

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Toukokuu 2008
Numero 6

Game reactor®

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



WII FIT
SAINTS ROW 2
NINJA GAIDEN 2
MARIO KART WII
BIONIC COMMANDO
METAL GEAR SOLID 4
50 CENT: BLOOD ON THE SAND

GRAND
THEFT
AUTO **IV**

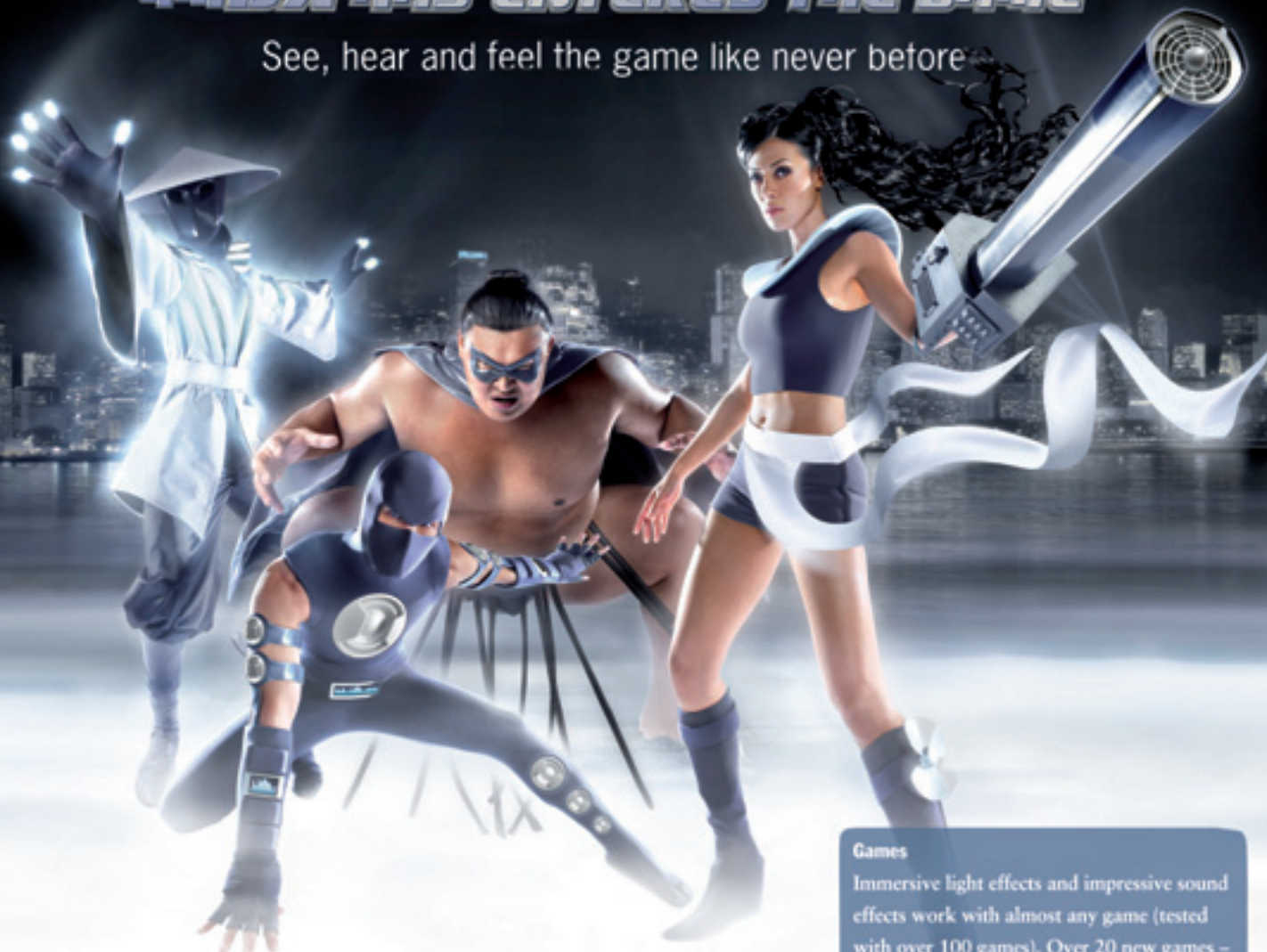
Vuoden odotetuin
peli arviossa!

Prince of Persia

Klassikkosarja palaa unholan
partaalta – ehompana kuin koskaan!

amBX HAS ENTERED THE GAME

See, hear and feel the game like never before



Take your PC gaming experience to another level with Philips amBX gaming peripherals. Feel your senses sizzle and your room engulfed in the action when amBX takes you beyond the screen, into a whole new gaming experience of light, sound, wind, movement and colour.

See the game

Imagine your room lit with over 16 million colours that sync with your games through the multiple high intensity RGB LEDs. You're no longer in front of the action – you're in the middle of it!

Beyond the game

Philips amBX is also about more than games. The lights will join in when you watch your movie, making them even more enjoyable. And when it's time to party or unwind, the system responds to your choice of music and floods your room with a stunning co-ordinated light show. You can change the mood of any room with a single colour or series of lighting effects.

Hear the game

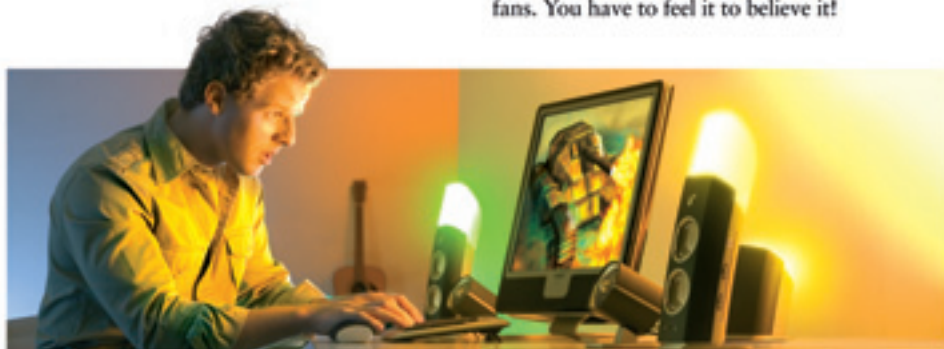
Great games need stunning sound and the 2.1 sound system combines crystal clear detail with full bodied bass. 160W of total music power delivered from two 40W satellites and a 80W subwoofer brings reality even closer.

Games

Immersive light effects and impressive sound effects work with almost any game (tested with over 100 games). Over 20 new games – like e.g. "Call of Duty 4" and "Guitar Hero III: Legends of Rock" have become playable with amBX full sensory surround effects and this number of games continues to grow fast.

Feel the game

Feel every explosion, shot or kick as you play, through the game-activated slim line wrist-rumble pad. Everything from a gentle sea breeze to a helicopter gun ship approaching can be simulated by the two 5000 RPM desk top fans. You have to feel it to believe it!



For more information visit
www.philips.com/amBX

PHILIPS
sense and simplicity

Philips, Knarrmässgatan 7, Kista Entré, 164 85 Stockholm, Sweden +46 8598 520 00

Isoa ja pientä

Pelivihteen skaala on leveä



Tässä numerossa saimme viimein alulle jo jonkin aikaa aikomuksissa olleen artikkelisarjan suomalaisista pelistudioista. Päätimme aloittaa studiosittelyt Frozenbytestä, joka edustaa kotimaisen peliteollisuuden nuorempaa polvea. Tai pitäisikö sanoa keski-ikäistä, nuorempiakin studioita nimittäin löytyy. Oli miten oli, Frozenbyte on juuri nyt ajankohtainen, sillä studio oli valmis paljastamaan seuraavan

pelinsä. Kirjoitin jutun peliesittelyineen, ja hyvän yhteistyön nimissä lähetin sen luettavaksi ennen julkaisua Frozenbytelle. Tekstistä tykättiin, mutta peliesittelyn yhteydessä käyttämäni luonnehdintaa ”pikkupeli” pyydettiin kohteliaasti harkitsemaan uudelleen.

Studion näkökulma on selkeä ja perusteltu: Kolmatta kymmentä pelinkehittäjää työllistävä yritys panostaa peliin kovasti työtä, tahtoa ja vaivaa, pelissä käytetään täysin nykyaikaista tekniikkaa, odotukset kaupallisen menestyksen suhteen ovat oikeutetusti korkealla ja sisällöllisesti peli on aika runsas yhdistelmä monia aineksia. Tässä valossa ”pikkupeli” ei kuulosta kovin osuvalta, enemminkin melkein nimitellyt. Ei kyseessä mikään yksinäisen insinöörin ohjelmoima Tetris tai matopeli sentään ole!

Tässä lehdessä arvioimme ehkä vuoden tärkeimmän pelin, Grand Theft Auto IV:n. GTA IV on sisällöllisesti valtava peli, josta löytyy kokonainen suurkaupunki ihmisineen, autoineen ja lukemattomine tarinoineen. Peliä on tehty vuosia ja se tulee myymään miljoonia. Meillä on myös ennakkojuttu kesällä julkaistavasta Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsista, joka ei pelin pääjehun, Hideo Kojiman mukaan meinannut millään mahtua 50 gigatavua nielaisevalle kaksikerroksiselle Blu-ray-levylle, joka on hädän tuskin pari vuotta vanha tulevaisuuden tallennusformaatti. Itse taas tapojeni mukaisesti pelasinkin koko huhtikuun niin paljon nettiroolipeliä World of Warcraftia kuin suinkin ehdin. WoW on kokonaan oma lukunsa pelien joukossa, sillä se on vetänyt yli kymmenen miljoonaa pelaajaa virtuaalimaailmaansa, josta löytyy kolme kokonaista mannerta, tusinoittain kyliä ja kaupunkeja sekä pyörryttävä määrä kirjoitettua historiaa ja käytyjä seikkailuja.

Pelivihteen skaala on siis mielettömän leveä. Tetriksen ja World of Warcraftin väliin mahtuu ällistyttävän monenlaisia tuotteita, joita kaikkia kutsutaan peleiksi. Ei ihme, että nimitysten kanssa tulee hankaluuksia. Mihin vedetään minipelin, pikkupelin ja täysimittaisen pelin raja? Milloin on kyseessä suurpeli? Entä jättipeli tai peräti megapeli? Tuntuu siltä, että esimerkiksi elokuvamaailmassa on helpompaa. 90-180 minuuttiset leffat ovat täyspitkiä tai koko illan elokuvia, sitä lyhyemmät lyhytelokuvia. Alle minuutin mittainen lyhärikin on yksinkertaisesti lyhäri, ei mikroelokuva tai minielokuva (vaikka tällaisiinkin nimityksiin on törmännyt ainakin kännykkäkameraalla kuvattujen elokuvien yhteydessä).

Mikä hämmäntävintä, ja hienointa, pelin ”koko” ei määrittele pelikokemuksen voimakkuutta. Oman ennätyksen täpärä rikkominen Tetriksessä voi säväyttää yhtä laajaa kuin legendaarisen taikamiekan nosto lyödyn demonikuninkaan kuolleista käsistä.

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

TOIMITTAJAT Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi), Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)

VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen

AVUSTAJAT

Matti Isotalo
Janne Räikkönen
Jukka Moilanen
Tuomas Kulmala
Ossi Mattsson
Miikka Leinonen
Juho Kuorikoski
Annakaisa Kultima
Leevi Rantala
Heikki Takala
Johannes Valkola
Tero Kerttula

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Stibo Graphic A/S

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

GAMEREACTOR TANSKA

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

GAMEREACTOR RUOTSI

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

GAMEREACTOR NORJA

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

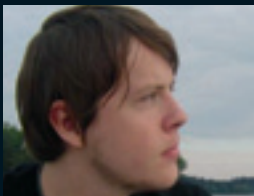
GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

Game reactor®

3 KIRJOITTAJAA

Tämän kuun Gamereactor-raataajat



01 HEIKKI TAKALA

Heikin mielestä paras GTA-peli on Vice City. Sen pastellinsävyiset grafiikat miehekkääseen Miami Vice henkeen ja moottoripyöriin yhdistettynä veivät miestä. Mieli piteeseen voi vaikuttaa myös se, ettei Heikki ole Vice Cityn

lisäksi pelannut kuin kakkos-GTA:ta. Siinäkin keskityttiin lähinnä mahdollisimman ison etsintäkuulustason saavuttamiseen. Singot on ampumista varten.

ENNAKKOSPEKULAATIO GTA IV-STÄ: Ainakin pelin mediasirkus puoduttaa. Lienee perushyvä hiekkalaatikoppeli faneille, muttei tarjonne mitään ihmeellistä uusille pelaajille.

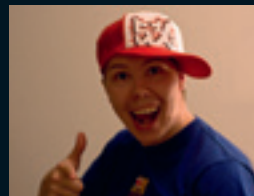


02 JOHANNES VALKOLA

Johannes on nauttinut GTA-sarjasta sen ensimmäisestä osasta alkaen. Koominen ja uskalias käsikirjoitus sekä erinomainen musiikki ovat olleet Johanneksen mielestä sarjan tärkeimpiä vahvuuksia. Paras ja hauskin GTA-

kokemus on loistavia populaarikulttuuriviittauksia sisältävä Vice City, jonka maailma on sarjan peleistä mielenkiintoisin ja tyyliäjäisin.

ENNAKKOSPEKULAATIO GTA IV-STÄ: Sarja kokee yhtä merkittävän muutoksen kuin aikoinaan GTA III:ssa. Pelimekaniikan ja ulkoasun odotusten täyttämisen epäilyttä, mutta tarinan ja dialogin ei.



03 JYRI PAAVILAINEN

Jyri pääsi GTA-sarjan mukaan kunnolla vasta Vice Cityn myötä. Ensimmäistä Grand Theft Autoa kokeiltiin ykköspeleikkarilla, mutta meno ei vielä tuolloin maistunut. Paras GTA-peli on ehdottomasti San Andreas, jo pelkästään 90-

luvun alun räppifilistelystä takia. 80-luvun nössöt havaijipaidoissaan jäävät armottomasti kakkoseksi kunnan gangsterimeiningille. Ja Samuel L. Jacksonille!

ENNAKKOSPEKULAATIO GTA IV-STÄ: Nettipeli tulee toimimaan testinä mahdolliselle GTA-MMO:lle. On mielenkiintoista nähdä, miten GTA:n meininki toimii monipelissä.



JULKISTUKSIA

Uusi Clancy-pelisarja

Teknotrilleristi Tom Clancyn nimellä kaupiteltavat pelit saavat uuden tuoteperheen. Hawx on lähitulevaisuuden ilmataisteluun keskittynyt lentopeli, jonka luvataan soveltuvan myös aloitteleville pelaajille.



Kesäkuussa muksitaan

Fanien kiihkeästi odottama Wiin Super Smash Bros. Brawl-mätkintäpeli julkaistaan Euroopassa 27.6. Hirnuinen liuta Nintendon pelihahmoja saa tällä kertaa rinnalleen muiden yhtiöiden suosittuja hahmoja, kuten Segan Sonic-siiin ja Konamin Solid Snaken Metal Gear Solid-peleistä.

1

Uusi Prince of Persia käyttää Assassin's Creedin pelimootoria, jota on rukattu pelin erilaisen graafisen tyylin mukaisesti. Kuten allaolevista kuvista näkyy, Prince of Persia käyttää eräänlaista cel-shading-teknologiaa. Ja me kun luulimme, että cel-shading olisi kuollut ja kuopattu...



4

Pimeyden jumala Ahriman levittää valtakuntaan "korruptiota", joka muuttaa maailman ajan kuluessa synkäksi ja lahonneeksi. Prinssille korruption leviäminen tietää lisätoita ja uusia taisteluja.

PRINCE OF PERSIA

Assassin's Creedin tekijät luovat klassikkopelisarjan uuteen uskoon

Laite DS/PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Laji TOIMINTA/SEIKAILU Julkaisu TALVI 2008

U ajaa viisi vuotta sitten Ubisoft herätti henkiin klassisen Prince of Persia -pelisarjan. Sands of Time -peliä seurasivat Warrior Within sekä The Two Thrones kahden vuoden sisään. Tämän jälkeen pelisarja vaipui jälleen unholaan, ja suuri osa pelin tekijäkaartista siirtyi Assassin's Creedin pariin. Nyt vanha tiimi palaa takaisin yhteen, mutta prinssi ei. Sands of Time -trilogian prinssi on poissa, ja tilalle on tullut täysin uusi prinssi täysin uudessa maailmassa.

Uuden Prince of Persian juoneen on haettu vaikutteita Tuhannen ja yhden yön saduista. Ubisoft Montreal on tutkinut tätä

persialaista mytologiaa ja päättänyt, että valon jumala Ormazd on vanginnut ilkeän veljensä, pimeyden jumala Ahrimanin Elämän puuhun. Juuri kun tuore prinssi saapuu tähän myyttien ja legendojen maahan, puu-

Uuden Prince of Persian juoneen on haettu vaikutteita Tuhannen ja yhden yön saduista

vankila hajoaa ja Ahriman uhkaa syöstä maailman pimeyteen. Prinssin tehtävänä on luonnollisesti estää Ahrimanin aiheet.

Uudesta prinssistä ei ole oikeastaan vielä ehtinyt tulla prinssiä, vaan hän on vaeltava seikkailija, jonka Ubisoft on muovannut Tuhannen ja yhden yön Sinbadin, Han Solon

ja Aragornin sekoitukseksi. Ei ole tiedossa, aloittaako peli uuden trilogian vai ei, mutta mikäli Ubisoftin puheista voi mitään päätellä, kuulostaa siltä, että näin olisi käymässä. Peliin uusi ulkoasu on Ubisoftin taitavien konsepti-

artistien ansiota, ja Ubisoft halusi säilyttää kaksiolotteisten luonnosten tunnelman mahdollisimman tarkasti. Erona aiempiin Prince of Persia -peleihin pelimaailma on täysin avoin, aivan kuten Assassin's Creedissa, joten pelaaja voi itse päättää, mitä tekee seuraavaksi.

_Bengt Lemne

5

Ubisoft ko...
pitäisi olla

Guitar Heroon lisää soittimia

Activision on vahvistanut jo jonkin aikaa netissä kiertäneet huhut toiseksi: Guitar Hero IV tulee sisältämään muitakin soitinhajaimia kuin kitaran. Käytännössä luvassa siis lieene vastaava kokonaisuus kuin kilpailevan Electronic Artsin Rock Bandissa: kaksi kitaraa, rummut, mikki.



Strong Bad saa pelin

Nettihuumorihahmo Strong Bad saa oman pelin. Episodimaisesti pc:lle ja Wii:lle verkosta jaettava Strong Bad's Cool Game for Attractive People on maineikkaat Sam & Max -pelit tehneen Telltale Gamesin hanke. Ensimmäisen osan pitäisi olla valmiina kesän aikana.

Home lykköitiin taas

Playstation 3:n toistuvasti viivästynyt Home-virtuaalimaailma on lykätty jälleen kerran. Palvelun avaamista enteilevä julkinen testivaihe siirrettiin tältä kesältä syksyyn, joten tuotteen valmistumista ei kannattane odottaa ennen joulua.

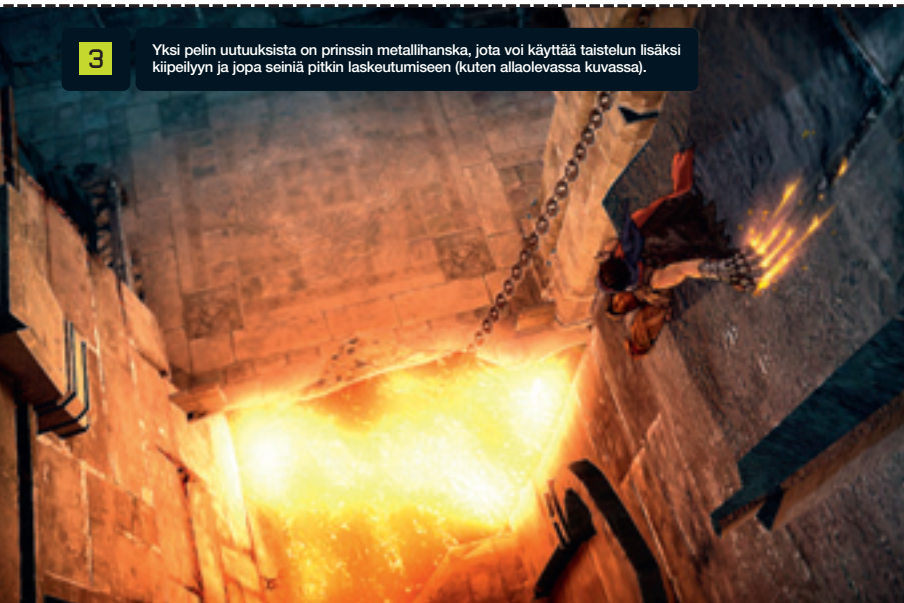


Silent Hill V syyskuussa

Konami on täsmäntänyt kauhupelisarja Silent Hillin viidennen osan taustoja. Pelin lisänimi on Homecoming ja kehitystiimi on vaihtunut mm. onnistuneesta Buffy-pelistä tunnettuun The Collectiveen. Sisällöllisiä muutoksia on tulossa ainakin taistelumekaniikkaan.

3

Yksi pelin uutuuksista on prinssin metallihanska, jota voi käyttää taistelun lisäksi kiipeilyyn ja jopa seiniä pitkin laskeutumiseen (kuten allaolevassa kuvassa).



2

Ubisoft ei ole vielä päättänyt uuden pelin lopullista nimeä, mutta aiempien pelien (Warrior Within ja The Two Thrones) perusteella toivomme, että tällä kertaa mietintämyssä pidetään päässä hieman pidempään. Yksi huhutuista ehdokkaista on Ghost of the Past.



rtuo panostavansa tällä kertaa paljon voimavaroja tekoälyn kehittämiseen. Sekä vihollisten että liittolaisten lopullisissa pelissä älykkäitä. Ubisoft ei kuitenkaan vielä paljastanut, mitä tämä käytännössä tarkoittaa.



ILMOITUKSIA

FINAL FANTASY IV KESÄLLÄ

Square Enix on vahvistanut, että Final Fantasy IV julkaistaan Nintendo DS:lle Euroopassa kesällä. Käsikonsoliversioon on lisäksi lisättyjä juonenpätkiä, välinäytökset on täysin äänitetyt ja peliin on tehty joitakin pelillisii uudistuksia, kuten kosketusnäytön tuki. 1990-luvun alussa julkaisua alkuperäistä Final Fantasy IV:ä pidetään yhtenä kaikkien aikojen tärkeimmistä konsoliroolipeleistä.

MOOTTORIPYÖRÄT BURNOUT PARADISEEN

Criterion Games on kertonut lisäävänsä moottoripyörät ajettaviksi ajoneuvoiksi Burnout Paradise-ajopeliinsä. Prätät lisätään peliin netissä ladattavassa päivityksessä elokuun aikana. Sitä ennen peliin lisätään esimerkiksi 70 uutta Freeburn-haastetta, joiden lisäksi yhteisön tiedotusta parannetaan pelin sisäisellä uutisovilla ja tapahtumakalenterilla.

MASS EFFECTIN PC-VERSIO KESÄKUUS

Viime vuoden parhaimpiin konsoliroolipeleihin lukeutuva Mass Effect julkaistaan pc:lle hieman suunniteltua aikataulua myöhemmin. Alun perin pc-version oli tarkoitus kolahtaa kaupan hyllyihin tämän kuun aikana, mutta peliä haluttiin viimeistellä ja hioa vielä jonkin aikaa. Uusi julkaisupäivä on 6.6. Lykkäystä lievittänee tieto Bring Down the Sky-lisäseikkailun olevan ladattavissa pc-versioon ilmaiseksi. Xbox 360:lla avaruusterroristien läksytykseen keskittyvä lisäseikkailu maksoi vajaat viisi euroa.

XBOX 360 MYNNYT 19 MILJOONAA

Vuonna 2005 ensimmäisenä nykysukupolven pelikonsoleista myyntiin tullut Xbox 360 on rikkonut 19 miljoonan myydyin laitteen rajan. Ensimmäinen Xbox-konsoli myi noin neljän vuoden markkinoilla olon aikana 24 miljoonaa kappaletta. Vuosi Xbox 360:n jälkeen julkaistu Sony Playstation 3 -konsoli on myynyt noin 12 miljoonaa kappaletta ja yhtä pitkään Playstation 3:n kanssa markkinoilla ollut Nintendo Wii 25 miljoonaa kappaletta.

ELECTRONIC ARTS AVASI NETTIKAUPAN

Pelijulkaisija Electronic Arts on avannut oman nettikauppansa. Osoitteesta eastore.ea.com löytyvästä suomenkielisestä nettikaupasta voi ostaa ja ladata huomattavan osan Electronic Artsin pelejä, kuten hittipelit Crysis, Battlefield-sarja, Need for Speed-sarja ja The Simsit. Kauppa ei kata toistaiseksi aivan kaikkia Electronic Artsin pelejä, mutta valikoima laajenee täydelliseksi ajan mittaan. Hieman ikääntyneet pelit ovat alehintaisia.

FORBIDDEN SIREN PLAYSTATION 3:LE

Playstation 2:n kauhuklassikko Forbidden Siren julkaistaan New Translation -lisänimen saaneena uusintapainoksena Playstation 3:lle. Pelonväristyksiä ja ahdistusta tuottava uusversio on jo lähes valmis, ja peli julkaistaan Japanissa heinäkuun 24. päivänä. Eurojulkaisusta ei ole vielä vahvistettua tietoa, mutta julkaisun rajoittaminen pelkästään Japanin markkina-alueelle on epätodennäköistä. Gamereactor veikkaa New Translationin olevan saatavilla myös Suomessa viimeistään jouluna.

UBISOFTILLE 900 UUTTA TYÖNTEKIJÄÄ

Ranskalainen pelijulkaisija Ubisoft on kertonut palkkaavansa 900 uutta työntekijää seuraavan vuoden aikana. Ubisoftilla olisi tässä tapauksessa vuoden 2009 maaliskuuhun mennessä jopa 4 500 palkoillista. Ubisoft aikoo laajentaa toimintaansa etenkin Singaporen, Intian ja Kiinan alueella.

PELIKOU-LUTUS HEIKKOA

Työvoimapula iso ongelma kotimaisella pelialalla

Suomalaisen pelialan etujärjestö Neogames julkaisi kotimaisen pelialan koulutusselvityksen

huhtikuun lopulla. Selvityksessä arvioitellaan suomalaista pelialan koulutusta rajusti. Koulutusta on aivan liian vähän, se on hajanaista ja laatu ei vastaa pelistudioiden tarpeita.

Vaikea työvoimapula haittaa merkittävästi kotimaisten peliyritysten kasvua, vaikka halua kasvuksi olisi. Kovin pula on odotetusti osaavista peliohjelmoijista, mutta myös ammattitaitoisia pelisuunnittelijoita tarvitaan lisää. Selvityksessä vertaillaan Suomen pelialaa ja -koulutusta Ruotsiin, eivätkä havainnot marittele: Ruotsissa pelikoulutusta on noin kymmenkertainen määrä, vaikka peliala on vain noin viidenneksen Suomen pelialaa isompi.

Selvityksessä löydetään myös myönteistä mainittavaa. Demoskene on erittäin merkittävää pelialan aluskasvillisuutta ja suomalainen pelitutkimus kansainvälisesti tunnustettua tasoa. Hälyttävän tilanteen parantamiseksi selvityksessä ehdotetaan hyökkäystä ongelman kimppuun kaikilta mahdollisilta suunnilta koulutuspaikkojen lisäämisestä ja koulutuksen laadun nostamisesta aina muunto-, lisä-, täydennys- ja oppisopimuskoulutuksiin ja harrastuspelinkehityksen tukemiseen. Mielenkiintoista selvitystä voi lukea osoitteessa www.hermia.fi/neogames.

_Jaakko Maaniemi



www.gamereactor.fi



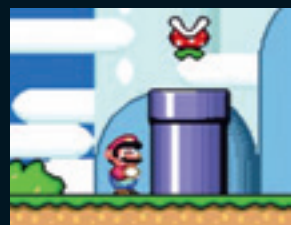
IT'S-A-ME!

Marion kehitys: lyhyt oppimäärä



SUPER MARIO BROS.
NES 1985

Mariolla oli hattu, koska hiuksia ei osattu animoida, viikset, koska Shigeru Miyamoto ei osannut piirtää suuta, ja haalarit, koska näin kädet voitiin erottaa jaloista. Mariosta tuli siis Mario olosuhteiden pakosta.



SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO 1992

16-bittinen Mario on jo huomattavasti eläväisemmän oloinen kaveri. Elopainoa on alkanut kertyä, mutta hyppely sujuu edelleen oikein mallikkaasti.



MARIO 64
NINTENDO 64 1997

Kolmiulotteinen Mario on saanut valtavan kiiyvarin ja pallokädet. Mukeat viikset komistavat edelleen putkimiehen naamaa, ja painonnousu jatkuu edelleen. Videopelisanarin elämä on rankkaa.



SUPER MARIO SUNSHINE
GAMECUBE 2002

Viime konsolisukupolven Mario alkoi jo muistuttaa nykypäivän vastinettaan. Paino oli tippunut huolestuttavasti, ja selkään oli iskenyt pelottavan näköinen vesiruisku. Vakavasta tilanteesta kielivät myös käärityt paidanhihat. Nyt on tosi kyseessä.



MARIO GALAXY
WII 2007

Kaikkien tuntema putkimies palasi tosi-toimiin jälleen viime vuoden loppupuolella. Terveän pullea vatsa ja perunanenä kertovat, että Mario elää uutta nuoruutta. Toivottavasti putkimiehellä on vielä monta vuotta edessään.



JATHOA SEURAA Suun virneeseen vetävien myyntilukujen valossa Electronic Arts ei tietenkään jää lepäämään laakereillaan. Yhtiö työstää jo The Sims 3 -peliä, joka tulee kauppoihin ensi vuoden aikana. Kaikki merkit viittaavat siihen, että The Sims 3 lyö nykyiset ennätykset helposti.

100 MILJOONAA SIMIÄ

The Sims-pelisarja saavutti yhdeksännumeroiset myyntiluvut kahdeksassa vuodessa

Pelijätti Electronic Arts ilmoitti huhtikuun puolivälissä The Sims-pelisarjan myyneen jatko- ja lisäosineen yli 100 miljoonaa kappaletta. Näin ollen peli on kaikkien aikojen myydyin pc-pelisarja.

The Sims on myös Electronic Artsin menestynein pelisarja, sillä edes huippusuositut ja vielä pitkäikäisemmät NHL- ja FIFA-pelit eivät pärjää The Simsin myyntiluvuille. Erikoiseksi tietokonepeliksi The Simsin tekee myös sen pelaajien sukupuoli-jakauma, sillä Simittäjistä 60% on naisia.

Kaikkiaan 22 eri kielelle käännetyin ja 60 maassa kaupiteltavan virtuaalielämäpelin suosiolle ei näy loppua, sillä sille omistettu TheSims2.com-verkkoyhteisö kellottaa yli

maaliskuussa The Sims 3:n olevan työn alla ja saapuvan myyntiin ensi vuoden aikana. Pelistä on jopa tekeillä koko illan elokuva! Ja kuinka paljon 100 miljoonaa peliä

Päällekkäin pinottuna myydyt The Sims -peli-laatikot yltäisivät kansainväliselle ISS-avaruusasemalle 260 kilometrin korkeuteen

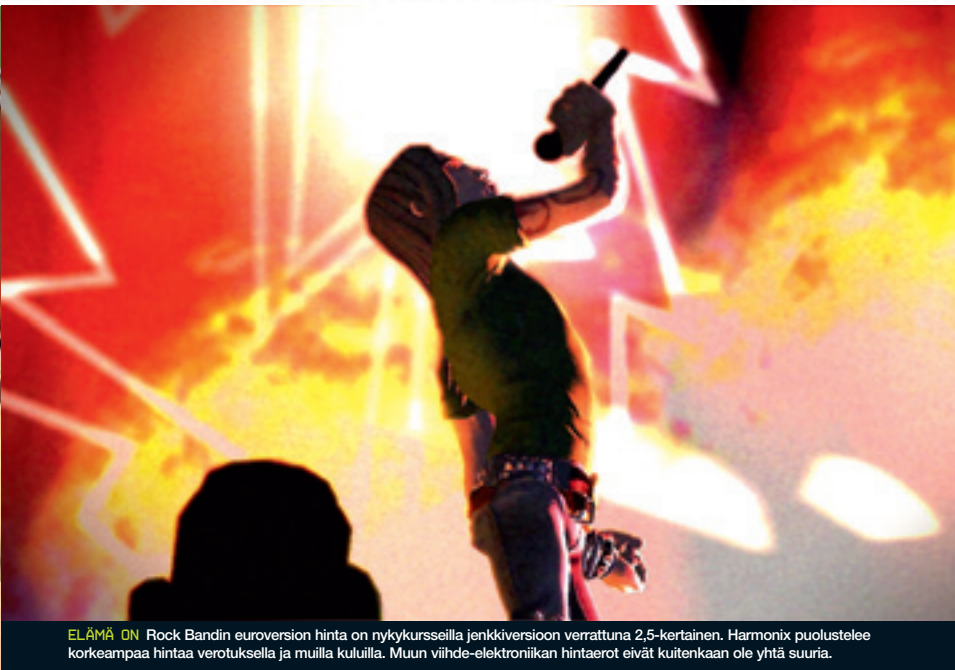
4,3 miljoonan käyttäjän kuukausilukemia ja YouTubea löytyy yli 100 000 The Sims 2-aiheista videota. Electronic Arts ilmoitti

onkaan? Päällekkäin pinottuna myydyt The Sims-pelilaatikot yltäisivät termosfäärissä kylluvalle kansainväliselle ISS-avaruusasemalle, 260 kilometrin korkeuteen.

_Jaakko Maaniemi



USEITA LISÄOSIA Molemmat tähän asti ilmestyneet varsinaiset The Sims-pelit ovat saaneet seurakseen lukuisia lisäosia aina isommista lisäpaketeista pikkusälää sisältäviin kamasetteihin.



ELÄMÄ ON Rock Bandin euroversion hinta on nykykurssilla jenkkiin verrattuna 2,5-kertainen. Harmonix puolustele korkeampaa hintaa verotuksella ja muilla kuluilla. Muun viihde-elektronikan hintaerot eivät kuitenkaan ole yhtä suuria.

ARTISTI MAKSAA PALJON

Rock Bandin korkea hinnoittelu närästää eurooppalaisia

Electronic Arts ilmoitti odotetun Rock Band-musiikkipelin tulevan myyntiin Euroopan suurissa maissa toukokuun 25. päivä. Lehden painoon mennessä oli vielä epäselvää, koskeko julkaisupäivä myös Suomea.

