

ILMAINEN
PELILEHTI
Lokakuu 2008
Numero 10

Game reaatio

Pohjois-Amerikkalehti

www.pelilehti.com

JOULU
2008

Mitä pelejä
kannattaa
odottaa?

Saints Row 2

Gangsteripelin humoristisessa
jatko-osassa keskitytään sekoiluun

+

FRACTURE
WIPEOUT HD
WARIO LAND: THE
SHAKE DIMENSION
WARHAMMER ONLINE
BANJO-KAZOOIE:
NUTS & BOLTS
MOTORSTORM:
PACIFIC RIFT

■ LITTLE BIG PLANET Jyri on matkustanut ympäri maailmaa – mitä säkistä löytyi?

War is everywhere

“This could be the best thing to happen to MMO gaming since Orcs.”

PC GAMER



Available now



www.war-europe.com

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING™



© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Mythic Entertainment and the Mythic entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom. Publishing, hosting and community management by GOA. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRENADÉ

Floppien kosto

Harva peli on rautaa, mutta kauppa käy silti



Pelilehden päätoimittajana, melko pitkäaikaisena pelikriitikkona ja pikkupojasta pelaamista harrastaneena tiedän, että pelimakuni on todennäköisesti aika erikoistunut ja vaativa. Sama ilmiö on nähtävissä tietenkin vaikkapa musiikki- ja leffaharrastajien keskuudessa: Aika harva intohimoinen musiikkidiggari innostuu vaikka Katy Perrystä, vaikka I Kissed a Girl onkin tarttuva ja harkittu ralli. Viimeisin Jennifer Anistonin romant-

tinen komedia taas ei hetkauta, jos viimeiset viisi vuotta kiinnostavia leffoja on tunnut löytyvän vain Etelä-Amerikan kokeilevista indieutuannoista. Etenkin musiikki-piireissä tunnutaan jakavan snobin leimoja vaativan maun harrastajille kovinkin herkästi. Pelien puolella tätä ilmiötä ei paljoa esiinny, ainakaan vielä.

Tätä taustaa vasten koen silloin tällöin ohimenevää epäuskoa pelien myyntilistoja tutkiessani. Omat suosikkini ovat listoilla harvinaisia, ja vastaavasti monet hitit ja kestohititkin ovat minulle täysin yhdentekeviä. Tiedän kyllä, etteivät minun näkökulmastani kaikkein joutavimmat pelitkään ole varsinaisesti huonoja, ainakaan välttämättä. Ne voivat olla ihan laadukkaita ja viihdyttäviäkin, mutta eivät vain tarjoa minulle mitään kiinnostavaa. Eikä listojen järjestyksestä vastaava massa ole suinkaan tyhmää väkeä tai väärässä ostaessaan mitä ostavat.

Silti, omien ja kollegoideni näkemysten usein olematon korrelointi pelien myyntimäärien kanssa harmittaa, joskus kovastikin. En tietenkään halua vaikuttaa siihen mitä ihmiset pelaavat, mutta haluaisin kyllä vaikuttaa siihen, millä peliyhtiöt tienaaavat. Firmat tietenkin tekevät sitä mikä kaupaksi käy, ja jos kaupaksi käy heikosti toteutettu tavanomainen roska, sitä tullaan tekemään jatkossakin. Sekään ei ole oikeastaan absoluuttisen huono juttu. Mutta se on, että jokaisen höttöpelin kehitykseen ja markkinointiin upotettavat rahat ovat pois mahdollisesti seuraavan lempipelini budjetista. Peliarvioiden arvosanoilla on joidenkin tutkimusten mukaan vaikutusta myyntimääriin, mutta lähinnä ääripäissään. Murska-arviot saaneet pelit eivät yleensä myy hyvin, ja huippuarvioita taas hyödynnetään pelien markkinoinnissa tehokkaasti. Mutta suurin osa peleistä tuntuu elävän kaupallista elämäänsä täysin irrallaan kriitikoiden mouhotuksista.

Joulua kohti kiihtyvä uusien pelien hyökky on tässä mielessä kiinnostavaa aikaa. Tulevien pelien listaa ja julkaisijoiden markkinointia lukemalla voisi luulla seuraavan parin kuukauden aikana ilmestyvän vähintään parikymmentä superkovaa pelitöntä. Myyntimäärissä tämä epäilemättä pitääkin paikkansa. Mutta löytyykö joukosta jotain minullekin? Mene ja tiedä, mutta pettymyksiä on luvassa varmasti.

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

P.S. Pettymyksiäkin on monenlaisia. Heikki kertoi taannoin kaveristaan, joka suorastaan rakasti Wiin Nitro Bike -motocrosspeliä. Heikki antoi pelille huhtikuudessa arviossaan kakkosen. Kysellessään omasta mielestään hirvittävän kiikkerän ohjauksen vaikutusta pelinautintoon Heikki sai vastaukseksi ”Enpä ole ajatellut asiaa.”

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

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

VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen

AVUSTAJAT

Matti Isotalo

Jukka Moilanen

Juho Kuorikoski

Annakaisa Kultima

Leevi Rantala

Heikki Takala

Johannes Valkola

Tero Kerttula

Maria Miettinen

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Stibo Graphic A/S

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

GAMEREACTOR TANSKA

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

GAMEREACTOR RUOTSI

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

GAMEREACTOR NORJA

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

GAMEREACTOR INTERNATIONAL

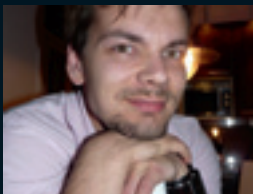
Bengt Lemne

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-raatajat



01 JUHO KUORIKOSKI

Juhon syksy on kulunut kuin siivillä, sillä koulun ja työn ohella pelikelloon on kertynyt tunti jos toinenkin. Arviopelien lisäksi Julle tapasi vanhan ystävänsä, sillä viekas Fallout 2 sai houkuteltua varomattoman avustajaparan

uusintakierrokselle. Tällä hetkellä Juho haaveilee uudesta televisioista. Mies lähetti lahjoittelustansa joulupukille jo kesäkuussa.



02 HEIKKI TAKALA

Heikki koki pienen petty- myksen kauan odottamansa Brother in Armsin kanssa, mutta valopilkku häilyi tulevassa. Warhammer Online vei täysin miehen sydämen, vapaa-ajan ja yöunet. Sen lisäksi Heikki ehti katsastaa Digital


Playground -tapahtuman ja vakuuttua Resident Evil 5:n tunnel- masta ja taistelusta. Vielä kun joku keksisi lisätunteja vuorokauteen!



03 JUKKA MOILANEN

Jukan syksy pyörähti käyntiin orastavaa NHL-uraa käynnis- tellessä. Kunnan maalikunin- kaan tavoin vuoden viimeisiä lämpimiä päiviä vietettiin virtuaalikenttien lisäksi myös oikealla golf-kentällä. Sääit kuitenkin varmistivat, että

aikaa jäi myös Azerothin nurkkien koluamiseen uhkaavan aikaa- vevältä vaikuttavan World of Warcraft-harrastuksen muodossa.



For every choice, a different destiny.

Tragedy has brought you to a crossroads, and now you must choose.

Revenge or acceptance? Justice or retribution? But choose wisely.

The paths are many, their consequences severe.

And the future of Albion is in your hands.

Who will you become?

FABLE II

16+
www.pegi.info

Jump in.



Microsoft
game studios



Available 24th October 2008. xbox.com/fable2

XBOX 360 LIVE

Saints Row 2™



18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



17-10-08

FREE YOUR INNER SINNER

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

POWERED BY
gamespy

volition **V** inc

www.saintsrow.com

THQ
www.thq.com

WMM

UUTISIA/JUORUJA/HUHUJA/LISTOJA



JULKISTUKSIA

Tuomari Playstation 3:lle

Unkarilainen Zen Studios tekee Marvelin sarjakuvista tutun Tuomarin nimikkopeliä Playstation 3:n PSN-verkkokauppaan. The Punisher: No Mercy on pelihahmon silmistä kuvattu nettipeli, jossa keskitytään arena-maiseen räiskintään.



Mass Effect elokuvaksi

Viime vuoden parhaisiin peleihin lukeutuva Mass Effect -sci-fi roolipeli saattaa hyvinkin päätyä elokuvaksi. Monia Marvelin sarjakuvien perustuvia leffoja tuottanut Avi Arad on ostanut pelin elokuvaoikeudet. Leffakäsittely olisi epäilemättä myös pelin julkaisseen Electronic Artsin mieleen.

Päivittäisiä peli uutisia osoitteessa www.gamereactor.fi



KATUJEN KINGI Vaikka pelaaja on The Godfather II:ssa don, mafia perheen johtaja, ei kaikkea aikaa tarvitse viettää kartanon työhuoneessa sikari suussa. Pelaaja voi määrätä alaisensa hoitamaan käytännön likaisen työn kaduilla, mutta jo uskottavuussyistä on välillä hyvä käydä näyttämässä mallia siitä, miten kadut otetaan haltuun. Siitä ei liene haittaa, että tällöin peli muistuttaa Grand Theft Auto -sarjan hittejä.

GODFATHER II

Toinen Kummisetä-peli levittäytyy kolmen kaupungin alueelle

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Laji TOIMINTA Julkaisu HELMIKUU 2009

U iime vuonna julkaistu The Godfather: The Game ei ollut lainkaan hassumpi tapaus etenkin elokuvallisenssi-peliksi. Toisaalta vahvempaa elokuvallisenssiä saa hakea. Ei siis ihme, että jatko-osaa on työstetty kuumeisesti jo hyvän aikaa.

The Godfather II perustuu toiseen Kummisetä-elokuvaan, mutta ei tule sisältämään takautumajaksoja Vito Corleonen nuoruudesta Sisiliassa. Sen sijaan pelissä jatketaan siitä, mihin ensimmäisessä pelissä jäätin. Ensimmäisen pelin päähahmona toiminut Aldo Trapani näyttyy pelaajan pomona, mutta pääsee nopeasti hengestänsä. Niinpä pelaajan on tartuttava rikollisyndikaatin remmeihin ja

aloitettava valtataistelua muita rikollisjengejä vastaan. Tapahtumapaikkoina tullaan näkemään New York City, Miami ja Kuuban pääkaupunki Havanna, ja ajallisesti tapahtumat sijoittuvat 1950-1960 -luvulle. Suojelurahabisneksistä

Ensimmäisen pelin päähahmo Aldo Trapani on pelaajan pomo, joka pääsee nopeasti hengestänsä

lähtien monipuolisen rikollistoiminnan pyrittämisen ja kilpailevia jengejä vastaan taistelemisen helpottamiseksi peliin kuuluu The Don's View -strategianäkymä, jonka avulla pelaaja voi kommentaa alaisiaan hyökkäys- tai puolustuskannalle ja hahmottaa vastustajien liikkeitä.

Toimintapuolelta luvataan löytyvän jälleen vapaaseen pelimaailmaan perustuva kattaus, jossa pelaaja päästetään räiskimään ja tappelemaan toisia jengejä vastaan yksilöllisten apumiesten tukemana. Pelaajan on osattava

hyödyntää alaisensa moninaisia erikoistaitoja, joihin kuuluvat mm. tappelu, ensiapu, tuho- polttojen virittely ja räjähteiden käyttö. Peli julkaistaan pc:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle helmikuussa 2009.

_Jaakko Maaniemi



FAKTA

TIUHHA TRILOGIA

Kummisetä-elokuvatrilogia sai alkunsa vuonna 1972. Mario Puzon alkuperäisromaanin ei pidetä kovin erikoisena, mutta Francis Ford Coppolan ohjaustyön ansiosta elokuvasta tuli klassikko. Kummisetä, osa II valmistui jo pari vuotta myöhemmin, 1974, ja on siinä mielessä harvinaisen elokuva, että monet pitävät sitä ensimmäisestä osaa parempana. Ehkä siitä johtuen Kummisetä, osa III valmistui paljon myöhemmin, vasta vuonna 1990. Neljännessä Kummisetä-elokuvasta on liikkunut huhuja, mutta virallisesti sitä ei edes valmistella.

KOVAT KUN myötä turpi

Guitar Hero: Jimi Hendrix

Guns'n Rosesin entinen kitaristi Slash on mäläyttänyt Rolling Stone -musiikkilehden haastattelussa, että Activision Blizzard on työstämässä kitaralegendaa Jimi Hendrixille nimikkoversiota Guitar Hero -sarjaan. Vastaavaa puuhataan myös uuden albumin julkaisulle Metallicalle.



Uusi Alien Breed tulossa

Team 17 on ilmoittanut tekevänsä uutta Alien Breed -peliä ensi vuonna julkaitavaksi. Mitään muuta projektista ei paljastettu. Alien Breed kuuluu Amiga-tietokoneen ikimuistoisiin klassikkopeleihin, ja takavuosien hittipelin uudelleenläämittely on alati voimistuva trendi.

Singstar Abba tekeillä

Sony ja Universal Music ovat ilmoittaneet Singstar-laulupelisarjan saavan käsitteeksi muodostuneen ruotsalaisen Abba-yhtyeen musiikkiin keskittyvän version. Playstation 3:lle ja Playstation 2:lle julkaistava rahasampo tulee myyntiin vielä tämän vuoden aikana.



Uusi DS-malli Japaniin

Nintendo julkaisee kameralla, mp3-musiikkituella ja paranneltulla verkkoyhteydellä varustetun DS-mallin Japanissa vielä tämän vuoden aikana. Mallin saatavuudesta Euroopassa ei ollut vielä lehden painoon mennessä tietoa.



EPÄONNEA ÄÄNIROOLEISSA

Nimekkäät näyttelijät ovat haastavia tapauksia

Kaikkien aikojen suurimpiin rikoselokuvaklassikoihin lukeutua Kummisetä-sarja on haastava tapaus peliversioitavaksi. Yleisen mielipiteen mukaan EA onnistui ensimmäisessä The Godfather -pelissä hyvin, mutta alkuperäisten näyttelijöiden kanssa oli epäonnea. Itse don Vito Corleonea näytellyt Marlon Brando oli jo heikossa kunnossa ja Michael Corleonea näytellyt Al Pacino teki Scarface-pelin äänityksiä Sierralle. The Godfather II:n näyttelijöistä on vahvistettu toistaiseksi vain Robert Duvall omaan Tom Hagenin rooliinsa.



EDIT EIVÄT TANSSI Ensimmäisen pelin Black Handiksi ristitty tappelumekaniikka palaa virteltynä versiona. Hioton mäiskemekaniikan n vetely, pääpuskut, tarraukset, potkut ja tuhoisat tyrmäysliikkeet on markkinointipuheiden mukaan entistä helpompi toteuttaa.

ILMOITUKSIA

NINJAPELI TENCHU 4 WILLE ALKUVUONNA

Ubisoft on ilmoittanut julkaisevansa Japanissa jo ilmestyneen Tenchu 4:n Pohjoismaissa alkuvuoden aikana. Pelin on tehnyt Acquire-pelstudio, joka oli myös alkuperäisen ja hyvänä pidetyn Tenchu: Stealth Assassins -Playstation-pelin takana. Tenchu 4:n voi odottaa palauttavan sarjan laadun muutaman epäonnistuneen osan jälkeen, sillä peli on tehty vain Wille ja etenkin ohjaukseen keskittyen.

EUROOPASSA KUUSI MILJONAA XBOX 360:A

Microsoftin Xbox 360 -pelikonsoli on saavuttanut saman suosion Euroopassa kuin ensimmäinen Xbox-konsoli viiden vuoden elinkaarensa aikana. Xbox 360 ylitti kuuden miljoonan konsolin rajapyykin alle kolmessa vuodessa, ja konsolin odotetaan olevan markkinoilla vielä useita vuosia. Maailmanlaajuisesti Xbox 360:n myyntimäärä ylittää Xboxin saavuttaman 24 miljoonan konsolin rajan ennen vuoden loppua.

50 CENTIN PELIÄ EI HYLLYTETTY

Vivendi Gamesin ja Activisionin fuusioituessa Activision Blizzardiksi jäi Vivendin siipien suojassa ollut Swordfish Studio tyhjän päälle. Studioon tekemä 50 Cent: Blood on the Sand vaikutti joutuneen limboon, jossa pelin viimeistelylle ja julkaisulle ei löytyisi maksajaa. Swordfish Studios on kuitenkin ilmoittanut viimeistelevänsä peliä parhaillaan ja neuvottelevansa jonkin julkaisijan kanssa. Peli saattaa päätyä myyntiin vielä ennen joulua.

TIETOA GRAND THEFT AUTON DS-VERSIOSTA

Nintendo DS -käsikonsolille kehitettävästä Grand Theft Auto: Chinatown Warsista on saatu ensimmäiset tiedot. Peli on kuvattu ylävistosta ja toteutettu sarjakuvamaisella cel-shading -grafiikalla. Pelin ohjaus toimii enimmäkseen kosketuskynän kautta, mutta ampuminen hoidetaan ristihojaimella. Pelin on määrä tulla myyntiin ennen tammikuun loppua, mutta pelistä ei silti ole julkaistu kuvia lehden painoon mennessä.

FABLE II:N NETTIPELI VASTA PÄIVITYKSENÄ

Loppukuusta julkaistava ja täpärästi tämän lehden arvioista myöhästynyt Fable II ei sisällä Live-verkkopeliversion yllä olevaa yhteispeliltä heti julkaisunsa jälkeen. Ominaisuutta ei ehditty viimeistelemaan ajoissa, joten se lisätään peliin jälkikäteen päivityksenä. Päivitys saattaa tosin olla valmiina jo heti pelin julkaisupäiväksi tai viimeistään pari viikkoa julkaisun jälkeen.

TIBERIUM PERUTTU KEHOLAATUISUUDEN TAKIA

EA:n Command & Conquer -universumiin perustuva pelihahmon silmistä kuvattu räiskintäpeli Tiberium koki karun kohtalon, kun pelin kehitys lopetettiin laadullisten ongelmien takia. Peliä tehneen EA LA -studion johtaja Mike Verdu kertoi, että pelissä oli "alusta lähtien perustavanlaatuisia pelisuunnittelullisia ongelmia", joita ei saatu kovasta yrityksestä huolimatta korjattua.

RAHOITUSHKRIISI ISKI PELIALAAN

Pelijulkaisijoiden markkina-arvoista katosi miljardeja

Yhdysvaltojen asuntolainamarkkinoilta alkanut rahoituskriisi on levinnyt kaikille talouden

alueille ja siten myös pelibisnekseen. Käytännössä kaikkien pelijulkaisijoiden pörssikurssit notkahtivat tuntuvasti Yhdysvaltojen edustajahuoneen äänestettyä rahamarkkinat vakauttavaksi suunnitellun roskapankkilain nurin syyskuun lopussa. Se ei ole ihme, sillä Yhdysvaltojen teollisuusosakkeiden arvokehitystä seuraavassa Dow Jones -indeksissä tapahtui kaikkien aikojen suurin pudotus yhden vuorokauden aikana, 9,1 prosenttia.

Kurssien syöksy iski kovimmin suurimpiin julkaisijoihin. Electronic Artsin osakkeen hinta laski 9 prosenttia, mikä vastaa noin 1,1 miljardia dollaria. Activision Blizzard koki vielä kovempia 13,8 prosentin eli kolmen miljardin pudotuksen myötä. Suhteellisen ennätysten kellotti kuitenkin Ubisoft 14,4 prosentin notkahduksellaan, joka vei yhtiön arvosta noin kuudesosan.

Myös muita liiketoimintaa harjoittavien Microsoftin ja Sonyn markkina-arvot kokivat niin ikään kovia: Microsoft sai miinusta kahdeksan prosenttia tai 21 miljardin dollarin arvosta ja Sony 6,5 prosenttia Tokion pörssissä. Nintendo selvisi 4,5 prosentin pudotuksella.

Pienemmistä julkaisijoista THQ kärsi reilut seitsemän prosenttia, Eidokseksi nimensä vaihtava SCI 5,6 prosenttia ja Take-Two 4,5 prosenttia.

Talousmyllerryksen ja siitä mahdollisesti seuraavan laman vaikutuksia varsinaiseen pelimyyntiin ei vielä tiedetä, mutta ihmisten joutuessa taloudellisesti tiukalle voivat peliostokset jäädä vähiin. Tosin viihdetuotteiden ja alkoholin kysyntä on kautta historian kärsinyt suhteellisesti ottaen vähiten talouden laskukausilla. Ihmiset tuppaavat tinkimään ennemmin muista asioista. Pelibisnes on myös vahvasti kiihdyttämässä kohti vuoden kovimman tuloksen aikaa, joulumarkkinoita.

_Jaakko Maaniemi





AGE OF CONAN HORJUU

Kehittäjän perustajajäsen päätti erota

Oslolaisen Funcomin Age of Conan: Hyborian Adventures -nettiroolipelin tulevaisuus vaikuttaa vaikealta.

Huhtikuussa julkaistu nettiroolipeli aloitti vahvasti, sillä pelin ennakkomyynti ylitti 700 000 kappaleen rajan ja ensimmäisen viikon aikana peliin kirjautui 400 000 pelaajaa. Sitten pelin pelaajien alkuinnostus on laantunut merkittävästi. Vaikeudet pelin eteenpäin kehityksessä ja ristiriidat studion sisällä ovat olleet sen verran vakavia, että pelin luova johtaja, Funcomin perustajajäseniin kuulunut ja 16 vuotta studiolla työskennellyt Gaute Godager ilmoitti eroavansa syyskuun puolivälissä. Syyksi eropäätökselleen Godager ilmoitti tyytymättömyytensä pelin joihin osa-alueisiin, vaikka koki tehneen parhaansa pelin hyväksi.

Syyskuun lopussa Funcom ilmoitti alkavansa yhdistää pelin palvelimia toisiinsa. Nettiroolipelin palvelimia yhdistetään perinteisesti vain yhdestä syystä: Pelaajia on niin vähän, että pelimaailmat tuntuvat autoilta. Palvelimia yhdistämällä vielä pelin parissa jatkavat pelaajat saadaan keskitettyä samoihin maailmoihin, ja näin peliseuraa toivotaan löytyvän paremmin. Nettiroolipelin keskeinen elementti on kanssakäymisen toisten pelaajien kanssa, ja pelaajien väliset taistelut ovat myös yksi Age of Conanin kantavia teemoja.

Pelille voi ennustaa vielä vaikeampia aikoja, sillä vasta julkaistu Warhammer Online: Age of Reckoning vaikuttaa olevan pelaajien mieleen ja World of Warcraftin odotettu lisäosa Wrath of the Lich King julkaistaan marraskuun puolivälissä.

Jaakko Maaniemi



KIINTOLEVY KOITUI XBOXIN KOHTALOKSI

Mooren paljastukset valottavat Xboxin historiaa



LOIKKHARI Microsoftilta EA:lle siirtynyt Peter Moore kertoi mielenkiintoisia tarinoita Microsoft-vuosiltaan.

Nykä Electronic Artsin urheilupelijulkaisuja johtava Peter Moore on kertonut mielenkiintoisia näkemyksiä ja paljastuksia Microsoftilla viettämiensä vuosien varrelta.

Microsoftilla Moore mm. johti ensimmäisen Xbox-pelikonsolin liiketoimintaa ja oli mukana Xbox 360:n alkutaipaleella. Mielenkiintoisin lausunnoista oli paljastus alkuperäisen Xboxin kulurakenteesta.

Musertava kilpailu Playstation 2:n taholta oli pakottanut Microsoftin laskemaan Xboxin jälleenmyyntihinnan 199 dollariin. Microsoft joutui kuitenkin maksamaan 70 dollaria pelistä konsolin sisäisestä kiintolevystä, joten kaikkien muiden komponenttien hinnan huomioiden Microsoft teki arvatenkin tuntuva tappiota jokaisesta kaupaksi käyneestä Xboxista. Konsolin elinkaaren pätkäiseminen noin

viiteen vuoteen ei johtunutkaan pelkämästä halusta saada Xbox 360 markkinoille hyvissä ajoin ennen Playstation 3:a, vaan päätöksen taustalla oli myös tarve päästä eroon tappiota tuottavasta laitteesta.

Murheenkryyniksi muodostunut kiintolevy kummitteli myös Microsoftin suunnitteluosaston mielisissä Xbox 360:a

Xboxin elinkaaren pätkäiseminen ei johtunut pelkämästä halusta saada Xbox 360 markkinoille

suunnitellessa, sillä pelinkehittäjien kiittämällä ja Sonyn Playstation 3:n vakiovarusteeksi ottamalla kiintolevy on Xbox 360:ssa virallisesti vain lisävaruste. Microsoft onkin pystynyt hinnoittelemaan kiintolevyttömät Xbox 360 Arcade -paketit tuntuvasti aggressiivisemmin kuin Sony kiintolevyn vakiovarusteena sisältämät Playstation 3 -paketit. Tällä hetkellä Xbox 360 Arcade -paketti on sukupolvensa edullisin kotikonsoli 189 euron ohjehinnallaan.

Jaakko Maaniemi

CAPCOM PANOSTAA LÄNSIMAIHIN

Resident Evil: Degeneration -animaatioleffan lisenssipeli N-Gagelle

Japanilainen pitkän linjan pelijulkaisija Capcom on linjannut lähivuosien strategiaansa mielenkiintoisilla tavoilla. Syyskuun alussa julkistetussa osavuosikatsauksessaan Capcom kertoi julkaisevansa jatkossa kaikki suuren budjetin pelinsä usealle pelilaitteelle.

Tätä silmälläpitäen Capcom onkin kehittänyt Devil May Cry 4:stä lähtien pelinsä ensin pc:llä, josta pelit on suhteellisen helppo kääntää Xbox 360:lle ja Playstation 3:lle. Samalla saadaan kaupan päälle julkaisukelpoinen pc-versio. Capcom ei siis enää tee kalliita yksinoikeuspelejä, sillä tehokonsolien pelinkehitys on hyvin kallista ja konsoleita on maailmalla vielä niin vähän, että voittoa on vaikea tehdä vain yhden konsolin varassa.

Samalla Capcom ilmoitti panostavansa jatkossa enemmän Euroopan ja Yhdysvaltojen markkinoihin. Yksi merkki tästä on yllättävä ratkaisu julkaista lokakuussa julkaistavan Resident Evil: Degeneration -tietokoneanimaatioelokuvan lisenssipeli Nokian N-Gage -pelialustalle. Nykymuotoinen N-Gage on N-sarjan puhelimien



RESIDENT EVIL: DEGENERATION Capcom otti mallia Square Enixin Final Fantasy -tietokoneanimaatioelokuvista ja päätti valjastaa huippuosuutun Resident Evil -pelisarjan omaan animaatioleffansa.

kuuluva ohjelmistopohjainen pelialusta, toisin sanoen N-sarjan puhelimet ovat N-Gage -pelipuhelimia. Täyspitkässä Resident Evil: Degenerationissa sarjan tutut hahmot Leon S. Kennedy ja Claire Redfield taistelevat

lentokentällä puhkeavaa zombieepidemiaa vastaan. N-Gage -pelin luvataan tarjoavan erinomaista grafiikkaa, syvällisen pelattavuuden ja kaksi erilaista pelitilaa.

Jaakko Maaniemi

AGE OF EMPIRES -STUDIO LAKKAUTETAAN

Ensemble Studios ei enää kelvannut Microsoftille



SALAMA KIRKKAALTA TAIUAALTA Kuvan Halo Wars -peliä kehittävä Ensemble Studiosin lakkautuspäätös oli yllättävä, sillä studiolla on erittäin hyvä maine.

Microsoft on päättänyt näyttää kirvestä yhdysvaltalaiselle Ensemble Studiosille. Vuonna 1995 perustettu pelintekijä siirtyi Microsoftin omistukseen vuonna 2001, mutta joutuu sulkemaan ovensa Halo Warsin valmistuessa Xbox 360:lle ensi keväänä. Lakkautuksen taustalla ovat ilmeisesti studion pyrittämiseen liittyvät korkeat kustannukset, joista Microsoftin peliosasto haluaa eroon.

Lakkautuspäätös oli odottamaton, sillä Ensemble tunnetaan varsin taitavana ja menestyvänä strategiapelien tekijänä. Studion suurin saavutus on vuonna 1997 startannut Age of Empires -sarja, jonka tuorein laajennusosa julkaistiin vasta viime vuonna. Yhteensä sarjaa on myyty hurjat 20 miljoonaa kopiota. Sarjan jatko ei ole täysin mahdotonta, mutta Ensembleä ruorissa ei enää nähdä.

Omaa kieltään studion nauttimasta

luottamuksesta kertoo myös Halo Wars. Pelissä yritetään kääntää suosittujen Halo-räiskintöjen tieteismaailma toimivaksi tosi-aikanaksutteluksi. Aivan kokemattomiin käsiin Microsoft tuskin olisi luovuttanut kruununjalokiveään.

Tiettävästi Ensemble on viime vuosina kokeillut myös toista Halo-projektia, jonka kehityksessä tähdättiin nettiroolipelin luontiin.

Lakkautuspäätös oli odottamaton, sillä Ensemble tunnetaan varsin taitavana ja menestyvänä strategiapelien tekijänä

Projekti kuitenkin kuopattiin kaikessa hiljaisuudessa jo viime vuonna. Jälkeen jäi vain nippu varhaisia prototyyppikuvia, jotka pistävät miettimään, olisiko Halossa sittenkin ollut nettiroolipeliainesta.

Ensembleläisten osaamisesta päästään kaikesta huolimatta nauttimaan jatkos-

sakin, sillä studion ydintiimistä on jo päätetty koota uusi itsenäinen kehitysryhmä. Vahvistamattomien tietojen mukaan uusi studio tarjoaisi tukea Halo Warsille ja jatkaisi ainakin jonkintasoista yhteistyötä Microsoftin kanssa.

Microsoftin omistamien pelistudioiden joukko on viime vuosina supistunut. Vuosi sitten yhtiö lakkautti Fasa Studion, ja sa-

moihin aikoihin Halo-sarjan luonut Bungie irtautui itsenäiseksi yhtiöksi. Huolta peliosaston tulevaisuudesta ei silti pitäisi olla, vaan vähennyksillä pyrittäneen lisäämään tehokkuutta ja keskittämään voimavarat tärkeimpiin peleihin.

_Kimmo Pukkila

SITAATTI



“World of Warcraft on vähän niin kuin Beatles, mutta me yritämme olla Led Zeppelinin”

Warhammer Online:n suunnittelija Josh Drescher pohtii nettiroolipelien markkinakarttaa

HÄSIKONSOLI GIZMONDO PALAA

Uusintahuijaus vai kulttilaite?

Uonna 2005 julkaistu Gizmondokäsikonsoli jäi useimpien mielin järjestäytyneeseen rikollisuuteen liittyvänä rahoitushuijauksena, mutta se ei ole estänyt laitteen takana olleen Tiger Telematicsin nokkamies Carl Freeriä puuhaamasta jälleen laitteen parissa.

Uusien suunnitelmien mukaan kevyesti uusittu versio Gizmondosta tulee myyntiin vielä tämän vuoden aikana. Mielenkiintoisinta uutta konsolissa on se, että tarjolle tulee kaksi avointa käyttöjärjestelmää, Windows CE 6.0 ja Googlen Android. Avoimet käyttöjärjestelmät mahdollistavat sen, että laitteelle voidaan tehdä ohjelmistoja ja pelejä ilman kalliita lisenssimaksuja. Jos uusittu Gizmondo siis näkee päivänvalon ja myy edes jonkin verran kiinnostavia määriä, on laitteessa potentiaalia harrastajien tekemien pelien temmellyskentäksi. Laitteeseen sisältyy myös gps-paikannin, joten teoriassa vekottimelle voisi tehdä monenlaisia hauskoja sovelluksia. Vai haluavatko ihmiset sittenkään olla missään tekemisissä laitteen kanssa, jonka ensimmäisen maailmanvalloituksen loppumaininkeihin liittyy mm. Freerin liikekumppani Stefan Erikssonin kalifornialaiseen lyhtypylvääseen katkaisema Ferrari Enzo? Yli miljoonan dollarin arvoisia, käsittämättömän makeita urheiluautoja ei ole valmistettu kuin 349 kappaletta, ja Gizmondoo voi syyttää osallisuudesta yhden täydelliseen tuhoutumiseen...
_Jaakko Maaniemi



MONIPUOLISTA Lakkautettu Ensemble Studios tunnetaan parhaiten Age of Empires -sarjastaan. Tulevan Halo Wars -strategiapelin lisäksi studio työskenteli sittemmin perutun Halo-nettiroolipelin parissa.



HUIKEA LOPPUVUOSI 2008

> Mirror's Edge > Fallout 3 > Guitar Hero World Tour
> Little Big Planet > Gears of War 2 > Fable II

Onko loppuvuoden pelibudjetti alijäämäinen? Ei huolta, Gamereactorin sijoitusvinkeillä ostat vain laatua.



JULHAISU- HALENERI

Gamereactor katsastaa tulevien kuukausien pelitarjonnan ja pohtii, mitä pelejä kannattaa seurata

NÄMÄ PELIHYLLYYN:

LOKA

Loppuvuoden huima pelitilava alkaa perinteisesti lokakuussa. 2008 ei ole poikkeus.



