ajatus. Peli-alueet ovat perinteisiä umpiputkia, mutta rakenteessa on pyritty menevään selkeyteen eliminoimalla sokkeloisuus ja risteykset. Peli etenee

INVAASIO Pelin alkutahdit ovat kaaottista selviytymis-taistelua, viivytystä ja pakenemistä. Jenkkiarmeija on yllätetty housut kintuissa ja myös siviilien on tartuttava aseisiin naisten ja lasten evakuoinnin turvaamiseksi.



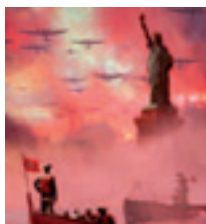
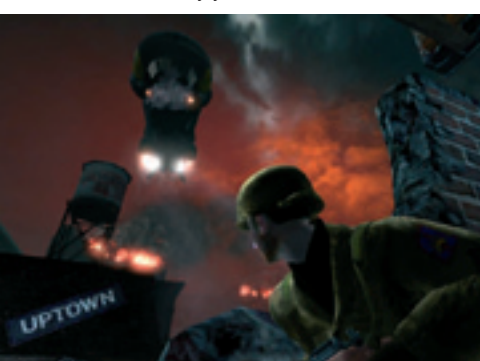
Rännien kaupunki

Kuvista syntyy helposti harhakuva vapaasta kaupunkisodasta. Pelialue on kuitenkin rajattu kapeaksi käytäväksi, jolta ei voi poistua. Aina rajaus ei ole kovin tyylikästä, mutta ohjaa toiminnan eteenpäin.



ASEITA JA AMMUKSIA Pelin aseet ovat suoria johdannaisia oikeista toisen maailmansodan aseista. Kuvan MP50 on kuin klassinen MP40-konepistooli, mutta piipun alle on lisätty taskulamppu. Saksalaista huipputekniikkaa parhaimmillaan. Käsikranaatit sentään ovat tuttuja perunanujia.

koko ajan vain yhtä väylää, joka voi tosin kulkea kattoja pitkin, rappukäytävissä tai seinien yli. Raksa-akrobatiaan tottunut Carson osaa kiipeillä aika monipuolisesti. Kiipeilyn ajaksi kuvakulma siirretään selkeyssyistä hahmon ulkopuolelle. Rakenne on toimiva. Jos pelaaja putoaakin kärryiltä, on ratkaisua mukava etsiä tietäen sen löytyvän varmasti edestä, ei takaa.



FAKTA

MONUMENTTI

Muistakaa tämä kuva. Turning Pointin yksi tunnelmanluontekinoista on esitellä amerikkalaisia maamerkkejä natsimiehityksen kourissa. Eräässä markkinoitkuvassa Vapauden patsas on koristettu käsi-varresta varpaisin asti ulottuvalla hakaristilipulla, mutta itse patsaspa pommitetaan mäsäksi heti pelin alkuintrossa. Kummi muuttuu, intro vai markkinoit? Vai viitataanko ristiriidalle kintaalla? Kylläpä jänskättää!

Pelin toisessa näytöksessä, sodan miehitys- ja vastarintavaiheessa, Turning Point venyttelee elokuvallisia lihaksiaan. Natsijoukot tekevät sitä mitä natsijoukoilta on totuttu odottaa, eli etsivät vastarintaliikkeen jäseniä ovia murtamalla, siviilejä teloittamalla ja kovaääniseen karjumalla. Elokuvamaisen kerronnan osalta Turning Point vaikuttaa kaikin puolin pätevältä.

Pelin loppupuolen vastaiskuvaiheessa toiminta on vedetty äärimmilleen. Aseistus on raskaampaa, natsit naamaripäisiä erikoisjoukkoja ja panokset korkealla. Lontooseen parkkeerattu super-Zeppeleini kuskaa atomipommia ja määränpäästä ei ole epäilystä. Ennustan Turning Point: Fall of Libertyn olevan ihan pirtsakkaa räiskintää elokuvamaisten sankaritarinoiden ystäville.

_Jaakko Maaniemi

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Amerikkalaisuutta ja elokuvamaisuutta suosikkipeilytyypin perinteisin keinoin.

Rälläystä

Kaasu pohjaan, renkaat linkkuun ja menoksi!



MX VS ATV UNTAMED

Laite DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360 Kehittäjä RAINBOW STUDIOS Julkaisija THQ Laji AJOPELI

Ensikosketukseni motocross-peleihin tuli aikoinaan pc:llä Motocross Madnessin parissa. Kyseisessä pelissä etenkin temppeili oli mielenkiintoista ja ajomekaniikkakin tuntui mukavan haastavalta. MX vs ATV Untamed ei puolestaan vaikuta haastavalta sanan missään merkityksessä.

Toivottavasti meille lähetetty koodi on jostain syystä todella aikaisesta vaiheesta. Koska pelin julkaisu on jo kuukauden päästä, tulee koodaajille todella kiire lukuisten "pikkubugien" korjauksen kanssa. Tällä hetkellä peliä ei kovin lupaavaksi voi nimittäin kuvailla.

Peliin on lisätty mönkijöiden ja moottori-pyörien lisäksi isompiakin nelipyöräisiä maasto-vehkeitä aina monster truckeihin asti. Pelin alkuvideo lupaa Motorstorm-henkistä pelikokemusta, jossa pienet ja vikkelät moottori-pyöräilijät joutuvat väistelemään isoja ja kankeita autoja. Toki tulos voi tällainen ollakin, mutta tällä hetkellä ajoneuvot tuntuvat lähes samanlaisilta. Ei voi sanoa, että ne liimautuivat maahan, sillä töyssyjä riittää, mutta mutkissa huomaa, että Newtonin liikkeen jatkuvuuden laki on joko unohtettu tai sitä on sovellettu todella luovasti. Otetta kaasunapista ei tarvitse edes höllätä tiukimmissakaan mutkissa, vaan ajokit suhahtavat kurvin toiselle puolelle tattia vääntämällä.

Toinen soveltavan fysiikan ilmentymä voi jäädä huomaamatta, ellei ymmärrä siirtää ajajan painoa toisella analogititilla. Mikäli näin onnistuu tekemään juuri oikealla hetkellä, ponnistaa mönkijä- tai mopokuski parikymmentä metriä ylöspäin. Tasamaalle voi laskeutua, mutta vastapalloon tippumisesta sentään rokotetaan.

Voi olla, että peli oli vain vaiheessa. Työtä on kuitenkin jäljellä huolehduttavan paljon.

_Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Ihmeiden aika ei ole vielä ohi, mutta on kyseenalaista, onnistuuko MX vs ATV sellaisen tekemään...



Julkaisu MAALISKUU

VEKOTTIMIA PIISAR MX vs ATV Untamedissa on monenlaisia ajokkeja. Tulevaisuus näyttää, saako Rainbow Studios ajotuntuman korjattua vai jääkö rälläys vaisuksi.



Yksinkertainen rajanveto

Koska The Agency on suunniteltu Playstation 3:lle, puuttuvat kuvaruudusta pc:n verkkoroolepeleistä tutut kymmenet painikkeet, ikkunat, mittarit ja kuvakkeet.

Julkaisu 2008

Verkkovakoilua

Martineja naukkailevat James Bond -kloonit kärhämivät parrakkaiden legosotilaiden kanssa



Laitte PC/PLAYSTATION 3 Kehittäjä SOE SEATTLE
Julkaisija SOE Laji ROOLIPELI

Istut kahvilassa ja nautiskelet kahvista kavereiden kanssa. Yhtäkkiä kännykkäsi piippaa, ja päätät lukea saapuneen tekstiviestin. Pyydät kavereilta anteeksi ja poistut jättäen jälkeesi kahvikupposen ja puoliksi syödyn korvapuustin. Nyt on nimittäin hätä. Mutta pysyt tyynenä. Agenttitoimisto tarvitsee apuasi.

Edellisiltana nimittäin pelasit The Agencyä, Sony Online Entertainmentin tulevaa verkkoroolepeliä, joka nyt otti sinuun yhteyttä pelin ulkopuolella. Edellinen tehtäväsi oli pyydystä ruman puoleinen vonkale, joka teki kaikkensa välttämäläkseen uistintasi. Nyt on kuitenkin käynyt niin, että pyynnin tiimellyksessä eräs agenttikollegasi on jäänyt vangiksi. Voit maksaa lunnaat lähettämällä tekstiviestin tai voit antaa vihulaisten tehdä kollegastasi hannelusta toisella tekstiviestillä. Tai sitten voit unohtaa koko jutun ja hörppiä kahvia.

Tämä omaperäinen kommunikointi on yksi niistä keinoista, joilla The Agency yrittää erottaa

aiemmista verkkoroolepeleistä. Toinen keino on pelin realistinen, tai ainakin nykyaikainen ympäristö. Tällä kertaa ei juoksennella peikkojen täytämässä metsässä kaksikäinen miekka viuhuen, vaan ajellaan pitkin Prahan katuja Aston Martinilla. Tässä maailmassa ei myöskään ole Hordea tai Alliancea, vaan kaksi aivan yhtä karvasta taistelukumppania, Unite ja Paragon.

Unite koostuu klassisista James Bond -hahmoista, jotka naukkailevat oliiveilla koristeltuja drinkkejä ja ovat varustautuneet huipputeknologisin agenttivälinein. Vähemmän hienostuneita, mutta yhtä tehokkaita ovat Paragonin kirveellä veistetyt palkkasoturit. Paragon-agentit juovat Jack Danielsia suoraan pullosta ja potkivat ovat sisään kulkukorttien keräämisen sijaan. Toisin sanoen Unite on hyville agenteille ja Paragon pahoille. Molemmissa joukkueissa on oma vierahtyksiensä.

Gamereactor sai ihailla hetken aikaa Sony Online Entertainmentin esitellessä tyypillistä The Agencyn pelisessiota. Yhden drinkin ja lyhykäisen Qbert-pelaamisen (peli löytyy päämajasta kolikkopelinä) jälkeen oma Unite-agenttimme



LYIJYHATTU Pääosuma on aina pääosuma. Sony Online Entertainmentin mukaan kuula kallossa tappaa välittömästi, vaikka pelihahmon taso olisi 72. Luvassa on siis taktiikkapitoisia tulitaisteluita.

FAKTA

KERÄILE VÄKEÄ

The Agencyssä ei keräillä seppien takomia rengas-haarniskoja vaan ihmisiä. Näitä palvelijoita kutsutaan kenttämiehiksi, ja ne auttavat pelaajaa suorittamaan tehtäviä. Kenttämiestä voi esimerkiksi hankkia sinulle uuden auton tai vaikkapa vihjeitä tehtävän suorittamisesta. Kokoelmassa voi olla korkeintaan 100 kenttämiestä, mutta tässäkin on kyseessä vain neljäosainen The Agencyn kokonaistarjonnasta. Kannattaa keräillä kiireellä!

lähti muutaman kaverinsa kanssa varjostamaan erästä kohdetta. Porukka joutui lopulta tulitaiteluun maan alla, jossa vihulaiset yrittivät räjäyttää koko rakennuksen maan tasalle asettamalla räjähteitä betoniperustuksiin. Tehtävänämmä oli estää tuhotyö esimerkiksi ampumalla räjähteiden asettajia selkään ennen kuin he ehtivät betonipylväiden luo. Kentän toisella puolella oli käynnissä sivutehtävä, jossa oli tarkoitus estää kuorma-autoa poistumasta paikalta. Intensiivistä, mielenkiintoista ja ehdottomasti pelaamisen arvoista.

The Agencyssä pelaaja palkitaan tehtävien suorittamisesta miekkojen ja eläintennahkojen sijaan "kenttämiehillä". Nämä agenttikollegat

ovat uskottoman käytännöllisiä apureita. He voivat esimerkiksi hämätä vihollista, toimia tarkka-ampujina tai osoittaa vihollisten sijainnin kartalla. Kenttämiehet kehittyvät ajan myötä aivan kuin pelaaja itsekin.

The Agency sisältää paljon tulitaisteluita, ja pelissä on mahdollisuus vaihdella ensimmäisen ja kolmannen persoonan kuvakulmien välillä. Mitä enemmän tiettyä asetta käyttää, sitä paremmaksi sitä voi kehittää. Tällöin aseiden ominaisuudet, kuten tulinopeus, kohenevat. Toimintakeskeisyys antaa hieman etumatkaa pääosumien ampumiseen tottuneille fps-veteraaneille, mutta toisaalta se myös osoittaa parhaiten, kuinka The Agency poikkeaa verkkopelien harmaasta massasta. Salaisena agenttina pelaaja ei kuitenkaan voi luottaa pelkkään tulivoimaan. Monet tehtävät vaativat tahdikkuutta. Pelaaja voi esimerkiksi helposti sipsutella mitään aavistamattomien vihulaisten ohi. Tämä vaatii alias-mittarin seuraamista, joka toimii aivan samoin kuin elinvoimamittari. Jos vihulaisten huomio herää, vähenee energia mitarissa. Jos pelaaja hätäantyy ja alkaa juosta tai muuten herättää huomiota, on lopputuloksesta hyvin nopeasti game over.

Voi tietysti kysyä, kuinka hyvin unelmat salaisena agenttina toimimisesta toteutuvat verkkopelissä, joka kuitenkin nojautuu yhteistyöhön. Bondina pelaavat haluavat tietysti olla yksinäisiä susia. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että Sony Online Entertainment on ottanut tämän huomioon, ja lupaakin että kaikki pelin tehtävät on mahdollista suorittaa yksin. Tehtäviä yksin suorittavat palkitaan toki vaivannööstään, mutta arvosanana on luultavasti korkeintaan pronssi-



LUOKKAYHTEISKUNTA The Agencyssä on erilaisia hahmoluokkia, mutta ne eivät ole kiiveen kirjoitettuja. Luokkaa voi vaihtaa yhtä helposti kuin vaatteita.



FAKTA

VERKKOVETERAANIT

Sony Online Entertainment aloitti vuonna 1998 ja sen nimen pitäisi olla tuttu kaikille verkkorooppelien pelaajille. Meriittilistalta löytyy sellaisia pelejä kuten Everquest, Star Wars Galaxies ja Vanguard: Saga of Heroes. The Agency on SOE:n uusi pelisarja, jonka inspiraationa toimivat muutamat klassiset elokuva-sarjat kuten James Bond-, Mission Impossible- ja Jason Bourne-elokuvat.

mitali. Koska yksin pelatessa ei myöskään voi suorittaa kaikkia sivutehtäviä, eivät palkkiot ole yhtä hyviä kuin ryhmänä toimiessa.

The Agency on mielenkiintoinen ja omaperäinen peli-idea, joka luultavasti tulee muuttamaan verkkorooppelipelaamisen tapoja. Kaksi hampaisiin asti aseistettua agenttiryhmittymää verisessä kamppailussa kuulostaa houkuttelevalta avaukselta, mutta tarjoaa myös paljon mahdollisuuksia jatkokehittelyyn. Kunhan palvelimet avataan joskus syksyllä, pääsemme heittäytymään pelin tiimellykseen toden teolla ja näemme idean toimivuuden käytännössä. Nähdään Unitedbaarissa. Ravistettuna vai sekoitettuna?

_Jonas Elfving

! KUUMOTTAVUUS

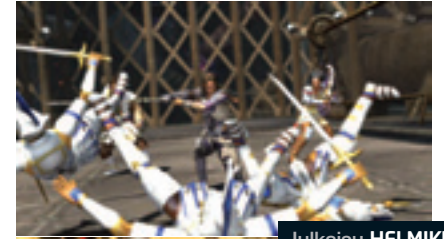
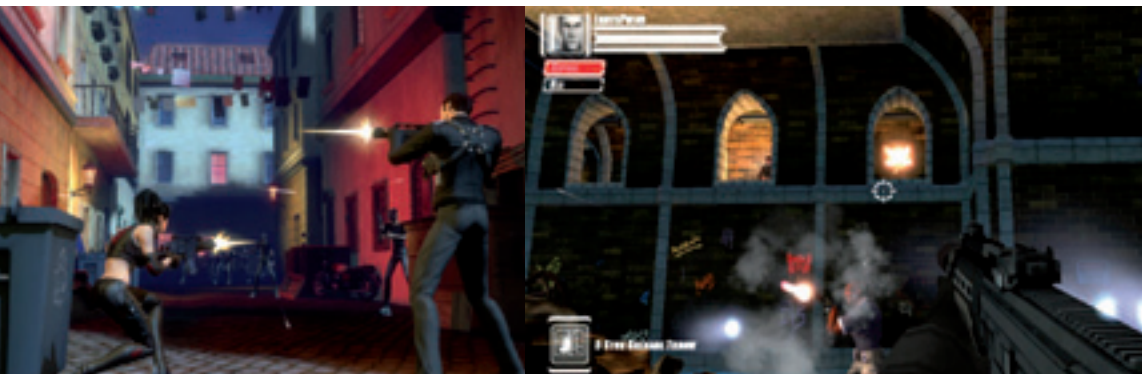
GAMEREACTORIN FÖRHANDSÄNALYSERÄR



Tuore ja omintakeinen peli-idea kaikille niille, jotka ovat joskus haaveilleet salaisen agentin ammatista.



SEKSIKÄITÄ MAISEMIA Eurooppa, Väli-Amerikka ja lopulta Itä-Aasia. Agenttimme tulevat liikkumaan näillä kolmella valtavalta alueella. Sitä, kuuluuko Ypää The Agencyssakin Eurooppaan, ei ole vielä vahvistettu.



Julkaisu **HELMIKUU**



VANHANAIKAISTA Lost Odyssey noudattaa roolipeliaperinteitä.

Japanilainen tuutulaulu

Tuhatvuotias sankari 15 vuotta vanhassa pelissä



LOST ODYSSEY

Laite XBOX 360 Kehittäjä MISTWALKER
Julkaisija MICROSOFT Laji ROOLIPELI

Microsoftin ensimmäinen Xbox-pelikonsoli floppasi Japanissa osittain japanilaistyyppisten konsoliroolipelien puutteen takia. Niinpä Microsoft ja genren suurimmista legendoista kasattu Mistwalker-pelstudio varmistavat, ettei Xbox 360:n pelitarjonnassa ole samaa puutetta.

Mistwalkerin edellinen peli, Blue Dragon, oli ääriperinteinen ja -tyyppinen. Sellaisena se kelpasi japanilaisille, mutta oli minulle jumalattoman tylsä. Pelityyppi on nimittäin kehittynyt eteenpäin viimeisen 15 vuoden

Lost Odysseyn maailma on periaatteessa ihan kiinnostava sekoitus steampunkia ja fantasiaa

aikana, mutta Blue Dragon sen enempiä kuin Lost Odyssey ei tunnu sitä tiedostavan.

Lost Odysseyn maailma on periaatteessa ihan kiinnostava sekoitus steampunkia ja fantasiaa. Pelin päähahmo on muistinsa menettänyt ja kuolematon sotilas Kaim Argonar, jonka mukana seikkailee kuolematomia ja kuolevaisia apureita. Tuoreita ideoita asetelmasta ei ole saatu irti, tai itse asiassa sitä ei ole edes yritetty. Komeaa ulkoasuun lukuun ottamatta peli henkii kaikin puolin vuotta 1995, aina jatkuvia lataustaukoja, tyhjistä ilmestyviä hirviöitä, vuoropohjaista taistelua ja neljälle levylle paisutettua mittaansa myöten. Toisin sanoen lajityyppiin vanhoilliset (=japanilaiset) fanit tulevat rakastamaan, ja esimerkiksi Final Fantasy XII:n pienistä uudistuksista pitäneet tulevat nukahtamaan.

_Jaakko Maaniemi

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKOTUUMIO



Supervanhoinen konsoliroolipeli on Mistwalkerin vanhojen herrojen tribuutti omille töilleen

TIISTAI

**TUTKIELMAN PALAUTUS
JA ESITTELY!**

**MUISTA AJASTAA
HEROES BOKSILLE!**

LA 16.2. TIINAN TUPARIT

MUISTA LAHJA!

LETTUTAIKINA

5 DL MAITOA

2 DL VEHNÄJAUHOA

2 RKL ÖLJYÄ

2 MUNAA TURVOTA PUOLI TUNTIA!

1 TL SOKERIA

VAJAA TL SUOLAA

PISTÄ XBOX 360 -PELI JAKELUUN (OTA PAREMPIA KUVIA)

The logo for XNA, featuring a stylized 'X' with a red-to-white gradient and a trail of three red dots, followed by the letters 'n' and 'a' in a grey, lowercase, sans-serif font.

Microsoft haluaa harrastajat tekemään omia konsolipelejä ja antaa tarvittavat työkalut ilmaiseksi

Pelibisneksellä menee lujempaa kuin koskaan. Pelaamisen suosio kasvaa jatkuvasti, peleistä tulee vuodelta hienompia ja pelijulkaisijat käärivät ennätysellisiä voittoja. Tekniikan ja liiketoiminnan rakettimainen kehitys on kuitenkin synnyttänyt myös ongelmia, jotka tuntuvat pelialalla jo nyt. Microsoftilla on haasteisiin mielenkiintoinen vastaus, pelinkehitysympäristö XNA.

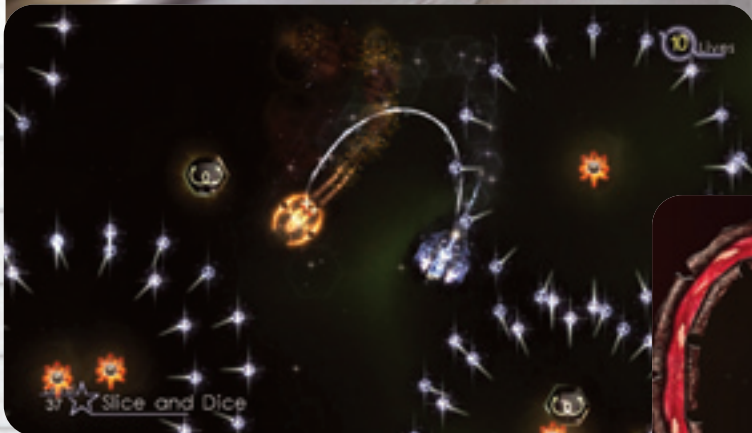
Ymmärtääkseen XNA:ta ja Microsoftin motiiveja on syytä perehtyä pelialan viimeaikaisiin haasteisiin. Yksi niistä on pelifirmojen huutava pula pätevistä työntekijöistä. Osaajien vähyys johtuu monista syistä, joista yksi on peliharrastamisen luonteen muuttuminen. Takavuosina pelit olivat yksinkertaisia ja niitä pelattiin tietokoneilla. Niinpä yksi jos toinenkin peliharrastaja tuli kokeileeksi omien pelien tekemistä ja päätyi sitä kautta itseoppineeksi pelinteon ammattilaiseksi. Nykyään pelaminen tapahtuu konsoleilla, joiden ohjelmointi on ollut harrastajille käytännöllisesti katsoen mahdotonta.

Microsoft viittaa juuri konsolien suljettuun luonteeseen puhuessaan XNA:n yhteydessä ”pelinteon demokratisoinnista”. Konsolipelien ohjelmointi halutaan tehdä mahdolliseksi myös harrastajille, ei pelkästään ammattimaisille pelifirmoille – ja juuri sen XNA tekee. XNA:n avulla periaatteessa kuka tahansa voi alkaa tehdä Xbox 360- ja Windows-pelejä.

XNA ei ole osoita-ja-klikkaa -pelieditori, vaan kyse on ihan oikeasta ohjelmoinnista. Näin ollen pelinteko XNA:ta käyttämällä vaatii hyvät ohjelmointitaidot, mutta tarjoaa myös suuren osan tylsästä pohjakoodista valmiina. Vielä taitojaan hioville Microsoft tarjoaa jatkuvasti kasvavan määrän vapaasti muokattavissa olevia esimerkkipelejä. Kolmiulotteisen grafiikan myötä pelinteosta on tullut erittäin työlästä, niin harrastajille kuin pelifirmoillekin. Suurin osa innokkaiden harrastajien peliprojekteista hyttyy, kun yksinkertaisenkin pelin vaatima työ määrä paljastuu. Ammattimaisessa pelinteossa sadan ihmisen työryhmä ja parin vuoden pituinen projekti on arkipäivää, joten ei ole ihme, että muutaman harrastelijan vapaa-ajan työpanoksella on ollut tähän mennessä vaikea saada kovin kiinnostavaa jälkeä.

