

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

**ILMAINEN
PELILEHTI**

Joulukuu 2007
Numero 2

Pohjoismaiden suurin pelilehti

**GHOST
BUSTERS**

Haamujengin paluu!

**VUODEN
PELIT!**

Valinnat on
tehty!

+
MASS EFFECT
MARIO GALAXY
ASSASSIN'S CREED
AGE OF CONAN
ENDWAR

UNCHARTED

Arviossa Jak & Daxterin tekijöiden
uusi toimintaseikkailu!

**EVERY HERO
HAS TO FACE HIS
DEMONS**

BEOWULF™

The Game



LEAD AN ARMY of up to 12 thanes as you increase your heroic experience.



UNLEASH YOUR CARNAL FURY for stronger attacks and special weapons.



DETERMINE YOUR LEGACY by playing through multiple paths, and experience different endings.



PLAYBEOWULF.COM

BEOWULFMOVIE.COM

SEE THE MOVIE ON NOVEMBER 6TH



18+
TM



PLAYSTATION 3



UBISOFT™

© 2007 Warner Bros. Entertainment, Shangri-La Entertainment, LLC and Paramount Pictures. All Rights Reserved. Game Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION", "X" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

www.pegi.info

Pelivuosi paketissa

Gamereactor palaa helmikuussa



Huh! Vuoden viimeinen neljännes on aina pelitoimittajien kiireisintä aikaa. Tämä vuosi ei todellakaan ollut poikkeus. Kun samaan syssyyn lisätään vielä uuden pelilehden lanseeraus nettisaitteineen kaikkineen, voitte kuvitella toimituksen tyytyväisyyden siitä, että vuoden 2008 ensimmäinen Gamereactor-lehti ilmestyy vasta helmikuussa. Voimme siis omistaa joulukuun verkkosivuston parissa

työskentelyyn, rauhallisempaan pelailuun ja ties vaikka sitä ehtisi vähän hengähtääkin.

Pelitoimittajien loppuvuoden kiireet johtuvat siitä, että suurin osa – joskus mainitaan jopa 80% osuus – vuoden pelijulkaisuista ajoittuu syyskuun ja joulukuun välille. Monelle varttuneemmalle pelaajalle on kova pala nieltäväksi, että kuvio on täsmälleen sama kuin lelukaupassa. Joka tapauksessa ostopiikki ajoittuu joulukuksi, ja siksi tarjolla on oltava tuoreita hittipelejä. No, joulumarkkinoiden vahvuus näkyy monella muullakin kaupan ja viihdetuotteiden alalla. Esimerkiksi musiikkilevyjä julkaistaan joulukuksi, sillä levyt ovat pelien tapaan hyvää lahjamatskua.

Tammikuun Gamereactor-lehden ilmestymättömyys johtuu samasta ilmiöstä. Vuodenvaihteen jälkeen pelijulkaisuja ei käytännössä ole. Paitsi ne harvat pelit, joiden tuotanto venähti juuri sen verran, että ne myöhästivät joulumarkkinoilta. Verkkosivustomme www.gamereactor.fi palvelee arvioiden merkeissä hiljaisen kaudenkin ajan.

Kuten viereisestä nimiluettelosta näkyy, olemme saaneet mukavasti uusia avustajia Gamereactorin toimitukseen. Tuoreiden avustajien arvoita on luettavissa tässä lehdessä, antakaa vapaasti palautetta. Saimme myös ennakkojuttujen teon mukavasti auki Matin käydessä tsekkaamassa keväällä julkaistavaa Age of Conan: Hybrian Adventures -nettiroolipeliä Funcomin studiolla. Kyseessä oli Gamereactorille tarjottu yksinoikeus, joten juttu kannattaa lukea jos peli kiinnostaa.

Haluun mainita myös marraskuun surullisen ampumatapauksen Jokelan koululla. Surkea episodi kaikkiaan. Kotimainen valtamedia ei kuitenkaan käynnistänyt sellaista väkivaltaisten videopelien ajojantia kuin mitä esimerkiksi Yhdysvalloissa ollaan vastaavien tapausten tiimoilta nähty. Pelien ja internetin mahdolliset riskit nostettiin esiin, mutta asiallisesti ja kohkaamatta.

Takaisin aiheeseen: Taisin ensimmäisen lehtemme pääkirjoituksessani optimistisesti toivoa, että jo tämä joulukuun numero olisi ollut 64-sivuinen. Paljonpa tiesin, 48 sivulla mennään ainakin toistaiseksi. Eipä silti, tässäkin sivumäärässä riittää haastetta. Toivottavasti saavutimme nyt korkeamman laadun, mitä mieltä olet? Anna rohkeasti palautetta, vaikka verkkosivujemme kautta tai suoraan sähköpostilla osoitteeseen jaakko@gamereactor.fi. Eikä meitä haittaa, jos saisimme joululahjaksi vaikka pienen kehunkin!

Niin, hyvää joulua. Nähdään helmikuussa.

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

TOIMITTAJA Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi)

VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rössell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Ossi Mattsson, Jyri Paavilainen, Jaakko Soudunsaari

AVUSTAJAT

Matti Isotalo

Janne Räikkönen

Jukka Moilanen

Tuomas Kulmala

Ossi Mattsson

Miikka Leinonen

Juho Kuorikoski

Annakaisa Kultima

Leevi Rantala

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

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 Cronsiö

GAMEREACTOR NORJA

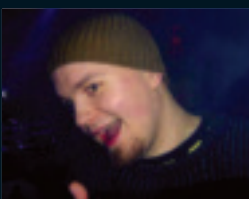
Frøde Haugen, Carl Thomas Aarum, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoen, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imenes, Berit Ellingsen, Halvor Thengs

GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

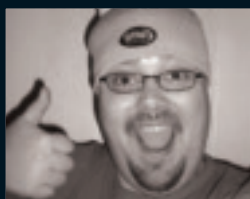
Game reactor®

3 KIRJOITTAJAA Tämän kuun Gamereactor-avustajat



01 JUKKA MOILANEN

Melkoinen kuukausi oli taas, niin pelillisesti kuin muillakin sarjoilla. Huippupelejä tuli ovista ja ikkunoista, ja osa odottaa vielä hyllyssä hiljaisempia aikoja. Opiskelut, työ ja avovaimo pitävät huolen että mies pysyy kiireisenä.



02 MIKKA LEINONEN

Miikan loppuvuosi sujuu uuden tietokoneen kimpussa. Helppoa sen hankkiminen ei ollut. Rahaa paloi enemmän kuin laki sallii, mutta pääasia että Crysis pyöri - lähes täysin nykimättä. Kuka sanoi, ettei rahalla voi ostaa onnea?



03 MATTI ISOTALO

Lehti ja nettisivut on polkaistu pystyyn ja rutiini alkaa löytyä. Loppukuusta Osloon tehty matka Age of Conanla katsastamaan oli mielenkiintoinen ja jätti odottamaan lisää.

VUODEN LEMPIPELI:

Mass Effect – Pelatkaa niin tiedätte.

VUODEN LEMPIPELI:

Puzzle Quest – Roolipellelementtejä älypeliin yhdistänyt täydellinen käsikonsolipeli ja vuoden koukuttavin keitos.

VUODEN LEMPIPELI:

Civilization IV: Beyond the Sword – Paransi täydellistä.

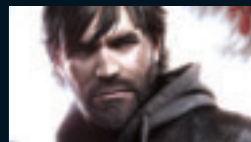
UUTISIA



JULKISTUKSIA

Nights Playstation 2:lle

Sega on ilmoittanut julkaisevansa Saturn-klassikko Nightsin Playstation 2:lle. Halpapelinä julkaistava käännös tulee myyntiin Japanissa 21.2.2008. Muiden alueiden julkaisu ei ole varmistettu.



Splinter Cell: Conviction myöhästyy

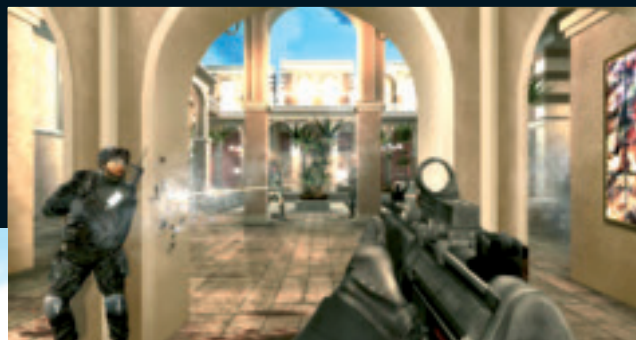
Ubisoft on ilmoittanut Sam Fisherin seuraavan selkkailun myöhästävän vähintään alkukesään 2008 tai peräti ensi syksyyn. Splinter Cell: Convictionissa Sam on laisuoja ja pakenee agenttiorganisaatio Third Echelonin.

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



LOGAN KORVATTU BISHOPILLA

Rainbow Six Vegas 2:n päähenkilönä toimii rutinoitunut terroristenmetsästäjä Bishop. Hän jaa terroristeja Las Vegasissa, samaan aikaan kun ensimmäisen pelin päähenkilö Logan löytää itsensä Meksikosta. Pelin juonet nivoutuvat yhteen ja lopulta Vegas-pelien tarina saa päätöksensä.



SAMA KEHITYSTIIMI Rainbow Six: Vegas 2:n on kehittänyt sama ryhmä, joka teki myös Vegasin ensimmäisen osan. Suunnitelmissa oli alusta lähtien tehdä kaksi Las Vegasin sijoittuvaa peliä.

PALUU LAS VEGASIIN

Ubisoft panostaa jatko-osassa yhteistyöhön ja hahmonkehitykseen

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Julkaisu MAALISKUU 2008

Tom Clancyn kynäilemät erikoisjoukot tekevät paluun maaliskuun puolivälissä. Rainbow Six -pelisarjan kuudes osa sijoittuu sarjan viiden osan tapaan paheiden Las Vegasiin. Pelin juones- sa kurotaan umpeen edellisen osan äkillisen loppuratkaisun auki jättämiä tapahtumia, mutta pelissä esitellään myös joukko uusia hahmoja sekä uusi konflikti.

Rainbow Six: Vegas 2:n pelijärjestelmä on suunniteltu yhteistyötä silmällä pitäen. Pelin koko tarinan voi pelata läpi kaverin kanssa siten, että toinen pelaaja ohjaa Bishopia ja kahta ryhmän jäsentä samaan aikaan kun toinen pelaaja ohjaa vierashahmoa

Knightsia. Peli kehittäjät ovat työskennelleet ahkerasti parantaakseen niin vihollisten kuin joukkuekavereidenkin tekoälyä. Viholliset ovat tällä kertaa varustautuneet muun muassa kilvin ja pimeänäkölaittein.

Toinen uusi elementti on roolipelejä muistuttava järjestelmä kokemuspisteiden keräämiseen. Sotilas-arvoissa ylenemisen kautta avautuu uusia mahdollisuuksia räätälöidä pelihahmon ulkonäköä.

Samana pelihahmoa käytetään niin yksin- kuin moninpelikampanjoissakin. Pelissä on myös järjestelmä, joka seuraa pelaajan selviytymistä tositoimissa. Käyttämällä tiettyä asetta taitavasti avautuu uusia

mahdollisuuksia kyseisen aseiden tuunaamiseen. Mikään näistä ei tietystykään vaikuta itse pelattavuuteen, koska Ubisoft ei halua lisätä moninpeliin liikaa tasapainoa sotkevia elementtejä.

Rainbow Six: Vegas 2 tulee sisältämään suurimman osan edeltäjänsä moninpelimuodoista, kuten conquestin ja joukkue-deathmatchin, mutta peliin lisätään myös kaksi uutta joukkuepohjaista pelimuotoa. Peli tulee sisältämään 11 uutta monipelikenttää, joista osa tosin on päivitettyjä versioita vanhan kunnan Rainbow Six: Raven Shieldin kentistä.

Bengt Lemne

Dark Void Capcomilta

Capcom on ilmoittanut Crimson Skies -lentopelin tehneen henkilöstön uuden studion, Airtight Gamesin, tekemään toimintapeliä Dark Void. Pelissä lennetään lentorepulle tulevaisuuden vihameisessä maailmassa.



Crysisesta trilogia

Kriitikoita ja pelaajia miellyttäneen Crysisen tehnyt Crytek on ilmoittanut tekemänsä hittipelille kaksi jatko-osaa. Suunnitellut osien yhteen nivomiseksi ovat jo valmiina. Kakkososan on kerrottu parantavan grafiikkaa vieläkin hienommaksi.

Lewis Hamilton Racing?

Electronic Arts on hankkinut oikeudet käyttää formulakuski Lewis Hamiltonin nimeä pelissä. Sory omistaa Formula 1:n pelioikeudet, mutta ei tiettävästi halua jatkaa yksinoikeuttaan. EA saattaa ryhtyä formulapelin tekoon.



Sankarillisia Halo-karttoja

11. joulukuuta julkaistaan Heroic Map Pack -karttipaketti Halo 3:lle. Xbox Live Marketplacella myytävä paketti sisältää kolme uutta pelikarttaa ja maksaa aluksi 800 MS-pistettä. Keväällä paketista tulee ilmainen seuraavan lisäpaketin tullessa myyntiin.



ANNA HAVERIN JEESATA Jos pelaaja jää jumiin Rainbow Six: Vegas 2:n yksinpelissä, hän voi halutessaan siirtyä verkkopelin puolelle ja pelata tehtävän läpi kaverin kanssa. Kentän läpäisyn jälkeen voi jatkaa yksinpeliä seuraavasta kentästä.



HYMMENEN UUDTTA Rainbow Six -sarja viettää ensi vuonna kymmenvuotishlavuuttaan. Osittain tämän takia monin-pelien on sisällytetty kenttä Rainbow Six: Raven Shield -pelistä. Fanit toivoivat näin tehtävän, ja pelintekijät tottelivat.



SAMAN MITTAINEN Rainbow Six: Vegasin yksinpeli tulee olemaan suunnitellun saman mittainen kuin yksiosan vastaava. Ubisoft Montrealin mukaan kampanjan läpäisy kestää suunnitellun 8-10 tuntia. Yhteistyötä ja nettipeli lisäävät pelin kestoa.

ILMOITUKSIA

DEUS EX 3 JULKISTETTU

Eidos on paljastanut, mitä helmikuussa perustettu Eidos Montreal-pelistudio alkaa työstää. Kyseessä ei ole sen vähempää kuin Deus Ex 3, joka tullaan julkaisemaan pc:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. Julkaisun odotetaan ajoittuvan aikaisintaan vuoden 2009 puoliväliin.

NEED FOR SPEED + RINNAT

Electronic Arts markkinoi uusinta Need for Speed-peliään, Prostreetiä, yhteistyössä brittiläisen The Sun-tabloidilehden kanssa. Lehden kolmosviikon ylösattomissa esiintyvät mallityöt kuvattiin Ferrari-urheiluauton kanssa ja mukaan liitettiin Prostreet-viitaukset. Alastonmallien käyttö pelimainonnassa herätti runsaasti kritiikkiä, ja EA veti mainokset pois, pahoitteli tapahtunutta ja lopetti yhteistyön The Sunin kanssa.

HALO NYT MARKETPLACELTA

Microsoft aloittaa valikoitujen Xbox-klassikoiden myynnin Xbox 360:n verkkokaupassa tässä kuussa. Halo on itseoi-keutusti yksi ensimmäisistä julkaisuista. Vaiikoimaan tulee kuulumaan myös mm. Burnout 3: Takedown, Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex, Crimson Skies: High Road to Revenge, Fahrenheit, Fable ja erinomainen Psychonauts. Hintaa digios- toksille tulee 1200 Marketplace-pistettä.

BÄNDI HAASTAA ACTIVISIONIN

Rockyhtye The Romantics haastaa peli-julkaisija Activisionin oikeuteen Guitar Hero Encore: Rocks the 80's pelistä. Kitarapelistä löytyy The Romanticsin kappale What I Like About You cover-versiona, joka on kuitenkin bändin edustajien mukaan niin uskollinen alkuperäislevytykselle, että bändi on oikeutettu tekijänoikeuskorvaukseen.

SUOMALAISEPELI KAUPPOIHIN

Suomalaisen Frozenbyten uusiin peli Shadowgrounds Survivor on saapunut myyntiin. Marraskuussa verkkomyyntiin tulleeseen pelin pakettiversioon kuuluu mm. soundtrack-cd ja peliin on lisätty kieli-valinnaksi suomi. Hintaa paketoitulle pelille tulee alle 30 euroa. Frozenbyten seuraava projekti paljastettaneen seuraavien kuukausien aikana.

LARRYN UUSI MATOSTUDIOLTA

Kuuluisan ja menestyneen Worms-sarjan luonut Team 17 on aloittanut työt uuden Leisure Suit Larry-pelin parissa. Tulevasta pelistä ei ole paljastettu juuri mitään, mutta pelillä on lupa odottaa joka tapauk- sessa enemmän kuin viimeisimmältä Larry-pettymykseltä, mauttomalta Magna Cum Laudelta.

STALKER XBOX 360:LLE?

Ukrainalainen pelistudio GSC Gameworld on saanut Microsoftin hyväksynnän kehittä- ää pelejä Xbox 360:lle. Virallista tietoa ei ole vielä kerrottu, mutta spekulatioiden mukaan studion ensimmäinen hanke on pc-peli S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobylin kääntäminen Xbox 360:lle. Studio kehittää myös pelin jatko-osaa Clear Sky.

BRITTIKUTARI SYYTTÄÄ PELEJÄ

Englantilainen jalkapallon maajoukkue- maaliwahti David James katsoo saari- valtion viimeaikaisten vaikeuksien arvo- kisoissa olevan videopelien syytä. "Jos saisimme kaikki Xboxit ja Playsta- tionit pois kodeista, olisi joukkueemme pian maailman paras", tuumaa turhautunut James.

PS2 LAIHTUU

Vieläkin kevyempi Playstation 2 matkalla kohti pelikauppoja

Sony on lanseerannut uuden Playstation 2 -mallin Japanissa. Laite kantaa mallitunnusta

SCPH-90000 ja on täsmälleen saman kokoinen kuin nykyinen PS2 Slim -malli.

Laite painaa kuitenkin vain 720 gram- maa, kun nykyinen painaa 900 grammaa. Playstation 2:n ensimmäinen malli painoi noin kaksi kiloa. Painon pudotus on erityisen vaikuttavaa siksi, että uudessa mallissa virtalähde on mahduttettu laitteen sisälle eikä ulkoista muuntajaa enää ole.

Huhujen mukaan Playstation 2:n hinta tulee las- kemaan uuden mallin myötä

Japanissa uuden mallin hinta on aiempaa halvempi, 16 000 jeniä. Virallisen tiedon mukaan vuoden alussa myyntiin tuleva uusi malli ei ole Yhdysvalloissa tai Euroopassa nykyistä halvempi, mutta huhu- jen mukaan hinta tulee putoamaan hieman.

Perinteisesti konsolien hintojen alene- mista ei kerrota etukäteen, sillä tämä hei- kentäisi nykyisillä myyntiä. Etenkään joulun alla tätä ei haluta.

Playstation 2 on kaikkien aikojen me- nestynein pelikonsoli. Laitteita on myyty yli 120 miljoonaa ja kauppa käy yhä. Pelejä PS2:lle on julkaistu yli 9000 ja lisää tullaan julkaisemaan vielä hyvän aikaa.

_Bengt Lemne





GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



Blood Bowl

DS, PC, PSP, XBOX 360 / 2008

Games Workshop ideoi jo vuonna 1987 fantasiaversiosta amerikkalaisesta jalkapallosta. Tuolloin kyseessä oli perinteinen lautapeli, mutta nyt ranskalainen Cyanide Studios (Chaos League) tekee haarniskoitujen haltijoiden ja äkäisten örkkien pallopelistä pc-, koti- ja taskukonsoliversiota.

Dynasty Warriors 6

PS3, XBOX 360 / MAALISKUU 2008

Koein Dynasty Warriors-pelisarja sijoittuu Kiinan historian turbulentiin aikaan. Turbulentti on hieno lainasana, joka tarkoittaa Dynasty Warriorsin yhteydessä sotaisaa. Japanissa erittäin suosittu pelisarja saapuu nyt uusille konsoleille, ja kuvien perusteella lupaukset aiempaa suuremmista ja kiihkeämmistä lähi taisteluista näyttävät pitävän paikkansa.



Dungeon Explorer: Warriors of Ancient Arts

DS, PSP / MAALISKUU 2008

Hudsonin vanha 16-bittinen peli Dungeon Explorer tekee tuloaan sekä Nintendo DS:lle että Sony PSP:lle. Uusi peli eroaa vanhasta jonkin verran, mutta lopulta kyse on samasta miekanheilutuksesta kivikkareissa kuin aiemminkin. Uusitusversiossa on vahva moninpelipainotus.



Jumper

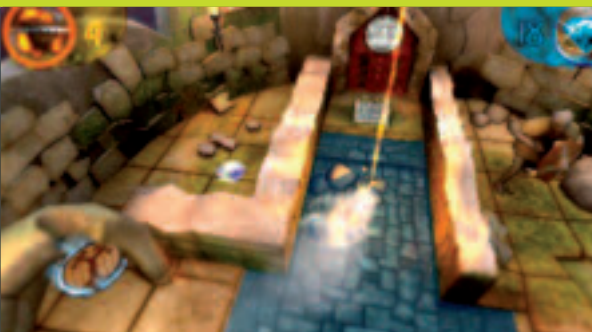
PS2, Wii, XBOX 360 / MAALISKUU 2008

Brash Entertainment tekee peliversiota tulevasta Samuel L. Jackson -leffasta Jumper. Elokuva ja peli eivät käsittele lämmintä villapaitaa, vaan ihmisiä joilla on teleporttaustaito. Elokuvaisenssi-pelit voivat aina olla hirvittävää kuraa, joten pelistä kuvista ei uskalla arvailta vielä juuri mitään.

House of the Dead 2 & 3 Return

Wii / MAALISKUU 2008

Sega tuntuu työskentelevän niska limassa vanhempien peliensä Wii-käännösten kanssa. Sega Bass Fishing, Sambe de Amigo ja Ghost Squad ovat tuoreessa muistissa, ja seuraavaksi vuorossa on valopistoolipelit House of the Dead 2 Dreamcastilta ja House of the Dead 3 Xboxilta. Pelit julkaistaan yhteispaketissa.



Fading Shadows

PSP / 2008

Liittualainen pelistudio Ivolgamus on tehnyt aiemmin yksinkertaisia pikkupelejä, mutta nyt työn alla on ongelmanratkaisupeli Fading Shadows PSP:lle. Pelin fantasiakliseistä sisältävä tarina kertoo selvännäkijä Airasta, jonka täytyy pelastaa veljensä vankeudesta viemällä tämän sielu taivaalliseen linnaan. Priimaa Baltiasta vai hamillinen fiasko, se jää nähtäväksi...

Samurai Warriors: Katana

Wii / MARS 2008

Koein Samurai Warriors: Katana tarjoaa miekkaa heiluttavia samuraita ensimmäisestä persoonasta kuvattuna. Wiille julkaistavan pelin luvataan tarjoavan 30 tuntia tiukkaa toimintaa ja mestarillisia miekkaitoja vaativaa taistelua.



LOGITECH G9

Logitech G9 on viimeisin uutuus pelihiiren markkinoilla. Hiiren napit on erikoisviritytty sekä nopeuden että tarkkuuden kannalta optimaaliksi ja hiiren painon voi sovitaa mieleisekseen irtopainoilla. Hiiressä on myös vaihdettava kädensija, jolla otteen saa kapeaksi tai leveäksi.

SAMSUNG I458

Samsungin uusi I458-kännykkä sisältää hyvälaatuisia ääntä tuottavan mp3-soittimen ja kahden megapikselin kameran. Erityisen hyvän käytettävyyden takaamiseksi laitteessa on somilla veivattava navigointipyörä. Kaiken tämän lisäksi puhelin on ns. Smart Phone, joten siihen voi asentaa haluamia ohjelmia.

SONY VPL-VW60

Sony'n uusi Full HD-videotykki VW60 on jymäkkä peli. Kontrastisuhte on 35 000:1 ja kuva venyy tarvittaessa jopa 300 tuuman levyiseksi. Näillä eväillä elokuvanautinnon pitäisi olla lähellä leffateatteria. Uutuustykki sopii tietenkin hyvin myös Playstation 3:n ja Xbox 360:n kaveriksi naapuruston hienoimpaan pelipisteeseen.

JOULULAHJOJA!

