

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

ILMAINEN  
PELILEHTI  
Marraskuu 2008  
Numero 11

# Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



GEARS OF WAR 2  
MIRROR'S EDGE  
RESISTANCE 2  
TOMB RAIDER  
UNDERWORLD  
GUITAR HERO  
WORLD TOUR  
RED ALERT 3  
FALLOUT 3  
FAR CRY 2  
FABLE II



## Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Klassikkosarjan uusin osa on Xbox  
360:n paras koko perheen peli

■ WHITE KNIGHT CHRONICLES Playstation 3:n häikäisevä roolipeli jättiennakossa!



© 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 Orion 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](http://www.gearsowar.com)

18+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

 XBOX 360 LIVE

# Paljon onnea me!

## Suomalainen Gamereactor täyttää vuoden



Ensimmäinen suomenkielinen Gamereactor ilmestyi vuosi sitten. Lehdessä oli vain 48 sivua, ja lehden jakeluverkosto tavoitti paljon vähemmän potentiaalisia lukijoita kuin nyt. Kaikessa oli tietysti vielä paljon opeteltavaa, sillä teimme Jyrin ja avustajien kera ensimmäistä pelilehteämme. Silti olin jo tuolloin aika tyytyväinen ja toiveikas lehden suhteen, sillä kysyntää ilmaisjakelupelilehdelle mielestäni oli. Tunnun olleen oikeassa, sillä lehden suosio

on kasvanut numero numerolta. Uskon ja toivon kasvun jatkuvan hamaan tulevaisuuteen.

Matkan varrella jotkin asiat ovat toki yllättäneetkin, kuten verkkosivujemme www.gamereactor.fi aluksi hidas kävijämäärän kasvu, joka on onneksi viime kuukausina ampaissut terävään nousuun. Myös lehden sivumäärän nostaminen täyteen 64 sivun mittaan kesti huhtikuuhun asti. Tiesimme ensimmäisen vuoden kuluvan kokonaisuudessaan perusasioita opetellessa, ja muutamaa viimeisintä lehteä selaillessani voin nähdä sen pitäneen paikkansa. Samalla voin olla ylpeä toimituksen aikaansaannoksista. Lehti ei ole nykyisessä muodossaan lainkaan hassumpi. Tai kuten toimituksen sisällä raskaiden päivien ratoksi vitsailimme, lehti on hintaansa nähden aika kovaa kamaa.

Iso kiitos kehityksestä kuuluu tietysti lukijoillemme. Monet kehut ovat auttaneet jaksamaan, moitteet johtaneet työskentelytapojen muutoksiin ja ehdotukset ohjanneet hyvään suuntaan. Lehtien päätoimittajilla on tapana kiitellä lukijoitaan, mutta vasta itse täällä pallilla istuessani olen oppinut ymmärtämään kiitosten taakse kätkeytyvän vilpittömyyden. Lukijoille lehtiä lopulta tehdään.

Nyt kun perusasioiden opettelu vuosi on takana, en voi luvata lukijoille muuta kuin entistä parempaa lehteä. Jos laatu notkahtaa ilman selvää syytä, osoittakaa meitä sormella. Seuraava ajanjakso suomalaisen Gamereactorin taipaleella on nimittäin kaksi seuraavaa vuotta. Niiden aikana lehden paikka lukijoiden suosiossa ja muiden pelilehtien rinnalla alkaa hahmottua.

Lokakuu sattuu muuten olemaan pelitoimittajien vuoden kiireisin, sillä perinteisesti pelijulkaisujen isoin piikki ajoittuu marraskuulle. Kaikki julkaisijat lataavat ykköstykkinsä rahakkaille joulumarkkinoille. Tämä on totisesti näkynyt toimituksessa, sillä pelejä on pelattu ryhdin kumaraan vetäviä määriä. Toivottavasti nautitte tästäkin lehdestä, kiitos kuluneesta vuodesta vielä kerran ja ensi kuussa taas nähdään!

**JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA**

**PÄÄTOIMITTAJA** Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

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

**VASTUUHENKILÖ** Jaakko Maaniemi

**GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ** Jyri Paavilainen

**DTP JA WEBSITE** Frederik Rössell

**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

Juha Kuorikoski

Annakaisa Kultima

Leevi Rantala

Heikki Takala

Johannes Valkola

Tero Kerttula

Maria Miettinen

Tuuli Saarinen

**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®



# Game reactor 1 vuotta!





#### JULKISTUKSIA

##### League of Legends p:lle

Warcraft III:n suosittu Defence of the Ancients -modin tehnyt porukka työskentelee Riot Games -nimisessä studiossa hittinsä kaupallisen version parissa. League of Legends -niminen peli tarjoaa fantasiatoimintaa alati kehittyvillä sankareilla.



##### Spore laajenee tässä kuussa

Electronic Arts julkaisee ensimmäisen Spore-evoluutiopelin laajennuksen marraskuun 20. päivänä. Ihkut ja Iljetukset -niminen lisäpaketti sisältää yli 100 uutta osaa omien otusten rakenteluun. Keväällä julkaistaan pelimekaniikkaa lisäävää laajennusta, jonka turvin voi laskeutua vieraille planeetoille.

UUTTA/HUHUJA/LISTOJA

Päivittäisiä peli uutisia osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



**ELÄVÄ MAAILMA** Kaikella on seuraus Deus Ex 3:ssa. Jos ammuskelet kadulla, poliisi lähtee perään, ja jos satut menemään vahingossa naisten vessaan, ihmiset ihmettelevät ääneen.

# UUSI RENESSANSI

## Kiistattoman mestariteoksen odotettu paluu – tätä on Deus Ex 3!

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EIDOS MONTREAL Julkaisija EIDOS Laji RÄISKINTÄ Julkaisu 2019

**D**ystooppinen maailma, mukaansatempaava tarina, lukuisat valinnat, erilaiset taidot... Deus Ex:stä oli helppo pitää, kun se julkaistiin kahdeksan vuotta sitten. Joku voisi jopa kutsua sitä yhdeksi parhaista peleistä koskaan. Kun kuulimme kolmannen osan olevan tekeillä, halusimme tietää, mitä valintoja Eidos oli tehnyt – ja mitä valintoja meille jäisi tehtäväksi!

Deus Ex 3:n tapahtumat sijoittuvat vuoteen 2027. Adam Jensen on vartija Sarif-nimisessä biotekniikkayrityksessä. Ilmeisesti firmalla ei ole täysin puhtaat jauhot pussissa, sillä eräänä päivänä Jensenin työpaikalle ilmestyy joukko mustiin pukeutuneita miehiä, jotka alkavat teurastaa väkeä. Jensen selviää

ja päättää selvittää, mistä on kyse.

Ja tästä se hupi vasta alkaa. Tutkittavana on valtava maailma, ja hahmostaan voi kehittää kokemuspisteiden avulla juuri sellaisen kuin haluaa. Suuri osa pelin viehätystä tulee

## Tutkittavana on valtava pelimaailma, ja hahmostaan voi kehittää juuri sellaisen kuin haluaa

siitä, että ongelmiin on monia ratkaisuja. Vartijan ohhihiipiminen ja lukon tiirikointi voi olla aivan yhtä tehokas tapa kuin tarkkuuskiväärillä räiskintä. Deus Ex 3:n juonessa on myös useita vaihtoehtoisia loppuja, mikä lisää pelin ikää.

Deus Ex 3 on kuvattu pelihahmon

silmistä, mutta toimintajaksojen aikana Adam Jensen piipahtaa ruudulla kokonaan. Jensen osaa suojautua kuin Gears of Warissa konsanaan, ja taitaapa mies taistelulajejakin.

Odotamme peliä innolla, ja mikäli Deus

Ex 3:een saadaan edes murto-osa aiempien pelien taista, käsissä voi olla huikea hitti. Odotus on kuitenkin tuskaisen pitkä, sillä silmiä ja lonkerointia pääsee kehittelemään vasta vuonna 2010.

**\_Jonas Elfving**



#### 1 FAHTA

##### VALINNANUARAA

Aivan kuten aiempiakin Deus Ex -pelejä, myös sarjan kolmatta osaa voi pelata haluamallaan tavalla. Kärjistettynä voit valita väkivaltaisen asehullun tai luihin hakkerin välimaastosta haluamasi pelitavan. Oman unelmahahmon luontiin on monta tapaa, ja yksi näistä on biomekaaniset parannukset. Lonkerot, jotka pysäyttävät vauhdin pudotessa korkean rakennuksen katoilta ovat aina hyvä valinta, samoin kuin kyky nähdä seinien läpi, jotta partioivat viholliset eivät pääse yllättämään.

### 50 Cent THQ:n leiriin

Activisionin ja Vivendi Gamesin yhdistettyä alkusyksyllä Activision Blizzardiksi jäi mm. lähes valmis 50 Cent: Blood on the Sand -räiskintäpeli ilman julkaisijaa. Hätiin on astunut THQ, joka ilmoitti julkaisevansa Swordfish Studiosin kehittämän pelin ensi vuoden alussa.



### Army of Two elokuvaksi

Electronic Artsin maaliskuussa julkaisema Army of Two -räiskintäpeli on aloittanut matkansa toimintaelokuvaksi. Universal Pictures osti pelin elokuva-oikeudet ja leffan tuotanto alkaa ensi vuonna. Käsikirjoituksesta vastaa Scott "Meduusan sinetti" Burns.

### DJ Hero tekeillä

Guitar Hero World Tourin projektinjohtaja Brian Bright mainitsi ohimennen haastattelussa sen, mitä nettiuhut jo vahvasti ennakoivat: Activisionin Blizzard kehittää DJ Hero -nimistä peliä, joka hyödyntää levysoitinohjainta.



### Playstation 2 avoimeksi

Sony ei enää edellytä PlayStation 2 -pelin hyväksyttämistä itsellään julkaisuuluvan saamiseksi. Ratkaisu tehtiin venäläisten ja intialaisten pienten pelifirmojen elämän yksinkertaistamiseksi, sillä länsimaissa ikääntyväksi koettu laite on suosittu köyhemmissä maissa.



## UUSVANHAA SUUNNITTELUA

### Deus Ex 3 lainaa aikajanan molemmista päistä

Deus Ex 3:n pelimaailma on kiehtova ja hyvin suunniteltu. Klassista cyberpunk-teemaa on sekoitettu renessanssin taiteeseen, ja lopputulos on jotain ainutlaatuisia. Eidos on peliä tehdessään tutkinut 1500-luvun taidetta, ja Leonardo da Vincin anatomiapiirroksia löytyy joka puolelta pelimaailmaa. Tavoitteena on ollut näyttää, mitä renessanssi näyttää tulevaisuudessa, kun kehittyneet teknologiat muokkaa jatkuvasti käsitystä ihmisyydestä.



Deus Ex 3:n tyyli pohjaa 1500-lukuun, Da Vinciin ja renessanssin aikaiseen taiteeseen. Uusvanha tyyli tuo mieleen Bioshockin.

## ILMOITUKSIA

### JACK THOMPSONIN ASIANAJOURA KATKOLLE

Videopelien kiihkeänä vainoajana tunnettu floridalainen asianajaja Jack Thompson on menettänyt asianajolupansa. Surkukupaisan koomisista lausunnoistaan tunnettu Thompson menetti lupansa toistuvien asianajajan käytös- ja menettelytapojen rikkomusten vuoksi ja kieltäytyttyään toistuvasti myöntämästä tehneensä mitään väärin. Thompson ei saanut valitusoikeutta päätöksestä, joka astui voimaan kuukauden protestiajan päätyttyä. Thompsonin lakimiesura katkaistiin peräti kymmeneksi vuodeksi, vaikka useammin asianajokortti pistetään kuivumaan viideksi vuodeksi.

### TUTKIMUKSET KEHVAT PELAAJIA

Kanadalaisen tutkimuksen mukaan 82 prosenttia paikallisista pelaajista pelaa yli seitsemän tuntia päivässä. Silti pelaajien keski-ikä on 40 vuotta ja puolet heistä on naisia. Pelaaminen ei siis ole vain ylipainoisten teinien harrastus. Amerikkalainen tutkimus tukee päätelmiä, sillä se toteaa pelaajista 55 prosentin olevan naimisissa, 48 prosentilla olevan lapsia ja näistä 57 prosentin pelaavan lastensa kanssa säännöllisesti. Sinkkupelaajat myös tapaavat ystäviään muita useammin ja käyvät tuplasti treffeillä. Pelaajien talouden keskitulo vuodessa oli 79 000 dollaria ja pelaamatomiin 55 000 dollaria.

### SAINTS ROW 3 TYÖN ALLA

Hulvattoman Saints Row 3 -gansteripelin hädän tuskin ehdittyä myyntiin on Volition-pelituotannon tuottajin kuuluva Dan Sutton vahvistanut Saints Row 3:n olevan jo tekeillä. Pelin julkaisuun on arvatenkin vielä ainakin pari vuotta aikaa, eikä pelistä ole paljoa kerrottavaa. Sen verran uskallettiin paljastaa, että toinen jatko-osa tulee viemään sarjaa uuteen suuntaan, mikä onkin humoristista sekoilu painottaneen Saints Row 2:n jälkeen hyvä veto. Hyväkin väljähäyttyä liiasta toistosta.

### ISO UNREAL TOURNAMENT 3 -LAAJENNUS TULOSSA

Epic Gamesin nokkamies Mark Rein on paljastanut studion työstävän tulevaa laajennusta Unreal Tournament 3 -nettiräiskinnälle. Rein ei kuitenkaan paljastanut mitä laajennus tulee sisältämään, mutta nettiräiskintöjen pelaajamäärien kasvavan trendin huomioiden laajennuksen voi arvella ainakin kasvattavan yhteen otelluun osallistuvien taistelijoiden määrää.

### SACRED 2:N KONSOLIVERSIOT ENSI VUONNA

Saksalaisen Ascaronin pc:lle julkaistu Sacred 2: Fallen Angel -toimintaroolipeli ilmestyy konsolleille vasta ensi vuoden alussa. Syytä konsoliversioiden joulumarkkinoilta lykkäytymiselle ei annettu, mutta koska kyseessä on Ascaronin ensimmäinen Xbox 360- ja Playstation 3 -peli, lienee kyseessä yksinkertaisesti käännösten hiomisen vaatima lisäämä.

### LITTLE BIG PLANETIN JULKAISU MENI MÖNKÄÄN

Playstation 3:n superhitiksi ennakoitun tasohyppely-, yhteisö- ja rakentelupeli Little Big Planetin julkaisu takerteli. Loka-kuun lopulle kaavailtu julkaisu eteni jopa siihen asti, että pelit ehdittiin toimittaa pelikauppojen varastoon. Pelit vedettiin kuitenkin takaisin, sillä peliin lisensoidun musiikin sanoitusten huomattiin sisältävän katkelmia Koraanista. Osa muslimieläimistä kokee Koraanin jakeiden käytön musiikissa ja viihteessä loukkaavana. Kiistanalaisen kappaleen on tehnyt mallilainen muusikko ja muslimi Toumani Diabaté, joka pitää Koraania tavanomaisena ja hyvänä innoituksen lähteenä musiikille. Pelilevyt painettiin joka tapauksessa uudestaan ilman Koraani-viittauksia, ja takaisin vedetyt pelilevyt on oletettavasti tuhottu.

## ROCK BAND 2 TÄSSÄ KUUSSA

Soittimet myytiin vasta joulukuussa

**E**lectronic Arts ja MTV ilmoittivat Rock Band 2 -musiikkipelin tulevan myyntiin Euroopassa marraskuun 14. päivän. Aluksi myyntiin saapuu vain Xbox 360 -versio. Julkaisu on vaillainainen siinäkin mielessä, että aluksi myyntiin saapuu pelkkä peli, uusien soitinohjainten myynti alkaa vasta joulukuussa.

Tilanne on siitä huolimatta parempi kuin ensimmäisen Rock Bandin suhteen, jota ei ole vielä julkaistu Suomessa virallisesti. Peli on kuitenkin ollut saatavilla jo kuukausia useista pelijä myyvästä liikkeistä, ja ilmeisesti Rock Band 2:n julkaisussa luotetaan siihen, että monilta pelaajilta löytyy ensimmäisen Rock Bandin soitinohjaimia, sillä ne ovat yhteensopivia Rock Band 2:n kanssa.

Jatko-osan uudistuksia ovat mm. rankan mokailun salliva No Fail Mode -pelitila ja rumpujen soittoa opettava Drum Trainer. Lisäksi yksinpelin puolelle on lisätty oma ura basistille, ja koko bändin kiertueitaakin on muokattu vähemmän rajoitettavaksi. Lisäksi verkkopelin puolella luvataan päivittäisiä haasteita, joissa voi kisaila kavereidensa kanssa keskinäisestä rokkikukkoudesta.

Suurin osa ensimmäisen Rock Bandin kappaleista on siirrettävissä Rock Band 2:een, ja kaikki verkkokaupasta ladatut lisäbiisit toimivat. Rock Band 2:n pelilevyllä löytyy yli sata kappaletta, joten vuoden loppuun mennessä Rock Band 2:n bisuvalikoiman luvataan ylittävän 500 kappaleen rajan. Moni odottaa Rock Band 2:a kuitenkin juuri paranneltujen soitinohjainten takia, sillä uusi rumpuohjain on langaton ja sisältää metallivahvisteisen bassorumpupolkimen. Myös rumpulevyjen on määrä olla vähemmän meluisat ja rumpuihin saa maksullisena lisävarusteena kolme lautasta.

**\_Jaakko Maaniemi**





## PELIEN IKÄRAJOISTA MAINOSVIDEO

PEGI-tunnusten tunnettuutta yritetään parantaa

**S**uomen peliohjelmisto- ja multimedia-yhdistys Figman tiedotustilaisuudessa sai ensiesityksensä uusi informatiivinen mainosvideo, joka tuo esiin PEGI-standardia ja pelien ikärajamerkintöjä.

Videossa kerrotaan muun muassa, että puolet kaikista videopeleistä soveltuvat kolmi-vuotiaiden ja sitä vanhempien pelattavaksi, kun taas ainoastaan 16-vuotiaille ja sitä vanhemmille soveltuvia pelejä on vain 16 prosenttia kaikista nimikkeistä. Vain joka kahdeskymmenesvideopeli on kielletty alle 18-vuotiailta.

Videon voi käydä katsomassa Figman sivuilta osoitteessa [www.figma.fi/pegi.htm](http://www.figma.fi/pegi.htm). Videosta on kaksi eri pituista versiota.

Euroopan pelialan kattojärjestö ISFE tutki yleiseurooppalaisen standardin tunnettuutta keväällä 2008. Suomalaisista pelaajista 78 prosenttia oli kuullut järjestelmästä, mutta vain 41 prosenttia tunnisti nimen. 97 prosenttia kaikista pelaajista oli huomannut videopeleissä olevat, pelien sisälöistä kertovat merkinnät, ja 81 prosenttia pelaajista piti niitä hyödyllisinä.

Vastaavasti vain 13 prosenttia suomalaisista pelaajista tiesi [www.pegi.info](http://www.pegi.info) -sivuston olemassaolosta. Sivustolta löytyy lisää tietoa PEGI-järjestelmästä sekä kaikkien tarkastettujen pelien ikäraja.

Suomessa noudatetaan yleiseurooppalaista PEGI-standardia, jonka ikäsuositukset ja -rajat määritetään hollantilaisessa NICAM-tarkastamossa. Valtion elokuvataarkastamo voi halutessaan tarkastaa Suomeen tulevia pelejä itse ja tarvittaessa tarkistaa ikäsuosituksen tai -rajan.

Suomessa ainoa varsinainen ikäraja on 18 vuotta, ja K18-pelejä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Lisätietoa pelien ikärajoista voi etsiä osoitteesta [www.pegi.info](http://www.pegi.info) tai Gamereactorin verkkokoarkistoista: [www.gamereactor.fi/lehti/pdf](http://www.gamereactor.fi/lehti/pdf). Gamereactorin numerosta 3 (tammikuu 2008) löytyy kattava artikkeli pelien ikärajoista ja niiden määrittämisestä.

**Jyri Paavilainen**



**PELIPERSOONIA** Suomen peliohjelmisto- ja multimedia-yhdistys Figman tiedotustilaisuudessa oli mukana myös julkisuudesta tuttuja pelaajia, joiden kanssa pääsi kokeilemaan erilaisia pelejä. Kuvassa Nintendoa maahantuovan AMO Oy:n Minna Kaivola katselee, kun nyrkkeilijä Eva Wahlström hyppää mäkeä Wii Fit -pelissä.

# ISFE TUTKI PELAAJIA

Suomalainen keskivertopelaaja on ajopeleistä pitävä 30-vuotias mies

**E**uroopan pelialan kattojärjestö ISFE (Interactive Software Federation of Europe) tutki viime keväänä eurooppalaisia pelaajia. Tutkimusta varten haastateltiin pelaajia eri Euroopan maista, ja Suomesta tutkimukseen osallistui 400 16–49-vuotiaasta pelaajaa.

Tutkimus paljasti, että 28 prosenttia suomalaisista on aktiivisia pelaajia. Miehistä pelaa 38 prosenttia ja naisista 18 prosenttia, joten pelaaminen on edelleen enemmän miehistä puuhaa. Paljon pelaavista miehiä on jopa 83 prosenttia, joten naisten pelaaminen vie vähemmän aikaa.

Suomalaisen pelaajan keski-ikä on 30 vuotta, ja jopa 40%:lla pelaajista on alle 16-vuotiaita lapsia. Ilahduttavasti näistä 90 prosenttia on pelannut pelejä lastensa kanssa.

Suosituimmat pelityypit ovat ajopelit (joita pelaa 61% pelaajista), räiskintäpelit

(49%) ja tasohyppelypelit (48%). Tutkimus selvitti myös pelaamisen syitä, joista suosituimmaksi nousi "koska pelaaminen on kivaa". Muita pelaamisen syitä olivat rentoutuminen ja ylimääräisen ajan hyödyllinen käyttö.

## Suomalaisella keskivertopelaajalla on hyllyssään 32 peliä

Tutkimuksen tulokset paljastettiin Suomen peliohjelmisto- ja multimedia-yhdistys Figman tiedotustilaisuudessa Helsingissä, jossa oli puhumassa myös elokuvaguru Pekka Lehtosaari. Lehtosaari puhui videopeleistä lapsiperheitä yhdistävänä asiana. Lehtosaaren mukaan videopelien pelaaminen on hyvä tapa viettää aikaa yhdessä lasten kanssa.

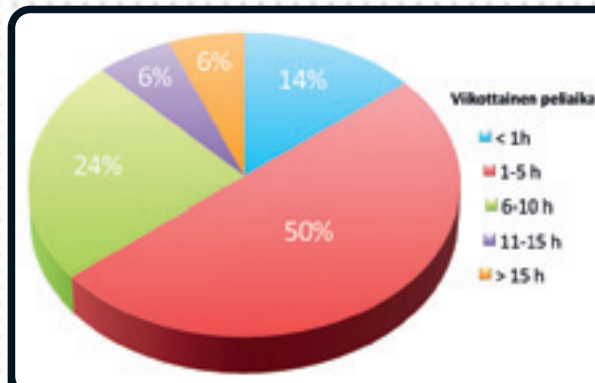
"Vastakkain pelaaminen ei aina onnistu,

sillä en pärjää enää, mutta pelejä voi pelata yhdessä muutenkin", Lehtosaari totesi.

Hän totesi huomanneensa, että pelaaminen on sosiaalinen harrastus, ja kummasteli yleistä käsitystä, jonka mukaan lapset pitäisi heittää pihalle tietyn ajan pelaamisen jälkeen.

"Kasvoitin itse Helsingin Kalliossa, enkä tiedä, mitä siellä ulkona oikein on. Mielestäni on mukavampaa, että tiedän, missä lapseni liikkuvat. Asumme nykyään Vuosaaressa, ja tullessani iltaisin kotiin näen hyvin vähän sellaisia aktiviteetteja, joista tulee sellainen olo, että 'voi kun meidänkin lapset olisivat tuossa mukana'. Jos vanhemmista tuntuu siltä, että lapset tarvitsevat raitista ilmaa, menkää niiden lasten kanssa ulos", Lehtosaari lähetti terveisiä suomalaisiin lapsiperheisiin.

**Jyri Paavilainen**



**MIEHET INNOKKAAMPIA** Puolet suomalaisista pelaajista pelaa keskimäärin yhdestä viiteen tuntia viikossa. Miehet ovat hieman naisia aktiivisempia pelaajia. Suurin osa pelaajista käyttää edelleen vanhempia pelilaitteita, mutta kaksi ensimmäistä PlayStationia ja Xbox ovat nykyään enimmäkseen naispelaajien käytössä. Innokkaammat miespelaajat ovat vaihtaneet jo uuden sukupolven konsoleihin. Voitanee siis sanoa, että pioneirit käyttävät suurimman osan suomalaisesta pelaajasta uusien konsolien parissa satunnaispelaajien tyytyessä edelleen vanhempiin laitteisiin.



**KAKSI KAMERA** Uudessa DSi-mallin käsikonsolissa on kaksi 0,3 megapikselin kameraa. Pikselien määrä voi kuulostaa pieneltä, mutta esimerkiksi Sony'n Playstation 2 -konsolin EyeToy-kamera oli tismalleen yhtä tarkka.

## UUSI DS-MALLI TULOSSA

Litteämpi käsikonsoli suuremmilla näytöillä julkaistiin Japanissa

**N**intendo julkisti kolmannen mallin kosketusnäyttöisestä DS-käsikonsolistaan. DSi-nimen saanut uutuuks on jo julkaistu Japanissa, mutta muualla julkaisu tapahtuu vasta ensi vuonna.

Konsolin uudistuksia ovat 12 prosenttia ohuempi muotoilu, 3,25-tuumaiset näytöt DS Liten kolmituumaisien tilalle, kaksi kameraa sekä SD-muistikorttipaikka Gameboy Advance -pelimoduulin paikan tilalla. Myös laitteen kaiuttimien kerrotaan olevan aiempaa paremmat. Ohuemmasta muotoilusta ja suuremmista näytöistä johtuen laitteen akkukeston on kerrottu olevan jonkin verran DS Liteä huonompi. Käyttäjää kohti kuvaavaa kameraa voi käyttää videopuheluihin langattoman nettiyhteyshuoneen lähellä, ja laite sisältää myös nettiselaimen.

Laitteen kameralla otettuja kuvia voi käsitellä yksinkertaisesti suoraan DSi:n ruudulla ja synkronoida niitä Wii-kotikonsolin Photo Channel -toiminnon kanssa. Uuteen käsikonsolimalliin liittyy myös uusi verkkokauppa, DSiWare Shop, josta voi ladata WiiWaren kaltaisia pikkupelejä samansuuntaisesti hinnoiteltuna. Pelit tulevat olemaan aluekoodilla suojattuja, joten länsimaaiset eivät pääse lataamaan japanilaista DSiWarea eikä toisinpäin.

Osa pelinkehittäjistä on varoittanut SD-muistikorttipaikan voivan johtaa laajamittaiseen pelipiratismiin. Myös GBA-pelimoduulipaikan poisto on saanut osakseen lievää kritiikkiä, sillä se estää Guitar Hero On Tourin kaltaisten, moduulipaikkaan liitettävien lisälaitteiden varassa toteutettujen pelien pelaamisen.

**\_Jaakko Maaniemi**



### SITAATTI



**"Twilight Princess ei ollut huono peli, mutta siitä puuttui silti jotain"**

Nintendon peliguru **Shigeru Miyamoto** pohdiskeli edellisen Legend of Zelda -pelin laatua.

### TAPAHTUNUTTA

#### MTV JA EA SOPIMUKSEEN THE BEATLESISTA

Juuri ennen lehden painoon menoa Rock Band -musiikkipelejä yhdessä julkaisevat Electronic Arts ja MTV tiedottivat päässeensä sopimukseen The Beatlesin musiikin hyödyntämisestä. Sopimuksen myötä The Beatlesin ikivihreitä klassikoita kuultaneen ainakin Rock Band -peleissä, ja koska kyseessä on musiikkiläisenssin Graalin malja, ei olisi lainkaan ihme, jos The Beatles saisi jonkinlaisia nimikkojulkaisuja. Kilpaileva Activision Blizzard työstää ahkerasti nimikkojulkaisuja Guitar Hero -sarjaansa, myynnissä olevan Guitar Hero: Aerosmithin lisäksi tulossa on myös Metallicaa ja Jimi Hendrixia.

#### SAINTS ROW 2:N PC-VERSIO ENSI VUONNA

Hyvän vastaanoton konsoleilla saanut humoristinen gangsteripeli Saints Row 2 julkaistaan pc:lle vasta ensi vuonna, tarkemmin sanottuna 5.1.2009. Lykkäyksen syy on tavanomainen, eli studion halu hioa peli mahdollisimman hyvään tai ainakin riittävän hyvään myyntikuntoon. Lykkäystiedon yhteydessä mainitaan erikseen pelin ohjauksen muokkauksen hiirellä ja näppäimistöllä pelattavaksi teettävän töitä. Pc-versio tukee myös Xbox 360:n peliohjaimen käyttöä.

#### GHOSTBUSTERS-PELI ATARIN JULKAISTAVAKSI

Activisionin ja Vivendi Gamesin fuusion myötä joukko pelejä, myös hyvässä kehitysvaiheessa ollut Ghostbusters, jäivät vaille julkaisijaa. 50 Cent: Blood on the Sandin nappasi THQ, ja Ghostbusters on päätyttyä huhujen mukaisesti Atarin julkaistavaksi. Julkaisuajankohtaa ei ole tiedotettu, mutta huhujen mukaan se tapahtuisi ensimmäisen Haamujengi-elokuvan 25-vuotispäivänä ensi kesänä.

### INTERNET

UUTISIA - GAMERACTOR.FI

#### PÄIVITTÄISIÄ UUTISIA

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

#### GRTV-VIDEOITA

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

#### KESKUSTELUFOORUMI

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



## THE CONDUIT SEGALLE

Wiin tuleva räiskintäpeli sai viimein julkaisijan

**H**igh Voltage Software -pelistudio Wille työstämän räiskintäpeli The Conduitin julkaisijaa arvuuteltiin pitkään, mutta asia on viimein selvinnyt. Pelin julkaisee ensi keväänä Sega.

The Conduit on saanut runsaasti huomiota osakseen, sillä se edustaa Wiin pelivalikoimassa harvinaista pelihahmon silmin kuvattujen räiskintäpelin lajityyppiä, ja vieläpä tyyppillisesti Playstation 3:lla ja Xbox 360:lla tyyppillisiin painotuksiin.

Peliä markkinoidaan huippuluokan teknikalla ja ennennäkemättömän hienolla grafiikalla. Peli myös hyödyntää Wiin viimeisimpiä lisälaitteita, nettipelissä puheyhteyden mahdollistavaa WiiSpeak-mikrofonian ja ohjaimen tarkkuutta parantavaa, kaukosäädinohjaimen liitettävää Motion-Plus-lisälaitetta.

Lisäksi pelissä luvataan olevan erittäin kattavat ja pikkutarkat mahdollisuudet ohjaustavan mukauttamiseen itselle sopivaksi nappien toimintojen uudelleenjärjestelystä ja kääntönopeuksien säädöstä aina ohjauksen tuntuun vaikuttavien kuolleiden alueiden laajuuksia myöten. Tällaiset toiminnot viittaavat kokeneille räiskintäharrastajille suunnattuun peliin, tai ovat ainakin kaukana Wiin monista yksinkertaisista perhepeleistä.

Teeman ja tarinan puolesta peli on niin ikään ehtaa räiskintäviihdettä, sillä pelissä puolustetaan Washington D.C.:tä hyönteismäisten avaruusolioiden hyökkäykseltä ja ratkotaan samalla miehitysyhtiön taustalta paljastuvaa salaliittoa salaisen palvelun agentin rynnäköhaalareissa. Viime kuukausien lukuisten Wiin toimintapelijulkistusten myötä Nintendon kotikonsolin pelitarjonta alkaa näyttää paljon vetoavammalta toimintapelien harrastajan näkökulmasta kuin aiemmin.

**\_Jaakko Maaniemi**



## STARCRRAFT II TRILOGIAKSI

Suursuosikin jatko-osa kolmiosaiseksi

**B**izzard on ilmoittanut julkaisevansa odotetun Starcraft -strategiapelin jatko-osan kolmessa osassa. Syyksi kerrotaan tekijöiden halu luoda jokaiselle pelin kolmesta roodusta 26-30 tehtävää ja runsaasti välianimaatioita sisältävä yksinpelikanpanja.

Samalla jokaiseen kampanjaan voidaan sisällyttää suurempia pelimekaanisia erityispiirteitä kuin kaiken survominen yhteen peliin mahdollistaisi. Ensimmäinen Starcraft II -peli käsittää ihmisten Wings of Liberty -kampanjan, jonka jälkeen ovat luvassa Zerg-avaruushirviöiden Heart of the Swarm ja lopuksi niin ikään avaruudrotu Protossien Legacy of the Void.

Ilmoitus on otettu vastaan verkkokeskusteluissa negatiivisesti, ja Activision Blizzardia on syytetty fanien rahastamisesta. Vastauksena kritiikkiin tekijät ovat luvanneet kahden jälkimmäisen osan olevan täysihintaista peliä halvempia, mikäli niiden sisällön suhteen päädytään lisälevymäiseen kokonaisuuteen.

Trilogioidumisesta huolimatta kaikki rodut ovat pelattavissa alusta lähtien moninpelissä ja moninpelin skirmish-taistelussa tekoälyä vastaan. Runsaista kuva- ja videopätkäjulkaisuista huolimatta Starcraft II ilmestyy pc:lle ja Macille vasta ensi vuonna. Eri osien välisestä aikatauluksesta ei ole vielä varmaa tietoa, mutta sen on arvioitu olevan vuoden luokkaa.

**Matti Isotalo**



**JEDIHONSENTRAATIO** Edellisessä Star Wars -massiivimonipelissä jedipopulaation määrän rajoituksen poistaminen tuotti joka kolon ja kukkulan täyteen kaapuihin pukeutuneita käsiheitteluiloja. Onkin mielenkiintoista nähdä, miten Star Wars: The Old Republic ratkaisee vastaavan ongelman.

# MASSIIVISTA TÄHTIEN SOTAA

LucasArts lähtee nettiroolipelikiilpaan menestysreseptillä

**T**ähtien sodan oikeudet omistava LucasArts hyökkää tuottoisille nettiroolipeliin markkinoille yhteistyössä pelijulkaisijajätti Electronic Artsin kanssa. Lokakuussa julkistetun Star Wars: The Old Republicin tekee erinomaisista yksinpelattavista roolipeleistä tunnettu Bioware. Uutuukainen pyrkii erottumaan tiukasti kilpailuilla nettiroolipelimarkkinoilla tutun brändin lisäksi vahvalla tarinankerronnalla.

Ajallisesti Star Wars: The Old Republic sijoittuu Tähtien sota -elokuvia edeltävään aikaan. Sithien ja Jedien välillä vallitsee hauras välirauha, ja pelaaja voi luoda hahmonsa Jedien, Sithien tai muiden osapuolten eri hahmolokista. Uutuutena tekijät lupaavat muita nettiroolipelejä vahvempaa ja pelaa-

jan toimien mukaan haarautuvaa tarinankerrontaa. Pelaajan rinnalla seikkailee Biowaren arvostettujen Star Wars: Knights of the Old Republic -roolipeliin tapaan tekoälyn ohjaamia sivuhahmoja omine juonineen ja luonteineen. Pelin käsikirjoitusta työstää 12-henkinen ammattikirjoittajajoukko, joista osa on työskennellyt tarinan ja sen moninaisten sivuhaarojen kanssa ja kahteen vuoden ajan. Mukana roikkuvat apulaiset reagoivat pelaajan toimiin, ja saatavat ristiriitatilanteessa jopa lähteä kavelemaan. Sivuhahmojen ja toisten pelaajien ohjaamien hahmojen yhteydestä ei ole vielä kerrottu paljoa, mutta Star Wars: The Old Republicin on mainittu olevan kilpailijoitaan yksinpelaajaystävällisempi.

Fantasia-aiheisten pelien hallitsemat nettiroolipelimarkkinat ovat olleet sciiteemaisille peleille ongelmallisia. Vuonna 2001 julkaistu Anarchy Online ei saavuttanut suurta suosiota ja viime vuonna julkaistu Tabula Rasa hiipui nopeasti.

Myöskään Tähtien sodan nimi ei takaa menestystä, sillä vuonna 2003 julkaistun Star Wars Galaxiesin orastava menestys tyssäsi kesken kaiken epäonnistuneisiin uudistuksiin. Biowarella on edessään näytön paikka, sillä onnistuneiden sciifinettiroolipeliin lista rajoittuu avaruuspeleihin Eve Onlineen. Star Wars: The Old Republicin julkaisupäivästä ei ole toistaiseksi edes summittaista tietoa.

**Matti Isotalo**



**TUIKUTTIMET JA VALOPALLOT** Tulevaisuuden aseisiin on vaikea saada samaa meininkiä kuin kirveisiin sun muihin kättä pidempiin. Star Wars: The Old Republic ottaa tämän toivottavasti huomioon. Samalla voisi huolehtia siitä, että Pimeän puolen torrakkoita jo pitkään vaivanneet tähtäsongelmat korjataan.