Aivan toisesta suunnasta pelialaa vaivaa kyynistyminen. Pitkän linjan peliharrastajat huokailevat ”vanhojen hyvien aikojen” perään, sillä entisajan pelit tuntuivat mukamas nykypelejä omaperäisemmiltä ja rohkean luovilta. Nykyään myyntilistoja hallitsevat hittipelien kloonit ja jatko-osat, jotka monet näkevät silkkanä rahastuksena. Sitä ne tavallaan ovatkin, mutta taustalla ei ole pelkästään pelitalojen ahneus vaan taloudellinen pakkotilanne.

Pelinteko maksaa miljoonia, ja isoja rahoja on vaikea riskeerata epävarmoihin ideoihin. Kloonien ja jatko-



AMMATTIMAISTA XNA:lla syntyy tällaista jälkeä ammattilaisten käsissä. Ajopeli Racer on Microsoftin esimerkkipeli XNA:n graafisista kyvyistä. Torpex Gamesin Schizoid-räiskintä on ensimmäinen XNA:lla toteutettu kaupallinen Live Arcaden peli ja eräänlainen pilottihanke puolin ja toisin. Pelin on kerrottu olevan julkaisua vaille valmis jo jonkin aikaa.

MICROSOFTIN XNA-EVANKE- LISTAT KERTOVAT XNA:STA TULEVAN "PELIEN YOUTUBEN"

osien myyntimäärät ovat jossain määrin ennustettavissa. Uusi peli tuottaa voittoa usein vasta jatko-osillaan, jotka on voitu tehdä suhteellisen edullisesti uusiokäyttämällä ensimmäisen pelin tekniikkaa. Pikkustudioiden ja harrastajien peleissä luovuutta riittää, olemattomien markkinointibudjettien takia niitä ei kovin moni löydä netin loputtomasta suosta – ja konsoleilla niihin ei pääse käsiksi lainkaan.

Pelien mammuttitaudilla ja tarjonnan tasa-päistymisellä on vastailmiönsä. Microsoftin Xbox Live Arcade, Sonyn Playstation Network ja Nintendon Virtual Console sekä tuleva Wii Software ovat konsoleiden vakio-ominaisuuksiin kuuluvia verkkokauppoja, jotka tarjoavat yksinkertaisia

pikkupelejä pikkurahalla. Pikkupelit ovat raikas henkäys sekä pelintekijöille että pelaajille.

Pelintekijät nauttivat päästessään tekemään muutaman kuukauden väliä vuosien mittaisen jättihankkeiden sijaan, ja nykyään olemassa myös kokonaan pikkupeleihin erikoistuneita studioita. Pelaajat taas pitävät pikkupelien yksinkertaisuudesta ja selkeydestä. Microsoft on ollut jälleen suosioon nousseiden pikkupelien edelläkävijä Live Arcadellaan, mutta Sony ja Nintendo ovat saavuttamassa sitä hyvää vauhtia omine verkkokauppoineen. XNA:lla Microsoft tavoittelee uutta karkumatkaa.

Microsoft on nimittäin oivaltanut, että tuke-
malla peliharrastajien peliprojekteja XNA:lla se voi valjastaa muodikkaan Web 2.0 -aateen konkreettiseksi kilpailueduksi. Microsoftin XNA-

evankelistat kertovat XNA:sta tulevan "pelien YouTuben". Jos rohkea visio on ylipäättään mahdollinen, on Microsoft ainutlaatuisessa asemassa sen toteuttamiseksi. Microsoftilla on valtava etulyöntiasema ohjelmistotalona, laitevalmistajana sekä pelijulkaisijana. Windowsin ja muiden tietokoneohjelmistojensa, Xbox 360 -pelikonsoolin sekä Live Arcade -verkkopalvelun myötä Microsoftilla on kaikki tarvittava pelien YouTuben toteuttamiseksi valmiina – työvälineet, tukipalvelut, valmiit yhteisöpalvelut ja ennen kaikkea vakaa levityskanava valmiine yleisöineen. Suurin osa amatöörien tekemistä peleistä on tietenkin hirveää kuraa – niin on YouTuben videoistakin, mutta silti se on maailman suosituin videopalvelu – eikä hyvien pelien ole helppo saada ansaitsemaansa näkyvyyttä netissä.

Osana Live Arcadea XNA-pelit pääsisivät suoraan miljoonayleisön saataville, ja jyvät erottuivat akanoista yhteisön voimin. Palvelu ei tietenkään toimisi kuin Xbox 360:lla ja ehkä Windowsissa. Jos hanke onnistuu ja nousee ilmiöksi, ovat Sony ja Nintendo kovan paikan edessä – ja ennen kaikkea vuosia jäljessä. Eikä Microsoftia tietenkään haittaisi, että harrastajapiireistä maineeseen nousevat kyvyt toteuttaisi visioitaan juuri Xbox 360:lle Microsoftin ohjelmistoilla. Siitä olisi nimittäin luonteavaa jatkaa ammattimaista pelintekoa Microsoftin laitteille.

Suuri osa huimista tavoitteista on kuitenkin vielä juuri sitä, tavoitteita. XNA ei näy vielä Live Arcadessa, eikä se ole pelien YouTube. XNA on vasta kehitysvaiheessaan eikä yhdestäkään sillä tehdystä pelistä ole vielä syntynyt ilmiötä. Käytännössä nykymuotoinen XNA käsittää

Windows-pc:n, jossa pyöriivät ilmaiset Visual C# 2005 Express Edition ja XNA Game Studio 2.0 sekä 99 dollaria vuodessa maksavan XNA Creator's Club-yhteisön, jossa harrastajakehittäjät antavat vertaistukea ja jakavat tekemiään pelejä. Yhteisö on aktiivinen, muttei massiivinen.

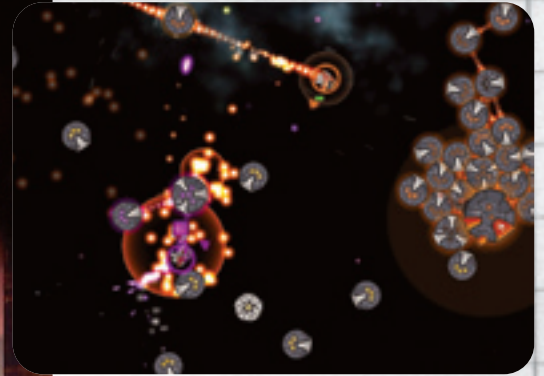
Kokonaisuutena XNA kehitysvisionen on niin epätavallinen ja uusi asia, että ohjelmointivirteiset peliharrastajat ja pelialan ammattilaiset ovat arvattavasti jakautuneet uskovaisiin ja epäilijöihin. Joidenkin mielestä XNA:ssa käytettävä C# -ohjelmointikieli ei vedä vertoja pelialan käytännön standardiksi muodostuneelle C++ -kielille. Toisten mielestä taas pelinteko XNA:ta ja C#:a käyttäen on valtavan vaivatonta, nopeaa ja ilmiselvää tulevaisuuden trendi. Ensimmäinen XNA:lla Live Arcadeen tehty peli, Torpex Gamesin Schizoid, julkaistaan lähiaikoina. XNA on myös

SUURI OSA HUIMISTA TAVOITTEISTA ON KUITENKIN VIELÄ JUURI SITÄ, TAVOITTEITA

käytössä yli 300 yliopistossa ja oppilaitoksessa ympäri maailman ja määrä kasvaa jatkuvasti. Microsoft järjestää myös Dream-Build-Play -pelintekokilpailuja amatööreille, jonka vuoden 2007 finalisteista peräti neljälle tarjottiin Live Arcade -julkaisusopimusta.

Microsoftin odotetaan julkistavan lisää XNA-uutisia helmikuun lopussa järjestettävässä Game Developers Conference -tapahtumassa San Franciscossa.

Jaakko Maaniemi



AMATÖÖRIMATSKUA

Amatöörimatskua - Muutama esimerkki harrastajien XNA-peleistä. The Dishwasher: Dead Samurai (vasemmalla), Gravatron Ultra (yllä) ja Blazing Birds (alla) palkittiin kaikki Microsoftin Dream Build Play -kilpailussa tuhansien dollarien käteispalkinnoilla ja Live Arcade -julkaisusopimustarjouksilla. Kilpailu järjestetään vuosittain, ja tämän vuoden kilpailu starttaa helmikuun puolivälissä.



18+
TM

www.pegi.info



Game

PELILIIEN IKÄRAJAT

VIDEOPELIIEN SUOSION KASVUSTA HUOLIMATTA PELIEN IKÄSUOSITUKSET OVAT OUTOJA ETENKIN MONELLE VANHEMMALLE. MITÄ VIDEOPELIIEN IKÄRAJAMERKINNÄT SITTEN TARKOITTAVAT JA MITEN NE MÄÄRITETÄÄN?

Pelikaupan myyjiltä pyydetään usein suosituksia, kun ihmiset etsivät joko omille tai tuttaviensa lapsille pelejä. Jos eteen sattuu alimman mahdollisen ikäsuosituksen 3+ saanut peli, kuuluu asiakkaan kysymys usein "Mutta eikö tuo ole liian helppo?" Suomen peliohjelmisto- ja multimediahdistys

vaikeudesta, vaan sen sisällön soveltuvuudesta lapselle tai nuorelle. Ikämerkinnän lisäksi pelin kannesta käy ilmi, onko pelissä väkivaltaa, seksiä tai muuta lapselle soveltumatonta sisältöä", Olkkonen täsmentää.

Olkkonen on viime aikoina puhunut ikärajoista runsaasti. FIGMA ja Valtion elokuva-

Videopeleissä ikäsuositus ei kerro pelin vaikeudesta, vaan sen sisällön soveltuvuudesta lapselle tai nuorelle

FIGMA ry:n toiminnanjohtajalle Riku Olkkoselle tilanne on niin ikään valitettavan tuttu.

"Kyseessä on yleinen väärinkäsitys, joka juontanee juurensa lautapelien ikäsuosituksista. Videopeleissä ikäsuositus ei kerro pelin

tarkastamo VET tekivät joulun alla tutkimuksen, jossa alaikäiset ostajat yrittivät hankkia K18-pelejä pääkaupunkiseudun myymälöistä. 37 ostotapahtumasta peräti 16 onnistui. Olkkonen oli osittain järkyttynyt tuloksesta, mutta näki



FAKTA

FIGMA RY

Suomen peliohjelmisto- ja multimediahdistys FIGMA ry kertoo kotisivuillaan olevansa "digitaalisten multimediatallenteiden maahantuojien voittoa tuottamaton aatteellinen yhdistys." FIGMA:n tehtävänä on edistää pelialan asemaa ja tiedottaa alasta. FIGMA julkaisee myös virallista Suomen peli-myyntiä ja hoitaa alaan liittyvän tilastoinnin. Yhdistys myöntää myös kulta- ja platinapelit sekä osallistuu julkiseen keskusteluun.

tutkimuksessa hyviäkin puolia.

"Tutkimuksen ansiosta pelien ikärajoista keskusteltiin enemmän kuin aikaisemmin. Vaikka väärin toimineet myyjät saivatkin huomautuksen, ei päätarkoituksemme ollut rangaista, vaan tiedottaa asioista. Tänä vuonna on tulossa jonkinlainen jatkokampanja, jota työstämme paraikaa", Olkkonen lupaa.

Toisen tutkimuksen mukaan suomalaiset luottavat pelien ikärajoihin ja pitävät niitä hyvin tarpeellisina, mutta eivät välttämättä ymmärrä niiden määrittelyperusteita. VET:n Tilastokeskuksella teettämästä marraskuisesta tutkimuksesta käy ilmi, että 93 prosenttia 15-74-vuotiaista suomalaisilta pitää ikärajasuosituksia tarpeellisina. 73 prosenttia vastaajista uskoi, että ikäraajat ovat sopivia. Kolme neljäsosaa vastaajista oli kuitenkin sitä mieltä, että VET:n tulisi ennakkotarkastaa videopelit, jotka lain mukaan



PELIGURU Riku Olkkonen toimi muun muassa viime joulukuussa tehdyn tutkimuksen jälkeen Suomen videopelialan puhemiehenä. Olkkonen lupaillee, että ikärajoista kertovaa jatkokampanjaa voidaan odotella ehkä jo kevään aikana.

“on vapautettu ennakkotarkastuksesta”. Olkkonen ei kannata VET:n ennakkotarkistusta, ja huomauttaakin, että lakitekstin ilmaus on termeiltään harhaanjohtava.

“Videopelit on toki vapautettu VET:n ennakkotarkastuksesta, mutta ne ennakkotarkastetaan koordinoitusti yhteiseurooppalaisen PEGI-palvelun (Pan European Game Information) toimesta. VET:n ennakkotarkistuksen lisääminen prosessiin johtaisi julkaisuajankautun venymiseen ja pelien hintojen nousuun. Pelaajat hankkisivat pelinsä ulkomailta julkaisupäivänä, ja suomalaiset pelimyyjät jäisivät nuolemaan näppejään”, Olkkonen listaa.

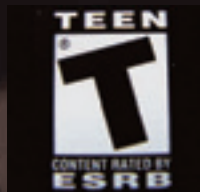
Suomalaisten into ennakkotarkastukseen on jossain määrin omituinen, sillä muun muassa opetusministeriö oli mukana PEGI-hankkeen aloittamisessa vuonna 2003. Olkkosen mukaan vuosituuhannen vaihteessa useassa eurooppalaisessa maassa oli tarvetta “vuoro-vaikutteisten kuvaohjelmien” lainsäädännön määrittämiseksi. Videopelialan nuoruus vaikutti siihen, että yleiseurooppalainen palvelu saatiin

ylipäänsä aloitettua.

“Esimerkiksi elokuva-alalta on kuulunut toiveita samanlaisen yhteispalvelun puolesta, mutta koska elokuva on taidemuotona jo sadan vuoden ikäinen, eri maiden omat instanssit estävät PEGI:n kaltaista elintä muodostumasta. On täysin ymmärrettävää, että paikalliset viranomaiset taistelevat olemassaolonsa puolesta”, Olkkonen pohtii.

PEGI-standardi on siinä mielessä erikoinen, että julkaisijat määrittävät itse pelille alustavan ikäsuosituksen. PEGI tarjoaa julkaisijoiden käytettäväksi tarkan lomakkeen, jonka lukuisiin kysymyksiin pelin tekijät vastaavat. Tämän lomakkeen perusteella pelille määritetään ikäsuositus, joka tarkistetaan joko etu- tai jälkikäteen riippuen suosituksesta. Kaksi alinta luokkaa, 3+ ja 7+ tarkistetaan poikkeustapauksissa, mutta muut luokat, 12+, 16+ ja 18+ tarkastetaan aina ennen ikäsuosituksen tai -rajan myöntämistä.

Vaikka menetelmä saattaa kuulostaa helposti huijattavalta, julkaisijalle liian matalan



FAKTA
RAPAKON TAKANA
Yhdysvalloissa ikärajoista vastaa Entertainment Software Rating Board. ESRB:llä on käytössään samantyylinen lomake kuin PEGI:llä, mutta tämän lisäksi julkaisijoiden tulee lähettää arvioitavaksi DVD, jossa esitellään kaikki ikäluokituksen vaikuttava kuvamateriaali pelistä. ESRB-kategoriat ovat eC (3 vuotta), E (6), E10+ (10), T (13), M (17) sekä AO (18). Konsolivalmistajat eivät ole perinteisesti sallineet AO-luokiteltujen pelien julkaisua, joten käytännössä M on Pohjois-Amerikassa julkaistavien videopelien korkein mahdollinen ikäraja.

ikärajan hankkiminen voi koitua kalliiksi. Mikäli pelille on määritetty liian alhainen ikäsuositus, täytyy peli vetää pois markkinoilta, joka on lähes aina kalliimpi ja siten myös huonompi vaihtoehto kuin oikean ikärajan merkitseminen pelin kanteen.

Kun PEGI:n tarkastama peli saapuu Suomeen, maahantuojia ilmoittaa VET:lle sen saaman ikäsuosituksen tai -rajan. Suomessa ainoastaan 18 vuoden ikäraja on ehdoton. Saatuaan tiedon ikäsuosituksesta tai -rajasta VET voi jälkikäteen tarkastaa pelin, mikäli se epäilee ikärajan olevan virheellinen.

Maahantuojia voi myös pyytää VET:ltä tarkastusta, mikäli jonkin pelin ikäraja on maahantuojan mielestä sopimaton. Näin tehdään vuosittain ainakin NHL-peleille, jotka saavat ihmishahmoon kohdistuvat väkivallan (ts. tappelukohtausten) vuoksi PEGI-ikäsuosituksen 16+. Suomessa jääkiekko on kuitenkin niin arkipäiväistä, että VET on perinteisesti myöntänyt NHL-peleille ikäsuosituksen 7+.

Olkkonen on ikärajojen puolella paitsi



KOHUTTUJA Gears of War (vas.) moottorisaha-aseen graafisuus puhutti toissavonnia. Grand Theft Auto: San Andreas puolestaan huoletutti aluksi väkivaltansa ja lopulta piilotettujen seksikohtausten vuoksi.

työssään, myös vapaa-ajalla perheenisänä. Olkkosen perheessä on 15-, 12- ja 8-vuotiaat lapset, jotka Olkkosen sanojen mukaan “hyötyvät siitä, että isä tietää peleistä, mutta kärsivät suunnattomasti siitä, että meillä pidetään ikärajoista kiinni.” Perheen keskeisin oli kuulemma pari vuotta sitten päässyt kaverilaan kokeilemaan K18-peliä.

“Poika ei pystynyt käsittelemään pelin

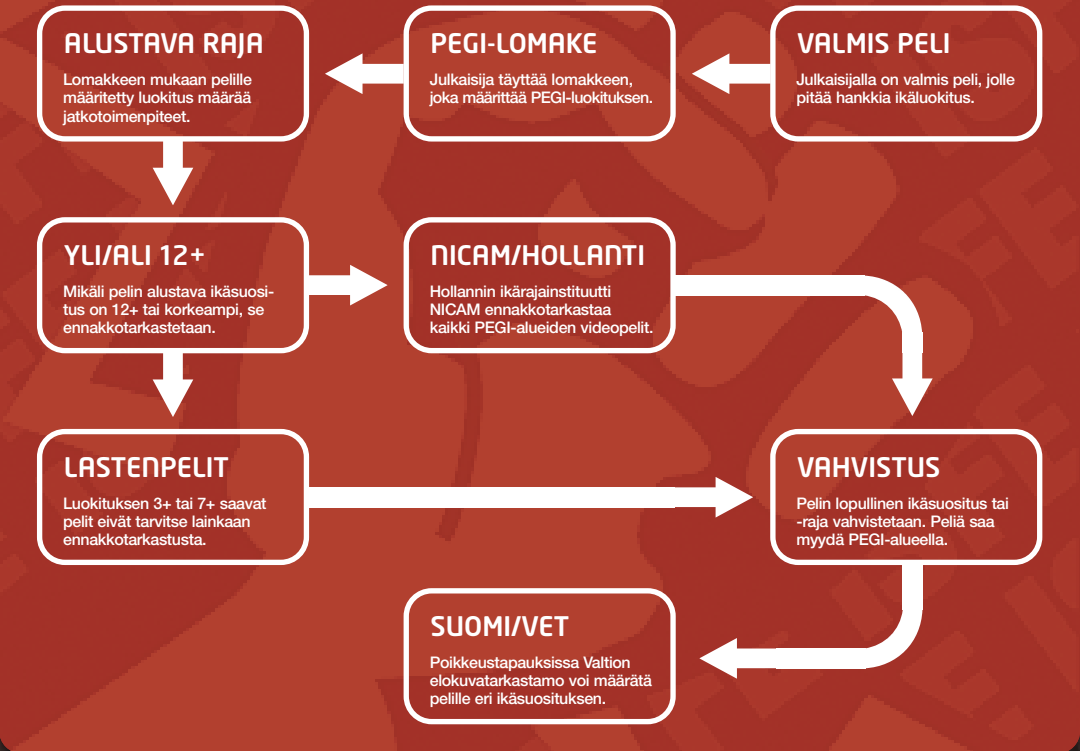
“Mikseivät vanhemmat osallistuisi myös lasten videopeliharrastukseen?”

asioita lainkaan, vaikka peli olikin luonnollisesti “tosi siisti”. En anna omien lasteni vielä pelata K18-pelejä, mutta tietystä vaiheesta asia on vanhemman päätettävissä”, Olkkonen toteaa, ja vertaa videopelejä alkoholinkäyttöön. “On mielestäni vanhempien asia, annetaanko nuorelle esimerkiksi kuohuviiniä sukujuhlissa. Lain mukaan alkoholia saa kuitenkin luovuttaa vain 18 vuotta täyttäneille.”

K18-pelin lapselle luovuttaminen on laitonta ainoastaan kauppiaille. Vanhempi ei siis syyllisty laittomaan tekoon ostaessaan lapselleen tällaisen pelin. Olkkonen täsmentää: “Ei laittomaan, mutta vastuuttomaan.” Vaikka Olkkosen työnkuvaan kuuluu kasvattaa ihmisten tietoisuutta videopeleistä, hän pysyy realistina. “Ei kukaan voi muuttaa koko maailmaa.

PEGI-PROSESSI

Pelin matka julkaisijalta ikärajatarkastuksen kautta kauppaan



TARPEELLISTA? Manhunt 2 nostati suuren kohun syksyllä. Äärimmäisen väkivaltaisen pelin julkaisu kiellettiin muutamaan otteeseen, eikä sitä ole vielä julkaisu Euroopassa. Saksassa innokkaimmat poliitikot yrittivät kohun nojalla kieltää videopelit ylipäätään.

Se, mitä me (FIGMA) voimme tehdä, on tarjota informaatiota niille ihmisille, jotka sitä haluavat etsiä. On kuitenkin yksi asia mitä toivoisin. Pelaaminen on samalla tavalla harrastus kuin esimerkiksi jääkiekko tai jalkapallo. Vanhemmat käyvät kaukalon tai kentän laidalla katsoessa lastensa tekemisiä. Mikseivät he voisi tehdä samaa videopelien kanssa?”

Vanhempien vastuuta korostaa myös eräs pelimyyjä, joka kysyy lapsen vanhemmilta ostotilanteessa puhelimitse, onko lapsella lupa ostaa K18-peli. Vaikka käytäntö sinänsä ei ole täysin lainmukainen, myyjän perustelu on järjestyksessä.

“Tällä tavalla vanhemmat saavat tiedon siitä, mitä heidän lapsensa tekee. Verkkokauppojen aikana lapset saavat kyllä pelin käsiinsä, jos haluavat. Näin vanhemmilla on ainakin näennäisesti mahdollisuus vahtia lapsensa pelaamista.”

Jyri Paavilainen

MERKILLISTÄ

Minkälaisia lisämerkintöjä ikärajojen kylkeen sitten lätkitään?



VÄKIVALTA

Sisältömerkeistä huomattavasti yleisin on väkivalta-merkki. Pelin saama ikäsuositus/-raja riippuu väkivallan määrän lisäksi myös sen kohteesta. Ihmishahmoon kohdistuvaa väkivaltaa pidetään huomattavasti haitallisempaa kuin piirrosmaisen hahmojen laittamista.



SEKSIÄ

Mikäli Rockstar olisi paljastanut Grand Theft Auto: San Andreasin todellisen sisällön, olisi pelin kannessa komeillut oheinen merkki. Vaikka Mass Effectin seksikohtaukset nousivatkin mediassa pelin räiskinnän ylitse, ei PEGI katsonut pelin ansaitsevan seksivaroitusta.



HUUMEITA

Melko harvassa pelissä on enää tänä päivänä avointa huumeromantiikkaa, eikä esimerkiksi GTA: San Andreasin kohdalla katsottu tarpeelliseksi lätkäistä huumerkkiä pelin kanteen. Mikäli joku päättää kuitenkin tehdä väkivaltaisan huumepelellä, PEGI on valmiina.