Samalla ilmoitettiin rokkipelille suunnitellut ohjehinnat, jotka ovat kertaluokkaa korkeammat kuin Yhdysvalloissa. Peli ja sen vaatimat soitinhajaimet myydään Euroopassa erillisissä pakkauksissa, joista yhden kitaran, rummut ja mikrofonin sisältävä soitinpaketti maksaa 169 euroa. Lisäksi on ostettava itse peli, joka maksaa 69,99 euroa. Yksittäisen lisäkitaran (basistille)

hinta on 79 euroa ja rumpuhajaimen hinta 89 euroa. Kahden kitaran kokonaisuus maksaa siis suolaiset 320 euroa, kun jenkkipelaajat

Kahden kitaran kokonaisu-elämys maksaa 320 euroa

saavat vastaavan paketin omakseen 229 dollariin ja vaihtelevan suuruksilla veroilla. Eurooppalaiset maksavat myös Xbox 360-version ladattavista lisäbiiseistä vaatimattomasti 160 MS-pistettä amerikkalaisten 80 pisteen sijaan.

Jaakko Maaniemi

RATTIVERTAILU Gamereactorin ylti-tieteellinen ajopyörätesti



NINTENDO

0€

OMINAISUUDET

Nintendon Wii Wheel on testin ylivoimaisesti kevyin ratti, joten se kulkee mukana kaikkein helpoiten. Painovoimaa lukuunottamatta Wiin rattissa ei ole minkäänlaista vastetta, mikä on selkeä miinus.

HINTA-LAATUSUHDE

Valkoisen muovikehikon laadusta voi olla montaa mieltä. Ratti tulee kuitenkin Mario Kartin mukana, ja matemaattinen fakta on, että ilmaisen tuotteen hinta-laatusuhde on ääretön.



SONY

150€

OMINAISUUDET

Logitechin Gran Turismo 5 -ratti tarjoaa Force Feedback -ohjausvasteen, 900 asteen kääntökulman ja tukun erikoistoimintoja Gran Turismo 5:n ja Gran Turismo 5 Prologuen kanssa.

HINTA-LAATUSUHDE

Logitechin ratit tunnetaan laadusta, eikä GT5-ratti ole poikkeus. Lisäarvoa rattille tuo äärimmäisen hieno Gran Turismo -äänitorvi, jota ei löydy mistään muusta rattista. Tööttää tiesi ykköseksi!



MICROSOFT

100€

OMINAISUUDET

Microsoftin langaton ratti toimii langattomasti, mutta mikäli haluaa Force Feedback -ohjausvasteita, täytyy ratti kytkeä virtajohdolla seinään. Ainoa varteenotettava vaihtoehto Xbox 360 -autoliijoille.

HINTA-LAATUSUHDE

Muovinen ratti on hieman huteran oloinen tekele, mutta koska muita Force Feedback -ratteja ei Xbox 360:lle vielä ole, on Microsoftin ratti toistaiseksi paras. Täydellistä rattia odotetaan edelleen.

HUHUJA

LAIHEMPI PLAYSTATION 3 TULOSSA

Huhut todennäköisesti Sonyn suunnittelupöydällä muotoutuvasta litanammasta Playstation 3 -konsolista saivat uutta puh-tia japanilaisen Furukawa Electric -yhtiön esitellyä vakiokokoiseen Playstation 3:een tarkoitettua jäähdytinelementtiä, joka painaa vain 350 grammaa. Ensimmäisen PS3-mallin jäähdytin painoi 700 grammaa ja nykyisen myyntimallin 500 grammaa. On myös spekuloitu, että Sony alkaa tehdä voittoa Playstation 3 -laitemyynnillä elokuussa halvempien jäähdytin- ja suorituskomponenttien ansiosta. Sony on julkaissut ohuet ja edulliset slim-mallit kaikista aiemmista pelikonsoleistaan.

LIIKKEENTUNNISTAVA OHJAIN XBOX 360:LE?

Microsoftin huhutaan suunnittelevan liikkeentunnistavaa ohjainta Xbox 360:lle. Ohjaimesta väitetään olevan osoitinominaisuuksia myöten pitkälti Nintendo Wiin ohjaimen kaltainen prototyyppi. Huhun mukaan pelistudio Rare vastaa ohjaimen käyttöliittymäsuunnittelusta ja on kehitellyt myös vastinetta Nintendon Mii-hahmoille. Aikatauluissa pysyminen on kuitenkin tuottanut vaikeuksia, sillä ohjaimen kerrotaan olleen kehityksessä jo viime kesästä lähtien. Microsoft ei ole kommentoinut huhua.



Onko tässä Xbox 360:n uusi ohjain?

MARCUS PHOENIX MORTAL KOMBATIIN?

Midway julkisti kahdeksannen Mortal Kombat -pelin, jossa kuolettavat soturit saavat vastansa DC Comicsin sarjakuvahahmot, kuten Teräsmiehen ja Batmanin. DC Comics omistaa oikeudet myös Gears of War -sarjakuvaan. Mortal Kombat vs. DC Universe käyttää lisäksi samaa pelimoottoria kuin Gears of War. Nähdäänkö kalju avaruussotilas myös Midwayn taistelupelissä?

BIOSHOCK KÄÄNTYY PLAYSTATION 3:LE?

Pikkulinnut laulavat Bioshockin saapuvan Playstation 3:lle syyskuussa. Aiemmin pc:lle ja Xbox 360:lle julkaistun pelin PS3-versiossa on huhujen mukaan parannettu grafiikkaa sekä aiemmin julkaistut lisäosat vakiona. Bioshock-julkaisija 2K ei suostunut kommentoimaan huhuja.

INTERNET

UUTISIA - GAMEREACTOR.FI

PÄIVITTÄISIÄ UUTISIA

Gamereactorin nettisivuilta löytyy kattava valikoima tuoreimpia uutisia niin videopelien kuin muunkin niihin enemmän tai vähemmän liittyvän osalta.

GRTV-VIDEOITA

Gamereactor TV tarjoaa toukokuussakin tuoreimmat haastattelut ja trailerit. Katso mitkä pelit ovat tässä kuussa käsittelyssä!

KESKUSTELUFOORUMI

Gamereactorin foorumilla voit keskustella tulevasta tai jo julkaistuista peleistä, pelimaailman huhuista ja uutisista tai mistä tahansa maan ja taivaan välillä.

SITAATTI



"Lukuisat viimeaikaiset poliisimurhat ovat poikanne yrittäjyyden syytä"
Jack Thompson kirjoitti kirjeen Take-Two-pomon äidille.

WIIWARE SAAPUU 20. PÄIVÄ

Nintendon ladattavien alkuperäispelien palvelu käynnistyy toukokuussa

Nintendo on vahvistanut WiiWare-palvelun käynnistyvän Euroopassa toukokuun 20. päivänä. Palvelu tarjoaa Wii-käyttäjille mahdollisuuden ostaa alkuperäispelejä Wiin käyttöliittymään lisättävän kanavan kautta.

Euroopan WiiWare-julkaisu-listaa ei ole vielä ilmoitettu, mutta näillä näkymin eurooppalaisesta verkkokaupasta tulee löytymään julkistushetkellä ainakin Frontier Developmentsin LostWinds-seikkailupeli, jossa pelaaja ohjaa Wii-kaukosäätimellä tuulta.

WiiWare-palvelun hinnoittelua ei ole varmistettu, mutta pelien hinnat vaihtelevat todennäköisesti 500 Wii-pisteestä 1500 pisteeseen.

Jyri Paavilainen





50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Newyorkilaisräppäri tekee paluun videopeleihin entistä rankempänä

Laite PLAYSTATION 3, XBOX 360 Kehittäjä SWORDFISH STUDIOS Julkaisija VIVENDI Julkaisu SYKSY 2008

Parhaillaan Activisionin kanssa yhdistymässä oleva pelijulkaisija Vivendi työstää jo toista nimikko-peliä hiphoptähti 50 Centille. Vuonna 2005 julkaistu ensimmäinen 50 Cent-peli, **Bulletproof**, oli arvioiden mukaan floppi, mutta 50 Centin nimi liikkui pelipaketteja kaupoista koteihin yli miljoona kappaletta.

Vivendillä peliä tuottava Aaron Blean kertoo: "Bulletproofin teon aikaan olimme epävarmoja, koska emme tiedäneet oliko 50 Centin tähdittämälle kovaotteiselle, film noir -henkiselle rikosdraamapelille markkinoita. Lisäksi pelin laatu kärsi kiireestä."

Nyt Vivendi tietää kysyntää löytyvän, ja tavoitteena on tehdä niin hyvä peli, että kysyntä laajenee entisestään. Swordfish-studion tekemässä Blood on the Sandissa

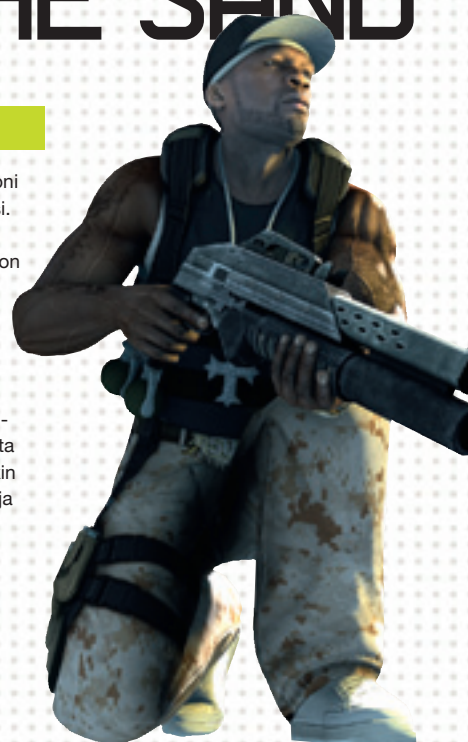
tarjotaan katu-uskottavaa räiskintää Gears of Warin ja Army of Two'n tyyliä. Pelaaja ohjaa ryöstettyä keikkapalkkiota perivää 50 Centiä lähi-itäisissä ympäristöissä. Kaveri voi hypätä mukaan peliin koska tahansa G-Unitin Tony Yaya, Lloyd Banksina tai DJ Whoo Kidinä. Kullakin hahmolla on yksilöllisiä ominaisuuksia ja piirteitä. "Blood on the Sandia ei pidä kuitenkaan erehtyä luulemaan suojasta räiskimiseen perustuvaksi peliksi. Hiphopin aatteen mukaisesti samplaamme eli lainaamme siistejä osia eri peleistä ja lisäämme niihin omat juttomme", kertoo Blean.

Peliä tehdään viime vuosina erittäin yleiseksi käyneellä Unreal Engine 3 -tekniologialla. Lukemattomissa peleissä käytetyn teknologian hyödyntämisessä on

Bleanin mukaan monia hyviä puolia: "Moni unohtaa, että pelinteko on elävä prosessi. Uusien toimintojen lisääminen aiheuttaa usein ongelmia, mutta teknologian suosion ansiosta sen toimittaja Epic osaa usein antaa vastaukset suoraan. Näin kehittäjiemme jää enemmän aikaa tärkeimmän, eli pelin luovan puolen, kanssa työskentelyyn."

50 Centin nimeä kantava peli jäisi valjaksi ilman kunnollista musiikkiraitaa, mutta tässä suhteessa Blood on the Sand tuskin pettää. Räiskintää rytmittävät 50 Centin ja G-Unitin biisit, joista osa on tehty varta vasten peliä varten. Musiikit tuottaa toistaiseksi salassa pidettävä, mutta nimekkääksi mainittu hiphoptuottaja.

Jaakko Maaniemi





PELIN HENGESSÄ 50 Cent on osallistunut Blood on the Sandin ideointiin henkilökohtaisesti. Mm. ajatus pelin tapahtumapaikasta on 50 Centiltä lähtöisin. Hiphoptähti halusi pelin tapahtuvan jossain muualla kuin "kulmilla", eli amerikkalaisen kaupungin kovilla kaduilla. Gangstaräppärien räiskintä urbaanissa jenkkihetoissa olisikin ollut aika tylsä lähtökohta.



BLING BLING BANG BANG Blood on the Sand näyttää komealta. Etenkin pelaajan hahmon yksityiskohtiin on panostettu. Varalippaat, käsikranaatit ja tietenkin kimaltavat ökykorut erottuvat lähikuissa harvinaisen selvästi.

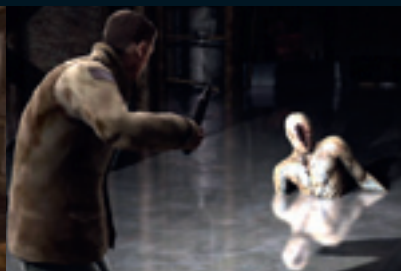


MILITARY CHIC G-Unitin vaatemerkin syysmallisto yhdistää työkoistuvan luotiliivin rentoihin aavikkohousuihin ja tasapohjaisiin skeittikenkiin. Asusteissa luotetaan perinteiseen lippikseen ja jalokivin koristeltuihin yksityiskohtiin. Kokonaisuuden kruunaavat saksalaiset automaattiasheet ja ylisuuri rannekello.



GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin



Silent Hill: Homecoming

PS3, XBOX 360 / SYYSKUU

Konami julkaisee Silent Hill -sarjan seuraavan osan syyskuussa. Silent Hill: Homecoming tarjoaa tuttua kauhua ehostetun taistelumeکانیکان ja parannettujen pulmien kera. Päähenkilönä nähdään sotamies, joka palaa rintamalta kuultuaan pikkuveljensä mystisestä katoamisesta. Etsinnät johdattelevat pelaajan yhä syvemmälle pelin kieron maailmaan.



Spider-Man: Web of Shadows

KAIKKI / SYYSY

Tuskin kukaan epäili, ettekö Hämähäkki-miestä enää nähtäisi peleissä, mutta kuinka moni osasi odottaa jotain tällaista? New York on utojoen valloittajien otteessa ja kaupunki on pelastettava. Epäonnistuneen Spider-Man 3:n muistot on jo haudattu ja tekijät paiskivat töitä puhtaalta pöydältä, ilman elokuvan varjoa. Pidetään peukkuja!



Monopoly

PS2, Wii, XBOX 360 / SYYSY

EA sovittaa lautapeliklassikon konsolleille. Syksyllä julkaistava virtuaaliversio poistaa pelistä sen iänikuisen riesan, pitkään siirtoaan miettivät kaverit. Ajankuluksi tarjotaan minipelejä, joilla on myös todellisia vaikutuksia pelin kulkuun. Esimerkiksi vankilasta voi vapautua saalis mukanaan, jos hallitsee minipelin niksit.

Beijing 2008

PC, PS3, XBOX 360 / ELOKUU

Pekingin olympiahanke on ajautunut mielenosoitusten kouriin, mutta Segan ja Eurocomin virallisessa olympiapelissä urheilu välttyi häiriötekijöiltä. Luvassa on yli 35 pelattavaa lajia, joissa kilvoitellaan autenttisilla kisapaikoilla. Toimivalla toteutuksella Beijing 2008:sta voi muotoutua pätevää penkkiurheiluviihettä, jossa kisojen pettymykset pääsee korjaamaan mieleisikseen.



Devil May Cry 4

PC / KESÄ

Capcomin Devil May Cry 4 ennätti konsolleille jo helmikuussa, mutta pc:llä demonipelijaisiin päästään vasta kesällä. Maltillisesta odotuksesta on jotain iloaikin, sillä pc-versioon on lisätty kaksi lisähaastetta tarjoavaa pelitilaa. Lisäksi toimintaa on tiukennettu entistä näyttävämmällä ulkoasulla ja runsaslukuisemmillä vihollisilla. Pelistä on tulossa demo ennen sen julkaisua.



GTR Evolution

PC / KESÄ

Ruotsalainen Simbin työstää Race 07:n jatkoksi uutta ajosimulaattoria, joka ilmestyy sekä lisälevynä että itsenäisenä pelinä. GTR Evolution sisältää uusia autoja, luokkia ja toimintoja, mutta ehkä merkittävin lisuke on maailmankuulu moottorirata Nürburgring Nordschleife. Vihreää helvettä piisaa yli 20 kilometrin verran, mikä varmasti pistää kuljettajien kestävyyskykyä koetukselle.

Final Fantasy IV

DS / KESÄ

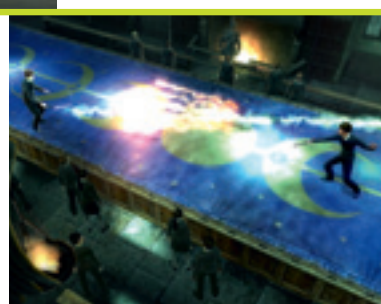
Nintendo DS saa jälleen uuden sulan hattuunsa, kun Square Enixin Final Fantasy IV julkaistaan konsolleille kesällä. Alkuaan 90-luvun alussa julkaistua peliä pidetään yhtenä kaikkien aikojen tärkeimmistä konsoliroolepeleistä. Käsikonsoliversio tuo mukanaan tuoreita kohtauksia, enemmän puhuttua dialogia ja pelillisiiä parannuksia, jotka hyödyntävät DS:n kosketusnäyttöä.



Harry Potter ja puoliverinen prinssi

KAIKKI / SYYSY

Kuudenteen Harry Potter -kirjan pohjautuva elokuva Harry Potter ja puoliverinen prinssi saa ensi-iltansa loppuvuodesta. Samoihin aikoihin tarjolle tulee tietysti myös elokuvaan perustuva peli, jossa Harryn on selvittävä kuudennen opiskeluvuotensa koitoksista. Voldemortin kiristäessä uhkaavasti otetaan velho-oppilaat eivät ole turvassa Tylpahkan suojissaakaan.



MUISTIKUVA: ATARI JAGUAR

64-bittisen konsolin kuoren alta paljastui hampaaton kissaeläin

LISUKELEVYASEMA

Jaguariin tehtiin myös CD-asema, joka asennettiin tylstä laitteiston päälle. Näillä aseilla Atari pyrki taistelemaan Segaa ja ennen kaikkea Sonya vastaan kirstyvässä konsolimarkkinoilla. Romppuusemasta ei kuitenkaan ollut kissapedon pelastajaksi.

KOTIPOLTOISTA

Kun Jaguarin lisenssi päättyi 90-luvun lopussa Hasbron haltuun, julisti lelujätti Jaguarin avoimeksi alustaksi, jolle kuka tahansa voi valmistaa sovelluksia ilman lisenssimaksuja. Harrastelijat ovat saattaneet valmiiksi useita keskeneräisiä projekteja, mutta ovat myös tuottaneet uusiakin nimikkeitä ikääntyvälle konsolikolliille.

NAPPIHIRVIÖ

Pienelle alueelle on tungettu yli 20 nappulaa, joten pelaaminen oli varsin haastavaa. Ergonomia oli Atarille tuntematon käsite ja Jaguarin ohjaimen irvikuva muistuttaakin enemmän kaukosäädintä kuin ohjainkapulaa.

PAKSUT POSKET

Nykykonsolien esteettisille arvoille elähtänyt karvakerä häviää 6-0. Tällaista aparaattia en huolisi olohuone-tani somistamaan, jos nyt olisi konsoliostoksilla. Moduleilla toimitetut pelit maksoivat mansikoita ja valmistuskustannukset olivat moninkertaisia verrattaessa Sonyn ja Segan käyttämiin CD-levyihin.

SUORITINSOPPA

Jaggea hehkutettiin aikoinaan maailman ensimmäisenä 64-bittisenä pelikonsolina. Väite pitää osittain paikkansa, sillä laitteen muistiväylä ja osa prosessoreista toimi 64-bittisinä. Tehojensa puolesta Jaguar pesi SNES:n ja Mega Driven, mutta laitteen ohjelmointi oli pelinkehittäjien mukaan todella vaikeaa.



TYHJÄSTÄ ON PAHA NYHJÄSTÄ

Pienen pesueen parhaimmistoa



ALIEN VERSUS PREDATOR Rebellion 1994

Pakokauhunäytteen selviytymisräiskintäsarjan ensimmäinen osa nähtiin vuonna 1994 Atarin konsolilla. Graafinen toteutus oli apinoitu Wolfensteinista, seinät kääntyivät suorissa kulmissa ja portaita ei näkynyt missään. Kuten jatko-osansakin, myös AvP-sarjan kantaisi oli tunnelmaltaan erinomainen.



WOLFENSTEIN 3D ID Software 1994

ID Softwaren natsikekkerit eivät esitelyä kaipaa, sillä nämä bileet olivat aikansa Half-Life. Yksinäinen kommando on jäänyt vangiksi saksalaiseen bunkeriin ja ulos pitäisi päästä. Ilman verenvuodatusta pihalle ei ole asiaa. Wolfenstein 3D oli maailman ensimmäinen pelihahmon silmistä kuvattu räiskintäpeli.



DOOM ID Software 1994

Doom on myös osa räiskintähistoriaa, sillä viimeistään tällä pelillä ID Software löi itsensä pelikansan tietoisuuteen. Grafiikka on huomattavasti Wolfenstein 3D:tä parempaa ja nyt kentissä on korkeuserojakin. Kissakonversio on uskollinen pc-esikuvallään, jokaista pientä yksityiskohtaa myöden.



TEMPEST 2000 Llamasoft 1994

Tempest on räiskintä, jossa alus kiertää lieriön muotoista kenttää lukittuna putkilon sisäreunalle. Vihulaiset mönkivät tuubin toisesta päästä kohti pikselialusta ja nämä pirulaiset pitäisi pysäyttää. Koska pelialue oli rajattu, vaati Tempest ennenkaikkea nopeat refleksit ja näppäret sormet.



PRIMAL RAGE Atari 1995

Tässä pelissä mennään kirjaimellisesti kivikaudelle, kun esihistoriallinen eliökunta ottaa mittaa toisistaan. Mistään halinalleviihteestä ei ole kysymys, sillä tässä pelissä veri lentää. Yletöntä punanesteellä ja sisäelimillä läträilyä maustetaan mukavasti hirtehisellä huumorilla, pieruvitsejä unohtamatta.



HIGHLANDER: THE LAST OF THE MCLEODS Lore Design 1995

Jaguarin ikioma Resident Evil, joka haki inspiraationsa Highlander-mytologiasta. Laadukas elokuva-materiaali siivutettiin alemman ikärajan toivossa, joten lähdemateriaalin virkaa ajaa Highlanderin maailmaan sijoittuva animaatiotarja.



STREET FIGHTER 10" SERIES SAGAT

State of the Art Toys julkaisi ensimmäisen Street Fighter -figuurisarjansa jälkeen suuremmat ja hienommat versiot Ryusta ja Sagatista. Maailman tukevimmalla sikaniskalla huomiota herättävä Sagat on varsin kiva kiva figuuri, sillä mallinnus on kohdallaan ja maalaus tarkkaa. Erinomainen lisä Street Fighter -fanin kokoelmaan. Ainoa miinuspuoli on se, ettei hahmo ole samassa mittakaavassa muihin figuureihin, joten koko katraan yhteisposeerausta suunnittelevan kannattaa ehkä tyytyä pienempään versioon.

CHRIS REDFIELD

Amerikkalaisen Neca-figuurivalmistajan näkemys aivan ensimmäisen Resident Evil -pelin hahmosta on yksityiskohtainen ja uskollinen alkuperäiselle, mutta ei kovin mielenkiintoinen. Se johtuu osittain siitä, että Chris Redfield jäi hahmona Leon Kennedyn ja Jill Valentinen varjoon. Tulevan Resident Evil 5:n ansiosta tulossa lienee uusia Chris Redfield -figuureita, todennäköisesti asianmukaisesti uudelleenmallattuna, mutta tosiaan figuurikeräilijän pitää tietenkin omistaa myös tämä alkuperäisversio vähintään vertailumielessä.

CASTLEVANIA PLAYER SELECT ALUCARD

Necan Player Select -sarjan Castlevania-hahmo on valtavan yksityiskohtainen vaatteiden kuviointeja, sisäpuolia ja asusteita myöten. Ei ihme, että figuurin saatavuus on käynyt hankalaksi. Jäänviileän Alucard-vampyyrin hiukset ovat kuitenkin aika muovisen oloiset ja hahmo on vaikea asetella hyllyyn, sillä vertaansa vailla olevan ulkonäön saavuttaakseen Neca on joutunut jättämään hahmon raajat liikkumattomiksi. Silti, Alucard on yksi hienoimpia pelifiguureita konsanaan.



NUKKELEIKKEJÄ

Viime numeron vektosivun Kratos-figuurista inspiroituneena kokosimme näytille lisää pelihahmoista tehtyjä muovipatsaita. Näitä nimittäin riittää, ja figuurien keräys on melkoisen suosittu harrastus. Peliaiheisia muoviuukkeleita ei myydä ihan joka kaupassa, mutta joistakin pelialan erikoisliikkeistä löytyy jonkinlainen valikoima. Figuurikeräilijän keidas on tietenkin netti ja etenkin ulkomaiset nettikaupat, joista löytyy muoviuukkeleita joka lähtöön.

MORTAL KOMBAT SHADLIN MONKS SERIES 2 SUB-ZERO

Jazwaresin figuurit eivät vedä vertoja millään osa-alueella Sotan tai Necan muovihahmoille, mikä näkyy tuskallisen hyvin heidän Mortal Kombat -sarjassaan. Sub-Zero on malliston parhaasta päästä, sillä naamari peittää kasvon armeliaasti. Silti figuurissa on epämiellyttävästi He-Man -ukkeleiden tuntua, ja se ei ole kehu mistään näkökulmasta. Liu Kang -hahmo on tosin vielä hirveämpi, sitä emme kehdannut edes näyttää.

HALO 2 SERIES 6 SPARTAN

Aivan, tämä Master Chief ei ole täysin korrekki muotoseikkojen suhteen. Tai pitäisikö sanoa väri-seikkojen, sillä Halo-pellen päähahmo on totuttu näkemään vihreässä Mjolnir-haarniskassa. Mutta moninpelissä erilaisia väriteemoja riitti, ja Joyride teki niistä koko joukon muovi-figuureja. Näitä hahmoja on erityisen helppo asetella erilaisiin poseerauksiin, mutta kiinteillä raajoilla toteutetut Kotobukiyan ja McFarlanen patsaat ovat kyllä ulkonaallisesti hienompia. Mutta valinnanvarahan on iloinen asia, ja toskeräilijä hankkii luonnollisesti kaikki.

STREET FIGHTER SERIES 4 AKUMA

Street Fighterin Akuma, tai Gouki, miten häntä haluatkaan kutsua, on siisti hahmo. Ja siististi toteutettu figuuri värisävyyttä ja pienimpiä yksityiskohtia myöten. Kaiken lisäksi hahmoa on paljon helpompi asetella tukevien sandaalien ansiosta. Huomattava ero ja iso plussa esimerkiksi paha-mainaisen huteraan Vegaan verrattuna. Piste iin päälle on hienonhienot häivähdykset harmaata ohimoiden hiuksissa, jotka kertovat hahmon olevan juuri Street Fighter III:n versio Akumasta, eikä mikään muu. Mikä pikkutarkkuus!

STREET FIGHTER SERIES 1 CHUN-LI

State of the Art Toysin neljän ensimmäisen Street Fighter -figuurisarjan julkaisu sujui suunnitelmien mukaan, mutta viides viiden hahmon sarja myöhästyi reippaasti. Chun-Li kuului varhaisimpiin julkaisuihin, ja on varsin uskollinen tulkinta. SOTA ei ole aina onnistunut naishahmojen kasvoissa, mutta Chun-Lin pärstävärkki on sieltä onnistuneemmasta päästä. Figuurin reidet ovat kuitenkin vain noin puoliksi niin mukavat kuin pitäisi.



Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



THE OFFICIAL GAME FROM
SYSTEM 3

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

www.kemedia.com
Soita numeroon 09-8190 530 niin saat
tietää lähimmän K.E. Median jälleenmyyjän. **K.E. MEDIA**

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd.
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

GAMEREACTOR

GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää ennakkoita 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 KYSEENALAISIN

Ninja Gaiden 2

Kiperän ninjapelin jatko-osan pitäisi kaiken järjen mukaan olla viimeisen päälle laadukas, mutta perusteellinen testi herätti yllättäviä epäilyksiä...



Odotetuimmat pelit

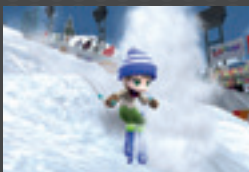
Joka kuukausi iskemme (viisaat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme eniten juuri tällä hetkellä



1 LittleBigPlanet

PS3

Sony'n omalaatuinen tasohyppely-kokemus kuulostaa jokaisen tiedonjyvä myötä yhä houkuttelevammalta. Mikäli yhteisölliset toiminnot ovat yhtä kattavat kuin Sony lupaillee, tervetuloa oikea elämä, eläköön nettipelailu!



2 Family Ski

Wii

Wii Fitin minipelit ja tasapainolauta toimivat niin mallikkaasti, että täysimittaiselle hiihtopelille on kysyntää. Family Ski tuo kesäkuun puolivälissä puuteria Suomen muotoon niin vähälumisessa kesään.



3 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

PS3

Hideo Kojiman odotettu mestariteos saapuu kauppoihin viimein kesäkuussa. Mestari itse yritti jo hissutella hypekoneistoa, mutta odotukset peliä kohtaan ovat edelleen katossa.

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

🔥 Jäätävä

🔥 Haalea

🔥 Lämmin

🔥 Kuuma

🔥 Liekehtivä

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



Urbaania tuhoa

Volition suuntaa avoimen pelimaailman markkinoilla tiukan kilpailun keskelle. Miltä tulevaisuus näyttää?



SAINTS ROW 2

Laitte PS3/XBOX 360 Kehittäjä VOLITION
Julkaisija THQ Laji TOIMINTA

Ensimmäinen Saints Row oli yllätys ilmentyään 2006. Grand Theft Auto -klooneja ja avoimen maailman pelejä oltiin nähty ennenkin, mutta Saints Row onnistui haastamaan silloiset GTA-pelit kauniilla ulkoasullaan ja monipuolisella sisällöllään. Ja olihan pelissä joitain ominaisuuksia, jotka ovat päätyneet myös Rockstarin GTA IV:ään. Saavutus sinänsä.

Onko markkinoilla tilaa toiselle samanlaiselle pelille, ja pitäisikö Saints Row 2:n kiinnostaa ketään Grand Theft Auto IV:n ostanutta?

Jatko-osan kohdalla kilpailutilanne on kuitenkin toinen. Kukkulan kuningas on palannut, ja avoimen maailman seikkailupelien tunkiota hallitsee jälleen Grand Theft Auto. Onko markkinoilla tilaa toiselle samantyyppiselle pelille, ja pitäisikö Saints Row 2:n kiinnostaa ketään GTA IV:n ostanutta?

Peliä kehittävän Volitionin mukaan Saints Row 2 tarjoaa hyvin erilaisen pelikokemuksen kuin Grand Theft Auto IV. Volition on keskittynyt "hyperrealismiin", joka tarkoittaa selvällä suomen kielellä sitä, että pelimaailmassa tapahtuu jotain todellisen maailman menoa hurjempaa. Avainsanana on urbaani kaaos, ja pelaajalle annetaan muutamia uusia tapoja aiheuttaa sitä.

Pelihahmo voi muun muassa heitellä muita hahmoja ikkunoiden läpi, autojen alle tai jopa talon katolta alas. Tämän lisäksi peliin on tuotu (köh, GTA:sta tutut, köh) satulalaukkupommit,

jotka tarttuvat mihin tahansa. Kun vihulaiseen nakkaa muutaman panoksen ja painaa liipaisinta, ei pakoon juokseminen auta, vaan räpiköinti lakkaa lyhyeen.

Saints Row 2:n tapahtumat sijoittuvat samaiseen Stilwaterin kaupunkiin kuin sen edeltäjänsäkin. Noin kymmenessä vuodessa kaupungista



Julkaisu ELOKUU



Kuolema korjaa

Saints Row 2:ssa ei säästellä ruumiita. Vihollisjengiläisen voi päästää hengiltä entistä monipuolisemmin.



HURTITIA HUUMORIA Saints Row 2:n kadut ovat täynnä mainoksia, jotka saattavat tuntua videopelin ystäville tutuilta. Jostain kumman syystä tämänkaltaisen parodiointi (kuten alemmassa kuvassa näkyvät radiokanavatkin) tuntuu jokseenkin tutulta. Saints Row 2 tiedostaa pahimman kilpailijansa, ja yrittää päihittää sen ainakin osittain tämän omilla aseilla. Nähtäväksi jää, miten asiaskeskunta tilanteeseen suhtautuu.



MENOPELI ALLA Perinteisten autojen lisäksi Saints Row 2:ssa on entistä enemmän erilaisia ajoneuvoja. Luonnollisesti vesijettiäkin ajassa voi ammuskella.

on kuitenkin tullut puolisoista kertaa laajempi, ja kaikki kaupunginosat ovat kokeneet muodonmuutoksen. Esimerkiksi pelin nimikkokaupunginosa Saints Row on muuttunut lasi- ja metalli-

uuta tutkittavaa konkareillekin.

Toinen Saints Row 2:n avainsana on muokattavuus. Oman pelihahmon sukupuolen voi tällä kertaa valita, ja hahmoa pääsee muokkaa-

Yksinpelin tarinan pystyy pelaamaan läpi myös kaverin kanssa yhteistyössä. Peliin liittyminen ja siitä poistuminen on saumatonta

pilvenpiirtäjien täyttämäksi toimistoalueeksi. Volitionin mukaan ensimmäistä peliä pelanneet saattavat tunnistaa kaupungin samaksi, mutta neljä uutta maanalaista kaupunginosaa tarjoavat

maan muutenkin niin vapaasti kuin ikinä tarvitsee. Peliin on luotu myös erillinen päänaukomisjärjestelmä, jonka avulla voi kannustaa oman jengin väkeä ja häpäistä kuolleita vihollisia.



FAKTA

VOLITION INC.
Volition, Inc. syntyi, kun Descent-pelisarjan luonut Parallax Software jakautui kahtia 90-luvun puolivälissä. THQ osti molemmat studiot, mutta toinen puolikas, Outrage Entertainment lopetti toimintansa vuonna 2003.

Pelaaja voi valita laajasta kattauksesta haluamansa eleen, jolla voi viitata vihollisjengiläisen äidin luonteenpiirteisiin. Oikea-aikaisesta hattuilusta palkitaan kunnioituksella, joka toimii pelimaailmassa valuuttana.

Volition on sisällyttänyt peliin myös piilotettavia, jotka toimivat hieman Xbox 360 -saavutusten tavoin. Tavoitteena on ollut luoda pelaajalle mielenkiintoinen kannustin kokeilla erilaisia juttuja, mutta nähtäväksi jää, kuinka luovasti pelaajan lopulta täytyy ajatella löytääkseen kaikki piilotetut bonukset.

