

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Maaliskuu 2009
Numero 14

Game reactor®

Pohjoismaiden suomenkielinen pelilehti

www.gamereactor.fi

PELILEFFAT
MASSIVINEN
ARTIKKELI

MASS EFFECT 2
ENSIMMÄISET KUVAT
JATKO-OSASTA

+ DANTE'S INFERNO
AFRO SAMURAI
SINGULARITY
PROTOTYPE
PATAPON 2
EAT LEAD

* ARVISSA

RESIDENT EVIL 5

KLASSIKKOSARJAN VIIDES OSA
VAIHTAA KAUHUN TOIMINTAAN

TOIMITUS

LUE LISÄÄ TOIMITUKSESTA
www.gamereactor.fi/toimitus

PÄÄKIRJOITUS JORI VIRTANEN / PÄÄTOIMITTAJA



ARVOSANAT, PELIEN VITSAUS

Harva asia on niin leimallista peliarvostelulle kuin arvosanojen merkitys. Tyypillisimmillään pisteet saavat lukijan ohittamaan tekstin lukemisen, mikä mitätöi arvion koko tarkoituksen. Pisteet ovat kuitenkin vain summittainen yhteenvedo, eivätkä mitenkään taianomaisesti paljasta pelin hyviä tai huonoja puolia. Tekstihän se ihmisille kertoo, oliko pelin pelaaminen kivaa ja miksi. Vitosen saanut peli, kuten tässä numerossa esitelty Afro Samurai, voi olla erittäin viihdyttävä kokemus, vaikka tiettyjen puutteiden vuoksi kokonaisarvosana osoittaakin toisaalle. Tämähän ei käy ilmi, ellei arviota lue.

Kun sen tekstin sitten lopulta lukee, on aivan hyväksyttävää olla eri mieltä. Ihmiset tykkäävät eri asioista, joten luonnollisesti arviointiperusteet vaihtelevat ihmisestä toiseen. Arvio onkin aina vain yhden ihmisen näkökulma, yhden ihmisen mielipide. Eihän se kriitikko voi kenenkään muunkaan vinkkelistä asiaa katsoa.

Parhaimmillaan näkökulmat ja mielipide-erot synnyttävät hyvää keskustelua. Pahimmillaan ne tekevät vahinkoa koko pelikulttuurille. Typerän pistesysteemin tuijottaminen on nimittäin pesiytynyt myös pelitaloihin. Firket vahtaavat silmä kovana uuden tuotoksensa saamia tuloksia ja saattavat sen perusteella määrittää pelistudion seuraavan projektin budjetin. Tämä jos mikä on arvosanojen pahin karhunpalvelus pelimaailmalle.

_Jori

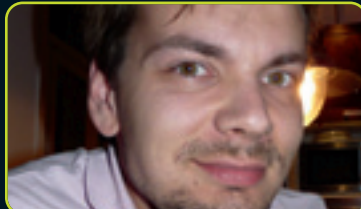
3 KIRJOITTAJAA

01 JUKKA MOILANEN



Yllättävän hektiseksi muodostunut helmikuu uhkasi rajoittaa Jukan peliaikaa ikävästi. Muiden touhujen keskeltä aikaa riitti kuitenkin odotetun Skate 2:n pelaamiseen, ja retrokuume yllätti lähes unohtuneiden klassikkopelien uudelleenlämmittelyn muodossa.

02 JUHO KUORIKOSKI



Juhon helmikuu kului rattoisissa merkeissä. Suurimmat odotukset kohdistuivat 50 Centin räiskyttelyspektaakkeliin, jota kuitenkin posti-Kusti ei koskaan polkaissut perille asti. Onneksi World of Goo saapui pelastamaan pelittömän kuukauden. Kukahan kuittaisi Juhon univelat?

03 MATTI ISOTALO



Matille kuuluu tällä hetkellä Pahaa. Mutta Paha on saanut alkunsa Iiasta Hyvästä, sillä ongelmana on Joulunjälkeinen Peliähkysyndrooma. Pirunmoinen läjä mielenkiintoisia pelejä jäi joko omalle tai kaupan hyllylle odottelemaan aloitamista. Kesällä sitten...

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

TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi)

VASTUUHENKILÖ Jori Virtanen

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jori Virtanen, Jyri Paavilainen

AVUSTAJAT

Kimmo Pukkila, 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

ILMESTYMISSÄÄLÄ 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 Forslund, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Love Bolin, Jonas Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronsjoe

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 #14 maalikuu 2009

ENNAKOSSA

- 20 Wolfenstein
- 21 Age of Pirates 2
- 22 Singularity
- 22 Sacred 2
- 23 Prototype
- 23 Empire: Total War

ARVIOSSA

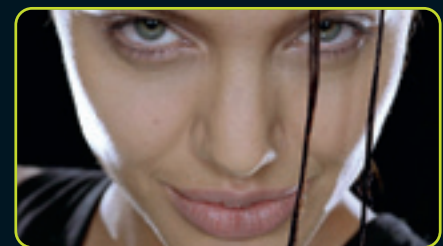
- 26 Resident Evil 5
- 28 Eat Lead
- 30 Afro Samurai
- 32 Patapon 2
- 33 Castlevania: Order of Ecclesia
- 33 Chrono Trigger DS
- 34 GTA IV: The Lost and Damned
- 36 Disgaea 3
- 38 Sim Animals

VAKIOPALSTAT

- 4 Julkistuksia
- 5 Ilmoituksia
- 8 GRTV
- 10 Vekottimet
- 11 Nippon
- 40 Ladattavat
- 42 Retropeli
- 43 DVD
- 44 Päiväkirja
- 44 Blu-ray
- 45 Pelihahmo
- 46 Listat



23 ESITTELYSSÄ PROTOTYPE



12 PELIELOKUVIEN HISTORIA



26 ARVIOSSA RESIDENT EVIL 5



32 ARVIOSSA PATAPON 2

LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR



AVAILABLE 20TH FEBRUARY



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, slogans, names, creatures, faces and face 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**



JULKISTUKSIA

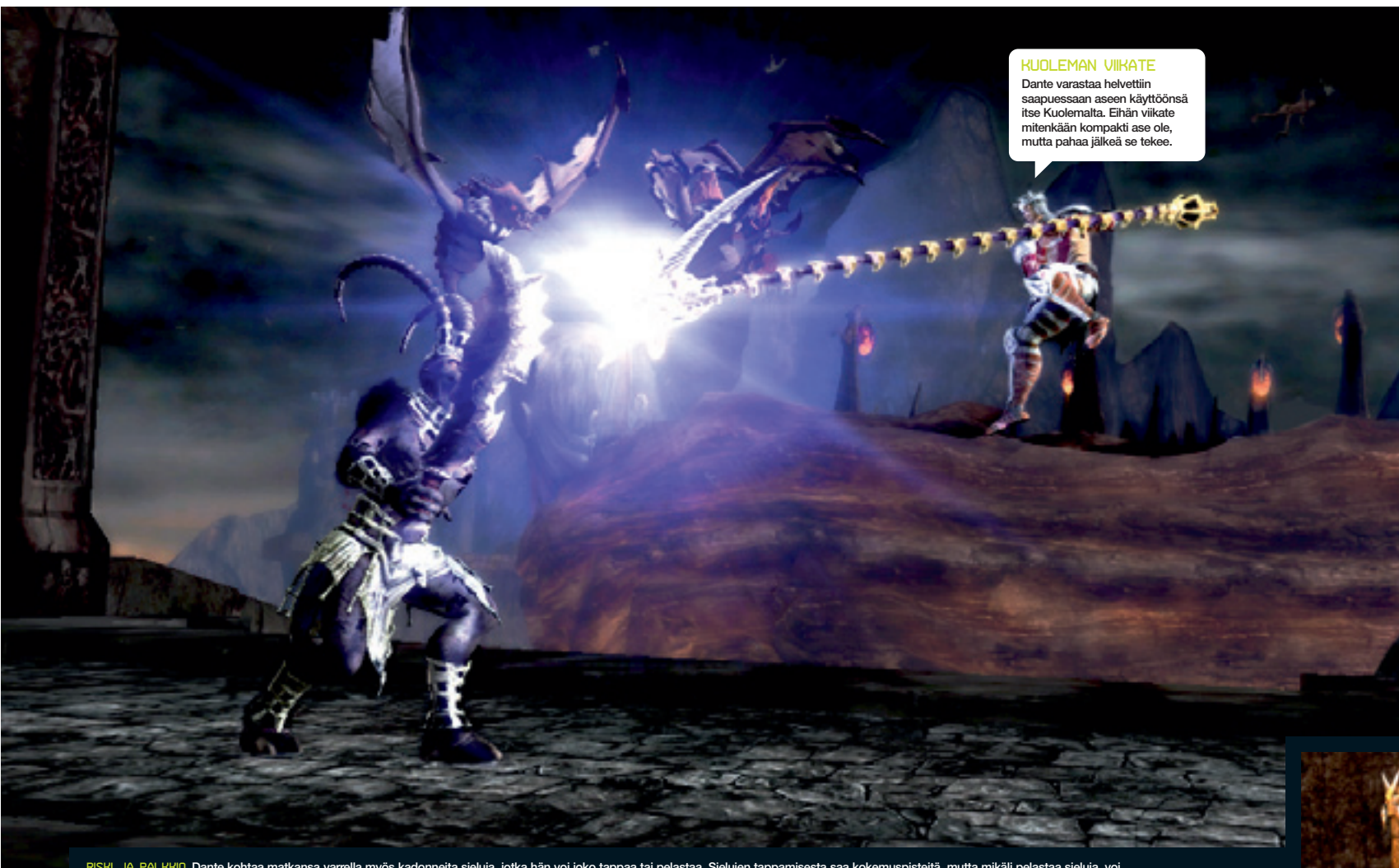
Little Big Planet myös PSP:lle

Sony on ilmoittanut julkaisevansa Little Big Planetin PSP-version. Herttaisen ja suosittu PS3-tasohyppely-pelin kannettavasta versiosta on huhuttu jo pitkään. Pelin ominaisuuksista ei tiedetä vielä mitään, mutta peli julkaistaan vielä vuoden 2009 aikana.



Moottorimyrsky PSP:lle

Sony on ilmoittanut kaahailusarja Motorstormin saavan jatkoa PSP-käsi-konsolilla. Mikäli Motorstorm: Arctic Edge -pelin nimestä voi päätellä jotain, sijoittuvat kaahailukisat tällä kertaa hyisiin olosuhteisiin. Kannettava versio Motorstormista julkaistaan tämän vuoden aikana.



KUOLEMAN VIIKATE

Dante varastaa helvettiin saapuessaan aseensa käyttöönsä itse Kuolemalta. Eihän viikate mitenkään kompakti ase ole, mutta pahaa jälkeä se tekee.

RISKI JA PALKKIO Dante kohtaa matkansa varella myös kadonneita sieluja, jotka hän voi joko tappaa tai pelastaa. Sielujen tappamisesta saa kokemuspisteitä, mutta mikäli pelastaa sieluja, voi kentän lopuksi yrittää saada enemmän kokemusta päihittämällä avautuvan haasteen. Mitä enemmän sieluja pelastaa, sitä vaikeampi haaste tulee eteen.

DANTE'S INFERNO

EA haastaa God of Warin ja komentaa pelaajat alimpaan helvettiin

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

Jos pelin mainoslause on "painu helvettiin", on jotain tehty oikein. EA:n God of War -haastaja Dante's Inferno kuljettaa pelaajat läpi helvetin sellaisena kuin runoilija Dante Alighieri sen 1300-luvulla kuvaili Jumalaisessa näytelmässään.

Tuottaja ja suunnittelija Jonathan Knightin mukaan idea 700 vuotta vanhan runon käyttämiseen syntyi luonnostaan.

"Melko aikaisessa vaiheessa projektia huomasimme, ettei meidän tarvinnut keksiä Helvettiä uudestaan. Kävimme läpi Danten runoa ja pohdimme, millainen helvetti voisi olla. Dante kuvasi alamaailman suorastaan kiehtovan tarkasti, ja oli liian vaikeaa päättää, mitä kohtia runosta lainaisimme, joten

päätimme käyttää sitä kokonaan."

Dante's Infernossa itse Saatana on vienyt Danten ainoan rakkauden, Beatricen, mukanaan helvettiin. Koska Dante on kova jätkä,

"Oli liian vaikeaa päättää, mitä kohtia Danten runosta lainaisimme, joten päätimme käyttää sitä kokonaan"

eikä kovat jätkät siedä pottuulia edes Saatanalta, Dante suuntaa kohti alamaailmaa aikeanaan näyttää Beelsebubille närhen munat.

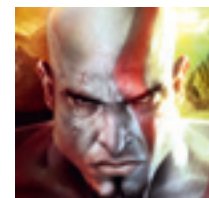
Alamaailmaan saapuessaan Dante kohtaa Kuoleman ja eepisen taistelun jälkeen varastaa tämän viikatteen. Dantella on mukanaan myös

risti, joka ymmärrettävästi ei ole helvetin olen-tojen mieleen. Risti tarjoaa Dantelle suojaa ja erikoisvoimia.

Pelin Dante on huomattavasti kättyisempi

kuin Jumalaisen näytelmän vastineensa, mikä lienee ymmärrettävää. Saatanan haastaminen on epäilemättä stressaavaa puuhaa. Dante's Inferno julkaistaan vielä tämän vuoden aikana. Odotamme innolla.

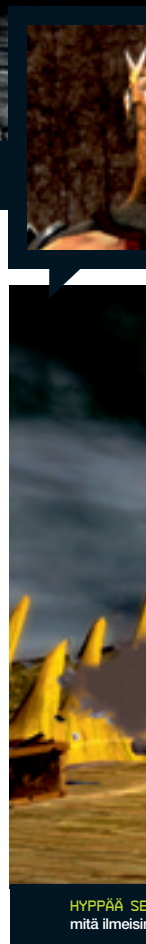
_Jyri Paavilainen



1 FAHTA

HRATOHSEN HAASTAJA

Hack-and-slash-toimintapelejä on viime vuosina hallinnut itsevaltaisesti sodan jumala Kratos. Tässä numerossa arvioitava Afro Samurai ei aivan God of War -sarjan tasolle yllä, eikä viime vuonna julkaistu Too Human ollut sekään kovin erikoinen peli. God of War 3 siintää jo horisontissa, mutta onko Dante's Infernosta haastamaan vihaista Kratosta?



HYPPÄÄ SE
mitä ilmeisi

Dead Space Wiille jouluksi

Viime vuoden parhaimmistoon kuulunut Dead Space -kauhupeli saa jatkoa Wiillä. Dead Space: Extraction -niminen peli sijoittuu ajallisesti ennen alkuperäistä Dead Spacea. Wii-versio ei ole tehokonsoliversioiden tapaan selviytymiskauhupeli, vaan raitteilla liikkuva valopistoolipeli.



Lost Planet 2 vahvistettu

Capcom on vahvistanut, että jääplaneetalla sijoittuva Lost Planet Extreme Condition -räiskintäpeli saa jatkoa. Kakkososan julkistusvideossa näytettiin lumen ja jään lisäksi avovettä, sohjoa ja viidakoita sekä entistä isompia jättirobotteja. Peli tulee näillä näkymin vain Xbox 360:lle.