Kuuma pelisyksy käynnistyy virtuaalijalkapallon mestaruuskaistalulla, kun 2.10. julkaistava **FIFA 09** ja 17.10. saapuva **PES 2009** kohtaavat. Asetelma on kääntynyt, ja tällä kertaa PES on haastajana. 3.10. Suomeen saapuu viimein myös **Phoenix Wright: Trials and Tribulations**, joka tarjoaa laadukasta seikkailupelattavaa. Viikkoa myöhemmin Lego-pelien fanit iloitsevat, kun **Lego Batman** ilmestyy kauppojen hyllyille. **Saint's Row 2** rävähtää myyntiin 17.10., ja viikkoa myöhemmin alkaa todellinen peliryntäys, kun **Dead Space** sekä **NHL 09:n** PS2- ja pc-versiot julkaistaan. PS3-pelaajia hemmotellaan samalla viikolla, kun **Little Big Planet** sekä **Bioshockin** PS3-versio ilmestyy. Wille on tarjolla **Disaster: Day of Crisis** ja **Sam & Max: Season 1** sekä Xbox 360:lle **Fable 2**. Loppukuusta ilmestyvät myös odotetut **Far Cry 2**, **Left 4 Dead**, **Red Alert 3** sekä yksi syksyn suurimmista hitti-peleistä, **Fallout 3**.



NÄMÄ HAUPAN HYLLYYN:



Kuten niin usein syksyisin, tänäkin vuonna kannattaa harkita tarkkaan, mihin rahansa sijoittaa. **Armored Core** -pelin laatu on ollut laskusuhdanteessa, eikä 2.10. julkaistava **Armored Core for Answer** varmaankaan muuta suuntaa. 17.10. kauppoihin saapuu jälleen turhaa täytettä, kun **Rapala Fishing Frenzy** yrittää kalastella ostajia. Samalla rahalla voi ostaa vaikka uuden pilkin talvea silmällä pitäen. Samana päivänä saapuva **Yamaha Supercross** haikahtaa niinkään lisenssikiralta. Kuun lopulla julkaistaan sen sijaan muutama odotettu nimike, joiden kanssa kannattaa olla varuillaan. **Fracturen** arvion voi lukea tästä numerosta, ja kuun viimeisenä päivänä julkaistava **Disney Sing It** saattaa niinkään tuottaa pettymyksen. Pelissä ei ole lainkaan klassikkobolisejä, vaan Disney Channelin uusimpien hittohjelmiä pop-musiikkia. Karaokekuisuudesta tarjoaa myös **Win Boogie Superstar**. Osta omalla vastuulla.



EHTIIKÖ JULKAISUUN?

Amerikkalaiset saivat omansa jo syyskuussa. Kaska on Euroopan vuoro?



ROCK BAND 2

EA / PS2, PS3, Wii & Xbox 360

Rock Bandin ykkösosa saapui Suomeen vaihikka länsinaapurin kautta. Rock Bandin PS2-, PS3- ja Wii-versioitakin alkaa löytyä jo kaupoista, mutta kakkososan julkaisusta ei ole vanhalla mantelella mitään tietoa. Uusilla, paremmilla soittimilla varustettu kakkososa julkaistiin Yhdysvalloissa jo viime kuussa, mutta Euroopan julkaisua saataneen odotella ensi vuoden puolelle. Ainakin, ellei pelin julkaisusta yhdessä EA:n kanssa vastaava MTV ymmärrä, miten valtavat markkinat peliä Euroopassa jouluna odottavat.

MARRAS

Marraskuussa pelaajan kukkaronnyöröt ovat kovalla koetuksella. Pelattavaa on paljon.

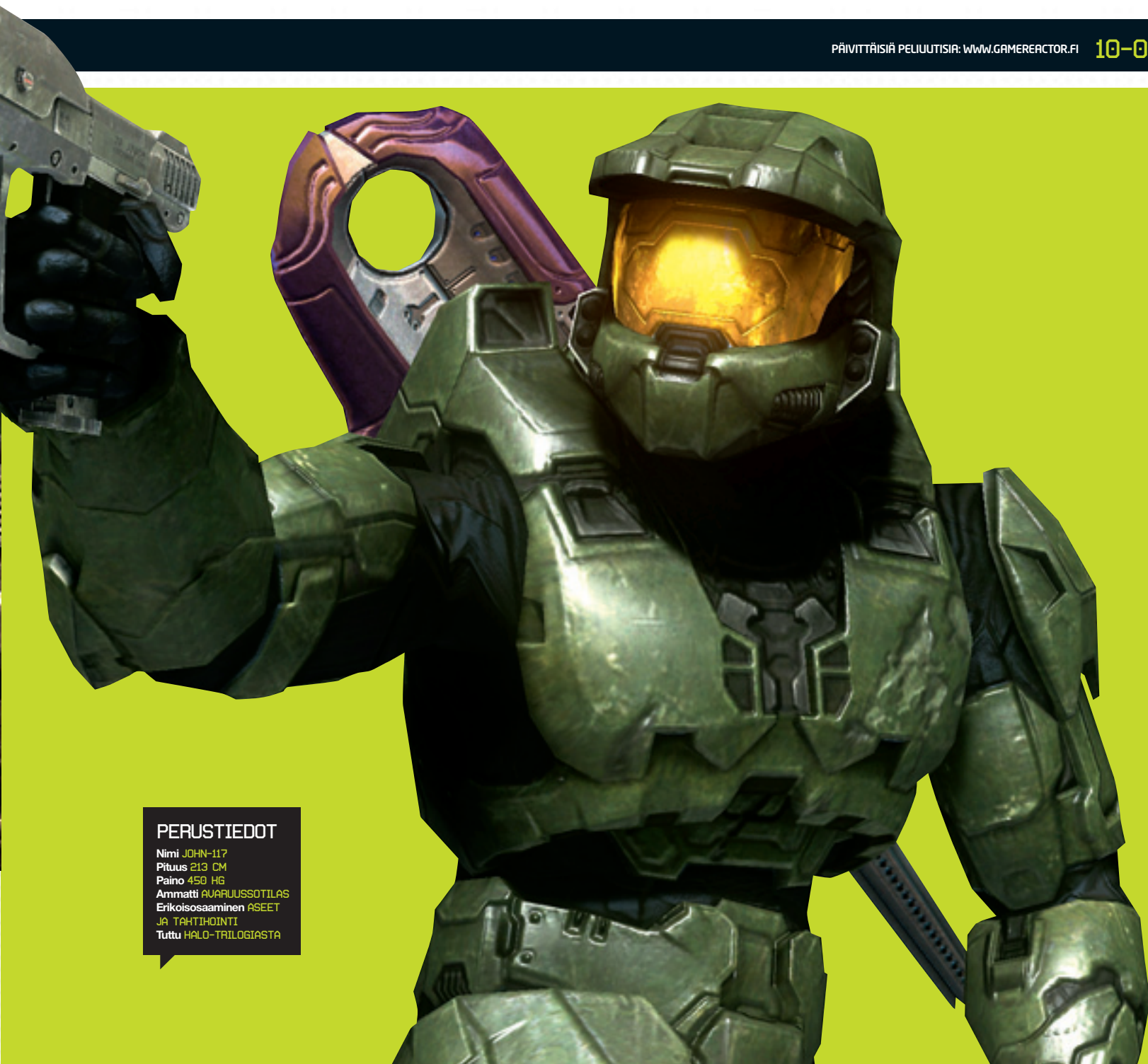


Marraskuu rävähtää käyntiin ryminä, kun **Gears of War 2** julkaistaan 7.11. Epicin toimintapeli on pakko-ostos laaturäiskinnän ystäville. Väkivallasta piittaamattomien kannattaa pitää silmällä **Mirror's Edgeä**, joka ilmestyy kauppoihin 11.11. Mikäli hyvin käy, marraskuun alussa julkaistaan myös odotettu **Guitar Hero World Tour**, joka tarjoaa kitaroinnin lisäksi myös rumpalointia ja laulua. Pc-puolen vuoden kovin hitti nähdään 13.11., kun World of Warcraftin tuorein lisäosa **Wrath of the Lich King** tulee myyntiin. Pienellä varauksella odotuslistalle kannattaa laittaa myös 21.11. julkaistava **Tomb Raider: Underworld**, joka saattaa palauttaa Lara Croftin taas pelimaailman kärkkäsiin. Loppukuusta tarjolla on tukku laaturäiskintää, kun odotetty jatko-osa **Resistance 2** julkaistaan. Ammuskelupelien ystäville on hyvistä peleistä loppuvuonna siis lähinnä runsaudenpulaa. Parempi näin päin.



Loppuvuoden peliryntäys tarkoittaa valittavan usein myös heikkolaatuisten kyhäelmien esiinmarssia. Muun muassa Wille ja DS:lle julkaistava **All-Star Cheer Squad** kannattaa jättää suosiolla ostamatta. Nopeiden rahastusten lisäksi myös odotetut pelit voivat hämätä marraskuussakin. Pc:n **Sacred 2** vaikuttaa potentiaaliaan heikommalta peliltä, ja toimintaroolipeli-markkinoilta löytyy parempaakin pelattavaa. Segan sininen maskotti Sonic palaa tasohyppelyjuurilleen, mutta **Sonic Unleashed** ei onnistu palauttamaan vauhtisiiin kadonnutta kunniaa. Kaksioletteiset hyppelyosuudet ovat askel oikeaan suuntaan, mutta peliä tasapainottamaan tehdtyt ihmissiiosiot kuulostavat pelottavan tyyliltä. Paluun marraskuussa tekee myös toinen klassikkosarja, mutta **Mortal Kombat vs. DC Universen** demo kannattaa ladata ennen ostopäätöksen tekemistä.





PERUSTIEDOT

Nimi JOHN-117
Pituus 213 CM
Paino 450 HG
Ammatti AVARUUSOTILAS
Erikoisaaminen ASEET
JA TAHTIHOINTI
Tuttu HALO-TRILOGIASTA

PROFIILI: MASTER CHIEF

Halo-trilogian sankari on futuristinen supersotilas, joka taistelee pahoja muukalaisia vastaan.

IHMISKUNNAN VIIMEINEN TOIVO

Master Chief Petty Officer John-117, kuten koko nimi kuuluu, on viime vuosien valovoimaisimpia pelisankareita. Hahmosta on muovautunut paitsi Halo-sarjan tähti myös Xbox-konsolien kiistaton ikoni. Ei aivan keho suoritus kasvottomalta metallikimpulta.

Hahmon olemusta ovat inspiroineet Clint Eastwoodin klassikkoelokuvat, joissa päähenkilö esiintyy kylmähermoisen hiljaisena, mutta tositalanteessa äärimmäisen nokkelana ja selviytymiskykyisenä. Master Chief ei paljoa puhele, mutta

pistää pahikset pakettiin niin maan kamaralla kuin kaukana avaruudessakin.

Mjolnir-haarniskassaan hahmo on valtava jätti, joka ulkoa päin näyttää lähinnä robotilta. Kuoren alla piilee silti haavoittuva ihmishahmo. Master Chiefin kasvoja ei peleissä koskaan paljasteta, joten jokaiselle annetaan mahdollisuus nähdä itsensä supersankarin saappaissa.

Vaikka Chief on peleissä hiljainen ja onnto, Halo-kirjoissa sankarin taustoja selostetaan tarkemmin. Hahmon historiaan kuuluu muun

muassa äärimmäisen raadollinen Spartan-sotilaan koulutus, jossa nuoria rääkättiin ja muokattiin supersotilaan mittoihin. Monet koulutukseen osallistuneista eivät selvinneet hengissä.

Jää nähtäväksi, mitä Master Chiefin tulevaisuus tuo tullessaan. Halo-trilogia sai päätöksensä viime syksynä, eikä tarinan jatkosta ole varmuutta. Kolmososan päätteeksi sankari jäi arvoituksellisesti leijumaan rikkoutuneelle avaruusalukselle yhdessä tekoälykumppaninsa Cortanan kanssa.

_Kimmo Pukkila



GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



Blue Dragon Plus

NINTENDO DS / MAALISKUU

Ignition Entertainment vahvisti, että Blue Dragon Plus -roolipeli julkaistaan Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa ensi vuoden maaliskuussa. Peli sisältää Xbox 360:n Blue Dragonista tutun hahmokaartin, joka nähdään varta vasten DS:lle luodussa seikkailussa. Esimerkiksi taistelutilanteet vaativat aiempaa enemmän strategista ajattelua. Pelattavaa on luvassa yli 30 tunniksi.

Batman: Arkham Asylum

PC, PS3, XBOX 360 / 2009

Rocksteady Studios työstää tavanomaista synkempää Batman-peliä, joka sijoittuu Gotham Cityn surullisen kuuluisaan Arkhamin mielisairaalaan. Laitoksen uumenissa Lepakkomiestä odottaa väijytys ja sankari jää kasvatusten pahimpien vihollistensa kanssa. Selvitäkseen koitoksesta pelaajan on opittava hyödyntämään Lepakon salapoliisintaitoja ja voimakkaita lähitaisteluliikkeitä. Hyytävää.



Fuel

PC, PS3, XBOX 360 / 2009

Asobo Studios kaasuttelee rallipelimarkkinoille massiivisen kokoisella Fuellella. Pelissä kilpailaan viimeisistä polttoaineenjäämistä ilmastonmuutoksen sotkemassa maailmassa. Pelialueella on kokoa mielettömät 14 000 neliökilometriä, ja lupausten mukaan pelaaja voi ajaa minne tahansa koska tahansa, kunhan muistaa väistellä heikkamyrskyjä ja tornadoja.

Lost in Blue: Shipwrecked

Wii / 2008

Konami on laajentamassa Nintendo DS:itä tuttua Lost in Blue -sarjaa Wii:lle. Lost in Blue: Shipwreckedissä pelaaja haaksirikkooutuu mystiselle saarelle, jolla tavataan muita onnettomuuden uhreja ja jota tutkimalla uudet ystävykset voi johdattaa kotiin. Wii-ohjainta hyödynnetään yli 40 minipelissä, joissa harjoitetaan todenmukaisia selviytymistäitoja kuten kalastusta ja tulentekoa.



Tony Hawk's Motion

NINTENDO DS / 28. MARRASKUU

Liikkeenäyttös on nyt in. Asia ei ole jäänyt Activisionin huomaamatta, sillä marraskuussa Nintendo DS:lle julkais-tava skeitti- ja lumilautailupeli Tony Hawk's Motion myydään liikkeet tunnistavan lisälaitteen kera. Lautailupeliä ohjailaan siis konsolia kallistelemalla ja kääntelemällä. Pakettiin kuuluu myös Hue Pixel Painter -pulmapeli, joka hyödyntää niin ikään liikkeenäyttös-ominaisuuksia.

Little King's Story

Wii / KEVÄT

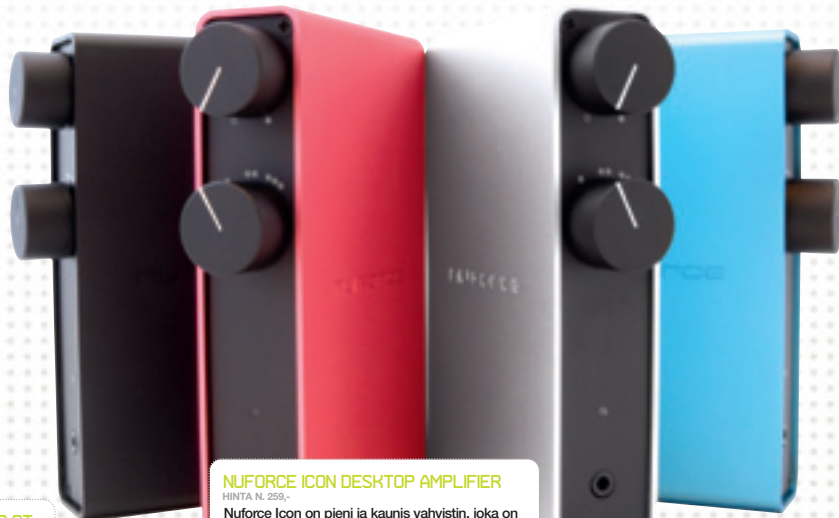
Mittä tuntuisi, jos sattumalta muuttuisi vaatimattomasta maalaispojasta kuningaskaaksi? Tämän saa kokea Corobo-niminen miekkonen Little King's Storyssa. Pelaajan tehtävänä on astua Corobon rooliin, pitää ihmiset puolellaan ja rakentaa kyläpahasen perustoilta kukoistavaa kuningaskuntaa. Roolipeliä kannattaa pitää silmällä, jos etsii värikästä ja iloista pelikokemusta.



**WESTERN DIGITAL SCORPIO BLACK 320 GB**

HINTA N. 59,-

Niin kannettavasta kuin PS3-stakin loppuu tila herkästi. Playstation 3:n pelien asennukset haukkaavat ison osan levytilasta, ja ladattavien pelien yleistyessä lisätile tulee tarpeeseen. WD Scorpio Black on 2,5-tuumainen kiintolevy, joka pyörii 7200 kertaa minuutissa. Levyn 16 megatavun välimuisti mahdollistaa nopeat hakuajat.

**NUFORCE ICON DESKTOP AMPLIFIER**

HINTA N. 259,-

Nuforce Icon on pieni ja kaunis vahvistin, joka on tarkoitettu erityisesti kannettavan tietokoneen kaveriksi. Suoraan usb-porttiin kytkettävä vahvistin osaa kääntää digitaalisen signaalin analogiseksi, mikä parantaa äänenlaatua huomattavasti. Vahvistimeen voi kytkeä mitkä tahansa kaiuttimet tai kuulokkeet joko rca- tai kuulokeliitännän kautta.

**CREATIVE VADO POCKET CAM**

HINTA N. 95,-

Montako kertaa olet yrittänyt saada juhlissa digikameran videokuvasta päälle vain huomataksesi että olet jo myöhässä? Creativen Vado on äärimmäisen yksinkertainen videokamera, joka nauhoittaa VGA-tasoisia videokuvaa napin painalluksella. Nolut ja hauskat tilanteet voi ladata suoraan Youtube-videopalveluun. Enää kukaan ei ole turvassa! Vado on saatavilla pinkkinä ja hopeisena.

**ION LP 2 FLASH**

HINTA N. 199,-

Vanhojen vinyilien siirtäminen sähköiseen muotoon saattaa olla kohtuuttoman suuri urakka. ION LP 2 Flash helpottaa hommaa huomattavasti. Soitin sujahtaa muun hifi-kaluston sekaan, mutta se osaa myös muuntaa vinyylilevyt lennossa mp3-muotoon. Tiedostot saa talteen soittimeen liitettävälle sd-muistikortille tai usb-tikulle, joten tietokonetta ei ole pakko edes avata.

**LOGITECH SPEED FORCE WIRELESS**

HINTA N. 79,-

Logitech tuo yhteistyössä Nintendon kanssa markkinoille ensimmäisen Wille tarkoitetun Force Feedback -ratin. Langaton ratti julkaistaan marraskuun alussa Need for Speed Undercoverin julkaisun yhteydessä. Speed Force Wireless sujahtaa pelaajan syyliin. Ratin mukana ei tule polkimia, vaan kaasua ja jarrua on sijoitettu ratin yhteyteen. Ratti muodostaa langattoman yhteyden Wiihin usb-donglen avulla.

TUTTUA, MUTTA UUTTA

WLAN-leivänpaahtin? Viimeaikoina elektroniikan kehityksessä on ollut huomattavissa selkeä trendi. Täysin uusia ideoita ei juurikaan ole, vaan pyörä on alettu keksiä uudestaan. Esimerkiksi Logitechin Squeezebox Boom on oiva makuuhuoneen kello-radion korvaaja. ION puolestaan on lisännyt vinyylisoittimeensa usb-liitännän. Vielä kun joku keksisi lisää jokaiseen usb-laitteeseen vähintään yhden naarasliitimen, jotta portit eivät loppuisi kesken... Laitetoimittaja: Heikki Takala

POPCORN HOUR A-116

HINTA N. 199,-

Popcorn Hour on vastaus kaikkeen median streamaukseen. Sen voi liittää lähiverkkoon, ulkoiseen kiintolevyyn, mihin tahansa digikameraan tai suoraan netin kautta seurattaviin videopalveluihin. Tiedostotuki käsittää kaiken teräväpiirtomateriaalista korkeatasoiseen Dolby True HD -äänentoistoon. Liitäntäpuolelta löytyy HDMI 1.3:n lisäksi digitaalinen ääniliitäntä sekä ulkoisen kiintolevyn kiinnittämisen mahdollistava usb-liitäntä.

**SOUND BLASTER X-FI NOTEBOOK**

HINTA N. 89,-

Creative tuo markkinoille haastajan Logitechin Squeezeboxille. X-Fi Notebook yhdistetään kannettavan tietokoneen PCMCIA-korttipaikkaan, josta se ottaa yhteyden langattomaan yhteen tai useampaan vastaanottimeen. Yhden lähettimen musiikkia voi siis kuunnella useassa eri huoneessa. Vastaanottimen rca- ja stereo-liitännät takaavat yhteensopiisuuden useimpien laitteiden kanssa.

**ULTI-MAT ORIGINAL**

HINTA N. 33,-

Ulti-mat Original on erityisesti pelaajille suunniteltu hiirimatto. Sen teflonpäällysteinen pinta on helppo puhdistaa ja erittäin liukas käyttää. Vaahtomuovi maton pohjassa estää maton liikkumisen pöydän pinnalla. Mattoa on saatavilla tyylikkään mustana ja hopeisena.

**LOGITECH SQUEEZEBOX BOOM**

HINTA N. 279,-

Squeezeboxin uusi ilmentymä Boom kytketty suoraan langattomaan lähiverkkoon, ja sen kautta on mahdollista kuunnella useita eri nettiradioita sekä mediaa suoraan tietokoneelta. Lempimusiikkiaan voi ladata myös suoraan verkkoon, jolloin tietokoneen ei tarvitse olla edes päällä musiikkia kuunneltaessa.



SAMASTA PUUSTA

Toimintapelien sankareita vaivaa vaarallinen sairaus, tavanomaisen kaljupään syndrooma. Oireita ovat tylsyys, persoonattomuus ja mitänsanomattomuus.

Gamereactorin suosikkipelasankareita on **God of Warin Kratos**. Kyllä, kiukkuinen spartalainen on kaljupäinen lihaskimppu, mutta ainainen kireyden ja yksioikoisen kaikkia turpaan -asenteen takaa henki tinkimätön persoona.

Kratoksessa on jonkinlaista pohjalaista viehätystä. Toinen mainio stereotyyppinen muskelimies on uudesta nosteesta nauttiva Duke Nukem. Hahmo ei ole millään muotoa kekseliäs tai omaperäinen, mutta persoona on

toteutettu ikimuistoisesti.

Kokosimme näille sivuille joukon viimeaikaisten ja muutaman tulevankin pelin päähahmojen potetteja. Näky on jokseenkin kauhistuttava kaikessa sisäsiit- toisuudessaan. Harkitsimme jopa kuvien ja nimien tahallista sekoittamista. Olisiko kukaan huomannut? Ehkä, ehkä ei, mutta pelintekijöillä on mielestämme silti edessään itsetutkiskelun paikka. Olisiko aika keksiä jotain muuta?



COLE MCGRATH INFAMOUS

Persoonaltaan Cole on jännittävä hahmo – entinen parkour-harrastaja ja urbaani seikkailija, jonka vartalo on sähköistynyt – mutta ulkonäöltään mies on mitänsanomattoman tylsä. Sitä paitsi Cole McGrath kuulostaa motocross-kusilta tai rodeoratsastajalta, ei supervoimilla varustellulta sähkö-sankarilta! Sucker Punch, loppuiko mielikuvitus Sly Raccoon -pelin jälkeen?



STARKILLER STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Mielipiteitä jakaneen Tähtien sota -toimintapelin antisankari ja Darth Vaderin oppipoika Starkiller suunniteltiin mukamas tarkoituksella mitänsano- mattoman näköiseksi, jotta pelaajan olisi helpompi projisoida oma persoo- nansa ”tyhjälle kanvaasille”. Jep jep, pieleen meni. Tällaiset temput voisi jättää Valven kaltaisille visionääreille.



BALDUR TOO HUMAN

Baldurin lärvä ja hiustyyli on todellinen pettymys. Too Humanissa on pelinä paljon toivomisen varaa, mutta käsikirjoituksen puolella peli ei ole täysin latteaa. Luovuuden kipinöitä ei vain nähtävästi riittänyt yhtäkään san- karin stailaukseen. Ties vaikka peli olisi voittanut puolelleen tehokkaammin karismaattisemman päähahmon vetämänä?



MICHAEL THORTON ALPHA PROTOCOL

Tulevan vakoilupelin sankari on kuin suoraan tavanomaisten toimintasan- karen liukuhihnalta nimeään myöten. Tällä kertaa satunnaisgeneraattoriin on ruksattu kaljun tilalle sjiilitukka, mutta eipä sillä paljon karismapisteitä tienata. Vaikuttaa myös siltä, että Thortonin on tarkoitus erota viereisen sivun Bourne-kollegasta... Sängellään. Eih.



JET BRODY FRACTURE

Vaivaako videopelihahmoja kollektiivinen leukemia, vai miksei sankareilla ole hiuksia? Fracturen päähahmo Jet Brody näyttää tismalleen Too Humanin Baldurilta, ei vaan sittenkin The Force Unleashedin Starkilleriä, tai ehkä jopa vasemmalla irvistävältä Nathan Halelta. Jetillä on kuitenkin "siisti" arpi pärstässään, ja miehen nimi on tämän sivun coolein. Pisteet siitä.



NATHAN HALE RESISTANCE & RESISTANCE 2

Menestyspelin päähahmon luomisprosessi: otetaan hahmomalli 1A: miehen pää. Ajetaan hiukset siiliksi, nostetaan nenänvartta ulospäin ja tehdään silmistä mahdollisimman mitänsanomattomat. Tadaa! Tuloksena on valmis sankari, joka voi juoksenella tylsissä maastoissa vähintään kahden ylihypetetyn toimintapelin verran.



JASON BOURNE THE BOURNE ULTIMATUM

High Moon Studiosin Bourne-pelin nimikkosankari näyttää aivan toimituksen omalta leffakriitikolta Johannes Valkolalta. Emme halua mitenkään haukkua Jokkea, mutta ei miehestä välttämättä toimintapelin tähteä tulisi. Siipattu, hyvin käyttäytyvä toimittaja kylläkin. Ehkä on parasta antaa Matt Damonin hoitaa toimintaleffat.



LICH KING! Kuolemanritarin matka alkaa vähintään hyytävästi: Ensimmäinen näky on koko laajennusosan pääpaha, itsekin kuolemanritariksi langennut entinen paladiini Arthas, joka nyttemmin tunnetaan Lich Kinginä. Pelaaja taisteleekin aluksi Scourge-zombiarmeijan riveissä.



PAHAN PAULDISSA Ihmettely vain jatkuu: Ensimmäisenä kouluttajana pelaajalla on Instructor Razuvius, joka muistetaan yhtenä Naxxramas-raidin pomoviholisista. Pelaaja on todellakin pimeällä puolella! Tällä kertaa Razuvius ei kuitenkaan lyö pelaajaa hengiltä, vaan kertoo kuolemanritarin aseistuksesta.



RIIMUAHJO Yksi kuolemanritarien erikoisuuksista on riimujen kaivertaminen. Riimuahjolla aseeseensa voi kaivertaa riimin, jotka toimivat hyvin samaan tapaan kuin perinteiset aseita tehostavat lumoukset. Ero on siinä, että kuolemanritarit voivat käydä vaihtamassa riimua ilmaiseksi riimuahjolla aina halutessaan.



HUUMORIA Blizzardin peleille ominainen huumori alkaa pelaajan laskeutuessa Ebon Hold -aloituslinnakkeesta itse työmaalle, jossa valmistellaan Havenshiren kylän ja New Avalonin linnakkeen tuhoamista. Ratsua ei kuolemanritarille tipu, ennen kuin ratsastusaidot todistetaan tehtävässä Grand Theft Palomino.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

World of Warcraftin odotettu lisäosa julkaistaan 13. marraskuuta

Laite PC Kehittäjä BLIZZARD Julkaisija BLIZZARD Julkaisu 13. MARRASKUUTA

Activision Blizzardin vahvistettua viimein World of Warcraft -nettirooli-pelin odotetun Wrath of the Lich King -lisäosan julkaisupäivän otimme asiaksemme kertoa hieman paketin uudesta sisällöstä. Yksi isoimpia ja odotetuimpia lisäyksiä on ensimmäinen uusi hahmolookka sitten pelin julkaisun, kuolemanritari Death Knight.

Uusi hahmolookka eroaa perinteisistä

hahmolookista heti ensimetreiltä, sillä sankari-luokan lisänimen saanut kuolemanritari aloittaa taipaleensa suoraan kokemustasolta 55.

Kuolemanritarin luova pelaaja pääsee myös nauttimaan hienosti suunnitellusta ja tiiviisti toteutetusta introjaksosta, jossa pohjustetaan kuolemanritarien syntyä ja paikkaa World of Warcraftin maailmassa sekä tutustutetaan hahmoluokan erikoispiirteisiin. Muutaman tunnin

mittaisen opetteluaiheen tehtävät tekemällä tuore kuolemanritari saa muutaman kokemustason ja tarvittavat varusteet siirtyäkseen suoraan Outland-mantereen seikkailuihin. Vanhoilla, kokemustason 70 saavuttaneilla hahmoillaan jatkavat pelaajat taas siirtynevät vikkelästi uudelle Northrendin mantereelle ja alkavat kellottaa kokemustasoja kohti uutta tason 80 ylärajaa.

_Jaakko Maaniemi



Gothik the Harvester

VANHA TAKKUPARTA Kuolemanritarikokelas jatkaa Naxxramasissa traumoja aiheuttaneiden hahmojen juoksupoikana. Gothik the Harvester lähettää pelaajan heikentämään Scarlet Crusaden puolustusvalmiuksia muuttamalla kaivosmiehiä zombeiksi ruttoista myrkykkaasua suihkuttavalla härvellillä.



VIEHKAUTTA Kuolemanritarin tehtävät eivät ole aivan pelkkää ruhomista. Scarlet Crusaden apuvoimat ovat väkevät, joten ovela kuolemanritari piiloutuu malmilastiin ja soluttautuu rantaan ankkuroitujen laivojen kanuunoiden puikkoihin paljonpuhuvasti nimetyssä Massacre at Light's Point -tehtävässä.



OVELA TOTEUTUS Pelaaja ohjataan muutaman kerran takaisin leijuvaan Ebon Hold -tukikohtaan, ja hyök-käyksen ryhmitysalueelle palattaessa tilanne on nytkähtänyt eteenpäin. Aloitusalue onkin jättimäinen instanssi luolastojen tapaan. Tällä kikkalla on voitu toteuttaa kuolemanritarien ensihetket vetävän tarinan keinoin.



HURTTIA MENOA Kuolemanritarien taidoista löytyy monta rempseää peliikkettä. Kuvassa näkyvä Corpse Explosion -ruhonräjäytys löytyy ruttotaitojen linjasta. Ruhonräjäytys kirjaimellisesti räjäyttää lähellä makaavan raadon ja vahingoittaa eläviä vihollisia. Erittäin kätevä suuria laumoja liikatessa!



KUOLEMA YLHÄÄLTÄ Linnoitetun New Avalonin tuho viimeistellään ilmasta käsin itsensä Lich Kingin tarjoa-milla jäälohjareilla. Luiset lentoratsut sykevät tuhoisia jääpalloja ja ehtyvät taikavoimavaranot täydennetään Scarlet Crusaden sotilaita napostelemalla. Ballistojen ampumia harppuunoita on helppo väistellä.



SUURI FINAALI Kaikki huipentuu eepiseen taisteluun Light's Hope Chapelin pyhällä maalla. Lich King ja Highlord Tirion Fordring ottavat yhteen, mutta kuinka sitten käykään? Onko legendaarisista miekoista väkevämpi Ashbringer vai Frostmourne? Se selviää vasta Wrath of the Lich Kingissä!



LANDING IS HARD.

FLYING IS EASY.

PURE



WWW.PUREVIDEOGAME.COM

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



XBOX 360 LIVE

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 LAAJIN

Far Cry 2

Kimmo seikkaili savanneilla ja yritti lopettaa ilkeän asekauppiaan puuhat lyhyeen



Odotetuimmat pelit

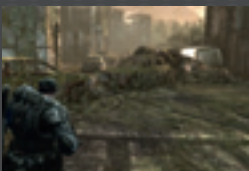
Joka kuukausi iskemme (viisaat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme eniten juuri tällä hetkellä



1 Wrath of the Lich King

PC/MAC

Jaakko odottaa jo kärsimättömästi World of Warcraftin lisäosaa. Julkaisupäivän paljastuksen ja Warhammer Onlinen julkaisun jälkeen WoW:n maailma on mennyt jonkinlaiseen horrokseen kaikkien odottaessa marraskuun kolmattaosta.



2 Gears of War 2

PC/PS3/XBOX 360

Epic Gamesin Gears of War oli yksi Xbox 360:n ensimmäisistä superhiteistä. Likaisen ja näyttävän tieteisräiskinnän paluu on syksyn äijämäisimpiä uutuuksia. Kimmo ei malta odottaa pelin julkaisua. Tahtoo!



3 Skate 2

PS3/XBOX 360

EA Black Boxin rullalautailupeliä on turha odottaa kauppoihin tänä vuonna, mutta Jyrin mieli tekisi jo skeittaamaan kauniiseen New San Vanelonaan. Uudistunut tempupalikoima saa ykkösosan kalpenemaan Skate 2:n rinnalla.

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



Ajoneuvoilla eteenpäin

Kulmikas Banjo on kuin kotonaan outojen menijöiden ohjauksissa. Suurissa kentissä liikkumisen nopeutta kasvatetaan lisäämällä moottoreiden tehoa ja määrää. Vauhdikkuus kannattaa, sillä nopea aika takaa paremmat palkinnot.