On ilo antaa. Ja saada. Joululahjoja nimittäin. Kokosimme tälle sivulle valikoiman erilaisia pukinkonttiin sopivia veikkotimia ja laitteita. Näillä elektroniikkauutuuksilla pelurin, leffafanaatikon, valokuvaajan ja musiikin ystävän aattoilta saa mainion kohokohtansa, ja lahjan maksajan pankkitili mojavon loven. Mutta on ilo antaa. Hyvää joulua!

Laitetoimittaja: Martin Forslund

SONY DSC-T2

Sony'n uusi 8,1 megapikselin digi-kamera ottaa todella tarkkoja kuvia ja sisältää neljä gigatavua sisäistä muistia niiden tallioimiseen. Futuristinen Smile Shutter-toiminto tunnistaa kuvattavana olevat ihmiskasvot ja räpäisee kuvan silloin, kun kaikki kohteena olevat hymyilevät leveästi kuin hammastahnamainoksessa.

LG KU990 VIEWTY

Prada-puhelimesta ei tullut menestystä. Konsepti oli kuitenkin hyvä, ja nyt se on jalostettu Viewtyksi. Pätevä Windows-puhelin viiden megapikselin kameralla ja Schneider Kreuznach -optiikalla pystyy kuvaamaan jopa 120 kuvan sekuntivauhdilla. Viewtyssä on 170 megatavun sisäinen muisti, jota voidaan lisätä SD-muistikortilla.

CREATIVE AURVANA X-FI

Creativen mukheat X-Fi-kuulokkeet sisältävät Crystalizer-toiminnon pakatun musiikin terävöittämiseen ja aktiivisen taustaan vaimennuksen esimerkiksi matkalla pelaamiseen. Matkakäyttö on huomioitu myös taittavassa rakenteessa, ja kaapelikin on irrotettava. Korvakupit ja sanka ovat erityisen hyvin pehmustettuja.

GUITAR HERO III

LEGENDS of ROCK

**VAPAUTA SISÄINEN
KITARASANKARISI JA
VOITA TAULUTELEVISIO!**

KUVAA VIDEO ITSESTÄSI PELAAMASSA
GUITAR HEROA JA LÄHETÄ SE OSOITTEESSA
WWW.GAMEREACTOR.FI/GUITARHERO3

VOITA!!!

Panasonicin TX-32LED7 on elegantti 32-tuumainen taulutelevisio. Kauttaaltaan musta televisio on ihanteellinen Guitar Heroa pelaamiseen. Televisiossa on käytetty IPS (In Plane Switching) -LCD-tekniikkaa, joka mahdollistaa jopa 178 asteen katselukulman. Panasonicin uusi V Real II Engine sekä Sub Pixel Control ja Advanced 3D Color Management -toiminnot varmistavat terävän kuvan ja rikkaat värit. Intelligent Scene Controller säätää kuvan kontrastia tilanteessa kuin tilanteessa. Tämä takaa vivahteikkaamman harmaan skaalan, jotta pieninkään yksityiskohta ei jää varjoihin. Televisiossa on myös VIERA-linkki, joka sallii kotiteatterin tai DVD-soittimen ohjaamisen vain yhdellä kaukosäätimellä. Kaiken tämän kruunaa antenniverkon digisovitin. TX-32LED7 on yli 900 euron arvoisen.



Panasonic
ideas for life

JOHN. OLETKO SE SINÄ? Peligrafiikka pystyy jo pusuhuullen kuvittamiseen, mutta käytössä niitä ei juuri nähdä.

MASSIIVINEN EFEKTI

Intiimi kohtaus pelissä on yhä harvinaisuus. Miksi?

P Microsoftin Mass Effect oli yksi loppuvuoden isoista pelijulkaisuista. Mainiikkaan Star Wars: Knights of the Old Republicin jälkeläinen on runsaine ominaisuuksineen todellinen peliharrastajan herkkupala. Siitä leijonanosaa pelin saamasta huomiosta kohdistui sen sisältämään rakastelukohtaukseen.

Osa kohusta syntyi epäilemättä siitä, että pelaajan valintojen seurauksena helliä tunteita saatetaan ilmaista naisehmojen välillä. Lesboseksiä, huutavat otsikot.

Minulle ja monelle muulle peliharrastajalle tällainen on aika noloa. Pelit ovat surkeita kaikessa romanttiseen rakkauteen vivahtavassa. Väkivallan kuvaaminen peleissä sujuu mutkattomasti, onhan sitä harjoiteltu ensimmäisistä peleistä lähtien.

Myös kauhutunnelmointi onnistuu tehokkaasti. Jotkut pelit käyvät komediasta. Mutta rakkaussuhteisiin ei peleissä pääsääntöisesti edes viitata. Aika erikoista, etenkin jos ottaa huomioon suuren osan peleistä olevan mukamas alkuisille suunnattuja. Taitaapa rakkausjutut olla teiniyleisöjen vilhteessäkin yhtä keskelsessä asemassa. Mutta ei peleissä. Romanttisen rakkauden mukana paitsioon joutuvat myös kaipuu, mustasukkaisuus, himo ja seksi.

Harvinaisia poikkeuksia lukuun ottamatta mitään näistä ei peleistä löydy. Parhaimmillaan tyypillinen peli pääsee siihen asti, että pelihahmoilla saatiaa olla vanhemmat tai sankarin tyttöystävä on kidnapattu. Juuri tämän takia jokainen "rohkea" kohtaus pelissä, vaikka niin kesyesti

toteutettuna kuten Mass Effectissä, käy erittäin tehokkaasta markkinointivälineestä. Pelimaailman kohauttaminen ei vaadi paljoa. Alastoman rinnan silhuetti riittää.

Tilanne on onneksi muuttumassa. Pellen insinööriä on jo siirtynyt historiaan; isompien pelien käsikirjoituksesta ovat jo pitkään vastanneet ammattikirjoittajat. Kohderyhmäajattelu vaivaa edelleen, sillä 12-16-vuotiaat pojat ovat yhä pellen suurkuluttajia. Tutkimukset tosin kertovat ostovoimaisten pari-kolmekymppisten pelaajien osuuden olevan suuri. Pelaajien sukupuolijakaumakin on paljon tasaisempi kuin moni uskoisi.

Myös vanhat tottumukset ovat muuttumassa. Muutama vuosi sitten pelkkä paljas pinta oli peleissä erittäin

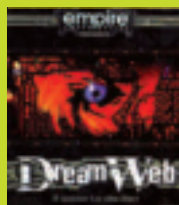
harvinaista, mutta God of Warin ja Conanin kaltaiset barbaarifantasiat saavat kyseenalaisen kunnian toimia uranuurtajina tässä asiassa. Aika harva on silti valmis polygonihahmojen pussailuun. Tekniset edellytykset tulkittuun tunteiden ilmaisuun alkavat sentään olla kunnossa. Edistyneimmät teknikat mahdollistavat vivahteikkaiden ilmeiden ja eleiden toteutuksen, joista Half-Life 2:n Alyx kauniine kasvoineen oli ensimmäisiä esimerkkejä.

Heavenly Swordissa nähtiin sankaritarten, Narikon ja Kain, katsovan toisiaan merkittävästi ja halaavan vähän pidempään kuin pelkät ystävykset. Ties vaikka jo ensi vuonna uskaltaisiin kertoa kuinka polka tapaa tytön.

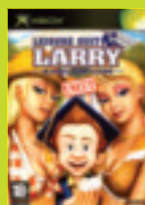
_Jaakko Maaniemi

SEKSIKÄSTÄ SISÄLTÖÄ

Pelihistorian kiihkeimpiä hetkiä



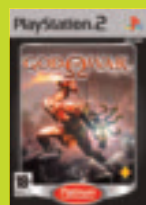
DREAMWEB
Amiga 500
Vuoden 1992 rohkeimmat hetket nähtiin Dreamweb-cyberpunkpelissä. Pelaaja yllättää erään pelihahmoista sänkypuuhista. Kohtausta ei ole sensuroitu mitenkään, tosin ei muutamasta suttuisesta pikselistä paljoa selvää saanut.



LEISURE SUIT LARRY -PELIT
Pc, Playstation 2, Xbox
Larry-pelit ovat ainoa moniosainen pelisarja, jossa keskeinen osa sisältöä on pikkutuhmat jutut. Naistenmies Larry seikkaili ensi kerran 1987, ja heti lykästi. Vuoden 2004 konsolipelissä mentiin suruttu mauttomuuden puolelle.



FINAL FANTASY VII
Playstation
Konsoliroolipelien klassikossa teini-ikäiset animehahmot treffailevat. Ihku ja söpö suhde tehostaa entisestään pelihistorian dramaattisinta juonenkäännettä, joka murskaa orastavan suhteen alkunsa. Tätä ei ole vielä kukaan ylitetty, vaikka peli julkaistiin vuonna 1997.



GOD OF WAR
Playstation 2
Pelaaja tyydyttää spartalaisen Kratoksen hahmossa kaksi naista kerralla. Akti on simp-peli minipeli, jonka ajaksi kamera käännetään sivuun. Silti kyseessä on jokseenkin ainutlaatuisen esimerkki interaktiivisesta seksistä suuren budjetin pelissä.

16+

www.pep.info

UNCHARTEDPS3.COM

IN STORES NOW

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. (c) 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.



Some treasure lost, should never be found.

A clue found in the coffin of Sir Francis Drake sets fortune hunter Nathan Drake on the trail of the fabled treasure of El Dorado. But the expedition turns deadly: stranded on a mysterious island and hunted by mercenaries, Nathan must fight to survive as he begins to unravel the island's terrible secrets...



EXCLUSIVE TO PLAYSTATION®3



This is living.

PLAYSTATION.3

GAMEREACTOR



KATSE TULEVAAN

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

GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää ennakoita osoitteessa www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN PARAS

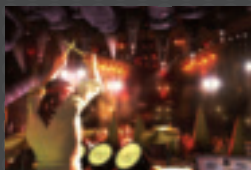
Age of Conan

Funcomin verkkoroolipeli tähtää tiukkaan kilpailuille markkinoille. Gamereactor kävi Oslolla tutustumassa peliin.



Odotetuimmat pelit

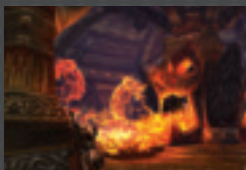
Joka kuukausi iskemme (viisaat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme eniten juuri tällä hetkellä



1 Rock Band

PS2/PS3/XBOX 360

Harmonixin bändipeli on jo julkaistu rapakon takana, mutta Euroopassa joudutaan odottelamaan ensi vuoteen asti. Jokainen päivä tuntuu ikuisuudelta ilman äärimmäisen rock-uskottavaa musiikkipeliä.



2 World of Warcraft: Wrath of the Lich King

PC

The Burning Crusaden näyttöjen perusteella Wrath of the Lich King antaa odottaa hyvää. World of Warcraftin toinen lisäosa tuo mukanaan lisäksi kaivatun, uuden hahmolokan.



3 Zack & Wiki

Wii

Hyviä seikkailupelejä ei näinä päivinä ole koskaan liikaa. Capcomin Wii-seikkailu rassaa aivoja ja miellyttää silmiä. Pelin julkaisu siirtyi ensi vuodelle, mutta odotamme sitä jo innolla. Merirosvoja ja apinoita? Tänne, kiitos!

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

🔥 Jäätävä

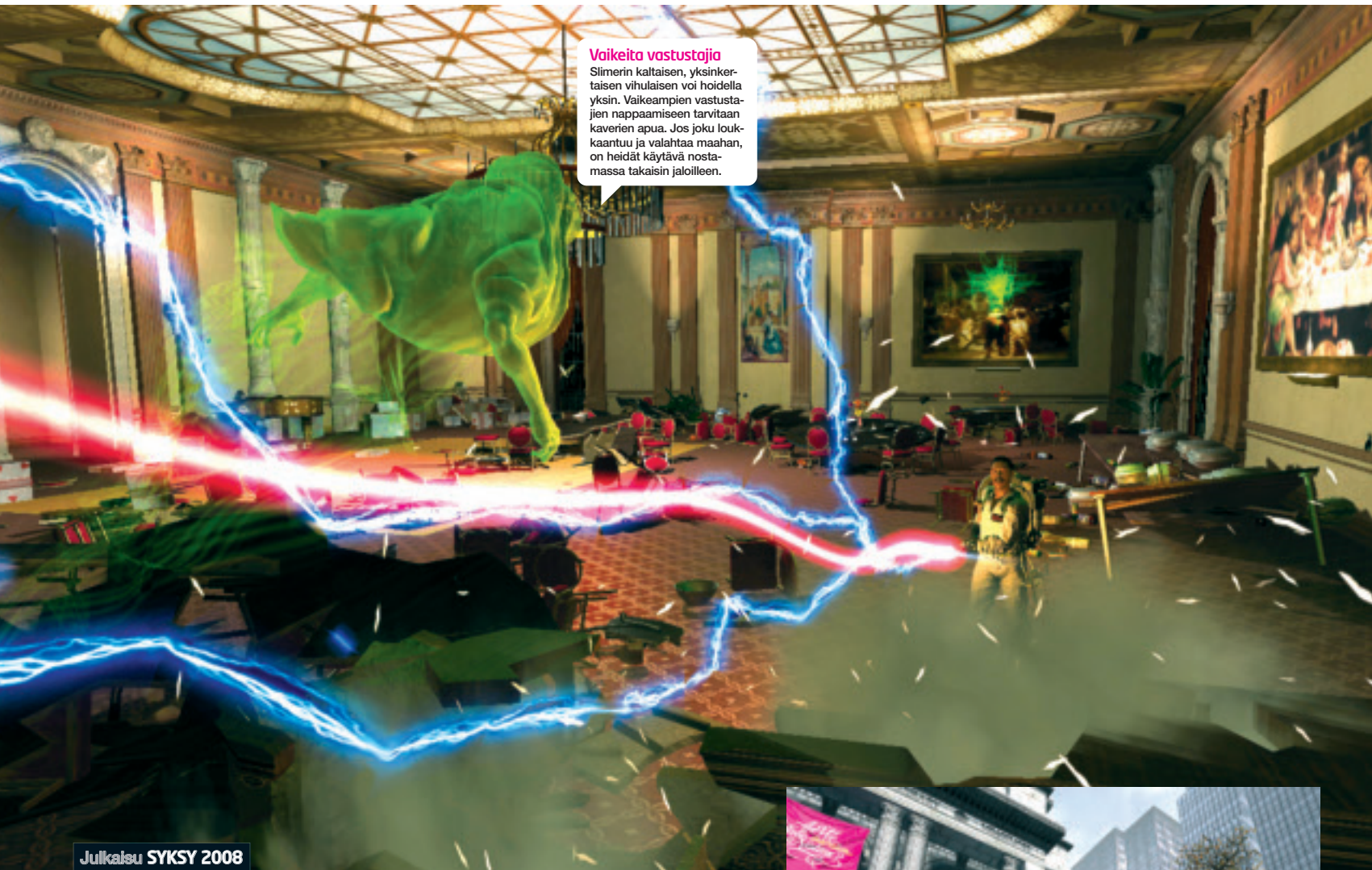
🔥 Haalea

🔥 Lämmin

🔥 Kuuma

🔥 Liekehtivä

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



Vaikeita vastustajia
Slimerin kaltaisen, yksinkertaisen vihulaisen voi hoidella yksin. Vaikeampien vastustajien nappaamiseen tarvitaan kaverien apua. Jos joku loukkaantuu ja valahtaa maahan, on heidät käytävä nostamassa takaisin jaloilleen.

Julkaisu SYKSY 2008

Kenellepö soitat?

Kasariklassikon peliversiossa käydään värikkäiden limakummitusten kimppuun luotettavan protonirepun kera



GHOSTBUSTERS

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä TERMINAL REALITY
Julkaisija VIVENDI Laji TOIMINTA

Pakko myöntää. Ghostbusters II ei ollut yhtä hauska kuin ensimmäinen newyorkilaisista kummituksenmetsästäjistä kertova elokuva. Mutta ykkösosan huumori, henkilökemiat ja lämminhenkisyys olivat tallella. Niinpä olen vuodesta 1989 asti odottanut toista jatko-osaa. Ensi vuonna, 19 vuotta edellisen elokuvan jälkeen, on vihdoin aika palata Ghostbustersin pariin. Gamereactor tapasi peliä kehittävän Terminal Realityn Dallasissa.

Ei ole mikään salaisuus, että elokuva- ja peliteollisuudet sulautuvat hiljalleen yhteen. Elokuvaohjaaja John Woo ohjasi vastikään Stranglehold-pelin, joka oli suoraa jatkoa Woon Hard Boiled-klassikolle. Sean Connery uusi roolinsa James Bondina pelissä From Russia with Love.

Niinpä ei ole suuri yllätys, että näyttelijä Dan Aykroyd (Ghostbustersien Ray Stanz) teki

aloitteen kolmannen Ghostbusters-elokuvan toteuttamisesta pelinä. Ghostbusters-pelin tarina alkaa pari vuotta toisen elokuvan tapahtumien jälkeen. Kummitusjähdin kiireisyyden vuoksi Haamujengiin on otettu koeajalle uusi mies, jonka roolin pelaaja ottaa. Peliitiimin edustajat kertoivat tämän olleen tuotantoryhmän ensimmäisiä päätöksiä. Pelaajaa tullaan komentelemaan ympäriinsä kuin Winston Zeddemorea tämän ollessa ryhmän uusi tulokas. Pelaajan on myös suoritettava monenlaisia pikkutehtäviä ja toimittava uusien varusteiden koekäyttäjänä. Näin pelaajalle saadaan paljon hauskaa tekemistä.

Ghostbusters on pohjimmitaan perinteinen kolmannelta persoonasta kuvattu toimintapeli, eli hyvin samankaltainen kuin esimerkiksi Gears of War. Aivan kuten elokuvissakin, Ghostbusters-pelissä juoksentellaan ympäriinsä valtava protonipaketti selässä ja imetään kummituksista mehut pihalle. Yhdessä kokeilemistamme kentistä tavattiin ensimmäistä kertaa eräseen hotelliin pesiytynyt vihreä ällötys Slimer.



NOSTALGIAN HAVINNA Ghostbusters on täysin uusi jatko-osa Haamujengin tarinalle, mutta se sisältää paljon mukavia viittauksia vanhoihin elokuviin. Pelissä käydään muun muassa Gozarian-museossa, jossa erään Vigo-taulun pahaenteinen tuijotus herättää epäilyksiä.



CITY'S PK ENERGY 9899

FAKTA

KYMMENES PELI

Tuleva peli on kymmenes Ghostbusters-ilmioon perustuva peli. Ensimmäinen ja kenties edelleen paras peli on Activisionin Ghostbusters, joka julkaistiin vuonna 1984 Commodore 64:lle. Tämän jälkeen on Ghostbusters-pelejä julkaistu kaikenlaisille alustoille tietokoneista kolikkopeleihin.

Riittävästi väsyttetty kummitus heittää leikin sikseen, ja tällöin kummituksen voi vangita lopullisesti heittämällä häkin sen päälle. Tämä on helpommin sanottu kuin tehty. Kummituksen väsyttäminen muistuttaa hieman jonkinlaista kalastuksen irtokuvaa. Pelihaamon sädease silpoo sisustuksen pirstaleiksi ja heittelee rimpuilevaa haamua pitkin seinä ja kattoja. Pöydät lentelevät kaareissa, kattokruunut räjähtelevät ja seinä jää palamisen jälkeä.

Aseista syntyy juuri oikea tunnelma, sillä ne kuulostavat samalta kuin elokuvissa. Ehkä jopa paremmalta, sillä kaikki äänet on luotu uudelleen alusta alkaen. Vangittu kummitus lakkaa välittömästi vaikuttamasta ympäristöön, joten jos kummitus on vaikkapa lennättänyt kaikki kalusteet kiinni kattoon, ne putovat kertarysäyk-

EI MITTAREITA Pelistä on jätetty pois kaikki kuvaruutu-näytöt ja vastaavat, jotta elokuvamaisuus säilyisi. Nämä on korvattu laittamalla protonipakkauksen takapuolelle näkyviin pelaajan terveydentila, jäljellä olevat ammuksiset ja muuta sellaista.



Toimiva fysiikka

Ghostbustersin fysiikkamootori on vaikuttava. Näimme mm. Vaahtokarkkimiehen heittelevän autoja villisti kohti pelaajaa. Autot keikahtelivat ja kaatui-
livat komeasti ympäri katuja.



VAIHTELUA TARJOLLA Pelin suunnitellaan suuria ja vapaamuotoisia kenttiä, joista löytyy pilvenpiirtäjiin kiipeämisen mahdollistavia kohtia. Vaihtelua tuodaan myös legendaarisella Ecto-1 -kärryllä. Autoa ei valitettavasti pääse ajamaan, mutta se on mukana minipelissä.

sellä lattialle. Tästä tulee aika vaikuttava tunne, koska taistelu näkyy ja tuntuu ympäristössä.

Peli kävisi pian yksitoikkoiseksi, ellei taistelussa olisi vaihtelua. Niinpä Ghostbustersien maailmaa on kehitetty eteenpäin. Egon Spengler ja Ray Stanz ovat luoneet pelissä uusia aseita. Yksi esimerkki näistä on limanheitin, joka kehitettiin Ghostbusters II:ssa esiintyneen limatulvan pohjalta. Käytössä on



FAHTA

GHOSTBUSTERS

Ghostbusters-elokuvan oli alun perin tarkoitus kertoa haamuja metsästävistä elittiryhmästä. Ryhmän oli määrä matkustaa eri aikakausissa ja ulottuvuuksissa okkultistisia voimia vastaan taistellen. Ajatuksena oli, että haamujen pitäisi tulla tyylkkäät uniformit ja julmat hitech-visiirit. Rooleissa piti olla Dan Aykroyd, John Belushi ja Eddie Murphy. Budjetti paisui kuitenkin liikaa ja projektia täytyi pienentää. Lopputuloksena oli Ghostbusters-elokuva, jossa pääosissa olivat hienon tuntemattomimmat näyttelijät.

myös kummituksia hydyttävä jääsäde.

Monet tutut kummitukset tekevät paluun. Slimerin lisäksi tavataan ensimmäisessä elokuvassa jengiä säilytellyt kirjastonhoitaja. Mukana on myös sarjan ikoni Vaahtokarkkimies. Terminal Realityn luomia ja Sony Pictures -elokuvastudiolla hyväksyttyjä uusia haamuja ovat muun muassa sadehattuun ja pelastusrenkaaseen pukeutunut jalaton kalastaja sekä edelleen sisällissodan taistelua käyvä kuollut pohjoisvaltioiden kenraali. Naisoopperalaulajakummituksella oli tosi tyylikkää viikinkitamineet.

Elokuvalisenssipelin ajatteluunkin tuo useimmille pelaajille pahan maun suuhun. Ghostbusters voi kuitenkin onnistua, sillä peli on vaihtelevan tuntuinen ja tarinan on kirjoittanut myös elokuvien käsikirjoituksesta vastannut Dan Aykroyd. Tämän luulisi takaavan, ettei pelissä hukata elokuvien henkeä.

_Jonas Mäki

KUUMOTTAVUUS

GAMERACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Terminal Reality näyttää suorituvan klassikon digitalisoinnista hyvin. Odotamme lopputulosta innolla...

Klubittaa

Bizarre tekee erilaista räiskintäpeliiä



THE CLUB

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä BIZARRE
Julkaisija SEGA Laji AMPUMAPELI

Ensiluvkaisuilla The Club vaikuttaa kuluneelta ampumapeliltä. Lukemattomien räiskytelyjen tavoin pelaaja ohjaa takaapäin kuvattua toimintasanaria ja tykittää automaattisein rosvoja nurin. Pelialueetkin ovat kapeita ja sokkeloisia tunneleita, sisäpihoja, teollisuuslaitoksia ja käytäviä, aivan kuin pelityypissä oli takavuosina tapana.

Kaikesta tästä huolimatta The Club ei ole tavanomainen räiskintäpeli. Pelin idea on tehdä räiskinnästä urheilun kaltainen taitolaji. Peli-muodosta riippuen pelaajan tehtävä on kulkea pelialueen läpi mahdollisimman hyvät pisteet keräten tai tietyn aikarajan puitteissa. Vihollisia ampumalla saa paitsi pisteitä, myös piste-kertoimia. Kertoimet alkavat laskea, jos pelaaja ei saa ammuttua osumia muutamaa sekuntiin. Tappotahti on siis pidettävä tasaisena, eikä herpaantumisia sallita.

Pelissä jaetaan myös tyylipesteistä kauko-laukauksista, pääosumista, lippan viimeisellä luodilla tappamisesta ja ties mistä muusta. Hyvä suoritus vaatii reitin ulkoa muistamista vihollisineen kaikkineen, joka muistuttaa enemmän kuin vähän kilpa-ajajalta vaadittavaa radan jokaisen mutkan ja kuopan muistamista. Se ei ole sattumaa, sillä Bizarre tunnetaan Project Gotham Racing-autpeleistä. Parhaat osumat taas vaativat herkkiä käsiä, aivan kuin palloilulajit tai skeittipelit.

