

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

**ILMAINEN  
PELILEHTI**

Helmikuu 2009  
Numero 13

# Game reactor

Poh

www.gamereactor.fi

**HALO WARS &  
DAWN OF WAR 2**  
TIUKKAA STRATEGIAA  
PC:LLE JA XBOX 360:LLE

**SKATE 2**  
NEW SAN VANELONA  
KUTSUU LAUTAILIJOITA

**RESIDENT EVIL 5**  
CHRIS REDFIELD JOUTUU  
JÄLLEEN SELVIYTYMÄÄN

TAISTELUPELIEN  
KUNINKAAN PALUU

**STREET  
FIGHTER IV**

★ ARVIOSSA

**PETRI  
PURHO**

CRAYON PHYSICS  
DELUXEN TEKIJÄ  
HAASTATTELUSSA

**VUOSI  
2009**

**KATSAUS  
TULEVAAN**

GR-toimituksen  
uuden vuoden  
odotukset

# TOIMITUS

LUE LISÄÄ TOIMITUKSESTA  
www.gamereactor.fi/toimitus



## PÄÄKIRJOITUS

JORI VIRTANEN / PÄÄTOIMITTAJA



## UUSI VUOSI, SAMAA VANHAA

Näin pelialan harrastajana ja veteraanina olen ehtinyt nähdä ja kokea kaikenlaista. Sitä on jopa turtunut tarjontaan: hyvätkin pelit menevät nykyisin ohi ilman olankohautusta, sillä niiden sisältö on muutamaa muutosta lukuunottamatta sitä samaa, tuttua tavaraa. Mutta mitä uutta ja kivaa voi esimerkiksi räiskintäpeleihin puhalttaa, jos kansa vaatii uudistuksia mutta samaan hengenvetoon puoltaa vanhaa tuttua ohjaustapaa?

Puolivahingossa päädyin kokeilemaan ensimmäistä urheilupeliä reiluun kymmeneen vuoteen. NHL 08 räjäytti pankin. Kymmenien pelituntien jälkeen oli pakko myöntää, että koukussa oltiin kuin kohonkin niellyt kala. Tajuusin, että vaikka tietyn genren pelit olisivatkin toistensa kopioita ja kilpailisivat vain kosmeettisesti, mikään ei estä etsimästä onnea jostain toisesta, toistaiseksi tuntemattomasta pelityypistä.

Se onkin kuukauden kotitehtävänne, hyvät lukijat. Sen sijaan, että odottaisitte pelitalojen ottavan sitä seuraavaa askelta, steppailkaa te rohkeasti pari askelta sivulle. Katsokaa, mitä maailma näyttää vaikkapa rallipelifanaatikko silmin. Tutustukaa johonkin itsellenne vieraaseen pelityyppiin ja yritäkää löytää siitä Se Jokin, mistä kaikki ne fanit jaksavat meuhkata. Hyvällä säkällä pidätte tästä uudesta tuttavuudesta ja peliharrastuksenne on siitä entistä rikkaampi.

\_Jori



## 3 KIRJOITTAJAA

### 01 KIMMO PUKKILA



Kimmon uusi vuosi alkoi vanhojen pelien kertailulla. Lehdetön tammikuu antoi aikaa syventyä esimerkiksi roolipeli Fallout 3:een ja räiskintäpeli Crysis Warheadiin, jotka olivat hukkuneet syyskiireisiin. Nyt on hyvä alkaa keskittyä tuleviin peleihin!

### 02 JUHO KUORIKOSKI



Juhon vuosi starttasi ikävissä merkeissä, kun Xbox halusi välttämättä lomaillemaan Saksaan. Onneksi hellapoliisi pitää tämän arjen sankarin työn touhussa, sillä pelaamisen lisäksi Juho on leikkinyt remontti-Reiskaa. Saumaamistaitoja täydentävät nyt myös piinkovat tapetointimeriitit.

### 03 JYRI PAAVILAINEN



Jyrin vuosi alkoi kiireisesti. Jorin työhönopastus vei osan resursseista, minkä lisäksi kihlattu jaksoi muistuttaa hääkutsujen vedosten tekemisen tärkeydestä. Sinnikkyys palkittiin molemmissa tapauksissa: Jori oppi ja hääkutsujen mallikin tuli päätetty! Win-win!

**PÄÄTOIMITTAJA** Jori Virtanen (jori.virtanen@gamereactor.fi)

**TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ** Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi)

**TOIMITTAJA** Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)

**VASTUUHENKILÖ** Jori Virtanen

**GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ** Jyri Paavilainen

**DTP JA WEBSITE** Frederik Røssell

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

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

**KÄÄNNÖKSET** Jori Virtanen, Jyri Paavilainen

### AVUSTAJAT

Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Juho 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** Colorprint Danmark

**ISSN** 1602-0472

**JAKELU** Post Danmark

**PAPERI** M-Brite Semi Matt 90g

**PAINOS** 35 000 kappaletta

### GAMEREACTOR TANSKA

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

### GAMEREACTOR RUOTSI

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

### GAMEREACTOR NORJA

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

### GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

# Game reactor®



## TÄSSÄ NUMEROSSA Gamereactor #13 helmikuu 2009

### ENNAKOSSA

- 18 Resident Evil 5
- 20 The Chronicles of Riddick: Dark Athena
- 21 Godfather 2
- 22 Dragon Age Origins
- 22 Codename Panzers: Cold War
- 23 Battleforge
- 23 Empire: Total War

### ARVIOSSA

- 26 Street Fighter IV
- 28 Killzone 2
- 30 Dawn of War 2
- 31 Mirror's Edge pc
- 32 Halo Wars
- 34 Silent Hill Homecoming
- 35 F.E.A.R. 2: Project Origin
- 36 Race Pro
- 37 Skate 2

### VAKIOPALSTAT

- 4 Julkistuksia
- 5 Ilmoituksia
- 7 GRTV
- 8 Vekottimet
- 9 Reaktio
- 38 Ladattavat
- 40 Päiväkirja
- 40 Blu-ray
- 41 Pelihahmo
- 42 Retropeli
- 43 DVD
- 44 Listat
- 45 Kilpailu
- 46 Haastattelu



### 04 ESITTELYSSÄ SINGULARITY



### 26 ARVIOSSA STREET FIGHTER IV



### 10 KATSAUS VUOTEEN 2009



### 32 ARVIOSSA HALO WARS



# FIGHT!



BRING IT ON!  
20.02.2009

CAPCOM®



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



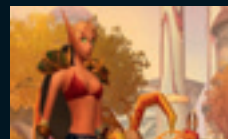




## JULKISTUKSIA

### Vaihdeta sukupuolta WoW:ssa

Blizzard on lanseerannut uuden palvelun, jonka avulla World of Warcraft -hahmonsa ihonväriä, ulkonäköä ja jopa sukupuolta voi muuttaa. Homma hoituu 15 euron maksua vastaan, ja operaation luvataan olevan tuskaton ja nopea.



### Liiku ja pelaa Heurekassa

Tiedekeskus Heureka avattiin kuun vaihteessa Liiku ja pelaa! -näyttely, joka kannustaa kävijöitään liikkumaan uuden tekniikan ja hauskan yhdessä tekemisen avulla. Nintendo Wii-konsolin on näyttelyn pääyhteistyökumppani.

### UNREAL ENGINE 3.0

Vaikka Singularity onkin pelihahmon silmistä kuvattu räiskintä, ei Raven käytä tuttua id Softwaren pelimootoria, vaan ottaa ensiaskeleensa Unreal Engine 3.0 -mootorin maailmassa.

**AIKAERO** Singularityssa kaksi eri aikakautta kietoutuvat yhteen erottamattomasti. Raven pyrkii erottamaan aikakaudet toisistaan erilaisilla väripaaleilla. 50-luvulla värinkäyttö on maltillisempaa, ja vanhat neuvostoliitun liehuvat haalistuneina. Nykyajan maisemissa on paljon enemmän kontrastia ja vahvoja värejä.

# SINGULARITY

Ajan ja tilan lait kumartavat pelaajan edessä **Ravenin** uudessa räiskinnässä

Laitte PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Kehittäjä RAVEN Julkaisija ACTIVISION Laji TOIMINTA Julkaisu 2009

**R**aven Softwaren meriittilista on vakuuttava: *Soldier of Fortune* -pelit, *Hexen*, *Star Trek* -pelejä ja *Jedi Knight* -pelit. Eikä sovi myöskään unohtaa, että juuri Raven sai kunnian kehittää *Quake*-sarjan neljännen osan sekä herättää henkiin *Wolfenstein*-sarjan.

Nyt on tullut kuitenkin aika jättää jatkosien tehtailu ja luoda jotain täysin uutta. Tuo uusi peli on *Singularity*, brutaali toimintapeli, jossa pelaaja astuu amerikkalaisen lentosotamies Nate Renkon saappaisiin.

Nate on tullut ammutuksi alas Venäjän yllä. Hänen koneensa rojahtaa maaseudulle hyvin lähelle näennäisesti lakkautettua tutkimuslaitosta. Tylsän autiot tutkimus-

keskukset eivät perinteisesti ole kovin mielekkäitä pelien tapahtumapaikkoja, ja tälläkin kertaa rauhallisen oloinen rakennus

## Hullut venäläistiedemiehet ovat tutkineet ajan manipuloinnin mahdollisuutta, ja samalla tuhonneet koko lähiympäristön

kätkee sisälleen hirvittävän salaisuuden.

Hullut venäläistiedemiehet ovat tutkineet ajan manipuloinnin mahdollisuutta, ja samalla tuhonneet koko lähiympäristön.

Tutkimuskeskus ja sitä ympäröivä maasto on jäänyt eräänlaisen aikakuplan sisään. Kuplan sisäpuolella asiat, ihmiset tai jopa koko alue

voivat liikkua 1950-luvun ja nykyajan välillä. Valitettavasti Nate'n pakkolasku tuo alueelle venäläisiä eliittijoukkoja tutkimaan tilannetta.

Tästä alkaa henkeäsalpaava ulottuvuuskien ja aikakausien välinen vuoristorata, jossa pelaajan täytyy oppia manipuloimaan aikaa selviytyäkseen. Luvassa on myös kauniita välianimaatioita, taitavaa juonenkuljetusta ja tietenkin paljon pulmia ratkottavaksi.

**Jesper Karlsson**

### FAHITA

#### RAVEN SOFTWARE

Raven on klassinen menestystarina. Kaksi veljestä sai neroleimauksen, ja he päättivät kehittää parempia pelejä kuin mitä he pelasivat Amiga-tietokoneillaan. He löivät fiksit päänsä yhteen parin kaverinsa kanssa, ja lopulta on historiaa, aina esikoisteos *Black Crypt*istä väkivaltaiseen *Soldier of Fortune*en ja arvostettuihin *Star Trek* ja *Star Wars Jedi Knight* -peleihin asti.



### Gears of War valkokankaalle

Underworld-elokuvien tuottaja Len Wiseman on paljastanut työskentelevänsä Gears of War -elokuvatrilogian parissa. Käsikirjoitus on Wisemanin ja Chris Morganin käsialaa. Ensimmäinen elokuva ilmestyy ensi vuonna.



### Sony'n pelejä Steamissa

Sony Online Entertainmentin ja pelistudio Valven välinen sopimus lisää verkkokauppa Steamiin SOE:n pelejä. Steamista löytyy vastedes mm. EverQuest, Everquest 2, Vanguard: Saga of Heroes sekä Pirates of the Burning Sea. Uusille tileille räpsähtää myös 30 päivää pelaikaa.



### Assassin's Creedille jatkoa

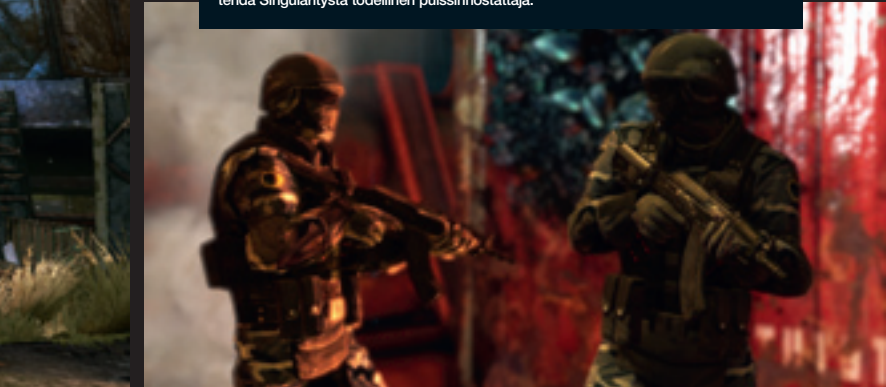
Ubisoft on paljastanut vuosisuunnitelmansa tilivuodelle 2010, ja julkaisulistalta löytyy myös Assassin's Creed 2. Listalla komeilee myös niin ikään unohtetuksi luultu Splinter Cell: Conviction. Molemmat pelit julkaistaneen jouluksi.

### GTA IV:n lisäsisältö saapuu

The Lost and Damned sijoittuu Liberty Cityyn, mutta se sisältää uuden tarinan ja päähenkilön. Lisukkeella luvataan kestoa 10 tuntia, ja sen aikana päästään käsiin uusiin aseisiin, minipeleihin, musiikkiin ja ajoneuvoihin. Julkaisupäivä on 17.2. ja paketin hinnaksi tulee noin 20 euroa.



**TOIMINTAA** Kuten Ravenin peleissä on tapana, toimintaa piisaa. Studion tavoitteena on tehdä Singularitystä todellinen pulssinostattaja.



## AJAN SUHTEELLISUUS

Singularity kuljettaa pelaajaa ajan ja tilan halki

Singularityn alkupuolella pelaaja saa käsiinsä koneen, jolla voi leikitellä ajan kanssa. Vihollisia, etineitä tai jopa pelaajaa itseään voi viskoa edestakaisin ajassa, mutta kaikki kohteet eivät reagoi samalla tavalla. Jos pelaaja esimerkiksi lähettää vihollissotilaan ajassa taaksepäin, saattaa pian vastaan astella tuosta sotilaasta kehittyneempi muoto. Ajan kanssa kikkailu on Singularityn keskeinen käsite, ja sekä nykyaika että mennyt ovat olemassa itsenäisinä aikakausinaan koko pelin ajan.



Venäläisessä tutkimuskeskuksessa tehdyt kokeet olivat huippusalsaisia. Hämärien kokeiden lopputuloksena keskuksessa kummallisia asioita, joita Raven epäilemättä käyttää pahaa-aavistamattomien pelaajien säilyttelyyn.

## ILMOITUKSIA

### FALLOUT 3 EI JATKU PLAYSTATION 3:LLA

Fallout 3:n pelaajat ovat olleet nyreänä siitä, että pelin tarinan päättymiseen päätyttyä myös peli. Pc:lle ja Xboxille julkaistava lisäsisältö korjaa asian – ensin siivotaan Kanada, sitten päästään uusiin seikkailuihin, ja kokemustasokattokin nousee kolmeen kymmeneen. PS3:lle ei lisäsisältöä julkaista. Vahvistus PS3:n paitsiolla kaikkui itse päättöittä Todd Howardin suusta.

### PELIMARKKINOILLA ENNÄTYSVOI

Suomen peliohjelmisto- ja multimedia-yhdistys FIGMA ry:n jäseniltään keräämien tietojen mukaan kotimaiset pelimarkkinat kasvoivat vuonna 2008 seitsemän prosenttia edellisvuoteen verrattuna. Konsoli- ja pc-pelejä myytiin hieman vuotta 2007 vähemmän, mutta myytyjen pelien korkeamman keskihinnan ansiosta pelimarkkinoiden arvo nousi ennätyslukemiin: 86,5 miljoonaa euroa. Pelen keskihinnan kohonemiseen on vaikuttanut etenkin kuntoilu- ja musiikkipelin suosion kasvu. Tasapainolaudat, kitarat, rummut ja mikrofonit nostivat myytyjen pelien keskihintaa samalla, kun edullisemmat pc-pelit kärsivät piratismien vaikutuksista.

### KITASANKAROINTI KERÄÄ MILJARDIVOITOT

Activisionin nokkamies Mike Griffiths kertoi kuluttajamessuilla iloiten, kuinka Guitar Hero III: Legends of Rock on tuottanut yhtiölle miljardin dollarin voitot. Huilkeaan summaan lasketaan mukaan kuitenkin myös ladattavista biiseistä kertyneet kolikot – pelistä innostuneet käyttäjät ovat halunneet lisää sankaroitinta keskimäärin 21 ladattua kappaletta edestä. Ei liene ihme, että menestyksen halutaan jatkuvan. Guitar Hero: Metallica, joka nimensä mukaisesti rakentuu rock-yhtye Metallican ympärille, julkaistaan Euroopassa toukokuun aikana.

### MICROSOFT SULKI FLIGHT SIMULATOR -STUDION

Microsoft on vahvistanut sulkeneensa Flight Simulator -ilmailusarjasta parhaiten tunnetun Aces Studion. Sulkemisella yhtiö haluaa keskittää peliosastonsa resurssit tärkeimpiin hankkeisiinsa. Microsoft kuitenkin rauhoittelee faneja toteamalla, ettei suosittua sarjaa aiota lopullisesti hylätä.

### SPORE LAAJENE JA KASVAA

Sporen lisäosa Galactic Adventures on laajennus, joka paisuttaa loppupelin sisältöä tähtitieteellisiin määriin. Galactic Adventures on moneen taipuva kenttäeditori, jolla käyttäjät voivat luoda itselleen ja toisilleen monipolvisia seikkailuja. Galactic Adventuresin avulla voi muokata planeettojen ulkonäköä ja luonnetta, pystyttää niille rakennuksia ja lopuksi raahata niille asukkaita. Kaikkea pelaajien tekemää sisältöä voidaan hyödyntää, eli valmiita esineitä, taloja ja otuksia piisaa enemmän kuin jaksaa laskea. EA on julkistanut kehittälevänsä myös nuoremalle väelle suunnattua Spore Creature Keepers -peliä. Se on itsenäinen kokonaisuutensa, jossa pelaajat luovat omat otuksensa ja sen jälkeen huolehtivat näiden hyvinvoinnista The Sims -pelin tyyliin.

## MUSIIKKIPELIT KIINNOSTAVAT

Ladattavia kappaleita jo satoja, pian tuhansia

**G**uitar Hero III siis tienasi tuottajilleen miljardin. Missä lienee menestyksen syy?

Hyvässä pelimekaniikassa vai siinä, että jokainen meistä haluaa salaa olla rokkittähti? Niin tai näin, konsolin verkkokaupoista ladattava lisäsisältö tuskin haittaa asiaa.

Määrät ovat valtavia. Niin Rock Bandeissa kuin Guitar Heroissakin on vajaa sata kappaletta valmiina, mutta netistä saa satoja kappaleita lisää. Guitar Hero III:lle löytyy 60 lisäbiisiä, ja Guitar Hero World Tour puolestaan tarjoaa reilut 80 teosta ladattavaksi. Tässä suhteessa Rock Band pyyhkii kilpailijoillaan pyntyn puhtaaksi: 560 kappaletta lisää niille, joille pelin mukana tulevat sata biisiä eivät vaan mitenkään riitä.

Toki kappaleista pitää maksaa jotain. Hinnoittelu on pysynyt suhteellisen tasaväkenä: yksittäisen kappaleen saa lunastettua itselleen parin euron hintaan, ja isommat kokoelmat, kuten kokonaiset levyt, maksavat suhteessa vähemmän.

Onko yksi kappale lisää sitten kahden euron arvoinen? Kuluttajien mielestä kyllä. Guitar Hero III:n lisäkappaleita on ladattu viisi miljoonaa kertaa, ja Rock Bandin lisäbiisejä on hamstrattu huikean 30 miljoonan teoksen edestä. Luvut puhuvat omaa selkeää kieltään, eikä siis ihme, että musapelin tuottajat käyvät kilpailua henkeen ja vereen.

Tilanne on siis virtuaalitaristien kannalta hyvissä kantimissa. Pian Wiin omistajatkin pääsevät iloitsemaan: Rock Bandin lisäkappaleet löytyvät vastedes myös Wiille.

**\_Jori Virtanen**







# CAPCOM SOVITTELEE

Japanilaisjulkaisijan pelit nyt usealle laitteelle

**U**anha pelijulkaisun veteraani Capcom on kertonut vuoden 2009 olevan "kaikkien alus-tojen vuosi." Pelitalo keskittyy julkai-semaan uutuuspelinsä samanaikai-sesti sekä pc:lle, PS3:lle että Xbox 360:lle. Tämä käsittää niin suositu scifiräiskintä Lost Planetin jatko-osan, kuin vaikean zombiemätkintä Dead Risingin kakkososan.

Tämähän ei tietenkään tarkoita, että konsolit olisivat samanarvoisia. Raha puhuu, ja niin Lost Planetin kuin Dead Risingin tapauksessa Capcom tarjoaa jatko-osiensa Xbox 360 -ver-sioihin erityisherkkyyttä, ihan vain hyvän tahdon eleenä konsolia kohtaan.

Nintendon Wii-konsoliakaan ei ole täysin unohdettu, sillä Dead Risingin Chop Til You Drop -lisäanimellä varus-tettu Wii-versio saapuu kauppoihin helmikuun lopussa. Peli pistää Wiin koviille, sillä ruudulla saattaa olla jopa sata raatoa yhtä aikaa.

Dead Risingin tai Lost Planetin jatko-osien mahdollisista Wii-versioista ei lehden painoon mennessä ollut mitään tietoa.

Jori Virtanen



**LÄSKI TUMMUU** Ottelijoiden fysiikkaan tullaan kiinnittämään runsaasti huomiota aina lihasten liikkeitä ja hikinoroja myöten. Myös vammat ovat aidon näköisiä eli todella rujoja.

# FIGHT NIGHT ROUND 4

Nyrkkeilypelien Ali astuu kehään neljännen kerran. Mikä on muuttunut?

Laite PLAYSTATION 3/XBOX 360 Kehittäjä EA SPORTS Julkaisija EA Laji URHEILU Julkaisu 2009

**F**ight Night Round 3 vakuutti tatin liikkeillä tehtävillä iskuilla ja torjun-noilla, ja visuaalinen ilme välitti brutaalin menon harvinaisen hyvin. Game-reactor pääsi kysymään nelososa kehittä-vältä EA Sportsilta kymmenen kysymystä, ja peloton avustajamme Jukka piti tiukalla tivaamisellaan studion pojat köysissä.

**FNR3:n uratilaa kritisoitiin epärealisti-seksi ja pinnalliseksi. Onko FNR4:n uratila monipuolisempi, ja sisältäykö siihen tilastot?**

Kyllä. FNR4 sisältää uuden Legacy Mode -urapeli-tilan, joka on yksi pelin tärkeimmistä piirteistä. Pelaajat voivat luoda nyrkkeilijän kahdeksaan painoluokkaan, sekä tietysti muokata ulkonäköä ja ominaisuuksia. Ura urkenee kasvattamalla ottelutilastoja, uran suurimpia saavutuksia sekä suosiota.

**Tehdäänkö pelin ohjausmekaniikkaan muutoksia?**

Uusi Total Punch Control -ohjaus antaa pelaajien jakaa iskuja ja lyöntisarjoja nope-ammien ja luontevammin. Vanha ohjaus on kuitenkin mukana, jos sitä haluaa käyttää.

**Millaisia moninpelituloja FNR4:ltä voi odottaa?**

Mukana on odotetusti pisteytetyt ja pis-teyttämättömät otelut sekä uusi moninpeli-tila, josta emme voi kuitenkaan vielä kertoa.

**Millaisia muutoksia tekoälyyn on tehty?**

Tärkeimpänä piirteenä pidämme laajem-man tyylivalikoiman saamista peliin. Ottelijat voivat iskeä eri suunnilta aidon oloisesti, ja nyrkkeilijäsi pituus ja ulottuvuus vaikuttaa tähän. Vastustajat puolestaan osaavat ajoittaa vastaiskut oikein, pysyä iholla koko ajan, ja monia muita taktiikoita.

**Entäpä harjoittelu ja erien välillä olevat minipelit?**

Nämä on uusittu kokonaan. Harjoitte-lussa ja erien välissä on omat minipelinsä, mutta myös ottelijan ominaisuuksiin käy-tetyt pisteet vaikuttavat lopputulokseen.

**Onko joidenkin ottelijoiden välillä hegemoniamatseja?**

Totta kai, mutta realistisemmin kuin ennen. Jos vastustajan on tyrmännyt jo kolmesti, keskinäinen kilpailu hieman hiipuu.

**Fight Night Round 3 on edelleen yksi parhaimman näköisistä urheilupeleistä. Mitä visuaalisia parannuksia uututeen tulee?**

Ottelijoiden olemus on entistä tarkem-min mallinnettu. Lihakset jännittyvät rasi-tuksesta, ja iskujen voima näkyy tärähtävänä lihana erinomaisesti. Meillä on kerrassaan upeat hiki- ja veriefektit, ja nämä ovat vain ottelijoihin tehtyjä parannuksia.

**Miten nyrkkeilytyylit tulevat toimimaan?**

Käyttämäsi tyyli on loppujen lopuksi sinusta kiinni. On tärkeää ymmärtää otte-lijan vahvuuksien ja heikkouksien päälle, ja aivan kuten oikeastikin, taktiikkaa voi vaihtaa kesken ottelun.

**Mikä on Round 4:n tärkein parannus?**

Riippuu siitä, mitä peliltä haet. Jos etsit syvällistä ja aidonoloista uratilaa, Legacy Mode ei petä odotuksiasi. Jos taas pugi-lismin jalon tieteen tarkka simulointi kiehtoo, pelimoottori tulee tekemään vaikutuksen.

**Onko Iron Mike kaikkein kovin?**

Pelissä? Se vähän riippuu. Hän on yksi vaarallisimmista, se on varma. Tyyli sen lo-pulta ratkaisee. Jos et käytä Kid Dynamitea vastaan oikeaa taktiikkaa, et tule kuulemaan kellon kilahdusta viimeisen erän päätteeksi.



## TÄYSTYRMÄYS

Kun raskaan sarjan nyrkki puhuu, kannattaa muistaa pitää suojaus ylhäällä, leuka alhaalla, ja ennen kaikkea mennä pois tieltä. Muuten käy näin.





## KUUKAUDEN KUUMIN

Vierailimme Nevversoftilla tutustumassa Guitar Hero: Metallicaan

## GUIAR HERO: METALLICA

**Vihdoin uutta soitettavaa Guitar Heroon!**

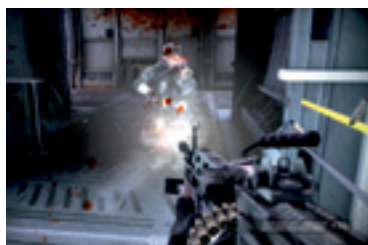
Guitar Hero ja Guitar Hero World Tour ovat tuoneet Activisionille paljon iloa – ja voittoja. Maailmanlaajuisesti pelejä on myyty miljoonittain. GRTV-toimituksen Xbox 360:ssä ei käytetä lainkaan ei-kitaran mallisia ohjaimia, mutta samojen biisien soittaminen on alkanut puuduttaa. Jopa kitaravirtuosimme Bam on kyllästynyt kappalevalikoimaan. Tästä syystä on erittäin jännittävää päästä Nevversoftille tutustumaan Guitar Hero: Metallicaan, joka kuten Guitar Hero World Tourin mahdollistaa neljän pelaajan musisoinnin. Emme malta odottaa, että pääsemme pelaamaan peliä! Ai niin, saatamme myös tehdä reissulla pari haastattelua, jos ehdimme.