Saints Row 2:n yksinpeli pyörii edeltäjän tavoin jengimaailmassa, mutta tällä kertaa meininki on tyylitelty ympäri ja ylilyödympää. Tarinan pystyy pelaamaan läpi myös kaverin kanssa yhteistyössä, ja kaveri pystyy hyppäämään verkon kautta mukaan missä vaiheessa tahansa pelin katkeamatta.

Saints Row 2:sta on kehitelty Volitionin mukaan 3 vuotta, joten kehitystyö alkoi jo ennen alkuperäisen Saints Row'n julkaisua. Saints Row 2 tarjonnee alkuperäisen pelin ystäville lisää hauskaa ajanvietettä Stilwaterissa, eikä ensikertalaistenkaan kannata ohittaa peliä vilkai-

semmatta. Elokuun lopussa julkaistavan pelin menestys riippunee pitkälti Grand Theft Auto IV:n vaikutuksesta. Mikäli GTA:n läpäisseet pelaajat kaipaavat lisää tekemistä, saattaa Saints Row 2 päästä ratsastamaan Rockstarin pelin jälkeä aalloilla. Toisaalta alustavasti syksyksi lupailtu GTA-lisäsisältö voi viedä Volitionin peliltä potentiaalisia pelaajia.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAHKOTUUDIO



Saints Row 2 parantaa edeltäjästään, mutta nähtäväksi jää, kiinnostaako ketään GTA IV:n jälkeen



Väriä harmauteen

Kuka väitti, että kaikkien videopelien pitää olla mustavalkoisia?



DE BLOB

Laitte DS / Wii Kehittäjä HELIX / BLUE TONGUE
Julkaisija THQ Laji TÄSÖHYPPELY / PULMAPELI

De Blobin juonta ei voi ylettömästi kekseliäisyydestä syyttää. Ilkeä I.N.K.T. -korporaatio on valloittanut Chroma-nimisen kaupungin, ja tehnyt värien käytöstä laitonta. Toveri Blackin johtama I.N.K.T.-armeija on ottanut kaupungin asukkaat vangeiksi, ja rakennusten seinät on maalattu tylsän harmaiksi.

Vaikka skenaario kuulostaakin hämmästyttävän paljon nykyräiskinnältä, varsinaista räimettä ei ole luvassa. Pelaaja ohjastaa de Blobia, joka kuuluu värvastarintaliikkeeseen. Pelitasoissa täytyy suorittaa erinäisiä väreihin liittyviä tehtäviä, kuten rakennusten maalamista. De Blob on aluksi väritön, mutta pelikenttiin sijoitettujen värirobottien avulla de Blob voi imeä itseensä väriä.

Vaikeammissa pulmissa täytyy käyttää myös logiikkaa. Esimerkiksi joitain rakennuksia voi joutua maalaamaan oranssiksi. Tällöin on ensin löydettävä punainen värirobotti ja tämän jälkeen keltainen värirobotti, jotta lopputuloksena on oranssi de Blob. Mikäli sattuu vahingossa koskettamaan väärän väristä värirobottia, kentistä löytyvissä suihkulähteissä voi peseytyä.

Suihkulähteistä on apua myös siinä tapauksessa, että I.N.K.T.-kätyrit onnistuvat täyttämään de Blobin musteella. Oheisissa kuvissa näkyvät valkokypäräiset peruskätyrit eivät moiseen pysty, mutta pelissä on mukana kuulakärkikyniä mukanaan kantavia kovempia

Julkaisu 2008



VÄRIÄ KANSALLE De Blob voi hyökätä ilkeiden I.N.K.T.-lakeijoiden kimppuun vain silloin, kun hänellä on värinoksia jäljellä. Lisää väriä saa kenttiin sijoitetuilta väriroboteilta.



FAKTA

SININEN KIELI

Vuonna 1995 perustettu australialaisstudio Blue Tongue on tähän asti tehnyt enimmäkseen lisenssipelejä. Yhtiön listalta löytyvät muun muassa Starship Troopers, Jurassic Park: Operation Genesis, Barnyard ja The Polar Express.

pahiksia, jotka saattavat sohia mustetta ympäröinsä. De Blob voi hyökätä vihollisten kimppuun vain silloin, kun hänellä on väriä varastossa jäljellä. Värillä on siis tällä kertaa väliä.

De Blob muistuttaa jatsahtavan rytmikkään musiikkinsa ja nopeatempoisen toimintansa ansiosta hieman takavuosien graffitipeli Jet Set Radiota. Myös de Blobissa voi koristaa pelimaailmaa värillä. Samaa ei voi sanoa suurimmasta osasta nykyräiskintöjä.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



De Blob eroaa nykypelien harmaasta massasta, mutta pelimekaniikka vaatii vielä hienosäätöä

Heilutellen

Wii-peli, jossa ravistetaan kapulaa? Älä huijaa!



BATTLE OF THE BANDS

Laitte Wii Kehittäjä PLANET MOON STUDIOS
Julkaisija THQ Laji RYTMIPELI

Battle of the Bandsin perusidea on jokseenkin eriskummallinen. Erityyiset bändit ovat päättäneet mitellä taitojaan, ja pelaajan on valittava lempityylilajinsa ja johdattava bändinsä kaupungin parhaaksi.

Bändivalikoimassa on niin tutumpia rock- ja countrybändejä kuin oudompia rap- ja mariachi-vaihtoehtojakin. Kaikista pelin kappaleista on nauhoitettu kaikenlaiset versiot, ja pelin aikana kuuluva versio riippuu siitä, kumpi bändi on kaksintaistelussa voitolla. Soivan kappaleen tyyli voi muuttua salamannopeasti, joten luvassa on taatusti omalaatuisia sovituksia.

Battle of the Bands näyttää ulkoisesti Guitar Heroilta, mutta peliä pelataan Wii-kaukosäädintä heiluttamalla. Peli tunnistaa kapulan asennon sijaan kaiken liikkeen, joten nuotteja täytyy lyödä heiluttamalla kapulaa oikeassa tahdissa joko oikealle tai vasemmalle. Taistelun tiimellyksessä voi myös hämätä vastustajaa erilaisilla hyökkäyksillä.

Battle of the Bandsin perusidea vaikuttaa todella yksinkertaiselta ja helposti opittavalta. Samaan aikaan se on kuitenkin pelottavan yksitoikkoinen, ja kyllästymismahdollisuus on huolestuttavan suuri. Rytmipelirintamalla alkaa olla kaiken hyvän lisäksi huomattavaa tungosta etenkin, kun Rock Band on tulossa myös Wille. Jos Battle of the Bandsin hintalappu on oikean suuruinen, saattaa sillä olla kuitenkin mahdollisuus saavuttaa oma pelaajakuntansa.

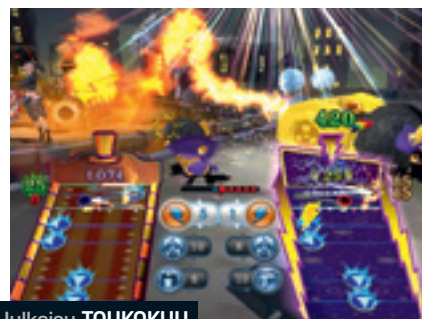
Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



Rock Bandin testaamisen jälkeen Battle of the Bands vaikuttaa auttamattoman yksipuoliselta rytmipeliltä



Julkaisu TÖUKOKUU



KAVERILLE KIUSAA Battle of the Bandsissa voi tehdä jäynää erikoishyökkäyksillä. Ihan kuten Guitar Herossakin.



SINISTÄ JA PUNAISTA Kuvassa de Blob on ennen rakennuksen huipulle kiipeämistään käynyt moikkaamassa sekä sinistä että punaista värirobottia. Värien yhdisteleminen on de Blobissa tärkeää myöhemmissä tasoissa, kun pulmaosiot hankaloituvat.



Korkeuseroja riittää

Bajassa ei ehkä ole yhtä monta erilaista reittiä kuin Motorstormin kilparadoilla, mutta korkeuserokilpailussa Baja vie voiton. Etenkin Hill Climb -kisoissa kannattaa jättää korkean paikan pelko kotiin.

Julkaisu ELOKUU

Aavikkoajelua

Baja ilmoittautuu kilpailuun erämaa-ajelun herruudesta, mutta päinvastaisesta perspektiivistä kuin kilpailijat



BAJA

Laitte PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Kehittäjä 2XL GAMES Julkaisija THQ Laji AJONEUVO

Motorstorm teki aavikolla ajelemisesta jälleen muodikasta. PS3-hittipelin vanavedessä markkinoille on tullut muitakin yrittäjiä. Tähänastisen kuva- ja videomateriaalin perusteella hyvin samantuntuinen Baja julkaistaan syksyllä. Gamereactor pääsi tarkastamaan, onko tarjolla jotain uudenlaista, vai onko kyseessä vain Motorstorm-klooni.

Peliä kehittävä 2XL ymmärtää vertailun, mutta tyyntyytelee plagiatti-aiheita. Baja tulee keskittymään kolikkopelien kasaamiseen ja toistuvien räjähdysten sijaan todenmukaisempaan ajotun- tumaan. Kyseessä on pikemminkin aavikkoajo- simulaatio kuin nopeavauhtinen kolarikisa.

Baja perustuu vuosittain järjestettävään Baja 1000 -kilpailuun, joka on 1000 mailin mittainen maratonkisa Meksikon ja Arizonan alueella. Oikea kilpailu kestää yli vuorokauden, mutta Bajaan kisa on tiivistetty 4 tunnin mittaiseksi. Mikäli 4 tunnin ajelu tuntuu liian rankalta, Bajassa voi ajella myös

lyhyempiä kilpailuja lähes 100 eri radalla.

2XL on kyllästynyt ajopelien itseään toistavaan perusideaan, jossa tavoitteena on oppia radan mutkat ja yrittää toistaa täydellistä kierrosta kerta toisensa jälkeen. Bajassa radan töyssyt ja kaarteet heittelevät autoa, ja auton radalla pitämisessä riittää haastetta. Auto voi myös rikkoutua, jolloin paikalle voi kutsua huoltoauton tai -helikopterin korjaamaan viat.

Bajassa on normaalin kilpa-ajon lisäksi muutama uudenlainen kilpailumuoto. Hill Climb -kisassa tehtävänä on kavuta jyrkän vuoren reinteitä ylös ja alas mahdollisimman nopeasti – mutta samalla myös varovasti. Jokaisesta rikkoutuneesta auton osasta napsahtaa aikasakko, joten pelkällä kaa- hailulla ei pärjää. Open Class Challenge -kisassa puolestaan on mukana useita eritehoisia ajoneu- voja, jotka eivät lähde perinteiseen tyyliin samalta viivalta, vaan tehoeron mukaan määritetystä lähtö- pisteestä. Mikäli kaikki ajoneuvot ajavat virheittä, ne saapuvat maali- viivalle samaan aikaan. Idea kuulostaa hyvältä, ja voin kuvitella etenkin nettipelissä olevan luvassa tiukoja nahinoita viimeisten mutkien voittokamppailuissa.



FAKTA

TOSI ISOJA PELEJÄ

2XL Games sai alkunsa vuonna 2005, kun entisen Rainbow Studiosin työn- tekijät muodostivat uuden studion. Rainbow Studiosin merittelistalta löytyy muun muassa Motocross Madness, ATV Offroad Fury -sarja, Splashdown ja MX Unleashed.

Bajan nettipelissä pääsee pelaamaan maksimis- saan 10 henkilöä, ja kaikki yksinpelimuodot ovat pelattavissa myös monipelissä. Bajasta löytyy lisäksi Freeride-pelimuoto, jossa pelaaja pääsee ajamaan vapaasti yli 60 neliökilometrin kokoisessa pelimaailmassa.

Elokuussa julkaistava Baja ehtii vielä parin kuu- kauden aikana kehittyä, mutta jo tässä vaiheessa näyttää siltä, että sillä on mahdollisuus erottua Motorstormista ja sen tulevasta jatko-osasta. Suurin kysymys onkin, kiinnostaako aavikkoajo- simulaatio pelaajia.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

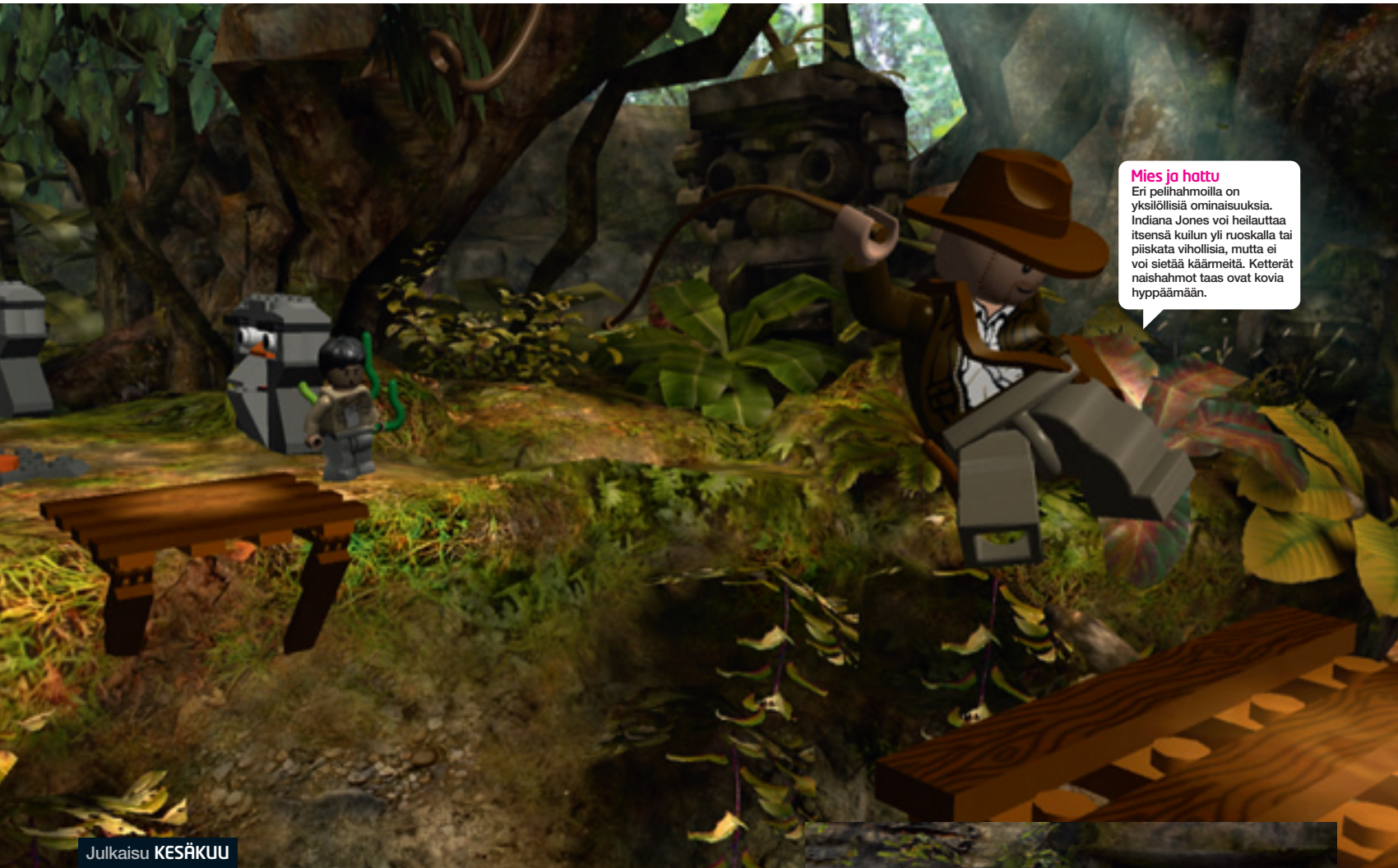
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Baja vaikuttaa melko lupaavalta, mutta realistisin ja peli-ilon tasapaino on hankala löytää



REALISTISEMPAA MENO Kehittäjä 2XL Gamesin mukaan he ovat pyrkineet Bajassa realistiseen ajotun- tumaan. Ratojen varsilta löytyy valtavasti töyssyjä ja kiviä, joten nopeat refleksit ovat eduksi.



Mies ja hattu

Eri pelihahmoilla on yksilöllisiä ominaisuuksia. Indiana Jones voi heilauttaa itsensä kuilun yli ruuskalla tai piiskata vihollisia, mutta ei voi sietää käämeitä. Ketterät naishahmot taas ovat kovia hyppäämään.

Julkaisu KESÄKUU

Muoviseikkailu

Klassikkoelokuvien peliversiointi onnistuu hyvin, kun soppaan lisätään ämpärillinen Lego-palikoita



LEGO INDIANA JONES

Laite KAIKKI Kehittäjä TT GAMES
Julkaisija LUCASARTS Laji TOIMINTASEIKKAILU

TT Gamesin eli entisen Traveller's Tales-studion Lego-versioinnit elokuvaklassikoista ovat aika hauska tapaus. Tähtien sodat on käsitelty jo huolellisesti monen pelin voimin, kesällä vuorossa ovat Indiana Jonesit ja syksyllä Batman.

Lego Indiana Jones on välittömästi tuttua tavaraa Lego Star Warsseja kokeilleelle. Toisaalta peli on helppo kuvitella ummikollekin: Indiana Jones Lego-ukoilla. Hassu idea on toteutettu muodollisesti pelihahmon ulkoa kuvattuna kolmiulotteisena toimintaseikkailuna, mutta todellisuudessa homma on simppelempi. Pelissä juostaan, hypitään ja tapellaan Indy-leffojen hengessä, mutta Lego-hahmoilla. Toimiva kuningasajatus on myös pelattavuuden pelkistäminen aivan perustasolle saakka. Ohjaaminen on helppoa eikä vaikeita akrobaattitemppuja tarvita. Yhdestä napista hypätään, toisesta muksautetaan nyrkillä ja kolmannelta poimitaan tai pudotetaan esineitä. Neljäs toimintonappi vaihtaa ohjattavaa peli-

hahmoa, sillä seikkailut käydään aina parivaljakkona. Parityötä tarvitaan monen ongelmapaikan ratkaisussa, ja peliä voikin pelata kahdestaan tai jättää aisaparin tekoälyn juoksutettavaksi.

Aiempiin Lego-seikkailuihin verrattuna Lego Indiana Jonesin uutuus ovat hahmojen fobiat, joita käytetään uutena ongelmapaikkojen rakennuspalikkana. Esimerkiksi käämeitä kammoava Indy ei pysty toimimaan lierojen läheisyydessä, vaan menee paniikkiin ja jää paikalleen tärisemään silmät peitettynä. Ongelmien asettelut ja tapah-
tumapaikkojen rakenne ovat niin yksinkertaisia ja loogisia, että lapsenkin voi kuvitella hoksaavan ratkaisut ennen pitkää. Toisaalta haastetta on juuri sen verran, että varttuneempikin pelaaja unohtuu helposti pätkäilemään pulman toisensa jälkeen.

Lego-pelisarjan lapsiystävällisyys ei ole kuitenkaan aivan tyylipuhdasta. Ohjattavuus ja vaikeustaso ovat kohdallaan ja yhteispelimahdollisuudet juuri sellaiset kuin pitääkin. On kuitenkin vähän sen verran, että varttuneempikin pelaaja unohtuu helposti pätkäilemään pulman toisensa jälkeen. Tässäkin pelissä pätkitään nyrkillä, lapiolla, miekalla ja pyssyillä legomiehiä ketoon vähän



ELOKUVIEN HENGESSÄ Lego Indiana Jonesissa seikkaillaan elokuvista tutun juonen mukaisesti. Tässä ryöstetään eteläamerikkalaista muinaisesinettä ja kohta paetaan vierivää kivenlohkareita.



FAKTA

LEGO BATMAN

Syksyllä julkaistava Lego Batman tulee sisältämään 18 erilaista kenttää. Pelin erikoisuutena on kenttien avautuminen roistohahmoilla pelattavaksi, kunhan kenttä on ensin ratkaistu sankareilla. Näin tehtäviä löytyykin itse asiassa 36 kappaletta. Batman ei varmasti jää viimeiseksi Lego-peliksi, ja lisää muoviseikkailuja onkin epävirallisesti jo luvattu.

väliä. Muovilelujen välinen väkivalta ei ole kovin järkyttävää, mutta toisella lisenssivalinnalla ruudulla ei näkyisi Legonatsiupseeria räjäyttämässä puolta tusinaa pikku-ukkoa kappaleiksi käsikranaatilla. Aikuisen silmissä tämä on toki hauskan näköistä.

Toinen lapsiystävällisyyteen liittyvä nitinä koskee lokalisointia. Nämä pelit pitäisi ehdottomasti saada suomenkielisinä, eikä se olisi edes iso homma. Legohahmot eivät nimittäin puhu mitään, ja repliikkien korvikkeena käytettävä murahtelu ja yninä toimivat yhtä lailla kaikilla kielillä. Käännettäväksi ei jäisi kuin ajoittain ruudulla näkyvät ohje- ja vinkkitekstit, jotka ovatkin pelin etenemisen kannalta hyödyllisiä.

Jaakko Maaniemi

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



Baja vaikuttaa melko lupaavalta, mutta realistisin ja peli-ilon tasapaino on hankala löytää



Julkaisu KESÄ

TRIVIA JA KATEGORIOITA Buzzin kysymyskategoriat kattavat kiitettävästi aihealueita. Mukana on ainakin urheilua, yleistietoa, taiteita ja tieteitä.

Summerit soimaan

Suosittu tietovisapelin Playstation 3-versiossa on langattomat ohjaimet, verkkotoimintoja ja yhteisöulottuvuutta


**BUZZ!
QUIZ TV**

Laite PLAYSTATION 3 Kehittäjä RELENTLESS / SLEEPY DOG Julkaisija SOFY Laji TIETOVISA

Suomenkieliset Buzz-tietovisapelit ovat menestyneet Playstation 2:lla varsin mukavasti. Useamman tietovisapelin lisäksi yksinkertaisia summeriohjaimia on sovellettu onnistuneesti Buzz! Junior-lastenpeleihin. Pelisarjan Playstation 3-versio vaikuttaa ennakkotietojen ja pikakokeilun perusteella parantavan menestyskonseptia entisestään.

Kouriintuntuvien parannus vanhoihin Playstation 2 -versioihin verrattuna ovat uudet langattomat ohjaimet. Nyt seurapelin käynnistämisen kynnyksellä on entistä matalampi, kun johtoihin kompuroinnin vaaraa ei ole. Valitettavasti ohjaimet eivät ole ladattavia, joten patterirulettiin kannattaa varautua.

Teräväpiirtografiikka ei tuo peliin merkittävää

lisätenhoa, mutta luvut verkkotoiminnot tuovat. Verkossa voi pelata toisia tietovisaita vastaan paitsi yksin myös joukkueina. Yhteisötoimintoihin kuuluu myös omien kysymysten tekeminen ja niiden jakaminen verkossa toisten pätkäilyksi.

Luvassa on myös tiettävästi verkkokaupasta ladattavia virallisia lisäkysymyspaketteja, jos pelin mukana toimitettavat 5000 kysymystä alkavat käydä liian tutuiksi.

Buzzin Playstation 3 -version suosiota rajoittaneekin lähinnä vielä pienehkö laitekanta, mutta juuri tämän kaltaisilla peleillä konsolia voidaan markkinoida massamarkkinoilla. Seuraavaksi odotellaankin ensimmäisiä Playstation 3:n Buzz! Junior-lastenpelejä.

_Jaakko Maaniemi

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO


Tietovisapeli on oleellinen osa Playstationin kohtuullista bilepelien valikoimaa



FAKTA

PELITILJOJA

Yksi Buzzin menestystekijöistä on monipuoliset pelitilat. Tietovisan yksinkertaisen kysymys ja vastaus -mekaniikan ympärille on keksitty kiitettävä määrä erilaisia muunnelmia. Joillakin kierroksilla pisteitä voi vain tienata, joskus taas myös menettää. Joskus pääsee ryöstämään kilpailijoiden pisteitä tai pelaamaan uhkapeliä omillaan.

LITTEÄN MAILAN PELI Big Beach Sportsin lajivalikoimaan kuuluu muun muassa kriketti. Tiettävästi peliä aiotaan tästäkin huolimatta markkinoida myös Britannian ulkopuolisiin maihin.

Julkaisu KESÄKUU



Rantapelejä

Aussistudio tarjoilee lisää Wii Sports -henkisiä lajeja


**BIG BEACH
SPORTS**

 Laite Wii Kehittäjä HB STUDIOS
Julkaisija THQ Laji URHEILU

Kesä on tulossa, ja mikä olisi parempi tapa viettää kesäpäivää kuin pelata urheilulajeja rannalla? Australialaisen HB Studiosin mielestä ilmeisesti pelata niitä kotona Wii-konsolilla.

Päälin puolin Big Beach Sports vaikuttaa Wii Sports -kloonilta, mutta HB Studiosin mukaan Big Beach Sportsin lajit ovat paljon syvällisempiä kuin Nintendo'n hittipelissä. Käytännössä tämä tuntuu tarkoittavan sitä, että kaukosäätimen heiluttamisen lisäksi ajoittain pitää myös painaa jotain nappia.

Pelissä on kuitenkin yksi todella mielenkiintoinen ominaisuus. Pelihahmonsa voi nimittäin lähettää langattomasti DS-käsi-konsoliinsa, jossa tälle voi piirtää kasvat. Valmiin hahmon voi lähettää takaisin Wii-konsoliin, jossa se on valmiina urheilemaan.

Big Beach Sportsin lajivalikoimaan sisältyvät jenkkipuolitus, lentopallo, jalkapallo, bocce, frisbee-golf sekä kriketti. Kaikkia lajeja voi pelata yksin tai jopa neljän pelaajan voimin.

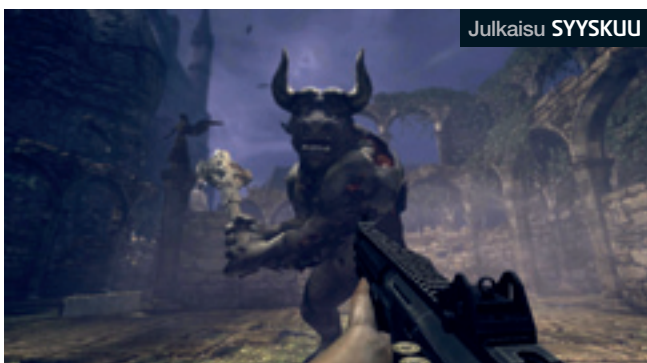
Vaikka halpoja rahastuksia alkaa ilmestyä Wille tiuhaa tahtia, vaikuttaa Big Beach Sports keskivertoa laadukkaammalta tekeleeltä. Pelin pitkäikäisyys testataan sen ilmestyessä kesäkuussa.

_Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO


Rahastusmittari hälyttää, mutta DS-ominaisuus kuulostaa mielenkiintoiselta...

Turhaa räiskettä



Julkaisu SYYSKUU

RISTISTÄ PÄÄHÄN Minotaurit ja muut myyttiset olennot riehuvat Legendaryssa.

Ihmissudet ja minotaurit raapivat ja riehuvat harmaassa ja ennalta-arvattavassa ammutapelissä


LEGENDARY

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

Legendary sekoittaa apokalyptistä tarinan-kerrontaa ja mytologisia hirviöitä nykyajassa tapahtuvaan räiskintäpeliin. Ideat ovat vähissä, sillä peli vaikuttaa kovin tutulta ja vanhanaikaiselta räiskinnältä.

Suoraviivainen kenttäsuunnittelu on yllätyksentöntä ja monista lajityypin peleistä tuttua, putkimaista menoa. Hahmosuunnittelu ja ankea visuaalisuus ovat persoonaatonta, unohtettavaa jälkeä. Väritön grafiikka on liian harmaata ja muistuttaa ikävästi

muita tämän lajityypin epäonnistuneita pelejä. Epätarkka ohjattavuus ja ruudunpäivityksen nykiminen eivät paranna tunnelmaa ensinkään. Ennakkoversio oli vain 60-prosenttisesti valmis, joten tekijöillä on vielä mahdollisuuksia parantaa ja viimeistellä peliä ennen sen syyskuulle kaavailtua julkaisua. Valmiissa pelissä saa olla reilusti laadukkaampaa ja omaperäisempää otetta, sillä nyt odotukset eivät kovin korkealle nouse.

_Johannes Valkola

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO


Legendarylla tulee olemaan täysi työ erottaa positiivisesti genren parhaimmistosta



Mäiskis löiskis

Ninja Gaiden II:n taistelu on rajua runttausta. Laumoina hyökkäävistä vihollisista irttaa lihaa ja luuta hirmuisia määriä. Punasuihkut maalaavat maan, seinät ja jopa katot siivouskelvottomaan kuntoon.



Petolinnun elkein

Yksi Ryun monista aseista on käsiin ja jalkoihin kiinnitettävät teräskynnet. Eri aseilla tuntui olevan omat heikkoutensa ja vahvuutensa, joten taitopelaajille riittänee opeteltavaa pitkäksi aikaa. Satunnaispelaajalle riittää yhden asteen opettelu.

Ninjan kosto on kauhea

Kulttimaineesta nauttivan ninjapelin jatko-osa ei yllättäen olekaan takuuvarma mestariteos



NINJA GAIDEN 2

Laite XBOX 360 Kehittäjä TEAM NINJA
Julkaisija MICROSOFT Laji TOIMINTASEIKKAILU

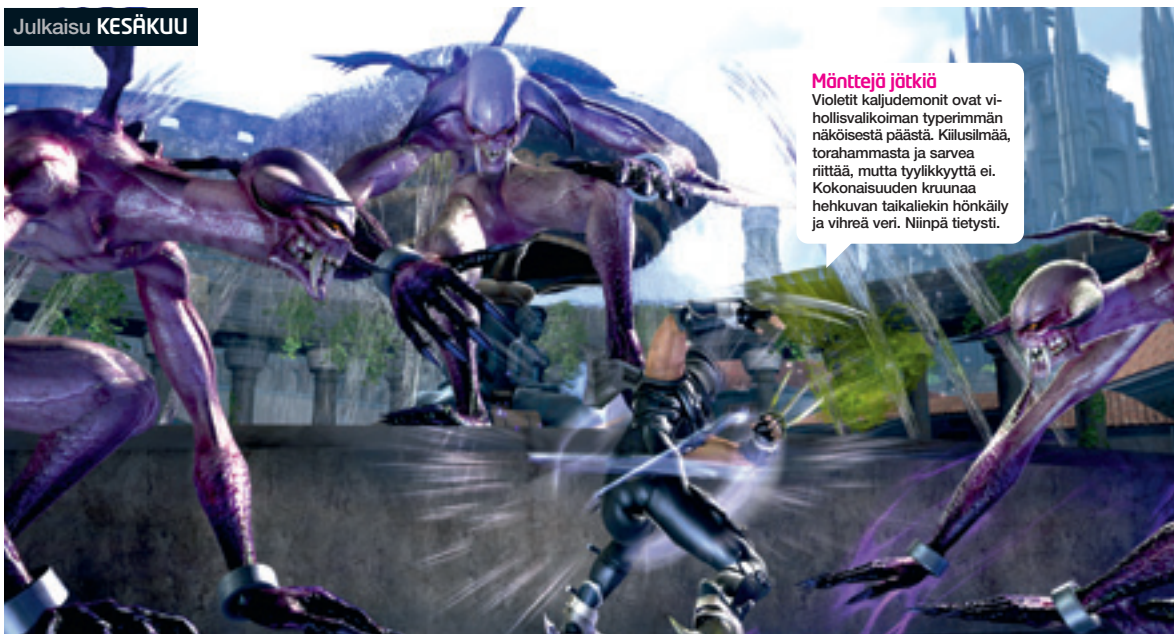
Ninja Gaidenin juuret ovat monien nykypelien tapaan 1980-luvulla. Dead or Alive -mätkintä-peleistä tunnettu Team Ninja toi pelisarjan uudelle vuosituhannele taitopelaajille suunnatulla Xbox-pelillä. Peli jäi monelta kesken, sillä harvan taidot riittivät loppuun saakka. Toisaalta kipakka vaikeustaso nosti pelin kultistatukseen. Ninja Gaiden II:ssa Team Ninja tuntuu olevan tekemässä oikeaa ratkaisua vaikeustason suhteen. Helpoin vaikeustaso ei vaadi pelaajalta oikean ninjan refleksejä, taitoja ja sinnikkyyttä, mutta haastavat vaikeustasot on säästetty niistä haluaville.

Helpoimmalla vaikeustasolla Ninja Gaiden II on verrattavissa pelihahmon ulkopuolelta kuvattujen toimintaseikkailujen viimeaikaisiin menestyspeleihin God of War 1-2 ja Devil May Cry 4. Peli soljuu eteenpäin keskinkertaisillakin taidoilla. Pelin päähahmo on lohikäärmeninja Ryu Hayabusa. Ryun perusvarusteisiin kuuluu uskollinen miekka ja loputon varanto heittotähtiä. Taistelu on sähkökkääs utjakoiden kontrollin ansiosta. Hyökkäysnappeja on kolme ja niiden lisäksi ei tarvitsekaan kuin liipaisimen torjuntatoimintoa ja hyppyä. Matkan varrella mukaan tarttuvia elinvoimaa ja taikaenergiaa palauttavia yrttejä, uusia lyömäaseita ja tehokkaampia pitkän kantaman aseita vaihdellaan ristiohjaimella käytettävästä valikosta.

Aseissa on konkreettisia eroja. Perusmiekka tuntui toimivalta valinnalta kaikissa tilanteissa, kun taas kotkankynnet ja kusari-gama -ketjusirppi vaativat selvästi erilaista otetta ja taitoja. Myös kaksoismiekat tuntuivat vaativan opettelua.

Ninja Gaiden II:n väkivaltaisuus on päällekkävää. Irtoraajoja, mestauksia ja verisuihkuja näkyy ruudulla useamman tapauksen sekuntivauhdilla. Verellä läträämistä ei kaunistella tai edes tyyliellä mitenkään erikoisesti, sitä vain tapahtuu hemmetisti ja koko ajan. Kokonaisfiilis on jonkin verran tökerö, kun punavärin tursuili ei tunnu tarkoittavan mitään. Team Ninjan tyyliä jätettiin kyseenalaistuu myös perusninja erikoisempien vihollisten suunnittelussa. Torahampaiset hämähäkininjat, limaihoiset kaljudemonit sekä enkelin ja paholaisen piirteitä yhdistelevät pornoviolliset eivät sinänsä ole huoja ideoita, onhan samantyyppisellä kuvastolla pärjätty monessa toimintapeleissä God of Warista

Julkaisu KESÄKUU



Möntejä jätkeä

Violetit kaljudemonit ovat vihollisvalikoiman typerimmän näköisestä päästä. Kiilusilmää, torahammasta ja sarvea riittää, mutta tyylikkyyttä ei. Kokonaisuuden kruunaa hehkuvan taikaliekien hönkähä ja vihreä veri. Niinpä tietysti.