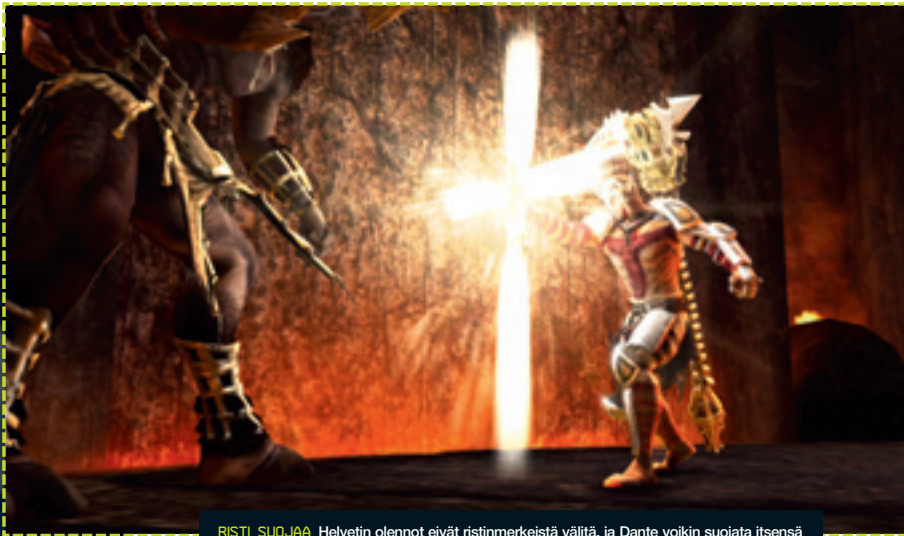


Dead to Rightsista uusioversio

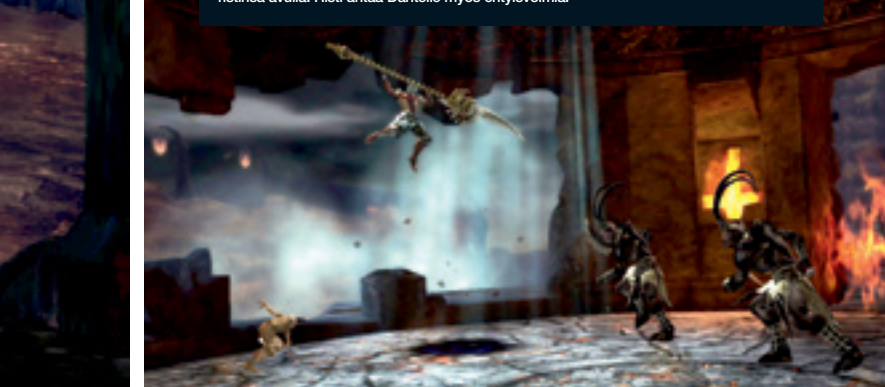
Namco Bandai työstää uutta Dead to Rights -räiskintää. Dead to Rights: Retribution on Namcon mukaan " kypsä neo-noir-dekkaritarina", jossa on "inno-vatiivinen ohjaus". Peliä kehittää Volatile Games, ja se julkaistaan vielä vuoden 2009 aikana.

Rock Band Unplugged PSP:lle

Harmonix on ilmoittanut tuovansa suosittuun musiikkipeli Rock Bandin Sony'n käsikonsolille. Nimellä Rock Band Unplugged kulkevan musiikkipelin julkaisu-aikataulua ei vielä tiedetä, mutta peli muistuttaa Harmonixin aiempia Amplitude ja Frequency -pelejä.



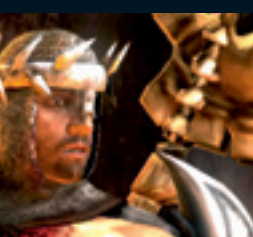
RISTI SUOJAA Helvetin olennot eivät ristinmerkeistä välitä, ja Dante voikin suojata itsensä ristinä avulla. Risti antaa Dantelle myös erityisvoimia.



YHDEKSÄN PIIRIÄ

Danten Jumalainen näytelmä on tunnetuin italialaisteos

Dante Alighierin Jumalainen näytelmä (Divina Commedia) on kirjoitettu vuosien 1308 ja 1321 välillä. Tämä eepinen runo jakautuu kolmeen osaan: helvettiin (Inferno), Kiirastuleen (Purgatorio) ja paratiisiin (Paradiso). Inferno on näistä osista kaikista tunnetuin. Divina Commedia käännettiin suomeksi vuonna 1912, ja kirjan tunnetuin lainaus on helvetin porttien yläpuolelle kirjoitettu lause "Ken tästä käy, saa kaiken toivon heittää". Danten helvetissä on yhdeksän piiriä, joista alimmassa majoilee itse Saatana.



HLÄÄN Dante voi ottaa alleen myös helvetin olentoja, jotka tekevät huomattavan rumaa jälkeä vihollismassoista. Vaikka helvetissä mmn on kuuma jo luonnostaan, tekee tultasyöksevän hirviön hönkäys alamaailman asukeillekin höpöä.

ILMOITUKSIA

WOW-POMO UUTEEN PROJEKTIIN

World of Warcraft on kiistatta maailman suosituin verkkoroolipeli. Kuten kaikilla peleillä, myös WoW:lla on rajallisesti tilaa kehittyä. Tämän vuoksi reilut kuusi vuotta pelin toisena pääsuunnittelijana ollut Jeffrey Kaplan siirtyy uuden MMORPG:n kehittelyyn. Projektista ei ole hiiskuttu sen enempää, mutta ottaen huomioon WoW:n menestyksen ja siitä saadun suunnittelukokemuksen, Blizzardin uutukaista ei voi kuin odottaa kielii pitkällä.

BRAID VIIMEIN MYÖS PC:LE

Yksi viime vuoden parhaista peleistä, ajankulun manipuloinnilla leikkivän pulmapelin ja tasoloikinnan yhdistelmä Braid, tulee viimein myös pc-pelaajien ulottuville. Peliä kehittänyt Jonathan Blow on ilmoittanut, että peli julkaistaan Steam-latauspalvelussa 31. maaliskuuta 15 dollarin hintaan.

METAL GEAR ONLINE LAAJENE

Maineikas verkkomoninipeli Metal Gear Online laajenee maaliskuussa. SCENE Expansion -paketti sisältää niin karttoja, hahmoja, varusteita kuin muutaman yllä-rinkin. Hyvällä on kuitenkin hintansa, sillä SCENE Expansion Pack ei suinkaan ole ilmainen. Ennakkoostajia kuitenkin johdetaan hahmon kypäräksi kelpaavalla pahvilaatikolla.

PSN-KÄYTTÄJIÄ 20 MILJOONAA

Vaikka jotkut tahot niin sanovatkin, Playstation 3 on käyttäjämäärien perusteella kaikkea muuta kuin kuolemassa oleva laite. Playstation Network -palveluun rekisteröityjen nimien määrä ohitti merkittävän merkkipäälun, 20 miljoonan käyttäjän rajan. Viime vuoden alussa PSN-käyttäjää oli vain viisi miljoonaa. Luku on siis nelinkertaistunut vuodessa.

VIDEOPELIRAAPUTTELUA LEVYSOITINOHJAIMELLA

Activision ehkä suunnittelee DJ Hero -peliä, mutta vinylinvinvuttajia mahtuu markkinoille enemmänkin. 7 Studiosin Scratch: The Ultimate DJ -peli sisältää 60 alkuperäisräitää muun muassa Beastie Boysilta ja Run DMC:ltä. Peliin mukana tulee Numarkin valmistama levysoitinohjain, joten ainakaan ohjaimen heikkoon laatuun homma ei kaadu. Raaputtelu alkaa kesäkuussa.

AGE OF CONANIN AHDINKO SYVENEE

Norjalaisen Age of Conan: Hyborian Adventures -nettiroolipelin tulevaisuus on jälleen asetettu kyseenalaiseksi. Tuoreimpien arvioiden mukaan pelin pelaajamäärät ovat vajonneet jo alle 100 000:n, mikä painoi pelistä vastaan Funcomin tuloksen yli 23 miljoonaa dollaria tappiolla viimeisen vuosineljänneksen aikana. Vuosi sitten pc:lle julkaistu nettiroolipeli sai ilmestyessään kohtuullisen hyvän vastaanoton, ja pelaajamäärät nousivat nopeasti miljoonan tuntumaan. Peli ei ole kuitenkaan onnistunut hankkimaan kestävää suosiota nettipelimarkkinoita dominoivan World of Warcraftin tavoin.

FINAL FANTASY SIIRTYY, EI SIIRRY, SIIRTYY, EI SIIRRY...

Square Enix pähkääli helmikuussa, aiheuttaako Dragon Quest IX:n julkaisun siirtyminen maaliskuuta heinäkuulle toimia Final Fantasy XIII:n julkaisun suhteen. Square Enixin johtaja Yoichi Wada ehti jo varoitella pelaajia mahdollisesta myöhästyksestä, mutta kaikiksi onneksi pelin ohjaaja kertoi pelin kehityksen olevan aikataulussa Japanin julkaisua silmällä pitäen. Eurooppaan peliä voidaan joka tapauksessa odottaa vasta vuonna 2010.

NINTENDO DSi EUROOPPAAN HUHTIKUUN 3.

Kannettavasta konsolista jo kolmas laiteversio

Nintendo on ilmoittanut, että DSi-käsi-konsolin kolmas laitepäivitys julkaistaan Euroopassa huhtikuun kolmantena päivänä. DSi-nimellä kulkeva käsi-konsoli muistuttaa ulkoasultaan DS Lite -versiota, mutta pieniä eroavaisuuksia löytyy.

DSi-konsolista on poistettu GBA-peleille tarkoitettu korttipaikka. Näin ollen DSi on tarkoitettu vain DS-pelien peläämiseen. Valitettavasti tämä tarkoittaa myös sitä, että esimerkiksi DS:n Guitar Hero -pelit eivät toimi DSi:llä. GBA-paikan poistaminen tarkoittaa kuitenkin sitä, että DSi on vielä DS Liteäkin ohuempi. Lisäksi virtakytkin ja äänen voimakkuuden säädön napit on siirretty kannen sisäpuolelle.

Fyysisten pelin lisäksi DSi:n sisäinen muisti mahdollistaa pelien lataamisen DSi Shopista. DSiWare-palveluun on tulossa pelien lisäksi myös hyötyohjelmia, joten Nintendo yrittää kehittää DS:stä yhä monipuolisempaa taskulaitetta. Lisätietoja DSiWare-julkaisutarjonnasta saadaan lähempänä huhtikuuta.

DSi osaa toistaa AAC-muotoisia musiikkitiedostoja, ja konsolin SD-muistikorttipaikka tarjoaa lisää säilytystilaa.

DSi:ssä on kaksi VGA-tasosta kame-
raa, yksi kannessa ja yksi sisäpuolella. Toistaiseksi ei ole tiedossa, käyttävätkö tulevat DSi-pelit kameroita, mutta olisi yllätys, mikäli näin ei kävisi.

DSi:n Suomen julkaisuuhinoittelusta ei ole vielä tietoa, mutta Yhdysvalloissa konsoli maksaa 170 dollaria ja Britanniassa 150 puntaa. Lopullinen hinta asettunee välille 159-169 euroa.

_Jyri Paavilainen





UUSI PSP TULOSSA?

Projektinimi PSP-4000 uudistaa laitetta merkittävästi

Useampikin luotettava lähde on väittänyt, että Sonyn kannettava pelikonsoli, Playstation Portable vedettäisiin täysin uusiksi. Toistaiseksi häveli pysyttelee kiltisti vahvistamattomana huhuna, mutta kun riittävän moni taho tuntuu tietävän asiasta jotain, tarinoissa saattaa olla jotain perääkin.

Huhuilla on kaksi yhteistä piirrettä. Tärkein näistä on UMD-levyjen hylkääminen. Laitte siis jättäisi kömpelöt levyt taakseen ja siirtyisi täysin muistikorttiin ja niille ladattavan sisällön varaan. Tälläkin hetkellä Playstation Storesta voi ostaa PSP:lle pelejä, jotka ladataan muistikortille ja tökätään käsi-konsoliin kiinni. UMD-levyttömyys olisi tälle vain looginen jatko, sillä Sonyhan saisi silloin isomman siivun peliensä tuotoista, kun välikäsille ei tarvitsisi maksaa mitään.

Ollakseen muodikas ja trenditietoinen PSP-4000 kokee taatusti kasvojenkohotuksen. Toinen uuden laitteen ympärillä pyörivä, sangen sinnikäs huhu onkin liukunäyttö, joka kätkeisi taakseen konsolin tarvitsemat painikkeet.

Mikään tästä ei kuitenkaan ole varmaa. Pelimaailma tykkää spekuloida asioilla, joita ei ole vahvistettu tai kielletty. Juuri saamme tiedon mukaan pelillehti Gamereactorin sortuu samaan, kunhan riittävän moni lähde lähtee hypeen mukaan.

_Jori Virtanen



KONSEPTITAIDETTA Mass Effect 2:n sisältö on tarkoin varjeltu salaisuus. Julkaistut kaksi konseptikuvaa ovat eittämättä nättejä, mutteivät tietenkään paljasta mitään.

MASS EFFECT 2

Toissavuoden parhaisiin roolipeleihin kuulunut scifi-seikkailu saa odotettua jatkoa

Laitte PC/XBOX 360 Kehittäjä BIOWARE Julkaisija EA Laji ROOLIPELI Julkaisu 2009

Run komentaja Shepard pelasti galaksin muinaiselta voimalta ja sitä myöten täydeltä tuholta, moni planeetta huokaisi helpotuksesta. Kenties nyt olisi aikaa rakentaa runnotut kaupungit uudelleen ja ojentaa käsi vanhoille vihollisille?

Toisin käy, sillä komentaja Shepard ei ole enää keskuudessamme. Helmikuun lopussa julkaistu videopätkä näyttää, kuinka Shepardin panssari on päätenyt joukkomielen tavoin toimivien Geth-koneiden käsiin. Koska Spectren agentti ei luovuta aseitaan tai panssariaan noin vain, voidaan hyvällä syyllä olettaa Shepardin kuolleen. Vai onko toivo sittenkään menetetty?

BioWaren moniulotteinen ja sisältörikas roolipeli Mass Effect saa kuin saakin jatkoa. Trilogiaksi kaavailun sarjan toinen osa jatkaa

tarinaa siitä, mihin ykkösosa päättyi. Juonesta ei ole vielä hiiskuttu mitään, mutta pelaajia kehoitetaan pitämään ykkösen pelitalennukset edelleen tallessa. Mass Effect 2:n on tarkoitus olla oma itsenäinen kokonaisuutensa, mutta myös osa jatkumoa. Ykkösosassa tehdyt päätökset vaikuttavat kakkososan tapahtumiin – solmitut ystä-

Mass Effect 2:n on tarkoitus olla oma itsenäinen kokonaisuutensa, mutta samalla osa jatkumoa

vyydet, hankitut vihamiehet ja diplomaattiset palvelukset muistetaan edelleen.

Tämä lienee pelihistorian ensimmäinen kerta, kun pelaajan tekojen merkitys yltää pelistä toiseen. Se itsessään on hyvä syy

pelata ykkösosaa läpi, erinomaisesta tarinasta ja toteutuksesta puhumattakaan. Toki uudenkin hahmon voi tehdä. Tällöin pelaajalle valotetaan, mitä on tapahtunut ja missä mennään.

Ensi vuoden alussa julkaistava Mass Effect 2 ilmestyy ainakin Xbox 360:lle ja mitä todennäköisimmin myös Windowsille. Nyt kun lisenssi ei ole enää Microsoftin hallussa,

Playstation 3 -versiokin on mahdollinen. Pelin julkaisijan, Electronic Artsin nokkamies John Riccietello ei tyrmännyt mahdollista PS3 -painosta, muttei myöskään vahvistanut sitä.

_Jori Virtanen





TUIMAA PUJOTTELUA Bowser tietää, että olympiakullasta kisailu on vakavaa puuhaa. Lankut jalassa ei virmistellä.

MARIO & SONIC HANGILLA

Putkimies ja vauhtisiili kisailevat myös Vancouverin olympialaisissa

Nintendo ja Sega ovat julkistaneet uuden Marion ja Sonicin yhteispelin. Vanhat veriviholliset liittoutuivat kisailemaan erinäisissä lajeissa Pekingin kesäolympialaisten puolivirallisessa pelissä. Wiille ja DS:lle julkaistu peli oli menestys, ja nyt yli kymmenen miljoonaa kappaletta myyneelle pelille seuraa jatkoa.

Pelimaailman legendaarisimmat sankarit kohtaavat tällä kertaa vuoden 2010 talviolympialaisten isäntänä toimivassa Kanadan Vancouverissa.

Pelimaailman legendat kohtaavat toisensa tällä kertaa Vancouverissa

Lajivalikoima kattaneen talviolympialaisten tarjonnan melko tarkasti, joskin toistaiseksi lajeista on julkaistettu vain pujottelu ja pikaluistelu.

Peliä kehittää Sega, ja kehitystä vahtii Marion isä, Nintendon Shigeru Miyamoto.