## HAASTATTELU

### DANTE'S INFERNO

Saimme kutsun Firenzeen, jossa esitellään EA:n uutta peliä. Dante's Infernosta ei tiedetä vielä paljoakaan, mutta takaan, että kun GRTV:n kameraryhmä palaa matkaltaan, kaikkiin kysymyksiin löytyy vastaus. Ellemme sitten unohdu johonkin paikalliseen pizzeriaan niin pitkäksi aikaa, että jäämme paluukoneesta. Ei sillä, että niin olisi joskus käynyt...



## VIDEOARVIO

### HILLZONE 2

Harvaa jatko-osaa on odotettu näin innokkaasti. Tanskan Gamereactorin Thomas Blichfeldt on tutkinut Helghan-planeetan joka nurkan muodostaessaan lopullista tuomiotaan. Videoarvioistamme näet myös, näyttääkö Guerrilla Gamesin jatko-osa todellakin niin hyvältä, kuin pelin ensimmäiset videot antoivat ymmärtää.



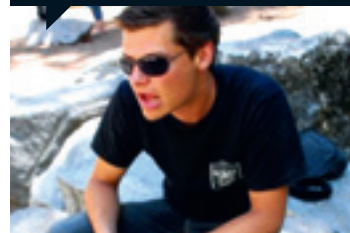
## SPEZIAALI

### PANDEMIC STUDIO TOUR

Pandemicin Brisbanen studio Australiassa erkani EA:sta, mutta Los Angelesin studio sen sijaan porskuttaa edelleen. Piipahdimme moikkaamassa Pandemicin perustajaa Josh Resnickiä E3-messujen yhteydessä. Katso Gamereactor-verkkosivujen GRTV-osiosta kaksiosainen haastattelu ja huima studiokierros!

## PIINAPENKKI

Kiusaamme kuukausittain GRTV-väkeä kiperillä kysymyksillä



## EMIL OESTERGAARD

[Kuvaaja/leikkaaja/ohjaaja](#)

**Tykkäätkö kakusta?** Todellakin. Kolme valkuaista, 175 grammaa sokeria, 5 desäi kermavaahtoa ja vahvaa kahvia – ja homma toimii! Kaikki, missä on kahvia, on lähtökohtaisesti herkullista.

**Minkä pelin haluaisit nähdä elokuvana?** Hmm. Shadow of the Colossus on itsestään selvä valinta, siitä saisi siistin zen-henkisen ja eepisen seikkailun.

**Miksi ostit toimituksesta viimeisenä Xbox 360:n?**

Koska olen itsepäinen. Olen vanha pc-fanipoika, eikä Microsoftin ensimmäinen konsoli inspiroinut. Sorruin viime kuussa, ja nyt olen lähes 100-prosenttisen vakuuttunut Xbox 360:sta.

## 10 TUNTIA JOULUKALENTERIA

RAAKAMATERIAALIA SYNTYI TÄMÄN VERRAN

Vaikka joulukalenterin 24 jakson mittainen kokonaisuus kesti keskimäärin täysipitkän elokuvan verran, eli puoli-toista tuntia, raakamateriaalia kuvattiin yhteensä 10 tuntia. Kiitos näyttelijöille vuorosanojen unohtamisesta!

**WOW!**



## KRONIKKA

Andreas kertoo GRTV-toimituksen arjesta



**SAKSALAISIA!**  
Kyllä, niitä on monta.  
Kyllä, ne haisevat.  
Messuvieraat vieläpä  
kahta kauheammin.

## MAAILMANMATHAAJAT

Kamera? Check. Mikrofoni? Check. Matkalaukku? Check. Valmista!

**U**uosi 2008 oli yksi pelihistorian parhaista (tai jos olet yhtä köyhä kuin me, pahimmista) koskaan. Etenkin viimeisen kuuden kuukauden aikana toimistolla riitti haipakkaa. Tilannetta ei auttanut tippaakaan joulukalenteri: päivittäin ilmestyvä ohjelma, jonka lavasteet hajoilivat ja näyttelijät unohtelivat vuorosanojaan.

Edessä on kuitenkin uusi vuosi, ja vuodesta 2009 vaikuttaa tulevan aivan yhtä hektinen kuin edellisestäkin. Etenkin keväällä kutsuja satelee. Studioiden ja julkaisijoiden järjestämien peleihin tutustumisreissujen lisäksi edessä on muun muassa maaliskuinen Game Developers

Conference San Franciscossa. Pian sen jälkeen on E3-messujen aika. E3 vaikuttaisi palaavan vanhaan malliin: isoja halleja, tuntien jonotusta sekä pihalla olevia malleja pelihahmoiksi pukeutuneena. Mutta pidämme siitä silti!

Saksan Games Convention muuttaa Leipzigista Kölniin ja muuttaa nimensä Gamescomiksi. Saa nähdä, houkutteleeke muutos paikalle enemmän julkaisijoita. Toivottavasti, sillä se tarkoittaa enemmän videomateriaalia.

Vuodesta 2009 tulee epäilemättä hyvä vuosi pelaajille. Me pakkaamme kimpsumme ja suuntaamme maailmalle!

**\_GRTV-toimitus**





### ION DRUM ROCKER

Jos alkuperäiset Rock Band -rummut tuntuvat kankeilta käyttä, apu on lähellä. Ion on suunniteltu oman rumpuversiona, jonka levyt ja pellit ovat täysin säädettävissä. Iskuvoimennetut osat on vahvistettu alumiinilla, joten rumpuja voi takoa täysillä herättämättä naapureita – tai hajottamatta rumpusetiä. ION Drum Rockerista saa myös täysimittaiset sähkörummut ostamalla niihin aivot.

### WARBEAST WIRELESS GUITAR

Tuntuvatko Rock Bandin ja Guitar Heron kitarat leluilta? Kärsiikö katu-uskottavuutesi Les Paul -pienoismallin myötä? Ei hätää, Dreamgear on suunnitellut yhdessä B.C. Richien kanssa aidon kokoisen Playstation 3 -kitaraohjaimen, joka toimii niin Rock Bandin kuin Guitar Heronkin kanssa. Kitarassa on pimeässä hohtava rämpytin, pääkalloin koristeltu kaula sekä vaihdettavat etulevyt.

## UUSI VUOSI, UUDET VEKOTTIMET

Vuoden alku on suurten paljastusten aikaa, eikä vähiten CES-messujen takia. Kuluttajaelektroniikkamessut kirvoittavat veden kynsisimmänkin teknofriikin kielelle. Miltä kuulostaa esimerkiksi kolmiulotteinen televisio? Vanha vitsi ja väännös korvalappu-stereoista – silmälapputelut – ovat tulevaisuuden sijaan nyky-aikaa. Ehkäpä sci-fi-kirjoittajien visiot viimeinkin materialisoituvat silmiemme edessä. Yksi kysymys leijuu silti edelleen ilmassa: Missä viiptyy hajutelevisio? Laitetoimittaja: Heikki Takala

### RAZER MAKO 2.1

Razer on parhaiten tunnettu hiiristään ja esteettisistä Lycosa-näppäimistöistään. Nyt yhtio suuntaa myös äänentoistopuolelle. Mako-kaiutinsarja sisältää kaksi 50-wattista satelliittia ja 100-wattisen subwooferin. Kaiuttimet on suunniteltu yhdessä THX:n kanssa omnisuuntaaviksi, joten toisin kuin perinteisissä kaiuttimissa, Mako-sarjan kaiuttimet voi sijoitella täysin vapaasti.



### NUFORCE ICON DESKTOP AMPLIFIER

Linsitekniikoistaan kuuluisa Zeiss on kehittänyt viimeinkin silmälapputelut. Kyllä, luit oikein. Cinemizer-lasit simuloivat 45 tuuman televisiokuva, ja molemmat linsit voi säätää erikseen silmille sopiviksi. Sankoihin kiinnitetyt kuulokkeet hoitavat äänentoiston. Lasit kytkeytyvät Ipodin lisäksi mihin tahansa laitteeseen 3,5-millisellä liittimellä.

### HP FIREBIRD

Firebird on futuristiseen koteloon suunniteltu teho-pc, jonka tarkoitus on olla vastaus niin pelaajien kuin ammattigraafikoidenkin rukouksiin. Tästä pitää huolen Core 2 Duo -suoritin, kaksi SLI-konfiguroitua Geforce 9800 -näytönohjainta, 8 gigatavua keskusmuistia sekä 500 gigatavua kintolevytilaa. Koko paketti on vesijäähdytetty, joten metelikkään ei ole ongelma.

### LOGITECH G19 ADVANCED KEYBOARD

Logitech jatkaa näytönläisten näppäimistöjensä sarjaansa uudella G19-mallilla. Kääntyvältä näyttöltä voi nyt seurata tärkeitä pelitietoja, seurata prosessorin kuormitusta tai vaikkapa katsella Youtube-videoita. Näppäimistö on 12 ohjelmoitavaa näppäintä, ja se on yhteensopiva niin pc:n kuin Macin kanssa.







**KALJU NAINEN VAI KARVAINEN MIES?** Roolipelaaminen verkkopeleissä onnistuu, mikäli asiaan osaa suhtautua oikealla tavalla. Yhteiset pelisäännöt ovat verkkoroolipeleissä jopa tärkeämmät kuin todellisessa elämässä.

# ROOLIPELAAJAN SELVIYTYMISOPAS

Eli kuinka lakkasin olemasta huolissani ja opin rakastamaan verkkoroolipelejä

**N**etti on pullollaan jos jonkinlaista monenpelattavaa tuotetta, joihin me roolipelaajat olemme tehneet pesämme. Niille, jotka tulevat pöytäroolipelin maailmasta, saattaa verkkoympäristö pelikenttänä olla sekä lumoava aareaitta että ikävien yllätysten loputon suo. Tässä muutamia tärpejä suurimpien silmäkkeiden väistämiseksi, ilman sen kummempaa järjestystä.

**Kaikki pelaajat eivät ole roolipelaajia, ei edes sille pyhitetyllä palvelimella.** Sellaisille on turha esittää hahmoa, etenkin jos toinen on mukana vain kiusallaan. "Mistä muka tiedät nimeni?" "Lol, tossahan se on sun pääs yläpuolella." "katsoo ylös ihmeissään!" "En minä mitään nimeä näe." Tällainen vain tuhlaa kaikkien aikaa eikä ole kenenkään mielestä kivaa.

**Ihmiset roolipelaavat tuhansilla eri tyyleillä.** Se, että me molemmat ropelamme ei tarkoita, että pelityylimme olisi yhteensopiva. Hyväksy se. Jos joku tai

jokin tuntuu epämiellyttävältä, juntilta, dorkalta tai häiriintyneeltä, se luultavasti on juuri sitä. Ota suosiolla etäisyyttä. Kenenkään roolipelaustapa ei kuitenkaan ole se oikea tapa, ei edes sinun. Jokainen tapa on ihan yhtä oikea, riippumatta siitä, kuinka älyvappaa se sinusta on. Tärkeintä on se, että löydät oman tapasi ja pidät siitä kiinni.

**Osa ihmisistä on kusipäitä, eikä se fakta katoa verkossa minnekään.** Tämä piirre vain voimistuu anonyymiteetin myötä. Kaikista ei tarvitse tykätä, eikä kaikkien kanssa tulla toimeen. Jos joku hankaa vastakarvaan, anna olla.

**Etsi kavereita.** Verkkopelit on tarkoitettu kimpassa koettaviksi. Jokaisessa pelissä on juuri sinulle sopivaa seuraa, se vain pitää löytää. Parhaiten se onnistuu ottamalla kontaktia muihin, mutta pysymällä kuitenkin omalle tyylille uskollisena. Samanmieliset tarttuvat kyllä mukaan.

**Pelimaailma ei mallinna kaikkea.** Joskus pitää katsoa virtuaalimaailman ra-

jotteiden ohi ja nähdä pelihahmojen luoma maailma. Tämä voi tarkoittaa mitä tahansa piirrettä, vaikkapa avatarista poikkeavaa ulkonäköä tai erilaista tapaa kohdella pelin sisäistä kuolemaa. Sovi kavereidesi kanssa, miten homma klaarataan.

**Roolipelaus on yhteisen tarinan kertomista.** Uskalla mennä tarinan virran mukana ja muokata hahmon mielipiteitä ja reaktioita. Jos haluat vain passiivisen yleisön omalle tarinallesi, kirjoita kirja.

**Jokainen on oman tarinansa käsikirjoittaja.** Et ole kenenkään muun kuin oman hahmosi tarinan hallinnassa, eikä kukaan muu ole sinun. Pöytäroolipelissä pelinjohtajan ääni on jumalan sana, mutta MMO-ympyröissä pitää oppia sopimaan asioita.

**Älä puutu toisen hahmon taustaan ilman lupaa, äläkä pakota toisen hahmoa käyttäytymään tietyllä tavalla.** "Näytän pelottavalta, ja sinä pakenet nurkkaan uikuttamaan." VÄÄRIN! Sen kun olet kauhistuttava, mutta jätä reagointi

vastapuolen pelaajalle.

**Älä ole maailman paras.** Jos väität olevasi täysin voittamaton taistelija, kenenkään ei pitäisi pystyä voittamaan sinua. Moinen väite kärsii uskottavuuspulasta ja tekee hahmosta vielä tylsän pelata.

**Älä pyri olemaan yliviile.** Yleensä tavanomainen hahmotausta on kiinnostavampi kuin historia täynnä merkittävää draamaa. Olet tasan yhtä erityinen kuin kaikki muutkin.

**Mikä tärkeintä, pidä hauskaa.** Vaikka pyyteetön antaminen ensin tuo kavereita ja sen jälkeen pitää ne kaverit mukana, muista myös oma ilosi. Jos pelaaminen vie enemmän energiaa kuin tuo, jotain on pielessä. Jos peli alkaa stressata, muuta pelitapaasi tai vaikka vaihda peliä tai maisemaa.

**On yhtä tärkeää mukautua tilanteisiin kuin myös tietää mitä tahtoo.** Löydä tasapaino ja MMORPG:t voivat antaa hupia vuosiksi.

**\_Shimo Suntilla**









# KATSAUS VUOTEEN 2009



## JORI VIRTANEN / PÄÄTOIMITTAJA

Veteraanipelaajana ja pelialan veteraanina olen vieläkin häkeltynyt viime vuosien tarjonasta. Tahti ei vaikuta vähenevän tänä vuonna. Hurraan riemusta samalla, kun itken vapaa-ajan vähyden perään.

Suhtaudun peleihin pääasiallisesti viihteenä, mutta myös vakavasti otettavana taiteena, moneen taipuvan kerronnan tapana ja rajoja rikkovan interaktiivisen elokuvan muotona. Siksi harmittaakin, että peleistä suurin osa on juoneltaan valmiiksi-

pureskeltua, mielenköyhää hulluttelua, joissa tarina jää lapsipuolen asemaan. Tästä nimenomaisesta syystä odotan ehkä ennen kaikkea konsolleille saapuvaa The Witcher: Rise of the White Wolfia. Aikuiseen makuun suunnattua roolipeliä, jossa tarinankerronta otetaan vakavissaan ja moraalisten valintojen seuraukset todellakin vaikuttavat maailmaan.

Toisessa ääripäässä odotusten skaalaa lymyää Uncharted 2: Among Thieves. Olen heikkona pulp-mei-ninkiin, jossa on vauhtia ja vaaratilanteita, mystiikkaa ja muinaisia raunioita sekä hyviä henkilöhahmoja ja oi-

valtavaa dialogia. Unchartedissa oli näitä yllin kyllin, sekä harvinaisen herkulliset väljänimaatiot, enkä suinkaan odota jatko-osalta yhtään vähempää. Viihdyttävyyks on pelille tärkeää, enkä usko pettyväni.

Näiden kahden kovasti odottamani pelin ohella tulee runsaasti muitakin herkullisia hetkiä. Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Heavy Rain ja Alan Wake ovat alati mielessä, ja jos Bioshock 2 todella julkaistaan tänä vuonna, on vaikea olla itkemättä ilosta.

**\_Jori**





BIONIC COMMANDO



CHRONICLES OF RIDDICK: DARK ATHENA



ALAN WAKE



THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF



## JYRI PAAVILAINEN / TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ

Alustavat odotukseni vuodelle 2009 eivät ole kovin suuret. Vuoden odotetuksi pelini oli Skate 2, jonka kimppuun pääsin jo heti vuodenvaihteen jälkeen. Vuosi alkoi siis pienellä pettymyksellä.

Alkavasta vuodesta vaikuttaisi tulevan vielä edellisvuottakin räiskintäpainotteisempi. Jo tämän artikkelin avausaukeama osoittaa, että räimettä on luvassa. Killzone 2, Chronicles of Riddick: Dark Athena, Bionic Commando ja jopa 50 Cent: Blood on the Sand voivat olla räiskinnän ystäville mielen-

kiintoisia nimikkeitä, mutta minä olen parhaat räiskyttelyni räiskinyt jo Goldeneyen parissa.

Urheilupelien ystävänä toivon pääseväni tutustumaan EA:n tämänvuotisiin urheilupeleihin ja etenkin niiden tekijöihin. Viime vuoden versiot herättivät paljon kysymyksiä, joihin olisi kiva saada vastauksia.

Yksi vuoden yllättäjistä saattaa olla Eat Lead: Return of Matt Hazard, jonka juoni vaikuttaa todella persoonalliselta. Eläkkeelle sysätty vanhan ajan pelisankari palaa tositoimiin pitkän tauon jälkeen. Huumoria pelistä ei ainakaan pitäisi puuttua.

Alkuvuosi mennee enimmäkseen Skate 2:n ja vuoden 2008 pelien parissa (joita riittää), etenkin, kun Mirror's Edge lisäsisältö julkaistaan. Ärräpäitä ja lenteleviä ohjaimia on siis luvassa.

Kotimaisesta näkökulmasta vuodesta 2009 voi tulla paras koskaan. Crayon Physics Deluxe on erinomainen alku vuodelle, ja Frozenbyte tarjoaa jatkoa Playstation Networkiin saapuvalla Trine-seikkailullaan. Ei pidä myöskään unohtaa Futuremarkin Shattered Horizonia. Kukaties myös Alan Wakesta kuullaan lisää tänä vuonna?

\_Jyri

## KIMMO PUKKILA / TOIMITTAJA

Moni kaku päältä kaunis. Samaa voisi sanoa peleistä aina uudelle vuosiluvulle siirryttäessä. Entistä upeampia pelejä näyttäisi putkahtelevan tänäkin vuonna, mutta kokemus antaa odottaa myös kirveleviä pettymyksiä. Jos joulukuun lopulla edes kourallisen nollaysin peleistä todetaan olleen erinomaisia, vuoden antiin voi olla tyytyväinen.

Ei sillä, etteikö eliittiluokan kandidaatteja riittäisi. Autourheilun ystävänä erityisesti ajopelivalikoiman potentiaali saa kaasujalan syyhyämään vimmatusti. Parhaimmassa tapauksessa vuoteen mahtuu sekä Forza Motorsport 3, Gran Turismo 5

että Codemastersin Formula 1 -debyytti. Myös tässä lehdessä arvioitu Race Pro on katsastamisen arvoinen tapaus ja lupaava startti virtuaaliräikkösten vuodelle.

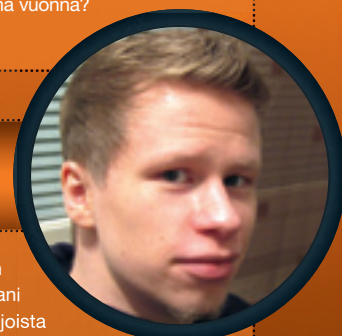
Toimintapelin saralla hype on katossa jo näin alkuvuodesta, kun Playstation 3 saa kauan odotetun Killzone 2:n. Peli on tuotettu valtaviin paineiden alla, mutta Guerrilla näyttäisi viimein lyövän itsensä läpi.

Kotimaisittain mielenkiintoa herättää Alan Waken edistyminen. Saman poppoon film noir-toimintapeli Max Payne kuuluu ehdottomasti

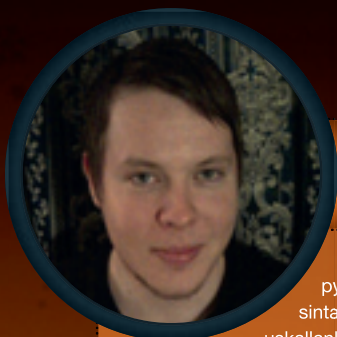
omiin suosikkeihini, joten Alan Wake on odotuslistani kärkipäässä. Samoista sijoista kamppailevat elokuvamainen Heavy Rain ja gangsteripeli Mafia II.

Isojen pelien rinnalle on vielä nostettava konsolien nettikauppoihin tuleva 3 on 3 NHL Arcade, joka jätti ensitestin jälkeen toiveikkaan mielialan. Yhtä lupsakkaa ja välittömästi hauskaa NHL-kiekkoilua en muista harrastaneeni pitkään aikaan. Pelin arvio löytyy Ladattavat-osiosta ja netistä.

\_Kimmo







## HEIKKI TAKALA / LAITETOIMITTAJA

Istun näytön ääressä ja pyörittelen Silent Hillin uusinta osaa kädessäni. Pohdin, uskallanko ladata sen koneeseen – ovatko amerikkalaiset kehittäjät onnistuneet vangitsemaan edellisten osien tunnelman?

Homecoming on yksi isoista nimistä, joita olen tältä vuodelta odottanut, ja samalla yksi niistä monista jatko-osista, jotka koristavat tämänkin vuoden julkaisulistaa. Arviokappaleesta saan kiittää johtaja Kuorikosken Red Ring of Deathia, joka iski strategiseen aikaan.

Mitä tulee tulevan vuoden muihin nimikkeisiin, olen varovaisen toiveikas, että peleissä koetaan viimeinkin uusia innovaatioita. Heavy Rain on kieltämättä mielenkiintoinen uusi tuttavuus norjeista poikkeavalla pelimekaniikallaan. Alan Wake puolestaan saattaa jopa ilmestyä, vaikka sen julkaisu-aikataulu alkaa saada Duke Nukem Foreverin piirteitä. Mitä tulee muihin numeroilla varustettuihin peleihin, Bioshockin toinen osa saattaa hyvinkin ennättää jouluksi kauppoihin ja God of War 3 tekee debyyttinsä seuraavan sukupolven konsoleille.

On oikeastaan vaikea nimetä montaakaan syntynsä saavaa pelisarjaa tälle vuodelle. Pelialan trendi on – eikä vähiten pelaajien kulutustottumusten ansiosta – lypsää pelisarjoja jatko-osilla niin kauan kuin se on suinkin mahdollista. Siksi, vastoin kapitalistista ajattelua nostan pöydälle Huxleyn. Ennakoiden perusteella luvassa on viimeinkin pitkän tähtäimen hahmonkehitystä helposti lähestyttävässä räiskinnän muodossa. Ilmestyykö peli tänä vuonna?

Toivossa on hyvä elää.

Heikki



## MATTI ISOTALO / AVUSTAJA

Hyvä joulupukki, vuodeksi 2009 haluaisin vuodelta 2009 halvempia pelejä, parempaa laatua ja mielekkäämpää tarinankerrontaa.

Ennen kuin valkotakkisedät saapuvat, palatkaamme maan pinnalle. Vuosi 2008 oli tarjonnan osalta laadukas, mutta jatko-osien kyllästäminen. Alkava vuotemme voisikin panostaa originaalien ideoiden kehittelyyn. Indiepuolella homma toimii jo hienosti (esim. World of Goo, Crayon Physics, Mount & Blade jne.) ja isot studiot voisivat ottaa oppia. Edellä mainitut saavat kiittää innovatiivisuutensa lisäksi myös digitaalista jakelua

suosiostaan.

Alustoista Wii porskuttanee eteenpäin entiseen tapaan. Xbox tekee tasaisen varmaan jälkeä, mutta PS3:n tilanne on edelleen kiikkulaudalla. Pc:tä pyöritettäneen keskusteluissa parhaan alustan ja kuolemaan tuomitun välillä. Toivottavasti hiiren kanssa pelaamaan tottuneet alkaisivat pikku hiljaa ymmärtää, että pc ei olisi ensimmäinen piratismin uhri pelialustamarkkinoilla.

Utopiaharhoissani toivoisin vuoden 2009 siirtävän pelimaailmaa kiusaavan ilmiön eli yksinoikeuspelit historiaan. Kyseiset tuotokset

eivät palvele niin millään tavalla kuluttajaa, vaan ainoastaan pelikonsolien valmistajia. Jopa pelistudiot kärsivät tilanteesta, kun sydänverellä väännetty peli ei yllä ansaitsemaansa myyntiin yksinoikeusstatuksen takia.

Eli yhteenvetona: hinnat alas (myynnit ylös), laatu ylös (roskat ulos), tarinankerronnasta kuningas (tekniikkakikkailusta hovinarri) ja yksinoikeuspelit suohon (ja myynnit avaruuteen).

Matti



STREET FIGHTER IV



50 CENT: BLOOD ON THE SAND

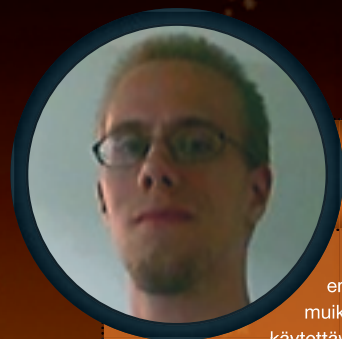


KILLZONE 2



HEAVY RAIN





## TERO KERTTULA / AVUSTAJA

Tuleva vuosi näyttää ennakkoon varsin muikelta. Skate 2 rosvoinee käytettävissä olevan peliaikani lähes täysin heti ilmestyttyään, kuten myös alkuvuodesta Live Arcadeen lupailtu Banjo-Tooie. Alkuvuosi näyttää latausrintamalla muutenkin varsin mielenkiintoiselta, sillä myöskin tätä kirjoitettaessa jo julkaistu The Maw sekä helmikuulle aprikoitu EA:n arcade-jääkiekkoilu saavat varauksettoman mielenkiintoni.

Vuoden jatko näyttää lompakon ja ajankäytön

näkökulmasta murheelliselta. Mushroom Men: The Spore Wars vaikuttaisi varsin kivalta perinteiseltä tasoloikalta, Dragon Quest IX riittänee vuoden japsirope-annokseksi ja Gothic 4 sekä The Witcherin konsoliversio puolestaan käynevät perinteisemmästä fantasia-annoksesta.