SAMMAKON SILMIN Pelin puoliautomaattinen kamera pyrkii vetämään kuvakulman alaviistosta. Se tekee taistelusta näyttävää, mutta suunnistamisesta hankalaa.

Devil May Cryhin. Ninja Gaiden II:ssa ne vain näyttävät... urpolta. Viimeistään metalliteristä koostuvat käämeoliot valtavine terästisseineen pistävät epäilemään Team Ninjan näkemystä. Itämainen kevytfetissimatsku ei ole itsessään huono juttu, mutta ei sekään automaattisesti kannu. Ennakkoversio oli tosin selvästi keskeneräinen, joten viimeistely toteutus saattaa herättää valitut viholliset henkiin ja temmata mukaan tunnelmaan.

Mutta eipä Ninja Gaiden II tunnu tyylipuhtaalta pelimekaniikaltaankaan. Taistelu on sujuvaa ja

! FAKTA

JOTAIN LAINATTUA

Ninja Gaiden II tuntuu saaneen vaikutteita ennen kaikkea God of Warista. Ilmassa viuhuva ketjusirppi tuo mieleen Kratoksen ketjumiekat. Pomotaisteluissa Ryu kiipelee ja pomppii jättiviollisten keholla kuin Spartan aave konsanaan. Äijäilyssä kumipukuinen ninja ei pärjää äkäiselle antiikkisankarille laisinkaan.

vimmaista, mutta isoja vihollislaumoja vastaan taistellessa syntyy ongelmia. Hidastustöyssyistä käyvät perusninja muuttuvat yllättävän vaaralliseksi menetettyään raajan tai pari. Amputoidut pikkunilkat nimittäin ryömivät pelaajaa kohti, nykäisevät Ryun nurin ja puukottavat räjähtävällä heittotikarilla. Se sattuu enemmän kuin kymmenen silpomattoman ninjan yhteishyökkäys. Ryömivät miinat kuolevat yhdestä iskusta, mutta marginaali riittävän lähelle ja liian lähelle menossa on yllättävän pieni. Ongelma kärjistyy, kun pahoja hautovat raahustajat peittyvät edesmenneiden toveriensa muodostamaan ruumismattoon. Osa ongelmasta liittyy kuvakulmiin, jotka ovat yleisesti ottaen oudon alhaalta. Peli heittelee kuvakulmaa muutenkin puolelta toiselle salamannopeissa päitä ja torsoja katkovie lopetuslyöntien dramatisoinneissa, joten tietyn kuvakulman hakeminen taistelussa on mahdoton ajatus.

Taistelun ulkopuolella seikkailutunnelmaa latistavat epäuskottavat ja latteat ympäristöt harvinaisen tyyneine "ongelmanratkaisuihin". Tyypillinen älypala on nuolen ampuminen punaisena hohtavaan maalitauluun tai avaimen hakeminen satunnaisen umpikujan sivuhuoneesta.

Myös Team Ninjan tekninen taituruus on ennakkoversion valossa kyseenalainen. Peli näyttää vain teräväpiirtotarkkuudelle päivitettyä Ninja Gaidenilta. Ympäristöjen yksityiskohtien vähyys on silmiinpistävä. Tämä voi olla hyväkin asia, sillä tällainen määrällinen ongelma poistuu yksinkertaisesti kuorutusta lisäämällä. Siihen Team Ninjalla on vielä aikaa. Vai onko vaatimustaso kasvanut uusien tehokonsolien myötä nopeammin kuin Team Ninjan osaaminen?

Jaakko Maaniemi

! KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Ristiriitainen ennakkoversio povaa ninjapelin jatko-osasta pettymystä tai napakymppiä.



RAAJATONTA Tämän aukeaman kaikissa kuvissa yhtä lukuun ottamatta len-teele irtoraajoja. Tyylistyseikkaukset ovat Ninja Gaiden II:ssa juuri näin yleisiä.

KESKEISTÄ SISÄLTÖÄ ... ja leikkäläänpä vielä vähän lisää. Menikö perille? Ninja Gaiden II:ssa viilellään ja leikkälään ihan koko ajan, tuella ja jatkuvasti.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Gamereactor matkusti Pariisiin tapaamaan Hideo Kojimaa ja pelaamaan hänen mestariteostaan

Laite PLAYSTATION 3 Kehittäjä HONAMI Julkaisija HONAMI Laji TOIMINTA Julkaisu 20.6.

Vallitsee ikaikainen sota. Ihmiset ovat jakautuneet yksityisesti omistettuihin militanttiryhmiin, jotka käyvät keskenään loputtomia taisteluja. Uskonto tai ideologiat eivät liity sotaan millään lailla. Maailmantalous on niin sitoutunut sotateollisuuteen, että sen täytyy lietsota sotaa selvittääkseen. Sota on lähtökohta ja päämäärä. Hideo Kojima kertoo, että hän on kiinnostunut vain lähimmästä tulevaisuudesta.

Jos kristallipalloon tiiraa liian syvälle, on lopputuloksena puhdasta sci-fiä. Lähitulevaisuuden ennustamiseen tyytyessä tarinaan on helpompi samaistua. Kyberنینjoja ja valtavia taistelurobotteja lukuun ottamatta, tietenkin. Snake on päässyt vanhentumaan sen jälkeen, kun näimme hänet viimeksi. Vanha sotaratsu on sairastunut Wernerin syndroomaan, ikäihmisiä

vaivaavaan tautiin. Veteraanisotilas yskii, vinkuu ja kärsii selkävivusta. Tämän vuoksi sankari voittaa pelaajan puolelleen helposti. Täysin piittaamatta ikäihmisen vaivoista ilkeä hiippari suunnittelee, kuten tavallista, maailmanvalloitusta. Kukapa olisi arvannut?

Tarinankerrontaan voi suhtautua kahdella tavalla. Innokkaat fanit, jotka ovat seuranneet Metal Gear Solid -sarjaa pitkään, löytävät pelistä monimutkaisia perusteita ja kokonaissaagaa täydentäviä pikkutietoja. Metal Gear -ummikot ja tarinasta piittaamattomat pelaajat voivat katsoa tilannetta toisin. Metal Gear Solid 4 on yhden miehen ajojahti: Solid Snake jahtaa Liquid Snakea.

Ajojahti alkaa taistelukentältä. Kaksi kilpailevaa ryhmittymää tekee parhaansa tuhotakseen toisensa Lähi-idässä. Snake voi joko yrittää vältellä taistelevia





osapuolia ja edetä hiipimällä tai valita nopeamman, väkivaltaisen tien. Jos pelaaja haluaa hiipillä, on edessä piilopaikkojen etsimistä ja varjoissa liikkumista. Jos puolestaan mieli tekee leikkiä väkivaltaa rakastavaa toimintasankaria, voi esiin vetää rynnäkökiväärin ja antaa kuularuiskun laulaa.

Tämänkaltaisen vaihtelu on pelin suurimpia vahvuuksia. Pelaaja voi valita kahdesta yhtä

vaikea käsitellä suuria tunteita. Ei omiani, ne saavat velloa miten paljon tahansa. Mutta pelihahmojen tunteiden kuohuessa voimakkaasti peräännyttynä voimattomana. En pidä siitä, ettei minun anneta ajatella itse, vaan kaikki selitetään yksityiskohtaisesti kiihtymyksestä värisevällä äänellä. Metal Gear Solid leikittelee kaihomielisesti jokaisella mahdollisella tunteella. Kaihoisa rakkaus, kloonit ja kerta toisensa

Snake on päässyt vanhentumaan sen jälkeen, kun näimme hänet viimeksi. Vanha sotaratsu on sairastunut

palkitsevasta vaihtoehdosta. Jos pelaaja valitsee taistelujen tien, kykenee Metal Gear Solid 4 kamppailemaan lajittyyhin parhaimmiston kanssa. Jos mieli tekee puolestaan väijyä ja käyttää ympäristöä piiloutumiseen, palkitsee peli täysin erilaisella tavalla. Mutta aivan yhtä avokätisesti.

Yksityisarmeijojen aseet ovat dna-sidon naisia, eikä vanha käärme voi siten käyttää niitä. Tässä kohtaa kuvaan astuu virvoitusjuomista riippuvainen asekauppias Drebin, joka omistaa sekä apinan että panssarivaunun. Snake on Drebinille potentiaalinen tulonlähde, ja kaikki Snaken poimimat aseet myydään automaattisesti Drebinille. Vastapalveluksena hän viilaa Snaken aseista sarjanumerot pois.

Aseista kiinnostuneita pelaajia hellittää. Tarjolla on käsittämättömän suuri valikoima aseita, joita voi kaiken kukkuraksi muunnella. Itse pidin valtavaa valikoimaa hieman hämmentävänä. Päädyinkin käyttämään enimmäkseen sitä asetta, jossa oli kulloinkin eniten ammuksia. Kuten ennenkin, tainnutuspistoolilla ja hoksottimien käytöllä pääsee pitkälle.

Aseiden lisäksi Guns of the Patriots on täynnä myös tunnetta. Minun on pelaajana

jälkeen kuolemaan tuppaavat hahmot – kaikki tämä voi olla liikaa. Sen takia huumori tuntuu vapauttavalta. Huumori on todiste siitä, ettei peliä pidä ottaa liian vakavasti. Vakavuuden ja leikinlaskun välillä on niin suuri kontrasti, että molempien hallittavuus rakoilee. Huumori on usein hyvin hienovaraista, mutta se on aina läsnä jännitystä rikkomassa. Kojima pyrkii samaan aikaan luomaan illuusioita ja täsmällisesti hajottaa niitä. Ahdistavaa dialogia sodasta ja kuolemasta seuraa tynnyriin ripuloiva sotilas. Monimutkaisia perhesiteitä, edistynyttä sodankäyntiä, ja sen jälkeen apina hopeisissa kalsareissa juomassa limua ja röyhtäilemässä. Vakavuuden varjo vedetään kerta toisensa jälkeen pelin yltä.



UAMPIN PALUU Hahmojen kuolema ja henkiinpaluu on hyvin yleistä Kojiman peleissä. Kuvassa on tuttu kasvo Snaken menneisyydestä. Tämä karvarinta ei helpolla kuole, mistä kielli myös luodin jättämä arpi otsassa.

TILANNE TARHAILUSSA Useimmiten ei kannata säännätä suin päin taistelun keskelle. Tilanteen tarkkailu sivummasta antaa monia strategisia etuja. Yksityisarmeijat voivat hyvinkin lahdata toisensa, mikä helpottaa Snaken tehtävää.



AHROBATIAA Kuvassa esiintyvä sotilas kuuluu erikoisjoukkoihin, jotka liikkuvat ravisottuja vikkelimmin. Saappaisiin kiinnitetyt köydet mahdollistavat esimerkiksi seiniin takertumisen. Kaiken hyvän lisäksi erikoisjoukot tapaavat liikkua ryhmässä.

Monimutkaisia perhesiteitä, edistynyttä sodan- kääntä ja apina hopeisissa kalsareissa



ASEKAUPPIAS Herra Drebin, palveluksessanne...

Asekauppias Drebin on eriskummallinen mies, joka tuppaa tulemaan apuun, kun hätä on suurin. Hänen hopeakalsonkin apinansa on erittäin epämiellyttävä, mutta sen rottamaisen ihon alla sykkii suuri sydän. Mikäli aseista on pulaa, Drebin pelastaa. Pelaaja voi milloin tahansa ottaa yhteyttä Drebiini esimerkiksi ammuksien ostoa tai löydettyjen aseiden myymistä varten. Missä tahansa taistellaankin, Drebin on paikalla käärimässä rahat pois. Raskaasti aseistettu (ja limu-automaatilla varustettu) sotakone kuljettaa Drebiiniä konfliktista toiseen.

Karkea huumori seuraa korkealentoista juonenkuljetusta kerta toisensa jälkeen. Saamme tuon tuostakin muistutuksen, että pelin tehtävä on viihdyttää. Vaarana on kuitenkin se, että pelin liian vakavasti ottavat pelaajat kiroavat absurdeja osuuksia. Minä kuitenkin kunnioitan lopputulosta juuri siksi, että Metal Gear Solid on kevytmielisempi kuin yleisesti luullaan. Metal Gear Solid -pelissä voi olla kyberninjoja, liitteleviä klooneja ja huterasti tasapainoilevia, telkkarilla varustettuja minirobotteja.

Huumorin lisäksi illuusiota rikkoo myös toinen aspekti. Metal Gear Solid on pelin ulkopuolisten viittausten sekamelska.

Viittaukset sarjan muihin peleihin ovat sekä kohteliaita että loogisia. Pelistä löytyy myös yleisluontoisempia viittauksia Hideo Kojimaan ja hänen peleihinsä ennen Metal Gear -sarjaa. Nämä pienet pilkahdukset palkitsevat tarkkasilmäisen pelaajan. Intertekstuaalisia viittauksia pelikonsoleihin, Blu-ray formaattiin ja muihin pikkupilkkan kohteisiin ropisee tasaiseen tahtiin.

Pelin nojaaminen edeltäjiinsä ei ole ongelma. Guns of the Patriots onnistuu luomaan oman identiteettinsä ja erottamaan itsensä sarjan edellisistä osista. Vaikka tarinan perusteet ovat menneissä tapahtumissa, Kojima ohjaa

tarinan eteenpäin ja tarjoilee merkittävästi uutta.

Metal Gear Solid 4:n tempo on nopea ja tasainen. Toisinaan pitkäpiimäiset välivideot keskeyttävät toiminnan, mutta muuten peli pysyy harvoin paikallaan. Ajoittain pitkät tarinankerronnalliset katkot tuntuvat piinalisilta. Pelaan Metal Gear Solid -pelejä ennen kaikkea loistavien huumori- ja toimintahetkien takia. Jos uuden tehtävän aloittaminen viivästyy, alkavat sormet syyhyä. Katson ympärilläni ja huomaan, että samassa huoneessa samaa peliä pelaavista pelitoimittajista vain puolella on ohjain kädessä. Loput istuvat tuijottaen välivideota voimatta vaikuttaa tapahtumiin.

Kaiken kaikkiaan pelistä on vaikea löytää pahaa sanottavaa. Yksinkertaisesti rakastan sitä. Hiippailu Snakena on fantastisen kiehtovaa. Kaikki toimii hyvin ja sulavasti. Edellisten pelien kohdalla tehdyn kehitys- ja parannustyön huomaa. Metal Gear Solid 4 kruunaa pelisarjan. Siinä on kaikki, mitä moderni toimintapeli vaatii. Se on tajuttoman vauhdikas, monipuolinen ja tyylikäs.

Sotapelit ovat usein niin tärkeileviä, että minun on vaikea nauttia niistä. Mikäli Metal Gear Solid 4 olisi koostunut ympäriinsä sääntäilevästä merijalkaväen sotilaista, olisin luultavasti haukotellut suurimman osan pelistä. Mikään pelissä ei kuitenkaan ole niin yksinkertaista kuin miltä se vaikuttaa. Peli näyttää fantastiselta. Kaikki moottoripyöristä vaattei-



TASHULAMPPU Drebinin avulla Snake voi kiinnittää taskulampun osaan aseistaan. Ympäristöjen valaisun lisäksi taskulampulla voi sokaista vastaantulijat. Vihollinen on huomattavasti vaarattomampi, jos hän ei näe. Iän alkaessa painaa kaikki keinot ovat sallittua.

varmasti häikäissyt enemmän. Teknisesti se ei yllä samalle graafiselle tasolle parhaiden uusien pelien kanssa. Mutta sen suunnittelu

Kaiken kaikkiaan pelistä on vaikea löytää pahaa sanottavaa. Yksinkertaisesti rakastan sitä

siin ja ympäristöihin on kaunista. Ei koskaan soveliaasti, mutta aina pirun siististi. Ylisuunnitellusti viimeistä yksityiskohtaa myöten.

On helppo tulla hemmotelluksi. Mikäli Gears of Warin kaltaiset pelit eivät olisi pyöri neet konsoleissamme, olisi Metal Gear Solid 4

on niin loppuun asti mietittyä ja hyvin toteutettua, että lopputulos vakuuttaa kokonaisuutena ja yksityiskohdissa.

Myös pelin ympäristö on yksi sen vahvuuksista. Snake voi liikkua vapaasti vaihtelevissa ympäristöissä. Kaupungit ja



Hideo Kojiman rooli

Metal Gear Solid 3: Snake Eater -pelin valmistumisen jälkeen Konamin tuottajamestari Hideo Kojima ilmoitti jättävänsä luomansa pelisarjan rauhaan. Hän jäi eläkkeelle kaikesta Metal Geariin liittyvästä. Kun Metal Gear Solid 4 julkaistiin, Kojiman nimi puuttui vastuuhenkilöiden listalta. Fanit eivät tätä sulattaneet, ja pelihullussa Japanissa uhattiin jopa tappaa Kojima. Tuottaja päätti palata sarjan pariin säästääkseen henkensä.



Vapaampi kamera

Metal Gear Solid 4 vapauttaa pelaajat viimein ikävistä ennalta-määritetyistä kamerakulmista. Konami on kuunnellut kritiikkiä ja sisällyttänyt peliin mahdollisuuden vaihtaa kamerakulmaa joko pelihahmon ulkopuolelta, silmistä tai olan yli kuvattuun.



Octocamo-maastoasu

Guns of the Patriotsissa Snakella on uusi hiippumoderni Octocamo-maastoasu, joka on kehitetty edellisosan maastoutumisjärjestelmästä. Octocamo on tummansininen asu, joka muuttuu aktivoinnin jälkeen nopeasti kameleontin lailla taustatekstuuriin mukaiseksi. Asun kuviot mukailevat Snaken lähiympäristöä ja muokkautuvat tarvittaessa. Snake voi siis piiloutua helpommin kuin aiemmissa peleissä.



Hiippailua vai räiskintää?

Metal Gear Solid 4 sisältää enemmän toimintaa kuin sarjan aiemmat pelit. Konamin luoma pelimaailma on avoimempi ja sisältää enemmän valinnan vapautta kuin ennen. Pelaaja voi joko hiippailla huomaamatta vastustajien ohi tai syöksyä esiin pyssyt laulaen.



luonnontilaisemmat alueet tarjoavat vaihtelua ja väriä. Ne antavat pelaajalle myös mahdollisuuden näyttää taktinen osaamisensa. Peli antaa tilaa strategisille valinnoille riippuen siitä, miten ympäristö on rakennettu. Kaupunkien kapeat kujat piilopaikkoineen eroavat merkittävästi viheralueiden avoimista lakeuksista. Usein pelaajalla on monta tapaa edetä, ja lähes jokaiseen ongelmaan löytyy vähintään kaksi ratkaisua.

Metal Gear -sarja on elänyt ja kukoistanut 20 pitkää vuotta. Metal Gear Solid -ilmiö on ollut olemassa kymmenen vuotta. Kojima vakuuttaa, että tämä on hänen osaltaan sarjan viimeinen peli. Se tarkoittaa, että hän haluaa lopettaa huipulla. Näinkin pitkäikäisen pelisarjan suhteen on mielenkiintoista, että pelin tekijöiden ei tarvitse keinotekoisesti luoda nostalgian tai menneiden aikojen tunnetta. Mikäli he viittaavat aiempiin tapahtumiin, pelaajat ovat kokeneet ne itse. Ensimmäisen Metal Gear Solid -pelin

Kojima vakuuttaa, että tämä on hänen osaltaan sarjan viimeinen peli. Se tarkoittaa, että hän haluaa lopettaa huipulla

ilmestymisestä on kymmenen vuotta. Se on pitkä aika. Tavallaan minusta tuntuu samalta kuin Snakesta, vaikka olenkin välttynyt Wernerin syndroomalta. Pelin ei tarvitse teeskennellä, että aika kuluu ja asiat muuttuvat. Niin on käynyt. Kymmenen vuotta sitten valtasin Snaken kanssa Shadow Moses -aluksen. Ei vain pelissä, vaan oikeassa ajassakin mitattuna. Kymmenen vuotta on pitkä aika meille molemmille. Tätä vahvuutta käytetään pelin aikana. Se viittaa siihen, että

Hideo Kojiman on vaikea päästää sarjasta irti. Hän haluaa punoa yhteen kaikki juonen-pätkät ennen kuin hän jättää pelisarjan. Guns of the Patriots on Metal Gear -nostalgian orgia, pitkän saagan kliimaksi.

_Love Bolin

MESTARITEOS

Kojiman tulevaisuus on tyylikäs

Guns of the Patriotsista on vaikea löytää varsinaisia teemoja mustaa panssaria ja vihreää väriä lukuunottamatta. Silti pelistä paistaa läpi toisenlainen tematiikka. Vastaan tulee epätavallisen suuri määrä naishahmoja. Eikä pelkästään isotissisiä bimboja, joiden ainoa tehtävä on pelätä. Peli käsittelee myös lapsuusajan traumojen vaikutuksia. Pomotaistelut ovat mielikuvituksellisia ja kiehtovia, aivan kuten ennenkin. Taistelemisen hyvin suunniteltuja, äärimmäisen lioiteltuja pomoja vastaan on ehkä Metal Gear Solid -sarjan paras osa. Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots ei petä odotuksia tässä suhteessa...



SELVÄ SUORAHSTI! Snake ähkii, puhkii ja valittaa kipeää selkäänsä. Edes mentolisavuke ei maistu, kun toinen jalka on jo haudassa.



ROTTAPARTIO Merylin taistelujoukko koostuu hänestä ja muutamasta iloisesta veikosta. Ed ja Jonathan ovat pelissä sivuosassa, mutta asehullu Akiba saa osakseen reilusti pilkkua. Yhdessä joukko muodostaa Rat Patrolin.



MR. OTACON

Lisää tuttuja kasvoja. Otacon tekee paluun Metal Gear Solid 4:ssä, ja hän on yksi pääroolin esittäjistä. Otacon ohjaa pientä Mk II -robottia, joka Snakella on mukanaan. Snake voi robotin avulla tutkia edessä olevaa maastoa huomaamatta. Mk II:lla on oma pieni maastoutumistointo, jonka avulla se välttää helposti liian uteliaat katseet.

NINJA GAIDEN

MAHTAVA KILPAILU

Voita hienoja palkintoja
Gamereactorin nettisivuilla

- 5 peliä
- 5 ranneketta
- 5 pipoa

Kilpailu päättyy 25. toukokuuta

THE FINE LINE BETWEEN HONOR AND VENGEANCE
WILL BE CROSSED BY ONE.

Hayabusa returns in the only true sequel to Ninja Gaiden. Exclusively on the Xbox 360
3 difficulty levels to master from casual to Master Ninja.

xbox.com/ng2

RELEASE 6TH OF JUNE



Microsoft

Team NINJA

Jump in.

XBOX 360 LIVE



Vain Gamereactorissa!

BIONIC COMMANDO

Ruotsalainen Grin työstää paraikaa syksyn kuuminta toimintapeliä. Gamereactor sai kunnian testata peliä maailman ensimmäisenä lehtenä

Laite PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Kehittäjä GRIN Julkaisija CAPCOM Julkaisu SYVSHUU / LOHAUU

On olemassa pelejä, joista pitää välittömästi. Ei tarvitse kuin istua sohvalle, ottaa ohjain käteen, käynnistää konsoli ja jo alkuruudun aikana naama leviää virmeeseen. Ruotsalaisen Grin-studion Bionic Commando on juuri tällainen peli. Sain kunnian testata peliä studion pääkonttorilla Tukholman keskustassa.

Heti käynnistäessäni konsolin ilmoille kajahtaa alkuperäisen klassikkopelin huikea tunnusmusiikki ajanmukaisesti orkesteriversioksi päivitettyinä, ja käsieni ihokarvat tekevät kunniaa. Bionic Commando on omituinen tapaus – länsimainen jatko-osa japanilaiselle pelille, joka julkaistiin Japanissa ja Yhdysvalloissa 20 vuotta sitten. Euroopassakin alkuperäisversio on ehtinyt jo lailliseen baari-ikään.

20-vuotisjuhla on yksi osasy siihen, että Capcomin

luova johtaja Keiji Inafune päätti teetättää jatko-osan klassiselle toimintapelilleen. Bionic Commando, kuten oikeastaan suurin osa Capcomin peleistä, on saavuttanut suuremman menestyksen Japanin ulkopuolella kuin kotimaassaan. Koska alkuperäisen Bionic Commando –tiimin jäsenistä yksikään ei enää työskentele Capcomille, päätti Inafune etsiä länsimaalaisen kehittäjän, joka kykenisi tuomaan Bionic Commandon uudelle vuosikymmenelle.

Vaikka Grin saikin vapaat kädet uuden Bionic Commandon luomisessa, ei Capcom ole jättänyt studiota täysin oman onnensa nojaan. Capcomin edustajat vierailevat usein Grinillä, seuraavat työn etenemistä ja palloittelevat ideoita studion kanssa. Tuloksena on hauska toimintapeli, jossa on onnistuttu säilyttämään yllättävän paljon alkuperäisen pelin

POMMIN VARJOSSA

Terroristien kädenjäljet näkyvissä

Bionic Commandossa terroristijärjestö on räjäyttänyt pommin Ascension Cityn yllä. Pommin lämpöaalto tuhosi kaiken elollisen. Suurin osa kaupungin rakennuksista säilyi kuitenkin ehjänä. Terroristien tavoitteena on vallata lähes tuhoutumaton kaupunki ilman minkäänlaista vastarintaa. He eivät kuitenkaan osanneet aavistaa, että Nathan Spencer on edelleen mukana kuvioidessa...



HEILUTELLEN

Oisko mitään kättä pidempää?

Bionic Commando tulee kouluttamaan niitä pelaajia, jotka ovat opetelleet kiipeilytaitonsa Spider-Manilla. Enää ei riitä, että teleskoopikäden ampuu jonnekin. Bionic Commandossa on tiedettävä mihin on kättä seuraavaksi kiinnittämässä. Muuten Nathania odottaa pitkä pudotus ja ilkeä äkkipysäys. Pitämällä pohjassa vasenta liipaisinta Nathan etsii automaattisesti loogisimman kiinnityspisteen kiipeilykädelle. Tämä ominaisuus toimii erityisen hyvin paniikkitilanteissa, kun hengenlähde jo hämmöttää.

tuntua. Itse asiassa peli tuntuu ajoittain tietynlaisen anteeksiantamattomuutensa ansiosta hämmästyttävän japanilaiselta.

Kuvaus voi kuulostaa negatiiviselta, mutta fakta on, ettei Devil May Cry 4:n ja Ninja Gaiden II:n kaltaiset japanilaiset toimintapelit olisi niin hyviä ilman tavallista korkeampaa vaikeusastetta, hankalia tallennuspisteitä tai realismin häivähdyksetkin välttäviä kenttiä. Bionic Commandossa on juuri tällaista henkeä. Vapauden tunteesta huolimatta pelialueista näkee selvästi, että jokainen näkyvässä oleva asia on suunniteltu jotain tiettyä tarkoitusta varten.

Tämän ansiosta Bionic Commando todellakin tuntuu perinteisen japanilaispelin seuraajalta. Peli keskittyy suoraan toimintaan ilman turhia krumeluureja. Uuden Bionic Commandon tapahtumat sijoittuvat 10 vuotta alkuperäisen jälkeen. Grinin tavoitteena on ollut löytää tasapaino nostalgian ja tuoreen, uusia pelaajia kutsuvan pelikonseptin välille.

REHEVÄÄ JA VÄRIHÄSTÄ Toisin kuin monissa uusissa toimintapeleissä, ei Bionic Commandossa ole unohdettu värinkäyttöä. Kirkkaat ja kirjavat ympäristöt muistuttavat monin paikoin 1980-luvulla julkaistua alkuperäistä Bionic Commandoa ja sen aikaisia peligrafiikan trendejä.

Helpommin sanottu kuin tehty. Alkuperäinen peli tehtiin 1980-luvulla, jolloin pelit olivat nörttien harrastus. Lisäksi pelien ei tarvinnut liittyä millään tavalla todelliseen maailmaan. Lopputuloksena oli peli, jossa päähen-

valitettavasti menisi enää läpi. Nimiä on jouduttu muokkaamaan, mutta hienovaraisesti. Esimerkiksi Super Joe on nyt Supervisor Joseph, jota tosin kutsutaan lempinimellä Super Joe.

PELI TUNTUU AJOITTAIN TIETYNLAISEN ANTEEKSIAINTAMATTOMUUTENSA ANSIOSTA HÄMMÄSTYTTÄVÄN JAPANILAISelta

kilön nimi oli Rad ja hänen parhaan kaverinsa Super Joe. Pahikset kulkivat nimellä Badds, loppuvastustaja totteli nimeä Master-D. Vuonna 2008 samat asiat eivät

Päähenkilön nimi on vaihdettu Nathan Spenceriksi, mutta hänen keskimäinen nimensä on edelleen vanha tuttu Rad. Hän on viettänyt vuodet alkuperäispelin ja



TAISTELUN ESIHUUAT Maan kamaralla käytävät taistelut muistuttavat jonkin verran Gears of Waria, Max Payneä ja Capcomin omaa Lost Planetia. Paljon huonompiakin esikuvia olisi tarjolla, nämä nimittään ovat toimintapelin merkkeiksi.

uuden Bionic Commandon välillä vankeudessa. Bioniset siirännäiset, kuten hänen teleskooppikäntensä, tulivat laittomiksi. Nathan pääsi pakoon vasta uuden terroristiorganisaation räjäytettyä kaiken elollisen tuhoavan pommin Ascension Cityssä, ja seikkailu voi alkaa. Nathania motivoi sekä halu puhdistaa nimensä että estää terroristeja valloittamasta koko Ascension Cityä.

Bionic Commandon pelaaminen tuntuu aluksi oudolta. Jalkaisin liikkuminen vie paljon aikaa. Nathan



SANHARI: NATHAN SPENCER

Muodikkaalla paitulilla ja rumilla rastoilla pääsee pitkälle

Bionic Commandon alkuperäisessä NES-versiossa sankarin nimi oli Rad Spencer. Capcom ja Grin arvelivat, että nimi ei enää 2000-luvulla olisi kovin toimiva, joten Spencer nimettiin uudelleen Nathaniksi. Spencerin keskimäinen nimi on kuitenkin edelleen Rad. Nathanin äänenä toimii muuten Faith No More -laulaja Mike Patton. Kuulostaa lupaavalta.

Paniikin tullen vasenta liipaisinta painamalla saa yleensä kesken pudotuksenkin jostain kiinni ja henki säästyy.

GRININ TAVOITTEENA ON OLLUT LÖYTÄÄ TASAPAINO NOSTALGIAN JA TUOREEN, UUSIA PELAAJIA KUTSUVAN PELIKONSEPTIN VÄLILLE. SE EI OLE AIVAN HELPPOA

pystyy nyt hyppäämään, mikä oli alkuperäisessä Bionic Commandossa mahdotonta, mutta silti tavallinen liikkuminen tuntuu vaivalloiselta. Kun oppii käyttämään Nathanin teleskooppikäntää, muuttuu liikkuminen täysin toisenlaiseksi. Bionic Commandossa sinkoudutaan paikasta toiseen hämähäkkimiesmäisesti. Nopea liikkuminen on haastanut Grinin luomaan kauniita ja yksityiskohtaisia kenttiä valtavine ympäristöineen. Nopeasti pelin läpi säntäävä pelaaja ei välttämättä edes ehdi huomata, miten valtavasti työtunteja pelin tasoihin on käytetty.

Myös pelin tempo vaatii hieman totuttelua. Bionic Commando on ikään kuin Crackdownin ja Spider-Manin sekoitus, johon on heitetty mausteeksi Lost Planet: Extreme Conditionin toimintakohtauksia. Jokaisessa tilanteessa täytyy tietää, mihin teleskooppikäntensä heittää. Nathanin singahtaessa puoliksi romahtaneesta pilvenpiirtäjästä toiseen ei ole varaa jäädä miettimään, ja jos alkuperäiseen kiinnityskohtaan ei osukaan, varasuunnitelman on syytä olla jo valmiina.

Kaikeksi onneksi käden voi kiinnittää lähes kaikkialle.

Hetken mietinnän jälkeen matka voi jatkua. Vaikka pelissä on valtavasti pieniä hienouksia, joiden opettelu



TAISTELUTAITOJA Bionic Commandossa on monta erilaista tapaa päihittää vastustajat. Mukana on tietysti tavallinen valikoima aseita ja kranaatteja, mutta vihollisia voi myös viskellä kivillä ja muilla Nathanin teleskooppikäntällä poimittavilla esineillä. Lisäksi vihollisiin voi tarttua ilmasta tehokkaalla hyppyiskulla. Alla olevassa kuvassa Nathan on hyökännyt suoraan robotin päähän kiinni.





AIKA AJOIN HUOMAAN BIONIC COMMANDOSSA PIENIÄ HAUSKOJA VIITTAUKSIA ALKUPERÄISEPELIIN...

vie oman aikansa, tuntuu teleskooppikäden avulla kiipeily alusta asti intuitiiviselta. Hetken kuluttua on helppo kavuta lähes pystysuoria vuorenrinteitä, heilahtaa rotkojen yli ja liidellä puiden välissä kuin Johnny Weissmüller konsanaan. On hauskaa pudottautua yllättäen vihollislauman keskelle ja katsella näiden ihmettelevän, mistä Nathan ilmestyi.

Taistelu on luonnollisesti iso osa Bionic Commandoa, ja Grinillä on muutama yllätys taskussaan. Näistä merkittävin on se, että Nathan ampuu sinne, minne kamera tähtää (aivan kuten Lost Planetissa). Kamera ei kuitenkaan välttämättä osoita pelaajan menosuuntaan. Pelaaja voi tämän ansiosta ampua vihollisia kaikin mahdollisin ja mahdollittomin tavoin. Vihollisilta voi esimerkiksi juosta pakoon kameran suuntaan ja ampua sokkona taakseen. Tämä näyttää siistiltä ja takaa sen, että Bionic Commandon taistelut tuntuvat erilaisilta kuin laityypissä yleensä.

Nathanilla on käytettävänä kranaatteja ja aseita, ja pelin edetessä tulee vastaan järempiä tussareita tutun kaavan mukaisesti. Aseista siistein on kuitenkin teleskooppikäsi, jota voi käyttää monella tavalla. Kuolleiden vihollisten ruumiita tai muita vastaavia esineitä voi esimerkiksi heitellä vihollisia päin. Lisäksi Nathan voi taistelun tiimellyksessä ladata erikoishyökkäyksen. On todella siistiä



DAN ERIKSSON

Bionic Commando -tuottaja

Mistä idea Bionic Commandon tekemiseksi lähti liikkeelle? Otiko Capcom Griniin yhteyttä?