En ole ihan varma, miten The Clubiin pitäisi suhtautua. Peli havainnollistaa konkreettisesti, minkä moni räiskintäharrastaja on tiennyt jo pitkään. Räiskintäpelien koukku on taito, ei väkivalta. Silti ihmisen ampuminen pelkien pisteiden toivossa tuntuu vähän oudolta. Pelin mauttomuus tai oivaltavuus selvinnee vasta valmiin version myötä.

_Jaako Maaniemi

KUUMOTTAVUUS

GAMERACTORIN ENNAKKOTUUMIO



The Clubista tulee hyvä argumentti peliväkivalta-keskusteluun, mutta kumpaan leiriin?



Julkaisu 2008



MENNÄN RADALLE Erikaisen The Clubin kenttäsuunnittelusta tekee selvä ratamaisuus; etenemissuuntia on vain yksi, mutta pieniä reittivaihtoehtoja kohdataan usein



Rääh! Tapan!
 Julmemmat viholliset voivat päättää pelaajan päivät jopa amputaation kera. Miltä kuulostaisi muinaisen lohikäärmeen ateriaksi päätyminen?

Julkaisu MAALISKUU

Crom soikoon!

Age of Conan on karujen karjujen nettiroolipeli



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Laite PC Kehittäjä FUNCOM
 Julkaisija EIDOS Laji NETTIROOLIPELI

Barbaarikuningas Conanin mieltä painavat murheet. Valtakunta on vaarassa, joten kuningas kutsuu avuksi kaikki kynnelle kykenevät. Myös Gamereactor sai kutsun Osloon, Funcomin studioille, katsastaman loppusuoralla olevan nettiroolipelin saloja.

Age of Conan: Hyborian Adventures on mm. Anarchy Onlinesta ja Dreamfallista tunnetun studion uusin tuotos suosituille nettiroolipelimarkkinoille. Sotilaiden saattamana journalistiseureemme kierteli pitkin toimistotaloa haastatellen

Ensi hetkestä lähtien on selvää, että Age of Conanista on tulossa yksi markkinoiden komeimmista massiivimoninpeleistä

pelintekijöitä, seuraten pelin kehitystä ja tietysti pelatan tämänhetkistä beta-versiota. Talossa tiedetään hyvin nettiroolipelien tiukka kilpailutilanne, ja siksi Conanilla on enemmän kuin yksi kikka hihassaan. Perinteinen massiivimoninpe-

lien pikakuvakemäiskintä on mietitty uusiksi. Pelaajat voivat rakentaa linnoituksia eri rakennuksineen ja taistella näiden hallinnasta. Tai sitten vain polttaa naapurin kyhäelmät maan tasalle. Maailma on entistä realistisempi ja bruttaaliempi. Peli on selvästi suunniteltu varttuneemmalle yleisölle.

Ensimmäisestä pelihetkestä lähtien oli selvää, että Age of Conanista on tulossa yksi markkinoiden komeimmista massiivimoninpeleistä. Alkusaaren viidakko on tiheä, värikäs ja vaikuttava. Sama jatkuu ensimmäisessä kaupungissa, Tortagessa, joka on väärällään luke mattomista yksityiskohdista koostuvia puisia rakennuksia. Ei-pelaajahahmojen kanssa käy-

dyssä roolipelityyppisissä monivalintakeskusteluissa näkyy myös hienostuneet kasvojen piirteet. Animaatiota on enemmän kuin useimmissa moninpeleissä, ja ne tuovat mukavasti eloa nettiroolipelien normaalisti pökölömäisiin



OMITUISTEN OTUSTEN KERHO Mörkö on pahalla päällä, mutta miekalla taputtelu rauhoittaa. Age of Conanin viholliset ovat ihmisiä ja hirviöitä.

FAKTA

PELAAJA ON PELAAJALLE SUSI

PvP –muotoja löytyy baaritappeluista aina piiritystaieluihin asti. Pelaajien rakentamia linnoituksia voi ryöstää ja vallata mm. piirityskoneiden ja mammuttiratsujen avulla. Moniin minipeli-mäisiin PvP –muotoihin taas voi hypätä mukaan milloin huvittaa. Lipunryöstö beta-testissä oli hauskaa hupia. Tehokkaimman Teurastajan titteli tuli luonnollisesti Suomeen.

hahmoin. Loistolla on tietenkin hintansa laitteistovaatimusten muodossa. Pelin pääsuunnittelija Gaute Godager ei kertonut tarkkoja tietoja, mutta monet World of Warcraftia pelanneet joutunevat uhraamaan hopealantin jos toisenkin tekniikan alttarille.

Eräs Funcomin tavaramerkeistä on ollut pelien ääni- ja musiikkipuoli. Pääsimme päääänisuunnittelija Morten Sørlieen mukana kuuntelemaan yhtä pelin monista musiikkiraidoista. Normaalin taistelun ja ambientsääntien lisäksi koko soundtrack on 5.1 –formaatisissa, ja loppu tulos on vaikuttava. Ambientsääntien on panostettu myös; esimerkiksi viidakon läpi kulkiessa

soitetaan 30 eri ääntä yhtäaikaaisesti.

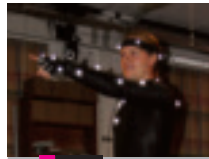
Vaikka peli on teknisesti vaikuttava, suurimmat odotukset omalla kohdallani kohdistuvat uusittuun taistelusysteemiin, johon on tuotu toimintapelimäisiä piirteitä. Kun miekalla heilauttaa vaakalyönnin, kohteeksi otettu vastustaja saa osumaa. Lisäksi kaikki muutkin miekan reitille jäävät ottavat vahinkoa. Pieni muutos, mutta useita vastustajia vastaan taistelu saa uutta eloa. Vihollisilla on lisäksi uudentyypinen suojaussysteemi. Vastustajat suojaavat iskuja eri puolilta eri vahvuudella, joten maksimivauriota tehdäkseen on lyötävä heikoimmin suojattua puolta. Pirulaiset kuitenkin oppivat muuttamaan suojaustaan, jolloin löymissuuntaa on vaihdeltava. Pelaaja voi suorittaa myös erityisiä yhdistelmäliikkeitä, jotka rumimmassa tapauksessa päätyvät raajoja ratkoviin tappo-lyönteihin.

Pelihahmon varusteet ja kokemustaso merkitsevät taistelussa edelleen, joten yksin pelaajan taidoista kiinni taistelu ei ole. Taistelun uudistukset koskevat ennen kaikkea lähitaistelevia hahmoloukkia (esim. Dark Templar, Conqueror ja tietysti Barbarian), loitsivien luokkien (esim. Lich ja Demonologist) tyyli muistuttaa enemmän perinteistä pikakuvakekliksettua. Hahmoloukkia on kaksitoista, ja niiden lisäksi neljä erityisominaisuutta antavaa Prestige-loukkaa. Esimerkiksi jokainen Komentaja lisää ryhmän maksimikokoa yhdellä, kun taas jokainen Lordi nopeuttaa saman killan jäsenten kokemuspisteiden kertymistä.

Ennakkotiedoissa ja -kuviissa Age of Conanista luvattiin komeaa, brutaalia ja taistelupai-



AVARA LUONTO Pelin maisemat vaihtelevat tiheistä viidakoista hiekka-avikoihin ja lumisiin vuorenhuippuihin. Seikkaillessa on hyvä pitää silmät auki, ellei halua päätyä punaiseksi tahraksi lumipenkkaan. Kuvan yetit eivät nimittäin ole vuoriston suurikokoisimpia asukkeja...



FAKTA

LIIKKEET TALTEEN

Funcomilla on omat tilat motion capture- eli liikkeen-kaappaustekniikalle, jossa kamerat tallentavat valkoisten pallokoiden täplittämässä mustassa puvussa heiluvan näyttelijän liikkeet tietokoneelle. Kaapattujen liikkeiden avulla animoidaan niin miekaniskut kuin ihan tavallinen kävelykin. Päitä lennättävät iskut joudutaan kuitenkin jostain syystä tekemään osin tietokonemallinnuksena.

notteista peliä. Studiovierailulla koetun perusteella näitä lupauksia ollaan lunastamassa. Taistelu tuntuu tuoreelta, ja audiovisuaalisesti jälki on vaikuttavaa. Robert E. Howardin luoma maailma ja sen säälimätön tunnelma ovat vahvasti läsnä. Parasta mainosta oli pelintekijöiden aito innostus ja usko omaa peliään kohtaan. Funcomilla on nelisen kuukautta aikaa viimeistelyyn. Jos hahmoloukkiin saadaan riittävästi vaihtelua, eri PvP -muodot toimivat ja tekniikka kestää, tavoite markkinoiden toiseksi suosituimmasta nettiroolipelistä voi toteutua. Jos Crom suo.

_Matti Isotalo

! KUUMOTTAVUUS

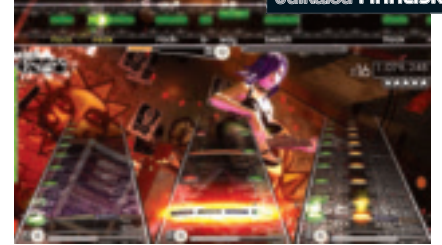
GAMEREACTOR-ENNAHKOTUOMIO



Age of Conan vaikuttaa lupaavalta. Mikäli Funcom onnistuu, voi pelistä tulla isojen poikien WoW.



Julkaisu MAALISKUU



YHTEISPELÄI Rock Bandissa "yhtye" saa lisäbonuksia, mikäli musikaanit soittavat samaan rytmiin.

Rock on!

Guitar Heron luojat ovat haukanneet isomman palan



ROCK BAND

Laite PS2/PS3/X360 Kehittäjä HARMONIX
Julkaisija EA Laji MUSIIKKIPELU

Harmonix on luonut lukuisia rytmipeliklassikoita kuten Frequency ja Amplitude. Studio suurin hitti oli kuitenkin maailmanmaineeseen noussut Guitar Hero. Pelkkä kitarointi ei kuitenkaan riittänyt Harmonixille, vaan studio päätti ottaa työn alle koko bändin musiikkipelin.

Rock Bandissa tarjolla on kitaroinnin lisäksi basson näppäilyä, laulua ja rumpujen paukuttusta. Yhteistyösopimus musiikkikanava MTV:n kanssa varmistaa sen, että alkupelejä on luvassa roimasti. Lisäsisältöä oli ladattavissa jo marraskuun lopussa jenkkiulkaisussa, ja Harmonix on luvannut, että soitettavaa tulee lisää viikottain. Testaamassamme demossa oli mukana sellaisia klassikoita kuin Detroit Rock City, Wanted Dead or Alive sekä tietenkin Paranoid!

Rock Band on hauskimillaan kaveriporukassa

Soitinten väliset erot ovat selkeitä. Kitarariffit eroavat basson yksinkertaisemmasta rytmistä ainakin helpommilla vaikeusasteilla. Lauluosiossa peli tunnistaa sekä sävelen että sanat, joten vaisusti hyräilemällä ei pärjää. Mielenkiintoisin soitin on rummut, jotka ovat etenkin hankalammilla vaikeustasoilla piinallisen todentuntuiset. Kun hakkaa toisella kädellä hi-hatia, toisella vuorotellen toimeja ja virveliä, sekä polkee vielä jalalla bassorumpua, tulee hiki hitaammassakin biisissä.

Rock Band on ehdottomasti hauskimillaan kaveriporukassa. Nettipeli tukee myös neljän muusikon yhteissoittoa, mutta samaan tunnelmaan ei verkon välityksellä pääse. Pelin korkeahko hintalappu karsinee ostajia, mutta Guitar Hero -sarja on saamassa todellisen haastajan.

_Jyri Paavilainen



! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTOR-ENNAHKOTUOMIO

Harmonix on osunut kultasuoneen ainakin kerran aiemmin, ja Rock Band näyttäisi olevan samaa laatua



KLYYVARI VIINON Oman hahmon luominen on hyvin yksityiskohtaista. Kuvan naamanvääntelyä vieläkin tarkemmassa tilassa jokaista piirrettä voi säätää portaattomasti. Kiiltokuvapojun kannattaa olla varuillaan, sillä tässä maailmassa rujous on muotia.



UUDISTAVANSA

GENREN.

UBISOFT SHANGHAI UHOAA UUDISTAVANSA REAALIAIKAISTEN STRATEGIAPELIEN GENREN. GAMEREACTOR TUTUSTUI TOM CLANCY -TUOTEPERHEEN TULOKKAASEEN KIINASSA.

Laitte PS3/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT SHANGHAI Julkaisija UBISOFT Laji STRATEGIA Julkaisu MÄÄRÄSKUU 2008

Kuinka kaikki meni niin pieleen? Miten vapauden tavoittelu kääntyi kolmanneksi maailmansodaksi? Euroopan ja Yhdysvaltojen lanseerattua ohjuskielipäijärjestelmänsä vuonna 2014 juhliittiin kaikkien sotien loppua. Ubisoftin Shanghaiin tulevan strategiapelin, End Warin, skenaario ei ole kaukana kuviteltavissa olevasta tulevaisuudesta.

Strategisten ydinaseiden uhka raivattiin pois ja vanhoista atomipommeista tuli arvottomia. Suojaavan kilven ulkopuolella murhatti Venäjän karhu. Muutaman vuoden kuluttua kävi myös selväksi, että maailman öljy-yhtiöt olivat yliarvioineet käyttämättömien öljyvarantojen määrän. Maailman talousmarkkinat joutuivat kaaokseen. Ainoastaan Venäjä paistatteli tyytyväisenä, ja valtavilla luonnonvaroillaan ja sisään virtaavilla öljyraholla idän mahti kustansi uuden, huipputeknisen armeijan. USA liittolaisineen puolestaan suunnitteli lähettävänsä sotilaallisen avaruusaseman ja merijalkaväkeä kiertoradalle, josta joukot voisivat laskeutua käskyn saatuaan mihin maapallon kolkkaan

tahansa 90 minuutin kuluessa. Tilanne oli kireä. Terroristihyökkäys amerikkalaisen avaruusaseman viimeistä komponenttia vastaan oli kipinä, joka sytytti koko maailman jälleen roihuamaan.

Ubisoft Shanghai on tullut tunnetuksi työstään Splinter Cell-sarjan parissa. Pandora Tomorrow -lisänimellä tunnettu sarjan toinen peli kehitettiin Shanghaissa, kuten myös Splinter Cell: Double Agentin Xbox 360-versio. Mutta End War on jotain ihan muuta. Shanghaiin studio kehittää ensimmäistä kertaa omaa pelisarjaa alusta asti. End War haastaa tietämyksemme strategiapelieistä.

Ensimmäinen suuri valinta oli kehittää peli Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle eikä pc:lle, joka on ollut reaaliaikaisten strategiapelien koti. Päätöksestä seurasi liuta muita uudistuksia. Yleensä korkealla taistelulentän yläpuolelle sijoitettu kamera seuraa nyt vapaasti valittavaa yksikköä. Pelaaja näkee vain mitä oikea kenraalikin näkisi. Maaperän korkeuseroilla on todellisen kaltainen vaikutus pelaajan kokonaiskuvan käsitykseen. Myös perinteisen



FAKTA

YKSI SOTA, MONIA PELIÄ

– Katsomme asiaa vähän kuin toista maailmansotaa. Suursodasta riittää lukemattomia tarinoita kerrottavaksi. Aloitamme kertomalla Pohjois-Atlantin sotanäyttämöstä ja seuraavissa peleissä keskitymme johonkin muuhun, kertoo Michael de Plater. Vaikuttaa myös siltä, että suunnitelmassa on sijoittava muita Tom Clancy-pelejä, kuten Ghost Recon ja tuleva Firehawk, samaan kolmannen maailmansodan skenaarioon.

tosiaikanaksumen kontrollit kokivat isoja muutoksia. Kun käytettävissä ei ole näppäimistöä ja hiirtä, on vaikea tehdä käyttäjäystävällistä reaaliaikastrategian käyttöliittymää. Ohjainkapulalla ei yksinkertaisesti ole samoja mahdollisuuksia panoroita nopeasti kartan polkki ja täysikokoiseen näppäimistöön saa enemmän pikakomentoja kuin konsoliohjaimessa on nappeja.

Ubisoftin ratkaisu ongelmaan on nerokas, joskin dramaattinen: Kaikki mitä pelissä tehdään on ohjattavissa äänikomennoilla. Ääniohjaus toimii kaikessa yksinkertaisuudessaan siten, että pelaaja painaa ohjaimen oikean liipaisimen pohjaan ja huutaa yksikön numeron, mitä sen kuuluu tehdä ja missä. Esimerkiksi "Unit 3 move to crosshair". Se tarkoittaa, että kolmosyksikön kuuluu liikkua tähtäimen osoittamaan paikkaan. Pelaaja voi myös komentaa vaikka "Unit 2 attack enemy 4" ja niin edelleen. Kaikki vahvistusten kutsumisesta suojautumiseen ja talojen valtaamiseen on yhtä yksinkertaista. Mutta yksinkertaisuus ja käytettävyys asettavat kovia vaatimuksia tekoälylle. Jokaisen yksikön on



TULEVAISUUDEN SPETNAZ

Öljytulojen ansiosta Venäjä on voinut modernisoida ja rakentaa armeijansa entisiin supervallan mittoihin. Venäläisjoukot ovat tyypillisesti vähän muita hitaampia, mutta aseistus on raskaampaa ja valikoimaan kuuluu myös liiksia aseita kuten kemiallinen liekinheitin ja taktiset ydinaseet.

EI MAGIAA

Ubisoft Shanghai painottaa yksityiskohtaisesti, ettei End Warin taistelukentillä tapahdu mitään yliluonnollista. Täydennysjoukot saapuvat paikalle helikoptereilla eikä yksiköitä materialisoidu tyhjästä. Sotilaat kantavat mukanaan käytettävissä olevia aseita kaiken aikaa.



UNREAL ENGINE 3.0

End War käyttää Unreal Engine 3.0:n grafiikkateknologiaa aivan kuten Bioshock, Brothers in Arms: Hell's Highway, Gears of War ja Mass Effect. Ubisoft Shanghai on tehnyt paljon töitä saadakseen kaikista ympäristöistä tuhoutuvia ja mahdollistaakseen jopa tuhannen sotilaan väliset taistelut, vaikka Epicin grafiikkamootori soveltuu helpommin pienemmän hahmomäärän toimintapeleihin.



KAUPUNKITAISTELUA

End War tulee tarjoamaan taisteluita Pariisissa, Moskovassa ja Washingtonissa. Kentät sisältävät tunnetuimmat rakennukset ja monumentit, mutta todellisia alueita on muokattu pelattavuuden nimissä. Kaikki tunnetut rakennukset ovat tuhouttavissa, joten halutessaan pelaaja voi pommittaa Valkoisen Talon maan tasalle.

käyttäydäytävä oikealla tavalla ja tiettyyn pisteeseen saakka myös toimittava itsenäisesti, muuten pelaajan holdettavaksi jäisi alvan liikaa pieniä yksityiskohtia.

– On hiuksenhieno tasapainotuskysymys tehdä toimiva tekoäly ilman että siitä tulee itsestään soiva piano, sanoo Michael de Plater. de Plater vaihtoi työpaikkaa Ubisoftille The Creative Assemblyllä (Rome: Total War) johtaakseen End Warin tekoa.

Total Warin vaikutteet End Warissa ovat ilmeisiä, vaikka ruudulla onkin vähemmän sotilaita.

Mutta End War ei ole ottanut vaikutteita ainoastaan strategipeleistä.

DE PLATER VERTAA PELIÄ SIHEN, MITÄ BIOWARE TEKI KNIGHTS OF THE OLD REPUBLICILLA ROOLIPELEILLE

– Haluan mielelläni verrata meidän tekemisiämme End Warin ja strategigenren kanssa siihen mitä Bioware teki Knights of the Old Republicilla roolipeleille, sanoo de Plater. Bioware otti merkkipellissään uuden lähestymistavan ja teki roolipelistä helpommin lähestyttävän.

Mutta vertaukset ja pölvöntä sikseen. Lopulta kaikki riippuu siitä, miten homma toimii käytännössä. Kourallisen End War -matseja jälkeen tunnetaan siitä, että Ubisoftilla on tekeillä jotain todella jännittävää. Äänikomennot toimivat erinomaisesti ja muutaman minuutin jälkeen käskemisestä tulee

ihan luonnollista. Uppouduin pelaamiseen niin täysin, että huomasin vasta jälkepäin jättäneeni kokonaan käyttämättä koko taistelukenttää kuvaavan kartan, josta näkee kaikki havaitut vihollisyksiköt ja vallattavissa olevat satelliittiasemat.

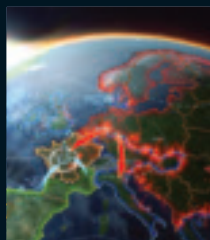
Satelliittiasemat vaativat hieman tarkempaa selvitystä. End Warin taisteluissa on kyse satelliittiasemien hallinnasta. Kun jokin osapuoli saa haltuunsa enemmistön satelliittiasemista, alkaa taistelun loppuvaihe, osuvasti nimeltään End War. Tällöin kuvaan astuvat myös voimakkaammat aseet, kuten venäläisten ydinaseet ja mikroaaltoseeet. Toisin kuin suurimmassa osassa muita

strategipelejä, joissa taistelun loppuvaihe alkaa usein muistuttaa rahtiharjoitusta, alkaa End Warissa tikittää pelikello. Jos niskan päälle pääsyt osapuoli hallitsee vielä aikarajan täytyttyäkin enemmistöä satelliittiasemista, hän voittaa. Jos toiset osapuolet eivät siis ole tuhonneet kaikkia hänen yksiköitään.

Toinen End Warin muista strategipeleistä erottava seikka on sen massiivinen nettikampanja. Verkkoopelissa tuhannet pelaajat osallistuvat samaan sotaan ja vaikuttavat taisteluillaan etulinjassa seuraavana päivänä tapahtuviin



NEW YORK PALAA New Yorkin silhuetti liekehti, mutta kaupungin sijoittuva taistelu ei tapahdu keskustassa vaan kelluvalla armeijan tukikohdalla kaupungin edustalla.



1 **FAKTA**

UBISOFT SHANGHAI

Shanghaissa on jatkuva meteli. Joka puolella rakennetaan ja pilvenpiirtäjä nousee kuin sieniä sateella. Ilmiö näkyy myös Ubisoft Shanghaissa, joka aloitti Pandora Tomorrow'n käännöstyöllä vuonna 1996 ja on sittemmin kasvanut nopeasti. Nyt palkkalistoilla on pitkälti yli 500 ihmistä.

liikkeisiin. Yksinpelaajillekin End War tarjoaa avoimen kampanjan, jossa pelaaja valitsee seuraavan taistelunsa itse ja etulinja siirtyy pelaajan ja muiden samanaikaisten taisteluiden lopputulosten perusteella. Moninpelin puolella

urheilun kautta, kertoo de Plater.

End Warissa jopa 12 pelaajaa voi pelata samanaikaisesti vastakkain ja toistensa kanssa. Suurin osa pelin 25:stä kentästä on käytettävissä molemmissa pääasiallisissa moninpeli-

UBISOFTIN RATKAISU ON NEROKAS: KAIKKI MITÄ PELISSÄ TEHDÄÄN ON OHJATTAVISSA ÄÄNIKOMENNOILLA

jotkin asiat muistuttavat ruotsalaisen Massive Entertainmentin World in Conflictia, jossa keskityttiin paljolti yhteistyöhön.

- Sen sijaan että täyttäisimme kartan tuhansilla sotilaille, jaamme joukot pelaajien kesken. Näin pelaajien täytyy erikoistua ja tehdä yhteistyötä. End Warin moninpeliä voi ajatella joukkue-

muodoissa. Niiden välillä ei ole suuren suurta eroa, mutta Conquest-nimisessä tilassa pelaajat aloittavat pienellä yksikkömäärällä ja voivat kutsua täydennyksiä satelliittiasemien valtaamisen jälkeen. Toisessa, taistelupainotteisemmassa vaihtoehdossa aloitetaan suurilla joukoilla, ja lisäksi luvassa on kaupunki-



PROLOGI

End Warin esinäytös koostuu kuudesta tehtävästä, joissa tutustutaan sodan osapuoliin Eurooppaan, Venäjään ja Yhdysvaltoihin. Sitten valitaan puoli ja varsinaisen sota alkaa.