Nurkan takana kurkkivat myös Bionic Commando, Disciples 3, Ghostbusters ja iso läjä muita potentiaalisia hittejä. Jos tämän vuoden puolella saan näppeihini vielä Bioshock 2:n, Duke Nukem Foreverin sekä Alan Waken, lupaan hymyillä koko loppuvuoden leveästi.

Tietenkin toivon tulevalta vuodelta myös runsaasti ylläreitä. Niitä varjoisilta kujilta ilmestyviä tapauksia, jotka hiippailevat salakavalasti vuoden parhaimpien pelien joukkoon. Erityisesti kaipailen hyviä perinteisiä naksutteluseikkailuja, tasohyppelyitä sekä kokeellisempia urheilupelejä. Elättelen unelmaa uudesta alamäkipyöräilypelistä, eivätkä lajit kuten salibandy, jääpallo ja käsipallo jäisi penkkiurheilijalta noteeraamatta.

Niin ja Harmonix, se kosketinsoitin Beatles-peliin, plis!

\_Tero



## JUHO KUORIKOSKI / AVUSTAJA

Sananlasku kertoo, ettei kahta ilman kolmatta. Kaksi edellistä pelivuotta ovat olleet kovimmat miesmuistiin, mutta myös vuodesta 2009 on lupa odottaa paljon.

Valtavasta pelikasasta odotan kahta julkaisua yli muiden: The Witcherin konsoliversiota ja Halo 3:n ODST-lisälevyä. The Witcher varsinkin kiinnostaa aika tavalla, sillä ennakkotietojen perusteella käännösversioon ei muuteta kuin taistelujärjestelmä.

Lopputuloks on aikuisille tarkoitettu roolipeli, jossa on myös tummia sävyjä. Halon laajentuminen

räiskinnästä strategiaan ei juurikaan kiinnosta, mutta ODST-erikoisjoukkojen saappaissa suoritettu räiskintäkampanja sen sijaan vaikuttaa oikein nasevalta. Eepinen scifitarina on kerronnallisten ansioidensa lisäksi myös malliesimerkki oikein toteutetusta konsoliräiskinnästä, joten Bungien voisi kuvitella hoitavan homman jälleen kerran kotiin puhtain paperein.

Odotan varovasti myös unohtetuksi julistetun Duke Nukem Foreverin julkaisua, mutta tuskinpa pidättelen hengitystäni tämän pelin suhteen. Toisaalta Guns'n'Roses sai ehjän vuosikymmenen

tuotannossa olleen levynsä markkinoille, joten herttua Nukemillakin saattaa olla vielä toivoa.

Ennakkoluulottomalla suhtautumisella saavuttaa paljon, sillä eräät edellisen pelivuoden huippuhetkistä irtosivat sellaisista nimikkeistä, joista ei aikaisemmin tiennyt mitään. Toivon, että pelivuosi 2009 onnistuu yllättämään. Ehkäpä tänä vuonna esiteltäisiin yhtä mullistava pelikonsepti kuin Guitar Hero oli muutama vuosi sitten.

\_Juho



## JUKKA MOILANEN / AVUSTAJA

Vuotta 2008 pidettiin yhtenä parhaista pelivuotena ikinä.

Jatko-osien lisäksi nähtiin lukuisia uusia nimikkeitä, joista osaa osattiin kytätä jopa vuosien takaa, ja osa yllätti alaa seuranneiden odotukset. Vuoden 2009 tarjontaa tarkastellen näyttää siltä, että alkanut vuosikaan näytät lainkaan hassummalta peliharrastajan näkökulmasta.

Vuosi pyörähtää räväkästi käyntiin, kun Skate 2 pääsee kuluttamaan konsolia. Onnistuin jotenkin välttämään Skaten, mutta demon perusteella voi

odottaa makeita hetkiä komeiden pannutusten lomassa. Skeittailu saa kuitenkin tehdä tilaa viime vuoden hitteihin lukeutuneelle Grand Theft Auto IV:lle. Helmikuussa ilmestyvä The Lost and Damned -lisäsisältö tuo odotettua lisäpelattavaa, ja toisen vastaavan pläjäyksen pariin päästään myöhemmin tämän vuoden aikana.

Viimekeväisellä Vancouverin-matkallani yllätyin meluisasti, kun EA Sports-pomo Peter Moore julkisti juhlavasti nyrkkeily-peli Fight Night Round 4:n yhdessä mm. Lennox Lewisin ja Sugar Ray Leonardin

kera. Lupaavassa pelissä päästään ottamaan mittaa mm. Mike Tysonista ja Muhammad Alistä.

Realistisen sodankäynnin rintamalla nähdään reipasta räminää, sillä alkuperäisen Operation Flashpointin kehittänyt Bohemia Interactive julkaisee jatkoa Armed Assault -pelille. Samaan aikaan Operation Flashpoint -nimen omistava Codemasters tykittää Dragon Rising -jatko-osan voimalla, eikä kohtaamisesta selvitä ainakaan ilman virtuaalivahinkoja.

\_Jukka



FIGHT NIGHT: ROUND 4



DUKE NUKEM FOREVER





GHOSTBUSTERS



INFAMOUS



OPERATION FLASHPOINT:  
DRAGON RISING



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES



LEEVI RANTALA / AVUSTAJA

Alkavana vuonna ei ole tulossa kuin kaksi peliä, jotka iskevät kunnolla makuhermoon.

Toinen on toivottavasti kelvollinen jatko-osa maailman parhaalle sotapelille ja toinen puolestaan täysin uusi ja erilainen pelikokemus. Kyseessä ovat tietenkin Operation Flashpoint 2: Dragon Rising ja Heavy Rain.

Ensimmäinen Flashpoint iski aikoinaan kuin ne klassiset miljoona voltia ja jatko-osaa olen ehtinyt odottaa jo pitkään. Ja koska julkaisupäivä lähestyy, niin mikäs sen mukavampaa kuin muistojen

kertaaminen vanhan kunnon Flashpointin pelaamisella. Kenties tällä kertaa pääsisin jo kaikki kampanjat kunnialla läpi.

Ainoa huolenaihe Flashpoint 2:ssa liittyy PS3-versioon. Toivottavasti monelle alustalle kehitetävän pelin PS3-painosta ei ole taas kerran jätetty taka-alalle.

Heavy Rain vaikuttaa puolestaan oikein mielenkiintoiselta trilleriltä. Peliähän on hehkutettu muuttuvan rakenteen vuoksi, joka mukautuu pelaajan tekemiin. Toivottavasti tekemistä piisaa, eikä peli latistu pelkäksi interaktiiviseksi elokuvaksi.

Odotukset ovat kyllä pelin suhteen katossa.

Siinäpä ne todella mielenkiintoiset tapaukset sitten olivatkin. Semmoisia "ihan kiinnostavia" pelejä tulee sitten puolestaan roppakaupalla: InFamous, Mafia 2, White Knight Chronicles, Chronicles Of Riddick: Assault on Dark Athena, Uncharted 2: Among Thieves ja The Witcher: Rise of the White Wolf. Näistä oikeastaan InFamous ja The Witcher ovat sellaisia pelejä, jotka haluaisin nähdä. Loppuilla ei ole niin väliä, vaikka ohi menisivätkin.

Leevi

JOHANNES VALKOLA / AVUSTAJA



Vuosi 2009 vaikuttaa mielenkiintoiselta pelivuodelta ja lupaa monia huippujulkaisuja pelaajien iloksi. Houkutteleva Street Fighter IV saapuu vihdoinkin ja viimein. Odotukseni ovat olleet erittäin korkealla.

Haluaisin nähdä pelin tarinankerronnan ottavan harppauksia eteenpäin ja tässä suhteessa suuntaan katseeni Playstation 3 -yksinoikeuspeli Heavy Rainiin sekä suomalaiseseen, Xbox 360:lle ja PC:lle ilmestyvään Alan Wakeen.

Nintendo DS:n kauan odotettu japanilaisen kulttisarjan uusin osa Dragon Quest IX kiinnostaa

paljon. Käsikonsoleille on yleensä tupannut tulla vanhojen klassikoiden uusintaversioita, joten on mukavaa saada laadukas, alkuperäinen roolipeli taskussa kannettavaksi.

Toivon hartaasti, että Nintendo saisi kasaan kovia nimikkeitä, jotka soveltuisivat myös kokeneemmille pelaajille. Luonnollisesti uudet Mariot ja Zeldat olisivat positiivisia tapauksia, mutta myös pienempien sarjojen päivittäminen Wiille olisi suotavaa. Uusi Punch-Out!! on jo vahvistettu, ja mikäs sen hienompaa, kuin että myös Pilotwings, Kid Icarus ja F-Zero olisivat

tulossa? Samaan hengen-vetoon: Rare, joko aika olisi kypsä Killer Instinct 3:lle?

Toivottavasti verkkokauppojen latauspelien vahva esiinnoisuus jatkuu edelleen ja saamme uusia houkuttelevia pelejä vanhojen sarjojen päivitysten rinnalle. Sormet ristiin, että edes yksi Segan legendaarisista kolikkopeleistä julkaistaisiin nettikaupassa. Daytona USA, Scud Race ja Sega Rally ovat pelejä, jotka myös nykypelaajien on koettava.

Johannes

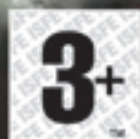


# RACE PRO

NOTHING GETS CLOSER



GAME  
FIRST PLACE FOR GAMES



www.pegi.info

www.atari.com/racepro

ONLY ON  
XBOX 360

WTCC  
FIA World Touring Car Championship

EUROSPORT

SIMBIN  
DEVELOPMENT TEAM

ATARI

© SIMBIN STUDIOS AB. RACE PRO is a trademark of SIMBIN STUDIOS AB. All rights reserved. Used under authorization by SIMBIN STUDIOS AB. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Aston Martin Racing is a trademark used under license from Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner. RACER AG, The BMW logo, the BMW name and the model designations 24 and M3 are trademarks of BMW AG and are used under license. Chevrolet Corvette C5-R, Corvette C6-R, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Simbin Studios AB. Dodge is a trademark of Chrysler LLC. Dodge Viper and its trade dress are used under license by Simbin © Chrysler LLC 2008. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license.

Jump in.

XBOX 360 LIVE



# GAMEREACTOR



**GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ**  
Lisää ennakoita osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## KATSE TULEVAAN

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



KUUKAUDEN KLASSISIN

# Resident Evil 5

Chris Redfield ei rauhallista päivää näe – tällä kertaa outo epidemia riehuu Afrikassa



## Odotetuimmat pelit

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



### 1 The Witcher: Rise of the White Wolf

PS3/XBOX 360

Jorille The Witcher on toivoa täynnä. Rapaa ja verta täynnä oleva tarina on jo todettu hyväksi. Korkeintaan ohjaukseen petetty, mutta sen kanssa on ennenkin eletty.



### 2 Heavy Rain

PS3

David Cagen visionäärinen jännäri uhoaa mullistavansa pelien tarinankerronnan. Nähtäväksi jää, onnistuko peli siinä, mutta ainakin Jyrin listalle kuvankaunis peli yltää.



### 3 GTA: Chinatown Wars

DS

Maaliskuussa tuleva Grand Theft Auto: Chinatown Wars on saanut Kimmon harkitsemaan ihka oman DS:n hankkimista. Toimintapeli vaikuttaa liian tuhdilta lainakoneella pelattavaksi.

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

**GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO**

🔥 Jäätävä 🔥 Haalea 🔥🔥 Lämmin 🔥🔥🔥 Kuuma 🔥🔥🔥🔥 Liekehtivä

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





# TIIVISTÄ TOIMINTAA

Ennakkoversio osoittaa suosituksen pelisarjan olevan vetreänä ja voimissaan



## RESIDENT EVIL 5

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM  
Julkaisija CAPCOM Laji KAUHU/TOIMINTA

Suosituksen kauhutoimintasarjan uusin osa, **Resident Evil 5**, on yksi alkuvuoden mielenkiintoisimmista julkaisuista. Pelistä vastaava Capcom on ottanut lähestymistavakseen tehdä pelistä pitkälti aiemman osan kaltaisen. Tämä on helppo ymmärtää, sillä **Resident Evil 4** on yksi edellisen konsolisukupolven ansiokkaimmista peleistä, ja hyvän päälle on helppo rakentaa.

**Resident Evil 5** alkaa, kun sarjan veteraaneille tuttu päähenkilö Chris Redfield saapuu afrikkalaiseseen pikkukylään suorittamaan bioterrorismin liittyvää tehtäväänsä. Apua hän saa paikan päällä odottavalta naissovelas Sheva Alomarilta, joka lyöttäytyy taistelemaan Chrisin rinnalla.

Pelin tärkein uusi ominaisuus on kovapintainen Sheva. Pelaaja voi komentaa Shevaa käyttäytymään joko hyökkäävästi tai hieman passiivisemmin. Shevaa voi myös kutsua luokseen sekä käskyttää poimimaan tavaroita. Aseet, panokset ja parantavat esineet jaetaan kaksikon kesken. Mikäli jompikumpi on kuolemaisillaan, on toisen juostava pikaisesti lyömään häntä adrenaliinipikillä. Tämän kaltainen yhteistyö vaatii laadukkaan tekoälyn ja tässä suhteessa on vielä parannettavaa. Vaikka Sheva antaa kamppailussa hyödyllistä taustatukea, on koneen ohjaaman hahmon käyttäytyminen välillä järjenvastaista ja kallisarvoisten ammusten päättöntä tuhlaavaa.

Hahmon ohjaus ei ole kokenut suuria muutoksia edellisestä pelistä, joten pelaaminen tuntuu heti tutulta. Hieman kömpelö ohjattavuus

Julkaisu MAALISKUU



**YHTEISTYÖTÄ** Pelin tilanteet vaihtelevat hyvässä rytmissä, ja taistelu hulluja vihollisia vastaan rakentuu pitkälti luontevan yhteispelin varaan.

### FAHTA

#### HAVERILLE HANS

Pelaaminen on mahdollista myös kaverin kanssa jaetun ruudun kaksinpelissä, jolloin taistelu on entistä mielekkäämpää. Toisen selustan turvaaminen, yhteinen taistelu ja alueiden tutkiminen toimivat hyvin ollen samalla myös hauskaa ajanvietettä. Tämä lupaa hyvää lopullisen julkaisun nettikaksinpelille.

korostaa hyvin taistelun paniikkia, sillä pelihahmo ei voi edelleenkään liikkua ja ampua samanaikaisesti. Sivuaskelten ottaminen ja kameran vapaampi liikkuminen parantavat pelatavuutta. Tavaravalikko kaipaa vielä hiomista, sillä se on käyttöön liian hidas, monimutkainen ja tilaltaan rajallinen. Onneksi pelaaja voi sentään hyödyntää neljää pikanäppäintä tavaroiden käytössä ja aseiden valinnassa.

Graafisesti peli on näyttävä ja pyörii sulavasti vaikka ruudulla olisi suuri määrä vihollisia. Ennakkoversio on pelistä juuri julkaistua demoa kehittyneempi, ja eritoten tuli- ja valotehosteet näyttävät hienoilta ja sopivat tunnelmaan. Sisätiloista ulos aurinkoon liikkuminen häikäisee silmiä, ja päinvastoin valoisasta pimeään siirtyminen vaatii hetken totuttelun. Peli käyttää

rikasta väriskaala miellyttävästi edukseen.

**Resident Evil 5** painottuu yhä enemmän toimintaan ja suuriin kahakoihin. Hurjia tilanteita sisältänyt ennakkoversio jättää pelistä positiivisen kuvan, ja lopullista julkaisua jää odottamaan kasvavalla mielenkiinnolla. Mikäli Capcom onnistuu hiomaan tekoälyä ja tarjoamaan yhtä monipuolisen sekä hektisen kokonaisuuden kuin mitä nyt oli mahdollisuus pelata, on pelaajilla lupa odottaa erinomaista peliä moniosaisen sarjan jatkeeksi. Tällä kertaa lisää samaa, vain entistä komeampaa, toiminnantäyteisempänä ja suuremmassa mittakaavassa ei ole yhtään huono asia.

**Johannes Valkola**

### KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKHOTUONIO



**Resident Evil 5** ei ole mullistava peli, mutta se antaa sarjan ystäville lisää hyväksi havaittua pelattavaa.



**SORMI LIIPASIMELLA** Nopeiden tilanteiden hermostuneisuuden ja ahdistuneisuuden tunteet välittyvät onnistuneesti hektisestä pelaamisesta. Taistelu vaatii nopeita ratkaisuja.





**Tiukasti asemissa**

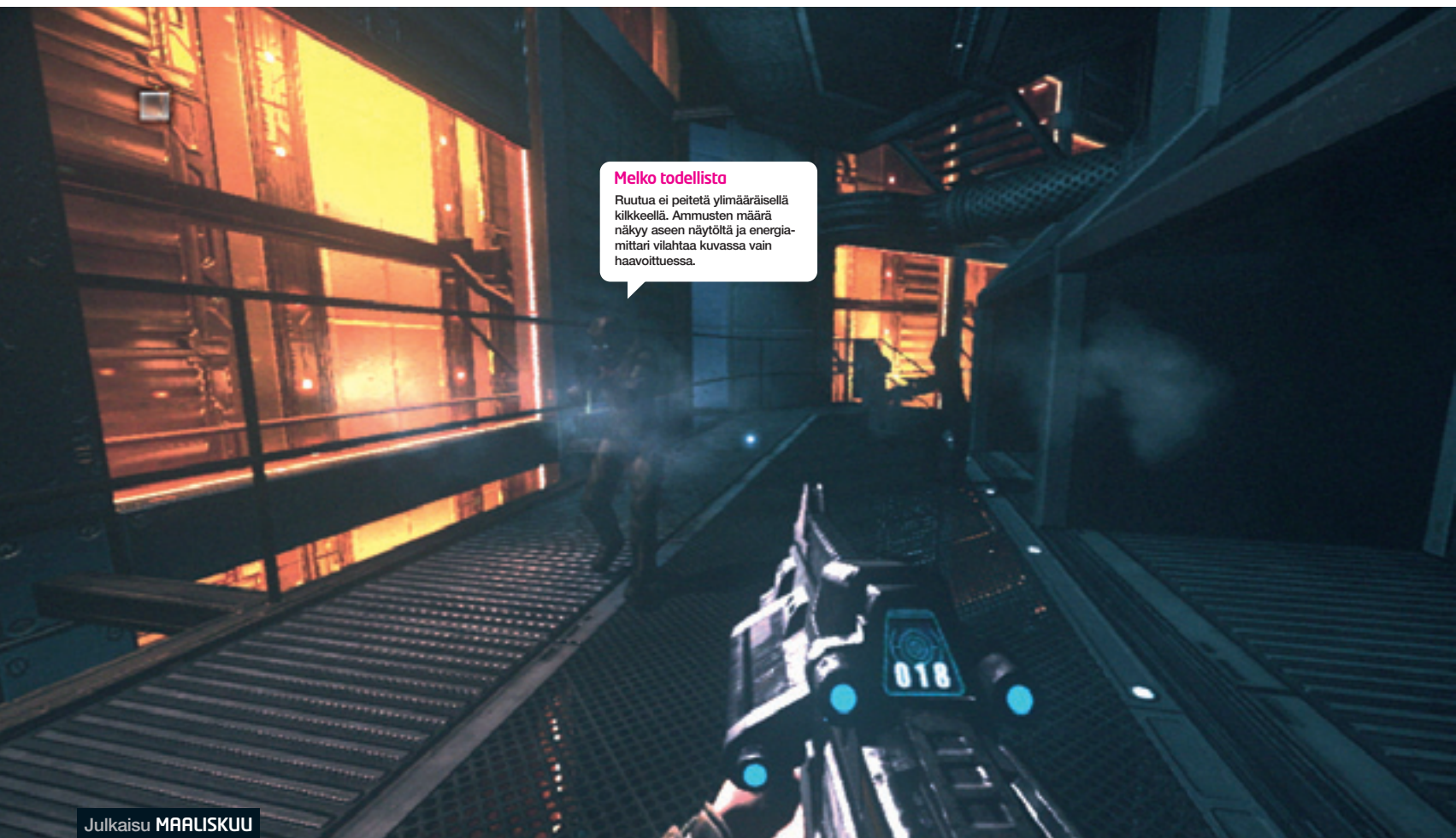
Pelissä on kohtia, jolloin Chrisin täytyy ampua jalustaansa kiinnitetyllä tykillä. Nämä toimintajaksot ovat nopeatempoisia ja tuovat vaihtelua seikkailussa etenemiseen ja tutkimiseen. Aseen ylikuumeneminen tekee tilanteista entistä tukalampia.

**Säkipää sahaa**

Moottorisahaa heilutteleva seko-päinen säkipää on pelottava ilmentys. Päälle puskeva raivo-tapaus tuntuu ilmestyvän aina, kun ammuksia ovat kortilla, joten tarkkaa sihtiä vaaditaan.







**Melko todellista**

Ruutua ei peitetä ylimääräisellä klikkeellä. Ammusten määrä näkyy aseeseen näytöltä ja energiamittari vilahuttaa kuvassa vain haavoittuessa.

Julkaisu MAALISKUU

# PIMEYDEN POIKA

Lisenssipelien kerman kuuluva Riddick jatkuu ja ehostuu uudessa tuplajulkaisussa



**THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA**

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä STARBREEZE  
Julkaisija ATARI Laji RÄISKINTÄ

Alkuperäinen The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay oli aikansa viiltävimpiä toimintapelejä. Se raikasti perinteisestä räiskintäpelikaavaa lisäämällä sekaan jännittävää varjoissa hiippailua, brutaalia lähitaistelua ja ripauksen seikkailua. Lisäksi se tarjosi elokuvamaista tarinankerrontaa, jota tähditti se ainoa oikea Riddick, näyttelijä Vin Diesel.

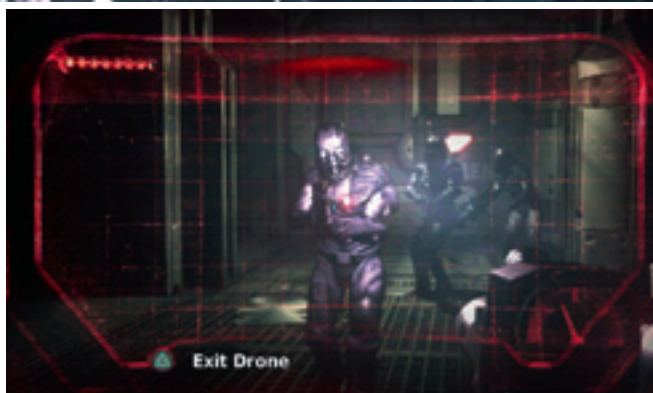
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena on puolittain jatko-osa, puolittain vanhan kertausta. Veteraanit voivat hypätä suoraan Dark Athenan puolelle, mutta moni varmasti haluaa kokeilla uudelleen vankilapakoa Butcher Baystä. Tutut kentät on päivitetty visuaalisesti vastaamaan nykypäivän vaatimuksia, joten valon ja varjon leikki synkeillä käytävillä ei ole koskaan näyttänyt näin hyvältä. Pimeydessä Riddickin turvana toimii hienosti toteutettu pimeänäkökyky, joka paljastaa kenttien synkeimmätkin sopukat.

Onnistuneen paon jälkeen hyppäys jatko-osaan on lähes huomaamaton. Riddick matkaa yhdessä Johnsin kanssa avaruudessa, kunnes pakoalus joutuu orjalaiva Dark Athenan kaap-

paamaksi. Johns vangitaan, mutta Riddickin onnistuu paeta. Heti alkuun on asetettu mielenkiintoinen hetki, kun ilmastointikanavissa törmätään pieneen apua pyytävään Lynniin. Riddickin on totuttu pidättäytyvän kovassa linjassaan, mutta nyt antisankarillisten kasvojen takaa paljastuukin sympaattisuuden häivähdyks, jolla kasvatetaan hahmon monitahoisuutta.

Orjalaivan karmean ominaisuus on se, että sen erikoislaitteistoilla muunnetaan vankeja järjettömiksi ihmisroboteiksi. Kun robotit toimivat itsenäisesti, ne on verrattain helppo kukistaa hiippailemalla selän taakse, mutta kauko-ohjattuina ne ovat tappavia. Lähitaistelutilanteessa roboteilta ei esimerkiksi voi riistää aseita, koska ne on kiinnitetty robottien vartaloon. Se kannustaa pysyttelemään piilossa, ennen kuin pelin myöhemmissä vaiheissa saa konetulivoimaa käyttöönsä. Oivallisenä yksityiskohtana robottien aseita voi hätätilanteessa käyttää raahaamalla ruumista mukanaan, mutta liikkuminen vain vaikeutuu melkoisesti.

Kontrastia varovaiselle etenemiselle antaa mahdollisuus ohjata ihmisroboteja itse. Ohjauskeskukseen päästyään pelaaja voi räiskä menemään melko turvallisissa mielin, sillä kauko-ohjatun robotin kuolema ei tunnu omassa nahoissa.



**KAUKO-OHJATTU TAPPOKONE** Roboteilla räiskintä lisää peliin vaihtelua.



**! FAHTA**

**SARJAJUOVA**

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athenasta ei alkuaan kaavailtu kokopitkää jatko-osa. Poli sai kipinänsä yksinkertaisesta Butcher Bayn uusintajulkaisusta, johon oli tarkoitus sisällyttää vain pieniä lisukkeita. Kehityksen edetessä Starbreeze sai kuitenkin lisärahoitusta projektilleen ja Riddickin jatkoseikkailut paisuivat täysiverisen toimintapelin mittaan.

Ennakkoversiossa robotilla ratkaistiin etenemistä estävä pulma ohjaamalla onneton Ruttunen ilmastointikuilun tuulettimeen. Osuessaan lapoihin robotti murskautui ja esti tuuletinta pyörimästä, minkä seurauksena pelaajalle avautui uusi etenemisreitti.

Tuoreiden seikkailujen lisäksi Assault on Dark Athena sisältää täysin uuden moninpelin, johon voi osallistua enimmillään 12 pelaajaa. Starbreezen edellinen peli The Darkness ei nettikarkeloissa loistanut, mutta virheistä on kuulemma otettu opiksi. Riddickin moninpeliä on hiottu jopa pitempään kuin uusia yksinpelientä. Se lupaa hyvää, sillä yksinpelikin tuntui erittäin vakuuttavalta. Tarkemmin nettipelistä voi lukea Gamereactorin kotisivuilta.

**\_Kimmo Pukkila**

**! KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



Tuttu pelimekaniikka toimii, ja uudet ominaisuudet tekevät pelistä entistä monipuolisemman.



# KUMMISEDÄN PALUU

Tee toinenkin tarjous, josta ei voi kieltäytyä.



## GODFATHER 2

Laite PC/PS3/X360 Kehittäjä EA  
Julkaisija EA Laji TOIMINTA

Mario Puzon kirjoihin pohjautuva Kummisetä on yksi legendaarisimmista elokuvasarjoista koskaan. Corleonen mafiaperheen edesottamukset ovat täynnä juonittelua, väkivaltaa, tragediaa ja bisnestä, ja päähenkilöt sysästyneet sieluineen ovat armoitomia, julmia mutta samalla inhimillisiä hahmoja.