Julkaisu **MARRASKUU**

KARHUN ELÄMÄÄ

Banjo ja Kazooie vaihtavat palapelit ajoneuvoihin



BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Laite XBOX 360 Kehittäjä RARE
Julkaisija MICROSOFT Laji TASOHYPPELY

Gamereactor kävi Microsoftin tiloissa Englannin Readingissä tarkastamassa Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts -pelin uusinta versiota ja jututtamassa pelintekijöitä. Nintendo 64-konsolille julkaistusta Banjo-Tooiesta on kulunut jo kahdeksan vuotta, joten peliä kehittävä Raren mielestä aika on kypsä tasolokalajityypin uudistamiseen Xbox 360:n yksinoikeuspeleillä.

Nuts & Bolts alkaa hauskasti. Lihoneet kaverukset Banjo-karhu ja Kazooie-lintu ovat siirtyneet videopelisankaruudesta helppoon elämään ja pizzan syöntiin. Jokaisen videopelin tekijä L.O.G. (Lord of the Videogames) saapuu paikalle ja vie kumppanukset rakentamaansa uuteen seikkailuun. Johdannon itseironisin hetki koetaan, kun hidas ja turvonnut Banjo lähtee keräämään palapelin paloja, jolloin L.O.G. keskeyttää pelin kertoen tämän olevan liian tylsää katseltavaa. L.O.G. lähettää kumppanit ja samalla riistää Kazooielta vanhat kyvyt sanoen ettei niitä enää tarvita.

Uudessa pelissä kaksikko viettää suurimman

osan ajasta mitä erilaisimpien kulkuneuvojen ohjauksissa.

"Nuts & Bolts on ollut tuotannossa jo neljä vuotta ja se on sinä aikana kokenut monia suunnittelun muutoksia. Alkujaan lähdimme tekemään perinteistä Banjo-seikkailua, mutta pian tajusimme, että meidän on vietävä peliä ja lajityyppiä uuteen suuntaan", kertoo pelin grafiikkatekniologiasta vastaava Neill Harrison.

"Haluamme antaa pelaajalle ongelmia, joiden ratkaiseminen riippuu pelaajan luovuudesta. Nuts & Bolts on aiemman evoluutio, joka tarjoaa pelaajalle enemmän vuorovaikutteisuutta, tekemistä ja valtaa. Peliä työstää Raren suurin tiimi, joka koostuu yli 70 hengestä", täydentää johtava animaattori Elissa Miller.

Showdown-kyllä toimii pelin keskusalueena, josta Banjo siirtyy teemoittain jaettuun maailmoin, kuten massiivisen konsolin sisällä pelattavaan kenttään, Logbox 720:een. Kenttien aikarajallisia haasteita läpäisemällä kerätään palapelin paloja, joiden avulla saa avattua uusia tehtäviä ja pelialueita. Valitettavasti aikarajojen myötä pelaamisesta häviää Banjo-peleistä tuttu tutkimisen ja seikkailun merkitys.

Ohjattavuus toimii hienosti. Banjo hyppii ja lyö Kazooiella tarkasti. Monipuolisten ajoneuvojen



FAHTA
VERIHOPELI

Nuts & Boltsin nettipelin pelaaminen brittiläisiä kollegoita vastaan oli viihdyttävää, mutta pitkäjakoiseen pelaamiseen ei moninpelistä nähdyn perusteella ole. Nettipelaamisessa ei ole paljoakaan syvyyttä, vaan se tuntuu kaaottiselta koheltamiselta.

kontrolleissa on luonnollisesti suuria eroja ja pelattavuuden kannalta tärkeintä on niiden hyvä hallittavuus.

Ohjaus vaihtelee ajoneuvojen kesken tarkasti, ja paino, kääntyvyys sekä nopeus vaihtelevat reilusti. Pelin fysiikkamalli on määritelty aidon tuntuiseksi. Rakentamisessa täytyy olla tarkkana, mikäli mieli saada oman helikopterin ilmaan. Propellien paikat tulee laittaa tasapainoon, jotta lentäminen olisi hallittavissa.

Banjon ollessa kulkuvälineen ohjauksissa näytetään ohjaimen nappien toiminnot ruudun yläkulmassa. Pelaaja voi ampuu raketteja, hppyjousia tai irrottaa – kuuraketin tavoin – osan menopelistä.

"Emme anna Kazooien kautta pelaajalle

liikkeitä, vaan ajoneuvo-editorilla pelaaja kehittää kykynsä itse”, selvittää Harrison.

Nuts & Boltsin suurin mielenkiinto kohdistuu juuri pelaajan valintoihin, joiden kautta pelikokemus muotoutuu omakohtaiseksi.

”Valitsemamme vapaa pelattavuus on aiheuttanut paljon päänvaivaa ohjelmoinnissa ja pitkäaikaisessa testauksessa”, jatkaa Harrison. Ensimmäinen perusteella Nuts & Bolts vaikuttaa silti hiotulta ja bugittomalta.

Nuts & Boltsin suurin valtti on ajoneuvokeskeinen pelattavuus ja autojen rakentaminen. Pelaajalla on vapaat kädet muokata haluamansa vehje 19x19x19 ruudukossa, jossa saa olla enintään 250 palaa. Helposti omaksuttava rakentaminen tapahtuu 12 peruselementistä, jotka jakautuvat lukuisiin alavalkoihin.

Mahdollisuuksia on valtavasti, ja Rare esitteli hauskoja rakennelmia, kuten esimerkiksi jättimäisen hiihtäjän ja avaruusraketin. Pelissä etenemällä Banjo saa lisää rakennustarpeita ja valmiita pohjapiirustuksia uusiin ajokkeihin. Pelattavuus ja haasteiden selvittäminen liittyy kiinteästi yrityksen ja erehdyksen kautta oppimiseen. Oikeiden kulkuvälineiden valmistaminen vaatii kärsivällisyyttä, ja ajoneuvopajassa leikkiminen lohkaisee merkittävän osan pelijasta.

Huumori ja sarkasmi ovat liittyneet sarjaan alusta alkaen. Nuts & Bolts huvittaa pelisession aikana useasti ja siinä on viittauksia niin Raren aikaisempiin peleihin kuin kilpaileviin pomppuihin, kuten Super Marioon.

”Koomisuus on ollut Raren pelissä aina tärkeää ja humoristiset letkaukset kuuluvat erityisesti Banjo-peleihin. Haluamme pystyä nauramaan itsellemme. Etenkin Grabbed by the Ghouliesin surkea menestys tarjoaa meille



herkullisia itseivan aiheita!” nauraa Miller.

Pelin värikäs ulkoasu on viehättävää. Satumaisessa grafiikassa on runsaasti yksityiskohtia, ja pelialueet ovat valtavia. Ruudunpäivityksessä ilmeni vielä parannettavaa, mutta pelaaminen oli suurimmaksi osaksi sujuvaa. Kulmikas Banjo muistuttaa itseään vanhoista peleistä ja visuaalisuuden rakennettu ilme on vahva. Puut ovat metallista ja tasojen pinnat on ommeltu yhteen. Pelin keinoitekoisesti koottu grafiikka tuo mieleen Nintendon klassikkotasohyppeily

FAHTA

XBLA-BANJOT

Nintendo 64:lle alunperin julkaistu Banjo-Kazooie saapuu Xbox Live Arcade-verkkopalveluun marraskuun 16. päivänä. Pelin jatko-osa Banjo-Tooie julkaistaan nimikään XBLA:ssa ensi vuoden alkupuolella. Ajoneuvo-painotteisen Nuts & Boltsin lisäksi tarjolla on siis perinteistäkin pompintaa.

NÄYTTÄÄ HIENOLTA Hienot sää- ja vuorokaudenaika-tehosteet vahvistavat epätodellista tunnelmaa.

Yoshi's Islandin.

”Haluamme että visuaalisuus heijastaa rakennuksen teemaa. L.O.G.:n rakentama maailma, joka on suuri viittaus siihen että kyseessä on videopeli videopelin sisällä, antaa peilille omakohtaista ilmettä”, kertoo Harrison ja samalla täydentää olevansa ylpein pelin graafisesta ulkoasusta. Miller on samaa mieltä grafiikan laadukkuudesta ja korostaa myös sulavalikkeisen animaation näyttävyyttä – kuinka muuten, henkilöiden työnkuvat huomioiden.

Nuts & Boltsin pelaaminen on hauskaa ja erilaisten kulkuneuvojen rakentaminen luovaa, mutta ennakkoversio herättää epäilyksiä pelisuunnittelun mahdollisesta itsensä toistavuudesta. Pelaaminen on kovin suoraviivaista ja samankaltaista siirtymistä tai tavaroiden kuljettamista paikasta toiseen. Toivoa sopii, että lopullisen version tehtävissä on enemmän vaihtelua ja kekseliäisyyttä. Yli sadasta haasteesta koostuvalla yksinpeilillä on pituutta Harrisonin mukaan reilut 15 tuntia. Hän kertoo myös pelikokemuksen olevan epälineaarinen, joten toivoa on.

On vaikea arvailla, kuinka sarjan ja tasoloikinnan ystävät reagoivat Banjon muutoksiin. Tekijät perustelivat ratkaisuaan suunnanvaihtoon sillä, että tasoloikkien ja toimintaseikkailujen lajityyppi on ollut liian paikallaan ja heidän oli tehtävä jotain uutta.

”Meillä on laaja ja uskollinen fanikunta. Pelaajat muistavat ja arvostavat vanhoja Banjoja. He odottavat uutta Banjo-seikkailua, mutta kaikki eivät tietenkään tule olemaan tyytyväisiä uudistuksiimme. Jatko-osamme erilaisuus ja ainutlaatuisuus tekevät hyvää genrelle ja peliteollisuudelle yleensä. Emme halua pysyä paikallaan, vaan Rarella tahdomme haastaa ja kehittää itseämme pelintekijöinä”, Harrison vastaa haastattelun lopuksi.

Johannes Valkola

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Puitteet ovat kunnossa, mutta sisällön monipuolisuus jää nähtäväksi lopullisessa versiossa.



KABOOM! Suurten dominopalikoiden kaatohaaste onnistuu parhaiten lentämällä keskelle ja ampumalla raketit joka suuntaan.



KUNNIOTETTAVAT LÄHTÖKOHDAT On miellyttävää nähdä, että Rare tekee parhaansa tuodakseen tuoreen pelikokemuksen tasoloikkagenreen.



Julkaisu LOKAKUU

KREIKKALAISTA

Kratoksen haastaminen jäänee yritykseksi



RISE OF THE ARGONAUTS

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä LIQUID ENT.
Julkaisija CODEMASTERS Laji TOIMINTAROLIPELI

Toimintapeleissä God of Warin kopiointi vaikuttaa hyvältä idealta, sillä Kratosin seikkailut ovat kiistatta lajityypin parhaimmistoa. Rise of the Argonautsin tapauksessa ei vain ole oivallettu, että God of Warit ovat erinomaisia tinkimättömän toteutuksensa ansiosta, ei niinkään aineiden.

Sutjakka ohjattavuus ja monipuoliset taisteluliikkeet ovat yleensä toimintapeliin ehtoja. Rise of the Argonautsissa on ryssitty molemmat. Päähahmo Jasonin liike on todella vaivalloista ja liikevalikoima on suppea. Taistelu taantuu nopeasti hyökkäys- ja väistö-nappien vuoroittaiseen näpyttelyyn. Aseita pelaaja voi kuljettaa mukanaan kolmea erilaista. Astaloo lennosta vaihtamalla voi suorittaa periaatteessa siestejä yhdistelmähyökkäyksiä, mutta niiden hyöty käytännön tasolla jää vähäiseksi. Yhden aseiden perusliikkeillä saa mukiloitua tiensä isonkin vihollismassan läpi.

Pelikokemukseen on tavoiteltu syvyyttä roolipeli-elementeillä. Valitettavasti ne on liitetty peliin väkijäisesti. Pelaajalle tarjotaan mahdollisuus suorittaa tekoja eri kreikkalaisten jumalten nimiin. Esimerkiksi sodan jumala Areksen



FAKTA

ARGONAUTTIEN NOUSU

Argonautit ovat kreikkalaiseen mytologiaan kuuluva 50 sankarin joukko. Argonauttien nimi tulee heidän käyttämästään Argo-laivasta, jolla urhot seilasivat nykyisin Georgian tunnettuun Kolkhikseen noutamaan siivekkään oinaan kultaista taljaa. Tehtävässä riitti haastetta, sillä taljaa vartioi valppaasti lohikäärme, joka ei nukkunut koskaan. Argonauttien johtohahmo oli Jason, suomalaisittain Iason, ja miehistöön kuului monia kuulujia sankareita, mm. Herakles, joka myös Herkuleksena tunnetaan, sekä myöhemmin Troijan sodassa kunnostautuvan Akhilleuksen isä Peleus.



TREENATTU VATSA Jason on pitänyt itsestään hyvää huolta, mutta Rise of the Argonautsin graafinen loisto ei ole samaa tasoa kuin miehen vatsalihakset. Peli on graafisesti heikkoa keskitasoa.

pussiin pelaaminen tarkoittaa sitä, että Jason ratkaisee ongelmat puheen sijaan mätkimällä. Eri jumalien palvomisella pitäisi olla vaikutusta pelin dialogiin, mutta ainakin ennakkoversiossa höpöttely eteni yksiä raiteita.

Keskustelujärjestelmä on kopioitu suoraan Mass Effectistä. Keskellä olevasta kiekosta valitaan avainsanat, joiden perusteella pelihahmo haastelee. Mass Effectissä erinomaisesti toiminut vuoropuhelu ei toimi Rise of the Argonautsissa oikeastaan ollenkaan. Eri vaihtoehtoilta on tismalleen sama lopputulos, joten valinnaisuus ei käy edes silmänlumeesta.

Myös grafiikka on reippaasti alle keskitason. Peli on äärimmäisen raskas ja jähmeä, vaikkei sitä voi luonnehtia näyttäväksi millään osa-alueella. Mahdollisesti voisivat olla pätevän näköisiä, mutta monikulmioluurankojen päälle

on heitetty todella suttuiset pintatekstuurit. Ylimääräisiä yksityiskohtia pelimaailmassa ei juuri ole, graafisista tehosteista puhumattakaan. Silti peli nyyki ja taistelut hyytyvät diaesitykseksi.

Jasonin seikkailu ei vaikuta kummoiselta kerronnankaan puolelta. Kostotarina kuolleen morsmaikun puolesta ei ole aiheena katastrofi, mutta vuoropuhelu on todella kornia ja viimeistään onneton ääninäyttely saa pelaajan potemaan myötähäpeää. Ellei myyntiversioon tehdä huomattavia parannuksia kautta linjan, voi pelin jättää huoletta pölyttymään pelikaupan hyllyyn.

Juho Kuorikoski

KUUMOTTAVUUS
GAMERACTORIN ENNAKOTUOMIO



Toivottavasti peliä hiotaan ennen julkaisua, sillä tämänhetkisillä lainaideoilla ei pitkälle pötkitä.

KAUHUA AVARUUDESSA

Monista lähteistä inspiraatiota hakeva peli säilyttelee taitavasti



DEAD SPACE

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA
Julkaisija EA Laji KAUHU/TOIMIINTA

Mitä saadaan, kun yhdistellään elokuvia Alien ja The Thing sekä teräsetään soppaa peli-klassikko System Shockin vaikutteilla? Siitähan tulee moneen suuntaan kumartava Dead Space, joka saattaa olla yksi vuoden suurista yllättäjistä.

Tiivistunnelmainen kauhupeli alkaa, kun kourallinen huoltohenkilökuntaa lähetetään tunnetun avaruuden rajamailla toimineelle kaivosalukselle. Viestiyhteydet massiiviseen avaruuslaivaan ovat olleet poikki päiväkausia, eivätkä vierailijoita tervehtivät verivanat lupaa hyvää. Aluksen mutkikkaat käytäväverkostot kumisevat tyhjiyttään, mitä nyt siellä täällä lojuu rujosti silvottuja ruumiita. Eloönjääneitä ei näytä löytyvän mistään, mutta paatti on kaukana autiosta.

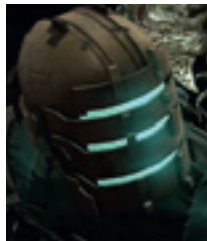
Graafinen toteutus on vähääkään lioittelematta erinomaista. Myös äänimaailma on uskottoman hienosti toteutettu. Risahdukset ja pamaukset hyödyntävät monikanavaääntä upeasti. Pelkästään audiovisuaalisen toteutuksen luoma tunnelma uhkaa saada avaruuskakan astrokalsareihin useaan otteeseen. Pelaajan omaksuma rooli huoltomiehenä osoittautuu epäonniseksi heti kättelyssä, kun päähahmo joutuu eroon muusta porukasta. Piinaava tutkimusmatkailu muuttuu epätoivoiseksi selviytymistäisteluksi, sillä alusta kansoittavat hirviöt ovat huonosti varustuneelle avaruustalonmiehelle kova pala purtavaksi. Alussa ainoa tuki ja turva armottomia vihulaisia vastaan on tehoton laserleikkuri.

Pelimekaniikka yhdistelee kevyttä ongel-

Julkaisu LOKAKUU



EI PELINÄYTTÖÄ Dead Spacessa ei ole ylimääräisiä ammus- tai energianäyttöjä ruudulla. Hahmon terveys näkyy tämän sellä loistavista valoista, ja ase näyttää ammuksen hologramminäytöllä.



FAKTA

SARJAKUVATAUSTA

Dead Space -videopelin tapahtumia taustoittaa maaliskuusta 2008 alkaen julkaisti sarjakuvaa, josta tehtiin myös animoitu versio. Sarjakuvan on käsikirjoittanut Anthony Johnston, joka on työskennellyt myös videopelin dialogin parissa, ja sen on piirtänyt Ben Templesmith. Prologista tehdään myös elokuva, jonka pitäisi ilmestyä lokakuun lopussa.

manratkaisua ja hahmonkehitystä räiskintään. Epämukavan sitkeät hirviöt poistetaan elävien kirjoista leikkamalla ensin alaraajat irti, ja sen jälkeen tallaamalla kallo lyttyyn. Erittäin brutaali toteutus saattaa olla herkkävatsaisille liikaa.

Pelihahmoa tuijotellaan niskan takaa, mutta hahmo on sijoitettu ruudun vasempaan laitaan. Perspektiiviin totuttelemisen kestää kotvan, mutta sen jälkeen toimii hienosti. Kuvakulma mahdollistaa pulmien sisällyttämisen suoraan peliympäristöön. Esimerkiksi tunnuslukujen syöttämiseen tarkoitetut näppäimistöt näkyvät suoraan päänäkymässä, ei erillisellä ruudulla. Ongelmanratkaisu tuntuu painottuvan turhan paljon ajanhidaslaitteen käyttöön, joten tässä suhteessa pelin soisi monipuolistuvan.

Juho Kuorikoski

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKHOTUUMIO



Hyytävän pelottava avarustrilleri vaikuttaa todella lupaavalta. Kalsarikauppaan mars!



PAINOVOIMATONTA Dead Spacessa pelaaja joutuu kulkemaan myös painovoimattomien tilojen läpi. Kenttäsuunnittelussa on otettu erinomaisesti huomioon painottoman tilan suomat mahdollisuudet. Ajoittain painottomuuden avulla joutuu myös ratkomaan pieniä pulmia.

NIN-JA!

Naruto palaa taas peliin



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

Laitte PS3 Kehittäjä CYBERCONNECT2 Julkaisija NAMCO BANDAI Laji SEIKKAILU/TAISTELU

Suosituista anime-sarja Narutosta tehdään jälleen uutta videopeliä. Naruto Ultimate Ninja Storm on pitkälti samasta muotista väännetty kuin viime vuonna Xbox 360:lle ilmestynyt Naruto: Rise of a Ninja.

Naruto Ultimate Ninja Storm jakautuu kahteen osa-alueeseen: seikkailuun ja taisteluun. Seikkailujaksojen aikana pelaajien täytyy suorittaa erilaisia tehtäviä, jotka kulminoituvat taisteluosuuksiin.

Naruto Ultimate Ninja Storm on rakennettu animesarjan näköiseksi, ja kehittäjä Cyberconnect2:n mukaan peli tulee olemaan täysin identtinen animaatiota myöten sarjan kanssa. Ennakkoversiossa pääsi kokeilemaan vain taisteluosuutta, joten väitteen todenmukaisuuden arviointia pitää odottaa arvioversioon asti.

Naruto Ultimate Ninja Storm jakautuu kahteen osa-alueeseen: seikkailu- ja taisteluosuuksiin

Taisteluosuuksia on uudistettu hieman edellisistä Naruto-peleistä. Tällä kertaa taistelutanteet ovat täysin kolmiulotteisia. Peliin on lisätty myös "heräämistila", jonka voi aktivoida energian tippuessa tarpeeksi alas. Heräämistilan aikana pelaaja on nopeampi ja vahvempi, ja käyttöön saa myös uusia hyökkäyksiä. Jutsu-erikoishyökkäyksiä pääsee muokkaamaan, ja mikäli molemmat pelaajat aloittavat erikoishyökkäyksensä samaan aikaan, käynnistyy uusi "mash"-tila, jossa pelaajien täytyy painaa oikeita nappeja mahdollisimman nopeasti.

Naruto Ultimate Ninja Storm käy läpi Naruto-animen juonta alusta lähtien. Peli vaikuttaa huolestuttavan paljon samanlaiselta kuin sarjan viimeiset nimikkeet, mutta toivottavasti Cyberconnect2 onnistuu kehittämään tehtäviin tarpeeksi vaihtelua. Kovimmatkaan Naruto-fanit tuskin jaksavat ostaa samaa peliä monta kertaa.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKHOTUUMIO



Naruto Ultimate Ninja Storm vaikuttaa pätevältä taistelupeliiltä, mutta onko se tehty jo aiemmin?

Julkaisu MARRASKUU



UUSI ULOTTUVUUS Naruto Ultimate Ninja Storm tuo ensimmäistä kertaa Naruto-peleihin kolmiulotteiset taistelulentät.



Luonnon helmassa

Välillä maisemissa vilahdaa eläimiä. Leijonin ei silti törmätä, koska pedot jätettiin kylmästi rannalle ravintoketjun toteutusvaikeuksien vuoksi.



Puristava laukaus

Elokuvamaisen lonkalta ruiskimisen voi unohtaa, jos aikoo vähääkään etäämmälle osua. Hengitystään ei sentään tarvitse pidättää.

LIESKOJA AFRIKAN PAAHTEESSA

Toimintapelisarja siirtyy paratiisisaarelta savanneille



FAR CRY 2

Laite PC/PS3/X360 Kehittäjä UBISOFT
Julkaisija UBISOFT Laji RAISKINTÄ

Ensimmäinen Far Cry oli saksalaisstudio Crytekin tekninen taidonnäyte, jossa kamppailtiin selviytymisestä upealla paratiisisaarella. Ubisoftin tekemässä jatko-osassa vehmaus vaihtuu Afrikan kuumiin ja kuiviin maisemiin, jotka tarjoavat puitteet täysin uudelle tarinalle. Perusajatus on silti tallella, sillä pelaaja tetsaa oman onnensa nojassa luonnon helmassa.

Pelin kuvaamassa fiktiivisessä Keski-Afrikan maassa on niin sanotusti tilanne päällä. Maan hallitus on romahtanut ja kaksi riitaisaa ryhmittymää taistelevat valtatyhjiön täyttämistä. Molemmat ovat ajavinaan kansalaisten etuja, mutta todellisuudessa toimet ovat aivan päinvastaisia. Väkivalta ja ahneus rehottavat niin, ettei ulkona parane ilman pyssyä liikkua. Se jos mikä sopii pelin pääpahalle, nk. sakaalille, joka myy aseita molemmille ryhmittymille.

Pelaajan tavoitteena on pistää sakaalin bisneksille stoppi. Päämäärä saattaa kuulostaa yksinkertaiselta, mutta todellisuudessa se vertautuu nuppineulan etsintään heinäsuovasta. Peli ei etene suoraviivaisesti, vaan pelaaja saa valita ne kumppanit ja tehtävät, joiden uskoo parhaiten edistävän päämäärän saavuttamista. Eteen tulee myös moraalaisia valintoja, jotka pistävät miettimään yhden roiston saalistuksen lopullista hintaa. Ja tässä pelissä mitään ei lasketa rahassa, vaan pikemminkin ruhoissa.

Tutkittavaa läänää riittää noin 50 neliökilometrin verran. Määrä kuulostaa paljolta, mutta jonkin verran sitä rajoittavat ylitsepääsemättömät kalliot. Silti mistään pienestä pelimaailmasta ei ole kyse, vaan pelkkä matkustaminen muodostaa suuren osan peliästä. Paikasta toiseen suunnitetaan kartan avulla, ja pitemmät matkat voi taittaa auton tai veneen ohjaksissa. Ennakkoversiossa autojen ajotuntuma ei ollut vielä aivan kohdallaan, sillä peltipurkit tuntuivat kulkevan kuin kiskoilla ja vieläpä tuskastuttavan hitaasti.

Far Cry 2:n ympäristöistä löytyy kivasti maisemallisia eroja, joten samaa savannia ei tarvitse koko peliä katsella. Alueen sisäosissa näkee paikoin jopa viidakkoa, kun taas laitamilla tapaa korutonta aavikkoa. Valot ja varjot toimivat vuorokaudenajan mukaan. Realismia lisäävät entisestään pienet yksityiskohdat, kuten esimerkiksi myrskyjen puista riuhtomat oksat ja lehdet, jotka liikkuvat aidosti tuulen mukana.

Tulitaisteluissa ympäristöstä voi käyttää hyödykseen esimerkiksi sytyttämällä tuulen mukana eteneviä kuloja. Oikeaan suuntaan liikkeessaan lieskoilla saa ajettua viholliset suoraan tarkkuuskiväärin tähtäimeen. Palot toimivat tietyistä toisista päin: heinikossa singon kanssa leikkiminen saa helposti aikaan pakaroita kuumottavan ruohikkopalon.

Luonnon kokemat vauriot kasvavat umpeen ajan kanssa, mutta pelaajan varusteille aika ei ole yhtä hellä. Aseet kuluvat käytössä, ja maasta poimittu ruosteinen mutka jumittuu vähän väliä.



FAHTA

VALINNANVARAA

Alkuperäisen Far Cryn päähenkilö Jack Carver ei ollut riittävän mielenkiintoinen hahmo jatko-osan tähdeksi. Ubisoft päätyi lopulta yhdeksään ehdokkaaseen, joista pelaaja voi valita omansa pelin alussa. Muut saavat sivuhahmon roolin.

Mikäs sen mukavampaa, kuin tempoa luistia liikkeelle kesken kiivaimman taistelun. Parempaa laatua kaipaavan ei auta kuin suunnata paikallisen asekaupiaan pakeille ja hakea tuliterää rautaa vyölle. Aseet ovat tosimaailmasta tuttuja, ja niillä myös tähtäillään aidosti hahlon läpi.

Realististen ominaisuuksien rinnalla on huolestuttavaa huomata, että tekoäly vaatisi vielä rutkasti parantelua. Vihollisten kuulo- ja näkökyky tuntui ennakkoversiossa täysin sattumanvaraiselta. Far Cry 2:n harteille kertyneet valtavat odotukset jäävät lunastamatta, jos peliä ei ehditä viimeistellä priimakuntoon ennen julkaisua. Se olisi sääli, sillä pohjimiltaan Ubisoft on ajamassa räiskintäpelejä oikeaan suuntaan.

_Kimmo Pukkila

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKHOTUOMIO



Hittipelin perusteet ovat paikoillaan, mutta suurten odotusten lunastaminen vaatii vielä viilailua.

Julkaisu LOKAKUU



Autonavigaattori

Suunnituksesta ei tulisi mitään ilman karttaa ja navigaattoria. Tiet kiemurtelevat solissa kuin käärmeet tanssiaisissa.

KENTTÄEDITORI Mukana tuleva työkalu antaa jokaisen leikkiiä kenttäsuunnittelijaa ja toteuttaa omat monipelikentät.





THE LICH KING AWAITS...

You've turned the tide against the demonic evils of Outland. Now the Lich King Arthas has set in motion events that will lead to the extinction of all life on Azeroth. With the undead legions of the Scourge threatening to sweep across the land, you must strike at the heart of the frozen abyss and end the Lich King's reign of terror for all time...

- BATTLE TO LEVEL 80
- BRAVE THE LICH KING'S DOMAIN
- NEW DEATH KNIGHT HERO CLASS
- COMMAND MIGHTY SIEGE WEAPONS



www.pegi.info

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wrath of the Lich King is a trademark and World of Warcraft, Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



WORLD OF WARCRAFT

WRATH of the LICH KING

IN STORES 08.11.13



The background of the entire page is a vibrant sunset or sunrise, with a color gradient from deep red at the top to bright yellow in the center. In the foreground, three black silhouettes of soldiers are shown from the back, wearing helmets and carrying gear. They are positioned across the width of the frame, with the central figure slightly ahead of the two flanking figures.

MONINPELJEN ERIKOISJOUKKUE

Redlynx hallitsee moninpelit. Muuta lyhyesti kiteytettävää erikoisessa pelistudiossa ei ole.



HIGH SEIZE Redlynxin merirosvopele tarjosi yksinpelin lisäksi vuoropohjaista strategiaa Arena-moninpelipalvelun kautta ja langattoman bluetooth-yhteyden yli 2-4 pelaajalle.



PATHWAY TO GLORY Redlynxin ensimmäinen tilauspeli Nokialle oli merkittävä tapaus studion historiassa. Henkilöstömäärä kasvoi ja lopputulos oli ehkä N-Gagen paras peli.



IKUSA ISLANDS Pathway to Glory oli niin hyvä peli, että sarjaan haluttiin toinenkin peli. Jatko-osassa siirryttiin taistelemaan Tyynenmeren sotapäätymälle.



Helsingin Pasilassa sijaitseva Redlynx on monella tavalla erikoinen pelistudio. Kovin moni ei välttämättä tunne yhtiötä nimeltä, vaikka Redlynx on tehnyt enemmän pelejä kuin monet muut suomalaiset pelistudiot yhteensä. Moni on myös vähintään nähnyt Redlynxin pelejä, todennäköisesti pelannutkin. Redlynxin nimen suhteellinen tuntemattomuus on epätavallista siksin, että moni studion peleistä on palkittu kansainvälisesti alansa johtavilla kunniamaininnoilla.

Redlynxin perustivat Iivessuon kaksoisveljekset Antti ja Atte vuonna 2000. Tero Virtalan johtaman yhtiön alkuperäinen visio oli tuottaa uudenlaisia peli-ideoita mielikuvituspulasta kärsiville pelimarkkinoille. Näihin päiviin asti säilyneeseen visioon kuuluu myös kiinnittää erityishuomiota eri pelilaitteiden hyviin ja huonoihin ominaisuuksiin, eikä vain survoa mitä tahansa peliä sellaiselle pelilaitteelle, johon se ei yksinkertaisesti sovi. Juuri eri pelilaitteiden ominaisuuksien hyödyntäminen ja ideakeskeisyys on määrittänyt Redlynxin tuotantoja vahvasti ja tekee sitä edelleen.

Redlynx aloitti tekemällä nettiselaimella pelattavia pelejä, ilmaisia freeware-pelejä pc:lle sekä pieniä kännykkäpelejä. Kuten tavallista, pienellä tulosstudiollla ei ollut suuria resursseja, mutta maltillisella alulla saavutettiin kokemusta ja osaamista. Vuoden 2002 aikana yhtiön nimi alkoi tulla tunnetuksi, mutta ei ehkä ihan siellä, missä moni pelaaja odottaisi.

Tuohon aikaan televisioyhtiöt olivat huomanneet, että erilaisilla tv-chateilla sai täytettyä kätevästi 'kuollutta' lähetyksaikaa aamuyön tunteina ja päivällä. Redlynx näki tilaisuuden ja alkoi tehdä samaan tarkoitukseen pelejä, joissa kolmiulotteinen pelimaailma näkyi televisioruudulla ja pelaajat osallistuivat lähettämällä tekstiviestejä kännykällä. Peliharrastajan näkökulmasta television tekstaripelellä eivät ehkä olleet kovin mielenkiintoisia, mutta pelisuunnittelun kannalta yhden ruudun, lukemattomien pelaajien ja uudenlaisen käyttöliittymän muodostama kokonaisuus oli haastava ja mielenkiintoinen. Television tekstaripeleistä Redlynx oppikin yhtä ja toista massamarkkinoille suunnattujen moninpelien tekemisestä, ja tästä osaamisesta

tulisi olemaan verrattomasti hyötyä tulevina vuosina.

Vuodet 2002 ja 2003 olivat merkittäviä käsikonsolibiisneksessä. Nintendon Gameboy Advance menestyi erinomaisesti, DS teki tuloaan ja myös Sony ilmoitti lähtevänsä leikkiin mukaan PSP:llä. Todellinen jymyllätys oli Nokian ilmoitus astua samaan kehään N-Gage -pelipuhelimellaan. N-Gage ei suinkaan aluksi vaikuttanut niin tuohon tuomitulta yritykseltä kuin miksi se muutaman vuoden kuluessa osoittautui. Myös perinteiset Java-pohjaiset kännykkäpelit olivat iso juttu, etenkin Suomessa. Moni kotimainen pelifirma omistautui kokonaan kännykkäpeleille, sillä mobiilipelaamisen kasvun uskottiin räjähtävän rakettimaiseen nousuun. Samaa on tosin povattu joka vuodelle 1990-luvun lopulta lähtien.