**ATOMIPOMMITA
EIFFELTÖRNİ**

Yhdysvaltoja ja Eurooppaa suojaava ohjuskilpi ei estä venäläisiä käyttämästä taktisia ydinaseitaan. Tässä ranskalaiset saavat maistiaiset Venäjän karhun raivosta.

taisteluun keskittyvä piiritysope.

Ubisoft Shanghaiin studioilla esiteltiin kahta kenttää. New York -kenttä sijoittui kelluvalle armeijan tukikohdalle ja La Mancha-kenttä paljon avoimempaan maastoon. Ensimmäisessä kentässä oli viisi satelliittiasemaa; kaksi

VERKKOPELISSÄ TUHANNET OSALLISTUVAT SAMAAN SOTAAN

lähellä kumpaakin pelaajaa ja yksi taistelukentän keskellä. Klassinen asetelma, jossa riski välittömästä kentän keskusta rynnäköinnistä pitää punnita sen tuomaa etua vastaan. Aloitteijat kuten minä ja vastustajani ratkaisevat taistelun keskiasemalla, mutta keskustellessani de Platerin kanssa kävi ilmi, että End War suosii lopulta puolustavaa ja taktisesti pelaavaa pelaajaa. La Mancha on asetelmaltaan täysin erilainen. Autiomaata ei tarjoa juuri minkäänlaista suojaa jalkaväelle, toisin kuin urbaani New York. Satelliittiasemakin on kuusi, joten taistelu kestää välistämättä kauemmin. Käytän helikopterilentuutta tuhotakseni vastustajani panssarijoukot ja keskityn liikkuvan komentokeskukseni eteenpäin työntämiseen. Valtaamme molemmat kaksi asemaa, mutta lopulta voiton vien minä, kiitos End War-vaiheen erikoisaseiden.

End War tuntuu ennakkoon peliltä, joka voi ravistella strategiapelien vakintuneita peruskäsityksiä. Uudet tuulet tekevät varmasti hyvää pelityypille, jota rakennetaan edelleen kymmenen vuotta vanhan Starcraftin perustalle.

_Bengt Lemne



HELIKOPTERIRYNNÄKKÖ Jalkaväelle tulee kovat palkat rynnäkövien helikoptereiden kanssa. Jos jalkaväellä olisi oikapääohjuksia, tulisi koptereista hetkessä silppua. Pelin yksiköt noudattavat tuttua kivi-paperi-sakset-periaatetta.



VAIHELEVLUUTTA End Warin ympäristöt eroavat toisistaan merkittävästi. Maaston hokas hyödyntäminen edellyttää oikeita yksikkövalintoja ennen tehtävään ryhtymistä.



SUURI TIMI End Warin parissa työskentelee peräti 175 ihmistä. "On hirveää huomata yhtiökä, ettei tiedä sen kaverin nimeä jonka kanssa parhaallaan työskentelee.", päivittelee työtä johtava Michael de Plater.

THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



"Käsikirjoitus on rautaa."
Gamereactor Finland 8/10

"Witcher on rakkaudella työstetty roolipeli, josta selvästi näkyy tekijöiden innostus sankariin..."
Pelit 88%

"Roolipelien ystäville pakko-ostos"
Peliplaneetta.net 89%

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



Action Tactical Realtime combat system with advanced motion capture swordplay



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



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

CDPROJEKT:

Powered by
BIOWARE
Aurora Engine

OUT NOW

www.thewitcher.com

Download demo on
www.fi.atari.com

ATARI

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

WUODEN PELIT 2007



Pelivuosi 2007 oli uusien konsolien juhlaa. Toimitus listasi kuluneen vuoden parhaat pelit seitsemässä kategoriassa.

Vuoden parhaiden listaaminen on lehdistön perinne. Mikäpä on listatessa, sillä vuoden parhaiden julkaisujen, laitteiden, urheilijoiden tai minkä tahansa läpikäymisen on aina hauskaa puuhata. Etenkin viihdelehdistössä kriitikon työ on liian usein sitä, että arvioitavat tuotteet käydään läpi mahdollisimman nopeasti ja rutiinilla, ja sitten onkin jo kiire siirtyä seuraavaan. Pidemmän päälle tällainen sumentaa näkemystä, kun aikaa sulatelluun ja pohdintaan ei jää. Joskus julkaisut ovat sen verran mutkikkaita, etteivät ne aukea kokonaisuudessaan kuin vasta pitkän ajan päästä. Siksi vuoden lopuksi on mahtavaa asettaa rinnakkain vuoden kovimmat tapaukset ja aloittaa ankara pohdinta. Mikä olikaan lopulta paras, ja miksi? Joskus johtopäätökset yllättävät pähkäilijätkin.

Vuoden pelien listaaminen ei ole kuitenkaan pelkkää toimittajien terapiaa. Pelaajilla on tietenkin omat mielipiteensä, ja pelilehtien listat toimivat usein keskustelun avaajina. Listoista saa ja pitää keskustella, vaikka kiistellä, jos siltä tuntuu. Jäikö

oma suosikkipeli huomiotta, tai onko järjestys väärä? Rohkeasti vain ääni auki, keskustelualueemme löytyy osoitteesta www.gamereactor.fi. Eri pelilehtien listojen vertailu on myös aina mielenkiintoista. Joskus vuoden parhaista peleistä ollaan liikututtavan yksimielisiä, joskus ei.

Vielä pari sanaa kategorioistamme. Koska teemme suomalaisen Gamereactorin ensimmäistä Vuoden Pelit -artikkelia, katsoimme sopivaksi aloittaa listaamisen täysin oman makumme mukaan. Emme vielä tiedä, mitkä ominaisuudet ovat lukijoillemme tärkeimpiä, joten siksi lähdimme liikkeelle niistä asioista, jotka ovat meille pelikriittikoina merkittäviä. Emme yrittäneet olla ehdoin tahdoin omaperäisiä, vaan päätimme jaottelun sen mukaan, mihin ominaisuuksiin on mielestämme syytä kiinnittää huomiota. Pyrimme myös välttämään, mutta emme keinotekoisesti estämään, yhden pelin nimeämistä uudestaan ja uudestaan monissa kategorioissa. Seuraavilta aukeamilta löytyvät vuoden 2007 parhaat pelit.





1. SUPER MARIO GALAXY

Punapaitainen putkimies valtasi ykköspallin tutuilla tempuilla

Laite **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO**

Super Mario Galaxy on nykypäivänä harvinaisuus. Se on toisaalta äärimmäisen perinteinen peli, tasohyppely vailla juonellisia perusteluja. Toisaalta se viehättää tunti toisensa jälkeen, yllättäen ja haastaen pelaajan täysin ennennäkemättömällä tavalla. On huvittavaa, että juuri Wiille julkaistu peli käyttää fysiikkamallinnusta monipuolisemmin kuin varsinaisten tehokonsolien pelit.

Super Mario Galaxyssä kiteytyy kaikki se viehätys, joka teki viiksekkäästä putkimiehestä tasohyppelymaailman ikonin. Galaxyyn tasosuunnittelu hipoo täydellisyyttä, ja pelin kehittänyt Nintendon EAD Tokio -studio on rohennut käyttää mielikuvituksensa lisäksi myös värejä. Teräväpiirtokuvan puuttumisesta huolimatta pelin taiteellinen suunnittelu auttaa nostamaan sen tämän sukupolven kauneimpien pelien joukkoon.

Grafiikka ei ole kuitenkaan mitään ilman sisältöä. Super Mario Galaxy ottaa kourallisen kliseitä (vesi- ja tulimaailma, aavikko) ja tekee

kuin Nintendo olisi katsellut Super Mario 64:ää ja Super Mario Sunshinea, ja miettinyt, millä tavalla jälkimmäisen teossa epäonnistuttiin hyödyntämään ne elementit, jotka tekivät edellisestä menestyksen. EAD Tokio on onnistunut luomaan pelin, joka on enemmän kuin osiensa summa.

Erikoismaininnan ansaitsee pelin musiikki. Koji Kondo on tehnyt vanhoilla teemoilla ihmeitä ja loihittinut tyhjästä lukuisia uusia klassikoita. Toivottavasti Nintendo ymmärtää jatkossakin toteuttaa pelimusiikkinsa sinfoniaorkesterin avulla midimelodioiden pakertamisen sijaan.

Super Mario Galaxyssä kiteytyy kaikki se viehätys, joka teki viiksekkäästä putkimiehestä tasohyppelymaailman ikonin.

niistä mielenkiintoisia. Tämän lisäksi se heittää pelaajan eteen täysin uudenlaisia pelikenttiä. Lentely planeetalta toiselle tähtijahdissa tekee iänkuisesta tasohyppelyformaattista mielenkiintoisen jälleen kerran.

Super Mario Galaxy tuntuu tutulta, muttei negatiivisella tavalla. On vaikea selittää, miksei usein niin parjattu samojen elementtien kierrättäminen kyllästyttä Galaxyyn tapauksessa. On

Vuonna 2007 ilmestyneistä peleistä Super Mario Galaxy on se, joka antoi eniten peli-iloa. Markkinoilla voi hyvinkin olla pelejä, jotka tekevät jonkin yksittäisen osa-alueen paremmin kuin Super Mario Galaxy, mutta kokonaisuutena putkimiehen uusin seikkailu on niin pitkälle hiotun ja tarkkaan mietityn oloinen, että se ansaitsee vuoden parhaan pelin tittelin. Mario on tehnyt paluun pelimaailman huipulle.



SUUNNITTELUJA KAUNEIMMILLAAN Super Mario Galaxy on osoitus siitä, että pelin graafisessa loistossa taso- ja hahmosuunnittelu on tärkeämmässä osassa kuin pelkkä pikselien määrä.

2. CRYISIS



Ensiluokkainen tekniikka ei tarkoita vain kaunista grafiikkaa

Laite **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO**

Kuluneen vuoden loppuosa oli räiskintäpelien kulta-aikaa. Moni kauan odotettu ampumapeli – Halo 3, Half-Life 2: Episode Two, Bioshock, Call of Duty 4: Modern Warfare, Team Fortress 2, Enemy Territory: Quake Wars, Unreal Tournament 3, Metroid Prime 3: Corruption – julkaistiin viimein.

Kuin ihmeen kaupalla käytännössä kaikki näistä onnistuivat lunastamaan niille asetetut odotukset. Suurin ja kaunein tämän vuoden räiskintäeepoksista on kuitenkin Crysis.

Crysisesta ei tietenkään voi puhua mainitsematta sen grafiikkaa. Se todella on erittäin

vaikuttavaa, jos pelikoneessa riittää tehoa. Pelin tehnyt Crytek-studio kohautti jo kolme vuotta sitten edellisellä räiskintäpelillään Far Crylla, ja Crysis aiheuttaa vastaavan reaktion. Paljon nähneen pelitoimittajankin on hieraistava silmiään ja pysähdyttävä syynäämään: Näenkö oikein? Onko tuo... Oho, on!

Nöyremmällä laitteistolla Crysis menettää nopeasti suuren osan visuaalisesta viehätystään. Tällöin päästään itse asiaan; Crysis on todella hyvä peli myös pinnan alta.

Pelikokemuksen voimakkuus on suorastaan yllätys, sillä Crysis ei ole niin hiottu kuin monet

tuoreista kilpailijoistaan. Särmiä ja kauneusvirheitä löytyy, mutta kuten usein kaikkein parhaiden pelien kanssa käy, huomaa pian epätäydellisten yksityiskohtien korostuvan suhteettoman paljon sen takia, että pelin pääasiat niiden ympärillä toimivat niin erinomaisesti.

Kun Crysisen vihollisten tekoäly, pelimaailman fysiikanmallinnus, kenttäsuunnittelu, pelisuunnittelu ja käsikirjoitus loksahavat sopivasti kohdalleen ja synnyttävät parhaan mahdollisen yhteistuloksensa, jäävät kilpailijat kauas taakse.

3. HALO 3

Master Chiefin kolmas seikkailu on Halo-sarjan paras peli

Laite **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO**

Pienin yllätys vuoden pelien kärjessä on Halo 3. Bungien tietessaaga on aina ollut räiskintää parhaimmillaan, ja tuskin kukaan kuvitteli laadun heikkenevän trilogian päätösjaksoissa. Bungie teki juuri sen mitä siltä odotettiin; Halo 3 on sarjan laadukain, hiotuin, tasaisin ja onnistunein osa. Vuonna 2001 aloitettu tarina sai päätöksen, vuonna 2004 startannut supersuosittu nettipeli arvoisensa jatkon ja Xbox 360 sen pelin, jonka takia moni konsolin hankki.

Tiettyssä mielessä Halo 3:n palkitseminen oli kuitenkin kinkkistä. Pelä on nimittäin vaikea ajatella yksittäisenä pelinä, ilman aiempien osien ansioiden vaikutusta arviointiin. Harva pelitrilogia on näin yhtenäinen ja tiivis kokonaisuus. Mutta ei Halo 3:n tarvitse menneisyyden saavutuksilla ratsastaa. Erinomaisessa yksinpelissä, jopa neljän hengen yhteispelissä ja Live:n suosituimmassa nettipelissä riittää komeasti meriittejä vuoden peli-kategorian kolmospaikalle.





1. BIOSHOCK

Vuoden alkuperäispeli on vimmainen elonjäämistaiskelu karismaa ja kuolemaa pursuavassa unelmakaupungissa

Laite **PC/XBOX 360** Kehittäjä **2K GAMES BOSTON / 2K GAMES AUSTRALIA** Julkaisija **2K GAMES**

Vuoden 2007 alkuperäispeli on Bioshock. Siitä huolimatta, että Bioshockin voitaisiin väittää olevan jatkoa System Shock 1-2 -peleille. On totta, että Bioshockilla ja System Shockeilla on paljon yhteistä taustahenkilöiden, esitystavan, nimen ja keskeisten pelimekaniikkojenkin osalta. Merkittäviä eroja on kuitenkin niin paljon, ettei Bioshock ole System Shock 3 edes näennäisesti, vaan itsenäinen, omaperäinen pelinsä. Jatko-osien kulta-ajalla on tärkeää, että vaikka rakennettaisiin aiempien suurteosten perustalle, uskalletaan maineikas tuotenimi hylätä luovuuden sitä vaatiessa. Nykyään on taloudellinen riski julkaista pelejä ilman nimen perässä ei ole numeroa, ja riskinotto on kunnioitettavaa sinänsä.

Pelivuosi 2007 olisi ollut paljon latteampi ilman meren pohjaan rakennettua Rapturen unelmakaupunkia. Rapturen raption todistaminen tuntui surulliselta, ja surun tunteminen pelatessa on harvinaista. Eikä pelivuosi 2007 olisi ollut niin vimmainen ilman käsistä riistäytyneen geenimanipulaation turmelemia splicer-

frikkejä. Mielipuolilla kun selvästi oli vielä ihmismielen rippeitä, mutta ei niin paljon että niiden olisi voinut olettaa kuuntelevan järkipuhetta. Pelaajan oli siis aivan pakko puolustautua. Haulikolla, kasvoihin. Värikkyydestään huolimatta Bioshockin väkivalta ei ollut ollenkaan mutkatonta.

Eikä pelivuosi 2007 olisi ollut niin vaikuttava ilman kunnioitusta herättävää Big Daddyä ja kieroutunutta Little Sisteriä. Harva peli myöskään pelotteli pelaajaa niin hyytävästi kuin Bioshock, jossa valojen sammuminen ja sekopäämutantin häiriintynyt rääkäisy todella kouraisi vatsan pohjasta. Eikä moni peli edes yrittänyt haastaa pelaajaa ajattelemaan, saati siinä onnistunut, niin hyvin kuin Bioshock.

Toki Bioshockilla on myös tekniset ja laadulliset ansionsa. Sisältö on ehkä kuningas, mutta kaunis kuori houkuttelee sisällön ääreen. Bioshock hallitsee molemmat suvereenisti. Luoja pelivuonna 2007 julkaistuista alkuperäispeleistä se nousee ansaitusti korkeimmalle.

2. PORTAL

Laite **PC/XBOX 360** Kehittäjä **VALVE** Julkaisija **VALVE** Gamereactor-arvosana

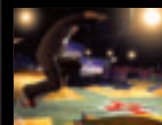


Portalia on vaikea kuvailla. Se on peli, joka pitää kokea itse. Pelin pulma- ja ammuskeluelementtien sekoitus on viehättävän uudenlainen konsepti. Kun soppaan sekoitetaan vielä yllättäviä juonenkäänteitä, on tuloksena yksi kaikkien aikojen tuoreimmista pelikokemuksista. Toisaalta

on hyvä, että Portal julkaistiin Orange Boxin mukana, sillä peli oli sen verran lyhyt ja omalaatuinen, että se olisi varmaankin jäänyt monelta pelaamatta. Maailmalla herännyt valtaisa Portal-innustus osoittaa, että Valven pieni pulma-ammuskelu olikin yllättävän onnistunut sattuma.

3. SKATE

Laite **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **EA BLACK BOX** Julkaisija **EA**



Kun Skate julkistettiin, moni odotti lopputuloksen olevan puolivillainen Tony Hawk -kopio. EA Black Box onnistui kuitenkin luomaan omaperäisen skeittipelin, joka laittoi koko lajityypin täysin uuteen uskoon. Skaten kontrollit ovat ennennäkemätön lähestymistapa videopeliskeittailuun, ja Skaten jälkeen uusin Tony Hawk tuntuu auttamattoman vanhanaikaiselta. Melko hyvin uuden pelisarjan esikoisosalta. Skaten viehättävän rento tunnelma kutsuu San Vanelonaan kerta toisensa jälkeen. Toivottavasti peliä vaivaavat pienet bugit korjataan jatko-osan julkaisuun mennessä.



1. FORZA 2

Vuoden vauhdikkain jatko-osa tarjoaa silmäkarkkia, millintarkkoja kurveja ja runsaasti tiukkoja tilanteita

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **TURN 10** Julkaisija **MICROSOFT**

Autopelivuosi 2007 oli monipuolinen. Tarjolla oli laadukasta pelattavaa niin arcade-kaahailun ystäville kuin realismiakin hakeville autopelaajille. Yksi peli nousi kuitenkin muiden autopelien yläpuolelle. Forza Motorsport 2 on todella laadukas paketti, joka tarjoaa vaihtoehtoja kevyestä simulaattorista tuskaisen realistiseen ajokokemukseen asti.

Alkuperäinen Forza Motorsport oli Xboxin suosituimpia pelejä. Jatko-osaan kohdistuneet odotukset olivat kovat, mutta onneksi peli kykenee lunastamaan ne. Ajomallinnus on äärimmäisen onnistunutta. Autojen virittely vaikuttaa tuntuvasti ajettavuuteen, ja eri autojen väliset erot tuntuvat realistisilta. Pelin erinomainen vauriomallinnus tekee etenkin nettipelaamisesta jännittävää puuhaa. Hyvässä ja tasaisessa seurassa kisoista tulee usein tiukkoja taisteluita, jossa ajotaidot ovat suuremmissa osassa kuin törkeät kylläykset, kun kolaroimalla hajottaa oman ajokkinsakin.

Pelin ulkoasu on kauttaaltaan killotettu, mutta graafisesta puolesta

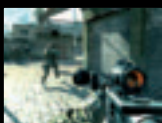
tärkeimmäksi osa-alueeksi nousi yllättäen autojen koristelu. Pelin autonmaalausosio osoittautui monipuoliseksi työkaluksi, ja taitavimmat taiteilijat onnistuivat luomaan uskomattomia maalauksia. Konepelleille loihdittiin muun muassa Jessica Alban ja muiden julkkisten kasvoja. Myös sarjakuvista ja elokuvista ammennettiin inspiraatiota.

Forza Motorsport 2 on nettipelin uranuurtaja. Se tarjoaa pelaajakunnalle ennennäkemättömän monipuoliset työkalut sekä nettipelihin että muuhun vuoroaikakäyttöön. Verkkohuutokauppa, autojen lahjoittaminen kavereille, monipuoliset ranking-listat, viralliset turnaukset... Kunniotettava lista.

Forza Motorsport 2 aiheutti myös vuoden positiivisimman kohutapauksen, kun pelin netistä ladattavan lisäradan hinnoittelu tuntui pelaajista liian korkealta. Foorumikeskustelun yllyttyä muutaman päivän kuluessa kovin negatiiviseksi Turn 10 päätti laskea radan hintaa. Hieno ele pelin kehittäjältä, mutta vielä hienompi osoitus massan voimasta.

2. CALL OF DUTY 4

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **INFINITY WARD** Julkaisija **ACTIVISION**



Call of Duty 4 oli positiivinen yllätys. Ziljardinnan mukinmenevän fps-sarjan kolmas jatko-osa ei ole mitenkään kiinnostava, mutta Infinity Ward otti Modern Warfarella työvoiton. Peli onnistuu tavoittelemassaan militaarispuoleen tyyliä ja tunnelmassa hienosti. Vuosia sitten elähtäneen toisen maailmansodan teeman unohtaminen oli yksinkertainen mutta viisas ratkaisu. Moninpeli puolella oivallettiin hahmonkehityksen merkitys ja niinkin yksinkertainen asia kuin seinien läpi ampuminen. Kyllä, se vaan on hauskaa.

Se kuvaakin osuvasti koko peliä: ei kovin fiksu ja kypsä, mutta viihdyttävä.

3. GUITAR HERO 3

Laite **MAC/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360** Kehittäjä **NEVERSOFT** Julkaisija **ACTIVISION**



Guitar Hero 3: Legends of Rock on hyvä esimerkki siitä, miksi jatko-osat ovat joskus todella hyvä asia. Guitar Hero on briljantti konsepti: Kuinka moni ei ihan oikeasti halua saada maistiaisrajoitettua rokkikäytöstä? Tässä suhteessa jo ensimmäinen peli oli napakymppi. Kakkososaan lisättiin

kaksinpeli, joka tuntui nostavan pelin täydellisyyteen. Mutta niin vain kävi, että vielä kolmannestakin osasta saatiin vielä parempi nettipelillä, verkkokaupalla ja useammilla alkuperäisbiisillä. Jos ensi vuonna Euroopassa julkaistavan Rock Bandin siisteys jatkaa samaa kehitystä, tulee siitä järjettömän kova peli.



1. TEAM FORTRESS 2

Klassinen pelisuunnittelu ei hetkahda trendeistä ja muotivillityksistä

Laite **PC/XBOX 360** Kehittäjä **VALVE** Julkaisija **VALVE**

Team Fortress 2 uhkasi jäädä vaporwareksi. Vaporwarella tarkoitetaan peliä, josta puhutaan paljon ja pitkään, mutta jota ei lopulta koskaan julkaista. Kuuluisa esimerkki vaporwaresta on Duke Nukem Forever (joka osoittaa jälleen elonmerkkejä, mutta se on toinen juttu). Team Fortress 2:n lähes kymmenvuotiseen kehitystapaaleeseen ja mutkikkaisiin vaiheisiin kannattaa tutustua vaikka Wikipediasta, sillä tarina on sen arvoisin. Lokakuussa peli kuitenkin julkaistiin, ja hyvä niin.

Team Fortress 2 on nykyaikaisten nettiräiskintöjen outolintu. Nykytrendin mukaisesti nettiräiskinnässä pitää olla mahdollisimman laajat ja avoimet taistelulentäät, vähintään puolentusinaa ajoneuvoa tankeista lentokoneisiin ja ehkä muutama hahmoluokka marginaalisin eroin. Team Fortress 2:ssa kaikki on päinvastoin.

Hahmoluokkia on peräti yhdeksän, ja jokaisen luokan ominaisuudet ja roolit eroavat toisistaan ratkaisevasti. Kaikkien hahmoluokkien opettelu ja hallinnan

ei ole tarkoitukseen ollen helppoa, saati toimivien joukkuetaktiikoiden rakentamisen ja toteuttamisen. Kentät ovat klassisen rajattuja ja sokkeloisia, joten jokaisen nurkan ja tulliinjan ulkoa muistaminen on jälleen yhtä tärkeässä roolissa kuin takavuosina. Ajoneuvoja Team Fortress 2:ssa ei ole lainkaan, eivätkä ne rajallisen kokoisiin kenttiin mahtuisikaan. Lyhyesti sanottuna, Team Fortress 2 kunnioittaa perinteitä eikä aliarvioi pelaajia. Kaksi hienoa perusarvoa, joita vaalitaan enää harvoin.

Monimutkaisen joukkupelin olemuksesta huolimatta Team Fortress 2 on lähes mahdottoman hauska perjantai-illan pikamatseina, jopa satunnaisella peliporukalla. Kiihkeä tempo, pienet kentät ja humoristinen grafiikka pitävät siitä huolen.