Godfather II sijoittuu ajallisesti kakkoselokuvan tapahtumiin. Donien tapaaminen Kuubassa päättyi verilöylyyn, jonka seurauksena Corleonen valta-asema horjuu pahasti. Perhe ei voi vakauttaa tilannetta, sillä se vaatisi väkivaltaa, ja Kongressi tutkii suvun jokaista liikettä. Ulkoisen paineen alla sisäiset ristiriidat repivät perhettä myös kullissien takana. Lyhyesti sanottuna, Corleonen mafiasuku on tuhoutumisen partaalla.

Peliversio leffan tapahtumista ei kuitenkaan keskity jännitteisiin tai kunnian ja vallan leikkiin, vaan suoraviivaiseen toimintaan. Pelaaja on luonnollisesti se koston ja kuoleman välikappale, joka pistää muut suvut ruutuun ja palauttaa Corleonen suvun valtaan.

Päähenkilö matkaa pitkin kolmea kaupunkia, joista jokainen otetaan pala kerrallaan haltuun kovin ottein. Liikkeen vartijat tapetaan, jotta päästään omistajaan käsiksi. Tireskottajia kovitellaan rystysillä ja aineistovahingoilla, jolloin tämä suostuu maksamaan suojelurahaa. Kaapatuun kiinteistöön asetetaan vartijoita puolustamaan mestaa, ja pelaaja ryntää seuraavan kohteen kimppuun.

Koska kaupungit ovat täynnä tehtävää, ei pelaajalla riitä aika kaikkeen. Osa manöövereistä pitääkin näkittää kuleille. Pelin siisteimpiin ominaisuuksiin kuuluu Don's View, joka on strateginen käyttöliittymä kaupungin tapahtumiin. Sotilaita voi käskä iskemään kohteeseen halutulla tavalla ja kokoonpanolla, jolloin pelaaja voi lähteä

tekemään täysin toista keikkaa.

Toiminta on Godfather II:ssa erittäin suuressa osassa. Taskuun mahtuu tusina tussaria ammuslaatikoihin, joilla kelpaa losottaa vastaantulevat mafiosot ihan tuhannen silpuksi. Kun ilma on täynnä lyijyä, väkisinikin muutama nikkeli-karkki nirhaisee omaa nahkaa. Vaan ei hätää! Hahmo paranee suorastaan silmissä. Tämä tekee isompikin kohteiden vyöryttämisestä turhan helppoa, sillä ei tarvitse kuin hetken huiilua, niin taas jaksaa ottaa lippaallisen rinnuksiin.

Testiversion perusteella toimintaosuudet on helppoudestaan huolimatta hiottu toimivaksi kokonaisuudeksi. Tylsää ei pääse olemaan, kun vallattavaa, hajotettavaa ja tapettavaa on niin paljon. Muuta tekemistä tosin on valitettavan vähän, ja siinä piileekin pelin pahin sudenkuoppa:

### 1 FAKTA

#### MUHANA PELISSÄ VAI ELOHUVAASSA?

Elokuva kertoo tarinansa kahdella eri aikakaudella. Peli taas keskittyy vain 50-luvun tapahtumiin. Syyt ovat ymmärrettävät: peli vaatii toimintaa, jota menneisyyteen sijoittuvassa puoliskossa ei juurikaan ole. Peli kuitenkin mukaillee vahvasti leffan tapahtumia. Kuten ensimmäinen Godfather, kakkonenkin on täynnä elokuvasta tuttuja tapahtumia. Tällä kertaa pelin ja elokuvan rajaa sekoitetaan lisää – pelaaja osallistuu näihin kuuluisiin kohtauksiin hyvinkin suoraan.

fiilis Mafiaperheeseen kuulumisen hienouksista ei välity, kun koko sisältö keskittyy vain väkivaltaan. Aihepiiri menee hukkaan, jos liitraitapuvun ja damaskikenkien sisältä löytyy sitä samaa räiskintää kuin kymmenissä muissakin hiekkalaa-tikkotoimintapeleissä.

Jaksan kuitenkin olla toiveikas. Ensimmäinen Godfather oli kelpo toimintapeli, ja kakkonen sisältää vähintään viisinkertaisen määrän tekemistä. Sitä ei vain pidä erehtyä rinnastamaan juonittelupohjaiseen elokuvaan, vaan käsitellä pelin tarjoamaa väkivaltaviihdettä vain... niin, viihteenä.

\_Jori Virtanen

### 1 KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Lisenssipeli, jolla on hyvin vähän tekemistä elokuvan kanssa, mutta vauhtia ja viihdettä kyllä piisaa.

### Julkaisu MAALISKUU



**DRIVE-BY** Auton ikkunasta ammuskeleminen on paitsi helppoa myös hauskaa, etenkin jos kaahaa hurjaa ylinopeutta.



#### Don's View

Donin näkymän kautta näkee kätevästi mille perheelle mikäkin masta kuuluu, jotta voi näkittää luotetut mafiosot pommittamaan paikan maan tasalle.





**LUPAUKSE** Codename Panzers: Cold War vaikuttaa ennakkoversion perusteella pätevältä naksutellulta.

Julkaisu 27. HELMIKU



## TANKILLA TAISTOON

Panssarivaunustrategia porskuttaa eteenpäin



**CODENAME PANZERS: COLD WAR**

Laite PC Kehittäjä STORMREGION  
Julkaisija ATARI Laji STRATEGIA

Codename: Panzers -strategiapelien sarjaa on leimannut pikkutarkka grafiikka, uskollinen sotakoneiden mallinnus ja realismia välttelevä pelattavuus. Kuvitteellinen kylmä sota jatkaa samoilla urilla. Neuvostoliitto valtaa suureen maahansa lisää alaa Euroopasta ja siitähän NATO-joukot eivät tykkää.

Uusi 3D-moottori on erittäin nätti. Yksiköt ovat melkein naurettavuuksiin nähden pikkutarkasti mallinnettuja ja räjähdykset näyttävät. Konetehtoja moinen tietysti vaatii, mutta säätövaraa asetuksista löytyy runsaasti.

Sodan molemmat osapuolet käsittävät kampanja on pitkä ja erilaisia taisteluja on paljon. Tehtävistä löytyy nyt kriittisiä pisteitä, joiden valtaas kasvattaa Arvovaltaa. Sen avulla voi tilata lisäjoukkoja, tilata vastustajan paljastavan tutkapyyhkäisyä, tai ostaa rakkaalle tankkeille paremman tykin tai miinankestävät telat.

Jalkaväki jaotellaan nyt pienryhmiin yksittäisten ukkeleiden sijasta, mikä helpottaa isompien armeijajoukkojen komentamista. Jalkaväki voi myös linnoittautua rakennuksiin ja vallata tyhjiä ajoneuvoja käyttöönsä. Taistelukenttää hallitsevat kuitenkin edelleen teräskylkiset pedot, jotka murskaavat esteitä, jalkaväkeä ja toisiaan alleen armottoman tehokkaasti.

Eri aselajeja on tarpeeksi, ja niiden vahvuudet ja heikkoudet vaativat erilaisia ratkaisuja tilanteesta riippuen. Parhaimmillaan peli on, kun käytössä on liian vähän yksiköitä tehtävään nähden, ja aivomassa joutuu töihin.

Panzers-sarja on kuitenkin ollut aina kevyenlainen pelattava, eikä tilanne ole muuttunut. Tankin voi korjata siivoksi ammutusta täyteen kuusi nopeasti, ja kuolleiden sotilaiden tilalle popsauttaa maan uumenista korvaajia. Keveys kuitenkin toimii, koska se on tehty hyvin.

En ennakkoon odottanut Kylmän Sodan lämmittävän minua, mutta kymmenienkään pelituntien jälkeen on ajattelut lopettaa kampanjaa kesken.

**Matti Isotalo**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



Missä realismi on hävinnyt, pelattavuus voittaa.

**PYSÄYTYSKUVA** Peliin voi pistää paussille, zoomata tilanteesta kauemmas ja koordinoita hahmojen toimista mahdollisimman saumatonta mylytystä.



## LOHIKÄÄRMEIÄN ALKU

Perinteistä roolipeliä miekalla ja magialla

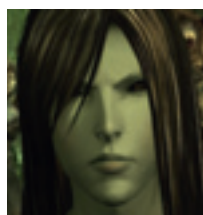


**DRAGON AGE ORIGINS**

Laite PC Kehittäjä BIOWARE  
Julkaisija EA Laji ROOLIPELI

Moniulotteisilla roolepeleillä kunnostautunut BioWare palaa juurilleen. Fereldenin maailmaa uhkaa muinainen pahuus, ja vain pelaajan ohjaama sankari voi yhdistää pirstaloituneet hyvisarmeijat nousemaan ruton lailla vyöryvää vihollista vastaan. Dragon Agessa tallataan siis kliseisiä polkuja, mutta BioWaren tuntien se kaikki tehdään tyyliä.

Lyhyessä testituokiossa pääsi kokeilemaan vain pienen tornin tutkimista, ja sessiosta selvisi oikeastaan vain pelimekaniikka. Pelaaja ohjaa neljän hengen ryhmää, joita johdetaan seikkailusta ja konfliktista toiseen. Kun tappelu syntyy, pelaaja voi keskittyä valitsemansa hahmon ohjaamiseen ja jättää muun seurueen tietokoneen ohjattavaksi. Parempaan tulokseen pääsee kuitenkin, jos pysäyttää pelin hetkeksi ja jakaa joukkueen jäsenille tarkempia taistelu-



**FAKTA**

**HARMAAN SÄVYJÄ**

BioWare ei peleissään tyydy mustavalkoiseen maailmankuvaan, vaan niissä on runsaasti harmaan eri sävyjä. Hahmojen motiivien on helppo samaistua, ja toisen oikea on toisen väärä. Esitellyssä kohtauksessa kaksi tahoa tahtoi toistensa tuhoa, mutta molempien kauna ja viha oli ihan yhtä perusteltua. Oikeuden tapahtuminen jää pelaajan käsiin, mutta tekeekö se pelaajasta tuomarin, valamiehien tai veloitettajan?

käskyjä. Hahmojen varustusta ja käytöstä voi luonnollisesti muuttaa pelityyliin sopivaksi.

Vaikutelma vanhan ajan seikkailuroolipelistä välittyi hyvin. Torni oli juuri sen verran siisti ja täynnä turhaa säälää kuin parhaaseen Dungeons & Dragons -malliin tyyliin peliin kuuluukin. Graafinen ilme oli mukavan tunnelmallinen lepattavine liekkeineen, hurjan näköisine iskuanimaatioineen ja värikkäine loitsuefekteineen. Genrestä poikkeavasti hirviöinen tappaminen ei ollut puhtoista puuhaa, vaan hahmot peittyivät runsaisiin veriroiskeisiin.

Juonesta ei esittelytilaisuudessa hiiskuttu mitään. Demonstraatioissa kuitenkin pyrittiin tilannetta, jossa pelaajan moraalinen valinta ratkaisi uhmatilanteen kahdella hyvin toisistaan poikkeavalla tavalla. Esitellyt tilanne ei ollut kovinkaan omaperäinen, mutta ainakin se paljasti pelistä löytyvän runsaasti erilaisia moraaliin pohjautuvia etenemisvaihtoehtoja sekä niistä koituvia seuraamuksia. Ryhmän jäsenet saattavat arvostaa tai tuomita pelaajan käytöksen, ja mitan täytyessä hahmot lähtevät kävelemään.

Omaperäisyyden puutteesta, tai ehkä juuri siitä johtuen Dragon Age sai allekirjoittaneen innostumaan. Klassista roolipelimeininkiä kestopisteineen, parannusjuomineen ja poppaskonsteineen? Isoja hirviöitä, salskeita sankareita ja eepistä juonenkulkua? Rohkeutta, uhrautuvaisuutta ja hyvää dialogia? Kyllähän tällaista kelpaa odottaa, etenkin jos pelin takana on firma, joka ei osaa tuottaa pettymyksiä.

**Jori Virtanen**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



Roolipelien veteraanitalo palaa luolien ja lohikäärmeiden pariin.

Julkaisu KEVÄT 2009



**KLISEET KUNNOSSA** Perusfantasian tunnistaa siitä, että naisilla näkyy napa, miehet ovat komeita, eikä kukaan ole edes sopivasti ihava.



# KERÄILYKORTTISTRATEGIAA

Jumalten Ahjossa legendat taistelevat puolestasi



## BATTLEFORGE

Laite PC Kehittäjä PHENOMIC  
Julkaisija EA Laji STRATEGIA

BattleForge on yhdistelmä reaaliaikaista strategiaa sekä keräilykorttipeliä. Kahakoita käydään naksuttelutyyliin ylhäältä kuvatulla ruudulla, mutta joukot loihditaan esiin korttipakasta. Kun otukset ovat pöydällä, niitä ohjataan kuten missä tahansa muussakin strategiapelissä.

Yksiköiden kutsumiselle on kuitenkin tietyt rajoitukset. Taikoihin tarvitaan maagista voimavaraa eli manaa. Se palautuu sitä nopeammin, mitä useampaa resurssipistettä pelaaja hallitsee. Näiden lisäksi kentissä on rajattu määrä alttareita, joiden omistaja saa lisää valitsemansa väristä voimaa taakseen. Voimakkaimmat hirviöt voivat vaatia neljänkin väripisteen hallintaa, joten alttareiden omistajuudesta on jatkuva vääntö.

Strategian ohella oleellisessa osassa on korttipakan kasaaminen. Pakkaan mahtuu vain 20 korttia, joten loitsuja poimimassa on ensimmäisenä valittava tyyli, jolla haluaa pelata. Tulen joukot iskevät kovaa ja tuhoisasti, Luonnon voimat keskittyvät parantamiseen ja



### FAKTA

**LIIAN LAAJA KEHITTÄJILLEKIN**  
BattleForgen kehittäjät myöntävät kiitollisena, että peliä testaavista faneista on ollut erittäin paljon apua. Korttien voimatasapainoa on hiottu nimenomaan palautteen avulla paremmaksi, eikä ihme: tuhansien pelaajien koottu kokemus voittaa pienen studion kyvyn tutkia jokaista mahdollista korttikokoonpanoa.

kestoan. Jää puolustukseen ja Varjot puolestaan pimeydellä ja riskipelillä leikkimiseen. Kaikkia värejä voi laittaa pakkaan, mutta alttareiden vähäisen määrän vuoksi se ei kannata.

Mikä BattleForgesta tekee niin kutkuttavan on sen keräilykorttipelin elementit. Aloittava pelaaja saa ilmaiseksi pinon sattumanvaraisia kortteja. Alkusatsissa on riittävästi lappuja kelvollisen pakan kasaamiseksi, mutta hyvän setin rakentamiseen vaaditaan enemmän. Kortteja saa joko ostamalla lisää korttipaketteja tai vaihtamalla toiselta pelaajalta. Pelissä on tätä varten pyhitetty huutokauppaosio, ja kaupankäynti on hyvin aktiivista jo betavaiheessa.

Se kultainen silaus tulee sisällöstä. Haastavista, tekoälyä vastaan käytävistä tehtävistä nimittäin nettoa parannuksia, joita

voi liittää haluamaansa korttiin! Näin tusinasotilaastakin saa mielenkiintoisia muunnelmia, tehostetuista lohikäärmeistä puhumattakaan. Mitä useamman kaverin kanssa käy tekoälyä vastaan, sen paremmat aarteet loppupomon nitistämistä saa.

BattleForge on erittäin tuoreelta tuntuvaa idea elähtäneessä genressä. Perusteet oppii nopeasti, mutta pikkuruisten korttipakkojen kasaaminen on oma taiteenlajinsa. Eri yhdistelmien kanssa vehtaamiseen saa helposti upotettua kymmeniä tunteja. Siihen omaan superpakkaan kaivattujen korttien metsästäminen kookuttaa liiankin helposti.

**Jori Virtanen**

### KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



BattleForge korttitemppuineen ja taktikointineen lupaa paljon, mutta vaatii uskollisen fanikannan.

Julkaisu **HELMIKUU**



**VARJOJA PARATIISISSA** Langenneita enkeleitä, haudanhaamuja, luurankosotilaita ja tappamiensa uhrien sielut syöviä golemeja, siitä on parhaat ameeijat tehty.



# IMPERIALISMI ISKEE

Suosituksen strategiasarjan uusin versio vaatii vielä viimeistelyä

Julkaisu **MAALISKUU**



**HELSINKI** Empire: Total Warin maailmankartalta löytyy myös kotoisa pääkaupunkimme.



## EMPIRE: TOTAL WAR

Laite PC Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY  
Julkaisija SEGA Laji STRATEGIA

Suosituksen Total War -sarjan tuorein painos tarttuu kolonialismin värittämään 1700-lukuun. Ruudinkatuista sotaa käydään Euroopan lisäksi Amerikassa sekä Etelä- ja Kaakkois-Aasiassa.

Pelissä pyritetään oman valtakunnan taloutta ja diplomatiata sekä käskytetään armeijoita ja erikoishenkilöitä strategisesti. Hallinnointia on virtaviivaistettu ja sovitettu pelin käsittelemään ajankohtaan.

Eri alojen ammattilaiset on korvattu herrasmiehillä ja rentuilla. Kun herrasmiehet hoitavat diplomaattisempia tehtäviä, salaperäisemmät virtakaveljensä vakoilevat ja salamurhaavat pelaajan käskystä. Näitä erikoisyyksiköitä ei värvätä, vaan ne

ilmestyvät pelaajan tekemien rakennusten mukaan.

Massataisteluiden onnistuneesta toteuttamisesta tunnettu pelisarja on uusien haasteiden edessä, sillä tuliseiden myötä taisteluiden kuva on muuttunut. Merkittävin uudistus nähdään reaaliaikaisessa merisodankäynnissä. Laivojen mittelöt eivät ole niin mielenkiintoisia kuin maataistelut, vaikka kyseessä onkin kaivattu lisäys.

Testiversio sisälsi huomattavasti pelaamista häiritseviä virheitä ja osa peliin luvatuista toiminnoista loisti poissaolollaan. Olisi sääli, jos näin lupaava peli kaatuisi liian hätäiseen julkaisuun.

**Jukka Moilanen**

### KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Maukasta tasapainottelua diplomatian ja sodan välillä, mutta hiomista riittää vielä reippaasti

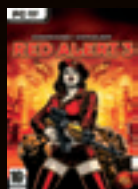


# COMMAND & CONQUER RED ALERT 3



**Valitse puolesi.**

Ota johtaaksesi yksi Red Alert 3:n kolmesta ryhmittymästä. Niitä joko kunniaa Neuvostoimperiumille, puolusta isänmaatasi Liittoutuneiden riveissä tai tunnusta uutta teknologiaa ja itämaista mystiikkaa yhdistelevän Nousevan Auringon Imperiumin värejä. Pelaa ystäväiesi kanssa netissä tai liity tekoälyn ohjaamaan ryhmään. Taistelee maan, meren ja ilman herruudesta. Liity meihin jo tänään!



[suomi.ea.com/redalert3](http://suomi.ea.com/redalert3)

**Nyt kaupoissa!**



 **XBOX 360** LIVE

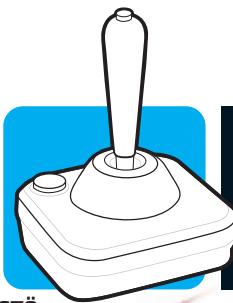


**16+**  
TM

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



# AMMUT



## 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 KUUMIN

# STREET FIGHTER IV

Klassikkosarja palaa juurilleen  
– entistäkin parempana!

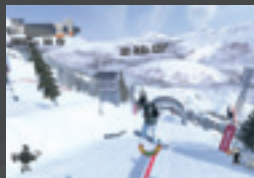


## GAMEREACTOR #12

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



**Rock Band 2**  
Xbox 360 10/10  
**Lips**  
Xbox 360 8/10  
**World of Warcraft: Wrath of the Lich King**  
PC 8/10  
**Midnight Club: LA**  
PS3/Xbox 360 8/10  
**Tom Clancy's Endwar**  
PS3/Xbox 360 8/10



**Shaun White Snowboarding**  
PS3/Xbox 360 7/10  
**Buzz!: Aivojumbpa**  
PSP 8/10  
**Scene it?**  
**Box Office Smash**  
Xbox 360 7/10  
**Naruto Ultimate Ninja Storm**  
PS3 7/10



**Call of Duty: World at War**  
PC/PS3/Xbox 360 7/10  
**Naruto: The Broken Bond**  
Xbox 360 7/10  
**Left 4 Dead**  
PC/Xbox 360 7/10  
**Sonic Unleashed**  
PS2/PS3/Wii/Xbox 360 7/10  
**Loco Roco 2**  
PSP 7/10

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

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





# STREET FIGHTER IV

Erinomaisessa vedossa oleva taistelupelien kuningas palaa hallitsemaan aloittamaansa lajityyppiä

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu 28.2. Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PS3(PAL) Ikäraja 16



## TUTTU PARIVALJAKKO

Street Fighter -sarjan tutut ikonit Ken ja Ryu ovat oikeissa käsissä erittäin vaarallisia taistelijoita. Tehokkaiden lähihyökkäysten lisäksi kaukaa ammuttavat tulipallot pitävät vastustajat valppaina. Parivaljakko ei ole ikinä näyttänyt näin ryhdikkäältä ja vetovoimaiselta.

## Laji TAISTELU

**U**ihdoin on koittanut hetki, jolloin pelistudio Capcomin pitkäikäinen Street Fighter -kaksintaistelupelisarja saa uuden täysiverisen jatko-osan. Peräti 11 vuotta on ennättänyt kulua edellisestä itsenäisestä pelistä, Street Fighter III – New Generationista.

Taistelugenren ystävät ovat odottaneet pelonsekaisin tuntein, voiko vanha kehäkettu olla vielä pettämättömässä iskussa. Vastaus on täysirintainen kyllä, ja millaisessa kunnossa veteraani onkin! Häikäisevä Street Fighter IV ei petä valtaisia odotuksia. Se on lähestulkoon täydellinen taistelupeli, jossa riittää pelattavaa kauas tulevaisuuteen.

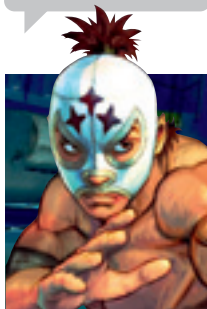
Uusi sarjakuvamainen tyyli näyttää erittäin komealta ja antaa pelaamiseen tuoretta vetovoimaa sekä sulavuutta. Taistelijoiden kasvot elävät kamppailutilanteissa, mikä kasvattaa pelin sykkivää luonnetta. Hahmojen omahyviys, pelko ja iskujen teho heijastuvat ilmeikkästä grafiikasta varsin mainiosti, eikä pienten yksityiskohtien ja näyttävien tehosteiden katselu menetä merkitystään edes useiden kymmenien pelituntien jälkeen.

Pelissä on suuri määrä persoonallisia taistelijoita, sillä peräti 25 kyvyiltään erilaista lihaskimppua vaativat jokainen oman opettelunsa. Nopeudeltaan ja lyöntien tehoilta

## 1 VINKKI

### KOKEILE MYÖS

Soul Calibur IV  
PS3/XBOX 360  
Taistelee Star Warsin Yodalla ja Darth Vaderilla.



## 1 FAKTA

### MÄISKEEN ÄÄNET

Pelin äänipuoli on grafiikan tapaan onnistunut. Iskut kuulostavat jyrkeiltä ja taistelijoiden puheet ovat asiaan kuuluvan korneja. Musiikissa on paljon tuttuja melodioita, mutta valitettavasti täysin uudet kappaleet eivät ole aina tarpeeksi iskeviä. Pelin teemamusiikki on sen sijaan ihmeellisen yhdistelmä kovaa tempoa ja poikabändimäistä soundia.



**PALJON HAHMOJA** Odottamattomin lisäys hahmojoukkioon on Street Fighter Alpha -pelin sähköinen Rose, joka soveltuu uuteen peliin mainiosti. Rosen Ultra-hyökkäys on erityisen tehokas, ja kyky ilmaheittoon yllättää pahaa-aavistamattoman pelaajan.

vaihtelevien taistelijoiden kykyjen välinen tasapaino on ensiluokkaista, ja harjoituksen kautta ominaiset vahvuudet tajuamalla jokainen niistä on tehokas taistelija.

Yksinpeli koostuu kahdeksan kamppailun turnauksesta. Kuuden voiton jälkeen kohdataan hahmon omakohtainen kanssakilpailija, jonka jälkeen pelin loppupomo Seth odottaa turpalöylä. Yksinpelin haasteellisuus on yllättävän korkealla, sillä pelin kahdeksasta vaikeustasosta jopa helpoin vaihtoehto voi olla monelle

taistelupelinoviisille liian hankala. Toivottavasti tämä ei laske sarjaan tutustumattomien kiinnostusta mäiskintään, sillä pelissä on yksityiskohtainen harjoittelutila, jonka avulla taidot saa nopeasti nostettua tarvittavalle tasolle. Yksinpelimuotoja löytyy turnauksen lisäksi useita. Valittavana on aikaa vastaan käytäviä taistoja, eloonjäämiskamppailuita ja hahmokohtaisia liikkeiden hyödyntämiskoetuksia.

Pelin mekaniikka on yksi lajityyppinsä hienoimmista ja syvällisemmistä. Taistelu nojaa



**ISKUSARJOJA** Fei-Long torjuu Sakuran potkuliikkeen, mutta puolustus murtuu oikein ajoitetun kohokoukun edessä. Liikkeiden yhdistäminen on ensiarvoisen tärkeää.



#### KOSTOMITTARI

Vastaanotetuista iskuista kasvava kostomittari mahdollistaa tehokkaiden Ultra-liikkeiden suorittamisen. Se on yksi Street Fighter IV:n tärkeimmistä ominaisuuksista ja kokeneiden pelaajien käsissä musertavan tehokas.



**HARHU** Jättimäisen Zangiefin hallinta on liikkeiden helpotetun suorittamisen myötä mahdollista muillekin kuin konkareille.

edelleen perinteiseen kuuden napin järjestelmään, ja liikkeet tehdään pitkälti vastaavilla ristiöhajaimen ja näppäinten yhdistelmillä kuin aiemmin. Liikkeiden suorittaminen on Street Fighter IV:ssä anteeksiantavampaa ja avaa taistelunkulun uudella tavalla, kun nyt kysytään enemmän pelinlukusilmää eikä niinkään vaikeiden hyökkäysten hallintaa.