# Risk

**PYSTYTKÖ  
VALLOITTAMAAN  
KOKO MAAILMAN?**



**RISK ON ÄÄRIMMÄINEN SOTASTRATEGIAPELI!**

**TEHTÄVÄSI ON YKSINKERTAINEN: VALLOITTAJAA MAAILMA  
– JA VAIN YKSI SOTAJOUKKO VOI VOITTA!**

**OLE KUITENKIN VARUILLASI – VARMA VOITTO VOI  
MUUTTUA YHTÄKKIÄ MURSKAAVAKSI TAPPIOKSI!**



[WWW.HASBRO.FI](http://WWW.HASBRO.FI)

**Risk – TAISTELU ALKAKOON!**



## WII SPEAK JOULUKUUSSA

Wiin käyttöliittymään jälleen uusi kanava

**M**yös Nintendon Wii-konsolin käyttäjät saavat joulun alla mahdollisuuden keskustella verkon yli, kun Wii Speak -kanava avautuu joulukuun 5. päivää.

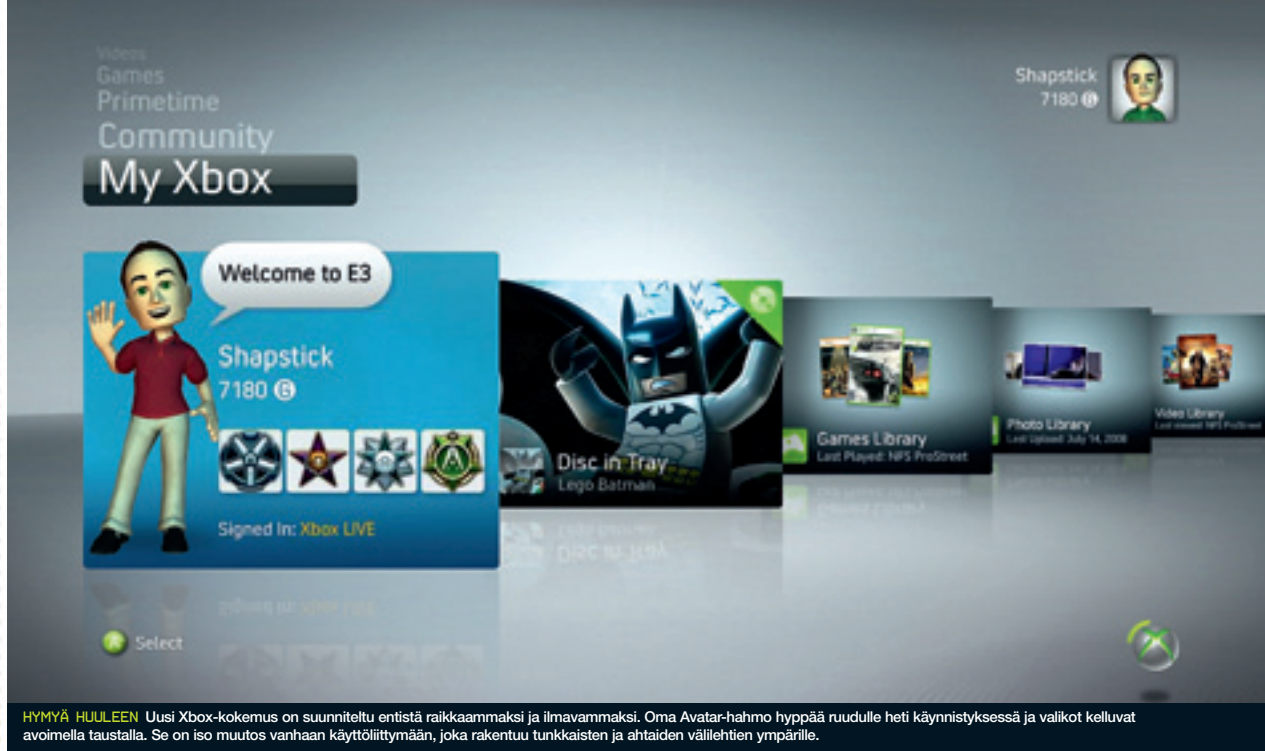
Wiin käyttöliittymään lisättävä kanava on maksuton ja mahdollistaa keskustelun, valokuvien jaon ja tekstiviestien vaihton. Keskustelu tapahtuu Wii Speak -mikrofonin avulla. Mikrofonia myydään aluksi vain Animal Crossing: Let's Go to the City -pelin mukana, eikä toistaiseksi ole tietoa, koska mikrofoni julkaistaan erillisenä lisävarusteena.

Wii Speak -kanava ladataan Wiin verkkokaupasta. Animal Crossingin Wii-version mukana tulee koodi, jonka avulla kanavan saa ladattua.

Wii Speak -mikrofoni poikkeaa esimerkiksi Xbox 360:n mukana tulevasta, sillä se ei ole henkilökohtainen headset, vaan asetetaan TV:n yhteyteen. Näin kaikki huoneessa olevat pääsevät ääneen. Mikrofonin mukana ei tule kuuloketta, vaan keskustelun ääni toistetaan television kautta. Samaa keskusteluryhmään mahtuu neljä käyttäjää Mii-hahmoineen.

Animal Crossing: Let's Go to the Cityn lisäksi Wii Speakia hyödyntävät tulevaisuudessa ainakin Hey! You! Pikachu! sekä räiskintäpeli The Conduit.

**Jyri Paavilainen**



**HYMÄ HUULEEN** Uusi Xbox-kokemus on suunniteltu entistä raikkaammaksi ja ilmavammaksi. Oma Avatar-hahmo hyppää ruudulle heti käynnistyksessä ja valikot kelluvat avoimella taustalla. Se on iso muutos vanhaan käyttöliittymään, joka rakentuu tunkkaisten ja ahtaiden välillehtien ympärille.

# NEW XBOX EXPERIENCE 19.11.

Suuri syyspäivitys piristää Xbox 360:n olemusta

**K**esällä paljastettu New Xbox Experience sai Tokyo Game Show'ssa julkaisuajan ja saapuu Xbox 360:lle ladattavaksi marraskuun 19. päivää. Prameasti nimetty ohjelmistopäivitys mullistaa konsolin päävalikon ilmeen ja tuo mukanaan joukon mielenkiintoisia uudistuksia.

NXE:n tärkeimpiä ominaisuuksia ovat Avatarit, joista jokainen voi muovailla oman kolmiulotteisen näköishahmonsaa virtuaalientilille. Avatarit muistuttavat Wiin Mii-hahmoja, mutta ovat rahtusen realistisempia. Avatareille voi myös muun muassa pukea

erilaisia trendivaatteita.

Päivityksellä pyritään myös helpottamaan konsolin käyttöä ja yhteydenpitoa kavereihin. Pelit voi kopioida konsolin kiintolevylle latausajkojen minimoimiseksi ja uudessa Live Partyssa kasataan kaverit yhteen jo ennen nettikarkeloihin siirtymistä. Microsoftin kannalta NXE yksinkertaistaa Xbox 360:n päivitysprosessia, joten halutessaan yhtiö voi tarjota konsolin käyttäjille uusia ominaisuuksia vaikka joka kuukausi.

Pelkkää glorioa NXE ei ole kuitenkaan heruttanut. Pian julkaisuajan julkistuksen

jälkeen kävi ilmi, että päivityksen asennus edellyttää 128 megatavua vapaata tallennustilaa. Uutinen ei ilahduttanut Xbox 360:n karvalakkimallien omistajia, joilla tallennustila on tiukassa.

Onneksi Microsoft lupaa anteliasta muistipäivitystä tilanpuutteesta kärsiville. Vaihtoehtoina ovat isompi muistikortti ilmaiseksi tai 20 gigatavun kiintolevy sopuhintaan. Lisätietoa muistipäivityksestä löytyy internetistä osoitteesta [www.xboxstorageupgrade.com](http://www.xboxstorageupgrade.com).

**Kimmo Pukkila**

# LISÄOSA HALO 3:EEN

Microsoft ei luovu vielä hyvästä lypsylehmästä

**M**icrosoft paljasti Tokion pelimessuilla Bungien seuraavan projektin, joka pudotettiin kesän kovasta E3-uutisyörytyksestä viime hetkellä. Ehkä syystäkin. Kyseessä ei nimittäin ole täysin uusi peli, vaan Halo 3:n pohjalta rakennettu lisäosa, johon kuuluu uudenlainen yksinpelikampanja.

Halo 3: Reconiksi nimetty lisäosa kertoo tapahtumista, jotka sattuvat maan kamaralla pelaajan seikkaillessa kaukana avaruudessa Halo 2:ssa. Tapahtumaympäristönä nähdään vanha tuttu New Mombasan kaupunki, joka on Covenant-muukalaisliittouman hyökkäyksen kohteena.

Poikkeuksellisesti pelin pääosassa ei nähdä sarjan keulakuvaa Master Chiefiä, vaan maailmanpelastuspuuhiin pääsee eräs Orbital Drop Shock Trooper -joukon sotilas, eräänlainen tulevaisuuden laskuvarjojääkäri. Käytännössä näkövinkkelin vaihdos tarkoittaa sitä, ettei pelaaja ole enää kaiken kestävä supersotilas, vaan joutuu taistelemaan hieman totuttua varovaisemmin.



**MIHÄ CHIEF?** Halo 3: Recon ottaa kokonaan uuden näkökulman Halo-trilogiaan asettamalla pääroolin rivisotilaan.

Halo 3: Recon ei vaadi alkuperäistä Halo 3:a toimiakseen, mutta sisältää räiskintähitin nettipelin kokonaisuudessaan, lisäkenttien kera. Tämän ansiosta molem-

pien pelien omistajat voivat pelata netissä yhdessä. Lisäosa julkaistaan Xbox 360:lle syksyllä 2009.

**Kimmo Pukkila**



**KOTIMAISTA LAATUA** Suomalainen Super Stardust HD oli ensimmäisiä todella näyttäviä Playstation 3:n Full HD -pelejä, nyt peli tekee historiaa toisen kerran. Pokaaleja voi tienata ensimmäisenä Super Stardust HD:ssa.

## TEKKEN 6 XBOX 360:LLE

Playstation menettää yhä lisää perinteisiä yksinoikeuksiaan

**K**olikkopelikulttuuri ja -bisnes ovat edes jonkinlaisissa voimissa enää Japanissa. Yksi pelityyppien kestoosikeista ovat taistelupelit, joiden suurnimiin kuuluu Street Fighterin ja Virtua Fighterin lisäksi ilman muuta Tekken-sarja.

Mätkintäpelisarjan kuudes osa saa joulukuussa päivityksen, kun Tekken 6: Bloodline Rebellion julkaistaan. Pelihalluutus julkaistaan ensi vuonna myös Playstation 3:lle, ja yhtenä Microsoftin yllätysjulkistuksista Tokyo Game Show -pelimessuilla, myös Xbox 360:lle ensi syksynä. Kyseessä on ensimmäinen kerta, kun Tekken-peli nähdään Microsoftin konsolilla.

Bloodline Rebellion sisältää joitakin uudistuksia ja lisäyksiä Tekken 6:n perusversioon. Eri taistelijoiden välistä tasapainoa on tarkennettu ja mukana on ainakin kaksi uutta hahmoa, robotti Alisa Bosconovitch ja niin ikään pitkällä sukunimellä siunattu nuorukainen Lars Alexandersson. Uusien hahmojen myötä taistelijajoukko kasvaa peräti 43 hahmoon. Taistelijoitten ulkonäköä voi muokata jonkin verran erilaisilla asuilla, asusteilla ja hiustyyliillä. Tarjolla on myös uusia taisteluareenoita. Ainakin Playstation 3 -version on kerrottu sisältävän vielä lisäksi sellaista sisältöä, jota ei pelihalliversiossa ole.

**Jaakko Maaniemi**



## PSP:LLE OMA KAUPPA

Itsenäinen verkkokauppayhteys povaa levyasematonta versiota

**Y**ksi Sonyn mielenkiintoisimpia spekulatioita herättäneistä julkistuksista oli PSP-käsi-konsolin 5.00-ohjelmistopäivityksen sisältämä suora yhteys PSN-verkkokauppaan, tai oikeastaan siihen liittyvä maininta kaikkien Sony Computer Entertainment Japanin julkaisemien pelien tulevan jatkossa saataville umd-levyjulkaisun lisäksi myös verkkokauppaan.

Lehden painoon mennessä ei ollut vielä selvää tulevatko täysihintaiset PSP-pelit digitaaliseen jakeluun osittain tai kokonaan myös Euroopassa. Jos näin käy, lienee vain ajan kysymys, koska

PSP:stä julkaistaan umd-levyasematonta malli. 16.11. Suomeksi myyntiin tullut PSP-3000 -uutuusmalli sisältää vielä umd-aseman, joka on yksi konsolin eniten virtaa kuluttavista, tilaa vievistä ja kalleimmista osista.

Levyasemasta eroon pääsy voisi alentaa sekä konsolin että pelien hintaa, pienentää konsolin ulko-mittoja entisestään ja lisätä akkukestoa. Korvaava tallennusratkaisu olisi todennäköisesti joko konsolista jo nyt löytyvä Memory Stick -muistikorttipaikka, sisäänrakennettu muisti tai kiintolevy.

**Jaakko Maaniemi**

### SITAATTI



**“Japani on menettänyt asemansa videopelien markkinajohtajana.”**

Square-Enixin johtaja Yoichi Wada myönsi japanilaisten peliyritysten takerrelleen.

### MESSUILTA

#### TECMOLTA QUANTUM THEORY PLAYSTATION 3:LLE

Tecmon julkistuksiin tämän vuoden Tokyo Game Show'ssa kuului mm. täysin uusi räiskintäpeli Playstation 3:lle nimeltä Quantum Theory. Nimestään huolimatta kyse ei ole mistään kovin älyllisestä, sillä Quantum Theory tarjoaa perinteisen näköistä, pelihahmon ulkoa kuvattua räiskintää. Pelin päähahmojen, Sydin ja Fillenan, täytyy alustavien tietojen mukaan selviytyä ulos "elävästä tornista", joka muuttuu muotoaan. Gears of War -henkinen suojasta suojaan liikkuminen on siis elävän ympäristön takia tavallista hankalampaa.

#### NINETY-NINE NIGHTS SAA JATKOA

Microsoft ilmoitti Tokyo Game Show'ssa, että Ninety-Nine Nights 2 on tekeillä Xbox 360:lle. Toimintapelisarjan ensimmäinen osa tarjosi taistelua tuhansien vihollisyksiköiden keskellä, mutta kärsi onnettomasta käsikirjoituksesta, epäriilusta vaikeustasosta ja yleisestä hiomattomuudesta. Jatko-osan ominaisuuksista ei vielä ole tarkempaa tietoa, mutta toivoo sopii, että peli on edeltäjänsä selvästi parempi.

#### KONAMI TYÖSTÄÄ UUTTA CASTLEVANIAA

Tokyo Game Show tarjosi vampyyrihipan ystäville hyviä uutisia, kun Konami paljasti tekevänsä uutta Castlevania-peliä Xbox 360:lle ja Playstation 3:lle. Vielä ei tiedetä, onko kyse perinteisestä kaksiolotteisesta piiskanheiluttelusta vai modernimmasta kolmiolotteisesta versiosta. Konami on ilmaissut mieltymyksensä kaksiolotteisiin Castlevania-peleihin, mutta nykyään useimmat pelaajat suosivat kolmiolotteisia pelejä. Edelliset Castlevania-pelit on julkaistu Nintendo DS:lle, ja ne ovat olleet kaksiolotteisia.

#### UUDISTETTUA RÄISKINTÄÄ XBOX LIVE ARCADEEN

Microsoft paljasti TGS-lehdistötillaisuudessaan, että Xbox Live Arcadeen on tulossa talvella klassista räiskintää, kun R-Type Dimensions julkaistaan Xbox 360:n ladattavassa palvelussa. R-Type Dimensions yhdistelee R-Type -klassikkosarjan kahta ensimmäistä osaa, ja tällä kertaa mukaan on heitetty myös yhteistyöpelit kahdelle pelaajalle sekä samalla konsolilla että verkon välityksellä. Koska vanhan koulukunnan räiskintä ovat tunnetusti uskomattoman vaikeita, R-Type Dimensionsissa on myös loputtomat elämät antava pelitila, joten heikommatkin pelaajat saavat mahdollisuuden läpäistä pelin. R-Type-pelien grafiikkaa uudistetaan kolmiolotteiseksi, mutta valittavana on myös perinteinen kaksiolotteinen ulkokuori.



## HOME SAI SISÄLTÖTUHEA

Iso tukku pelintekijöitä mukaan Sonyn projektiin

**S**ony ilmoitti sopineensa 24 peliyrityksen kanssa jonkinlaisesta tuesta

Playstation 3:n Home-virtuaali-kotipalveluun. Home on Second Lifen tapainen pelimaailma, johon Playstation 3:n omistaja voi tehdä oman virtuaalimainansa, sisustaa oman kämppänsä ja tavata ystäviään verkon kautta.

Myös pelaajan pelikirjasto näkyy Home-kodissa eri tavoin, ja julkistettu sopimus koskee juuri tätä näkyvyyttä. Osa yhtiöistä tulee tekemään Homeen peleihinsä liittyviä tapahtumia ja esineitä, kuten pelihahmojen nukkeja. Jälkimmäiseen joukkoon kuuluu ainakin Capcom Street Fighter IV -hahmoineen.

Luonnollisesti Sonyn omilla peleillä tulee olemaan vahva Home-näkyvyys. Erikseen Sonyn peleistä on mainittu ainakin Uncharted: Drake's Fortune, Warhawk, Motorstorm: Pacific Rift, Siren Blood Curse, Resistance 2 ja Everybody's Golf.

Tokyo Game Show'ssa julkistettu yhteistyösopimus koskee seuraavia julkaisijoita: Ubisoft, Activision Blizzard, Capcom, Tecmo, Konami, Sega, Irem, D3 Publisher, Acquire, Atlas, Walt Disney Japan, AQ Interactive, SNK Playmore, Gung Ho Online Entertainment, Q Entertainment, Game Republic, Genki, Koei, Spike, Nippon Ichi Software, Paon, Hudson ja Bandai Namco.

Home-palvelun julkistusta on lykätty uudestaan ja uudestaan vuoden päivät, mutta palvelun julkisen kokeiluvaiheen odotetaan alkavan vielä tänä vuonna.

**Jaakko Maaniemi**



# MUISTIKUVA: ATARI 2600

Tikku-ukkopelien luvattu laite elää yhä lämpimissä muistoissa

## MUOTOILUIHME

Konsolin ohjain jäi monen muistiin tai paremminkin kämmenpohjiin kuin mikään kipeän muotoilunsa vuoksi. Vaikka tikku tavalliselta joystickiltä näyttääkin, on se siiti tavallisen padin malliin digitaalinen.

## PITKÄ ELINKAARI

Konsoli ilmaantui markkinoille ensimmäistä kertaa 1977. Tuki laitteelle lopetettiin vasta 15 vuotta myöhemmin 1992. Sinä aikana laite oli myynyt maailmanlaajuisesti yli 30 miljoonaa yksikköä.

## KASETITONTA PELATTAVAA

Useassa konsolissa oli pelejä sisäänrakennettuna, jotta alkuun pääsisi ilman lisäostoksia. Pelivalikoimaa selattiin konsolin paneelista löytyvällä metallisella vivulla, jolla esimerkiksi oman konsolin 32 sisäänrakennetun pelin selaaminen oli hidasta puuhaa.



## YHTEENSOPIVAT OHJAIMET

Konsoli käytti ohjaimien liittämiseen klassisia Atari-portteja, jotka olivat käytössä myös monissa muissa laitteissa. Niinpä konsolin pelejä pystyi halutessaan pelaamaan vaikkapa Amigan joystickilla tai Megadriven ohjainlaatala.

## RAJUJSTI TEHOA

Konsolin sydämenä toiminut prosessori hurjasteli peräti 1,19 megahertsin vauhtia. Vertailun vuoksi esimerkiksi GameCuben prosessori toimi 485 megahertsin taajuudella.

## VÄRIÄ PELIIN

Vaikka teknisesti pelit eivät kummoisilta näyttäneet, sai konsolin yli sadan värin paletilla monenkirjavaa jälkeä aikaan. Esimerkiksi NESin väripaletti käsitti vain 48 väriä.



## TERON TAKUUVALLINNAT

Atari-mies Kerttula kertoo lapsuutensa peleistä



### PITFALL

Activision 1982

Viidakossa seikkailleen Pitfall Harryn seikkailu oli monelle ensi-askelel tasohyppelypelin maailmaan. Kontrollit olivat pätevät ja seikkailu vaikea joskaan minikäänlaista varsinaista loppua pelissä ei kuolemaa lukuun ottamatta ollut.



### SUPERMAN

Atari 1978

Atarin teräsmies säilyy muistoissani kenties sekvimpana pelaamanani pelinä. Ideana oli ilmeisesti rakentaa Lex Luthorin räjäyttämältä siltä uudestaan etsimällä sen palasia ympäri Metropoliasta. Kaupunki oli suuri, eikä tekniikka mahdollistanut esimerkiksi karttaruutta, joten korjaamatta jäi.



### BOXING

Activision 1980

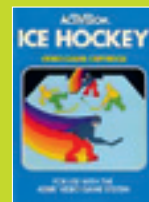
Kaksikulotteinen ja erittäin yksinkertainen nyrkkeily-peli oli yksi eniten pelaamistani konsolin peleistä. Simppelistä luontestaan johtuen ottelut olivat usein kaoottista ja naurunsekaista napinhakkausta. Varsinaista takitiikkaa voittamiseen ei tarvittu.



### GOPHER

Zellers 1982

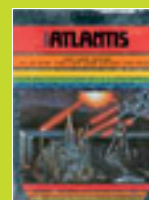
Maan alla möyrivä myyrä uhkaa syödä maajussin porkkanat, joten jälkimmäinen tarttuu lapioon ja estää jyrjsijän aiheet. Erittäin hauska ja nopeasti hektiseksi muuttuva toimintapeli on monelta jo unohtunut, vaikka se toimisi esimerkiksi selainpelinä edelleen mainiosti.



### ICE HOCKEY

Activision 1981

Primitiivinen lätkäpeli oli konsolilla ainoa laatuaan. Joukkueita oli tasan kaksi ja molemmissa joukkueissa vain kaksi pelaajaa, yksi hyökkääjää ja yksi puolustajaa. Erityisesti kaksipelissä numerot olivat pelin päätyttyä kuin käsipallo-ottelusta.



### ATLANTIS

Zellers 1982

Avaruusolennot hyökkäävät merenalaiseen Atlantiksen kaupunkiin ja pelaajaraasu lyödään vastamaan yksin kaupungin puolustuksesta. Jokaiseen ohjaimen liikkeeseen oli liitetty laukaus määrätystä tykkitornista, joten varsinkin pelin edetessä tikkaa sai vispata toisissaan.

## PERUSTIEDOT

Nimi KRATOS  
 Pituus VLI 2 M  
 Paino VLI 100 KG  
 Ammatti SODAN JUMALA  
 Erikoisaaminen LIEHII-  
 MIEHÖJEN HEILUTTELU  
 Tuttu GOD OF WAR -PELEISTÄ



# PROFIILI: KRATOS

Olympoksen vuorella kaikuu kalpean kostajan karjaisu

## KREIKAN JUMALAT VAIVISKOOT

**K**almankalpea Kratos on lyhyessä ajassa noussut suosituimpien antisankarien joukkoon. Liekö saavutus God of War -sarjan armottoman rautaisen pelattavuuden ansiosta, sillä kaikessa äijämäisyydessään Kratos ei ole maailman persoonallisin ja yllättävin turpaanvetäjä. On silti myönnettävä, että tiettyä karismaa Kratoksen piirteissä piilee ja hahmo istuu omaan kovaonniseen rooliinsa kuin valettu.

Kratoksen alkuperää voi etsiä antiikin Kreikan tarustoista, mutta God of War -tähten yhteys

tarustojen Kratokseen on lähinnä viitteellinen. Edes pelihahmon ulkonäkö ei ollut alusta asti täysin kreikkalainen, vaan suunnittelijat hakivat inspiraatiota muun muassa Afrikan alkusukkasheimosta.

Lopulta hahmo muovautui nykyisiin mittoihinsa, osittain brutaalia luonnetta kuvastaneiden tyyliseikkojen löytyessä, osittain teknisistä syistä. Esimerkiksi hulmuavista hiuksista luovuttiin, koska niiden toteuttaminen nopeatempoisessa toimintapelissä olisi ollut työlästä ja hankalaa.

Näin Kratoksesta tuli kalju.

God of War -peleissä Kratos on kostoretellä. Entisestä spartalaisarmeijan kapteenista on koulintunut itse sodan jumala (eng. god of war), mutta kuten tunnettua, Kreikan jumalten elo muistuttaa lähinnä Kauniita ja rohkeita. Kratos kokee juonittelun ilot ja surut kovimman kautta, mikä ajaa petkutettua soturia eteenpäin. Kiukun tuntevat nahoissaan niin syylliset kuin syyttö-mätkin hurjien kettinkimiekkojen välityksellä.

**\_Kimmo Pukkila**



# GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



## Klonoa: Door to Phantomile

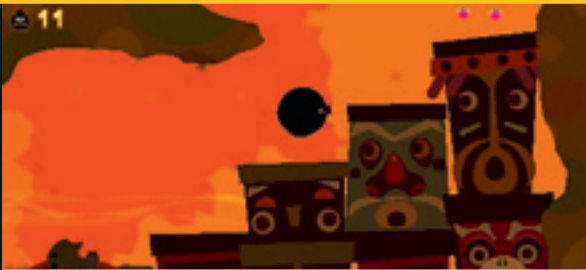
Wii / 2009

Tasohyppelypeli Klonoa: Door to Phantomile ilmestyi ensimmäiselle Playstation-konsolille 10 vuotta sitten ja sai paljon kiitosta osakseen. Nyt Nintendon Wii:lle on tekeillä pelistä uusversio, joka tarjoaa muun muassa päivitettyä grafiikkaa. Toivottavasti uudistettu Klonoa tuodaan Eurooppaan mahdollisimman nopeasti, sillä kuvat näyttävät kivoilta.

## Alan Wake

XBOX 360 / ?

Max Payne -sarjalla maailmanmaineeseen noussut Remedy on jo pitkään puuhailnut uuden toimintatrillerinsä Alan Waken parissa. Töitä on paiskittu sen verran antaumuksella, ettei pelin hehkutukseen ole jäänyt aikaa, mutta lokakuussa espanolaiskehittäjä viimein raotti luolansa suuta. Esiin tupsahti uusi uljas Alan Wake -traileri, muutaman kuvan kera. Näyttää fantastiselta. Edelleen.



## Loco Roco 2

PSP / MARRASKUU

PSP:n pelivalikoima täydentyy joulun alla herttaisilla palleroilta, kun Loco Roco 2 pomppii kauppihin. Jatko-osaan on luvassa parannuksia ja uusia ominaisuuksia, mutta kuvien perusteella palleroiden pyörittely ei näytä suunnattomasti vanhasta muuttuneen. Hyvä niin, sillä Loco Roco on yksi PSP:n riemukkaimpia ja parhaimpia pelejä.

## Patapon 2

PSP / 2009

Patapon-mania valtasi maailman aiemmin tänä vuonna, kun viehättävä rytmipohjainen strategia-peli julkaistiin. Ei ole siis kovin yllättävää, että pelille on tulossa jatko-osa. Tällä kertaa pataponeja voi komentaa jopa neljän pelaajan voimin. Japanissa julkaistaan tässä kuussa Patapon + PSP -yhteispaketti, mutta pelin Euroopan julkaisusta ei ole vielä tietoa.



## GTA: Chinatown Wars

NINTENDO DS / 2008

GTA-sarjan seuraava osa hyppää Nintendon konsolille, sillä Chinatown Wars on suunniteltu varta vasten DS:llä pelattavaksi. Valtaosa liikkeistä toteutetaan DS:n kosketusnäytöllä ja ylimääräisen ajelun määrää on pyritty vähentämään. Näin peli sopii kiireisemmällekin. Visuaalisesti Chinatown Wars esitellään kolmiulotteisella piirrosgraafiikalla ja toimintaa seurataan lintuperspektiivistä.

## Eat Lead: The Return of Matt Hazard

PC, PS3, XBOX 360 / 2009

Ensi vuoden alkupuolella valmistuva Eat Lead: The Return of Matt Hazard tarjoilee annoksen peliparodiaa, sillä siinä nauretaan toimintapelin sankareille ja kliseille. Eat Leadin fiktiivinen tarina kertoo "kuuluisasta" Matt Hazardista, joka comebackiä tehdessään joutuu keskelle arkkivihollisensa katalaa juonta. Luvassa on kieli poskella tehtyä räiskintää tuttujen peliklassikoiden hengessä.



**SONY VAIO JS190J**

HINTA N. 1200,-

Applen iMac on hallinnut tietokonemarkkinoita ainakin tyylinsä puolesta jo pitkään. Sonyn oma design-sarja Vaio haastaa iMacin sen omilla ehdoilla ja tuo niin sanotun all-in-one-tietokoneen myös Windows-puolelle. JS190J:sta löytyy Intelin Core 2 Duo 8400 -prosessori, 4 gigatavua keskusmuistia ja 500-gigatavainen kiintolevy. 20-tuumainen teräväpiirtonäyttö ja Blu-ray-asema takaavat elokuvanautinnon pitkälle tulevaisuuteen.

**ACER ASPIRE ONE A150-X**

HINTA N. 399,-

Mikäli Asuksen Eee-pc:n käyttöliittymä ei lämmitä mieltä, Acer tarjoaa vaihtoehdon. Acerin miniläppäriässä on Windows XP -käyttöjärjestelmä, 8,9-tuumainen näyttö, muistikortintukija ja WLAN-ominaisuudet. Gigatavun keskusmuisti ja Intelin Atom 1,6 GHz -suoritin pitävät huolta, että surffailu ja pikkupelien pelaaminen onnistuu jouhevasti.

## MINULLA ON UNELMA!

Ajat muuttuvat, ja sitä myötä myös teknologia. Jyväskylän yliopiston tutkimuksen mukaan yli 50-vuotiaat ovat erittäin ennakkoluulottomia uusien verkottimien käyttöönotossa – mutta mainonta keskittyy pääasiassa nuoriin käyttäjiin! Minun tulevaisuudenvisiossani jokaisesta taloudesta löytyy viiden vuoden sisällä langaton verkko ja sitä hyödyntävä nettiin kytketty mediaserveri! Laitetoimittaja: Heikki Takala

**NOKIA 5800**

HINTA N. 499,-

Nokia heräsi hitaasti kilpailemaan Iphonen kanssa, mutta nyt markkinoille saadaan kotimaistakin laatua. Nokia 5800 sisältää 3,2-tuumaisen kosketusnäytön sekä 3,2 megapikselin kameran. Kuulokeliitäntä ja TV-out takaavat liitettävyyden ja median jaon kavereiden kanssa. Puhelin tukee jopa 16-gigaisia muistikortteja, joten tilanpuute tuskin muodostuu ongelmaksi.

**CONCEPTRONIC WIRELESS AIRBRIDGE CINEMA SET**

HINTA N. 59,-

Kodin viihdekeskukset kasvavat jopa siinä määrin, etteivät kaikki laitteet aina mahdu joko ulkonäkönsä tai kokonsa vuoksi enää tv-tasoon pölyä keräämään. Wireless Airbridge lähettää kuvan ja äänen – tosin vain stereosignaalin – jopa sadan metrin matkalle. Siihen on mahdollista yhdistää jopa neljä eri kuvälähdettä joko s-videon tai scartin kautta.

**NYKO MEDIAHUB**

HINTA N. 29,-

40 gigatavun Playstation 3 -mallin usb-paikat loppuvat herkästi kesken. Hätä ei ole kuitenkaan tämän näköinen, sillä Nykon usb-hubilla saa jaettua kolmospleikkarin usb-portin kätevästi kolmeen uuteen paikkaan. Tämän lisäksi Mediahubissa on muistikortin lukija, joten konsoli on päivitetty kerralla uuteen uskoon.

**AIPTEK POCKETCINEMA V10**

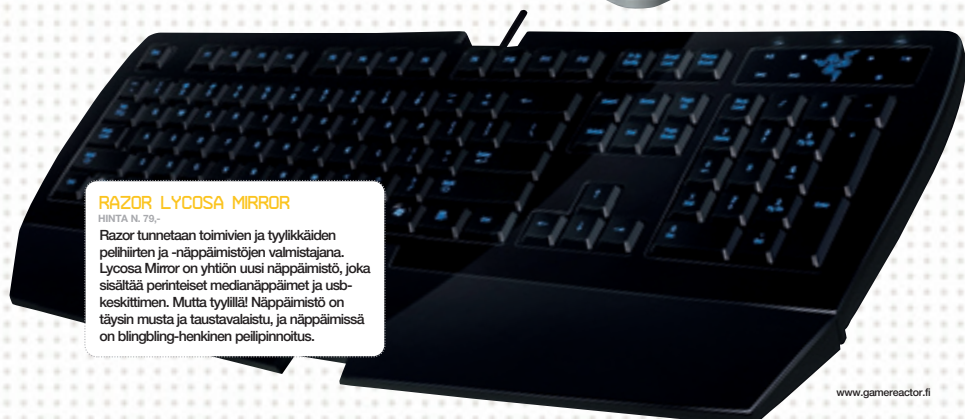
HINTA N. 299,-

Pitkän työpäivän lomassa tulee usein tarve rentoutua hetkeksi. Tetokoneen näytön tuijottaminen kuitenkin rasittaa silmiä – vaan ei hätää! Aiptek lähestyy kuluttajia taskukokoisella projektorilla. Gigatavun sisäiseen muistiin mahtuu mukavasti pakattua videomateriaalia. Sen lisäksi projektori on kytkettävissä muun muassa kännykkään, mp3-soittimeen tai vaikkapa pelikonsoliin. Valmistaja kehuu kuvan olevan parhaimmillaan jopa 50-tuumainen 640x480 resoluutiolla.

**LOGITECH MX 1100**

HINTA N. 69,-

Logitechin edullinen langaton laser-hiiri taistelee paikastaan pelaajien sydämessä ergonomiallaan. Se on suurikokoinen ja antaa koko käden levätä hiiren päällä. Portaaton nolla auttaa dokumenttien selaamisessa, ja 1600 dpi -laserkoneiston luulisi täyttävän tarkempienkin pelaajien tarpeet.

**RAZOR LYCOSA MIRROR**

HINTA N. 79,-

Razor tunnetaan toimivien ja tyylkkäiden pelihiirten ja -näppäimistöjen valmistajana. Lycosa Mirror on yhtiön uusi näppäimistö, joka sisältää perinteiset medianäppäimet ja usb-keskittimen. Mutta tyylillä! Näppäimistö on täysin musta ja taustavalaistu, ja näppäimissä on blingbling-henkinen pelipinnoitus.



"Kuuluu ehdottomasti kaikkien kauhusta pitävien pelihyllyihin" - eDome

FEAR  
KEEPS  
YOU  
ALIVE.

ONLY THE DEAD SURVIVE.

NYT KAUPPOISSA. SUOMI.EA.COM/DEADSPACE



PLAYSTATION 3



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



**KERRANHAN SE VAIN KIRPaisee** Braid on vastustamaton tasohyppelypeli, joka teki kauppansa lyhyestä kestosta huolimatta. Kertasijoituksena 15 euroa ei järkytä, mutta useampi peli alkaa jo näkyä pussissa.

## KURIA LATAUSPELIENTÄ HINTOIHIN!

Bittimuotoisesta pelisisällöstä kiskotaan hurjia hintoja verrattuna arvonsa säilyttäviin levypeleihin

**M**icrosoft kehuskeli syyskuun päätteeksi, kuinka kesäinen Summer of Arcade -kampanja oli kohottanut Xbox Live Arcade -verkko-palvelussa asioivien pelaajien määrää liki 60 prosentilla. Ihmekös tuo. Jos asiaa py-sähtyy ajattelemaan, kasvun syy selkenee nopeasti: kampanjan aikana julkaistiin viisi huippupeliä, joihin kuuluivat esimerkiksi räjähtävä Bionic Commando Rearmed ja innovatiivinen Braid.

Konsolien latauspalvelut ovat nykyään pelintekijöiden suosiossa, mutta valtaosa uutuuksista on joko väsähtäneitä "klassikoita" tai puolivillaisia selainpellen kopioita. Vaikka vain harvat pelit voi tuomita pelikelvottomiksi, useimmat ovat nykyisillä hinnoitteluperiaatteilla törkeän kalliita. Osa peleistä on vielä pelattavissa ilmaiseksi pc:llä, jolla niihin tuleekin tartuttua kevyenä taukojumppana.

Konsoleilla ilmaisia pelejä ei ole juuri nähty.

Valveutuneen pelaajan kukkaroon tällainen järjestelmällinen ylihinta osuu silloin, kun eteen tulee oikeasti hyvä peli. Esimerkiksi Braid maksoi lopulta noin 15 euroa, vaikka ennakkotietoja kevyemmästä hinnoittelusta liikkui. Monille hinta ei vielä ylitä kipukynnystä, mutta latistaa pelin ja palvelun jättämää jälkitunnelmaa. Latauspelien arvoa ei voi suoraan verrata kaupasta ostettaviin peleihin, koska bittitiedolla ei ole levyn kaltaista jälleenmyyntiarvoa. Suhteellisesti latauspelien hinnan pitäisi siis olla aina vähän edullisempi.

Hinnoitteluharmi ei tietenkään ole vain yhden konsolin ongelma, vaan sama ilmiö on nähtävissä kaikilla konsoleilla. Osan hinnasta määrittää tietysti pelin tekijä, mutta loppusumma nousee Microsoftin, Nintendon ja Sony'n korkeiden rojaltimek-sujen takia. Konsolivalmistajilla on varaa

vetää juustot ja makkarat välistä, koska konsolien palveluille ei ole hintakuria vaalivia vaihtoehtoja.