– Capcom etsi sopivaa studiota projektille ja päätti valita meidät. Meille suostuminen oli luonnollinen valinta, ja oli itse asiassa meidän valintamme tehdä Bionic Commando Rearmed. Tällä tavalla myös monet nuoremmat pelaajat voivat kokea alkuperäispelin jossain muodossa, ja saavat enemmän uudesta Bionic Commandosta irti.

Japanilaisten ja länsimaisten kehittäjien ajatusmaailmoissa on perinteisesti suuria eroja. Kuinka yhteistyö Capcomin kanssa on sujunut?

– Yhteistyö on sujunut hyvin, mutta luonnollisesti ajoittain on ollut mielipide-eroja, ja olemme joutuneet tulemaan joissain asioissa puoliväliin vastaan. Capcom on kuitenkin äärimmäisen tarkka pelin laadun suhteen, ja on vain positiivista, että he ovat kiinnostuneita siitä, mitä me teemme.

Kuinka interaktiivinen pelimaailma on? Voiko rakennuksia esimerkiksi tuhota?

– Jossain määrin. Seinät ja muut rakenteet ovat enimmäkseen kiinteitä, mutta paikka paikoin on kulkureittejä, jotka löytäkseen pitää tuhota jotain. Kaikki esineet, autot, kivet ja sellaiset, ovat täysin vapaasti heiteltävissä ja tuhottavissa.

Oletamme, että Bionic Commando on toistaiseksi Grinin suurin projekti. Paljonko peli on maksanut?

– Arviomme mukaan Bionic Commando tulee lopulta maksamaan noin 10 miljoonaa euroa, joten se on valtava sijoitus. Vertailukohtana keskimääräinen ruotsalaisfilmi maksaa noin 1,5 miljoonaa euroa. Kallein ruotsalaisfilmi, Arn, maksoi 2,3 miljoonaa, mutta projektiin kuului kaksi elokuvaa, tv-sarja ja muuta vastaavaa. Bionic Commando on suuri projekti, ja ehdottomasti Grinin suurin tähän mennessä.

suojautua autonromun taakse, odottaa, että energiataso palautuu täyteen ja yllättää viholliset heittämällä suojana toimineen kotteron näiden niskaan. Täyskaato!

Aika ajoin huomaan Bionic Commandossa pieniä hauskoja viittauksia alkuperäispeliin. Ne viestittävät, että kyseessä on jatko-osa eikä täysin uuden sarjan peli. Teemamusiikkien lisäksi mukana on hienovaraisempia yksityiskohtia, kuten voitettujen vihollisten jättämät ammuslaatikot, jotka näyttävät täsmälleen samalta kuin 20 vuotta vanhassa NES-pelissä. Tällaisten hetkien ansiosta tuntuu siltä, että pelaan Bionic Commandoa, vaikka vanhan 8-bittisen pelin 40 kuvapistestä koostunut päähenkilö onkin vaihtunut nykyaikaiseksi, tarkasti mallinnetuksi, kolmiulotteiseksi Nathan Spenceriksi.

Pienen lämmittelyn jälkeen roilailu sujuu sukkelaasti.



HIENOUARAISIA UIITTAUHSIA Monet viholliset jättävät kuollessaan jälkeensä ammuslaatikoita. Nämä näyttävät täsmälleen samalta kuin NES-klassikon bonusesineet. Siisti pikkuviihtaus vanhemmille pelaajille. Pelistä löytyy runsaasti vastaavanlaisia nostalgiahetkiä.



LEIJAN LENNÄTYSTÄ Myös kuollut vihollinen voi toimia aseena. Nappaa pahiksesta kiinni teleskooppiaseella, pyöritä tätä ilmassa kuin leijaa ja nappaa käytyä tämän jälkeen kavereidensa niskaan.



KLASSIKKO HUNTOON Bionic Commando Rearmed

Grinin Bionic Commando Rearmed julkaistiin jo viime kuussa sekä Playstation 3:lle että Xbox 360:lle. Alkuperäisen Bionic Commandon uusintaversio on saatavilla vain netistä ladattavana. Pelin musiikki on miksattu uudelleen ja graafinen puolikin on kunnossa. Tämän lisäksi Grin on sisällyttänyt peliin moninpelin jopa neljälle pelaajalle. Kavereiden kanssa voi pelata joko samalla puolella tai vastakkain.

tössä, jonka rotkot muistuttivat hieman alkuperäispelin luolia. Tiivis kasvusto valtavine puineen oli kuin luotu teleskooppikädellä roilaamiseen, ja pian liitelin ihmetellen kauniita näkymiä. Vasta kolmen robottimaisen vihollisen ilmestyttyä jouduin keskeyttämään nostalgisen kiertoheiluskeluni lyhyen taistelun ajaksi.

Näillä kolmella vihulaisella oli selässään heikko kohta, jota ne eivät mielellään paljastaneet. Selustaan kiertäminen ei ollut lainkaan helppoa, ja päädyinkin nujertamaan ne tarkasti heitetyllä kranaatilla ja muutamalla kivenmurkulalla ja kannolla. Taistelu osoitti, kuinka joustava peli Bionic Commando on, ja kuinka pelaajaa ei rajoiteta tiettyyn ratkaisumalliin monen muun toimintapelin tapaan. Sen sijaan pelaaja voi roilata vihollisilta pakoon, kavuta toiselle tasanteelle, kiertää pahisten selustaan ja kehittää monia erilaisia tapoja selviytyä taistelutilanteista. Yhden taistelun aikana pelaaja saattaa siirtyä satoja metrejä, mikä tuntuu huimalta.

Bionic Commandossa on vielä jäljellä reilusti hienosäätöä, ja vastausta vailla olevia kysymyksiä piisaa. Grin ei esimerkiksi vielä voi puhua lainkaan tulevasta monin-

TAISTELU OSOITTI, KUINKA JOUSTAVA PELI BIONIC COMMANDO ON JA KUINKA PELAAJALLE ANNETAAN VAPAUKSIA

Hyppy sadan metrin korkeudesta ilmaan, käden ampueminen maahan ja syöksy huimaa vauhtia alas tuntuu aivan yhtä hurjalta kuin kuulostaa. Ympäristöt ovat vaihtelevia, ja vierailuni aikana sain muun muassa yrittää puoliksi sortuneen sillan ylitystä veden kuohuessa sillan alla. Veteen pudottuaan voi vielä pelastautua teleskooppikäden avulla, mutta uimaan Nathan ei pysty käden painon takia.

Pääsin pelaamaan myös vehreämmässä ympäris-

pelimuodosta. Tai edes siitä, onko pelissä mukana Adolf Hitleriä, joka esiintyi alkuperäispelin loppuvastustajana. Näkemäni pohjalta Bionic Commando kehittyi oikeaan suuntaan, ja uusversio tuntuu tekevän 20-vuotiaalle klassikolle oikeutta. Kannattaa valmistautua uudenlaiseen ja äärimmäisen nopeatempoiseen toimintaseikkailuun. Bionic Commando iskee täydellä voimalla ehkä kaikkien aikojen parhaine musiikkeineen loppusyksystä.

_Jonas Mäki

SOME PEOPLE ARE JUST TOO LUCKY.

**FIRST THEY SPEND 2 YEARS ANALYZING AND DEVELOPING GAMES
IN A DEDICATED, CUTTING EDGE ACADEMIC ENVIRONMENT.**

**THEN THEY GET A JOB, WHERE THEY CONTINUE
DOING WHAT THEY ARE ENTHUSIASTIC ABOUT.**

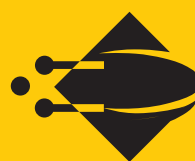
**TAKE A LOOK AT www.itu.dk/msc
AND MAKE UP YOUR MIND BEFORE MAY 15TH**

STUDY GAMES_

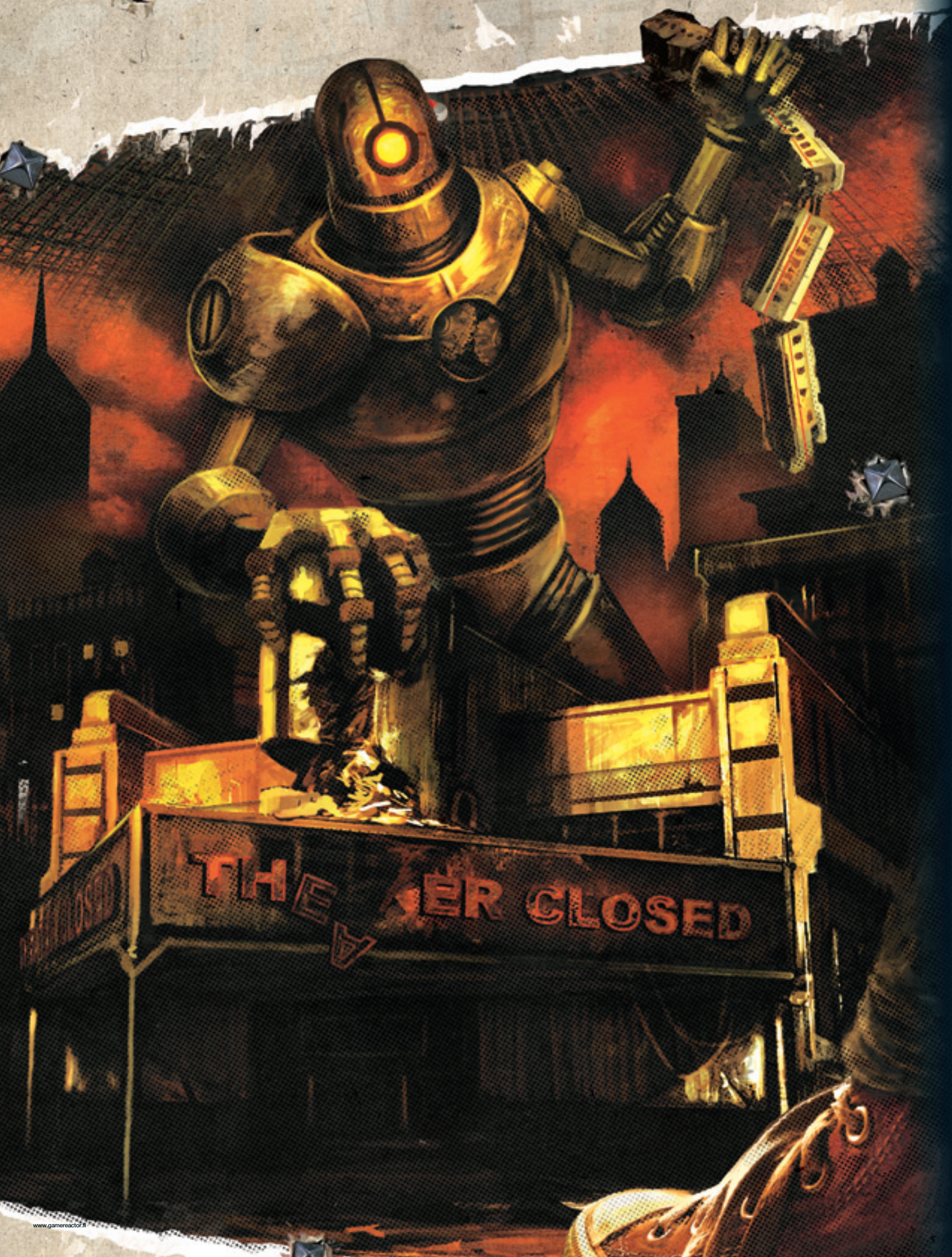
DEVELOP. ANALYZE. PLAY. MSc in IT

itu.dk/msc

APPLY BY MAY 15th 2008



IT University
of Copenhagen



Matkalla maineeseen

Helsinkiläisen Frozenbyte-pelistudion tarina on innostavuudessaan kuin elokuvasta ja kertoo paljon pelialalla työskentelevistä ihmisistä.

Frozenbyte sai alkunsa innokkaan opiskelijaporukan palavasta halusta tehdä pelejä. Harrastusprojektien hapuilusta huolimatta ydinjoukolla riitti rohkeutta hypätä tuntemattomaan ja perustaa osakeyhtiömuotoinen Frozenbyte kesällä 2001. Alan kokemusta, koulutusta, rahoitusta tai edes tiloja ei ollut. Työt aloitettiin firman toimitusjohtajan, Lauri Hyvärisen, asunnossa ja palkkaa frozenbyteläiset eivät nostaneet kolmeen vuoteen. Kulut katettiin omilla rahoilla sekä ystävien ja perheenjäsenten tuella. Klassinen autotallissa työskentelykin (kirjaimellisesti) tuli tutuksi studion henkilökunnan kasvettua kymmenen paikkeille. Vastaavan kaltainen tarina oli melko yleinen pelialan alkuhämäryissä 1970-, 1980- ja ehkä vielä 1990-luvun alussakin, mutta uudella vuosituhanella jo hyvin poikkeuksellinen.

Nuori studio paikkasi resurssien puutteet halulla ja sinnikky-

dellä. Kova työ palkittiin, kun vuonna 2004 avautuivat yrityshau-
tomon toimitilat sekä teknologian ja innovaatioiden kehityskeskus
Tekesin rahoitus. Myös alan trendillä lienee ollut osuutta asiaan.
Niin ikään suomalainen Remedy oli menestynyt ennennäkemät-
tömästi Max Paynella (2001) ja toistanut menestyksen Max
Payne 2:lla (2003) todistaen kaikille, että Suomesta voidaan
ponnistaa pelibisneksen kärkipaikoille.

Frozenbyten ensimmäinen peli, Shadowgrounds, julkaistiin
pc:lle vuonna 2005. Jotain pelintekijöiden omistautumisesta
kertoo, että intoa riitti jopa ruohonjuuritason toimintaan – tarina
kertoo frozenbyteläisten nostelleen pelipaketteja näkyvämmille
paikoille pelikauppojen hyllyissä. Vuosien panostus kannatti.
Shadowgrounds teki vaikutuksen pelaajiin ja kritikkoihin sekä
brändäsi tulokasstudion onnistuneesti. Shadowgrounds on



Shadowgrounds oli onnistunut debyyttipeli. Pelin tavoitteleva identiteetti välittyi selvästi pelaajalle ja arvostelumenestys oli hyvää.



Survivorissa Frozenbyte hioi ensimmäisen Shadowgroundsin keskeiset elementit entistä virtaviivaisempaan muotoon. Lisäksi kokonaisuudesta tehtiin täyteläisempi taistelurobotti- ja tykkitoriosuoksilla sekä roolipelimäisiä elementtejä lisäämällä. Kolme erilaista ja pelin aikana kehittyvää päähahmoa oli pelaajien mieleen, ja ilmeisesti Frozenbytenkin: Sama teema toistuu studion seuraavassa pelissä, joka on ensiesitellyssä viereisellä sivulla.



Frozenbytelä työskentelee tällä hetkellä 25 pelintekijää ja kasvutahti on noin viisi pelinikaria vuodessa.

pelkistetty vanhan koulukunnan räiskintäpeli nykyaikaisella ja virtaviivaiseksi viilatulla toteutuksella. Peli myi jatko-osan tekemisen mahdollistavan määrän. Shadowgrounds Survivorissa (2007) pelin ja studion visiota kirkastettiin entisestään. Survivor oli tuotteena kypsmpi ja pönkitti studion asemaa.

Frozenbyten nimi on todennäköisesti tunnetumpi peliteollisuudessa kuin pelaajien keskuudessa. Itseoppineiden ammattilaisten osaamista löytyy nimittäin noin kymmenestä pelistä ja julkaisijoille tehdyistä myyntinäy- teistä. Esimerkiksi Housemarquen suosittu ja kehuttu Playstation 3 -peli Super Stardust HD on saanut tunnistettavan ääniraitansa ja äänitehosteet Frozenbyteltä. Teknologia- ja sisältöyhteistyötä on tehty muidenkin kanssa.

Frozenbytestä löytyy vielä yksi yllättävä ja poikkeuksellinen piirre. Ehkä studion perustajajoukon omista taustoista johtuen Frozenbyte ottaa säännöllisesti nuoria pelinteon ammattilaisuudesta unelmoivia lupauksia työharjoitteluun. Työharjoittelu ja juniorirolit eivät Frozenbytelä tarkoita mitättömien hanttihomien tekemistä tai kahvinkeittoa,

vaan kaikki pyritään saamaan mahdollisimman nopeasti kiinni ihan oikeaan pelintekoon. Konkreettisin esimerkki tästä on Frozenbyten toistaiseksi nimeämätön tasohyppely- ja pulmapeli, joka on esitelty tämän artikkelin yhteydessä. Harjoittelijoiden ja nuoren polven frozenbyteläisten kädenjälki näkyy vahvasti pelin suunnittelussa ja toteutuksessa.

Jatkossa Frozenbyte aikoo jatkaa menestystä tuoneella linjalla. Tulevissa peleissä kunnioitetaan perinteitä, mutta omaperäisellä otteella ja laadukkaalla teknisellä toteutuksella. Ovi pidetään avoinna myös täysin uusille ideoille. Yhtiön pelit tulevat keskittymään omiin ideoihin ja nimekkeisiin, lisenssiliukuhiinan työt jätetään muille. Tällä hetkellä Frozenbyte työskentelee edellä mainitun tasohyppelyn lisäksi kahden muunkin oman pelin parissa. Toinen on vuoden 2009 alussa julkaistava käsikonsolipeli ja toinen yhtiön päätuote, tehokkaille kotikonsoleille loppuvuonna 2009 julkaistava kruununjalokivi. Siitä ei voi vielä paljastaa mitään, mutta olen nähnyt sen ja se on hieno.

_Jaakko Maaniemi





Frozenbyten tasohyppypelin erikoisuutena on kattava fysiikkamalli. Liikkuvat tasot voi kiilata paikalleen, viholliset teillata niskaan vieritettävillä tynnyreillä ja luurangot hajoavat yksittäisiksi luiksi.

Ketterä kolmikko

Klassisia pelielementtejä modernisti yhdisteltynä

Frozenbyten seuraavaksi julkaistava peli on toistaiseksi nimeämätön tasohyppelyn, ongelmanratkaisun ja toiminnan yhdistelmä. Frozenbyteläisittäin pelistä on nähtävissä heti joitakin klassikkovaikutteita, joista ensimmäisenä mieleen tulee Abuse (1994) ja The Incredible Machine (1992). Toisaalta mieleen tulee tässä lehdessä kattavasti esiteltävän Bionic Commandon nykyaikaisen uusversion rinnalla julkaitava kaksikulotteinen uudelleenlämmittely Bionic Commando Rearmed. Onpa pelissä vähän syksyllä julkaistavan, erittäin odotetun LittleBigPlanetinkin vibaa. Toisin sanoen Frozenbyte on jälleen perinteisten pelimekaniikkien äärellä, mutta samalla mukana ajan hengessä.

Hybridipeli sijoittuu jännittävän tuntuiseen fantasiamaailmaan, jossa keskiaikaiset linnat, seikkailijat ja luurangot sekoittuvat hammasrattaisiin ja valtavien mekaanisiin laitteisiin. Peli on kuvattu sivulta ja pelattavuus on kaksikulotteista perinteisten tasohyppypelien tavoin, mutta peli on kuitenkin toteutettu ajanmukaisesti näyttävällä kolmiulotteisella grafiikalla.

Pelaaja ohjaa yhtä seikkailijaa kerrallaan,

mutta voi vaihtaa vapaasti hahmoa soturin, varkaan ja velhon välillä. Kolmikosta soturi on yksinkertaisin hahmo selittää, sillä miekalla ja kilvellä varustetun sankarin rooli on selkeä. Miekalla voi matkia vihamielisiä luurankoja ja muita vihollisia ja kilvellä suojaudutaan tulipalloonsoilta ja muilta vaaroilta. Naispuoleinen varashahmo on lähitaistelussa heikoilla, mutta voi pommittaa vihollisia jousipyssyllään. Mielenkiintoisempaa käyttöä jouselle löytyy kuilujen ja kiipeilyesteiden ohittamisessa. Jousella voi nimittäin ampuu kiipeilyköyteen kiinnitettyjä nuolia, jotka tarttuvat mihin tahansa puupintaan. Varkaan ominta puuhaa onkin kiipeilykyvyllä flengailu.

Omalatuisiin hahmoista on velho. Toisin kuin luulisi, velhon tehtävä ei ole vihollisten kärventäminen tulipalloilla. Päinvastoin, velho ei voi suoranaisesti taistella lainkaan. Sen sijaan velho pystyy loihittamaan pelimaailmaan esineitä tyhjästä ilmasta. Siinä missä muilla hahmoilla tähdätään miekaniskuun tai nuolen lentoratoja hiiren osoittimella, piirretään sillä velhon hahmossa loitsuja. Suoran viivan vetä-

mällä syntyy taso, jota voi käyttää siltana, ja laatikon piirtämällä esiin tupsahtaa vastaavan kokoinen loota. Yksinkertaisin ratkaisu moneen ongelmaan on vain rakentaa laatikoista ja tasoista etenemisen mahdollistava kulkureitti, mutta pelimaailman kattavan fysiikanmallituksen ansiosta nokkelampiakin ratkaisuja on löydettävissä. Esimerkiksi valtavat koneistot voi pysäyttää yksinkertaisesti loihittamalla kapulan rattaisiin. Mieliin määrin ei voi rakennella, sillä jokainen loitsu kuluttaa rajallista taikavoimaa.

Pc:lle ennen joulua julkaistava pikkupeli vaikutti näppärältä. Frozenbyteläiset painotavat, että kyseessä on melko vähän pelaaville suunnattu peli. Pelattavuus on selkeää ja hyvällä tavalla yksinkertaista. Pääpaino on seikkailulla, tasohyppelyllä ja ongelmienratkonnalla, ei suoraviivaisessa taistelussa. Suuri osa ongelmista on ratkaistavissa monella tavalla ja fysiikanmallituksen ansiosta monet ovat luontevia. Vaihtelua ja kehitystä peliin saadaan matkan varrella kasvavalla kyky- ja varustevalikoimalla.

Jaakko Maaniemi



NOKIA
N73

n-GAGE Home

Start Game



- Track My Progress
- Play With Friends
- Find More Games
- 3 New Messages

Options

NOKIA
N93

Carl Zeiss
Variotessar
3x Optical Zoom 3.2 Megapixel

12.4

MODERNIIN Aikaan MATOPELIT

NOKIA ELVYTTÄÄ TAKAVUOSIEN N-GAGE -BRÄNDIÄ
EPÄONNISTUNEEN PELIPUHELIMEN TUHKISTA
NOUSEVALLA VERKKOPALVELULLA.

Kännykkäpeli tuo ensimmäisenä mieleen puhelimen perusohjelmistoon kuuluvat matopelit ja ylihinnoitellut, yhden tempun varaan rakennetut pikkupelit. Ei ihme, ettei kännykkäpeläminen ole peliharrastajien piirissä kovin kaksisessa maineessa. Nykyisissä matkapuhelmissa on kuitenkin melkoisesti suorituskykyä ja uutuuskapulat toimisivat mainiosti taskukonsolin korvikkeena, jos vain pelitarjonta olisi laadukasta. Tilausta tasokkaille kännykkäpeleille siis on.

Todisteena Nokian varteenotettavasta pioneeriyöstä kännykkäpeläamisen parissa on kaksi N-Gage-pelipuhelinmallia, jotka suunniteltiin alusta alkaen pelaamiseen puhelintoimintojen ohella. Ensimmäisen N-Gagen julkaisun aikoihin vuonna 2003 jonkinlainen kännykkä löytyi lähes jokaisen taskusta, mutta kännyn lisäksi pelaajien taskuihin oli pesiytynyt myös kannettava pelilaitte. Taskukonsolimarkkinoita oli pitkään hallinnut Nintendo Game Boy -sarjallaan, ja Sony'n PSP oli vasta pilkkeenä insinöörin silmäkulmassa. Nokian oli tarkoitus

FAKTA PARHAAT PELIT KOTIMAARASTA

Vanhanmallisen N-Gagen parhaimmiksi pelijulkaisuksi jäivät suomalaisen RedLynxin Pathway to Glory -sotastrategia ja niin ikään suomalaisen Bugbearin Glimmerati-ajopeli. Myös Segan Pocket Kingdom: Own the Worldia pidettiin onnistuneena massiivimoninpelin kännykkäsovituksena.

takoa markkinarakoa iskemällä suuren yleisön tietoisuuteen monitoimiluurilla, jolla voi pelata vähintään yhtä hienoja pelejä kuin Game Boy Advancella.

Nokian taskunauris erosi Nintendon näkemyksestä myös verkkotoiminnoiltaan. N-Gagella pystyi pelaamaan ihmisvastustajien kanssa verkossa, ja laitteen kanssa lanseerattiin N-Gage Arena-verkkopalvelu. Arena mahdollisti pelaamisen datayhteyksien yli ja pelaajien välisen yhteydenpidon.

Paperilla N-Gage kuulosti hienolta, mutta



MONIPUOLISIA PELEJÄ Nokia tuottaa N-Gageen monipuolista peliviihettä. Bounce on ylisöpö palloilupeli, kun taas One-mätkintäpelissä vedetään kaveria turpaan huikeissa maisemissa. Onen grafiikkaan on satsattu paljon, ja se näkyy. Rauhallisempaan menoon Nokia tarjoaa seesteistä seikkailua film noir -tyylisessä Dirk Spanner-dekkaripelissä.



I NEEDED A BREAK...AND LIFE HAS A HABIT OF ONLY GIVING YOU BREAKS...



tuotantolinjalta putkahtanut pelipuhelin ei saanut osakseen hurraahuutoja. Tacoa muistuttanut luuri oli liian iso ja puhelun aikana kapulaa oli pidettävä korvalla poikittain. Sidetalking-ilmioista tuli herkullinen osa nettipiikan historiaa. Pelit toimitettiin MMC-muistikortteilla ja kortti-paikka oli piilossa takakuoren alla, joten puhelin oli purettava atomeiksi peliä vaihdettaessa. Helposti kopioitavissa oleville muistikortteille säilytyt pelit olivat otollista riistaa piraateille ja pelit toimivat jopa muiden valmistajien Symbian Series 60 -puhelimissa.

N-Gage oli taloudellinen katastrofi. Kauppiaille toimitetuista luureista murto-osa päättyi kuluttajille saakka, vaikka kapula päättyi ennätysajassa alennusmyyntiin. Yhden N-Gagen hinnalla sai kolme suositua Game Boy Advance SP -konsolia. Nintendo laitteella ei pystynyt soittamaan tai tekstaamaan, mutta pelipuolella japanilaiset veivät suomalaista kännykkävalmistajaa kuin pässiä narussa.

Ensimmäisen erän rökäletappiosta huolimatta Nokia ei ollut valmis luovuttamaan. Puoli vuotta ensimmäisen N-Gagen julkaisun jälkeen Nokia toi markkinoille N-Gage QD:n, peliluurin parannetun version. QD oli edeltäjänsä sirompi, pelejä pystyi vaihtamaan puhelinta purkamatta ja hinta oli saatu maltillisemmaksi älypuhelinominaisuuksia karsimalla. Silti Nokian räpiköinti pelimarkkinoilla loppui lyhyeen. N-Gagen pelivalikoima oli vaatimaton, piratismi

rehotti ja N-Gagesta oli tullut yleinen vitsi netin keskustelupalstoilla. Viimeinen naula N-Gagen arkuun olivat Sony PSP:n ja Nintendo DS:n julkistukset. Japanilaiset jakoivat käsikonsolimarkkinat keskenään, N-Gage katosi kauppojen hyllyiltä ja pelit päättyivät markettien alelaareihin.

Nyt Nokia lähestyy kannypelaamisen problematiikkaa uudesta suunnasta. Nykymuotoinen N-Gage ei ole uusi versio tacopuhelmesta, vaan N-sarjan ja muihin Series 60 -ohjelmiston kolmannen version puhelimiin ladattava verkkosovellus. Peliin muistikorttijakelusta on luovuttu, ja nyt pelit ladataan verkosta. Peliin voi lunastaa puhelimeensa kaupasta ostettavalla aktivointikoodilla tai maksaa puhelinlaskun yhteydessä. Vaivaton pelien jakelu lisäänee N-Gagen tunnettuutta ja järjestelmä torjuu myös piratismiä. Kuluttajan ei tarvitse ostaa sikaa säkissä, sillä jokaisesta pelistä löytyy ilmainen kokeiluversio. Vaivattomuus ja edullisuus ovat kännykkäpeleissä avainsanoja, sillä keveään peliviihteeseen ei haluta uhrata paljoa vaivaa tai rahaa.

Uuden N-Gagen käyttöliittymä on erittäin helppotajuinen. Pääikkunassa näkyy suoraan

PAREMPI PELIPUHELIN N81 on ensimmäinen pelaamisen suunniteltu puhelin sitten alkuperäisen N-Gagen. Pelejä varten kapulasta löytyy kaksi pelinappia, jotka on sijoitettu kuulokkeen viereen. Näin näyttöä on mahdollista käyttää myös vaakatasossa. Suuntaohjaimena toimii tunnetun muovinen ristikojin, jonka paikalla olisikin toivonut näkevänsä vaikkapa PSP:stä tutun analogisen ohjaimen. Näyttö on tarkka ja aivan riittävä ison pelaamista varten. Tyylikkään mustan muovikuoren alle on naamioitu täysverinen pelipuhelin, joka pikkuviistoistaan huolimatta toimii taskukonsolin korvikkeena hienosti.





TUTTUA TUKEA Gameloft on tuttu tekijä mobiilipeli-markkinoilla ja nyt firma on iskemässä myös uuden N-Gagen kimppuun. Puljun historiasta löytyy tusinoittain mainioita kännykkäpelejä ja laatupelejä virta tuskin on tyrehtymään päin. Uuden ja tehokkaan N-Gagen myötä pelien graafinen ilme paranee melkoisesti.



Microsoftin Xbox 360-konsolin Live-verkko-palvelusta kopioidun näköinen pelaajakortti, jossa löytyy nimen lisäksi maine ja peleistä kerätty pisteet. Pelaajakortit ovat selkeitä ja helppotajuisia, ja niiden ansiosta taidoiltaan samantasoisien peliseurain löytäminen on vaivatonta. Pelaajakortin lisäksi pääikkunassa on kolme muuta välilehteä, joista löytyvät ystävät, asennetut pelit sekä ladattavissa olevat julkaisut. Ratkaisu toimii hienosti.

Alkuperäiset N-Gaget tarjosivat verkko-pelaamista GPRS:n ja bluetoothin kautta, mutta muutaman vuoden takaisilla tiedonsiirtomak-suilla pelaaminen tiesi vararikkoa. Nykyään on onneksi toisin. 3G- ja HSDPA-yhteydet tarjoavat laajakaistamaisia nopeuksia ja operaattoreiden kiinteästi hinnoitellut datapaketit mahdollistavat edullisen pelaamisen. Toistaiseksi kapulape-laajan on kuitenkin tyydyttävä yksinpeleihin, sillä moninpeliä tukevat julkaisut majailevat vielä pelistudioiden suunnittelupöydällä.

Kovan luokan peliharrastajien sijaan Nokia tähtää uutta N-Gagea laajoille markkinoille. Harrastajalta löytyy DS tai PSP, mutta pelaamiseen vihkiytymättömän taskusta löytyy poikkeuksetta kännykkä. N-Gagea tukevia musiikki- ja älypuhelimia myydään hurjaa

vauhtia ja näin peleille muodostuu neitseellistä maaperää kuin varkein. Idea on loistava ja ohjelmisto-N-Gage leviää taatusti laajemmalle kuin erillinen pelikännykkä. Toisaalta järjestelmän suurimmat kompastuskivet löytyvät myös itse laitteista. Sinänsä laadukkaiden puhelimiin suunnittelussa ei ole juuri pidetty silmällä pelaamista, joten ensimmäisistä matopeleistä lähtien pelaajien riesana ollut numeronäppäinten tunnottomuus ei ole katoamassa. Ristiohjaimen irvikuvat saavat kriittikösedän kyyneliin, ainakin jos pelattavaksi tarjotaan jotain nopeatempoista. Pellihahmon silmistä kuvatut räiskintäpelit onnistuisivat konetehon puolesta, mutta ohjaus-nappuloiden takia asiaa ei halua edes ajatella.

Ainoastaan N81:stä löytyvät erilliset, kuu-lokkeen viereen sijoitetut pelinäppäimet. Muiden kapuloiden kanssa joudutaan soveltamaan ja näyttöä käytetään pystyasennossa. Vaaka-tasossa ruutua voidaan hyödyntää paremmin, minkä konkreettiset hyödyt tulevat hyvin esiin Space Impact Kappa Basessa. Sivulta kuva-tussa avaruusräiskytelyssä jokainen pikseli tulee tarpeeseen.

Nokialla on edessään näytön paikka. Isoa laitekantaa hyödyntävä, ohjelmistopohjainen pelijärjestelmä on ideana parhaimmasta päästä, mutta ilman asiallista pelattavaa myös uusi N-Gage kuihtuu kokoon. Pelinkehittäjille maaperä on otollinen, sillä asiakaskuntaa löytyy. Odotamme mielenkiinnolla tilanteen kehittymistä. Olisi mukavaa saada kännykkä vihdoin hyötykäyttöön.

Juho Kuorikoski



PELIHYLLY

Muutama esimerkki ensimmäisen aallon N-Gage 2.0 -peleistä



CREATURES OF THE DEEP Infinite Dreams

En ole koskaan ottanut onkeeni kalastuspeleistä, mutta luurin täyteenä tämä lahnahti on mitä parhaita hupia. Linjurin kyydissä aika lentää suomukylkiä pyydystäessä. Kaloja pääsee naraamaan vaihtelevissa ympäristöissä valtavalla viehevalikoimalla. Nokian kalastuspeli on yllättävän maittava paketti ja toimii hienosti matkaväinä. Miinuspisteitä puuttavasta katiskasta.



BROTHERS IN ARMS Gameloft

Toisen maailmansodan rantautuminen kännykään oli vain ajan kysymys. Taistelutoverien taskukonversio on vaikuttava tekninen taidonnäyte, mutta ontuvien ohjainten takia tätä ei pelaa susikaan ulvomatta. Tällaisille pelityypeille kännykkä ei yksinkertaisesti sovi, mutta näköjään aina löytyy yrittäjiä. Kännykkämaan räiskintä-valtikka on edelleen omistajansa valla.