Taistelumekaniikka on saanut kaksi tärkeää uudistusta: Ultra- ja Focus-liikkeet. Ensin mainitut huipputehokkaat hyökkäykset on mahdollista tehdä, kun kostomittari täyttyy vastaanotetuista iskuista. Tämä kasvattaa pelinkulun ennalta-arvaamattomuutta, kun altavastaja voi nopeasti nousta ahdingosta. Focus-liikettä taas ladataan painamalla keskitalon voimakkuuksien lyöntiä ja potkua, jolloin hahmo ei ota täkyä yhdestä iskusta. Liikkeen teon voi katkaista haluamallaan hetkellä, mikä toimii erinomaisesti puolustamisen yhteydessä vastahyökkäyksenä. Mikäli liikkeen saa ladattua



**FAKTA**

#### TIUKKAA VÄÄNTÖÄ ALUSTA LOPPUUN

Nykytrendin vastaisesti pelissä ei ole väkisin mukaan ympätyä sisältöä, vaan kaikki pelaaminen kasvattaa pelaajan taitotasoa. Näin pelin parissa vietetyistä ajasta ei mene hetkeäkään hukkaan, ja omien kykyjen parantamisen huomaa selvästi. On kunnioitettavaa, etteivät pelintekijät ole tarttuneet helppöihin ja peliä keinotekoisesti pidentävin ratkaisuihin.

**KUMIRAJA** Jooga-mestari Dhalsim on tuttu useasta Street Fighter -pelistä. Tällä kertaa rajoistaan venyvä Dhalsim on iskultaan heikoin hahmo ja vaatii siten täydellistä hallintaa.

maksimiinsa, tempaisee pelaaja vastustajan kaahtavan iskun, jota ei voi torjua. Taitavat pelaajat voivat hyödyntää hetken ja iskeä haavoittuvasta vastustajaa jatkohyökkäyksillä, kuten iskusarjoilla tai Ultra- ja Super-erikoisliikkeillä.

Super-liikkeet ovat tuttuja aiemmista peleistä, ja toimivat omista iskuista latautuvan mittarin kautta. Neljässä osassa kasvavaa mittaria voi tyhjentää myös yksittäisissä osissa tekemällä tehokkaampia Ex-versioita normaaleista liikkeistä. Pelin taistelumekaniikka on erittäin monipuolinen ja mahdollistaa useiden hyökkäys- ja puolustustyylien käytön. Ajoituksella on suuri merkitys taisteluissa, kuten myös taidolla katkaista ja yhdistää liikkeitä uusiin sarjoihin. Opeteltavaa siis riittää.

Taidot pistetään testiin kaksinpelin parissa, joka on Street Fighter IV:n kovin vältti. Kun vastassa on tasaväkinen kaveri, on hauskempaa ja mukaansatempaavampaa pelaamista vaikea kuvitella. Syvälinen taistelumekaniikka tekee mاتهista erilaisia ja korostaa taisteluiden yllätyksellisyyttä.

Tästä ei taistelupeli hetken parane. Säkenöivä Street Fighter IV on lajityypin merkkipaalu ja henkeäsalpaava mestariteos. Se on pitkän odotuksensa arvoisen kullassa.

**Johannes Valkola**

**PISTEET 10/10**

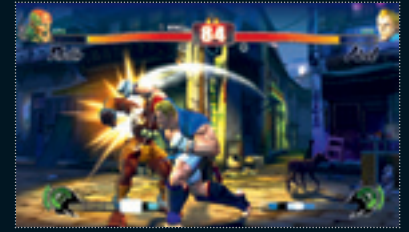
Grafiikka 9/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 10/10 Pitkäikäisyys 10/10

#### KIISTATON MESTARITEOS

- ✦ Taistelusysteemi, paljon pelattavaa, hahmoarsenaali, grafiikka
- ✦ Yksinpeli on aloittelijoille liian vaikea

## TURPASAUNA

Kovasykkeistä taistelua



#### KATUTAPPELUA

Taistelukentät löytyvät mitä ihmeellisimmistä maailmankolkista. Väliä taistellaan perinteisesti kadulla, kun seuraavaksi saatetaan olla tulivuoren juurella, ja taas hetkessä nujikointi on käynnissä keskellä viidakkoa. Hammillisesti jokaisella hahmolla ei ole omaa kenttää.



#### KAMERA KUVAA

Pelin upea grafiikka pääsee oikeuksiinsa parhaiten Ultra-hyökkäysten aikana, jolloin kamera esittelee persoonallisia kamppailijoita lähikuvissa. Mikäli taistelun pystyy lopettamaan Ultra- tai super-liikkeeseen, räjähtää kentän tausta liekkeihin – ja kaverin nöyryytys on herkkullisempaa.



#### MONOA NAAMAAN

Yllätyksettömästi Street Fighter IV on parhaimmillaan kaverin kanssa pelattuna. Kaksinpeli on niin täydellistä, että pelaamista on liian mahdoton lopettaa. Peli toimii oivasti Playstation 3:n ohjaimella, ja hyvin jopa Xbox 360:n ristiöhajaimella. Sormet rakoille ja pelaamaan!



#### HUUMORIA KEHIIN

Pelin värikkäässä hahmojoukkiossa on useita koomisia tapauksia. Hauskin on vanha tuttu Dan, jonka Capcom aikoinaan suunnitteli irvailuksi kilpailevan SNK:n taistelupelleille. Danin ystävä ovat varmasti mielisään, sillä hänellä on jälleen yksi hyödytön, humoristinen super-liike.



#### IHAILTAVAA JÄLKÄ

On hämmäntävää kuinka hyvin uusi tyyl sopii peliin. Vanhat tutut hahmot näyttävät ikään kuin ensi kertaa omilta itseltään, vain vielä paljon karismaattisemmilta, hauskemmilta ja energisemmilta. Street Fighter IV on malliesimerkki vanhan pelisarjan onnistuneesta modernisoinnista.



# KILLZONE 2

Helghanilla silmät punottavat myös hyvin nukutun yön jälkeen

Laitte PS3 Kehittäjä GUERRILLA GAMES Julkaisija SONY Julkaisu 25.2. Pelaajien lukumäärä 1-32 Testattu versio PAL Ikäraja 18



## HELGHAN

Helghanin planeettaa saattaa olla auto, mutta ei vailla arkkitehtuuria. Pelaajan sukeltaessa syvemmälle pääkaupunkiin hän kulkee pitkien katuja ja kujia, jotka ovat joskus pursunneet elämää. Nyt ainoita elonmerkkejä ovat aseiden suuliekot ja räjähdysket.

Laji RÄISKINTÄ



FAKTA

## HEEEETKINEN...

Killzone 2 on eittämättä parhaan näköinen peli, joka Playstation 3:lle on siunaantunut. Tästä huolimatta kun peli esiteltiin vuoden 2005 E3-messuilla, moni journalisti haistoi palaneen käryn. Peli näytti yksinkertaisesti liian hyvältä, eivätkä toimittajat uskoneet esitellyn videon olevan aitoa pelikuva. Sonyn vakuutteluista huolimatta, avustus osoitautui oikeaksi, kun videon kerrottiin olevan "osittain" paranneltua materiaalia.

VINKKI

## KOKEILE MYÖS

Resistance 2 PS3

Ihmiskunnan selviytymis-taistelua voi käydä myös maan päällä.

**J**os pelejä on uskomisen, ihmiskunnan tulevaisuus näyttää lyhyeltä ja väkivaltaiselta. Milloin hyökkääjinä on perusvihamielinen alistajarotu, milloin robotit kaukaisesta galaksista.

Killzone 2:ssa ihmiskunta taistelee vain keskenään, vaikka toinen osapuoli onkin koneellistunut yhdyskunta toiselta planeetalta. Konflikti hehkuvasilmäisiä helghasteja vastaan on siirtynyt Maasta vihollisen maaperälle. Tarkoitus on tehdä loppu vuosia jatkuneesta sodasta, mutta asiat eivät tietenkään etene suunnitelmien mukaisesti.

Peli ei turhia selittele vaan heittää pelaajan nelihenkisen ryhmän kanssa suoraan taistelutantereele. Alkukohtaus, jossa pelaaja laskeutuu miehistönkuljetusvaunussa Helghanin pinnalle selittää harvinaisen selvästi, miksi pelin kehityksessä on kestänyt. Grafiikka on uskomattoman kaunista ja yksityiskohtaista, ja äänimaailma hivelee kenen tahansa kotiteatterin omistajan korvia. Kyse ei ole vain kauniista introsta. Peli maalaa upeita maisemia pelaajan eteen. Helghan tuntuu oikeasti autiolta, teollisuuden kyllästäältä paikalta, jossa ainoa valonlähde on taivaanrannassa pilkahtava aurinko sekä helghastien punaisena kiilluvat silmät.

Killzone 2 väistää räiskintäpelien suurimman synnin – tietynlaisen tunnottomuuden ohjat-

tavaan hahmoon – omaperäisellä tavalla. Päähenkilö on eturintamalla alati viihtyvän Alpha-ryhmän jäsen, mikä tarkoittaa paitsi suurta kokoa myös massaa. Hahmo liikkuu ja kääntyy asiaankuuluvan raskaasti. Minkäänlaisista sinkohippaa on siis turha odottaa. Koska Alpha-ryhmän karjut eivät myöskään ole immuuneja luodeille, kahakat ovat käytännössä suojasta toiseen juoksemisesta ja lonkalta räiskimistä.

Helghastien eri muodot eivät tarjoa yllätyksiä. Vihollisen riveistä löytyy kolmen eri version perussotilaita sekä raskaasti panssaroituja yhden miehen armeijoita. Niiden käytös ei kuitenkaan suuremmin eroa toisistaan, vaikka tekoäly käyttäytyykin ajoittain sietämättömän loogisesti. Joukkueittain liikkuvat helghastit ymmärtävät perinteiset taktiikat, kuten taustatulen antamisen, selustaan koukkaamisen sekä



**AMPU TULEE!** Taistelutilanteissa on poikkeuksetta käynnissä aina enemmän kuin yksi asia. Taistelijan huomion kiinnittyessä Helghastin punaisiin silmiin jotain muuta on jo taatusti tulossa takavasemmalta. Tämä pitää pelaajan jatkuvasti varpaillaan.



# HELGHAN

Ohjeet selviytymiseen



## KUIVAA, JOSKIN HYVIN HEIKKAISTA

Helghastin planeetta ei ole tiiviisti asutettu. Jos Suomen syksy on märkä ja pimeä, Helghastilla tuskin edes tunnetaan vuodenaikojen käsitettä. Siellä, missä ei ole vuoria, on aavikkoa, ja missä aavikko väistyy on kaupunki. Kaupungissa puolestaan loistavat punaiset silmät.



## SINNEPÄIN JA SUUNNILLEEN

Killzone 2 tarjoaa harvoin mahdollisuutta tähdätä rauhassa, ja etenkin Pyrrhuksen ahtaat käytävät vaativat nopeaa toimintaa. Lonkalta räiskiminen kannattaa opetella jo esimetreillä, ja jos vihollinen pääsee näin lähelle, on parempi esitellä hänet asean perälle ampumisen sijaan.



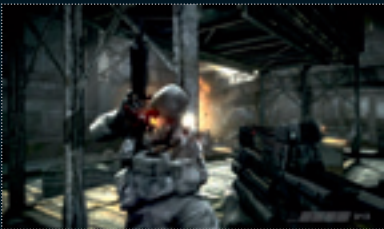
## PUNERTAA SE TÄSSÄKIN PÄÄSSÄ

Alpha-ryhmän miehet kestävät kurmotusta, mutteivät loputtomasti. Mitä enemmän osuu Säv ottaa, sitä sumeammaksi näkökenttä muuttuu, kunnes jäljellä on pelkkää mustaa. Tässä vaiheessa nohevan taistelijan on aika suunnata suojaan nuolemaan haavojaan.



## LAITA TYKKI LAULAMAAN

Tiukoissa paikoissa saattaa tulla vastaan Helghastien asemapuolustuksia. Näistä kuolettavimpiin lukeutuu massiivinen Ilmatorjuntatykki, jolla vihollisia niitetään kuin viljaa elovainiolla. Tykin tältä puolelta katsellessa pelaaja nousee hetkessä altavastaajan asemasta niskan päälle.



## RIEPOTTELE VIHULAJIA

Hahmojen animointi on hienosti hoidettu. Räsynukkefysiikan ansiosta vihollinen heilahtaa luodin osumakohdasta, ja ampumalla Helghastia esimerkiksi jalkaan tämä horjattaa taaksepäin, eikä kykene heti vastaamaan tuleen. Tällä tavoin saa mukavasti aikaa esimerkiksi asean lataamiselle.



### RANKKA ILTA EILEN?

Helghastit ovat sopeutuneet vuosien saatossa elämään planeetallaan apunaan monimutkaiset hengityslaitteet, jotka pitävät keuhkot vapaana ilmassa leijuvasta liasta ja pölystä.

suojien tarpeellisuuden.

Yksinpelin helmasynniksi muodostuu lievä itseääntoistavuus. Peli on käsikirjoitettu alusta loppuun, mutta se ei useimmiten näy muuten kuin kiroilevina joukkuetovereina. Pelaajaa kuljetetaan paikasta toiseen huikeaa vauhtia, mutta harvoissa tulitaisteluissa on selkeää punaista lankaa pelkän räiskimisen lisäksi. Tämä saa kentät tuntumaan hämmentävän samanlaisilta, sillä Helghanin likaisenruskeaa ei aina erota hieman eri vivahteisesta törkyisenruskeasta. Rytmiä rikotaan ajoittaisilla ajoneuvotehtävillä sekä pomotaisteluilla, jotka jäävät kuitenkin turhan harvinaiseksi herkuksi.

Varsinaista ihmisdraamaa peliltä ei kannata odottaa. Alpha-ryhmä juoksee pelaajan vierellä ja tekee tehtävänsä vailla yllätyksiä. Tarinasta ei täysin saa kiinni, jos on ulapalla aiemmista osista, joten taistelu vapaan maailman kohtalosta ei välttämättä imaise mukaansa muita kuin asiaan vihkiytyneitä. Ääninäyttely sen



### FAKTA

### KOLIKON KAKSI PUOLTA

Vaikka Helghastit kuvataan punasilmäisinä hirviöinä, joilla on jäljellä enää inhimillisyyden rippeet, on heidän kampanjansa tavoite uskottava tai miltei jopa samaistuttava. Epäonnisesti tuhoon tuomulle planeetalle joutuneen kansan tavoitteena on vain saada itselleen enemmän elintilaa ja paremmat olosuhteet.



**AINA UALMIINA** Aseiden lippaat ovat realistisen kokoisia, ja ne tyhjenevät nopeasti sarjatulella ammuttaessa. Kiksu taistelija pitääkin jatkuvasti sormensa latauspainikkeella.

sijaan ajaa asiansa varsin hyvin, eikä alariman suorituksia kuulla missään vaiheessa.

Moninpeli itsessään on pikaisen testauksen perusteella täyttä rautaa. Pelimuodot vaihtelevat perinteisistä deathmatchista aina salamurhatehtäviin sekä alueiden puolustamiseen. Kentät ovat pääsääntöisesti hyvin suunniteltuja ja tarjoavat varmasti hupia vielä pitkälle senkin jälkeen, kun yksinpeli menettää tenhonsa. Monipelissä on tyystin poistettu mahdollisuus suojautua, jota perustellaan toiminnan kiivastempoisuudella.

Killzone 2:n tiukasti käsikirjoitettu ja yksinpeliin keskittyvä räiskintä oli ehdottomasti odottamisen arvoinen asia. Kehittäjät ovat onnistuneet välittämään mukanaolemisen tunnetta erittäin hyvin. Paino on kuitenkin huomattavasti enemmän sanalla räiskintä kuin käsikirjoitus. Tämä ei kuitenkaan haitannut, sillä intensiiviset tulitaistelut ja epätoivoiset rynnäköit vihollisten sekaan on toteutettu hienosti.

Vaikka graafisen ilotulituksen hohto hai-puukin, Killzone 2 on pakkohankinta jokaiselle räiskinnän ystävälle ja vahva osoitus siitä mihin PS3 pystyy.

**Heikki Takala**

# PISTEET 9/10

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

### LOISTELIASTA RÄISKINTÄÄ

- Intensiivisyys, ohjailtavuus, moninpeli
- Kesto, tarinan köyhyys, ohjaus osittain



**ARSENAALI** Pelaajaa ei suinkaan sidota taistelemaan ainoastaan ISA:n standardivälinein. Helghasteilta jää ajoittain jälkeksi aseita, ja tämän lisäksi kentiin on ripoteltu niin ilmatorjuntatykkeitä kuin pitkän kantaman kiikarivääreitäkin.





# DAWN OF WAR 2

Imperiumin supersotilaat palaavat rytinällä

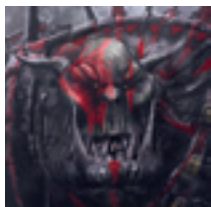
Laite PC Kehittäjä RELIC ENTERTAINMENT Julkaisija THQ Julkaisu 28.2. Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio LEHDISTÖVERSIO Ikäraja 16



## VAIHTELU VIRKISTÄÄ

Jokaisella komennettavalla ryhmällä on omat, ainutlaatuiset ominaisuutensa. Yksi käyttää monia erilaisia aseita ja apuvälineitä, toinen kaikkein raskaimpia aseita. Kolmas ryhmä käy lähitaisteluun lentoreppujen avulla, ja niin edelleen. Varusteilla saa lisää vaihtelua.

Laji STRATEGIA Lue lisää: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



### FAKTA

#### SODAN OSAPUOLET

Eri roduilla on omat vahvuutensa, jotka pätevät sekä yksin- että moninpelissä. Ihmiset luottavat vahvojen eliittiyksiköiden tulivoimaan, örkit taas monipuoliseen ja mielipuoiseen joukkovoimaan. Eldareiden voimana on hämäys sekä epäreilu taistelu ja voimakkaat psyykkiset hyökkäykset. Myrkylliset Tyrannidit voittavat jopa örkit lukumäärässä, ja suurin osa yksiköistä keskittyy lähitaisteluun.

### VINKKI

KOKEILE MYÖS  
Company of Heroes PC  
Sci-fiinaksuttelen vastapainona toimii realistisempi sotastrategia.

**K**aukainen tulevaisuus on armoton, julma ja epäinhimillinen maailma, jossa sankaruus mitataan surmatujen vihollisten määrällä. Tähän maailmaan sijoittuu yhtä lailla kriitikkojen kuin pelaajienkin rakastaman Dawn of Warin kauan odotettu kakkososa.

Ihmisten Imperiumia johtaa kuolematon Keisari inkvisiittorin ottein, ja tuhannet eliittisotilaat taistelevat ja kuolevat hänen kunniakseen. Pelin vapaasti etenevä kampanja kertoo erään Komentajan ja hänen iskuryhmänsä tarinan Imperiumin vihollisten puristuksissa.

Studion edellisiin peleihin, tai oikeastaan koko lajityyppiin, verrattuna Dawn of War 2 on melkoinen uudistus. Tukikohdan rakentelu hylätään tykkäänään, ja peli keskittyy puhtaasti taktiseen taisteluun. Tehtävänä voi olla esimerkiksi linnakkeen tuhoaminen, taistelun alkaminen vihollisten ympäröimänä, tai tien raivaus täydennyspisteiden ja erikoisrakennelmien kautta kentän päähän ja loppuvastustajan kimppuun. Testiversiosta puuttui vielä kolme tehtävyyttä, jotka on luvattu lisätä peliin julkaisupäivänä ulos tulevalle päivityksellä.

Pelissä käskytetään voimakkaan Komentajan lisäksi vain muutamaa ryhmää. Yksiköitä



**TEHTÄVÄN VALINTA** Jokaisesta tehtävästä on saatavilla selostus ja vastustajan esittely. Kommunikaatiotorneja valtaamalla kohdattavasta vihollisesta voi saada hyödyllistä lisätietoa, kuten vaikkapa heikkoudesta räjähteitä vastaan.

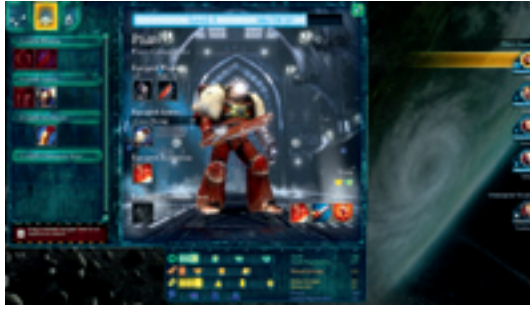
on vain kuusi erilaista, joten soppaan on heitetty mukaan taistelun myötä karttuva kokemus ja sen tuomat erikoistaidot. Lisäksi kentältä voi poimia mukaansa vihollisen pudottamia Sotavälineitä (Wargear), kuten haarniskoita, kranaatteja tai vaikka sotakirveen. Kenttien välillä tapahtuva varustelu onkin iso osa pelin viehätystä. Joihinkin tehtäviin kannattaa valita vihollisen ajoneuvojen tuhoamiseen

soveltuvaa kamaa, toisiin taas mahdollisimman paljon räjähteitä.

Hengissä selviytymisen kannalta suojan käyttö on nyt elintärkeää. Maastonmuotojen tai kivikasojen suojissa sotureiden elinikaennuste lisääntyy kummasti, kun taas avoimessa maastossa kovakin karju ottaa osumaa herkästi. Samalla, kun pyrkii pitämään omat joukot mahdollisimman hyvässä turvassa, voi esteiden ta-



**HIERTORADALLA** Taisteluiden välillä levätään kiertoradan taisteluristeilijässä, valitaan seuraava kohde ja puetaan ylle uudet releet.



**ELIITTEN ELIITTI** Komentaja on jo yksinään melkoinen kone, ja teho vain kasvaa kokemuksen myötä.

kana kykkivät vastustajat poistaa hyvin tähdätyllä kranaatilla tai komentajan raivoisalla ryntäyksellä.

Ulkoasunsa puolesta Dawn of War 2 on yksi komeimmista reaaliaikastrategioista ikinä. Ympäristöt ovat komeita ja tuhoutuvat mukavasti ehkä pelihistorian julmimman luosisateen mukana. Raskaalla konekiväärillä räiskivän sotilaan katsominen saa tuntemaan sympatiaa ottavaa osapuolta kohtaan. Vimmaista vaikutelmaa tukee loistava äänimaailma. Räjähdyks tuntuu ja kuulostaa räjähdykseltä, eikä ämpäriässä posautetulta papatilta. Onnistunut käyttöliittymä on yleisilmeeltään rähjäisen futuristis-militanttinen, ja ääninäyttely istuu kaikessa machomaisuudessaan peliin kuin moottorisahamiekka örkin nenään. Pieni miinus tulee samojen kenttien kierrätyksestä



**FAKTA**

#### KEISARILLISET JOUKOT

Ihmisen Imperiumi on taistellut lukemattomia vuosia galaktisia vihollisia vastaan pitääkseen tuhansia planeettoja käsittävän valtakuntansa. Nämä voimahaarniskoihin pukeutuneet supersotilaat eivät kuitenkaan ole kuin karvan verran vastustajan inhimillisempiä.

**KÄYTTÖLIITTYMÄ** Taistelunäkymälle on runsaasti tilaa. Vasemmalla kartta, oikealla ryhmät ja niiden komentajat. Alla valittu ryhmä ja sen erikoisominaisuudet.

tehtävästä toiseen.

Monipelissä pelaajilla on oma, yhden rakennuksen ja muutaman puolustustyykkitornin kokoinen tukikohta. Taistelut pyörivät kentille ripoteltujen resurssipisteiden välillä. Kolmesta erilaisesta rotukohtaisesta sankariyksiköstä valitaan yksi joukkoja johtamaan. Vastakkain käytävän käihin lisäksi kampanjan voi pelata läpi yhteistyössä kaverin kanssa, mutta tätä ominaisuutta en lehdistöversioilla päässyt testaamaan.

Relicin väki on tehnyt sen jälleen. Dawn of War 2 on jotain vanhaa, jotain uutta ja ennen kaikkea penteleen menevää räiskintää hienoissa puitteissa. Kaikessa on meininkiä enemmän kuin tusinassa sotaelokuvia, ja pelin jokainen osa-alue on toteutettu ammattitaidolla.

Vain kenttien kierrätys eri tehtävissä ja lehdistöversioista puuttuneet tehtävätyypit nappaavat lähes täydellisestä pelistä sen viimeisen pinnan. Annan kuitenkin poikkeuksellisesti pisteet sen perusteella, että nimenomaan näihin asioihin on luvattu korjaus pelin ilmestymisen yhteydessä. Älä Relic petä nyt, koska isi tykkää.

**Matti Isotalo**

**PISTEET 9/10**

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

#### JULMAA STRATEGIAA

- Räjähävä toiminta, ulkoasu, äänimaailma, uusi pelisysteemi
- Kenttien kierrätys, toistaa itseään

# MIRROR'S EDGE

Juoksijatyttö Faith hyppii ja loikkii nyt myös pc:llä

**Laite** PC **Kehittäjä** DIGITAL ILLUSIONS **Julkaisija** EA  
**Julkaisu** JULKAISTU **Pelaajien lukumäärä** 1  
**Testattu versio** LATAUS **Ikäraja** 16



**SIRPALEITA** Mirror's Edgen pc-version lisäty PhysX-fysiikkatuki tekee pelistä uskomattoman kauniin.

**M**urhaan syylliseksi lavastettua siskoaan pelastavan Faith-juoksijan huima parkour-henkinen seikkailu oli viime vuoden loppupuolen hienoimpia ja omaperäisimpiä pelejä. Nyt myös pc-pelaajat pääsevät kokeilemaan tossujensa pitävyyttä suurkaupungin katoilla.

Viime vuoden parhaiden konsolipelien joukkoon kavunnut Mirror's Edge vie pelaajan orwelliaaniseen kaupunkiin, jossa isovelvi valvoo kansalaisia näiden omaksi parhaaksi. Lain toisella puolella liikkuvat juoksijat kuljettavat tietoa kaupungin halki vältellen kovaotteisia virkavallan edustajia. Sekä pc-version peruskonsepti että juoni noudattelevat konsolijulkaisua, joten tärkein erottava tekijä on tekninen toteutus.

Suurin mielenkiinto Mirror's Edgen tietokoneversioinnissa kiinnittyy pelin ohjaukseen. Konsoleilla ohjaus oli viimeisen päälle viilattu ja istui peliohjaimen nappuloihin täydellisesti. Pc-pelureille tarjolla on myös muista pc-peleistä tutut näppis-hiiri -kontrollit, jotka toimivat myös erinomaisesti. Nappeja on käytössä runsaasti, mutta ohjaaminen on silti helppoa ja konsoliversioita tarkempaa.

Mirror's Edgen audiovisuaalinen puoli sai niin ikään kiitosta ja suitsutusta. Tässä suhteessa pc-käännös on onnistunut, sillä kaikki graafiset asetukset tappiin laittamalla peli on paremman resoluution ja tarkempien tekstuurien ansiosta selvästi konsoliversioita komeampi näky, joskin tällöin myös pelikoneesta on syytä löytyä reippaammin puhtia. Alemmillakin asetuksilla peli näyttää upealta ja pyörii sujuvasti myös vanhemmilla kokoonpanoilla.

Hyvien puolien vastakohtina myös pelin ärsyttävimmät piirteet ovat ennallaan. Taistelu on samanlaista sähellystä kuin aiemminkin ja vapaan tallennuksen puuttuminen myös pc-versiosta tuntuu lähinnä kettuilulta pelaajalle. Jos konsoliversioita ei ole vielä ehtinyt kaluta puhki, on Mirror's Edgen pc-versio kuitenkin hintansa väärti paremman ohjauksen ja nättimän ulkoasun vuoksi.