Rohkeasti erilaisella lähestymistavallaan Team Fortress 2 on myös kaivattua vaihtelua nettiräiskintöjen maailmassa. Ansoita piisaa, joten Team Fortress 2 on lopulta helppo valinta vuoden nettipeliksi.

2. WARHAWK

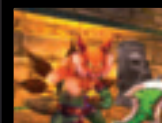
Laite **PS3** Kehittäjä **INCOGNITO** Julkaisija **SONY**



Warhawk on jokseenkin täydellinen tuote. Peli on halpa, sen saa verkkokaupasta ja se tukkii juuri sopivasti yhden Playstation 3:n pelitarjonnan aukoista. Samalla se esittelee hienosti laitteen teknisiä ominaisuuksia. Ja on vielä pirun hauska peli! Warhawk todistaa, että suuren mittakaavan nettiräiskintä onnistuu konsoleilla siinä missä pc:lläkin. Warhawkin sotimisesta on myös osattu tehdä päällepäin sopivan yksinkertaista, mutta ei syvyyden kustannuksella. Pelissä on saavutettu myös hieno tasapaino yksin tai yhteistyössä pelaaville sekä taistelutaidoilla tai taktiikalla pärjääville.

3. THE BURNING CRUSADE

Laite **PC/MAC** Kehittäjä **BLIZZARD** Julkaisija **VIVENDI**



Lol apua, WoW voittaa palkinnon. World of Warcraftin merkitystä pelimaailmaan ja -bisnekseen on vielä vaikea arvioida, sillä vaikutus jatkuu edelleen. Joka tapauksessa The Burning Crusade varmisti, ettei koko WoW-ilmio ole vain sattumien summa. Blizzard tietää tarkalleen mitä tekee ja tekee sen hyvin. The Burning Crusade uudisti peliä paremmaksi ja laajensi sitä reippaasti. Parannettavaa on tietenkin edelleen, ja aika ajaneet ikääntyneen pelimekaniikan ohi jossain vaiheessa, mutta sitä ennen pelataan seuraavaa laajennusta. Wrath of the Lich King julkaistaan ensi vuonna.



1. MASS EFFECT

Vuorovaikutteisen tarinankerronnan virstanpylväs on science-fictionia parhaimmillaan

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **BIOWARE** Julkaisija **MICROSOFT**

Mass Effect tarjoaa perinteisen roolipelitarinan; maailmankaikkeus on vaarassa, ja vain pelaaja voi estää tuhon. Pelin tapa kertoa tarinaa on kuitenkin jotain mitä konsolipeleissä ei ole koettu koskaan. Vaikka keskustelujen ja mulden välinäytösten toteutus on paljon velkaa elokuvamaailmaan, on loukkaus sanoa Mass Effectiä vain elokuvamaiseksi peliksi.

Pelin parhaita puolia on yksinkertainen mutta nerokas keskustelujärjestelmä. Mahdollisuus valita oma vastaus juttelukumppanin puhuessa tekee keskusteluista ainutlaatuisen sujuvia kokonaisuuksia. Mass Effectin jälkeen ei tee enää mieli nakutella tekstinpätkiä tai katsella tönkösti animoituja hahmoja "keskustelemassa".

Ääninäyttely on alan huipputasoa, ja ammattimainen ote rooleihin eläytymiseen kuuluu läpi koko pelin. Pelin tarina tarjoaa tiukkoja tilanteita purtavaksi, ja monia päätöksiä joutuu miettimään vielä jälkeempään. Vaikka juoni on melko lineaarinen, on pelaajalla paljon mahdollisuuksia vaikuttaa henkilöiden

välisiin suhteisiin. Pelin läpäistyään sen pariin tekee mieli palata heti uudestaan erilaista lähestymistapaa käyttäen.

Mass Effectin henkilöihahmoissa on syvyyttä useamman pelin tarpeiksi. Kalkilla on oma persoonallisuutensa, ja henkilökohtainen historia jota avataan keskustelujen kautta. Keneenkään ei ole pakko tutustua syvemmin jos ei kiinnosta. Myös lähes kaikella planeetoista lähtien on oma taustahistoriansa pelissä. Huipea taustatiedon määrä syventää pelin tarinaa ja tekee kaikesta tekemisestä merkityksellisempää; universumin kohtalosta välittää oikeasti.

Mass Effect on kerronnallisesti mullistava peli. On lahduttavaa nähdä, että pelimaailmassa riittää vielä innovatiivisuutta uudistamaan pelejä muutenkin kuin graafisesti.

Bioware on jälleen onnistunut luomaan konsoliroolipellen klassikon. Toivoa sopii että saamme jatkossa nähdä vastaavanlaista tarinankerrontaa myös muissa peleissä. Mass Effectin jatko-osia odotellessa..

2. BIOSHOCK

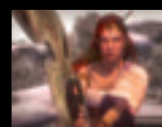
Laite **PC/XBOX 360** Kehittäjä **2K GAMES BOSTON / 2K GAMES AUSTRALIA** Julkaisija **2K GAMES**



Bioshock on loistava esimerkki toisesta videopelille ainutlaatuisesta tarinankerrontamahdollisuudesta. Pelä voi pelata vain räiskintään keskittyen. Tällöin pelin juoni toimii hienosti, kuin toimintaelokuvassa. Pelaaja voi kuitenkin halutessaan valita verkkaisemman pelitavan ja tutkia pilalle kieroutuneen utopian asukkien kohtaloita päiväkirjaäänitteiden kautta. Tällöin elokuvamainen juoni syvenee romaanin kaltaiseksi tarinaksi. Kerronta on myös kauttaaltaan laadukkaasti toteutettu, mikä tarkoittaa ilmeisen kerronnan tukemista kuvakerronnalla ja ulottamalla pelaajan tekemiset tarinaan.

3. HEAVENLY SWORD

Laite **PS3** Kehittäjä **NINJA THEORY** Julkaisija **SONY**



Kolmas vuoden 2007 pelitarinoiden saavutuksista löytyy Sonyn suurpelistä Heavenly Sword. Palkinto on ansaittu silikalla työn laadulla. Tarina itsessään on perinteinen hyvä-vastaan-paha -asetelma, mutta se on kirjoitettu fiksuksi. Pelin edetessä tiputellaan jatkuvasti yksityiskohtia

henkilöiden välisistä suhteista ja yhteisistä menneisyyksistä. Lopputaistelun alkaessa pelaajalla on hyvä käsitys miten tilanteeseen päädyttiin ja mitä on kyseessä. Teknisesti peli on tyhjentävä argumentti siitä, miksi toimintapelinkin tarinaa kertomaan kannattaa palkata maailmankuulu Andy Serkis ryhmineen.



1. TEAM FORTRESS 2

Mitä saadaan, kun yhdistetään Pixar-leffa ja räiskintäpeli?

Laite **PC/XBOX 360** Kehittäjä **VALVE** Julkaisija **VALVE**

Team Fortress 2 on yksi tämän vuoden suurista voittajista. Ykköspaikat nettipelin ja visuaalisen ilmeen kategorioissa ovat näyttäviä saavutuksia. Näyttävä on pelikin. Eikä pelkästään näyttävä, vaan ulkoasultaan massasta poikkeava ja – pelimaailmassa ainakin – omaperäinen.

Team Fortress 2:n grafiikka tuo mieleen The Incredibles -animaation tyylin. Nettiräiskintöjen maailmassa kyseessä on raikkain tuulahdus vuosiin. Kärjistäen ilmaistuna tyypillisen nettiräiskinnän metallilla päällystetyt lihaskimput erottaa lähinnä siitä onko käsissä kaksi pientä vai yksi iso pyssy ja onko ukkelilla sänki vai ei. Team Fortress 2:n veikeät sarjakuvahahmot ovat jotain ihan muuta.

Aplodien arvoista on yhtä lailla se, miten valittu graafinen tyyli tukee pelattavuutta. Pelissä on peräti yhdeksän ominaisuusiltaan ja rooleiltaan poikkeavaa hahmoluokkaa, joiden erottaminen toisistaan silmänräpäyksessä on tärkeää. Tunnistettavuus on tavoitettu sarjakuvamaisen tyylin sallimaa

liioittelua hyödyntämällä.

Pyssy miesten ruumiinrakenne kattaa vartalotyyppejä hintelästä Scout-tiedustelijasta raskaan sarjan painijalta näyttävään Heavy-körilääseen. Eikä kyse ole pelkästään koosta, vaan myös ryhdistä ja olemuksesta. Hahmoluokkien vaatetus ja varustus on niin ikään pistämättömän ilmeikästä. Liekinheitintä kantavalla Pyrolla on tulenkestävä suojapuku ja kaasunaamari, Spy-agentti puukeutuu liituraiitaan ja Engineer-rakennusmiehellä on kirkaankeltaiset työrukkaset ja työmaakypärä.

Ilmeen kruunaa hahmojen mainio animointi. Peli on liikkeessä vielä hienempi kuin kuvissa. Hahmojen karrikoitu liikehdintä korostaa niiden tunnistettavuutta entisestään ja on lopulta se viimeinen niitti, joka kääntää pelin "vain" nettiräiskinnästä hulvattomaksi sarjakuvahahmojen välienselvittelyksi. Team Fortress 2:ta vuorovaikutteisempaa sarjakuvaa, tai sarjakuvamaisempaa peliä, on vaikea kuvitella.

2. BIOSHOCK

Laite **PC/XBOX 360** Kehittäjä **2K GAMES BOSTON / 2K GAMES AUSTRALIA** Julkaisija **2K GAMES**



Jep, ei edes teeskennellä. Tämä palkinto myönnettiin Big Daddysta. Porakätinen jättiläinen valurautaisessa sukelluspuvussa on vaan niin hemmetin päräyttävä ilmestys, ettei vastaavaa nähdä ihan joka vuosi edes mielikuvitussellisuudestaan tunnetuissa videopeleissä. Big Daddysta tuli välittömästi uusi pelimaailman ikoni. Onhan Bioshockissa paljon muutakin hienoa, kuten tosi sairaan oloiset naamiopäiset mutantit, tyylikästä 1950-luvun kitschiä, kursailemattomia veriroiskeita... Okei, ei tätä palkintoa myönnetty pelkästään Big Daddysta. Bioshock on vaan todella makeen näköinen peli.

3. UNCHARTED

Laite **PS3** Kehittäjä **NAUGHTY DOG** Julkaisija **SONY**



Drake's Fortune saa oikeutetun paikkansa vuoden visuaalisimpien pelien joukossa. Tällä hetkellä se on PS3:n pelivalikoiman näyttävimpiä julkaisuja. Upea pelimaailma toteuttaa tarkoituksensa seikkailun selkärankana erittäin hyvin. Heavenly Swordin tapaan oikeiden näyttelijöiden ja motion capturen käyttö syventää realismisuuden aivan uudelle tasolle: liike on todennukaisen näköistä ja henkilöiden ilmeet parhaimmillaan sykähdyttäviä. Drake's Fortunella Naughty Dog näyttää, mihin suuntaan PS3-pelit ovat visuaalisesti menossa, ja samalla petaa tietä niille, jotka vielä ovat tulossa.



1. ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Linkin uusin seikkailu ihastutti

Laite **DS** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO**

Enemmän kotikonsoleilta kuin mobiililaitteilta mallia ottava Nintendo DS:n ensimmäinen Zelda on hieno kokemus. Gamecubelle julkaistun Wind Wakerin tyyliä lainaava peli on siirretty kannettavaan muotoon erinomaisesti. Siinä ei ole tehty samaa virhettä kuin esimerkiksi Ratchet & Clank: Size Mattersissa ja yritetty runtata kotikonsolipeliä sellaisenaan taskupelin muotoon.

Tekijät ovat sisäistäneet täysin kannettavan laitteensa mahdollisuudet ja hyödyntäneet niitä onnistuneesti. Samoin he ovat tiedostaneet laitteen rajoitukset ja osanneet kiertää ne taitavasti. Näin legendaariseen pelisarjaan on onnistuttu luomaan uusi osa, joka on aivan yhtä arvokas kuin aiemmat kotikonsolien osat.

Kolmiulotteisten ja nopeatempoisten pelien siirtäminen mobiilimuotoon on ongelmallista monesta syystä. Useimmiten homma karahtaa karille huonon ohjaustavan, hankalien kamerakulmien tai yksinkertaisesti yhden pelikerran liian pitkän keston takia. Phantom Hourglass kuitenkin suoriutuu näistä haas-

teista kynäohjauksen ja hyvän pelisuunnittelun ansiosta. Kameraa ei tarvitse jatkuvasti vääntää oikeaan asentoon, vaan pelaajan annetaan keskittyä pelihahmon ohjaamiseen. Peli on myös koko pituudeltaan erittäin onnistuneesti rytmitetty. Phantom Hourglassin pelaaminen onnistuu yhtä hyvin pitkissä ja lyhyissä sessioissa, houkuttelija pelimaailma mukaansa bussimatalla tai laiskana sunnuntaipäivänä kotisohvalla.

Phantom Hourglass on hieman muita Zelda-sarjan teoksia lyhyempi, mutta seikkailu on laatutavaraa ensimmäisestä saaresta viimeiseen loppupomoon asti. Voimakkaasti tyylielty graafinen ilme toimii täydellisesti taskukokoisen selkeiden linjojensa ansiosta.

Musiikit toivottavat Zelda-veteraanin tervetulleeksi ja kertovat ensikertalaisellekin pelimaailman hengestä. Hyvillä kuulokkeilla kuunneltuna teemat ovat suorastaan sävyyttäviä. Näin laadukkaan seikkailun tarjoaminen taskupelin koossa on ilman muuta palkintonsa ansainnut.

2. PUZZLE QUEST

Laite **DS/PSP** Kehittäjä **VICIOUS CYCLE** Julkaisija **DS PUBLISHING**



Puzzle Quest onnistui siinä, missä niin moni muu peli on epäonnistunut: Se yhdisti kaksi täysin erilaista pelityyppiä saumattomasti yhteen niin kovaksi paketiksi, ettei siitä löydy käytännössä lainkaan kritisoitavaa. Pelaaja on ritari, joka suorittaa erilaisia tehtäviä valtakunnassa. Tais-

telut hoidetaan Bejeweled-tyylisenä älypelinä, johon on yhdistetty taikuntaa ja muita erikoisuuksia. Roollipellelementtejä pulmanratkontaan sekoittava Puzzle Quest on lähes täydellinen käsikonsolipeli – sitä voi pelata muutaman minuutin sessioina, mutta syvyyttä löytyy kymmeniksi tunneiksi.

3. CRUSH

Laite **PSP** Kehittäjä **KUJU** Julkaisija **SEGA**

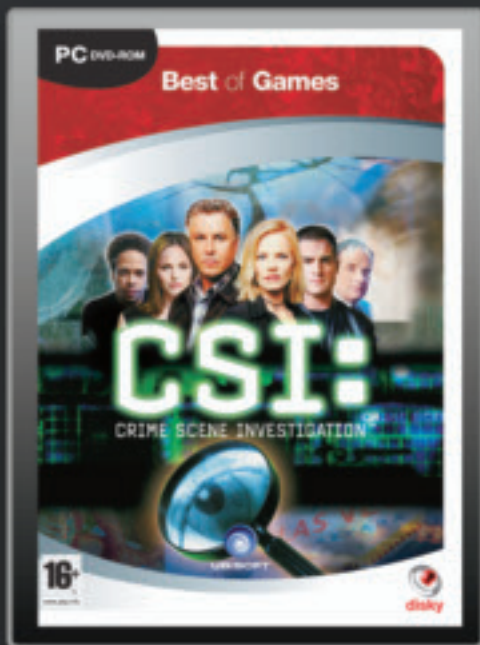
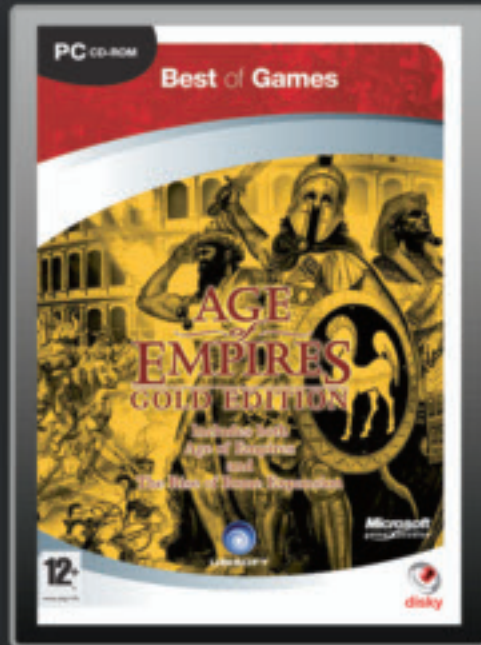
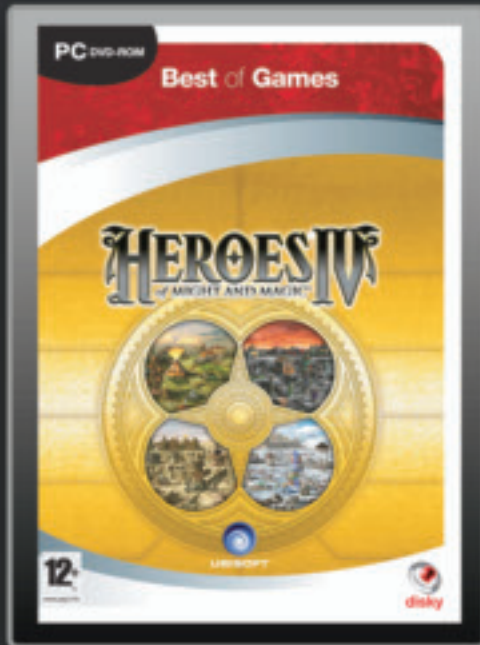


Vuoden kolmanneksi paras käsikonsolipeli lienee yllätys kaikille paitsi niille, jotka ovat sitä pelanneet. Crush oli tämän vuoden virkistävin käsikonsolipeli. Pelin perusidea on mielenkiintoinen: pelaajan tulee matkustaa päähahmon mieleen eräänlaisessa psykoterapeuttisessa

kokeessa. Pelimekaniikka on kuin joku olisi huomannut Super Paper Marion 2d-3d-kikkailun ja tehnyt pelin sen ympärille. Crush haastaa pelaajan ajattelemaan täysin uudella tavalla. Peli on viehättävä, ja se olisi valitettavasti kilpailut voitosta myös vuoden aliarvostetuimman pelin tittelistä.

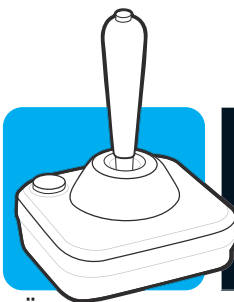
Disky Entertainment proudly presents our
new PC value series called

Best of Games...



" The simple idea is to offer YOU top quality
games for a very favorable price "

MMUUT



AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

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

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ

Lisää arvioita osoitteessa: www.gamereactor.fi

KUUKAUDEN TYYLIKKÄIN

UNCHARTED

Naughty Dogin toimintaseikkailu ampaisee suoraan PS3-pelien kärkikastiin!

MASS EFFECT
ASSASSIN'S CREED
SUPER MARIO GALAXY
THE WITCHER
HELLGATE: LONDON
SINGSTAR



GAMEREACTOR #1

Jääkö edellinen numero väliin? Katkesiko nettilyhteys? Tässä vielä muistutuksena viime numeron peliarviot



Crisys 10/10
PC
Call of Duty 4 9/10
PC/PS3/Xbox 360
Metroid Prime 3: 9/10
Wii
The Simpsons Videopeli 9/10
DS/PS2/PS3/PSP/Wii/Xbox 360
Naruto: Rise of a Ninja 8/10
Xbox 360



Guitar Hero III: 8/10
PS2/PS3/Wii/Xbox 360
Ratchet & Clank Future 8/10
PS3
AoE III: Asian Dynasties 8/10
PC
Need for Speed Prostreet 8/10
Kaikki
Ace Combat 6: 7/10
Xbox 360



WH40k: Squad Command 7/10
PSP
Kane & Lynch: Dead Men 6/10
PC/PS3/Xbox 360
Eye of Judgement 6/10
PS3
Tony Hawk's Pr. Ground 5/10
PS2/PS3/Wii/Xbox 360
Smackdown vs Raw 2008: 4/10
DS/PS2/PS3/PSP/Wii/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 Mestariiteos

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



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

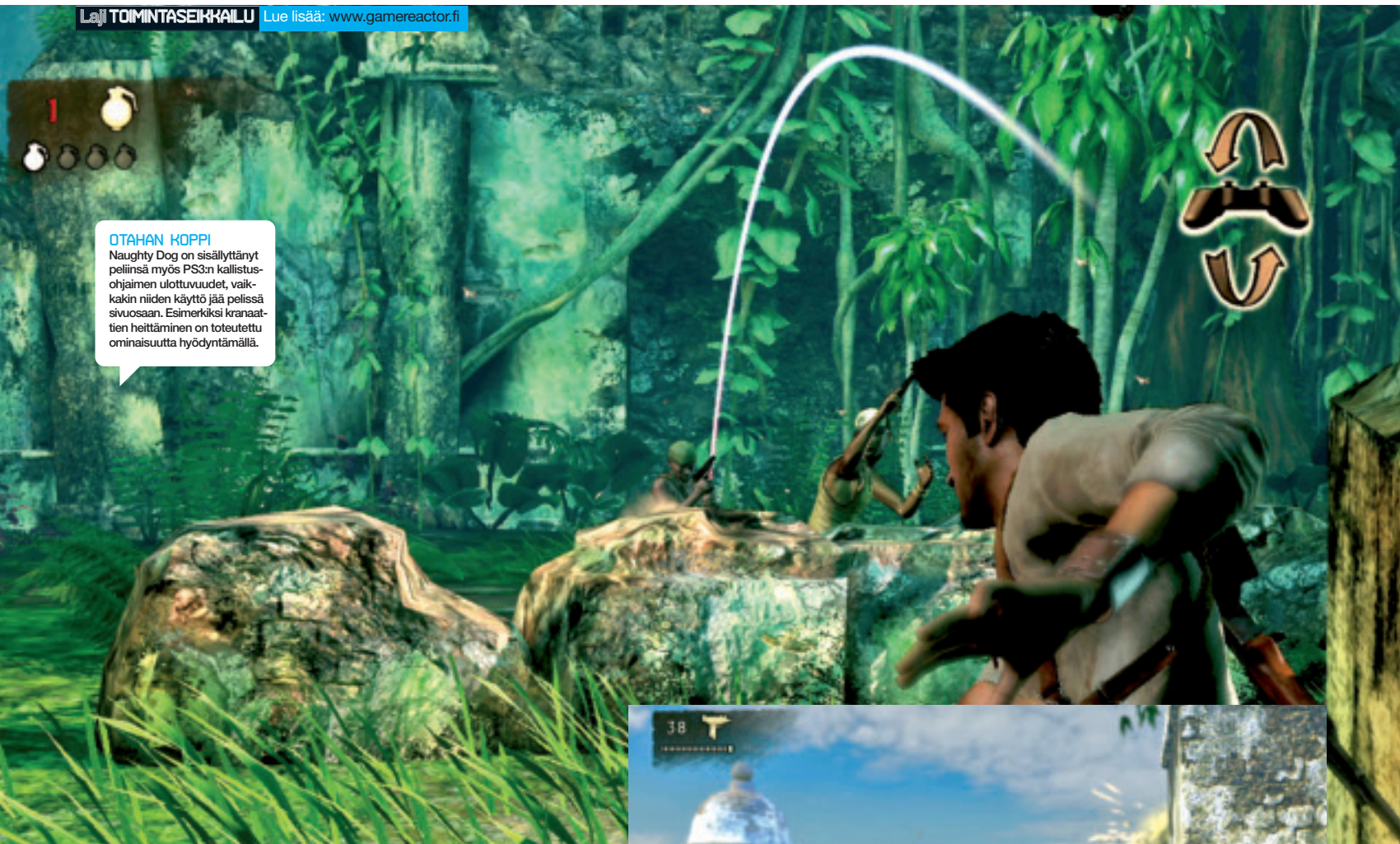
Tiivistunnelmainen toimintaseikkailu vie El Doradon jäljille

Laite PLAYSTATION 3 Kehittäjä NAUGHTY DOG Julkaisija SONY Julkaisupäivä 7.12. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu Versio PAL Ikäraja 16

Laji TOIMINTASEIKKAILU Lue lisää: www.gamereactor.fi

OTAHAN KOPPI

Naughty Dog on sisällyttänyt peliinsä myös PS3:n kallistus-ohjaimen ulottuvuudet, vaikkakin niiden käyttö jää pelissä sivuosaan. Esimerkiksi kranaattien heittäminen on toteutettu ominaisuutta hyödyntämällä.