Redlynxillä tiedostettiin nopeasti, ettei pienellä yhtiöllä tulisi olemaan resursseja riittävän monen puhelinmallin tukemiseen. Erilaisia puhelinmalleja oli jo tuolloin satoja, eikä Java-standardin leväperäisyys helpottanut tilannetta. Siksi N-Gage, kansainvälisen jättyyhtiön yhtenäinen pelialusta, jolla oli tukeaan mittavat mainoskampanjat,



RESET GENERATION Studion tuorein julkaisu on todella omaperäinen hybridipeli, johon lainattiin vaikutteita monista klassikoista. Peliä voi pelata N-Gagella ja pc:llä.

kiinnosti. Nokia valitsi Redlynxin yhdeksi avainyhteistyökumppanikseen pelinkehityksessä, ja Pathway to Glory -sotastrategiapelin tekeminen alkoi vuonna 2003.

Studio kasvoi ison pelihankkeen myötä nopeasti vajaan kymmenen henkilön pikkupajasta suomalaisittain varteenotettavaksi 25 työlläisen yhtiöksi, ja tulosta syntyi: Vuonna 2004 julkaistu Pathway to Glory oli N-Gagen kevyesti parhaita pelejä ja mallikas käsikonsolipeli millä tahansa mittapuulla. Erityisen hieno saavutus ja Redlynxille luonteenomaista oli hieno tuki N-Gage -pelipuhelimen tarjoamalle moninpelimahdollisuudelle. Harva pelaaja tuli lopulta kokeilleeksi moninpeliä operaattoreiden kalliin dataliikennehinnoittelun takia, ja toki myös itse pelilaitteen heikon menestyksen vuoksi. Nämä ongelmat eivät tietenkään olleet Redlynxin vallassa. Pathway to Gloryn ansiot tunnustettiin laajalti, mm. kansainvälinen Mobile Entertainment Forum valitsi sen vuoden 2005 parhaaksi



TRIALIA TRIALS-PELEISSÄ Trials-moottoripyöräpelit perustuvat hienostuneeseen fyysikkamalliin. Taitopelien tuntuma menee sen ansiosta heti selkäyttimeen ja pelaaja voi keskittyä tarkkaan suorittamiseen. Pelin kimurantit radat vaativat todella mielikuvituksellisia ratkaisumalleja. Lopullisesti peli koukuttaa monipuolisilla yhteisötoiminnollaan ja ranking-listoillaan.

RedLynx™

Perustettu Helsingissä vuonna 2000, työntekijöitä 30.

Julkaistut pelit:

- Pathway to Glory (N-Gage) (Nokia, 2005)
- Pathway to Glory: Ikusa Islands (N-Gage) (Nokia, 2006)
- High Seize (N-Gage) (Nokia, 2006)
- Warhammer 40,000: Squad Command (PSP, DS) (THQ, 2007)
- Trials 2: Second Edition (pc) (Redlynx, 2007)
- Reset Generation (N-Gage, pc) (Nokia, 2008)

Lisäksi noin 40 interaktiivista televisiopeliä, noin 30 selain-peliä, noin 15 kännykkäpeliä, muutama pc-freewarepeli sekä Taitopeli.com -selainpelipalvelu.

mobiilipeliksi. Redlynxin ensimmäinen iso peli oli myös studion ensimmäinen iso sulka hattuun.

Pathway to Glory sai vuonna 2005 vielä Ikusa Islands -nimisen jatko-osan, mutta Redlynxin mainiot sotapelitkään eivät voineet kääntää syöksykierteessä olevan N-Gagen nokkaa uuteen nousuun. Laitteessa oli liikaa epäkohtia, etenkin DS:n ja PSP:n musertavan kilpailun valossa. Redlynx oli kuitenkin jatkanut myös netti- ja tekstariapelin parissa vuosina 2004-2005, ja pelejä pelattiin ahkerasti monissa maissa. Peliin tekijän kannalta bisnes ei kuitenkaan ollut parasta mahdollista, sillä tekstariapelin arvoketju oli harmillisen pitkä: Televisioyhtiöt halusivat leijonanosan jokaisen viestin hinnasta, minkä lisäksi kakusta lohkaisivat omat osansa mobiiliperaattorit ja tekstiviestejä välittävät yhtiöt. Niinpä kömpelön tekstariapelaamisen kustannukset nousivat pelaajan kannalta korkeiksi, joten laajakaistaliittymien yleistymisen johti väistämättä netin ilmaisepeli-

sivustojen suosion kasvuun, ja satunnaispelaajat siirtyivät niiden pariin. Redlynxillä tilanteen kehittyminen nähtiin tarkasti, ja muutos käännettiin eduksi omassa Taitopeli.com -ajanvietepelien palvelussa, joka on nykytrendin mukaisesti mainosrahoitteinen.

Vuosi 2006 merkitsi Redlynxille jälleen uuden virstanpylvään saavuttamista: Studio alkoi tehdä pelaajien keskuudessa tunnetun ja rakastetun Warhammer 40,000 -lisenssin pohjalta DS- ja PSP-pelejä pelijulkaisija THQ:n tilauksesta. Kahdelle täysiveriselle käsikonsolille kehittäminen oli Redlynxille tekninen haaste, mutta Warhammer 40,000: Squad Commandin saapuessa myytiin vuonna 2007 ei kukaan olisi arvannut niiden olevan 'ensikertalaisten' tekemiä. Toisaalta peleistä on aistittavissa kahden Pathway to Glory -pelin myötä saatu kokemus sotastrategiapelien tekemisestä, ja niinpä scifistrategiapelit saivat hyvän vastaanoton sekä kriitikoilta että myyntilukujen





WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND Viime vuonna julkaistujen PSP- ja DS-Warhammerien myötä Redlynx sai tutustua uusiin pelilaitteisiin, uuteen julkaisijaan ja tarkkaan lisenssivartijaan.

valossa. Etenkin moninpelitilat saivat ansaittua kiitosta. Redlynx oli jälleen onnistunut huomioimaan pelilaitteen tarjoamat mahdollisuudet ja hyödyntänyt niitä pelisuunnittelussaan. Erittäin tiukasti valvotun lisenssin mukaisen pelin tekeminen taas opetti jälleen täysin uutta osaamista, josta on helppo kuvitella olevan hyötyä tulevaisuudessa.

Warhammer 40,000: Squad Commandin lisäksi vuosi 2007 oli merkittävä Redlynxin historiassa siksi, että tuolloin yhtiö julkaisi ensimmäisen oman pelinsä, pc-peli Trialsin. Moottoripyörätrialin maailmaan keskittyvä taitopeli on sittemmin päivittynyt Trials 2: Second Editioniksi, jota myydään Redlynxin oman verkkokaupan lisäksi mm. Valven Steam-verkkokaupassa ja Stardockin Impulse-verkkokaupassa. Lisäksi peli julkaistaan vielä tämän vuoden aikana perinteisenä laatikkoversiona useassa maassa, joissa pelien verkosta lataaminen ei ole saanut vielä tuulta alleen.

Omien pelien julkaisu vaikuttaa olevan vahvasti osa Redlynxin tulevaisuutta, sillä Trials 2:n voidaan arvioida nykytiedon perusteella saavuttavan 200 000 myydyin kappaleen rajan vuoden loppuun mennessä. Määrä on kunnioitettava, ja tässä vaiheessa kukaan tuskin yllättyy Redlynxin saavuttaneen menestyksen epätavallisella tavalla. Trials 2:n markkinointiin ei ole upotettu sellaisia

rahasummia, joita myyntimäärien perusteella voisi luulla. Pelin korkeat myyntiluvut perustuvat siihen, että pelistä on olemassa ilmaiseksi netissä pelattavia Flash-versioita. Lukuisilta ilmaisipelisivustoilta löytyvä Flash-versio tarjoaa pelimekaniikaltaan samaan tapaan koukuttavan pelikokemuksen kuin varsinainen pc-pelikin. Ilmaisversio myös johdattaa pelin houkuttelevan aktiiviselle yhteisöisivustolle, josta puolestaan pääsee vaivatta pelin oston mahdollistamaan verkkokauppaan. Myyntistrategia on jälleen oiva esimerkki Redlynxin taidosta tunnistaa mahdollisuuksia ja vahvuuksia sekä yhdistellä niistä toimiva kokonaisuus: Nettipeliosaamista hyödynnettiin ilmaisen sisäänheittotuotteen toteutuksessa ja vahva kokemus yhteisöpeleistä liitettiin keskeiseksi osaksi itse pelin mekaniikkaa.

Hienoon fysiikkamalliin perustuva trialpyörällä kikkailu on hauskaa sellaisenaankin, mutta nousee aivan uudelle tasolle kavereiden ja tuntemattomien suorituksia vastaan kilpaillen. Samalla käytännössä torjuttiin pc-pelibisnestä riivaava piratismi, sillä yhteisötoiminnot edellyttävät väistämättä käyttäjän tilin yksilöllisyyden tunnistamista Redlynxin palvelimella, joten hakkeroitujen pelien torjunta syntyy sivutuotteena.

Luovuuden puutteesta ei voi syyttää myöskään Redlynxin tuoreinta julkaisua, uudelle ohjelmistopohjai-

selle N-Gagelle tehtyä Reset Generationia. Harvinaisen eksoottista hybridipeliä on suunniteltu vuodesta 2005 lähtien. Aineksia on niin Tetriksestä, Rampartsista kuin Bombermanistakin, rooli- ja strategiapelivaikutteita unohtamatta. Peliin on mahduttettu myös humoristista irvailua tunnetuille pelihahmoille. Reset Generation edustaa uusinta uutta mobiilimoninpelin saralla, sillä peliä voi pelata vastakkain kännykällä ja Windows-tietokoneilla. Reset Generationin vastaanotto on ollut erinomaista. Esimerkiksi liki 2000 mobiili- ja käsikonsolipeliä arvioinut Pocket Gamer antoi sille täydet kymmenen pistettä, jota ei ole saavuttanut kuin kymmenen peliä ennen Reset Generationia.

Tulevaisuudessa Redlynx aikoo jatkaa menestystä tuoneella monitahoisella tiellä – ellei sitten jokin yksittäinen polku ala vetämään niin vahvasti, että erikoistuminen nähdään tarpeelliseksi. Tulevaisuuden vaihtoehdoista puhuttaessa esiin nousevat jälleensyntynyt N-Gage, iPhone, Xbox 360:n ja Playstation 3:n verkkokaupapelit, uusi itse julkaistu pc-peli sekä tietenkin jatkuvasti lisää mahdollisuuksia ja yhteisöllisyyttä tarjoava internet. Oli Redlynxin seuraava peli mikä tahansa, on pelaajien jälleen lupa odottaa jotain uutta ja erilaista.

Jaakko Maaniemi



PELIUUTISIA
ARTIKKELEJA
GRTV
ENNAKOITA
ARVIOITA

Gamereactor on Pohjoismaiden suurin pelilehti.
Nettisivuiltamme www.gamereactor.fi löydät
tietoa peleistä, pelaamisesta ja pelibisneksistä.

BLOGEJA
KÄYTTÄJIEN KUVIA
KESKUSTELUPALSTA

PELAA
GEARS OF WAR 2:
TA ENNEN MUITA!

Tsekkaa lisätietoja
osoitteesta
gamemactor.fi/gears2



© 2008, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix and Crimson Omen Logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft group of companies.



Microsoft
game studios

Jump in.

GEARS OF WAR 2

HOPE RUNS DEEP 07.11.08

www.gearsowar.com

18+
www.pegi.info

 XBOX 360 LIVE

KONAMI



BECOME A
LEGEND.

THE WORLD AWAITS.

FANS. PLAYERS. FOOTBALL. UNITE.
OCTOBER 2008

★★★★★★

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

www.pesleague.com



XBOX 360

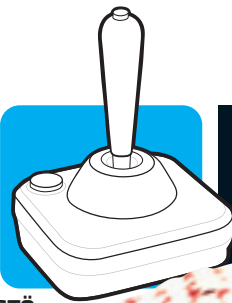
PLAYSTATION 3

PlayStation 2



Wii

adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociacion del Futbol Argentino. Officially licensed by FFA. Officially licensed by FIGC and AIC. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



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 KEKSELIÄIN

LITTLE BIG PLANET

Säkkipojan seikkailu valloittaa tekemisen vapaudellaan

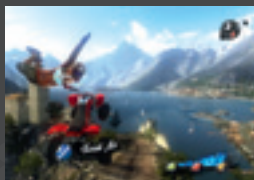


GAMEREACTOR #9

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



NHL 09	9/10
PS3/Xbox 360	
Yakuza 2	8/10
PS2	
Spore	8/10
PC/Mac	
Madden NFL 09	8/10
PS3/Xbox 360	
Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli	8/10
PS3	



Tiger Woods 09	8/10
PS3/Xbox 360	
Pure	7/10
PS3/Xbox 360	
FIFA 09	7/10
PS3/Xbox 360	
Space Siege	7/10
PC	
Mercenaries 2: World in Flames	6/10
PS3/Xbox 360	



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	6/10
PC	
Warhammer: Battle March	6/10
PC	
Too Human	5/10
Xbox 360	
SW: The Force Unleashed	5/10
PS3/Xbox 360	
Hellboy: The Science of Evil	5/10
Xbox 360	

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

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



SAINTS ROW 2

Tyhmää ja rosoista, mutta ah, niin hauskaa

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä VOLITION Julkaisija THQ Julkaisu 17.10. Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji TOIMINTA



ISOJA RÄJÄHDYKSIÄ

Toisin kuin Grand Theft Autossa, jossa kytät lähtivät perään, jos ajoj päin punaisia, Saints Row 2:ssa virkavalta on huomattavasti höllemmällä tuulella. Kaupungilla voi hullutella suhteellisen vapaasti ilman vakavia seurauksia.



FAKTA

SALAPUUHAA

Saints Row 2:ssa riittää puuhaa tarinan läpikäymisen jälkeenkin. Peliin on piilotettu valtava määrä erilaisia minipeli-henkisiä tehtäviä, jotka täytyy löytää tutkimalla Stilwateria. Kaupunki on muuttunut ykkösosasta huomattavasti. Vanhoja alueita on uusittu ja uusia on ilmestynyt kartalle. Myös maan alle on kehitetty uusia alueita, joten kaikkien peliin piilotettujen salatehtävien löytämisessä riittää haastetta.

VINKKI

KOKEILE MYÖS
Grand Theft Auto IV
PS3/XBOX 360

Huikkea gangsteriepos erinomaisella juonella ja kauniilla graafikalla.

Pelkään pahoin, että suurin osa lukijoista tyytyy katsomaan kuvat ja tekee sitten sen johtopäätöksen, ettei Saints Row 2 ole läheskään yhtä hyvä peli kuin Grand Theft Auto IV. Monella tavalla he ovat toki oikeassa: Saints Row 2:sta puuttuu vakavasti otettava juoni ja uskottava dialogi, eikä se ole yhtä komea. Mutta pelillisestä tekemisen vapaudesta puhuttaessa Saints Row 2 vie GTA IV:ta kuin litran mittaa.

Kuten ensimmäisessä Saints Row:ssa, Saints Row 2:n tavanomaista gettoteemaa värittää joukko ihmisiä, jotka voisivat olla Ali Gn klooneja. Sanat "aight", "yo" ja "brotha" lentelevät siihen tahtiin, ettei tiedä pitäisikö itkeä vai nauraa. Blingbling on tärkeää statuksen kannalta, ja pelissä on erillinen mittari pelaajan ansaitsemalle kunnioitukselle. Kaikki tämä olisi pelkästään naurettavaa, jos Saints Row 2 yrittäisi olla millään tavalla vakavahenkisen peli. Onneksi Volition on tiennyt mitä on ollut tekemässä. Pelaajan tunnemaailmaa ei kosiskella raskaalla juonella, vaan tarjolla on silkkaa hulluutta.

Saints Row 2:n alussa ykkösosasta tuttu sankari herää koomasta, johon hän on joutunut veneensä räjähdettyä. Räjähdysten aiheuttamat vammat olivat niin vakavia, että lääkäreiden täytyi rakentaa hänen kasvonsa täysin uudestaan. Kätevä veruke sille, että pelihahmonsa ulkonäön voi muokata mieleisekseen. Vammojen vakavuus



JULHISIVUT KUNTOON Mikä olisikaan parempi tapa polkea suosittua asuinalueen kämppien hintoja kuin varastaa säiliöauto täynnä eritteitä ja ruiskia rakennusten julkisivut uuteen uskoon?

on saattanut edellyttää jopa sukupuolenvaihdosleikkausta, jos niin haluaa.

Edellisestä pelistä on kulunut muutama vuosi. Sankarimme vanha jengi on hajonnut, Stilwaterin kaupunki muuttunut ja pahamaineinen jengi-johtaja odottaa onnettomuutensa jälkeen mahdollista kuolemantuomiota vankilan sairaalassa. Kuolema ei tietenkään kuulu sankarimme suunnitelmiin, ja pako Alcatraz-henkiseltä vankilasaarelta alkaa. Pakojakso paljastaa heti, millainen peli Saints Row 2 on. Meininki on älytöntä ja

vetää suun virneeseen. Vuoristoradalta tuntuvan paon aikana ammutaan alas poliisikoptereita, käytetään varastettuja poliisiautoja muurinmurtajina, huristellaan poliisiveneillä ja surmataan poliiseja niin paljon, ettei laskuissa pysy. Eikä meno hidastu, kun pelaaja alkaa koota vanhaa jengiään, 3rd Street Saintsia. Rötösturnee alkaa vanhojen johtajien vapauttamisella ja uusien jäsenten värväyksellä.

Pelaajan valtaamat korttelit näkyvät Stilwaterin kartasta ykkösosan tapaan. Alue

HULLUTTELUA

Saints Row 2:n kahjoja meininkiä



TAVALLISTA TEHTÄVIÄ

Saints Row 2:n tarina asettaa pelaajan vastakkain viiden jengin kanssa. Vaikka suurin osa ajasta kuluukin ympäröivä juoksenteluun ja paikkojen hajoittamiseen, tarjoaa tarina muutamia maukkaita pelinhetkiä.



PALJON ERILAISIA AUTOJA

Kaikki löydetty (tai, no, "lainatut") autot, helikopterit ja muut vastaavat voi viedä autotallin, josta ne voi ottaa tarvittaessa käyttöön. Vaikka autofysiikassa olisikin parannettavaa, Volition on luonut Saints Row 2:een vakuuttavan ajoneuvovalikoiman. Pelissä on lisäksi useita erilaisia veneitä, vesijettejä, mikroautoja, lentokoneita ja muita ajoneuvoja.



LISÄÄ TÄHTIÄ

Samalla, kun rikosten määrä ja vakavuus kasvavat, ilmestyy ruutuun enemmän tähtiä merkkamaan, kuinka tiukasti poliisi pelaajaa etsii. Saints Row:ssa pakeneminen ei ole yhtä kannattavaa kuin poliisin tervehtiminen haulikon kanssa. Jos tämä vaikuttaa liian raa'alta tavalta, löytyy Stilwaterista myös runsaasti piilopaikkoja pakomatkan ajaksi.



RELEET KUNTOON

Pelihahmon vaatettamiseen on tarjolla enemmän kuin tarpeeksi vaihtoehtoja aina puvuista ninjan tai merirosvon asuihin asti. Hassuttelijat voivat tietenkin pukea mieshahmot naisten asuihin ja päinvastoin. Stilwaterista löytyy myös tatuujia, joka hakkaa nahkaan päheät tribaalit, sekä plastiikkikirurgi, jonka vastaanotolla naamasta saa nättimän.



ROMURALLIA

Yksi Saints Row 2:n hauskimista minipeleistä on romuralli, jossa pelaajan tehtävänä on törmäillä kilpailijoiden autoihin, kunnes ne hajoavat ja aiheuttavat niin paljon vahinkoa kuin mahdollista. Autonromuja on tarjolla useampia, ja kisojen välillä autoja voi myös muokata mieleisikseen.



BANAANI-JAN Kuvassa on Ruotsin Gamereactorin päätoimittajan Petterin hahmo nimeltä Jan. Jan tykkää käyttää liian lyhyitä housuja ja piestä poliiseja.

kasvaa sitä mukaa, kun pelaaja haastaa viittä kilpailevaa jengiä. Pelaaja saa käyttöönsä toinen toistaan siistimpiä tukikohtakämppejä, joita voi pimpata kuosiin kuin The Sims -peleissä konsanaan. Varastetuille autoille on tarjolla autotalleja, ja peli luo vakuuttavan kuvan gangsterirahalla rakennetusta elintasosta.

Mutta sekä rahan että ensiarvoisen tärkeän kunnioituksen saamiseksi täytyy suorittaa tehtäviä: keksiä hullutuksia, tuherrella seiniin ja tutkia kaupunkia. Yleinen hölmöily on Saints Row 2:n pääosassa, ja tarina on mukana puoliksi muodon vuoksi. Pelaaja voi esimerkiksi ajella ympäriinsä loka-autolla ja ruiskia ulostetta ympäriinsä tiputtaakseen jonkin alueen asuntojen arvoa. Kaupungissa voi ajaa romurallia, suunnitella ja toteuttaa vakuutuspetoksia, kaa-hailla palavilla mikroautoilla, kehittää merirosvolaivoja, ryöstellä kauppia, työskennellä pakoauton kuljettajana, juosta alasti julkisilla paikoilla, liittyä tappelukerhoon tai kokeilla base-hyppyä. Kaikki tämä onnistuu jo ensimmäisen tunnin aikana. Tekemistä on niin uskottoman paljon, ettei tiedä mistä pitäisi aloittaa.

Kaikkein parasta on se, että mitään ei tarvitse tehdä yksin. Peliä voi pelata kaverin kanssa verkossa alusta loppuun. Kaverin voi pyytää peliin mukaan mouhottamaan tai vaikka avuksi hankalaan tehtävään. Peliin liittyminen ja siitä poistuminen onnistuu missä ja milloin tahansa, ja toisin kuin esimerkiksi Mercenaries 2:ssa, pelaajat voivat liikkua missä tahansa ja tehdä ihan mitä haluavat toisen pelaajan liikkeistä riippumatta.

Verkkopelituki ei rajoitu vain yhteistyöpeliin, vaan verkossa voi myös pelata toisia

3 GANGSTERIÄ



Asehullu psykopaatti

JOHNNY GAT

Johnny Gatilla on tiillään reilu 300 murhaa. Hän karkasi oikeudenkäynnin aikana ja auttaa päähenkilöä 3rd Street Saints -jengin uudelleenrakennuksessa.



Hapan kiinalaisäijä

MR. WONG

Ensimmäisessä Saint's Row:ssa Mr. Wong halusi pyyhkiä kaikki makkara-asuihin pukeutuvat ihmiset maan päältä. Tämä kiinalaisherrasmies tekee kakkososassa comebackin.



Innokas tulokas

CARLOS MENCIA

Carlos on vanhan 3rd Street Saintsien jäsenen pikkuvelli, joka auttaa pelaajaa karkaamaan vankilasta.

vastaan. Itsestään selvien deathmatch-räiskintäpeliimuotojen ohella Volition on satsannut Strong Arm -verkkopeliimuotoon. Strong Arm muistuttaa Saints Row 2:n yksinpelitarinoita, joissa kaksi jengiä taistelee keskenään pelialueen hallinnasta. Rahalla saa ostettua lisää kortteleita, ja suurimman alueen kerännyt jengi voittaa. Rahaa saa peittämällä kilpailevan jengin graffititageja oman jengin tunnuksilla ja tekemällä rötöksiä, ja tietenkin on muistettava myös niitata vastajengin väkeä. Pelimuoto tuntuu aluksi liian lavealta ja sekavalta, mutta siihen pääsee sisään nopeasti. Hetken pelaamisen jälkeen se tuntuu harvinaisen monipuoliselta verkkopelielämykseltä.

Saints Row 2 voisi toki olla hieman kau- niimpi, sen ajoneuvofysiikassa on parantamisen varaa ja dialogi on lähes kestämatöntä. Epäkohdat unohtuvat kuitenkin joka kerta peliä käynnistäessä, ja pelaamisen lopettaminen on aina yhtä hankalaa. Saints Row 2 on valtaisa leikkikenttä, joka ei tunnu niinkään Grand Theft Auto IV:n kilpailijalta kuin GTA: San Andreasin perilliseltä. Se on pinnallinen, aika tyhmä ja kyllästetty mauttomalla Jackass-huumorilla, mutta pidän siitä ihan kymppillä.

_Jonas Mäki

PISTEET 9/10

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

KATU-USKOTTAVAA

- Paljon tekemistä, vaihteleva, hyvä verkkopeli, tekemisen vapaus
- Hieman vanhentunut grafiikka, heikko tarina



LITTLE BIG PLANET

Tasohyppelypeli, jossa hyppely jää sivuosaan ja tasojen tekeminen astuu valokeilaan

Laitte **PS3** Kehittäjä **MEDIA MOLECULE** Julkaisija **SONY** Julkaisu **22.10.** Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu versio **PAL** Ikäraja **7**

Laji **TASOHYPPELY** Lue lisää: www.Gamereactor.fi



HENGAAJA

Mikäli näyttää siltä, että katossa roikkuvaan esineeseen ei yletä, voi sen sijaan tarrata kiinni kaveriin. Tarttuminen ei rajoitu vain hyppyihin, vaan peliseuraa voi raahata ympäri tasoja täysin vapaasti.



INTIALAISTA Yksi Little Big Planetin kahdeksasta teemasta imee inspiraatiota intialaisesta kulttuurista. Turbaanipäinen hahmo sopii erinomaisesti tiikeritarrojen ja itämaisten tanssijoiden sekaan.

voit antaa anteeksi.

Little Big Planetin tärkein osuus ei nimittäin ole juoni, eikä edes tasohyppely. Pienen pelaamisen jälkeen tarinaosuuden karttana toimivan maapallon viereen aukeaa kuu, jonne pelaaja voi suunnitella omia tasojaan.

Yksinpelitarinalla on oikeastaan kolme tarkoitusta. Ensimmäinen on totuttaa pelaaja pelin ohjaukseen. Toinen on antaa virikkeitä omien tasojen rakentamiseen. Kolmas, ja pelin elinikä eniten kartuttava, on antaa pelaajalle matkan varrella työkaluja ja tarvikkeita omiin tasoihin.

Tarinan jokaiseen kenttään on piilotettu kymmeniä erilaisia esineitä, tarroja, säkkipojun asuja, taustakuvia, materiaaleja ja muuta vastaavaa. Osa näistä esineistä on selkeästi näkyvissä, mutta kaikki esineet kerätäkseen pelaajan on tutkittava tason jokainen soppi. Jotkin esineet löytää vain liimaamalla jo

kerättyjä tarroja niille tarkoitettuihin paikkoihin. Tarinatasoista löytyy nimittäin rutkasti erilaisten tarrojen muotoisia pahvinpalloja, ja pelaajan täytyy ensin löytää pahvinpala, keksiä, mikä tarra siihen sopii, ja vielä löytää oikea tarra. Joskus löydetty tarrat sopivat edellisen kentän pahvinpaloihin, joten kentät täytyy kiertää useampaan otteeseen läpi kaikki esineet kerätäkseen.

Yleensä tällainen pelin keinotekoinen pidennys tuntuu huijaukselta, mutta Little Big Planetin tapauksessa esineitä etsii mielellään. Jotkin esineet on piilotettu niin pürullisiin paikkoihin, että tason viimeisen esineen löytyessä käsi nousee tuuletukseen ja hymy leviää kohti korvia. Pelaajaa palkitaan kaikkien esineiden löytämisestä ja tason läpäisemisestä sekä ensimmäistä kertaa että kuolematta.

Omassa kuussa täytyy ennen tasojen

Little Big Planetin kutsuminen tasohyppelypeli on kuin sanoisi Playstation 3:aa pelikonsoliksi. Pääpiirteittäin väite on totta, mutta molemmissa tapauksissa määrittelmä on todella suppea. Little Big Planetin tarkka määrittäminen on lähes mahdotonta, sillä se voi olla mitä tahansa pelaaja haluaa siitä tehdä.

Little Big Planetin pohjalla on kuitenkin tasohyppelyrunko, ja ensisilmäyksellä onkin helppo luulla peliä Mario-pelien kaltaiseksi hyppelyksi. Mikäli näin tekee, saatat Little Big Planet tuottaa pettymyksen. Tasohyppelypelissä pelimekaniikka ja pelattavuus ovat ensiarvoisen tärkeitä. Pelimekaniikaltaan Little Big Planet onnistuu melko hyvin, mutta pelattavuuden suhteen olisi parannettavaa.

Ohjattavuuden ajoittaiset pikkuviat eivät kuitenkaan onnistu pilaamaan peli-iloa. Little Big Planetin tarinatila kuljettaa pelaajan kahdeksan erilaisen tapahtumapaikan läpi. Matkan varrella vaelletaan puutarhasta savanneille ja aavikolta suurkaupunkiin.

Kehittäjä Media Moleculen luomien tasojen varrelta löytyy ihastuttavan omaperäisiä ideoita. Little Big Planetin graafinen suunnittelu valloittaa huumorillaan, eikä suuta voi estää väärntymästä virneeseen tarinan aikana. Itse tarina ei ole kummoinen, mutta tässä tapauksessa sen



FAKTA

ULKONÄKÖ MIELEISEKSI

Säkkipojun ulkonäön muokkaaminen on niin hauskaa puuhaa, että uusia asuja metsästää innolla. Säkkipojun perusmateriaalin lisäksi voi muokata tämän suuta, silmiä, hiuksia, partaa tai viiksia, hattua, ylä- ja alavartalon vaatekappausta, kenkiä tai jopa asettaa säkkipojun käteen esineen. Esimerkiksi allekirjoittaneen ninja ei liiku mihinkään ilman uskollista paistinpannaa.

VIINKKI

KOKEILE MYÖS

Ratchet & Clank Future: Quest for Booty **PS3**
Mikäli tasoloikka miellyttää, lisäpelattavaa löytyy PSN-verkkokaupasta.

ASU VAIHTOON Oman säkkihahmonsa vaatetusta voi vaihtaa kentistä löytyvillä asuilla. Vaihtoehtoja on tarjolla runsaasti, ja parhaat asut saa talteen jatkokäyttöä varten.



NELIN AINA KAUNEHIIN

Little Big Planet on sitä hauskempi, mitä enemmän pelaajia saa haalittua kasaan. Kavereiden kanssa voi kisailla pisteistä tai pitää hauskaa välittämättä voittajista.

HYYTÄVÄÄ Tarinatan loppupäässä vastaan tuleva tundra-maisema sopii erinomaisesti suomalaisen makuun. Odottavissa on vähintään tuhat mäkihyppysimulaattoria.

Peliin liittyminen ja siitä poistuminen on todella helppoa. PS3-ohjaimen käynnistämällä saa näkyviin valikon, josta voi valita käytettävän profiilin. Tarjolla on myös vieras-vaihtoehto, jos konsolilla ei ole varsinaista profiilia. Kaikki moninpelin aikana löydetty esineet tulevat kaikkien pelaajien käyttöön, joten kinastelua ei synny kuin korkeintaan pisteistä.

Useimmissa tasoissa on myös erillisiä alueita, joihin pääsee vain kahden tai ajoittain jopa neljän pelaajan voimin. Yksinkertaisimmillaan nämä vaativat samanaikaista kahden napin painallusta, mutta hankalammassa paikoissa kaikkien pelaajien täytyy puhalttaa yhteen hiileen. Little Bit Planet kannustaa yhteispeliin, mutta antaa mahdollisuuden myös kisailuun ja kinasteluun.

Little Big Planet on yksi nykyisen konsolusukupolven parhaista peleistä. Se on pikkuvioistaan huolimatta valloittava, monipuolinen ja ennen kaikkea hulluttoman hauska. Media Molecule on luvannut pelille tukea jatkossakin, joten luvassa lienee lisää hauskoja asuja, esineitä ja ammattilaisten tekemiä kenttiä. Siihen asti pienestä suuresta planeetasta voi nauttia amatööritasojen voimin.

_Jyri Paavilainen

PISTEET 10/10

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

PIENI SUURI PELI

- Tasoeditori, graafinen ilme, tekemisen vapaus
- Ajoittainen ohjauksen epätarkkuus

SÄHKÖISTÄ Metropolissa säkkihahmojen täytyy varoa muun muassa sähköisiä tynnyreitä. Kaupunki on vaarallinen paikka.

luomista suorittaa oppitunteja, jotka opettavat, miten tasoeditori toimii. Oppituntien jälkeen menee kuitenkin vielä hyvä tovi, ennen kuin kaikki työkalut ovat täysin tuttuja. Yksinkertaisempia tasoja voi tehdä hyvinkin nopeasti, mutta editorin kaikkien hienouksien ymmärtäminen vaatii paljon aivotyötä – ja kenties jopa ohjelointi- tai kenttäsuunnittelukokemusta.

Little Big Planetin tasohyppelyosuus on vain hyvin pieni osa pelistä. Media Molecule on onnistunut luomaan tasoeditorin, joka antaa pelaajalle täysin vapaat kädet tehdä pelillä mitä tahansa. Tietyt asiat eivät muutu – painovoima vetää kaikkia kohteita alaspäin, ja säkkipoju on jossain muodossa kentässä mukana – mutta lopulta rajana on vain pelaajan mielikuvitus.

Vaikka Little Big Planetin pelaaminen on hauskaa yksinkin, hupi kasvaa huomattavasti kaverin kanssa seikkaillessa. Pelikumppanin säkkipojua voi raahata, muksaista tai jopa auttaa matkan varrella. Jos jokin kohta tuntuu hankalalta, kaverin voi pyytää apuun.