**Tero Kerttula**

**PISTEET 8/10**

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

#### PC-JUOKSENTELUA

- Upean näköinen ja kuuloinen, tarkat kontrollit, tunnelmallinen
- Vapaan tallennuksen puute, taistelut, lyhyt



# HALO WARS

Joskus pyörä vain kannattaa keksiä uudelleen

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **ENSEMBLE STUDIOS** Julkaisija **MICROSOFT** Julkaisu **27.2.** Pelaajien lukumäärä **1-2** Testattu versio **PAL** Ikäraja **16**



Laji **STRATEGIA**

**2** 0 vuotta ennen Halo-pelisarjan tapahtumia ihmiskunta törmää ensi kerran teokraattiseen Covenant-liittoumaan. Covenantin joukot runtaavat ihmiset lintaan, mutta neuvokkaan Pelaajan komennon avulla ihmiset iskevät takaisin korkojen kera. Ja sitten lähtee mopo käsistä.

Vauhtia todellakin piisaa. Juoni kuljettaa päähenkilöitä planeetalta toiselle, asettaa pelaajan Arbiteria, Covenantin parasta käsikarsaraa vastaan, sekoittaa mukaan ennustuksia ja mystiikkaa sekä kuoruttaa koko komeuden yltäkylläisesti mahtipontisuudella. Konfliktin eppisestä skaalasta jotain kertoo se, että pelaajan joukoissa vilahtaa kymmeniä Spartan-sotilaita, joista yksi ainoa pisti Halo-sarjassa Covenantin polvilleen.

Vaikka juoni onkin vallan mainiosti kirjoitettu ja kuljetettu, se ei yllättäen ole pelin suurin ansio. Halo Wars pystyy johonkin, mistä edeltäjät vain haaveilivat: se keksii uuden tavan tehdä reaaliaikaisia strategiap pelejä konsolleille. Perinteinen rakentelu ja joukkojen käskyttäminen ei ole konsoliohjaimella kovinkaan luontevaa, joten ohjausmekanismi on suosiolla kehitetty alusta asti uusiksi. Käyttöliittymä on kauttaaltaan sujuva, mutta ominaisuuksista selkeästi kekseliäin on joukkojen hallinta ja sen häkellyttävä helppous.

Vasenta hartianappia painamalla valitaan

! VINKKI

**KOKEILE MYÖS**

Tom Clancy's Endwar  
PS3/XBOX 360  
Ohjaa joukkoja taisteluun äänikomennoilla toisessa konsolistrategiapelissä.



! FAKTA

**SPARTALAISET**

Spartanit ovat lapsesta asti koulutettuja, kyberneettisesti muokattuja supersotilaita. Amoton räkki on tehnyt Spartaneista tunteettomia tappokoneita, jotka herättävät kunnioitusta niin omien kuin vihollistenkin joukossa. Koska jokainen Spartan on kävelä legendaksi ja symboli sodan voittamiselle, heitä ei koskaan kirjata kuolleiksi, vaan kadonneiksi.



**VASTAISKU** Covenantin massiivinen Scarab-tykkilavetti valmistautuu kostoretkää varten. Vierellä olevat piskuiset Hunterit pitävät huolta, ettei Maan jalkaväki pääse edes tulitietäisyydelle.

kaikki käytössä olevat joukot tankeista rivimihiin. Oikealla hartianapilla taas valitaan vain ruudulla näkyvät äijät. Yksittäisen mosurin valintaan tarkoitettua nappia tuplaklikkaamalla valitaan kaikki samantyyppiset yksiköt. Napin pohjaan painamalla puolestaan ilmaantuu ympyrä, jolla voi maalata mitä joukkoja tahtoo käskyttää. Ratkaisu on sanalla sanoen nerokas. Käskyjen jakaminen on nopeaa kuin mikä, ja koska yksiköitä voi olla maksimissaan 40, niiden yhtäaikainen koordinoiminen pysyy hyvin hanskassa. Jos vaivautuu edes vähän kikkailemaan, voi joukoillaan tehdä useamman rintaman hyökkäyksiä samaan kohteeseen.

Rakennusten päivityskäskyt sekä koulutet-

tävien joukkojen valinta puolestaan hoidetaan näppärän ympyrävalikon avulla. Menu tulee esiin nappia painamalla, jonka jälkeen rullataan tattia oikeaan suuntaan ja klikataan napista haluttu toiminto. Samaisella valintaympyrällä voi myös ostaa ilmaisia kiertoradalta tai maksaa pienellä alueella olevien joukkojen korjaamisen.

Halo Warsissa on houkuttelevaa kasata monipuolinen armeija ihan vain siksi, että eri yksiköt ovat makean näköisiä. Nurmiporia on kiväärimehistä liekinheittimillä varustettuihin pyromaaneihin. Näitä perusyksiköitä tukemaan saa tuttuja yksiköitä, kuten Warthog-tiedusteluautoja, Scorpion-tankkeja, Vulture-pommittajia sun muuta. Koska pelin kantavana teemana on





**YLLÄTYSHYÖKKÄYS** Covenantin joukot iskevät Maan tukikohtaan. Mosurit yllätettiin hilut kintuissa, sillä asemaan ei ole pystytetty niin rakennuksia kuin tykkitorneja.



**AMPU TULEE** Kasa jalkaväkeä vastaan neljä vimmatun tulivoimaista Locustia? Testamentit kuntoon, pojat.

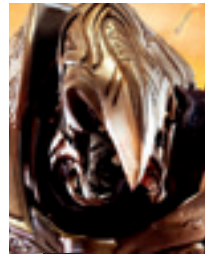
massiivinen sodankäynti, raatoja tulee – ja runsaasti. Joukkoihinsa ei siis kannata kiintyä liikaa.

Hiukan harmillisesti tukiasemien paikkaa ei saa päättää itse. Eteen sysätään valmiit linnakkeet, joiden tyhjiille alustoille voi vain valita, mitä rakennuksia paikalle pystyttää. Tönnöistä oleellisin on laukaisualusta, jolle kiertoradalla oleva emo-alus pudottaa resursseja vähän kerrallaan. Niillä maksetaan paitsi yksiköt, myös niille ostettavat, erittäin tehokkaat parannukset. Jos laukaisu-alustoja on useampia, resursseja kertyy ripeään tahtiin, ja armeijan kasvattaminen täysin tyh-jästäkin on nopeaa hommaa. Tukikohdissa on kuitenkin tilaa rajallisesti, joten tiukan tahdin asetehtailu vaatii jonkin toisen oleellisen raken-nuksen jättämistä pois.

Mikäli haluaa kasata uunituoreet keltanokat rintaman tuntumaan, sen kun raahaa etappi-

merkin lähemmäksi rähinäremmiä, ja mosurit etsiytyvät paikalle itse. Koska epäoleellisuuskin kuten mikromanagerointiin ei tarvitse kiinnittää huomiota, pelin tahti pysyy kiitettävän reippaana. Nysväämään jääminen ei kuitenkaan tarkoita, että Covenant kerää omaa armeijaansa ja pian vyöryttää pelaajaparan tulvan tavoin alleen. Hitaudesta sakotetaan ainoastaan kentästä saatavissa pisteissä. Tahdin voi siis rauhassa valita itselleen sopivaksi.

Koko komeus on vuorattu komealla grafiikalla, tunnelmallisella musiikilla ja Halon jo tavaramerkiksi muodostuneilla ääniefekteillä. Ennen kaikkea välianimaatiot ovat henkeäsalpaavaa nähtäviä. Ottaen huomioon yksityiskohtien määrän on suoranaisten ihme, että grafiikka ei puuroudu saati takkua missään vaiheessa. Luonnollisesti tilannetta voi kieputtaa ja tarkastella lähemmin sielunsa kyllyydestä. On



1. FAKTA

#### ARBITER

Arbiter on Profeettojen, Covenantin johtajien käsikassara. Asema on sekä poliittinen, seremoniallinen että hyvin sotilaallinen, ja se myönnetään ansioituneelle mutta kunniansa menettäneelle sotilaalle. Arbiter saa mahdollisuuden poistaa häpeän nimensä päältä tekemällä Profeettojen ilkeisiä töitä kuolemaansa saakka.

vain harmi, että tilannetta ei saa pysäytettyä ja ihasteltua kaikessa rauhassa.

Halo Wars on malliesimerkki siitä, miten reaaliaikainen strategiapeli pitäisi konsoleilla toteuttaa. Se on pelattavuudeltaan ensiluokkainen, runsaasti menoa ja meininkiä sisältävä kevytstrategia, joka ei turhia pidättelee. Pelin käyttöliittymä itsessään on laulun arvoinen. Arvostelukopiolla ei päässyt jyräämään moninpeleissä, mutta jos se on läheskään yksinpelin tasolle yltävä kokonaisuus, konsolistrategisteilla on kissan päivät. Ja kyllä, Covenantin joukoilla pääsee pelaamaan.

**Jori Virtanen**

**PISTEET 9/10**

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

#### ESIMERKILLISTÄ EPIIKKAA

- Joukkojenhallinta, pelinopeus, eppinen fiilis
- Ääninäyttely, pienet kartat



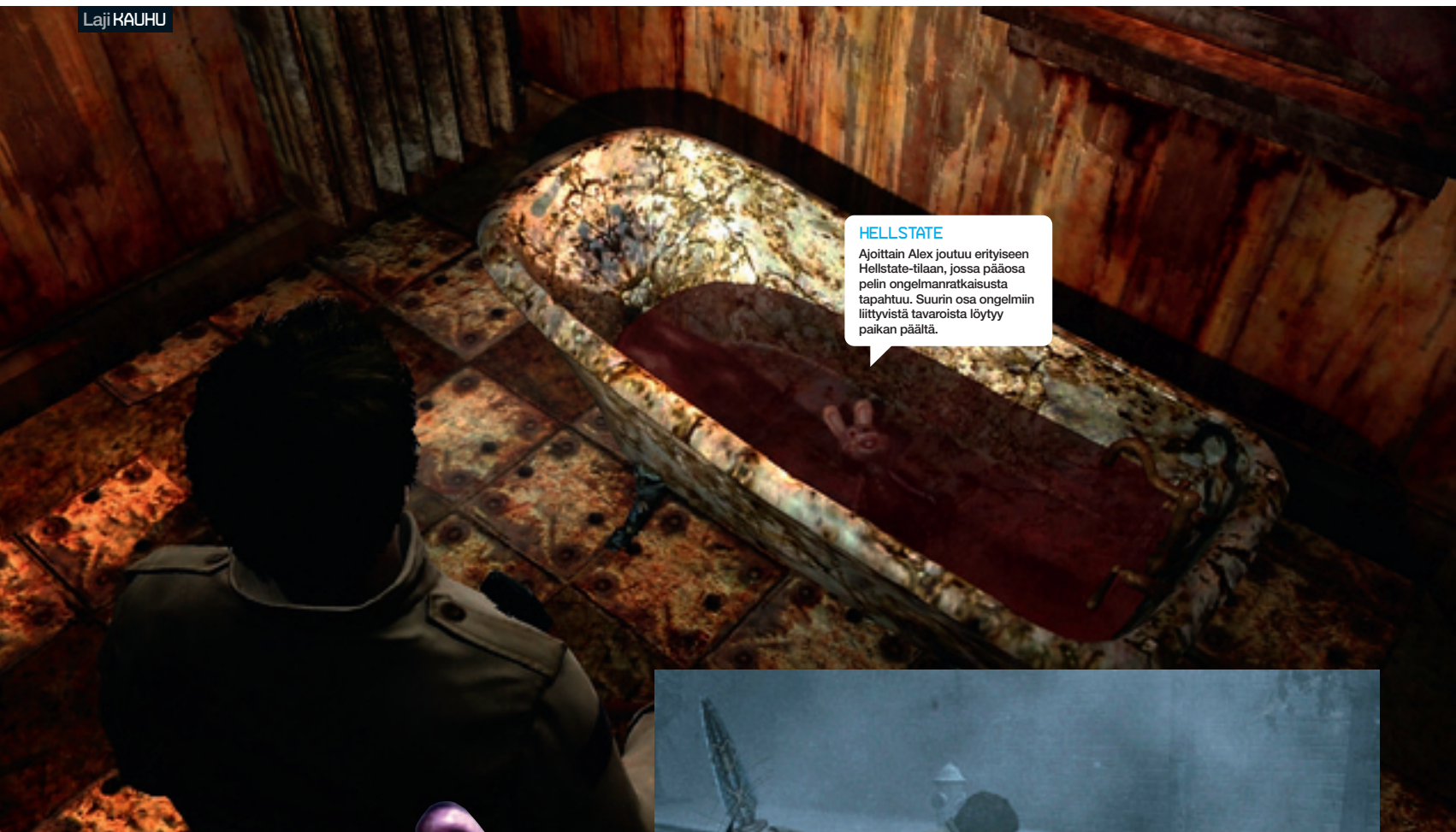


# SILENT HILL HOMECOMING

Kauhuklassikko tekee onnistuneen paluun sarjan juurille

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä DOUBLE HELIX Julkaisija KONAMI Julkaisu 29.2. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji KAUHU



**S**ilent Hill -pelisarjaa raakoine kuvastoineen ja synkkine tarinoineen voi kutsua hyvällä omallatunnolla yhdeksi niistä nimistä, jotka popularisoivat kauhugenren konsoleilla. Homecoming ei hiljennä tahtia.

Kun päähenkilö Alex Shepard palaa sodasta takaisin kotikaupunkiinsa Shepherd's Gleniin, voi välittömästi huomata etteivät asiat ole kunnossa. Alexin pikkuveli Josh on kadonnut, kaupunki on liki autio, ja ne vähätkin jäljellä olevat asukit näyttävät menettäneen järkensä. Katuja kansoittavat kummalliset hirviöt, eikä painajaiselle tunnu olevan selitystä. Pienenä vihjeenä: naapurikaupungin nimi on Silent Hill.

Homecoming on paluu sarjan ensimmäisiin osiin niin tyyliältään kuin tunnelmaltaan. Mukana on myös vanha kunnan sumuseinämä, jonka läpi ei näe pirukaan. Soppaan on sekoitettu myös nurkissa juoksentelevat pikkulapset, arvoitukset jotka ratkaistaan runoista saatavilla vihjeillä sekä koko kaupungin käsittävä salaliitto, jonka keskelle päähenkilö epäonnekseen joutuu.

Homecoming on kenties pelisarjan parhaiten kirjoitettu osa heti kakkosen jälkeen. Pelisarjan juonet ovat aina olleet aikalaisiaan syvällisempiä, kiitos yrityksen ymmärtää ihmisen psyykeä edes hieman. Peleissä palloillaan todellisessa maailmassa, mutta myös sen jonkinlaisessa vääristymässä, painajaismaisessa Hellstate-



FAKTA

## CENTRALIA

Silent Hillin inspiraationa on toiminut Centralian kylä Pennsylvaniassa. Vuonna 1962 Centralian kaatopaikalta levinnyt tulipalo päätyi kaupungin alaiseen hiilikäivokseen ja raivosi siellä vuosikymmenten ajan. 1980-luvulla Centralia evakuoitiin, mutta osa asukkaista jäi sinnikkäästi kotikyläänsä. Tällä hetkellä Centraliassa asuu 9 ihmistä. Yhdysvaltain postilaitos poisti vuonna 2002 Centralian postinumeron käytöstä.

VIIKKI

KOKEILE MYÖS  
Penumbra Overture PC  
Tuliasseetonta seikkailua tutkimusaseman kylmillä käytävillä.



**TERÄ TÖIHIN** Shephard's Glenin erikoinen asujaimisto on luonnostaan heikko tietyille asetyypeille. Kirveellä on toki aina töitä, mutta nopeita koiria tai Lurkereita vastaan kannattaa kokeilla jotain terävämpää. Ihan jo oman terveyden kannalta.

tilassa, jossa kaikki on ränsistynyttä, ruostunutta ja ahdistavaa. Mielenkiintoiseksi asian tekee se, että Hellstate hirviöineen päivineen on heijastuma hahmojen altitajunnasta, turhaumista ja traumoista.

Shepherd's Glenissä on runsaasti painajaisten luomaa otuskantaa. Alexilla on käytössään kolme lähitaisteluasetta sekä rajoitettu määrä ammuksia tuliaseisiin. Yleensä onkin parasta turvautua lähitaisteluun ja säästellä kalliita luoteja. Lähitaistelu on pakko opetella etenemisen kannalta, mutta mättömoottori ei kuitenkaan aina toimi toivotulla tavalla. Liian usein elintärkeä väistöliliike lähtee pienellä viiveellä, ja pelaaja ottaa turpaansa. Kun puoliaan yrittää pitää neljää sumun seasta hyökkäävää vihollista vastaan, mekaniikan prakaaminen saa kenet tahansa repimään hiuksia päästään.

Silent Hill tekee paluun niin hyvässä kuin pahassakin. Sen helmasyntejä ei voi ohittaa ja ne, jotka eivät ole innostuneet kauhupoleista alunperinkään tuskin osaavat keskittyä tarinan hienompiin nyansseihin. Genren ystäville peli sen sijaan on taatusti rahansa arvoinen 12-tuntinen. Kovimmille faneille uudelleenpeluuarvoa antaa viisi erilaista loppua, jotka perustuvat pelaajan tekemiin valintoihin pelin aikana.

Heikki Takala

**PISTEET 7/10**

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

PELOTTAVA KOTIINPALUU

Tunnelma, musiikki, tarina, grafiikka  
Helpot arvoitukset, turhauttava taistelu



# F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Kummitushippaa rauniokaupungissa

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä MONOLITH SOFT Julkaisija WARNER Julkaisu 13.2. Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio PS3(PAL) Ikäraja 18

Laji KAUHURÄISKINTÄ

## TULTA MUNILLE

Luulisi, että rynnäköi voittoa haulikon tältä matkalta. Eipä mitään. Hidastus päälle ja haulia nivusiin. Panssariakin on vielä vähän jäljellä.



1 FAKTA

## NIMELLISTÄ

Peliyhtiö Sierra julkaisi alkuperäisen F.E.A.R.:in, mutta ennen julkaisua kehitystiimi oli siirtynyt Warner Brosin riveihin. Tuloksena kehittäjä omasi sisällön, mutta Sierra piti kiinni nimestä. Copyright-sotkun vuoksi pelille oli löydetty uusi nimi, ja Project Origin äänestettiin voitokkaaksi. Kun Sierra joutui taloudellisiin vaikeuksiin, se myi nimen Warner Brosille. Nyt F.E.A.R.:in kehittäjiä oli taas oikeudet läntä F.E.A.R.-nimi viralliseen F.E.A.R.-jalko-osaan.

1 VINKKI

## KOKEILE MYÖS

F.E.A.R.  
PC/PS3/XBOX 360  
Maailman pelottavin tyttö Alma esiintyy sarjan ensimmäisessä osassa.

**F.** E.A.R. oli tiukka yhdistelmä toimintaa ja kauhua. Pelaaja pantiin pysäyttämään kloonarmeijaa, jota sekopäinen komentaja johti telepaattisesti. Mielipuolen naruista veteli kostonhimoinen henki, Alma, joka poltti ja runteli kaiken vastaan tulevan. Haamu käytti pelaajaa vapautukseksi ja päästäkseen kiusaamaan koko kaupunkia jättäen pelaajan ottamaan kopin ydinpommista.

Kakkosen keskiössä nähdään tavallinen tykinruoka, Becket. Kun ydinlataus posauttaa, kaupunki sortuu kaaokseen ja sankarimme jää pahan yhtiön vangiksi. Becketille tehdään nopea leikkaus, jonka seurauksena hän saa ykkösosasta tutut ylivertaiset refleksit. Superrefleksien avulla nopea tähtääminen on lasten leikkiä, minkä lisäksi viholliset näkyvät hehkuvinä maa-leina harmaata taustaa vasten. Ylimaallisten kykyjensä ja terästäkin kovemman panssarin ansiosta Becket on pysäyttämätön tappokone.

Tässä piileekin yksi pelin suurimmista heikkouksista. Mikään vastaan tuleva ei ole este, korkeintaan hidaste. Hyväksi hiottu tekoäly kykenee koukkaamaan sivustaan, mutta se ei riitä, jos oma hahmo on näin ylivoimainen. Vain voima-panssarissa kököttävät soturit pistävät suojakenttien ja konekivien avulla vähän kampoihin.

Se toinen harmin aihe on kauhun käsitteleminen. Ykkösessä kauhua käytettiin säästeli-



**KUURUPILDA** Vaikka etäisyyttä on paljon ja maisema on harmaa, luoti löytää kyllä maalinsa. Hidastuksen aikana hehkuvat kohteet löytää helposti, ja loput varmaan arvaattekin.

äästi, ja pelko tuli siitä, kun aisteihinsa ei voinut luottaa. Kakkosessa kaikkia säikkyä säästää hurja väri- ja valoshow. On kuin ylituotettua kauhuleffaa katsoisi, eikä se ole kehu. Pelissä on kuitenkin ehdottomasti hetkensä. Kun kömpii raunioista keskelle tuhoutunutta kaupunkia ja kaduilla on ihmisen muotoisia tuhkapatsaita, tunnelma on käsinkosketeltavan ikävä.

Jos pelko jää laihaanlaiseksi kokemukseksi ja vastustajat ovat savikiekkokkoja, mitä jää käteen? Hyvin toteutettu perusräiskintä. Pelimoottori pyörii riskittömästi, pelin yleisilme on sopivan synkeä ja musiikki on mukavan painostava.

Kenttäsuunnittelu saa myös kiitosta, vaikka ker-naasti tietäisikin mihin suuntaan pitäisi kulkea. Hyvä näinkin, mutta hiukan eri lähestymistavalla ihan kivasta kauhuräiskinnästä olisi saanut suloisen piinaavan kokemuksen.

**Jori Virtanen**

**PISTEET 7/10**

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

## HALPAA SÄIKYTTELYÄ

- ★ Pelimekaniikka kunnossa, kenttäsuunnittelu, äänimaisema
- Keskittyä säikyttelyyn, reitin etsiminen, ylivoimainen sankari





# RACE PRO

Ajo-ominaisuuksiltaan mainiota kilpa-autoilua

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **SIMBIN** Julkaisija **ATARI** Julkaisu **2012** Pelaajien lukumäärä **1-12** Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**

Laji **AJOPELI** Lue lisää: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



#### OMA TOIMISTO

Lintuperspektiivin ja puskurikameran lisäksi peliä voi pelata kuljettajan silmistä katsottuna. Kuvakuilma on toteutettu hienosti.



AAAAAAPUVA! Race Pro tarjoaa aloittelijoille joukon erilaisia ajoapuja ja vaihtehtoisia vaikeustasoja, jottei oppimiskynnys nousisi seinänä vastaan.

tekevät autojen mahtava murina ja ratojen yksityiskohtaisuus. Simbin on huomionnut jokaisen kuopan ja nyppylän, jotka vaikuttavat auton käyttäytymiseen. Tähän kun ynnätään ratojen varsin vaihtelevat profiilit, riittää mukana olevassa 13 kiekurassa loppujen lopuksi paljon opeteltavaa. F1-rata Monzan selkeä profiili on vaativuudeltaan aivan eri tasoa kuin vaikkapa Macaun katuradan profiili, johon kuuluu suuria korkeuseroja ja tiukkoja syheröitä, petollisen läheltä viiltäviä kaiteita unohtamatta.

Race Pro kärsii lähinnä show'n puutteesta. Uramuoto ei todellisuudessa tunnu kovin ura-uurtavalta, eikä grafiikka kestä vertailua kuvan kauniiseen Gran Turismo 5: Prologueen. Hieman verkkaisen piirtonopeuden takia tottumattoman on vaikea arvioida auton todellista tilanneno-

peutta pelkästään kuvaa katsomalla. Se tuottaa ainakin pari ulosajoa, ennen kuin jarrutuspaikat oppii ajoittamaan oikein.

Ikävä kyllä edes kolarit eivät loksauta leukoja lattiaan. Yksinkertaistettu törmäysmalli mahdollistaa toisaalta tiukat puskurit puskurissa -kampailut, mutta ulosajot tuntuvat liian vaarattomilta, kun pommi seinään ei rikokaan autoa keskeytyskuuntoon.

**Kimmo Pukkila**

## PISTEET 8/10

Grafiikka 5/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 7/10

**SUORAVIIVAISTETTU SIMULAATIO**

✦ Ajamisen riemu, mainiot radat, jyrkät autonäännet  
✦ Ajastaan jäänyt grafiikka, köykäinen uramuoto

**R**uotsalainen Simbin-studio on tullut tunnetuksi pc-maailmassa realististen ajopelien tekijänä. Nyt studion osaa- misesta pääsevät ensi kertaa nauttimaan myös konsolipelaajat, sillä uunituore Race Pro tuo valtaosan Race-sarjan riemusta Xbox 360:lle. Ikävä kyllä tutut tekniset puutteetkin ovat tallella.

Race Pro perustuu ammattimaiseen rata-autoiluun todellisilla autoilla ja radoilla. Autoja on yhteensä 48 eri valmistajalta, ja ne vaihtelevat Mini Cooperista F3000-sarjan formuloihin. Autot avataan käyttöön suorittamalla kilpailusopimuksia uudessa uramuodossa, jonka ohella mukana on myös mestaruussarja ja kattava moninpeli.

Simbinin pc-pelien tapaan pelin koukku on varsinainen ajaminen. Autot tuntuvat sopivan raskailta, mikä tekee kurvailusta todentuntuista ja hauskaa, kunhan muistaa pitää kilpa-autoilun perusasiat mielessä. Tonnin painoinen pelitehämä ei taivu mutkiin 200 kilometrin tuntinopeudessa, vaan jarrua on poljettava hyvissä ajoin ennen mutkaan tuloa. Sen jälkeen on valittava oikea ajolinja mahdollisimman läheltä sisäkurvia ja kaarrettava pehmeästi kohti uutta suoraa. Mutkista ulostulossa on vielä muistettava lisätä kaasua hellästi, ettei auton takapää lähtisi tavoittelemaan suuntamiehen paikkaa.

Erityisen kouriintuntuvaksi ajokokemuksen



#### FAKTA

#### ETEENPÄIN

Ennen kuin Simbin ilmoitti kehittävänsä Race Proa Xbox 360:lle, studioilta oli tulossa samaiselle alustalle GTR:n konsoliversio. Peli päättyi kuitenkin romukoppaan, kun julkaisijana toiminut THQ vetäytyi leikistä. Race Pro:n julkaisu on Simbinille tärkeä askel eteenpäin, sillä se avaa ovia kohti rahakkaita konsolimarkkinoita. Jatkossa studio suunnittelee tekevänsä pelejä pc:n ja Xbox 360:n ohella myös Playstation 3:lle.

#### VINKKI

**KOKEILE MYÖS**  
**GTR 2 PC**

Todellista simulaatiota kaipaaville kuskille löytyy haastetta pc-puolelta.