Nykypäivä. Hampaisiin asti aseistatuneet merirosvoit yhyttävät pienen laivan Panaman rannikon edustalla.

Tällaista sattuu. Laivalla matkustaa seikkailija Nathan Drake ja toimittaja Elena Fisher, jotka eivät ole noin vain antautumassa. Rosvot saavat pian huomata, että he ovat auttamattomasti väärässä paikassa väärään aikaan. Drake nimittäin kuvainnollisesti sanoen syö merkareita aamupalaksi.

Seikkailija ja toimittaja eivät suinkaan ole Panaman edustalla sattumalta. Drake uskoo olevansa kuuluisan 1500-luvun seikkailijan Sir Francis Draken jälkeläinen ja etsii jotakin kauan kadonnutta. Fisherille tiedossa on vuosikymmenen juttu, sillä tunnetusti Sir Drake kuoli lapsettomana. Näin alkaa sarjakuvamaista Crash Bandicoot -peleistä tunnetun Naughty Dog -studion hyppy tuntemattomaan, realistisenomaiseen toimintaseikkailuun.

Toimintasankarina Nathan Drake on pidettävämpi kuin Half-Lifen Gordon Freeman, hyppää pidemmälle kuin Tomb Raiderin Lara Croft ja kestää kranaatinheitintulta paremmin kuin 24:n Jack Bauer. Hän on nykypäivän Indiana Jones, joka selviytyy mitä tiukimmista tilanteista – usein omaksi hämmästykseksensä. Nathanin aisaparina seikkaileva Elena Fisher on



FAKTA

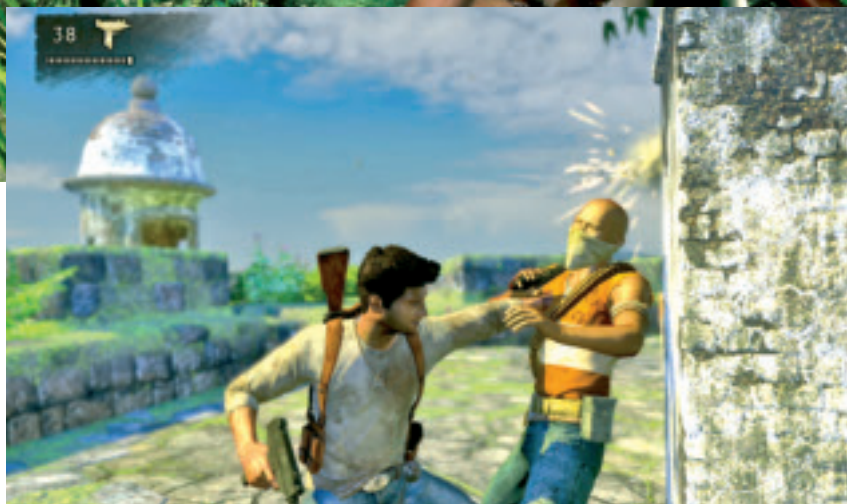
SULAVAA LIIKETTÄ

Suurin osa pelin liikkeestä, mukaan lukien tarinaa sidostavat lukuisat välianimaatiot, on tehty käyttäen motion capture -menetelmää. Kyseessä on sama tekniikka, jota käytetään esimerkiksi Andy Serkis kykenä näyttämään Klonkkua Taru Sormusten Herrasta elokuvissa. Menetelmän käyttö heijastuu uskottavimpana hahmoanimaationa, jota peleissä on koskaan nähty.

VINKKI

KOKEILE MYÖS Heavenly Sword PS3

Narikon ja Kain seikkailu tarjoaa samanlaista silmäkarkkia kuin Uncharted: Drake's Fortune.



ULOTTUVUUKSIA Drake's Fortunessa pelaajan on mahdollista käydä myös käsikähmään vihollisten kanssa. Vaikka joskus rinnuksista kiinni ottaminen onkin varteenotettava vaihtoehto, asearsenaalin turvautuminen on usein kannattavampaa.

nokkeluutta ja sympaattista kauneutta tihevä utelias vikuripää ja yksi mielenkiintoisimmista naissankareista pitkään aikaan. Joukon täydentää vanha kehäkettu Sullivan, jossa on enemmän kuin päälle päin näyttää.

Drake's Fortune jakautuu kolmeen selkeästi hahmotettavaan osa-alueeseen. Ensinnäkin peli on silmiinpistävä elokuvamainen. Dialogi on näpsäkkää ja paikoin riemastuttavan älykstä. Juoni etenee tiiviisti laadukkaiden välianimaatioiden myötä. Parhaimmillaan tunnelma on hengästyttävä.

Toinen osa-alue pohjaa Naughty Dogin tasohyppelymenneisyyteen. Viidakkojen, temp-

peleiden ja rauniokaupunkien halki edetään tasohyppelyn kautta, mutta loikkimisjaksot ovat lyhyehköjä. Näyttävä kiipeily toimii moitteetta sujuvien kontrollien ansiosta. Tasoloikka on myös kyetty pitämään muutamaa pitkää loikkaa lukuun ottamatta uskottavan oloisena.

Tulitaistelu osoittautuu ainesosista keskeisimmäksi. Suojan käyttö ja vaivaton tähtäminen tekevät merirosvojen ja palkkasotureiden kurittamisesta sulavaa. Pelattavuutta on hiottu realismin kustannuksella. Kymmenen sekunnin piilottelu palauttaa Draken elinvoiman takaisin normaalitilaan. Välillä toimintaa on liikaa ja vihollisia löytyy ensialkuun luoksepääsemättömillä



VÄRIKKAÄSTI

Ympäristöt ovat miellyttävän värikkäitä, eikä usein nähdystä räiskintäpelin harmaudesta ole tietoaakaan. Kenttäsuunnittelu on myös miellyttävän moniloteista: Jos pelaaja ajattelee, että johonkin voisi kiivetä, sinne usein seuraavaksi kiivetään.

HIELI KESKELLÄ SUUTA... Tai sitten ei. Sixaxis-ohjaimen liiketunnistusominaisuuden koko potentiaalia ei ole huomioitu, sillä esimerkiksi tasapainoilemaan joutuu vain muutamassa kohdassa. Liiketunnistuksen käytön vähyyks tuskin pahastuttaa ketään.

vaikuttavista paikoista. Itsetarkoituksellista räiskintää olisi voinut korvata muullakin sisällöllä.

Yksinpeli kestää maksimissaan 15 tuntia, mutta ei jätä päätyessään onttoa tunnetta. Laadukkaan pelattavuutensa lisäksi Drake's Fortune on merkittävä tekninen voimannäyte. Pelin ympäristöt ovat henkeäsalpaavan yksityiskohtaisia ja värikkäitä. Valo häilähtelee viidakon lehtikaton läpi, repaleiset varjot liikkuvat pinnoilla, vesi kastelee ja heijastaa. Kamera on ongelmaton – vapaa pyörittely ja sidottu kuvakulma vaihtelevat kulloisenkin tilanteen tarpeiden mukaisesti.

Hahmoanimaatio on aivan yhtä onnistunutta kuin peliympäristötkin. Tarkkuutta on käytetty erityisesti tietokoneanimaation riippakivenä tunnetuissa kasvoniilmeissä, jotka tukevat Drake's Fortunessa dialogia hyvin. Erityishuomion ansaitsevat Elenan ilmeet, jotka kykenevät ilmentä-



FAKTA

ILMEHDINTÄÄ

Väljanimaatiot ovat Uncharted: Drake's Fortune suola. Ne rytmittävät pelin tempon juuri oikeaksi ja näyttävät ja kuulostavat mainioilta. Fotorealismi ei vielä yllä, mutta tällaisenaan animaatiot sulautuvat kiinteäksi osaksi koko pelikokemusta.

mään ironian kaltaisia syvempiä merkityksiä.

Huomautettavaakin graafisesta ilmeestä löytyy. Räjähdykset ovat paikoin muovisen näköisiä ja savun olisi voinut toteuttaa paremmin. Myös ase-efekteistä olisi voinut puristaa enemmän irti. Tällaiset huomiot ovat tietenkin köykäisiä pelin grafiikan koko kuvaan suhteutettaessa.

Myös äänellisesti Uncharted on alansa huippua. Musiikkiraita nousee tunnelmanluojana paikoitellen jopa kuvan ohii. Klassiset teemat vaihtuvat toiminnan rumpurytmeihin kiitettävällä liukumalla. Keskeiset sävellykset ovat mukaansatempaavia ja aiheelle sopivan mahtipontisia. Ääninäyttely on ammattimaista ja omiaan täydentämään pelin elokuvamaista otetta.

Uncharted: Drake's Fortune on kokonaisuutena ensiluokkainen taidonnäyte. Sen tekninen osaaminen nostaa rima kaikkialla alustoilla. Vaivattoman pelattavuuden ansiosta toimintaseikkailu on harvoin ollut näin viihdyttävää. Vioistaan huolimatta Drake's Fortune sisältää leijonanosan klassikon aineksista. Se on epäilemättä vuoden kovimpia PS3-pelejä.

Janne Räikkönen

PISTET 9/10

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

TOIMINTASEIKKAILUN AATELIA

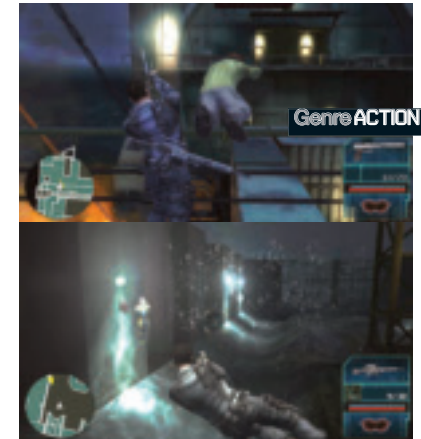
- ☒ Dialogi, ääniraita, graafisesti mestarillinen, pelattavuus, tunnelma
- ☒ Vihollisten sijoittelu, turhat äkkikuolemat

HARAKKA Maasta kerätään ammusten lisäksi aarteita. Tavaraa välkehtivät maastossa, joten ne on helppo paikantaa.

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

Agentti mukaan bussimatkalle

Laite PSP Kehittäjä BEND STUDIOS Julkaisija SONY
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 (1-8)
Testattu Versio PAL Ikäraja 13



Jälleen olisi maailma pelastettavana. Ilkeät terroristit uhkaavat maailmanrauhaa ja Gabe Loganin on toimitettava. Soppaa sekoittaa vanha arkkivihollinen, eikä kaikki ole sitä miltä näyttää. Syphon Filter: Logan's Shadow ei pääse yllättämään juonen omaperäisyydellä, mutta pelilliset ansiot ovat kunnossa.

Hiiviskely ammentaa inspiraationsa samasta lähteestä Konamin Metal Gear-sarjan kanssa. Bend Studios on tehnyt agenttiseikkailustaan kuitenkin omanlaisensa, eikä kaikkea ole lainattu. Draamaa on huomattavasti Metal Geareja vähemmän, eivätkä viholliset hälytä apua muuten kuin huutamalla.

Eteneminen tapahtuu siniä pitkin ja tulittaminen suojasta. Jos suoja ei ole tarjolla, Loganin kohtalona on yleensä harpunoiton alkeiden opettelu. Tekoälyllä on hetkensä, mutta pääasiassa pikseliterroristit ottavat kiltisti lyijyä vastaan. Hiivintää tukevat erinomaiset kontrollit. PSP:ssä ei ole kuin yksi analogiohjain, mutta kahden tatin järjestelmä on emuloitu ottamalla toiseksi tikuksi oikean puolen toimintanäppäimet.

Hahmomallit ja ympäristöt ovat komeita, ja koko grafiikka pyörii ilman nytkähdyksiä. Äänimaailman toteutus karmaa dialogia lukuunottamatta on myös kunnossa. On mukava törmätä vihollisiin, jotka eivät haasta lontoota. Syphon Filter käyttää automaattitallennusta. Vapaa tallennus olisi sopinut paremmin, sillä tehtävät ovat melko pitkiä. Tallennus tapahtuu ainoastaan tehtävien välillä, mikä syö ideaa bussipelaaamiselta. Sonyn agenttipaketti yllättää iloisesti. Vaikka juoni on lähempänä Austin Powersia kuin James Bondia, muu toteutus tallennusjärjestelmää lukuunottamatta toimii. Pitkän bussimatkan kaveriksi Logan's Shadow sopii kuin pommivyö terroristille.

Juho Kuorikoski

PISTET 8/10

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

ANSIOKAS AGENTTISEIKKAILU

- ☒ Pelattavuus, audiovisuaalinen toteutus
- ☒ Juoni, juonen toteutus, tallennusjärjestelmä



MASS EFFECT

Biowaren odotettu suurteos lunastaa odotukset

Laite XBOX 360 Kehittäjä BIOWARE Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 18

Laji ROOLIPELI



FAKTA

ROOLIPELI-MESTARIT

Bioware tunnetaan rooli-peleistään. Maine alkoi kasvaa Baldur's Gate (1998) ja Baldur's Gate II:lla (2000). Nevendwinter Nights (2002) oli monessa mielessä uraauurtava tietokone-rooli-peli. Todellinen jättimenestys oli kuitenkin Xboxin Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), jossa on nähtävissä samoja piirteitä kuin Mass Effectissä.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Jade Empire PC/XBOX

Mikäli Mass Effect miellyttää, lienee Biowaren aiempi rooli-peli perusvarma valinta.

On vuosi 2183. Ihmisten kansoittamasta Eden Prime –siirtokunnasta on löytynyt muinaisten prothealaisten kadonneita jäännöksiä. Pelaajan ohjaama komentaja Shepard saa tehtäväkseen noutaa muinainen majakka ihmisten liittoumalle. Kuten arvata saattaa, ei tehtävä ole aivan niin yksinkertainen kuin luultiin. Shepardin ryhmä huomaa siirtokunnan olevan lähes autio, ja tehtävässä mukana ollut erikoisagentti löytyy murhattuna. Shepardin on aloitettava ajojahti, jonka panoksena voi olla koko maailmankaikkeuden kohtalo.

Vuoden odotetuimpiin peleihin kuuluva Mass Effect yhdistää toimintaelementtejä roolipelipelaamiseen. Pelaajalla on mahdollisuus luoda komentaja Shepardiasta mieleisensä sukupuolta, erikoistaitoja ja henkilökohtaista taustaa myöten. Hahmonluontijärjestelmä on hyvin simppeleä käyttää, vaikka se tarjoaaakin kiitettävän monipuoliset vaihtoehdot pelihahmon luomiseen omien mieltymysten mukaiseksi. Pelaajan valinnat vaikuttavat olennaisesti taisteluiden kulkuun, sillä erityistaidot vaikuttavat mm. aseiden ja erikoiskykyjen käyttöön. Myös taustatarinalla on merkityksensä, sillä Shepardin menneisyys nousee puheenaiheeksi yllättävissäkin tilanteissa.

Pelin toiminta vaikuttaa päällisin puolin räiskintäpeleistä tutulta, mutta vaatii jonkin verran totuttelua. Tapahtumia kuvataan pelihahmon



OOH, SE KIMMELTÄÄ! Mass Effect on kaunis peli, eikä ihme. Pelissä käytetään Gears of Warin tuttua Epicin Unreal 3.0 -graafiikkamootoria Biowaren itsensä virittämänä.

olan takaa, ja nykytrendin mukaisesti suojautuminen on hengissä pysymisen edellytys. Aseiden lisäksi käytössä on pelihahmosta riippuvia erikoiskykyjä, jotka korvaavat fantasiaroolipelin loitsut. Kyvyt valitaan erillisestä valikosta, jonka käytön ajaksi peli pysähtyy odottelemaan. Shepardi on ryhmässään mukana kaksi pelihahmoa kuuden hahmon seurueesta. Pelaaja voi halutessaan antaa tekoälyn toimia omillaan ja käyttää erikoiskykyjä vapaasti. Tämä onkin luonteva tapa pelata, sillä toverien erikoiskykyjen

valitseminen itse katkoo taistelua jatkuvasti. Teokoaly toimii kohtuullisesti, vaikka taktiikan tajua ei löydy sen enempää omilta kuin vihollisiltakaan.

Pelissä tutkitaan myös planeettojen pintaa taistelujoneuvon kyydissä. Ajokohtaukset tuovat mukavaa vaihtelua jalkamiehenä taisteluun, ja tarjoavat mahdollisuuden kartoittaa mielenkiintoisia paikkoja tutkimattomilta planeetoilta.

Pelkkänä toimintapelinä Mass Effect olisi vain keskinkertainen tekele, mutta hienosti

EKSOTTTISIA ELÄMÄNMUOTOJA Pelissä taistellaan paljon ja viholliset ovat scifi-teeman mukaisesti mielikuvituksellisia. Kaikki vastaantulijat eivät kuitenkaan ole vihamielisiä, joten muokalaisten kanssa on myös keskusteltava.



MÄ OON REKHAMIES Tai -nainen. Vieraiden planeettojen tutkiminen järeällä maastoajoneuvolla tuo peliin todellisen tiedeseikkailun tuntua.

toteutetut roolipelielementit nostavat pelin erilleen massasta. Pelin parasta antia ovat elokuvamaiset kohtaukset muiden henkilöhahmojen kanssa. Oman puheenvuoron sävy valitaan keskustelukumppanin puhuessa, ja Shepard muuttaa valinnat täysimittaisiksi repliikkeiksi. Myös pelaajan mukana olevat kumppanit osallistuvat keskusteluun silloin tällöin, ja saattavat myös vaikuttaa keskustelun lopputulokseen. Loistava käsikirjoitus ulottuu myös keskustelujen ulkopuolelle. Pelimaailma on suunniteltu tarkkaan, ja pienimmistä yksityiskohdista voi löytää tietoa valikosta löytyvästä galaktisesta tietosanakirjasta.

Pelin audiovisuaalinen ilme on upea. Peliympäristöt ovat pääosin vaikuttavan näköisiä, vaikka mukaan mahtuukin muutamia itseään toista-



FAKTA

SALAISUUKSIA
Biowaren tulevaisuus on salamylhäinen. Electronic Arts osti Biowaren ja Pandemicin omistavan yhtiön lokakuussa. Pian tämän jälkeen ilmoitettiin Biowaren ja LucasArtsin aloittavan jonkin yhteishankkeen. Todennäköisesti työn alla on jotakin Star Wars -aiheista, kenties massiivinen nettiroolipeli.

via paikkoja. Pelin grafiikka näyttää kuitenkin parastaan keskustelujen aikana. Pelihahmojen eleet ja ilmeet näyttävät todella luonnollisilta, ja välillä tuntuu kuin seuraisi animaatioelokuva. Grafiikan ainoana puutteena mainittakoon satunnainen tekstuurien latautumisen liian myöhään sekä kuvan päivitystahdin hidastelu. Pelin äänimaailma on hieno kokonaisuus, ja etenkin ääninäyttelystä huokuu ammattimainen toteutus. Myös pelin teemaan sopivat musiikit ansaitsevat kiitosta.

Mass Effect on viimeistelty kokonaisuus. Ainoa pelielämystä haittaava piirre on automaattilennus, joka tallentaa aivan liian harvoin. Pelin joutuukin tallentamaan valikon kautta todella usein kuolemanpelon takia. Tämä ei kuitenkaan muuta sitä tosiasiaa, että Mass Effect on yksi kaikkien aikojen parhaista konsoliroolipeleistä. Mass Effectin päätarina tarjoaa pelattavaa arviolta hieman vajaan 20 tunnin ajaksi, ja toinen mokoma menee lisätehtävien suorittamiseen.

Pelin pariin palaa mielellään uudesta, vaikka vain päästäkseen käymään keskustelut eri lähestymistavan kautta. Mass Effect lunnastaa sille asetetut odotukset, ja on vuoden parhaita pelejä.

Jukka Moilanen

PISTEET 10/10

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

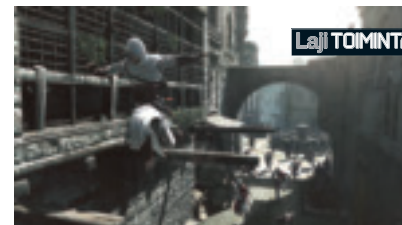
VIIMEISTELTY KOKONAISUUS

- Tarinan ja pelimaailman mukaansatempaavuus, elokuvamainen toteutus
- Huonosti toimiva automaattilennus

ASSASSIN'S CREED

Kunnianhimoinen peli-idea kaatuu yksitoikkoisuuteen

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu Versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18



Laji TOIMINTA

KARKUMATHALLA Salamurhaajan perässä on valitettavan usein roppakaupalla vartijoita.

Assassin's Creed on peli, jota pelatessa ei voi kuin harmitella. Pelin perusidea on loistava, ja siinä on paljon hyviä asioita. Valitettavasti se tuntuu turhan monen alkuperäisen pelin tavoin hio-mattomalta. Pelin potentiaali kaatuu muutamaa harmituksen aiheeseen.

Ensimmäinen iso miinus tulee pelin yksitoikkoisesta rakenteesta. Pelaajan ohjastama Altair-assassiini saa kerta toisensa jälkeen tehtäväkseen päästää paha mies päiviltä. Ennen kuin varsinainen salamurha tapahtuu, täytyy pelaajan tehdä taustatutkimusta. Sala-kuuntelun, taskuvarastelun ja kuulustelun jälkeen pelaaja saa luvan suorittaa tehtävä.

Kun kohde on murhattu, alkaa kilpajuoksu kohti turvapaikkaa. Vartijoita on ympäri kaupunkia, ja piilopaikkaa etsiessä pulssi nousee. Päästyään turvallisesti assassiinin turvapaikkaan isketään pelaajan eteen jälleen uusi tehtävä.

Toinen harmillinen asia on se, että äsken mainitut vartijat eivät päästä Altairia yhtään helpommalla ennen murhan paljastumista-kaan. Pelin kaupungit ovat kauniita, suuria ja eläviä, mutta niiden tutkiminen on tehty tuskalaisen hankalaksi. Vartijat eivät arvosta katolla kiipelevää assassiinia, ja ellei halua joutua miekkataisteluun, täytyy seuraava piilopaikka löytää vikkelästi.

Assassin's Creed on kaunis peli, mutta sen ruudunpäivitys tökkii ajoittain pahasti. Pelin äänimaailma on suunniteltu hyvin. Kaupungeissa voi kuulla basaarin melua, saarnaajan paasausta ja vartijoiden riepotelemien kansalaisten avunhuutoja. Etenkin jälkimmäiset löytää helposti korvien avulla hyvin toteutetun tiläänsä ansiosta.

Assassin's Creed on lupaava alkuperäis-peli. Se on peli, josta haluaisin pitää todella paljon, mutta valitettavasti se ei tarjoa tarpeeksi sisältöä siihen. Mikäli pelin myyntiluvuista voi päätellä mitään, jatko-osaa aletaan työstää pikimmiten. Toivottavasti siihen saadaan lisää vaihtelua.

Jyri Paavilainen

PISTEET 7/10

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

JATKO-OSAA ODOTTELLESSA

- Grafiikka, äänimaailma, liikkumisen vapaus
- Itseään toistava, häirikköivät vartijat, itseään toistava, nykyinen



SUPER MARIO GALAXY

Tasohyppeilyn pioneeri asettaa riman jälleen entistä korkeammalle

Laite Wii Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio PAL Ikäraja 3

Laji TASOHYPPELY



POMOTTAA

Mario Galaxyssa on runsaasti pomotaisteluja, jotka on toteutettu todella hyvin. Nämä osiot ovatkin pelin kohokohtia.



Super Mario Galaxy on vaikea olla vertaamatta Super Mario 64:ään. Galaxy ei missään nimessä ole yhtä mullistava, tuskin mikään peli enää ikinä on. Se on kuitenkin kuin huippuunsa kehitetty, uuden sukupolven versio Super Mario 64:stä.

Gamecuben Super Mario Sunshine vaikutti vesiruiskuineen väkisinväännettyä. Sen piilotasot, joissa Mario hyppi ilman apuvälineitä, olivat kuitenkin haastavuudessaan uskomattoman hyvin suunniteltuja. Super Mario Galaxy on kuitenkin pitkään odotettu todellinen jatko-osa maailman parhaalle tasohyppelelille.

Super Mario Galaxy pelimaailma on jaettu, kuten nimikin kertoo, galakseihin. Pelin keskusmaailma on jaettu observatorioihin, joiden kautta erilaisiin galakseihin lennetään. Galakseista kerätään tähtiä, joiden avulla pääsee uusiin galakseihin. Super Mario Galaxy onkin hieman lineaarisempi kuin aiemmat 3d-Mario-pelit.