KIROILUA

Sellaisissa peleissä, joissa ei esiinny väkivaltaa, saattaa kuitenkin ilmetä voimakasta kielenkäyttöä. Toisinaan kielenkäyttö saattaa olla hyvinkin piilevää. Näin on esimerkiksi Guitar Hero -pelin tapauksessa, kun kirosanalätkä napsahtaa kappaleiden sanoituksista.



KAUHUA

Kauhuleffojen vaikutuksista lapsiin ja nuoriin on puhuttu jo pitkään, ja PEGI:n mukaan myös peleissä liiallisen jännityksen vaikutus psykyykeen on huomioitava. Jännittävässä peleissä ei kuitenkaan välttämättä esiinny merkistä huolimatta aina hämähäkkejä.



UHKAPELIÄ

Vaikka Suomen lain mukaan uhkapelissä pitääkin olla oikeaa rahaa kyseessä, on joissain Euroopan maissa lain mukaan ilmaistava uhkapeli videopeleissäkin. Monet pokeripelit saavatkin Riku Olkkosen mukaan PEGI-ikärajan 18+, mutta VET jälkitarkastaa ne Suomen lainsäädännön mukaisiksi.

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

FANTASY TAKES TO THE SKIES

Return to the beautiful world of Ivalice one year after the amazing events in FINAL FANTASY® XII.

Use the Nintendo DS stylus to explore the skies and lands in a totally intuitive way.

Summon a legion of creatures and turn your small group into a vast army to protect innocent people

from annihilation. It's a fresh take on the amazing

FINAL FANTASY series

that will appeal to

fans new and old.

FINAL FANTASY. XII

REVENANT WINGS.



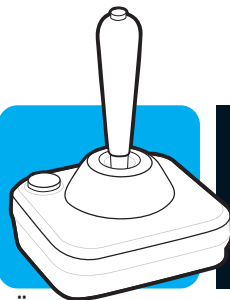
12+

www.pegi.info

www.ff12revenantwings.co.uk

© 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

GAMERACTOR



AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

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

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ

Lisää arvioita osoitteessa: www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN KUUMIIN

FRONTLINES

Kaos Studios on saanut viimein esikoisensa valmiiksi, ja olemme sotineet öljysotaa innolla

ARMY OF TWO DEVIL MAY CRY 4
THE CLUB TUROK LOST ODYSSEY
BURNOUT PARADISE ZACK & WIKI

GAMEREACTOR #2

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

	Mass Effect Xbox 360 Super Mario Galaxy Wii Uncharted PS3 Syphon Filter: Logan's Shadow PSP Rayman Raving Rabbids 2 Wii	10/10 10/10 9/10 8/10 8/10		Hellgate: London PC The Witcher PC Buzz! Junior: Monstermania PS2 Mario Party DS DS Scene It? Xbox 360	8/10 8/10 8/10 8/10 8/10		Viva Piñata Party Animals Xbox 360 Assassin's Creed Xbox 360 Endless Ocean Wii Singstar PS3 Shadowgrounds Survivor PC	8/10 7/10 7/10 7/10 7/10
--	--	--	--	---	--------------------------------------	--	--	--------------------------------------

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

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



ARMY OF TWO

Kivikova toimintapläjäys maailman siisteimmillä palkkasotilailla. Maailman ensimmäinen arvio!

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA MONTREAL Julkaisija EA Julkaisu 6.3. Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji RÄISKINTÄ



LISÄVARUSTEITA?

Vahvempia ammuksia kuuluruiskuun, parempi kiikaritähän tarkkuuskivääriin, tai kenties isompi lipaskoko? Tehtävien välissä kassaan kerättyä rahaa voi käyttää aseiden päivitykseen.

ADVANCE



FAKTA

ELLIOT SALEM

Elliot on entinen lähiögangsteri, joka joutui tiukan paikan tullen valitsemaan vankilan ja armeijan väliltä. Valinta kohdistui jälkimmäiseen, mikä osoittautui erinomaiseksi päätökseksi. Hänen gangsterielämäntapansa vaatii rahaa, ja Elliot rakastaa tavaraa. Tästä syystä Elliot taistelee aina parhaiten maksavan puolesta.

Yhteistyö on yksi maailman hauskimista asioista. Myös EA on ymmärtänyt tämän. Army of Two on erinomainen osoitus siitä, miten ennenkuulumattoman suosittua yhteistyöpelaaminen on juuri nyt. EA Montrealign kivikova toimintapläjäys on esteettisesti cool ja pelillisesti omalaatuinen kokemus, jossa überamerikkalainen Hollywood-ilmapiiri sekoittuu älykkäästi suunniteltuihin pelitilanteisiin.

Halo 3, Gears of War ja Splinter Cell. Etenkin Chaos Theory. Näitä kaikkia on mukava pelata kaverin kanssa. Mutta sen lisäksi, että autetaan kaveria ampumalla tuplamäärä kuteja vastustajaan, tai että toinen voi ajaa ajoneuvoa samalla kun toinen ampuu, ei yhteistyömoodissa ole juurikaan ylimääräistä. Eihän se väärin ole, sillä se on hiton hauskaa.

Tässä kohtaa kuvaan astuu Army of Two. Palkkasoturit Elliot Salem ja Tyson Rios kävelevät sisään selkään suorana ja viittaavat kintaalla moiselle. Tämä on yhteistyöpeliä aidoimmillaan. Askeltakaan ei oteta tai laukaustakaan ammutta kaveria vilkaisematta. Osa Army of Twon salaisuutta on Aggro-mittari, joka näyttää, kuinka paljon vastustajan vihaa pelaaja on saanut niskaansa. Ampumalla tauotonta tulta yksi pelaaja voi kiinnittää vihollisen huomion itseensä.



AGGRESSIOTA Samalla kun taisteluparisi ampuu vihollisia, hän vetää näiden huomiota puoleensa ja täyttää Aggro-mittariaan (kuvan yläreunassa). Tämä antaa sinulle mahdollisuuden kaartaa vastustajan selustaan huomaamatta.

Kun mittari on täynnä, voi toinen pelaaja hiippailla rauhassa vihollisen selustaan ja hoitaa vihulaiset tieltä.

Järjestelmä on näppärä. Sen ansiosta sivustatuli ja vihollisen huijaaminen toimivat paremmin kuin koskaan. Siistiä, mutta Army of Two lataa lisää ammuksia piippuun. Pelistä löytyy kymmenkunta erilaista toimintoa, jotka vievät yhteistyöpelin täysin uudelle tasolle.

Yksi pelaaja voi esimerkiksi kantaa kilpeä ja ottaa toisen pelaajan suojaan kilven taakse. Tällöin toinen pelaaja ohjaa molempien hahmojen liikettä ja toinen ammuskelua. Hyvä ja runsas kommunikaatio on elinehto. Kaverin kanssa pääsee etenemään rankassakin tulituksessa.

Kaverilta voi myös lainata lisää ammuksia omien loppuessa, aseita voi vaihdella, tuupata

VIINHI

KOKEILE MYÖS

Gears of War
XBOX 360

Epicin toimintaaepos sisältää niin ikään erinomaisen yhteistyötilan.

LISÄÄ VOIMAA!

Mäki ja Petter taisteluparina



MYÖHÄSTYNYT MEGASOTA

Army of Twon piti ilmestyä jo viime syksynä. Pelin julkaisua kuitenkin siirrettiin, ja ylimääräinen aika käytettiin graafisiin parannuksiin ja aiemmin toimimattomien asioiden korjaamiseen. Esimerkiksi ajoneuvoja ei ole enää pelissä lainkaan.



TANDEMHYPPY

Yhteisräiskinnän lisäksi Army of Two antaa pelaajille mahdollisuuden myös hypätä laskuvarjolla kaverin kanssa. Yksi pelaajista ohjaa laskuvarjoa väistellen ristitulta, kun taas toinen yrittää harventaa vihollisjoukkojen rivejä, mitä varten olisi hyvä pysyä paikallaan. Pelissä on näitä kohtauksia muutama, ja ohjaus- ja räiskintävuorot vaihtelevat.



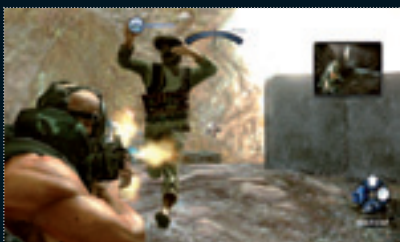
AGGRO TÄYNNÄ

Jos aggro-mittarin täytyttyä jatkaa taistelua, käynnistyy eräänlainen supertila. Tällöin pelaaja voi ampua loputtomasti ja sietää enemmän osumia. Hyvä tilaisuus tyhjentää alue.



KAVERI KANTOON

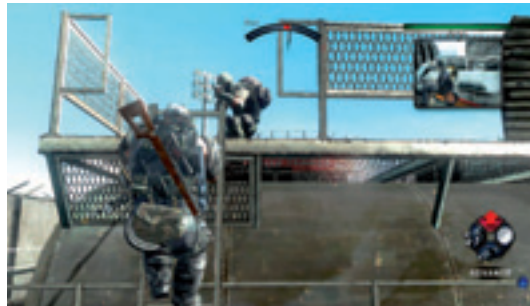
Jos kaveri kaatuu taistelussa, tämän voi vetää suojaan ja herättää henkiin. Ei sillä, että hän olisi kiitollinen. Rios ja Salem heittävät läpyskää jatkuvasti, ja kiitoksen sijasta saa kuulla oleensa liian hidas pelastusoperaatioissa.



ITSEMURHAPOMMITTAJA

Army of Twon itsemurhapommitajat ovat lähes koomisia heittäytyessään varmaan kuolemaan turbaaneineen ja villeine huutoineen. Kuinka ihastuttavan poliittisesti epäkorrektia ja kaiken hyvän maun vastaista.

SOTATANTEREITA Vaikka suurin osa Army of Twosta tapahtuikin perinteisillä levottomuusalueilla kuten Afganistan, Irak tai Somalia, ovat pelin miljööit melko vaihtelevia. Perinteisten tukikohtien lisäksi taistelua käydään myös muun muassa metsissä, luolissa ja lentotukialuksella.



KUULARUISKUTAPPO

Hyvin suojattuja asepesäkkeitä voi olla vaikea valloittaa. Jos tässä kuitenkin onnistuu, sujuu loppusota yleensä kuin tanssi.



RANKEMPAA KAMAA Army of Twon alussa pelaajalla on oikeastaan vain kypärä ja univormu. Rankempaa kalustoa saa myöhemmin...

kanssataistelija korkeammalle tasanteelle...

Piirityksen yllättäessä taistelujaparin kanssa voi räiskytellä menemään selät vastakkain. Tällöin helpoiten vahingoittuva selän alue on suojassa.

Yhdessä pysyminen on yksinkertaisesti paras henkivakuutus, jonka Army of Twossa voi saada. Yksin höntyillessä kuolo korjaa. Tällaisessakin tilanteessa kaverin apu on paras apu. Tuupertuvan taistelujaparin voi käydä nostamassa tolpilleen tai raahata suojaan tulituksesta. Jos toverista vallan henki jättää, päästään rehelliisiin elvytshommiin.

Kiitos Army of Twon perusasetelman, läppää lentää jatkuvalla syötöllä. Kilahdin useampaan otteeseen Petterille (joka ohjasi Riosia koko pelin ajan), koska hän ei antanut minulle suojausta, vaan jätti minut pulaan. Yleinen mesoaminen ja sanasota ovat aina läsnä Army of Twossa, ja tämä onkin osa pelin hauskuutta. Kinastelu



FAKTA

TYSON RIOS

Tyson tykkää raskaamista aseista, kirasanoista ja parransängestä. Hän on Army of Two -duon synnynäinen johtaja, jonka pää pysyy viileänä. Hänen kasvojaan komistaa räjähdysten aiheuttama arpi, joka muistuttaa, mitä tapahtuu, jos sodassa uinahtaa sekunniksikin.

VOI VEIKHOKSIA! Army of Two tuntuu konseptina erinomaiselta ja EA Montreal on hakenut inspiraatiota aivan oikeasta suunnasta. Usein tuntuu kuin Rios ja Salem pohjautuisivat Paul Walkerin ja Vin Dieselin hahmoihin The Fast and the Furious -elokuvassa.

toimituksen pelihuoneessa säestikin usein sopivasti Riosin ja Salemin sanailua itse pelissä.

Moni saattaa kauhistella, kuinka poliittisesti epäkorrekti Army of Two onkaan. Kaksi rotevaa amerikkalaispalkkasotilasta kulkee pitkin perinteisiä kriisialueita, joilta löytyy perinteisiä terroristityyppejä, jotka eivät suinkaan kohenna Lähi-idän mainetta... On kuitenkin muistettava ja ymmärrettävä, että kaikki on tehty järeän kaliiperin pilke silmäkulmassa. Peliä ei ole tarkoitettu vakavasti otettavaksi.

Kahden pelaajan voimin Army of Two on hauskin, mitä heteromies voi toisen miehen kanssa tehdä. Yksinpelissä tunnelma kuitenkin latistuu. Peli on pitkävetisempi, ja pelaajan täytyy itse kuljettaa molempia hahmoja ympäriinsä. Pelistä tulee persoonattomampi, ja ärsyttäviä hetkiä putkahtelee esiin enemmän. Jos sinulla on kuitenkin käytössäsi verkkoon kytketty konsoli ja räiskintäntoinen kaveri, on luvassa monia hauskoja ammuskeluhetkiä. Näin fiksu yhteistyöpeliä ei nimittäin vielä muista peleistä löydy.

_Jonas Mäki

PISTEET 8/10

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

YHTEISTYÖN RIEMUJUH-LAA

- Huima yhteistyötila, vaihteleva, hyvää toimintaa, paljon aseita
- Yksin on yksinäistä



DEVIL MAY CRY 4

Peroksidiblondien paholaisjahti on energistä ja näyttävää toimintaa

Laitte PS3/XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 16

Laji TOIMINTA



ENKELIT JA DEMONIT

Nero käyttää demonista voimaa ja taistelee enkeleitä vastaan. Tekeekö tämä hänestä roiston, vai näkykö hyvyys ja pahuus päällepäin ensinkään? Devil May Cry 4 on perimmäisten kysymysten äärellä.

Oli Devil May Cry 4:stä mitä mieltä tahansa, mitään sanomattomaksi sitä ei voi sanoa. Japanilaisille toimintapeleille tyypillisesti Devil May Cry 4:n meininki yltyy mielikuvituksellisiin sfääreihin. Juuri kun pelin luulee saavuttaneen vilsimmän tasonsa, se nokittaa vielä korkealentoisemmalla vaihteella.

Saippuaoopperamaisen dramaattisten juonenkäänteiden merkitys on pelinautinnon kannalta sen verran suuri, ettei liioja tohdi paljastaa. Tällä pääsee alkuun: Pelin päähahmo Nero on nuori demoninmetsästäjä, jonka kotikaupunkiin tupsahtaa, kuinka ollakaan, lauma häiriköidömoneja. Nero alkaa selvittää paholaisten alkuperää, ja pian tapahtumien taustalta löytyy mehevä salajuoni. Nero ei itsekään ole aivan suoraviivainen hahmo, sillä hänen oikeassa kädessään lymyy demoniset voimat. Kuvioon sotkeutuu myös aiempien Devil May Cry -pelin päähahmo Dante, joka ottaa Neron pelin päähahmona pelin puolivälissä.

Edellisiä Devil May Cry -pelejä pelaamattomana olin hieman huolissani tulisinko pitämään Devil May Cry 4:stä. Pelisarja on kipakasta vaikeustasosta nauttivien taitopelaajien suosiossa, joten pelkäsin pelin olevan liian haastava. Esimerkiksi Ninja Gaiden oli minulle liian vaikea, mutta God of Warit ovat maistuneet. Huoleni oli turha, sillä Devil May Cry 4 on helpommalla vaikeustasollaan paljon Ninja Gaidenia helpompi ja sopii siten muillekin kuin toimintapelispecialisteille.



1 FAKTA

TUONELAN TYYLIÄ

Devil May Cry -sarjan tunnusmerkkejä on näyttävä kuvasuunnittelu. Peleissä harvoin nähdään epäviehättäviä sankarihahmoja, mutta Devil May Cry -peleissä hahmojen stailaukseen on kiinnitetty erityistä huomiota. Devil May Cryn miehet ovat komeita, naiset kauniita ja asukokonaisuudet yksityiskohtaisen harkittuja. Devil May Cry 2:ssa Capcom teki yhteistyötä vaatemerkin Dieselin kanssa viimeisen päälle viileiden ryykyjen suunnittelussa.

1 VINKKI

KOKEILE MYÖS

Ninja Gaiden Black/Sigma
XBOX/PS3

Jos DMC4 vaikuttaa liian helpolta, Ryu Hayabusan seikkailuista saa haastetta.



POMO ON PAHOLAISEN Devil May Cry 4:n ensimmäinen pomovihollinen on perinteinen liekehtivä sarvipää. Ja iso.

Neron seikkailu kulkee huone tai ulkoalue kerrallaan vaihtelevien tapahtumapaikkojen läpi. Etenemistä katkotaan enimmäkseen taistelulla, mutta välillä vastaan tulee yksinkertaisia pähkäilytehtäviä. Kauhuteemaan sopivasti viholliset listitään pääasiassa miekalla, mutta Nerolla ja Dantella on myös loppumattomilla ammuksilla varustetut pistoolit. Paukuttelu on kuitenkin enemmän tyllyksymys kuin varsinaista teilaamista, eikä Devil May Cry 4 ole missään mielessä ampumapeli.

Taistelun perusasiat opeteltuaan pelaaja saa Neron pieksämään demoneita kiitettävällä vimmalla. Meinigin energisyys juontuu näyttävän grafiikan lisäksi reippaasta tyylyittelystä. Vihol-

lisen voi esimerkiksi sipaista miekalla ilmaan, loikata itse perässä ja viipaloida pirulaista lennossa. Oma suosikkivhollisni oli lyöä demoni kanveesiin ja löylyttää mehut pihalle maata vasten takovalla iskusarjalla. Pelisarjan tavaramerkki, ilmassa leijunta pistoolin rekyylin varassa, onnistuu niin Neroilta kuin Danteltakin. Demonikädellään Nero voi paistaa vihollisia tai heilauttaa itsensä silmänräpäyksessä vihollisen lähelle. Seikkailuusiurien aikana demonikäsi toimii kiipeilykoukkuna. Jäykähkön hyppyntutun johdosta Devil May Cry 4 ei ole parhaimmillaan harvalukuisissa hyppykohtauksissa, mutta muuten kontrollit ovat niin jämät kuin toimintapelissä pitääkin. Devil May Cry 4 tuntuu

MATKAKUVIA

Näkymiä seikkailun varrelta



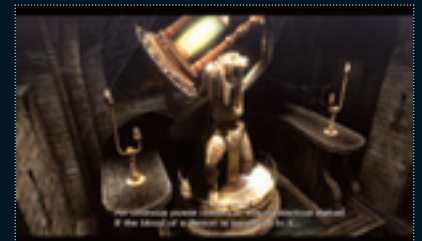
SALAISIA TEHTÄVIÄ

Tarkkaavainen pelaaja löytää useita erilaisia salatehtäviä pitkien seikkailu. Salatehtävissä pitää yleensä rökittää vihollislauma tietyllä tavalla aikarajan puitteissa. Kannattaa kuitenkin varoa, sillä salatehtävässä voi kuolla ja se tarkoittaa myös päätehtävän epäonnistumista.



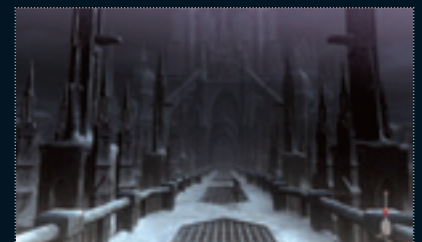
HILLOA PIISAA

Energiätäydennysten ja muiden tarvikkeiden ostoon käytetään punaisia pallukoita, joita turskahtelee esimerkiksi tapeituista vihollisista. Joskus pelaaja löytää myös jättimäisen kristallin, josta voi pieksää irti isot hillot.



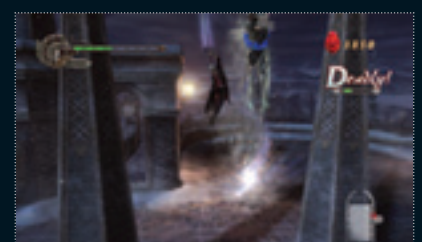
KAUPPIASPATSAS

Vaivalla tienatut demoninveret ja sieluvaluutat voi törsätä tarvikkeisiin ja uusiin liikkeisiin kauppiaspatsailla. Ostoksille pääsee myös tehtävien välillä.



ON SE NIIN GOOTTI

Pelin ensimmäinen määränpää, Fortunan linna, on hieno esimerkki pelin vaikuttavasta ja vaihtelevasta ympäristösuunnittelusta. Goottilainen linna on jylhä kuin mikä, ja seuraava maisema onkin taas jotain ihan muuta.



HIGH ROLLER

Lukitsemalla tähtäyksen viholliseen hartianapilla, vetämällä ohjainta vihollisesta pois päin ja painamalla lyöntinapin pohjaan tehdään High Roller. Nero huitaisee vihollisen ilmaan ja loikkaa itse perässä. Jos lyöntinappia vain näpättyä, pelkäästään demoni lähtee yläilmiin.



BLONDIN KOSTO

Pelin kontrollit opetetaan yksi kerrallaan seikkaperäisessä opetteluajaksossa, jossa Nero taistelee Dantea vastaan. Alkujakso on katkonainen ja pelattavaa on vähän, mutta animaatiot väistyvät aikanaan ja pelaaja päästetään itse asiaan.

ILMOJEN HALKI Devil May Cry 4:ssä taitava pelaaja voi taistella aasialaisten toimintaelokuvien ja animen tyylillä myös ilmassa. Varsinaisia lentotaitoja Nerolla tai Dantella ei ole, mutta fyysikan lait eivät koske kovaa jätkeä. Tai ehkä demoninmetsästyskoulutukseen kuului joogalentokurssi?

melkoisesti God of War -peleiltä, mikä on pelkästään positiivinen asia.

Peliin kuuluu yksinkertainen hahmonkehitys, mutta suoranaisestä roolipeliominaisuudesta ei ole kyse. Molempien hahmojen liikevalikoimaa voi kasvattaa tehtävien selvittämisestä palkkioksi saadulla valuutalla. Matkan varrella kasvaa liikevalikoima voimistua pelaajaa vaikeampia vihollisia vastaan ja toisaalta pitää huolen siitä, ettei pelaajalla ole liikaa opeteltavaa seikkailun alussa.

Pelin vaikeuskäyrä kulkee epätavallisesti. Haastavuus käy huipussaan pelin puolivälin paikkeilla, jonka jälkeen seuraa muutama helppo ja hauska lepuutustehtävä. Aluksi loppupuolen lepsuilu tuntuu oudolta, mutta on lopulta piristävää vaihtelua ja sopii rytmytykseen. Lopputaisteluisakaan vaikeusaste ei karkaa käsistä, vaan kiristyy sopivan tyydyttävälle tasolle.



FAKTA

MESTARI JA OPPIPOIKA

Edellisistä Devil May Cry -peleistä tuttu Dante eroaa Nerosta liikevalikoiman lisäksi karttuvalla asevalikoimallaan ja erilaisilla taistelutyyleillään. Varttuneempi Dante on persoonaltaan itsevarma konkari ja huumorimies. Kuumaverisen äkäpussiteinin rooli jää luonteavasti Nerolle.