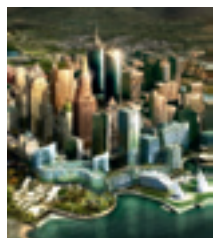


# SKATE 2

Jatko-osa tuottaa pienen pettymyksen, mutta on silti skeittipelien kärkeä

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä BLACK BOX Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 16

Laji URHEILU Lue lisää: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



1 FAKTA

## NEW SAN VAN

San Vanelonan kaupunki mureni raunoiksi outojen luonnonmullistusten myötä, mutta Mongocorp-yritys rakensi kaupungin uudelleen. New San Vanelona muistuttaa paikoitellen vanhaa kaupunkia, mutta uusia alueita on roimasti. Kaupungin pohjoispuolelle on ilmestynyt jyrkkä metsikkö-alue, jonka päällä komeilee San Van Dam -pato. Uusi San Vanelona on keskustaan vanhaa silputumpi, mutta muualta rosoisempi.

1 VINKKI

## KOKEILE MYÖS

Skate PS3/XBOX 360

Edeltäjästä puuttuu osa tempuista, mutta Skate on edelleen laatupeleä.

**E**nsimmäinen Skate yllätti skeittipeli-maailman seuraajat täysin. Ainutlaatuinen ohjausmalli nosti sen heittäimällä rullalautailupelien kärkinimeksi. Nyt pelin tapahtumista on kulunut viisi vuotta, pelaaja lojuu vankilassa ja San Vanelonan kaupunki on sortunut ja jälleenrakennettu ilkeän Mongocorp-yhtiön toimesta. Lienee aika skeitata.

Skate 2:n peruserä on täysin sama kuin edeltäjässäänkin: ohjaimen vasen tatti ohjaa skeittaajan vartaloa ja oikea tatti jalkoja.

Temppuja tehdään oikeaa tattiä vispaamalla, ja laudasta voi ottaa kiinni liipaisimilla. Pakettiin on heitetty jatko-osaa varten lähes tuplamäärä temppeja, joten veteraaneillekin riittää haastetta.

Pelintuntema on muuttunut realistisemmaksi ja raskaammaksi. Isojen temppejen tekeminen ei ole enää yhtä helppoa, ja grindit ja liu'ut pysähtyvät nopeammin. Putket ja erilaiset kulmat vetävät pelaajaa entistä helpommin puoleensa, mikä aiheuttaa ajoittain ongelmia.

Suurin muutos ensimmäiseen Skateen on mahdollisuus kävellä. Tällä kertaa eteen tulevat raput voi ravata ylös, joskin tuskaisen kömpelösti. Jaloittellessa voi myös siirrellä esineitä ja tehdä omia temppuipaikkoja. Omia "spotteja" voi myös ladata verkkoon kaverien pelattavaksi.

Kävelyn kömpelyyttä lukuunottamatta ohjattavuus on huippuluokkaa. Aluksi temppejen



**JALOITELLEN** Skate 2:ssa pääsee myös hyppäämään laudalta pois. Kävely on kankeaa, mutta rappujen nousu sentään onnistuu.

tekeminen tuntuu varmasti tuskaiselta, mutta ohjauksen tarkkuuden ansiosta harjoittelun avulla temppuilo onnistuu täsmällisesti.

Temppuilemaan pääsee tällä kertaa entistä useammalla urapolulla. Kahden skeittilehden kanteen pääsyn lisäksi uraa voi tehdä kisailemalla joko temppu- tai alamäkikisoissa sekä skeittiammattilaisten kanssa temppuilemalla. Myös itsensä satuttamiseen keskittyvien Hall of Meat -haasteiden avulla voi tienata pätäkkaa.

Yksinpelin lisäksi skeittaamaan pääsee myös verkossa kavereiden kanssa. Verkkopeli on monipuolistunut ensimmäisestä osasta, ja nyt verkkopelissä on tarjolla yli sata haastetta kavereiden kanssa suoritettavaksi. Verkkopelissä autoja tai jalankulkijoita ei näy, eikä liikuteltavia

esineitäkään ole, mikä on harmillista.

Skate 2 on sanalla sanoen valtava peli. Uudessa kaupungissa riittää tutkittavaa kymmeniksi tunneiksi, ja kävely tekee elämästä huomattavasti helpompaa. Ruudunpäivitys tökkii ajoittain, ja bugejakin piisaa, mutta Skate 2 on siitä huolimatta ylivoimaisesti paras skeittipeli, joka on ikinä tehty.

**Jyri Paavilainen**

**PISTEET 8/10**

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

**RISTIRIITAISTA SKEITTAILUA**

✦ Kävelymahdollisuus, uudet temput, tekemistä piisaa  
✦ Bugit, ruudunpäivityksen yskminen, tönkö kävely



# LUONTI

GAMEREACTOR ARVIOI VERKKOPELEJÄ

## CRAYON PHYSICS DELUXE

Kotimainen piirtelypeli koukuttaa vapaudellaan

Laitte PC Kehittäjä KLOONIGAMES Julkaisija KLOONIGAMES  
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta N. 15 EUROÄ (19,95 USD)

**P**alkittu suomalainen pulmapeli toimii kuin tussi ja ruutupaperi. Se kannustaa kuvittelemaan ja herättää pelaajassaan pikku insinöörin. Uusia ratkaisuja kehittelee jo silkasta luomisen ilosta, kunhan piirtelyyn suhtautuu sopivan kiireettömästi.

Crayon Physics Deluxe näyttää esikoululaisen piirustukselta, mutta tekee syvemmän vaikutuksen kuin moni kolmiulotteinen mega-uutuus. Pelin idea on ihanan yksinkertainen. Kussakin kentässä pelaajan tarkoituksena on vain ohjata punainen pallo tähden luo. Se on kuitenkin helpommin sanottu kuin tehty. Palloon ei saa suoraa kontrollia, vaan pelaaja joutuu rakentelemaan kenttiin erilaisia siltoja, vetoja ja mekanisme, jotka painovoiman alaisina pistävät pallon pyörimään.

Perinteisesti rakentelu toimii peleissä



ÄLÄ LATAA SIKAA SÄKISSÄ!

Gamereactor pitää huolen siitä, että kallisarvoiset eurosi tai virtuaalipisteesi eivät mene hukkaan. Ladattavien pelien palsta kertoo, mitä Xbox Live Arcade, PSN, Virtual Console ja WiiWare tarjoavat.

Laji PULMAPELI



**OMAPERÄISTÄ** Pelkistettyyn kuvitukseen mahtuu myös hauskoja yksityiskohtia.

valmiita palikoita käyttämällä, mutta Crayon Physics Deluxe pääsee väläyttämään taiteilijanlahjojaan – tai niiden puutetta. Ruudulle piirretyt ympyrät, neliöt ja muut sekalaiset hähkyvät muuttuvat silmänräpäyksessä todellisiksi esineiksi, jotka käyttäytyvät fysiikan lakien mukaan. Samalla pelistä poistuu tarve monihaaraiselle ja hidastavalle käyttöliittymälle, kun kaikki on toteutettavissa pelkän virtuaalikynän avulla.

Suoritushakuisille pelaajille suuri osa kentistä on turhankin helppoja, mutta toisaalta yksioikoinen kenttien läpäisy ei ole se, mikä pelissä koukuttaa. Parhaimmillaan peli on silloin, kun keksii täysin päähähuullun ja tarpeettoman monimutkaisen ratkaisun ja näkee sen vieläpä toimivan niin kuin mielessään kuvitteli. Harva peli tukee pelaajan luovuutta yhtä intuitiivisesti ja tehokkaasti. Pelissä voi tehdä myös omia kenttiä, mikäli valmiit kentät eivät tunnu riittävän.

Lievää närästystä pelissä aiheuttaa se, ettei tekninen puoli aina pysy villeimpien ideoiden mukana. Ongelmia esiintyy etenkin sisäkkäin joutuvien esineiden kanssa. Kokonaisuudessaan Crayon Physics Deluxe on kuitenkin niin viehättävä peli, ettei pieniä puutteita halua ottaa kovin vakavasti. Pelin tunnelmassa on jotain ainutlaatuista, kepeää ja lapsenmielistä, joka tekee siitä loistavan vaihtoehdon vaativimmille ja stressaavammille peleille. **8/10**

—KIMMO PUHKILA



## Laji ETSINTÄ



ETSINTÄ Jos James Bond olisi Interpol-agentti, kukaan ei menisi katsomaan Bond-leffoja.

# INTERPOL: THE TRAIL OF DR. CHAOS

Tylsistelyä agenttipelin valeasussa

Laite XBOX 360 Kehittäjä THOMPES Julkaisija GEMMA ONLINE  
Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta N. 18€/189 MS POINTS

**A**gentti X, tohtori Kaaos on jälleen pahanteossa! Tehtävänäsi on katsoa tätä suttuista kuvaa, jota voit halutessasi sumentaa lisää, ja etsiä sieltä täysin sattumanvaraisesti valittuja esineitä. Näiden esineiden avulla löydämme tohtori Kaaoksen apurit ja lopulta itse puoskarin!

Kun kuulin, että Xbox Live Arcadessa julkaistaan agenttipeli, jossa täytyy jäljittää ilkeää tiedemiestä, olin innoissani. Tämä ei voi olla huono peli! Agentteja, toimintaa, kauniita naisia, ja huima lopputaistelu itse pääpahan kanssa... Niin, näistä elementeistä agenttipelin pitäisi koostua.

Sen sijaan Interpol asettaa pelaajan tihustamaan kerta toisensa jälkeen erilaisia kuvia ja naputtelemaan ruudulla näkyviä esineitä lähes summamutikassa. Kun kaikki tarvittavat esineet ovat löytyneet, etsitään lisää esineitä. Kunnes ollankin jo pahiksen kintereillä, jolloin... niin, etsitään lisää esineitä.

Interpol: The Trail of Dr. Chaos on uskottoman yksitoikkoinen peli. Mikäli saa kiksäjä Photoplay-automaattien "etsi eroavaisuudet" -pelistä, saattanee Interpolista irota jotain riemua, mutta agenttitoimintaa kaipaavien kannattaa etsiä (heh) pelattavaa täysin päinvastaisesta suunnasta. 2/10  
JYRI PAAVILAINEN

## Laji URHEILU



ISOPÄÄT 3 on 3 NHL Arcade ei edes yritä olla realistinen jääkiekkopeli. Pelaajat ovat hassuja isopääversioita.

# 3 ON 3 NHL ARCADE

Jääkendoa powerupeilla

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA GAMES Julkaisija EA  
Pelaajien lukumäärä 1-6 Hinta N. 18€

**V**irallisissa NHL-peleissä viskaataan kakku kassiin puhtaalla taidolla. Pelin kevytversiossa, NHL Arcadessa, on isoveljestä tuttu taitotattiteknikka, mutta siihen yhtäläisyydet jäävätkin.

Sääntöjä on yksi: niitä ei ole. Isopäiset hahmot runtaavat toisiaan kilpaa kenttään, eikä tuomaria kiinnosta rupeaako uho itkemään.

Oikeastaan mitä enemmän vastustajaan pahoinpitelee, sen parempi. Löly-

tetystä kiekkoilijasta nimittäin helähtää usein tehosteita, jotka vetävät koko kuvion uusiksi. Miten olisi pikkuruiseksi pienenevä maaliavahi? Tai äänennopeus luistellessa?

Peli heittää niin vahvasti häränpylyä jääkendon jaloille aatteille, ettei voi kuin nauraa. Selostajakin muistuttaa enemmän Quaken kommentaattoria. Yksin hekkotteleminen tosin käy nopeasti vanhaksi, mutta näinhän se on aina. 2/10  
JORI VIRTANEN

## Laji RENTOUTUMISPELI



KUVANKAUNIS Flowerin kaunis grafiikka ja rentouttava musiikki luovat eeterisen ja kiireettömän tunnelman.

# FLOWER

Tätä peliä ei suositella suorittajapelaajille

Laite PS3 Kehittäjä THATGAMECOMPANY Julkaisija SONY  
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta N. 8-18€

**O**len monen asian suhteen perfektionisti, niin myös pelien. Tästä syystä Flowerin pelaaminen vaatii äärimmäistä ponnistelua. Sitä ei ole tarkoitettu suoritettavaksi, vaan nautittavaksi.

Flowerissa pelaajaa ei oikeastaan edes ole. Ruudulla näkyy ensin vain kukkalauta, jolla on ruukussa yksi nuutuva kukka. Pitämällä mitä tahansa nappia pohjassa pelaaja siirtyy lyhyen, synkkää kaupunkia kuvaavan välivideon kautta kukkakedolle, jossa samanlainen kukka kukkii kauniisti. Painamalla mitä tahansa nappia pelaaja aktivoi tuulenpuuskan, joka irrottaa kukasta terälehdet.

Tuota terälehteä ohjaillaan ilmojen

halki Playstation 3 -ohjainta kallistelemalla, ja mitä tahansa nappia painamalla puhalletaan lisää vauhtia. Terälehti tulee ohjailla halki kedon toisten kukkien luokse, mikä avaa suurempia alueita kukkakedosta liideltäväksi. Kedolla voi avata nupussa olevia kukkia niiden ohi lentämällä, ja kun on avannut tarpeeksi kukkia, siirtyy kuva takaisin kukkalaudalle, jossa nuutunut kasvi puhkeaa kukkaan. Sen viereen on ilmestynyt toinen kukka, joka kutsuu uudelle kedolle.

Flower on kiireeton ja rentouttava kokemus, ellei yritä väkisin kerätä kaikkia kedon kukkia. Kokemuksesta voin kertoa, ettei se kannata. 9/10  
JYRI PAAVILAINEN

## Laji PULMAPELI



ISTU. ISTU! Suursyömäri voi olla lemmikki, mutta sen silmissä ongelmatkin ovat syötäviä.

# THE MAW

Sympaattinen suursyömäri

Laite XBOX 360 Kehittäjä TWISTED PIXEL GAMES Julkaisija MICROSOFT  
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta N. 18€/189 MS POINTS

**T**he Maw on omituinen pulmapeli, jonka pääosissa nähdään vieraalle planeetalle haaksirikkoautunut sini-ihoinen tyttö sekä tämän lemmikki, purppura kaikenahmija.

Kita on kaikkiruokainen – se jahtaa kieli pitkällä kaikkea liikkuvaa ja myös kasvaa vauhdilla. Kidan luonne muuttuu tiettyjen aterioiden jälkeen, ja näitä uusia temppuja, kuten napalmröyhtäystä, pitää käyttää tiellä olevien esteiden raivaamiseen.

The Maw on pelattavuudeltaankin erinomainen, mutta potin se korjaa lumoavalla tunnelmallaan. Päänhenkilö on ilmeikkyydessään hurmaava, vastaan tulevat ateriat ovat herttaisia piirroselokuvaotuksia ja maailma on yksityiskohdainen ja persoonallinen.

Itse Kita puolestaan on kaikessa innokkuudessaan sympaattisin hahmo miesmuistiin, vaikka se täysin surutta hotkaisee ne söpötkin öttiäiset. 9/10  
JORI VIRTANEN



# PÄÄTOIMITAJAN

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

## TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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

## HULLUT PÄIVÄT

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

**M**iten vaikeaa voi lehden tekeminen olla? Sitähän on jo tullut kirjoiteltua vuositolkulla elääkseen. Ei kai se päätoimittajan pallilla pylleröiminen voi kovinkaan paljoa vaikeampaa olla. Oho, on se.

### 1.1. TORSTAI

Jahas. Meitsi on nyt virallisesti päätoimittaja. Toivottavasti en mokaa heti ensimmäisellä viikolla.

### 2.1. PERJANTAI

Mokasin ensimmäisellä viikolla. Onneksi kukaan ei huomannut, sillä tein töitä yksin kotona. Kukaan ei saa tietää.

### 5.1. MAANANTAI

Työnkuvaan tähän mennessä kuulunut: tekstien editointia, aikataulutusta, tyyppien jututtamista ja pelaamista. Tämähän muistuttaa enemmän friikkuna olemista kuin päätoimittajan tuollilla keikkumista.

### 6.1. TIISTAI

Ensimmäinen pelon hetki. Istun taittajan kanssa palaverissa puimassa lehden teon vaiheita. "No niin. Tarvitsemme sivusuunnitelman." Minuun katsotaan odottavasti. Totta, kukas nämä päättää, jos en minä? Vastuuta, hui kauhistus! Mitä sillä tehdään? Miten sellaiseen suhtaudutaan? Korruptoiko valta-asema minut? Suunnitelman luominen oli alkukauhusta huolimatta aika pässinlihaa. Sen siitä saa, kun on seurannut lehtialaa muutaman vuosikymmenen: lehtien rakenne on tullut väkisinikin tutuksi.

### 13.1. TIISTAI

Kuukauden Virallinen Yllätys: minut kutsuttiin Koillis-Helsingin lukioon esitelmöimään pelikulttuurin kurssilaisille siitä, miten pelialan aidoksi ammatillaiseksi päätyy. Reilu viikko töissä ja yhtäkkiä olen tärkeä jätkä, jonka perään erikseen soitellaan. Hämmäntävää, mutta ilman muuta menen.

### 15.1. TORSTAI

Ensimmäinen pressireissu. Matkasin Müncheniin katsomaan, mitä EA:n kevät-tarjonta pitää sisällään. Seurasin esitelmöijien innostuneisuutta ja leipiintyneisyyttä tarkkaavaisesti. Ohjelmassa ei ollut patkukään virallisenkankeaa vaivaantuneisuutta. Niin lehdistö kuin henkilökuntakin osasi ottaa rennosti, ja raskas päivä päätettiin tutustumalla saksalaiseen gasthaus-kulttuuriin. Mainio reissu.

### 22.1. TORSTAI

Esitelmöin lukiossa. Kuumaa palata koulun käytäville 15 vuoden jälkeen. Puhuin paljon pehmoisia ja välillä asiaakin. Tuntui

hassulta, että oppilaat olivat tarkkaavaisia. Ehkä minusta vain vaikutti siltä, kun olin niin kuumeessa. Punainen lanka ainakin loisti poissaolollaan. Hauska visiitti joka tapauksessa, vaikka olisikin voinut mennä jäsennellymmiin. Ehkä ensi kerralla?

### 28.1. KESKMIKKO

On keskiviikko ja tältä viikolta on jo 40 tuntia töitä takana. Ihan kuin painopäivä hämmötäisi edessä! Hurjaa. Eka oma lehti painoon. Tuntuu mairealta, mutta samalla rutinoituneelta. Jos lehti kerran päätyi tänne asti, onnistuin vissiin pitämään riittävän monta palloa ilmassa. Ainakaan en potkuja vielä saanut. Kai sekun on saavutus.



## BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtoleffatarjonnan



### THE MIST

FUTURE FILM

Pahuus valtaa pikkukaupungin Frank Darabontin (Rita Hayworth – avain pakoon) tieteiskauhujauksessa The Mist. Elokuvaluisteita ammatikseen piirtävä David Draytonin (Thomas Jane) merenrantatalo kärsii rajun myrskyn aiheuttamista vahingoista. Hän lähtee poikansa ja naapurinsa kanssa ostamaan kaupungista tarvikkeita selviytäkseen uudistuvasta myrskystä. Yhtäkkiä valtaisa sumupilvi peittää kaiken alle, ja karmiva tapahtumaketju saa alkunsa. Darabont nostaa elokuvallaan hattua useille genreteoksille, etenkin John Carpenterin Usvalle (1980). The Mist onnistuu olemaan itsenäinen ja karmiva kokonaisuus, joka elää läsnäolevan kameratyöskentelyn ja Stephen Kingin kirjaan pohjautuvan tarinan kautta. Kokonaisvaltaisuutta vaimentavat ylimääräinen pituus ja paikoillaan laahaavat kohtaukset. Myös tehosteet jättävät toivomisen varaa. **7/10**

...JOHANNES VALKOLA

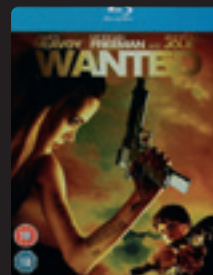


### TROPIC THUNDER

PARAMOUNT

Tropic Thunder on Ben Stillerin ohjaama ja osaksi käsikirjoittama suuren budjetin toimintakomedia. Hän myös näyttelee pääosan Tugg Speedmanin, joka on yksi kuvausvaiheessa olevan sotaelokuvan tähdistä. Pahasti jähäjävät kuvaukset keskeytetään ja näyttelijät lähetetään viidakkoon hakemaan nöyrää asennetta. Luonnon helmassa sekoilevat näyttelijät eivät tajua olevansa aidossa sotaympäristössä. Parhaimmillaan vitset ovat osuvia ja hervottomia. Hillitön Robert Downey Jr. huvittaa viimeiseen asti roolissaan elävänä metodinäyttelijänä. Elokuva kärsii kuitenkin ylipitueudesta ja rakenteen hajanaisuudesta. Hyväksi havaittua huumoria toistetaan liialti ja dialogilta toivoisi nasevia vastakommenteja hauskoihin heittoihin. Tropic Thunder on epätasapainoinen komedia, jossa olisi terävöittämällä ollut potentiaalia iskevempään komiikkaan. **6/10**

...JOHANNES VALKOLA



### WANTED

UNIVERSAL

Timur Bekmambetovin (Night watch – yövahti) ohjaus Wanted perustuu Mark Millarin sarjakuviin. Toimistotyöntekijä Wesley Gibson (James McAvoy) saa kuulla isänsä olleen salainen palkkamurhaaja, kun Fox-niminen ylituonnollisin kyvyin taisteleva tappaja (Angelina Jolie) saapuu värväämään häntä piiloorganisaation riveihin. Wanted on erittäin nopeatempoinen toimintaelokuva, joka vetoaa katsojaan hurjalla asenteellaan ja mielikuvituksellisella kuvailmaisellaan. Bekmambetov lainaa niin Matrix-trilogiasta kuin John Woo tuotannostakin luoden energisen kokonaisuuden, joka saavuttaa paikoin etevä toimintajaksoja. Kieli poskessa tehtyä Wantedia kannattaa lähestyä avoimin mielin, välittämättä sen aivottomuudesta. Elokuvan kertakäyttöinen viihdearvo on nautittavaa, ja Morgan Freemanin näkeminen kiroilevana organisaation pomona on vapauttavaa. **7/10**

...JOHANNES VALKOLA





#### ALL THE BOYS LOVE MANDY LANE FUTURE FILM

Slasher-elokuva All the Boys Love Mandy Lane hyödyntää genren erityispiirteitä laiskanpuoleisesti. Lukukauden päätöksestä iloitseva teinijoukko suuntaa kohti maataloa, tarkoituksenaan kuluttaa muutama päivä juomiseen ja huumeisiin. Nuoret pojat ovat erityisen mielissään, kun heidän päiväuniensa kohde Mandy Lane (Amber Heard) on ylipuhuttu reissuun. Kaikki slasher-

elokuvia vilkkaistekaan tietävät mitä seuraavaksi tapahtuu, mutta – jopa lajityypin standardilla – kertonta etenee väkivaltaisesti kohti kauhua ja silpomista. Tapahtumat junnaavat turhan pitkään paikallaan, eikä idioottimainen dialogi jaksa kiinnostaa kohti väkivaltaisia loppuratkaisuja. Kauhun hetket välittyvät turhan etäisesti huonon leikkauksen kautta. Elokuvan äänimaailma on amatöörimäinen: luokaton ääni-leikkaus ja ilmeinen jälkikäänitys heikentävät kuvien tehoa. 2/18

...JOHANNES VALKOLA

## PELIMÄÄTTO

### PELIALAN TEKIJÄT

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



VALISTAJA Nykyteineille opetetaan seksivallatusta koulussa. Monet 90-luvun nuoret ammensivat oppinsa Al Lowen peleistä.

## AL LOWE

### Alapäähuumorin edelläkävijä

**R**ohkeasti käsi pystyyn, jos et ole koskaan kokeillut Leisure Suit Larry -sarjan seikkailupelejä. Jos kätesi nousi, kuulut vähemmistöön. Varsinkin me kahdenkymmenen ikävuoden paremmalla puolella talleavat ikiteinit olemme saaneet monet naurut keski-ikäisen diskohileen seikkailuista.

Mies Larryn takana on Al Lowe. Vuonna 1946 syntynyt musiikinopettaja hurahti 80-luvulla ohjelmointiin ja sai ensimmäiset hengentuotoksensa myytyä tuolloin autotalissa toimineelle Sierra On-Linelle. Lowe oli tokaissut vaimolleen, että kahden kuun palkan neliassut Apple II -koti-tietokone maksaa itsensä takaisin, mutta tuskin Lowe taisi vielä tuolloin avistaa, millaiseen soppaan lusikkaansa oli tunkemassa. Pelibisnes vei miehen nopeasti mukanaan.

Työllistyttyään Sierralle Lowe sai vastuulleen useita projekteja. Mies hääri niin Police Quest -sarjan parissa kuin myös Roberta Williamsin aisaparina King's Quest III:ssa. Lowe tahtoi kuitenkin tehdä jatko-osien sijaan jotain uutta. Chuck Bentonin ohjelmoima pikkutuhma softporn-tekstiseikkailu kääntyi Lowen käsissä Leisure Suit Larryksi, graafiseksi täyspervoiluksi. Legenda syntyi yhdessä yössä.

Lähes kaikki 80-luvun seikkailupelit olivat

satujen interaktiivisia versioita. Teryleeninkatkuinen Larry-sarja on jotain aivan muuta: alatyylisiä läppää, seksiä, kaksimielisyyksiä ja löysää moraalia. Kaikkea sellaista, mistä finnaamaiset teinipojat taatusti pitävät. Aihepiirinsä vuoksi Larry möi kuin häkä, mutta seikkailu oli pelinäkin mainio.

Ilmiömaisten myyntimäärien ansiosta Larry sai jatkaa toillilujaan. Osat kaksi ja kolme toteutettiin aikakaudelle tyypillisellä parserijärjestelmällä, missä komennot syötettiin kirjoittamalla. Viidennessä osassa näppäimistön takominen korvattiin modernilla hiiriohjauksella.

Hetkinen! Mitä tapahtui neljännelle Larry-seikkailulle? Sitä ei koskaan tehty, sillä Lowe tokaisi eräällä nelososan julkaisusta kysyneelle kollegalleen, ettei nelosta tule koskaan. Näin myös tapahtui. Sierran sisällä peli tunnetaan nimellä Leisure Suit Larry and the Missing Floppies.

Seitsemännen Larryn jälkeen Lowe otti hatkat Sierralta. Uusia projekteista on kuulunut vain huhuja, mutta kuulopuheiden perusteella kaljustaan, parastaan ja isosta kaljamahastaan tutuksi tullut pelintekijä touhuu uuden seikkailupelin parissa. Toivottavasti Larry saa henkisen perillisen, sillä maailmassa ei ole koskaan liikaa kaksimielisyyksiä.