SIMS 2: PETS Electronic Arts

Tietokoneen sisällä asustelevien ihmisten elämää seuraava Sims kokeilee siipiään mobiiliversiona. Lemmikkieläimiin keskittyvä kapulaversio tarjoaa jokaiselle eläinrakkaalle mobiilille mahdollisuuden ikimman lemmikin hoitamiseen. Grafiikka on mallikasta ja peli toimii hyvin. Allergikoille känny-lemmikki on turvallinen valinta karvapallo-unelmien korvikkeeksi.



BLOCK BREAKER Gameloft

Pulmapelien puuhamaana matkapuhelin toimii mainiosti. Legendarisen Arkanoidin pojanpojan-pojanpojaksi tunnustautuva Block Breaker on idealtaan varmasti monelle tuttu: palikat poistetaan ruudulta pomputtelemalla palloa niitä päin ruudun alaosassa olevalla mailalla. Vanha kikka toimii edelleen loistavasti ja aiheuttaa kroonista palikkariippuvuutta.



AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES



PREORDER THE GAME AT EB GAMES / GAMESTOP AND GET THE
INGAME WAR MAMMOTH!



HEADS WILL ROLL!



GameStop
EB GAMES

WWW.AGEOFCONAN.COM

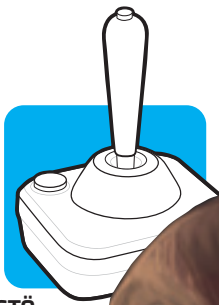


eidos

© 2006 Funcom. All rights reserved. © 2006 Conan Properties International LLC. CONAN, CONAN THE BARBARIAN and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Conan Properties International LLC, unless otherwise noted. All Rights Reserved. Funcom Authorized Logo, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.



Games for Windows



LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ

Lisää arvioita osoitteessa: www.gamereactor.fi

UUSIA OSTOPÄÄTÖKSIIN

...Gamereactor-numerossa uusimmat pelit, jotta sinun ei tarvitsisi
Kokeneet kriitikkomme erottelivat hyvät akanoista.

KUUKAUDEN ODOTETUIN

GRAND THEFT AUTO IV

Rockstarin kauan kaivattu rikoseepos on viimein
täällä – mutta ylittääkö se odotuksiin?



GAMEREACTOR #5

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



Rainbow Six Vegas 2 9/10
PS3/Xbox 360
No More Heroes 9/10
Wii
Odin Sphere 8/10
PS2
Gran Turismo 5 Prologue 8/10
PS3
God of War: Chains of Olympus 8/10
PSP



Bully: Scholarship Edition 8/10
Xbox 360/Wii
ATV Offroad Fury 4 8/10
PS2
Condemned 2: Bloodshot 8/10
PS3/Xbox 360
Fire Emblem: Radiant Dawn 8/10
Wii
Time Crisis 4 8/10
PS3



Command & Conquer 3: Kane's Wrath 7/10
PC
UEFA Euro 2008 7/10
PS3/Xbox 360
Viking: Battle for Asgard 7/10
PS3/Xbox 360
Sega Superstars Tennis 6/10
PS3/Xbox 360/Wii
Lost 6/10
PC/PS3/Xbox 360

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



GRAND THEFT AUTO IV

Vuoden odotetuin peli on täällä – ja Rockstar osoittaa jälleen kerran taitonsa

Laite **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Kehittäjä **ROCKSTAR** Julkaisija **TAKE 2** Julkaisu **JULHAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-8** Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja **18**

Laji **TOIMINTA**



HUIKEAN KAUNIS

Grand Theft Auto IV on kaunis peli, selvästi kauniimpi kuin osasimme odottaa. Mallinnus ja valaistuseffektit ovat upeita, ja yksityiskohtaisuus vakuuttavaa.



FAKTA

MR. NIKO BELLIC

Grand Theft Auto IV:n päähenkilö on nimeltään Niko Bellic. Hän on Balkanin konfliktien veteraani. Niko on kovaksi keitetty eikä pöde joutavia tunnontus-kia. Pelin alussa hän saapuu Amerikkaan ja joutuu välittömästi serkkunsa Romanin kautta rikoksen tielle. Aiempin GTA-päähahmoin verrattuna Niko tuntuu tinkimättömältä ja ehdottoman miehekkäältä.

VIINKI

KOKEILE MYÖS

Crackdown
XBOX 360

Kuin steroideja täyteen pumpattu GTA. Heittele autoja, hypi talojen katoilla...

Niko Bellic astuu rahtilaivasta Liberty Cityn satamassa utuisena sunnuntaiyönä. Hän nousi laivaan viikkoja sitten jossain Itä-Euroopassa, paetakseen menneisyyttään Balkanin sodissa ja jahdatakseen amerikkalaista unelmaa. Hän on hiljainen, paljon kokenut mies, eikä tunne omantunnon-tuskia. "Tervetuloa Amerikkaan, serkku!", huutaa pyylevä Roman Nikon jalkojen koskettaessa uutta mannerta ensimmäistä kertaa. Ja niin vuoden tähän asti paras peli voi alkaa.

Odotin peliltä paljon. Niin mahdollittoman paljon. Odotin dynaamisempaa, elävämpää, vivahteikkaampaa, yksityiskohtaisempaa ja hieman synkempää peliä kuin aiemmat Grand Theft Autot. Vähän vakavampaa otetta. Ja Rockstar-pelistudio on tehnyt sen, minkä Rockstar on tehnyt niin monta kertaa ennenkin. He täyttivät odotukseni.

Grand Theft Auto IV:n juoni on lähempänä Grand Theft Auto III:n kuin Vice Cityn tai San Andreksen tarinoita. Niko on kova jätkä, jolla ei ole rahaa, valoisaa tulevaisuutta tai varsinaisia suunnitelmia. Hän päätyy nopeasti lain väärälle puolelle auttaessaan pikkurikollista serkkuaan. Kuten ennenkin, tehtävät ovat aluksi rutiinitavaraa, kuten ilotyttöjen kyydittä-mistä, autojen varastamista tai aseiden



ALA LAULAA! Grand Theft Auto IV:n dialogi on harvinaisen onnistunutta, ja siksi peli tuntuu hyvin tehdyttä elokuvalta. Nikon itäksentti tuntuu ajoittain teennäiseltä, mutta muilta osin ääninäyttely on erinomaista.

kuskaamista. Pikkuhiljaa pelin edetessä Niko ajautuu yhä syvemmälle itämafan toimintaan. Edessä on taistelun järjestön hierarkiassa etenemiseksi. Nikon tavoitteena on nousta Liberty Cityn arvostetuimmaksi rikoslordiksi.

On huikeaa nähdä jälleen Grand Theft Auto III:n kaupunki. Rockstar on rakentanut Liberty Cityn lähes kokonaan uudelleen sitten viime vierailuni, mutta jäljellä on edelleen tuttuja kaupunginosia ja maamerkkejä. Pienen tutkimusmatkan jälkeen miellyttävän kotoisa

tunne valtaa minut.

Grand Theft Auto -sarjan peruskonsepti ja dynaaminen rakenne ovat Grand Theft Auto IV:ssä ennallaan. Tarina etenee samalla tavalla kuin ennen, tehtävävaihtoehdot ovat samantaisia kuin aiemmissa peleissä, ja peli tuntuu muutenkin hyvin pitkälti samalta kuin aiemmat sarjan pelit. Oikeastaan peli on täsmälleen samanlainen kuin Grand Theft Auto III, mutta kauniimpi. Ainakin siihen asti, kun vastaan tulee jokin niistä lukuisista yksityiskohdista, joilla

ROCKSTARIN PELIMESTARIT Grand Theft Auto IV, aivan kuten sarjan aiemmatkin osat, tihkuu laatua alusta loppuun. Rockstar osoittaa jälleen olevansa muutaman askeleen edellä kilpailijoitaan, kuten Saints Row-pelejä tekevää Volitionia tai Just Causeista tunnettua Avalanche Studiosia.



OMA NAVIGAATTORI

Nikolla on aina GPS-navigaattori mukana ulkotiloissa ja tehtäviä suorittaessa. Navigaattori helpottaa Liberty Cityssä suunnittamista etenkin pelin alussa, mutta ennen pitkää kaupungin alkaa tuntea ulkomuistista.



IVANA JULMA Niko Bellic stereotyyppinen itägangsteri. Hänellä on siilitukka, leveä nenä ja verkkarit.

Rockstar on täyttänyt pelin. Tällaisena hetkenä oivaltaa, että uuden konsolisukupolven tehoja ei käytetä vain silmäkarkin luomiseen. Tehojen avulla on luotu myös merkittävästi elävämpi pelimaailma.

Ajaessani ulos autotallista satun töytäisemään tukevaa vanhaa herraa, joka puhuu kännykäänsä. Hän kaatuu, pudottaa puhelimensa ja raivostuu, koska en nähnyt häntä. Hetkeä myöhemmin hän nousee ylös, puistelee housujaan, noukkii puhelimensa, josta kuuluu rasittavan kuulaisen naisen ääni, ja jatkaa puhelua sanomalla "anteeksi kulti, joku persreikä törmäsi minuun autolla". Pikkiriikkinen yksityiskohta, johon olen törmännyt ainoastaan kerran niiden 18 tunnin aikana, jotka olen pelin parissa tähän asti viettänyt. Tällaiset yksityiskohdat saavat kaupungin tuntumaan elävältä maailmalta, kaupungilta, joka elää ja on olemassa Niko



FAKTA

YKSITYISKOHTIA

Grand Theft Auto IV on ääriään myöten täynnä eläviä vivahteita. Erään kerran toimittaja tappoi hampurilaismyyjän ja kaappasi tämän koiran haltuunsa. Kun asiakkaita ei ilmaantunut, hän alkoi pysäyttää autoja ja heitellä niistä raaoilla jauhe-
lihapihvillä. Näennäisesti täysin merkityksetöntä, mutta silti uskomattoman hauskaa.

MUSIIKKI Soundtrack koostuu edellisten GTA-pelien tapaan lisensoiduista radiorentutuksista, jotka kattavat lähes kaikki musiikkilajit. Vice Cityyn verrattuna musiikin laatu on heikompi ja kappaleita on vähemmän.

Bellicin paikalla- tai poissaolosta huolimatta.

Rockstar on tehnyt runsaasti pieniä muutoksia pelimekaniikkaan, millä on lopulta yllättävän suuri vaikutus pelikokemukseen. Täysin uusittu autojen fysiikkamalli vaatii pelaajalta huomattavasti enemmän kuin ennen. Jalkaisin liikkuesssa käytössä on parannettu automaattitähtäys sekä mahdollisuus suojautua erilaisten esteiden taakse. Valitettavasti olen edelleen sitä mieltä, että tämä on kaikkien Grand Theft Auto -pelin heikoin osialue, joka aiheuttaa tarpeetonta turhautumista etenkin ahtaissa tiloissa ja kiireessä käytävissä tulitaisteluissa.

Muilta osin Grand Theft Auto IV on kaikin tavoin loistava peli, joka hyödyntää uutta, tehokkaampaa konsolisukupolvea upealla tavalla. Pelin grafiikka on fantastisen hienoa, yksityiskohtaista ja yksinkertaisesti kaunista. Estetiikka ja monipuolisuus ovat vailta vertaa. Tarinankerronta on taitavaa ja Rockstar on onnistunut luomaan loistavan tunnelman. Grand Theft Auto IV ei ehkä mullista pelimaailmaa, mutta se on erinomainen peli.

Petter Hegevall

PISTEET 10/10

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

FANTASTINEN PELI

- ✓ Kaunis grafiikka, runsaasti vaihtelua, uskomattoman hieno juoni
- ✓ Ajoittain kömpelö ohjattavuus

RIKOLLISTA

Maahanmuuttajan elo on rankkaa



AMMU SUOJASTA

Rockstar on tutkinut muun muassa Gears of Waria ja luonut aiempaa syvällisemmän toimintapelimekaniikan. Nyt pelaaja voi esimerkiksi nojautua seinään ja astua esiin vain ampuksen ajaksi. Näin riski joutua vastustajan ampumaksi pienenee huomattavasti.



VÄHEMMÄN VIITTAUKSIA

Rockstar täytti aiemmat sarjan pelit, kuten Vice Cityn ja San Andreksen, moninaisilla popkulttuuriviittauksilla. Grand Theft Auto IV:ssä viittauksia on vähemmän. Pelissä on esimerkiksi Roninin ja Eastern Promisesin tuntua, mutta kokonaisuutena peli on synkempi ja vähemmän parodioiva.



UUSI AUTOTUNTUMA

Grand Theft Auto IV:n autojen fysiikanmallinnus on täysin uudenlainen. Toisin kuin sarjan aiemmissa peleissä, enää ei voi vain survoa kaasua pohjaan ja käännellä rattia. Autot kalistuvat enemmän, käsijarru on portaaton ja siten vaikeampi hallita. Autojen paino tuntuu realistisemmalta kuin ennen.



SINIUVOKKOJA RIITTÄÄ

Grand Theft Auto IV:ssä on enemmän poliiseja kuin sarjan aiemmissa peleissä. Lainvalvojat ovat myös selvästi aiempaa fiksumpia. Koppalakit reagoivat nopeasti ja osaavat ajatella ennennäkemättömän hienolla tavalla.



TOLKUTTOMASTI AUTOJA

Grand Theft Auto IV:stä löytyy tukuttain autoja, ja niillä ajaminen on älyttömän hauskaa. Aivan kuten aiemmissakin peleissä, alle voi varastaa kaikenlaisia kulkuneuvoja kuorma-autoista koulubusseihin ja jeepeistä urheiluautoihin. Pelistä löytyy myös moottoripyöriä skootterista kyykkypyörään.

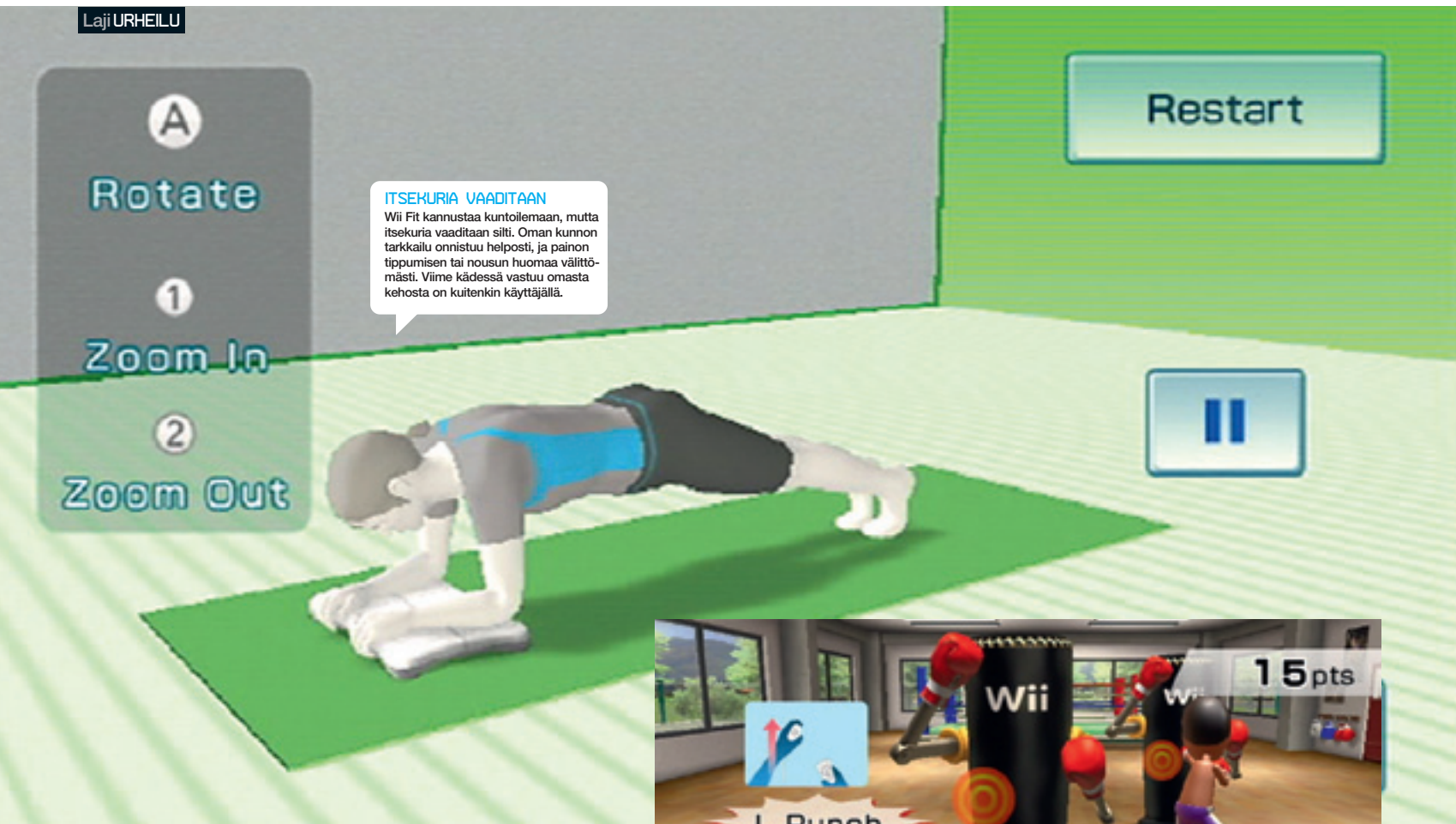


WII FIT

Nintendon uusi kuntoiluohjelmisto tarjoaa sohvaperunoille tekosyn hikoilla

Laite **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-8** Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**

Laji **URHEILU**



On vaikea arvioida Wii Fitiä, sillä se ei ole videopeli. Tai oikeastaan, se ei ole pelkästään videopeli. Wii Fit on eräänlainen kuntoassistentti, jonka tehtävänä on kannustaa pelaajaa liikkumaan. Pelin mukana tulee valkoisesta muovista tehty tasapainolauta, jonka päällä seistäessä **Wii Fitiä "pelataan"**.

Ensimmäinen asia, jonka tasapainolaudasta huomaa, on sen tarkkuus. Kun Wii Fitin käynnistää, se pyytää pelaajalta ensin pituuden ja syntymäajan, jonka jälkeen täytyy tehdä ensimmäinen kehotesti. Testissä Wii Fit määrittää käyttäjän painopisteen ja kertoo sen, mittaa painon ja ilmoittaa painoindeksiin ja pyytää asettamaan tavoitteen, johon treenaus tähtää.

Kun testiosuus on takana, alkaa treenaus. Ohjaajaksi voi valita joko mies- tai naishahmon. Molemmat kannustavat pelaajaa ja opastavat tarpeen tullen. Käytettävissä on 15 erilaista lihaskunto- tai joogaharjoitetta, 9 aerobista treenimuotoa sekä 9 tasapainopeliä.

Tähän mennessä pelimediassa enemmän esillä olleet minipelit ovat niiden saamaan huomioon nähden yllättävän pienessä osassa lopullisessa Wii Fitissä. Ne tarjoavat hyvää viihdettä treenauksen ohkeen, mutta mikäli Wii Fit -pelaaminen rajoittuu vain tasapainopelieihin, jää suurin osa Wii Fitistä hyödyntämättä.



FAKTA

MINIPELIMANIA

Wii Fitin tasapainopelit ovat todella koukuttavaa sorttia. Etenkin laskettelu- ja lumilautailupelit saavat odottamaan Family Ski -peliä tai mahdollisesti jopa Nintendon 1080 -lumilautailusarjan seuraavaa osaa innolla. Matti Nykäsen jalanjälkiä voi seurata (ainakin urheilu-uran osalta) mäkihypyssä, ja valikoimassa on myös läjä vähemmän urheilullisia, mutta hauskoja pelejä.

LINKKI

KOKEILE MYÖS

Wii Sports

Mikäli minipelit kiinnostavat, Nintendon urheilukokemuksista on hyvä aloittaa.



HERRÄTETTYÄ MATSHUA Wii Sportsin nyrkkeilyäskit palaavat Wii Fitissä sparrausvastustajina. Rytminyrkkeily on yllättävän rankkaa puuhaa, ja muutaman minuutin setin jälkeen hiki virtaa.

Wii Fitin tarjoamat liikuntamuodot ovat yllättävän tehokkaita. Tämä johtuu osittain siitä, että ne eivät varsinaisesti eroa esimerkiksi liikuntakeskuksissa tarjotuista treenausmahdollisuuksista. Tähän väliin täytyy kuitenkin huomauttaa, että Wii Fit ei ole mikään taikakeino, joka maagisesti loihitti lihakset esiin tai saa läskit katoamaan. Se kuitenkin tarjoaa hyvän keinon hujata itsensä liikkeelle. Kunnon kohonamisen huomaa myös harjoittellessa. Mikäli treenaamisesta tulee liian helpon tuntuista, voi esimerkiksi lihaskuntoharjoitteissa lisätä toistojen määrää, jolloin myös haaste kasvaa.

Wii Fitin joogaosuus antaa lisäksi miellyttävän aktiivisesti palautetta käyttäjän tasapainosta. Useimmat jooga-asennot tehdään tasapainolaudan päällä, ja ruudulla näkyvä tasapainomittari osoittaa, miten

käyttäjän painopiste siirtyy. Wii Fit ei pysty korvaamaan esimerkiksi kunnon lenkkiä, ja olen varma, että etenkin raskaampia painoja nostelevat kuntosali-intoilijat nyrpistävät nenäänsä valkoiselle tasapainolaudalle. Wii Fit on kuitenkin hauska tapa kuntoilla, eikä liikunta ole koskaan pahasta. Mikäli ohjelmiston rajoitteet ymmärtää, tarjoaa Wii Fit hyvän tavan aloittaa tai täydentää liikuntaharrastusta. Wii Fitin elinikä riippuikin pitkälti käyttäjän omasta mielenkiinnosta.

Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

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

KIVA KUNTOILUKANNUSTIN

Kannustaa liikkumaan, hauskat minipelit, tasapainolauta toimii
Pitkäikäisyys riippuu käyttäjän mielenkiinnosta

MARIO KART WII

Mikroautokaahailu on iskussa kuudennessa osassaan

Laite **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-12** Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**

Mario Kart on Nintendon kaahailupelisarja, jonka perinteikkyyks ja laadukkuus ovat hyvin esillä myös uudessa Wii-painoksessa. Samankaltaisuus aikaisempien osien kanssa ole lainkaan huono asia.

Suurimmat pelilliset uudistukset ovat moottoripyörät sekä ilmatemput. Loistavan nettituen ansiosta peli on juuri sitä, mitä sarjan ystävät ovat toivoneet.

Mario Kart Wiin mukana tulee rattiohjain, jonka keskelle asetetaan ohjainkapula. Liikkeen tuntuksen puolesta ajaminen ratilla toimii hyvin, mutta nappien painaminen on hieman hankalaa. Ohjain-nunchuk -yhdistelmän, Classic- tai Gamecube-ohjaimen käyttö tuo ohjaamiseen kaikkein tarkimman hallittavuuden.

Ajamisen tärkein osa nopeuden maksimoimisessa on kurveissa liukumien. Liu'usta saatava nopeus määrittää sen pituudesta ja kulman jyrkkyydestä. Tapa on toimiva ja poistaa muun muassa Mario Kart DS:än nettipelissä ilmenneen liiallisen suorilla liukumisen.

Eri ajokkien välinen pelillinen tasapaino on saatu juuri oikeaksi ja prätäkät soveltuvat peliin hyvin. Radoista löytyy paljon hyppyreitä, joiden nokalla tehtävät ilmatemput nostavat ajonopeutta maahan laskeuduttaessa. Yksinkertainen menetelmä sopii hyvin pelin hektisyyteen ja kannustaa oikeiden ajolinjojen hakemiseen.

Pelin värikäs grafiikka on hieman yksinkertaista, mutta vastapainoksi radoissa näkee pitkälle ja ruudunpäivitys ei notkahtelee 60 ruudun sekuntitahdista. Kisat ajetaan mielenkiintoisissa kentissä, jotka on suunniteltu kauttaaltaan onnistuneesti. Mitäänsanomattomassa musiikissa taas ei ole klassista Nintendo-pelin tunnelmaa tai muistettavaa rytmikkyyttä.

Mario Kart Wiin ehdottomasti paras osa-alue on sen 12 pelaajan nettipeli. Ajaminen toimii netissä sulavasti ja minkäänasteista

Laji AJOPELI



VETERAANISARJA Ensimmäinen Mario Kart -peli julkaistiin Super Nintendolle jo vuonna 1992. Sarja on sen jälkeen esiintynyt jokaisella Nintendon koti- ja käsikonsolilla vähintään kerran.



FAKTA

PITKÄÄ IKÄÄ

Erinomaisen nettimonin-pelin lisäksi nettiä hyödynnetään Mario Kart -kanavan ominaisuudessa. Kanavalla pelaaja voi lähettää ja vastaanottaa kiersaika-haasteita ystäville sekä kisata maailman parhaita ajokkeja vastaan. Nintendo aikoo järjestää kanavan kautta tulevaisuudessa myös erimuotoisia kilpailuja. Kanava ladataan Wiin alkuvallikoon, joten sen tarkistaminen on helppoa ja nopeaa. Kookkuvan nettipelin ohella Mario Kart -kanava pitää huolen siitä, että mielenkiinto peliin säilyy pitkään.

nettiviivettä ei ilmene. Tietokoneen arpomat joko 100 tai 150 kuutioluokan kisat eivät muodostu turnauksista, vaan ovat itsenäisiä kilpailuita. Niistä pelaajat siirtyvät edellisen päätyttyä heti seuraavaan taistoon, johon voi liittyä myös uusia pelaajia. Pelin pitkäikäisyyttä suuresti nostava nettipelaaminen on mukavaa ja haastavaa, mutta harmillisesti pelimuotojen tai sääntöjen muokaus ei onnistu. Nettipeliä voi säätää hieman mieluisekseen, jos pelaa ystäville tarkoitetussa nettipelimuodossa käyttämällä ystäväkoodeja.

Helposti lähestyttävä ja opittava Mario Kart Wii miellyttää laajaa kohdeyleisöä. Kokeneet pelaajat saavat pelistä pitkäaikaista viihdettä hiomalla ajotaitojaan ja opettelemalla kaikkien ratojen salat ja ajolinjat.

Johannes Valkola

PISTEET 9/10

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

NETISSÄ PARHAIMMILLAAN

Nettipeli, ajamisen hauskuus, pelillinen tasapaino

Suurin osa sisällöstä nettipelissä, nettipelin valintojen vähyys



MOPPOJA JA MIKROAUTOJA Mario Kart Wiissä on ensimmäistä kertaa pelisarjan historiassa mukana myös mopoja. Nintendo on onnistunut eri ajoneuvojen tasapainottamisessa erinomaisesti. Molemmissa vaihtoehdoissa on omat hyvät ja huonot puolensa.

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

Sekoitus uutta ja vanhaa

Laite **DS** Kehittäjä **CAPCOM** Julkaisija **CAPCOM**

Julkaistu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1**

Testattu versio **USA** Ikäraja **12**



UUSIA KASVOJA Apollo Justice esittelee pelaajille tukun uusia, entistäkin hullunkurisempia asiakkaita.

Apollo Justice: Ace Attorney sijoittuu Phoenix Wright -pelin maailmaan noin kymmenen vuotta viimeisen

Phoenix Wright -pelin jälkeen. Pelaaja astuu nuoren puolustusasianajaja Apollo Justicen kenkiin juuri ennen tämän ensimmäistä oikeudenkäyntiä.

Apollo Justice kierrättää monia Phoenix Wright -sarjan hahmoja, mutta esittelee pelaajille myös uusia kasvoja. Etenkin uusi syyttäjä Klavier Gavin, joka sattuu olemaan myös suosittu rocktähti, on tervetullut tuttavuus.

Pelimekaniikka on mallia "juttele todistajille ja näytä esinettä X, niin pääset eteenpäin". Useimmiten homma etenee ihan mukavasti, kunnes vastaan tulee kohta, josta ei selviä kuin näyttämällä jokaista esinettä jokaiselle vastaantulijalle. Loogiset päättelyketjut kulkevat yhtä rataa, ja vaikka pelaaja olisi päässyt samaan lopputulokseen, ei peli päästä eteenpäin ennen "oikean" ajatusreitit löytymistä.

Phoenix Wright -peleistä tuttu absurdi oikeusjärjestelmä tekee comebackin Apollo Justiceessa. Toisin kuin todellisuudessa, pelin oikeussalissa meininki on "syyllinen kunnes toisin todistetaan". Oikeussalissa väärin vastauksiin ei ole varaa, sillä jokainen virhe saattaa syytetyn lähemmäksi virheellistä tuomiota. Yrityksen ja erehdyksen oravapyörä saattaa turhauttaa monia pelaajia.

Vaikka Apollo Justicea vaivaavat samat ongelmat kuin sen edeltäjä, peli on silti ehdottomasti hankkimisen arvoinen. Phoenix Wright -pelin läpäisy ennen pelin aloittamista ei ole pakollista, mutta erinäisten juoniviittausten takia pelistä saa huomattavasti enemmän irti, mikäli läksyt on tehty. Vaikka pelin loppuratkaisu on jokseenkin kömpelö, se nostaa Apollo Justicen seuraajan odotukset entistä korkeammalle. Toivottavasti Capcom onnistuu ensi kerralla täydellisesti. Potentiaalia riittää kyllä.

Jyri Paavilainen

PISTEET 7/10

Grafiikka 7/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 6/10

NURINKURINEN OIKEUSSALIPELI

Erinomainen käsikirjoitus, musiikit, huumori

Yritys ja erehdys, useimmiten vain yksi oikea ratkaisu

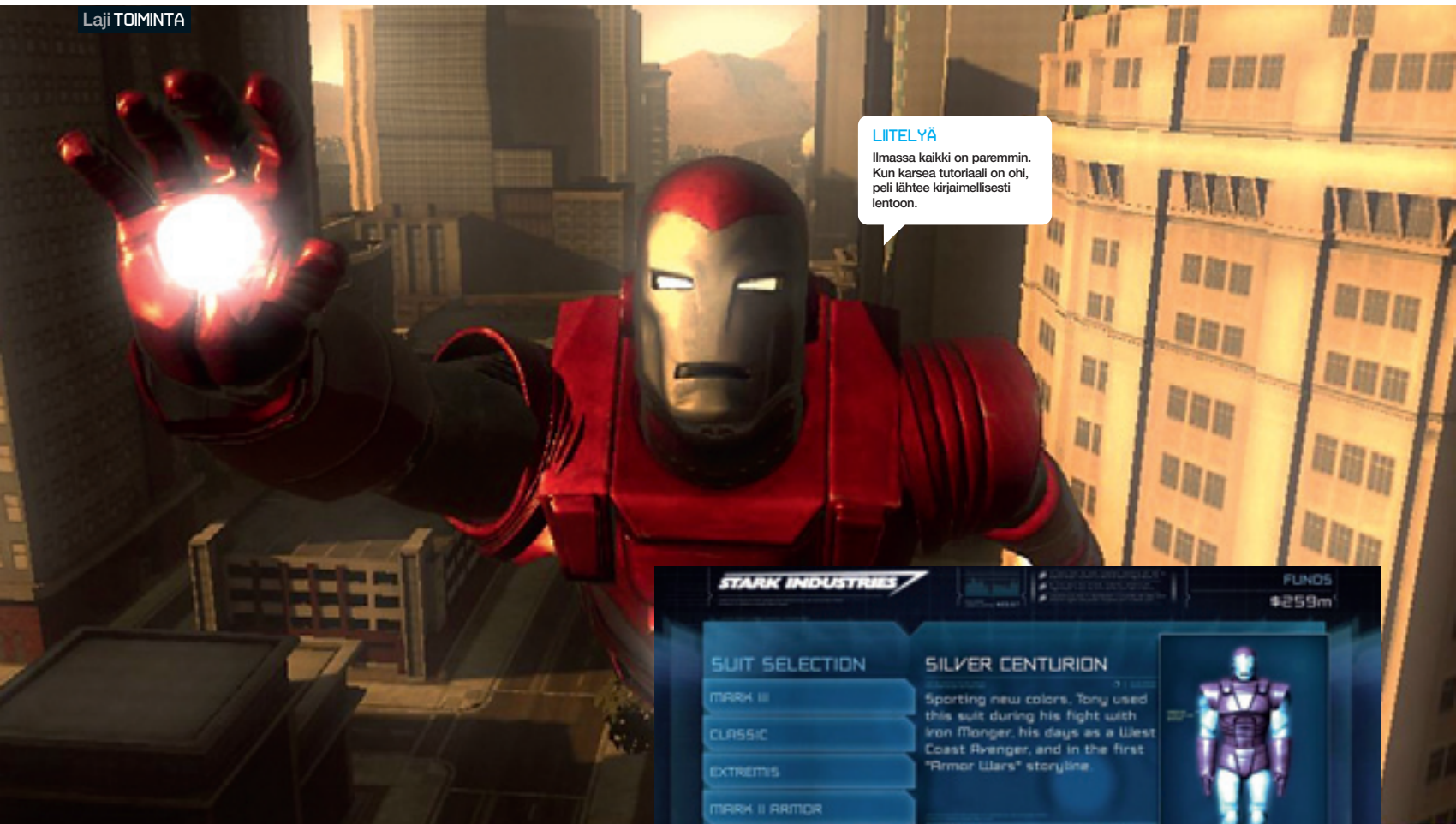


IRON MAN

Ennen oli miehet rautaa ja laivat puuta. Nyt on miehet rautaa ja niemennotkot täynnä tankkeja

Laite **KAIKKI** Kehittäjä **SECRET LEVEL** Julkaisija **SEGA** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PS3 (PAL)** Ikäraja **12**

Laji **TOIMINTA**



LIITELÄ

Ilmassa kaikki on paremmin. Kun karsea tutoriali on ohi, peli lähtee kirjaimellisesti lentoon.

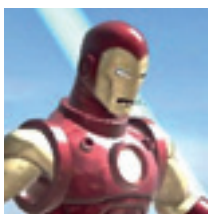


UUTTA RAUTAA PÄÄLLE Kampanjan tehtävän suoritetuuta sen voi läpäistä erityisessä "One Man Army" tilassa, jossa voi avata Rautamiehelle uusia haarniskatyypppejä

Kun peliä kehitetään inspiraation sijaan oheistuotteeksi muun leffakrääsän oheen, liikutaan oletusarvoisesti heikoilla jällä. Segan Secret Level-studio esittelee nyt oman näkemyksensä Iron Man- eli Rautamies-elokuvan lisenssipelistä. Ilahduttavan poikkeuksellisesti luvassa ei ole putkessa rullaavaa hiilikopiota elokuvan tapahtumista, vaan hiekkalaatikkotyyppinen, vapaasti temmelletävissä olevaan maailmaan sijoitettu räiskintä.