On silti mielenkiintoista spekuloida, miten esimerkiksi marraskuussa Arcadeen tuleva Banjo-Kazooie hinnoiteltaisiin, jos viereisellä sivulla Rockstar tarjoaisi kahta suomalaista Max Payne -peliä alle 10

### Olisiko pieni latauspelien hintojen kevennys täysin utopistinen ajatus?

euron yhteishintaan. Sitä Maxien hinta oli hiljan pc:n Steam-palvelussa järjestetyssä tarjouksessa. Tuskin Banjosta kehdattaisiin suunniteltua 15 euroa pyytää, kun kolme vuotta nuorempi ja yhtä rautainen Max Payne irtoaisi puolet halvemmalla, vieläpä jatko-osansa kera.

Yllättäen (vai yllätyksettömästi) Banjon jatko-osa Banjo-Tooie julkaistaan Arca-

nessa ensi vuoden alkupuolella. Ei tarvitse olla velho eikä shamaani veikatakseen, että hintalapussa lukee 10-15 euroa. Molempien osien ostajille se tekisi pahimmillaan 30 euron loven kukkaroon. Sillä hinnalla saa kaupasta jo uuden sukupolven pelejä, joita voi myös myydä eteenpäin!

Olisiko siis pienen pieni latauspelien

hintojen kevennys konsoleilla täysin utopistinen ajatus? Vaikkei suoraa hintakil-pailua palveluissa olekaan, ei arvokasta asiakaskuntaa pitäisi näin sääliittävästi rahastaa. Ehkäpä kohtuullisemmat hinnat onnistuisivat jopa tuomaan uusia asiak-kaita ja kiihdyttämään liikevaihtoa. Näyttäisi tiedotteissakin hyvältä.

**\_Kimmo Pukkila**



**PUOLIVALMIINA PAKETTIIN** Muun muassa Wipeout HD:ta jouduttiin päivittämään jälkikäteen, koska peli ei toiminut osalla käyttäjistä toivotun kaltaisesti. Peliin julkaisun jälkeisistä päivityksistä on tulossa yhä yleisempiä.

# LADATAAN PÄIVITYSTIEDOSTOJA

Konsolien verkkopalvelut ovat kiva juttu, mutta niillä on myös kääntöpuolensa

**O**len moneen otteeseen ylistänyt kotikonsolien moninaisia verkkopalveluja nykyisen konsolisukupolven merkittävimmäksi uudistukseksi. Etenkin verkkokauppojen myötä avautunut mahdollisuus varteenotettavan bisneksen tekoon pienillä, yksinkertaisilla ja hauskoilla peleillä on ollut kuin taivaan lahja pelialaa riuduttaneeseen mammuttitautiin.

Täysihintaiset pelit ovat paisuneet massiivisiksi, ja massiivisen tekeminen on kallista. Kalliiden tuotteiden kanssa ei ymmärrettävästi uskalleta ottaa riskejä, joten ei ihme, että suuren tuotannon pelit ovat vuosi vuodelta turvallisempia kopioita vanhoista myyntihiteistä. Halvoissa verkkokauppapeleissä puolestaan luovuus kukkii, aivan kuten evankelistat ennustivat. Kiitos Sony, Nintendo ja Microsoft, kun teitte tästä mahdollista.

Entä se kääntöpuoli? Pc-pelaajille tuskallisen tutut laite- ja pelipäivitykset. Wanhaan hyvään aikaan konsolipeli oli muovinen kasetti, joka törkättiin konsoliin ja peli käynnistyi. Viimeisten kuukausien aikana olen huomannut muistelevani tätä

aikaa joka kerta, kun ennätän jotakin konsoleillani pelaamaan. Aikaa muisteloille nimittäin löytyy, sillä tasan tarkkaan joka kerta huomaan odottelevani joko konsolin päivitymistä uusimpaan ohjelmistoversioon tai pelin päivitymistä viimeisimmän lisäsisällön pyöryttämisen mahdollistavaan versioon. Usein vieläpä molempia peränjälkeen. Erityisen kiusallista tämä on

## Wanhaan hyvään aikaan konsolipeli oli muovinen kasetti, joka törkättiin konsoliin ja peli käynnistyi

Playstation 3:lla, jonka ohjelmisto- ja pelipäivitykset lisäsisältöpaketeista puhumattakaan tuntuvat olevan aika kookkaita tiedostoja ja joko PSN-verkkopalvelu tai konsolin langaton verkkoyhteys toimivat käsittelemättömän verkkaisesti.

Lisäsisältöpakettien yhteydessä olen valmis hyväksymään osan odottelusta. Pidän siitä, että kalliiden pelien elinkaarta pitkitetään julkaisemalla takaisin pelin parin houkuttelevia, kohtuuhintaisia lisäseikkai-

luja, -taistelukenttiä tai -toimintoja. Lisäsisältö pitää tietenkin ladata verkosta, koska sitä ei pelilevyiltä löydy. Sen voi hyväksyä, onhan tiedossa lisää pelattavaa. Ja jos itse runkopeli vaatii jonkin sortin päivityksen lisäsisällön yhteydessä, niin senkin vielä hyväksyy. Tosin pitkin hampain, olisivat tehneet pelin lisäsisältötuen kerralle sellaiseen kuntoon, ettei päivityksiä tarvittaisi.

Kärsivällisyys on koetuksella siinä vaiheessa, kun pelissä huomataan julkaisun jälkeen jokin sellainen vika tai puute, joka haittaa tai estää pelin normaalin toiminnan. Näin kävi viimeksi Wipeout HD:n kohdalla, kun verkkopeli kaatui, jos pelaajan ystävälistassa oli yli 50 nimeä.

Tai osa pelin toiminnoista, kuten vaikkapa verkkopelintuki, lisätään peliin jälkikäteen, koska sitä ei ehditty saamaan valmiiksi ja testaamaan kunnolla siihen

mennessä, kun pelin pitäisi olla jo matkalla kauppoihin. Näin kävi Xbox 360:n odotetulle Fable II:lle. Tapauksia on paljon muitakin, ja pahoin pelkään niiden yleistyvän tulevaisuudessa.

Pc-pelaajalle tämä kaikki on tuttua, ja ehkä juuri siitä syystä se ei ainakaan minua pc:n yhteydessä pahemmin korpea. Voin hyvin surffaila netissä ja keskustella foorumeilla sen pienen hetken, kun 24-megainen laajakaista hotkii isonkin päivityksen. Tai kirjoittaa valitusvirttä pelillehteeni, kuten juurikin tällä hetkellä World of Warcraftin halutessa gigatavun lisää dataa. Konsolilla ajanvietto odottelun aikana ei usein onnistu ollenkaan, tai ainakin mahdollisuudet ovat rajalliset.

Kaikessa moderniudessaan konsolivalmistajien ja pelintekijöiden soisi muistavan vielä sen vanhan hyvän ajan, jolloin konsolipeli käynnistyi ja toimi nappia painamalla. Itse asiassa tuolloin vielä ilkuuttiin pelejä ja vehkeitään päivitteleville pc-pelaajille, mutta eipä taida olla enää konsolipelaajillakaan ilkkumista tässä suhteessa.

**Jaakko Maaniemi**

Joulu on jo ovella... kohta on aika korkata Gamereactorin

# JOULUKALENTERI



UUSI LUUKKU  
AUKEAA PÄIVITTÄIN

**1.-24.12.**

Palkintona pelejä, paitoja,  
tarvikkeita ja paljon muuta  
peliaiheista pikkukivaa!

Surffaa joulukuussa  
nettisivuillemme:

**WWW.GAMEREACTOR.FI**



# THE LAST REMNANT™

THE BRAND-NEW EPIC FROM THE CREATORS OF THE FINAL FANTASY® SERIES HAS ARRIVED

The Remnants – scattered relics of a bygone age. For a thousand years, greed has drawn man to their power – and where there is greed, there is war. Now a young hero's quest to find his kidnapped sister will lead him into the midst of this struggle. Guide him through a strikingly beautiful world, engaging in massive battles in an attempt to uncover the truth.



[WWW.LASTREMNANT-GAME.COM](http://WWW.LASTREMNANT-GAME.COM)

**SQUARE ENIX®**



© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Unreal® Engine. Copyright 1998-2003 Epic Games, Inc. All rights reserved.  
THE LAST REMNANT, THE LAST REMNANT logo, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

AVAILABLE AT  
**GAMESTOP**

Jump in.



# 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 ennakointia osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



### KUUKAUDEN YHDISTELMÄ

# Mortal Kombat vs. DC Universe

Lisenssi + lisenssi = aina hyvä idea!  
Vai onko sittenkään?



## Odotetuimmat pelit

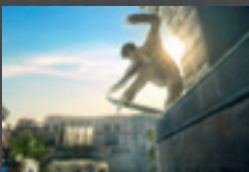
Joka kuukausi iskemme (viisaat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme eniten juuri tällä hetkellä



### 1 Street Fighter IV

PC/PS3/XBOX 360

Valkyria Chroniclesin viehättävän ulkoasun johdosta Jaakko innostui odottamaan niin ikään sarjakuvamaista Street Fighter IV -mätkintä-peliä. Sarja ei ole koskaan kiinnostanut, mutta grafiikoita on päästä syynäämään.



### 2 Skate 2

PS3/XBOX 360

Mitä enemmän Black Boxin toisesta rullalautailupelistä paljastuu, sitä vaikeammaksi odotus käy. Ensimmäinen Skate oli oikea aikasyöppö, joten mitä parempi, kauniimpi ja suurempi versio aiheuttaa?



### 3 Gears of War 3

XBOX 360?

Gears of War 2:n läpäisy sai Kimmon jo odottelemaan sarjan kolmatta osaa, vaikka virallisesti sellaista ei olekaan julkaistu. Pahasti auki jäänyt juoni tekee hittisarjan jatkosta lähes varman tapauksen.

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

## GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

🔥 Jäätävä

🔥 Haalea

🔥 Lämmin

🔥 Kuuma

🔥 Liekehtivä

[WWW.GAMEREACTOR.FI](http://WWW.GAMEREACTOR.FI) Haluatko lisää tietoa tulevista peleistä ja ennakkotesteistä? Lue lisää nettisivuiltamme osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



**TULTA!** Avaruuskaivosta suojellaan tykkitorneja rakentamalla.

Julkaisu **MARRASKUU**



## TORNITOUHUA

Rakenna avaruusököjen pitävä puolustus



### SAVAGE MOON

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä BIOWARE  
Julkaisija EA Laji ROOLIPELI

Playstation 3:n verkkokauppaan tuleva **Savage Moon** ratsastaa tornipuolustuspelin nousujohtaisen aallon harjalla. Tornipuolustuspelin idea on yksinkertainen. Pelaajalla on tukikohta, jota lähestyy lauma kerrallaan inhoja vihollisia.

Puolustaakseen tukikohtaansa pelaaja pystyttää erilaisia puolustustorneja, jotka tulittavat vihollisia automaattisesti. Jos tornit on hyvin valittu ja aseteltu, tyssää lauman eteneminen ennen tukikohtaa. Jos ei, käy tukikohdalle huonosti. Mönkiäisten kuolemasta maksetaan tapparaha, jolla ostetaan lisää torneja seuraavaan, voimakkaampaa aaltoa vastaanottamaan.

Savage Moonissa asetelma on siirretty avaruusiirtokunnan kaivoksille. Vihollisen virkaa toimittavat jättimäiset avaruushyönteiset. Osa ryömiä, osa kipittää, osa lentää.

Puolustustornivalikoimasta löytyy mm. yleiskäyttöiset konekiväärit, useita maakohteita kerralla vahingoittavat kranaatinheitimet ja vain lentäviä sittisontaisia ampuvat ilmatorjuntatornit.

Pelin erikoisuutena viholliset voivat hyökätä myös tornien kimppuun, ei pelkästään tukikohdan. Kaavaa puolestaan noudatetaan siinä, että torneja voi ja pitää päivittää tehokkaammiksi. Pelissä on myös pienimuotoinen teknologiapuu, jonka kautta aukeavat laser- ja korjaustornien kaltaiset hienoudet.

FluffyLogicin näkemys tornipuolustuspelistä vaikuttaa aika pätevältä, vain muutama seikka arveluttaa. Käyttöliittymä ei ole kaikin osin informatiivinen, esimerkiksi tornien päivitysaste ja kunto eivät käy ilmi silmänräpäyksessä. Grafiikka ei ole kovin tyylikästä, ja samannäköiset hyönteiset eivät erotu kovin hyvin toisistaan. Sillä ei tosin liene paljoa merkitystä hurjan rumputulen keskellä. Niijakkeiden kitinä ja vikinä sen sijaan käy viimeistään lemmikkien hermoille.

En silti olisi huolissani, sillä Savage Moonissa vaikuttavat perusasiat olevan riittävän hyvin kohdallaan. Itse ainakin tulen tienaamaan tällä monet pokaalit.

**\_Jaakko Maaniemi**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNÄKHOITUUMIO



Toinen mukimmenevä tornipuolustuspelejä PSN-verkkokaupan valikoimaan.

**VAPAA MAA** Zehirin Myrskyssä voi seilata aiempia osia vapaammin, ja käydä kauppaa kaupunkien kanssa.



# MYRSKY TROPIIKISSA

Perinteisen roolipelin soihdunkantaja saa iloisesti jatkoa



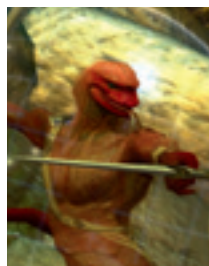
### NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Laite PC Kehittäjä OBSIDIAN  
Julkaisija ATARI Laji ROOLIPELI

**Hyvää on mukava saada lisää. Suosittu Neverwinter Nights 2 saa kaksi vuotta ilmestymisensä jälkeen toisen laajenuksensa. Storm of Zehiriksi tituleerattu jatko aloittaa uudelta pohjalta ja uusilla hahmoilla.**

Varjokuninkaan kukistumisen jälkimainingeissa talous on kuin Wall Street -pankkiirien jäljiltä, ja erilaiset kauppasyndikaatit taistelevat elintilasta ja taalerista. Tähän saumaan pelaaja voi iskeä liittymällä jonkin syndikaatin palvelukseen tai vain ryöstämällä karavaaneja hupija ansaintamielessä. Varjoissa sihisee kuitenkin kuninkaan sijasta käärmemäinen Yuan-Ti -rotu. Mittelöiden areenana toimii tropiikki, jonka reunamille päädytään merimatkan jälkeen.

Pelihahmot omistavat rantautuessaan vain vaatteet päällään, ja ensimmäiset taistelut käydään todella alkukantaisilla välineillä. Plussavehkeet ja taikakäädty tulevat tarinan



**FAKTA**

#### PÄÄTTYMÄTÖN TARINA

Ensimmäinen Neverwinter Nights julkaistiin vuonna 2002. Peli erosi muista fantasiaroolipeleistä tanakan nettipelitukensa ja sisällönluontityökalujensa ansiosta. Pelille julkaistiin kaksi laajennusta, Shadows of the Underdark (2003) ja Hordes of the Underdark (2003). Neverwinter Nights 2 julkaistiin vuonna 2006 ja sen lisäksi Mask of the Betrayer viime vuonna.

Julkaisu **MARRASKUU**



**POIKKI, PINOON JA TUULLE** Tappokoneksi tuunattu sankari ei menninkäisiä kumartele. Viimeinen vihollinen on siivutettu ennen kuin ensimmäisen ruumis osuu maahan.

myötä kyllä tutuiksi. Ryhmällä on myös paljon enemmän mahdollisuuksia itse luotujen esineiden kanssa, joten haarniskan ja ihme-esineen luontikykyihin kannattaa laittaa piste tai pari.

Tällä kertaa sankari ei joudu halutessaan elämään kaikenmaailman kaduilta poimittujen kiertolaisten kanssa, vaan peräti neljä yhteensä kuuden seikkailijan trupeesta voi luoda viiksi- karvan kaarta myöten itse. Hahmoluokkia ja rotujakin löytyy muutama lisää aikaisempaan verrattuna. Myös dialogioptioita on muutettu. Mukavasti pelaaja voi päättää joka vastauksen kohdalla, kuka ryhmän jäsen vastauksen antaa. Näin hahmojen erikoisominaisuuksia voi hyödyntää tehokkaammin, eikä pelaajan itsensä tarvitse olla ominaisuuksiltaan supliikkimaakari. Lisäksi pelaajan itsensä luomat hahmot saavat hieman lisää lihaa luonteensa ympärille, kun ne eivät ole enää kasa huolellisesti viilattua statiikkaa.

Uutta on myös aiempaa vapaampi haahuilu maailmankartalla. Pelaajan ryhmän lisäksi kartalla pyörii muitakin, sekä hyvät että pahat mielessään. Fallout -pelin hengessä kartalta voi bongata myös hyödykkeitä ja muuta satunnaista.

Laajennus uudistaa vanhentuvan pelin rungon ulosantia. Valaistus- ja vesiefekteihin on saatu lisää potkua. Faneille Storm of Zehir lupaillee hyvää, sillä uudistukset saavat pelin tuntumaan tuoreelta painopisteen siirtyessä muodikkaasti vapaamman pelimaailman suuntaan. On hienoa huomata, että emopeliä uskalletaan uudistaa näinkin rohkeasti, eikä vain lätkäistä uutta juonikampanjaa ja läjää taikatikareita päälle. Kuumotuspisteet on annettu Neverwinter-fanille.

**\_Matti Isotalo**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNÄKHOITUUMIO



Neverwinter Nights -faneille on luvassa rutkasti laadukasta lisäpelattavaa.

# YHDISTELMÄ TAISTELUA

Mortal Kombatin soturit kohtaavat DC:n sarjakuvahahmot turpakarkeloissa



## MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä MIDWAY  
Julkaisija MIDWAY Laji TAISTELU

Ytiöhurmeiset Mortal Kombat -mättöpelit olivat suosittuja 1990-luvulla, mutta vuosituhaten taitteessa irtoraajojen ystävien suosikkisarja taantui edelläkävijästä perässähiittäjäksi. Sarjan taistelumeکانikka on säilynyt lähes muuttumattomana jo kymmenen vuotta, eikä sarjan sarjakuvasankareilla höystetty uusien osa taida saada jo perin alas vajonnutta rimaa nousemaan.

Mortal Kombatin vanhojen hahmojen ja DC Comicsin sarjakuvaleirien edustajien välienselvittely käydään kolmiulotteisilla areenoilla. Sivuaaskelia voi ottaa, mutta silti turpiinveto tapahtuu tiukasti kahdessa ulottuvuudessa. Sivuaaskeleet toimivat vain ylimääräisenä väistöliikkeenä.

Vastustajan voi heittää alemmalle tasanteelle ja murjoa pudotuksen aikana tämän leukaperiin iskun jos toisenkin. Kuritus hoidetaan Speden Spelien tyyppisellä reaktiotestillä, jossa näppäillään ruudulla näkyviä nappuloita oikeaan tahtiin. Vastustajalle tarjotaan mahdollisuutta suojautua luuvitostilalta samaisella näpyttely-



**MATKALLA ALAS** Vastustajan voi heittää areenan alemmalle tasolle. Matkalla käydään tiukkaa taistelua siitä, kuka jää kasan alimmaksi ja ottaa osunmaa.



FAKTA

### TAISTELIJAT

Mortal Kombatin maailmaa pelissä edustavat Liu Kang, Shang Tsung, Sonya Blade, Baraka, Kano, Kitana, Raiden, Scorpion, Shao Kahn, Sub-Zero ja Jax. DC Comicsin leiristä osallistuvat Batman, Teräsmies, Ihminenäinen, Darkseid, Deathstroke, Kapteeni Marvel, Salama, Vihreä Lyhyt, Kissanainen, Lex Luthor ja Jokeri.

kikkailulla. Härvääminen ei sovi Mortal Kombatin henkeen, sillä kiperistä erikoisliikesarjoista ollaan kaukana.

Myös tekoälyn toivoisi paranevan ennakkoversiosta rutkasti, sillä vastustajat ovat todella epätasaisia. Joskus näitisti hymyilevältä vastustajalta saa murjoa kaikki legot lunastukseen ilman vastarintaa, välillä konevastustaja jyrää päälle kuin mersukusi suojaiteella. Haastetaso ei nouse tasaisesti, vaan heitteleehtii laidasta laitaan.

Grafiikka on varsin nättiä ja hahmojen varusteet repeilevät taistelun tiimelyksessä. Areenoille olisi voitu ripotella enemmän lisätauhkaa, sillä nykykuosissaan kentät vaikuttavat staattisilta kulisuilta. Äänimaailma koostuu pääasiassa ähinoistä ja puhinoista ja sitä vaivaa yleinen mitäänsanomattomuus. Tekninen toteutus ei pääse yllättämään, mutta ei se

ärsytäkään.

Ohjaus toimii kuten pitää ja aloittelijoillakin on mahdollisuus pärjätä. Raivopäinen nappien takominen tuottaa yllättävän hyviä tuloksia, vaikka vaikeimmat yhdistelmäliikkeet vaativatkin ankaraa harjoittelua. Virtua Fighter -sarjan ystävien kannattaa kiertää tämä peli kaukaa, sillä näissä turpakarkeloissa olohuoneen herruus mitataan puhtaasti reaktio- ja näpytystaidoilla.

Erikoisista lisähahmoistaan huolimatta peli tuntuu väkinäiseltä uudelleenlämmittelyltä. Näillä eväillä ei kisata varsinaisilla mättöpelimarkkinoilla.

**Juho Kuorikoski**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Superrikolliset Lisenssikura ja Keskinertaisuus vaanivat jälleen Batmania.

Julkaisu 2009



# RUUDIN KATKUA

Nettiräiskintä Crash Commando panostaa pelattavuuden hauskuuteen

Julkaisu JOULUKUU



**ENTINEN VIHULAINEN** Crash Commando on oiva lisä Playstation 3:n verkkopeliräiskintävalikoimaan.



## CRASH COMMANDO

Laite PS3 Kehittäjä EPOS GAME STUDIOS  
Julkaisija SONY Laji RÄISKINTÄ

Ruotsalaisen Epos-pelistudion Crash Commando vaikuttaa hyvältä lisältä Playstation 3:n verkkokaupan nettiräiskintätarjontaan. Kyseessä on kaksikulotteinen räiskintäpel, jossa taistelut käydään kahdessa rinnakkaisessa tasossa.

Taistelukentät ovat vastakkaisia, joten taustalla sotivat pelihahmot näkyvät, vaikka itse toisella tasolla. Puolia vaihdetaan ovista, jolloin kamerakulma myös vaihtuu. Toimintaa ja pelaamista voisi suuntaa-antavasti kuvailla kaksikulotteiseksi Unreal Tournamentiksi. Pelin pääpaino on nettisotimisessa, sillä yksipeli on vain tekoälyn ohjaamia botteja vastaan treenaamista.

Crash Commandon hyvin tehty ohjattavuus

on nopeasti omaksuttavissa. Pelihahmoa ohjataan vasemmalla ohjaustatilla ja oikealla tatilla käännetään tähtäinviivaa. Päätynapeilla hypitään, ammutaan ja heitetään kranaatteja. Lisävärinsä taistelun tuovat jeejit ja tankit, joilla voi ampuksen lisäksi jyrätä vastustajan päälle. Ajoneuvot kulkevat omilla kiskoillaan, jotka harvoin yhtyvät pelihahmojen kulkupintaan, joten yliajaminen ei ole mahdollista läheskään aina.

Pelattavuus on jo ennakkoversiossa hyvässä tasapainossa, kenttäsuunnittelu kekseliästä ja yksityiskohtainen ulkoasu kunnossa. Tympeä äänipuoli sen sijaan ei tyydytä.

**Johannes Valkola**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Peli on valmiin oloinen, ja nettitaistelun mahdollisuudet kiinnostavat



**Ei päättä huimaa**  
Damnationin kentissä on paljon korkeuseroja. Eteneminen edellyttääkin usein taitavaa hyppelyä ja uhkarohkeaa köysissä roikkumista.

Julkaisu 2008

# STEAMPUNKIA

Kapteeni Rourke ei ole ehkä lännen nopein, mutta varmasti isopohkeisin pyssymies



## DAMNATION

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä BLUE OMEGA Julkaisija CODEMASTERS Laji RÄISKINTÄ

Unreal Tournament 2004 -nettiräiskinnän päälle kehitetty harrastajamuunnoksena eli modina alkunsa saanut Damnation on akrobatiaa ja aseita yhdistävä toimintapeli, joka ilmestyy joulukuussa kaupallisena pelinä. Modin erityispiirteet ovat monilta osin edelleen tallella, mutta ennakkoversio paljastaa myös amatöörjuuret selvästi.

Damnationin maailmassa eletään 1900-luvun alun vaihtoehtotodellisuutta, jossa sisällissota on riuduttanut Yhdysvaltoja vuosikymmenten ajan. Voimakas Prescott Standard Industries -yhtiö on päättänyt pistää lopun taistelulle, mutta ei reiluin keinoin. Siviiliväestö on alistettu yhtiön orjiksi, eikä heikoille heru armoa. Sorrettujen apuun tulee vastarintaliike, jonka näkökulmasta juonta seurallaan. Pelaaja saa ohjaksiinsa kapteeni Hamilton Rourken, jolla piisaa kalavelkoja maksettavaksi vaimonsa kuolemasta. Mukana on myös sivuhahmoja, jotka voi valjastaa yhteistyömoninpelissä kaverin käyttöön.

Steampunk-henkisessä lännkäripelissä sukelletaan syviin kaivoksiin, tutustutaan jylhiin

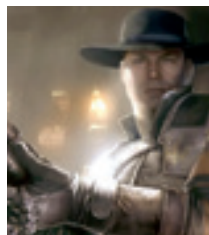
vuoristosoliin ja piipahdetaan koruttomille joutomaille. Visuaalinen tyyli on kuin yhdistelmä Wild Wild West -elokuvaa ja Gears of Waria. Pelin vetonaulana runsaasti korkeuseroja sisältävät kentät. Paikoin eteen aukeaa huimaavia rotkoja, jotka ylitetään uhkarohkeasti köysiä pitkin laskemalla. Varsinaista pelitilaa kentissä ei silti ole poikkeuksellisen paljon, sillä merkittävä osa kenttien koosta tulee pelkistä horisontissa hämmöttävistä kulisseista.

Näennäisesti liikkumakelvottomissa ympäristöissä eteneminen edellyttää Rourken akrobaattisten taitojen hallintaa. Ylemmälle tasolle pääsee ponnistamaan ninjamaisella seinähyppäällä, kapeilla kielekkeillä hivuttautetaan Prince of Persian tapaan ja tankoja pitkin Rourke taittelee kuin Lara Croft konsanaan. Onko luvassa siis vuoden lennokkain toimintapeli? Tuskin.

Lennokas toiminta kuulostaa ensi alkuun hienolta idealta, mutta käytännössä pelaaminen ei tunnu erityisen hauskalta. Ympäristöissä liikkuminen ei toimi ainakaan vielä ennakkoversiossa tarpeeksi jouhevasti, vaan tuntuu lähinnä epäluotettavalta, turhautavalta ja mekaaniselta. Lisätarkkuutta tarvittaisiin perusohjaukseenkin, akrobatiaa puhumattakaan.



VIHOLUSTA NÄKVISSÄ Spirit Vision paljastaa viholliset jopa rakennusten läpi.



FAKTA

### STEAMPUNKI

Steampunkilla tarkoitetaan tieteiskirjallisuuden ja fantasian välimaastosta löytyvää fiktion alalajia, jossa eletään höyrykoneiden kulta-ajasta juurensa juontavassa todellisuudessa, usein 1800-luvun Englantia muistuttavissa olosuhteissa. Steampunkiin kuuluvat usein myös mekaaniset tietokoneet ja alkeelliset robotit.

Peli-intoa nakertaa entisestään varsinaisen räiskinnän munattomuus. Aseet tuntuvat veltoilta, eikä avuttomien robottien tai kiilusilmäkaivosmiesten ampuminen jaksa kovin kauaa kiinnostaa. Toimintaa rytmitetään ajokohtauksilla, joissa kurvaillaan luonnonlakeja uhmaten kallioisilla rinteillä vinhan steampunk-moottori-pyörän sarvissa, mutta ajotuntumasta ei voi edes puhua. Yksioikoinen kahvan puristaminen olisi mennyt läpi ehkä vuosikymmen sitten, mutta nykyään kaivataan jotain jännittävämpää.

Damnation pyrkii väkisin muuttamaan toimintapelin kaavaa ja tarjoamaan elokuvamaisen lennokasta steampunk-räiskintää, mutta tekijät ovat tainneet haukata liian ison palan.

**Kimmo Pukkila**

### KUUMOTTAVUUS

GAMERACTORIN ENNÄKÖTUOMIO



Idea kiinnostaa, mutta puolivillainen toteutus tukahduttaa innostuksen.

A promotional poster for the video game Far Cry 2. The scene is set in a savanna at sunset, with a character in the background carrying a rifle and a vehicle. The ground is littered with spent shells, and a ghostly figure is visible in the center. The title 'FAR CRY 2' is prominently displayed in a stylized font.

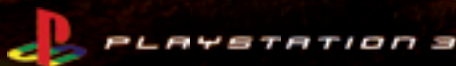
# FAR CRY 2

“THE GAME OF THE YEAR”

- PC ZONE

23.10.08

[WWW.FARCRYGAME.COM](http://WWW.FARCRYGAME.COM)



UBISOFT®

© 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. FAR CRY, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PS3", "PLAYSTATION" AND "PS3" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.





# Valkkoisen ritarin aikakirjat

**Massiivinen seikkailuroolipeli upeilla grafiikoilla! Koskettava ja eppinen satu rakkaudesta ja sankaruudesta! Vaiko sittenkin jälleen yksi uusi nätti mutta kliseinen konsoliroolipeli?**

**F**inal Fantasy, Dragon Questit ja Phantasy Starit ovat kaikki upeita ja laadukkaita japanilaisia roolipelisarjoja, ja listalle kuuluu toki muitakin nimiä. Miksi siis tuoda taas yksi fantasia-tarina tusinoiden jo olemassa olevien joukkoon? Mikä tekee White Knight Chroniclesista niin hienon ja erilaisen, että Final Fantasyjen parissa kasvaneiden kannattaisi odottaa tätäkin peliä Square-Enixin seuraavien tuotosten ohella?

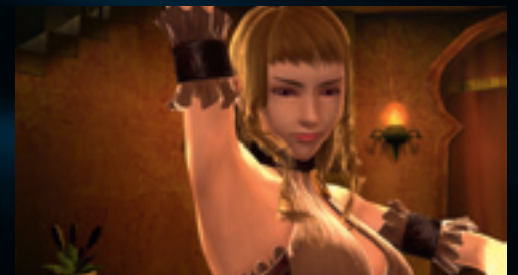
White Knight Chronicles on yksi Playstation 3:n odotetuimpia pelejä Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsin ilmestyttyä. Vaikka kyseessä onkin Level-5-studion ensimmäinen Playstation 3 -peli, on studiolla hyvä maine roolipelien tekijänä. Level-5:n meriitistään

kuuluvat muun muassa Dark Cloud, Rogue Galaxy sekä Dragon Quest -sarjan kahdeksas ja tekeillä oleva yhdeksäs osa. White Knight Chroniclesin esittelytilaisuudessa tämän vuoden Tokyo Game Show -pelimessuilla mieleen nousivat kuitenkin väkisin mielikuvat kliseisestä ja tavanomaisesta pelistä. Mitä muuta voi odottaa, jos japanilaisen konsoliroolipelin esittely aloitetaan sanoilla "massiivinen" ja "eppinen" sekä ylistetään sen fantasiamaailman laajuutta?

Pelin tarina lähtee liikkeelle Balandorin kuningaskunnassa järjestettävästä seremoniasta prinsessan täysi-ikäistymisen kunniaksi. Kesken juhlien paikalle ilmestyy salaperäinen Wizard-yhtiö, joka etsii "Knightin" uskumatonta voimaa. Leonard-niminen nuori mies vie

prinsessan turvaan maanalaiseen kellariin, ja löytää samalla salaperäisen haarniskan. Haarniska muuttaa Leonardin valtavaksi White Knight -ritariksi. Muodonmuutoksen ansiosta hän pystyy voittamaan Wizardin luoman kammottavan hirviön, mutta yhtiön joukot ehtivät paeta prinsessa mukanaan. Leonardille ei jää muuta vaihtoehtoa kuin lähteä vaaralliselle matkalle kohti tuntematonta.

Jos pelin lähtökohta kuulostaa tutulta, odottakaapa hahmokaartin esittelyä: Pääosan Leonard on naapuripoikamainen nuorukainen, joka joutuu sankariksi vasten tahtoaan. Leonardin apureina toimivat lapsuudenystävä Yulie ja yodamaisen viisas mutta vähäpuheinen oppisä Eldore, jonka taustat ovat kaiken lisäksi hämärän



**PINTAKIILTOA** Level-5 -studio on panostanut uudessa seikkailupelissään näyttävyyteen ja kauniiseen grafiikkaan, ja White Knight Chronicles saattaakin kilpaila niissä jopa Final Fantasy -pelisarjan kanssa.

peitossa. Fantasiapeli ei tietenkään olisi mitään ilman velhoja, ja sen osan hoitavat Solduke Sarvain ja Belcitan. Muihin hahmoihin kuuluvat muun muassa salaperäinen Man in Black Armor, Mies Mustassa Haarniskassa, ja silmänkarkkia on järjestetty molemmille sukupuolille pitkän, hoikan Kara-kaunottaren sekä kaunispiirteisen, puolipukeisen ja rastapäisen Caesar-raggaripojan kautta.

White Knight Chronicles huokuu puhdasta japani-

laisen konsoliroolipelin henkeä Solduke Sarvainen valkoisesta parrasta lähtien Caesarin vatsalihaksiin asti. Kaiken huijaksi päähahmo muuttuu seitsemänmetriseksi ritariksi kuin Pokémonissa konsanaan, ja vastapariksi löytyy tietenkin yhtäläillä seitsenmetrin Black Knight. Miksi silti palan halusta päästä pelaamaan tällaista kliseiden röykkiötä?

Juuri siksi, että peli vaikuttaa niin tyylipuhtaalta. Hävyttömän mielikuviukseton tarina ja tavanomaiset

hahmot ovat vain kolikon kääntöpuoli. Toiselta puolelta löytyy nippu laajityypille ominaisia hyviä puolia, ja jos hyviä puolia on riittävästi, voi kliseistäkin pelistä todella nauttia. White Knight Chronicles vaikuttaa kaikeksi onneksi kuuluvan tähän ryhmään.

Peli on ensinnäkin todella kaunis. Henkeäsalpaavan upeita maisemia, huipputason animaatiota, todella vaikuttavan kokoisia ja näköisiä olentoja. Eräässä konseptitaidekuvassa esimerkiksi näkyy kilpikonnamainen eläin, joka kantaa kuorensa päällä kokonaista kaupunkia. Juuri tällaista olen halunnut peliruudussani nähdä! Tuttuun japanilaistyyliin myös pelin musiikki hivelee korvia, vaikkei säveltäjä Tomohito Nishimura ihan mm. Final Fantasy -sarjasta tutun Nobuo Uematsun tasolle ylläkään. Caesarin kaltaiset hahmot ovat hävyttömät fanien mielistelyä, mutta eipä niiden olemassaolo

*Miksi palan halusta päästä pelaamaan tällaista kliseiden röykkiötä? Juuri siksi, että peli vaikuttaa niin tyylipuhtaalta*



**LEONARD JA HAARNISKA** Leonardin elämä muuttuu täysin kun hän löytää Balandorin linnan kellarista salaperäisen haarniskan, joka kätkee sisälleen "Knightin" voiman ja muuttaa hänet "White Knightiksi", seitsemänmetriseksi ritariksi.



**PAHIKSIA** Peliin taistelut tullevat vetämään vetoja Shadow of the Colossukselle, sillä osa hirviöistä on todella massiivisen kokoisia, ja pelaaja itse voi Leonardina pelatessaan muuntautua seitsemämetriseksi White Knightiksi.

ainakaan omaa peli-intoani heikennä.

Myös ase- ja taikavalikoimat vaikuttavat hyvin perinteisiltä, ja sopivatkin juuri siksi niin erinomaisesti fantasiaroolipeliin. Taikoja on kahta sorttia: Holy- ja Spirit-taikoja, joista jälkimmäinen jakautuu tuttuihin neljään peruselementtiin, eli tuli-, maa-, ilma- ja vesitaikoihin. Aseiksi pelaajat saavat käyttöönsä yhden ja kahden käden teräaseita kevyistä ja nopeista tikareista raskaisiin kahden käden miekkoihin asti. Pienen tikarin osumatarkkuus on hyvä, mutta se häviää tehokkuudessa painavammille astaloille. Molemmille löytyy käyttöä, sillä iholle käyvässä lähitaisteluissa tai pienissä tiloissa nahistellessa laajaa iskukaarta edellyttävä miekka ei ole parhaimmillaan. Aseiden ohessa ei toki sovi unohtaa erikoisominaisuuksilla varustettuja tarvikkeita, sillä niille huhutaan pelissä astetta tärkeämpää roolia.

## *Kliseisyydestään huolimatta White Knight Chronicles saattaa tuoda tuoreimpaan roolipelisukupolveen kaivattua räikastusta*

Kliseisyydestään huolimatta White Knight Chronicles saattaa tuoda tuoreimpaan roolipelisukupolveen sen kipeästi kaipaamaa räikastusta, ainakin jos Level-5:n sanoihin on uskomisen. Pyrkimys lähtee liikkeelle erittäin tehokkaasta hahmoeditorista, jolla pelaaja voi luoda itselleen avatarin seikkailemaan Leonardin ja kumppaneiden rinnalle. Sonyn viimevuotisen Playstation Premiere 2007 -tilaisuuden mukaan hahmoeditorissa pystyy säätämään kaikkea pituudesta ruumiinrakenteeseen ja

kulmakarvojen kaareen asti. Avataristaan pitäisi siis pystyä tekemään tismalleen haluamansa näköisen.