Ensimmäinen peli oli positiivinen yllätys, eikä pelimekaniikka rajoittunut pelkästään Wii-ohjaimen heilutteluun. Tällä kertaa Wii-version luvataan tukevan myös Wiin tasapainolautaa, joten lajikirjo lienee entistä kattavampi. Jos mukana ei ole curlingia, nousee ainakin tämä pelitoimittaja barrikadeille. Peli julkaistaan Wiille ja Nintendo DS:lle vuoden 2009 loppupuolella.

_Jyri Paavilainen



PELIALALTA

ENSEMBLE STUDIOJEN TUHKISTA KAKSI PELITALOA

Strategiapeliosaamisellaan vakuuttanut Ensemble Studios ehkä lakkautettiin, mutta se ei ole lorun loppu. Halo Warsin valmistuksen jälkeen puretun studion jäänteistä syntyi kaksi kovan luokan pelitaloa.

Ensemblessä vahvasti vaikuttanut Tony Goodman vei vajaat 50 studion osajaa uusille urille ja perusti Robot Entertainment -studion. Puljulla on heti iso urakka edessään, sillä Goodman ilmoitti Robotin solmineen sopimuksen Microsoftin kanssa lisäsisällön tuottamisesta niin Age of Empires -sarjalle kuin Halo Warsillekin. Tämän lisäksi studio kehittää myös täysin uutta nimikettä.

Bonfire Studios on toinen Ensemblen tuhkista esiin leimahtanut pelitalo. 35 entistä työntekijää värvännyt firma työstää verkkosivujensa mukaan "nopeaa, hauskaa ja koukuttavaa" peliä. Lisätietoja saadaan tulevien kuukausien aikana.

KALIFORNIA HYLKÄSI KOHUTUN PELILAIN

Jo kertaalleen hylätty aloite pelien myyntiä rajoittavasta laista tyrmättiin Kaliforniassa toistamiseen. Säädöksen tarkoitus oli estää sellaisten pelien myyntiä ja vuokraus alaikäiselle, jotka ovat "yhteiskuntaa loukkaavia" tai "poikkeuksellisen törkeitä, julmia tai moraalittomia." Tuomarin mielestä aloite kuitenkin "käytti liian laajoja määrittelyjä" ja oli "tarpeettoman rajoittava," ja se "...on perustuslain vastainen yrittäessään rajoittaa perustuslain ensimmäisen lisäyksen tuomaa sananvapautta." Kun osavaltio senaattori Schwarzeneggerin johdolla ei kyennyt todistamaan lain auttavan alaikäisten moraalisen selkärangan kasvamista, aloite hylättiin.

PELAAJAT HALUAVAT PELINSÄ LEVYLLÄ

Erialaisten latauspalvelujen yleistymisestä huolimatta valtaosa pelaajista haluaa pelinsä edelleen konkreettisena. Yhdysvaltain pelimyyntijä seuraavan NPD:n analytiikka Anita Frazierin mukaan jopa 75 prosenttia pelaajista ostaa mieluummin pelinsä levyllä kuin ladattavana. 58 prosenttia pelaajista ei ole koskaan ostanut ladattavaa peliä.

Huomioitavaa on kuitenkin se, että 77 prosenttia ladattavia pelejä ostaneista pelaajista piti latausversiota aivan yhtä hyvänä kuin fyysisistä kappaleista. Lisäksi 65 prosenttia NPD:n kyselyyn osallistuneista pelaajista harkitsi ladattavien pelien ostamista, jos ne olisivat levymuotoista peliä edullisempia.

INTERNET

UUTISIA - GAMEREACTOR.FI

PÄIVITTÄISIÄ UUTISIA

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

GRTV-VIDEOITA

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

KESKUSTELUFOORUMI

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

SITAATTI



"Halo 3: ODST kuvaa peliä mielestämme paremmin kuin Halo: Recon."

Bungien **Ryan Crosby** olettaa, että kaikki tietävät, mitä ODST tarkoittaa.

TAANTUMA ISKI MYÖS PELIALAAN

Yrityksille miljarditappiot vain puolessa vuodessa

Kukaan meistä tuskin kehtaa väittää, etteikö pelitarjonnan osalta loppuvuosi olisi ollut maukas? Leijonanosaa niin pelialan julkaisijoista, kehittäjistä kuin pelimedioistakin sai kuitenkin tuntea nahoissaan, kuinka viime vuoden loppupuolella iskenyt talousromahdus vavisutti finansseja kautta maailman.

Paradoksaalista kyllä, pelien myynti oli kasvanut merkittävästi. Se ei kuitenkaan riittänyt, vaan se loppullinen, pakkaselle päättynyt tulos on se ratkaiseva rasti. Useimmille pelialan yrityksille loppuvuoden tulos puhui kuin karua kieltä: jotenkin ne tilikirjat on tasattava, mikä tiesi kehittäjille olevien pelien hyllyttämistä, henkilöstön irtisanomista sekä jopa studioiden sulkemista.

Tappiot eivät ole mitenkään pieniä. Pelijätti Electronic Arts kärsi 641 miljoonan dollarin menetykset joulua edeltävänä vuosineljänneksenä ja irtisanoi reilut tuhat työntekijäänsä. Pahasti velkaantunut veteraanijulkaisija Midway puolestaan käänsi kuppinsa nurin ja myi itsensä sekä velkansa 100000 dollarilla. Ei, luvusta ei puutu nollia. THQ taasen kärsi 192 miljoonan murheet ja leikkasi neljänneksen työvoimastaan. Activision-Blizzard, joka piti kärkisijoja niin konsoleilla kuin PC:lläkin, kärvisteli 72 miljoonan taalan edestä.

Tällä hetkellä tilanne tuntuu tasaantuneen, ja tilivuoden päättyminen maaliskuuhun on tietynlainen helpotus. Toivottavasti alkaneesta vuodesta tulee peliteollisuudelle armeliaampi.

_Jori Virtanen



KUUKAUDEN KUUMIN

50 Centin toinen videopeli ei voi olla ainakaan huonompi kuin ensimmäinen

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Maailman rankin videopeli-räppäri iskee jälleen

Joillekin yhdistelmä 50 Cent + videopeli on yhtä houkuttelevaa kuin Uwe Bollin leffamaraton, etenkin ensimmäisen pelin murska-arvioiden jälkeen. Pelin ensimmäinen traileri vakuutti kuitenkin GRTV-toimituksen. Fiddy kaahaa ensin viiden äijän yli, laukoo napin otsaan kymmenelle lisää, kaappaa helikopterin ja lahtaa joukon vihollisia konekiväärillä ja rysäyttää helikopterin viimeisen hengissä olevan vihollisen päälle. Kaikki tämä 20 sekunnin sisään. Kormia? Todella, mutta myös itseironisen humoristista. Tanskan toimituksen Thomas Blichfeldt on pelannut pelin läpi, ja suosittelemme videoarvion katsomista kaikille, jotka tykkäävät 90-luvun hassutelmamachiolista.



HAASTATTELU

JUST CAUSE 2

Ruotsalainen kehittäjä Avalanche on työstanty Just Cause 2 -toimintapeliä jo jonkin aikaa, ja kävimme katsomassa, miltä peli näyttää. Tuloksena oli sarja hyviä haastatteluja muun muassa pääsuunnittelijan ja äänisuunnittelijan kanssa. Jos pidit ensimmäisen Just Causen valtavasta vapaasta maailmasta ja värikkästä ulkoosusta, sinun ei kannata missata näitä haastatteluja!



VIDEOARVIO

RESIDENT EVIL 5

Resident Evil -sarjan viidennen osan demo on ollut hyvin suosittu, ja jopa neljä miljoonaa pelaajaa on kokeillut, miltä Capcomin uusin peli tuntuu. Emme malta odottaa, että saamme lopullisen pelin käsimme. Kun niin käy, laitamme (pari päivää pelattuamme, tietenkin) videoarvion esille, jotta kaikki näkevät, minkälainen peli todella on. Älä missaa GRTV-videoarviota!



SESIAALI

HUUTIHUUN PELIT

Maaliskuusta eteenpäin GRTV tarjoaa pelaajille kuukausittaisen katsauksen tuleviin peleihin. Jos pelien julkaisupäivät eivät millään tunnu jäävän mieleen, suuntaa GRTV-sivuille ja katso seuraavan kuun spesiaali. Äläkä unohda videoita katsellessasi antaa rakentavaa kritiikkiä, jotta saamme tehtyä ohjelmistamme entistäkin parempia.

PIINAPENKKI

Kiusaamme kuukausittain GRTV-väkeä kiperillä kysymyksillä



ANDREAS HUID

Leikkaus / Kamera / Ohjaus

Mikä on paras GRTV-muistosi? Ehdottomasti ravintolareissu E3-messujen aikaan Los Angelesissa. Tainaani liittyy Ritz-hotelli, limusiineja, kobe-pihvi, laittomat reggae-bileet, kaappaus mustaan city-maasturiin ja pelastuminen kiitos venäläisen taksikuskin. **Tarvitaanko GRTV:ssä työskentelyyn erikoisgeenit?** Kyllä, se on osa työn perusvaatimuksia. **Millainen on unelmaohjelmasi GRTV:ssä?** Kahden tunnin spesiaali, jossa Benke arvioi kaikki omistamansa Phantasy Star -sarjan pelit. Thomas Blichfeldt ja Petter Mårtensson voisivat olla mukana pilkkaamassa Benken fanipoikameininkiä.

2 TUNTIA PELIKUVAA WOW!

BAM HOITAA EPÄKIITOLLISEN TYÖN

GRTV:n videoarvion kestävät yleensä viidestä kymmeneen minuuttia, ja Bam saa kyseenalaisen kunnian pelata ja nauhoittaa arvioissa käytetyn pelikuvan. Keskimäärin kahden tunnin rankasta työstä näkyy lopullisessa arviossa vain murto-osa.



KRONIKKA

Andreas kertoo GRTV-toimituksen arjesta



MAAILMANMATHKAJAT

Vuoden ensimmäiset messut hämmöttävät horisontissa

Maaliskuu lähestyy kovaa vauhtia, ja se tarkoittaa myös vuoden ensimmäisiä pelimessuja. Game Developers Conference, tai lyhyesti GDC, järjestetään San Franciscossa.

GDC on nimensä mukaisesti suunnattu pelien kehittäjille, ja messujen aikana järjestetäänkin lukuisia luentoja. Puhujina on yleensä pelialan isoja nimiä, jotka jakavat omia kokemuksiaan pelien tekemisestä. Viime vuosina messuille on kuitenkin hakeutunut yhä enemmän myös median edustajia, jotka yrittävät saada mahdollisimman paljon hyviä haastatteluja ja lisätietoja tulevista peleistä. Me emme ole poikkeus.

Haastattelujen lisäksi tarjoamme GDC:stä blogeja, uutisia, julkistuksia ja trailereita heti, kun ne on julkaistu.

Aloimme myös tehdä GRTV News -lähetystä. Joka viikon päätteeksi tiivistämme pelialan tärkeimmät tapahtumat yhteen lähetykseen. Jos et ehti seurata pelialan tapahtumia jatkuvasti, tämä on hyvä tapa pysyä kärryillä siitä, mitä pelien maailmassa on kuluneen viikon aikana tapahtunut. Muista siis käydä kurkkaamassa GRTV-sivua joka perjantai.

Tarjoamme luonnollisesti myös trailereita ja haastatteluja päivittäin! Nähdään saitilla!
_GRTV-toimitus



PERUSTIEDOT

Nimi **SONIC THE HEDGEHOG**
 Pituus **125 CM**
 Paino **43 KG**
 Ammatti **MAAILMAN-
 PELASTAJA**
 Erikoisaaminen **VAUHTI**
 Tuttu **HUUUUU VLEIS-
 SIUISTYHSEEN**

PROFIILI: SONIC

Putkimies hyytyy jo lähtötelineisiin, kun vauhtisiilistä näkyy vain perävalot

SAIRRRRRRAAAAAAAAAAN NOPEE!

Jos peliharrastajaa käsketään nimeämään Super Marion ohella toinen tunnettu pelimaskotti, lähes poikkeuksetta kunnian saa Segan sininen vauhtisiili.

Sonicin tarina sai alkunsa vuonna 1991, kun firman aikaisempi maskotti, Alex Kidd, passitettiin ennenaikaiseen eläkeputkeen. Ruudulle kurvasi sininen, ääntä nopeammin viilettävä vauhtisukkula, ja ensimmäistä kertaa Nintendon pulskalle putkimiehelle oli ilmestynyt varteenotettava vastustaja.

Sonic Teamin debyyttiloikinta osui kirjaimellisesti kultasuoneen ja tarjosi vatsan täydeltä toimivaa loikkanirvanaa. Jatko-osissa toimivaa kaavaa ei

isommin muuteltu, ja kaikki MegaDrivelle julkaistut loikka-Sonicit ovat erittäin koukuttavia pelejä.

Siilin koti on eittämättä kaksiulotteisissa tasopompuissa, sillä lukuisista yrityksistä huolimatta pelisarjan kehittänyt Team Sonic ei ole saanut valjastettua kolmatta ulottuvuutta hyötykäyttöön. Siinä missä sarjan muinaisen kampakeraamisen kauden peliversiot ovat timanttiakin kovempia peliklassikoita, toimivat Sonicin nykyversiot korkeintaan hyvinä lasinalusina.

Pelkän loikinnan lomassa Sonic on kokeillut siipiään myös muiden pelityyppien parissa. Kaikenkaikkiaan sinisiili on seikkaillut lähemmäs

puolessa sadassa julkaisussa. Marion ja Sonicin yhteiset olympialaiset kotiuttivat kassakoneisiin euron poikineen. Sen jälkeen on ollut vähän hiljaisempaa, mutta toivottavasti tuuli on kääntymässä.

Siili on näyttänyt muuntautumiskykynsä niin pulma- kuin kaahailupeleissäänkin, mutta kaikesta huolimatta pelisarjan juuret ovat vahvasti Segan MegaDrive -pelikonsolilla. Toivottavasti vauhtisiilin alemmuustila on vain väliaikainen, sillä Sonicissa on enemmän muna kuin tuhannessa maakanalassa ja vauhtia piisaa kuin Rytsoñän Lamborghiniissa.

Juho Kuorikoski



LOGITECH G25

Vruum vruum! Mainetta maailmalla niittäneen Logitechin G-sarjan uusimmassa ratissa on kaikki mitä kotikuski tarvitsee: kolme erillistä poljinta, kuusiportainen vaihteisto sekä 900 astetta kääntyvä ratti. Tuntuman tiehen hoitaa kaksisuuntainen Force Feedback -moottori, joka osaa varmasti venkoilla vastaan pinnalla kuin pinnalla. Ratti on niin PS2-, PS3- kuin myös pc-yhteensopiva.



ION VIDEO 2 PC

Vanhempaa materiaalia kuten VHS-nauhoja ja kotivideoita olisi mukava siirtää tietokoneelle, mutta prosessi on yleensä monimutkainen. Ion laittaa mutkat suoriksi. Video 2 pc on yksinkertainen kuvankaappaja, joka tallentaa sisääntulevan kuvan mistä tahansa lähteestä joko komposiitti- tai s-videoliitäntän kautta. Mukana tulevan ohjelmiston luvataan myös parantavan kuvanlaatua huomattavasti.



BUFFALO SSD-VERKKOKIIHINTOLEVY

Buffalon uuden uutukaisella Solid state drive -teknikalla varustettu 240 gigatavun verkkokiintolevy on omaian korvaamaan nurkassa rouskuttavan perinteisen kiintolevyn. Flash-teknikan ansiosta levyille tallennettu tietokin on käytännössä ikuista. Kiintolevyssä on tuki DLNA-tekniikalle, netin kautta jakamisen ja useimmille varmistusohjelmille. Takapakkina voi pitää ainoastaan hintaa, joka pyörii noin 900 eurossa.