Super Mario Bros. 3:ssa esitellyt Marion erilaiset puvut tekevät paluun Super Mario Galaxyssa. Useassa tasossa eri pukujen erityisominaisuuksia pitää käyttää hyväkseen joko erikseen tai yhdessä. Valitettavasti pukuja ei voi säilöä Super Mario Bros. 3:n tapaan, vaan pukujen paikat pitää löytää joka tasosta erikseen.

Mario-pelit ovat aina olleet ohjattavuuden uranuurtajia. Super Mario Galaxy ei tuota pettymystä tällä saralla. Ajoittain kamera voi kuitenkin aiheuttaa päänvaivaa, etenkin Marion

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Super Paper Mario
Rooliopelivaikutteinen tasohyppelely tarjoaa pelaajille mukavaa seikkailua ja loistavan juonen.



FAKTA

KAKSIN AINA KAUNIHIMPI

Super Mario Galaxyssa on myös eräänlainen moninpeli-toiminto. Toinen pelaaja voi ohjata kuvanauudulla näkyvää kursoria sekä pöimä ja ampuu tähdenpallasilla vihollisia. Tällä tavalla pelistä tulee hieman helpompi, kun kakkospelaaja voi myös pysäyttää Mariota jahtaavat viholliset. Kaksinpeli-toiminto tuntuu toisaalta kovin köykäiseltä, mutta se on etenkin pelejä pelaamattomille hyvä tapa tutustua putkimiehen seikkailuun.



UJOSTUTAA Boo-haamut pelkäävät Mariota, paitsi jos tämä sattuu olemaan haamupuvussa. Kummituksen elämä lienee yksinäistä, sillä jopa viiksekkään putkimiehen näköinen haamu aiheuttaa välittömän ihastumis- ja seuraamisreaktion.

juostessa pienimpien taivaankappaleiden alapinoilla pää alaspäin. Ohjauksessa on kuitenkin logiikka, jonka sisäistettyään punapukuista putkimiestä voi käskyttää tarkasti ja vaivattomasti.

Wii-pelejä on kritisoitu graafisen loiston puuttumisesta. Super Mario Galaxy korjaa tilanteen kertaheittolla. Etenkin laaavaefektit ovat uskomattoman kauniita. Viholliset ovat sekoitus vanhaa ja uutta, ja perinteisetkin Mario-viholliset on päivitetty tyylikkäästi.

Pelin äänimaailma on niin ikään huikea. Nintendo on viimein ymmärtänyt, että orkesterin soittama musiikki kuulostaa paljon vaikuttavamalta kuin parhaatkin midi-äännet. Super Mario Galaxy sävellystyö on vailla vertaa. Muutamaan otteeseen laskin ohjaimet käsistäni ja kuuntelin hetken pelin melodiaita.

Super Mario Galaxy ei ole täydellinen peli. Se ei ole koko pelialaa mullistava peli. Se on kuitenkin se todellinen Super Mario 64:n seuraaja, jota on odotettu ikuisuus, ja joka jokaisen itseään kunnioittavan pelaajan pitää kokea. Super Mario Galaxy on perinteinen videopeli päivitettyä nykyajan muotoon. Mutta ennen kaikkea, se on maailman paras tasohyppelely.

Jyri Paavilainen

PISTEET 10/10

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

TASOHYPPELY VAILLA VERTAA

Värikäs grafiikka, musiikki, vaihtelevat maailmat, ohjattavuus
Ääninäyttely puutteellista, ajoittain turhan helppo

ENDLESS OCEAN

Rentouttavan sukellussimulaattorin tempo on ehkä liiankin rauhallinen

Laite **Wii** Kehittäjä **ARIKA** Julkaisija **NINTENDO** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien määrä **1-2** Testattu Versio **PAL** Ikäraja **3**

Laji UISKENTELU



VEDENALAISTA ELÄMÄÄ Endless Ocean antaa pelaajalle mahdollisuuden tutustua vedenalaiseseen maailmaan kaikessa rauhassa.

Jos delfiinit ja Enya ovat kestopuositte-
jasi sekä haavellet lämpimien vesien
sukellusreissuista, on Endless Ocean
suunniteltu juuri sinua varten.

Peliä voisi kuvailla rentouttavan toimintaan
tähtääväksi kevyeksi selkkailupeliksi, jonka myö-
tä voit myös oppia paljon erilaisista lämpimien
vesistöjen kala- ja eliölajeista. Endless Oceanissa
pelaaja pääsee purjehtimaan Manaurain merta
ammattisukeltajan roolissa. Tehtävänä on kar-
toittaa vesistöjen eliölajeja uimataldottoman meri-
biologi Catherinen puolesta. Pelissä liikutaan
osoittamalla Wii-ohjainta haluttuun kulkusuun-

taan ja elukoita pääsee koskettelemaan tökkien
(painamalla nappia) tai rapsuttaen (ohjaimen
ravistus). Vesistöjen kartoittamiseen lisäksi pelaa-
ja voi saada lisätehtäviä, joissa hän toimii valo-
kuvaajana tai turistien vedenalaisena oppaana.

Rentouttavat, erilaisiin pelikokemuksiin tär-
tävät pelit ovat hieno vastapaino toiminnan-
täyteisille räiskintäpeleille. Tästä hyvänä esi-
merkkinä toimii Nintendo DS:n Electroplankton,
joka antaa pelaajalle selkeästi vapaamman,
leikkilisen pelikokemuksen. Endless Ocean ei
valitettavasti ihan toimi tällaisen pelaamisen
ehdoilla vaan pyrkii taivuttamaan rentouttavaa



1 FAKTA

KALANKERÄILYÄ

Endless Ocean pitää kirjaa
pelaajan kohtaamista
kaloista. Kalakirjassa on
pelkän kuvan lisäksi kalan
englannin- ja latinankieliset
nimet, joten innokkaimmat
pelaajat voivat oppia uusia
asioita pelatessaan.

kokemusta liikaa tarinallisen selkkailupelin ja
opettavaisen CD-rompun välimaastoon.
Pelissä on paljon tekstiä ja pitkästyttäviä
dialogeja. Lisäksi pelaaja joutuu katsomaan
paljon tarpeettomilta tuntuvia, vaikkakin
näyttäviä, vällänmaatioita.

Kaiken kaikkiaan vesien syvyyksissä lillu-
minen on kuitenkin yllättävän rentouttava koke-
mus. Pelin visuaalisesti rikkaat vedenalaiset
maailmat ovat riittävän kiehtovia herättämään
ainakin minun mulstoni Thaimaan vesistä sekä
synnyttämään uusia haaveita. Endless Oceanin
pelaaminen on kuitenkin liian tylsää: pelissä on
liikaa lukemista ja odottelua. Omaehtoista
toimintaa ei tueta riittävän viehättävästi. Peli
pysyy helposti hyllillä kun rentoutuminen
tapahtuu passiivisesti television ääressä. Sitä
paitsi tunnaribiisin laulaa uusiseelantilainen
Hayley Westenram eikä Enya.

Annakaisa Kultima

PISTEET 7/10

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

KULUTAMUONTIA

- Rauhallinen, nätti
- Tylsä, liikaa odottelua

Laji LASTENPELI



BUZZ! JUNIOR MONSTERIMANIA

Onko lapsesi hirviö? Nyt voit maksaa potut pottuina!

Laite **PS2** Kehittäjä **SONY** Julkaisija **SONY** Julkaisupäivä **JULKAISTU**
Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu Versio **PAL** Ikäraja **3**

Kokonaan suomeksi toteutettu Buzz!
Junior: Monsterimania on lapsille ja
lapsenmielisille suunnattu bilepeli.

Pohjimmitaan kyse on yksinkertaisesta mini-
pelikokoelmasta, sillä tarinaa ei pelissä ole.

Minipelejä on yhteensä 25 ja niistä arvotaan
valittu määrä kuhunkin peliin. Valittavana on
neljä eri pituista peliä lyhyestä maratoniin asti.
Kentän jälkeen pelaajille jaetaan pisteitä ja
suurimman potin kerännyt voittaa kokonais-
kilpailun. Ennen pelin aloittamista pelaaja voi
luoda itselleen oman monsterin hirviöeditorilla.

Varsinainen pelaaminen on helppoa, sillä
suurin osa minipeleistä perustuu yksinkertaisen
Buzz-pelihojaimen oikean napin painamiseen
oikeaan aikaan. Esimerkiksi Paketin Purku -mini-
pelissä on tavoitteena riisua muumio kääreis-
tään mahdollisimman nopeasti painamalla kää-
reiden väristä painiketta ohjaimesta.

Kilpikonna- ja kääreissä taas päästään
heittämään omia kilpikonnia mahdollisimman
lähelle kentän keskustaa. Näiden lisäksi pelistä
löytyy myös yksinkertaisia ajopelin tapaisia,
monsterin ohjaamiseen ja esteiden väistelyyn
perustuvia minipelejä.

Monsterimania on erittäin lapsiystävällinen
peli, sillä jokaisesta kentästä annetaan selkeät

suulliset ohjeet. Jotkin nopeisiin reaktioihin
perustuvista kisoista voivat olla liian vaikeita
aivan perheen pienimmille, mutta mukautetun
pelin valitsemalla voi halutessaan napsia kisaan
vain helpoimmat minipelit. Myös suomenkielinen
toteutus on kaikin puolin erinomaista työtä.
Dialogi on rikasta ja mielenkiintoisella, ja
kertojan ääni on miellyttävän ilmeikäs. Minipelit
alustetaan selkeällä suomen kielellä ja huumori
on kohtuullisen toimivaa jopa aikuisen makuun.

Vaikka joissain kentissä toimintaa on niin
paljon, että monstereita on vaikea erottaa taus-
toista, suurimman osan ajasta grafiikka ajaa
asiansa ja on mukavan värikästä. Kun ääni-
puolikin toimii, on Monsterimania kaikin puolin
mukava paketti. Kovin pitkäikäiseksi peliksi
siitä ei tarinaosuuden puuttumisen vuoksi ole,
mutta monipuoliset minipelit maistuvat
varmasti lapsille pidempäänkin..

Miikka Leinonen

PISTEET 8/10

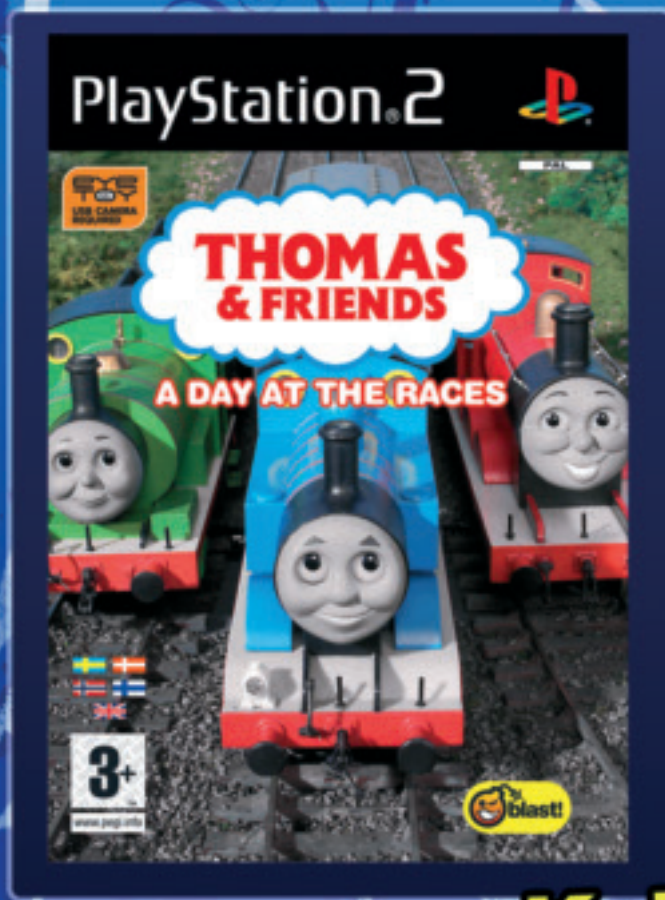
Grafiikka 8/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 5/10

KAMMOTTAVAN RIVA LASTENPELI

- Käännös, monipuoliset minipelit, yksinkertainen pelimekaniikka
- Ei tarinaosuutta

HIRVITTÄVÄN HAUSKAA Buzz! Junior: Monsterimania koostuu pienistä minipeleistä, joissa pitää pai-
naa oikeanväristä ohjaimen nappia oikeaan aikaan. Yksinkertaista ja hauskaa.

Pelejä kaiken ikäisille puuhaajille!



Kaiki puhuvat Suomea!



PELEJÄ SAATAVANA:



SINGSTAR

Laulu raikaa nyt myös Playstation 3:lla

Laite PS3 Kehittäjä SONY LONDON Julkaisija SONY Julkaisupäivä 7.12. Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu Versio PAL Rek. Äider 18

Jos joku ei vielä tiedä: Singstarissa lauletaan karaokea ja suorituskeskeiset pisteet otetaan huomioon. Pelin hyvyys on täysin mieltymyksistä, seurasta ja tilan-teesta kiinni. Moni vihaa, mutta ilanistujaisissa Singstar toimii käytännössä aina.

Singstar on epäilemättä paras ja menestynein laulupelisarja. Playstation 2:lla pelin eri versioita on myyty yli 10 miljoonaa.

Playstation 3 -version kappalemääräinen myynti jää varmasti pienemmäksi, mutta se ei johdu laadun putoamisesta, kilpailusta tai edes toistaiseksi suhteellisen pienestä laitekannasta. Uuden sukupolven Singstarin lisäbisit nimittäin ostetaan digitaalisesti verkko-kaupasta, joten nopeasti vanhan aikaiseksi käyviä pelilevyjä ja -laatikoita ei enää tarvita.

Yksittäisen bisin hinta on 1,49 euroa, joka on vähän kalliimpi kuin edellisten osien levyille painetut bisit (n. 1,10 euroa). Äkkiseltään mietittyinä tämä haaskahtaa, mutta verkko-kaupasta ostettuna bisit saa valita itse. Omaan makuun sopimattomista täytebisiteistä ei siis tarvitse enää maksaa.

Singstar PS3 -pelilevyllä on tuttuun tapaan 30 bisiä ja verkkokaupassa aluksi 44 lisää. Valikoima kasvaa jo joulukuun aikana ja ensimmäiset suomalaiset bisit tulevat myyntiin vuodenvaihteen jälkeen. Johtolliset PS2:n Singstar-mikrofonit tuntuvat hankalilta langattomuuden aikana, mutta johdottomia mikrofoneja on tietävästi tulossa. Uutuutena esiteltävät ja sinänsä hyvin ideoidut yhteisöpalvelut – pelaajaprofiilit, kaverilistat, lauluvideoiden kuvaaminen Playstation Eye-nettikameralla ja niiden katseltavaksi asettaminen – ovat toistaiseksi kulmikkaita, mutta niiden päivittymisestä sutjakammaksi voi olla lähes varma. On vaikea nähdä, että kukaan päihittäisi Singstaria laulupelien saralla ihan lähiaikoina.

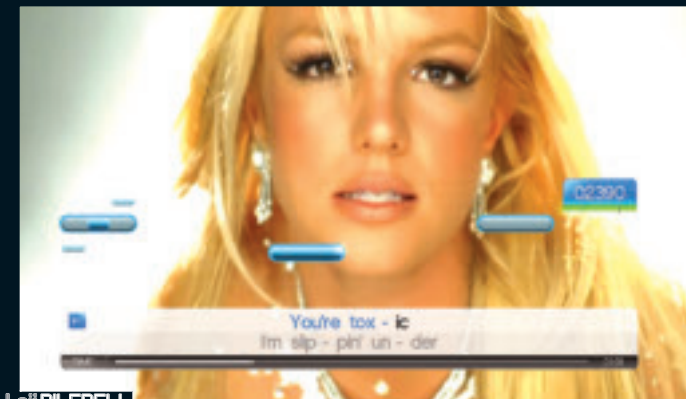
Jaakko Maaniemi

PISTEET 7/10

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

AITO JA ALKUPERÄINEN

- Huumori, monipuolisuus, loistava bilepeli
- Lyhyehkö yksinpeli



Laji BILEPELI



VALINNAVARAA Mikäli Singstarin PS3-version lauluvalikoima ei miellytä, lisää lurteltavaa voi ostaa verkon kautta Sing Storesta. Kappaleista saa maksaa 1,49 euroa, öh, kappale.

SHADOW-GROUNDS SURVIVOR

Hyvää ja halpaa Suomesta

Laite PC Kehittäjä FROZENBYTE Julkaisija MERIDIAN 4 Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu Versio FINAL Ikäraja 16

Laji RÄISKINTÄ



PAM! Shadowgrounds Survivorin toiminta on nopeatempoista.

Shadowgrounds Survivor on suomalaisen Frozenbyten tekemä räiskintä.

Halpishintaisena julkaistussa Survivorissa pelaaja ohjaa lintuperspektiivistä kuvattua sankaria tulevaisuuden avaruussiirtokunnassa ja tykittää avaruushirviöitä palasiksi. Toiminta on nopeatempoista, pelkistettyä ja komeaa. Halpatuotannon kääntöpuoli tulee ilmi toiminnan ulkopuolella, sillä välianiimaatiot ja esillepano ovat vaatimattomia.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 7/10

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

MAINIOTA RETROTOIMINTAA

- Yksinkertaista ja toimivaa, halpa
- Heikko esillepano, lopulta liiankin pelkistetty

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Sekasortoa, sähköjäniksiä, anarkiaa ja röhönauruja

Laite DS/Wii Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu Versio Wii Ikäraja 3



Laji BILEPELI

Sekopäiset pupujussit ovat täällä taas, kun Wii:n julkaisupeleihin kuulunut Rayman Raving Rabbids saa jatkoa. Edeltäjänsä tavoin peli koostuu erilaisista minipeleistä, joita voi hakata joko yksin tai kimpassa.

Minipelit on jaettu maanosien mukaan matkoiksi. Neljä näistä on heti pelattavissa ja viimeinen avautuu kun muut on pelattu läpi. Jokaisessa reissussa on mukana kuusi lajia, mutta hyvien suoritusten kautta pelaaja palkitaan uusilla peleillä. Jokainen läpipelattu matka avaa myös uuden kentän hauskan, vanhan ajan pelihallihenkeä hohkaavaan ammuskelupeliin, jossa pitkäkorvia räiskitään kaupunkien kaduilla.

Huumori on pelin kantava voima ja kuvakeronta on parhaimmillaan yhtä absurdia kuin 60-

luvulle jämähtäneiden hippien yhteiselo kommunissa. Vai miltä kuulostaa baarin yläparvelta syljeskely tiskillä hengaillevien jänöjen mukeihin? Tai toimistossa riehuminen aina kun pomon silmä välttää, taustanaurun ryydyttämänä? Liikenneurukkaan jämähtäneessä koulubussissa pikkupuput hiljennetään luonnollisesti läpsimällä heiltä taju kankaalle, sillä moraalit on Raving Rabbidsissa hyvin venyvä käsite.

Pelissä pääsee myös toteuttamaan musiikillista itseään Guitar Hero -parodiassa, jossa rytmikäs laulu, kitarointi tai kannujen mättö palkitaan pisteillä.

Peli ottaa ohjaimesta ja nunchuck-lisäosasta kaiken irti. Ohjaimia vatkataan, veivataan ja väännetään niin että heikompia hirvittää. Minipelit ovat kestoltaan joitakin minuutteja, ja monipuolisuutensa ansiosta homma ei missään vaiheessa mene yhden liikkeen veivaamiseksi.

Yksinpeli on kaluttu nopeasti läpi, mutta moninpelinä Rayman Raving Rabbids 2 on rautaa. Muokattavissa olevat suosikkipeleistä ja nopeat mutta sitäkin hektisemmät lajit takaavat sen, että bilepelinä se nousee lähelle ykkösluokkaa.

Miikka Leinonen

PISTEET 8/10

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

HERVOTON BILEPELI

- Huumori, monipuolisuus, loistava bilepeli
- Lyhyehkö yksinpeli

1 FAKTA

SÄDEMIES

Ranskalaisen pelijätti Ubisoftin kehittämä irtajäseninen Rayman esiintyi ensi kerran omaa nimeään kantavassa tasohyppelypelissä jo vuonna 1995 Atari Jaguarilla ja vuotta myöhemmin PlayStationilla. Uusimman pelin myötä jo kahdeksanteen osaan ehtinyttä Rayman-saagaa on julkaistu lähes kaikilla pelikonsoleilla.



The Witcher

-KILPAILU

1.PALKINTO: Limited Edition pc-peli (sis. peli, soundtrack-cd, making of -dvd, taidekirja, kaksipuoleinen kartta-juliste) + The Witcher t-paita + The Witcher: The Last Wish -kirja + nahkainen hiirimatto

2.PALKINTO: The Witcher: The Last Wish -kirja, taidekirja, soundtrack-cd, t-paita

3.PALKINTO: The Witcher: The Last Wish -kirja, soundtrack-cd

Voittaaksesi sinun pitää tietää vastaus yksinkertaiseen kysymykseen:

MINKÄ MAALAINEN FANTASIA-TEOS THE WITCHER ON?

Osallistu kilpailuun osoitteessa WWW.GAMEREACTOR.FI. Palkinnot arvotaan kaikkien 20.12. mennessä vastanneiden kesken. Kilpailuun osallistuminen edellyttää 18 vuoden ikää (alaikäiset holhoojan suostumuksella).

Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti. Voittajien nimet julkistetaan WWW.GAMEREACTOR.FI -verkkosivuilla.

HAZE -KILPAILU

1.-5. PALKINTO: Haze-peli Playstation 3 -konsolille + Kornin cd-levy

6.-10. PALKINTO: Kornin cd-levy

Voittaaksesi sinun pitää tietää vastaus yksinkertaiseen kysymykseen:

MINKÄ NIMISEN KAPPALEEN KORN TEKI HAZE-PELIIN?

Osallistu kilpailuun osoitteessa WWW.GAMEREACTOR.FI. Palkinnot arvotaan kaikkien 20.12. mennessä vastanneiden kesken. Kilpailuun osallistuminen edellyttää 18 vuoden ikää (alaikäiset holhoojan suostumuksella).

Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti. Voittajien nimet julkistetaan WWW.GAMEREACTOR.FI -verkkosivuilla.



HELLGATE: LONDON

Diablon perillinen on tiukkaa tavaraa, muttei vielä klassikko

Laite PC Kehittäjä FLAGSHIP STUDIOS Julkaisija NAMCO Julkaisupäivä JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1 Testattu Versio FINAL Ikäraja 18

Hellgate: London on osin maineikkaan Diablon tekijöistä koostuvan tiimin luoma toimintaroolipeli. Moderni Lontoo on jäänyt loputtomien demonilaumojen jyräämäksi ja pelaajan tehtävä on pistää vih-tahousuille kampoihin.

Pelaaja etenee juonen mukana tukikohtina toimivien metroasemien välillä demonien kansoittamia alueita pitkin. Asemalla saadaan uusia asemia avaavia juonitehtäviä ja lukuisia sivutehtäviä.

Pelissä on kuusi eri hahmoluokkaa, joissa on kiitettävästi vaihtelua. Tuliasein taistelevia Marksmania ja Engineeriä ohjataan fps-tyyliin ja maagit Evoker ja Summoner tähtäävät automaattisesti. Pelityyliessä on oikeasti eroa toisiinsa verrattuna.

Graafisesti Hellgate on hyvää keskitasoa. Varusteet ovat komeita, vastustajat ja tausta hieman yksinkertaisempia. Efektit räjähdysineen, napalminkäryineen ja salamankäryineen ajavat asiansa. Pelimaailman alueet luodaan satunnaisesti, mikä lisää uudelleenpeluuarvoa, mutta samalla osittain heikentää tekijöiden mahdollisuuksia eheiden ympäristökokonaisuuksien luomiseen.

Äänipuolella Hellgate on kaksijakoinen.

Osa aseiden äänistä on todella onnistuneita, kun taas musiikki on hyvin minimaalista.

Pelin aseisiin voi pultata jos jonkin sortista lisäpalikkaa. Parhaan aseistuksen saaminen vaatii sekä hyvän aseiden että siihen sopivia osia. Osia saa näppärästi mm. tapetuilta demonneilta saaliiksi saatuja varusteita purkamalla.

Pelin voi pelata läpi myös massiivimonin-pelien tyyliin tiiminä. Pelaajat kokoontuvat met-roasemilla, ja peli skaalaa taistelut ryhmälle so-pivaksi. Perusnettipeli on ilmaista, mutta kuu-kausimaksua maksamalla saa uusia varusteita, kenttiä sekä jatkossa myös hahmoluokkia.

Kokonaisuutena peli on yhdistelmä luo-lastojen komppausta ja räiskintäpeliiä. Miljöö on mielenkiintoinen, ja juoni sekä dialogi toimivat hyvin. Jos helvetin asukkin kurmot-taminen ja tavarain hamstraus kiinnostavat, Hellgate: London on hyvä valinta.