Ikäviä puolia Devil May Cry 4:ssä on hyvin vähän. Puoliautomaattiset kuvakulmat toimivat riittävän hyvin ja näkyvyysongelmiin törmää suhteellisen harvoin. Kertaalleen nähtyjen maisemien ja pomovihollisten kierrätys sen sijaan on pettymys. Kokonaan uutta sisältöä pelissä riittää häidin tuskin seikkailun puoliväliin, ja viimeisen näytöksen lähestyessä kierrätys äityi häiritsevän halvan tuntuiseksi. Olisin nähnyt uniikkeja ympäristöjä ja uusia pomotaisteluita mieluummin, sillä molemmat ovat varsin viihdyttäviä. Etenkin pomotaisteluiden suhteellisen avoin ratkaisutyyli miellytti. Pomovihollisten hyökkäysten väistelyn ja rökittämisen voi nimittäin toteuttaa useammalla tavalla, sillä yhtä ainoa oikea ratkaisu ei tuntunut olevan. Myös Danten vaihtuminen pelin päähahmoksi tasapainottaa sisällön uusiokäyttöä, sillä se tuo käytännön pelattavuuteen mukavan erilaista otetta.

Kierrätys ei myöskään lässäytä pelin tunnelmaa kokonaisuutena, sillä läpipelun jälkeen olo on voitokas ja näpeissä pieni tärinä sen merkiksi, että fiilistä oli. Läheskään jokainen toimintapeli ei pysty samaan.

Jaakko Maaniemi

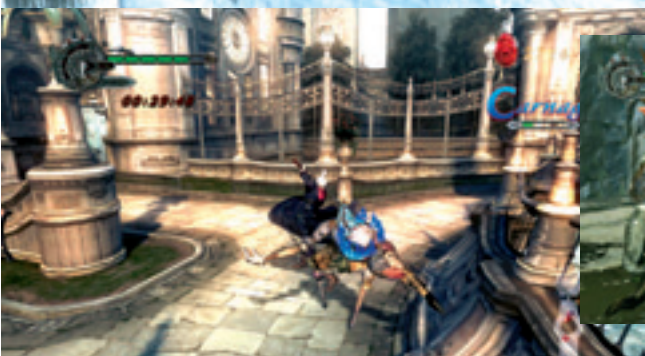
PISTET 8/10

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

TOIMINTAPELIEN PARHAIMMISTOA

Grafiikka, taistelu, meininki

Sisällön kierrätys, pari hyppelekohtausta



MELKOISTA MAANTIETOA DMC4:ssä sademetsä, jäätikkö ja kesäinen kaupunki ovat kävelymatkan päässä toisistaan.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

Kaos Studiosin odotettu debyyttipeli on kova toimintasaaga ja tuksahtaa Battlefield 2:lta

Laitte PC/XBOX 368 Kehittäjä KAOS STUDIOS Julkaisija THQ Julkaisu 28.2. Pelaajien lukumäärä 1-32 (PC = 64) Testattu versio XBOX 368 (PAL) Ikäraja 16

Laji TOIMINTA



OHJUSHOMMIA

Frontlinesin jokainen tehtävä sisältää kourallisen osatehtäviä. Kuvassa olemme juuri räjäyttäneet yhden kolmesta ilmatorjuntaohjuksesta, josta jatketaan itään seuraavaa kohti.



FAKTA

KAOS STUDIOS

Kaos Studiosin väki tunnettiin aiemmin nimellä Trauma Studios, joka teki suosittuun Desert Combat -modiin Battlefield 1942:een. Digital Illusions osti studion vuonna 2004, mutta hajotti sen alle vuoden kuluttua. Sitä ennen studio ehti työskennellä mm. Battlefield 2:n parissa. Lopulta THQ palkkasi Trauma Studiosin henkilöstön, josta muodostettiin Kaos Studios.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Call of Duty 4
PC/PS3/XBOX 368
Infinity Wardin moderni räiskintä tuo perinteikkään sarjan laadukkaasti ja tyylikkäästi nykyaikaan.

Vuosi on 2024 ja öljy on käytännössä loppunut. Viimeisistä varannoista tulee tietenkin haluttua tavaraa ja poliittinen kädenvääntö viimeisistä pisaroista muuttuu nopeasti kolmanneksi maailmansodaksi. Toisena osapuolena on yhdistynyt Eurooppa ja Yhdysvallat. Vastaaan asettuu Venäjä Kiinan tukemana. Pelaajalle annetaan nuoren amerikkalaisotilaan rooli ja maahanlasku tapahtuu kuvitteelliseen Lähi-itään. Siellä käsky käy muitta mutkitta etulinjaan..

Kaos Studiosin debyyttipelin sisältämää yhteiskuntakritiikkiä ei kannata ohittaa. Frontlines: Fuel of Warin maailma on vaikeasti ylikansoitettu, saastunut, jatkuvasti voimistuvan ilmastonmuutoksen kourissa ja poliittinen ilmiapiiri henkii nollatoleranssia niin vähemmistöjä kuin isompiakin kansanryhmiä kohtaan. Juuri alkanut sota eskaloituu nopeasti. Maailma syyttää liekkiin pala kerrallaan, mutta ennustettua, huipputeknologista ydinsotaa ei ikinä tulekaan. Sen sijaan taistelut käydään pienten raskaasti aseistettujen sotilasosastojen ("Straydogsien") välillä strategisesti tärkeiden öljykohteiden ympärillä. Ennen pitkää taistelulentä astuu pelaaja.

Frontlines: Fuel of Warin tehnyt Kaos Studios on kuvailut peliään Ghost Reconia muis-



NÄTTÄÄ Frontlines: Fuel of War perustuu Unreal 3.0 -graafikkateknologiaan (sama kuin Gears of Warissa) ja on hyvän näköinen peli vaikuttavilla efekteillä. Erityisen hienoja ovat tiheästi rakennetut asutusalueet, kuten tämä.

tuttavaksi, taktisesti vaativaksi toimintapeliksi. Vertaus ei ole kovin hyvä, sillä Frontlines muistuttaa paljon enemmän vaikka Call of Duty -pelejä äärimmäisessä lineaarisuudessaan ja nopeatempoisuudessaan. Peli ei ole juuri ollenkaan taktinen. Toki ajoittain vaaditaan alkeistason taistelutaktiikoiden tietämystä,

mutta enimmäkseen pelissä tarvitsee vain juosta, kurkkia ja ampuu ilman sen kummempaa pohtimista tai suunnittelua. Minulle se passaa erinomaisesti, ja Kaos Studiosin tarjoama hektinen toiminta on viihdyttävää ja mukavan näköisesti toteutettua. Pelin tarinatila alkaa kuvitteellisesta Lähi-idästä, jossa räjäytel-

TAHTIKAT HIITEEN Ennakkotietojen mukaan Frontlinesin piti sisältää taktisia ja jopa strategisia taitoja vaativan pelimekaniikan. Valmis peli ei kuitenkaan vaadi mitään muuta kuin alkeellisen kartanlukutaidon ja vikkelästi toimivan liipasinormen.



KIIKAROI MUT!

Tarkkuuskivääri on yksi Frontlinesin parhaista aseista. Tähtäin on hyvä, ase on nopea käyttää ja rekyylin potku on juuri sopivan mehevä.



MIINUSPISTE Frontlinesissa ei voi poimia talteen kuolleiden vihollisten aseita tai ammuksia. Käsittelemättömiä, ja iso miinus.

lään erilaisia ilmatorjuntaohjuksia. Sieltä jatetaan sodan riuduttamaan Itävaltaan, jossa päästään nauttimaan venäläisarmeijan raskaasta tykkitulesta ja voittamattomista sotilasmääristä.

Rakenteeltaan Frontlines: Fuel of War on tyyli puhdas sekoitus Battlefield: Modern Combatia ja Call of Duty 4: Modern Warfarea. Ruudun oikeassa yläkulmassa on pieni kartta, josta näkee kaiken aikaa kaikki tehtävään liittyvät osatavoitteet. Ne pitää vallata mahdollisimman nopeasti ja tehokkaasti, jotta tehtävä tulee suoritetuksi. Vaikka tarinatila onkin ihan käypää tavaraa, löytyy pelistä myös typeriä vihollisia, joitakin huonoja aseita, ja aina tehtävien ohjeistukset eivät täsmää kentän yksinkertaisuuden tai mutkikkuuden kanssa. Pelin kontrollit ovat myös vähän liian tekniset, kerronnasta puuttuu hienostuneisuutta ja tunnelmaa, ja latausajat ovat vähän turhan pitkiä. Epäilemättä Front-



FAKTA

NETTIKUOLEMA

Frontlinesin moninpeli on makoisa ja hauska. Pelaajat saavat valita kuudesta hahmoluokasta ja taistelut ovat joukkuepohjaisia, aivan kuin Battlefield-peleissä. Kaikesta näkee, että Kaos Studios rakastaa Digital Illusionsin tapaa tehdä nettiräiskintää, ja monipelissä Frontlines muistuttaa todella paljon Battlefieldia.

RADIO-OHJATTAVIA Tasaisin väliajoin pelaajan ohjattavaksi annetaan jokin neljästä kauko-ohjattavasta sotakoneesta. Ne ovat pieniä miniverioita panssarivaunuista ja ne tarjoavat hyvän etulyöntiaseman piiritystilanteissa. Hauska pikkuidea, mutta ei mitään muuta.

linesin suurin vahvuus on kunnianhimoinen moninpeli, johon Kaos Studios on ottanut aika lailla vaikutteita Battlefield 2:sta. Taistelut ovat joukkuepohjaisia ja pelaajat on jaettu kuuteen hahmoluokkaan. Monipelitaistelut ovat yleensä tapahtumarikkaita, räjähtäviä ja hauskoja, ja kaikesta huomaa Kaos Studion nauttineen työstään. Graafisesti Frontlines: Fuel of War on hyvän näköinen peli ja hienosti suunniteltu. Kaos Studion tulevaisuuden sota on synkkä, kova ja tuoreilla efekteillä koristeltu. Xbox 360 -demonssa nähty epätasainen ruudunpäivitys on tiessään. Kaos Studion debyyttipeli ei ole täydellinen, kaukana siitä. Tosiasia on, että peli sisältää koko joukon ongelmia ja murheita. Siitä huolimatta Frontlines: Fuel of War on kunnianhimoinen, vaihteleva ja hetkittäin oikeasti jännittävä. Ja yhteistyöpainotteinen monipelitila kaikkinen moninaisena ideoineen hauskuuttaa sekä pieninä pyrhdyksinä että pidempinä istuntoina. Eli kokonaisuutena ei superhyvä, mutta ei huonokaan.

Petter Hegevall

PISTEEET 7/10

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

KIVA ÖLJYSOTA

- Hyvä tempo, hyvä tuntuma, hyvä moninpeli
- Tietysti surkeat kentät, huono tekoaly

FIFA STREET 3

Kikkailuttaako?

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA CANADA
Julkaisija EA Julkaisu 22.2. Pelaajien lukumäärä 1-8
Testattu versio PS3/XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3



Laji URHEILU

PIIRRETTY FIFA Street 3:n pelaajat ovat karikatyyrimaisia.

E An aiempien vuosien katufutisipelit ovat olleet melko keskinkertaisia tempuräpellyksiä. Etenkin NBA Street -sarjaan verrattuna katujalkapalloilu on ollut lapsipuolen asemassa. Pelit ovat olleet yksipuolisempia ja suppeampia. Ongelma on jossain määrin edelleen olemassa, mutta selvää kehitystä on huomattavissa.

Toisin kuin aiemmissa peleissä – tai jopa NBA Street -sarjassa – pelkällä kikkailulla ei tällä kertaa pärjää. Pistesaldon sijasta pikkukikat ja jopa laukaukset kasvattavat Gamebreaker-mittaria. Muista Street-sarjojen peleistä poiketen FIFA Street 3:ssa mittariin kerääntynyt Gamebreaker-aika täytyy lunastaa laukauksella maalia kohti. Tämä luo peliin mielenkiintoisen vaaran ja palkkion tasapainon.

Varsinainen Gamebreaker-toiminto on toteutettu myös hieman uudella tavalla. Sen sijaan, että Gamebreaker-maalista saisi omaan plakkariin useamman pisteen tai kaverilta maaleja pois, Gamebreakerin aikana omista pelaajista tulee eksperttejä joka osa-alueella. FIFA Street 3:ssa on ottelutyyppiä kuusi. Strategiaa täytyy muokata jonkin verran eri ottelutyyppiä varten, mutta peruspomputtelu yhdistettynä nopeaan harhautukseen ja laukaukseen toimii vaikeinta vaikeustasoa lukuunottamatta.

Yksinpeli on nopeasti ohi, mutta katufutis jatkuu tämänkin jälkeen. FIFA Street 3 on pohjimmiltaan kaksin- ja ennen kaikkea bilepeli. Tärkeintä ei ole voitto tai hyvät palkinnot, vaan kaverin täydellinen nöyryyttäminen. Live'n tai PSN:n kautta pystyy treenaamaan ihmisvastustajia vastaan, mutta verkkopelissä ei ole samaa fiilistä kuin saman sohvan nahinoissa. Yksinpeli onkin lähinnä harjoitusmoodi, jonka läpäisemisestä palkitaan uusilla joukkueilla ja pelaajilla.

FIFA Street 3 ei suinkaan ole täydellinen peli, mutta Muurisen opit ovat ilmeisesti menneet perille: eteenpäin on menty.

Jyri Paavilainen

PISTEEET 7/10

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

KOUKUTTAVAA KATUFUTISTA

- Animaatiot, uusi Gamebreaker-mekaniikka, musiikki
- Yksipuolinen, lyhyt yksinpeli



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC ELEMENTS

Mahdin ja magian synkkä messias potkii ja tönii kuin humalainen talonpoika

Laitte XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT ANNECY Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä 14.2. Pelaajien lukumäärä 1-32 Testattu Versio X360 (PAL) Ikäraja 18

Laji TOIMINTA

KAMALA KYKLOOPPI

Taru somusten herrasta -leffojen jälkeen jonkinlainen jättiläinen on ollut pakollinen osa jokaista fantasiapeliä. Dark Messiahissa jätin virkaa toimittaa nekromanttikojen väsäämä kyklooppizombi.



Dark Messiah of Might & Magic Elements on Xbox 360:lle tehty käännös pc:lle julkaistusta Dark Messiah of Might&Magicista. Alkuperäinen pc-peli nauttii pienehkön fanipiirin keskuudessa kohtuullisen kovaa suosiota, vaikka moni menettikin hermonsä raakileena julkaistun pelin bugeihin ja hiomattomiin ominaisuuksiin.

Elements-lisänimellä siunattu Xbox 360-käännös ei ole aivan identtinen pc-version kanssa, mutta tarina ja perusidea ovat samoja – ainakin pc-pelin läpipeluuohjeen silmäilyn perusteella. En nimittäin ikinä pelannut pc-versiota, mutta Elementsiä pelatessa alkuperäisen pelin saavuttama kulttistatus ei ihmetyttänyt laisinkaan. Peli on ihmeen lystikäs, omalla köpöllä ja geneerisellä tavallaan.

Pelin tarina kertoo orvosta Sareth-seikkailijasta, joka valmistuu pelin alussa Phenrigvelhon opista. Jolpin ensimmäinen tehtävä – joka toimittaa myös kontrollien ja pelimekaniikojen harjoittelun virkaa – on maagisen Shantiri-

FAKTA

MAHTI, MAGIA JA MESSIAAT

Might & Magic on yksi ikiaikaisista tietokonefantasiapeliin nimikkeistä. Sarja alkoi vuonna 1986 ja alkuperäiseen sarjaan kuuluu yhdeksän peliä. Viimeisin oli pc:lle vuonna 2002 julkaistu Might & Magic IX. Ubisoft osti oikeudet nimeen vuonna 2003 ja on kehittänyt sen jälkeen Heroes of Might & Magic -strategiapelisarjaa sekä Dark Messiah of Might & Magic -toimintapelisarjaa.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Condemned PC/XBOX 360 Ensimmäisen persoonan mätätkintää ja poliisihommia nykyajassa. Jatko-osa tulossa.

SOHELLUHSEN TORJUNTAA Lähihaistelua ei ole aivan helppo toteuttaa fps-pelin näkökulmasta. Dark Messiahissa tappelua on helpotettu automaattisella puolilukituksella, joka pitää pelaajan nokan suunnilleen etusektorissa olevaa vihollista kohti.

kristallin kähveltäminen. Siitä matka jatkuu samalla vauhdilla zombeja loihittivien nekromanttikojen riivaamaan Stonehelmin kaupunkiin ja seuraavaksi hämähäkkikultin tempelisaarelle. Tavanomaista fantasiahömppää siis, mutta silti tarinaan on saatu riittävästi imua ja juonenkään- teitä pelaajan mielenkiinnon säilyttämiseksi.

Erikoiseksi – ja pc-versiosta erilaiseksi – pelin etenemisen tekee se, että pelin alussa valitaan Sarethin hahmoloukka. Pelin tapahtumat ovat samat kaikilla hahmoloukilla, mutta käytännön pelikokemukseen luokkavalinta tekee oleellisia eroja. Taistelija mätkii viholliset miekalla ja kestää kilpiseen paljon osumia, kun taas taikuri riuksii matkan päästä erilaisilla loitsuilla ja kupsahtaa muutamasta lyömämiekan iskusta. Lähi- ja kaukotaistelijan variaatiot ovat varjoista selkään puukottava kelmi ja nuolia silmien väliin sinkauttava jousiampuja. Taikurilla ja jousiampujalla pelaaminen saa pelin muis-

tuttamaan melkoisesti perinteistä ampumapeliä, kun taas taistelijalla ja salamurhaajalla pääsee kokeilemaan harvemmin hahmon näkökulmasta kuvatuissa peleissä nähtävää lähihaistelua. Miekkamittelo toimii pelillisesti yllättävän hyvin, eikä valittamisen aiheita oikeastaan ole. Joskus lähihaistelu menee hieman kömpelöksi sohimiseksi, mutta tilanteen saa helposti haltuun pienellä perääntymisellä. Kahden erilaisen lähi- ja kaukotaistelijan valinnaisuus on myös omiaan lisäämään pelin uudelleenpeluuarvoa.

Erialaisten taistelukohtausten soveltuvuus kaikilla hahmoloukilla selvittävänä on toteutettu yllättävän hyvin. Ainoastaan pelin puolivälin jälkeiset hautaholvirmyilyt osoittautuivat taikurilla selvästi kinkkisemmiksi kuin taistelijalla. Hintelä kaapukalle ei kestä osumia ja on lähes täysin riippuvainen taikajuomaputeleista, joita ei yllättäen enää jaettukaan avokätisesti.

Pc-versiosta poiketen hahmonkehitys

MELKOINEN MONINPELI Dark Messiahissa on peräti 32 pelaajan moninpele. On mielenkiintoista nähdä, nousevatko matkan päästä ammuskelevat hahmot dominoiviksi. Lähitaistelu voi nimittäin mennä sähköilyksi. Moninpele ei ennen pelin julkaisua onnistunut, kun pelaajia ei ollut...



tapahtuu ennalta määrityllä tavalla. Pelaaja ei voi itse asiassa vaikuttaa hahmonsa kehitykseen ja uusien taitojen avautumiseen muuten kuin tienaamalla jokaisen saatavilla olevan kokemuspisteen vihollisia tappamalla ja sala-kammioita etsimällä. Jokaisen ansaitun kokemustason myötä pelaaja saa käyttöönsä uuden kyvyn, ominaisuuden tai loitsun. Suljetusta luonteestaan huolimatta hahmonkehitys toimii kivasti. Ainakaan pelaaja ei voi pakottaa itseään jurnuttamaan samoilla taidoilla montaa tuntia säästääkseen taitopisteitä johonkin megataitoon, vaan Elements päivittää kykylistää automaattisesti tuon tuostakin. Velholla pelatessa runsas loitsuvalikoima paljastaa pelin käyttöliittymän heikkoudet – loitsujen, aseiden ja taikajuomien pikavalinnat on saatava mahtumaan ristiohjaimen ja hartianapin takaa löytyvään kahdeksaan



FAKTA

PIMUJA PIISAA

Elements ei kursaile pelaajan kosiskelussa, kirjaimellisesti. Pelin alussa pelaajan päähän sujauteaan Xana-henkioleto opastajaksi, ja hetimitä tutustutaan täysin lihalliseen Leanna-neitton. Molemmat kimulit tekevät selväksi, että pelaajahan on salskea uros ja seikkailun jälkeen voisi olla aika tutustua lähemmin. Onko tämä nyt sitä paljon puhuttua fantasiaa?

PELKURIFEIKOT Peikot hyökkäävät laumana ja uhoavat kovasti, mutta haavoittuttuaan juoksevat karkuun armoa anellen. Paniikki levää helposti myös täysikuntoisiin kavereihin.

lokeroon – mutta esimerkiksi taistelijalla homma toimii sutjakasti.

Niin alkuperäispelin kuin Elementsinkin keskeinen koukku on hauskanpito suotuisasti mallinnetuilla fysiikan laeilla. Pelimaailma on nimittäin pullollaan vaaranpaikkoja, joihin viholliset voi potkaista, rusentaa tai muuten liiskata. Potku persauksiin saa nuotion ympärillä värjöttelevät peikot valaisemaan kauniisti ja varomattomat örkit tönäistään jyrkanteen reunalta syvyyksiin. Sisätiloissa julmaa jäynää voi tehdä romauttamalla huteran hyllyn painolasteineen vihulaisen niskaan tai tuupata kidutuskammion vartijan piikkipetiin.

Ennakoasenteeni näihin ympäristösidon-naisiin teilaustapoihin oli melko negatiivinen – pah, päälle liimattua, väkisin keksittyä väkivaltaivihdettä – mutta melko pian ne voittivat puolelleen. Elements ei nimittäin yritäkään olla vakavasti otettava ja ajatuksia herättävä kulttuuritapaus, vaan rehvakas fantasiämättö. Sellaisena peli toimii, ja vieläpä jollain kierolla tavalla paremmin kuin pitäisi. Ehkä peli sai lisäpisteitä herättämistään Die by the Sword –nostalgioista?

Jaakko Maaniemi

PISTEET 7/10

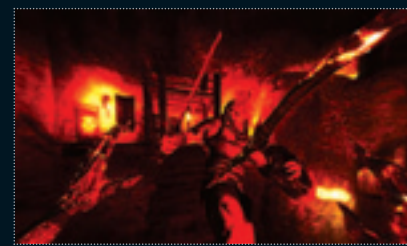
Grafiikka 7/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 7/10

FANTASIAHÖMPPÄÄ

- ☑ Mutkaton, viihdyttävällä tavalla arvattava
- ☑ Karhea toteutus, karheat ideat

SATUMAASTA

Kuvia kaukaisilta seuduilta



VÄLILLÄ NÄKYVÄ PUNAISTA

Tätä kuvaa ei kannata tutkia liian tarkasti, jos ei halua saada vihiä pelin juonenkäänteistä. Suuresta yllätyksestä ei ole kyse, mutta pelin loppupuolella odottaa pirullinen juonenkäänte. Pirullinen? Synkkä Messias? Keksiikö kukaan?



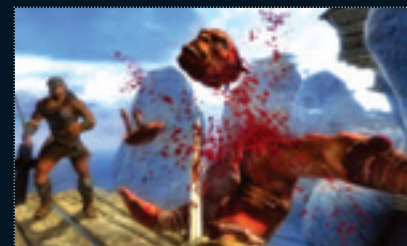
LEPPOISASTI LIIKKEELLE

Peli lähtee käyntiin äärigenreisistä fantasiamaaisemista. Ilmeisesti epäuskoisintakaan peluria ei haluta säikäyttää karkuun liian mielikuvituksellisilla näkymillä. Opettelutettava on lyhyt ja ytimekäs, ja pelaajaa opastetaan muutenkin perusteellisesti.



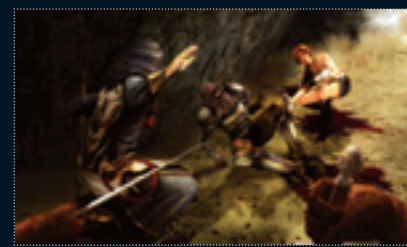
HAUTAKAMMION KYLMÄKALLET

Zombit ovat sitkeitä vihollisia. Kävelevät ruumiit tuppaavat nousemaan uudelleen pystyyn, ellei niitä polta tai seivästä perusteellisesti ensimmäisen tyrmäyksen jälkeen. Raadot liikkuvat hitaasti, mutta kestävät lölytystä jopa rotevaa örkkejä kauemmin.