Level-5 on suunnannut räikastussuihkeensa myös taistelun toteutukseen. Lajityypille ominaiseen tapaan taistelut alkavat automaattisesti vihollisen ilmestyessä lähietäisyydelle. Ennen taistelua ruutuun aukeaa kuitenkin tavallisesta poiketen Battle Preparation -valmistautumisvalikko, jossa pelaaja voi muokata jokaisen hahmon taistelukäskyjä vapaasti. Luvassa ei siis ole



**KIMPPAKIVAA** White Knight Chroniclesissa seikkaillaan fantasiaroolipeleille ominaiseen tapaan neljän hengen retkeessä, ja mukaan joukkoon voi lisäksi liittää oman avatarinsa, joka luodaan peliin kuuluvalla hahmoeditorilla.



**HUIMA SOTISOPA** Ihmishahmojen lisäksi pelissä näyttelevät tärkeää roolia myös kaksi salaperäistä haarniskaa, jotka muuttavat käyttäjänsä 7-metreiseksi ritariksi ja kätkevät sisäänsä "Knightin" salaisuuden.

## Taisteluiden mittakaava on aivan eri luokkaa kuin lajityypin aiemmissa peleissä

enää valmiiksi määriteltyjä erikoishyökkäyksiä, joissa mahdollisesti näpytetään nappulaa hullun lailla ja kirotaan hahmon huonoa hyökkäyssarjaa. White Knight Chroniclesissa käskyt järjestellään Function Paletteksi kutsuttuun toimintakäskypaneeliin, joka muodostuu seitsemästä hyökkäyskäskystä. Tämän jälkeen niistä voi yhdistellä erilaisia hyökkäyskokonaisuuksia, myös yhteistyössä muiden hahmojen kanssa. Toinen hahmo voi siis esimerkiksi pidellä vihollista paikoillaan, toisen manatessa tehokasta Spirit-loitsua. Function Palettet voi lisäksi tallentaa. Paletin kanssa kikkailu vaikuttaa koko-

naisuutena yhtä oleelliselta osalta White Knight Chroniclesia kuin Gambit-järjestelmä oli Final Fantasyn XII:lle.

Pelaaja saa myös vapaasti valita ohjaamansa hahmon seurueen puitteissa. Muita hahmoja ohjaa tehokas tekoäly. Mielenkiintoisen lisänsä hahmonvalintaan tuo Leonardin kyky muuttua White Knightiksi erikoismittarin täytyttyä, ja oletettavasti myös Yuliella ja Eldorella on omat vahvuutensa. Luvassa lienee monisyyistä kikkailua sopivien hahmovalintojen ja erilaisten taisteluiden yhteen sovittamisessa.

White Knight -ominaisuuden ja joidenkin hirviöiden

massiivisuuden johdosta myös taisteluiden mittakaava on aivan eri luokkaa kuin lajityypin aiemmissa peleissä. Valtavat viholliset eivät toki sinällään ole mitään uutta ja ihmeellistä, ja pelimessujen tutustumisen perusteella jättimörköjen esiintyminen peleissä näytti olevan pelimaailman vallitseva trendi. Kaikki Shadow of the Colossusta pelanneet muistanevat elävästi, miten huijalta tuntui kiipeillä messuhallin kokoisten kolossien selkärakvoissa pyrkien iskemään kaikkein arimpaan kohtaan. Sama ominaisuus konsoliroolipeliin? Kyllä kiitos.

Level-5 antoi Tokyo Game Show'ssa vihdoin maistaisia myös White Knight Chroniclesin nettipelipuolesta. Studion edustajan mukaan nettipeli on täysin oma, varsinaisesta White Knight Chroniclesista erillinen seikkailunsa, joten pelaajat saavat samassa paketissa kaksi eri peliä. Verkkopelissä keskitytään suorittamaan



**MUSTAA JA VALKOISTA** Black Knight ja White Knight, musta ja valkoinen ritari, edustavat pelissä hyvää ja paha. Knightit ovat jäänne ajalta, jolloin heidän kaltaisensa ritarit lähes tuhosivat maailman.



**PIKKUPIRISTYSTÄ** Pelissä on pyritty uudistamaan seikkailuroolipelin lajityyppiä muun muassa nettipeliominaisuudella, monipuolisella hahmoeditorilla, sekä mahdollistamalla erilaisten hyökkäyssarjojen suunnittelun ennen taistelua.

tehtäviä, joita tulee Level-5:n mukaan olemaan paljon. Sen täsmällisempää määrää ei suostuttu paljastamaan, kuten ei myöskään äänilyhteyden mahdollisuutta kuulokemikrofoneilla. Nettipelin perusrakenne on se, että pelaajat voivat kerätä korkeintaan neljän hengen ryhmän tehtäviä suorittamaan. Jos liikkeelle lähtee pienemmällä porukalla, ja huomaa esimerkiksi taistelun tiimellyksessä että hitto, meitähän on liian vähän, voi lähettää avunpyynnön kaverilleen, jolloin tämä voi loikata paikalle ja pelastaa päivän. Tehtävien välissä voi kokoontua eräänlaiseen aulatilaan korkeintaan kuudentoista pelaajan kanssa juttelemaan ja valmistautumaan seuraavaan koitokseen.

Level-5 pyrkii hävittämään netti- ja yksinpelitilan välisen rajan, vaikka toisaalta korostaakin pelien olevan erillisiä kokonaisuuksia. Yhdistävänä tekijänä toimii pe-

laajan luoma avatar-hahmo. Samalla avatarilla pelataan nimittäin sekä yksinpeliseikkailun että nettipelin maailmassa, kokemustasoineen päivineen. Kaikki pelaajan yksinpelissä keräämät esineet, rahat ja kokemustasot siirtyvät avatarin mukana verkkopelin puolelle, ja homma toimii ilmeisesti myös toiseen suuntaan, vaikka studio ei tätä erikseen maininnutkaan. Ominaisuus on mielenkiintoinen, vaikka saattaakin johtaa lieveilmiöihin. Ehkä pelaajat jäävät kehittämään hahmoaan peukalot verillä yksinpelin puolelle, ja uskaltavat verkkopeliin vasta viimeisen päälle kovassa iskukunnossa. Toisaalta, eipä siitä haittaakaan liene, harjoittelevathan urheilijatkin itseksensä ennen kisoihin osallistumista.

White Knight Choniclesin tekee mielenkiintoiseksi itse pelin lisäksi myös sen julkaisuun liittyvät erikoisuudet. Peli oli pelattavana viime vuoden Tokyo Game

Show'ssa, mutta ei tänä vuonna. Näin siitä huolimatta, että pelin julkaisun pitäisi tapahtua Japanissa jo parin kuukauden päästä, joulupäivänä. Muun maailman julkaisuajankohdista sen sijaan ei ole tarkkaa tietoa.

Viimevuotisen Tokyo Game Show'n jälkeen pelistä ei muutenkaan ole tihkunut merkittävästi uutta tietoa. Jokunen konseptitaidekuva, yksi traileri, pari niukkasanaista tiedotustilaisuutta. Tokyo Game Show'ssa pidetty esittelytilaisuus sisälsi 12 Powerpoint -diata ja kesto oli kokonaisuudessaan vain puoli tuntia. Diojen sisältökin oli melko mitäänsanomaton, sillä neljä viidesosaa annista oli kuvia. Lieneekö niukkasanaisuus markkinointikikka vai mitä, mutta ainakin se saa minut odottamaan peliä mielenkiinnolla. Joulukuussa nähdään, mitä kynttilän vakan alla pitäminen tekee myyntiluvuille.

**Tuuli Saarinen**



**VERKOTTUMISTA** Nettipeli on pääpelistä täysin erillinen kokonaisuutensa, joka perustuu tehtävien suorittamiseen jopa neljän pelaajan ryhmässä. Jos pelaaja on mukana vähemmän, voi kaverinsa kutsua paikalle myös kesken taistelun.

AT LAST, THE LINE BETWEEN ANIMATION AND GAMING  
TRULY DISAPPEARED!\*



\* THIS IS AN ACTUAL SCREENSHOT FROM THE GAME

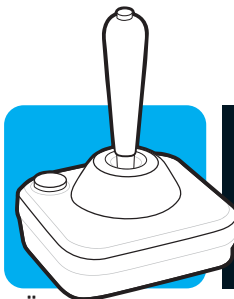


[www.naruto-videogames.com](http://www.naruto-videogames.com)



PLAYSTATION 3

**AMMATTI**



**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](http://www.gamereactor.fi)



**KUUKAUDEN TUOREIN**

**MIRROR'S  
EDGE**

Juoksijatyttö Faithin seikkailu pakottaa erilaiseen ajatteluun



**GAMEREACTOR #10**

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



**Little Big Planet** 10/10  
PS3  
**Viva Piñata: Pocket Paradise** 9/10  
DS  
**Viva Piñata: Trouble in Paradise** 9/10  
Xbox 360  
**Civilization IV: Colonization** 9/10  
Pc



**Saints Row 2** 9/10  
PS3/Xbox 360  
**Lock's Quest** 9/10  
DS  
**Warhammer Online** 9/10  
Pc  
**Bangai-O Spirits** 9/10  
DS  
**Crysis Warhead** 8/10  
Pc



**Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations** 8/10  
DS  
**de Blob** 8/10  
Wii  
**Wario Land: Shake Dimension** 7/10  
Wii  
**Brothers in Arms: Hell's Highway** 7/10  
Pc/PS3/Xbox 360

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

[WWW.GAMEREACTOR.FI](http://WWW.GAMEREACTOR.FI) Jäikö jonkin pelin saama arvio mietittävään? Lisää arvioita löytyy osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



# BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Eläimellistä menoa ja rakentamisen hurmaa

Laitte XBOX 360 Kehittäjä RARE Julkaisija MICROSOFT Julkaisu 14.11. Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio PAL Ikäraja 7



## LENTÄJÄN POIKA

Kentät ovat suuria myös korkeussuunnassa, joten välillä niitä joutuu tutkailemaan ilmasta käsin.

## Laji TASOHYPPELY

**I**tku, poru ja parku täytti monet keskustelualueet, kun Rare ensimmäistä kertaa tiedotti Banjo-Kazooie: Nuts & Boltsin yksityiskohdista. Klassinen tasohyppely-seikkailu oli poissa, tilalle tarjottiin lähinnä väkivallattomalta Grand Theft Autolta vaikuttanutta ajoneuvoryöstelyä. Myönnän itseen kuuluneeni epäilijöihin, vaan väärässä olin.

Pelin alussa Banjo-karhu ja Kazooie-lintu ovat heittäneet seikkailu-uransa narikkaan ja keskittyneet lähinnä roskaruokailuun ja videopelisiin. Edellisten Banjo-pelien arkkivihollisen Grunty-noidan kaivauduttua kivikasan alta on suuren ja mahtavan videopelien herran mielestä viimein aika ottaa uusintaottelu.

Taisto päättyy alkuunsa, kun pong-päinen lordi päättää pistää asetelmat uusiksi. Grunty saa metallisen robottivartalon ja kissan, sankari-kaksikko saa aseeseen mystisen jakoavaimen. Sitten hahmot viskataan Showdown-kaupunkiin, josta löytyy liki kaikki edellisistä osista tutut hahmot uusissa rooleissa. Klungo-lisko on kääntänyt takiaan ja toimii hyvisten puolella, Mumbo-shamaani on ryhtynyt pelin kannalta oleellisen työpajan pitäjäksi. Juoni on tarkoituksellisesti ohut ja sekava, sillä huumorin taito on selkeästi Rarella edelleen hypypysissä. Pitkälti huumorin tyylin ansiosta meno on muutenkin tietyllä tavalla aikuismaista, mutta peliä voi

## VINKKI KOKEILE MYÖS Super Mario Galaxy Wii

Putkimiehen uusin seikkailu on kolmiulotteista tasoloikkaa kaipaavan paras valinta.



## FAKTA

### HARVINAISTA

Banjo-Kazooien ohella Raren merittelistalta löytyy myös muita vastaavanlaisia ja hieman heikommin menestyneitä toimintaseikkailuita. Xboxille paranneltuna versiona julkaistu N64-seikkailu Conker's Bad Fur Day on varsin ronski tarina juoposta oravasta, kun taas niin ikään Xboxille ilmaantunut Grabbed by the Ghoulies oli selkeästi enemmän lapsille suunnattu teos.



**YSTÄVÄLLISET KASVOT** Pelin aikana tavataan niin vanhoja kuin uusiakin tuttuja joko tehtäviä jakamassa tai tarpeellista roinaa myymässä. Osa vanhoista tutuista on täysin uudelleenlaisessa roolissa.

huoleti suosittelua myös naperoille. Satukirjaimainen ulkoasu ei tarjoile ruudulle mitään irvistävää noitaa pelottavampaa.

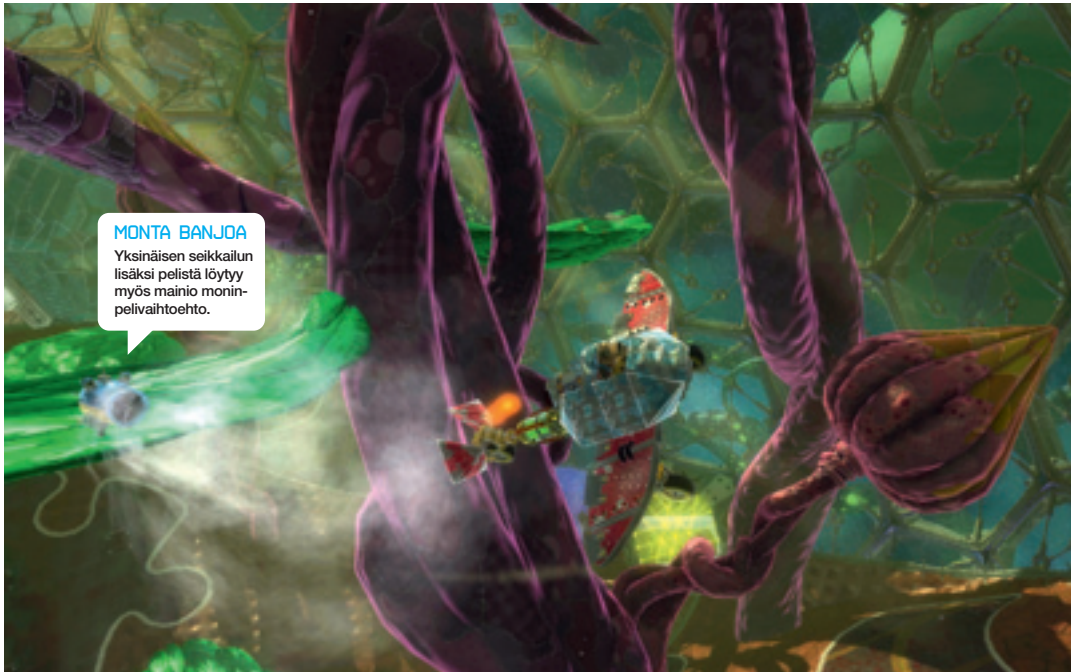
Pelin keskuksena toimiva Showdown on huikea ilmestys. Suuri kaupunki on todella kaunis, kaduilla on elämää ja tutkittavaa piisaa. Teke mistä kaupunki tarjoaa itse tehtävien lisäksi myös esimerkiksi bingon, Klungon pelihallin ja vangittujen Jinjo-rottien pelastamisen muodossa. Kaupunkiin on lisäksi kätketty kiitettävä määrä pelin valuuttana toimivia nuotteja sekä varaosalaatikoita Mumbon työpajaa varten. Kyseisten piilojen etsiminen on oikeastaan ainoa osa-alue, missä peli pistää Banjon loikkaamaan tasolta toiselle jalkaparkissa. Muuten liikutaan mielikuvituk-

sellisilla ajoneuvoilla.

Showdownin lisäksi peli on jaettu kuuteen maailmaan, joissa jokaisessa on useampi eri kenttä. Esimerkiksi Logbox 720 näyttää pelajalle, millaista pelikonsolin sisällä oikeasti on, kun taas Banjoland on edellisten Banjo-pelien tähtihetkestä koottu valtava museo. Jokaiseen maailmaan on selvästi käytetty runsaasti aikaa ja vaivaa eikä yksityiskohdissa ole säästelyä.

Rakenteeltaan Nuts & Bolts ei yllätä. Uusia kenttiä avataan tehtävien suorittamisesta saatavilla palapelinpalasilla. Jokaisessa maailmassa on yksi taso myös pyhitetty potomaistolle Gruntya vastaan. Taiston selvittämällä kaupungissa liikuttavalle kärrylle kehittyä lisää ominaisuuksia.

**MAALI!** Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts ei rajoitu vain tasohyppelyyn, vaan tarjolla on muutakin hauskaa puuhaa. Seikkailun lomassa pallopelit tuovat vaihtelua.



#### MONTA BANJOA

Yksinäisen seikkailun lisäksi pelistä löytyy myös mainio monin-pelivaihtoehto.



**HANTAVA VEKOTIN** Monta kertaa pelin aikana tavaraa joutuu kuljettamaan, ja silloin tarpeeksi iso lava on tarpeen.

Uusilla ominaisuuksilla puolestaan pääsee Showdownissa aiemmin saavuttamattomiin paikkoihin. Perinteisyys ulottuu myös tehtäviin. Joukossa on tavanomaisia "hae se ja vie se tänne" -tehtäviä sekä kilpa-ajoa, mutta myös mielikuvituksellisempia keksintöjä.

Pelin alussa tehtävissä on pientä pakkopullan makua, mutta pelin edetessä touhuun tulee huomattavasti enemmän mielekkyyttä. Ellei videopelilijumala pakota tehtävän alussa käyttämään vain tiettyä vehjasta, on täysin pelaajasta itsestään kiinni, miten tehtävän suorittaa. Esimerkiksi kilpa-ajoissa pelaajaa ei ole sidottu tiettyyn ajoneuvotyyppiin, vaan kilpailijoiden autoja vastaan voi kilpailla vaikka lentokoneella. Jollei hönkä riitä, pystyy ennen tehtävän alkua myös rakentelemaan ajokkiin tarvittavia osia.



**FAKTA**

#### KARHU + LINTU

Vaikka Banjo ja Kazooie tunnetaan parhaiten Nintendo 64 -seikkailuistaan, on kaksikko nähty myös muualla. Yhdessä pari-väljakko esiintyi Gameboy Advancelle varta vasten suunnitellussa Banjo-Kazooie: Grunt's Revengessä. Banjo on puolestaan istutettu ajoneuvojen ohjaimiin jo ennen Nuts & Boltsia ajoneuvoissa Diddy Kong Racing sekä Banjo Pilot.

**VAIHTELUA** Ympäristöt vaihtelevat piirilevyistä lumimaiseman kautta orgaanisiin ympäristöihin, mikä tuo pelaamiseen mukavasti vaihtelua.

Hauskinta tehtävien suorittaminen onkin silloin, kun siihen tarvittavan kulkineen rakentaa alusta pitäen itse ja tarvittaessa myös virittelee sitä lisää. Osan tehtävistä voi myös suorittaa jalan, jos niin tahtoo.

Ajoneuvojen rakentaminen suoritetaan 19x19x19 -ruudun pohjalla, johon voi läiskä osia täysin oman esteettisen silmänsä mukaan. Rakentamiskammoisille Showdownissa on myös myytävänä valmiita pohjapiirroksia, joiden lopputuotteet saa käyttöönsä tarvittavat osat haalimalla. Valmiita rakennelmia voi myös tuunaila halutessaan itse. Teki miten tahansa, rakentaminen toimii, etenkin kun puuhailemaan pääsee käytännössä milloin vain. Erilaisia vaihtoehtoja on käytännössä loputtomasti, joten kyllästymään ei pääse. Omat luomuksensa voi myös lähettää Live-verkkopalvelun kautta kaverien kadehdittavaksi.

Vaikka Nuts & Bolts varmasti jakaa mielipiteitä, on lopputulos silti erittäin onnistunut miltä kantilta tahansa katsottuna. Nuts & Boltsin myötä Banjo-sarja uudistuu, mutta peli tuntuu silti osalta jatkumoa. Tätä parempaa koko perheen toimintaseikkailua ei Xbox 360:lla ole.

**\_Tero Kerttula**

**PISTEET 9/10**

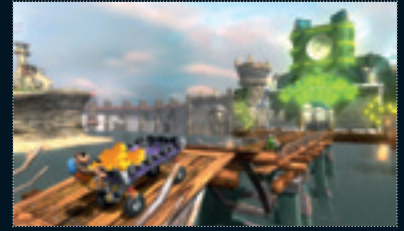
Grafiikka 10/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 9/10

**ONNISTUNUT UUDISTUS**

- ➕ Suuri ja kaunis maailma, paljon nähtävää, avoin tehtävä rakenne
- ➖ Turhan hidastempoinen alku

## KARHUTTA

Viisi siivua Banjomaisuutta



#### MUTKIA MATKASSA

Myös ajoneuvoilla loikitaan, sillä tiet ovat paitsi mutkaisia, myös usein kuoppaisia. Tarvittavilla osilla rakennet kiipeävät jyrkkiä mäkiä, kelluvat vetten päällä – sekä myös hyppäävät yläilmoihin.



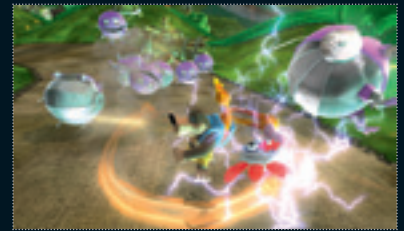
#### TAITUROINTIA

Banjo ei ole unohtanut tasohyppelytaustojaan täysin. Vaikka liikearsenaalia onkin kovalla kädellä karsittu, pystyy karhu roikkumaan reunuksilla ja tasapainoilemaan trapeteilla. Banjon ominaisuuksia voi myös päivittää.



#### VIHULAISET KOOTTUNA

Spiral Mountainin herruudesta käydään kovaa taistoa. Vaikka liikearsenaalia vastaan tulee sekalainen määrä pienempiä vihollisia, joiden pääasiallinen tarkoitus on rikkoa Banjon käyttämät kulkuvälineet. Osa vihollisista käy myös suoraan karhuparan kimppuun.



#### VASTAPALLOON!

Paitsi ajoneuvoihin pultattavilla tykeillä, osaavat Banjo ja Kazooie puolustautua myös jalkautuneina Kazooien hallussa olevalla taikajakoavaimella. Jakarissa piisaa voimaa ruskempienkin vihollisten nujertamiseen.



#### TUTTUJA MAISEMIA

Vanhojen fanien riemuksi dynaamisen duon matka sisältää rutkasti viittauksia aiempiin osiin. Tutuissa maisemissa seikkaileminen antaa pelille sydämen ja tekee pelisarjan ystäväille matkasta yhtäaikaa uuden ja silti niin hartaasti kaivatun.



# GEARS OF WAR 2

## Rajua ja räjäistä räiskintää näyttävissä puitteissa

Laite XBOX 360 Kehittäjä EPIC Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-19 Testattu versio PAL Ikäraja 18

Laji RÄISKINTÄ



### ÄLÄ LÄHRE SINNE!

Yksinäinen susi on Gears of War 2:ssa yksinäinen. Koko peli on rakennettu kaverin kanssa pelattavaksi, ja kaveri pääsee mukaan karkeloihin vaikka kesken kampanjan. Nettipelissä sooloilua ei kannata edes yrittää.



1 FAKTA

### RAUNIOT PELIIN

Cliffy B:n mukaan inspiraatio Gears of War -sarjaan syntyi miehen vieraillessa Lontoossa. Mies oli niin vaikuttunut Hampton Courtin palatsin, Westminsterin katedraalin komeudesta, että halusi luoda pelin, jonka eräänä keskeisenä teemana olisi "tuhottu kauneus". Ajatus on nähtävillä sarjan eurooppalaisten rakennusten arkkitehtuurissa ja raunioituneissa monumenteissa.

1 VINKKI

### KOKEILE MYÖS

Army of Two  
PS3/XBOX 360

Kahden miehen armeija tarjoaa hauskaa ajanvietettä kaverin kanssa.

Vuonna 2006 julkaistu Gears of War on jäänyt mieleen kahdesta syystä. Ensimmäinen se loi toimivan suojautumismekanikan, mikä lisäsi testosteronia pursuavaan räiskintään hippusen taktiikkaa. Se myös nosti Xbox 360 -pelin teknistä tasoa upealla grafiikallaan. Nyt kun pelin julkaisusta on kulunut pari vuotta, aika on kypsä ihmisten ja Locust-hirviöiden toiseen osaotteluun.

Asetelma on tuttu: Siirtokuntaplaneetta Seran ihmiset on pakotettu taisteluun elämästä ja kuolemasta, kun maan uumenista vyöryvä Locust-armeija valtaa alaa. Selkään vasten ihmiset päättävät käydä hyökkäykseen, jolla vihollinen pyritään tuhoamaan sisältä päin. Operaatio jää tietysti ykkösosasta tuttujen sankarien vastuulle. Tällä kertaa pelkkä äijämäinen ääni ei tosin riitä, sillä tapahtumien mittakaava paisuu naurettavan mahtipontisiin mittoihin.

Vaikka kaikkea eteen tulevaa ei voikaan täysin vakavalla naamalla katsoa, on mittakaavan kasvattaminen kannattanut. Gears of War 2 tarjoaa huomattavasti edeltäjänsä enemmän vaihtelua. Peli poukkoilee vuoristoradan lailla kaupungeista solihin, maan pinnalta luolastoihin ja raunioista upeisiin temppeleihin. Kuvitus ei koostu pelkästä ruosteensävystä ja synkkyydestä, vaan värejä on käytetty aiempaa rohkeammin. Pelaaminen ei ole myöskään yhtä hyökkäämistä, vaan välillä



**UUSIA TUTTAVUUKSIA** Suuri osa pelissä kohdattavista hirviöistä on täysin uusia. Hirviöiden erilaiset hyökkäystavat lisäävät kivasti monipuolisuutta, eikä peli hydy itseään toistavaksi asemasodaksi.

vastaan tulee tilanteita, joissa on puolustettava omia asemia näennäisesti ylivoimaista vihollisjoukkoa vastaan.

Selvitäkseen mahdollistakin tilanteista pelaaja saa käyttöönsä runsaasti erilaisia aseita. Uutuuksina arsenaalissa ovat esimerkiksi kuolemaa kylvävä kranaatinheitin ja ilmapiiriä lämmittävä lieskari. Vanha moottorisaharynnäkökivääri on toki jälleen mukana, joten lähitaistelut pääsee halutessaan päättämään pärinään ja verisuihkuun. Se ei ole kuitenkaan ainoa vaihtoehto, vaan liiveihin uiivan vihollisen voi myös napata lihamuuriksi. Tai surmata tylyllä potkulla. Tässä pelissä K18-merkintä ei todellakaan ole tyhjän päten.

Toiminta perustuu edelleen suojaan suojaan liikkumiseen, mutta siihen on saatu asemasotaa torjuvaa räväkkytystä uusien vihollistyyppien ansiosta. Mukana on hyvin erilaisia vihollisia, joiden käyttäytyminen poikkeaa toisistaan. Nopeat viholliset pakottavat liikkumaan, raskaasti aseistetut suojautumaan ja jättiläismäiset ovat jo kokonsa puolesta hämmästyttäviä ilmestyksiä. Pelkästään parin ensimmäisen tunnin taistelut tarjosivat enemmän jännitystä ja läheltä piti -tilanteita kuin koko ykkösosan kampanja.

Mukana kulkevat omat osaavat nyt olla kuolematta, joten tovereita ei tarvitse olla yhtenäin parantamassa. Aina tekoäly ei silti toimi oikein,

# SOTASAALIS

Matkamuistoja Seralta



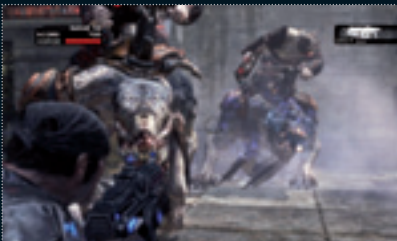
## LÄHITAISTELU

Joskus vastustajan iholle pääseminen edellyttää pikaisen kaksinkamppailun voittamista. Pieni minipeli hillitsee yltiöpäistä sahalua ja antaa uhrille mahdollisuuden puolustautua. Kuinka tällaista toimintaa onkaan kaivattu Halon nettipelissä.



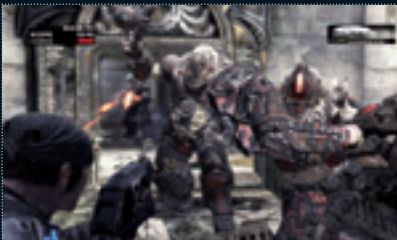
## JA SITTEN SAHATAAN

Osuessaan moottorisaha aiheuttaa korutonta jälkeä, sillä kaveri menee kirjaimellisesti lihoiksi. Nyt sahasanimaatioon vaikuttaa jopa se, mistä suunnasta hyökkäys tulee. Tekijät tunnustavat, että yletön verellä mässäily saattaa joistakin tuntua etoivalta, ja siksi pahimmat sotkut voi siistiä yksinkertaisesti pelin asetuksia muuttamalla.



## RATSUJA

Locust-hirviöt eivät lennä helikoptereilla tai liiku panssari-vaunuilla. Sen sijaan osa toimii ratsuina toisille hirviöille. Myös pelaaja pääsee maistamaan, millaista on olla esimerkiksi valtavan Brumakin ohjaksissa. Siinä jää moni tankki kakkoseksi.



## LATAA (VARMASTI!)

Rynnäkkökiväärin pauke muuttuu nakuttavammaksi lippaan tyhjessä, mikä käsknee siirtämään sormen liipaisimelta latausnapille. Ykkösestä tuttu aktiivilataussysteemi lisää hommaan taiteolementin, sillä huolimaton lataus saattaa jumittaa ase. Näiden kōriäiden edessä se voisi olla melko kökkö juttu.



## HOMEAA KATSOTTAVAA

Gears of War 2 on teknisesti parempi kuin ykkösosa. Sekä yksin- että moninpeli on saanut huomattavan kasvojenkohotuksen, ja onpa ympäristöissä hieman eloakin. Esimerkiksi vesi lainehtii realistisesti ja muurit murskautuvat räjähdyksissä. Parannuksista huolimatta peli ei taketle, vaan toimii jopa yllättävän sulavasti.

**ARMOTONTA** Vastustajia ei parane alkaa sääliä – tai muuten itsensä löytää nopeasti ruumishuoneelta.



**VARO SITÄ!** Perinteistä jaettua ruutua ei ole poistettu nettopelin tieltä, joten kimpappeli onnistuu vaikka samalla sohvalla.

vaan joskus kaverit tuntuivat puuhailevan omiaan. Se jos mikä potuttaa, kun makaa henkikieverissä ristitulla. Locustit tarjoavat reilusti vastusta toimiessaan ryhmissä ja tukissaan toisiaan. Haavoittuneet hirviöt yrittävät jopa raahautua toisten luo suojaan.

Patikoinnin lomassa vastaan tulee ajoneuvo-osuuksia, joissa muun muassa häytytellään Locusteja oman hyökkäysvaunun laidoilta ja kiidetään hurjaa vauhtia lentävien hirviöiden selässä. Yksioikoiseen hurvitteluun kuitenkin leipiintyy nopeasti, ja kohtausten jää lievä pitkeyksen maku. Kohtaukset toimisivat paremmin lyhyinä spurteina, jolloin ne rytmittäisivät sotimista hydyttämättä pelaajan innostusta.

Gears of War 2 tarjoaa toimintaa sen perinteisen 8-10 tunnin verran, mutta pätevän yhteistyömoninpelin ansiosta pelin pelaa mieleusti ainakin pari kertaa. Ei tosin juonen vaan ihan puhtaasti pelaamisen hauskuuden takia. Kakkososa yrittää kovasti laajentaa Gears of Warin maailmaa nostamalla pöydälle hajanaisia

## 3 SOTARATASTA



Linnasta etulinjaan  
**MARCUS FENIX**  
Peluruudesta tuomittu Marcus on nopeasti paikannut mainettaan taistelussa Locust-armeijaa vastaan. Marcus johtaa pientä mutta tehokasta sotajoukkoa.



Vaimoa etsimässä  
**DOMINIC SANTIAGO**  
Dom on ollut Marcusen tärkein ja läheisin taistelutoveri. Domin vaimo on kuitenkin kadonnut, mikä vaivaa miehen mieltä.



Supliikkimies  
**COLE TRAIN**  
Cole oli ensimmäisen Gears of Warin pidetyin hahmo. Vaaroja pelkäämätön Locustien kauhuhuuhkaja puhuu paljon ja nymä, mutta ei jätä uhoaan täyttämättä.

sivujuonia, mutta samalla kertomus jää entistään aukoisemmaksi. Vastauksia mieltä askarruttaviin kysymyksiin ei nimittäin heru vaikka kuinka tv:n edessä murisii.

Kun kampanja on koluttu puhki, jäljelle jää varsinainen moninpeli. Kuviot ovat samansuuntaiset kuin ensimmäisessä osassa, mutta joukkueisiin mahtuu nyt viisi pelaajaa neljän sijaan, mikä tekee kamppailusta piirun verran hehkisempää vähentämättä yksilön arvoa tiimissä. Lisäksi pelimuotoja on hiottu ja mukaan on tullut tuoreita variaatioita. Merkittävin uutuus on Horde, jossa ihmispelaajat asettuvat yhdelle puolelle ja yrittävät selvittää alati vaikeutuviasta Locust-vyöryistä. Pelimuoto on kuin juonesta erillinen yhteistyötila, jossa ryhmän kanssa kommunikointi ja kavereista huolehtiminen avaavat tien jatkoon. Huikeaa selviytymisviihdettä.

Gears of War 2 nousee edeltäjänsä yläpuolelle entistä räväkämällä ja monipuolisemmalla toiminnallaan, mutta parannettavaakin jää. Lopulta kiusallisin ongelma on se, ettei peli tee kylläiseksi, vaan sillä selvästi pohjustetaan kolmatta osaa. Aivan Halo 2:n kaltaista cliffhanger-lopetusta ei sentään tarjolla, mutta lopputekstien rullatessa olo oli kuin merivettä janoonsa juoneella. Seuraava osa ei voi tulla liian nopeasti.

**\_Kimmo Pukkila**

**PISTEET 9/10**

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

**TÄYTTÄ TYKITYSTÄ**

- + Rautainen toiminta, hieno grafiikka, riittävästi vaihtelua
- Ei tydyttävää loppuratkaisua

## 2. MIELIPIDE

Jyri Paavilainen

Gears of War 2 täyttää Cliffy B:n lupaukset ja on isompi, parempi ja mahtavampi kuin edeltäjänsä, mutta sen "eepinen tarina" saa paikoitellen jopa naurettavat mittasuhteet. Gears of War 2:een on saatu lisää kaivattua vaihtelua, mutta samalla kuvaan on astunut myös epätasaisuus. Moninpeli puolella on tehty puolestaan huima harppaus eteenpäin, ja etenkin Horde-pelimuoto lisää pelin pitkäikäisyyttä huomasti.

**Loppukaneetti:** Perusvarma ja kaultaltaan laadukas räiskintä. **9/10**



# RESISTANCE 2

Kuolema muukalaisille!

Laite PS3 Kehittäjä INSOMNIAC Julkaisija SONY Julkaisu 28.11. Pelaajien lukumäärä 1-60 Testattu versio PAL Ikäraja 18



**ÄLYKKÄÄT HIRVIÖT**  
Chimerat osaavat paljon muutakin kuin ampuu aseillaan. Ne koukkaavat pelaajan selustaan, ja tappiolla jäädessään tulevat viimeisenä tekonaan aivan iholle kiinni.

Laji RÄISKINTÄ



**TAISTELUN TUOKSINASSA** Pelaajalla on aina monta rautaa tulessa. Resistance 2 vyöryttää usein jopa kymmeniä vihollisia pelaajan kimppuun kerralla – eli juuri tarpeeksi purtavaa mittavalle arsenaalille.



**FAKTA**

**SOTILAAN VELKA**

Sana sotilas on juonnettu alunperin latinankielisestä sanasta solidarus, joka tarkoittaa maksamista. Toisin sanoen sotilas maksaa velkaansa isänmaalleen palveluksella. Nykyään sotilaita ei varsinaisesti enää ole, vaan heidät on korvattu erikoistuneemmilla haaroilla kuten viestin, tykistön ja ilmatorjunnan eri jaoksilla.

**VINKKI**

**KOKEILE MYÖS**

Resistance: Fall of Man PS3  
Sarjan ensimmäinen osa esittelee chimerauhkan maapallon asukkailla.

**R**esistance: Fall of Man oli Playstation 3:n julkaisupelien menestyksiä heikosta yksinpelistään huolimatta, sillä sen nettipeli oli rautaa. Jatko-osa vyöryttää ruudulle viimein sen yksinpelin, jota ensimmäiseltä peliltä toivottiin.

Resistance-pelit sijoittuvat vaihteoiseen menneisyyteen. Euroopan syytti sodan liekeihin natsi-Saksan sijaan chimera-avaruusoliot, jotka haluavat vain ja ainoastaan ihmiskunnan täydellistä tuhoa. Resistance 2:ssa jatketaan miltei heti siitä, mihin ensimmäinen osa päättyi. Jenkkisotilas Nathan Cole palaa sodan runtelemaasta Englannista takaisin Yhdysvaltoihin, jonne chimerat laukaisevat massiivisen hyökkäyksen. Kotikonttujaan puolustakseen Nathan liittyy erityiseen SRPA-eliittijoukkoon, joka koostuu chimeraviruksella höystetyistä supersotilaista.