Tarina seuraa asetehtailija Tony Starkin matkaa valaistumiseen ja asesuunnittelun lopettamiseen. Kyynisen käännynnäisen ongelmaksi muodostuvat entiset asiakkaat: Yksitysarmeijat, palkkasoturit ja suuryritykset käyttävät Starkin tekemiä aseita epäurheilijamaisesti tappamiseen (!). Välinäytöksissä kerrottavaa juonta sen enempiä paljastamatta luvassa on nimellisesti uniikkien mutta käytännössä samanlaisten armeijoiden lanaamista maalla, merellä ja ilmassa. Aseistuksenaan Starkilla on hänen kehittämiensä rautapuku, joka kätkee sisäänsä monenlaisia tussareita.

Harjoitusvaiheena toimiva ensimmäinen tehtävä antaa pelistä todella aneemisen kuvan. Maata tallustava Rautamiehen esiaste liikkuu ja kärventää vihollisia harvinaisen kömpelösti. Lyhyeksi jäävä intro esittelee lähes kaikki Iron



FAKTA

RAUTAINEN MIES

Leffassakin kuultava "Iron Man" on legendaarisen Black Sabbathin yksi tunnetuimmista kappaleista. Se kertoo tulevaisuudesta ihmiskuntaa varoittamaan tulleesta miehestä, joka muuttuu kuitenkin matkallaan raudaksi. Kykenemättömänä välttämään tietoaan ihmiset välittelevät ja jättävät rautaisen miehen huomiotta. Katkeroituneena hän toteuttaa lopulta itse sen, josta oli tullut ihmisiä varoittamaan.

LINKKI

KOKEILE MYÖS
Marvel Ultimate Alliance
KAIKKI
Jos sarjakuvatoiminta kiinnostaa, lopullinen liittouma pelastaa.

Manin huonot puolet. Ilmojen teille päästyään meno paranee. Rautamies voi lentää ja leijua ilmassa ja paukutella samalla päreiksi tankin jos toisenkin. Kontrollit ovat pääosin kunnossa, paitsi lentely ja leijuminen voisi toimia ilman hartianapin tai liipaisimen jatkuvaa pohjassa pitämistä. Tehtäviin annetaan alussa jokin tavoite, esimerkiksi seitsemän asevarikon tuhoaminen, jonka puitteissa itseään voi toteuttaa suhteellisen vapaasti. Tavoitteita tulee tehtävän aikana yleensä lisää, ja lopuksi otetaan yhteen isokoisen pomoviuhollisen kanssa. Kenttien välissä rautamiestä voi bodata parempaan kuosiin ostamalla päivityksiä haarniskan eri osa-alueisiin.

Hommassa on vain yksi iso ongelma: itse toiminta. Paras tapa vastustajien kurittamiseksi on leijua niiden vieressä sivuttaisliikkeessä perusaseella räiskien. Jatkuvasti. Laukaukset osuvat aina, tekevät kohtuullista vahinkoa ja oma sivuttaisliike estää vastustajia osumasta. Lähtäistelu on hidasta ja jättää pelaajan

hyökkäyksille alttiiksi, kuten myös sinänsä tehokas Unibeam, jota on hidas käyttää ja vaikea tähdätä. Apuaseet ovat... no, apuaseita, eivätkä yksinään riitä pitkälle. Homma latis- tuinkin nopeasti muottiin "lennetään paikalle, leijutaan sivuttaisliikkeessä repulsorit laulaen, vaihdetaan kohdetta, toistetaan kunnes kaikki tuhottu". Ohjuksen nappaaminen lennosta on trailereita varten tehtyä kikkailua, jolla ei ole mitään käyttöä toiminnan tiimellyksessä.

Iron Man tarjoaa siis periaatteessa mukiinmenevää toimintaa, mutta se käy itseään toistavaksi valitettavan nopeasti.

Matti Isotalo

PISTEET 6/10

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

KUN RAUTA EI RIITÄ

- Vapaa rakenne, lentäminen toimii, pari hienoa kenttää
- Toiminnan yksitoikkoisuus, lähtäistelu

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES

Altairin kronikat voivat suosiolla vaipua unholaan

Laite NINTENDO DS Kehittäjä UBISOFT / GAMELOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio EUR Ikäraja 12

Uuusi on 1191. Ristiretkeläiset ja sara-seenit ottavat yhteen Jerusalemin kaduilla. Nuori salamurhaaja palaa kotiin ja saa kuulla pysyvästi sodan suunnan kääntävästä esineestä. Tästä alkaa Altairin kilpajuoksu Temppelelherroja vastaan, jotka myös tavoittelevat taikakalun voimaa.

Juoni kuulostaa hyvältä, mutta itse peli kuitenkin tyrmää jo ensimetreillä. Kotikonsoliversioiden vapaa kaduilla vaeltelu, sivutehtävät, hienot maisemat ja hevosella ratsastus ovat poissa. Tilalle on annettu sutuista grafiikkaa, tylsiä putkimaisia kenttiä ja virheitä täynnä oleva peli. Altairin ohjaaminen tapahtuu napeilla ja kosketuskynää käytetään ainoastaan minipeleissä. Ohjaaminen toimii pääasiassa kuten pitääkin ja Altair liikkuu yleensä sinne minne pelaaja haluaa. Joskus hahmo loikkaa kuitenkin

aivan väärään suuntaan ja tuloksena on aina kuolema. Taistelu rakentuu iskuyhdistelmien ja vastaliikkeiden varaan. Käytännössä pelaaja rämpyyttää epätoivoisesti lyöntinappeja ja toivoo osumaa tai painaa torjuntanapin pohjaan ja rämpyyttää lyöntinappeja vastaliikkeen toivossa. Vastaliike onnistuu käytännössä aina ja tämän jälkeen vastustajan tappaa erilaisilla lopetusliikkeillä. Temppelelritareita vastaan kikka ei toimi, sillä he torjuvat vastaliikkeen joka kerta.

Leevi Rantala

PISTEET 3/10

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

HEIKKO KÄSIKONSOLIKÄÄNNÖS

✚ Kosketuskynän käyttö minipeleissä, tarina valottaa Altairin taustaa
✖ Kaikki muu



HATOILLA KIIPEILYÄ Kotikonsoleilla menestyneen Assassin's Creedin DS-versio ei tarjoa samanlaista seikkailumisen iloa kuin isoveljensä. Käsikonsolin kosketusnäyttöä käytetään vain satunnaisissa minipeleissä.

ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT

Salamurhaajat saapuvat vihdoinkin myös tietokoneelle. Vapise, pyhä maa!

Laite PC Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio FINAL Ikäraja 18

Laji TOIMINTA



OHJAAJAN VERSIO Ubisoft on onnistunut korjaamaan pc-versiota varten niitä vikoja, joista Assassin's Creedia kritisoitiin konsolijulkaisujen aikaan.

Uiime vuoden lopussa konsoleilla debytoinut Assassin's Creed on odotettu julkaisu myös pc-pelaajien keskuudessa. Konsoliversioita kritisoitiin monista pikkuvirheistä, mutta muutaman kuukauden viimeistely on kantanut hedelmää. Assassin's Creed on loistava peli.

Vuonna 1191, temppelelherrojen kolmannen ristiretken aikaan, kuuluu pyhässä maassa kumia. Jerusalemissa on levotonta. Salamurhaajien veljeskunta asettuu alueella myllertävää kuu-huntaa vastaan, pyrkimyksensä tasapainon palauttaminen. Pelaajalle annetaan Altairin, kokeneen salamurhaajan rooli. Kaikki ei kuitenkaan ole aivan sitä miltä näyttää...

Assassin's Creed on erikoinen peli. Se yhdistää lukuisia pieniä osia ja tekijöitä aikaisemmista peleistä, mutta tuntuu todella tuoreelta ja kekseliäältä. Salamurhat vaativat pohjatytöä, jota tehdään kaupunkien kaduilla. Tiedonhankintaa voidaan suorittaa kuulustelun ja salakuun-

telun lisäksi mm. kattojen poikki tehtävien takaa-ajojen avulla. Monipuolisten pikkutehtävien ansiosta peli ei tunnu itseään toistavalta, vaikka peruskaava toistuu lähes joka tehtävässä. Huolellinen salamurhaaja hoitelee kohteensa nopeasti ja pakenee jälkiä jättämättä. Kaupungit tarjoavat lukuisia piilopaikkoja, ja nerokkaan yksinkertainen kiipeilyjärjestelmä mahdollistaa vikkelän liikkumisen lähes joka paikkaan. Takaa-ajavien vartijoiden ketterä pakeneminen katoilla loikkien väentää väkisin suun tyytyväiseen virneeseen. Hiirivetoisen taistelujärjestelmä toimii melko hyvin, mutta pakeneminen tarjoaa ainakin alkuviehätyksessään huomattavasti mielekkäämpiä kokemuksia.

Pelin juoni lähentelee nykypäivän näkökulmasta tulenarkoja aiheita. Ristiretkien aikana tehtyjä kauheuksia sivutaan pelin aikana lähes jatkuvasti, eikä kristinuskon ja islamilaisen maailman kohtaamista voi pitää kovin kevyenä aiheena. Assassin's Creed välttää ottamasta



FAKTA

JAPANILAINEN JATKO-OSA?

Assassin's Creedin jatko-osasta alettiin huhuta lähes välittömästi pelin julkaisun jälkeen. Ubisoft on vihjailut suunnittelevansa pelisarjasta useampiosaista. Toistaiseksi suurin osa spekulatiosta on arvellut seuraavan Assassin's Creed -pelin sijoittuvan feodaaliseen Japaniin. Odotamme mielenkiinnolla lisätietoja mahdollisesta jatko-osasta.

kärkkäästi kantaa asioihin, ja pelin alussa toteetaan pelin olevan monikulttuurisen ja -uskoisen ryhmän tekemä. Tällainen ilmoitus herättää ajattelemaan; elämmekö aikaa jolloin teoksissa ei uskalleta ottaa edes melko neutraalia kantaa?

Graafisesti Assassin's Creed on ehdotonta huippuluokkaa. Laajat pelialueet siintävät kauas, ja paikkojen tunnelmassa on jotain salaperäistä, kuten pelin henkeen kuuluu. Kaupunginosat ja pelihahmot ovat täynnä pieniä yksityiskohtia. Pelistä huomaa, että puitteiden suunnitteluun on panostettu. Lukuisat näköalapaikat tarjoavat henkeäsalpaavan komeita näkymiä, ja kaikki tapahtuu sulavan ruudunpäivityksen säestämänä. Äänimaailma ei herätä huomiota hyvässä tai pahassa. Basaarien häly ja teemaan sopivat musiikit tukevat pelin tunnelmaa kuitenkin hienosti.

Vaikka Assassin's Creedin tarina ei ole mikään mestariteos, tarjoaa se riittävästi yllätyksiä ja kerrottavaa, jotta pelaajan mielenkiinto säilyy yllä. Pelimaailman läpikotaisesta penkomisesta pitävälle on tarjolla lippujen mestasystä Jerusalemin kätöistä, ja kaupunki tarjoaa tutkijoilleen muutakin pikkutekemistä. Assassin's Creed kannattaa kokea.

Johannes Valkola

PISTEET 9/10

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

ONNISTUNUT KÄÄNNÖS

✚ Ulkoasu ja tunnelma, yksinkertainen ohjaus
✖ Potentiaalia vieläkin parempaan

FOOTBALL MANAGER 2008

Futismanagerien uusi kuningas laajentaa valtakuntaansa Xbox 360:lle

Laite **MAC/PC/XBOX 360** Kehittäjä **SPORTS INTERACTIVE** Julkaisija **SEGA** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-32** Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja **3**



VALIKKOA VALIKON PERÄÄN Football Manager 2008 tarjoaa pelaajalle uskomattoman paljon vaihtoehtoja jalkapallojoukkueen hallitsemiseksi.

Oletko aina halunnut tehdä päätöksiä jalkapallokentän koosta? Onko ylipalkattujen diivojen luotsaaminen salainen haaveesi? Onneksi olkoon, Football Managerin kolmas konsolituleminen on sinua varten!

Uskottavuuteni menettämisen uhallakin mainitsen heti alkuun etten ole ikinä ollut varsinainen jalkapallofani. Vihreän veran kuninkuuslaji ei herätä minussa hillittömän suuria tunteita, vaikka olenkin nuoruudessani palloa potkinut ja katselen otteluita vieläkin mielelläni. Silti Football Manager 2008 syyttää sisälläni himon pompottaa jalkapallo-organisaatiota mieleni mukaan.

Strategiapeleistä puhuttaessa kuulee usein

käytettävän termiä mikromanagementi. Tämä tarkoittaa lukemattomien pikkuriikkisten osien hallinnointia ja jokaisen pienimmänkin yksityiskohdan säätelyä. Football Manager sisältää valtavasti mikromanagementia. Managerin arkeen kuuluu otteluiden lisäksi niin paljon pieniä päätöksiä, että hetimitään joukkueen menestys tuntuu enemmän sivuseikalta kuin itsetarkoitukselta. Suuremmista linjoista pitävien onneksi osan päätöksistä voi säilyttää muun joukkueenjohtoon vastuulle.

Football Manager 2008 on myös hillittömän laaja. Pelin 51 maasta löytyy kaikkiaan yli 5000 seuraa amatöörijoukkueista maajoukkueisiin, sarjatasoja ja oikeita tai tosielämän vastineisiin

FAKTA MANAGEROINNIN PITKÄ HISTORIA

Football Manager -peli-sarjan ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 1982. Sarja tuli kuuluisaksi Championship Manager -nimellä 1990-luvulla, ja vanhan nimen käyttöön palattiin vasta 2004 Sports Interactiven irtaannuttua pelijulkaisija Eidoksesta. Eidos julkaisee Championship Manager -nimisiä pelejä edelleen, heikolla menestyksellä.

perustuvia turnauksia karsintoihin, ja kaikkea muuta jalkapalloon liittyvää niin paljon, että pääni saattaisi räjähtää jos yrittäisin luetella kaiken. Pelin uratila rajoittaa kuitenkin yhdellä tallennuksella pelattavissa olevien sarjatasojen määrää tehokkuussyistä, sillä jo nykyisillä maksimimäärillä ottelukierroksen simulointi kestää puuduttavan kauan.

Yksityiskohtaisuudestaan huolimatta Football Manager 2008 on askel alemmas norsunluutornista, kohti manageripeleihin vihikeytymätöntä yleisöä. Pelin käyttöliittymä on selkeytetty, ja uusi opastustoiminto auttaa alkuun pelin hallitsemisessa. Huippugrafiikan perässä juoksevat saavat todennäköisesti kolme erilaista kohtausta nähdessään pelin, mutta kokonaisuus on pelattavuuden kannalta onnistunut. Otteluiden aikana kentällä juoksevia palloja katsoo itse asiassa mielellään, sillä peli rullaa todellisen tuntuista. Yleisön metelöintiä lukuun ottamatta pelien aikana ei juuri ääniä ole, joten oman musiikin toistaminen konsolilta on suositeltavaa.

Jukka Moilanen

PISTEET 8/10

Grafiikka 4/10 Ääni 3/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 8/10

MAHTAVAA MANAGEROINTIA

- Koukuttavuus, yksityiskohtaisuus, helpotettu käyttöliittymä
- Koukuttavuus, tekstien pieni koko teräväpiirtotilassa

ECHOCHROME

Kolmiulotteiset sokkelot sekoittavat järkevänkin mielen

Laite **PS3/PSP** Kehittäjä **SONY** Julkaisija **SONY** Julkaisupäivä **4.6.** (PSP)
Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PS3** Ikäraja **3**

Echochromen peli-idea on yksinkertainen. Sen selittäminen puolestaan ei ole helppoa. Echochromessa pelaaja ohjaa eräänlaista mannekiiniä tämän kävellessä kolmiulotteisissa sokkeloissa.

Tavoitteena on päästä ennalta määrättyjen pisteiden kautta lähtöpisteeseen. Jutun juu on siinä, että sokkelo muuttuu muotoaan sen perusteella, miten sen perspektiivi muuttuu. Sokkeloa voi nimittäin pyöritellä kolmiulotteisesti ympäri, ja vain sillä on väliä, mikä näkyy. Jos tiellä on esimerkiksi kuoppa, siitä pääsee ohj pyöryttämällä sen "päälle" (tai pikemminkin kuopan ja pelaajan väliin) pylvään. Jos kuoppaa ei näy, sitä ei ole olemassa, joten siitä kohdasta voi huoletta kävellä.

Echochromen ensimmäiset tasot ujuttavat pelaajan pikkuihijaa pelin ajatusmaailmaan. Pelin edetessä ja pulmien vaikeutuessa mieli pistetään todella kovaan koetukseen. Useimmissa sokkeloissa mieli nyrjähtää moneen kertaan ennen kuin pulma lopulta ratkeaa.

Pelin grafiikka on todella yksinkertaista ja pelkistettyä. Valkoiselle taustalle on piirretty mustilla viivoilla tasanteita, portaita, aukkoja ja hyppytasanteita, jotka heittävät mannekiinin ilmaan. Mikäli kaksi tasannetta onnistuu

yhdistämään, niiden välinen rajaviiva katoaa. Joissain tapauksissa tasanteissa on tietty kohta, johon toinen taso pitäisi kiinnittää, ja toisinaan homma menee turhan pikkutarkaksi nyhäämiseksi.

Muuten pelin ohjattavuus toimii hienosti. Mannekiiniin voi pysäyttää ja lähettää liikkeelle napin painalluksella, ja analogiohjaimella pyöritetään sokkeloa. Olkanappia käyttämällä kieputusta saa nopeutettua tarvittaessa.

Echochromen äänimaailma on aivan yhtä pelkistettyä kuin sen ulkoasukin. Mannekiinin askeleet kaikuvat klassisen musiikin soudessa taustalla. Tutkimusten mukaan klassinen musiikki edesauttaa aivotyöskentelyä, mutta ajoittain se luo aavemaisen tunnelman.

Echochrome on yhden tempun ihme, mutta se tekee sen tempun valtavan hyvin. Suosittelen kaikille hyvien pulmien ystäville.

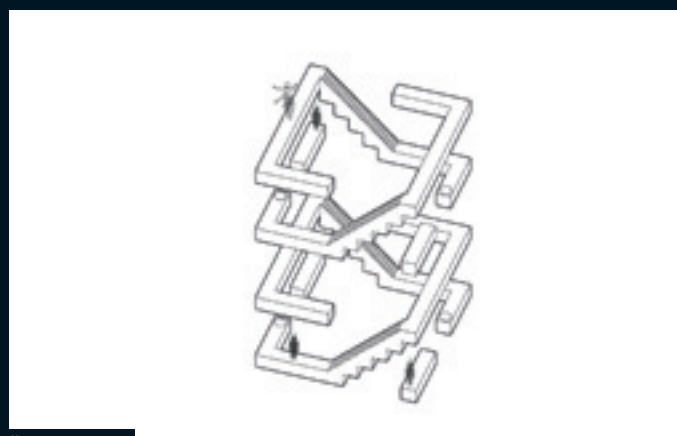
Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

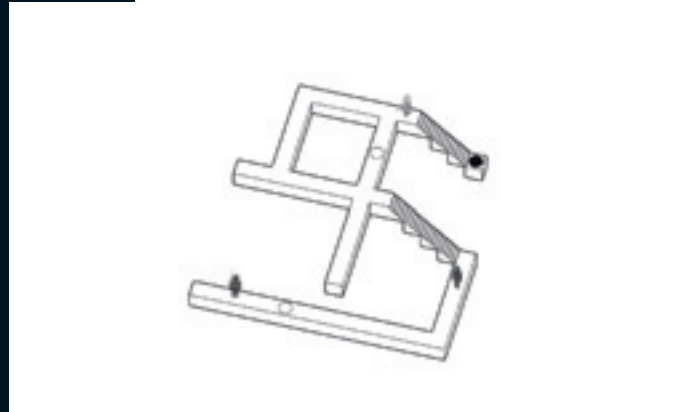
Grafiikka 5/10 Ääni 5/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 8/10

OMALAATUINEN PULMAPELI

- Kekseliäs perusidea, tyylikäs, tajunnan räjäyttävä
- Yhden tempun ihme, pienet ohjattavuusongelmat



Laji PULMAPELI



KARSITTUA GRAFIKKAA Echochromen grafiikka koostuu täysin mustavalkoisista viivoista rakentuvista sokkeloista ja niissä vaeltavasta mannekiinista. Riisutun yksinkertainen tyyli on elegantti.

NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION



Laji TAISTELU

EI AIVAN HUKASSA
Suosikkisarjan peliversio ontuu monesta kohdasta ja häviää parhaille toiminta-seikkailuille reilusti. Sarjan suurfaneille tilaisuus saariseikkailuun voi maistua.

Nopealiikkeinen tappelupeli on kelpo lisenssituote

Laite Wii Kehittäjä TOMY/BING Julkaisija D3 PUBLISHING Julkaisupäivä JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Erittäin suosittuun Naruto-manga- ja animesarjaan perustuva taistelupeli **Naruto: Clash of Ninja Revolution European Version** pohjautuu aikaisempiin Gamecubeille julkaistuihin **Clash of Ninja** -peleihin. Taistelupeliniiviseille pitkällisesti nimetty peli on hyvä lähtökohta pelityyppiin tutustumiselle, mutta kokeneet pelaajat eivät saa tästä paljoakaan irti.

Ninja-sarjan erikoiset ja ylidramaattiset 20 hahmoa selvittävät välejään ja monimutkaista historiaansa taistelemalla kuudella kaksitasoisella areenalla. Tappelu toimii sivuaskelta lukuun ottamatta kaksiulotteisesti, vaikka ympäristö on kolmiulotteinen. Tv-sarjan mukaansatempaavat taistelut on toteutettu näyttävästi. Perinteisen yksinpelitalan lisäksi on muun muassa lyhyt tarinamuoto, joka koostuu erilaisista tehtävistä ja muita pelimuotoja, joissa taistelu on mahdollista aina neljään pelaajaan asti. Näissä kohtaamisissa peli toimii kehnosti.

Clash of Ninja Revolutionin taistelu on helppo ja yksinkertainen oppia, mutta siinä ei ole tarvittavaa syvällisyyttä pitkäaikaisempaa pelaamista varten. Heittojen lisäksi hahmoilla on kevyt ja vahva hyökkäys, joita yhdistelemällä sekä suuntaa vaihtamalla tehdään yksin-

kertaisia sarjahyökkäyksiä. Hyökkäämällä kasvatetaan erikoishyökkäysmittaria, jonka täytyttyä on mahdollista suorittaa näyttäviä erikoisliikkeitä. Peli on hienoimmillaan näissä hauskaasti yliampuissa taisteluliikkeissä.

Wiin liikkeentunnistusta käyttävää ohjausta ei tule pitää päällä, sillä se on toteutukseltaan aivan surkeaa. Parhaimmillaan ohjaus on pelattaessa joko Gamecube- tai Classic-ohjaimella. Grafiikka on ruudunpäivitykseltään nopeaa ja hahmot sopivan piirrosmaisen näköisiä. Liikkeiden animaatio on sulavaa, mutta neliskantiset varjot ovat rumia. On myös valitettavaa, ettei pelistä löydy laajakuvatukea.

Pelin vaikeustaso kasvaa yksinpelin edetessä ja on vaikeimmalla tasolla riittävän haastava. Kuten useimmat taistelupelit, parhaimmillaan peli on tasaväkistä kaveria vastaan pelattuna.

Johannes Valkola

PISTEET 6/10

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

KOHTALAISTA TAISTELUA

- Kaksinpeli, runsaasti hahmoja, sarjakuvamaiset taisteluliikkeet
- Taistelun yksinkertaisuus, huonot pelimuodot ja minipelit

TEENAGE ZOMBIES

Teini-ikäisen zombin unelmaduuni? Tietenkin aivojahti!

Laite DS Kehittäjä INLIGHT ENTERTAINMENT Julkaisija IGNITION ENTERTAINMENT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio EUR Ikäraja 7

Laji TASOHYPPELY/PULMAPELI



HOLME ZOMBIA Teenage Zombiesin sankareilla on omat erikoistaitonsa, joita pitää käyttää hyväksi päästäkseen aivojahdissa eteenpäin.



Kun ulkoavaruuden aivo-oliot hyökkäävät ihmiskunnan tuho mielessään, kenelle soitat? Teräsmiehelle? Ehei.

Kolmen pisteen vihje: BRAINS!

Zack, Lori ja Finnigan ovat kolme kovin tavanomaisen oloista kaverusta, paitsi että kulkevat maan päällä elävinä kuolleina. Siinä missä muu ihmiskunta näkee pelkoa ja ahdistusta, zombikolmikolle kyseessä on vain pidennetty lounas.

Groteskista alkuasetelmastaan huolimatta Teenage Zombies ei ole verinen kauhuepos vaan humoristinen tasoloikkaseikkailu pienillä puzzelmausteilla. Jokaisella kolmesta zombisankarista on oma erikoistaitonsa, joiden avulla

avautuu reitti eteenpäin. Zack taitaa ryörimisen, Lori tasojen reunalla roikkumisen ja Finnigan kiipeilee seinä pitkin. Kenttien varrelta löytyvien lisäkykyjen avulla hahmojen repertuaari kasvaa entisestään, esimerkiksi Finnigan pystyy sulattamaan metalliristikoita ja Lori puolestaan pystyy leijailemaan sateenvarjolla.

Esikuvana ovat olleet vanhat zombisarjakuvat ja valinta toimii mainiosti. Sarjakuvatyylillä jatketaan animaatioiden lisäksi myös itse pelin aikana, jossa kerronta ja opastus hoidetaan sarjakuvista tutuilla tekstilaatikoilla. Peli ei ota itseään liian vakavasti ja huumori kukkii. Naureskelin ääneen kohtaa, jossa pelin päävihollinen soittaa ylimmälle neuvonantajalleen – en kerro



FAKTA AIVOJA?

Zombien pitkästä historiasta huolimatta ne eivät ole herkutelleet aivoilla kovinkaan kauaa. Ensimmäistä kertaa varsinaisen aivokulinarismin nimittäin viitattiin Dan O'Bannonin elokuvassa *Return of the Living Dead* vuodelta 1985, josta myös suosituksi muodostunut "BRAINS!"-huuto on peräisin.

kenelle - zombikolmikun syötyä aivoarmeijan miehisimmät kenraalit. Myös tekstilaatikoiden käytöstä otetaan kaikki irti, mikä johtaa välillä todella hupaisiin tilanteisiin itse pelin aikana.

Kun aineksia olisi ollut vaikka mihin, on todella sääli että Teenage Zombies ei ota viitekehyksestään läheskään kaikkea irti. Kentät toistavat itseään todella pahasti eikä vaihtelua synny edes ongelmien ratkaisussa. Toimintaa katkovat minipelit ovat pääsääntöisesti epäonnistuneita eivätkä innosta huippupisteiden keräilyyn. Niinpä pelin 33 kenttää läpäisee vain reikäpäisen juonen loppuun nähdäkseen. Etenkin loppua kohden peli alkaa puuduttaa pahasti.

Omintakeisen ja toimivan tyylin ansiosta pidin pelistä ehkä jopa enemmän kuin se ansaitsi. Toivottavasti pelille tulee joskus jatkoa, jossa toistoa on korjattu ja minipelit poistettu. Sitä odotellessa Teenage Zombies on kuitenkin pieninä annoksina mainio välipala.

Tero Kerttula

PISTEET 7/10

Grafiikka 6/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 5/10

HUPAISAA AIVDAHMINTAA

- Hauska, toimiva peruspeli
- Jatkuva toisto, puolivillaiset minipelit



HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN



LUOTI PÄÄHÄN, ZOMBI MAAHAN Osumatarkkuus on kolikkopeliluokkaa Wiin remottelakin.

Takavuosien kolikkopeliklassikot palaavat kotisohville

Laite **Wii** Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio PAL Ikäraja 18

Segan House of the Dead 2 & 3 Return on tuskallisenkin tarkka käännös Dreamcastille käännetyin zombiräiskinnän kakkososasta ja Xboxille käännetyistä kolmosesta. Löyhän juonen saattelemana kaksi agenttia matkaa vuoristoratamaista reittiä läpi zombien ja muiden b-leffakammutusten täyttämää maisemia. Matka haarautuu useaan otteeseen pelaajan virtuaalipistoolitaitojen mukaan.

Wiin ohjain selviytyy urakasta kunnialla, kiitos erinomaisen kalibrointitoiminnon. Tähtäys on tarkkaa kautta linjan ja pääosumat napsahtelevat kohdalleen. Suoran käännöksen myötä vanhentunut ulkoasu ja korni ääninäyttely ovat pysyneet ennallaan. Sarjan vanhat fanit voivat olla tyytyväisiä, minä olisin kaivannut päivitystä.

Jos vanhentunut ulkoasu ja varsin yksioikoinen pelattavuus ei haittaa, yhteispaketti on ihan kohtuullinen kimpappelihaikinta... Ainakin jenkeissä. Rapakon takana 30 dollarin (noin 20 euroa) halpispelillä julkaistava paketti maksaa tälläkäläisillä markkinoilla täyden hinnan, eli suolaiset 50-60 euroa ostopaikasta riippuen. Se siitä globaalista markkinataloudesta.

_Matti Isotalo

PISTEET 5/10

Grafiikka 5/10 Ääni 4/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 6/10

RUMIEN ZOMBIEN PALUU

✚ Tähtäys toimii, hauskaa kaksinpelinä, uskollinen käännös

✚ Uskollinen käännös, röstöihinnoittelu, ulkoasu ja äänimaailma

VICTORIOUS BOXERS CHALLENGE

Hiomatonta nyrkkeilyä

Laite **Wii** Kehittäjä CAVIDIOUS Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio PAL Ikäraja 16



ERÄTAUKKO Pelaaja käskyyttää Ippo-nimistä nyrkkeilijää.

Victorious Boxers Challenge perustuu Fighting Spirit-animeen. Nyrkkeilymatsien välissä esitettävissä näytöksissä kerrottava tarina on jokseenkin sekava.

Yksinpelitiloja löytyy vain yksi, plus pakollinen kaksinpelitala ja sparraus. Wiimote reagoi ohjaukseen kohtalaisen hyvin ja iskut lähtevät suunnilleen niin kuin pitääkin. Ongelmiin pelaaja joutuu vasta kun hän yrittää liikkuu, torjua ja taistella yhtä aikaa. Jotkut täysin eri liikkeitä vastaavat ohjauskomennot ovat aivan liian lähellä toisiaan, ja on todella hankalaa saada Wii ymmärtämään mitä olikaan tarkoitus tapahtua. Wiimote on hieno keksintö, mutta kun pelintekijät odottavat kapulalta liikoja tai eivät osaa hyödyntää sitä, menee homma metsään.

_Heikki Takala

PISTEET 5/10

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

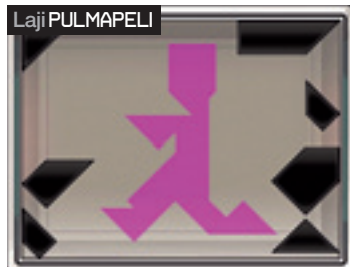
KEHNOA ANIMENYRKEILYÄ

✚ Ohjauksen toimiessa hauska, hullu tarina
✚ Ohjauksen puutteet, grafiikka, ääninäyttely

NEVES

Japanilaisia pulmia pelikasetin täydeltä

Laite **DS** Kehittäjä YUKE'S Julkaisija ATARI Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio EUR Ikäraja 3



SEITSEMÄN Kaikki Nevesin pulmat koostuvat samoista seitsemästä palasta.

Neves on takaperin seven. Nimi juontuu seitsemästä erimuotoisesta palasta, joita käytetään erilaisten muotojen luomisessa. Koko homma muistuttaa tangram-palapelin muunnosta.

Pelissä on yhteensä yli 500 muotoa, joista joka ikisessä käytetään täsmälleen samoja paloja. Pulmat on jaettu noin 45 muodon huoneisiin, ja viimeistään toisessa huoneessa homma alkaa maistua puulta. Peruslogiikan ymmärtämisen jälkeen pelaaminen muuttuu mekaaniseksi puurtamiseksi.

Pelissä on myös rajatun ajan pelimuoto sekä seitsemän siirron muoto, jossa ei voi tehdä virheitä. Pelin pulmia voi myös ratkoa kaverin kanssa kilpaa. Neves on ihan kiva peli 10 minuutin bussimatkoille. Pidempi pelaaminen alkaa kuitenkin haukotuttaa julmetusti.

_Jyri Paavilainen

PISTEET 4/10

Grafiikka 5/10 Ääni 2/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 5/10

YKSITOIKKOISTA RATHONTAA

✚ Kosketusnäytön käyttö
✚ Toisto, raivostuttava musiikki, toisto, tylsyys, toisto

NITROBIKE

Mopolla suohon

Laite **PS2/Wii** Kehittäjä LEFT FIELD Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu Versio **Wii** (PAL) Ikäraja 3



HYHYHY Nitrobike on käsittämättömän ruma.

Nitrobike tuo esiin huonoimmat puoleni: kärsimättömyyden, kirotun sekä epäuskon Wiihin.

Wii on dominoinut konsolimarkkinoita suvereenisti, mutta hyvät Wii-pelit tuntuvat olevan kiven alla.

Ensimmäinen hammasten kiristely aiheuttava asia Nitrobikessa on ohjaus. Wiin kapulaa pidellään vaakatasossa, kuten moottoripyörän sarvia. Moottoripyörästä löytyy myös kaasua ja jarrua, jonka painaminen heittää pyörän linkkuun. Ohjaus on yhtä pielessä. Joko peli ei rekisteröi wiimoten liikkeitä lainkaan tai sitten ne vaikuttavat aivan liian ähräkästi. Pelin kuningasidea on hurjat ilmalennot mahdollistava turboboosti. Valitettavasti jokainen ilmalento päättyy seinään ja ylenmääräinen turboilu räjäyttää koko pyörän, vaikka räjähdysvaaraa ounas-televa mittari olisi vasta puolivälissä. On kummallista, kuinka pelin voi toheloida näin pahasti. Ja mitä tapahtui Nintendon Seal of Quality-leimalle?

_Heikki Takala

PISTEET 2/10

Grafiikka 4/10 Ääni 3/10 Pelattavuus 1/10 Pitkäikäisyys 2/10

TURHAA TÖRMÄILYÄ

✚ Kiva kupinalunen
✚ Aivan kaikki

DUNGEON EXPLORER

Se tuttu tarina

Laite **DS/PSP** Kehittäjä HUDSON Julkaisija RISING STAR Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-3 Testattu Versio DS Ikäraja 12



YYH Dungeon Explorer ei ole tunkion raikkain ruusu.

Pahat voimat nousevat ja liiskaavat Westrian fantasia-maailman ellet sinä, yksi yhdeksästä sankarista, nouse ja voiminesi iske pahuutta vastapalloon.