SUMUJEN VUORTEN ÖRKIT

Örkit ovat Might&Magicin maailmassa velhojen bioaseita. Örkit nimittäin luotiin taistelijoiksi Verikuun sotaan yhdistämällä demonivertaa ja ihmislihaa. Kovin onnellisia otuksista ei tullut, mutta perusteellinen parran rajuus lyömämiekalla rauhoittaa rumemmankin ärjyn.



PARANNUSTAUKOJA BLONDILTA

Joissakin kohtauksissa Leanna seuraa pelaajaa. Tällöin pelaaja on käytännössä kuolematon, sillä tytsy loihitti parannustaikoja automaattisesti. Neidon voi jättää myös selustaan turvaan, mikä onkin joskus paikallaan. Blondi kun ei hoksaa aina parantaa itseään.



NEWTON JA TURVAMÄÄRÄYKSET Dark Messiahin maailma on pullollaan romahtamisillaan olevia roinahyllyjä ja epävakaita rakenteita. Vartijat haluavat seisoksella niiden alla. Kumma juttu.



TUROK

Sauruksia saalistava irokeesipää tulee taas

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä PROPAGANDA GAMES Julkaisija BUENA VISTA GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji RÄISKINTÄ

METSÄMAISEMIA

Turokin viidakkomaisemat ovat sankan aluskasvillisuuden peitossa, mutta Unchartedin metsiköille ei ole mitään jakoa. Eteneminen tapahtuu tiukkaan rajatussa rännissä, mikä on ikävää varsinkin ulkoilmassa.

OBJECTIVE

Clear out the area.

HO 300

Komppaniallinen sotilaita haaksirikkoutuu viidakkoplaneetalle ja taistelijat joutuvat erilleen toisistaan. Luopio-komentajan kiinnittäminen muuttuu nopeasti rutiinikeikasta eloonjäämistaluteluksi, jota hankaloittavat vihollissotilaiden lisäksi viidakkossa viilistävät dinosaurukset.

Eloinjääminen on Turokin kantava teema, sillä henki on vaarassa heti alusta lähtien. Varjoissa pysyminen ja varovainen eteneminen kannattaa, suoralla toiminnalla saa itsensä helposti multahoitoon. Haaksirikon jälkeinen osuus on tunnelmaltaan erinomainen. Eteneminen on varovaista ja ensimmäiset isot dinosaurukset ovat vaikuttavia ilmestyksiä.

Vahvatunnelmaisen alun jälkeen pelin todellinen luonne nostaa naamaansa. Turok on nimittäin monin paikoin turhauttavan vaikea. Jurakautinen pelimekaniikka nojaa uusinta-yrityksiin ja tarkistuspisteitä on harvassa. Viholliset löytyvät aina samoista paikoista, jolloin jokaisella yrityksellä pääsee karvan verran eteenpäin. Käsittämättömän tiukaksi vedetty vaikeustaso kiristää hermoja ruuvi-penkin lailla, normaalillakin tasolla samoja kohtia saa hinkata turhautumiseen saakka. Tähän kun vielä lisätään vihollissotilaiden ilmiömainen tarkkuus ja tehokkuus, vapaan tallennuksen puuttuminen, aseiden tehotto-



1 FAKTA
LEGENDAARINEN LISKONLAHTAAJA
Turok aloitti digitaalisen taipaleensa Nintendo 64:llä. Upeännäköinen Turok the Dinosaur Hunter käännettiin myöhemmin myös pc:lle. Kakkos- ja kolmososat julkaistiin myös N64:lle, mutta näistä vain toinen julkaistiin tietokoneversiona. Nintendo 64:n ja pc:n ohella Turok on vierailut myös Xboxilla ja Gameboylla. Kaiken kaikkiaan pelisarja sisältää seitsemän peliä, jolle kaikille on yhteistä päähenkilö, jousi ja tappavan tarkat viholliset.

1 VINKKI
KOKEILE MYÖS
Call of Duty 4
PC/PS3/XBOX 360
Viime vuoden myydyin peli tarjoaa parempaa räimettä.

KUTITTELUJA Lyijymyrkytys ei raptoria pelota. Tähän kaveriin saa upottaa lipaskaupalla kuteja ja silti se juoksee kimppuun kuin eläkeläinen lavatansseissa.

muus sekä ammusten pihtaaminen, on perheen pienempien syytä peittää korvansa, kun isi pelaa.

Tekoälyn laadukkuudella ei ole Turokin vaikeuden kanssa mitään tekemistä. Hirmuliskoilta ei sovi odottaakaan mitään taktisia kuviota, mutta eivät niitä tee vihollissotilaatkaan. Kaverin kaatuminen viereen ei aiheuta isompia toimenpiteitä, ellei Turokia ole huomattu. Vihu saattaa tyhjentää lippaallisen lyijyä esteeseen, jos sellainen on tullinjalalla. Omat sotilaat ovat yhtä tyhmiä, esimerkiksi tulitistelussa ei mennä suojaan edes vahingossa.

Juonta kuljetetaan takautumilla, joita väläytellään silloin tällöin. Irokeesiletillä varustettu Joseph Turok on kelkkansa kääntänyt Black Ops -terroristijärjestön ex-jäsen, joka auttaa nyt Whiskey-kompaniaa järjestön johtajan, Roland Kanen, vangitsemisessa. Jo alussa kaikki menee päin helvettä, kun viskimiehiä kuljettanut avaruusalus ammutaan alas mystiselle viidakkoplaneetalle. Dinosauruksia lukuun ottamatta taustatarina ei pääse yllättämään. Hahmot ovat varsinaisia kliseekokoelmia, Gears of Warista lainataan grafiikkamootorin ohella paljon muutakin. Molemmissa peleissä hahmojen äijyytaste on naurettavalla tasolla. Joseph Turok ja Marcus Phoenix voisivat olla serkuksia.

Uncharted asetti kovat standardit elävälle viidakkomaisemalle. Turokin viidakkoplaneetta on tähän verrattuna kuin haalea kangastus. Aluskasvillisuus on tiheää, muttei näytä edes etäisesti aidolta. Myös sisätilat ovat ikävän pelkistettyjä ja harmaita. Hirmuliskot ja ihmis-hahmot taas ovat yksityiskohtaisia ja varsinkin dinosaurukset ovat todella vaikuttavan näköisiä. Ensikohtaaminen pienen omakotitalon kokoisen T-Rexin kanssa on hetki, joka takuuvarmasti jää mieleen.

Kenttäsuunnittelu nojaa tuttuun ja turvalliseen putkimaiseen etenemiseen. Sisätiloissa tämä ei niinkään haittaa, mutta avomaastossa yhdensuuntainen eteneminen aiheuttaa närästystä. Viidakko tuntuisi heti paljon elävämmältä, jos alueet olisivat hieman vapaampia. Joissain kohdissa reitin saa valita, mutta päätepiste on sama. Turok kulkee kuin raiteilla alusta loppuun.

Turokilla on käytössään kattava torrakko-valikoima. Perinteisten haulikoiden ja rynnäkkökivääreiden lisäksi arsenaalissa on hieman eksotisempiakin aseita ja jokaisella tussarilla on kaksi erillistä tulitustilaa. Turokin on mahdollista eliminoida vihollisjoukot kaukaa ja hiljaa, tai aseet laulaen. Jousi ja veitsi tarjoavat hiljaisemman vaihtoehdon, muuten homma

AJÄT Eliittisotilailla ja Gears of Warin jemuilla on yllättävän paljon yhteistä. Ainakin panssarit, tuimat ilmeet ja aito äijämeininki lämmittävät molempien mieltä.



TIIMITYÖTÄ

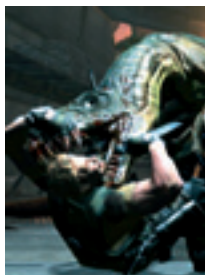
Turokilla on silloin tällöin mukanaan tekoälyrajoitteinen taistelijaapari. Eliittisotilaskamuiesta on joskus apuakin, mutta pääasiassa suoritusvastuu säilytetään Turokin niskaan.



NIUJA JA TOSINIUJA Viholliset eivät ole mitään ruudinkeksijöitä, mutta mikä älyssä hävitään, se otetaan takaisin tarkkuudessa ja ylivoimassa.

hoidetaan John Rambon tyyliin. Jousipyssyillä on kiva kikkailla, koska se tappaa perusvihollisen kertalaakista. Liikkuvaan kohteeseen jousella on vaikea osua ja kovin pitkään nuolta ei jaksata jousessa jännittää. Veitsen ja jousen lisäksi mukaan mahtuu kaksi muuta asetta. Yhteistä kaikille aseille – jousista lukuun ottamatta – on niiden tehottomuus. Pelkkään rivisoturiin saa ampua lippaan tyhjäksi, puhumattakaan dinosauruksista. Kun ammuksat ovat kortilla, tulitaistelussa jokaisen liijypastillin on osuttava. Perinteisten aseiden lisäksi myös dinosauruksia on mahdollista käyttää vihollisia vastaan. Jos paikalla on hirmuliskoja, ne kannattaa usuttaa vihollisjoukkojen kimppuun esimerkiksi soihtujen avulla. Kun suomenahat ovat harventaneet joukkoa, helpottuu oma tappotyö huomattavasti, kun tarvitsee suolata enää liskoja. Etäisyys on syytä siiltä säilyttää, sillä dinosauruksille ei ole niin väliä mitä syödä tai mistä ruoka saada.

Jos dino nappaa kiinni, tai aseena on mora,



FAHTA

TUTTU KORKK... ÖH, INKKAREISTA

Dinosauruksia metsästävää intiaani on aloittanut uransa sarjakuvahahmona. 50-luvulla alkunsa saaneessa sarjakuvassa Turok metsästä dinosauruksia kadonneissa laaksoissa. Turok-sarjakuvia on julkaistu myös Suomessa Hopeanuoli-sarjakuvajulkaisun mukana.

MORALLA KYLKEEN Rambopuukko on tehokas ja hiljainen.

voi vihun päästää päiviltä tyylikkäällä lopetusliikkeellä. Tällöin kuvakulma pomppaa ensimmäisestä persoonasta hahmon ulkopuolelle ja vihollisparan viimeiset hetket voi nähdä koko brutaaludessaan. Verta ei pelissä säästellä, vihollistaistelijoista ja dinosauruksista voi tehdä jauhelihaa esimerkiksi räjäyttämällä ne palasiksi. Turokin seikkailut eivät todellakaan ole mitään titinalla.

Turok-sarjan kantaisa on julkaistu yli kymmenen vuotta sitten Nintendo 64:lle.

Vuosien saatossa dinosauruksia metsästävää intiaani on vierailut myös Xboxilla ja pc:llä. Uuden sukupolven konsoleilla debytoiva sarja uudistuu enemmän kuin koskaan aikaisemmin, mutta ei onnistu erottumaan massasta. Dinosaurukset tuovat oman pikantin lisänsä taisteluun, mutta överiksi vedetty vaikeustaso ja valju graafinen toteutus rokottavat. Vahvan alun jälkeen peli muuttuu ikäväksi puurtamiseksi, jossa eloonjäämisestä saa kamppailla tosissaan, mutta väärällä tavalla. Jos hirmuliskojahti kiinnostaa ja hermosi ovat terästä, on Turok juuri sinulle. Jos turhautud helposti ja haluat viihtyä, Jurassic Park ruokkii dinonälkkää huomattavasti paremmin.

Juho Kuorikoski

PISTEET 7/10

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

TASAPAKSUA HAASTETTA

- Hyvä alku, ihmis- ja saurusshahmot
- Liiallinen vaikeus, huono tekoäly

ASEVALIKOIMA

Turokin tappovälineistö



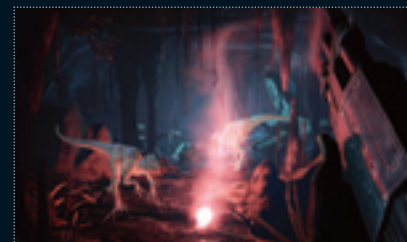
ALTAVASTAAJANA

Nyt on tiukat paikat, raptor on saanut kaadettua Turokin maahan. Tilanteesta voi vielä selviytyä vetelemällä liippsimista. Lisko siirtyy manan majoille kun leuku lävistää kallon. Kolmannesta persoonasta kuvatut kamppailut tuovat vaihtelua räiskimiseen.



HILJAA, HILJAA HIIVITÄÄN...

Joskus on hyvä olla hiljaa. Vihollisotilas ei ehdi edes kissaa sanoa kun kurkku on viilletty auki. Jos patruunat ovat vähissä, selustaan hiippailu on elinehto.



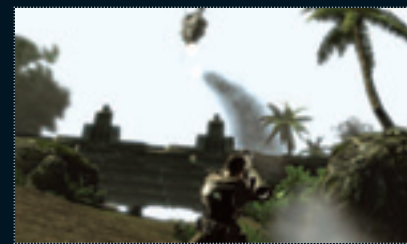
VALOA PIMEYTEEN

Soihduilla on mukava usuttaa liskoja vihollisten kimppuun. Oma sarka helpottuu huomattavasti kun elämää suurempi lihansyöjä käy harventamassa vihollislaumaa. Hirmuliskojen kanssa pitää olla tarkkana, sillä ne eivät piittaa millä puolella taistelet.



KOHTA NAPSAAHTAA

Jousi on äänetön tappoväline ja paras työkalu sankan vihollisliikkeen siivoamiseen. Ampuminen kysyy taitoa, sillä nuolta ei pysty jännittämään pitkiä aikoja. Jouseen saa myös räjähtäviä nuolia, jolloin se muuttuu keskikokoiseksi jousikotuhoseeksi.



ILOTULITUSTA

Raketinheitin on tuttu tusinasta räiskintäpelistä. Tällä aparaatilla raatojen tekeminen on uskomattoman helppoa. Ammuksat ovat tosin kortilla, joten raketeilla rankaiseminen on harvinaista hupia.



BEAUTIFUL KATAMARI

Kieritä, pyöritä, pell... ei vaan siis planeettapalloa

Laite XBOX 360 Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 29.2. Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3

Laji RÄISKINTÄ



KASVUA ODOTETTAVISSA

Seuraavana keruuvuorossa näyttäisi olevan Pariisi ja Lontoo nähtävyyksineen. Katamarin pyöriessä ja kasvaessa vain maailma on rajana. Pidemmän päälle ei oikeastaan sekään.

Kerää mahdollisimman paljon Voimaisineitä pyörittämällä Katamarisi paristojen, öljytynnyreiden ja tuulivoimaloiden yli. Ne tarttuvat toisiinsa muodostaen jättimäisen ison pallon planeetan raaka-aineeksi. Jaa että mitä?

Katamarin peli-idea on vailla vertaistaan pelihistoriassa. Sarjan isä Keita Takahashi loi ensimmäisen Katamari-pelin Playstation 2:lle nimellä Katamari Damacy. Playstation 2:n menestyksen myötä peli keräsi fanikuttaa myös Japanistien ulkopuolella, länsimaiselle pelaajalle hämärästä ideastaan huolimatta – tai ehkä sen ansiosta. Nyt peli on tuotettu myös länsimaiden omalle kruununkukkaselle, Xbox 360:lle.

Pelin ideana on hieman hämmäntävästi kerätä eräänlaiseen liimapintaiseen palloon riittävä määrä kenttään teemoitettuja esineitä aikarajan sisällä. Tehtävänä voi esimerkiksi olla rullata viidessä minuutissa kasaan kahden metrin läpimittainen pallo, jonka tulee sisältää mahdollisimman paljon ruokaa. Jaa että miksi? Jos pelin idea vaatii hieman mielikuvitusta, ”juoni” ei päästä pelaajaa sen vähemmällä. Kosmoksen Kruunupää aiheuttaa tennistä pelatessaan universumiin repeämän, josta kasvaa musta aukko. Aukko imaisee sisäänsä ensitöikseen meikälaisten tuntemat lähiplaneetat renkaineen kaikkineen. Tellus eli tuttavallisemmin Maa selviää kuin ihmeen kaupalla.



1 FAKTA

LIIMAPALLONA LUOKSES POMPIN

Esineiden variaatioissa ei tunnu olevan mitään rajaa tai logiikkaa. Pelin loppupuolen kentissä Katamarin koko kasvaa eksponentiaalisesti, ja mukaan tarttuvan tavaran koko sen mukana. Lopullisessa liimapallossa voi olla mukana jos jonkin kokoisia asioita ja esineitä, esimerkiksi kolikoita, lettuja, palomiehiä, elefantteja, poliisiautoja, pienkerrostaloja, Eiffelin torni ja jopa tähti-muodostelmia.

1 VINKKI

KOKEILE MYÖS

Wartech Senko no Ronde XBOX 360
Outoa robotiräiskintää nousevan auringon maasta.

KÄYTTÖLIITTYMÄ Ylävasemmalla tavoitekoko, oikealla jäljellä oleva aika. Alhaalla listataan kerättyjä asioita sekä näytetään mitä prinssi puuhaa.

Kuninkaalle syntyy täten kaksi ongelmaa: aukko pitäisi saada tukittua ja planeetat takas hetimiten. Ylitsevuotavassa viisaudessaan homma nakitetaan Prinssille (ja hänen serkuilleen), koska Kuninkaalla tuntuu olevan muita äärettömän merkittäviä kiireitä. Eli ei muuta kun Prinssi Maahan Katamareja pyörittämään. Näistä kosmisista liimapalloista kunkku pyöryttää sitten kentän lopuksi planeetan, kiertolaisen tai jotain muuta jännää.

Katamarin pyörittämistä ohjataan erikoisesti panssarivaunun tavoin, kumpaakin ”telaketjuja” erikseen omilla tateillaan. Eli molemmat taitit ylös pyöritään eteenpäin, toinen tatti eteen ja toinen taakse kääntää Katamaria vikkelaasti. Sivuttaisliikkeet ja hienovaraisemmat operaatiot onnistuvat myös. Pelissä menee hetki ennen kuin kontrollit alkavat sujumaan luontevasti. Sitä ennen kannattaa varautua kiipeilemään siitoja ja kielekkeitä useamman uudelleen-yrityksen kera.

Prinssi aloittaa kentän yleensä jonkin talon sisältä. Aluksi keräillään kaikenmoista pienempää materiaa pullonkorkeista vaahtokarkkeihin. Kun tilipehööri on mukana tarpeeksi, aukeaa tie uudelle ja isompia esineitä sisältävälle alueelle. Uudella alueella mukaan tarttuu esimerkiksi laukkuja, keiloja tai vaikka kissoja

ja pikkulapsia. Seuraavassa kokoluokassa liikutaan katuja pitkin suurriistaa keräten. Tämä voi tarkoittaa kaikkea mikroaaltouunin ja maratonaarin väliltä. Joissakin tehtävissä alueita on vain muutama, kun taas loppupuolen tehtävissä esineiden koko kasvaa parimetrisestä pallosta megalomaanisiin mittasuhteisiin. Viimeiset kentät ovatkin aika leuanloksuttavia kokemuksia. Kentistä löytyy myös kaikenlaista piilotettua tavaraa, hauskoja tilanteita, Prinssin serkkuja (jotka voi vaihtaa Katamaria pyörittämään) tai lahjoja oman hahmon ulkoasun muokkaamiseen.



**KOKOELMAA**

Mukana pihapuita, kuumailmapallo, pientaloja ja toimistoja. Pieni otos lumimaiseman havu-puita ja alppimajoja kruunaa kokonaisuuden. Myöhemmin koko vuoren voi poimia mukaan huippuineen päivineen.



HIPHEI! Katamari on valmis. Toivottavasti kelpaa kunkullekin.

Yleisilme esineille ja maailmalle on hieman laatikkomainen, mutta siihen on hyvä syy: kentät ovat aivan totaalisin täynnä tavaraa. Väliillä tavaraa kiertyy palloon sellaista tahtia, ettei peli eikä järki tahdo pysyä perässä. Visuaalinen vahvuus on nimenomaan määrässä eikä laadussa. Kauneusvirheenä pelin ruudunpäivitys onnahteli silloin tällöin. Toivottavasti vika oli arvosteluversiossa, ja se olisi korjattu lopullisen plätyn ilmestyessä hyllylle.

Erytymänsä Beautiful Katamari saa musiikeistaan. Riemastuttavasti vaihtelevat biisit liikkuvat välillä J-pop – eepinen avaruusoppera. Jokainen kappale on omallaan tavaltaan tyylikäs, ja sopii pelin iloisen sekavaa teemaan täydellisesti. Ääniefektit koostuvat pääsääntöisesti tarrattavan esineen päästämistä äänistä, lehmät ammuvat ja sitä rataa.

Pelinä Katamari on valittavan lyhyt. Pelin aikarajat ovat varsin tiukkoja, mutta silti yksin-pelin veti läpi alle 10 tunnissa. Pelin iloisesta luonteesta johtuen pituutta saisi tulla mieluummin kenttien määrästä, eikä saman kentän

**FAKTA****KIUSA SE ON PIENIKIN KIUSA**

Moninpelin yhteistyömuodossa toinen pelaaja ohjaa vasenta ja toinen oikeaa "telakettua". Homma vaatii siis jatkuvaa kommunikointia, eli hervotonta huutamista. Vastakkain pelatessa (myös Livessä) kaikki pyörivät kuninkaan ohjeen mukaista Katamaria rajatulla alueella. Toisia voi häiritä nappaamalla tarpeelliset esineet heidän naamansa edestä tai päin törmäämällä tiputtamaan muutaman esineen irti.

uudelleen jauhamisesta. Aikaansa voi kuluttaa myös etsimällä piilotettuja esineitä tai tehtäimellä parempia tuloksia. Live Marketplacelle on lisäksi tulossa lisäkenttiä ladattavaksi 200 pointilla (noin 2,40 euroa) kippale. Minua Kunkku moitti jatkuvasti kovin vaatimattomiksi jääneistä Katamareista silloinkin, kun tunsin pärjänneeni hyvin. Kiittämätön pentele, mutta petrattavaa näemmä piisaa. Pitkäikäisyyttä peli saa hieman myös moninpelimuodostaan. Katamareja voi pyörillä 2-4 kaverin kanssa joko yhteistyössä tai vastakkain sekä samalta sohvalla että Live:n kautta.

Tiesin Katamarit peleinä ennakkoon, mutta Beautiful Katamari oli ensimmäinen pelaamani. Kokemus oli hämmäntävän hilpeä. Peli on täynnä vinksahtanutta huumoria aina ideaasta juoneen ja musiikkeihin asti. Veteraaneille sarjan uusin osa ei tarjoa moninpeliä lukuun ottamatta mitään uutta tai erikoista. Jos et ole pelisarjaan aiemmin tutustunut ja eepisangstiset sankarimättöpelit tulivat korvista, nyt olisi korkea aika pyöräyttää parit materiapallot.

_Matti Isotalo

PISTEET 8/10

Grafiikka 7/10 Ääni 10/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 6/10

SUURKODON PILLERINPYÖRITYSTÄ

- Hieno idea, iloinen fiilis, loistavat musiikit
- Lyhyt, välillä tiukat aikarajat, notkahtelut ruudunpäivityksessä



ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

Pikkukenraalien sota on synkkä, mutta erinomainen

Laite DS Kehittäjä INTELLIGENT SYSTEMS Julkaisija NINTENDO Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 12



Laji STRATEGIA

SYNKEMPÄÄ Dark Conflict on totisempi Advance Wars-peli.

Nintendon käsikonsolin Advance Wars on yksi parhaista strategia-pelisarjoja konsanaan. Dark Conflictissa pelattavuus kehittyi, jos mahdollista, vieläkin paremmaksi. Tunnelman vetäminen synkäksi on sen sijaan harmittava vikatiikki.