FAKTA VERKKO VÄLITTÄÄ

Omia kenttiä voi jakaa verkon välityksellä, ja muiden kenttiä pääsee niin ikään pelaamaan. Arviohketellä peliä pelasi hyvin rajattu määrä ihmisiä, mutta jo tämän joukon kehittämissä tasoissa riitti ihmistelemistä. Perinteisempien tasohyppelykenttien lisäksi joukossa oli esimerkiksi Little Big Planet -versiot Space Invadersista, Breakoutista ja jopa Tetriksestä! Voi vain kuvitella, minkälaisia tasoja pelin julkaisun jälkeen ilmoille putkahtaa.

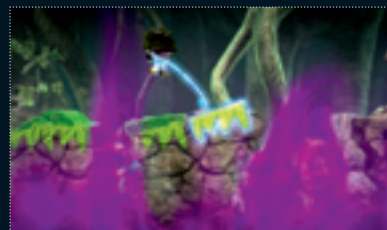
TASOKASTA

Tasoeditori antaa vapaat kädet



LUOMISTILA

Little Big Planetin tasoeditori tekee pelaajasta pelisuunnittelijan. Omaan tasoonsa voi valita joko valmiin teeman tai tehdä uuden itse. Kuvassa olevaa saarteemaa on täydennetty hausalla ramen-nuudelikojulla.



YKSITYISHOHDAT KUNTOON

Vierivä kivi ei sammaloitu, ja sammalainen kivi ei vierii. Erilaisilla tarroilla voi joko selventää oman tasona läpääsyä tai hankaloittaa sitä pelaajan kiusaksi. Omasta tasostaan voi ottaa myös valokuvia, joten optisten harjojenkin tekeminen onnistuu.



MUOTOSEIKKOJA

Mikäli Little Big Planetin kattavasta esinevalikoimasta ei löydy juuri oikeanlaista, voi sellaisen tehdä itse. Minkä tahansa muotoisten esineiden tekeminen onnistuu, ja omia esineitä on myös todella helppo monistaa.



VIHULAISIA

Eihän tasohyppelykenttä ole tasohyppelykenttä ilman vihollisia. Little Big Planetissa mistä tahansa esineestä voi tehdä säkkipojulle haitallisen, joten mielikuvituksensa voi päästää valloilleen.



TÖHRJÄ VAI TAIDEKOSKIA?

Kenttiä pelatessa niitä voi myös koristella itse. Tarinatan maailmoista löytyvillä tarroilla voi kaunistaa rakennuksia, ympäristöjä – tai vaikka toisia säkkihahmoja! Eikö kaverin naama miellytä? Länttää tilalle hauska tarra!

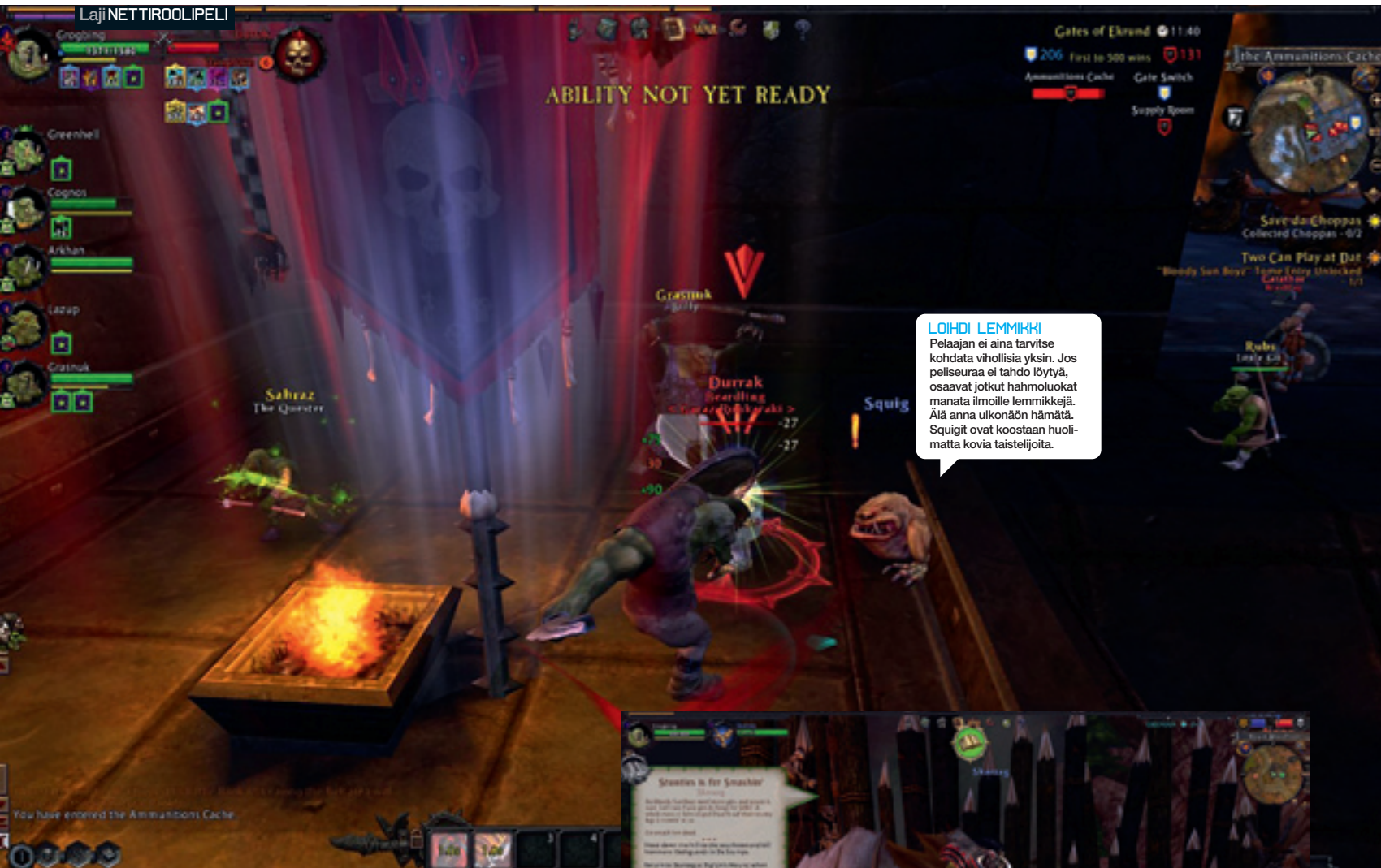


WARHAMMER ONLINE

World of Warcraft saa toistaiseksi kovimman haastajansa nettiroolipelimarkkinoilla

Laite PC Kehittäjä MYTHIC ENTERTAINMENT Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä TUHANSIA Testattu versio 1.8 Ikäraja 12

Laji NETTIROOLIPELI



LOIHDI LEMMIKKI

Pelaajan ei aina tarvitse kohdata vihollisia yksin. Jos peliseuraa ei tahdo löytyä, osaavat jotkut hahmolokat manata ilmoille lemmikkejä. Älä anna ulkonäön hämätä. Squigit ovat koostaan huolimatta kovia taistelijoita.

Perinteikkäästä fantasiastategiapelistä juurensa juontavan Warhammer Online: Age of Reckoning -nettiroolipelin myötä alkaa yksi tuimmista pelitaluista miesmuistiin. Haastajaa vastassa on voittamattomalta vaikuttava World of Warcraft, eli tuttavallisemmin WoW. Tai Suuri Peto, riippuen keneltä kysyy.

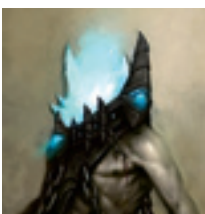
Pitkään kehityksessä ollut Warhammer Onlinea ovat odottaneet Warhammer-fanien lisäksi WoW:n puutteelliseen pelaajaan vastaan pelaajat- eli pvp-sisältöön kyllästyneet. Warhammerin ydin on hyvää edustavan Orderin ja pimeyden armeija Destructionin välinen ainainen sota, ja se on ollut selvästi pelisuunnittelun lähtökohta.

Hahmoloukkia WARina tunnetussa Warhammer Onlinessa on uravaihtoehtoinen massiiviset 18 erilaista. Valinta ei silti ole ylitypääsemätön, sillä hahmot ovat jaettavissa perinteisiin tankki-, parantaja-, vahinko-, ja tukirooleihin. Puolen ja hahmoloukan valinnan jälkeen alkaa väistämätön perusasioiden opiskelu, mutta ilahduttavasti iänikuiset rotantappotehtävät on unohdettu. Pelaajan eteen marssitetaan heti kunnollisia vihollisia, joskin asiaankuuluvan

VINKKI

KOKEILE MYÖS World of Warcraft PC

Maailman suosituin nettiroolipeli, jossa riittää peliseuraa vuorokauden ympäri.



FAKTA

ROTUJEN JUHLAA

Pelin on saatu mahdollistaa kaikki Warhammer-universumin rotut kahta lukuunottamatta. Taistelun ottavat osaa niin kääpiöt, kaaoksen joukot, haltiat, örkit kuin ihmisetkin. Tekijät päättivät jättää elävät kuolleet ja liskomiehet pois pelistä ajanpuutteen takia. Hyvä niin, sillä jo nyt alkaa olla vaikeaa päättää kenen joukoissa seisoa.



ORCISH Pelin rotut näyttävät ja kuulostavat esikuviltaan. Hauskimpia ovat – ja tulevat aina olemaan – örkit. Pelin kotisivulla jopa neuvotaan örkinkielen abc, jotta roolipelaamiskokemus olisi täydellinen.

heiveröisiä. Käyttöliittymä on helppo omaksua, eikä pelaajan tarvitse tuskailla perustiedon puutetta. WAR oikaisee myös surutta monet muiden verkkoroolipelien keinotekoisista mutkista, joilla vain pitkitetään pelaajan taivalta. Esimerkiksi vihollisilta kerättävät tehtäväkriittiset esineet siirtyvät suoraan pelaajan haltuun ruumiita tonkimatta, eivätkä edes vie kallisarvoista säilytystilaa. Tehtävät on merkitty selkeästi karttaan, ja pelialueet ovat melko pieniä. Hahmon kokemustasojen nostaminen on melko vaivatonta. Perustehtävien lisäksi WARista

löytyy maanmainio keksintö nimeltä public quest eli julkinen tehtävä. Niihin osallistutaan yksinkertaisesti saapumalla tapahtumapaikalle ja alkamalla hutkia muiden pelaajien mukana. Julkisista tehtävistä saatavalla maineella voi hankkia päteviä palkintovarusteita.

Erittäin onnistuneista public questeista huolimatta WAR kärsii WoW:iin verrattuna pve- eli player-versus-environment -sisällön puutteesta, siis tekoälyvihollisten varaan rakennetun tekemisen vähyydestä. Pian alun jälkeen sisältö alkaa painottua pelaajien väliseen

ISO MAAILMA

Opas Warhammerin maailmaan



SOITELLEN SOTAAN

Jos lainkaan mahdollista, älä koskaan kulje yksin. Peli ei rankaise millään tavalla kavereiden kanssa pelaamisesta, vaan rohkaisee siihen. Sitä paitsi vastapuolen pelaajien höykyttäminen on aina hausempaa kaverin tai killan kanssa.



MAAMERKKEJÄ

Yleensä kaikki kiinnostava kannattaa tutkia, senkin uhalla että uusi ja kiinnostava paljastuisikin tappavaksi ja turhauttavaksi. Koskaan ei voi tietää minkä nurkan takana lymyyä harvinainen vastustaja, jolta voi voittaa uuden miekan...



SANKARITÖITÄ

Useimpien vihollisten tappaminen ei ole homma eikä mikään. Pelaaja pystyy taidoista riippuen taistelemaan helposti kahta tai kolmea oman tason vihollista vastaan samanaikaisesti. Osa vihollisista vaatii kuitenkin kokonaisen ryhmän kaatukseen.



IHAN ON NÄKÖINEN

Jotta pelaaja olisi mahdollisimman kotonaan, omasta hahmostaan voi muokata itsensä näköisen. Tai vaihtoehtoisesti tehdä tästä mahdollisimman ilkeän näköisen pirulaisen. Orkeilitä tämä käy jo luonnostaan.



TIEDON OPUS

Pelaajan ei tarvitse muistaa kaikkea. Tome of Knowledge pitää pelaajan puolesta kirjaa kohdatuista hirviöistä, suoritetuista tehtävistä ja yleisesti kaikesta maailmaan ja taruun liittyvästä. Hyvä niin, sillä Warhammerin pelimaailma ei ole pienimmästä päästä.



SOTA EI TAUKOA

Taistelu raivooa jatkuvasti, ja suurimmat palkinnot pelaajien välisissä mitteloissa annetaan niille, jotka onnistuvat valtaamaan vastapuolen linnakkeen.

kähinään. Se tunnetaan WARissa rvr- eli realm-versus-realm -taisteluna, jossa pelaajien muodostamat joukkot ottavat yhteen valtakuntien edustajina. Rvr on eittämättä pelin suola.

Yksi osa rvr-sisällöstä ovat skenaariot, joita voi pitää WARin vastineina perusluolastoille. Skenaarioissa taistellaan areenamaisesti vihollisjoukkuetta vastaan ja suoritetaan samalla tehtäviä. Nämä ovat yleensä erilaisia muunnelmia lipunryöstöstä, tukikohdan puolustuksesta ja asemien valloituksesta. Skenaarioihin liittyminen on helppoa, sillä odotusjonoon pääsee parilla klikkauksella ja odotteluajan voi puuhata muita hommia. Kun molempien osapuolten joukkeet täyttyvät, taistelu alkaa, ja voittajan selviytyä pelaaja palautetaan tismalleen samaan



1 FAHTA

LAUTAPELJUURET

Warhammer on alunperin englantilaisen Games Workshopin kehittämä miniatyyreillä pelattava lautapeli. Se koetteli hermoja niin pelissä kuin sen ulkopuolellakin, sillä jokainen nappula oli maalattava käsin, jos halusi päästä pätemään ystävilleen armeijallaan.



KAHINDINTIA RvR-taistelut ovat usein yhtä hullunmyllyä.

paikkaan maailmankartalla kuin mihin lähtiesään jäi. Skenaarioiden pelaaminen on todella hauskaa ja palkintovarusteet ovat hyviä. Rvr-mäihin toinen puoli ovat jatkuvan sodan käynnin näyttämöinä toimivat taistelutantereet, joilla sota jatkuu päivin ja öin.

Eri hahmolukkien välinen tasapainotus on yllättävän osuva. Mikään luokka ei automaattisesti häviä toiselle. Pieniä tasapainovillauksia on varmasti tulossa, mutta jo se kertoo jotain, että hahmotasapaino ei ole suurin itkun aihe pelin virallisella keskustelualueella. Grafiikka WARissa on pääsääntöisesti komeaa, joskin se vaatii melkoisesti ruutia pelikoneelta. Musiikki ja äänet luovat sodan tunnelmaa toimivasti ilman korviin pistäviä riitasointuja.

Warhammer Online on nimenomaan pvp-pelaajan peli, ja siihen kätkeytyy myös pelin suurin riski. Koska leijonanosa sisällöstä on luotu pelaajien välisen taistelun ympärille, on peli täysin pelaajien kiinnostuksen kestävyiden varassa. Tällä hetkellä tilanne kuitenkin vaikuttaa hyvältä, ja pelille soisi ilman muuta menestystä ja pitkää ikää.

_Heikki Takala

PISTEET 9/10

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

VAHVAA HAASTAJA

- 1 Pvp-sisältö, hyvä käyttöliittymä, runsaasti selkeää tehtävää
- 2 Pve-sisällön vähyys, hyvin riippuvainen pelaajamäärästä



VAIHTELUA Warhammer ei ole pelkkää karkkimaailmaa. Pelaajan edetessä maisemat vaihtuvat tiheään. Juuri kun edeltävään alueeseen alkaa kyllästyä, avautuu toinen uusine maamerkkeineen ja vihollisineen.



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Tuuhea kasvusto ei peitä alleen tavanomaista kaahailupeliä

Laitte **PS3** Kehittäjä **SONY** Julkaisija **SONY** Julkaisu **12.11.** Pelaajien lukumäärä **1-16** Testattu versio **PAL** Ikäraja **16**

MOPOLLA TÄHTIIN

Kevyemmällä kaksipyöräisillä ratsastavat maantierarit ottavat kaulaa nelipyöräisiin sotaratsuihin, mutta mopollun kiikkeryys syö pelaamisen hauskuutta rotan lailla.

Laji AJOPELI



FAKTA

APUA, MONSTERI!

Ajoneuvovalkoimaa terästetään autollon raskassarjalaisilla, eli jättiläismäisillä monsteriautoilla. Jos edessä matelee matalampi ajokki, voi jättikaaralla miehekkäästi rysäyttää vastustajan ylitse. Jättipirsit luovivat myös läpi aluskasvillisuuden, eivätkä nämä panssarivaunujen tuplasti ilkeämmät pikkuserkut pelästy pienistä. Monsteriauto on siis rämäpäisen rallikuskin ykkösvälintä.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Pure PC/PS3/XBOX 360

Kaikin puolin passeli sudittelu pitää pihdeissään pitkään ja tarjoaa lupsakkaa laatuaikaa.

Varman päälle pelaamisessa on aina omat riskinsä. Etenkin menestyskonseptin monistaminen liian kiivaaseen tahtiin johtaa juuri siihen, mikä vaivaa *Motorstorm: Pacific Riftiä*. Kunnolliseen uusiutumiseen ei ole ollut aikaa, vaan kehitys on jäänyt nahan luomisen tasolle. Toisin sanoen ajomaiset ovat vaihtuneet aavikosta viidaktoon, mutta sisäiset muutokset ovat kortilla.

Ensimmäinen Moottorimyrsky oli todella vakuuttava näyte Sonyn uutuuskonsolin suorituskyvystä. Menevä vauhtitykitys marssitti verkkoja tärykalvoille sellaisen audiovisuaalisen aarian, ettei sitä ole ylittänyt mikään muu ajopeli vielä, ainakaan yksiselitteisen selvästi. *Pacific Riftin* tekninen toteutus nostaa jo valmiiksi korkealle asetettua rimaa entisestään. Varsinkin grafiikka pudottaa purkan suusta ja leuan lattiaan useaan otteeseen. Ellei naapurin isäntä vielä ole vakuuttunut mustan monoliitin tehoista, tämän pelin nähtyään on.

Piinkova tekninen osaaminen jatkuu kaksijakoisena äänimaailman puolelle. Edelleenkin menopelit kuulostavat sähkömoottoreilla käyvästä, mutta musiikkipuoli on hoidettu mallikkaasti. Lajityypille tuttuun tapaan kisojen taustalla raikaa punkrock, ja sehän sopii pelin henkeen yhtä hienosti kuin tuplakaasarit mönkijään.

Ikävä kyllä varmaotteinen toteutus käsittää



NÄTTI KUIN SIKA PIENENÄ Peli on kaunis kuin morsian, ja viimeistään nyt lyödään luu kurkkuun viimeisillekin epäileville Tuomaille koskien kolmospleikkarin suorituskykyä.

vain teknisen puolen. Pelattavuudessa kehitystä ei ole juuri tapahtunut, ja etenkin ohjauksen kanssa on edelleen ongelmia. Ensimmäisessä *Motorstormissa* vierastamani ajotuntuma on siirretty *Pacific Riftiin* pääpiirteittäin sellaisenaan. Moottoripyörät ja mönkijät tuntuvat aivan liian kiikkeriltä, kun taas isommat nelipyöräiset kaahaimet aliohjaautuvat rankasti. Kultainen keskite tuntuu puuttuvan kokonaan. Ajotuntuma ei iskostunut nakkisormiini edes kohtuullisen harjoittelun jälkeen. Esimerkiksi hyväksi haukuttuun *Burnout-sarjaan* verrattuna *Motorstormien* ajotuntuma on kuin toiselta planeetalta. Vaikka

Burnoutin ja *Motorstormin* ajoympäristöt ovat erilaiset, olisi *Criterionin* romutussimulaattorin ohjattavuudesta voinut ottaa silti mallia.

Rakenteellisesti *Pacific Rift* seuraa tuttuja uria, mutta kukaan tuskin muuta odottikaan. *Urapelissä* edetään palkintosijoja voittamalla ja niin edelleen. Radat on jaoteltu tulen, veden, ilman ja maan teemoihin. Esimerkiksi liekkiradoilla päristellään tulivuoren juurella, puhurilandiassa tulevat tutuksi pitkät loikat ja vuorenhuiput. *Radioissa* piisaa vaihtelua paljon enemmän kuin ensimmäisessä *Motorstormissa* ja mitä paratiisisaarelle sijoitetulta peliltä odottaisi. Ajoympä-

**DOTTAKAAAA!**

Tekoäly tarjoaa ammottoman kovan vastuksen ja heikkohemoisilla saattaa jo pelin alkupäässä nousta pala kurkkuun. Toiseksi viimeisen peesissä hihtäminen tulee ikävän tutuksi.

ristöt vaikuttavat hauskasti lisää suorituskyykyä antavan ilokaasun käyttökelpoisuuteen. Ilokaasulla kiihdyttely kuumentaa moottoria, ja niin tekee laavan seassa seikkailukin. Ylikuumentunut motti posahtaa päreiksi. Veteen ajaminen taas jäähdyttää moottoria ja mahdollistaa turbonapin reippaamman survomisen.

Ympäristöt on tehty harvinaisen hienosti, kuten todettua, mutta aavikolle sijoittuvassa ykkösosassa lukuisat ajoreitit oli merkitty huomattavasti paremmin. Näyttävyydestään huolimatta tuuhea kasvusto saa peli-ilon karisemaan nopeasti, kun vihreä lehtimetsä peittää kyltit ja opasteet. Radalta harhautuu vähän väliä, sillä karttanäyttöäkään ei ole. Kun yhtälöön lisätään kissan refleksejä vaativa ajaminen, ei lopputulos ole kovin kepeä rallielämys. Radat on osattava todella hyvin ulkoa, mikäli palkintopallit ja pelissä eteneminen kiinnostavat. Labyrinttien opettelu selkäyttimeen taas on labrahiirien hommaa, eikä niidenkään tarvitse etsiä ulospääsyä pakoputkista

**FAKTA**

JÄTÄ JÄLKESI
Trooppiset pikataipaleet kuluvat ajettaessa, ja kisojen aikana myös kasvillisuus kärsii. Pelikien renkaanjalkien lisäksi myös puusto ja aluskasvillisuus saavat osansa valliriutan suurajoista. Ikävä kyllä toteutus on jätetty puolitiehen, sillä lähikontakti mahonkipuuhun päättyy polkkeuksetta kolariin ja tylyyn palautukseen kisaletkan häntäsijoille.

VAIHELU VIRHISTÄÄ Ratasuunnitteluun on panostettu, ja ympäristöt vaihtelevat kivasti. Valitettavasti nopeatempoisen räälläminen taantuu hermoja repiväksi suunnistamiseksi, sillä reitit on merkitty luvottoman huonosti.

liekkejä lyövän moottoripyörän selässä.

Törttöilystä ja siitä seuraavasta kolaroinnista langetetaan aikasakko, minkä tarkoittaa yleensä kilpakumppaneiden takapuskurien tuijottelua. Yhdessä kisassa ei yksinkertaisesti ole varaa kovin moneen virheeseen, sillä virheen sattuessa tekoälyvastustajat kaasuttelevat karuun partaansa naureskellen. Haaste on alusta asti varsin korkealla, sillä jo ensimmäisiä kisoja saa hinkata verenmaku suussa. Jyrkkä vaikeustaso todennäköisesti karkottaa arimmat crossikuskit, mutta ties vaikka todellisiksi ajopelimesta-reiksi itsensä mieltävät kokevat sen haasteena.

Pacific Riftin suurin heikkous on yksinkertaisesti hauskuuden puute. Kisasijoituksien haalimisesta tulee erittäin nopeasti tympeää puurtamista, ja se ei ole erinomaisen pelin merkki. Peljä vaivaa myös samantyyppinen sieluttomuus kuin edeltäjänsä. Kauniin kuoren alta ei vain löydy kovin paljoa rakastettavaa.

Motorstorm: Pacific Rift muistuttaa ikävästi ontuvaa parisuhdetta: Puitteet on hienot, ulospäin kaikki näyttää kauniilta ja tekisi mieli tykätä niin pirusti, mutta vastapuoli tekee sen hirvittävän työlääksi.

Juho Kuorikoski

PISTEET 6/10

Grafiikka 10/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 6/10 Pitkäikäisyys 6/10
MOTORSTORM 1.5

- ✓ Todella komea, hyvä musiikki, ympäristöt
- ✓ Ohjaus, moottoriäänät, työläys, reittäminen



KIMPPAKUVA Kaveriporukalla tekoäly ei pääse pottuilemaan, vaan kaikki pääsevät nauttimaan pelistä tasapuolisesti. Jaetun ruudun lisäksi moninpeliiviesteestä pystyy nauttimaan myös maksimissaan 16 pelaajan verkkokarkeloissa.

RIEMULOMA

tropiikissa... anopin kanssa

**NITROA KEHIIN**

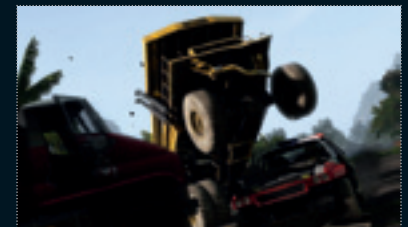
Pitkillä suorilla menopelien suorituskykyä kannattaa terästä ilokaasulla. Nitroa kanssa pitää taktikoida, sillä liian ahkeralla ahtamisella moottori saattaa pamahtaa päreiksi, kun taas kitsastelemalla kullasta ja kunniaa saa vain haaveilla.

**MONTTUBLEET**

Mönkijöitä vaivaa sama ongelma kuin muutakin kevytkalustoa, eli ohjauksen kiihkenyys. Nelijyöräisen ohjauksen puikoissa saa olla tarkkana kuin porkkana, sillä keskitymisen herpaantuminen hetkeksikin tietää takuuvarmaa visiittia lähimetsään.

**KOHTA SATTUU LEUKAAN**

Muhkeiden ilmalentojen aikana voivat joka kodin hurjapäät hämmästyttää itsensä ja kaverinsa kuolemaa halvaksuvilla tempuilla. Ikävän usein tempuiliun lopputulokseksi kusi mikäjähtää niska edellä maahan, ja kisa jatkuu jumbosijoilta.

**RASKASTA KALUSTOA**

Valtava maansiirtorekka tuo mukavasti vaihtelua pienien vauhtiohjusten kyllästämään ajoneuvovallikoimaan. Se, mikä kiihtyvyydessä ja nopeudessa menetetään, otetaan takaisin puhtaassa massassa. Tällä jätillä pääsee läpi vaikka siitä kuuluisasta harmaasta kivistä.

**ÄLÄ RUPEE MULLLE**

Likaiset keinot ovat sallittuja, ja reilu peli on luusereille. Jos naapuri ui liiveihin, voi mokoman tuupata takaisin omalle puolelleen heilauttamalla ohjainta. Liiketunnistusta hyödyntävä mätkiminen tuntuu irralliselta, eikä sitä juurikaan tule räälläamisen tiimellyksessä käytettyä.



FRACTURE

Yksitoikkoisen scifiräiskinnän ainoa kikka ei kauaa viehätä.

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä DAY 1 STUDIOS Julkaisija LUCASARTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12

Laji RÄISKINTÄ



TIETEISENERGIAA
Brodyn energiamittarina toimii hyvin Halo-pelien kaltainen suojakenttä. Suojat palautuvat nopeasti täyteen kunhan malttaa pysyä poissa luotien tieltä.

Puolentoista vuosisadan päästä ilmaston lämpeneminen johtaa Yhdysvaltain keskilämmen tulvimiseen ja maan jakautumiseen kahtia maantieteellisesti ja poliittisesti. Totaalisen tuhon estämiseksi kehitetään teknologia, jolla voidaan hallita maastonmuotoja ja rajoittaa tulvan etenemistä, mutta samalla Atlantin liittouma ja Tyynenmeren tasavalta ajautuvat sotaan.

Fracture perustuu käytännössä lähes kokonaan yhden idean varaan. Maastonmuokkaus on keskeinen osa kaikkea pelin toimintaa, ja asia tehdään pelaajalle selväksi alusta lähtien. Muutama perustussarja lukuunottamatta kaikilla aseilla ja kranaateilla on jonkinlaisia vaikutuksia ympäröivään maastoon. Sinänsä ihan hauska idea vapaasti muokattavasta maastosta tyrehtyy kun pelaaja tajuaa, että sisältö on nähty tunnissa.

Pelin päähahmo on huipputeknologiaan luottavan Atlantin liittouman riveissä taisteleva Jet Brody. Brodyn tehtävänä on vangita Tyynenmeren joukkoja johtava kenraali Sheridan, jonka sotilaat ovat etäisesti inhimillisiä geenimanipulaation tuotoksia. Tarina on jo lähtökohaltaan heikko. Brody on geneerinen scifihyvis, Sheridan perinteinen pahis ja rivisotilaat ovat kasvottomia avaruussolttuja. Tarinankerronta on hienovaraista kuin metrinen halko ja juonessa on reikiä kuin emmentalissa.

Sisällöttömän perusidean ja kökön tarinan voisi



FAKTA

TEKNOSOTURI

Sankarin käytössä on monenmoisten tulliukkujen lisäksi pari elämää helpottavaa lisäominaisuutta. Brody saa yksinpelitarinan varrella kyvyn hypätä aiempaa korkeammalle sekä voimahyppyn, jonka tömäys voi tappaa läheiset vastustajat. Pelaaja saa välillä myös parannuksia suojaansa ja lähtäisluovansa. Radion välityksellä opastavalla komentajalla on ilmeisesti ennustajan lahjoja, sillä erikoistaidot aktivoidaan passelisti juuri ennen kuin niitä tarvitaan.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Halo 3 XBOX 360

Maineikkaan pelisarjan toistaiseksi viimeinen on takuulla laadukasta tieteistoimintaa.



SOTAKONEET Pelissä törmätään sotilaiden lisäksi myös viholliskalustoon. Yksinpelissä on toki myös pakollinen ajoneuvo-osuus, joka kuluu lähinnä ohjaukseen totutella.

pelastaa messevällä toiminnalla, mutta Fracturen pelattavuus on poikkeuksellisen kehoa. Viholliset keskittyvät pääasiassa juoksemaan pelaajaa kohti ja ampumaan. Pelaajan on melkein pä turvauduttava samaan taktikkaan, sillä suojasta tähdättäessä ammuksot osuvat jatkuvasti suojan reunoihin, vaikka tähtäyslinja näyttäisi avoimelta. Asearsenalissa on perinteisten kuularuiskujen lisäksi myös pääasiassa maaston muokkaukseen tarkoitettuja vehkeitä, mutta löytyy pelistä mm. maanalaisia raketteja ampuva sinko. Suosikiksi muodostui pyörrekranaatti, joka imee ympäriltään ihmiset ja irtaimiston. Aseistus on Fracturen omaperäisin ja samalla myös paras osa.

Ulkoasultaan Fracture on teknisesti pätevä mutta graafiselta suunnittelultaan heikko. Kenttäsuunnittelu on tylsää- ja maastonmuokkaus aiheuttaa välillä tahattoman koomisia seurauksia, kun maaperä käyttäytyy kuin kumi. Äänitehosteet eivät

herätä suuria tunteita, mutta taustamusiikkina kuullaan elokuvamusiikistaan palkitun Michael Giacchinon onnistuneita orkesterisävellyksiä.

Scifiräiskintöjen sarjassa kilpailu on niin kovaa, ettei Fracturella ole mitään mahdollisuuksia. Pelin toteutus nojaa vahvasti ainokaiseen ideaansa, eikä maastonmuokkausikka kannata edes alle kymmentuntisen yksinpelin läpi. Verkkomoninpeli saattaa tarjota hieman vastinetta Fractureen rahansa sijoittaville, mutta suosittelun pitämään odotukset kohtuullisina.

Jukka Moilanen

PSTEET 3/10

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

YHDEN TEMPUN PONI

Omaperäiset aheet, musiikki

Juonenkuljetus, taisteluiden tönkköys

CRYSIS WARHEAD

Viime vuoden ammuskeluhitin lisäosa on lyhyt, halpa ja yksi vuoden parhaista pc-räiskinnöistä

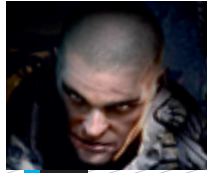
Laite PC Kehittäjä CRYTEK Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio 1.9 Ikäraja 16

Far Crylla vuonna 2004 yllättänyt Crytek ansaitsi viime vuonna julkaistulla Crysis -räiskintäpelillään mittavat ylistykset alan harrastajilta. Teknisesti häikäisevä räiskintä saa nyt jatkokseen lyhyen rinnakkaistarinan, jonka pääosassa on Crysisissäkin vilahtanut eliittisotilas Psycho. Muuten kaikki on niin kuin ennenkin. Peli sijoittuu samalle trooppiselle saarelle, jonka syvyyksistä heräilevien avaruusolioiden salaisuuksista taistelevat pelaajan edustama jenkkiarmeija ja roistomaisina raakalaisina kuvattavat pohjoiskorealaiset.