Dungeon Explorer etenee ripeästi luolasto kerrallaan, hirviöitä reaaliaikaisesti kurmottaen ja esineitä keräillen. Lähes jokaisessa huoneessa on hirviöitä synnyttäviä hirviögeneraattoreita ja kaava käy nopeasti selväksi: tuhoa hirviöitä ja generaattorit, etsi eteenpäin vievä ovi ja toista samaa kunnes osut pomohirviön huoneeseen. Grafiikka on todella rumaa, mutta käyttöliittymä toimii. Pelattavaa riittää alle kahdeksan tuntia, mutta juonen selvittämisen jälkeen peliä voi jatkaa pyramidin valloituksella joko yksin tai kahden kaverin kera langattomassa monipelissä, joka vaatii vain yhden pelikasetin. Puutteistaan huolimatta peli on harkitsemisen arvoinen vauhdikasta toimintaroolipeliä kaipaavalle.

_Tero Kerttula

PISTEET 6/10

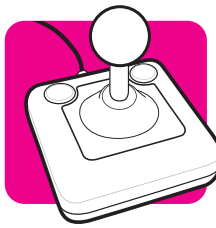
Grafiikka 4/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 7/10

TUTTUA HUTTUA

✚ Tiivis tempo, viihdyttävä
✚ Nähty jo monta kertaa, karkea ulkoasu

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



WII FIT

Jyri yrittää päästä rantakuntoon kesäksi, ja Wii Fit tarjosi hyvän tekosyn nousta sohvalta. Etenkin minipelin suhteen kilpailuvietti on niin vahva, että uusia huipputuloksia haetaan jatkuvasti.



WORLD OF WARCRAFT

PC

Lehteä aiemmin lukeneille ei liene yllätys, että Jaakko pelasi WoWia. Kuukauden seikkailut olivat erittäin palkitsevia, epixejä kertyi kaikille hahmoille.



ECHOCHROME

PS3

PSN Storessa toukokuussa julkaistava pulmapeli sekoitti Jyrin päästä useaan otteeseen viime kuun aikana. Pelin konsepti on uskomattoman yksinkertainen, mutta tajunta laajenee hankalammassa pulmissa tajuttomasti.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY BETA

XBOX 360

Kimmo tutustui Battlefield: Bad Companyn julkiseen betaan Xbox 360:lla. Puolivalmis versio kärsi vielä monenlaisista ongelmista, mutta tarjosi myös iloisia yllätyksiä. Päällimmäisenä mieleen jäikin messevä tuho, jota sodankäynti kylvi pelikentille.



SUOMI TOP 10 VKO 15-16

1. MARIO KART WII
WII
2. NHL 08
PC/PS2/PS3/XBOX 360
3. GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
PS3
4. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
5. ASSASSIN'S CREED
DS/PC/PS3/XBOX 360
6. NEED FOR SPEED PROSTREET
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
7. COUNTER-STRIKE: SOURCE
PC
8. THE SIMS 2: VAPAA-AIKA
PC
9. RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS
PS2/PS3
10. THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

SUOMI TOP 10 VKO 13-14

1. GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
PS3
2. NHL 08
PC/PS2/PS3/XBOX 360
3. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
4. NEED FOR SPEED PROSTREET
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
5. RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS
PS2/PS3
6. THE SIMS 2: VAPAA-AIKA
PC
7. COUNTER-STRIKE: SOURCE
PC
8. RAINBOW SIX VEGAS 2
PS3/XBOX 360
9. SINGSTAR LEGENDAT
PS2
10. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
DS/PC/PS3/XBOX 360

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

JAPANI TOP 10

1. MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G
PSP
2. MARIO KART WII
WII
3. POKÉMON RANGER: BATONNAGE
DS
4. MUSOU OROCHI: THE EVIL KING RETURNS
PS2
5. WII FIT
WII
6. DECA SPORTS
WII
7. SUPER SMASH BROS. BRAWL
WII
8. SIM CITY DS 2
DS
9. STAR OCEAN 2: SECOND EVOLUTION
PSP
10. PRO BASEBALL SPIRITS 5
PS2

Lähde: Media Create

USA TOP 10

1. SUPER SMASH BROS. BRAWL
WII
2. RAINBOW SIX: VEGAS 2
XBOX 360
3. ARMY OF TWO
XBOX 360
4. WII PLAY
WII
5. GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
PSP
6. CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
PSP
7. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
WII
8. MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K8
XBOX 360
9. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
XBOX 360
10. ARMY OF TWO
PS3

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

1. MARIO KART WII
WII
2. MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES
WII
3. GRAN TURISMO 5: PROLOGUE
PS3
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2008
WII
5. RAINBOW SIX: VEGAS 2
XBOX 360
6. CONDEMNED 2: BLOODSHOT
XBOX 360
7. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
PS3
8. RAINBOW SIX: VEGAS 2
PS3
9. MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES
DS
10. CONDEMNED 2: BLOODSHOT
PS3

Lähde: Charttrack



PÄIVÄMÄÄRÄ

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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

HULLUT PÄIVÄT

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

Pelilehtien tekemisestä kuulee usein mitä ihmeellisimpiä uskomuksia. Joskus oletetaan, että pelitoimittajat pelaavat kaikki päivät. Toisinaan väitetään, että peliarviot kirjoitetaan parin tunnin pelaamisen pohjalta ja loppupäivä norkoillaan baarissa. Toukokuun Gamereactor syntyi näin.

MAANANTAI 14.4.

Aloitetaan vaikka tästä. Lehden hahmotelu aloitettiin kyllä jo heti huhtikuun lehden valmistuttua, ja tuolloin tilanne näytti käsittämättömän hyvältä. Hullun mielenkiintoista tavaraa näytti olevan tulossa parinkin lehden tarpeisiin. Yksi kerrallaan jutut lykkääntyivät, ja nyt sivusuunnitelmassa ei ole oikein mitään. Se ainakin tiedetään, että peliarvioita tulee vähänlaisesti.

TIISTAI 15.4.

Vietän päivän Frozenbyten studiolla Helsingissä. Onneksi olin sopinut tämän vierailun ajoissa, onpahan jotain artikkelintyötä työn alla. Frozenbyten esittelmät pelit ovat mielenkiintoisia, mutta valitettavasti vain yhdestä on lupa kertoa. Mutta ei se mitään, tällä vierailulla olikin tarkoitus paneutua itse studioon. Samaan aikaan avustajat tutustuvat Atarin peleihin hotellisviitissä ja illalla otetaan yhdessä rennosti Sonyn esittelytilaisuudessa. Mukava, mutta pitkä päivä.

KESKIVIIKKO 16.4.

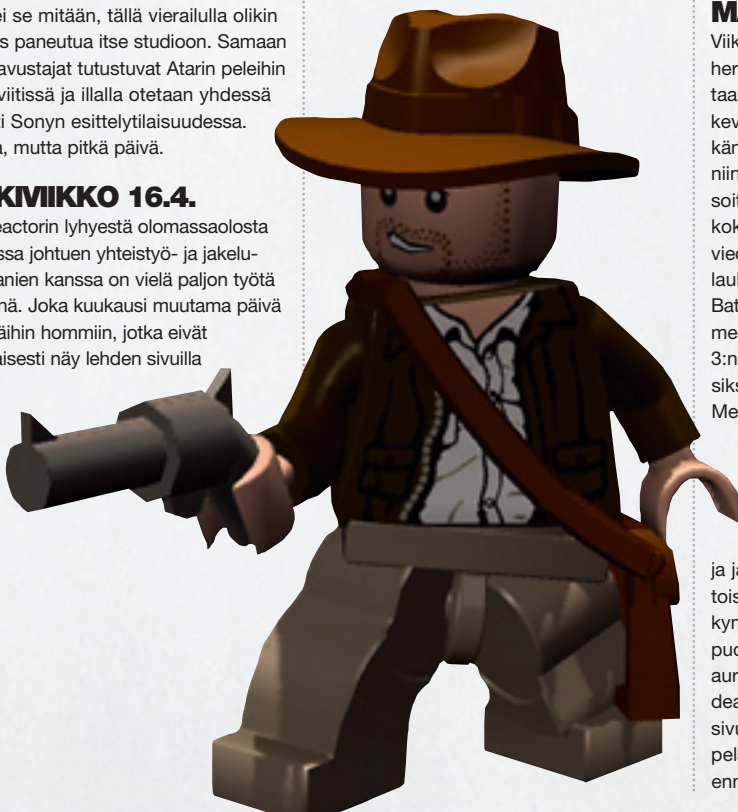
Gamereactorin lyhyestä olomassalosta Suomessa johtuen yhteistyö- ja jakelukumppanien kanssa on vielä paljon työtä tehtävänä. Joka kuukausi muutama päivä kuluu näihin hommiin, jotka eivät suoranaisesti näy lehden sivuilla



mitenkään. Tällä kertaa koko päivä kuluu näissä merkeissä.

TORSTAI 17.4.

Juhon kynäilemä N-Gage-juttu kursitaan tekstin osalta valmiiksi. Hyvä yhteenveto mielenkiintoisesta aiheesta. Nokian pieleen mennyt pelipuhelinsiekkailu oli firmalle nolo juttu, ja ehkä vähän kansallisestikin. Onhan Nokia jonkinlainen Suomen teknologiateollisuuden ja suuryritysten kruununjalokivi. Mutta ohjelmistopohjainen N-Gage vaikuttaa ainakin ajatustasolla paljon tolkkuisemmalta hankkeelta. Tätä pitää seurata.



PERJANTAI 18.4.

Perjantait tuppaavat olemaan levottomia päiviä. Teemme 50 Cent: Blood on the Sandin aukeaman suunnilleen valmiiksi ja sekalaisia pikkukhomia, mutta enimmäkseen mielessä pyörii tuleva viikonloppu. Tuttu ilmiö muillakin työpaikoilla, mutta näinkin lähellä deadlinea ei unelmointiin olisi paljoa aikaa. Minkä taakseen jättää, sen edestään löytää. Tai jotain. Vaikuttaisi siltä, että deadlineviikolla tullaan tekemään "löydöksiä" ihan riittävästi.

MAANANTAI 21.4.

Viikonloppu oli mahtava ja kaivattua hermolepoa riittävästi. Viikon alku taas poikkeuksellisen penseä: Uusi kevättakki avotaskuineen livautti kännykän auton lattialle lauantaina, ja niinpä kalenterimuistutukset ja hälytyssoitot piipittivät autotallassa yksinään koko sunnuntain. Minun piti nimittäin viedä Heikki lentokentälle ennen kukonlaulua Lontoossa tapahtuvaa Lego Batman -esittelyä varten, mutta monkään meni. Jo aiemmin oireillut Playstation 3:ni taas on kosahtanut lopullisesti, ja siksi Matin Iron Manin arviointi ei etene. Meneekö putkeen?: []kyllä [x] ei

TIISTAI 22.4

Kalenteri on maailman paras motivaattori. Päivien käydessä vähiin työtehoprosentti kipittää kohti sataa ja jaksamista tuntuu riittävän tunnista toiseen. Painokelpoisia sivuja syntyy kymmenkunta ja materiaalia syntyy puoleen kymmeneen muuhun sivuun. Ja aurinkokin paistaa! Epäilyttävän hyvä fiilis deadline läheisyyden ja keskeneräisten sivujen määrän huomioiden. Vietän illan pelaamalla Lego Indiana Jonesin ennakkoversiota, joka on ihan hauska.





KESKMIKKO 23.4.

Hyvä draivi jatkuu. Ennakkosivut valmistuvat melkein kokonaan ja arvioitakin alkaa ripotella sähköpostiin. Henkilökohtaisesti kirjoitettavia isoja juttujakaan ei ole. Mitä tämä oikein meinaa? Olemmeko löytämässä jonkinlaisen rutiinin viimeisen viikon loppurastitukseen? Ei, en usko sitä itsekkään. Mutta oudon rennolta silti tuntuu. Jyrillä toki on iso pino taittohommia, mutta ne sentään edistyvät ennustettavissa olevalla vakiotahdilla.

TORSTAI 24.4.

Vauhti hidastuu himpun, mutta se ei ole ihme parin supertuottoisan päivän jälkeen. Tavaraa valmistuu silti sellaista tahtia, ettei panikoi-
maan pysty edes vanhasta tottumuksesta. Kaikki tehtävissä oleva on loppusilaukselle tehty, ja sitten jäljellä on enää ruotsalaisilta kollegoilta käännettävät jutut, Metal Gear Solid 4 -artikkeli ja GTA IV -arvio. Niiden on tiedetty jäävän viikonloppuhommiksi jo pitkään.

PERJANTAI 25.4.

Olen odotellut inspiraatiota pääkirjoitukseen, mutta eipä ole näkynyt. Inspiraation odottelu ei toimi koskaan. Tekeminen alkaa kuitenkin olla vähissä, nyt kirjoitellaan enää uutisiviivoja. Jätän Mehiläisen elokuvan viikonloppuna tsekattavaksi, sillä tänään on perjantai eli WoWinpeluupäivä.

LAUANTAI 26.4.

Saamme ruotsalaiskollegoilta viimeiset käännoisjutut, mm. eräskin GTA IV:n arvio. En vielä osaa ihan luottaa "vieraiden" tekemään materiaaliin, mutta ei käy valittaminen, hyvää tavaraahan sieltä taas tuli. Mutta sitä en suostu uskomaan, että deadlineviikonlopun aikana ehtii nukkumaan pitkään, haravoimaan pihaa, vaihtamaan autoon kesärenkaat ja vaikka mitä muuta. Pääkirjoituskin syntyy, viimein.

SUNNUNTAI 27.4.

Herään melkein kukonlaulun aikaan eli yhdeksältä, pelaan WoWiä, katson Mehiläisen elokuvan kihlattuni kanssa ja... Lehti on valmis. Melkein vuorokausi ennen painoa, ja aivan mitättömällä stressillä. Lehdestä tuntui myös tulevan aika hyvä. Ällistytävää!

LADATTAVAT

VIRTUAL CONSOLE **PSN** LIVE ARCADE
Lisätietoja osoitteessa www.gamereactor.fi

Laji RÄISKINTÄ



KESTOSUOSIKKI Vaikka Call of Duty 4 onkin kiillannut Xbox Liven pelatuimmaksi peliksi, on Halolla edelleen vankka suosio Microsoftin konsolin nettipelajien keskuudessa.

HALO 3 LEGENDARY MAP PACK

Lisää kenttiä nettipelihittiin

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **BUNGIE** Julkaisija **MICROSOFT** Pelaajien lukumäärä 1-16 Hinta **899 MS POINTS**

Halo 3:n tuorein kenttäpaketti sisältää siivun sarjan historiaa, sillä kolmen kentän satsiin kuuluu yksi kenttä kummastakin aiemmasta osasta. Klassikoille on toki paikkansa, mutta rahastetaanko vanhasta toistamiseen?

Lockout-klooni Blackout pyörittää Halo 2:sta tuttua tappomatsirallia monikerroksisine rakennuksineen. Sitä raikkaampi ilmestys on ensimmäisen Halon lumisesta Sidewinderistä veistetty Avalanche, joka loistaa lipunryöstössä ajoneuvojen paratiisina.

Synkistetty versio Lockoutista ei yllätyksiä

tarjoa, mutta Avalance lisää molempien tukikohtien eteen painovoimahiisit, jotka ampuvat miehiä ja kalustoa suoraan lipun luo ja lipulta pois päin. Ilmassa nähdään huikeita yhteen törmäyksiä, kun hyökkääjät ja puolustajat ottavat yhteen.

Ainoana uutena kenttänä Ghost Town on mielenkiintoinen tuttavuus. Vihreässä raunio-
kylässä saa aina pelätä selustaansa, joten tilanteet vaihtelevat nopeasti ja arvaamattomasti. Kunpa tuoretta pelattavaa olisi vain saatu enemmän. Muiden kuin kovimpien fanien ei kannata lompakkoaan raottaa. **6/19**

_KIMMO PUKKILA



Laji TOIMINTA

OPERATION: BROKEN MIRROR

Sotahaukka laajenee

Laite **PS3** Kehittäjä **INCOGNITO** Julkaisija **SONY** Pelaajien lukumäärä 2-32 Hinta **5,95 EUROA**

Operation: Broken Mirror on Playstation 3:n parhaan nettisotapelin, Warhawkin, toinen maksullinen laajennuspaketti. Rikkinäisen peilin operaatioon kuuluu napajättikömmäinen Vaporfield Glacier -taistelulentä, joka pilkkoutuu kaikkiaan kymmeneen osaan.

Toinen iso uudistus on miehistönkuljetusvaunu, joka kestää suojakenttineen tulitusta hemmetin paljon ja toimii liikkuvana aloituspisteinä kuolleille tiimiläisille. Taistelutaksi on aseeton, mutta kattoluukkuihin mahtuu kuusi taistelilijaa käsiaseineen. Ajoneuvo lienee suunnattu klaanipeleihin, sillä sen tehokas hyödyntäminen vaatii suunnitelmallisuutta. Silti, paketti on hyvä piristysruiske hyvälle pelille. **7/19**

_JAAKKO MAANIEMI



Laji URHEILU

WORLD GAMES

Omituisten lajien sekoitus

Laite **WII** Kehittäjä **EPYX** Julkaisija **COMMODORE GAMING** Pelaajien lukumäärä 1-8 Hinta **599 WII POINTS**

Commodore 64-pelejä alkaa ropista Nintendon latauspalveluun, ja myös eriskummallinen urheilupeli World Games on päättynyt Virtual Consoleen. Peli on kokoelma erilaisia vähemmän tunnettuja lajeja maailman eri kolkista.

Pelissä hypitään esimerkiksi meksikolaisten kallioiden kielekkeiltä mereen, heitetään tukkia Skotlannissa tai sumopainitaan Japanissa. Eri lajeilla on eri ohjaustavat, eli pelistä rämpytyskilpailusta ei ole kyse.

World Games ei tarjoa välttämättä pitkäikäistä viihdettä, mutta sopivan nostalgisessa kaveriporukassa se voi olla ihan pätevää hupia. Ajan kultaamat lasit lienevät kuitenkin edellytys pelin satsaamiselle. **4/19**

_JYRI PAAVILAINEN



KUUKAUDEN KIILTÄVIN

OLEN BEOWULF!

Hirviöidenhävittäjä huutaa nimeään

Beowulf

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

Yksi vanhimmista englantilaisista runoista on kääntynyt viihteelliseksi toimintafantasia-elokuvaksi. Verenhimo ja kun- nian tavoittelu ovat pääasioita Robert Zemeckiksen vauhdikkaassa ohjauksessa.

500-luvun Tanskassa vanha kuningas Hrothgar (Anthony Hopkins) alamaiseen joutuu suuren ja voimakkaan Grendel-peikon hyökkäyksen kohteeksi ja kuolonuhreja tulee suuri määrä. Hrothgar julistaa antavansa puolet kullastaan sille, joka pystyy kaatamaan hirviön. Itsekeskeinen demonintappaja Beowulf (Ray Winstone) saapuu apureidensa kanssa palkkionkiilto silmissään kukistamaan Grendelin. Taistelu

päättyy Beowulfin voittoon, jonka jälkeen hän kohtalokkain seurauksin tapaa Grendelin vaarallisen viettelevän äidin (Angelina Jolie). Kymmenien vuosien jälkeen harmaantunut Beowulf joutuu kohtaamaan sovittamattomat syntinsä.

Zemeckiksen edellinen elokuva Napapiirin pikajuna (2004) oli tällaisen näyttelijöitä ja heidän liikkeitään digitaalisesti animoivan elokuvan pioneiri. Beowulfissa jälki on edellistä komeampaa, mutta kehitykselle on vielä tilaa.

Animaatio suun ja silmien kohdalla on jäykkää, eivätkä kaikki hahmojen liikkeet ole vakuuttavia. Elokuva näyttää näitä poikkeuksia lukuun ottamatta erinomaiselta, ja onnistuneimmillaan taikamaiset luovat hyvää satumaista tunnelmaa. Ohjauksen eri tasot luodaan hurjien kamera-

ajojen ja mielikuvituksellisen kuva-asettelun kautta. Animaation mahdollistamat kekseliäät visuaaliset ratkaisut ovat hyvin esillä.

Ulkoisesti eepississä mittapuissa oleva tarina on pohjimmiltaan kovin pieni ja heppoinen. Hahmoja ei pohjusteta tai tehdä tarpeeksi mielenkiintoisiksi, joten katsojalla on kovin ohut tarttumapinta henkilöihin. Nyt sisältö jää auttamatta ulkoasun jalkoihin. Erinomaisen videopelimäisen lopputaistelun seuraaminen on huima ja palkitseva kokemus, mutta elokuva tähän pisteeseen asti tuntuu turhan venytetyltä. Toivottavasti tulevaisuudessa teknologian kehitys saadaan paremmin palvelemaan ja kehittämään dramaattisen tarinan rakennetta sekä kerrontaa. **7/10**



Eastern Promises

Laji **DRAAMA**
 Julkaisu JULKAISTU
 Teksti JOHANNES VALKOLA

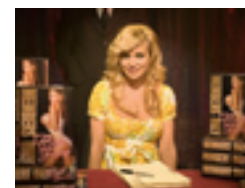
Edellisuoden merkittävimpiin elokuviin lukeutuva David Cronenbergin rikosohjaus Eastern Promises lumoo taidokkuudellaan usean katselukerran jälkeenkin.

Nikolai (Viggo Mortensen) on Lontoossa asuvan venäläisen mafiaperheen kuski. Hän tekee tehtävänsä turhia kyselemättä ja uskollisesti. Hän toteaaakin olevansa vain kuski, joka ajaa käskettyyn suuntaan. Näin tiivistyy hänen todellisuutensa; hän on loppuikäiseen kahlittu mafiayöläinen. Arvomaailma muuttuu, kun kättilö Anna (Naomi Watts) löytää synnytykseen kuolleelta työltä päiväkirjan, jossa käsitellään mafiaperhettä.

Mortensen tulkitsee vahvan henkilökuvan, josta välittyy uskotava venäläisen katulapsen tarina.

Cronenbergin ohjaus kertoo tarinaa katuihin liitettyä estetiikalla. Kuvat on tarkasti rajattu rikollisten maailmaan. Niistä huokuu eletty elämä ja väkivallan ainainen läsnäolo.

Tarinankerronta lähestyy rikollismaailmaa vastasyntyneen lapsen lähtökohdista. Elokuvan loppukuvat lisäävät näkökulman ainutlaatuisuutta. **9/10**



I Want Candy

Laji **KOMEDIA**
 Julkaisu JULKAISTU
 Teksti JOHANNES VALKOLA

Kun elokuvassa näyttelee Carmen Electra ja sen luotaantyöntävä dvd-kansi mainostaa hänen fitness-ohjelmansa, eivät odotukset ole kovinkaan korkealla. On positiivinen yllätys, kun I Want Candy osoittautuu hauskaksi brittikomediaksi.

Ystävykset Joe (Tom Riley) ja Baggy (Tom Burke) opiskelevat elokuvakoulussa ja kaupittilevat päättötyötään filmistudioille. Sattumien kautta aikuisviihde-elokuvayhtiö tarjoaa heille sopimusta, mikäli elokuvaan lisätään aikuisviihdeä ja pääosaan saadaan alalta taukoa pitävä Candy (Electra).

Tilanteet vaihtelevat huvittavista väärinymmärryksistä absurdiin koheltamiseen. Näyttelijätyöskentely – poikkeuksena Electra – on täynnä mukavaa energisyyttä. Ennalta arvattavan tarinan liitokset ontuvat ja kuvailmaisusta näkyy budjetin pienuus. Käsikirjoitus sisältää paljon elokuva-alan sisäpiirihaittoja. Vitsit tulevat ruudulle nopeaan tahtiin, eivätkä niistä läheskään kaikki toimi, mutta yleinen taso on hyvä ja joukkoon mahtuu myös pieniä komediallisia helmiä. **6/10**



Mehiläisen elokuva

Laji **KOMEDIA**
 Julkaisu JULKAISTU
 Teksti JAAKKO MAANEMI

Mehiläisen elokuvassa veteraanikoomikko Jerry Seinfeld esittelee käsikirjoittajan ja tuottajan kykyjään. Piirselokuvien nykytrendin mukaisesti elokuva on toteutettu näyttävällä tietokoneanimaatiolla ja suunnattu yhtä paljon aikuisille kuin lapsillekin.

Tosin tällä kertaa lapsille suunnattu sisältö rajoittuu hauskaan kuvastoon, kohellukseen ja ilveilyyn, sillä aika karkeasta runtauksesta huolimatta sinne tänne poukkoi-levan tarinan sanomaa ei ole onnistuttu yksinkertaistamaan selkeäksi opetuksiksi taitavammien kirjoitet- tujen satujen tapaan.

Teemoja on niin monta, ettei yksikään nouse selvästi päällimmäiseksi. Hajanaisuus tuntuu jopa puoliksi tarkoitukselliselta. Seinfeldin stand-up -taustoista johtuen myös huomattava osa huumorista perustuu sanailuun.

Mehiläisen elokuva on pätevää tavaraa ja kyllä tämäkin kannattaa kertaalleen katsoa, mutta Nemoa etsimässä ja Ice Age -leffojen tasosta jäädään pari pykälää. **7/10**



Rogue Assassin

Laji **TOIMINTA**
 Julkaisu JULKAISTU
 Teksti JUHO HUORIKOSKI

Japanilaisen alamaailman legendoissa elää ammattitappaja nimeltä Rogue. Kaverin tavaramerkkinä on kohteidensa tappaminen titanihiylsillä patruunoilla.

Muuta tästä mystisestä murhamiehestä ei tiedetä. FBI-agentti John Crawford (Jason Statham) on varma, että juuri Rogue murhasi hänen työparinsa kolme vuotta sitten. Stathamien äijämäinen olemus on piristävä poikkeus kiitokuvasanokareiden kulta-aikana. Keski-ikäisen poliisimiehen pääläeltä paistaa rehellinen päiväkalju ja hahmossa on samanlaista särmää kuin The Shieldin Vic Mackeyssä. Crawford haluaa tuloksia ja niiden saamiseksi sääntöjä voidaan venyttää. Elokuvan kuulusteluhaastaukset ovat hilpeää katsottavaa, sillä niissä läski tummuu ja luomi ilhoaa.

Roguen rooli puolestaan istuu hyvin potkukone Jet Lile. Vähäeleisyys sopii viilipytymäiseen palkkamurhaajaan. Lin tavaramerkki, akrobaattiset taistelukohtaukset, loistavat kuitenkin poissaolollaan. Tappotyöstä huolehtivat ninjatemppujen sijaan tuliaiset. Kokonaisuutena Lin ja Stathamien tähdittämä toimintaelokuva on tavanomaista tusinämättöä. **6/10**

THEY STOLE A MILLION

Strateginen virtuaalirosvoilu oli aikansa outo lintu

Laitte COMMODORE 64 Kehittäjä 39 STEPS / TIGRESS Julkaisija ARIOLASOFT UK Ilmestyi 1986

Pelien historiassa on lukemattomia unohtumattomia klassikoita, jotka kuuluvat peliharrastajien yleissivistykseen. Tällä kertaa muistin syövereistä kaiveltiin esiin hieman harvinaisempi klassikko. Kyseessä on **They Stole a Million**, allekirjoittaneen ensiaskel strategiapelin maailmassa.

Kuvaavasti nimetty **They Stole a Million** oli eräänlainen rikossimulaattori.

Pelaajalle iskettiin sikari huuleen ja nahkahansikkaat kouraan. Sitten ura aloittelevana rikollispomona saattoi alkaa. Pelin tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa sarja jatkuvasti vaikeutuvia ryöstöjä, aloittaen pienestä kolikko-liikkeestä, päätyen lopulta vuosisadan ryöstöön, jossa faaraan kultainen kuolinnaamio vaihtoi omistajaa.

Peli jakautui kolmeen osaan; ryöstön

hallintaan, suunnitteluun ja toteutukseen. Hallintavaiheen tarkoituksena oli tehdä eräänlainen toimintakehyksy ryöstölle. Ryöstökohteen saattoi valita vapaasti viidestä vaihtoehdosta. Rahalla hankittiin kohteesta tietoja mm. arvokkaimpien esineiden sijainnista sekä tärkeää tietoa hälytysjärjestelmistä ja vartiointista. Kun

omaa Ali Kaposta ohjailtiin reaaliajassa muiden ryhmäläisten toimiessa omillaan. Pieleen menneen keikan saattoi myös keskeyttää, jotta edes osa saaliista saataisiin turvaan ja välttättäisiin linnatuomioita.

They Stole a Million on tehnyt jotain, missä harva peli on onnistunut. Pelin toteutus tuntuu tuoreelta vielä 22 vuoden

They Stole a Million on tehnyt jotain, missä harva peli on onnistunut: peli tuntuu tuoreelta vielä 22 vuoden jälkeen

kohteesta oli selvitetty tarpeelliset tiedot, valittiin vielä joukkue suorittamaan ryöstöä.

Suunnitteluvaiheessa laitettiin aivot koetukselle. Rosmojen toimet oli ajatettava sekuntien tarkkuudella ryöstön onnistumisen takaamiseksi. Kassakaappimiehen saattoi laittaa odottamaan kunnes elektronikkaekspertti olisi purkanut hälytysjärjestelmät, ettei hälytys toisi sinivuokkoja paikalle liian aikaisin. Toteutusvaiheessa myös pomolla oli osansa tehtävässä, ja

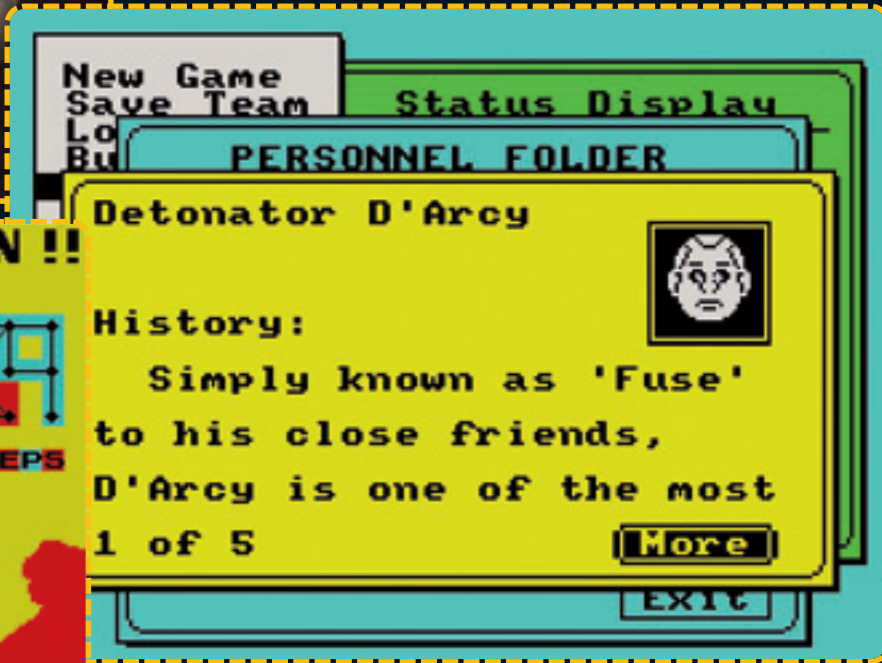
jälkeen. Pelin vaikeusaste poikkesi rajusti aikalaisistaan, sillä ryöstöjen hankaluus perustui hyvän ryöstösuunnitelman laatimiseen, ei varsinaisesti toimintaan. Kun kaiken tämän kruunasi vielä eräs Commodore 64:n mieleenpainuvimmista sävellyksistä, oli lämpimiä muistikuvia herättävä klassikko valmis. Hienovarainen vinkki pelistudioille: TEHKÄÄ TÄSTÄ UUSI VERSIO!

Jukka Moilanen



SIKARIPORRASTA

Pelaajan hahmon nimenä oli ytimessä "The Boss". Pomojen tavoitteena oli ainoastaan hankkia itselleen kylmää valuuttaa, ja tiukassa tilanteessa rikoskumppanit saattoi jättää poliisien napattavaksi pakoauton suhassa karkuun paikalta.



HENKILÖKUVIA Pelaajan käytössä oli arsenaali rikollisia omine erikoistaitoineen, joiden yhdisteleminen oli olennainen osa toimivan ryöstösuunnitelman kehittämisessä. Vaikka ainoa pakollinen jäsen oli pakoauton kuljettaja, suoriutuivat ekspertit tehtävistään huomattavasti tumpeloita nopeammin.



AIVOT NARIKASTA

Strategiaa ja simulaatiota kuusneppillä



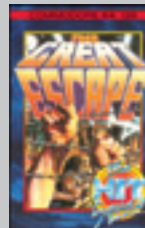
THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY
ARTECH DIGITAL 1987
Ainutlaatuinen peli, joka yhdisti strategiaa, simulaatiota ja toimintaa. Missä muussa pelissä matkataan höyryveturin kyydissä Ranskan läpi sekä ammutaan natsseja, venettä ja lentokoneita...? Kiistan klassikko C64-fanien keskuudessa.



INFILTRATOR
CHRIS GRAY 1986
Lentosimulaattorin ja agenttipelin sekasikiö. Lentely oli tylsää, hiiviskely ei. Rakennuskomplekseissa etsittiin valokuvattavia aineistoja ja nuketettiin vihollisia kaasusuihkeilla ja -kranaateilla. Aikakauden erikoisimmat aseet.



PROJECT: SPACE STATION
HOLLAND 1985
Kukapa ei olisi halunnut suunnitella omaa avaruusasemaa? Noh, kuitenkin niille harvoille jotka halusivat, Space Station tarjosi mahdollisuuden. Itse aseman lisäksi pelissä suunniteltiin miehistö, tutkimuskohteet ja avaruusalentojen aikataulut.



THE GREAT ESCAPE
OCEAN 1986
Kun natsien vankileirin arki ja rutiinit käyvät tylsäksi, on aika etsiä käyttökelpoisia esineitä ja paeta. Reitti löytyi tunneleista, takaporteista ja aidanreistä, kunhan muisti välttellä vartijoita. Sotavankileiriltä pakeneminen ei ole ikinä ollut näin mukavaa!

HEAD BACK IN THE STREETS OF SIN CITY IN AN EXPLOSIVE, ALL-NEW ADVENTURE
AND END THE TERRORIST THREAT ONCE FOR ALL...

BEAT THE ODDS

16+

PC
DVD
ROM

XBOX 360
XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

Tom Clancy's
**RAINBOW SIX
VEGAS 2**

RAINBOWSIXGAME.COM



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, the Xbox logo and the Soldier logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, the Xbox logo and the Xbox Live logo are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "Xbox 360", "Xbox Live", and the Xbox 360 logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION 3", "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.