Perusratkaisuillaan Dark Conflict seuraa edeltäjiään. Kyseessä on edelleen ruudukkomaisella kartalla pelattava vuoropohjainen sotapeli, jossa pelaaja siirtelää yksiköitään kuin shakkinaappuloita. Pelaajan siirtojen jälkeen on tekoälyvastustajan vuoro. Pelin maa-, meri- ja ilmavoimat on toteutettu näennäisen yksinkertaisella tavalla, mutta yksiköiden laserintarkalla tasapainotuksella ja mainiolla vastustajan tekoälyllä on saavutettu hienostunut pelikokemus. Pelin uudet yksiköt istuvat aiemmista peleistä tutujen rinnalle saumattomasti. Uudet yksiköt myös hämättävät entisestään sotakoneiden vahvuuksien ja heikkouksien välille rakennettua kivi-paperi-sakset –asetelmaa, jonka lioittelu tekee monista strategiapeleistä tyliä.

Sarjan aiempien osien erinomaisuus ei perustunut pelkästään raudanlujan pelimekaniikkaan, vaan myös hauskaan animegrafiikkaan ja lapsekkaan reippaaseen tunnelmaan. Sarjakuvameininki monin paikoin todenmukaiseen sotapeliin yhdistettynä oli ainoa laatuista ja ristiriitaisuudessaan suorastaan filosofista. Graafisesti Dark Conflict ei eroa aiemmista osista paljoakaan – animella jatketaan – mutta tarinassa ja tunnelmassa on siirrytty todella kauas hassuttelevien kenraalien rehdistä voimainkoitoksista. Dark Conflictissa soditaan maailmanlopun jälkeen, ja nälänhätä, pakolaiset, ryöstely, kulkutaudit ja kuolema ovat läsnä kaikkialla. Toisin sanoen, Dark Conflictin tarinalliset teemat on tuotu hyvin lähelle oikeaa sodankäyntiä. Pelin tunnelma ei enää hymyilytä. Se on sääli, sillä synkkään tulevaisuuteen sijoittuvia sotapelejä ei markkinoilta puutu.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

ANGSTISTA ANIMESOTAA

- Pelimekaniikka, uudistukset
- Synkistely, menetetty ainutlaatuisuus, musiikki



Laji RAIŠKINTÄ

VARASTOMIES

The Clubin ympäristöt ovat, kuten oikeastaan koko muukin peli graafisesti, melko mitään-sanomattomia. Yleisille on lokaatiosta huolimatta huolitellun ränsistynyt. Bizarre lienee hakenut katu-uskottavaa ilmettä.



THE CLUB

Autopeleistään tunnettu Bizarre Creations on pyöräyttänyt räiskintä-pelin. Täysosuma se ei ole, mutta mielenkiintoinen tapaus kuitenkin

Laitte PC/PS3/X360 Kehittäjä BIZARRE CREATIONS Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio X360(PAL) Ikäraja 18

Kun aloin pelata The Clubia, olin jokseenkin skeptinen. En ole räiskintöjen suurkuluttaja, ja peli vaikutti kovin keskinkertaiselta paukuttelulta. Valitse hahmo, siirry johonkin maailmaan, juoksentele ympäriinsä ja lahtaa porukkaa. Parin tunnin pelaamisen jälkeen The Clubin erikoinen premissi alkoi kuitenkin valjeta. Kyseessä ei ollutkaan tuikevainen räiskintä vaan jotain erilaista.

Pelin juoni ei sinänsä ole mitenkään erikoinen. Pelaaja kuuluu "Klubiin", joka järjestää



FAKTA

RANKKOJA KUNDEJA

The Clubin hahmovai-koima koostuu kahdeksasta uhkarohkeasta huimapäästä, jotka jahtavat valtaisa rahapalkintoa. Valitettavasti hahmokatras on kuin yhdistelmä maailman kaikkien räiskintä-pelien hyviksiä ja pahiksia.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Halo 3
XBOX 360
Bungien eppisen saagan päätösoasa on perinteisempää räiskintää.

ympäri maailmaa lahtausturnajaisia. Voittaja ei ole välttämättä se, joka tappaa eniten, vaan se, joka saa eniten pisteitä. The Clubin pistemekaniikka on mielenkiintoinen. Jokaisesta tapetusta vastustajasta saa yhden lisäkertoimen pisteisiin. Kertoimet tipahtelevat ajan myötä pois, joten maksimipisteet saadakseen täytyy jengii saada lakoon mahdollisimman nopeasti ja tehokkaasti. Lisäbonuksina tarjottavia tyyllipisteitä saa, mikäli kuulan kalloon saattamista on edeltänyt esimerkiksi nopea käännös tai kaiteen yli hyppy. Tarjoista ja pitkästä matkasta ammutuista laukauksista voi myös saada lisäpisteitä.

The Club jakautuu turnauksiin, jotka sisältävät useita pienempiä tapahtumia. Jokaisella turnauksella on oma miljöönsä, ja kaikki pienemmät osiot mitellään näillä alueilla. Varsinaisia ottelutyypppejä on viisi. Sprintissä pelaajan tulee löytää tason uloskäynti ja kerätä matkan varrella mahdollisimman paljon pisteitä. Run The Gauntlet on pitkälti samanlainen, mutta tällä kertaa pelaaja taistelee aikaa vastaan. Pelaajan elimistöön on nimittäin laitettu miniräjähteitä, jotka räjähtävät, jos vekkarista loppuu aika. Ihanan epärealistista.

Miniräjähteitä sisältävät myös Siege ja



VIHETTÄÄ Katoilla kiipelee raketinheittimillä varustautuneita vastustajia, jotka voi saattaa tuonelan maille tarkalla laukauksella. Jostain syystä vihulainen päättää usein viimeisenä tekonaan räjäyttää itsensä ja kattorakenteet.

Survivor, joissa pelaajan täytyy pysyä hengissä pienellä alueella vastustajien saapuessa alueelle eri suunnista. Ilmeisesti pelimuotojen välillä on jotain eroa, mutta niin häviävän pieni se on, että ne olisi voinut niputtaa saman nimen alle. Viimeinen ottelutyyppi on Time Trial, jossa pelaajan pitää kiertää alueelle aidattu rata kahteen tai kolmeen kertaan ennen kuin aika loppuu. Lisäaikaa saa lahtaamalla vihollisia, ja kuten muissakin pelityypeissä, pisteiden kerääminen on voiton kannalta ensiarvoisen tärkeää.

Helpommilla vaikeusasteilla voitajaksi selviää likipitään hengissä pysymällä, mutta pelin vaikeutuessa sen combo-järjestelmä nousee arvoon arvaamattomaan. Vihollisten listimisen lisäksi korkeita pistekertoimia voi pitää yllä ampumalla seinille ripustettuja pääkallolätkiä. Rauhallisesti etenemällä viholliset loppuvat kesken, joten juoksunapille tulee käyttöä. Ympäriinsä säntäilemällä ei kuitenkaan ehdi tähtäilemään. The Clubin pelimekaniikkaa



SELUSTASSA EI OLE TURVALLISTA Kuvassa näkyvän Snap Shot -bonuksen saa, kun kääntyy kannoillaan ja napsauttaa nallin vastustajan kalloon hetimiten.



PYÖRISKELYÄ
The Clubbissa pelaaja palkitaan bonuspisteillä, jos viholliset onnistuu lahtaamaan tyylikkäästi. Esimerkiksi ukemi ennen laakia toimii.

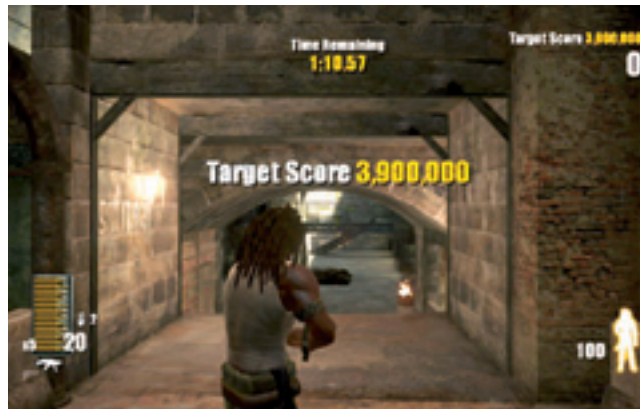
JENGIÄ LAKODAA The Clubbissa tulee vastaan vihollismassoja toistensa jälkeen, mutta mistä ihmeestä nämä kaikki lakejat sikiävät?



hallitseekin hienovarainen kiireen ja tarkkuuden tasapaino.

Peli on graafisesti parempaa keskitasoa. Tyyllisesti The Clubbissa ei voi kuitenkaan kehua omaperäisyyden riemuvoitoksi. Hahmomallit ovat kokoelma tuttuja ja turvallisia geneerisen stereotyyppisiä videopelianskareita. Vai militä kuulostavat pukuun sonnustautunut uhkapeluribritti tai karvalakkipäinen nallekarhu-venäläinen? Hahmojen ominaisuudet vaihtelevat nopeuden, voiman ja kestävyuden osalta, eikä hahmon valinta liene täysin yhdenkään. Isommat hahmot ovat omimmillaan Siege- ja Survivor-tyyppisiä, kun taas pienet ja nopeat hahmot pärjäävät paremmin kiireellisyyttä vaativissa kisoissa.

Peliympäristöjä ei myöskään voi kuvailla kekseliäiksi. Pelissä edetään sahalla varastorakennukselle ja suuren valtamerialuksen kauttakartanoon. Pelialueet ovat enimmäkseen putkimaisia, ja pelaajaa ohjataan huoneesta toiseen pienten nuolten avulla. Eksymään ei pääse, mutta putkijoksumaisuus luo pelille itseään toistavan tunnelman. Peli jakautuu



ENNÄTYSJAHDISSA Jo selvitettyjä osakilpailuja voi pelata uudestaan paremman ennätysten toivossa. Kun vihollisten ryhmitykset oppii ulkoa, voi omaa tulostaan parantaa huomasti.



FAKTA
AJOPELISTUDIO
The Clubbin tehnyt Bizarre Creations tunnetaan paremmin ajopelistaan. Studion tuotoksia on muun muassa Project Gotham Racing -katuajopelisarja. Bizarre on myös tehnyt tässä numerossa arvioitavien Geometry Wars -pelin edeltäjän Xbox Live Arcadeen.

TIPS
KOKEILE MYÖS
Project Gotham Racing 4
XBOX 360
Bizarre Creationsin katu-kaahailu sisältää hieman erilaista pistejaktia.

periaatteessa kahteen erilaiseen osioon: juokse ja ammu, tai pysy paikallaan ja ammu. Vaikka pelimuodot muuttavatkin pelin sääntöjä näennäisesti, ei itse toiminta juurikaan muutu. The Clubbissa on perusedellytykset erinomaista räiskintää varten. Valitettavasti se ei kuitenkaan käytä niitä täysin hyödykseen. Se on toivottoman geneerinen. Pelaaminen on suurimmaksi osaksi aivotonta toimintaa, jossa suurimmat päätökset liittyvät siihen, missä vaiheessa kannattaa hidastaa vauhtia ampuakseen muutaman vastustajan. Hienoisella tuotekehityksellä The Clubbista olisi voinut saada aidosti ainutlaatuisen pelikokemuksen. Jos piste-ennätysten tehtäviä viedään, saattaa The Clubbista kuitenkin löytää pelattavaa pidemmäksi aikaa. Peli on kuitenkin rakasta tai vihaa -tyyppinen, joten kannattaa ladata esimerkiksi pelin demo ennen ostopäätöksen tekemistä.

Jyri Paavilainen

PISTEET 7/10

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

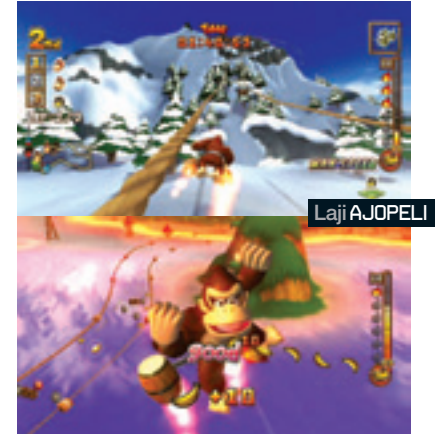
ERILAISTA RÄISKINTÄÄ

- Uudenlainen lähestymistapa räiskintään
- Toistaa itseään, toivottoman geneerinen

DONKEY KONG JET RACE

Mario Kart -kopio onnistui yllättämään hauskuudellaan

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



BONGO KONG Donkey Kong Jet Racen piti alun perin ilmestyä Gamecubele ja käyttää Donkey Konga -ohjaimia.

Donkey Kong Jet Racessa nimi-hahmo sekä liuta muita Nintendo-hahmoja ajavat kilpaa suihkumootoreilla. Minkäänlaisista ajoneuvoista ei ole kyse, sillä moottorit on kiinnitetty hahmoinen vyöllä. Tarkemmin katsoessa huomaa, että moottorit ovatkin bongorumpuja.

Vauhti kiihtyy heiluttamalla wiimotea ja nunchakua vuorotellen. Palkuttua ei tarvitse koko aikaa, sillä muutama heilutus riittää maksiminopeuteen. Kääntäminen tapahtuu rummuttamalla vain toista moottoria. Tällöin huomaa, että ohjaamisen helpottamiseksi radat on jaettu kymmenkuntaan näkymättömään kaistaan, ja kääntäminen onkin kais-tanvaihtoa. Hyppy sujuu nykyisemällä oh-jaimia samanaikaisesti. Muutaman kisan jälkeen kontrollit toimivat hyvin.

Peli muistuttaa jonkin verran Mario Kartia. Keräämällä radalta ilmapalloja saa käyttöönsä asean tai ansan, kuten pari erilaista kilpailijoita häiritsevää lintua, ampiasparvia ja mätiä banaaneja. Graafisesti surkeat radat ovat lyhyitä mutta vaihtelevia. Mäkiä, kurveja ja salareittejä piisaa. Ratojen teemat ovat miljoonaa kertaa nähdyt vesi, tuli, viidakko ja aavikko. Sisällön köyhyys tulee kuitenkin nopeasti vastaan, sillä kisat ovat hyvin pitkälti samanlaisia joka kerta. Moninpeli kuitenkin pelasta, sillä aloittelijakin pääsee hetkessä peliin sisään. Peli tukee korkeintaan neljää pelaajaa, ja puuttuvat pelaajat korvataan tekoälykuseilla. Kavereiden kanssa voi ajaa sekä yksittäisiä kisoja että cupeja. Vaikka tekoäly antaa kohtalaisen haasteen, ei Donkey Kong Jet Racea voi yksinpeliksi suosittelua. Neljän ohjainparin omistajien kannattaa harkita.

Ossi Mattsson

PISTEET 5/10

Grafiikka 5/10 Ääni 6/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 5/10

APINAHUIDONTAA

- Hauskat kontrollit, moninpeli
- Toistaa itseään, grafiikka

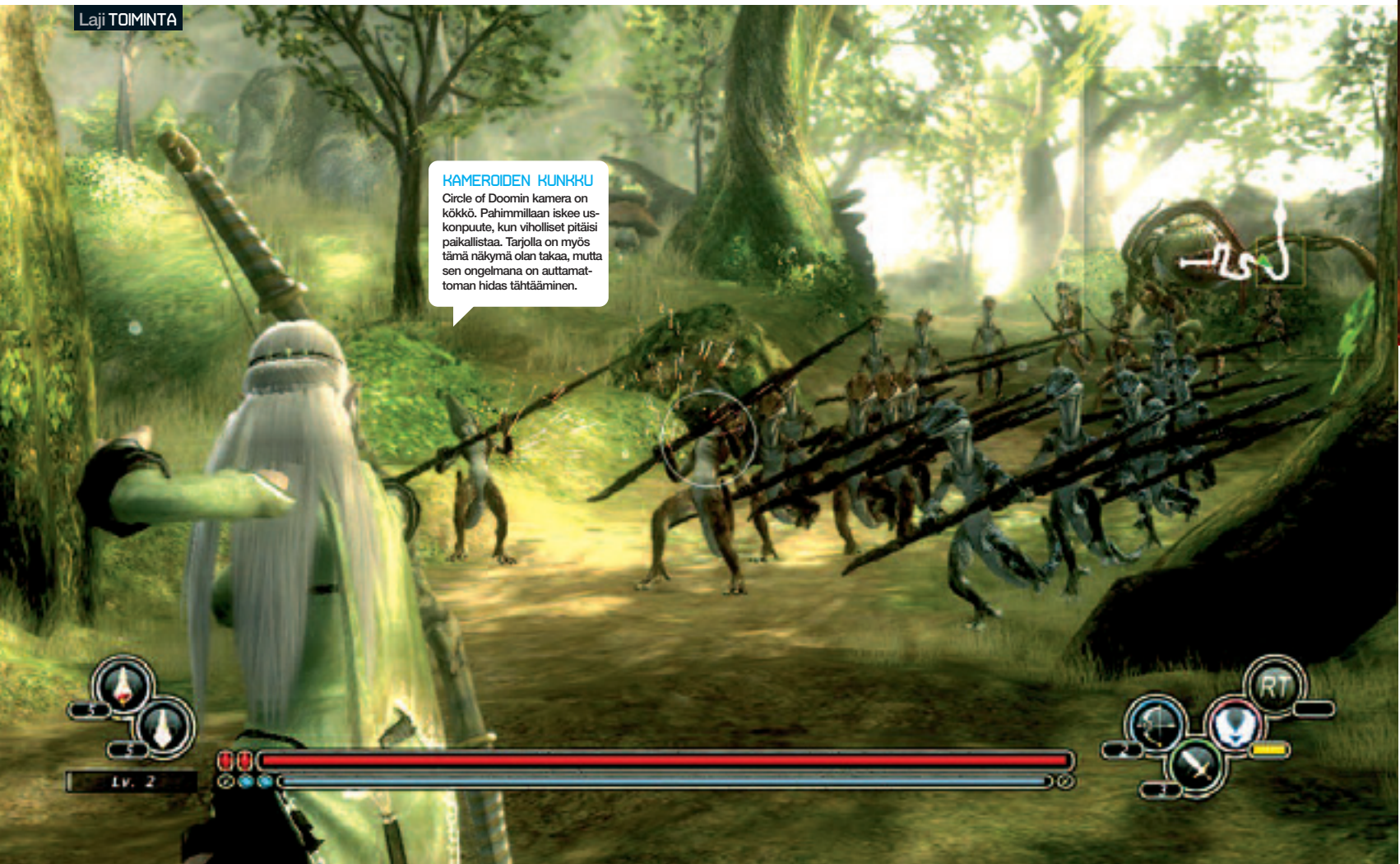


KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Microsoftin pitkäikäinen fantasiasarja saa viimeisimmän vesansa

Laite XBOX 360 Kehittäjä BLUESIDE Julkaisija MICROSOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu Versio PAL Ikäraja 16

Laji TOIMINTA



KAMEROIDEN KUNKKU

Circle of Doomin kamera on kökkö. Pahimmillaan iskee uskonpuute, kun viholliset pitäisi paikallistaa. Tarjolla on myös tämä näkymä olan takaa, mutta sen ongelmana on auttamattoman hidas tähtääminen.

Henkilökohtaisesti toivon, että Microsoft ja Kindom Under Fire: Circle of Doom'n kehittäjätiimi Blueside ymmärtävät, miten köyhää viihdettä he ovat luoneet. Circle of Doom on niitä harvoja pelejä, joita pelatessaan alkaa helposti inhota koko genreä. Klassikkojen ja vahvojen nykyimien parissa aikansa viettäneen on pakko kaivaa pelin lobotomiatoinnin jälkeen Diablo 2 naftaliinista, jotta maailma näyttäisi taas hieman paremmalta paikalta.

Circle of Doom'n tarina on niin pataperinteisten fantasiakliseiden täyteinen, ettei sitä nielisi oivaltavana genrelle täysi keltanokkakaan. Vanhoista aineksista voi saada mainion sopan, mutta Bluesidelta hukassa on ollut keittokirjan lisäksi kauhat, pannut ja kattilat. Alun ymmärrettävän prologin jälkeen pelaaja viskataan keskelle kryptisiä ja merkityksettömillä tuntuvia juonensirpaleita, jotka jättävät jälkeensä lähinnä päänsäryn.

Kerronnan puutteita lisää se, että pelaaja pakotetaan itse aktivoitumaan juonen seuran-

FAKTA

SARJATULTA

Circle of Doom on Kingdom Under Fire -pelisarjan neljäs osa. Aiemmat osat Heroes (2005), The Crusaders (2004) ja A War of Heroes (2001) ovat kaikki keränneet ilmestyessään keskiverron kriittisen vastaanoton. Circle of Doom poikkeaa genreltään sarjan aiemmista osista, jotka ovat etupäässä taktisia fantasiasotapelejä. Muutos oli selvästi askel väärään suuntaan. Seuraavaksi pelisarja palaa strategian pariin massiivimoninpelimaustein. Kingdom Under Fire II julkaistaan ensi vuonna.

LINKKI

KOREILE MYÖS

Heavenly Sword
PS3
Joka osa-alueeltaan parempaa fantasiamättöä.

HYÖKÄTHÄÄ, PERLE!** Viholliset hilluvat könttäläumoina, joiden kurittaminen on niin yksitoikkoista, että pelaaja joutuu välillä vastustamaan kiusausta käydä hakkaamassa päätänsä seinään. Kaikista kuvassa olevista liskomiehistä ehkä viisi yrittää lyödä pelaajaa.

nassa. Jos tarinaa mieli kuulla, tulee pelaajan hypätä kenttien välitapeissa erilliseen unimaailmaan, jossa odottavalta hahmolta tiedonhippuja kuulustellaan. Jos ei erillinen vaiva, niin viimeistään kamala ääninäyttely karkottavat pelaajan tarinan ääreltä. Visiitit tarinapainajaiseen jäävät helposti vähiin, varsinkin kun peli etenee tarinasta riippumattakin. Välianimaitioita tai muita tarinan kulkua selittäviä apuja ei toiminnallisista osuuksista löydy, eikä lopultakaan aivan selviä, minne oltiin menossa tai miksi, ja minkä takia kaikki ne ötökät pitikään ottaa hengiltä.

Pelattavia hahmoja on kuusi, mukaan lukien yksi bonusahmo. Koska hahmot eivät pysty käyttämään toistensa aseita, pelityyli muotoutuu jokaisella jokseenkin erilaiseksi. Esimerkiksi vampyyriprinsssi Leinhart on japanilaistyyllisine miekkoinen nopea, mutta helposti haavoittuva, kun taas perusritari

Kendal käyttää raskaampia ja hitaampia aseita, mutta kestää enemmän höykytystä. Vaikka suippohattuinen velhovanhus ei tällä kertaa mukaan mahtunutkaan, ei pelihahmoja voi kutsua mahtavan omaperäisiksi. Vampyyri + prinsssi + japanilaiset miekat? Mitä vielä?

Circle of Doom'n kenttäsuunnittelu on pelin heikoimpia osa-alueita. Pelin niin sanotut kentät ovat teoriassa yksisuuntaisia putkia, joita on silloin tällöin siunattu muutamalla mutkalla, aukiolla tai kapeikolla. Tien haarauttua pelaaja saattaa huomata hakanneensa viimeiset 20 minuuttia umpikujaa vartioivaa hirviöarmeijaa. Kenttäsuunnittelun helmiä ovat esimerkiksi matkanteon päätyminen keskelle aovinta käytävää, sillä luolaston muut osat on juostava läpi ensin – ilman mitään syytä.

Taistelua jatkaa samaa, umpilineaarista linjaa. Kenttiin on ripoteltu hirviöryhmiä suurin piirtein siten, että kun edellisen sakin on saanut



POMOT KUIN RAUTAA

Varsinkin yksinpelissä päävastukset ovat pitkävetisiä. Erityisen raivostuttavaa on, että vaikka pomot eivät ole lainkaan vaikeita, niille on suotu vähintään 50 miljoonaa kestopistettä. Moninpelissä päävastukset kellistyvätkin nopeammin.