Yksinpelin juoni itsessään antaa vahvan välioson maun. Asioita ei suuremmin selitetä, varsinkaan Colen motivaatioiden osalta. Pitkin peliä ripotellut dokumentit valaisevat tarinan taustoja, mutta silti useita kysymyksiä jää avoimeksi. Mitään sen suurempia paljastamatta, toista jatko-osaa suunnitellaan taatusti kaiken aikaa.

Vaan ketä kiinnostaa tarina, kun toimintaakin on tarjolla? Resistance 2 parantaa edeltäjänsä nähdn joka ikistä osa-aluetta. Pelin seitsemässä luvussa on tällä kertaa selkeästi erilliset

osionsa, ja maisemat vaihtuvat vauhdilla. Ensimmäisessä osassa paljon nähty putkijuoksu ahtailla käytävillä on unohtettu miltei tyystin. Kokonaan pimeillä kujilla haahuilu ei ole kadonnut, mutta nyt ne tuntuvat selkeästi siirtymäjaksoilta matkalla kohti seuraavaa toimintakohtausta eivätkä itse tarkoitukselta.

Toimintakohtauksia peliin mahtuu paljon. Aivan jokaiseen kenttään on saatu istutettua niin monia massiivisia taisteluita ja mieleenpainuvia kohtauksia, ettei pelaaja voi kuin pyöri-

tellä päätään 12-tuntisen reissun päätyttyä. Vihollisia vyörytetään ruudulle jatkuvalla syötöllä, mutta peli ei silti tunnu itseään toistavalta. Ympäristön jatkuva vaihtuminen pakottaa pelaajan kehittämään jatkuvasti uusia taktikoita selviytyäkseen. Joskus vastassa on silkalla epätoivolla torjuttava ylivoima, joskus käydään tiukkaa laukaustenvaihtoa. Tietyissä kohtauksissa, esimerkiksi pelaajan saadessa vastaansa viitisenkymmentä eräänlaista zombia, on pelaaja kuoltuaan hetken suu auki. Jokainen



**SUDJAANI!** Jokaisella pelin aseista on myös vaihtoehtoinen tulimoodi. Ohessa malliesimerkki siitä, kuinka vihollinen torjutaan.



**FAKTA**

#### KREIKKALAISTA

Chimerat eivät ole alun perin suinkaan muukalaisia ulkoavaruudesta, vaan ensimmäisen kerran kreikkalaisessa mytologiassa mainittuja hirviöitä. Sanottiin, että chimeraan etupää oli kuin leijonan, häntä kuin käärmeen ja keskiosaa kuului vuohelle. Hirviön synnytti naispuoleinen kyy Echidna, jota kutsuttiin kaikkien hirviöiden äidiksi.

**EI MITÄÄN TURHIA JAMPPOJA** Tiimitoverit eivät jää toimittomiksi taistelussa, vaan jatkavat aina katkeraan loppuun asti.

vähänkin enemmän pelannut alkaa pohtia jonkinlaista kikkaa, jolla tilanteesta on tarkoitus selvittää ja hamuilee pimeistä kulmista ydinpommia. Vasta yrityksen ja erehdyksen jälkeen tajuaa, että ne on kaikki sittenkin ammuttava. Ja selvittävä hengissä. Tällaisena hetkenä on helppo samaistua ihmiskunnan epätoivoiseen taisteluun chimeraa vastaan. Voiko tästä tulla enää mitään? Osansa antavat myös taistelut kerrostalon kokoisia chimeroita vastaan.

Lukumäärä tai koko eivät kuitenkaan auta yhtään, jos viholliset ovat idiootteja. Mutta chimeraat osaavat pelata hyvin yhteen. Ne taistelevat hyvin yksin ja ryhmässä, iskevät pelaajan selustaan ja viimeisenä tempunaan hyökkäävät iholle. Pelaaja on harvoin yksin ylivoimaista vihollista vastaan. Joukkueoverit taistelevat yhtä hyvin kuin vihollinenkin. Tekoälyn ohjastamista apureista on oikeasti hyötyä. Ne

vastaavat tehokkaasti tuleen, ja toisin kuin useissa muissa peleissä, myös listivät vihollisia kuolleeksi asti.

Asevalikoima on kattava. Mukana ovat tuttu haulikko, rynnäkkökivääri ja monipiippuinen Minigun-konekivääri. Sen lisäksi pelaaja saa likaisiin näppeihinsä uutuuksia, kuten järeän Magnum-revolverin ja sarjoja ampuvan Marksmann Rifle -tarkkuuskiväärin. Jokaisella aseella on kaksi toimintoa, esimerkiksi Minigun luo pelaajan eteen vihollisen ammuksentäytävän suojakentän. Kranaateista mielenkiintoisin on hämähäkkikranaatti, joka levittää tuliset lonkerot pitkin maata.

Graafisesti peli on komea, vaikka hieno ulkoasu onkin edellyttänyt selkeitä kompromisseja pintatekstuurien kanssa. Suurin osa on tarkkoja, mutta syrjäisemmistä nurkista löytyy suttuisempaa jälkeä. Ääninäyttely on kautta

linjan hyvää perustasoa, ellei erehdy kuuntelemaan suomalaista ääninäyttelyä. Sen voi tiivistää esimerkkireplikkiin "Tuosta se taisi tykätä kyttyrää!" Toivottavasti kotimaiset dubbaukset paranevat tulevaisuudessa.

Resistance 2:n yksinpelistä löytyy uskomattoman vähän pahaä sanottavaa. Kaikki toimii. Ohjaus on napakka, taistelut mieleenpainuvia ja svantokohdat harvassa. Moninpeliä emme ehtineet kokeilla, mutta tuskin ne pisteitä ainakaan laskevat. Resistance 2 on pakkohankinta toimintapeleistä pitävälle pleikkari pelaajalle.

**Heikki Takala**

**PISTEET 9/10**

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

**VILLIÄ CHIMERAJAHTIA**

Ohjaus, tekoäly, kenttäsuunnittelu, aseistus, vimmaisus  
Juoni, käännöksen ääninäyttely



#### NATHAN COLE

Mies joka ei turhia puhele. Pelaajan johtama sotilas taistelee SRPA-yksikössä, joka on perustettu erityisesti chimeraa vastaan.



# TOMB RAIDER UNDERWORLD

## Rinta rottingilla alamaailmaan

Laitte DS/PC/PS2/PS3/Wii/XBOX 360 Kehittäjä CRYSTAL DYNAMICS Julkaisija EIDOS Julkaisu 21.11. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 16



### ARVOITUKSIA

Tällä kertaa eteen tulevat arvoitukset ovat kertaluokkaa isompia. Osa niistä on käytännössä koko kentän kokoisia. Tämä vaatii aivan uusia lähestymistapoja ongelmanratkontaan.

### Laji TOIMITASEIKKAILU

#### FAKTA

#### UKKOSJUMALAN VASARA

Underworldissa Laran tavoittelema Mjöllin, suomennettuna murskaaja, on ukkosen jumala Thorin vasara. Sen takoiivat kääpiöveljekset lyötyään vedon petollisen jumala Lokin kanssa. Kääpiöt uhosivat pystyvänsä tekemään yhtä kauniin esineen kuin ylijumala Odinin Gungnir-keihäs. Lokin tempuista huolimatta veljekset onnistuivat, Loki hävisi vedon, ja rangaistukseksi hänen suunsa neulottiin umpeen.

#### VINKKI

#### KOKEILE MYÖS

Uncharted: Drake's Fortune PS3

Räiskintäpitoisempaa toimintaseikkailua.

**T**omb Raider oli aikanaan ensimmäisen Playstationin suuria lippulaivoja. Pelin muodokas sankaritar Lara Croft sai pelaajat ensin kuolaamaan, sitten ihmettelemään tasohyppelyä, toimintaa ja ongelmanratkaisua yhdistelevän kolmiulotteisen pelin mukaansatempaavuutta.

Aikaa myöden pelisarja valitettavasti taantui pahasti ja saavutti pohjan Angel of Darkness -osan myötä. Vanha kehittäjästudio Core siirrettiin syrjään ja ohjaksiin astui Crystal Dynamics, jonka näkemys Tomb Raiderista on ehdottomasti vahvempi. Nyt Lara on palannut, kaikessa fysiikan ja anatomian lakeja uhmaavassa mahtavuudessaan.

Underworld-lisänimen saanut uusi osa palaa Tomb Raiderin juurille. Pelisuunnittelun lähtökohtina ovat olleet ongelmanratkaisu ja tasohyppelymäinen seikkailu. Nyt ei tarvitse päivitellä huonosti toimivaa taistelujärjestelmää tai haahuilla tyhjyyttään kumisevissa kentissä. Laran rynnäkkötutkimuksen kohteena ovat norjalainen mytologia ja kelttien Avalon, kuolleiden valtakunta. Seikkailu vie Laran läpi huikaiden maisemien Thaimaassa, Meksikossa ja Pohjoisnavalla. Arvoituksia piisaa, sillä jokainen kenttä on valtava mysteerien täyttämä alue.

Lara on oppinut monia uusia temppuja sitten viime seikkailunsa. Näistä oleellisimpia



**HIOP!** Laran uusiin työkaluihin lukeutuu muun muassa köysi, jolla on helppo ottaa kiinni muuten saavuttamattomissa olevista kohteista. Linjan ei tarvitse myöskään olla suora, sillä köyden voi kietoa esimerkiksi kivipaasien ympärille.

ovat heittoköysi ja seinähyppy, joita käytetään pelissä ahkerasti. Vaikka heittoköysi onkin tiettyyn paikkaan ja hetkeen sidottu ratkaisu, on köyden käytölle keksitty useita jippoja pelkän kulkujen ylittämisen lisäksi. Köyttä esimerkiksi kiedotaan esineiden ympäri ja vetämään, joka avaa jo yksinään monia vaihtoehtoja vaikkapa suljetun oven avaamiseen. Seinähyppy puolestaan auttaa tavoittamattomalta tuntuviin paikkoihin pääsyssä. Ohjaus on erittäin jämerää, ja Laraa on ilo heilautella kielekkeeltä toiselle.

Välittömistä edeltäjistään poiketen Under-

worldissa keskitytään Tomb Raiderin vahvuuksiin, tasohyppelyyn ja ongelmanratkontaan. Myös vanha tuttu kameraongelma on mukana. Tiukoissa tiloissa on hetkittäin vaikeaa hahmottaa oikeaa suuntaa, kun kuvakulma kääntyy mielivaltaisesti jonkin Laran navan alapuolelle tai kiinni kattoon. Onneksi kameraongelmat ovat harvassa.

Jokainen kenttä pitää sisällään oman teemansa ja lähestymistapansa. Thaimaa tarjoaa enimmäkseen kiipeilyä ja reitinsuunnittelua ja Meksikossa ratkaistaan yhtä suurta arvoitusta

# THAIMAA

Tyynenmeren lomaparatiisi



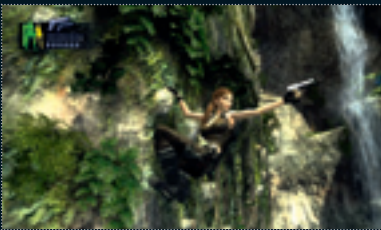
## TERVETULOJA!

Thaimaan saaristoon pääsee mukavasti esimerkiksi veneellä. Laitureita ei kuitenkaan aina ole, joten varsinkin naisten on hyvä muistaa ottaa mukaansa mahdollisimman mukava uimapuku – sekä jämäkkä vyö pistooleille.



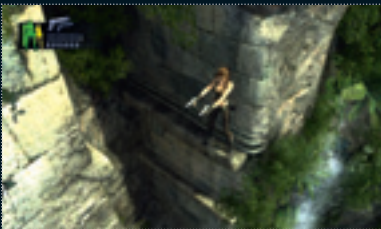
## LATTAPÄÄT LAINEILLA

Sanoinko ainoastaan pistooleita? Thaimaan luonnollisiin lajeihin kuuluvat muun muassa pirajjat ja hait, jotka saattavat olla verenhimoisia. Kunnan matkailutoimisto tarjoaa asiakkailleen myös ilmaisen harppuunan sen varalta, että auringonpalvoja törmää edellä mainittuihin.



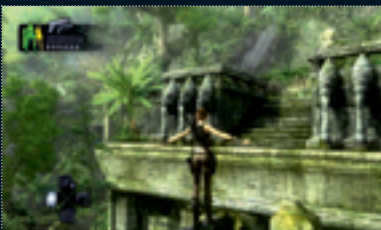
## KÄSIVOIMIA

Jos mielesi tekee edetä pidemmälle saaristoon, joskus vaellusreitit seuraaminen vaatii kunnollisia käsivoimia. Koskaan et voi tietää, milloin verenhimoinen lepakko iskee kurkkuusi kiinni roikkuessasi kielekkeen reunalla!



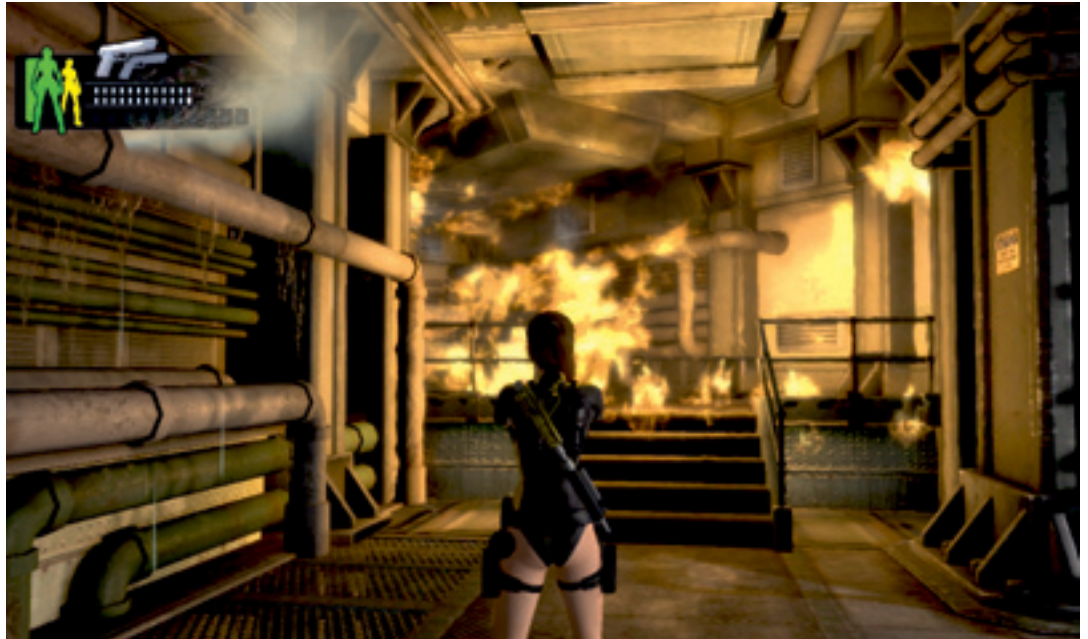
## PAHASSA PAIKASSA

Tiukoissa paikoissa saattaa olla joskus tarpeellista hallita seinältä seinälle hyppely. Tämä taito yleensä kehittyi pitkällisen harjoituksen tuloksena. Myöskään personal trainerin vaihtaminen – sanotaanko vaikka Corelta Crystal Dynamicsille – ei ole koskaan pahitteeksi.



## VIHDON PERILLÄ

Mutta kaikki edelliset vaikeudet kalpenevat saariston valtavan kauneuden edessä. Kun vihdoin olet perillä, voit hengähtää hetken saaren korkeimmalla paikalla, ja iloita ajatuksesta, että matkasi on vasta alkanut. Antaa palaa, suuret seikkailut odottavat löytäjänsä!



mootoripyörän selässä. Ongelmanratkaisussa tuntuu vaikkapa Tomb Raider: Anniversaryyn verrattuna tiettyä latteutta, sillä pulmissa tuntuu selvä yksinkertaistuksen maku. Tämä voi olla monille yhdenkertainen maku. Tämä voi olla monille yhdenkertainen maku. Tämä voi olla monille yhdenkertainen maku. Tämä voi olla monille yhdenkertainen maku. Tämä voi olla monille yhdenkertainen maku.

Ajoittain Laran on vedettävä aseet esiin, jolloin tullilinjalle joutuvat kilpailevat haudanryöstäjät ja paikalliset luontokoppaleet. Pelaaja valitsee aseistuksensa itse kentän alussa. Vaihtoehtoisiksi tarjotaan konepistooleja, kivääriä, haulikkoja ja harppuunaa. Jos edellisistä sattuvat paukut loppumaan, ovat tutut pistooleit aina mukana loputtomien ammusten kera. Lara osaa myös lähitaistelun salat, ja vainolainen pysähtyy



## FAKTA

### LARAN KUVAUKSET

Tomb Raider -sankaritar Lara Croftin tunnetuin vastine tosielämässä lienee Angelina Jolie, joka näytteli Laraa Tomb Raider -elokuvissa. Laraa on esittänyt kuitenkin joukko malleja Katie "Jordan" Pricesta nykyisin sankaritarina toimivaan Alison Carrolliin. Laran liikkeet on puolestaan kappattu Heidi Moneymaker -nimiseltä neidiltä.

**TUHOA** Lara on oppinut pistämään uusilla tavoilla ympäristöä säpäleiksi. Näihin kuuluvat muun muassa vihollisiin tarttuvat kranaatit ja kierrepotku. tehokkaasti potkulla nivusiin ja kiinnittämällä kranaatti takkiin. Lähitaistelu on tervetullut lisä, sillä pelin taistelupainotteista loppua myöten vihollisia pyörii joka suunnassa.

Tekninen toteutus tekee oikeutta pelin maisemille. Tapahtumapaikat ovat pullollaan massiivisia rakennelmia ja kauniita valoeffektejä. Hiomattomassa arvioversiossa valotehosteet tosin hydyttivät ruudunpäivitystä havaittavasti, mutta se seikka toivottavasti muuttuu myyntiversioon. Äänipuoli on sitä mitä pitääkin, mutta juoni on yhdenkertainen höttöä. Tarina sisältää kaikki seikkailupelien kliseet, mutta ei koskaan saavuta minkäänlaista huippua. Tapahtumien kulku on vain tekosyy siirtää Lara maisemasta toiseen.

Tomb Raider: Underworldista jää lopulta hieman tasapaksu maku. Peli on kestoaltaan noin kaksitoista tuntia, ja vaikka sen pelaa mielellään kertaalleen läpi, ei uudelleenpeluuarvoa käytännössä ole aarteenmetsästyksen keskittyvän bonustilan lisäksi. Laran parissa aiemmin viihtyneet saavat rahoilleen hyvää vastinetta, etenkin umpisurkeaan Angel of Darknessiin verrattuna, mutta muiden kannattaa kokeilla pelin houkuttelevuutta demolla.

**Heikki Takala**

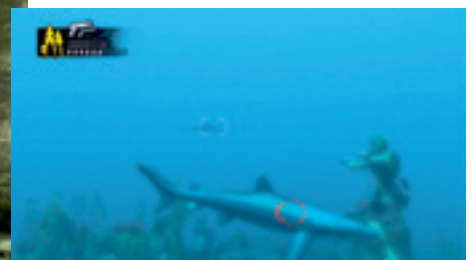
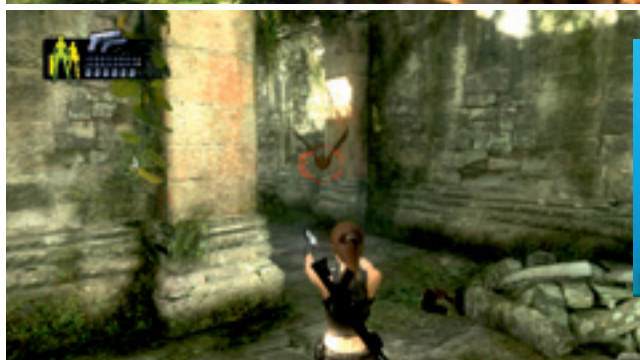
# PISTEET 7/10

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

TUTTUA HAUDANRYÖSTÖÄ

+ Ohjaus, näyttävät maisemat, tiukka kenttäsuunnittelu

- Yksinkertaiset pulmat, kameraongelmat, juoni



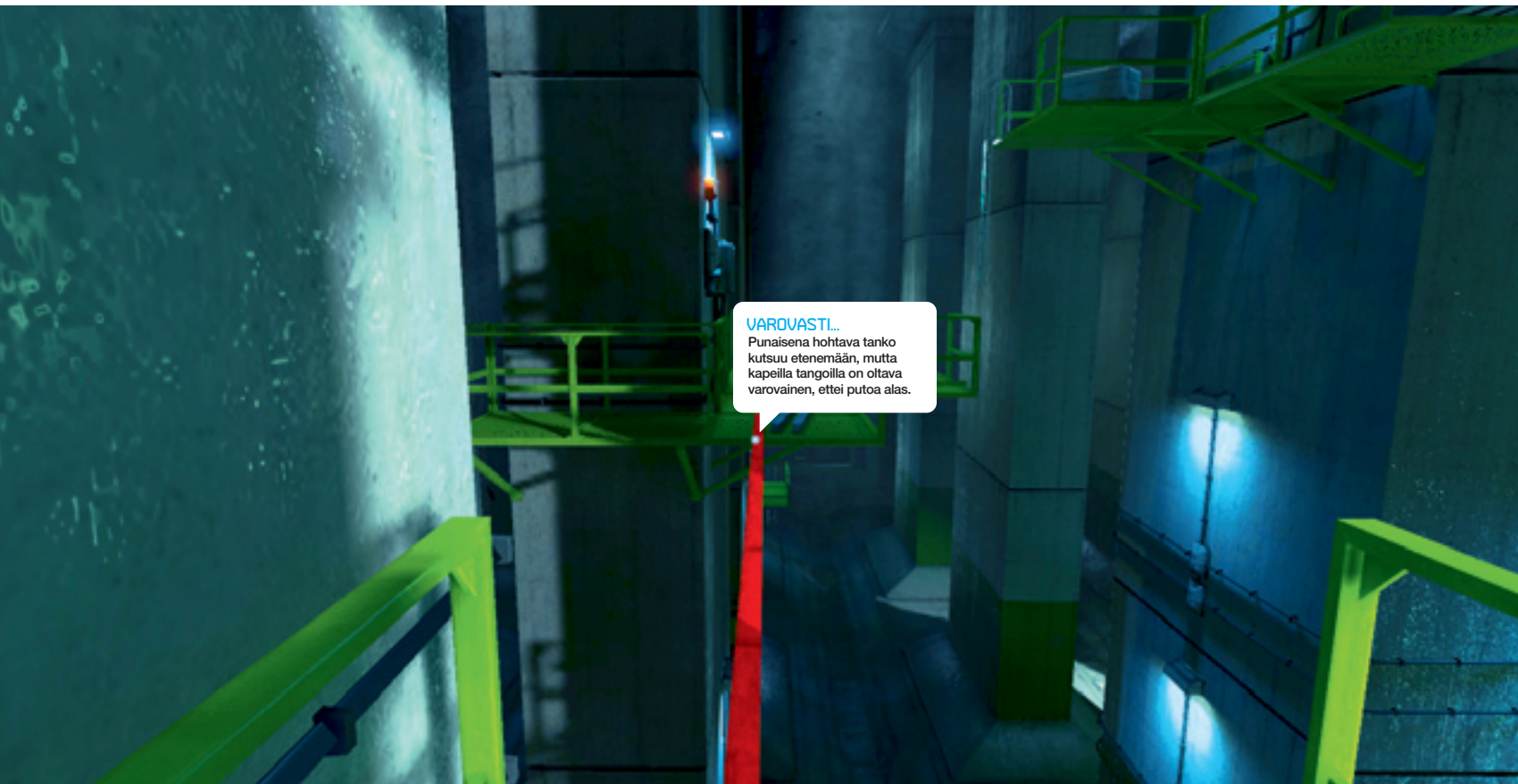
**H2O-OU** Joskus seikkailu vie pelaajan myös veden alle. Tällöin on hyvä olla varustautunut kunnan harppuunalla ja ilmapullolla.



# MIRROR'S EDGE

Suuri kaupunki on juoksijan huvipuisto

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



#### VAROAVASTI...

Punaisena hohtava tanko kutsuu etenemään, mutta kapeilla tangoilla on oltava varovainen, ettei putoa alas.

#### Laji TOIMINTA

**R**uotsalaislähtöisen Digital Illusionsin Mirror's Edge pistää pelaajansa lakikirjaa harmaasti tulkitsevan Faithin trikoisiin. Faith on eräänlainen kuriiri, jonka tehtävänä on toimittaa arkaluontoiset viestit oikeisiin käsiin nopeasti ja huomaamattomasti. Lähitulevaisuuden suurkaupunki on Faithin leikkikenttä, jossa notkea tyttönen loikkii ketterästi katoilta toiselle esteitä väistellen ja vihulaisia vältellen. Kerrankin voi myös sanoa pelin olevan todella kuvattu pelihahmon silmistä, sillä Faithin kädet ja jalat ovat näkyvissä ja myös mittasuhteet tuntuvat olevan kohdallaan.

Tarina etenee kymmeneen kenttään jaetussa suorassa putkessa. Juoni tempaa nopeasti mukaansa. Kerronta on perinteisyydestään huolimatta onnistunutta, joten pelin pelaa läpi innostuneesti. Kentät itse ovat niin ikään suoraviivaisia esteratoja, eikä vaihtoehtoisia reittejä juurikaan ole. Valinnan vapaus on lähinnä näennäistä, sillä vaikka pelaajan on toki mahdollista hyödyntää ympäristöään monilla eri tavoilla, pääsee kentissä eteenpäin vain määrättyjä reittejä pitkin.

Faithin liikevalikoima on periaatteessa jo monta kertaa nähtyä tavaraa. Tangoilla tasapainoillaan, ahtaisiin paikkoihin liu'utaan, seinäiä pitkin juostaan sekä otetaan ponnistuksia korkeammille tasoille ja niin edelleen. Alastuloa on

#### 1 VINKKI Kokeile myös

Breakdown XBOX

Myös tämä peli pisti raajat sekä näkyviin että hyötykäyttöön.



#### 1 FAKTA

#### DIGITAALISET AISTIHARHAT

Ruotsalainen Digital Illusions -studio tunnettiin 1990-luvun alussa lähinnä Amigalle ja pc:lle tehdyistä flipperipeleistä. Yhtiö otti ensiaskeleensa räiskintä-pelien rintamalla vuonna 1997 julkaistulla Codename Eaglella, joka loi pohjan yhtiön suurimmalle menestykselle, Battlefield-sarjalle. Flipperoiden ja ammuskeiluiden lisäksi DICE:n ansiolistaalta löytyy useita auto- sekä lastenpelejä.



**SILMISSÄ PUNERTAA** Punainen väri kertoo pelaajalle etenemiseen käytettävien esineiden olinpaikan. Värillisen opastuksen voi halutessaan kytkeä pois päältä.

mahdollista pehmentää kuperkeikalla tai liukumalla, ja voipa esimerkiksi seinää pitkin juostessaan vaikkapa mäjäyttää tossulla vihollista naamaan. Kuvakulma tekee tempuilusta kuitenkin todella mielenkiintoista ja hauskaa. Jotta peli olisi mahdollisimman sulavaa pelattavaa, on pelissä myös valinnainen ominaisuus, jolla etenemiseen käytettävät esteet ja telineet ovat merkattuina kirkkaalla punaisella värillä.

Mirror's Edge opettaa pelaajalleen, ettei katoilla kannata juoksennella varsinkaan helikopterikannoilla. Äkkikuolemat ovat jatkuvasti läsnä. Jos hypyy kantaa millimetrin liian vähän, tulee

Faithista pannukakku. Jos taas erehtyy hetkeksikään pysähtymään vihollisen tulliinjalle, muuttuu Faith reikäjuustoksi. Kuoleminen on jatkuvaa ja pahimmillaan Faithin elinikä tarkistuspuiteen jälkeen lasketaan sekunneissa. Vaikka tarkistuspuite on sijoitettu tasaisin väliajoin, joutuu muutamia kohtia hinkkaamaan kymmeniä kertoja ennen kuin suoritus osuu nappiin. Jatkuva pelko ja kiire pitävät kuitenkin kivasti jännitystä yllä ja antavat pelille voimakkaasti omanlaisensa tunnelman. Vapaa tallennus olisi silti ollut poikaa, erityisesti taisteluissa.

Vaikka taistelua periaatteessa pitäisi pystyä

**EPÄLUULO ELÄÄ** Matkan aikana vastaan tulee myös muita juoksijoita, jotka toimivat lähes pelkästään omien motiivien johdattamina.



välttämään viimeiseen asti, aina välillä on joko potkaisu viihdeltä ilmat pihalle tai tartuttava torrakkoon. Tässä kohden Mirror's Edge menee metsään hongat humisten. Ensinnäkin, vihollisten tekoäly on surkea. Pääsääntöisesti ne joko seisovat paikallaan tai juoksevat ase laulaen pelaajaa kohti. Toiseksi, vihollisten ampuamatarkkuus on epäinhimillisen hyvä. Erityisen syvästi inhoan konekiväärimiehiä, jotka roiskivat kuolemaa paikallaan pyörien. Kolmanneksi, vihollisilla on loputtomasti ammuksia, mutta Faithin käsissä samassa pyssyssä onkin kuteja vain kourallinen.

Lähitaisteluun Faithilla on kaksi vaihtoehtoa, joko potkia ja lyödä oikeaa liipaisinta nykimällä tai vihollisen aseistariisunta napin painalluksella. Hommaa helpottaa Faithin kyky hidastaa aikaa hetkeksi. Taistelun kaava käy nopeasti selväksi: hidastus, riisto, laukaus, toista.

Jo pelin ennakkomateriaali osoitti pelin visuaalisen jäljen olevan hyvällä mallilla. Ulko-



**FAKTA**  
**KAUPUNKIJUOKSUA**  
1980-luvulla Ranskassa syntynyt urheilulaji parkour ei periaatteeltaan eroa paljoakaan Mirror's Edgen menosta. Lajin ideana on kipittää lähtöpisteestä maaliin mahdollisimman suoraviivaisesti ja nopeaa reittiä pitkin kaupungin rakenteita hyväksi käyttäen. Näyttävä ja huimapäinen laji on kerännyt lukuisia harrastajia seuroineen myös Suomessa.

**HÄKKI EI HEILAHD** Korruptoituneet poliisit eivät turhia kysele yrittäessään pysäyttää Faithin matkaa oikeuden puolesta.

asuun on todella panostettu ja liikkeessä jälki on erityisen upeaa. Pelkistettyjen värien käyttö tyylikeinona on toimiva ja omaperäinen, eikä lopputulos muistuta ulkoasultaan oikeastaan mitään muuta peliä. Korkealta katolta näkee kauas ja korkeuserot pistävät oikeasti mahan rullalle. Tarinaa kuljettavat välianimaatiot ovat niin ikään taitavasti piirrettyjä, vaikka animaatio hieman ontuukin. Myös pelin äänipuoli on kohdallaan. Musiikki on pääsääntöisesti erinomaista ja tilanteisiin sopivaa, efektit ovat päteviä ja ääninäyttelijät onnistuvat rooleissaan.

Kymmentuntinen tarina ei ole mahdollottoman vaikea, mutta pelin tarjoamat aikahaasteet ovatkin sitten ihan eri juttu. Aikahaasteita on kahta sorttia, joko juostaan tarinatehtävät läpi niin nopeasti kuin mahdollista tai vaihtoehtoisesti edetään samaisissa kentissä tarkistuspuisteiden perässä. Aikahaasteissa on myös pelin

ainoa moninpelin tapainen verkon nopeimpien juoksijoiden haamujen haastamisen muodossa.

Kunhan taisteluiden korvista nostattama savu on hälventynyt, jää käteen lopulta erinomainen peli. Mirror's Edge poikkeaa massasta tietoisesti ja tyyllillä temmaten vahvasti mukaansa katto-lähetin rooliin. Tyylytön lopetus kismittää, mutta pelin pariin palaaminen aikahaasteiden ja piilotettujen salaisuuksien perässä houkuttelee kovasti. Lämmin kädenojennus DICElle, omaperäisyys on nykypäivänä ylellisyyttä.

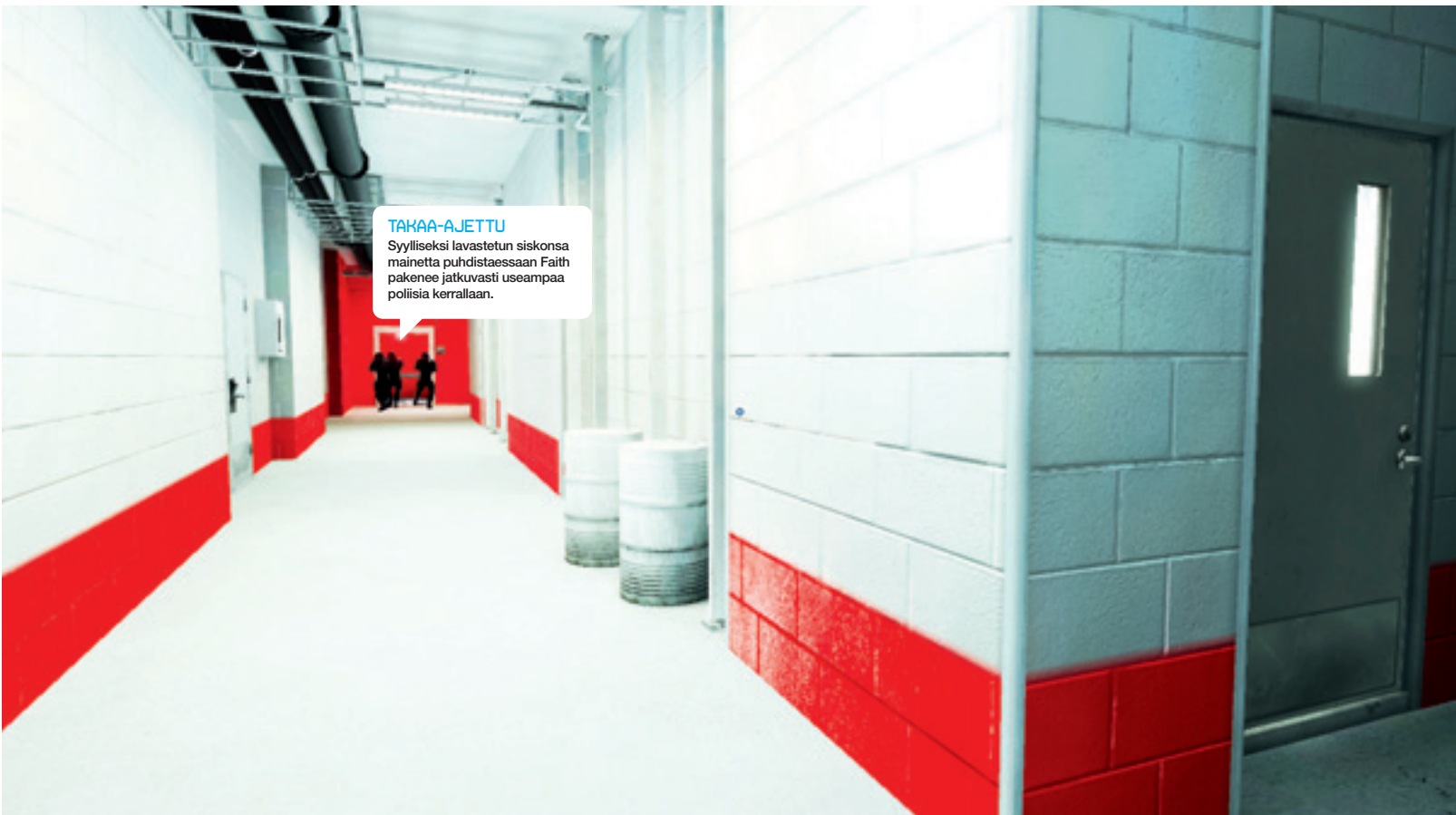
**\_Tero Kerttula**

**PISTEET 8/10**

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

**OMAPERÄISTÄ TOIMINTAA**

- ✦ Hauska parkouraaminen, audiovisuaalista naima, tiivis tunnelma
- ✦ Kömpelö taistelu, rasittavat äkkikuolemat, turhan suoraviivainen



**TAKAA-AJETTU**

Syyliseksi lavastetun siskonsa mainetta puhdistessaan Faith pakenee jatkuvasti useampaa poliisia kerrallaan.



# GUITAR HERO WORLD TOUR

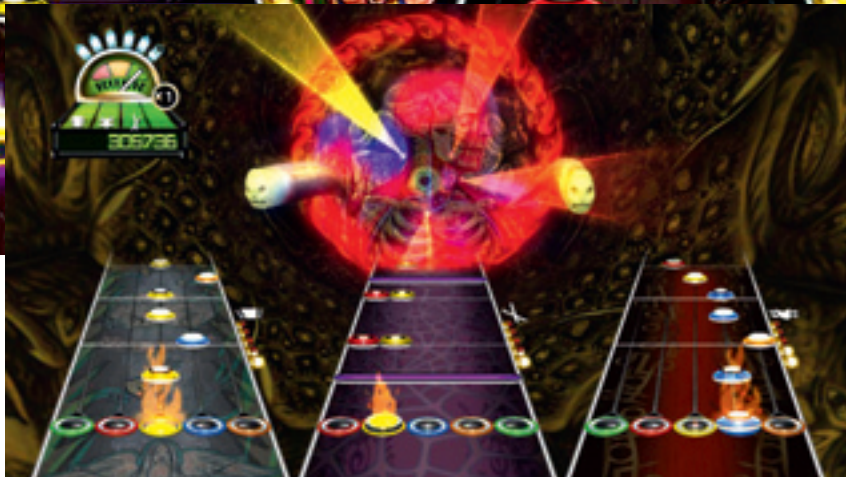
Kitarasankari on haalinut ympärilleen kokonaisen bändin, mutta uusia ideoita olisi kaivattu lisää

Laitte PS2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä NEVERSOFT Julkaisija ACTIVISION Julkaisu 21.11. Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12



**HUUDATUSTA**  
Guitar Hero World Tour mahdollistaa jopa neljän pelaajan yhteispelin, mutta kaikkia soittimia ei ole pakko soittaa. Peli lisää automaattisesti puuttuvat soittimet mukaan ääniraitaan.