_Matti Isotalo

PISTEET 8/10

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

DEMONINLAHTAUSTA

- ➕ Tavaroiden hamstraus ja hallinta, jälleenpeluuarvo
- ➖ Kenttäsuunnittelu, bugisuus



Laji ROOLIPELI



RAPEAA DEMONIA Vaikka Hellgate: London ei olekaan graafisesti henkeäsalpaava, ajavat sen efektit asiansa. Demonin grillaaminen on aina yhtä palkitsevaa.

THE WITCHER

Puolalaisen pelistudion fantasiaroolipeli on raikas tuulahdus, joka sopii aikuisen makuun

Laite PC Kehittäjä CD PROJEKT RED Julkaisija ATARI Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu Versio FINAL Ikäraja 18

Laji ROOLIPELI



HESIAIKAIKASTA The Witcherin maailma on yksityiskohtainen ja eläväinen. Ei-pelaajahahmojen kanssa pääsee vaikuttamaan paljon.

The Witcher on puolalaisen Andrzej Sapkowskin kirjoihin perustava roolipeli. Pelissä seurataan muistinnemetyksestä kärsivän witcherin, Rivian Geraltin edesottamuksia synkässä fantasiamaailmassa.

Witcherit ovat hirviönmetsästäjiä, jotka tekevät yliluonnollisten kykyjensä avulla viholisista selvää jälkeä. The Witcher kuulostaa ase-temmansa perusteella hyvin perinteiseltä roolipelliltä. Peli onnistuu kuitenkin murtamaan kuluneen hyvä-vastaan-paha -asettelun.

The Witcherin pelimaailma on uskottava. Vastaantulijat eivät ole yksiselitteisen hyviä tai pahoja. Pelaaja joutuu tämän tästä tekemään

valkeitaikin moraalisia valintoja. Peli ei moralliso Geraltin tekoja, vaan antisankari taiteilee hyvän ja pahan rajamaastossa vauilla katumusta.

Pelin käyttöliittymä tuntuu aluksi sekavalta. Geraltia voi ohjalla lintuperspektiivistä tai pelaajan olon takaa kuvatusta näkymästä. Geraltilla on käytössään kolme taistelutyyliä jotka soveltuvat erilaisiin tilanteisiin. Joskus taistelulissa käy niin ettei peli reagoi millään tavalla hiiren painalluksiin, jolloin Geralt saa kylmää kyytiä. Pelaajalla on käytössään myös taikoja, jotka ovat melko perinteistä roolipeliainesta.

Hahmonkehityksen kykyjärjestelmä on yksinkertainen. Geraltin noustessa kokemus-

tason pelaaja jakaa kykyasteet eri taitojen ja ominaisuuksien välillä. Yksi parannus voi nostaa Geraltin hyökkäysten tehoa, toinen taas mahdollistaa taikajuomien valmistuksen. Tasojen nousu ja taikajuomien ja öljyjen valmistaminen tapahtuu Geraltin meditoitessa taloissa tai nuotioiden ääressä.

Peli näyttää ja kuulostaa hyvältä. Ympäristöt ovat uskottavan tuntuista. Yksityiskohtien on kiinnitetty huomiota, ja rajatut alueet tuntuvat elävämmiltä kuin esimerkiksi Oblivionin vapaa pelimaailma. Grafiikan pahin puute pillee hahmoanimaatioissa. Ääninäyttely on laadukasta työtä, ja hahmojen keskusteluja kuuntelee mielellään.

The Witcher on vuoden parhaista roolipelejä. Pelin juoni on hitaan alun jälkeen mukaansatempaava, ja tarinan haluaa seurata loppuun asti. Valitettavasti The Witcherin tekniset puutteet estävät sitä nousemasta tietokoneroolipelien kirkkaimpaan kärkeen.

_Jukka Moilanen

PISTEET 8/10

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

PUOLALAISTA LAATUA

- ➕ Valintoja mietittävä, käsikirjoitus on rautaa
- ➖ Tekniset pikkuviat



FAKTA
RIVIAN GERALT
The Witcherin päähahmo Geralt ei oikeasti ole Rivian kaupungista kotoisin. Nimi on peräisin Geraltin mestari Vesemirin kehoituksesta keksiä uskottava nimi. Geraltin ensimmäinen ehdotus, jonka Vesemir hylkäsi, oli Geralt Roger Eric du Haute-Bellegarde.



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA



Laji SEIKKAILU

Hittipelin Wii-käännös ei ole täysin onnistunut

Laite PS3/XBOX 368/WII Kehittäjä TRAVELLERS TALES Julkaisija LUCASARTS Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio Wii (PAL) Ikäraja 3

Lego Star Wars -pelit yllättivät kaikki muutama vuosi sitten. Kahden li-senssin yhdistäminen kuulosti kam-mottavalta idealta, mutta pelit osoittautuivatkin laadukkaiksi. Valitettavasti samaa ei voi sanoa Wille julkalstusta yhdistelmäversiosta.

Wii-versiossa esiintyy grafiikkabugeja tämän tästä. Tekstuurit värelevät, eikä peli pyöri täysin sulavasti. Äänimaailma on myös kovin autio. Dialogia ei Lego-ukkojen puhe-kyvyttömyyden vuoksi ole, ja alnoat äännet ovat valosapelin surinaa ja aseiden piipitystä.

Pelin tarina etenee lyhyiden pantomiimijaksojen avulla, mutta elokuvien juonta tuntematon pelaaja voi olla hyvinkin ulalla tapahtumista. Wii-version pelattavuus on hyvää keski-

tasoa. Päälle liimatun liiketunnistussuhjauksen lisäksi vaihtoehtona on käyttää myös nappeja, joka on hyvä ratkaisu.

Lego Star Wars: The Complete Saga on keskinkertainen peli. Sitä voi kuitenkin suosittelaa innokkaimmille Star Wars-faneille. Mikäli kotoa löytyy joku toinen konsoli, Wii-versio kannattaa kuitenkin jättää todennäköisesti väliin.

_Jyrri Paavilainen

PISTEET 5/10

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

HEIKKO KÄÄNNÖS

Paljon pelattavaa, Star Wars

Ei dialogia, tyhjä äänimaailma, grafiikkabugit

HIGH SCHOOL MUSICAL: SING IT!

“East High-five!”

Laite PS2 Kehittäjä DISNEY INTERACTIVE Julkaisija DISNEY INTERACTIVE Julkaisupäivä JULKAISTU Pe-laajien lukupäivä 1-8 Testattu Versio PAL Ikäraja 3



Laji MUSIIKPELI

HYH! High School Musical ei ole todellakaan kaunis peli.

High School Musical: Sing It! on Disneyn huippusuosioon nousseeseen tv-musikaaliin ja sen jatko-osaan perustuva karaokepele.

Vajaan tunnin pituisessa tarinaosuudessa kuunnellaan aina pieni patkä tarinaa, jonka jälkeen päästään laulamaan kohtaukseen liittyvää biisiä. Hyvin sujuneesta laulamisesta on tarjolla erilaisia porkkanoita, kuten uusia lauluja.

Peli noudattaa tuttua kaavaa. Laulun sanat näkyvät ruudun alareunassa, ja alla pyörivän taustan päällä näkyvät nuottien pituudet ja korkeudet. Biisivalikoima on laaja, sillä peli sisältää kappaleita molemmista leffoista.

Pelin ruma ulkoasu on pettymys. Viisuja luritellaan leffoista tutuissa paikoissa. Mikäli et saa tarpeeksesi East High:n lukioa käyvistä nuorista, peli on pakko-ostos. Jos leffat eivät ole tuttuja, ei pelistäkään saa juuri mitään irti.

_Miikka Leinonen

PISTEET 6/10

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

LUKIOMUSIKAALIN YSTÄVILLE

Laaja lauluvalikoima, uskollinen leffoille
Ruma, vaatii leffan tuntemista

VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS

Lapset pelaamaan isin koneella

Laite XBOX 368 Kehittäjä KROME STUDIOS Julkaisija MICROSOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu Versio PAL Ikäraja 3



Laji BILEPELI

VÄRIKÄSTÄ Viva Piñata: Party Animalsin grafiikka on kaunista ja iloisen värikästä.

Casual-pelien vähyden ohella laadukkaiden lastenpelien tarjonta on ollut Microsoftin Xbox 360:n heikkous Sonyn supersuosittua Playstation 2:ta vastaan. Viva Piñata: Party Animals korjaa tilannetta.

Peli on tyyppillinen minipelikoelma, jonka omaperäisintä antia on muutaman minipelierän välein toistuvat juoksukilpailut. Noin 50 erilaisesta minipelistä suuri osa on muista peleistä tuttuja, eivätkä aivan kaikki ole kovin onnistuneita, mutta kokonaisuutena paketti on tuhti ja laadukas. Graafisesti peli on asiaan-kuuluvan värikäs ja hauska. Xbox 360:n iso etu on tietenkin minipeli Live-verkkopalvelussa. Nettipeli toimiikin mainiosti ja pelaajienkin löytyy. Paikallisesti peliä voi pelata neljä pelaajaa. Viva Piñata: Party Animals on parasta Xbox 360:n lapsille soveltuvaa tarjontaa.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

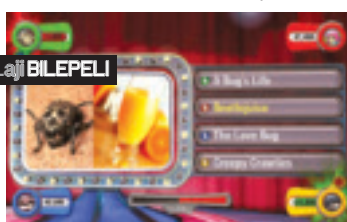
NAPEROIDEN NAMIA

Värikäs ulkoasu, hauska
Osa minipeleistä tylsiä

SCENE IT?

Ihan kuin elokuvissa

Laite XBOX 368 Kehittäjä SCREENLIFE GAMES JA WXP Julkaisija MICROSOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu Versio PAL Ikäraja 3



Laji BILEPELI

LOOGISTA Osa Scene IT?:in kysymyksistä on pääteltävissä yksinkertaisella logiikalla.

Elokuvatielovisailu on hauskaa, ja sitä tarjoava Scene IT? -dvd-pelisarja on maailmalla suosittu. Toisaalta Microsoft tarvitsee jotain kilpaillakseen Playstationin Buzz-sarjaa vastaan. Ja kas, Scene IT? saapuu Xbox 360:lle triviaohjaimilla varustettuna. Ja mikä jottei, homma toimii hienosti.

Neljä vastausvaihtoehtoa ja yhden suuren vastausvuoronapin sisältävät ohjaimet toimivat hienosti, ja ovat Buzzista poiketen langattomia. Tekniikkana käytetään infrapunaa, mutta se ei häiritse yhtään. Jonkinlainen ongelma on se, ettei peliä ole käännetty lainkaan suomeksi.

Muuten peli on laadukas. Kysymyksiä ja kysymysmuotoja on paljon, ja suuri osa vastauksista on keksittävässä hoksottimilla ja hyvällä muistilla. Niinpä vähemmän leffafriikitkin voivat pärjätä. Ikäjakaumasta huolehditaan ulottamalla näytevalikoima tämän vuoden leffoista ainakin 1960-luvulle asti.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

LAADUKASTA LEFFATRIVIAA

Paljon kysymyksiä, homma toimii
Ei käännetty suomeksi

MARIO PARTY DS

Värikäs, söpö ja läpikotaisin hyväntuulinen peli

Laite DS Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu Versio EURO Ikäraja 3



Laji BILEPELI

HUTSU Marion juhlat jatkuvat nyt käsikonsolimuodossa.

Mario Party on lautapeli sähköisessä muodossa. Pelaajat heittävätkä nopparia ja etenevät pelilaudan ruuduilla silmäluvun verran.

Ruuduista voi saada rahaa tai sitä voi menettää, ja lisää käteistä tienataan kierroksen päätteeksi käynnistyvästä minipelistä. Rahalla ostetaan tähtiä, joita eniten kerännyt voittaa pelin.

Pelin suola ovat minipelit. Ne vaativat erilaisen taktiikoiden käyttämistä ja niissä hyödynnetään DS:n mahdollisuuksia hyvin: Väillä puhalletaan mikrofooniin, seuraavalla kerralla piirretään kosketuskynällä ja niin edelleen. Helpot minipelit sopivat myös perheen pienimmille.

Grafiikka on värikästä ja selkeää. Iloinen musiikki sopii hyvin peliin. Pelin toteutus on laatutyötä. Ainoastaan liikemistapa on ongelmallinen, sillä se korostaa liikaa onnen merkitystä pelissä. Toisaalta onni kuuluu lautapeleihin.

_Leevi Rantala

PISTEET 8/10

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

HYVÄN TUULEN PELIKOKEMUS

Hyväntuulisuus, DS:n ominaisuuksien kekseliäs käyttö
Väillä liian helppo kokeneelle pelaajalle

LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAAILMASTA



KIISTATTOMAT KANSANSUOSIKIT

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

TOIMITUS

Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omissa pelikonsoleissa eniten pyörineet pelit



SUPER MARIO GALAXY

WII

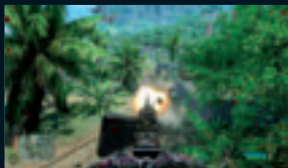
Jyrin Wiissä asui tässä kuussa vain yksi peli – muut kävivät vain pikavisitillä. Marion tuorein seikkailu on tuulahdus ajelta, jolloin videopelit olivat hauskoja, lapsellisia, eivätkä lainkaan vakavasti otettavia. Super Mario Galaxy tekee kaikki perusasiat täysin oikein ja heittää sekoituksen vielä paljon täysin uudenslaisiin elementteihin. Vuoden paras peli.



ASSASSIN'S CREED

XBOX 360

Ubisoftin uusi seikkailupeli loihti pelaajan eteen hulkaisevan keskiaikaisen maailman. Vaikka pelissä on jonkin verran ärsytyksen aiheita, on Altairin seikkailu omalla tavallaan viehättävän uudellinen kokemus. Toivottavasti mahdolliseen jatkoosaan keksitään vaihtelevampaa sisältöä.



CRYSIS

PC

Loppukuusta Jaakko ehti viimein Crysisin kimppeeseen. Yllättävän kovaa settiä! Mieleen muistui elävästi kolmen vuoden takainen Far Cry, joka taisi olla edellinen näin totaalisesti purkan pudottava peli. Saksalainen Crytek rakentaa vakuuttavasti teknisen edelläkävijän imagoaan.



WoW: BURNING CRUSADE

PC

Pellehden alkuvaikeuksien kanssa tappelu on kuluttavaa hommaa, joten päätoimittaja alkoi olla nollauskanavan tarpeessa. Heti 2.3.-päivityksen tuoman grindaus-helputuksen myötä WoW palasi päiväohjelmaan. Outlandille saapuu uusi kupla-poika näinä hetkinä. Hammer of LoI fw!w!



SUOMI TOP 10 VKO 45-46

1. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
PC/PS3/XBOX 360
2. THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
3. CRASH OF THE TITANS
DS/PS2/WII/XBOX 360
4. ASSASSIN'S CREED
PS3/XBOX 360
5. NHL 08
PC/PS2/PS3/XBOX 360
6. CRYSIS
PS2
7. SUPER MARIO GALAXY
WII
8. HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX
PC/XBOX 360
9. PRO EVOLUTION SOCCER 2008
PC/PS2/PS3/XBOX 360
10. ROTTATOUILLE / RATATOUILLE
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

SUOMI TOP 10 VKO 43-44

1. PRO EVOLUTION SOCCER 2008
PC/PS2/PS3/XBOX 360
2. HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX
PC/XBOX 360
3. NHL 08
PC/PS2/PS3/XBOX 360
4. METROID PRIME 3: CORRUPTION
WII
5. CRASH OF THE TITANS
DS/PS2/WII/XBOX 360
6. HELLGATE: LONDON
PC
7. THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
8. THE WITCHER
PC
9. COUNTER-STRIKE: SOURCE
PC
10. ROTTATOUILLE / RATATOUILLE
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

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

JAPANI TOP 10

- 1 SUPER MARIO GALAXY WII
- 2 MARIO PARTY DS DS
- 3 DYNASTY WARRIORS 6 PS3
- 4 FINAL FANTASY TACTICS 2 DS
- 5 AR TONELICO 2 PS2
- 6 ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION XBOX 360
- 7 RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES WII
- 8 NISHIMURA KYOTAROU: DEADLY INTENT DS
- 9 LITERATURE COLLECTION DS
- 10 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN: GOAL TO GOAL DS

Lähde: Media Create

USA TOP 10

- 1 HALO 3 XBOX 360
- 2 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK XBOX 360
- 3 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK WII
- 4 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK PS2
- 5 LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS DS
- 6 WII PLAY WII
- 7 HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX XBOX 360
- 8 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK SOLUS PS2
- 9 FIFA 08 PS2
- 10 BRAIN AGE 2: MORE TRAINING IN MINUTES DS

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

- 1 ASSASSIN'S CREED XBOX 360
- 2 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE XBOX 360
- 3 SUPER MARIO GALAXY WII
- 4 BRAIN TRAINING DS
- 5 ASSASSIN'S CREED PS3
- 6 MORE BRAIN TRAINING DS
- 7 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE PS3
- 8 HIGH SCHOOL MUSICAL: SING IT! PS2
- 9 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 PS2
- 10 THE SIMPSONS VIDEOGAME PS2

Lähde: Charttrack



BLADES OF STEEL

Olipa kerran aika ennen vuosittaisia NHL-pelejä...

Laite NES Kehittäjä KONAMI Julkaisija KONAMI Ilmestyi 1988

Painan virtanappia. Television ruudulle ilmestyy hopeinen teksti. Kaiuttimista kuuluu teräksen kilaus, ja miehekäs ääni sanoo jotain, joka muistuttaa hämärästi ilmausta "Blades of Steel".

Konamin uljas kaukalonahistelu ei suinkaan ollut NESin ensimmäinen jääkiekkopeli. Jo vuoden 1988 alussa ilmestyi Nintendon kekseliäästi nimetty

Ice Hockey, joka oli karrikoidumpi versio lajista. Blades of Steel sen sijaan näytti ja ennen kaikkea tuntui oikealta jääkiekkoilta. Pelaajien varusteet näyttivät aidolta ja grafiikka oli aikanaan todella kaunista.

Blades of Steel tehtiin aikana ennen NHL-lisensiointia. Pelissä esiintyvät 8 joukkuetta eivät olleet virallisia liiga-joukkueita, vaikka niiden nimet olivatkin NHL-paikkakunnilta lainattuja. Myös

peliasujen värityksissä jouduttiin tekemään myönnytyksiä. Pelaajat olivat nimettömiä, eikä ketjunvaihtoja tai muita taktisia koukeroita tunnettu. Blades of Steelin viefätys piileekin sen arcade-henkisessä toiminnassa.

Näin kaukaloväkivallan vastustuksen aikana on hauska miettiä, miten juuri tappelaminen teki Blades of Steelistä klassikkopelin. Mikäli kaksi pelaajaa törmäsi kentällä kolme kertaa, heitettiin hanskat jäähän, ja kuvakulma valhtui

Näin kaukaloväkivallan vastustuksen aikana on hauska miettiä, miten juuri tappelaminen teki Blades of Steelistä klassikkopelin

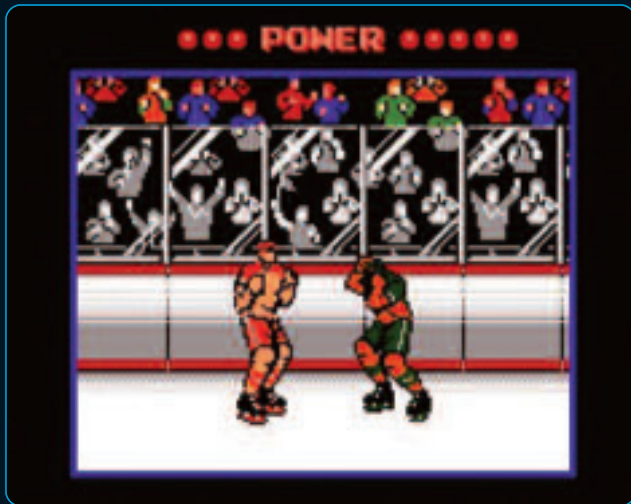
Pelin nopeahko tempo ja vaihtelevat tilanteet tekivät siitä huippusuositun ympäri maailmaa. Etenkin hyökkäys- ja puolustuspelaamisen dynamiikka kiehto. Maaliviivalla liikkui pystysuunnassa punainen nuoli, joka osoitti, mihin hyökkääjän laukaus kohdistuu. Puolustavan pelaajan piti ohjata maalivahtia ja puolustajia samaan aikaan, joten laukausten torjumisen ja hyökkääjän taklaamisen välillä oli tasapainoitava tarkasti.

Blades of Steelin ikimuistoisin osa lienee kuitenkin sen tappelukohtaukset.

perinteisen taistelupelin kaltaiseksi. Pelaajat osasivat sekä lyödä että torjua korkeita ja matalia iskuja, ja viiden osuman jälkeen (vain!) häviöjä kiikutettiin jäähyaltioon.

Blades of Steel on todennäköisesti yksi pelatuimmista jääkiekkopeleistä ikinä. Se sisälsi myös yhden ensimmäisistä minipeleistä koskaan. Ajoittain erätauolla pääsi räiskimään vihollisia niin ikään Konamin tekemän Gradiuksen malliin.

_Jyri Paavilainen



NYRKIT PYSTYYN Blades of Steelin tappeluminipeli oli taktinen taistelu. Korkeat ja matalat iskut piti ajoittaa oikein, etteivät ne jäisi vastustajan torjuntaan. Tappiosta seurasi jäähy.

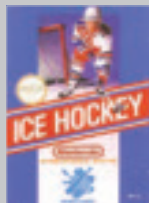


YLÄMUMMOA KOHTI

Jos tappelu alkoi lähellä maalia, oli tuloksena rankkari-laikaus. Rankkareihin mentiin myös tasatilanteessa. Veskarilta vaadittiin nopeita reaktioita ja tarkkaa silmää, sillä eri korkeiset laukaukset näyttivät lähes samalta.

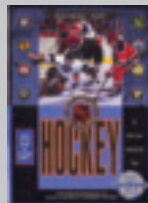
LAPA JÄÄHÄN, NIMI LEHTEEN

Jääkiekkopelien vaihtuvat palat



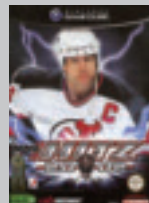
ICE HOCKEY NINTENDO

Nintendo Entertainment Systemin ensimmäinen jääkiekkopeli nähtiin alkuvuodesta 1988. Pelissä oli kolmenlaisia jääkiekkoilijoita, joista sai koota oman nelihenken joukkueensa. Nintendon ote jääkiekkoon oli hyvin sarjakuvamainen.



NHL HOCKEY -SARJA EA

Electronic Artsin vuosittaiset urheilupelit ovat tuttuja jokaiselle videopelaajalle. NHL-sarja alkoi vuonna 1991 Sega Genesisillä nimellä NHL Hockey. Seuraavan vuoden painos kulki nimellä NHLPA Hockey, josta siirryttiin nykyiseen nimimalliin.



NHL HITZ -SARJA MIDWAY

Midwayn NHL Hitz -sarja oli erilainen lähestymistapa jääkiekkoon. Nopeatempoiset kolme vastaan kolme -ottelut tarjosivat vauhtia ja vaarallisia tilanteita vähemmän vakavan jääkiekon ystäville. Suuren yleisön mieltymyksiin pelit olivat kuitenkin liian arcade-henkisiä.



WAYNE GRETZKY HOCKEY BETHESDA

Maailman kaikkien aikojen paras jääkiekkoilija on esiintynyt useammassakin pelissä, mutta näistä ensimmäinen oli Amigalle 1988 julkaistu Wayne Gretzky Hockey. Mielenkiintoiseksi pelin tekee se, että sen on kehittänyt Oblivionistakin tuttu Bethesda.

REKISTERÖIDY NETTIIN JA
VOITA
PLAYSTATION 3!



Gamereactor ja Playstation järjestävät kilpailun kaikille uusille Gamereactor.fi-käyttäjille! Rekisteröidy Gamereactorin nettisivuille osoitteessa www.gamereactor.fi 20.12.2007 mennessä ja vastaa kilpailukysymyksiin. Näin osallistut kilpailuun ja voit voittaa 40Gt kiintolevyn sisältävän Playstation 3:n uuden mallin!

MASTER TIME TO
BECOME THE ULTIMATE WEAPON



TIMESHIFT

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



18+

www.pegi.info

PlayStation 3 kaupoissa 7.12.
Saatavina myös Xbox360 ja PC.



PLAYSTATION 3

www.timeshiftgame.com

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. Timeshift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.