ONHAN SE Väripaletin käyttö on Circle of Doomissa pääpiirteiltään kohdallaan. Myös vivahteikkaat hahmomallinnukset ja komeat maisemat tuovat pelin visuaalisuuteen paljon. On hamillista, että uurastus grafiikan yksityiskohtien parissa valuu hukkaan peilistellen puuteiden vuoksi.

nitistettyä, seuraavan voi nähdä odottelemassa vähän matkan päässä. Äkätessään sankarin tekoälyttömät hirviöt kasaantuvat pelaajan ympärille tanssahtelemaan ja odottamaan kuolemaansa. Vaikka taistelu kestäisi monta minuuttia, suurin osa lauman hirviöistä ei tunnu hyökkäävän lainkaan. Hirviöt ovat ulkonäköä lukuun ottamatta samoja alueesta toiseen ja käyttäytyvät kaikkialla samoin. Tällaista näkee enää harvoin.

Itse taistelussa ei ole mitään intuitiivista. Pelaajan tehtäväksi jää hyökkäysnapin rämpytäminen ja hahmonsa nenän kääntäminen suurin piirtein oikeaan suuntaan; hyökkäysanimaatio hoitaa loput. Eriksien hirviöitä lahtaamalla avattavat erikoiskyvyt ja taiait ovat tehotomia ja

VAIN HARHAA Nämäkin valoeffektit ovat kauniita mutta turhia. Taiait eivät juurikaan satuta ketään.



FAKTA

BLUESIDE

Blueside on eteläkorealainen pelistudio. Blueside perustettiin vuonna 2003 osittain aiempia Kingdom Under Fire -pelejä tehneestä Phantagram-studiosta irtautuneen henkilöstön voimin. Se julkaisi ensimmäisen pelinsä, Kingdom Under Fire: Heroesin ensimmäiselle Xboxille vuonna 2005.

yleisesti ottaen suuri pettymys, sillä ne eivät yllä tehossa jatkuvasti voimistuvan perushyökkäyksen tasolle.

Peli olisi näyttynyt upealta pari vuotta sitten. Ympäristöt ovat hyvän näköisiä, ja hahmot hirviöistä sankareihin on mallinnettu kunnioitettavalla tarkkuudella. Yleisilme on paikoin hieman utuinen, mutta parhaimmillaan valaistus ja värimaailma tukevat kiitettävästi tunnelmaa – sikäli kun tunnelmasta voidaan ensinkään puhua. Kamera sen sijaan on raivostuttava, sillä ahtaissa paikoissa ja seinien lähellä kuvakulma pomppii ties missä. Musiikki ja äänimaailma ovat hirveää kuuluttavaa ja ääninäyttely, kuten mainittu, sellaista räähkimistä, että televisiosta mieluummin mykistää kaikki änen.

Circle of Doomia voi pelata maksimissaan neljän hengen moninpelinä Xbox Liven kautta. Muiden kanssa tuska tuntuu jakautuvan, vaikka pelin perusrakenne ei moninpelissä muutuakaan. Kaksinpelinä samalla Xboxilla peliä ei pysty pelaamaan, mutta yksinpelattavaa riittää. Jos pelistä osaa syystä tai toisesta nauttia, Circle of Doomien reilu pituus tulee miellyttämään. Muille pelin pariin ajautuneille useiden kymmenien tuntien pituus lähentelee kuvainnollista jatkoaikaa kiirastulen piinassa.

Suurimmalta osin amatöörimäistä peliä ei voi suosittelua edes varauksella kuin pelisarjan paatuneimmille faneille. Kingdom Under Fire: Circle of Doomissa on yritystä, mutta sel-laiseksi kokonaisuus lopulta jää. Pelkkä yritys ei ole fantasiaamatikinnän lajityypissä riittänyt enää pitkään aikaan. Alan pioneereja löytyy jo historian hämäristä – nyt olisi korkea aika keksyä jotain uutta.

Janne Räikkönen

PISTET 3/10

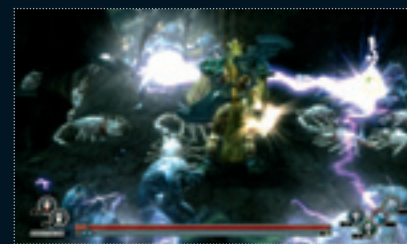
Grafiikka 8/10 Ääni 2/10 Pelattavuus 3/10 Pitkäikäisyys 6/10

KEHNOA FANTASIAA

- Moninpeli jakaa tuskaa, visuaalisesti onnistunut
- Lähestulkoon kaikki muu

RÄMPYTÄ!

Viisi iskua Circle of Doomista



WHAM!

Juokse eteenpäin kunnes et jaksa enää. Nouse kokemustasoissa kunnes et enää tiedä miksi. Tapa kaikki ja mahdollisimman nopeasti sittenkin. Katsele nähtiä maisemaa ja pohdi yhä uudelleen, mitä se tekee näin hirveässä pelissä.



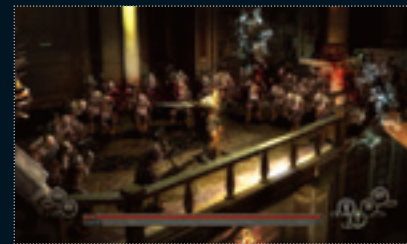
KABOO!

Jää täysin paitsioon juonenkulusta, sen koukeroista ja valtavana määränä karmeasti ääninäytettyä dialogia. Tirskahtelee tarinan esillepanolle.



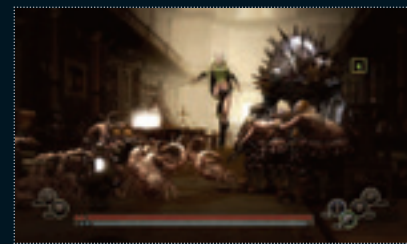
SMACK!

Hörpi taikajuomapullosta elämänvoimaa. Osta yhä kovempia kättä pidempiä yhä kovempiin kaupustelijoiden hintoihin. Tavoitteena Absolutely Ultimate Katana of Divinity +99. Sillä voit tappaa kaiken – oikeasti ihan kaiken, yhdellä iskulla. Eikö ole mahtavaa?



ZHAAAM!

Ihmettele kenttäsuunnittelijan maagista kädenjälkeä. Vaikuta yhä uudelleen rohkeudesta sijoittaa kentän aloituspiste tyhjiin huoneeseen, jossa ei ole ovea tai ikkunoita. Hukkaa loputtomasti aikaa umpikujan kiroiluun ja juokse turhautuneena ympyrää.



POW!

Ärsyynny, suutu. Usko johonkin, mitä ei ole tulossa. Toivo jotain, mikä vaikuttaa mahdottomalta. Kiristele hampaitasi, saa päänsärkyä. Sujuje televisio, mene nukkumaan ja samalla usko, että se kaikki oli vain pahaa unta.



BURNOUT PARADISE

Paratiisikaupungissa ruoho on vihreämpää, autot nopeampia ja kolarit jokapäiväisiä

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

Laji AJOPELI



TANKKI TÄYTEEN
Paradise Cityyn on ripoteltu huoltoasemia, joilla boostimittarin saa täytettyä hetkessä. Tämän lisäksi teiden varsilta löytyy maalauksipisteitä sekä korjaamoita, joilla auton saa priimakuntoon.



ELÄVÄ KAUPUNKI? Paradise Cityssä on valtava määrä roinaa, jonka voi hajoittaa ajamalla siitä läpi. Kaupunki tuntuu elävältä, mutta jostain syystä ihmiset puuttuvat kaupungista täysin. Edes oman auton ratissa ei ole kuljettajaa. Kuulostaako sci-fi-leffalta?

laisen mielentilan pelaajalta. Peliä ei voi pelata liian vakavissaan, vaan tehtävien täytyy olla pieniä haasteita Paradise Cityn tutkimisen ohessa.

Burnout Paradisen arviointi oli jokseenkin epäkiitollista hommaa, sillä peliä ei ole suunniteltu "suoritettavaksi". Paradise Citystä löytää valtavasti salareittejä, hyppyreitä sekä tuhotuvia portteja ja mainostauluja. Mitä enemmän kaupungissa viettää aikaa, sitä nopeammin löytää paikasta toiseen, mikä puolestaan on äärimmäisen tärkeää myöhemmissä kilpailuissa. Paradise Cityn risteyksistä löytyy viidenlaisia tehtäviä: Race, Burning Route, Marked Man, Road Rage ja Stunt Run. Näistä kolmessa ensimmäisessä täytyy löytää tiensä mahdollisimman nopeasti johonkin kahdeksasta eri

maalialueesta, jotka on sijoitettu kaupungin laiduille pää- ja väli-ilmansuuntien mukaisesti. Race on nimensä mukaisesti kilpa-ajo, jossa pelaaja asettuu lähtöviivalle yhden tai useamman auton kanssa. Reittivalinta on etenkin pidemmissä kilpailuissa ensiluokkaisen tärkeää. Burning Routet on suunniteltu autokohtaisesti, ja niissä pelaaja pyrkii pääsemään maaliviivalle määrityksessä ajassa. Mikäli tässä onnistuu, voittoa käyttämästään autosta paremman version. Marked Manissa pelaajaa puolestaan jahtaa kolme autoa, ja maaliin pitäisi päästä yhtenä kappaleena. Etenkin viikkaimilla kaduilla tämä voi osoittautua hyvinkin hankalaksi. Road Ragessa reitti on täysin vapaa, ja tavoitteena on tuhota mahdollisimman monta vastustajaa

Burnout Paradisea on hankala määrittellä tarkasti. Se pohjautuu luonnollisesti sarjan aikaisempiin peleihin, mutta yhtälöön on lisätty myös hieman Test Drive Unlimitedia ja jopa Crackdownia. Burnout Paradise ei ole missään nimessä perinteinen ajopeli, sillä siinä tärkeintä ei ole kisojen voittaminen, vaan yksinkertaisesti hauskanpito.

Vaikka sarjan aiemmat osat ovat sijoittuneet Paradise Cityyn, Burnout Paradisekaupunki on ensimmäistä kertaa täysin vapaasti tutkittavissa. Ja tutkimista riittää. Criterion on heittänyt perinteisen valikkopohjaisen käyttöliittymän romuttamolle, ja tehnyt Paradise Citystä eräänlaisen keskusmaailman. Mihin tahansa risteykseen saapuessaan pelaaja voi aloittaa kilpailun painamalla molemmat liipasimet pohjaan. Jos kilpailusta haluaa pois kesken kaiken, täytyy vain pysyä paikallaan muutaman sekunnin ajan, ja kisa loppuu.

Criterionin valinnassa on ainakin kaksi yksityiskohtaa, jotka tulevat jakamaan mielipiteitä rankalla kädellä. Kuten monet pelaajat huomasivat jo demoversiosta, pieleen menneitä kilpailuja ei voi uusia kuin menemällä takaisin lähtöpaikalle. Lähtöpaikalle (tai yhtään mihinkään) ei pysty myöskään hyppäämään suoraan, vaan pitkätkin välimatkat on ajettava kärsivällisesti itse. Tämän ansiosta Burnout Paradise vaatii tietyn-



FAKTA

BURNOUT-SARJA

Burnout-pelisarja sai alkunsa Playstation 2:lla marraskuussa 2001. Pelin kovavauhtinen kaahailu miellytti pelaajia, ja jatko-osa julkaistiin jo vuotta myöhemmin. Burnout Paradise on kaiken kaikkiaan seitsemäs sarjassa julkaistu peli. Viimeisimmät osat olivat selkeitä pettymyksiä, ja pelisarjan katsottiin hyytynen. Myös Criterion halusi tehdä täysin uudenlaisen Burnout-pelin, ja tuloksena oli Burnout Paradise.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Test Drive Unlimited
PC/PS2/PSP/XBOX 360
Hiekkalaatikkoautoilun pioneeripelissä ajellaan ympäri Havaijia.

HOLME YHTÄ VASTAAN Marked Man -kisat saavat adrenaliinin jylläämään. Kolme mustaa autoa yrittää romuttaa pelaajan ajokin samalla, kun tämä yrittää luovia läpi Paradise Cityn. Maaliviivan näkeminen on aina helpotus, mutta ei kannata huokaista ennen kuin viiva on yritetty. Noutaja ei nimittäin ole koskaan kaukana.



PELTIÄ RUTTUUN

Burnout Paradiseen automallit ovat erityisen komeita hieman ruttuisina. Autonsa voi itse asiassa ajaa melko rusinaksi ennen kuin siitä tulee täysin ajokelvoton.

ennen kuin kuolo korjaa tai aika kuluu umpeen. Stunt Runissa tehtävänä on kerätä pisteitä hyppimällä hyppyreistä, tuhoamalla mainostauluja ja kieputtamalla autoa niin maassa kuin ilmassakin.

Jokaisessa tehtävävaihtoehdossa on valittava oikean reitin lisäksi myös oikeanlainen auto. Ajokit on jaettu kolmeen luokkaan, joista Speed-luokan autot ovat salamannopeita, mutta voivat käyttää turbo-boostia vain mittarin ollessa aivan täysi; Stunt-luokan autot ovat nimensä mukaisesti passeleita tempuilleen: kevyitä ja ketteriä, mutta eivät välttämättä kestäviä; Aggression-luokan autot puolestaan ovat ihanteellisia Road Rage ja Marked Man -kisoihin: suuria, jyrkeviä, mutta toisaalta kovin kankeita. Uusia autoja voi voittaa suorittamalla Burning Routeja, tai nousemalla ajokorttiluokkaa ylempään, mutta suurin osa autoista täytyy ansaita mielenkiintoisemmalla tavalla. Muutaman kilpailuvoiton välein peli ilmoittaa, että Paradise Cityyn on ilmestynyt uudenmallinen auto. Pelaajan tehtävänä on löytää tuo auto ja romuttaa se, jonka jälkeen sen voi hakea alleen jostain kaupungin neljästä romuttamosta. Loistava idea, joka on myös toteutettu hyvin. Etenkin myöhäisempien autojen kiinnisaanti ja romuttaminen on nimittäin suhteellisen haastavaa puuhaa.

Graafisesti Burnout Paradise on todella upea. Automallit ovat yksityiskohtaisia, ja ne saa rutattua tuskallisen realistisen näköisesti. Burnout Paradiseen hienointa antia ovat



FAKTA

PELIN RAJA SUMENEEN

Niin Burnout Paradiseessa kuin sarjan aiemmissa osissaakin pelaajaa on opastanut Crash FM -radioaseman DJ Atomica. Nyt Criterion on aloittanut myös Crash FM -podcastin, johon Burnout-pelaajat voivat lähettää omia kartomuksiaan pelistä. Podcastia mainostetaan myös Burnout Paradiseessa, ja innokkaimmat kuuntelijat ovat toivoneet jopa ympäröivää live-lähetystä, joka välittyisi suoraan peliin internetin kautta.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Crackdown
XBOX 360
Hiekkalaatikkoräiskintä tarjoaa lisää rentoa meininkiä – ja agentteja.

kuitenkin kolarit. Pelaajan törmätessä joko autoon tai johonkin kiinteämpään kamera zoomaa törmäyskohtaan ja aika hidastuu. Kovavauhtisemmissa kolareissa auto kieppuu pitkin tienvarsia ja metallinpaloja lentelee ympäriinsä. Monttu loksautti useampaan kertaan auki etenkin lennokkissa kolareissa, joista auto selvisi kuin ihmeen kaupalla juuri ajokelpoisena.

Burnout Paradise on valtava peli. Se on myös peli, joka tulee jakamaan mielipiteet. Mikäli pelin ajatusmaailmaan pääsee sisälle, ja osaa antaa pelille anteeksi sen muutamat puutteet (ei teleportausta, ei kisojen uudelleenaloittamista), löytää pelin, joka tarjoaa pelattavaa todella pitkäksi aikaa. Siinä vaiheessa, kun Paradise Citystä ei enää löydä uusia haasteita, voi lohduttautua ajatuksella siitä, että verkkopeliapuolella uusi haaste odottaa aina seuraavassa risteyksessä.

Criterion otti Burnout Paradiseella ison riskin, mutta se kannatti. Burnout-sarjan usin osa on laajempi, kauniimpi ja parempi kuin mikään edeltäjistään.

Jyri Paavilainen

PISTEET 9/10

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

- Paradise City, grafiikka, törmäyshidastukset, rento asenne
- Kisoja ei voi uusia, kaikille täytyy ajaa



VAIhtelevia Maisemia Paradise City on valtava. Länsipuolelta löytyy vuoristomaisemaa ja uusia teitäkin on rakenteilla. Nähtäväksi jää, valmistuvatko ne koskaan.

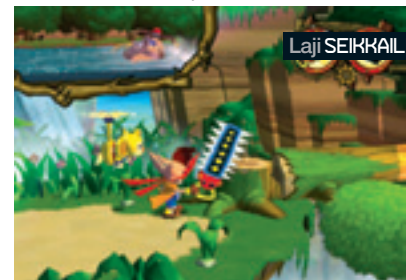
ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Apinoita, merirosvoja ja punapartainen legenda

Laite Wii Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM

Julkaus JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1

Testattu versio PAL Ikäraja 7



Laji SEIKKAILU

PUU HAATUU! Kultainen Wiki-apina voi muuttaa elävät olennot esineiksi. Tässä Zackilla on kädessä tuhatjalokassaha.

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure on ainutlaatuinen peli. Sitä on todella vaikea kuvaila, mutta se on pohjimmiltaan seikkailu- ja pulmanratkontapeli, johon on sekoitettu ajoittain hyvin lieviä toimintaelementtejä. Mutta ennen kaikkea se on kiehtova peli.

Pelin juoni on huterä, mutta tarpeeton. Tiivistettynä se menee jotenkin näin: Zack on merirosvonalku, joka löytää kultaisen apinan, Wikin. Wiki voi muuttaa elävät olennot esineiksi ja päinvastoin. Yhdessä kaksikko löytää aarrearkun, josta pomppaa esiin legendaarisen merirosvo Punaparran pääkallo. Punaparta värvää sankarikaksikon keräämään loput ruumiinosistaan kasaan. Seuraa köykäisiä ja epäloogisia juonenkäänteitä ja paljon pulmanratkontaa.

Zack & Wiki on erinomainen esimerkki hyvästä tasosuunnittelusta. Monimutkaisempien pulmatasojen jälkeen ei voi kuin nostaa hattua pelin tekijöiden mielikuvitukselle. Toki ajoittain tulee eteen tasoja, joissa voi saada itsensä niin pahaan patitilanteeseen, ettei auta kuin aloittaa alusta.

Zack & Wikin heikkous piilee sen perusrakenteessa. Yrityksen ja erehdyksen kautta pelattava peli voi turhauttaa, vaikka pulmat olisi suunniteltu kuinka loogisesti tahansa. Pelissä on näennäinen jatkomahdollisuus kuolon korjattessa, mutta mikäli on saattanut itsensä jo umpikujaan, menee jatkopoletti hukkaan, kun peli ei asiaa paljasta.

Mikäli älykkäät ongelmat ovat sydäntä lähellä, kannattaa Zack & Wikiä kuitenkin harkita kokoelmaansa rikastuttamaan. Peli on juonensa epäloogisuudesta ja hahmojen päättömyydestä huolimatta hauskaa pelattavaa etenkin rauhalliseen tahtiin.

Iso miinus tulee kuitenkin pelin ärsyttävästä "ääninäyttelystä". Hahmot äänitelevät yksitoikkoisen rasittavasti, mutta onneksi televisiosta saa äänet pois.

Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

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

NEROKASTA PULMANRATKONTAA

- Tasosuunnittelu, pirteä grafiikka, haastavat pulmat
- Yritys ja erehdys, heikko juoni, ärsyttävät hahmojen äänet



GEOMETRY WARS GALAXIES WII

Lukion matematiikan lyhyt oppimäärä väreinä

Laite **Wii** Kehittäjä **KUJU** Julkaisija **VIVENDI** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio **PAL** Ikäraja 3

Geometry Wars ilmestyy molemmille Nintendon konsoleille **Galaxies-lisänimellä**. **Wii-version** kontrollit on sovitettu kaukosäädinhajaimelle ja pelimekaniikka on saanut uusia ulottuvuuksia uuden pisteytyksen ja pelaajan ympärillä kiertävän apualuksen muodossa.

Pelissä on kampanjamainen yksinpeli sekä kolme moninpelimuotoa. Kaikkien tarkoituksena on räiskiä geometrisiä vihollisia ja kerätä pisteitä. Meno käy jatkuvasti kaoottisemmaksi vihollismäärän ja räiskeen lisääntyessä. Myös klassinen Xbox-version pelimuoto löytyy.

Kampanjassa painellaan läpi erimuotoisten ja -kokoisten planeettojen pisteitä ja kerätoimia kasvattavia geomeja keräten. Samoilla geomeilla sekä avataan uusia planeettoja että parannetaan pelaajan mukana hyöriävän apualuksen kykyjä. Pelissä on siis tasapainoiltava geomien keräämisen ja itsesuojelun välillä.

Wii-versiossa alusta ohjataan nunchukin tailla. Aluksen 360 astetta pyörivää tykkiä

tähdätään wiimotea osoittamalla. Ampuminen tapahtuu A-napilla tai liipaisimella. Ohjausmetodin opettelussa menee hetki, mutta sen jälkeen ohjaus on riittävän tarkka ja nopea.

Teknisesti peli on hyvin lähellä isoveljeään. HD-tarkkuuden puutteesta johtuva kenttien vierittäminen ruudulla on ainoa selkeä muutos. Äänet ovat ennallaan elektronisen musiikin siivittäessä kaaosta eteenpäin. Yksittäisiä musiikkikappaleita voisi olla enemmänkin.

Moninpelimuotoja on kolme. Ne ja muut uudistukset tuovat peliin riittävästi uutta myös veteraanille ja wiimote-ohjaus pääsee hyvin lähelle alkuperäisen tarkkuutta.

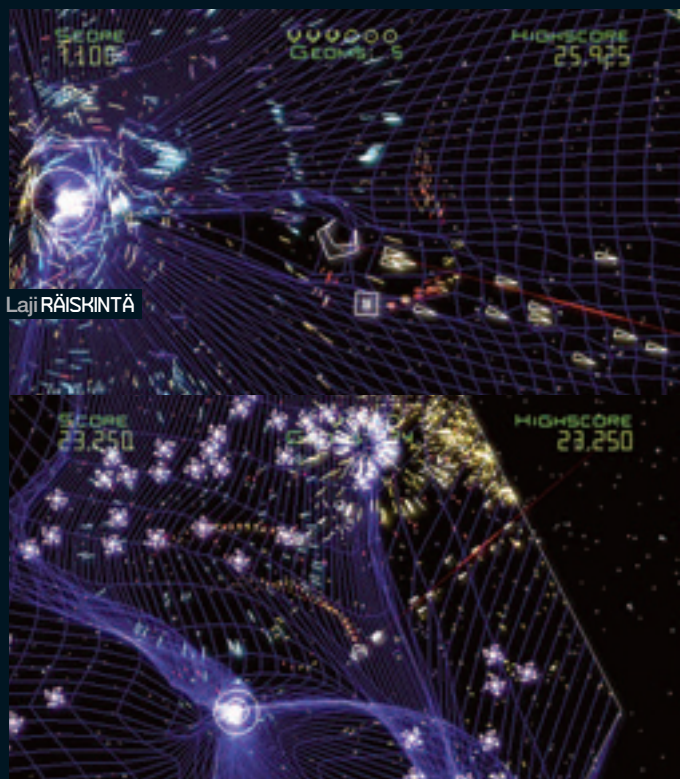
_Matti Isotalo

PISTEET 7/10

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

HEKTISTÄ KÄSIRÄISKINTÄÄ

- Kaottinen tunnelma, uusi sisältö, addiktiivisuus, moninpeli
- Addiktiivisuus, HD-resoluution puute



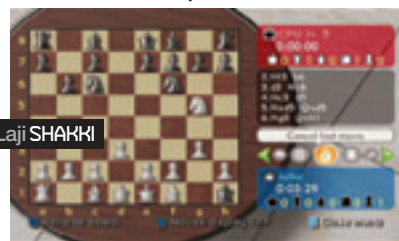
Laji **RÄISKINTÄ**

EI PYSTY, LIIAN PSYKEDEELISTÄ Geometry Wars Galaxies on hapokas trippi, mutta pysyvistä sivuvaikutuksista ei ole tieteellistä näyttöä. Suomen laki ei myöskään tunne digitaalista hallusinaatiota.