Laji MUSIIKKI



**EFEKTEJÄ** Keikkojen aikana taustalla pyörii mitä ihmeellisimpiä erikoistehosteita, joita ei tosin pelatessaan ehdi katsella.



**FAKTA**

**JULKKIKSIA**

Suurin osa Guitar Hero World Tourin keikoista päättyi maailmantuokan musikon kävellessä lavalle soittamaan pelaajan kanssa. Guitar Hero III:sta tutut "pomotaistelut" on heivattu mäkeen, ja tällä kertaa musikit tahtovat yksinkertaisesti jammailla bändin kanssa. Pelissä ovat mukana mm. Jimi Hendrix, Billy Corgan, Sting, Ozzy Osbourne, Ted Nugent ja Zakk Wylde.

**G**uitar Hero World Tourin arviota on mahdotonta kirjoittaa vertailematta peliä Rock Bandiin. Pelien lähtökohta on nimittäin tismalleen sama. Bändissä on neljä musikantia: kitaristi, basisti, rumpali ja laulaja. Näistä yhtä tai useampaa ohjastaa ihmispelaaja, ja puuttuvat instrumentit lisätään automaattisesti mukaan soitantaan.

Suurin ero Guitar Hero World Tourin ja Rock Bandin välillä on soittimet. Muovinen kitarahojain on jälleen muuttunut sitten viime näkemän, ja tällä kertaa muutos ei rajoitu vain ulkomuotoon. Kitaran kaulan juureen on lisätty kosketussensori, jonka avulla voi lisätä efektejä pitkiin nuotteihin ja soittaa paikoille ilmestyviä nopeita nuottisarjoja liu'uttamalla sormeja sensoria pitkin. Ominaisuus vaikuttaa melko turhalta, etenkin verrattuna Rock Band -kitaran soolonappeihin, joilla on selkeämmin hyötykäyttöä.

Kitara tuntuu varsin jämerältä, mutta yksi aiemmista Guitar Hero -kitaroista tuttu murhe palaa. Kitaran rämpytysvivun (tekninen termi, toim. huom.) palautusjousi on hieman liian innokas tai vipu liian löysä, sillä nopeassa soitannassa vipu palautuu aina toiseen ääriasentoon asti, mikä aiheuttaa ajoittain ylimääräisten nuottien soittamisen. Maltillisella soitannalla ongelmia ei ilmene, mutta rokkipelin ei pitäisi edellyttää maltillisuutta.

Guitar Hero World Tourin rummut sisältävät kolme rumpulevyä (virveli ja kaksi tomia), bassorumpupolkimen sekä kaksi peltiä (hi-hat ja crash). Rumpulevyt ovat kumia, ja niiden paukuttaminen on todella palkitsevaa. Rumpukapula hyppää kumista miellyttävällä tavalla takaisin, ja rollien soittaminen tuntuu todella hyvältä.

Valitettavasti levyjen iskuntunnistuksessa on pieni ongelma. Mikäli samaa rumpulevyä takoo molemmilla käsillä tarpeeksi nopeasti ja voimakkaasti, levy ei aina tunnista iskuja.

Pellit eivät ole yhtä onnistuneita kuin rumpulevyt, sillä ne kopsuvat enemmän. Kokonaisuutena Guitar Hero World Tourin rumpusetit on paljon laadukkaampi kuin ensimmäisen Rock Bandin setti.

Mikrofoni on sama Logitechin valmistama perusmalli kuin Rock Bandissakin, ja se kytketään USB-kaapelilla konsoliin. Muut soittimet ovat langattomia, mikä tarkoittaa sekä lisättyä

käyttömukavuutta että paristojen kanssa säättöä.

Guitar Hero World Touria pelatessa pohdin, onko peli plagiaatti Rock Bandista vai tribuutti sille. Suurin ero pelien välillä on ruudulla rullaavat soittomerkit, jotka ovat World Tourissa pyöreitä ja Rock Bandissa neliskanttisia. Activision ei ole kuitenkaan kopioinut Rock Bandin kiertuetilaa, vaan sekä yksin- että moninpeliurat ovat lähes identtisiä edellisten Guitar Hero -pelin kanssa.

Uratilassa tarkastellaan ilmoitustaulua, jolla on tarjolla osaavalle musikantille keikkoja. Keikalla on kolmesta viiteen biisiä, joiden jälkeen soitetaan luonnollisesti encore. Koko keikka täytyy soittaa ensimmäisellä kerralla kokonaan läpi, ja vasta läpäisyn jälkeen voi soitella yksittäisiä kappaleita. Valitettavasti tuttu ja turvallinen Guitar Hero -konsepti tuntuu Rock Bandin kiertuetilan jälkeen auttamattoman vanhanaikaiselta. Kun tarjolla ei ole yksittäisiä biisejä, vaan koko parinkymmenen minuutin keikka täytyy soittaa

## URAPUTKI

Jokainen rokkari aloittaa pohjalta



### NAAMA KUNTOON

Guitar Hero World Tourin hahmoeditori on todella monipuolinen. Oman rokkarinsa kroppaa ja naamaa saa väännellä mitä mielikuvituksen tavoilla. Mikäli hahmosta uhkaa tulla liian normaali, esimerkiksi ihonvärin voi muuttaa vaikkapa violetiksi.



### KEPPI MIESTÄ MYÖTEN

Tosi rokkari ei muiden nimikkovekkeillä soita. Kitaransa voi rakentaa omien mieltymystensä mukaan, ja tarjolla on runsaasti osavaihtoehtoja kaulasta kieleen. Myös muita soittimia voi kustomoida erilaisilla värimalleilla ja tarroilla.



### ASTU LAVALLE

Guitar Hero World Tourin perusajatus on tismalleen sama kuin Rock Bandin vastaava, ja jopa nuotikiitotiet on sijoitettu samalla tavalla. Rumpuraita on keskellä, kitara ja basso sen molemmin puolin, ja lauluraita ja biisin sanat ilmestyvät ruudun yläreunaan.



### HYVÄ PUTKI PÄÄLLÄ

Mitä pidempään soittaa virheettä, sitä enemmän pisteitä ropisee. Kymmenen onnistuneen nuotin jälkeen piste-kerroin kasvaa, kunnes maksimikerroin eli nelinkertaiset pisteet on saavutettu. Star Power -energialla saa vielä kaksinkertaistettua omat pisteensä.



### STUDIOAIKAA

Kun keikoilta on saatu nimeä, on aika siirtyä studioon omien biisien tekoon. Biisien soittamisessa ei tarvita juurikaan nuotikortteja, sillä pohjanuotin ja asteikon saa valita automaattisesti, joten riitasointuja ei tarvitse pelätä.



### KUMI KUMISEMAAN

Rumpulevyjen materiaaliksi on valittu kumi, joka ponnauttaa rumpukapulan mukavasti takaisin ylöspäin. Etenkin nopeiden ryllien soittaminen tuntuu palkitsevalta.



**TIKERIN SILMÄ** Survivorin klassikkobiisi Eye of the Tiger on Guitar Hero World Tourin biisivalikoiman ehdottomia helmiä.

putkeen, iskee väsymys yllättävän nopeasti.

Minkä tahansa musiikkipelin tärkeimpiä ominaisuuksia on sen soundtrack. Guitar Hero World Tourin kappalevalikoima on osittain onnistunut. Mukana on Eye of the Tigerin ja Living on a Prayerin kaltaisia klassikkoja, mutta sekaan mahtuu myös mitäänsanomatonta kuraa ja neverheard-osaston kitarakikkailua. Pakettia on yritetty keventää No Doubtin ja Blink 182:n kaltaisten MTV-bändien avulla, mutta koko hommasta puuttuu kantava teema.

Jos biisivalikoima ei miellytä, tarjolla on myös mahdollisuus tehdä omia biisejä. Guitar Hero World Tourin studiotila onkin sen paras ominaisuus. Tempovaihtojen vähyyttä (100, 120 tai 140 iskua minuutissa) lukuunottamatta omien hittibiisien tekoon tarjotaan monipuoliset välineet. Rumpuraidan voi nauhoittaa joko livenä, tai mikäli rytmitaju ei ole aivan huippuluokkaa, mikseritilassa yksi isku kerrallaan.

Kitaralle ja bassolle saa määriteltyä haluamansa pohjasoinnut ja erilaisia sointuasteikko-vaihtoehtoja on tarjolla runsaasti. Varsinaista musiikkikorvaa ei siis tarvita kuin nimeksi.



### FAKTA

### EPÄSOVELTUVA LISÄSISÄLTÖ

Guitar Hero III:n netistä ostetut lisäbiisit eivät valitettavasti toimi Guitar Hero World Tourissa. Syy tähän on melko yksinkertainen: Kolmos-kitarasankarin kappaleissa on korkeintaan kitara- ja bassoraidat, ja laulu- ja rumpuraitojen lisääminen kaikkiin biiseihin olisi vaatinut valtavasti työtä.

### VINKKI

**KOKEILE MYÖS**  
Rock Band  
PS2/PS3/Wii/XBOX 360

Harmonixin tulkinta koko bändin musiikkipelistä on tehty musiikin ehdoilla.

**RUMPUSETTI** Guitar Hero World Tourin rumpusetti on tukevaa tekoa. Kolmen rumpulevyyn, kahden pellin ja bassorumpupolkimen yhdistelmä on hauska paukuttaa.

Lopullisen biisin voi leikellä ja liimailla kasaan pienemmistä osista, joten samaa luuppia ei tarvitse soittaa montaa kertaa putkeen. Valitettavasti laulua ei voi nauhoittaa, joten omat biisit ovat vain instrumentaaliversioita. Omia biisejä voi laittaa jakoon verkkoon, ja muiden biisejä saa ladattua omalle koneelle, joten soittettavan ei pitäisi loppua kesken pelin läpäisyn jälkeenkään.

Guitar Hero World Touria vaivaa omaperäisyyden puute. Sen soittimet tuntuvat laadukkaita ja perusidea on toimiva, mutta lainattujen ideoiden päälle ei ole osattu rakentaa toimivaa kokonaisuutta. Tuntuu, että peliä ideoidessa on keskitytty ulkomusiikillisiin asioihin kuten hahmoeditorin sisältöön enemmän kuin itse soitantaan tai musiikkiin. Rock Bandista paistaa läpi kehittäjä Harmonixin työntekijöiden vahva musikkotausta, kun taas Guitar Hero World Tour on ikään kuin markkinointiosaston visio bändipelistä.

Mikäli omien biisien tekeminen houkuttaa, on Guitar Hero World Tour erinomainen ostos, mutta bändipelien ystävien kannattaa harkita, sijoittaako rahat kitarasankarin maailmankiertueeseen vaiko tulevaan Rock Band 2:een.

**Jyri Paavilainen**

**PISTEET 7/10**

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

**KOPIO VAI TRIBUUTTI?**

Laadukkaat soittimet, peruskonsepti, monipuolinen studiotila  
Urallat tulla ja tylsätkö, omaperäisyys puuttuu



# VALKYRIA CHRONICLES

Mitä saadaan, kun yhdistetään anime ja vaihtoehtoinen versio toisesta maailmansodasta?

Laitteet: PS3 Kehittäjä: SEGA Julkaisija: SEGA Julkaisu: JULKAISTU Pelaajien lukumäärä: 1 Testattu versio: PAL Ikäraja: 16



**SATUUSOTAA**  
Valkyria Chroniclesin näkemys toisesta maailmansodasta on kuvitettu lyömättömällä sarjakuvailmeellä ja tunnelma huokuu hyvän animen tenhoa.

Laji STRATEGIA



FAKTA

**TAISTELIJAT**

Pelin persoonallisia päähahmoja ovat Edelweiss-panssarivaunua komentava luutnantti Welkin, orpo leipurintyttö ja tiedustelija Alicia, rasistisia ennakkoluuloja ilmentävä rynnäköitäistelija Rosie, Welkinin auktoriteettia epäilevä panssarintorjuntajemu Largo sekä romanien tavoin hyljeksittyyn, tummahiuk-siseen Darcsen-kansaan kuuluva Isara. Tarina ei kaihda melodraamaa, mutta onnistuu myös koskettamaan ja yllyttämään.

VINKKI

**KOKEILE MYÖS**

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions PSP  
Taskukokoista strategiana Final Fantasy -sarjan hengessä.

**V**alkyria Chronicles -strategiapeli perustuu toiseen maailmansotaan, mutta nimistöä ja kartoja on muuteltu.

Gallian pikkuvaltio on hätää kärsimässä, kun Europa-mantereen jätit ottavat yhteen. Pelaaja ohjaa suojeluskunnan Ryhmä 7:n taisteluita, jotka äityvät alun rajakahakasta eepiseksi yhteenotoiksi vihollisen mielikuvituksellisia superaseita vastaan.

Pelin piirrosmainen grafiikka on niin lähellä täydellistä piirroselokuvan tasoa, ettei siitä malta olla etsimättä kauneusvirheitä. Ääriviivoissa voi nähdä sahalaitaisuutta ja taisteluiden kolmiulotteiset maastot ovat yksinkertaisia ja staattisia. Suurimman osan ajasta Valkyria Chroniclesin grafiikka kuitenkin hurmaa täydellisesti. Ääninäyttely, suureellinen orkesterimusiikki ja itse tarina juonenkäännteineen ovat kunnossa, joten sivuseikoissa ei ole valittamista.

Tarinaa kerrotaan muutama välinäytös per taistelua, ja taisteluiden välissä käydään myös päämajassa kouluttamassa joukkoja taisteluita ansaituilla kokempisteillä ja kehittämässä niiden varustusta sotasaalisrahoilla. Koulutus ja aseistuksen kehitys kohdistuu kerralla koko hahmoluokkaan, joten yksittäisillä taistelijoilla ei ole suoranaisia ominaisuuksia taistelukentällä. Pientä taktikointia voi tehdä hahmojen Potential-luonteenpiirteillä. Joku saattaa olla kotoisin maaseudulta ja toimii siksi tehokkaammin heinikossa, toinen taas saattaa nähdä erityisen hyvin tai huonosti öiseen aikaan, kolmas inhota jotakuta

neljättä. Yhteen taisteluun valitaan 5-10 hahmoa.

Itse taistelu on vuoropohjaisen ja reaaliaikaisen toteutuksen yhdistelmä. Vuoro alkaa kaksiulotteisesta karttanäkymästä, josta näkee käytössä olevat komentopisteet ja yksiköiden sijainnin. Yksiköiden liikuttaminen maksaa komentopisteitä, ja valittuaan yksikön liikutettavaksi näkymä zoomaa kolmiulotteiselle taistelukentälle. Liikkuminen tapahtuu reaaliaikaisesti kuin pelihahmon ulkopuolelta kuvatussa toimintapelissä. Viholliset eivät liiku samaan aikaan pelaajan kanssa, mutta ampuvat ripeästi liian lähelle mentäessä. Pelaaja voi liikkua rajallisen energiapalkan verran ja tehdä yhden toimenpiteen, esimerkiksi ampuu. Liikuttelun lopetettuaan näkymä palaa taas karttanäkymään, ja komentopisteiden loputtua on vihollisen vuoro.

Säännöstö on selkeä ja sujuva, mutta voi olla vanhan liiton strategistien mielestä liian salliva. Samaa yksikköä voi liikuttaa monesti komentopisteiden sallimissa rajoissa, joskin liikkumiseen käytettävä energiapalkki ehtyy jokaisella kerralla lisää. Silti on täysin mahdollista ampuu samalla sinkomiehellä vaikka kolme laukausta yhden vuoron aikana, mikä onkin tarpeen ratkaisevien laukausten lipsahtaessa ohi. Komento- tai liikepisteiden käyttämättä jättämisellä ei saavuta etua vihollisen vuoron ajaksi, sillä reagoivaan tulitukseen kykenevät yksiköt, siis vaunut, tiedustelijat, rynnäkköjoukot ja pioneerit ampuvat lähelle tulevia vihollisia joka tapauksessa. Sinkomiehet ja tarkka-ampujat taas seisovat tumput suorina, vaikka vihollinen

pistäisi ripaskaksi keskellä tulialuetta.

Ampumiseen liittyvä säännöstö on johdettu todellisia lainalaisuuksia liioittelemalla ja vähätel-mällä toimivaksi kivi-paperi-sakset -kokonai-suudeksi. Vain suojautuneen jalkaväen kestävyys nousee esiin ajoittain häiritsevänä. Suojan taakse kyykistynyt taistelija nimittäin kestää kuulia yhtä monta otsaan kuin pikkuvarpaaseen.

Turhin taisteluiden ominaisuudet ovat Welkinin käskyt, joilla voi esimerkiksi tehostaa omien yksiköiden ominaisuuksia väliaikaisesti. Käskyt ovat alitehoisia, joten kallisarvoisia komentopisteitä ei kannata niihin tuhlaa. Muutamien tehtävien käsikirjoitus on sen verran epäreilu, ettei niitä käytännössä voi läpäistä kuin yrityksellä ja erehdyksellä. Vihollinen antaa ylivoimansa turvin juuri sopivan vastuksen, mutta tekoäly ei ole tavannaista parempaa. Läpipeluu kestää hyvinkin 30 tuntia, joten vastinetta rahalle riittää.

Valkyria Chronicles vertautuu väkisininkin erinomaisiin Advance Wars -peleihin, joille se ei aivan pärjää. Playstation 3:n strategiapelivalikoimassa se on kuitenkin ehdoton helmi.

**Jaakko Maaniemi**

**PISTEET 7/10**

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

**ANIMESTRATEGIAA**

- + Grafiikka, säännöstö ja pelattavuus, reilu pituus, vaikeustaso
- Liian salliva pelimekaniikka, tekoäly, turhat ominaisuudet

# RED ALERT 3

Punaisesta uhasta viis – tällä kertaa isottelee Japani!

Laite PC Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-6 Testattu versio 1.0 Ikäraja 16



## YLIVOIMAA

Vanha kunnon vyöryttäminen on vieläkin valdii – ja paras – taktiikka näyttää viholliselle närhen munat.



### FAKTA

#### PUNAINEN HÄLYTYS

Ensimmäinen Red Alert -peli julkaistiin vuonna 1996. Siinä Albert Einsteinin matkustaa puolestaan ajassa taaksepäin tappaamaan Adolf Hitlerin toivoen, että tämä estäisi toisen maailmansodan synnyn. Valitettavasti Hitlerin sijasta Josif Stalin alkaa kukkoilla Euroopassa.

### LINKKI

#### KOKEILE MYÖS

Supreme Commander  
PC/XBOX 360

Graafisesti upea tosiaikanaiknaksuttelu tarjoaa vaihtelua perinteisiin suurpeleihin.

**R**ed Alert on kuuluisan Command & Conquer -strategiapelisarjan sivuraide, jossa keskitytään vaihtoehdoisen todellisuuden sodankäyntiin hurtin huumorin säestämänä. Neuvostoliittolaiset matkaavat ajassa taaksepäin ja murhaavat Albert Einsteinin estääkseen liittoutuneita saamasta teknologista etumatkaa, mutta tulevat samalla nostaneeksi Japanin kolmanneksi suurvallaksi. Sarjan tunnuspiirre, oikeilla näyttelijöillä toteutetut välivideot ovat tälläkin kertaa mukana. Tarinaa tähdittää tuttuun tapaan joukko b-luokan näyttelijöitä ja eilispäivän suuruuksia, kuten Peter Stormare, Tim Curry ja Jenny McCarthy.

Red Alert -sarja ei ole koskaan edes yrittänyt tarjota mitään muuta kuin vauhdikasta reaaliaikastrategiaa. Kolmannessa osassakin pelaaja aloittaa jokaisen tehtävän pystyttämällä ensin tukikohtansa peruspilarit, kuten reaktorin ja puolustukset. Sen jälkeen on aika aloittaa sotatoimintaa, joka on lievästi sanottuna laaja ja monialainen. Yksiköt on suunniteltu vahvasti eri kulttuureja karrikoiden.

Venäläisten arsenaaliin kuuluvat muun muassa taisteluharhut, salamakäämeillä varustetut

**WHERE TO, COMMANDER?** Tehtävät koostuvat usein monesta eri tavoitteesta, jotka esitetään pelaajalle selkeästi huutoimerkeillä niin maastossa kuin yläkulman pienoiskartalla.

tesla-sotilaat sekä Stingray-amfibioajoneuvot. Henkilökohtainen suosikkini on vihollisten niskaan rysäytettävä avaruusasema.

Japanilaisilla yksiköt koostuvat muun muassa psyykkistä energiaa käyttävistä sotilaista, ninjoista ja mecha-roboteista. Amerikkalaisten arsenaali on hyvin ilma- ja meriyksikköpainotteinen, ja lisäksi jenkit hallitsevat vihollisyksiköiden jäädytyksen.

Tasapaino toteutuu pelissä hyvin. Jokainen kampanja pysyy tarpeeksi tuoreena, sillä eri armeijoilla on eri lähestymistavat sodankäyntiin. Totutusti tasapaino noudattaa mallia kivi-paperisakset. Sotajoukot poikkeavat toisistaan suuresti, joten jokainen pelin kolmesta kampanjasta vaatii hieman omanlaisensa asennoitumisen. Massa-armeijoilla jyrääminen toimii silti edelleen turhan hyvin, vaikka pelissä on mahdollista tehdä yksikkökohtainen hyökkäyssuunnitelma ja laskea koko armeija liikkeelle yhdellä hiiren napin painalluksella. Myös vihollisen tekoäly on totutun kaavamainen.

Täysin uusi ominaisuus on sen sijaan se,

että jokainen pelin tehtävä on suunniteltu kahta komentajaa silmälläpitäen. Hyvin usein sotaa käydään useammalla rintamalla ja laajoilla kartoilla. Yksinpelaajaa auttaa heikosti pelaava tekoäly, mutta kaverin komentaessa liittolaisarmeijaa on hupi verrattonta, mitä nyt turpiinsa saavaa tietokonetta käy sääliksi.

Kaiken kaikkiaan Command & Conquer: Red Alert 3 on tervetullut lisä reaaliaikaisten strategiapelien markkinoille. Vaikka se ei yhteispelitetyn lisäksi tarjoa oikeastaan mitään uutta, tekee se kaiken jälleen hieman edeltäjänsä paremmin. Kampanjat ovat välivideoita myöten hyvin suunniteltuja, ja moninpeli pitäneen tämänkin osan hengissä pitkään.

**Heikki Takala**

**PISTEET 8/10**

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

#### KLASSINEN NAHSUTTELU

- Yksikkötasapaino, välivideot, yhteispelittä, moninpeli
- Suurin armeija voittoa edelleen, turha tietokonetekoäly



# SPIDERMAN: WEB OF SHADOWS

Laji TOIMINTA



**SETTIIÄ KEHIN** Hämis flengaillee pitkän New Yorkia ja taistelee ilkeän Venomin kloonveja vastaan.



## Hämä-hämä-häkki kiipes langalle

Laite **KAIHI** Kehittäjä **AMAZE ENTERTAINMENT/GRIPTONIT GAMES** Julkaisija **ACTIVISION** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja 12

**M**arvelin sarjakuvien lisenssillä siunattuja pelejä on paljon, eikä Hämähäkkimieskään seikkaile peliruudulla ensimmäistä kertaa. Tällä kertaa Hämişen epäkiitollisena tehtävänä on putsata New York inhoista symbiooteista.

Kansalaiset ovat jälleen kerran vaarassa, kun Gene Simmonsia pidemmän kielen ja Alexander Stubbia komeamman purukaluston omaava Venom alkaa kloonata itseään symbioottipukunsa avulla. Pahisten lisäksi Hämiş-Parker on lirissä yksityiselämänsä kanssa.

Uusimmassa Hämişelokuvassakin nähty musta trikoooversio on siirretty peliin onnistuneesti. Seittiseppo pystyy vaihtamaan kalsareita nappia painamalla ja puvun väriyty antaa käyttöön erilaisia supervoimia. Mustanpuhuva Hämiş pystyy leipomaan vastustajiaan turpiin henkilöautoilla, seitin varassa flengailu on sujuvampaa punasinisellä kerrastolla.

Tehtävä rakenne on hyvin samanlainen kuin Grand Theft Auto -pelisarjassa. Hämiş liikkuu

ympäri vapaasti tutkittavaa New Yorkia ja tehtävät näkyvät kartalla erivärisinä palluroina. Pääjuoneen liittyvien tehtävien lisäksi Nykissä voi koluta läpi useita vapaaehtoisia tehtäviä, joissa onnistuminen palkitaan elintärkeillä kokemuspisteillä. Kokemustasoja kasvattamalla Hämiş saa käyttöönsä uusia erikoisliikkeitä, jotka valitaan useista vaihtoehdoista ja vieläpä molemmille asuille erikseen. Päätä joutuu raaputtelemaan useaan otteeseen, kun pitää tehdä päätöksiä sujuvan lähtäistelyn ja vikkelän seinheitteilyn välillä. Kokemusjärjestelmä tuo peliin mukavasti syvyyttä, ja näennäisen yksinkertaiset kontrollit ovat itse asiassa aika monipuoliset.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 7/10**

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

**TIUKKAA TRIKOOTOIMINTAA**

- ± Iso pelialue, mukava pelattava, yllättävän monipuolinen
- Ei mitään uutta ja ihmeellistä

# DEAD SPACE

## Hyytävää selviytymiskauhua hämärän rajamailla

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **EA** Julkaisija **EA** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio **PS3 (PAL)** Ikäraja 18

Laji **KAUHU/TOIMINTA**



**PELHISTETTYÄ** Dead Spacen ulkoasu on yksinkertainen. Isaacin energia näkyy selän valoista ja aseet projisoivat jäljellä olevat amukset ruudulle itse.

**D**ead Space on monin tavoin kunnianosoitus eristämisestä juontuvan psykologisen kauhun vanginneille elokuville. Dead Spacen kolkko tapahtumapaikka on USG Ishimura, jättimäinen asteroideilta ja planeetoilta mineraaleja louhiva kaivosalus.

Viimeinen kontakti alukseen on korjauspyyntö, jota selvittämään lähetetään kahden kuuluisan scifi-kirjailijan mukaan nimetty sankari Isaac Clarke. Pian käy ilmi, ettei aluksen ainoa ongelma ole hajonnut laitteisto. Miehistö on muuttunut groteskeiksi hirviöiksi, jotka eivät suinkaan pyri selittämään tapahtumien taustoja, vaan yrittävät repiä Isaacin pään irti.

Heti alussa Isaac joutuu eroon kahdesta toveristaan. Pelaaja alkaa tutkia aluksen ongelmia ypyksin, seuranaan ainoastaan ajoittaiset radio- ja videolähetykset. Dead Space ei sisällä minkäänlaista näkyvää käyttöliittymää, kuvaruutunäyttöä tai terveysmittareita. Isaacin kestäkyky näkyy hänen selästään, ja reaaliaikaisesti toimiva inventaario avataan erikseen omalle pienelle ruudulle.

Ratkaisu toimii mukavasti ja auttaa osaltaan pelaajaa uppoutumaan aavealuksen mysteeriin.

Ympäri alusta pelaaja löytää lukuisia teksti- sekä videotiedostoja, jotka valottavat aluksella tapahtunutta. Pikkuhiljaa ne rakentavat kokonaisvaltaisen kuvan tarinasta, sekä kuvaavat osuvasti aluksen matkustajien viimeisten hetkien epätoivoa. Tarinankuljetus on hyvin pitkälti opittu Bioshockista. Hyväksi havaittu ratkaisu toimii nytkin.

USG Ishimura itsessään on loistavasti toteutettu. Yksityiskohtiin on selvästi kiinnitetty erityistä huomiota, ja graafisesti peliä voi kutsua hyvällä omallatunnolla loisteliaaksi. Kummitteleva äänimaailma koostuu enimmäkseen hiljaisista kuiskauksista ja epätoivon huudoista. Ääninäyttelijät ajavat asiansa perushyvin, ja aseiden äänet kuulostavat kohtuullisen jämäköiltä. Kotiteatterin omistajia hemmotellaan, sillä tilaääni on toteutettu laadukkaasti.

Dead Spacen taistelumeکانiikka poikkeaa perinteisestä jonkin verran, sillä aluksella piileksivien hirvitysten hengiltä saaminen vaatii niiden

raajojen amputointia. Hetken harjoittelun jälkeen pelaaja oppii tähtäämään automaattisesti vihollisten jalkoihin pään sijasta. Viholliset kestävät yllättävän paljon osumia, ja ovat kaiken lisäksi nopeita. Siksi onkin onni, että Isaac on varustettu eräänlaisella avaruusajan bullet-timella, eli ajan hidastuksella. Vihollisten liikkeen hyydyttämällä ehtiä tähdätä tarkemmin. Lienee turha mainita, että peli on erittäin väkivaltainen, ja K18-ikärajamerkintä on syytä ottaa tosissaan tälläkin kertaa.

Kauhupelien veteraani kokee Dead Spacen tunnelman kaksijakoiseksi. Peli tekee ensimmäisten tuntien ajan selvää jälkeä pelaajan psyykeä, mutta pidemmän päälle pelaaja alkaa avautua liian tarkkaan tulevat säilytyskohdat. Tehokkaiden aseiden löytymisen myötä peli muuttuu hyvin pitkälti pelkäksi räiskinnäksi. Välillä ahtaissa ja pimeissä tiloissa teilaamista tauotetaan painottomaan tilaan suunnitelluilla kokonaisuuksilla tasoloikkaosuuksilla.

Päällisin puolin Dead Space on malliesimerkki siitä, kuinka kaikki tehdään hyvin. Peli kierrättää aiemmin toimineet ideat ja ottaa ne omikseen. Tiettyyn pisteeseen saakka peli onkin loistava. Pitkittetty juoni ja loppua kohti lisääntyvä ennalta arvattavuus kuitenkin nakertavat kokonaisuutta.

**Heikki Takala**

**PISTEET 8/10**

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

**TUNNELMALLISTA KAUHUA**

- ± Upean näköinen ja kuuloinen, alkupuolen tunnelma, räiskintä
- Loppua kohti kaikkoava tunnelma, pomotaistelut, juoni



1 FAKTA

### TUOTEPERHE

Dead Space edustaa Electronic Artsin uutta liiketoimintastrategiaa, jossa uudet pelit eivät jää yksittäisiksi tuotteiksi. Dead Spacelle tehdään jo ainakin yhtä jatko-osaa, minkä lisäksi tarjolla on kuusiosainen Dead Space -sarjakuva ja täyspitkä animaatioelokuva Dead Space: Downfall. Jatkossa monimediaisuus tulee epäilemättä yleisty-mään myös muiden pelijulkaisijoiden taholla.

# FALLOUT 3

Postapokalyptian klassikko palaa suurempana kuin koskaan

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä BETHESDA Julkaisija BETHESDA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji RÄISKINTÄ/ROOLIPELI



## VANHA MAAILMA

Iloinen 1950-luku putkahtelee esiin pitkin peliä, luoden joskus absurdeja näkymiä tuhoutuneeseen maailmaan.



### 1 FAKTA

#### LASKEUMA

Ensimmäinen Fallout-peli julkaistiin vuonna 1997. Pelin henkinen edeltäjä oli vuoden 1988 Wasteland, ja pelissä selkkahtiin ydintuhoon jälkeisessä Kaliforniassa. Kaksi ensimmäistä Fallout-peliä teki Black Isle Studios ja julkaisi Interplay. Sittemmin Elder Scrolls -peleistä tuttu Bethesda osti oikeudet klassikkosarjaan.

### 1 VINKKI

#### KOKEILE MYÖS

The Elder Scrolls IV: Oblivion  
PC/PS3/XBOX 360

Falloutin pelinukko perustuu tähän fantasiaroolipeliin.

**F**allout 3:n arviointioikeudesta käytiin Gamereactorin toimituksessa kova väantö. Eikä ihme, sillä peli on jatkoa edesmenneen Black Isle Studiosin kenties arvostetuimmalle pelisarjalle. Fallout 3 taistelee vahvasti paikastaan vuoden parhaiden pelien joukossa.

Jo hahmonluonnista lähtien näkee, että Bethesda on sisäistänyt Falloutin postapokalyptista 1950-lukua esittävän maailmankatsomuksen hyvin. Myös sarjan tuttu musta tai ainakin vinksautunut huumori on tallella.

Omaperäisen hahmonluonnin jälkeen pelaaja päätyy Holvi 101 -pommisuojava ankaaran ulkomaailmaan, jossa kaikki elävä hohkaa radioaktiivisuutta. Luvassa on todella pitkä seikkailu, joka oli itselläni vielä kesken pelikellon näyttäessä lähes 40 tuntia. Hyvin kirjoitetut ja enimmäkseen hyvin ääninäytellyt vastaanottajat eivät tunnu pelikiltä tehtäväauto-maateilta, sillä niiden kohtalosta välittää enemmän. Hyvä niin, sillä pelaajalla on valta tehdä muutamia todella suuria ratkaisuja pelin edetessä.

Suuri muutos sarjan edellisiin peleihin

**VAL-TA-VA** Ydinsodan runtelema Washington D.C:n ympäristö tarjoaa tutkittavaa ja löydettävää tunti- ellei jopa päivätkullalla. verrattuna on siirtyminen kolmiulotteiseen grafiikkaan. Kuvakulman voi valita pelihahmon silmistä tai ulkopuolelta. Ratkaisu tuo ydinsodan jälkeisen tuhon voimakkaasti esille. Fallout 3 ei ole maailman kaunein peli, mutta karun uskotava se ehdottomasti on. Karuutta lisää entisestään vihollisten kohtalot kriittisten osumien katkoessa raajoja. Ikäraja on tarpeellinen, sillä monet kuolemat ovat hyvin raflaavia.

Teknisesti peli saa melkein puhtaata paperit. Arvioidun Xbox 360 -version latausajat ovat kohtuulliset ja peli pyörii sulavasti suurimpia taisteluita lukuun ottamatta. Satunnaisia beugeja löytyy ja peli kaatui myös pari kertaa. Tekoälykään ei muista aina kääntää itseään päälle, ja hahmojen reitinhaku on välillä outoa. Äänimaa-ilmasta löytyy paljon hyvää, vähän huonoa ja runsaasti hienoja yksityiskohtia.

Ulkoosan lisäksi koko taistelusysteemi on mennyt lähes kokonaan uusiksi. Peli ei hylkää kokonaan aiempien Falloutien toimintapisteiden rajoissa käytävää vuoropohjaista taistelua, vaan muuntaa sen uuteen uskoon. Pelaaja voi pysäyttää normaalisti reaaliajassa käytävän

räiskinnän tai mäiskinnän ja valita rauhassa ketä ampuu ja mihin kohtaan. Toimintoja voi ketjuttaa viiveellä palautuvien toimintapisteiden rajoissa. Järjestelmä mahdollistaa joustavan taistelemisen, jossa kepoisemmat viholliset voi napsia hengiltä reaaliajassa ja suorittaa tiukemmat tilanteet taktisemmin ja tarkemmin. Aseista löytyy mukavasti valinnanvaraa pistooleista laserkivääreihin ja raketinheittäimiin. Etenkin itse rojusta kasattavat viritykset ovat hilpeän Mad Max -henkisiä.

Fallout 3 siirtää klassikkopelisarjan onnistuneesti nykyaikaan. Pikkuasioista voi aina valittaa, mutta jos ohjaimen kädestä laskettuaan huomaa kuuden tunnin kadonneen päivästä, ovat pelin tekijät tehneet paljon oikein.

**Matti Isotalo**

**PISTEET 9/10**

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

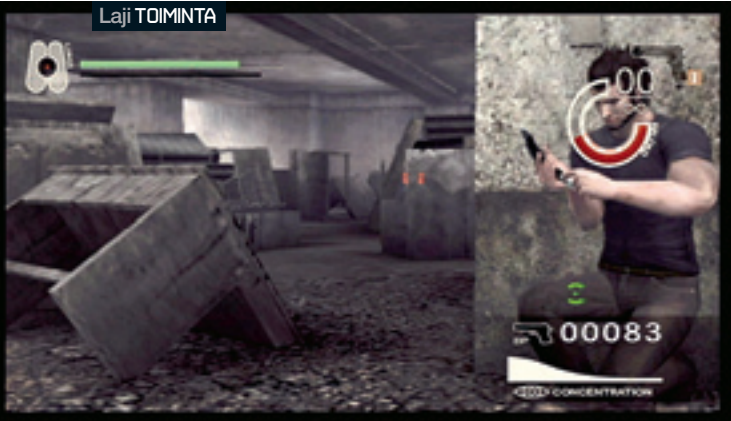
UUDISTUNUTTA YDINTUHOA

- ➕ Tunnelma, pelisarjan henki tallella, valinnanvapaus, hahmonluonti
- ➖ Muutama bugi, aseenvaihto, epätasainen ääninäytely



# DISASTER: DAY OF CRISIS

Laji TOIMINTA



**COMEBACK** Disaster: Day of Crisis oli sitkeiden peruutushuhujen kohteena pitkään, mutta reilun vuoden hiljaiselon jälkeen peli ilmestyi lopulta takaisin julkaisuliistoille – ja kauppojen hyllyille.