MAAILMA MAHTUU KOHTA TASKUUN

Ensimmäistä kertaa aikoihin uskallan spekuloida, että mobiililaitteissa on tulevaisuus. Tähän päätelmään tulin nähtyäni Samsungin uuden puhelinmallin, jossa on sisäänrakennettu videotykki! Jo pelkästään laitteen näkeminen kirvoitti ajatuksia. Katselemmeko tulevaisuudessa lainkaan televisiota? Kannettava konsoli, joka heijastaa kuvan suoraan seinälle? Seinän kokoisia videopuheluita? Varmaa tuntuisi olevan ainakin se, että kodin viihdekeskus pyrkii taskuumme. Eikä se ole suinkaan huono juttu. Laitetoimittaja: Heikki Takala



VADO HD POCKET CAM

Teräväpiirto-televisioiden yleistyessä myös kuluttajille suunnatut videokamerat pienenevät ja halpenevat. Creative Vado on taskuun mahtuva HD-tason videokuvaa tallentava minikamera. Siihen mahtuu jopa kaksi tuntia 720p-tasoista materiaalia, ja kameran saa kytkettyä hdmi-kaapelilla suoraan televisioon. Oletko valmis tallentamaan mokailusi hd-tasoisena?

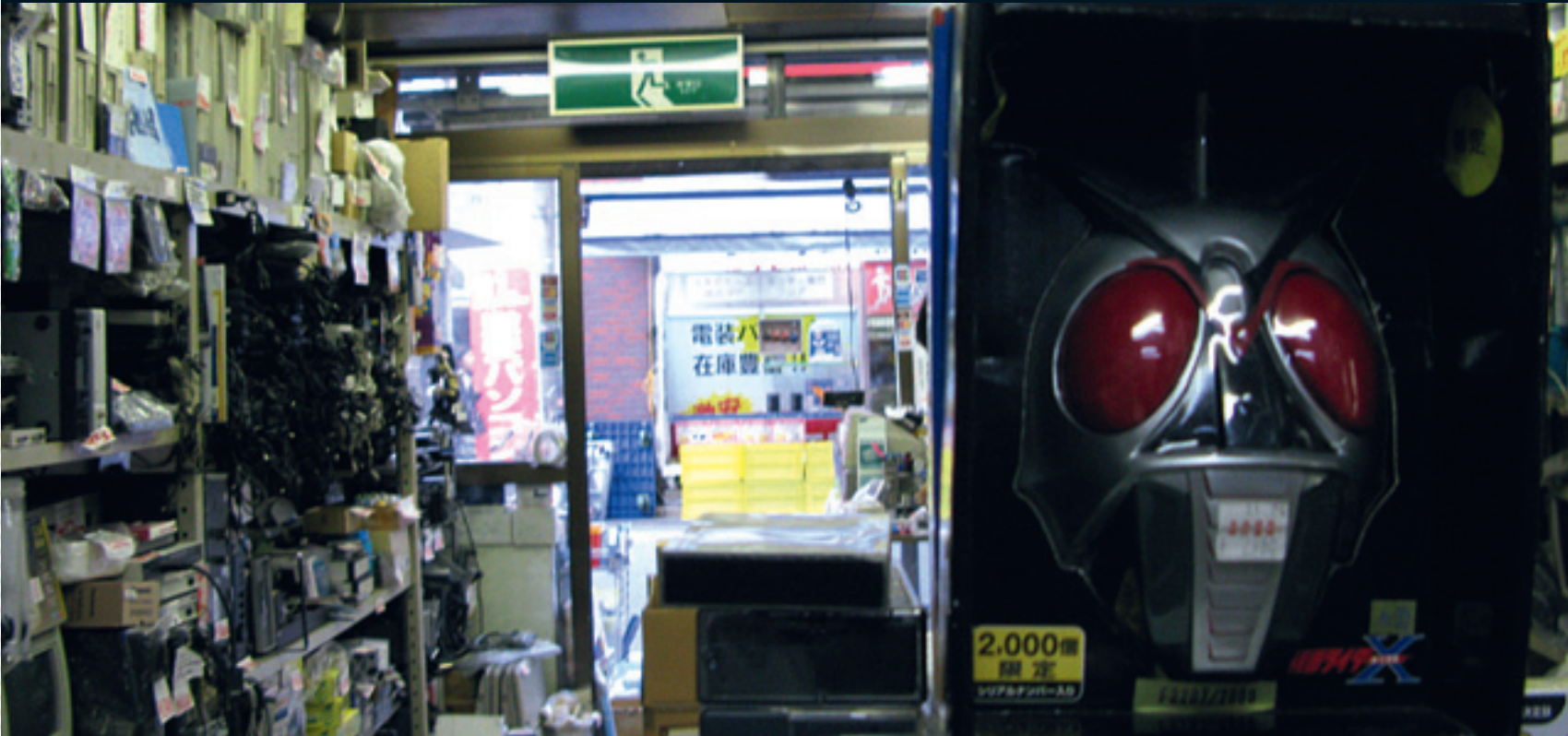
WII MOTION PLUS

Wii tavaramerkki, liikeohjaus, on hieno asia. Valitettavasti se ei aina toimi aivan toivotulla tarkkuudella. Nintendo on reagoinut asiaan, ja tuo markkinoille Motion Plus -sensorin yhdessä Wii Sports Resort -pelin kanssa. Palikan luvataan parantavan huomattavasti liikkeentunnistusta kolmiulotteisessa avaruudessa. Mikäli palloita haluaa useamman, ne lähtevät kaupasta matkaan taskurahaystävälliseen noin 20 euron hintaan.



ZUNE 80

Microsoft alkaa hiljalleen saavuttaa Apple kannettavien mediatoistimien kilvassa. Zune 80 on ominaisuuksiltaan erittäin rikas. 80 gigatavun kiintolevytä onnistuu niin videoiden kuin musiikin soittaminen. Johdoista on päästy eroon, sillä kappaleet on mahdollista siirtää wlanin kautta soittimeen. Kokonaisuuden kruunaa sisäänrakennettu musiikkikauppa.



KRIIKKI MITÄ TARVITSET Tokion mittakaavassa pikkuruiselta Akihabaran alueelta löytyy taatusti kaikki, mitä peli-, anime- tai mangaharrastaja voi ikinä toivoa.

JA PÄTKÄ GODZILLAN HÄNTÄÄ

Akihabara hämmentää ja lumooa videopeli- ja animeharrastajan

Virtapiirejä, äänikortteja, prosessoreita, muinaisia Windows-käyttöjärjestelmiä, raahattavia MacBookin edeltäjiä, johtoja, johtoja, johtoja ja liittimiä. Kymmenittäin, sadoittain, valtavissa kasoissa. Kaikki tämä kymmenen neliömetrin kokoisella alueella. Kaikki epämääräisen pölyn peitossa. Liikkeen perimmäiseen nurkkaan en edes uskaltaudu, sillä lattia näyttää siltä, että se saattaa astuessa avautua ulottuvuusportiksi Tokion viemäreihin.

Tervetuloa Akibaan, jokaisen tietokone-, peli- ja animenörtin paratiisiin! Vaikka Akihabara Electric District, japanilaisotakujen rakas mekka, on vain Tokion yhden kaupunginosan yksi osa, on siitä muodostunut jo vuosikymmeniä sitten käsite. Ennen tietokoneiden ja digitaalisten pelien valtakautta Akiba oli ykköspaikka mm. radioiden ja kodinkoneiden ostamiseen, mutta henkilökohtaisten tietokoneiden yleistyttyä ne saivat väistyä virtapiirin tieltä. Nyky-Akiba ei käytännössä kata kuin yhden ison tien ja lukuisia sivukujia, mutta tarjonnan

laajuudesta ei saa kunnollista kuvaa edes kahdellakymmenellä käyntikerralla. Kyklooppionenkissa, Iron Manin naamio, uudenveroinen Sega Saturn. Figureja, pelejä, cosplay-asuja, lisää pelejä. Kauppa toisensa jälkeen valikoima muuttuu entistä mielikuvituksellisemmaksi, eikä vastaan tullut robotti-dino tunnu hetken kiertelyn jälkeen enää yhtään ihmeelliseltä.

Jos haluaa löytää antiikkia tai keräilyharvinaisuuksia, esimerkiksi pätkän Godzilla-häntää, Akibaa halkovan päätte Chuuo-Doorin sivukujille kannattaa poiketa. Mitä pidemmälle menee, sitä vanhempaa ja hullumpaa tavaraa tulee vastaan, ja todellisia aarteita löytyy kun tajuaa nousta piskuisten kauppojen ylempiin kerroksiin.

Toisaalta myös aivan Yamanote-linjan Electric Town -uloskäynnin läheltä löytyy monikerroksinen nörttipyydyys, jossa tarjolla on kaikkea ammattitason äänityslaitteistoista, valvontajärjestelmistä ja figurinrakentelutarpeista aina animekrääsänsä ja keräilyharvinaisuuksiin asti.

Akihabara tarjoaa übernörttien lisäksi

paljon myös niisanotuille tavallisille tallelaajille. Yodobashi Cameran ja Sofmapin kaltaisista isoista ketjuista löytyy kaikki, mitä viimeisimmän elektroniikan suhteen voi ristikseen toivoa. Miten olisi yli sata-tuumainen televisio, tai kymmenmetrin pinkki verkkokaapeli? Vakioasiakille on lisäksi tarjolla erilaisia bonus- ja pistekortteja, ja puhkikulunut Yodobashi Cameran Gold Point Card paljastaakin elektroniikkanoörtin armotta.

Päätähuimaavan tavarapaljouden kruunaavat kaikkialla välkkyvät neonvalot, järjettömän kokoiset kadunvarsimainokset ja japanilaisotakujen meri. Sieltä täältä merestä pistää esiin vaalea, eksyneenoloisen *gaijinin* pää, ja sivukujalla vastaan köpöttelee litistettyillä pahvilaatikoilla lastattua kärryä vetävä *ojiisan*. Parin tunnin jälkeen onkin pakko päästä pois; päätä särkee, silmissä vilisee ja Visa huutaa kuolemaa. Ehkä huomenna voisi kuitenkin pikaiseen käydä vilkaisemassa sitä yhtä liikettä...

Lisää Akiba-tietoutta tarjoaa mm.

Akibanana: <http://www.akibanana.com/>

SANASTO

Akihabara: Syyslehtien kenttä (aki=syksy, ha=lehti, bara=kenttä)
Otaku: Yleisnimitys superfanille, käytetään useimmiten pelinörteistä. Ei ole käännettävissä suoraan. Nimitystä pidetään yleisesti hyvin loukkaavana.
Gaijin: Ulkomaalainen. Voidaan kääntää myös sanaksi "ulkopuolinen".
Ojiisan: Yleisnimitys isoisä-ikäisille miehille. Esiintyy toisinaan myös muodossa jiji.



Tuuli Saarinen on harrastelijapelitutkija, joka on vaihto-oppilaana Tokain yliopistossa Japanissa reilun tunnin päässä Tokiosta. Tuuli aikoo isona muuttaa Akibaan ja ryhtyä *otomeksi* (otakun naispuolinen vastine).

AKIBA-KEI Tarkastelussa japanilainen ilmiö

Akiba-kei on japanilainen slangitermi, joka tarkoittaa suoraan suomennettuna "Akihabara-tyyliin".

Termi syntyi jo 80-luvun alussa, ja sillä viitataan Akihabarassa viihtyvien, vanhempien miespuolisten otakujen ryhmään. Akiba-keit rakastavat fantasiamailmoja, animaatiota, sarjakuvaa, idoleita ja videopelejä. Tätä rak-

kautta osoitetaan myös laajalla fanituotannonla esimerkiksi sarjakuvan tai internet-sivujen muodossa. Fanituotannon lisäksi Akiba-keit ylläpitävät Akihabarassa usein myös omia liikkeitään.

Monet Akiba-keistä pyöriivät seudulla jo kauan ennen kuin alueesta muodostui nykyisenkaltaisen käsite, ja tuntevatkin alueen his-

torian kuin omat taskunöyhtänsä. Akiba-kei onkin onnistunut parhaiten välttämään ulkoisia vaikutteita, muiden Tokion alikulttuurien muuttuessa enemmän valtaviiran mukaisiksi.

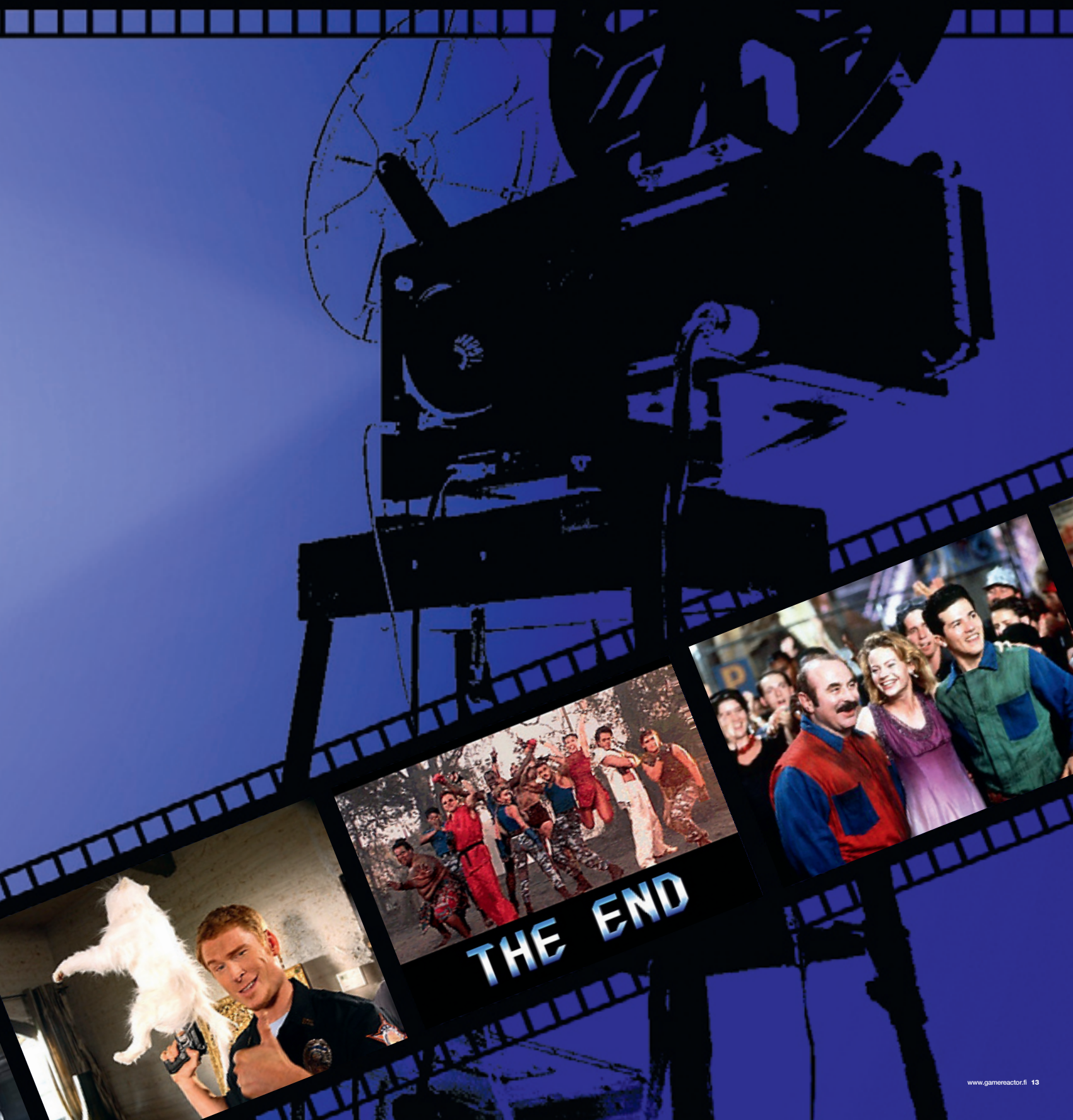
Akiba-keittäisiä bongaa helpoiten, kun siirtyy pääkatu Chuuo-Doorilta sivukaduille. Tähtää pois päin asemasta, niin pääset vakoilemaan valkokaulustyöläisten nörtimpää puolta.



SATEENTEKIJÄÄ ODOTTELLESSA

KYMMENEN SYYTÄ, JOIDEN VUOKSI
PELIELOKUVAT OVAT HUONOJA





THE END



1. Mortal Kombat (1995) ja Resident Evilin (2002) ohjanneen Paul W.S. Andersonin työnlaatu on poikkeuksetta inspiroimatonta tunarointia. Hän osoittaa kyvyttömyyttään myös useiden pelielokuvien tuottajana.