WII CHESS

Shakkimatti vai pelkkä patti?

Laite **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio **PAL** Ikäraja 3



Laji **SHAKKI**

HUNINGATAR SÖI Wii Chessin ohjekirja opettaa sentään lukemaan shakkipelin merkintöjä. Skumppapullo auki!

Kenelläkään, jolla on kavereita tai internet-yhteys, ei pitäisi olla mitään syytä hankkia Wii Chessiä.

Intohimoisimmillakin shakin ystävillä on parempia vaihtoehtoja. Kuten shakkilauta.

Wii Chessin hinnalla saa nimittäin hienon laudan tai puolentusinaa vähemmän hienoa. Netistä löytyy myös lukemattomia ilmaisia shakkipelejä, ja jonkin Chessmaster-pelin version saa takuulla alle kymppillä. Hesarin shakkisivuilta löytyy sentään pulmia, eikä niissäkään pääse heiluttamaan ohjainta. Tosin tekipä mitä vain, hevonen liikkuu hassusti.

_Jyri Paavilainen

PISTEET 3/10

Grafiikka 3/10 Ääni 3/10 Pelattavuus 3/10 Pitkäikäisyys 10/10

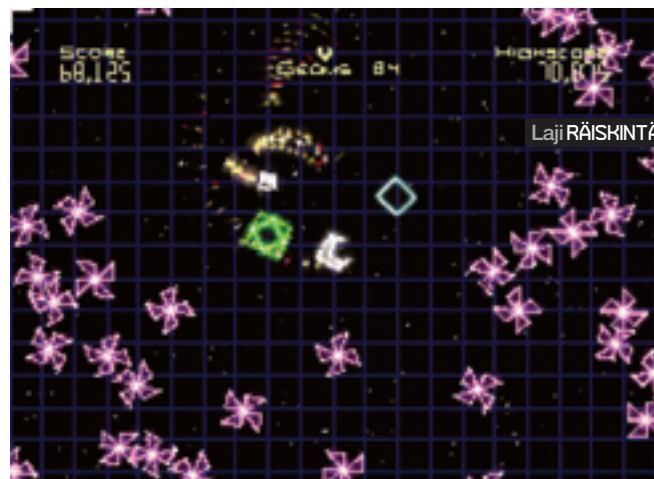
VAIN SHAKKIA

- Haastava tekoily
- Ei osoitinojausta, ylihinnoiteltu, alivarusteltu

GEOMETRY WARS GALAXIES DS

Vihollisia piisaa myös pienempien ruutujen täytteeksi

Laite **DS** Kehittäjä **KUJU** Julkaisija **VIVENDI** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio **PAL** Ikäraja 3



Laji **RÄISKINTÄ**

Xbox Live Arcaden suosikki **Geometry Wars** yhdisti vihollismassat hektiseen räiskintään. **Galaxies**-versiona peli

saa säkkillisen uusia jippoja sekä uuden ohjaustavan. Tarkoituksena on edelleen räiskiä monimuotoisia avaruuskuvia. Koukkuna on jatkuvasti kaoottisemmaksi käyvä tahti. Uutta pelissä on nyt kampanjamoodi, apualus ja uusi pisteytyksen mekanismi.

Kampanjassa leijaillaan erilaisilla planeetoilla, jotka vaihtelevat kooltaan, muodoltaan ja viholliskoostumukseltaan. Pistekertoimia tienataan tuhottujen vihollisten

FAKTA
ALKUPERÄINEN VERSIO

Geometry Warsin alkuperäisversio julkaistiin Xbox Live Arcadessa, ja se nousi nopeasti jonkinasteiseksi kulttihitiksi. Pelin nopea tempo ja valtaiset vihollismassat kiinnostivat suurta määrää pelaajia. Geometry Wars: Retro Evolved oli vaikeammilla vaikeustasoilla todella haastava, ja huippupisteet jäivät monelta pelaajalta saavuttamatta.

tiputtamia geomeja keräämällä. Niillä myös avataan uusia planeettoja sekä lisätään ja tehostetaan pelaajan apuna hyöriävän pikkualuksen kykyjä. Tämä pakottaa pelaajan tasapainoilemaan geomien keräämisen ja hengissä selviytymisen välillä.

Aluksen ohjaus hoidetaan ristiohjaimella ja ampuminen osoittamalla kosketusruudulla haluttuun suuntaan. Vaihtoehtoisesti styluksella voidaan hoitaa liikkuminen ja ristiohjaimella ampuminen. Jyvä alkaa löytyä muuttaman pelikerran totuttelun jälkeen.

Pidemmissä pelisessioissa stylusta pitelevä käsi kuitenkin väistämättä väsy. Visuaalisella puolella DS-Galaxies jää jonkin verran jälkeen muista versioista. Tallon kertaa ruudulla ei pörhällä aivan yhtä paljon ammittavaa.

Galaxies tarjoaa kavereiden kanssa ajanvietettä kolmessa eri pelimuodossa (Coop, versus ja simultaneous), joissa kaikissa on omat puolensa. Ottaen huomioon että konsolin pelivalikoimasta ei vastaavia löydy, ja että pelin ydin on edelleen timangia, käännös kannettavaan muotoon on onnistunut.

_Matti Isotalo

PISTEET 7/10

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

HEKTISTÄ KÄSIRÄISKINTÄÄ

- Uutta sisältöä, addiktiivisuus, harvinainen pelityyppi DS:llä
- Kontrollit väsyttävät kättä, graafiset puutteet

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Muinaiset muukalaisrodut päättävät valita Maan myllerryskentäkseen

Laite PC Kehittäjä PETROGLYPH GAMES Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio FINAL Ikäraja 16

Laji STRATEGIA



STYRANKI

Hierarkian kävelevä tukikohta on vähän erilainen stepper. Vaikuttavien jättirobojen tuhoaminen vaatii tykkitorien ja muiden kriittisten kohteiden tuhoamista yksitellen. Se ei ole aivan helppoa.

FAKTA

ATLANTIKSEN SANKARIT

Kauan sitten Masari-rotu pelasti Hierarkian sukupuuton partaalta. Hierarkia kuitenkin kääntyi pelastajiaan vastaan, ja Masarin elonjääneet pakenivat vihollistaan maapallolle. Tieteellisesti edistyneet Masarit opettivat ihmisille paljon tietoa, ja saattoivat alkuun maapallon muinaisia korkeakulttuureja. Aikojen saatossa he kuitenkin vaipeivat odottamaan meren alle, ja näin katosi legendaarinen Atlantiksen kaupunki.

VIINKKI

KOKEILE MYÖS Supreme Commander PC

Massiivinen sciifista jyrää galaksin läpi myös Forged Alliance -lisäosassaan. Pasifistit alkoot vaivautuko. Tai yksityimisellä prosessorilla pelaavat.

Uuonna 2012 maapallon tulevaisuus on vaakalaudalla. Avaruudesta tullut Hierarkia-muukalaisrotu on ottanut tehtäväkseen käyttää maapalloa voimavarojensa lähteenä. Ihmiskunnan onneksi maapal- lolle saapuu myös äyllisistä koneista muodostuva Novus, sekä kehittynyt jumalrotu Masari.

Pelattavuudeltaan Universe at War on perinteistä tosiaikastrategiaa. Pelaajan tehtävänä on rakentaa tukikohtia, tuottaa sotajoukkoja ja ohjata ne taisteluun vihollista vastaan. Tuttuun tapaan pelaaminen tapahtuu hiirtä sekä pikanäppäimiä käyttämällä. Valitettavasti käyttöliittymä tuntuu nykyajan puitteissa heppoiselta. Yksiköitä ei voi ohjata esimerkiksi suojelemaan kohdetta tai pakottaa pysymään vartiassa.

Pelattavuudeltaan Universe at War on perinteistä tosiaikastrategiaa. Pelaajan tehtävänä on rakentaa tukikohtia, tuottaa sotajoukkoja ja ohjata ne taisteluun vihollista vastaan. Tuttuun tapaan pelaaminen tapahtuu hiirtä sekä pikanäppäimiä käyttämällä. Valitettavasti käyttöliittymä tuntuu nykyajan puitteissa heppoiselta. Yksiköitä ei voi ohjata esimerkiksi suojelemaan kohdetta tai pakottaa pysymään vartiassa.

Pelin parhaita puolia on kolmen osapuolen erilaisuus. Hierarkian tukikohtina toimivat massiiviset walker-koneet, joita voi muokata mielekseseen tykkitorneja ja panssarointia rakentamalla. Halpoja ja nopeita yksiköitä käyttävän Novuksen erikoisuus on mahdollisuus liikkua hetkessä paikasta toiseen eräänlaisia voimain- linjoja käyttämällä. Masari taas hankkii resurs- sina tukikohtansa sisältä, joka tarjoaa



TOINEN PERINTÖPRINCESSA Universe at War ei ole loppujen lopuksi kovin nätti, vaikka pelistä saakin näyttäviä kuvia. Pelillisesti grafiikan ongelma on liian vähäinen zoomausvara. Näkymää ei saa niin kauas, että kokonaiskuva hahmottuisi hyvin.

mahdollisuuden linnoittautua tukikohtaansa.

Universe at Warin lyhyt yksinpelikampanja on tylsää pelattavaa. Suurin osa tehtävistä ei anna pelaajalle minkäänlaisia mahdollisuuksia soveltaa omaa strategiaa, vaan käytännössä tehtävien kulku on ennalta määrätty. Moninpeli on kuitenkin miellyttävää pelattavaa. Games for Windows Liven kultajäsenet saavat käyttöönsä mm. mielenkiintoisen Conquer the World -peli- muodon, jossa pelaajat valloittavat maapallon alueita voittamalla taisteluja muita pelaajia vastaan. Ilmaisen hopeajäsenyyden omistajat saavat pelata vain perinteisempiä yksittäisiä taisteluja.

Audiovisuaalinen ilme on pääasiassa välttävää tasoa, vaikka grafiikka alkaa olla nykypäivän mittapuulla jo vanhentunutta. Toiminta on kuitenkin räjähdysineen ja efekteineen miellyttävää katsottavaa. Ääninäyttely vaihtelee surkuhupaisasta siedettävään, mutta ääniefektien yleinen

taso on hyvä. Etenkin kävelevän walker-koneen askelten tömähely on mukavaa kuultavaa.

Kokonaisuutena Universe at War on lupaava peli, joka ei valitettavasti kykene lunastamaan sille asetettuja odotuksia. Paatuneimmat tosiaikastrategia-fanit löytävät todennäköisesti paljon hyvää moninpeleistä, mutta muille peliä on hankala suosittella. Etenkin yksinpeliä riivaa- vat bugit ovat omiaan tappamaan pelinautintoa, eikä ilmaisen moninpelein rajallisuuskään varsinaisesti innosta peliä hankkimaan.

Jukka Moilanen

PISTEET 6/10

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

TUSINANAKSUTTELU

- Monipuoliset mutta tasapainoiset osapuolet
- Bugisuus, puutteet yksiköiden ohjauksessa

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



BURNOUT PARADISE

PS3/XBOX 360

Paratisiikaupunki tarjosi Jyrille haastetta ja puuhaa eniten tässä kuussa. Criterion on ottanut rohkean askeleen ja siirtänyt pelin täysin uudenlaiseen maailmaan. Avoin peliympäristö tulee todennäköisesti jakamaan mielipiteitä, mutta se lisää pelin elinikää huomasti. Paradise Citystä löytyy uusia juttuja vielä kuukauden pelaamisen jälkeenkin.



DEVIL MAY CRY 4

PS3/XBOX 360

Herra päätoimittaja ei ehtinyt pelailemaan huvikseen koko tammikuun aikana. Edes WoWia! DMC4:n arviointi oli kuitenkin työtehtäväksi suhteellisen mieluista, joten katkeraan itkuun ei ollut aihetta. Itse asiassa Neron ja Danten yhteisseikkailu oli kovin lystikäs kokemus.



NHL 08

XBOX 360

Jyri teki pitkän tauon jälkeen paluun jääkiekkokaukaloon. Calgary Flamesin comeback oli suksee. Kymmenen ottelun voittoputki nosti joukkueen konferenssin kärkeen, mutta tiukka jatkoaikatappio San Joselle jäi kismittämään. Hieno peli.



ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

DS

Jaakon kuukauden toinen kohokohta oli odotettu Advance Wars: Dark Conflict. Se osoittautui ristiriitaisemmaksi kokemukseksi onnistuneiden ja epäonnistuneiden uudistustensa johdosta. Mutta tulipahan käyttöä hyllyssä lojuneelle käsikonsolille. Ja hyvä pelihän Dark Conflict lopulta on.



SUOMI TOP 10 VKO 3-4

- 1. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- 2. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
PC/PS3/XBOX 360
- 3. SINGSTAR LEGENDAT**
PS2
- 4. NEED FOR SPEED: PRO STREET**
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- 5. CRASH OF THE TITANS**
DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360
- 6. NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
- 7. THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME**
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
- 8. COUNTER-STRIKE: SOURCE**
PC
- 9. SUPER MARIO GALAXY**
WII
- 10. BURNOUT PARADISE**
PS3/XBOX 360

SUOMI TOP 10 VKO 1-2

- 1. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
PC/PS3/XBOX 360
- 2. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- 3. NEED FOR SPEED: PRO STREET**
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- 4. NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
- 5. THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME**
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
- 6. SINGSTAR LEGENDAT**
PS2
- 7. CRASH OF THE TITANS**
DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360
- 8. COLIN MCRAE: DIRT**
PC/PS3/XBOX 360
- 9. COUNTER-STRIKE: SOURCE**
PC
- 10. ASSASSIN'S CREED**
PS3/XBOX 360

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

JAPANI TOP 10

- 1. MARIO PARTY DS** DS
- 2. WII FIT** WII
- 3. FINAL FANTASY IV** DS
- 4. WII SPORTS** WII
- 5. DRAGON QUEST IV** DS
- 6. SUPER MARIO GALAXY** WII
- 7. PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX** DS
- 8. MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES** WII
- 9. WII PLAY** WII
- 10. SUPER ROBOT WARS OG GAIDEN** PS2

Lähde: Media Create

USA TOP 10

- 1. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** XBOX 360
- 2. SUPER MARIO GALAXY** WII
- 3. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK** PS2
- 4. WII PLAY** WII
- 5. ASSASSIN'S CREED** XBOX 360
- 6. HALO 3** XBOX 360
- 7. MORE BRAIN TRAINING** DS
- 8. MADDEN NFL 08** PS2
- 9. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK** XBOX 360
- 10. MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES** WII

Lähde: NPD Furworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

- 1. MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES** WII
- 2. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** XBOX 360
- 3. SUPER MARIO GALAXY** WII
- 4. BRAIN TRAINING** DS
- 5. MORE BRAIN TRAINING** DS
- 6. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** PS3
- 7. NEW SUPER MARIO BROS.** DS
- 8. ASSASSIN'S CREED** XBOX 360
- 9. ASSASSIN'S CREED** PS3
- 10. MARIO PARTY 8** WII

Lähde: Charttrack





WIZARD OF WOR

Noitajahti iski kovaa niihin pikkupelaajiin, joiden mielestä Pac-Man oli tylsää nössöilyä

Laitte **KOLIKKOPELI, C64, ATARI 800, ATARI 2600** Kehittäjä **MIDWAY** Julkaisija **MIDWAY** Ilmestyi **1989**

Commodore 64 on minulle, kuten niin monille muillekin, kaikkein kultaisimpien pelimuistojen lähde. Commodore 64:n pelit olivat parhaimmillaan varsin hienoja, ja kultaisella 1980-luvulla lapsen vahva mielikuvitus oli vielä voimissaan. Yksi mieleenpainuvista kuusnepaklassikoista oli Wizard of Wor.

Wizard of Worissa ohjailtiin tymäkkää sädeasetta kanniskelevaa taistelija

ylhäältä kuvatussa sokkelossa. Peli oli ensisekunneista lähtien tuhat kertaa siistimpi kuin Pac-Man. Wizard of Worissa sai ampua! Muistan visioineeni yksityiskohtaisesti urhean pelihahmon varustuksen ruudulla erottuvan pikselikasan muutamasta yksityiskohtasta: Ukkeilla oli päässään selvästi moottoripyöräkypärää muistuttava kypärä visiireineen kaikkineen, ja selässä näkyvä reppu oli

varmasti sädeeseen voimanlähde. Pysy oli siis varmasti järeä peli. Raskaasta tulivoimasta kieli myös mahtavan hieno ampumisanimaatio: Sotilaan käsi heilahti ilmassa tulitusnappia painaessa. Kylläpä

Muistan visioineeni yksityiskohtaisesti urhean pelihahmon varustuksen ruudulla erottuvasta pikselikasasta

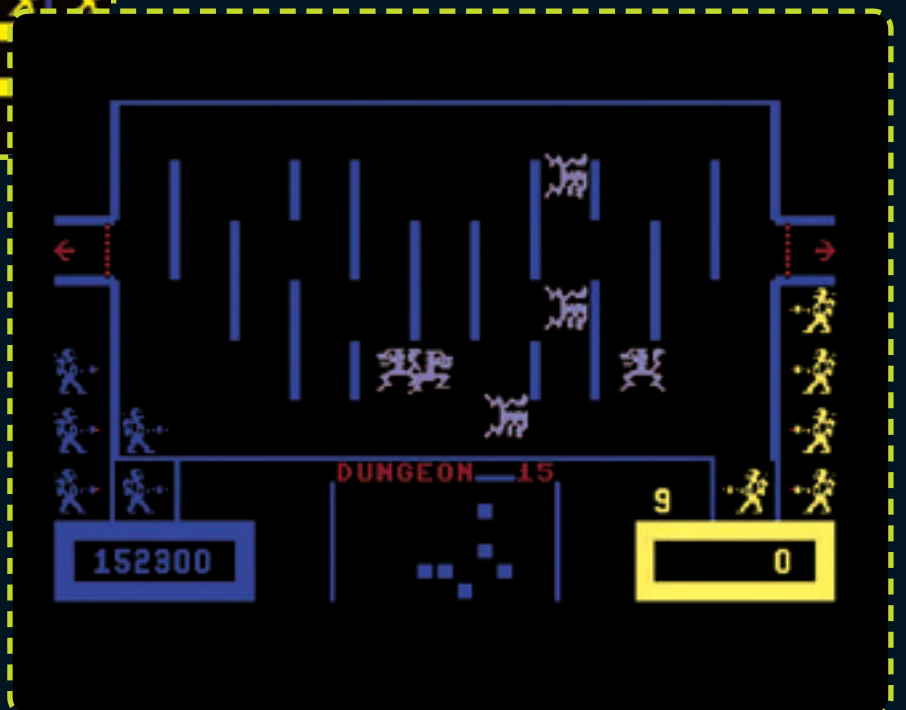
se tykki potkaisee kovaa! Wizard of Wor opetti tehokkaasti äijäilyn kuvakieltä pikkupojille.

Ihan yhtä siistiä oli se, mitä hurjalla kanuunalla ammuttiin. Sokkelossa vaelsi monenlaisia vihollisia, joista osa liikkui hitaammin ja osa nopeammin. Jotkut vihollisista olivat niin pirullisia, että ne osasivat muuttua näkymättömäksi. Tällöin oli turvauduttava ruudun alalaidassa näkyvään tutkaan, joka paljasti näkymät-

tömän vaanivat viholliset. Ehdottomasti suosikkiviholliseni oli keltainen dinosaurus, sillä olin samoihin aikoihin lukenut Judge Dredd -sarjiksia(!), jossa suuresti fanittamani Tuomarit tykittivät tyrannosaurusia möhjöksi. Niinpä dinovihollisten ampuminen näytti mielessäni paljon siistimmältä kuin muiden, olinhan nähnyt käytännössä samaa tavaraa taidokkaina sarjakuvapiirroksina.

Pelissä oli myös kaksi pahuksen väkeä pomovihollista, hyönteismonsteri worluk ja itse pääpaha Worin noita. Worlukiin hyökätessä peli alkoi päästellä infernaalista pörinää (tai mitä lie ulinaa äänipiiristä irtosikaan) ja kuva välkkyi. Worluk oli myös pelottavan nopea. Joskus sen sai tuurilla hengiltä, mutta sitten olikin nostettava kädet pystyyn. Worin noita teleportaili ympäri sokkeloa arvaamattomasti, ja ampui! Muistan päästäneeni noidankin päiviltä moneen kertaan, mutta silti kaikkein siisteintä oli ampua keltaisia tyrannosaurusia. Jättimäisellä kanuunalla, jonka potku melkein heitti selälleen! Ka-pam!

Jaakko Maaniemi



MIELIKUVITUKSEN VOIMA Vaikka Wizard of Worin grafiikkaa ei nykystandardeilla voi juurikaan tarkkana pitää, vilkas mielikuvitus pystyi mitä ihmeellisimpiin johtopäätöksiin.

VARHAISTA ÄIJÄILYÄ Myös nämä pelit tarjosivat miehekästä meininkiä



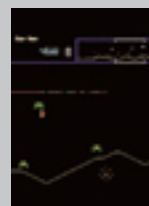
COMMANDO
CAPCOM
Erikoisjoukkojen sotilas Super Joe rynnäköi vihollislinjojen läpi ja tuhoaa vihollistukikohdan. Viidakkosodan työvälineet olivat konepistooli ja käsikranaatit. Muistetaan myös Rob Hubardin musiikista.



BARBARIAN
EPYX
Barbarianissa pelaaja oli alfauroksen arkkityyppi, vaitavalla miekalla aseistautunut lihaksikas soturi. Pelipaketin kansivalokuva puhui selvää kieltä: Miekka sojottaa ylväästi pystyssä ja isorintainen nainen poseeraa sankarin jaloissa.



MISSILE COMMAND
ATARI
Kylmän sodan ollessa kiihkeimmillään suursodan uhka levittäytyi myös peleihin. Pelaaja puolustaa kuutta kaupunkia loputtomalla mannertenvälisen ohjusten sateelta – ampumalla torjuntaohjuksia.



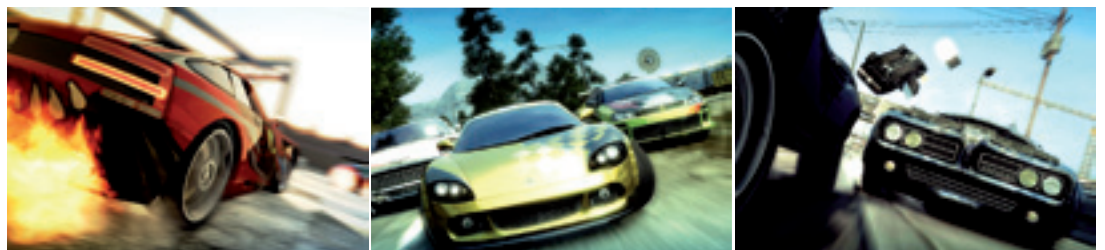
DEFENDER
MIDWAY
Tappamisen, tuhoamisen ja suojelun lisäksi pelastaminen on äijämäistä. Defenderissä taivaalta laskeutuvat avaruusolennot tarraavat viattomiin siviileihin ja yrittävät lentää tiehensä. Pelaaja on urhea hävittäjä, joka estää ufomiesten aikeita.

BURNOUT Paradise



*Nyt jengi kasaan ja kaasuu pohjaan,
tässä on kaikkien aikojen ajopeli!
Hoida mageimmat autot, kovimmat
kyydit ja kaahaa sydämesi kyllyydestä
pitkin poikin Paradise Cityn katuja.
Mahtava graffa, avoin pelimaailma ja
nettipeli, kaikki samassa paketissa!
ON AIKA VALLATA TÄMÄ KAUPUNKI.*

*"Pelin huikeutta ei pysty arvostamaan, jos on nähnyt siitä vain kuvia,
mutta uskokaa minua: peli näyttää törkeän hyvältä..."*



Kaupoissa NYT!

www.burnout.ea.com



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



ENHANCED WITH
PLAYSTATION Eye

Criterion