Pelimekaniikoiltaan ja rakenteeltaan Crysis Warhead noudattaa tismalleen samaa linjaa kuin Crysis. Huipputekniseen nanopukuun puettu pelaajahahmo on edelleen todellinen yhden miehen armeija. Perustilassa puku suojaa luodeilta, mutta kestävydestä tinkimällä puvun saa myös moninkertaisesti pelaajan voimat tai nopeuden muutamaksi hetkeksi. Hauskin kikka on muuttua näkymättömäksi ja yllättää vihollinen. Nanopuku oli Crysisin oivaltavin ja hauskin juttu, ja sitä se on myös Crysis Warheadissa. Myös enemmän tai vähemmän panssaroiduilla taistelujoneuvoilla pöristely on tallella. Peli etenee tuttuun tapaan suoraviivaisesti tiettyjen avainpaikkojen välillä, mutta horroittava ränni on usein moninkertaisesti



PULKHAMÄESSÄ Crysis Warheadin toinen uusista ajoneuvoista on ilmatyynyalus, jolla huristellaan avaruismörkkien jäädyttämässä maisemissa.



FAKTA

TURKKILAISTA

Crysis-pelit tehnyt Crytek on saksalainen pelistudio, mutta sen perustaneet Cevatın veljekset Cevat, Arli ja Faruk ovat lähtöisin Turkista. Frankfurtissa sijaitsevan päästudion lisäksi Crytekillä on toimipisteet Unkarin Budapestissa ja Ukrainan Kiovassa, jossa tehdään vielä julkistamatonta peliä.

Laji RÄISKINTÄ



AIKA HUONO HUUA Näin mäntisti Crysis Warheadissa ei kannata pelata. Tarkkuuskivääri kädessä lähitaistelussa! Pelaaja voisi muuttua vaikka näkymättömäksi ja paeta.

väljempi kuin kilpaillevissa peleissä. Silti pelin rakenne on tiukan lineaarinen, avointa räiskintämaailmaa kaipaavien kannattaa odotella Far Cry 2:ta.

Uusia aseita ovat kumpaankin käteen jottavat kevyet konepistoolit, joilla pärjää lähikahinoissa hyvin, sekä pitkän matkan päästä selvää tekevä kranaattikivääri. Vihollisista päivitystä ovat saaneet avaruusoliot, jotka ilmaantuvat silloin tällöin parvina, joissa yksi suojaaton olio kanavoi suojakenttää muille. Minimaaliset uudistukset eivät muuta pelikokemusta miksiäkään. Kun tähän vielä lisää Crysis Warheadin aika epäonnistuneet hapuilut henkilökeskeisen tarinankerronnan suuntaan, voisi luulla ripytyksen olevan paikallaan. Mutta eipä ole, sillä peli maksaa vain maltilliset kolme kymppiä, ja sisältää

yksinpelin lisäksi perustason moninpelin. Nettipelin hyvyydestä tai huonoudesta ei parin illan pelailulla useimmiten pätkivillä palvelimilla voi paljoa sanoa. Oli miten oli, Crysis oli viime vuoden parhaita räiskintäpelejä, eikä tänä vuonna ole vielä merkittävästi kovempaa tullut. Crysis ja Crysis Warhead haastaisivat mainion Halo-sarjan, jos vain vihollisiin ja muihin hahmoin olisi saatu edes rahtu persoonallisuutta.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

LYHYT JA YTIMEKÄS RÄISKINTÄ

- ✦ Tekninen toteutus, nanopuku, avoin pelimaailma, viimeistely
- ✦ Tarina ei hetkauta, ei varsinaisesti mitään uutta

Laji STRATEGIA



HOLONISAATIOITA Sid Meierin klassikkopelin uusittu versio on aivan yhtä koukuttava kuin alkuperäispelikin. Pelaamiseen kannattaa varata tarpeeksi tunteja.

CIV IV: COLONIZATION

Klassikkopeli uusiutuu onnistuneesti

Laite PC Kehittäjä FIRAXIS Julkaisija 2K GAMES Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio 1.9 Ikäraja 12

Vuonna 1994 julkaistu Colonization jäi monen muistoihin hauskana ja älykkäänä Civilization-muunnoksena. Päivitytyn version perään on haikailtu pitkään, ja nyt se on saapunut. Uutta Colonizationia on yhtä kehvelin hauska pelata kuin edeltäjänsä.

Colonizationissa johdatetaan nollasta aloitettava siirtokunta uuden mantereen valloitukseen ja lopulta itsenäiseksi valtiokseen. Siirtokunta kannattaa perustaa hyvään paikkaan, sillä kehitys on luonnonrikkauksien ja kaupankäyntimahdollisuuksien sanelemaa.

Tuotantojärjestelmän pohjana toimii omaperäinen ammattisysteemi. Jokainen siirtokuntalainen voidaan määrätä kaivoksille,

pellolle, turkistehtaalte tai mihin väkeä nyt sattuua tarvitsemaan. Pelin diplomatiamaailma on Civilizationin peruja, mutta ikävän kapeana versiona. Rauhanneuvotteluja, monimutkaista vaihtokauppaa tai umpikieroja liittoja ei nähdä. Käyttöliittymässä ei ole moitteita sijaa ja monia rutiineja saa automatisoitua.

Tero Kerttula

PISTEET 9/10

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

ERINOMAISTA VALLOITUSSTRATEGIAA

- ✦ Käyttöliittymä, ammattisysteemi, haastava, useita reittejä voittoon
- ✦ Heikko diplomatia



SINGSTAR DISNEY

Karaokepelin lapsiversio laulattaa valitettavasti vain englanniksi

Laite PS2 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisu 28.11. Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji MUSIKKIPELI



Un- der the sea
Un- der the sea

Singstar-sarja taipuu moneen. Onnistuneen suomirokkiversion vanavedessä myös perheen pienimpiä muistetaan omalla karaokepelillä, kun biisilista täytetään Disneyn piirroselokuvi- tutuilla ralleilla.

Sonylle on nostettava hattua idean loistavuudesta. Toteutuksesta... Ei. Pohjolan pilteille ei tästä pelistä ole juuri iloa, sillä tuttuja klassikkopiirrettyjä rikastavat laulut ovat pelissä ainoastaan englanninkielisiä. Kielitaitoikäisille hoilottajille Singstar-sarjasta löytyy huomattavasti järkevempiäkin julkaisuja, joten suomalaisittain Singalong with Disney jää väliinputoajaksi.

Pelimekaniikka on tismalleen sama kuin muissakin Singstareissa. Listasta valitaan kappale, lauletaan se ruudulla näkyvää nuotti- viivastoa mukailien, ja tietokone antaa suoritus-

PETTYMYS Pienen merenneidonkaan iki-ihanaat kappaleet eivät ole suomenkielisiä.

VINHFI
KOKEILE MYÖS
Singstar Suomirock PS2
Karaokepeli on parhaimmillaan suomenkielisenä.

FAKTA
KLASSIKKOJA
Singstar Singalong with Disneyn biisilista on huima kokoelma Disney-elokuvien klassikkoja. Kuvissa näkyvien kappaleiden lisäksi mukaan on mahtunut muun muassa Aladdinista tuttu A Whole New World ja Tuhkimon Bibbidi-bobbidi-boo sekä Viidakko-kirjan hauska The Bare Necessities.

pisteet. Sanoja ei edelleenkaan tarvitse osata, vaan melodian mukainen mumina toimii edelleen. Kolmen vaikeustason ansiosta jokainen löytää helposti omia taitojaan parhaiten vastaavan tason.

Disney-raitoja löytyi laulettavaksi 20 kappaletta. Kappaleiden tunnettuus on ilmeisen hyvää, sillä tiesin ne kaikki. On todellinen synti ja häpeä, ettei peliä ole tehty kotimaankielisistä kappaleista. Valikoima on nimittäin juuri sellainen, jota voisi laulaa koko perheen kesken. Toisaalta jos pilteille haluaa antaa esimakua englannista, saattaa peli käydä opetusmateriaalista.

Kristallinkirkaasta äänenlaadusta on turha haaveilla, etenkin vanhimpien klassikoiden tunnarit kuulostavat lähinnä vhs-nauhulta tallennetuilta. Itse laulamiseen huono äänenlaatu ei vaikuta, mutta kovassa jodlauksessa kaiuttimista kuuluva räntinä ja pauke ärsyttää.

Peli on edelleen tuttu Singstar niin hyvässä kuin pahassakin. Suomennoksen puute närästää toden teolla, eikä tekele takuuvarmasti osu kohderyhmäänsä nykymuodossaan.

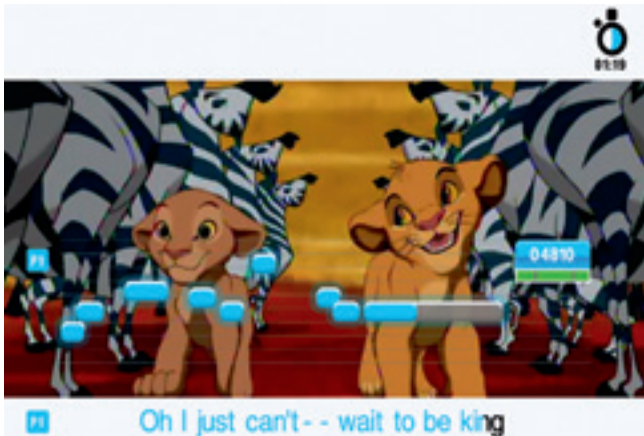
Juho Kuorikoski

PISTEET 4/10

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

- Ideana hyvä
- Kielivalinta, vanhojen biisien äänenlaatu

KUNINGASIDEA Singstar Singalong With Disney tarjoaa pelaajille mahdollisuuden laulaa myös Leijonakuninkaan hittejä.



Oh I just can't - - wait to be king

AFRIKAN ELÄINSAIRAALA

Asiallista opetusviihdettä

Laite PC Kehittäjä BRAINGAME Julkaisija BRAINGAME/PANVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio RETAIL Ikäraja 3

Laji LASTENPELI



TOHTORI Nelisormimangusti ei vaikuta innostuneelta, sillä on diagnoosin aika. Onko vaiva Lymen tauti vai silmätulehdus?

Pohjoismainen pelikatelija Panvision on lokalisoinut saksalaista alkuperää olevan Afrikan eläinsairaala -lasten- pelin suomalaiselle markkinalle. Idea on hyvä.

Afrikan eläinsairaalla puuhataan nimensä mukaisesti eläinlääkäriaseman parissa. Pelinäkymä on ylviivistosta The Sims-pelien tapaan, ja onpa peleillä yhtä ja toista muutakin yhteistä. Pelaaja ohjaa nuorta naiseläinlääkärää, jonka arki on aherrusta täynnä. Klinikalle saatetaan tuoda sairastunut tai loukkaantunut villieläin koska tahansa. Vastaanotosta siirrytään suoraan tekemään diagnoosia, jossa pipin syy selvitetään pelkistetysti klikkailemalla eri instrumentteja. Löydösten perusteella on helppo valita oikea diagnoosivaihtoehto listasta. Jos parikin oiretta viittaa samaan vaivaan, on tapaus selvä. Eläimiä vaivaavat sairaudet ja vammat ovat ihan oikeita erilaisista pukeista ja sieni-infektioista katkenneisiin hampaisiin ja nieltuihin roskiin. Myös diagnosointivälineet ovat totuudenmukaisia suurennuslaseja, verikokeita, kuumemittareita ja röntgenlaitteita. Hoitotoimenpiteistä kerrotaan vain tekstillä, joten tohtorointi rajoittuu diagnoosin tekoon. Lisäksi aitauksissa toipuvia eläimiä pitää muistaa ruokkia, pajjata ja leikitellä, sekä tietenkin siivota aitaus säännöllisesti.

Suurin osa pelillisestä haasteesta muodostuu eläinsairaalan kehittämisestä. Onnistuneista hoidoista saatavat palkkiorahat sijoitetaan uusiin instrumentteihin ja aitauksiin. Pelin toteutus on kohtalaista. Grafiikka on kaukana nykypäivän huipputasosta, mutta enemmän harmittavaa kankaan ja itseään toistava animaatio. Käyttöliittymä voisi olla pelkistetympi ja selkeämpi, mutta alkuun auttamisen jälkeen peli sujunee itsenäisesti noin viisivuotiaasta tai lukuikäisestä lähtien. Pelin kolme eri vaikeustasoa tuntuvat osuvilta. Suomennos on yllättävän hyvä. Kirjoitus- ja suomennosvirheitä on kevyiden moitteiden arvoisesti, mutta ääninäyttely on varsin tasokasta.

Allekirjoittaneen on vaikea asettaa naperon asemaan, mutta uskoisin Afrikan eläinsairaalan kalpaavan mainiosti eläimistä kiinnostuneelle lapselle.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 6/10

Grafiikka 5/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 7/10
RONSULLA ON HILSETTÄ

- Hyvä ääninäyttely, kokonaan suomeksi, sopivan yksinkertainen
- Halvalla tehty



Laji TASOHYPPELY



DE BLOB

Maalaten ympäri maailman kera vierivän pallon

Laitte DS/Wii Kehittäjä BLUE TONGUE Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio Wii (PAL) Ikäraja 3

De Blob on mielenkiintoinen tapaus. Peli sai alkunsa hollantilaisen opiskelijoiden koulutyönä, joka julkaistiin tietokoneille ilmaisena pari vuotta takaperin. Pelijulkaisija THQ haistoi konseptin kaupalliset mahdollisuudet ja osti pelin oikeudet. Nyt peli on kauppojen hyllyillä. Lähtökohtansa puolesta de Blob vaikuttaa lastenpeliltä. Ilkeät harmaat ovat vieneet maailmasta ilon ja värin, joten pelastajaksi kutsutaan söpösti virnuileva pallo.

Ennakkoluulot karisevat kuitenkin nopeasti maalipallon päästessä vauhtiin. Pelillisesti de Blob on silkkaa rautaa. Maailma vaihtaa väreä alta aikayksikön pelaajan suihkiessa pallollaan pitkin kenttiä. Piilotettujen tyyliälikoiden avulla seinille saa myös kuvioita. Jokainen pelin kymmenestä kentästä sisältää huiman määrän tekemistä. Maamerkkien värittämisestä on muutakin kuin esteettistä etua, sillä niitä kaappaamalla kentistä saadaan poistettua vaikkapa myrkyllistä mustetta tai pysäytettyä vihollisgeneraattoreita.

Vaikka kukin kenttä on periaatteessa mahdollista juosta läpi alta puolessa tunnissa, on maalaaminen ja keräily tehty niin järjettömän koukuttavaksi ja hauskaksi, ettei kaikkea mahdollista. Ajoittain oikean värin aikaansaamiseksi pitää yhdistellä kahta eri väriä. Jos rakennus pitää esimerkiksi maalata oranssiksi, keltainen ja punainen maalipurkki kutsuvat.

dollista malta millään olla tutkimatta. Kenttäsuunnittelu onkin kiistatta pelin kirkkain vahvuus. Kenttien pituudesta muodostuu myös pelin suurin kompastuskivi, pelitilannetta kun ei pysty tallentamaan milloin tahansa. Niinpä pelisessiot venyvät väkisin todella pitkiksi. Myös kolmiulotteisten loikintojen ärsyttävän klisee, huonot kuvakulmat, ovat de Blobissa vahvasti läsnä. Satunnaista harmitusta herättää myös hyppytoiminnon asettaminen wiimoten heilautukseen eikä tarkempaan nappiin.

Pieniä harmituksia lukuun ottamatta de Blob on yksinkertaisesti erinomainen. Taustalla rai-kaava funkahtava musiikki toimisi hyvin kotiste-reoissakin. Reilun kymmenen tunnin panoksella olin jo aivan pelin loppumetreillä, mutta todella paljon jäi vielä näkemättä ja kokematta. Iloisena yllätyksenä peli on kokonaisuudessaan käännetty skandinaavisille kielille, eikä paria lipsahdusta lukuun ottamatta lainkaan hassummin.

Tero Kerttula

PISTEET 8/10

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

OMAPERÄISTÄ HYPPELYÄ

■ Tasosuunnittelu, musiikki, paljon pelattavaa, onnistunut suomennos
■ Hidras kamera, vapaan tallennuksen puute

VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE

Alussa oli kivikko, lapio ja viherpeukalo

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

Laji STRATEGIA



PARATISI TASHUSSA Viva Piñata: Pocket Paradiseissa pelaaja yrittää houkuttaa omaan puutarhaansa mahdollisimman paljon söpöjä piñata-eläimiä.

Viva Piñata: Pocket Paradise tuo Xbox 360:lta tutut piñata-paperimassa-eläimet Nintendo DS:lle. Kutistusoperaatio on onnistunut todella hyvin.

Pelaaja on viherpeukalo, jonka tehtävänä on muokata kivikkoinen ja karu saari pikkueläinten paratiisipuutarhaksi. Aluksi raivataan kivikko pois ja istutetaan nurmikkoja, joka houkuttelee paikalle ensimmäiset pikkumadot. Pian niitä seuraa utelias lintu. Parin kukkalajin istutuksen jälkeen paikalle tallustelee taas muutama piñata ja puutarha alkaa jo orastavasti kukoistaa. Peli antaa pelaajalle vapaat kädet puutarhan hoitoon, joten siitä voi muokata täysin haluamansa näköisen.

Haluatko tehdä matofarmin, ankkalammen, ketujen ja pupujen yhteisasuma-alueen? Vai haluatko houkuttaa paikalle mahdollisimman monta pelin yli 60 eläinlajista? Kukin pelaa tyylillään.

Peliä pelataan pääasiassa kosketuskynällä, jolla voi muokata puutarhaa vapaasti. Osoitin vaihtuu vaivatta lapioksi, siemenpussiksi tai muuksi työkaluksi. Välillä sillä hätistellään ilkeämpiä piñatoja antamalla näille kunnan korvapuusteja. Ohjaaminen on tarkkaa ja vaivatonta. Ruudun näkymää voi liikutella nuolinäppäimillä, mutta liikkumisvauhti tuntuu hieman hitaalta. Tämä ei tosin häiritse pelaamista merkittävästi.

Kunkin piñatan elinkaaren voi tiivistää kolmeen

1 FAKTA

PARI PIÑATA-TARINAA

Piñata on paperimassasta tehty eläin, jonka sisällä on karkkia tai leluja. Piñatan alkuperä on kuitenkin mielenkiintoisempi. Yksi teoria kertoo, että atsteekkeilla oli tapana täyttää saateen jumala Tlalocin naamalla koristeltu saviruukku vedellä ja lyödä se rikki. Ruukun rikkominen kuvasi ukkosta ja veden tippuminen sadetta. Toisen uskomuksen mukaan Marco Polo näki piñatoja Kiinassa ja toi ne Eurooppaan, josta ne kulkeutuivat siirtomaihin.

vaiheeseen. Ensinnäkin se täytyy saada vieraillemaan puutarhassa, joka onnistuu esimerkiksi kasvatamalla sinne tiettyjä kasveja tai houkuttelemalla paikalle ensin jokin toinen piñata. Sen jälkeen eläin täytyy saada kotiutumaan, joka tapahtuu esimerkiksi tarjoamalla puutarhassa tiettyjä antimia. Lopuksi jokaisesta piñatasta on olemassa erilainen variaatio, jonka syntyminen vaatii vielä eksoottisempia olosuhteita. Pienillä eläimillä on siis yllättävän suuret tarpeet, ja erikoisempia eläimiä pelaaja tahtoo houkuttaa asukkaikseen, sitä enemmän hän joutuu kiinnittämään huomiota luonnon kiertokulun toimivuuteen.

Pelin toteutus on erinomaista. Piñatat ovat söpöjä, värikkäitä pikkuotuksia, joista jokainen kipittää omalla tavallaan. Äänet koostuvat eläinten piipahduksista. Viva Piñata: Pocket Paradise on monipuolinen paketti, joka vaatii aikaa, huolellisuutta ja runsaasti kärsivällisyyttä. Ankerat palkitaan, sillä onnellisten piñatojen seuraaminen saa varmasti hymyilemään.

Leevi Rantala

PISTEET 9/10

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

TASKUPARATISI

■ Grafiikka, kosketuskynäohjaus, elävä maailma, paljon tekemistä
■ Kameran liikutelu hidasta



PHOENIX WRIGHT 3: TRIALS AND TRIBULATIONS

Laji SEIKKAILU



Asianajosarjan kolmas osa ilmestyy neljännen jälkeen

Laite DS Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio USA Ikäraja 12

Phoenix Wright: Ace Attorney -sarjan pelit ovat viime vuosina pitäneet jo unholaan vaipuneita vaikuttaneen seikkailupelilajityypin lippua korkealla. Sarjan kolmas peli julkaistaan lopulta Suomessakin.

Phoenix Wright -peleille tyypillisesti tarjolla on viisi juttua, jotka täytyy ratkaista. Tällä kerralla sankarina ei ole ainoastaan nimihenkilö, vaan Ace Attorney -universumin tapahtumia taustoitetaan myös Wrightin mentorin, Mia Feyn näkökulmasta.

Pelin tarina hyppii ajassa eteen- ja taaksepäin ja poimii sarjan kahden ensimmäisen osan jättämiä punaisia lankoja nähtiin nippuun. Trials and Tribulations onkin Phoenix Wright -sarjan paras peli.

Kahdesta ensimmäisestä pelistä tuttu idioottimainen oikeusjärjestelmä tekee paluun,

joten puolustusasianajajan täytyy edelleen sekä todistaa asiakkaansa syyttömyys että löytää oikea syyllinen.

Useimpiin tilanteisiin on vain yksi ratkaisu, mikä aiheuttaa ajoittain turhautumista. Pelin loistava käsikirjoitus kannustaa kuitenkin jatkamaan. Juonikuviot ovat vähintään mielenkiintoisia ja parhaimmillaan nerokkaita.

Trials and Tribulationia voi suositella kaikille sarjan ystäville ja uusillekin pelaajille.

Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

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

EI VASTALAUSEITA

- Erinomainen tarina, hauskat hahmot, musiikki
- Ajoittain turhauttava, typerä oikeusjärjestelmä

HULLUNKURISIA HAHMOJA Ace Attorney -sarja on tunnettu mitä omituisimmista hahmoistaan, eikä Trials and Tribulations petä odotuksia tässä suhteessa. Yksityisetsivä Luke Atmey on vain yksi kolmannen Phoenix Wright -pelin uusista hassuista hahmoista.



LOCK'S QUEST

Ihmistä viisaampi on vain arkkinoori

Laite DS Kehittäjä 5TH CELL Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 7

Laji STRATEGIA



HYBRIDI Jo ennen julkaisuaan palkintoja kerännyt Lock's Quest yhdistelee onnistuneesti kahta erilaista pelityyppiä.

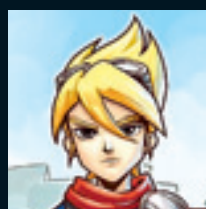
Kun kaksi peligenreä kohtaa, lopputuloksena on usein joko täydellinen katastrofi tai oikea innovaatio. Pelistudio 5th Cellin (mm. Drawn to Life) peli Lock's Quest yhdistää suosittuun Warcraft 3 -modifikaation kautta nettiselaimiin levineen tornipuolustus (Tower Defence) -pelityypin ja klassisen Rampartin ennennäkemättömällä tavalla.

Tornipuolustuksen ideana on rakentaa rajallisten resurssien puitteissa mahdollisimman tehokas puolustuslinja vihollisen hyökkäysaaltoja torjumaan. Rampartissa taas rakennettiin tetrismäisistä palikoista ja tykkitorneista linnaketta. Lock's Questissa rakennetaan palikoista linnoitusta kosketusnäytön avulla vihollisen monilukuisia joukkoja torjumaan.

Kellopelirobotit hyökkäävät tuntemattomasta

syystä pitkään rauhassa eläneen kuningaskunnan kimppuun. Puolustusta ylläpitämään lähetetään perinteisten ritareiden sun muiden metallinkalastajien lisäksi arkkinoorit, jotka osaavat polkaista pystyyn puolustuslinnakkeita moninaisine tykkitorneineen nopeasti magian avulla. Näiden arkkinoorien riveliin liittyy myös pelaajan ohjaama Lock kotikylän joutuessa palvelemaan konetta.

Taisteluosastolla on monenlaista tarjottavaa. Peruskamppailu koostuu useammasta vihollis-aallosta, joita ennen omia varustuksia voi rakentaa, korjailia, ja parannella kosketusnäytön avulla parin minuutin ajan. Linnoitevalikoima kasvaa loppua kohti sisältäen lopulta monta erilaista tykkitornia, ansaa ja apuvälinettä, joten muutama minuutti kaiken läpikäymiseen tahtoo vilahtaa turhan nopeasti. Rakennusvaiheen jälkeen vihollisen



1 FAKTA

TORNIPUOLUSTUKSEN ABC

Palikoista rakennettavia linnoituksia suunniteltaessa on otettava paljon asioita huomioon. Tornien ja seinien suhde, vihollisten lähestymissuunnat, tykkien kantama ja teho sekä muut pienet asiat vaikuttavat puolustuslinjan tehokkuuteen.

hyökkäys alkaa. Hyökkäyksen aikana Lock itse hääriä ympäri kenttää vihollisia tuhoamassa sekä hyökkäyksen jälkiä paikattessa. Tehtävän tavoitteesta riippuen Lockin on joko kestättävä hyökkäyksiä tarpeeksi pitkään, tuhottava tietty vastustaja, vapautettava vankeja ja niin edelleen. Väliä pitääkin olla tarkkana, ettei linnoitus leviä käsiin öökkömönkäisiä toisaalla kurittaessa.

Pirteällä kaksipuoleisella ulkoasulla koristettu Lock's Quest on nättiä katsottavaa eikä äänipuolella löydy mitään moitittavaa. Ajoittain isojen vihollisjoukkojen lomasta sen heikon mutta vaarallisen maagin löytäminen on turhan vaikeaa, kun robotit ovat sekaisin ja päällekkäin.

Moninpelipuoleltakin löytyy mukava kaksinkamppailumuoto, jossa molemmat rakentavat oman linnoituksen pyrkien samalla robottiaalloillaan tuhoamaan vastustajan puolustuksen. Onkin erittäin sopivaa, että tällaiseen omaperäiseen peliin on saatu mukaan myös omaperäinen moninpeli. Molemmilla pelaajilla pitää olla oma pelikasetti. Peli on myös kokonaan suomennettu, joten kielikynnystä ei ole.

Kokonaisuutena Lock's Quest on riemastuttava lisäys DS:n pelivalikoimaan. Se yhdistää onnistuneesti kaksi eri pelityyppiä.

Matti Isotalo

PISTEET 9/10

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

ONNISTUNUT YHDISTELMÄPELI

- Innovatiivinen idea, pirteä ilme, ohjaus toimii...
- ...melkein aina, lähtiastelu voi välillä kyllästyttää

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Wariota ravistettuna, vaan ei uudistettuna

Laite **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **7**

Laji **TASOHYPPELY**



AHNEUS MAAN PERI

Wario-pelissä tärkeintä on tietenkin kerätä mahdollisimman paljon rahaa. Kolikoilla voi ostaa lisää elinvoimaa tai uusien maailmojen kartoja.



FAKTA

IT'S A WE, WARIO!

Marion kieroutunut vastine Wario teki ensiesiintymisensä vuonna 1992 Game Boy -pelissä Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, jossa Wario oli loppuvastustajana. Sittemmin Wario on muuttunut vihollisesta antisankariksi, jonka viha Mariota kohtaan on muuttunut pikemminkin jatkuva kiusanteoksi. Wario nimi on yhdistelmä Marionimestä ja japanilaisesta adjektivistä warui, joka tarkoittaa pahaa.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Braid **XBOX 360**

Vuoden parhaimpiin lukeutuva peli luottaa niin ikään kahden ulottuvuuden vetovoimaan.

Muutaman viime vuoden ajan lähes pelkästään minipelikokoelmissa nähty Wario saa pitkän tauon jälkeen jatkaa alkuperäisille seikkailuilleen. **Wario Land: The Shake Dimension** on sarjan ensimmäinen kotikonsolilla nähtävä osa, mutta siitä huolimatta juuri mikään ei ole muuttunut.

Alkuperäiset Wario Landit olivat käsikonsoleille suunniteltuja kaksikulotteisia tasohyppelypelejä, ja tässä suhteessa **The Shake Dimension** on menetelty rohkeasti. Kolmiulotteisuus on uskallettu hylätä kotikonsolillakin. Niinpä Wario loikkii, taklaa, runnoo ja rusikoi kaksikulotteisesti myös television ruudulla. Tästä huolimatta **Wario Land** on yksi kauneimmista Wii-peleistä. Pelin animaatio on upeaa, visuaalinen suunnittelu vähintään kohdallaan ja kerankin jälki ruudulla on myös itse toiminnan aikana kuin suoraan piirretystä elokuvasta. Äänitoteutus on sen sijaan tavanomaisempaa tasoa.

Kenttien kaava on selkeä. Jokaisen tason lopussa odottaa vangittu Merfle, joka vapauttamisen jälkeen tulee muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta kiikuttaa takaisin kentän alkuun niin nopeasti kuin mahdollista. Kaikkiin pelin kenttiin on lisätty vaihteleva määrä vapaaehtoisia tehtäviä, kuten tietyn vihollisen liiskaaminen. Lisäksi kentissä on piilotettuja aarrearkkuja, useita salaisia kolikkokätköjä ja onpa pelissä myös runsas määrä todella

LITTEÄÄ **Wario Land: The Shake Dimension** on täysin kaksikulotteinen peli. Tästä huolimatta peli kuuluu Wiin graafiseen kärkipäähän onnistuneen graafisen suunnittelun ja erinomaisen animaationsa ansiosta.

hyvin piilotettuja kenttiäkin. Tasosuunnittelu on muutenkin Nintendoille ominaiseen tyyliin erinomaista.

Vaikka ylimääräistä tekemistä on vähintäänkin kiittävästi, riippuu pelin kesto liian paljon pelaajan motivaatiosta lähteä salaisuuksia etsimään. Jos tyytyy vain juoksemaan kentät läpi piiloista piittaamatta, tulee pelin loppu vastaan jo muutamassa tunnissa, vieläpä helposti. Vaan jos haasteita ja piilotettuja kenttiä lähtee etsimään, tulee kokeneeltakin pelaajalta helposti itku. Jo muutamassa alkupään haasteessa vaaditaan täydellistä suoritusta, mikä on etenkin aikarajoitetuissa tehtävissä ihan mahdollottoman "mukavaa". Salaiset kentät ovat vaikeustasoltaan kertakaikkisen hirmuisia, vaikkei tehtäviin koskisi pitkällä tikullakaan. Lisäksi niiden löytäminen vaatii enemmän tuuria kuin taitoa. On tietysti ihan kiva, että retrohengestään elävä peli tarjoaa pelaajalleen myös haastetta, mutta kultaisen keskitien puuttuminen ärsyttää.

Ainoa uudistus **Wario Land** -konseptiin on liikeohjaus. Peruspeli hoituu pitämällä ohjainta poikittain NES-tyyliin. Kun vastaan tulee kolikkosäkki, ravistetaan ohjainta rajusti. Sukellusveneen ja junanvaunun ohjaus, kuten myös heitettävien esineiden lähtösuunnan määrittäminen, tapahtuu keikuttamalla

ohjainta kivasti. Ohjaus pureutuu selkärangan alta aikayksikön ja pelaaminen on mukavaa. On hieman nurinkurista, että tyyliilisesti rohkea peli pistää päänsä pensaaseen pelisuunnittelussa. Koko pelin tarjonta on jo nähty sarjan aiemmissa osissa. Vaikka liikeohjaus toimiikin, on se varsinaisena uudistuksena lähinnä kuriositeetti, sillä ainutakaan uutta temppeä ei sitten edellisen osan ole opittu. Wario jos mikä on hahmo, jolla olisi pokkaa olla omaperäinen.

Natinasta huolimatta **The Shake Dimension** on hyvä peli ja hankinnan arvoinen, varsinkin jos sarjan edelliset osat eivät ole tuttuja. Pelin se kamppaava kevyesti kolme edellistä Wario-loikintaa, mutta ensimmäisten Wario Landien mestarillisuudesta se voi valitettavasti vain haaveilla. Wario ansaitsee enemmän, joten toivon mukaan ilkeä keltainen seikkaillee jatkossakin.

Tero Kerttula

PSTEET 7/10

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

HAUSKAA RAVISTELLUA

Upean näköinen, toimivat kontrollit, paljon salaisuuksia

Turhan tuttu ja turvallinen, vaihteleva vaikeustaso, ohjant



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Helvetin valtatie on yksinkertainen ja ahdas

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä GEARBOX Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaajien lukumäärä 1-24 Testattu versio PC (V1.6) Ikäraja 18

Laji RÄISKINTÄ



TIEDUSTELUA

Jokaisessa kentässä on paikka josta ympäristöjä voi tarkastella ennen taistoon ryhtymistä. Näin pelaaja saa ennalta paremman taktisen kuvan odottavasta tulitaistelusta.

Gearbox Softwarin Brothers in Arms -sarjan pelit keskittyvät epäonnistuneeseen operaatio Kauppapuutarhaan, jossa liittoutuneet yrittivät nopeuttaa hyökkäystä Saksaan valtaamalla Alankomaiden suurimmat sillat. Sarjan tunnusmerkki on ollut alusta pitäen paatoksellinen tarinankerronta, mutta Hell's Highwayn kerrontaa vaivaa hutiloinnin tuntu. Pelaaja harvoin muistaa aseveljien nimiä, saati sitä mistä milloinkin on kysymys. Pelintekijöiden hakema ajatus on aistittavissa, muttei kuitenkaan vie läheskään mukanaan.

Hell's Highwayn pelillinen koukku on sarjan aiempien osien tavoin tiimipohjainen taistelu. Pelaajan komennossa on kaksi jalkaväkiryhmää, yleensä sinko- ja rynnäkköryhmät. Joukkojen komentaminen hoituu turhankin simppelellä hiiren oikean napin klikkauksilla. Ampumasta pidättäytymisen tai hiljaa liikkumisen käskyt uupuvat täysin, mikä rajaa pelin taktista puolta melkoisesti.