Kekseliästä ohjausta toiminnallisessa selviytymisseikkailussa

Laite **Wii** Kehittäjä **MONOLITH SOFT** Julkaisija **NINTENDO** Julkaisu **JULKAISTU**  
Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **16**

**J**apanilainen **Disaster: Day of Crisis** -peli asettaa pelaajan keskelle **armotonta selviytymistä** isoja luonnonvoimia vastaan. **Inspiraatiota on haettu Metal Gear Solid -sarjan toiminnasta, Time Crisis -sarjan valopistooliräiskinnästä sekä 24 -tv-sarjan tunnelmasta. Nopeatempoisen toimintapeli pitää otteessaan hienoilla luonnonkatastrofitehosteilla ja mielenkiintoisella aihepiirillään.**

Valtaisa maanjäristys ravistaa kuvitteellista Blue Ridge Cityn kaupunkia ja ryhmä palkkasotilaita on saanut käsiinsä ydinaseita. Pelin päähahmo Raylle koittaa tiiviin toiminnan täyttämä vuorokausi, jonka kehystarinaa painotetaan pelissä liikaakin. Pelihahmon ulkopuolisesta kuvakulmasta kuvatuissa selviytymisjaksoissa tehtävänä on paeta tuhojen alta samalla eloonjääneitä kansalaisia pelastaen. Vihollisia vastaan taistelu sujuu raiteilla kulkevilla ammutkautauksissa, joissa räiskitään sotilaita osoittamalla Wii-ohjainta ruudulle. Pitkät matkat kaupungissa ja sen laitamilta Ray kulkee autoilla, jolloin pelataan asettamalla ohjain poikittain ratiksi. Peli

tarjoaa myös muita lyhyitä pelijaksoja, jotka hyödyntävät Wiin liikeohjausta mallikkaasti. Ohjaimen kauttaaltaan kekseliäs käyttö korostaa hyvin ympäristön draamatiikkaa ja paniikin tunnetta.

Pelaaminen on sullottu niin täyteen toimintaa ja tekemisen variaatioita, että osa sisällöstä jää väkisin heikoksi. Valopistooliosuudet pääsevät parhaimpaan sykkeeseen vasta pelin loppupuoliskolla, kulkeminen seikkailuosuuksissa on paikoin kömpelöä ja kameran hidas liikuttelu harmittaa. Pelin ajosuudet ovat näyttäviä ja nautittavia, mutta lyhyitä ja harvassa. Äänitoteutukseltaan Disaster: Day of Crisis on yllättäen valtaisa pettymys, etenkin äänitehosteet ovat kamalia.

**Johannes Valkola**

**PISTEET 7/10**

Grafiikka **8/10** Ääni **3/10** Pelattavuus **7/10** Pitkäikäisyys **7/10**

**HYVÄ SELVIYTYMISSEIKKAILUS**

- Upeat luonnonvoimat, liikkeentunnistus, paljon toimintaa
- Äänet, liikaa välikuvia, epätasaisuus ja suoraviivaisuus

# LEGENDARY

Varastetaan pandoran laatikko – hyvä idea. Avataan pandoran laatikko – huono idea.

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **SPARK UNLIMITED** Julkaisija **ATARI/GAMECOCK** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja **18**

Laji RÄISKINTÄ



**HÖH HOJAA** Legendary toistaa samoja elementtejä, mitä räiskinnöissä on nähty jo pitkän aikaa. Valitettavasti se ei toista niitä kovin hyvin.

**K**okijan silmistä kuvattujen toimintapelin virta on ollut voimakas **1990-luvun alusta lähtien. Wolfenstein 3D:n tekemän läpimurron jälkeen on nähty monia pelejä, jotka ovat tuoneet oman panoksensa pelityypin kehitykseen. Pandoran lippaan mytologiasta ammentava Legendary ei edes yritä uudistuksia, ja niinpä peli tuntuu moneen kertaan pureksitulta.**

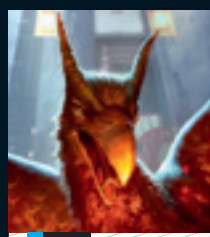
Legendaryssa pelaaja omaksuu Deckard-nimisen varkaan roolin. Deckard on palkattu varastamaan newyorkilaisesta museosta legendaarisen Pandoran lippaan. Deckard avaa lippaan petollisen pomonsa käskystä, ja lippaan myynti tuotevat tuskin yllätyvät, kun lippaasta vapautuu monenlaisia mörköjä. Kojattu Deckard pakenee museosta, mutta joutuu mukaan taisteluun maailman tulevaisuudesta.

Pelattavuudeltaan Legendary ei yllätä ketään räiskintäpelejä pelannutta. Deckard joutuu raivaamaan tietään vihollisotilaiden ja tarujen hirviöiden läpi käytössään arsenaalia pistoolista

liekinheittimeen. Tuttua räiskintäkaavaa rikkoo hieman Deckardin käteen Pandoran lippaasta jäänyt sinetti, jonka avulla pelaaja voi käyttää monstereiden ruumiista saatavaa energiaa parantamiseen. Energiapurkauksella voi myös heittää läheiseksi käyviä vihollisia kauemmas.

Legendary ei ole tuotantoarvoiltaan AAA-luokan peli. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pelin tekemiseen ei ole panostettu samoja resursseja kuin isojen studioiden nimekkäisiin julkaisuihin. Raha ei tee peleistä automaattisesti parempia, mutta Legendaryn tapauksessa sen puute paistaa läpi vähän kaikessa. Nimekkästä Unreal Engine 3 -teknologiaa käyttävä peli on graafisesti kilpailijoitaan reilusti jäljessä. Tehosteet ovat tuhun näköisiä ja ulkoasussa ei ole oikein mitään omaperäistä. Myös äänisuunnittelu seuraa samaa tasoa. Aseäänät ovat sääliittäviä tussahduksia, ja pelin aikana kuultavien radiokeskustelujen ääninäytely on vedetty typerältä kuulostavan ja ennen kaikkea ärsyttävän efektiin läpi.

Myöskään pelin suunnittelu ei ole ajan



**1 FAKTA B-MIEHET**

Legendaryn on tehnyt kalifornialainen Spark Unlimited -pelistudio, jonka edellinen peli oli Codemastersin julkaisema Turning Point: Fall of Liberty. Vaihtoehtoiseen toiseen maailmansotaan sijoitettu peli oli Legendaryn tavoin tukevasti b-luokan räiskintäpeli, joka ei kriitikoita miellyttänyt. Peli julkaistiin maailmalla normaalia edullisemmalla hinnalla, mutta Suomeen budjetit pelit tuodaan yleensä täysihintaisina.

tasalla. Peli nimittäin on malliesimerkki räiskintäpelaajien keskuudessa melkein kirosanaksi muodostuneesta putkijuokuksesta. Pelajaalla on tasan yksi etenemisreitti, ja rajaus on tehty tökerästi aukeamattomilla ovilla, puulaatikoilla ja tuleepa matkan varrella vastaan jokunen näkymätön seinäkin. Kaduilla esteinä ovat autot. Kenttäsuunnittelu on raivostuttavan laiskaa. Pulmanratkaisuosuudet koostuvat pääasiassa napin, paneelin tai venttiilin etsimisestä, tai piilotetun esineen ampumisesta.

Kaiken valittamisen ohella ajattelin kuitenkin olla reilu ja etsiä Legendarysta jotain hyväksin. Legendaryn paras puoli on eittämättä isot pahikset. Perusmörköihin lukeutuvien tulipalleromönköiden ja ihmisisien lisäksi pelissä tavataan mm. minotaureja, aarnikotkia, sekä hauskimpana omaperäisenä ideana pelin alussa kohdattava auton romuista muodostunut golemi, eli eräänlainen jättiäisolenlo. Peli ottaa valittavan vähän irti isoista mörköistä, ja suorat kohtaamiset voittaa yleensä juoksemalla ympyrää liipasin pohjassa.

Legendary on omalla tavallaan matka muistoihin. Periaatteessa suoraviivaisessa rytytyksessä on oma hauskuutensa, mutta samat asiat on tehty vuosien saatossa monta kertaa paremmin.

**Jukka Moilanen**

**PISTEET 3/10**

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

**EI KOVIN LEGENDAARISTA**

- Isot möröt on kivoja
- Kenttäsuunnittelu, raivostuttava radioefekti, vanhanaikaisuus

# PRO EVOLUTION SOCCER 09

Konamin jalkapallojätti pesee kasvonsa vain osittain

Laite PC/PS2/PS3/PSP/XBOX 360 Kehittäjä KONAMI Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 3

**U**iime syksynä julkaistun Pro Evolution Soccer 2008 tehokonsoliversiot olivat pettymyksiä monille pelisarjan ystäville. Uutta PESiä on odotettu hartaasti paikkaamaan edellisvuoden puutteita.

PES 2009 hyökkää kentälle vanhojen aseiden lisäksi parilla uudella pelimuodolla. Mestareiden liigan lisenssin hankkimisen myötä pelissä on kyseistä liigaa simuloiva pelimuoto. Eurooppalaisten liigamestareiden paremmuutta selvittää lohkovaiheesta lähtien aina finaali pariin asti. Käytännössä pelimuoto ei ole mullistava uudistus jalkapallopelien saralla, mutta aito lisenssi luo toki omanlaisensa tunnelman. Ilahduttavasti mestaruutta voi tavoitella myös veikkoliigajoukkue HJK:lla, joka on osuvasti ainoa mestareiden liigan lohkovaiheeseen selvinnyt suomalainen joukkue.

Fifa-pelien mainion Be a Pro -pelimuodon vastine PESissä on Become a Legend -pelitila. Konamin legendaksi ryhtymisen poikkeaa jonkin verran Electronic Artsin ammattilaisurasta. Sopimuksen allekirjoittamisen jälkeen pelaaja joutuu taistelemaan paikasta aloittavassa kokoonpanossa. Ennen varsinaisia otteita näyttöjä annetaan joukkueen sisäisissä harjoitusotteluissa. Riittävän hyvin sujuneiden harjoitusotteluiden jälkeen pelaaja pääsee vaihtopenkille odottamaan vuoroaan parrasvaloissa, kunnes paikka aloitusjoukkueessa on saavutettu. Peliajasta taisteleminen tekee pelistä mielekkäämpää, mutta järjestelmässä on myös huonot puolensa. Vaihtopenkillä istuminen ilman takeita peliajasta saattaa olla turhauttavaa, vaikka penkillä istumisen aikana peliä voi seurata tuplanopeudella. Parempaan joukkueeseen sopimuksen saatuaan ruljanssi saattaa alkaa alusta.

Realismista tunnettu PES-sarja ei yllä tänä vuonna parhaiden vuosiansa tasolle. Pelitempo on liian korkea, joten pelituntuma ei pääse

## Laji URHEILU



MAALIHUNKKU Mediamölytely ja diivailu ei ole iso osa peliä, vaan kannukset hankitaan pelikentillä.



## 1 FAKTA

### MESTAREIDEN LIIGA

Euroopan maiden korkeimpien sarjatasojen parhaat joukkueet kohtaavat toisensa vuonna 1992 nyky-muotonsa saavuttaneessa mestarien liigassa. Toistaiseksi parhaiten liigassa menestynyt suomalainen joukkue on HJK, joka selvitte vuonna 1998 tiensä alkukarsintojen läpi 24 parhaan seuran joukkoon.

## 1 VINKKI

### KOKEILE MYÖS FIFA 09 KAIKKI

EA:n jalkapallopelejä on tänä vuonna simulaatiohenkempi kuin kilpailijansa.

samalla tasolle kuin uudessa Fifassa. Myös tekoälyssä tuntuu olevan hienoisia aukkoja, ja etenkin maalivahdit tuntuvat olevan jatkuvasti myöhässä tilanteista. Puutteet eivät ärsytä liiaksi, sillä pelaaminen on hauskaa.

Pro Evolution Soccer 2009 tarjoaa myös totutun monipuoliset muokkaustoiminnot niin joukkueiden kuin pelaajien osalta. Osaavissa käsissä peliin voi rakentaa vaikka oman suosikkijoukkueensa, jos sitä ei pelin kymmenien lisensoitujen joukkueiden joukosta löydy. Mukavasta ominaisuuskirjosta huolimatta peli ei silti yllä aivan Fifa 09:n tasolle. Oma viehätöksensä PESissä silti eittämättä edelleen on, ja sen takia peli on edelleen varteenotettava vaihtoehto konsolijalkapallon ystäville. Parhaiten itselle sopiva bittifutis selviää todennäköisesti vain kokeilemalla ja vertailemalla.

**\_Jukka Moilanen**

# PISTEET 7/10

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

## FUTISTAHAN SE

- Mestareiden liiga, monipuoliset ominaisuudet
- Nopea pelitempo, tekoälyn pikkuviat



RYHOY LEGENDAHSI Become a Legend -pelimuodossa pelaaja astuu oman ammattilaisen nappulakenkiin. Itse peliä seurataan hieman lähempää kuin tavallisesti.

# LEGO BATMAN

Yön ritari palikkamuodossa

Laite KAIKKI Kehittäjä TRAVELLER'S TALES Julkaisija WARNER BROS Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 7

## Laji TOIMINTA



LEPAKKOLUOLA Lego-Batmanillakin on salainen piilopaikka.

**H**ilpeiden Star Wars- ja Indiana Jones -Lego-pelien jälkeen englantilainen Traveller's Tales -peliyhtiö on ottanut legoistamisen kohteeksi Batmanin. Edeltäjistään poiketen Lego Batman ei pohjaudu elokuvaan, vaan sen lisenssi kohdistuu DC Comicsin Batman-sarjakuvien hahmoihin.

Pelaaminen on jokaiselle sarjaan tutustuneelle välittömästi tuttua. Eteneminen koostuu vihollisten hakkaamisesta, tasolokiinnasta sekä kevyestä ongelmanratkonnasta. Myös kenttien Lego-rakennelmien tuhoaminen ja uudelleen kyhääminen ovat keskeisessä asemassa.

Pelissä on kaksi tarinatilaa: yksi Batmanille ja Robinille sekä toinen arkkivihollisille, kuten Pingviinille, Kissanaisella ja Jokerille. Batmanilla ja Robinilla pelattavissa kentissä kaksikko saa vaihdettavista puvuista uusia kykyjä, kuten liitelyä, pommien räjäyttämistä ja magneettisilla pinnoilla kävelyä. Gotham Cityyn sijoittuvat kentät kulkevat kaupungin slummiin laitapuolilta myös eläintarhaan, pankkiin ja huvipuistoon. Kenttäsuunnittelu on tylsimmillään Batmanin kentissä, parasta antia ovat konnailla pelattavat tasot.

Pintapuolisesti hauska asenne ja Legotyylitelty riittävät vain tiettyyn pisteeseen asti, mutta sen jälkeen itseään toistava mäiskintä alkaa tuntua puuduttavalta. Peliltä kaippaa turhaan sisällön monipuolisuutta. Traveller's Tales nojaa liialti tuttuun ja suosittuun konseptiin, eikä ole uskaltanut uudistaa peliä oleellisesti. Myöskään sarjan selkeimpiä puutteita, ajoittain hankalaa kuvakulmaa ja jähmeää ohjausta, ei ole korjattu vielääkään. Pelimekaniikka on heikoimmillaan tasohyppelykohdissa ja huonosti toteutetuissa ajoneuvoilla pelattavissa kentissä.

Suurin puute on kuitenkin sarjan aiempien osien valtin poissaolo: Pohjamateriaalina toimivasta elokuvasta ei voi parodioida, kun taustalla ei ole ollut leffaa ensinkään. Tuttujen kohtausten hauskat Lego-pantomiiimit ovat palkinnet edellisissä peleissä etenemisen, mutta Lego Batmanin välinäytösten komiikka on heikkotasoisista. Onkin selvää, että Lego-pelit ovat tulleet pisteeseen, jossa pelintekijöiden on aika tehdä sisällön kriittistä uudelleenarviointia.

**\_Johannes Valkola**

# PISTEET 6/10

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

## ITSEÄN TOISTAVAA TOIMINTAA

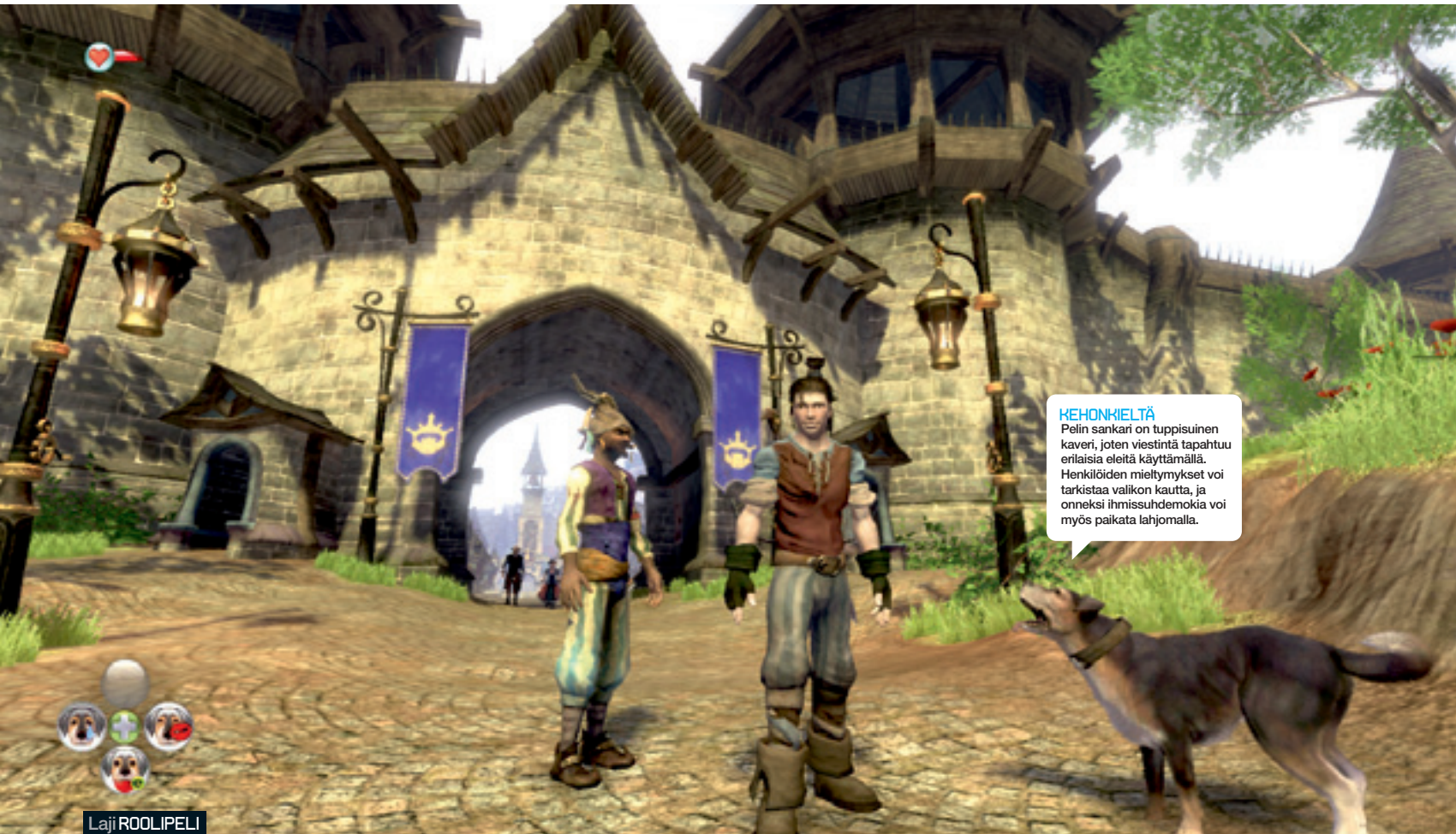
- Roistojen kentät, kaksinpeli, paljon hahmoja
- Uudistusten vähyys, Batmanin kentät, äänet, liian helppo



# FABLE 2

## Toimintaa ja roolipelaamista Albionissa

Laite XBOX 360 Kehittäjä LIONHEAD STUDIOS Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 16



**KEHONKIELTÄ**  
Pelin sankari on tuppisuinen kaveri, joten viestintä tapahtuu erilaisia eleitä käyttämällä. Henkilöiden mieltymykset voi tarkistaa valikon kautta, ja onneksi ihmissuhdemokia voi myös paikata lahjomalla.

Laji ROOLIPELI



FAKTA

### TUHMA VAI KILTTI?

Paikallisen joulupukin työ on tehty helpoksi, sillä sankarin kasvopiirteet muokkautuvat pelaajan päätösten mukaan. Hyväntehtäjät saavat puhtoiset piirteet, kun pahisten pigmentti on synkempää sorttia. Omilla tekoilla on vaikutus myös jälkeläisten piirteisiin, ja kaiken kukkuraksi koiran turkki muuttuu omistajan ratkaisujen perusteella, jotta kaikille selviäisi mitä on tullut tehtyä.

VINKKI

### KOKEILE MYÖS

Fable XBOX/PC

Tätä nykyä edullisesti löytyvä Fable on hyvä roolipeli, joskin heppoinen seuraajansa rinnalla.

**E**nsimmäinen Fable oli varsin mukava toimintaroolipeli, mutta Lionhead Studiosin keulahahmo Peter Molyneuxin ylisuurista lupauksista johtuen peli muistetaan pettymyksenä. Jatko-osaa on hehkutettu rauhallisemmin, vaikka nyt varaa uhoon olisi ollut.

Fable II alkaa brittihenkisestä Albionin maasta noin 500 vuotta ensimmäisen pelin tapahtumien jälkeen. Pelaaja omaksuu pelin nais- tai miespuolisen päähahmon osan nuorena orpona Bowerstonen kaupungissa. Alun traagisten tapahtumien jälkeen pelaaja joutuu pakenemaan kaupungista, mutta kasvettuaan vanhemmaksi sankarin on aika palata tutkimaan nuoruutensa tapahtumia kosto mielessään. Pelin noin kymmentuntinen tarina itsessään ei siis sisällä mitään mullistavaa, mutta kerronta toimii ja pelissä on paljon nähtävää ja koettavaa sen lisäksi.

Alusta alkaen tehdään selväksi, että pelaajan valinnoilla on merkitystä. Lyhyen lapsuusvaiheen ratkaisujen vaikutus nähdään pelaajan palatessa kotikulmilleen nuorukaisena. Ajan kuluessa pelialueilla törmää usein tuttuihin paikkoihin ja hahmoin, joihin aikaisemmat päätökset ovat vaikuttaneet. Välillä valinnat ovat mustavalkoisia, mutta silti oman kädenjäljen näkeminen tuntuu mukavalta. Päätökset vaikuttavat myös oman hahmon kehitykseen ja maineeseen.

**KAHSIN AINA KAUNIHIMPI** Albionissa pääsee seikkailemaan myös kaverin kanssa. Verkossa ja saman konsolin ääressä toimiva yhteistyömonipeli avaa uusia mahdollisuuksia taistelun lisäksi myös sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Hahmonkehitystä seurataan yksioikoisen hyvä-paha -jaottelun sijaan myös muilla mittareilla. Hahmosta voi tulla esimerkiksi hyvätahtoinen mutta turmeltonut.

Albionissa on lähes välttämätöntä tehdä jotain työtä tarinan varrella, sillä tehtävien suorittamisesta ei jaeta rahaa. Alueilla voi työskennellä esimerkiksi seppänä tai baarimikkona erilaisten minipelien myötä. Reaktiionopeutta vaativien töiden teko saattaa välillä tuntua puuduttavalta, mutta löysin itseni välillä takomassa miekkoja rahankiilto silmissä. Rahapussin turvottua riittävästi voi sijoittaa kiinteistöihin, mutta viimeistään naimisiin mennessään pelaajan on ostettava myös oma koti perheelleen.

Albionin maailma on toteutettu hienosti. Ympäristöt eivät ole täysin vapaasti seikkailtavissa, mutta lähes joka paikasta löytyy kiinnostavia yksityiskohtia. Ääninäyttely on toteutettu ensiluokkaisesti, ja käsikirjoituksesta löytyy huumoria. Väripaletista on löytynyt muutakin kuin harmaan eri sävyjä. Seikkailun helpottamiseksi voi käyttöönottaa maahan piirtyvän valopolun, joka opastaa seuraavaan määränpään ajoittaista sekoilua lukuun ottamatta. Tunnetuille alueille on myös mahdollista pikamatkustaa valikosta.

Osa sankareiden elämää on taistelu

Albionin pahiksia ja muita olentoja vastaan. Lähitaistelulle, ampumiselle ja taialle on omat nappinsa, joiden toiminta monipuolistuu kokemuksen karttuessa. Kohteen valinta ei ole aina sujuvaa ja vihollisten tekoily ei ole kaksista, mutta silti taistelu on kaikessa yksinkertaisuudessaan parhaimmillaan näyttävää ja hauskaa.

Kehityspisteet jakautuvat pelaajan käyttämien taistelutoimintojen mukaan, eikä järjestely ole välttämättä aivan tasapainoinen. Lähitaistelu tuntuu loitsimista ja ammuttaa tehokkaammalta.

Monipuolisen sisällön edessä pelin pikkuviat on helppo unohtaa. Pelimaailmaan voi uppoutua tunneiksi, vaikka ei seuraisi juonta lainkaan. Tiukasti tarinaa tarkastellen peli saattaa tuottaa pettymyksen, mutta pelille kannattaa ilman muuta antaa mahdollisuus. Vapaa tekeminen on yllättävän hauskaa.

**Jukka Moilanen**

**PISTET 9/10**

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

ELÄMÄNMAKUIINEN ROOLIPELI

➕ Paljon tekemistä, hienosti toteutettu maailma, hahmonkehitys  
➖ Lyhyt pääjuoni, taistelut toimivat välillä tönkösti

# STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE

Hermoja raastavan haastava roolipeli viehättää fantasiaa ja sciifiä yhdistelevällä tarinallaan

Laite PSP Kehittäjä SQUARE ENIX Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 12

**R**oak-planeetalla kaikki on hyvin. Suuria sotia ei ole käyty pitkään aikaan ja elämä on mukavan tylsää ja rauhallista. Kaikki kuitenkin muuttuu, kun läheisessä kylässä puhkeaa sairaus epidemia, joka muuttaa sairastuneet lopulta kiviksi.

Kyläläisiä auttamaan lähtee päähenkilö Raxin lisäksi tämän lapsuudenystävän Millien isä, joka saa myös tartunnan. Tilanne käy entistä epätoivoisemmaksi, kun myös kumppanusten ystävä Dorn sairastuu. Samassa taivaalta laskeutuu kaksi avuntarjoajaa.

Peli on toteutettu kaksiulotteisella grafiikalla ulkomaailmassa liikkumisen pelkistettyä kolmiulotteisuutta lukuun ottamatta. Varsinkin kaupunkien grafiikka on terävää ja kaunista. Musiikki ja äänimaailma toimivat todella hienosti, mutta ääninäyttely on ala-arvoista. Myös pelin todella korkea vaikeustaso on myös syytä mainita. Jokainen taistelu on aina kamppailu elämästä ja kuolemasta. Pelaajan on kehitettävä hahmojaan koko ajan, sillä peli ei anna laiskottelua anteeksi. Vaikeustaso on pelin suurin kompastuskivi, sillä juoni juuttuu sen vuoksi paikoilleen vähän väliä. Suurin osa pelin ajasta vierähtää hahmoja kehittäessä taisteluita tahtoten.

Taistelut ovat reaaliaikaisia, ja pelaaja voi ohjata vain yhtä hahmoa kerrallaan. Muille mukana oleville hahmoille voi antaa taisteluun yleisiä suuntaviivoja, kuten ”paranna tai suojele muita”,



2D + 3D Star Ocean: First Departure yhdistelee kaksi- ja kolmiulotteista grafiikkaa toimivasti.



## 1 FAKTA PALUU MENNEISYYTEEN

Star Ocean: First Departure ei ole mikään uusi peli. Se julkaistiin Japanissa jo 1996 Super Nintendo -pelikonsolille, mutta Euroopassa peliä ei ennen PSP-julkaisua ole nähty. Kyseessä ei ole suora käännös, vaan PSP-versio on tehty kokonaan uudelleen käyttäen hyväksi ensimmäiselle Playstation-konsolille julkaistun Star Ocean: The Second Story -pelin runkoa.

” hakkaa päälle” ja niin edelleen.

Pikkutarkempaa ohjeistusmahdollisuutta ei jää kaipaamaan, sillä hahmot toimivat aika hyvin suuntaviivojen mukaan ja taktiikoita on mukava suunnitella. Taistelujen nopea tempo pitää pelaajan varpaillaan, mutta joukkotappelut puuroutuvat usein sellaiseksi sopaksi, ettei omaa hahmoaan edes erota seasta. Tällöin täytyy vain naputella hyökkäysnappeja ja toivoa parasta.

Seikkailijat kehittyvät taisteluista saatavan kokemuksen avulla. Perinteistä poiketen pelissä on kuitenkin kykyjärjestelmä, joka antaa pelaajalle mahdollisuuden muokata kaikista hahmoista juuri sellaisia kuin haluaa. Kykyjen nostaminen vahvistaa hahmon ominaisuuksia, ja niiden kautta avautuu iso joukko erikoistaitoja. Taitoja on paljon alkaen aseiden takomisesta ja päättyen kokkaamiseen. Mikäli useammalla hahmolla on samoja taitoja, he voivat yhdistää voimansa,

jolloin käyttöön avautuu erikoistaidon superversio.

Pelin suurin viehätysvoima juontuu fantasia- ja tieteisgenrejä onnistuneesti yhdistelevästä tarinasta. Pelin juoni muuttuu myös sen mukaan, ketä pelaajan ryhmässä on mukana. Tiettyjen henkilöiden hankkiminen avaa nimittäin uusia sivujuonia ja samalla se myös sulkee tiettyjä juonenkäänteitä pois. Ratkaisu on erittäin onnistunut ja antaa peliin reippaasti uutta potkua. Mikäli vaikeustaso ei haittaa ja aihealue kiinnostaa, kannattaa peliin tutustua.

**Leevi Rantala**

**PISTEET 7/10**

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

**VIEHÄTTÄVÄ ROOLIPELI**

■ Juoni, kykyjärjestelmä, musiikki

■ Ääninäyttely, taistelupainotteisuus, vaikeustaso



## Laji RÄISKINTÄ



TOIMII EDELLEEN Bioshock on hyvä ja tunnelmallinen räiskintäpeli myös Playstation 3 -versiona.

# BIOSHOCK

Viimevuotinen menestysräiskintä kääntyy PS3:lle

Laite PS3 Kehittäjä IRRATIONAL GAMES (2K BOSTON) Julkaisija TAKE TWO Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 18

**V**uoden odottelun jälkeen pääsevät myös Playstation 3 -pelaajat tutustumaan Bioshockin mystiseen, vedenalaiseen maailmaan. Käännös ei korjaa Xbox 360 -version suurinta kauneusvirhettä, taisteluissa tökivää kuvaa. Vain tekstityksen ajoitusongelma on ratkottu, uusi vaikeustaso lisätty ja jatkossa tarjolle tulee ladattavaa lisäsisältöä.

Arvoituksellinen Bioshock sijoittuu vuoteen 1960. Pelin päähenkilö Jack joutuu vedenalaiseen Rapturen kaupunkiin, jonka tiedemiesten kehittämä geenien muuntelu on tehnyt sen asukkaista häiriintyneitä hirviöitä. Epämuodostuneiden ihmisten lisäksi Rapturen kaduilla kulkee myös sukellusasuun sonnustautuneita suuria Big Daddy -hahmoja, jotka suojelevat

Little Sister -tyttölapsia. Pikkutyttöiltä saa Adam-mutageeniä, joka mahdollistaa pelihahmolle uusia kykyjä, kuten käsistä ammuttavia sala- maiskuja, tulipalloja ja esineiden heittelyn mahdollistavan telekinesian.

Laadukas tarinankerronta ja näytävä grafiikka välittävät vahvan kuvan eletystä katastrofin ajasta.

**Johannes Valkola**

**PISTEET 8/10**

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

**HYVÄ MYÖS PLAYSTATION 3:LLA**

■ Tunnelma, tarina, tyylilias grafiikka, upea äänimaailma

■ Toiminnan yksilulotteisuus, ruudunpäivityksen hidastelu



# FAR CRY 2

## Räiskintäpelin Afrikka on lohduttoman väkivaltainen paikka

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

Laji RÄISKINTÄ



### EI ROTUSOTAA

Tämä on harvinainen näky Far Cry 2:ssa: Vihollinen on tummaihoinen. Todellisuudessa pelissä ammutaan huomiota herättävän vähän afrikkalaisia, sillä suurin osa vihollisista on valkoihaisia palkkasotureita.

**L**oppuvuoden räiskintätapakukseksi ennakoitussa Far Cry 2:ssa pelaaja on palkkasotilas sisällissodan riivamassa kuvitteellisessä, mutta valitettavan todelta tuntuvassa Afrikan maassa. Pelaajan tehtävä on kuitenkin joltain kantilta katsottuna ylevä, nimittäin Shakaalina tunnetun asekauppiaan murhaaminen.

Suurimmasta osasta pelihahmon silmistä kuvatuista räiskintäpeleistä poiketen Far Cry 2 ei seuraa suoraviivaisesti elokumaisen tarinan kulkua ja etene kapeaa, tarkasti rakennettua ja rajattua reittiä pitkin. Pelimaailma on luonteeltaan avoin hieman samaan tapaan kuin Grand Theft Auto -sarjassa tai nettiroolipeleissä. Pelaaja voi koska tahansa lähteä hortoilemaan minne tahansa 50 neliökilometrin kokoisella pelialueella. Suuri osa pelimaailmasta on toki käytännössä tyhjää viidakkoa, savannia tai aavikkoa, mutta myös pikkukaupunkeja, hökkeliä, erilaisia tuotantolaitoksia ja vartiopisteitä riittää monen ampumapelin tarpeisiin. Peli on myös toteutettu viimeisen päälle nykyaikaisella tekniikalla ja käyttöliittymä on kaikin puolin onnistunut.

Rakennetta vapauden ulapalle luodaan tehtävillä, joita voi ottaa hoidettavakseen sissijärjestöiltä, nimettömiltä toimeksiantajilta, asekauppialta ja siviilien verkostolta. Muuta pelaajaa eteenpäin työntävää voimaa ei ole, peli etenee tai seisoo paikallaan täysin pelaajan oman aktiivi-



### FAKTA

#### SURUPUU

Ensimmäinen Far Cry on saksalaisen Crytekin kova debyyttipeli vuodelta 2004. Teknisesti erinomainen peli sijoittui trooppiselle paratiisisaarelle ja lainaili mm. Tohtori Moreaun saari-kirjan teemoja. Peliin julkaissut Ubisoft osti oikeudet pelisarjaan, ja Crytek siirtyi Electronic Artsin leiriin tekemään Crysis-pelejä. Crytekin Far Cry ja Crysis ovat rakenteeltaan rajatumpia – ja juuri siksi toimivampia – kuin Ubisoft Montrealin tekemä Far Cry 2.

### LINKKI

#### KOKEILE MYÖS

Crysis PC

Alkuperäisen Far Cryn tehneen Crytekin räiskintä on tekninen taidonnäyte.



**SUUNNISTUSTA** Kartan ja navigaattorin avulla matkanteko sujuu jouhevasti. Pääkohde on merkitty punaisella, vaihtoehtoinen kohde sinisellä. Kartan ikonit kuvaavat vartiopisteitä, turvataloja, asekauppaa ja kännykkämaastoa, josta voi noutaa tappotehtävän.

suuden varassa. Menettelyssä on hyvät ja huonot puolensa. Pelaaja saattaa kokea olevansa tilanteen herra ja tekevänsä itsenäisiä ratkaisuja, tai lamaanu näennäisen valinnanvaran edessä ja väsyä etsimään sitä tehtävää, joka veisi hänet askeleen lähemmäs Shakaalia.

Pelin suurin ongelma epäilemättä sen itseään toistavuus. Peli näyttää käytännössä koko antinsa tunnissa. Pelissä ei tehdä mitään muuta kuin ajetaan tehtävästä toiseen ja perillä joko tapetaan kaikki, tuhotaan tai varastetaan jotain tai kaikkia näistä. Sekä meno- että paluumatkalla lahdataan niin ikään muutama tusina pyssymiestä. Perinteiset räiskintäpelin tehokeinot, eli dramaattinen käsikirjoitus yllättävine väijytyksineen ja suurtaisteluineen,

mielikuviuksellisen erilaiset aseet, monipuolinen vihollistarjonta ja ennen kaikkea näistä huolella rakennettu kokonaisuus loistavat poissaolollaan, sillä mitään näistä ei ole edes yritetty toteuttaa puhtaan vapauden vaalimisen nimissä. Tämä lienee räiskintäpelin tuleva suunta, mutta Far Cry 2:ssa kasvukivet ovat vielä kovia.

**Jaako Maaniemi**

# PISTEET 7/10

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

LOHDUTONTA RÄISKINTÄÄ

➕ Tekninen toteutus, käyttöliittymä, rohkea suunnittelu  
➖ Yksipuolisuus ja tylsyys, se jokin puuttuu

# SACRED 2: FALLEN ANGEL

Maailman laajin mätkintäpeli – pinta-alallisesti

Laite PC/XBOX 360 Kehittäjä ASCARON Julkaisija HOCH Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PC Ikäraja 16

**E**n ole vähään aikaan ollut niin äimän käkenä pelin suhteen kuin Ascaronin Sacred 2: Fallen Angelia pelatessa. Saksalaistyypinen toimintaroolipeli lyö pöytään niin järkyttävän kokosen maailmankartan, että teleportit ja ratsut tulevan todella tarpeeseen.