2. Käsikirjoituksella ei ole mitään virkaa hirvittävässä DOA: Dead or Alivessa (2006). Toimintakohtauksia yhteen nitova juonenkuljetus on pahimmillaan noloa, kun elokuvaan lisätään peleistä tuttua lentopalloilua.



3. Hitmanin (2007) pääroolin Timothy Olyphant ei ole lippuja myyvä vetonaula. Yleisölle tuntematon näyttelijä kaljupäisen palkkatappaja Agentti 47:n roolissa ei houkuttele katsojia elokuvateattereihin.

Pelielokuvia on tehty jo usean vuosikymmenen ajan. Silti niiden ansiokkuus ei ole vielä puhjennut kukkaan. Hiljalleen pelielokuvat ovat muodostuneet etenkin kritiikoiden sylkykupiksi. Eivätkä suotta, sillä niiden laatu jättää aivan liikaa toivomisen varaan. Mutta mikä niissä oikein mättää? Seuraavassa kymmenen pointtia, miksi pelielokuvat eivät toimi ja mitä niiden tekemisessä voisi ottaa huomioon.

1. B-LUOKAN OHJAAJAT TEKEVÄT PELIELOKUVIA

Pelielokuvat ovat huonoja, koska niitä ohjaavat kyvyttömmät ja kunnianhimottomimmat ohjaajat. Taitava ohjaaja kykenee mielikuvituksellisella ilmaisulla nostamaan kokonaisuutta, jättäen varjoonsa pohjamaateriaalin vajavuudet. Nykyiset pelielokuvat ovat pääpiirteittäin toimintaelokuvia, joka on lajityyppinä haasteellista tehdä näyttävästi. Toiminnassa dialogi

väistyy ja leikkauksen rytmi yhdessä kuvallisten ratkaisuiden kanssa luo elokuvallista taikaa. Parhaassa tapauksessa juuri toimintaelokuvissa kuvakerronta on elokuvamaisimmillaan ja puhtaimmillaan. Liian usein jälki on kuitenkin amatöörimäistä, jolloin kokonaiskäsityksen tapahtumista saa vain vajaasti. Tyylikäs toiminta vaatii enemmän kuin nopeita leikkauksia, runsaasti lähikuvia ja hervottomasti heiluvan kuvaustyylin. Ei pidä mennä sieltä mistä aita on matalin, vaan pohtia kekseliäitä kuvaratkaisuja ja tyylikästä koreografiaa.

2. KÄSIKIRJOITUS ON HATARALLA POHJALLA

Väkevä draama, syvälliset henkilöahmot, merkityksellinen dialogi ja ajatuksia herättävä tarina ovat asioita joita pelielokuvista ei löydy. Lähtökohteisesti pelielokuvilla on samat mahdollisuudet kuin kaikilla muillakin elokuvilla. Pelejä on tehty lähes jokaisessa

elokuvaajityyppissä, ja laajempi ajattelu filmausprojektien valinnassa tarjoaisi puitteita myös rikkaaseen käsikirjoitukseen. Dialogin ja hahmokehityksen asema pelielokuvissa on siivosassa. Henkilöhahmojen kaaria joko kehitetään puolittain tai jätetään lähestulkoon pois, jolloin luotetaan peliyleisön tietävän hahmoin liittyvän historian ja luonteenpiirteet pelin kautta välittävistä tunnetuudesta. Nämä lähtökohdat palvelevat vain harvoja ja jättävät suuren yleisön epämukavaan tilanteeseen, kun katsoja kokee jatkuvasti olevansa etäällä tarinasta ja hahmoista. Pelien oman kerronnan kehittyminen muovaa tulevaisuutta myös tässä suhteessa.

3. VALOVOIMAISTEN TÄHTINÄYTTELIJÖIDEN PUUTE

Pelielokuvaan ei ole liitettävissä tähtikulttia, mikä olisi ideaalista suuren yleisön mielenkiinnon ja kunnioi-



4. Nintendon Super Mario -peleillä on laaja-alainen myönteinen maine, jota ei valitettavasti osattu hyödyntää oikein pelin kammottavassa filmatisoinnissa, Super Mario Bros.:ssa (1993).



5. Toinen Tomb Raider -peleihin pohjaava elokuva, Lara Croft Tomb Raider: Elämän Lähde (2003), ei pystynyt jättämään oikean suuntaista kehitystä lipunmyyntitaloissa.



6. Legendaarisen Street Fighter -taistelupelisarjan samanniminen katastrofaalinen elokuvaversio vuodelta 1994 kummittelee yhä kiusallisesti pelielokuvakeskusteluissa.

tuksen tavoittelussa. Näkyvyyttä kaivataan enemmän. Martin Scorsesen energisessä The Departed -rikosdraamassa (2005) vakuuttaneen Mark Wahlbergin nimirooli pelielokuvassa Max Payne (2008) on askel kohti parempaa tulevaisuutta isompien kassamagneettien tavoittelussa. Matka voi olla vielä pitkä, mutta kunhan vakavasti otettava tähti tekisi ainutlaatuisen ja elävöittävän roolisuorituksen, povaisi se automaattisesti kasvavaa mielenkiintoa myös muilta huippuammattilaisilta.

4. PELIEN VÄÄRISTYNYT MAINE VIE USKOTTAVUUTTA

Tietokone- ja konsolipeleillä on yleisesti ottaen huono maine. Ne mielletään aivottomaksi väkivallaksi, jolla ei tulisi olla sijaa etenkin nuorison ajanvietteenä. Keskustelu elää jatkuvasti, ja tasaisin väliajoin uutisoidaan pelien aiheuttamasta väkivallasta. Pelialaa tunteville nämä väitteet ovat itsestään selvästi vääristyneitä ja

todellisen vastuun siirtämistä. Mutta Hollywoodissa ei uskalleta ottaa turhia riskejä, varsinkin kun alhaisen uutiskynnyksen heikkolaatuisilla ja riskittömillä pelielokuvilla pääse jo plussan puolelle.

5. TODELLISEN HITIN PUUTTUMINEN TOISTAISEKSI

Mikäli todellinen superhitti – niin lippuluukulla kuin taiteellisesti – saataisiin, avaisi se varmasti ovet laadukkaammille pelielokuville. Ajatellaan tuoretta esimerkkiä, sarjakuvaelokuvia, jotka ovat ottaneet valtavan otteen amerikkalaisesta elokuvatuotannosta. Näin ei ollut vielä lyhyt aika sitten. Sarjakuvaelokuvat alkoivat saada kunnioitusta, kun luovat visionäärit tekivät niitä tosissaan. Sam Raimi, Guillermo del Toro, Ang Lee, Tim Burton ja Christopher Nolan ovat kovia ohjaajia, joiden taitavissa käsissä on syntynyt kunnioitettavia ja

vakavasti otettavia sarjakuvaelokuvia. Pelielokuvat tarvitsevat myös rautaisia nimiä, mutta ensin tarvitaan silmällä aavaa pelielokuva, joka toimisi houkuttimena niin yleisölle, tekijöille kuin rahoittajillekin.

6. PELIELOKUVIEN MAINE PELKKÄNÄ ROSKANA

Pelielokuvat ovat kiistatta huonoja, joten niillä on myös huonon elokuvan maine. Tämä raastaa pelileffoja niin yleisön kuin tekijöiden puolelta. Hollywood ei halua tehdä huonoja elokuvia, paitsi helposta rahasta. Koska näennäisen voiton tekeminen onnistuu nykyisellä metodilla, ei pelirainojen piirissä ole tarpeeksi ihmisiä, jotka näkisivät muutokseen tarvetta. Filmitelisuuden kunnianhimoisia huippuosaa-ja pelkkä raha ei välttämättä houkuttele, ja he eivät halua nimeään liitettävän pelielokuvaan ja niihin yhdistettäviin negatiivisiin mielikuviin.



7. Epäloogisen ja paperinohuen Max Paynen (2008) lisenssimaksu söi ilmeisesti kaikki käsikirjoituksen varatut rahat.



8. Kuten esimerkeistä näkyy, Uwe Bollin ansiolistalta löytyy uskomaton kasa surkeita pelielokuvia. Mies on pilannut pelileffejen mainetta ihan tosissaan.



#1 House of the Dead (2003) aloitti Bollin pelielokuvien kuraputken, jolle ei näy loppua, sillä uudesta, jo kolmannelta Blood Raynessista huhutaan vahvasti.



#3 Blood Raynessa (2005) itsensä muranneet Michael Madsen ja Ben Kingsley luultavasti kärsivät hetkellisestä mielenhäiriöstä tai huutavasta rahapulasta suostuessaan elokuvaan. Ellei Boll sitten onnistunut kiristämään herroja.



#2 Christian Slater vauhditti lastusnuuntainen uransa alamäkeä Bollin ohjauksessa Alone in the Dark (2005).



#4 Väkivaltainen Postal (2008) keräsi paheksuntaa jo ennen julkaisua idioottimaisella ja mauttomalla mainospätkällä, jossa lentokone törmää pilvenpiirtäjäin.

7. LISENSSI VAATII RAHAA

Pelielokuvat pohjautuvat lisenssiin, jonka käyttöön täytyy luonnollisesti ostaa tekijänoikeuksien haltijan lupa. Tämä luo budjettiin pohjakulun, joka valitettavasti tarkoittaa sitä, että esimerkiksi nuorilla lupaavilla ohjaajilla ei ole mahdollisuutta tulla esiin näyttämällä kykynsä pelielokuvalla. Halukkuutta varmasti olisi, mutta budjettia ei. Pelejä on tehty laajalla skaalalla, josta löytyisi mitä erilaisimpiin lajityyppien elokuviin pohjamateriaalia. Osa niistä voitaisiin toteuttaa myös pienellä budjetilla, mutta lisenssimaksu nostaa kulut heti suunnitteluvaiheessa korkealle. Vertauksena toimivat pienen rahan kauhuelokuvat, joiden kautta moni nykypäivän ohjaaja on noussut esille. Kauhuelokuvat ovat hyvin pelimäisiä, ja ne noudattavat toiminnan kautta kohtauksissa liikkuvaa kerrontamallia, jossa dialogi tai tarinallinen kaari ei ole niin merkittävää. Näin ne sopivat aloittelevan ohjaajan

tarpeisiin näyttää visuaaliset kykynsä. Lisenssimaksu karkottaa myös ei-amerikkalaiset tekijät. Esimerkiksi hongkongilaiset ja eteläkorealaiset ohjaajat olisivat omiaan tyyliittelemään taitavia peleihin pohjaavia toimintaelokuvia.

8. LAHJATON UWE BOLL TEKEE PELIELOKUVIA

Saksalainen ohjaaja Uwe Boll aloitti pelielokuviansa tekemisen vuonna 2003, Segan kolikkopelisiin no-jaavalla House of the Dead -kauhu-toimintaelokuvalla. Luokattoman huonon tekeleen jälkeen hän on valmistanut jopa viisi pelielokuvaa, joista jokainen masentaa surkeudellaan. Bollin elokuvat kiinnostavat harvoja, joten niitä voisi ajatella vain marginaalituotoksina, mutta Bollin asemaa pelielokuvien huonon maineen levittäjänä ei tule aliarvioida. Hän on yksikätisesti suurimmassa

vastuussa pelielokuvien maineen lokaamisessa. Bollin nimi assosioidaan nopeasti ja vaivatta konkreettiseksi osaksi pelielokuvia.

Tämä vahvistaa vallitsevaa mielipidettä pelileffejen toivottomasta asemasta elokuvataiteen alagenrenä. Boll on saatava lopettamaan pelielokuvien tekeminen, jotta yleisön ja Hollywood-tekijöiden mielenkiintoa pelielokuvia kohtaan voidaan kasvattaa.

9. TÄHTÄIN ŠUPPEASSA KOHDEYLEISÖSSÄ

Pelielokuvat suunnataan pelien ystäville, jolloin ne ovat valvettuneille kannattajille avautuvia fanituotteita. Tämä on loppujen lopuksi kapea kohderyhmä. Pelielokuvat tulisi muuttaa kohti helpommin lähestyttävää kokonaisuutta. Pelistä tehty leffa voi olla syvälinen, mutta nykyinen tilanne, jossa katsojalta odotetaan pohjatietoa pätkän sisällöstä, on mahdoton. Pelie-



9. *Doomin* (2005) ensimmäisen persoonan kuvakulmasta nähtävä toimintajakso on valitettava esimerkki siitä, kuinka pelimäisyyttä painotetaan. Epäonnistunut kohtaus muistuttaa enemmän väisua kummitusjuna-ajelua kuin elokuvaa.



Juuri näin! *Street Fighter II: The Animated Movie* (1994) on parhaita esimerkkejä siitä, miten elokuva tavoittaa pelin alkuperäistä energiaa ja hyödyntää sitä onnistuneesti kerronnassa.



10. Ranskalainen *Christophe Gans* on vääntänyt *Silent Hillin* (2006) tosissaan. Yritys on hyvä, mutta *Gans* ei ole riittävä taitava ohjaaja, joten teos kärsii epäuskottavuudesta, naurunalaisuudesta ja sisällön ongelmallisesta avautumisesta.



Juuri näin! Lähdemateriaalia tiukasti kunnioittava *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) on tyylikäs ja viihdyttävä pelielokuva, mutta se puhuttelee lähinnä pelisarjan faneja.

kuvien tekijöillä on lisäksi valheellinen usko siitä, mitä rajallinen kohdeyleisö haluaa nähdä. Keskiytään liikaa luomaan pelimäisiä hetkiä, jotka eivät toimi ilman peleistä löytyvää interaktiivisuutta. Näistä rainoista elokuvallisuus on kaukana, ja ne miellyttävät jo entuudestaan rajallisesta kohderyhmästä vain pientä laitaosaa.

10. PELIELOKUVAT TEHDÄN VÄÄRÄLLÄ ASEENTEELLA

Pelielokuvat tehdään asenteella, joka ei ota itseään tarpeeksi vakavissaan. Elokuvahistoria on täynnä teoksia, jotka muistuttavat läheisesti pelielokuvia. Otetaan esimerkiksi *John Carpenterin* kulttiklassikko vuodelta 1981 *Pako New Yorkista*, jota *Metal Gear Solid* -sarja on katsonut yhtenä esikuvistaan. Elokuva etenee juuri toiminnan kautta, ja on monessa suhteessa tarkasteltuna posketon ja kääntynyt väärissä käsissä naurunalaiseksi. *Pako New Yorkista* toimii,

koska se on tehty tiukalla ammattitaidolla, hyvillä näyttelijöillä ja ennen kaikkea vakavissaan. *Carpenter* on laajakuvaamisen mestari, mistä elokuva saa visuaalisen edun, joka yhdessä kekseliään tuotantosuunnittelun kanssa nostaa kokonaisuuden huomattavasti näyttävämmäksi kuin mitä sen pieni budjetti normaalisti mahdollistaisi. Pelielokuvat tarvitsevat vastaavaa asennetta ja oikeaa tekemisen mentaliteettia. Luovuus on tärkeämpää kuin massiivinen budjetti. Paljon on kiinni elokuvan kontekstista, joka määrittää toimiiko kyseinen käsikirjoitus ja teko tapa, vai kääntyykö lopputulos epäuskottavaksi tai tahattoman huvittavaksi. Harmillisesti näin on käynyt monessa pelielokuvassa, kun lopputulos päättyy osaamattomissa käsissä nauruttavaksi ja typeräksi. Asenne on pielessä, jos tekijät tuudittautuvat siihen, että ainakin elokuvasta tehtiin pelinkaltainen. Mikäli pelimäisyyttä halutaan korostaa, on se tehtävä elokuvan ehdoilla.

MIKÄ AVUKSI?