Käytännössä Hell's Highway koostuu sarjasta asemasotamaisia pattitilanteita. Perusasetelma on se, että saksalaiset ovat jossain asemassa ja pelaajan on löydettävä oikea vyörytysreitti kanssataistelijoita hyödyntäen. Pelaaja on pääasiassa alakynnessä, sillä laskuvarjojoukkojen reppuihin ei mahdu 88-millisiä tykkeitä ja panssarivaunuja, joita saksalaisilla piisaa. Useimmiten pelaaja käskee tiimensä tulittaa vihollisen suuntaan ja



FAKTA

LEFFAVERSIO

Jos operaatio Kauppapuutarhasta haluaa saada mahdollisimman selkeän kuvan, on elokuvan ystäville tarjolla heikkuja. A Bridge Too Far (1977) -Jeffklassikkoo tähdittävät sellaiset nimet kuin Sean Connery, Anthony Hopkins, James Caan ja Michael Caine. Aiheeseen historiallisella tarkkuudella tarttuva elokuva on voittanut mm. 3 BAFTA-palkintoa parhaasta kuvauksesta, musiikista ja sivuosasta.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Call of Duty 4
PC/PS3/XBOX 360
Yksi viime vuoden parhaista räiskinnöistä kuuluu pelityyppiin ehdottomaan eliittiin.



HILJAA HYVÄ TULEE Ahtaissa tiloissa eteneminen on hidasta puuhaa. Onneksi vihollisten päiden päällä oleva mittari ilmoittaa sotilaille koska on hyvä hetki rynnätä eteenpäin.

koukkaa itse sivustaan tai selustaan. Vihollisten päiden yläpuolella näkyy mittari, jonka väristä voi päätellä onko eteneminen turvallista vai ei. Ajatus asemasotamaisen tilanteiden ratkaisemisesta taktisin keinoin on mukava, mutta sitä rampauttaa kenttien turhan tiukka putkimaisuus. Taisteluaareenoiden kapeus rajoittaa luovuuden käyttöä melkoisesti. Taistelutoverit ovat myös hanakoita kuolemaan, mikä on etenkin sinkoa vaativissa tehtävissä ikävää. Usein on helpointa minimoida riskit, unohtaa joukkue jonnekin taka-alalle ja edetä yksin omaan rauhalliseen tahtiinsa.

Pelin mukaan tempautuminen on Hell's Highwayn pelastava tekijä. Monet pelin ongelmista on helppo unohtaa silkan tunnelman intensiivisyyden ansiosta. Taistelun molemmat osapuolet pitävät raivoisesti kiinni asemistaan ja sekä saksalaisten että omien aseveljien huudot kaikuivat jatkuvasti.

Räjähdykset kuulostavat vakuuttavilta, eikä tunnelmaa nostateta millään muulla taustamusikilla kuin kranaattien ja konepistoolien metelillä.

Ympäristö näyttölee aiempia osia uskottavampaa osaa, esimerkiksi lankkuaidat ja muut heppoiset esteet lakoavat ristitulella nopeasti. Ajoittain peli yrittää olla elokuvamainen, mutta se vain rikkoo muuten hyvää pohjavirettä. Hell's Highway on ehdottomasti parhaimmillaan pelkkänä raakana taisteluna.

Heikki Takala

PSITEET 7/10

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

TAKTISTA TULITUSTA

➕ Näyttävät grafiikat, siellä olemisen tunne, kontrollit

➖ Ääninäyttö, ylikseenkertaistettu pelimekaniikka, tarina

VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

Söpö strategiapeli ilahduttaa hyväntuulisuudellaan

Laitte **XBOX 360** Kehittäjä **RARE** Julkaisija **MICROSOFT** Julkaisu **JULKAISTU**
Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**

Ilkeä professori Pester joukkioineen on tuhonnut Piñata-keskuksen tietokoneista kaikki tiedot söpöistä paperieläimistä, joten paratiisille on löydettävä pelastaja.

Pelaajan tehtävänä on Piñata-yhteisön kehittäminen, paperieläinten lähettäminen lastenkutsuille sekä puutarhan kehittäminen kasveja kasvattamalla ja rakennuksia rakentamalla. Mitä enemmän hassuja eläimiä ja kasveja puutarhasta löytyy, sitä enemmän pelaajalle kertyy kokemuspisteitä. Niiden myötä rakenneltava alue laajenee, työvälineet kehittyvät ja niin edelleen.

Maailmalta kantautuneiden kertomusten mukaan Trouble in Paradise ei esittelle hirmuisesti uutta edeltäjänsä nähden, mutta itse

paperieläinten paratiisiin ensikertalaisena en pysty ottamaan asiaan kantaa. Peli on todella kaunis katsella ja kuunnella, eikä puuhasteluun pääse kovin äkkiä kyllästymään. Jos syksyn harmaudessa tekee mieli pelata jotain todella aurinkoista ja hyväntuulista, on Trouble in Paradise erinomainen vaihtoehto.

_Tero Kerttula

PISTEET 9/10

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

ILTOINEN PAPERIELÄINPELI

☑ Grafiikka, äänet, paljon tehtävää, huolella viillattu pelimekaniikka
☑ Paikoitellen työläs, söpöys ampuu väillä yli

Laji **STRATEGIA**



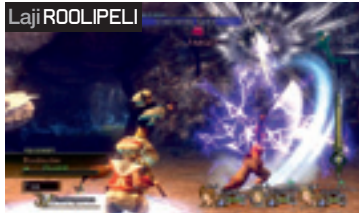
PALJON PUUHAA Viva Piñata: Trouble in Paradiseissa riittää pelattavaa pidemmäksi aikaa.

INFINITE UNDISCOVERY

Kliseinen fantasiamaailma on jälleen pulassa

Laitte **XBOX 360** Kehittäjä **TRI-ACE** Julkaisija **SQUARE ENIX** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **16**

Laji **ROOLIPELI**



NÄTTIÄ Infinite Undiscovery on sentään kaunis.

Kulahtaneissa merkeissä alkava Infinite Undiscovery on kuin ämpäri, johon on kerätty suurin piirtein kaikki japanilaisten toimintaroolipelin tyypillisimmät piirteet.

Kliseiden lisäksi pönttöön lorotetaan litratolkulla onnettomalle toteutukselle tyypillisiä ainesosia. Cocktail maistuu tululta, mutta suurina annoksina aiheuttaa oksennusreaktion. Muutaman onnistuneen osa-alueen koristekirsikka ei kauniissa lasissa paljoa paina, kun itse sisältö maistuu kaksi vuotta vanhalta kotiviiniltä.

Mitään sanomattoman juonen, onnettoman taistelujärjestelmän ja karmaisevan dialogin vastapainona grafiikka on nättiä, ja taustamusiikit ovat ihan asiallisia lurituksia. Nämä ilonpilkahdukset ovat kuitenkin sivuseikkoja. Kroonisen konsoliroolipeli riippuvuuden ensihoidoksi tästä voi olla, mutta muuhun käyttöön peliä on vaikea suosittelua.

_Juho Kuorikoski

PISTEET 4/10

Grafiikka 8/10 Ääni 3/10 Pelattavuus 4/10 Pitkäikäisyys 5/10

KEHNO KLISEEKOKOELMA

☑ Grafiikka, musiikki, karmean dialogin voi kytkeä pois
☑ Taistelujärjestelmä, korni käsikirjoitus, pelimaailma

NHL 2K9

Kiekkopeli jää kaukalossa tänä vuonna kakkoseksi

Laitte **PS2/PS3/WII/XBOX 360** Kehittäjä **VISUAL CONCEPTS** Julkaisija **2K SPORTS** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-2** Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja **3**

Laji **URHEILU**



PERUSVARMAA 2K Sportsin jääkiekkopeli on tänäkin vuonna laadukas paketti.

Konsolijääkiekon markkinat ovat olleet viime vuodet tiukkaa kamppailua kahden urheilupeliversion välillä. 2K Sportsin lätkäsarjan kilpailuvaltina on aikaisemmin pidetty realistista pelituntumaa.

Pelituntuma on pääpiirteissään ennaltaan viimevuotisesta versiosta. Pelinopeus on lähellä aitoa jääkiekkoa, ja kumilimppu liikkuu useimmiten aidon tuntuisesti.

Ulkoasu on pelisarjan veteraaneille tuttu juttu. Tv-lähetyksen tyylinen esitystapa miellyttää sohvaperunan silmää, ja pelaaja-animaatiot ovat satunnaisia hutilointeja lukuun ottamatta uskottavia.

Uudistukset ovat kiistämättä myönteisiä, mutta pelin uudistumisvauhti näyttää jättävän sen ikävästi jälkeen EA Sportsin NHL-sarjasta. Siitäkin peli löytäneet omat ystävänsä sarjan vanhoista faneista ja niistä, joille kilpailijan lätkä ei vain jostain syystä iske.

_Jukka Moilanen

PISTEET 7/10

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

PITKÄ PÄÄTTYYN

☑ Franchise-tila, verkkoliiga, matala oppimiskynnys
☑ Varsinaiset uudistukset vähissä, pelattavuuden mokat

STCC: THE GAME

Muka-uudessa autospelissä on rahastuksen makua

Laitte **PC** Kehittäjä **SIMBIN** Julkaisija **ATARI** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **1.9** Ikäraja **3**

Laji **AJOPELI**



TUTTUA STCC: The Game muistuttaa Race 07:ää.

Simbin on päättänyt saalistaa pohjoismaiset autourheilun ystävät luomalla pelin ruotsalaisen STCC-vakioautosarjan pohjalta. Pakettiin kuuluvat kutakuinkin kaikki kuljettajat, autot ja radat kaudelta 2008.

Jo ensi hetkistä on selvää, että STCC:

The Gamen myyminen itsenäisenä tuotteena voi johtaa ihmisiä harhaan, koska käytännössä kyseessä ei ole mitään muuta kuin Race 07:n lisäosa. Pohjalta löytyvätkin emopelin tutut sarjat WTCC:stä Formula 3000:een. Keltanokille tämä tarkoittaa täyttä tankkilla pelattavaa, mutta konkarit saavat herneen pizzalautasella.

Simbinin olisi kannattanut sisällyttää STCC GTR Evolutioniin, jottei ruotsalais-sarja olisi jäänyt irrallisen tai tyhjämpävälisen tuntuiseksi. Studio tuntuu tyytyvän julkaisemaan vanhasta paketista uusia kokoonpanoja. Seuraavalta peliltä vaaditaan jo jotain aivan uutta.

_Kimmo Pukkila

PISTEET 6/10

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

LISÄOSA PELIN TILALLA

☑ Ajettavuus, radat, pohjoismaisuus, hyvät autoäänät
☑ Lähes sama peli kuin Race 07, ei uramuotoa, grafiikka

BANGAI-O SPIRITS

Klassinen räiskintä toimii hyvin tehtynä edelleen

Laitte **DS** Kehittäjä **TREASURE** Julkaisija **D3** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu versio **PAL** Ikäraja **7**

Laji **RÄISKINTÄ**



RETROHENKINEN Bangai-O Spirits on vanhan koulukunnan räiskintäpeli.

Bangai-O Spirits on kaksilotteinen peli, jossa Bangai-O -robotilla liikutaan kentissä vapaasti ja ammutaan kaikkiin suuntiin.

Pelin värikäs ja persoonallinen grafiikka näyttää upealta. Ammuksia ja toimintaa on ruudulla uskomaton määrä, mutta pelaaminen on siitä huolimatta selkeää. Pelaaja on aina tilanteen hallinnassa.

Bangai-O Spiritsin elinikä pidentää monipuolinen kenttäeditori, jolla pystyy itse rakentamaan nopeasti suuriakin tasoja. Netistä tai kaverin DS:stä pystyy myös lataamaan uusia kenttiä.

Viihdyttävä, haastava ja yllättävä Bangai-O Spirits koukuttaa pelaamaan aina vain lisää. Peliä voi suosittelua varauksetta kaikille kaksilotteisen räiskinnän ystäville.

_Johannes Valkola

PISTEET 9/10

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

LOISTAVA RÄISKINTÄ

☑ Grafiikka, hauskuus, taistelujärjestelmä, tasoeditori
☑ Musiikki, äänitehosteet

WIPEOUT

GAMEREACTOR ARVIOI VERKKOPELEJÄ

WIPEOUT HD

Tutun futuristista kaahailua

Laitte **PS3** Kehittäjä **SONY** Julkaisija **SONY**
Pelaajien lukumäärä 1-8 Hinta 17,99 EUROA

Syyskuussa 1995 ensimmäisen PlayStationin lanseerauksen yhteydessä julkaistu Wipeout oli yksi tulokaskonsolin tärkeimmistä peleistä. Sen suurin saavutus oli tehdä pelaamisesta coolia.

Alkuperäisen Wipeoutin vahvuuksia olivat huima vauhti, näyttävä grafiikka ja messevä konemusiikki-soundtrack. Radalla liideltiin futuristisilla kilpa-aluksilla, ja vastustajia saattoi ammuskella erilaisilla radalta löytyvillä aseilla. Kolmentoista vuoden kehitys on tuonut pelisarjan... niin, ei juuri minnekään.

Wipeout HD on hyvin pitkälti sama peli kuin Wipeout, ainoastaan kauniimpana ja järeämmän kuuloisena. Wipeout HD:ssä on kolme pääpelimuotoa: kampanja, racebox ja online. Kampanjassa pelaaja osallistuu turnajaisiin, jotka koostuvat useammasta kilpailusta. Tarjolla on viisi erilaista kisavaihtoehtoa: nopea kierros, aika-ajo, aluekisa, yksittäinen kilpailu tai turnaus. Raceboxissa ajetaan yksittäisiä kisoja, ja online-tilassa pääsee ajamaan kilpaa toisten pelaajien kanssa.

Aluekisa ovat Wipeout HD:n parasta antia. Niissä pelaaja kiertää yhtä rataa ympäri niin kauan, kunnes aluksen energia menee nolliin. Hommaa hankaloittaa se, että aluksen nopeus kiihtyy automaattisesti. Aluekisoissa myös Wipeout HD:n ulkonäkö muuttuu. Normaalisti

Laji **AJOPELI**



minimalistisen futuristinen grafiikka väistyy jokseenkin happaosen yksinkertaisia värejä käyttävän ulkoasun tieltä. Aluekisa näyttävät ja tuntuvat erilaiselta kuin loppupeli, ja juuri niiden aikana pääsee parhaiten peliin sisään. Parhaimmillaan Wipeout HD vie pelaajan transsimaiseen tilaan, jossa pelin konemusiikista ja värikäs grafiikka muodostavat saumattoman pelikokemuksen. Valitettavasti loppupeli ei yllä samalle tasolle.

Etenkin muiden kuskien kanssa kisailu on kömpelöä. Ilmeisesti Wipeoutia suunnitellaan on pohdittu kaavoja kilpa-ajo = hauskaa sekä aseet = hauskaa, ja tultu siihen tulokseen, että kilpa-ajo + aseet = tuplasti hauskaa. Käytän-



JUMBOSIJA

Wipeout HD muuttuu todella vaikeaksi todella nopeasti. Jo kampanjatilan puolivälin kisoissa joutuu tsemppaamaan.

KUUVANHAUNIS Wipeoutin minimalistisesta grafiikasta ei löydy moittimista. Peli nullaa sulavasti, ja tulevaisuuden formuloiden pelikistetty ilme toimii.

nössä tämä yhtälö ei toteudu juuri koskaan.

Asiaa pahentaa oikutteleva vaikeusaste. Kampanjan puolivälissä pelin haastekäyrä pomsahtaa roimasti ylöspäin. Seitsemänteen kilpailutapahtumaan mennessä pelkät hopeamitalit eivät enää riitä, ja etenkin aika-aasteiden kultamitalirajat hipovat täydellistä kierrosta.

Wipeout HD lienee suunnattu sarjan pitkäaikaisille faneille. Sen takia onkin omituista, ettei pelissä ole yhtään uutta rataa. Pelin kahdeksasta radasta kuusi on muokattu PSP:n Wipeout Puresta ja kaksi Wipeout Pulsesta. Niin ikään alusten design on tehty Pulsen alusten pohjalta.

Wipeout HD ei ole missään nimessä huono peli. Se näyttää kauniilta, kuulostaa hyvältä ja pyörii todella sulavasti, mutta jää jokseenkin hengettömäksi. Sarjan ystävät tunnistavat pelin ehdaksi Wipeoutiksi, mutta uusia faneja tällä paketilla tuskin luodaan. Fanitkin saavat aluksi pelkän nykyaikaan päivitetyn version vanhasta suosikistaan, ja uutta sisältöä vasta joskus hamassa tulevaisuudessa julkaitavissa, maksullisissa lisäpaketeissa. **7/10**

...**JYRI PAAVILAINEN**

Laji TIETOVISA



ARVIO: PIRKKA Buzzi on päivittynyt mukavasti, mutta juontaja ansaitsi edelleen selkäänsä.

BUZZ! VIDEOPELIT

Lisäkysymyspaketti kaikkien lempiaiheesta

Laite PS3 Kehittäjä RELENTLESS SOFTWARE Julkaisija 505Y
Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta 1,95€

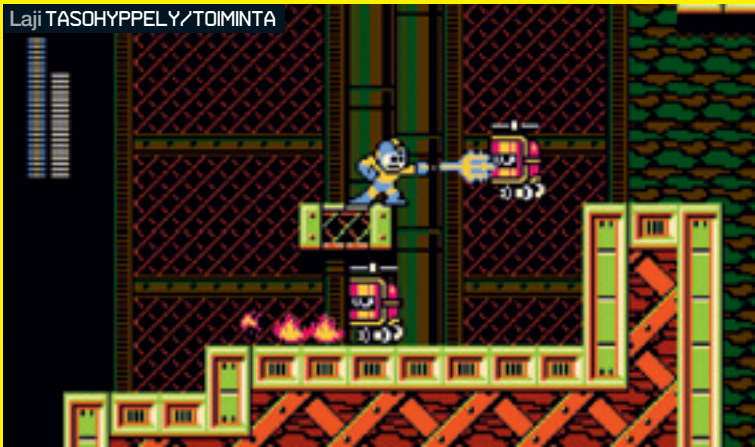
Playstation 3:n versio Buzz-tietovisapelistä on aika lyömätön keksintö. Langattomat summeriohjaimet ovat mainiot ja verkkokaupasta voidaan myydä käytännössä loputtomasti lisäkysymyspaketteja. Uusin lisä lisäkysymysvalikoimaan on 4,95 euroa maksava videopeliin keskittyvä paketti, ja mikäpä olisikaan sopivampi aihe pelikonsolella pelattavaan tietovisaan.

Harmi vain, ettei paketti ole kovin onnistunut. Tai ehkä aihevalinta liippaa sen verran läheltä, että vaatimustaso on korkealla. Joka tapauksessa pelikysymysten paketti onnistuu ärsyttämään nopeasti. Odotetusti kysymyksissä on todella vahva Playstation-

painotus. Ylivoimaisesti suurin osa kysymyksistä tuntuu käsittelevän Playstationin yksinoikeuspelejä. Myös Tomb Raider- ja Wipeout-sarjoihin painottuvia kysymyksiä tuntuu olevan epätavallisen paljon, joka selittyy pelien suosiosta briteissä, josta on myös kotoisin Buzzin tehnyt Relentless Software. Muutakin outoutta riittää: Folklore-peliin viitataan Netherworld-nimellä ja kysymyksiä luetaan ainakin kahdella eri äänellä. Kysymysten vaikeus vaihtelee myös todella pikkutarkasta triviasta lapsellisen helppoon perustietoon. Silti, aihevalintansa ansiosta kysymyspaketilla on paikkansa muiden kysymysten rinnalla. 5/10

...JAAKKO MAANIEMI

Laji TASOHYPPELY/TOIMINTA



ARVIO: M891 Magmamiehen tasossa tulee kuumat paikat. Liekinheitinviholliset voi tappaa vain takaapäin.

MEGA MAN 9

Sininen pommittaja palaa juurilleen

Laite PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 1,9€

Ennen oli miehet rautaa ja laivat puuta. Ja Mega Man -pelit piirullisen vaikeita. Nykyään kaikki on muuttunut, paitsi Mega Man -pelin vaikeustaso. Mega Man 9 on armoton.

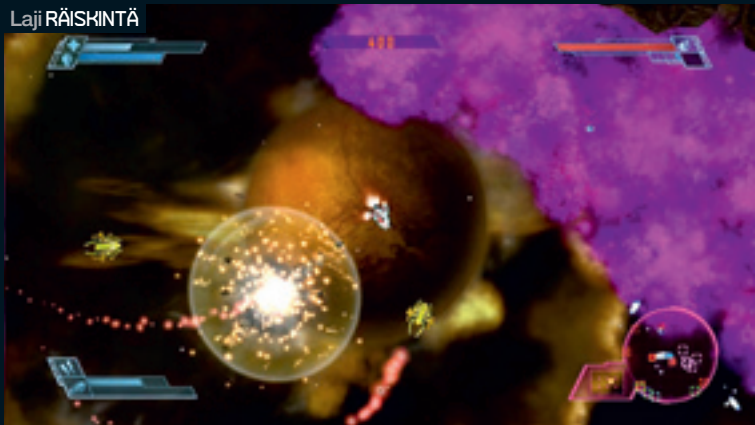
Capcom on tuonut Mega Man -sarjan juurilleen, ja yhdeksäs osa näyttää, kuulostaa ja tuntuu NES-aikeiden Mega Man -peleiltä. Sinisen pommittajan liikevalikoima ei ole yhtä laaja kuin Mega Man 3:sta eteenpäin on totuttu, sillä tällä kertaa megamies osaa vain hypätä ja

ampua. Mega Manin mukana on kuitenkin uskollinen robottikoira Rush.

Pelin vaikeusaste hipoo sietorajaa, ja kuolemasta rankaistaan kovemman kautta. Kaiken hyvän lisäksi tasoihin on piilotettu lukematon määrä ansapaikkoja, joten yrityksen ja erehdyksen kehä on taattu. Mega Man 9 on klassinen Mega Man -peli niin hyvässä kuin pahassakin. Mikäli sietokyky kestääd sadistista taso-suunnittelua, peli on pakko-ostos. 7/10

...JYRI PAAVILAINEN

Laji RÄISKINTÄ



SILMÄHARHIA Shred Nebula näyttää komealta. Harmillisesti pelattavuus ei yllä ulkonäön tasolle.

SHRED NEBULA

Reipasta avaruusräimettä vaillo kontrollia

Laite XBOX 360 Kehittäjä CRUNCHTIME GAMES Julkaisija CRUNCHTIME GAMES
Pelaajien lukumäärä 1-8 Hinta N. 19€/899 MS POINTS

Maailma on uhattuna, muukalaiset hyökkäävät, vain pelaajan mega-alus voi pelastaa kaiken ja niin edelleen. Juonikuviossa ei ole siis häivähdystäkään omaperäisyydestä, mutta eipä näitä pelejä siksi pelata.

Shred Nebula pyrkii rohkeasti irtautumaan Xbox Live Arcaden täyttäneistä kahden tatin räiskinnöistä. Ulkoisesti kaikki on kuosissa. Grafiikka on näyttävää ja ruudunpäivitys tasaista ja nopeaa.

Valitettavasti konehuoneen puolella on Scottyn mentävä kolo. Ohjaustapa on niin vaikeasti suunniteltu, että RIP Rocket-niminen alus ei missään vaiheessa tunnu lentävän suoraan. Kun ohjaimen jokaiseen nappiin on isketty erikoisvälinettä, asetta

sun muuta härpäkettä, pelaaja on todellissa ongelmassa vihollisaaltojen kanssa. Potentiaalisesti hiuksia repivä vaikeustaso onkin ratkaistu oudosti. Elämiä on kolme, mutta jatkomahdollisuuksia loputtomasti. Kun alus vielä palautetaan täsmälleen kuolinpaikalle, peliä ei voi olla pääsemättä läpi.

Moninpelistä löytyy useita toisistaan niin ulkonäön kuin aseistuksenkin kannalta poikkeavia aluksia, joilla kaverista voi räiskiiä plasmia pihalle perinteisessä "Kaikki vastaan kaikki"-pelimuodossa. Monimutkaisesta ohjauksesta ei valitettavasti päästä eroon siinäkään. Pelin demoa kannattaakin ehdottomasti testata ennen ostopäätöstä. 6/10

...MATTI ISOTALO

Laji RÄISKINTÄ



SIKOJA PATAAN Duke Nukem 3D tarjoaa miehekästä räiskintää vuosien takaa.

DUKE NUKEM 3D

Äijien äijä tuo annoksen toimintahistoriaa latauspalveluun

Laite XBOX 360 Kehittäjä 3D REALMS Julkaisija 3D REALMS
Pelaajien lukumäärä 1-8 Hinta N. 19€/899 MS POINTS

3D Realmsin kehittämä Duke Nukem 3D herätti 12 vuotta sitten kuhinaa väkivallallaan ja seksuaalisilla viittauksillaan. Nykyaikana Duke Nukem ei herätä huomiota ronskilla sisällöllään, mutta pelattavuus on kulunut ajan hampaissa vain vähän.

Duke Nukem 3D on suoraviivainen räiskintäpeli. Löyhän taustatarinan mukaan avaruusolennot ovat hyökänneet maapallolle ja Duke joutuu aloittamaan avaruussikojen siivoamisen ja ennenkaikkea

tyyppöiden pelastamisen. Avaruusmörköjä laitetaan ojnenukseen mm. pienennys-säteillä ja putkipommeilla.

Xbox Live Arcaden uusversion merkittävimmät uudistukset löytyvät verkkopeli-ominaisuuksista. Maksimissaan kahdeksan pelaajan monipeli on hektistä menoa niin yhteistyönä kuin tappomatsinakin. Duke Nukem 3D ei ole Live Arcaden näyttävimpiä pelejä, mutta pelin sarkastinen huumori ja reipas toiminta osuu ja oppoa. 7/10

...JURKKA MOILANEN

COMMANDO

Räiskintäpelien arkkityyppi opetti pikkusoturin taistelemaan voitosta

Laitte **COMMODORE 64** Kehittäjä **CAPCOM** Julkaisija **CAPCOM** Ilmestyi **1985**

Commando oli allekirjoittaneelle yksi tärkeimmistä Commodore 64:n peleistä. Peli nimittäin sattui olemaan ensimmäinen, jonka onnistuin pelaamaan läpi.

En muista kuinka kauan olin pelannut muita pelejä, mutta ilmeisesti vasta Commandon sotaisa sankariteema liimasi minut yksinappisen joystickin kahvaan niin pitkäksi aikaa ja toistuvasti, että päihitin pelin. Hämmennys oli valtava ja oivallus täydellinen: Aiemmin olin vain pelannut pelejä sen tarkemmin tajuamatta, että niillä on elokuvien tapaan loppu,

päätepiste. Loppuun asti pääsisi, jos taito riittäisi. Commando tosin oli siitä köpöinen peli monen aikalaisensa tavoin, että läpi pelattuna peli palasi takaisin alkuun. Opin pian pelaamaan pelin läpi monta kertaa yhdellä pelikerralla. Onnistumisen riemu oli melkoinen ja olin ylpeä taidoistani, varsinkin kun kaverini isä pelasi myös peliä silloin tällöin, eikä osannut läheskään yhtä hyvin. Vasta monen vuoden päästä sain kuulla, että Commodore 64:n versio Commandosta on poikkeuksellisen helpon pelin maineessa. Siinä vaiheessa se ei haitannut vähääkään, sillä Commando oli

jo opettanut minut pelaamaan määrätietoisesti läpi lukemattomia pelejä.

Pelinä Commando oli yksinkertainen. Ylhäältä kuvattu sotilas kipittää ylöspäin vierivällä ruudulla ja räiskii viholliset nurin loputtomilla panoksilla varustetulla sarjatuuliaseellaan. Lisäksi pelaaja voi heittää kranaatteja välilyöntinäppäimestä. Siinä

tuotanto on legendaarisessa asemassa.

Commando oli myös ensimmäisiä pelejä, jonka myötä aloin tuhahdella ”halvoille kopioille”. Suunnilleen samoihin aikoihin tai pian Commandon jälkeen pelasin Who Dares Winsia ja Ikari Warriorsia, jotka eivät samantyyppisyydestään huolimatta vetäneet vertoja aidolle ja

Pelinä Commando oli yksinkertainen. Ylhäältä kuvattu sotilas kipittää ylöspäin vierivällä ruudulla ja räiskii viholliset nurin

puuhassa suosin välilyönnin varpaalla painamisen tekniikkaa. Mitään lisäaseita pelissä ei ole, eikä oikeastaan mitään muutakaan. Pelin ominaisuuslista on hyvin rajallinen. Pelattavuus oli kuitenkin ilmeisen kohdallaan, ja onpa peli jäänyt historiankirjoihin myös Rob Hubbardin säveltämän legendaarisen tunnusmusiikin ansiosta. Tosin sillä lienee enemmän tekemistä sen kanssa, että koko Hubbardin

alkuperäiselle. Who Dares Winsissa oli pelastettavat sotavangit ja Ikari Warriorsissa sai panssarivaunun, mutta kumpikaan ei koskaan vinyt mukanaan. Myöhemmin ensimmäisiä pelaamiani Amigan pelejä oli Commando-kloonit Dogs of War, jonka myötä huomasin muistelevani Commandoa kaiholla. Commando siis tutustutti minut myös pelinostalgiaan.

Jaakko Maaniemi



SCORE 003700 9-05 MEN 05 HI 009000



RASKASTA HALUSTOA
Commandon seikkailu vie läpi lentokentän. Kiitoradalla väistellään sinkkomiesten ampumia raketteja.

SCORE 041300 9-05 MEN 05 HI 009000



SCORE 001500 9-05 MEN 05 HI 009000

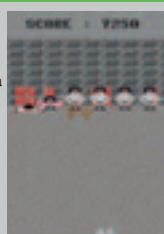
SOTILASTAITOJA Sininen sankari on hakeutunut palmun alle aseisiin. Kranaatteja voi heittää vain suoraan ylöspäin, joten linnoitetun aseman tuhoaminen onnistuu vain tästä.

VARHAISIA SOTAPELISUOSIKKEJA

Jaakon sotapelifanituksen lähteitä



BLUE MAX
SYNAPSE SOFTWARE 1983
Isometrisen lentopelin grafiikka oli melko kökköä ja pelattavuus heikko, mutta idea kiinnosti: Pelissä lennettiin ensimmäisen sodan kaksitasoisella lentokoneella, ammuttiin toisia koneita ja pommittettiin. Sotapeli= hyvä peli.



COMMANDO LIBYA
ROBERT PFITZNER 1986
Jopa mistään mitään tajuamaton pikkupoika oli hämillään pelin raakuudesta. Ruudulla juoksevia ukkeleita tähtäiltiin konekiväärillä ja osumista pursusi tolkuttomasti verta. Kenttien välillä teloitettiin rivistö sotavankeja!



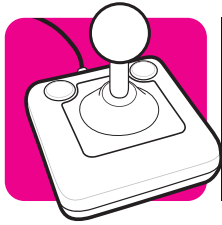
RED STORM RISING
MICROPROSE 1988
Tom Clancyn teknotrilleriin perustunut superhieno ydinsukellusvenesimulaatio. Sivusta seurannut kaveri ei tajunnut pitkäpiimäisen pelin uskomatonta imua lainkaan. Peli myös latsi kasettiasemalta ällistyttävän pitkään ja hartaasti.



M1 TANK PLATOON
MICROPROSE 1989
Mielettömän siisti taistelupanssarivaunusimulaatio, joka nosti Amigan tarpeen sietämättömäksi. Pelii ei saanut Commodore 64:lle. Tutustutti mm. ontelo- ja alikaliperiamusten ihmeelliseen maailmaan. Peleistä oppii vaikka mitä!

LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAAILMASTA



KIISTATOMAT KANSANSUOSIKIT

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

TOIMITUS

Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omissa pelikoneissa eniten pyörineet pelit



LITTLE BIG PLANET

PS3
Jyrin sisäinen perfektionisti pakotti miehen kiertämään Little Big Planetin yksinpeli-kentät läpi useampaan otteeseen uusien piilotettujen esineiden metsästyksessä. Tasoeditoria arvioidessa piti pitää pää kylmänä, tai lehti olisi jäänyt taittamatta.



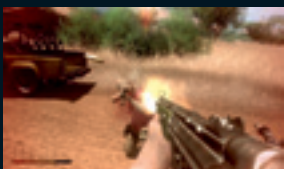
EI WORLD OF WARCRAFTIA!

PC
Jaakko ei ehtinyt pelaamaan WoWia juuri lainkaan! Sen sijaan ruudulla viihtyivät Crisis Warhead, Afrikan eläinsairaala sekä Hevonen ja Poni 2 - Ratsastuskoulu.



FIFA 09

PS3/XBOX 360
EA:n tämänvuotinen jalkapallopelellä on toistaiseksi tarkin kuvaus vihreän veran shakista videopelissä koskaan. PES 2009 on petranut paljon viimevuotisesta, mutta syrjäyttääkseen FIFA:n Konamin tämänvuotisen tekeleen täytyy tehdä pienimuotoinen ihme.



FAR CRY 2

XBOX 360
Far Cry 2 ei ehtinyt arvioidavaksi ennen lehden painoon menoa, mutta Kimmo haisteli suuren savanniseikkailun ilmapiiriä ennakkoversion puitteissa. Viimeistelmättömyyksistä huolimatta aika kului mukavasti.