Pelin juoni on täyttä huttua, ja se käynnistyy ennennäkemättömän hitaasti. Pelatessa aika kuluu samoille ja lukuisia sivutehtäviä suorittaessa, eikä peli ei ota itseään turhan vakavasti.

Seikkailu on hyvin tavaravetoista. Uutta moraa, haarniskaa ja jalokiveä tippuu tasaisin väliajoin. Hahmonkehitys vaikuttaa aluksi sekavalta, selkeytyä totuttelun myötä.

Aivotyötä eri vaihtoehtojen valinta silti vaatii. Ulkoisesti peli on mukiinmenevä, muttei erityisen näyttävä. Äänipuolella välillä täysin koomiseksi menevän ääninäyttelyn lisäksi ei ole mitään erityisesti vialla.

Pelissä esiintyy sivuroolissa saksalainen sankariheivibändi Blind Guardian.

**\_Matti Isotalo**

**PISTEET 7/10**

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

**MASSIIVINEN MIKÄ-MIKÄ-MAA**

- ± Valtavat mittasuhteet, camp-meininki, Blind Guardian
- ± Käyttöliittymäkämmit, viimeistelemättömyys, toistaa itseään

Laji TOIMINTA



SUURI MAAILMA Sacred 2:n pelimaailma on niin valtava, että teleportit tulevat todellakin tarpeeseen.

## KORG DS-10

Klassikkolaite on emuloitu vähän turhankin tarkasti

Laite DS Kehittäjä CAVIA Julkaisija NINTENDO  
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8  
Testattu versio PAL Ikäraja 3



DS-10 Nintendon käsikonsolin musiikkiohjelma perustuu Korgin klassiseen MS-10-syntetisaattoriin.

**K**org DS-10 on hyvin perinteinen syntetisaattori. Paketista löytyy kaksi erilaista melodiaelementtiä sekä neljän raidan rumpukone.

Kaikkia ääniä voi muuttaa analogisten säätimien avulla, joten erilaisia äänivaihtoehtoja on teoriassa rajattomasti. Mukana on myös alkeellinen mikseri sekä sadan tahdin sekvensseri.

Erialaisten äänien kanssa puuhastelu on hauskaa, mutta yksittäisistä äänistä melodiaan siirtyäessä kone alkaa kuitenkin yskähdellä, sillä yhden tahdin mittaiset osiot ovat toivoton lyhyitä.

Korg DS-10 muistaa jopa 16 kuviota, mutta yksittäisten elementtien kopiointi kuviosta toiseen on mahdotonta. Lisäksi sekvensseri ei salli kuvioiden päällekkäisyyttä. Korg DS-10 on monipuolinen äänenmuokkaustyökalu, mutta sen rajoittuneisuus on iso pettymys.

**\_Jyri Paavilainen**

**PISTEET 5/10**

Grafiikka 4/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 5/10 Pitkäikäisyys 5/10

**OLDSKOOL-MUSIIKKILELU**

- ± Tukevat soundit, äänen säätäminen on hauskaa
- ± Kömpelö rakenne, raiturin ja kuvioiden rajoitukset

## NARUTO NINJA COUNCIL 2

Animesarjan fanituote on heppoista tavaraa

Laite DS Kehittäjä TOMY Julkaisija TOMY  
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4  
Testattu versio PAL Ikäraja 7



TYLSÄÄ Yksitököinen taistelu on rasittavaa.

**N**inja Council 2 on perinteinen sivulta kuvattu tasohyppelymätkintä. Pelaaja valitsee kentän alussa tehtävän päähahmon sekä kaksi tukihahmoa, jotka tekevät kosketusnäytön napautuksella satunnaisen superliikkeen.

Myös päähahmolla on oma superliikevalikoimansa. Liikkeet aktivoituvat piirtämällä kosketusnäytölle erilaisia kuvioita. Perushyvästä konseptista huolimatta Ninja Council 2 on malliesimerkki siitä mitä tapahtuu, kun kehitettävälle tuotteelle ei anneta ajatusta kahvitaukoa kauempaa. Ohjaus on rasittavan epätarkkaa ja taistelu pelkkää yhden napin ja kosketusnäytön hakkaamista. Hyppyjen ohjaaminen on kaahea ja vihollisia voi hutiä seinien läpi. Kentät ovat laajoja ja sokkeloisia eikä karttaa ole. Erikoisliikkeiden yhteydessä näkyvät piirrospätkät ovat sentään hienoja.

**\_Tero Kerttula**

**PISTEET 2/10**

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

**HUONO NINJAILU**

- ± Erikoisliikkeiden animaatiopätkät
- ± Pelattavuus, äänet, grafiikka, tarina

## TALVISOTA: ICY HELL

Strategiapeli tarttuu harvinaiseen aiheeseen

Laite PC Kehittäjä BLITZFRONT Julkaisija NIVAL  
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1  
Testattu versio 1.2 Ikäraja 12



KYLMÄÄ Talvisota pohjaa Blitzkrieg-pelin moottoriin.

**V**enäläis-suomalais-virolaisen harrastelijayhteisön tekemä strategiapeli keskittyy kansakuntamme kohtalonhetkiin, joskin pelin näkemys historiasta eroaa osittain tavanomaisesta lukion oppimäärästä.

Pelipuoli on melko hyvissä kantimissa. Molemmille osapuolille on oma kampanjansa. Taisteluiden kesto vaihtelee minuuteista tunteihin. Wakawanhan Blitzkrieg-sotapelin pelirunko ei ole taipunut parhaalla mahdollisella tavalla leveiden rintamalinjojen talvisotaan, ja käyttöliittymää olisi tullut modernisoida. Reaaliaikaisuus on ongelma, mutta ajan kulkua voi sentään säätää ja pysäyttääkin. Vastapelurina toimiva tietokone tarjoaa varsin epätasaisen vastuksen. Äänimaailma on sanalla sanoen karmaisevaa, mutta pienissä pätkissä peli on silti hauskaa ajanvietettä.

**\_Juho Kuorikoski**

**PISTEET 5/10**

Grafiikka 6/10 Ääni 1/10 Pelattavuus 5/10 Pitkäikäisyys 6/10

**VAIHTOEHTOHISTORIAA**

- ± Aihe, hauska pienissä pätkissä, grafiikka ajaa asiansa
- ± Tosiaikaisuus, käyttöliittymä, äänet, outo historiankuva

## FAMILY TRAINER

Hiki lentää, matto ei

Laite Wii Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI  
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 3



MONINPELI Family Trainerissa voi haastaa kaverin kisaan.

**W**ii Fitin menestyksen myötä myös muut pelijulkaisijat haluavat liikuttaa koko perhettä. Family Trainerin kanssa ei tarvitse jännittää painoindexin tai henkilökohtaisen harjoitusohjelman kanssa.

Pelin mukana toimitetaan tanssimattoa muistuttava jumppa-alustaohjain, joka on kestävä tuntuista tekoa ja toimii tarkasti. Itse peli koostuu 16 minipelistä, joissa mm. pika- ja aitajuostaan, muksautellaan myyriä ja hypätään narua. Yksinpelin sydämenä toimii Outdoor Adventure, jossa minipelit on jaettu vaikeustasoittain kymmeneen eri ryhmään. Kuntoilijoille on tarjolla päivittäinen jumppatuokio, josta löytyy esimerkiksi viiden minuutin kevyttä treenausta, tasapainoharjoituksia ja pelätty kymmenen minuutin maraton. Family Trainer ei pärjää Wii Fitille, mutta ei myöskään maksa satasta.

**\_Tero Kerttula**

**PISTEET 7/10**

Grafiikka 5/10 Ääni 6/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 5/10

**MATTOURHEILUA**

- ± Tarkka ja toimiva matto, lajivalikoima, moninpeli
- ± Lyhytikäinen, maton napit hieman liian pienet

# KILPAILU

LISÄÄ HUIKEITA KILPAILUJA

Verkkosivuiltamme osoitteessa: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## MAHTAVA KILPAILU!



# EA SPORTS

Haluatko saada kaikki EA Sportsin urheilupelit? Olemme saaneet viisi kappaletta tämänvuotisia pelejä, ja ne voivat olla sinun!

Osallistu kilpailuun osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

Voittaaksesi sinun täytyy vain tietää oikea vastaus näihin kiperiin kysymyksiin:

Mitä lajia Tiger Woods harrastaa?

- Jalkapallo  Golf  Jääkiekko

Kenen koripalloilijan lempinimi on "Air"?

- Scottie Pippen  Allen Iverson  Michael Jordan

Minä vuonna FIFA-pelisarja sai alkunsa?

- 1993  1994  1995

Palkintoina 5 kappaletta EA Sports -urheilupelipaketteja vapaavalintaiselle laitteelle (NHL 09, FIFA 09, Madden NFL 09, Tiger Woods PGA Tour 09 & NBA Live 09)

# 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



#### GUITAR HERO WORLD TOUR

PS3/XBOX 360

Naapurit saivat jälleen nauttia sulosoinnuista, kun Jyrri raahasi Guitar Hero World Tour -setin kotiinsa. Rumpujen kopse ei ollut yhtä kovaa kuin Rock Band -setillä, mutta äänenvoimakkuuden säädin vääntyi jälleen kaakkoon.



#### WORLD OF WARCRAFT

PC

Jaakon WoW-seikkailut saivat uutta puhtia Wrath of the Lich Kingiä ennakoivasta päivityksestä. Uudet pelimekaniikat mm. siivittivät killan tyhjentämään Sunwell Plateaun näytösluontoisesti.



#### FIFA 09

PS3/XBOX 360

FIFA 09:n verkkopeli on pitänyt Jyrin valveilla aivan liian pitkään aivan liian monena iltana. Tiukoista taisteluvoitoista on menty rökäletappioihin ja selviin murskajaisiin kunnon vuoristoradan tavoin. EA:n jalkapallopelejä tarjoaa vielä monia huikaita urheilupelitetkiä.



#### WORLD OF GOO

PC/WII/WARE

Hassunhauska pulmapeli World of Goo pyöri Kimmon pöydällä aina kiireiden helpottaessa. Pelissä ratkotaan pulmia rakentamalla erinäköisiä rakennelmia limapalleroista. Joustavat materiaalit on mallinnettu peliin hienosti, joten tornia kasatessa piisaa jännittävää, kun huippu alkaa vaappua.



## SUOMI TOP 10 VKO 41-42

1. SINGSTAR SUOMIROCK  
PS2
2. FIFA 09  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
3. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
4. NHL 09  
PS3/XBOX 360
5. LEGO BATMAN  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
6. PRO EVOLUTION SOCCER 2009  
PC/PS3/XBOX 360
7. WII FIT  
WII
8. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING  
PC
9. GRAND THEFT AUTO IV  
PS3/XBOX 360
10. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED  
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

## SUOMI TOP 10 VKO 39-40

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

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

## JAPANI TOP 10

- 1 SUPER ROBOT WARS Z PS2
- 2 POKEMON PLATINUM DS
- 3 RHYTHM TENGOKU GOLD DS
- 4 DYNASTY WARRIORS 6 SPECIAL PS2
- 5 MACROSS ACE FRONTIER PSP
- 6 WII MUSIC WII
- 7 WORLD DESTRUCTION: MICHIBI KARESHI ISHI DS
- 8 WII FIT WII
- 9 YUUSHA NO KUSE NI NAMAIKIDA OR 2 PSP
- 10 DRAGON BALL: ORIGINS DS

Lähde: Media Create

## USA TOP 10

- 1 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 360
- 2 WII FIT WII
- 3 ROCK BAND 2 360
- 4 MARIO KART WII
- 5 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED PS3
- 6 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES 360
- 7 WII PLAY WII
- 8 MADDEN NFL 09 360
- 9 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED WII
- 10 MADDEN NFL 09 PS2

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



## ENGLANTI TOP 10

- 1 FABLE II XBOX 360
- 2 SAINTS ROW 2 XBOX 360
- 3 FAR CRY 2 XBOX 360
- 4 PRO EVOLUTION SOCCER 2009 PS3
- 5 PRO EVOLUTION SOCCER 2009 XBOX 360
- 6 FAR CRY 2 PS3
- 7 WII FIT WII
- 8 MARIO KART WII WII
- 9 FIFA 09 XBOX 360
- 10 DEAD SPACE XBOX 360

Lähde: Chart Track



# FINLANDIA

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

## HULLUT PÄIVÄT

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

### TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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



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

### 13.10. MAANANTAI

Keskivaikea maanantaijäädytys. En tunnu saavan juuri mitään aikaiseksi, ja sama vaiva tuntuu olevan muillakin. Onneksi olemme ennakoineet tulevan kuukauden kiireisyyttä sen verran, että muutama hassu sivu lehtea on jo valmiina. Tällä viikolla oli tavoitteena saada vähintään toinen mokoma sivuja valmiiksi, mikä jää tällä vauhdilla haaveeksi. Illan pelaan Valkyria Chroniclesia, aivan kuin koko edeltäneen viikonlopun.

### 14.10. TIISTAI

Ihmeen kivaa, kun pelejä tulee ja luvataan tulevaksi. Jukka saa kunniatehtäväkseen perehtyä Fable II:een. Tulossa olevat Mirror's Edge ja Tomb Raider: Underworld todennäköisesti kaksikolle Tero ja Johannes. Entä Fallout 3? Siitä väännetään kättä toimituksen sisällä odotetun hartaasti. Mahdanko saada Valkyria Chroniclesin pois alta Dead Spaceen mennessä?

### 15.10. KESKIVIIKKO

Merkkipäivä kahdessa mielessä. On Alan Wake -trailerilla ryyditetyn Max Payne -leffan ensi-ilta kutsuvieraille sekä World of Warcraftin päivittyminen Wrath of the Lich King -lisäosan pelimekaniikkoihin. Päätän skipata leffan, sillä töitä riittää: Pöydälle tipahtaa vain Dead Space, Red Alert 3, MySims, Mirror's Edge.

### 17.10. TORSTAI

Oho, jopas Sonylle sattui! Little Big Planetin takaisinvento lisensoidun musiikkikappaleen sisältämien Koraani-lainauksen takia oli jälleen hyvä esimerkki siitä, että totuus on tarua ihmeellisempää. Vähintään odottamaton juttu. Pitääkin laittaa toimitukseen saatu arviokappale alkuperäisestä myyntiversiosta visusti talteen...

### 20.10. MAANANTAI

Kymmenen päivää deadlineen, eikä paniikki kierrä vatsassa. Outo juttu, sillä lehdestä puuttuu vielä pitkälti yli puolet. Taidan luottaa siihen, että tähän aikaan vuodesta lehti menee niin helposti täyteen arvioita, ettei tarvitse kuin ehtiä pelaamaan koko toimituksen voimin. Se tietysti vähän nakertaa, ettei läheskään kaikista peleistä ole vielä arviokappaletta...



### 21.10. TIISTAI

Perustulsa päivä, mitä nyt kuriiri tuo Far Cry 2:n, mutta kello 18.19 pamahtaa: Uusia kuvia ja traileri Alan Wakesta! Mahtavaa, että Remedy pystyy jälleen palkitsemaan odotuksen. Mirror's Edgeä ja Alan Wakea katsomalla näkee hyvin, että pohjoismainen pelituotanto on jotain ihan muuta kuin amerikkalaista naaman moottorisahausta ja räiskintää. Hyvä! Avustajien täystyöllisyydestä johtuen tartun itse Far Cry 2:een, vaikka olisihan noita hommia muutenkin ollut.

### 22.10. KESKIVIIKKO

No, eipä ameriikan poijjaat ja tytöt halua jäädä kakkoseksi. Star Wars: The Old Republic -nettiroolipeli on aika iso juttu kaikin puolin, meikäläistä kiinnostaa lähinnä scifin näkeminen nettiroolipelien fantasiavoittoisella kentällä. Tähtien sodasta on ole kyllä ikinä lämmennyt tippaakaan, mutta takaapahan iso nimi ainakin ison tuotantobudjetin.

### 23.10. TORSTAI

Far Cry 2 yllättää kestollaan, sillä en olisi uskonut läpipelukseen kuluvan yli 17 tuntia. Kun tämän yhdistää Valkyria Chroniclesin nielaisemaan 30 tuntiin, ja toki kaikkeen muuhun säätöön, päästään kuukauden ylityötunneissa melkoisiin lukemiin. Pelitoimittajan arkea tähän aikaan vuodesta.

### 24.10. PERJANTAI

Tuskailen naurettavan kauan Far Cry 2:n arviotekstin kanssa, eikä siitä tule edes ihan keskinkertaista. Mutta ei auta kurssilla. Eespäin, sanoi mummo lumessa jne. Onneksi avustajatkin saavat valmiiksi monet arviot, nyt kun vielä ehtisimme lomsauttaa ne lehden sivuille ajoissa.

### 27.10. MAANANTAI

Viikonloppuna kävi ilmi, että voisimme ehkä juuri ja juuri saada Banjo-Kazooie: Nuts & Boltsin arvion lehteen. Aikataulu menee todella kireäksi, mutta pakko on yrittää. Haluan arvion lehteen ja kanteen. Sormet ristiin!

### 28.10. TIISTAI

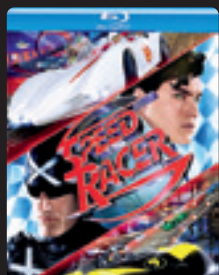
Uuh, Banjo löyttää tiensä Terolle vasta tänään, ja lisähaasteeksi toimitukseen saapuu Resistance 2. Voi rähmä, mitkä aikataulut! Onneksi Heikki on saanut muut työnsä valmiiksi, joten nakki napsahtaa työharjoittelijalle. Tuleepahan osuva kokemus siitä, mitä pelitoimittajan työ joskus on.

### 29.10. KESKIVIIKKO

Lehden koostojärjestyksestä johtuen päättän kuukauden päiväkirjan jo aamupäivällä. Lehti on viilausta vaille valmis, mitä nyt kaksi aukeaman mittaista arviota vielä puuttuu... Mutta luotto on kova, kyllä jätkätkä hoitavat. Tulipa muuten tasan vuosi täyteen suomalaista Gamereactoria!

## BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtoleffatarjonnan



### SPEED RACER

WARNER HOME VIDEO

Andy ja Larry Wachowski (Bound, The Matrix -trilogia) ovat käsikirjoittaneet ja ohjanneet 1960-luvun japanilaisesta tv-animaatiosta Speed Racerista visuaalisesti häikäisevän näytelmäelokuvan. Rooliinsa huonosti istuva Emile Hirsch esittää Speed Raceria, joka toteuttaa lapsuuden haavettaan ja kisa korkkiruuvimaisilla futuristisilla ajoroilla valtavalla nopeudella. Elokuvan ohut juoni jää

toissijaiseksi, kun Wachowskit täyttävät elokuvan yli kahden tunnin keston pitkällä kilpa-ajokohtauksilla. Tietokonehosteet hallitsevat elokuvaa ja visuaalinen ulosanti on karkkimaisen värikästä ja näyttävää. Nopein leikkauksin toteutetut kisat ovat täynnä hurjia kuvallisia oivalluksia, mutta räiskyvän visuaalisuuden aiheuttama ahky uuvuttaa. Speed Racer olisi kaivannut tiivistämistä, sillä heppoinen tarina ja suppeat henkilöohahmot eivät kestä ylivenytettyä pituutta. **5/10**

...JOHANNES VALKOLA



### THE HAPPENING

FS-FILM

M. Night Shyamalan (Kuudes Aisti, Lady in the Water) jatkaa uransa aallonpohjaa, sillä tieteismysteeri The Happening on innoton yritys kopioida jännityksen mestari Alfred Hitchcockin tyyliä. Opettaja Elliot Moore (Mark Wahlberg) joutuu keskelle joukkopaniikkia, kun ihmiset ryhtyvät järjestelmällisesti tekemään itsemurhia keskellä New Yorkia ja samaa alkaa tapahtua ympäri Amerikkaa. Shyamalanin ohjauksellinen rytmi on pahasti kateissa ja

elokuva tuntuu luisuvan päämäärättömästi kohtauksesta toiseen. Henkilöohahmojen onnto dialogi ja typerä reagointi tapahtumiin heijastavat Shyamalanin puutteellista käsikirjoitusta. Hämmennyneet näyttelijät ovat hukassa ja kulkevat läpi elokuvan puolunessa. Ideoiltaan köyhä ja toteutukseltaan vaisu The Happening ei herätä jännityksen tai pelon tunteita ja unohtuu nopeasti. **3/10**

...JOHANNES VALKOLA



### ZOMBIE STRIPPERS

SONY PICTURES

Väkivaltainen, seksistinen ja rasistinen Zombie Strippers on murskaavan epämiellyttävä ja vajaaälyinen toimintakomedia. Armeijan sotilaskoivirus pääsee leviämään strippiklubiin ja tekee räkälän tanssijoista eläviä kuolleita. Zombie Strippersin olematon juoni on kasa irrallisia kohtauksia, joissa ylinäyttävät Jenna Jameson ja Robert Englund saavat katsojan ihmettelemään elokuvan päämäärättömyyttä

ja amatöörimäisyyttä. Ala-arvoiset tietokone- ja maskeeraustehosteet ovat luotaantäöntäviä. Myös lavasteet ovat naurettavia, eikä asiaa auta, että elokuva tapahtuu pääpiirteittäin kahdessa kuvauspaikassa, klubin tanssilavalla ja takahuoneessa. Puolitoistatuntinen elokuva on vähintään tunnin verran ylipitkä. Zombie Strippersin kauhun, toiminnan ja komedian tasot ovat katastrofaalisen rampoja. Elokuva ei toimi edes camp-huumorina. **1/10**

...JOHANNES VALKOLA

# PELIMÄÄT

## PELIALAN TEKIJÄT

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



VISIONÄÄRI Kukaan ei voi kieltää, etteikö Peter Molyneux'illa ole visioita. Niiden toteuttaminen on vain usein turhan hankalaa.

## PETER MOLYNEUX

Pelialan kovin satusetä alkaa tyytyä hyvien pelien tekemiseen

**P**eter Molyneux on pelisuunnittelija ja -tuottaja, jonka jäljiltä löytyy monta merkkipeliä. Silti hänet tunnetaan parhaiten työn alla olevien peliensä markkinointihenkisistä lausunnoista, jotka ovat useaan otteeseen osoittautuneet liioitelluiksi.

Peter Douglas Molyneux syntyi maaliskuun 5. vuonna 1959 Guildfordissa, Iso-Britanniassa. Hänen ensikosketuksensa pelialaan tapahtui 1980-luvun alussa myyntimiehen roolissa. Molyneux julkaisi ensimmäisen pelinsä itse vuonna 1984. Tekstipohjainen businessimulaatio The Entrepreneur floppasi totaalisesti. Peliä tilattiin kaksi kappaletta, ja Molyneux on maininnut epäilevänsä toisen tilauksen tulleen äidiltään. Lannistunut Molyneux vetäytyi pelinkehityksestä ja perusti yhtiökumppaninsa kanssa Taurus Impact Systems -nimisen ohjelmistofirman, joka kehitti tietokantasovellusta Commodore 64:lle. Yhtiön nimivalinta osoittautui onnekaaksi, sillä Amigaa markkinoille tuova Commodore sekoitti yhtiön tietoliikenneohjelmistoja kehittäneeseen Torukseen ja tarjosi Molyneux'ille ilmaisia Amiga-tietokoneita saadakseen tietoliikenneohjelmiston käännettyä myös bisneskoneeksi tähdätylle Amigalle. Molyneux otti tietokoneet vastaan, käänsi tietokantaohjelmistonsa Amigalle ja sen osoittaututtua kohtuulliseksi menestykseksi sai selvitettyä asian Commodoren kanssa parhain päin ja vieläpä mukavat tulot, joiden turvin perusti Bullfrog Productions -pelistudio.

Bullfrogin ensimmäinen merkittävä peli oli Populous (1989), jota pidetään käytännössä jummalpelien lajityypin synnyttäneenä tapauksena.

Peli sisälsi moni Molyneux'ille tyypillisiä tunnusmerkkejä. Pelaaja kaitsi alamaisiaan jumalan hahmossa mm. maan muotoja muokkaamalla. Peliä saattoi lähestyä hyväntahtoisesti tai sadistisesti. Populous oli valtava hitti ja se julkaistiin käytännössä kaikille tuon ajan pelilaitteille. Muita Bullfrogin merkkipelejä olivat mm. Syndicate (1993), Theme Park (1994) sekä Dungeon Keeper (1997).

Molyneux jätti Bullfrogin vuonna 1997 perustaakseen Lionhead Studiosin, jonka nimi juontaa juurensa erään perustajajäsenen hamsteriin. Studioin ensimmäinen peli Black & White simuloi kunnianhimoisesti koko elämää – ainakin Molyneux'n mukaan. Pelaaja oli jälleen jumala, joka ilmassa leijuvan käden ja oppivalla tekoälyllä varustetun lemmikkinsä avulla vaikutti pelimaailmaan ja sen asukkaisiin. Vasta Fable-toimintaroolipelin (2004) myötä Molyneux joutui kuitenkin nöyrytmään ja myöntämään julkisesti lupailensa pelin suhteen liikoja. Monet Molyneux'n hehkuttamista ominaisuuksista eivät päätyneet myyntiin tulleeeseen peliin. Äskettäin julkaistua Fable II:a Molyneux hehkutti huomattavasti maltillisemmin, vaikka peli onkin paljon edeltäjänsä parempi.

Saavutuksiansa johdosta Molyneux on ristitty ritariksi niin Britannian kuin Ranskan Ordre des Arts et des Lettresin puolesta. Hänen nimensä löytyy myös Academy of Interactive Arts & Science Hall of Famelta, yhdessä muun muassa Sid Meierin ja Shigeru Miyamoton kanssa.

...HEIKKI TAKALA

## SINKKUELÄMÄÄ

FS-FILM

Pitkäaikaiseen Sinkkuelämää-tv-sarjaan pohjaava filmatisointi on väkiväinen ja epäonnistunut fani-tuote, joka luottaa liikaa jo luotuihin hahmoin ja romantiikan sanomaan. Carrie Bradshaw (Sarah Jessica Parker) on menossa naimisiin Mr. Bigin (Chris Noth) kanssa. Häiden suunnittelu ei suju ongelmitta ja suhde joutuu jälleen koetukselle. Carrie saa

vaikeuksiinsa tukea ystäväkolmikoltaan Samanthaalta (Kim Cattrall), Charlottelta (Kristin Davis) ja Mirandalta (Cynthia Nixon). Elokuva käsittelee sarjasta tuttuja teemoja, kykenemättä tuomaan tapahtumiin ja hahmoin mitään uutta. Tarina on kovin varman päälle rakennettua pinnallista ihmissuhdetutkiskelua, joka uuvuttaa ylipituudellaan. Kun vuorosanansa paperista lukeva Jennifer Hudson näyttää tyyneästi Carrien assistenttia. 3/18

...JOHANNES VALKOLA



KUUKAUDEN KLASSIKKO

# AJATONTA VETOVOIMAA

Klassikko saa kauan odotetun julkaisun

## Porco Rosso

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

Koskettavien ja mielikuvituskel-  
 listen animaatioelokuvien mes-  
 tarin ja persoonallisen luoja  
 Hayao Miyazakin (Naapurini  
 Totoro, Prinsessa Mononoke,  
 Henkien kätkemä) klassikko  
 Porco Rosso (1992) on vihdoin  
 julkaistu Suomessa.

Entinen armeijan hävittäjä-  
 pilotti Marco Pagot on muut-  
 tunut kirouksen johdosta siaksi  
 ja hänestä on alettu käyttää ni-  
 mitystä Porco Rosso. Nykyään  
 välimerellä palkkionmetsästä-  
 jänä elantoaan ansaitseva Porco  
 jahtaa punaisella lentokoneellaan  
 pahamaineisia ilmapiraatteja ja  
 asustelee piilopaikassaan au-  
 tiolla saarella. Välikohtauksessa  
 amerikkalaisen lentäjä Curtisin  
 kanssa Porco joutuu alasam-  
 mutuksi ja suuntaa Milanoon

korjauttamaan rakasta konet-  
 taan. Siellä hänen mukaansa  
 lyöttäytyy innokas teinityttö Fio.  
 Henkilötasolla tilanteet moni-  
 mutkaistuvat, kun Porcoon  
 rakastunut ravintolanpitäjä  
 Gina odottaa tunteilleen  
 vastakaikua.

Tunnelmallinen animaatio  
 tempaisee avoimesti katsojan  
 mukaansa hauskoihin ja yllät-  
 täviin tilanteisiin. Kerronnan  
 rytmitys soljuu rauhallisesti  
 eteenpäin ja sisältää paljon iki-  
 muistoisia hahmoja. Miyazakin  
 elokuvien ainutlaatuiset  
 tunnusmerkit ovat esillä läpi  
 elokuvan. Kaunis värimaailma  
 ja tarkasti rajatut kuvat nos-  
 tavat elokuvan satumaaailman  
 vahvaa läsnäoloa. Paikoin maa-  
 lauksellisia näkymiä sisältävä  
 kuvailmaisuus peilaa kuvallista  
 tunnelatausta, joka johdattelee  
 katsojan moniulotteiseen ja  
 palkitsevaan tarinaan. Myös  
 idearikas musiikki ja äänisuun-

nittelu antavat emotionaalista  
 paloa kerrontaan.

Elokuvasa on käsin kos-  
 keteltavaa tekemisen intoa,  
 lahjakkuutta ja omistautumista.  
 Positiivisen elämänsenteen  
 tematiikka käsittelee ystävyyttä,  
 identiteettejä ja materian mer-  
 kitystä ajattomalla lähestymis-  
 tavalla, joka antaa katsojan  
 tehdä omat johtopäätökset.  
 Porco Rossossa ei ole turhia  
 hetkiä tai kuvia, ja elokuva lop-  
 puu juuri oikeaan momenttiin ja  
 tunteeseen. Kuten parhaat  
 fantasiaelokuvat, myös Porco  
 Rosson ympäristö, hahmot ja  
 tarina jäävät elämään katsojan  
 mieleen pitkäksi aikaa loppu-  
 tekstin jälkeen.

Valloittava ja hyväntuulinen  
 Porco Rosso on koko perheen  
 elokuva määrätteen hienoim-  
 massa merkityksessä. Elokuva  
 voi suosittelua varauksella  
 kaikille elokuvamieltyyksistä  
 riippumatta. **9/18**



## The Incredible Hulk

Laji **TOMINTA**  
 Julkaisu **JULKAISTU**  
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Marvelin vihreä raivopäinen sarja-  
 kuvahahmo Hulk saa jatkoa uuden  
 tekijäryhmän käsissä. The Incredible  
 Hulk jatkaa tarinallisia yhtymäkohtia  
 Ang Leen Hulk-elokuvan (2003)  
 tapahtumista.

Bruce Banner (Edward Norton)  
 on paennut Brasiliaan, jossa hän  
 harjoittelee raivon hallitsemista ja on  
 onnistunut pitämään alter egonsa  
 Hulkin kurissa yli vuoden ajan. Ken-  
 raali Ross (William Hurt) saa vihiä  
 Bannerin sijainnista ja lähettää  
 armeijan erikoisryhmän vangitse-  
 misoperaatioon. Amerikkaan  
 jatkuvan takaa-ajon tuloksena  
 Banner saadaan kiinni.

Ang Lee tavoitti sarjakuvien vi-  
 suaalisuuden hienosti. Ranskalais-  
 ohjaaja Louis Leterrier'n (Danny the  
 Dog, Transporter 2) kuvailmaisuus ei  
 ole Leen tasolla, mutta hänen  
 vauhdikas kerrontansa on sujuvaa  
 ja mukana on muutama hieno  
 jakso, kuten alun pitkä kamera-ajo  
 yli Rio de Janeiron slummialueen.

Bannerin ja Elizabeth Rossin  
 (Liv Tyler) romanssin ulottuvuudet  
 jäävät toiminnan jalkoihin. Tämä on  
 harmillista, sillä juuri elokuvan  
 inhimillisiä piirteitä olisi voinut viedä  
 syvemmälle. **6/18**



## Drillbit Taylor

Laji **KOMEDIA**  
 Julkaisu **JULKAISTU**  
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Koulukiusaamista viihteellistävä  
 Hollywood-komedia Drillbit Taylor  
 on tarkoituspärisesti käsittämä-  
 töntä roskaa.

Kaverusten Waden (Nate  
 Hartley) ja Ryanin (Troy Gentile)  
 lukion käynti alkaa surullisesti. He  
 joutuvat välittömästi öykkäreiden  
 kiusanteon ja uhkailun kohteeksi.  
 Sietämättömästä tilanteesta aino-  
 aksi ulospääsäksi he näkevät hen-  
 kivartijan palkkaamisen. Paikan  
 saa koditon armeijakakuri Drillbit  
 Taylor (Owen Wilson).

Elokuva esittää koulukiusaa-  
 misen ja siitä kärsimisen hauskana  
 asiana, johon tulee vastata väki-  
 vallalla. On itsestään selvää, että  
 kiusaaminen itsessään ei naurata.  
 Käsitteelliset eivät ole tätä sisäis-  
 täneet, vaan yrittävät repiä huumoria  
 vakavasta aiheesta. Lopputulokset  
 ovat kaikkea muuta paitsi haus-  
 koja. Luulisi, että loppuratkaisu  
 asettaisi asiat oikeaan perspek-  
 tiiviin, mutta järjenvastaisesti  
 Drillbit Taylor loppuu väkival-  
 taisesti ja antaa kuvan, että  
 valehtelu ja asioiden vääristely  
 kannattavat. Kyseenalaiset aiheet  
 käsitellään teinikomediasa  
 vastuuttomasti. **2/18**



## Domsday

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

Kauhuelokuvistaan (The Descent,  
 Dog Soldiers) tunnettu Neil Marshall  
 on ohjannut väkivaltaisen toiminta-  
 elokuva Domsdayn. Räjähävä  
 elokuva on kunnianosoitus kulttioh-  
 jaajille George Millerille ja John  
 Carpenterille, sekä erityisesti  
 heidän elokuvilleen Mad Max ja  
 Escape from New York.

Domsday sijoittuu muulta maa-  
 ilmalta eristettyyn Skotlanttiin, joka  
 on 25 vuotta aikaisemmin riehuneen  
 virustuhon jälkeisessä karanteenissa.  
 Silmälapullinen, tupakoi ja itsetu-  
 hoinen Majuri Edin Sinclair (Rhona  
 Mitra) lähetetään alueelle uusiut-  
 tuneen viruksen vastalääkkeen  
 löytämisen toivossa.

Elokuva on tehty herkullisella  
 asenteella, joka tavoittaa b-elokuvien  
 hengen mainiosti. Kerronnan itse-  
 ironinen kovuus sopii hyvin tyyliin.

Elokuvan musiikki ja kuvallinen  
 anti henkivät Carpenteria, mutta mes-  
 tarin vastaavaan sykkeeseen ja laa-  
 jakulmakuvaukseen ei Domsday yllä.

1970- ja 80-lukujen  
 toimintaelokuvien ystävät saanevat  
 absurdista Domsdaysta hyvän  
 mielen ja elokuvalle voi povata  
 tulevaisuuden kulttistatusta. **7/18**



## Snow Angels

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

Lumiseen amerikkalaiseen pikk-  
 kaupunkiin sijoittuva Snow Angels  
 kertoo traagisen ihmissuhdetarinan.

Nuoresta asti yhdessä olleet  
 Annie ja Glenn Marchand (Kate  
 Beckinsale ja Sam Rockwell) ovat  
 asumuserossa. Annie tasapainot-  
 telee tarjottajan työnsä ja yhteisen  
 tyttären Taran kasvatuksen kanssa.  
 Itsemurhayrityksestä toipuva Glenn  
 ei pysty pitämään työpaikkaansa ja  
 taistelee alkoholismistaan tuskaa  
 vastaan. Elokuva kertoo myös  
 heidän läheisistään, joiden  
 sivutarinat ovat tärkeitä.

Melankolisesti arkista realismia  
 tarkasteleva David Gordon Greenin  
 ohjaus-käsikirjoitus muuttuu tarinan  
 edetessä synkemmäksi ja asettaa  
 monet henkilöhahmoista murmus-  
 pisteisiin, joissa katsoja elää tiukasti  
 mukana. Rauhallinen ohjaustyyl  
 korostaa hyvin näyttelijöiden antau-  
 muksellisia suorituksia. Elokuvan  
 musiikki liittyy henkilöitasoihin ja  
 ympäristöön.

Haikaa Snow Angels on vahva  
 draamaelokuva, jossa kurjuuden ja  
 tuskan mielentilat siirretään katso-  
 jalle harkitun käsikirjoituksen ja  
 taitavien näyttelijöiden kautta. **8/18**

# War is everywhere

750.000 players  
have already chosen their side



PC GAMER 8.8

gamespy PC  
★★★★★

12+  
www.pegi.info

**WARHAMMER ONLINE**  
AGE OF RECKONING™

Available now

GOA

[www.war-europe.com](http://www.war-europe.com)

MYTHIC  
ENTERTAINMENT

© 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.

GREINDE

16+

www.pegi.info

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" and "PS3" are trademarks. All rights reserved. MotorStorm Pacific Rift © 2008 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios Ltd. MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Welcome to

the Island

**PISTÄ PARATIISI  
REMONTTIIN**

MotorStorm palaa ruutuun, tällä kertaa täysin koskemattomalla, kuvankauniilla tyynenmeren saarella. 16 viheliäistä rataa ja 8 eri ajoneuvoa, joukossa häijy monster truck. Ota itsestäsi mittaa maastossa joka on yhtä armoton kuin kauniskin - tämän rajumpaa maastokisaa ei ole. **Kaupoissa 5.11.**

[www.motorstorm.com](http://www.motorstorm.com)



PLAYSTATION 3