Suuri osa edellä mainituista kohdista on toisistaan riippuvaisia, ja ihannetilassa mahdollisimman moni niistä muuttuisi parempaan. Pelielokuvat tarvitsevat kipeästi taiteellista riskinottoa, joka vaatii niin tekijöiden, rahoittajien kuin katsojienkin asenteenmuutoksen. Älykästä pitkäntähtäimen näkemystäikaivataan pelielokuvien tuottamiseen. Toivottavasti voimme tulevaisuudessa katsoa nykyistä pelielokuvien rappiotilaa vaadittuina kasvukipuinä, joista pelielokuvat ovat nousseet arvostetuksi osaksi elokuvia. Tulevaisuudessa esiin nousee uusi pelien parissa kasvanut tekijöiden ikäpolvi, joka suhtautuu päättäväisemmin ja arvostavammin peleihin pohjaavaan elokuvan tekemiseen. Toivottavasti tämä tulee heijastumaan tuoreena ajattelutapana ja siten pelielokuvien ennennäkemättömänä kukoistuksena.

Johannes Valkola

TAKE **WARFARE**
TO A **HIGHER LEVEL**



Tom Clancy's
H.A.W.X
HIGH ALTITUDE WARFARE

12+
www.pegi.info

ask
about
games
.com

PC
DVD
ROM



XBOX 360 LIVE



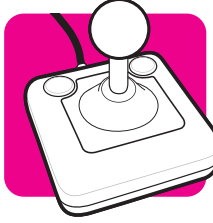
PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "12", "PLAYSTATION", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

GAMEREACTOR



KATSE TULEVAAN

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

GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää enakoita osoitteessa www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN RANKIN

Prototype

Alex Mercer riehuu New Yorkissa kilpaa hirviöiden ja armeijan kanssa



Odotetuimmat pelit

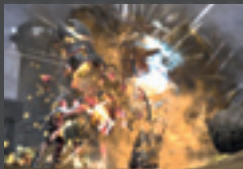
Joka kuukausi iskemme (viisaat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme eniten juuri tällä hetkellä



1 Riddick: AODA

PC/PS3/XBOX 360

Jori pysyy tuskin nahissaan odottaessaan tätä peliä. Herra hakkasi alkuperäisen Escape from Butcher Bayn läpi pariinkin otteeseen. Koska tehnyt Starbreeze on vastuussa myös Dark Athenasta, ei peli voi olla kuin vartavaisten Jorille tehty.



2 Infamous

PS3

Crackdown oli harvinaisen hauska toimintapöytä. Sucker Punchin Infamous vaikuttaa lupaavalta, ja Jyri odottaa innolla, että pääsee hyppimään Empire Cityn katoilla. Pelistä on nähty vasta vähän, mutta se, mitä on nähty, vakuuttaa.



3 Battlefield 1943

PC/PS3/XBOX 360

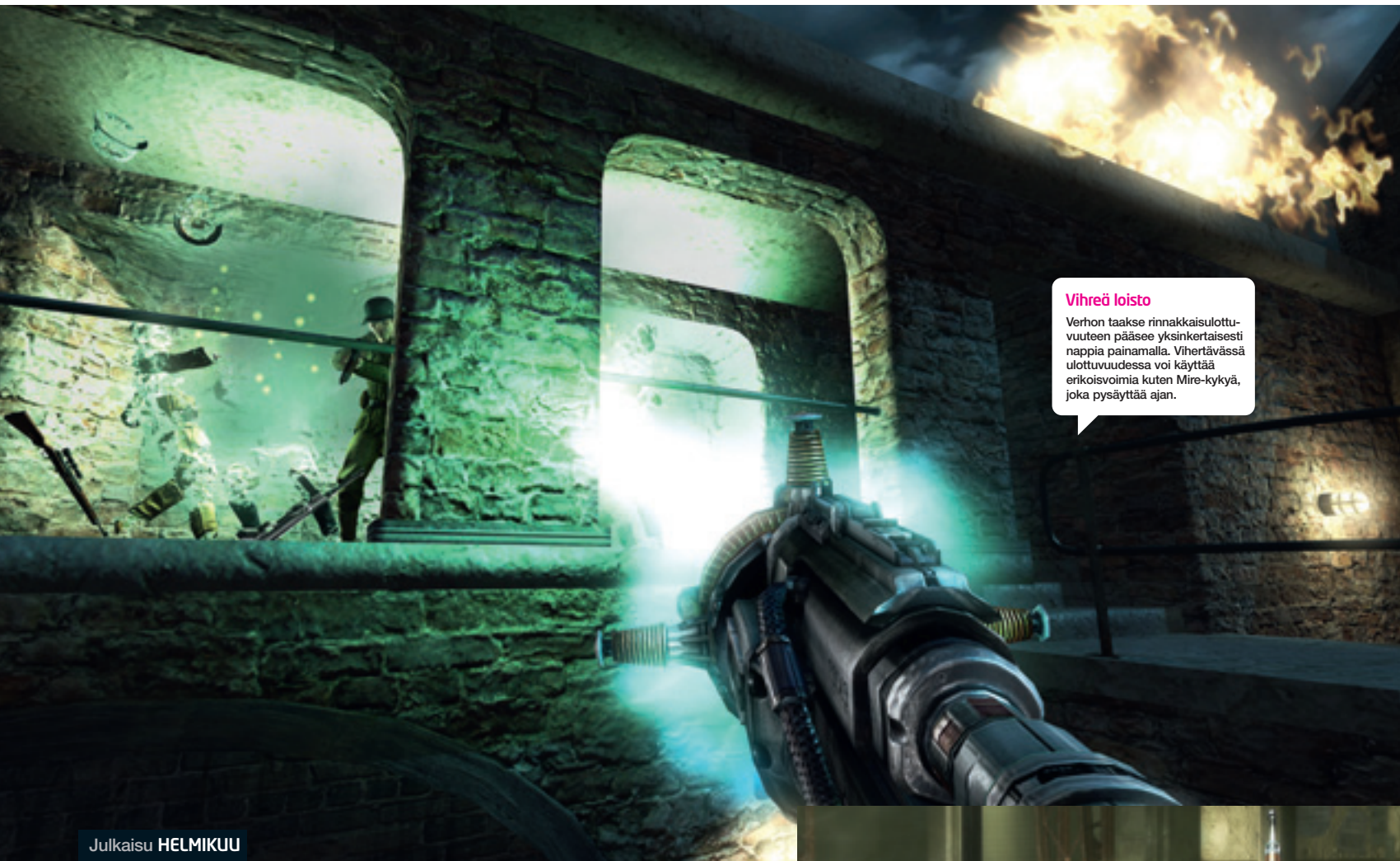
Kimmo fanittaa alkuperäistä Battlefield 1942:ta siinä määrin, että oli haljeta riemusta EA:n paljastettua pelistä tehtävän uusintapainoksen. Bad Companyn pelimootorilla päivitetty nettisotapeli näyttää räjähtävän hauskalta.

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

🔥 Jäätävä 🔥 Haalea 🔥 Lämmin 🔥 Kuuma 🔥 Liekehtivä

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



Vihreä loisto

Verhon taakse rinnakkaisulottuvuuteen pääsee yksinkertaisesti nappia painamalla. Vihertävässä ulottuvuudessa voi käyttää erikoisvoimia kuten Mire-kykyä, joka pysäyttää ajan.

Julkaisu HELMIKU

LISÄÄ NATSEJA!

Leijuvia natsveja, paranormaali verho ja sankari, jonka liipasinsormi on herkässä – tätä on uusi Wolfenstein!



WOLFENSTEIN

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä RAVEN/ID
Julkaisija ACTIVISION Laji RÄISKINTÄ

Ei pelkoa, toinen maailmansota ei tule päättymään ikinä. Videopeleissä onkin teiltu enemmän natsveja kuin Hitlerin pahimmissa painajaisissa. Kun id Software ja Raven Studios päättivät piristää klassista Wolfenstein-sarjaa, täytyi käsittelytavan olla todella erilainen, jotta mielenkiinto pysyisi yllä. Riittäisivätkö okkultistinen juoni ja rinnakkaisulottuvuus tekemään natsihipasta mielenkiintoista?

Wolfensteinin pääosassa on BJ Blazkowicz, joka on päättänyt pistää harmaa-asuisia ääri-oukkoilukimyksejä turpaan. Toisen maailmansodan riehussa kiihkeimmillään natsit tutkivat

täyty estää natsien ilkeät aiheet, mieluiten suhteettomalla väkivallalla ja mielikuvittellisilla aseilla.

Juoni on täysin älytön ja kärjistetty, mutta uusimman Wolfensteinin tapahtumat pohjautuvat todellisuuteen. Thule-seura ja mustan auringon symboli löytyvät oikeista historiankirjoista, kuten myös Kreisaun piiri -vastarintaliike, jonka kanssa hieron tuttavuutta heti testisesion alussa. Yksi vastarintaliikkeen taistelijoista auttaa minut junan vaunusta fiktiivisen Eisenstadtin kaupungin rautatieasemalla. Saan MP40-konepistoolin käsiini, ja pian otan osaa täysimittaiseen tulitaisteluun rynnäköivien natsien kanssa. Ja natsveja piisaa, hieman liikaakin. Apu saapuu kuitenkin yllättäen.

Rautatieaseman ylle sytty valtava vihreä

Pian selviää, että vihreä loimu on itse asiassa Verho, natsien löytämä vaihtoehtotodellisuus

paranormaaleja ilmiöitä. SS-joukot löytävät energialähteen, jota he nimittävät mustaksi auringoksi. Luonnollisesti tällaisen energialähteen saa valjastettua erilaisiksi aseiksi. BJ:n

valo, ja ennen kuin huomaankaan, kaikki natsit leijalevat taivaalle ja huutavat "vat iz häpenink?" Outo ilmiö ei tunnu vaikuttavan minuun, joten napsin natsveja tarkoilla laukauksilla. Eräskin



EI CALL OF DUTY Natsveja ja hakaristeistä huolimatta Raven ja id muistuttavat, ettei Wolfenstein ole toisen maailmansodan räiskintä. Studioiden mukaan parempi kuvaus on scifi-toimintapeli.

FAHTA

HISTORIAA

Ensimmäinen Wolfenstein julkaistiin Apple II -tietokoneelle vuonna 1981, ja se oli hiippalupeli, jossa piti vältellä natsivartijoita. Wolfenstein 3D (1992) on sen sijaan suosituimpi räiskintäpeli, jonka katsotaan aloittaneen pelinäköön silmistä kuvattujen räiskintöiden leijityypin. 2001 julkaistu Return to Castle Wolfenstein sen sijaan ei ollut kovinkaan erikoinen räiskintä. Toivottavasti uusin Wolfenstein palauttaa sarjan maineen.

natsi lentää osuman saadessaan avuttomana päin seinää saksalaisten kirosojen vauhdittamana.

Pian saan selville, että vihreä loimu on itse asiassa Verho, vaihtoehtotodellisuus, jonka natsit ovat löytäneet. Pelin edetessä näen itsekin Verhon taakse ja voin jopa hyödyntää sitä. Verhon tuolla puolen BJ saa erikoisominaisuuksia: hänestä tulee nopeampi ja viholliset loistavat vihreänä. Verho toimii myös eräänlaisena visiirinä, joka auttaa löytämään oikeireittejä. Nähdessäni mustan auringon symbolin seinässä voin aktivoida Verhon ja kävellä suoraan seinän läpi pahaa-aavistamattoman

kansallissosialistin selustaan.

Natsien lisäksi BJ kohtaa pelin aikana myös vähemmän inhimillisiä vihollisia. Verho on mutatoitunut natsien luomia olentoja, ja nämä hirviöt voivat käyttää Verhon voimaa BJ:tä vastaan. Kaikkia vihulaisia ei toki ole vielä paljastettu, mutta Raven ja id esittelivät Despoiled-nimistä vastustajaa, joka on SS-upseerin luurankoversio. Tämä riivattu olento ampuu energiapalloja BJ:n suuntaan. Valitettavasti tällä kertaa peliin ei ole saatu mukaan Mecha-Hitleriä.

Rauhallisemmat pelaajat voivat hiipiä hiirenhiljaa pitkin taistelutantereita

Raven kuvailee Wolfensteinia sekä lineaarisiksi että epälineaarisiksi. Kaikki pelin aikana tapahtuva kuljettaa juonta eteenpäin, mutta kenttien aikana eteen tulee valintoja. Rauhallisemmat pelaajat voivat hiippailla taistelutantereita pitkin rauhallisemmin, ja toimintaa kaipaavat taistelijat voivat rynnäköidä kranaattien räjähdellessä ympärillä. Testaamassani ennakkoversiossa minulle oli suotu loppumaton energia, joten juoksentelin enimmäkseen ympäriinsä räiskien silmittömästi. Normaalisti olisin kuollut moneen kertaan, sillä ammusten säästäminen ja suojan etsiminen ovat pelissä tärkeitä elementtejä. Rauhallisempi etenemistapa ei varmaan myöskään haittaisi.



PUOLIVANHAA GRAFIKKAA Toistaiseksi nähdyn perusteella Wolfenstein ei näytä kovinkaan erikoiselta. Vertailussa Crysiksen tai id Softwaren Rageen peli näyttää vanhentuneelta.



FAHTA

ASEVALIHOIMA

Asearsenaalista löytyy muun muassa realistisia pyssyjä toisen maailmansodan ajoilta, kuten esimerkiksi MP40, MG42, kranaatteja ja tarkkuuskivääri. Näiden lisäksi tarjolla on myös paranormaaliempia vaihtoehtoja kuten Heavy trooper -vihollisten sädeaseet, joilla saa natsista mukavasti puoli- tai täysin kypsiä.

Pelimarkkinoille on ilmestynyt lukuisia erinomaisia räiskintäpelejä kahdeksan vuotta sitten julkaistun Return to Castle Wolfensteinin jälkeen (puhumattakaan siitä, minkälaista kehitys on ollut verrattuna alkuperäiseen pikselimössö-peliin). Ravenilla ja idillä on edessään suuri haaste, sillä uusien fanien löytäminen ja vanhojen takaisin saaminen ei tule olemaan helppoa. Wolfensteinissa on kuitenkin pari hienoa ominaisuutta. Verho ja sen suomat erikoisvoimat toimivat erinomaisesti, kuten myös vaihtelevat viholliset. Onnistuneeseen peliin vaaditaan vielä paljon muutakin, mutta leijuvien natsien tintaaminen saksalaiseen betoniin on hyvä alku.

Jonas Elfving

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Klassiseen pelisarjaan on yhdistetty paranormaaleja piirteitä. Emme ole täysin vakuuttuneita...



KREISAUN PIIRI Oikean toisen maailmansodan aikana Kreisaun piiri oli joukko aristokraatteja, jotka suunnittelivat Hitlerin salamurhaamista. Hienoja miehiä siis. Wolfensteinissa järjestö on maanläheisempää sorttia, ja sen kapinalliset auttavat BJ:tä aseiden ja oikean suunnan näyttämisen muodossa.



PIRATISMIA

Akella yrittää seitsemän meren valloitusta jälleen



AGE OF PIRATES 2: CITY OF ABANDONED SHIPS

Laite PC Kehittäjä AKELLA
Julkaisija PLAYLOGIC LAJI ROOLUPELI

Merirosvojen Karibianmerellä ei vanhene koskaan. Venäläinen pelistudio Akella on myös tätä mieltä, sillä City of Abandoned Ships on jo studion viides merirosvopeli. Vain silmälappu puuttuu.

Age of Pirates 2 on avoimen maailman roolipeli, jossa seikkailun lisäksi soppaan on sekoitettu kaupankäyntiä ja raivokkaita meritaisteluita. Piraattinsa luonteen voi valita kolmesta vaihtoehdosta, eli jos ei verenheimoinen merten kauhu ole mieleen, voi kulkea kauppa-laivurin tai aarteensetsijän kengissä. Hahmoluokka tosin vaikuttaa lähinnä siihen, miten siviilit sankariin suhtautuvat.

Jalkaisin kapteeni liikkuu pitkin kyliä ja viidakoita, saa tehtäviä paikallisilta ja värvää miehistöä. Viidakko on vihamielinen paikka, niinpä myös säilälle on annettava toisinaan suunvuoro.

En tiedä, oliko kyseessä ennakkoversion ongelma vai mikä, mutta miekkailu on aivan toivotonta sohellusta. Tutoriaalin mukaan taistelussa on runsaasti erilaisia lyöntejä ja torjuntia, mutta käytännössä pelaaja hakkaa nappeja ja rukoilee. Torjunnat onnistuvat noin joka kymmenes kerta, lyönnit tuntuvat lähtevän satunnaisesti ja taistelussa on mukana ehta paniikin henki.