SUOMI TOP 10 VKO 37-38

1. SINGSTAR SUOMIROCK
PS2
2. NHL 09
XBOX 360
3. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING
PC
4. SPORE
PC/MAC
5. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
6. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
7. THE SIMS 2: KAUPUNKIKÄMPPÄ
PC
8. GRAND THEFT AUTO IV
PS3/XBOX 360
9. MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
PC/PS3/XBOX 360
10. WII FIT
WII

SUOMI TOP 10 VKO 35-36

1. SINGSTAR SUOMIROCK
PS2
2. THE SIMS 2: KAUPUNKIKÄMPPÄ
PC
3. SPORE
PC/MAC
4. GRAND THEFT AUTO IV
PS3/XBOX 360
5. MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES
PC/PS3/XBOX 360
6. WII FIT
WII
7. COUNTER STRIKE: SOURCE
PC
8. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
9. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
DS/PC/PS3/XBOX 360
10. BATTLEFIELD: BAD COMPANY
PS3/XBOX 360

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

JAPANI TOP 10

1. POKEMON PLATINUM
DS
2. RHYTHM TENGOKU GOLD
DS
3. QUIZ MAGIC ACADEMY DS
DS
4. WII FIT
WII
5. INFINITE UNDISCOVERY
XBOX 360
6. ONE PIECE UNLIMITED CRUISE: EPISODE 1
WII
7. DRAGONBALL DS
DS
8. J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2008 CLUB CH'SHIP
PS2
9. MARIO KART WII
WII
10. AFRIKA
PS3

Lähde: Media Create

USA TOP 10

1. MADDEN NFL 09
360
2. MADDEN NFL 09
PS3
3. MADDEN NFL 09
PS2
4. WII FIT
WII
5. MARIO KART WII
WII
6. WII PLAY
WII
7. SOULCALIBUR IV
360
8. TOO HUMAN
360
9. MADDEN NFL 09
WII
10. GUITAR HERO: ON TOUR
DS

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

1. WII FIT
WII
2. MARIO KART WII
WII
3. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
XBOX 360
4. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
PS3
5. BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
XBOX 360
6. WII PLAY
WII
7. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
WII
8. BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
PS3
9. BIG BEACH SPORTS
WII
10. CARNIVAL: FUNFAIR GAMES
WII

Lähde: Chart Track



WINN

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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

HULLUT PÄIVÄT

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

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

15.9. MAANANTAI

Lokakuun lehden teko alkaa henkilökohtaisesti mielenkiintoisella uutisella: WoWin Wrath of the Lich King -lisäosa saa julkaisupäiväkseen 13.11. Ajankohta on aika harrillinen siinä mielessä, että noin puolet joulurauhan peleistä julkaistaan juuri marraskuussa. Onko edellisinä vuosina useampia megapelejä julkaistu myös lokakuun joulukuussa, vai kuvittelenko vain?

16.9. TIISTAI

Panvissionin järjestämä joka syyskuun Play-ground-tapahtuman lehdistölle ja kauppiaille. Tänäkin vuonna esitellyssä on rutkasti tulevia pelejä ja laitteita. Hengailimme Heikin ja Jyrin kanssa paikalla pitkälle iltaan tavaten uusia ja vanhoja tuttavuuksia. Niin se vain on, ettei mikään korvaa yhteistyökumppaneiden tapaamista kasvojen kautta.



17.9. KESKIVIikko

Jukan ahkeran salapoliisityön ansiosta saimme viimein liiskattua pari viikkoa verkkosivujamme vainonneen pop up -mainoksen, joka käytti hyväkseen vanhentuneen Flash-playerin tietoturva-aukkoa. Samaa oiretta oli kuulemma esiintynyt useilla verkkosivustoilla. Yksi murhe vähemmän, jospa pian pääsisimme konkreettiseen lehden tekoon reippaalla otteella...

18.9. TORSTAI

...mutta emme oikein tunnu pääsevän, ja ongelma on sama kuin ennenkin: Arviokappaleita tai ennakkokoodoja ei paremmin ole. Fracture, Wipeout HD ja muutama vanhempi peli on työn alla, ennakoista Rise of The Argonauts. Ei näistä kovin montaa sivua vielä tule! Käyn omakätisesti ostamassa Warhammer Online: Age of Reckoningin ja Crysis Warheadin pelikaupasta, koska arviokappaleita ei ikinä ilmaantunut.

19.9. PERJANTAI

Oh noes, tuntuu flunssan oireita! Toteamme myös, että olemme jälleen torkkuneet itsemme aikataulullisesti kiperään tilanteeseen lehden kanssa. Kalenterissa näkyvä pelitulva ei näy vielä kourassa

olevina arviokappaleina, joten työn alla olevaan lehteen jää kuin jääkin esimerkiksi studiosiistelyn verran tilaa.

20.9. LAUANTAI

Pelaan Crysis Warheadin läpi odotetusti yhden päivän aikana, ja vielä aika kevyesti. Lyhyt mutta hauska peli. Moninpeleille ei kuitenkaan jää aikaa, ja tiedän ettei siihen ehdi huomennakaan paneutua, koska...

21.9. SUNNUNTAI

...rakennan koko päivän takapihan aita. Aidalle kertyi mittaa melkein 40 metriä, joten en olisi uskonut sen valmistuvan kertarysäyksellä. Mutta valmistuipa kuitenkin.

22.9. MAANANTAI

Jehna. Posti ei tuo yhtään peliä, joten jos lähettifirmat eivät laukkaa ovelta ahkerasti, tulee tästä päivästä varsinainen pettymys. Tämä on viimeinen viikko, jolloin ehdimme ottaa uusi pelejä lehteen. Manailen jälleen, miksei kaikkia arvio- ja ennakkokoodoja voi vain ladata netistä suoraan kovalevylle. Levyjen lähettely postissa ja lähettifirmoilla on niin 1990-lukua.



23.9. TIISTAI

Päivä kuluu käytännössä Redlynxin tiloissa Helsingin Pasilassa. Pakko myöntää, etten ollut ihan perillä hyvinkin jännittävän pelistudion tekemisistä. Siellähän on ehditty tehdä suhteellisen lyhyen historian aikana vaikka mitä, ja merkittäviä juttuja! Studiolta poistuttuani kuulin Kauhajoen ampumatragediasta. Taas järjetöntä meininkiä, ja jälleen suuri osa huomiosta tunnutaan kiinnitettävän aselakiin. Entä nuorten mielen-terveysongelmat ja niiden hoitovaihtoimet? Ase on väline, ei ongelman alku ja juuri. Toisaalta, nuortenkin soisi ymmärtävän, ettei oman pahan olon myöntäminen ja avun hakeminen ole mikään häpeä, päinvastoin. Kovat jätkät ja tytöt uskaltavat myöntää, jos ote alkaa lipsua.

24.9. KESKIVIikko

Huh hah hei, mitä ihmettä tapahtuu? Arviokappaleita ei vain näy. Onneksi nyt ollaan lehden teossa jo niin loppusuoralla, ettei enää ehdi paljoa surkutella. Päivän positiivisiin juttuihin kuuluu saamamme 150 Little Big Planetin betakoodia, joita aloimme jakaa lukijoillemme heti nettisivuillamme. Kiva skaba jo käynnissä olevien Endwar- ja Fable II -kilpailujen rinnalle. Kannattaa pistää www.gamereactor.fi selaimen kirjanmerkkeihin ja käydä tsekkaamassa uudet jutut päivittäin!

BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtotelevisioiden



STREET KINGS

Los Angelesiin sijoittuva väkivaltainen David Ayerin ohjaama rikosjännäri Street Kings käsittelee alamaailman jengejä ja poliisien korruptiota. Alkoholisoinut ja omia polkujaan kulkeva etsivä Tom Ludlow (Keanu Reeves) on tapahtumien keskipisteessä, kun hänen entinen parinsa ammutaan epäilyttäviissä olosuhteissa. Tutkinnan kuluessa hän tajuaa ympäröivän epärehellisuuden musertavuuden. Vähäeleinen Reeves näyttää uskottavasti ja Forest Whitaker karjuu yllätyksellisesti pelottavasti, mutta sisäisen tutkinnan johtajan roolissa purkkaa jauhava Hugh Laurie jää kasvoittomaksi. Leikkaus ja musiikki tuovat elokuvaan on hyvää tunnelmaa ja kovaotteisuutta. Aggressiivinen kuvaustyylillä liittävät katsojan tapahtumiin, mutta kokonaisuus kasvaa loppua kohti kiitettäväksi ja suureleiseksi. Myös suurkaupungin sykkeen oivallista voinut liittää elokuvaan oleellisesti. 5/10

...JOHANNES VALKOLA



FOOL'S GOLD - KULTAAKIN KALLIIMPAA

Warner Home Video
Kuinka hukata kundi 10 päivässä -elokuvan näyttelijäjakso Matthew McConaughey ja Kate Hudson koettelevat katsojan sietokykyä romanttisessa komediassa Fool's Gold - kultaakin kalliimpaa. Vastaaronneet Benjamin ja Tess Finnegan (McConaughey ja Hudson) joutuvat yhteistyöhön etsiessään vedenalaista aarretta. Elokuvan laimea juoni on nopeasti hutaistu joukko kohtauksia, jossa ei ole mielenkiintoa hahmoihin tai tilanteisiin. Ei vaadi kummoista mielikuvitusta arvata päätyykö toisiaan vihaava pariskunta takaisin yhteen. Pääosien näyttelijöiden kemia on olematonta. Fool's Gold näyttää mitä rahan himo ja varman päälle pelaaminen pahimmillaan ovat - väkijästä ja noloa amatööritason tekemistä, jossa käsikirjoituksella ei ole mitään sijaa. 2/10

...JOHANNES VALKOLA



VANTAGE POINT - ASKELEEN EDELLÄ

Sony Pictures
Pete Traviksen ohjaama Vantage Point - askeleen edellä on nopeampoisia toimintakohtauksia sisältävä mutta paikallaan julnaava jännityselokuva. Yhdysvaltain presidentti (William Hurt) joutuu salamurhan kohteeksi Espanjan vierailulla puheensa aikana. Tarina kerrotaan lukuisten takautumien kautta, joissa näkökulmia liitetään niin agenttiin (Dennis Quaid) kuin turistiin (Forest Whitaker). Elokuva alkaa vahvasti, mutta veltostuu varsin pian. Tapahtuma näytetään eri perspektiiveistä kahdeksan kertaa, eikä juonirakenne tarjoa tarpeeksi mielenkiintoa, jotta näin moninkertainen kelaaminen olisi perusteltua. Toimintajaksujen intensiivisyyttä nostetaan liiaksi heiluvalla kameralla, joten katsojan on vaikea saada käsitystä tilanteista. Vantage Point kaatuu liialliseen kikkailuun ja ontuviin henkilöhahmoihin. 4/10

...JOHANNES VALKOLA

PELIMÄHTÖ

PELIALAN TEKIJÄT

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

25.9. TORSTAI

Oho, nythän meni jännäksi. Toinen Xbox 360 -debug-konsoleistamme ei halua enää lukea levyjä kunnolla, joten Endwarin ennako ja Legendaryn arvio ovat vaakalaudalla. Aika nihkeä ajoitus!

26.9. PERJANTAI

Huh, pelastava UPSin lähetti toi muutamman pelin ja posti Motorstorm: Pacific Riftin. Kipaisenkin päivän päätteeksi Matkahuoltoon ja pistän nipun pelejä avustajille. Monella on edessä tiukka viikonloppu armottoman pelaamisen merkeissä.

27.9. LAUANTAI

Paukutan kuutisen tuntia Afrikan eläinsairaala. Hypnoottista matskua.

28.9. SUNNUNTAI

...ja näin se vain menee sunnuntaikin töitä tehdessä. Singaporen F1-kisa oli ihan hienoa ja jännää menoa, mutta Kimillä tuntuu olevan todella huono jakso menossa. Taas seinään, tsot tsot.

29.9. MAANANTAI

Lehden tilanne on aika hyvä, mutta Motorstorm: Pacific Riftin arvion kanssa tulee ongelmia. Tulkinnasta riippuen tämä lehti ilmestyy ennen kuin Sony toivoisi näkevänsä pelistä arvioita. Mutta eiköhän tästä sopu synny.

30.9. TIISTAI

Niin lähellä, niin kaukana. Viimeinen päivä venähtää jälleen todella pitkäksi. Pieniä jutunpätkiä, kuvatekstejä ja alaotsikoita tehdessä menee aina ällistyttävän paljon aikaa. Tällä kertaa ehdittiin sentään nukkumaankin, joten taisi mennä aika hyvin.



IN THE VALLEY OF ELAH

SANDREW METRONOME

Tositapahtumiin nojaava draama In the Valley of Elah piirtää ravistuttavan kuvan sotilaiden tuskasta ja mielenterveydestä. Paul Haggisin (Crash) ohjaus-käsikirjoitus kertoo entisen armeijan väpeli Hank Deerfieldin (Tommy Lee Jones) pyrkimyksistä selvittää Irakista palanneen ja Amerikassa kadonneen poikansa kohtaloa yhdessä etsivä Emily Sandersin

(Charlize Theron) kanssa. Kuvakerronnan kylmä värimaailma sopii tunnetiloihin ja Haggis luo itsevarmasti merkityksiä hallittujen kuvakulmien kautta. Tapahtumien rinnakkaiselo korostetaan ristileikkauksin. Jones on roolissa erinomainen ja välittää syyllisyyden ja isänmaallisuuden tunteita koskettavasti. Myös Theron tekee herkän suorituksen yksinhuoltajapoliisina. Elokuva ei sorru ylisentimentalisuuteen edes koskettavimmillaan. 9/10

JOHANNES VALKOLA



STRATEGIANERO Civilizationin lisäksi Sid Meierin suosittuihin strategiapelihin kuuluvat mm. Pirates! sekä Colonization.

SID MEIER

Strategiapelistaan tuttu mies osaa tehdä myös simulaattoreita

Sid Meier on tuttu nimi miltei jokaiselle pitkän linjan pc-peliharastajalle. 24.2.1954 syntyneen Meierin tuotannosta muistetaan nykyään lähinnä addiktiiviset strategiaklassikot, mutta mainetta hän ehti näyttää jo uransa alkupuolen sotasimulaattoreilla.

Vuonna 1982 Meier ja majuri Bill "Wild Bill" Stealey perustivat Microprosen, jonka ikimuis-toisiin simulaattoreihin kuuluvat mm. Silent Service (1985), F-15 Strike Eagle (1985) ja Gunship (1986). Meierin saavuttamaa statusta käytettiin ensi kerran markkinoitvaintina vuonna 1987 Sid Meier's Pirates!ssa. Strategiaa ja toimintaa yhdistelevässä pelissä seilattiin merirosvoja kuhisevalla Karibianmerellä 1500-1600 -luvulla. Liki kymmenelle pelilaitteelle ja kotitietokoneelle julkaistu peli muodostui nopeasti legendaksi.

Merirosvoilun jälkeen Meier palasi militaristisiin aiheisiin häivehävittäjäsimulaattori F-19 Stealth Fighterilla (1988), joka herätti pienimuotoista kohua sisältämiensä mahdollisten sotaisuuksien takia, F-15 Strike Eagle II:lla (1989) ja vakoojapeli Covert Actionilla (1990). Seuraava megapommi oli kuitenkin Meierin lautapelirakauden pohjalta syntynyt Railroad Tycoon (1990). Meier oli pohtinut, voisiko tietokone hoitaa lautapelien tylsän ja työlään laskennan pelaajan puolesta. Francis Treshanin 1829-lautapelistä innoituksensa saanut rautatiebisnessimulaattori otettiin vastaan sekä yleisön että kriitikoiden puolesta yhtenä vuoden parhaista peleistä, ja tällä hetkellä sarja puksuttaa jo neljännessä

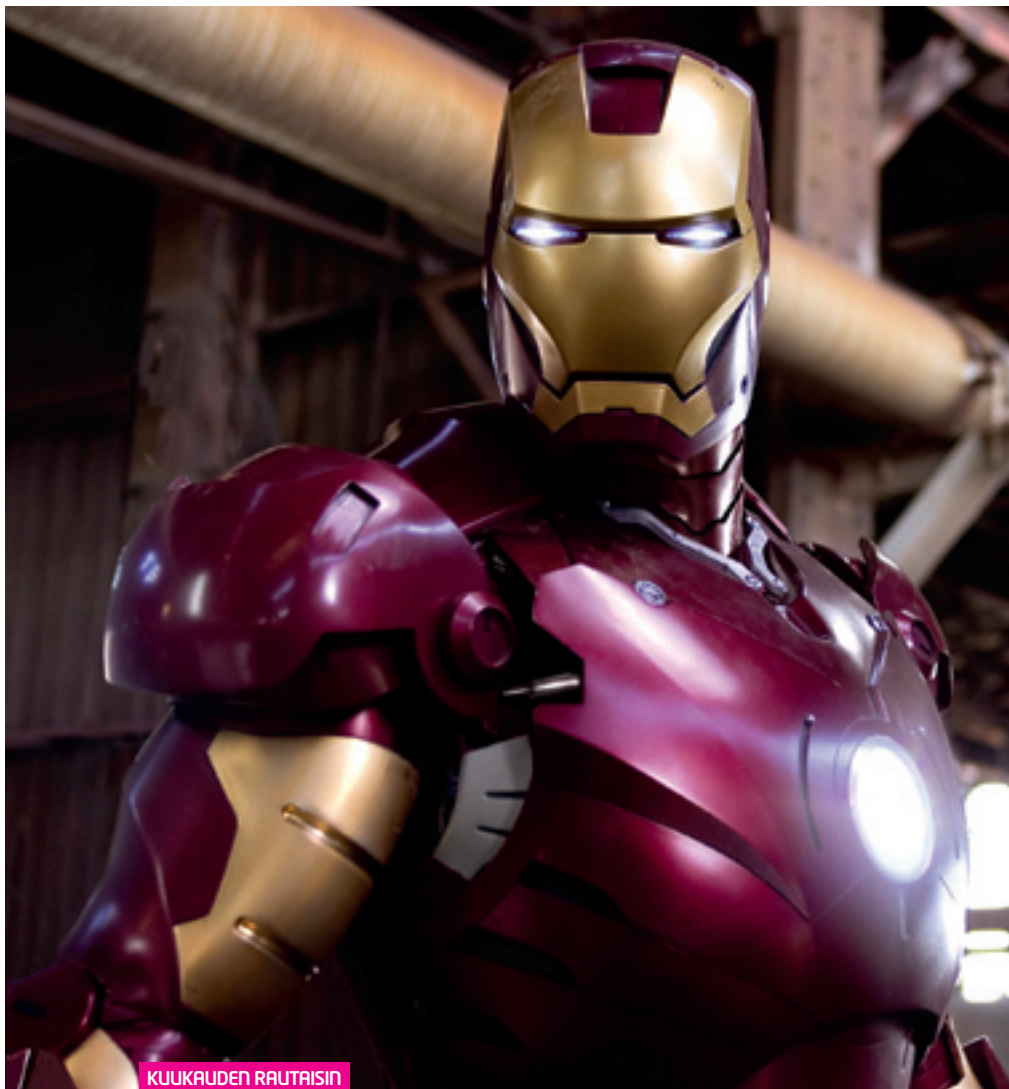
osassaan.

Seuraavaksi Meier otti käsittelyyn Francis Treshanin luotsaaman brittiläisen Hartland Trefoilin vuonna 1981 julkaiseman Civilization-lautapelin. Loppu on kirjaimellisesti historiaa. Civilization (1991) oli vuoropohjaisten strategiapelien uranuurtajia ja muodostui ansaitusti käsitteeksi. Civilizationissa pelaaja aloittaa vuodesta 4000 ennen ajanlaskun alkua pienen uudisasukasjoukon johtajana. Pelaaja kilpailee muita sivilisaatioita vastaan vuosituhansien ajan vuoteen 2100 asti, ellei peli pääty oman kansan tuhoon tai yksinvaltiuteen. Civilizationin vuoropohjaisuuden huomattiin aiheuttavan voimakasta riippuvuutta, ja juuri Civilizationin myötä syntyi hokema "vielä yksi vuoro". Yhtenä kaikkien aikojen parhaana strategiapelinä pidetty Civilization pysyi myynnissä kymmenkunta vuotta ja peli on saanut lukuisia jäljittelijöitä ja jatko-osia, viimeisimpänä Xbox 360:lle, Playstation 3:lle ja DS-käsi-konsolille julkaistun Civilization Revolutionin.

Spectrum Holobyte osti Microprosen 1993, ja sen seurauksena Meier perusti Firaxis Gamesin yhdessä Jeff Briggsin ja Brian Reynoldsin kanssa vuonna 1996. Tällä hetkellä Sid Meier toimii Firaxisin luovana johtajana ja asuu Marylandissa, Yhdysvalloissa vaimonsa ja poikansa kanssa.

Meier on ikuistettu elämäntyöstään Academy of Interactive Arts and Sciencesin ylläpitämään Hall of Fame -kunniamainintalstaan.

HEIKKI TAKALA



KUUKAUDEN RAUTASIN

ENERGISTÄ ASENNETTA

Elokuva tavoittaa sarjakuvien hengen oikein

Iron Man

Laji **SCIFI/TOMINTA**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Tuorein Marvelin sarjakuviin perustuva filmatisointi, Iron Man, on monitasoisesti laadukas toimintaelokuva. Pääosaa esittävä Robert Downey Jr. hallitsee kohtauksia väkevällä roolisuorituksella.

Niijakas asetehtailija Tony Stark (Downey Jr.) joutuu uusimman ohjusjärjestelmänsä esittelytilaisuuden jälkimainin-geissa terroristien kidnappaa-maksi. Stark pakenee sisseiltä rakentamalla itselleen metallisen taisteluasun. Vapautunut Stark päättää kehittää pukua pidemmälle ja tekee siitä virta- viivaisemman, tehokkaamman ja lentävän. Puvun ohjaksissa Starkista tulee Iron Man, joka hakee oikeutta aseiden väärin-käyttöön. Iron Man on hahmona verrattavissa Batmaniin. Starkilla

ei ole superkykyjä, vaan hän saa voimansa puvusta. Toisaalta puvun kehittäminen oli mahdollista vain hänen siviili-identiteettinsä älykkyyden ja valtaisan omaisuuden ansiosta.

Jon Favreaun (Zathura – Avaruusseikkailu) ohjaus saavuttaa puhdasta sarjakuvaa-energiaa, johon on osattu suhtautua myös vakavuudella. Kerronta on sujuvaa ja tiivistä, mutta Favreaun ohjaukselliset linjat eivät yllä mielikuvitusriikaaksi visuaaliseksi sommitte-luksiksi. Tämä on elokuvan suurin kompastuskivi, sillä taitavammissa käsissä elokuva olisi vakuuttanut myös kuvallisella tyylikkyydellä.

Iron Manin näyttelijäkaarti on yllätyksellinen. Vakavissa draamoissa nähdyt näyttelijät Starkista tulee Iron Man, joka hakee oikeutta aseiden väärin-käyttöön. Iron Man on hahmona verrattavissa Batmaniin. Starkilla

epämiellyttävää ja itserakasta Starkia oikeaan sävyyn ja tekee työskentelyllään Starkin mielenkiintoisemmaksi hahmoksi kuin itse Iron Manin. Starkin sihteerin Pepper Pottsin roolissa säkenöi Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges esittää arveluttavaa ja jyrkää Obadiah Stanea ja Terrence Howard vakuuttaa eversti James Rhodesin osassa. Elokuva saa kantavaa voimaa eläytyvien näyttelijöiden ja vahvan käsikirjoituksen kautta. Sarkastinen ja iskevä dialogi kulkee läpi elokuvan. Etenkin Downey Jr:n ja Paltrow'n keskinäinen sanailu on terävää ja osuvaa. Elokuva toimiinkin hienosti juuri näiden pienempien ja rauhallisempien hetkien välityksellä, sillä ne tasa-painottavat massiivista toimintaa. Viihdyttävää Iron Manista kannattaa katsoa myös loppu-tekstien jälkeinen kohtaus, joka antaa osviittaa Marvelin tule-vasta projektista. **8/19**



Forgetting Sarah Marshall

Laji **KOMEDIA**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Humaaneja tasoja sisältävä Forgetting Sarah Marshall on miellyttävä romanttinen Hollywood-komedia.

Tv-tähti Sarah Marshall (Kristen Bell) jättää pitkäaikaisen poikaostyvänsä säveltäjä Peter Bretterin (Jason Segel). Totaalisen murtunut Peter lähtee Havajille käsittelemään eroaan ja huomaa epäonnekseen myös Sarahin lomailevan siellä uuden kultansa, rokkari Aldous Snown (Russell Brand) kanssa. Tilanteen Peterille mielekkäämmäksi tekee ystävällinen hotelliyöntekijä Rachel Jansen (Mila Kunis).

Pääosan Segel on tehnyt hauskan ja helposti lähestyttävän käsikirjoituksen, joka on täynnä hyviä sivuhahmoja sekä hulvatonta dialogia. Segelin tekemät huvittavat laulut ovat myös erinomaisia. Lämminhenkisessä elokuvassa on mukavaa uskottavuutta ja aitoutta, vaikka siitä paljon on koomisesti liioiteltua. Innokkaat näyttelijät nauttivat selvästi esittäessään hahmoja, jotka ovat genrelle harvinaisen monitasoisia ja pitkälle mietittyjä. Harmillisesti kokonaisuus notkahtaa ylipituuden ja epäoleellisten kohtausten vuoksi. **8/19**



Diary of the Dead

Laji **SEIKKAILU**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Elävät kuolleet jahtaavat jälleen ihmiskuntaa, kun amerikkalainen kulttiohaaja George A. Romero palaa tuttuun aihepiiriinsä viidennessä zombielokuvassaan Diary of the Dead. Ryhmä elokuvaopiskelijoita on kuvaamassa muumio-elokuvaa, kun tilanteet äkillisesti muuttuvat.

Romeron käsikirjoitus aloittaa zombitarun alusta, eikä näin jatka aikajatkumoa neljän edellisen elokuvan tapaan. Myös kuvailmaisu on erilaista, sillä nyt katsoja näkee tapahtumat valvontakameroiden, nettivideoiden sekä pääosin opiskelijoiden kameroiden linsien läpi.

Tapahtumien skaala on pienentynyt vaatimattomamman budjetin myötä, mutta maskeeraustehosteet ovat Romeron elokuville tuttuun tapaan yhä ensiluokkaisia. Viihdyttävä ja osuvaa yhteiskuntakritiikkiä sisältävä elokuva kärsii tapahtumien teennäisyydestä ja niihin epäuskottavasti reagoivista hahmoista. Diary of the Dead on hyvä lisä lajityyppiin, vaikka se ei ole läheskään yhtä tehokas kuin Romeron mestariteokset Elävien kuolleiden yö (1968) ja Dawn of the Dead (1978). **6/19**



Be Kind, Rewind

Laji **KOMEDIA**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Ranskalaisohjaaja Michel Gondryn uutuus Be Kind, Rewind on omaperäinen ja hauska komedia.

Mike (Mos Def) saa vastuulleen Elroy Fletcherin (Danny Glover) vhs-videovuokraamon. Miken kaveri Jerry (Jack Black) magnetisoi yrittäessään sabotoida voimalaitosta. Kaveri Jerry saapuu vuokraamoon ja tajuaamattaan pyyhkii kasetit tyhjiksi, keksivät kaverukset keinon jatkaa videoiden vuokrausta – he kuvaavat omat versionsa aitojen tilalle.

Gondryn (Tahraton mieli, The Science of Sleep) persoonallinen ohjaus-käsikirjoitus rakentaa osuvia ja epätavallisia tilanteita idioottikaksikon ympärille. Hullut kohtaukset ovat onnistuneimmillaan todella koomisia. Erityisesti kaksikon Ghostbusters-elokuvan kuvaukset ovat komediaa parhaimmillaan.

Yleensä rasittavat Jack Black ja Mos Def sopivat elokuvaan hienosti ja heidän yhteistyötään on ilo seurata. Elokuva menettää tehoaan loppua kohden ja hullunkuristen vitseiden aukeaminen vaatii kohtuullista elokuvatietytämystä.

Virkistävää Be Kind, Rewind vakuuttaa ihmeellisyydellään. **8/19**



Hell Ride

Laji **TOMINTA**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

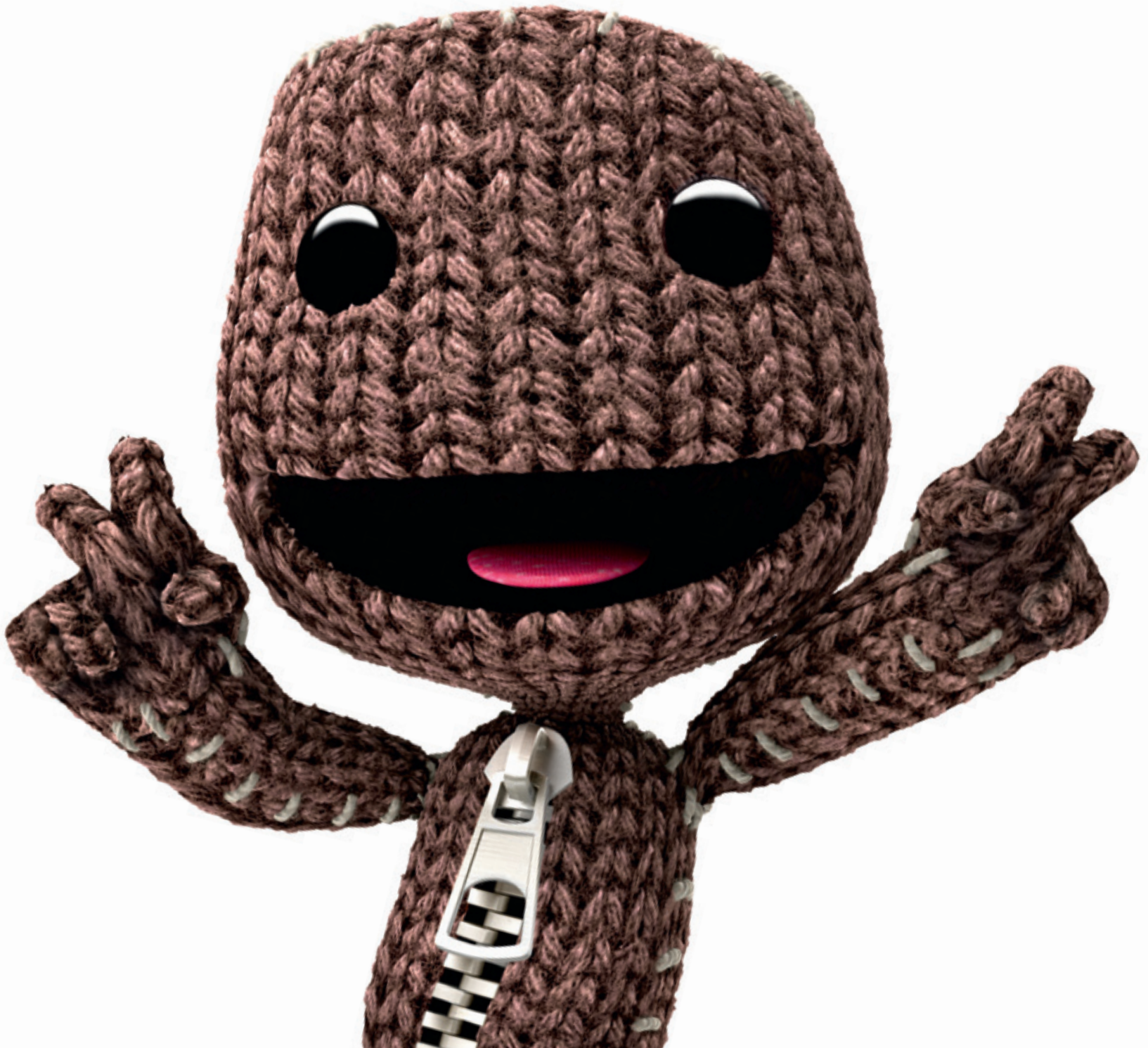
Toiminnallinen moottoripyöräelokuva Hell Ride ammentaa inspiraatiota etenkin 1960- ja 1970-lukujen prätkäelokuvista.

Elokuvan ohjaaja-käsikirjoittaja Larry Bishop tunnetaan kyseisen lajityypin elokuvista, kuten The Savage Seven (1968) sekä Angel Unchained (1970). Hän näyttää myös Hell Riden pääosaa. Vuosikymmeniä vanhaa murhaa käsittelevä elokuvan juoni jää taka-alalle, kun pääpaino on juhlimisessa, paljaassa pinnassa, ampumisessa ja tietyistä moottoripyöräilyissä.

Bishopin rinnalla mörisevät Michael Madsen, Vinnie Jones ja Eric Balfour. Lisäksi Easy Rider -tähti Dennis Hopper tekee pienen roolin ja myös David Carradine näyttää. Roolijako on kunnossa, mutta hiomaton käsikirjoitus on todella hatara. Kuvakerronnan hallinta on Bishopilta myös pahasti kadoksissa. B-elokuvan leima kuuluu eittämättä genrein elokuviin, mutta Hell Ridessä tekemisen taso on kovin heikkoa ja päämäärätöntä. Karseasti ylivalottuneet kuvat häiritsevät katsomista ja antavat elokuvalle liian ruman ilmeen. **4/19**



www.gamereactor.fi





Available November 2008

CALL OF DUTY[®]

WORLD AT WAR

WWW.CALLOFDUTY.COM

PlayStation[®] 2

NINTENDO DS[™]



ACTIVISION[®]



PLAYSTATION 3

Wii[™]

Games for Windows[®]

XBOX 360[®] LIVE

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. ®, PlayStation and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time.