...JUHO KUORIKOSKI



# RAILROAD TYCOON II

Juna sanoo tsuh-tsuh

Laite PC Kehittäjä POPTOP SOFTWARE Julkaisija GATHERING Ilmestyi 1998

**R**ailroad Tycoon julkaistiin 1990, vuotta ennen Sid Meierin pelisuunnittelijalegendaksi nostaneen Civilization -sarjan alkua. Kahdeksan vuotta myöhemmin kriitikoiden kiitosta kerännyt alkuperäinen peli sai arvoisensa, joskin vähemmän tunnetun jatko-osan. Meierillä ei kuitenkaan ollut jatko-osan kanssa mitään tekemistä, vaan kehityksestä vastasi oikeudet pelisarjaan hankkinut PopTop Software.

Perinteiseen bisnessimulaattoriin liian Railroad Tycoon II asettaa pelaajan rautatieyrityksen johtoon. Alkuperäisen pelin

kampanjan kahdeksassatoista tehtävässä perehdytään pääosin 1800-luvun rautatiemallistuksen vaiheisiin eri puolilla maailmaa. Mm. Steam -pellilatauspalvelusta löytyvässä platinaversiossa on mukana myös peliin kehitetty lisäosa Second Century, joka tuo mukanaan toiset 18 tehtävää, jotka kattavat ajanjakson 1930-luvulta 2030-luvulle.

Pelin lähtökohdat vaihtelevat tehtävistä toiseen. Vaikka pääosa tehtävistä antaa pelaajalle lähes vapaat kädet rakentaa uusia rautateitä ja asemia, on osassa kentistä käytössä vain rajatut aseet tavoitteiden saavuttamiseksi. Erikoisempiin tehtäviin

kuuluu presidenttiehdokkaan vaalijunan reitin valitseminen, jolloin pelaajan vastuulla on mahdollisimman monen kaupungin kiertäminen tietyssä ajassa. Tavoitteet saattavat edellyttää myös henkilökohtaisen varallisuuden kasvattamista, joka vaatii kilpailijoiden osakkeilla pelaamista ja pörssiheilahtelujen häikäilemätöntä hyödyntämistä.

suunnittelutöppäyksiäkään. Tunnelien täydellinen puute vaikeuttaa esimerkiksi Yhdysvaltain vuoristoisen länsirannikon rautatiesuunnittelua, sillä vuoristoinen maasto johtaa junien kohtuuttomaan rasitukseen ja reittien hidastumiseen. Myös pelin ajan kulku herättää hämmennystä, sillä junamatkat saattavat kestää pelin ajanlaskussa kuukausien tai vuosien ajan.

## Steam-latauspalvelu on tehnyt pienen kulttuuriteon tuomalla tarjolle liudan vanhempia hittejä tarjoushintaan

Rautatieverkoston rakentamisen lisäksi peli yrittää mallintaa myös yrityksen taloudellista toimintaa. Pelaaja voi esimerkiksi laskea liikkeelle osakkeita ja obligatioita pääoman kartuttamiseksi. Rautatiepohatan menestykseen vaikuttaa myös yleinen markkinatilanne: suhdannevaihteluiden mukana muuttuvat myös rahdattavien hyödykkeiden hinnat, ja yllättävä lama saattaa viedä osakkeenomistajan henkilökohtaiseen konkurssiin.

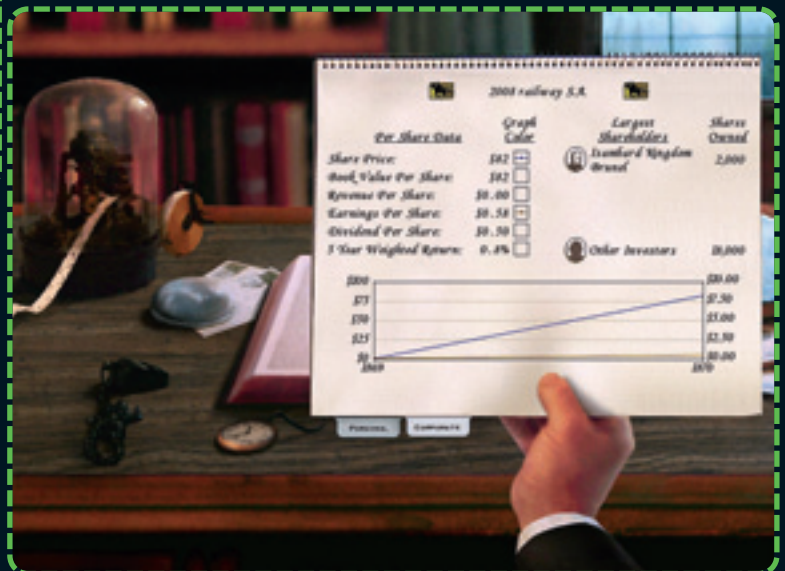
Railroad Tycoon II ei jää vaille omia

Kritiikkiäkin kerännyt Steam -pellilatauspalvelu on tehnyt pienen kulttuuriteon tuomalla täysihintaisten uutuuspelien lisäksi tarjolle liudan vanhempia hittejä ja vähemmällekin huomiolle jääneitä julkaisuja budjettihintaan. Bisnessimulaatiopeleistä kiinnostuneiden kannattaa tutustua, vaikka veeärrällä työskentely ei olisikaan elinikäinen haave. Railroad Tycoon II päästää pelaajan rautatiepohataksi paikallispiilettiintään.

**Jukka Moilanen**



**KISKOT KUUMINA**  
Rautatiemogulin elämä ei ole helppoa. Menestystä saa vain kovalla työllä (tai lukemalla strategiavinkkejä netistä).



**KEINOTTELUA** Äkkinkästä ei Railroad Tycoon II:ssa tunneta, vaan rahaa pitää hankkia esimerkiksi keinotteleamalla kilpailijoiden osakkeilla.



## SILINTERI PÄÄHÄN

Pohattapeliin parhaimmista



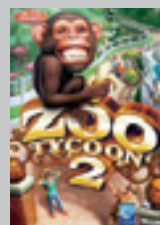
**RAILROAD TYCOON**  
MICROPROSE 1999  
Sid Meierin originaali on kaikkien tycoon-lisänimeä kantavien pelien isä. Lähes kahdenkymmenen vuoden ikään tullut peli näyttää tänä päivänä kovin karulta, mutta pelaa edelleen kuin junan vessa. Nykyisellään pelin pariin pääsee vielä ilmaiseksi!



**ROLLERCOASTER TYCOON**  
CHRIS SAWYER 1999  
Huviuistobisneksen raakaan maailmaan tutustuttava peli on myös pohattapeliin mestari Chris Sawyerin käsialaa. Omaan oksennuspyöräänsä pääsee suunnittelemaan pelisarjan kolmessa eri osassa, joista viimeisin julkaistiin vuonna 2004.



**THEME HOSPITAL**  
BULLFROG 1997  
Sosiaali- ja terveystoimesta kiinnostuneet eivät voi välttää Theme Hospitalin kutsua. Kuka seuraavaksi oksentaa lattialle? Ehtiikö siivooja paikalle ennen seuraavaa potilasta? Onko vastaanottoaulassa tarpeeksi lämmintä? Ilmassa on suuren urheilujuhlan tuntua!



**ZOO TYCOON 2**  
BLUE FANG 2004  
Eläintarhatuunaukseen keskittyvä peli tarjoaa mukavaa puuhastelua koko perheen pohatoille. Peli voittikin monia palkintoja perheystävällisten pelien sarjoissa. Markkinoille on sen jälkeen tuutattu jos jonkinmoista lisäosaa pelikokemuksen laajentamiseksi.





KUUKAUDEN VAIKUTTAVIN

# SEIKKAILUN VOIMAA

Humaani robottielokuva on välitön klassikko

## Wall-E

Laji **ANIMAATIO**  
Julkaisu JULKAISTU  
Teksti JOHANNES VALKOLA

Animaatiostudio Pixarin uutuus-elokuva Wall-E on häkellyttävän viimeistelty ja mukaansa tempaava robottiseikkailu, joka valloittaa kaiken ikäiset katsojat.

Wall-E sijoittuu yli 700 vuoden päähän tulevaisuuteen. Maapallosta on tullut asuinkeino roskaplaneetta, josta viimeiset ihmiset ovat kauan sitten lähteneet pois. Elokuvan sankari, herttainen pikku robotti Wall-E asustelee raunioituneessa suurkaupungissa seuranaan mukana kulkeva torakka. Päivisin Wall-E siivoaa loputonta ympäröivää rojua, koska hänet on aikoinaan suunniteltu siihen tehtävään. Illat Wall-E viettää suuressa kulkuneuvossa, jonka hän on sisustanut ulkoa löytämällä pienillä tavaroilla. Wall-E

on tunteikas robotti, joka muistuttaa monessa suhteessa ihmisiä. Päivärytmi kokee muutoksen, kun taivaalta laskeutuu modernimpi robotti EVE, johon Wall-E pian ihastuu. Tästä käynnistyy ikimuistoinen seikkailu, joka vie kaksikon kaukana avaruudessa asuvien ihmisten luo.

Tunneperäinen tarina kerrotaan moitteettoman kuvakeronnan ja äänisuunnittelun kautta. Wall-E ja EVE eivät kykene puhumaan kuin muutamin sanoin, kommunikoinnin rajoittuen läheiseen eleisiin. Elokuvan ensimmäinen repliikki kuullaan noin 20 minuuttia alun jälkeen. Andrew Stantonin (Nemoa etsimässä) hienostunut ohjaustyöskentely on niin vahvaa, ettei puhetta tarvita. Jokaisesta kuvasta huokuu viimeistely ja ylpeys omasta taidosta. Tietokoneanimaation jälki on erittäin kaunista katseltavaa. Elokuvan

visio robottien varassa pyörivästä tulevaisuudesta on kiehtova ja visuaalisesti kekseliäs. Tieteishengessä elokuva kunnoittaa lukuisia alan teoksia aina Avaruusseikkailu 2001:stä Blade Runneriin, ja tekoälyn äänenä on mm. Alienista tuttu Sigourney Weaver.

Wall-E:n tunnelma on ainutlaatuinen. Elokuvasta välittyy todellisen seikkailun tuntu, jonka pauloissa katselu hujauttaa kuin siivillä. Tarinan rytmi vaihtelee jatkuvasti, ollen paikoin hillitty ja rauhallinen. Se muuttuu hetkessä vauhdikkaaksi, sisältäen aina yllin kyllin visuaalista huumoria ja voimakasta inhimillisyyttä.

Rottatouille-elokuvalla (2007) Pixar asetti tietokoneanimaatioiden tason erittäin korkealle, josta Wall-E pystyy nostamaan rimaa vielä ylemmäs. Taianomainen Wall-E on jotain todella erikoista ja ihmeellistä. **10/10**



## Bangkok Dangerous

Laji **TOIMINTA**  
Julkaisu JULKAISTU  
Teksti JOHANNES VALKOLA

Tehokkaista elokuvista tunnetut hongkongilaiset veljekset Oxide ja Danny Pang (The Eye, The Photo) ovat yhdistäneet kykynsä amerikkalaisen tähtinäyttelijä Nicolas Cagen kanssa. Lopputulos on harmillisesti kaukana toivotusta laadusta.

Ammattitappaja Joe (Cage) saapuu Thaimaan pääkaupunkiin tehtäväänään salamurhata neljä kohdetta. Avukseen hän palkkaa paikallisen katujenkasvatti Kongin (Shahkrit Yamnam), keneen hän yllätykseksensä ystävystyy. Tappotyöt mutkistuvat Joen alkaessa tuntee vetovoimaa Fon-nimiseen sokeaan apteekkarityttöön (Charle Yeung).

Kerronta ei samastuta, ja katsoja jää täysin ulkopuolelle nopeasti leikatusta toimintakohtauksista sekä ontuvista dialogipätkistä. Kohtalaiseen toimivan alkupuoliskon jälkeen elokuva vajaa kohti naurettavaa loppuratkaisuaan.

Bangkok Dangerous on kliseiden ja mitäänsanomaton toimintaelokuva, joka on parasta unohtaa katselun jälkeen. Epäuskottavasti tappajaa näyttelevä Cage on ma-neereissaan harvinaisen puutuneen olinen. **2/10**



## Happy-Go-Lucky

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

Elämänmyönteinen brittelokuva Happy-Go-Lucky kertoo taidokkaasti ja hauskaasti pienimuotoisen henkilödraaman.

Ala-asteenopettaja Poppy (Sally Hawkins) on kolmekymppinen iloinen ja räväkkä persoona. Hän asuu vuokralla kämppiksensä Zoen (Alexis Zegerman) kanssa. He elävät huoletonna elämäntavalla, joka on Poppyyn sukulaisten mielestä jatkunut liian kauan opiskelijaelämää muistuttavana haaveiluna. Tarina saa tragikoomisia piirteitä Poppyyn kohdatessa opettajansa (Eddie Marsan) jokalauantaisilla ajotunneilla.

Mike Leigh'n (Naked, Vera Drake) elokuva muistuttaa teemoiltaan ranskalaiselokuva Amélieä (2001), mutta eroaa siitä arkista todellisuutta realistisesti hahmottavalla ilmaisulla. Leigh'n harkittu kerronta on lähellä henkilöähämoja ja antaa näyttelijöille tilaa loistaa. Etenkin Hawkins on roolissaan melkoinen ilopilleri ja vakuuttaa välittämällänsä tunneskaalalla. Huvittava käsikirjoitus ei sisällä suuria juonenkäänteitä, vaan löytää merkityksiä elämän pienistä arvokkaista hetkistä. **9/10**



## Salainen Agentti 86

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

Steve Carellin pokerinaama pitää Peter Segalin (Anger Management, Aina eka kerta) ohjaamassa Salainen agentti 86 -toimintakomediasa. Elokuva pohjautuu Mel Brooksia ja Buck Henryn kehittämään samannimiseen, 1960-luvulla pyörineeseen tv-sarjaan, joka muistetaan kenkäpuhelimeen puhuvasta agentistaan.

Löysän tarinan puitteet rakentuvat Maxwell Smartin (Carell) ja Agentti 99:n (Anne Hathaway) tavoitteisiin estää terroristiryhmä KAOS:n pahat aiheet. Juonikuviuissa ei ole suurempaa ideaa, vaan ne toimivat syinä siirtymään toimintakohtauksiin ja huolenhoidon.

Elokuvan näyttelijät sopivat rooleihinsa mainiosti ja vakuuttavat komediallisella ajoitusellaan. Pääpari on totisen ilmeeton, ja sivuosien hahmot Alan Arkin ja Dwayne Johnson istuvat osiinsa. Allahteleva käsikirjoitus on valitettavasti venytetty liian pitkäksi ja sisältää tyisiä toimintajaksia, joiden aikana huumori joko väistyy tai tuntuu pakotetulta. Sääli, sillä taitavamman ohjaajan käsissä kerronnan rytmi olisi näyttelijöiden laatutasolla. **5/10**



## Oikeuden kasvat

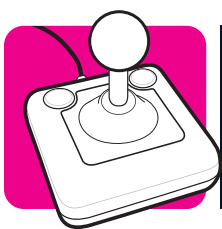
Laji **SEIKKAILU**  
Julkaisu JULKAISTU  
Teksti JOHANNES VALKOLA

Masentavan 88 minuuttia -rikoselokuvan (2007) jälkeen Al Pacino jatkaa käsittämättömästi yhteistyötä ohjaaja Jon Avnetin kanssa. Oikeuden kasvat ei kyseisestä elokuvasta juuri petraa, ja asiasta tekee surullisemman se, että tällä kertaa myös Robert De Niro on mukana nolossa liemessä.

Pacino ja De Niro esittävät new-yorkilaisia etsiviä, jotka jäljittävät oikeuden omiin käsiinsä ottanutta tappajaa. Pian kaikki merkit tutkimuksessa viittaavat rikollisen löytyvän poliisilaitoksen palkkalistoilta.

Vaikka kaksikko ei yllä muistettuihin suoriutuksiin, on elokuvan paras puoli nähdä suuret legendat yhteistyössä ensi kertaa sitten Michael Mannin latauksellisen Heat -ajojahti -elokuvan (1995). Oikeuden kasvat -rikosjännäriä ei voi edes väkisin verrata kyseiseen lajityyppiin mestariteokseen. Päämäärätön ja ennalta arvattava käsikirjoitus yhdessä bluukan ohjauksellisten ratkaisuiden kanssa jättävät katsojannälkäiset nautinnot miniini. Teenäisyys ja yllätyksellisyys leimaavat hutiloitua elokuvaa alusta loppuun. **3/10**





## KIISTATOMAT KANSANSUOSIKIT

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

## TOIMITUS

### Kuukauden pelatuimmat

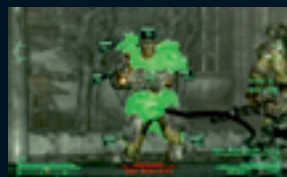
Tässä kuussa toimituksen omista pelikoneista eniten pyörineet pelit



#### SKATE 2

PS3/XBOX 360

Uusi San Vanelona on kiehtonut arvion valmistumisen jälkeenkin. Jyri pelasi ensimmäisen Skaten läpi kaksi kertaa, ja jatko-osan kanssa käynee vähintään samalla tavalla. Pienistä harmituksista huolimatta peli on erinomaista ajanvietettä.



#### FALLOUT 3

PC/PS3/XBOX 360

Jorin jouluna aloittama kahluu ydinpommin runtelemissa maisemissa päättyi tammi-kuun puolella. Fallout 3 imaisi ensimmäisellä kerralla sata tuntia, ja toinen kierros lähti samana yönä. Ensi töikseen rakas pasifisti-päätoimittajanne teki tuppuukylästä tuhkaa ydinlatauksen avulla – ja korkasi kaljan.



#### CRYSIS WARHEAD

PC

Kimmo otti vapaa-ajan pelikseen viime vuoden komeimpiin ja kovimpiin pc-räis-kintoihin lukeutuneen Crysis Warheadin. Crytekin huikea grafiikkateknologia on edelleen Crysis-sarjan lumoavin ominaisuus, mutta löytöy halpishintaisesta jatko-osasta sopivasti adrenaliinipitoista sisältöäkin.



#### HALO WARS

XBOX 360

Kun säteilyn maku katosi kurkusta, päätti Jori pelastaa ihmiskunnan. Ensi kosketus Halo Warsiin, eikä takaisin ollut enää paluuta. Loistava pelimekaniikka ja eepinen meininki viihdyttivät arvon herraa siinä määrin, että työt meinasivat jäädä rästiin. Onneksi peli päättyi ennen painopäivää.



## SUOMI TOP 10 VKO 3-4

1. SINGSTAR ABBA  
PS2/PS3
2. GRAND THEFT AUTO IV  
PC/PS3/XBOX 360
3. GUITAR HERO WORLD TOUR  
PS2/PS3/WII/XBOX 360
4. SINGSTAR SUOMIROCK  
PS2
5. SINGSTAR LEGENDAT  
PS2
6. NHL 09  
PC/PS3/XBOX 360
7. SKATE 2  
PS3/XBOX 360
8. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR  
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
9. WII FIT  
WII
10. LEGO BATMAN  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

## SUOMI TOP 10 VKO 1-2

1. SINGSTAR SUOMIROCK  
PS2
2. GUITAR HERO WORLD TOUR  
PS2/PS3/WII/XBOX 360
3. SINGSTAR ABBA  
PS2/PS3
4. NHL 09  
PS3/XBOX 360
5. GRAND THEFT AUTO IV  
PC/PS3/XBOX 360
6. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR  
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
7. NEED FOR SPEED UNDERCOVER  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
8. LEGO BATMAN  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
9. CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANT  
DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360
10. WII FIT  
WII

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

## JAPANI TOP 10

1. DISSIDIA: FINAL FANTASY  
PSP
2. WHITE KNIGHT CHRONICLES  
PS3
3. KIRBY SUPER STAR ULTRA DELUXE  
DS
4. ANIMAL CROSSING: CITY FOLK  
WII
5. RHYTHM TENGOKU GOLD  
DS
6. WAGAMAMA FASHION: GIRLS MODE  
DS
7. WII FIT  
WII
8. MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G  
PSP
9. MARIO KART WII  
WII
10. MOMOTARO DENSETSU 20TH ANNIVERSARY  
DS

Lähde: Media Create

## USA TOP 10

1. WII PLAY W/REMOTE  
WII
2. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR  
XBOX 360
3. WII FIT W/BALANCE BOARD  
WII
4. MARIO KART WII W/WHEEL  
WII
5. GUITAR HERO WORLD TOUR  
WII
6. GEARS OF WAR 2  
XBOX 360
7. LEFT 4 DEAD  
XBOX 360
8. MARIO KART DS  
DS
9. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR  
PS3
10. ANIMAL CROSSING: CITY FOLK  
WII

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



## ENGLANTI TOP 10

1. WII FIT  
WII
2. WII PLAY  
WII
3. SKATE 2  
XBOX 360
4. MY FITNESS COACH  
WII
5. MARIO KART WII  
WII
6. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR  
XBOX 360
7. PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE  
DS
8. THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST  
XBOX 360
9. DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING  
DS
10. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR  
PS3

Lähde: Chart Track







PELIUUTISIA  
ARTIKKELEJA  
**GRTV**  
ENNAKOITA  
ARVIOITA

Gamereactor on Pohjoismaiden suurin pelilehti.  
Nettisivuiltamme [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi) löydät  
tietoa peleistä, pelaamisesta ja pelibisneksestä.

**BLOGEJA**  
KÄYTTÄJIEN KUVIA  
KESKUSTELUPALSTA

**Game  
reactor**  
[www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)







# LIIDUILLA KARTALLE

Tammikuussa julkaistu kotimainen Crayon Physics Deluxe -piirtopeli voitti viime vuonna Independent Games Festivalin pääpalkinnon. Kimmo jututti pelin tehneen Kloonigamesin perustajaa ja ainoaa työntekijää, Petri Purhoa.

## Kloonigames on monelle uusi nimi. Mikä erottaa sen muista studioista?

– Suurin ero muihin pelitaloihin on se, että Kloonigamesillä on vain yksi vakituinen työntekijä. Pelitalo on ehkä vähän väärä termi, kuvaavampi olisi peliopiskelijayksio.

## Miten pitkään olet tehnyt pelejä ja mistä sait kipinän pelien kehitykseen?

– Innostus lähti pienestä Super Mario Brosista, pelattuani sitä halusin ehdottomasti tehdä omia pelejä. Kloonigamesin pistin pystyyn elokuussa 2006, ja silloin ideana oli, että julkaisen joka kuukausi yhden uuden pelin. Idea pätee edelleen, tosin Crayon Physics Deluxe tuntuu syvän kaiken vapaan ajan, joten en tiedä koska pääsen jatkamaan kuukausittaisia prototyypailuani.

## Crayon Physics Deluxe sai jo prototyypivaiheessa huomattavaa kiinnostusta osakseen. Mistä luulet pelin suosion johtuvan?

– Pelissä on jotain todella maagista, joka tuntuu iskevän aika moneen pelaajaan.

## Minkä koit Crayon Physics Deluxen kehityksessä haastavimmaksi tai palkitsevimmaksi?

– Pelin saamisen valmiiksi. Se oli sekä haastavinta että palkitsevinta koko projektissa.

## Independent Games Festivalin pääpalkinto viime vuodelta oli loistava saavutus. Mikä merkitys voitolla oli Kloonigamesille ja Crayon Physics Deluxelle?

– IGF-voitolla oli aika suuri henkilökohtainen merkitys. Se oli hetki, jolloin sain ylennyksen

Kloonigamesilta ja nostin itseni osa-aikaisesta työntekijästä täyspäiväiseksi työntekijäksi. Osallistuin IGF:iin lähinnä siitä syystä, että ajattelin mahdollisesti pääseväni finaaleihin. Tarkoitukseni oli saada ilmainen lippu Game Developers Conferenceen, jotta pääsisin mukaamaan kavereita. En uskonut, että minulla olisi mitään mahdollisuuksia voittaa pääpalkintoa, koska vastassa oli sellaisia mestariteoksia kuin World of Goo, Audiosurf ja Noitu Love 2.

## Toiko menestys paineita lopullisen pelin suhteen?

– Ei oikeastaan, koska olin sitä mieltä, että tuomarit olivat tehneet laskuvirheen. World of Gooon olisi pitänyt voittaa.

## Crayon Physics Deluxesta on tehty myös iPhone-versio. Miten pc-peli päätyi Applen multimediapuhelimelle?

– Hudson Soft otti yhteyttä ja kysyi, kiinnostaisiko jos he kääntäisivät pelin iPhoneelle. Vastasin myöntävästi, ja he rustasivat portauksen. Itse lähetin vain lähdekoodit.

## Oletko saanut pc-version tiimoilta yhteydenottoja pelikustantajilta? Onko pelin julkaisusta esimerkiksi Steamin kaltaisissa palveluissa neuvoteltu?

– Pelin tiimoilta tuli yllättävän paljon yhteydenottoja. Olin suorastaan hämmästynyt määräästä, mutta tarkoitukseni oli aina tehdä peli indienä, joten hyvin monet pelitalot vetäytyivät kuullessaan ehdot. Steamista en osaa tässä vaiheessa sanoa varmuudella. Asiasta keskustellaan, ja toivottavasti se tulee tapahtumaan. Näkisin mielelläni pelin mahdollisimman

monessa palvelussa ja paikassa.

## Nähdäänkö Crayon Physics Deluxe vielä jossain vaiheessa konsoleilla? Esimerkiksi Wiin tai Nintendo DS:n voisi kuvitella sopivan piirtelyyn.

– Toivottavasti. En ole ihan vakuuttunut Wiin piirto-ominaisuuksista, mutta DS olisi ihan loistava alusta. Valitettavasti se vaatisi työskentelyä jonkun julkaisijan kanssa.

## Kloonigamesin lisäksi muiltakin pieniltä tekijöiltä on viime aikoina tullut hittipelejä, joista voisi nostaa esiin vaikkapa Braidin ja World of Goo. Arvostetaanko ns. indie-pelejä eri tavalla kuin suurella rahalla tehtyjä jättipelejä?

– Vaikea sanoa. Nyt kun on saanut oman pelin ulos, arvostus kaikkia niitä kohtaan, jotka ovat ikinä saaneet mitään ulos ja valmiiksi on noussut huomattavasti.

## Millaiseksi koet yhden-kahden miehen pelistudioiden tulevaisuuden tämän päivän kaupallistuneilla pelimarkkinoilla?

– Yllättävän hyväksi. Yhden-kahden miehen voimin on mahdollista tehdä pelejä, joiden ei tarvitse myydä miljoonia, jotta ne olisivat kannattavia.

## Mihin suuntaan näkisit Kloonigamesin ja oman urasi kehittyvän? Mikä on seuraava haaste?

– Näen selkeästi, että Kloonigamesistä tulee uusi Activision, joka julkaisee joka vuosi uuden Crayon Physicsin. Suurin haaste on keksiä 200 euron muoviohjain, joka on pakko ostaa, jotta peliä voi pelata.

TEHST: Kimmo Pukkila



# LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

## WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

AVAILABLE 20<sup>TH</sup> FEBRUARY



[WWW.DAWNOFWAR2.COM](http://WWW.DAWNOFWAR2.COM)



Warhammer 40,000: Dawn of War II – Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the USA and other countries. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.



Games for Windows **LIVE**