Merellä edetään tuulen armoilla, eikä purjelaiva todellakaan käännä kuin mikroauto. Niinpä meritaisteluissa onkin ennakoitava vihollislaivan liikkeitä todella tarkasti. Kapteeni voi myös jalkautua laivan kannelle jakelemaan miehistölleen ohjeita, mikä ei taisteluiden hitaan tempon takia ole laisinkaan huono vaihtoehto. Age of Piratesin laivoissa on selkeästi painon tunnetta ja aallokon vaikutus on huomioitu.

Previkkaversio Karibia oli vielä todella pieni paikka, joten kaupankäynnistä ei selkoa saanut. Samasta syystä en lähde ruotimaan pelin karmeahkoa teknistä toteutusta. Toivottavaa kuitenkin on, että kartan, kompassin ja lokikirjan puuttuminen on vain ennakkoversion puutteita, tällaisenaan pelistä ei saa minkäänlaista otetta.

_Tero Kerttula

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Merirosvojen toinen aikakausi vaikuttaa ennakkoversion perusteella pahasti keskeneräiseltä.

Julkaisu **MAALISKUU**



KANNELLA Tilanne ei näytä kovin lupaavalta. Edessä on läjä hylkyä, ja oman laivan kohtalokin on uhattuna.



VENÄLÄISET AIKAMATKALLA

Elämme monenlaisia aikoja, kuomaseni, ja sinun tehtävänäsi on korjata tilanne



SINGULARITY

Laite PC/PS3/X360 Kehittäjä RAVEN
Julkaisija ACTIVISION BLIZZARD Laji RÄISKINTÄ

Ajattele keinua, sanoo Raven Softwaren tuottaja. Ajassa edestakaisin matkustaminen on kuin keinumista; heilurimaisen liikkeen etummaisessa pisteessä on tulevaisuus ja takimmaisessa menneisyys. Aikamatkustellessa nyky aika muuttuu, ikään kuin keinuja potkaisi maata keskipisteessä. Jokaisella heilahduksella keinun alla oleva kuoppa kasvaa. Kuulostaako sekavalta? Tervetuloa Singularityn maailmaan.

Singularity on Ravenin sanojen mukaan "ajattelevan miehen räiskintä". Pelin sankari Nate Renko voi taistella vihollisia vastaan sekä aseiden että julman vanhentamisprosessin avulla, ja ajoittain täytyy pysähtyä miettimään, miten pelissä pääsisi eteenpäin.

Nate Renko tekee pakkolaskun venäläis-saarelle ja löytää unohdetun tutkimuskeskuksen. 1950-luvulla keskuksessa tehty koe meni pahasti pieleen, ja Neuvostoliitto lakaisi koko keskuksen maton alle. Keskuksen on jäänyt kuitenkin monia jäänteitä tutkimuksesta, joka käsitteli ainetta 99. Aineen 99 piti ratkaista Neuvostoliiton kaikki energiaongelmat, mutta koe repi aika-avaruussuhteen auki. Jäljellä olevat 1950- ja 2010-lukujen väliset sillat ovat täynnä vaaroja...

Singularityssä aikamatkustus onnistuu



AIKA AJATELTA Singularityssä on lukuisia harmaita aivosoluja rassaavia aikamatkustustilanteita. Esimerkiksi rikkoutunut silta rakennetaan lähitulevaisuudessa uudelleen, mutta muutamia hetkeä myöhemmin se hajoo jälleen palasiksi.



FAHTA

AJANMUOKHAUSTA

Ajalla on leikitty monessa pelissä – Prince of Persia: Sands of Time, Timeshift ja Braid tulevat mieleen – mutta Ravenin mukaan erona on se, että Singularityssä aika vaikuttaa pelaajaan eikä päinvastoin. Osittain tämä on totta, sillä peli heittelee pelaajaa 1950- ja 2010-lukujen välillä, mutta onneksi apuna on sentään luotettava TMD-kapistus.

TMD-laitteen avulla. Laitteella voi siirtää esineitä ja ihmisiä edestakaisin ajassa. Yhdessä kentässä Naten etenemisen pysäyttää lukittu portti. Parin metrin päässä on kasa puhki ruostuneita tynnyreitä. Pari TMD:n napsautusta, ja tynnyrit saavat takaisin punaisen neuvostoloihostensa ja räjähtävän sisältönsä. Yksi laukaus, ja lukitusta portista tulee hetkessä avoin kulkuväylä.

Lievä ilkivalta unohdetussa venäläistutkimuskeskuksessa on toki hienoa, mutta aikarukkasella saa aikaan (heh!) myös paljon ilkeämpiä asioita. Jos venäläinen vartija sattuu kiusaamaan, häntä voi vanhentaa hetkessä 50 vuotta. Voimiensa tunnossa olevan venäläissotilaan rapistuminen luurangoksi on sekä julmaa että hauskaa. Samaa tapaan voi tehdä riskistä taistelija nuorentamalla vain läjän soluja. TMD mahdollistaa myös esimerkiksi sillan

lähettämisen aikaan, jolloin sitä ei ollut vielä rakennettu, mikä tekee sillalla marssivan venäläiskomppanian elämästä suhteellisen hankalaa.

Singularityn valttikorttina ei ole sen grafiikka eikä kattava asevalikoima, vaikka molemmat ovatkin ensisilmäyksellä kunnolla. Parasta Singularityssä on sen tunnelma ja mahdollisuus omaperäiseen ja nokkelaan tasosuunnitteluun. Neljännellä ulottuvuudella leikkiminen on hyvin kiinnostava ajatus, ja odotamme innolla, kuinka Raven onnistuu tehtävässään. Tuleeko pelistä todellinen hitti? Aika näyttää.

–Jonas Elfving

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



Uusi ja erilainen pelikokemus, joka tuoreimpien kenttien perusteella vaikuttaa hyvin lupaavalta.

Julkaisu MARRASKUU



Homma hanskassa

TMD-hansikkaan avulla pelaaja voi siirtää esineitä tai vihollisia ajassa eteen- ja taaksepäin. Hanska on sekä työkalu että ase.

TÄYNNÄ TUNNELMAA Singularityn tunnelma on sen parhaita puolia. Sade piiskaa unohdetun tutkimuskeskuksen kattoa, ja venäläissotilaiden huuto täyttää 60 vuotta käyttämättömänä maanseen laivan, kun aika vääntyy matkatessamme menneisyyteen.

RUMAA ROOLIPELIÄ

Värikäs mutta ruma, kankea mutta kömpelö, sisältörikas mutta turhauttava

Julkaisu 2009



SACRED 2: FALLEN ANGEL

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä ASCARON
Julkaisija CDV Laji ROOLIPELI

Ancariassa on raju valtakista T-Energian, kaiken magian ja elämän lähteen hallinnasta. Kuinkas ollakaan, hommat riistäytyvät käsistä. T-Energia pillastuu, raunioittaa kokonaisia alueita ja suistaa koko maailman kaaokseen. Niin sitä pitää.

Kuinka näin oiva lähtöasetelma hyödynnetään? Tekemällä pelistä ruma ja kömpelö. Joko Ascaronin peleissä voi käyttää vain rajatusti värejä, tai sitten graafinen suunnittelija on värisokea. Sitä mielusti pitäisi kameran etäällä, mutta kasvusto tulee silloin tielle.

Jos kykenee unohtamaan silmät sulattavan ulkoasun ja korviriipivän ääninäyttely, alta

paljastuu runsaasti tekemistä. Maailma on laaja ja tutkittavaa riittää. Kokemustasot avaavat kyykopolkuja, jotka tehostavat tiettyjä iskuja. Varustelurumba puolestaan on luonnollisesti yksi pelin kantavista voimista.

Muutaman tunnin testaamisen jälkeen allekirjoittanut ei ollut uskoa, että Sacred 2 todella lupaa niin huonoa, kuin mitä ensivaikutelma antoi ymmärtää. Peliiä on lähdey alusta asti rakentamaan päin perhettä. Itkettä kuvitella, että joku maksaa tästä roskasta rahaa ja vielä iloitsee ostoksestaan.

–Jori Virtanen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHOTUOMIO



Lupaavaa sisältöä on vaikea arvostaa, kun toteutus, äänimaailma ja ulkoasu luottavat mielen.

MUODONMUUTTAJA

New Yorkissa riittää vilinää ja vilskettä – räiskeestä puhumattakaan!



PROTOTYPE

Laite PC/PS3/X360 Kehittäjä RADICAL
Julkaisija ACTIVISION Laji TOIMINTA

Prototyypin päähenkilön nimi on Alex Mercer, jonka muistinmenetystä juoni muistaakseni käsittelee. Kehystarinalla ei ole oikeastaan edes merkitystä, vaan tärkeintä on se, kuinka mahtava Prototype oikeasti on. Lyhyen testisession aikana rikoin panssarivaunuja, kaappasin helikopterin, juoksin ylös pitkin pilvenpiirtäjien seinä ja jakelin iskuja joka suuntaan... Kyllä supervoimien kanssa kelpaa!

Radical Entertainmentin Prototype muistuttaa paljon suosittua toimintapeli Crackdownia. Prototyypin tapauksessa supervoimien avulla rellestetään New Yorkissa. Pelin alussa päähenkilö Alex herää ruumishuoneelta ja huomaa omaavansa monta yliluonnollista kykyä. Syypää muutokseen saattaa olla virus, joka riehuu väestön keskuudessa. Taistelu kolmen ryhmittymän, Alexin, armeijan ja tartunnan saaneiden kesken vaatii vain yhden kipinän. Luvassa on täysi kaos.

Liikkuessaan Alex on kuin maantiekiihtäjän ja Duke Nukemin sekoitus. Pinkoessani pitkin etelä-Manhattanin katuja auran asfalttia jaloillani – kirjaimellisesti. Yläpuolellani pörrää ärsyttävä helikopteri. Teen äkkipysäyksen, teilaan vahingossa jonkun siviilirassukan ja kirmaan ylös lähimmän pilvenpiirtäjän seinää. Askeleni pitää vaivatta ja pomppaan voltilla takaperin päin helikopteria. Pilotin elinikaennuste: hyvin vähän.

Ruudulla tapahtuu jatkuvasti tolkkuttomasti, ja Radical on todellakin saavuttanut tavoitteensa kaaoksen luomisesta. Vaikka Alexilla on supervoimat, hän tuntuu yksilöltä suuressa joukossa, kun armeija ja tartunnan saaneet hirviöt ottavat mittaa toisistaan. Ilahduttavasti ruudunpäivitys pysyy kiitettävän vilkkaana vauhdikkaan ja vaihtelevan toiminnan aikana.

Alex voi halutessaan imeä lähellä olevat



TASKUVARRAS Samalla kun Alex sulautuu ihmisiin, hän saa DNA-pisteitä, jotka toimivat pelin valuuttana. Pisteillä voi ostaa esimerkiksi uusia ominaisuuksia ja aseita.



! FAHTA

RADICAL ENTERTAINMENT

Vaikka Prototype näyttää lupaavalta, Radicalilla on takanaan useita vähemmän onnistuneita yrityksiä. Scarface oli keho GTA-kopio, The Hulk toisti itseään ja The Sims: Hit & Runin paras puoli olivat tunnetut hahmot. Prototyypin Radical on petranut: asenne on rankempi kuin Scarfacessa, pätkähullu toiminta tasaisempaa kuin Hit & Runissa ja paikkojen tuhoaminen huomattavasti hauskempaa kuin The Hulkissa.

ihmiset sisäänsä. Tempu varastaa kohteen kyvyt, muistin ja jopa tarkan ulkoosan. Tekekö mieli lennellä helikopterilla? Hyppää pilotin luo ja imaise hänet sisääsi. Tämä tempu tulee tarpeeseen, kun haluat vaikkapa sulautua sotilasjoukon sekaan. Mitä useampia muistoja keräät, sitä selvemmäksi muodostuu kokonaiskuva siitä, mitä kaupungille – ja ennen kaikkea Alexille – on tapahtunut. Valikosta löytyy aivokartta, jossa on yhteensä 130 tiedonmurua. Jokainen uusi löytö aktivoi uusia tavoitteita ja aivoja omaksuttavaksi, mutta normaaliin läpikäymiseen näitä tiedopätkiä vaaditaan vain noin 30.

Pikaisen testin perusteella Prototype vaikuttaa todella lupaavalta. Ainoa epäilyksen aihe on pelin juoni, joka toivon mukaan ei rajoitu pelkkään muistinmenetykseen. Radical on tekemässä parasta peliään koskaan ja odotamme sitä innolla.

–Jonas Elfving

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKOTUUMIO



Prototype on vauhdikas, monipuolinen ja hyvin suunniteltu. Tahtoo lisää tätä!

AHMA ON VIHAINEN

Tässä ilmainen vinkki: jos Wolverine näyttää äkäiseltä, pysyttele kaukana



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä RAVEN
Julkaisija ACTIVISION Laji TOIMINTA

Olen nähnyt paljon väkivaltaa peleissä. Siitä huolimatta X-men Origins: Wolverine onnistuu shokeeraamaan. Kun Wolverine hyppää helikopteriin, hän kiskoo pilotin ulos ja nostaa tämän suorille käsille – suoraan roottoriin. Tämän jälkeen raivoisa ahma silppuaa päätä kevyemmän lentäjän lihanauhoiksi kynsilillään. Ehdottomasti lapsilta kiellettyä, mutta tavallaan myös aika hauskaa.

X-men Origins: Wolverine on perinteinen hack-and-slash-peli, jossa iskuyhdistelmät ja vihollisten mahdollisimman tehokas silppuaminen ovat avainsanoja. Onneksi kehittäjä Raven Software on sisällyttänyt peliin myös

Wolverinella on laaja valikoima hyökkäyksiä

muunlaisia elementtejä. Yllä kuvaillun helikopteri-kohtauksen lisäksi yhdessä kohtauksessa täytyy esimerkiksi vierittää jeeppi mäkeä alas lukitun oven avaamiseksi.

Hugh Jackmanin näköiseksi muovatulla Wolverineella on laaja valikoima hyökkäyksiä, joista tehokkaimpia pääsee käyttämään vasta, kun vihamittari on täynnä. Wolverine voi hyppiä, heittää ja pyöriä tuttuun kysien toimiessa pääaseena.

Pyytäessäni Ravenia kuvailemaan peliä kolmella sanalla on vastaus "kynnet, regeneraatio ja rankka jätkä -meininki". Vaikka matematiikassa olisi parantamisen varaa, on studion pointti kieltämättä hyvä.

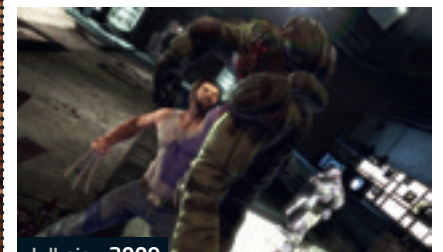
–Jonas Elfving

! KUUMOTTAVUUS

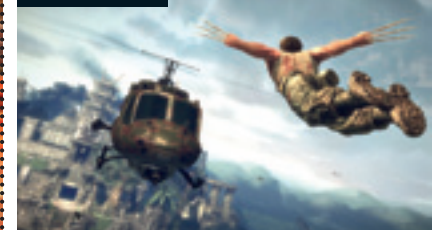
GAMEREACTORIN ENNAKOTUUMIO



X-miehistä rankimman nimikkoseikkailu on kaunis ja väkivaltainen, mutta toisto heikentää kokemusta.



Julkaisu 2009



LEFFAPELI Osa pelin kentistä pohjautuu Wolverine-leffaan, mutta Raven on luovan vapauden nimissä muokannut joitain osia pelistä sekä rankemman toiminnan mahdollistamiseksi että kertoakseen enemmän Wolverinesta.

Julkaisu KESÄKUU



TURPAAN TULEE! Prototype antaa pelaajalle valtavasti valinnanvapautta. Missä tahansa vaiheessa voi vain kavuta pilvenpiirtäjän päälle ja tarkastella, minkälaisia jälkeä on saanut kaupungissa aikaan. Seuraavassa hetkessä voi suhahtaa alas ja mättää sairastuneita pataan oikein huolella. Toimii.



Kuvakaappaukset pelistä

HALLITSE 1700-LUVUN MAITA JA MERIÄ

1700-luvun maailmassa on tilaa vain yhdelle suurhallitsijalle. Poliittisten juonitteluiden ja sotilasmahdin avulla, niin maalla kuin merellä, on tehtävänäsi murskata tielläsi olevat vastustajat. Taistelukenttien savujen ja laivastopommitusten lieskojen keskeltä nousee uusi uljas valtakunta...

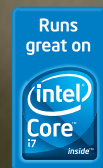


NYT MYNNISSÄ!

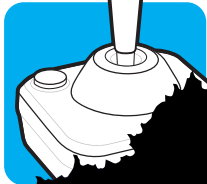


www.totalwar.com

© SEGA. The CREATIVE ASSEMBLY, TOTAL WAR, EMPIRE: TOTAL WAR and the TOTAL WAR logo are trademarks or registered trademarks of the Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Windows ja Windows Vistan Käynnistä-painike ovat Microsoft-konsernin tavaramerkkejä. Games for Windows -ilmausta ja Windows Vistan Käynnistä-painikkeen logoa käytetään Microsoftin lisensillä. All rights reserved.



Games for Windows



AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

...joimme joulukuussa Gamereactor-numerossa uusimmat pelit, jotta sinun ei tarvitsisi ...na. Kokeneet kriitikkomme erottelevat jyvät akanoista.

...ET
...arvio
...VOIOTA UUSISTA PELEIS
...www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN VIILEIN

AFRO SAMURAI

Miten olisi erä Ninja Ninjan ruumiinosapokeria?

GAMEREACTOR #13

Jääkö edellinen numero väliin? Katkesiko nettiihtyys? Tässä vielä muistutuksena viime numeron peliarvot



Street Fighter IV 10/10
PS3/Xbox 360
Killzone 2 9/10
PS3
Warhammer 40,000: Dawn of War 2 9/10
Pc



Halo Wars 9/10
Xbox 360
Mirror's Edge 8/10
Pc
Skate 2 8/10
PS3/Xbox 360



Race Pro 8/10
Xbox 360
Silent Hill Homecoming 7/10
PS3/Xbox 360
F.E.A.R. 2: Project Origin 7/10
Pc/PS3/Xbox 360

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

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



RESIDENT EVIL 5

Zombeja, nättejä tyttöjä ja lonkerosuisia ihmismassoja

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu 13.3. Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji TOIMINTA



TIUKKAA TOIMINTAA

Valmista peliä pelatessa on hienoa huomata, että demo antaa juuri oikean kuvan pelistä. Chris, Sheva ja kassillinen luoteja vastaan muu maailma. Resident Evil 5 on tiukka toimintapaketti, joka haasee vereltä, hieltä ja ruudilta.



FAKTA

EI ENÄÄ NAUHOJA

Kyllästyttääkö tallennusten naputtelu kirjoituskoneella? Ei syytä huoleen, sillä Afrikassa kirjeenvaihto toimii savumerkeillä ja joulukortit lähetetään suullisesti. Kirjoituskoneita ei enää viitososasta löydy, vaan tallennuksessa luotetaan modernihin tallennuspisteisiin ja jaksoihin. Erityisen mukavaa tämä on silloin, kun haluaa pelata jonkin kentän heti uudestaan. Läpäistyihin kenttiin voi palata uusitun asearsenaalin kera.

TIPS

KOKEILE MYÖS

Dead Rising XBOX 360

Nykyisen konsolisukupolven vaikuttavimpiin peleihin kuuluva zombihippa ostoskeskuksessa.

A frikkalaisessa Kijujan kylässä aurinko paistaa korkealla taivaalla, vaikka on vasta aamupäivä. Eräässä asumuksessa kuunnellaan radiosta suhisevaa saarnaa. Hökkelien tarjoamassa vähäisessä varjossa istuvien asukkaiden katseet kääntyvät tönöjen väliin muodostuneeseen kulkuväylään, joka toimii kylän päätiellä. Heidän väsyneet silmänsä seuraavat jokaista askeltani, mutta katseet eivät ole ystävällisiä. Tästä huolimatta hymyilen itsekseni.

Jonkin matkan päässä näen viisi nuorta miestä, jotka potkivat isoa säkkiä. En tiedä mitä, tai kuka, säkissä on, enkä välitäkään tietää. Kulkiessani ohi miehet nousevat ylös ja hiljaisuus valtaa kylän. Kun käännyn katsomaan selkäni taakse, he ovat jo poissa. Onko tämä vain tyyntä ennen myrskyä?

Varmuuden vuoksi nostan peukut pystyyn ja toivon, että kontaktihenkilölläni on varastossa luotilivi kokoa XXL. On kulunut kymmenen vuotta kohtalokkaasta heinäkuisesta yöstä Spencerin kartanossa. Chris Redfield, joka ulkonäöstä päätellen on viettänyt valtaosan tästä ajasta salilla, on hylännyt lupaavan uransa STARS-erikoisjoukoissa ja keskittyy nyt torjumaan biologisia uhkia Bio-terrorism Security Assessment Alliancen eli BSAA:n



PULMATONTA Yksi asia, jota Resident Evil 5:ssä jää kaipaamaan, on harmaita aivosoluja rassaavat pulmat toimintakohtausten välillä. Viitososassa pulmanratkaisu tarkoittaa räjähtävän tynnyrin ampumista juuri oikeaan aikaan jonkun superzombin tappamiseksi, mikä rehellisesti sanottuna tuntuu lähinnä loukkaukselta.

riveissä. Hienolta kuulostavasta nimestään huolimatta BSAA ei varsinaisesti ole mikään Lääkärit ilman rajoja -järjestö.

Näillä main ei tunneta karanteenilaitoksia tai ennaltaehkäisyä kansansivistyksen avulla. Kijujussa ainoa toimiva parannuskeino on oppitu Kurt Cobainilta, ja tohtori Redfield jakaa lääkitystä niin kauan kuin lyijypillereitä piisaa.

Toisin sanoen, mikäli Resident Evil 5:ltä odottaa synkkää kauhuelokuvajuontaa, joutuu pettymään. Sen sijaan jos toiminta miellyttää, tarjoaa klassikkosarjan viides osa adrenaliini-piikkiä suoraan sydämeen.

Afrikkalainen slummikortteli tarjoaa erinomaisten ympäristön barbaarista väkivaltaa silmälläpitäen. Syksyinen myrskypilviritama

RASISMA? Capcom on saanut niskaansa paljon kuraa rasismisyytöiden takia. Nämä väitteet ovat täysin perättömiä, ja tämä käy ilmi yhä paremmin mitä pidemmälle pelin tarina etenee. Resident Evil 5 on pikemminkin kriittinen kommentti valkoisille johtajille, jotka pitävät koko maailmaa leikkikenttäänään.



KÄVELEVÄ ATERIA Edes Afrikassa aurinko ei paista ympäri vuorokauden. Paarteisen hietikon lisäksi matkan varrella vastaan tulee hämääriä kujia, pilvisiä rämeitä ja jääkylmiä autiomaaita. Pimeä on kuitenkin viimeinen asia, mitä pelin aikana tarvitsee pelätä. Asukkaat voivat aterian haistaessaan olla harvinaisen päättävissä.

horisontissa saattaisi luoda synkempää tunnelmaa kuin pilvetön taivas, mutta zeniitistä helottava kirkas valoilmio ei siltikään pyyhi hymyä suunpielestäni. Resident Evil 5 on nimittäin nätti. Todella nätti. Ajoittain sekavasta kyläsuunnittelusta huolimatta on suorastaan ilo ottaa vastuu kehitysmaiden ongelmien ratkaisusta näinkin vaihtelevassa ympäristössä, rän-sistyneiden vajojen ja kaivoskuilujen keskellä.

Matkassa on mukana myös Sheva Alomar, Redfieldin avulias kollega BSAA:n Afrikan jaksesta. Shevan sijoittaminen Chrisin rinnalle tarkoittaa sitä, että Länsi-Afrikan väkiluvun voi halutessaan puolittaa myös kaverin kanssa joko verkon välityksellä tai samalla sohvalla jaetun ruudun yhteistyöpelissä. Kaverin kanssa pelaaminen on huomattavasti helpompaa ja suuri osa haasteesta häviää, kun rinnalla on kommunikaatiokykyinen kanssapelaaja. Toi-



FAKTA

SHEVA
Chris Redfieldin kollega, BSAA:n Afrikan jaosta edustava Sheva Alomar on rankka tytsy, joka osaa pitää huolen itsestään, ainakin useimmiten. Shevan äänenä toimii Karen Dyer, joka hoiti myös Shevan liikevalikoiman mallinuksen. Shevan ulkoasu on puolestaan muokattu australialaisnäyttelijätär Michelle Van der Waterin näköiseksi.

saalta yksin pelatessa Sheva vie lähes kaiken löytämisen riemun rynnätessään joka huoneeseen ja vohkissaan kaiken, jota ei ole pultattu kiinni lattiaan.

Resident Evil 5:n pelattavuudesta on puhuttu paljon, ja kaikille pelaajille neljä erilaista ohjausvaihtoehtoa ja ohjaintikkujen herkkyyden täydellinen säätömahdollisuuskaan eivät tunnu riittävän. Kuvailin peliä itsekini aluksi raajarikko-simulaattoriksi, mutta samalla kun Chris saa jälleen kiinni ammuskelusta, ohjattavuudesta tulee nopeasti luotettavaa ja vakaata lähitais-telua lukuunottamatta. Jos lonkeropäää eksyy kädenmittaa lähemmäs, on tunnelma paniikin-omaisen ahdas, mutta tarkoituksena onkin pi-tää väkijoukko kiväärin piipun toisella puolella.

Ja pyssy kädessä peli tuntuu hyvältä. Juuri tätä on odotettu pitkään. Resident Evil 5 ei ehkä täytä kaikkia edellisen osan asettamia ennako-odotuksia, mutta miten se toisaalta voisikaan? Chris ei ole yhtä karimaattinen hahmo kuin Leon, eikä viitososassa ole yhtä koukuttavaa tarinaa, joka kutsuisi pelaamaan lisää. Resident Evil 5 on tästä huolimatta nautittava kokemus. Se ei ole läheskään paras pelisarjan peleistä, mutta tällä hetkellä pelimaailma ei tarjoa kovinkaan montaa sitä parempaa kokemusta.

_Mattias Hegerius

PISTEET 8/10

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

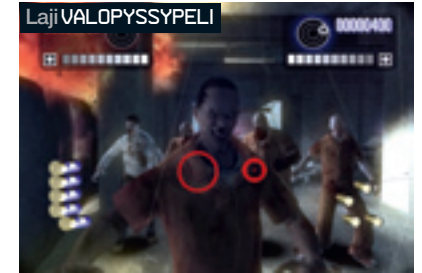
ERINOMAINEN ZOMBISAAGA

- ☑ Todella nätti grafiikka, vangitseva tarina, vaihtelevat ympäristöt
- ☑ Kauhun tunne uupuu, ei pulmia

HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Zombihippa jatkuu Wiillä

Laitte **Wii** Kehittäjä **HEADSTRONG GAMES** Julkaisija **SEGA**
Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-4**
Testattu versio **PAL** Ikäraja **18**



HUTI HUUPPAAN House of the Dead: Overkillissa kannattaa ampu mitä tahansa, mikä ruudulla liikkuu. Tai on edes epäilyttävästi paikoillaan.

House of the Dead: Overkill on raiteilla kulkeva räiskintä. Jos tämän nähtyäsi lopetit arvostelun lukemisen ja päätit jättää pelin kauppaan, saat syyttää vain itseäsi. Headstrong Games piiskaa tunnetun pelisarjan veriseen lentoon vanhojen konstein, mutta uusin koristein. Hyvä maku ei ole koskaan kuulunut pelisarjan repertuaariin, mutta tällä kertaa homma vedetään lisänimen veroisesti täydellisesti överiksi.

Agentti G ja Isaac Washington ovat kovaa jätkiä, joille ei kettuilla. Kun kieroutunut Papa Cesar päästää mutanttiarmeijansa valloilleen, alkaa kovaksikeitetyin kaksikon verinen kostoretki. Overkill ei edes yritä ottaa itseään vakavasti. Mutantit kuolevat liioitellun lihasasti, hahmojen välinen dialogi ja jatkuvasti lentävät onlinerit ovat silkkaa kultaa, ja jopa raiteilla liikkuvasta pelityylistä otetaan kieli poskessa irti kaikki mahdollinen.

Tyyliillisesti Overkill on napakymppi. Pulp-letteja mukaileva tyyli on viety täydellisesti loppuun asti. Jälki ei ole teknisesti mitenkään erityistä, mutta vanhahtava grafiikka palvelee pelin visuaalista ilmettä siiti loistavasti. Ääniraitana toimiva paksu funk toimii erinomaisesti, kuten myös ilmeisen tarkoituksellisesti yli vedetyt ääninäyttelyt. Erityisesti möreä-ääninen kertoja jaksaa huvittaa kerta toisensa jälkeen.

Overkill näyttää kaapin paikan muille genrensä edustajille. Meno on todella hurjaa, mutta pelatessaan huomaa siiti hekkotelevansa jatkuvasti ääneen. Suurimpana miinuksena peli on todella helppo ja lyhyt. Tarina sujahtaa vaikeuksista läpi parissa tunnissa eikä läpäisyn jälkeen avautuva jatkomahtoisuus kolmeen rajoittava Director's Cut -osio kestä juuri kauempaa.

Toisaalta peli myöskin kestää nopean luonteensa vuoksi hyvin uudelleenpelaamista, erityisesti yhteistyössä kaverin kanssa. Kun funk raikaa, mutanttia kaatuu ja röhönaurassa on pitelemistä, tulee yksi asia selväksi. Overkill on julmetun hyvä peli.

_Tero Kerttula

PISTEET 8/10

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

RÄÄVITÖN RÄISKINTÄ

- ☑ Tyyliittaju, hauska kuin mikä, erinomainen ääniraita, moninpeli
- ☑ Aivan liian helppo ja lyhyt



VARJON, SUOJAAN Aitoon toimintapelityyliin Chris osaa nyt hypätä nurkan taakse suojaan ja lopettaa haavoittuneiden palisten kärsimykset napin painalluksella. Toinen uutuuks on tosiaikainen inventaario, jonka käyttö voi taistelun tiimelyksessä koitua kohtaloksi.



EAT LEAD

Kuvitteellinen peliveteraani kohtaa pahimmat vihollisensa

Laitte **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **VICIOUS CYCLE** Julkaisija **D3P** Julkaisu **13.3.** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja **16**



MITÄ IHMETTÄ?

Jos modernin yökerhon keittiöstä astuu keskelle villiä länttä ja kuudestilaukeavat alkavat puhua, sitä vaan tietää etteivät asiat ole kohdallaan. Eikä ihme, sillä joku hakkeroi Hazardin tielle kaikki tämän vanhat viholliset.

Laji **RÄISKINTÄ**

Matt Hazard on palannut! Kasibittisissä vaakasuoraan vierivissä räiskintäpeleissä uransa aloittanut veteraani keräsi mahtavan maineen maailman ensimmäisessä kolmiulotteisessa pelissä pysäyttäessään Wafférthinn-linnan pahat natsit, tai estäessään neukkujen ydinsota-aikeet You Only Live 1317 Times -klassikossa. Okei, Matt ehkä kävi pohjalla Nightmare in Biosphere -sarjan kutososassa, eikä se lapsille suunnattu vesipysyillä ammuskelu oikeastaan toiminut, mutta miettikää vähän. Matt on kuitenkin uraauurtava toimintasankari, jolle olemme paljosta velkaa. On aika antaa miehelle uusi mahdollisuus Eat Leadin myötä.

Eikö Mattin historia kuulosta tutulta? Johtuu ehkä siitä, että se on vain markkinointikikka. Eat Lead: The Return of Matt Hazard ei ole Hazardin 13. peli vaan ensimmäinen. Vanhan veteraanin vaikutelmaa luomaan on luotu useita fanisivustoja Hazardin vanhoille peleille, jotka kaikki muistuttavat jotain pelihistorian klassikkooa. Eat Lead irvailleekin pelikulttuurille joka käänteessä, aina sankarin henkilökohtaista taustaa myöten.

Pelin juoni on sanalla sanoen nerokas. Liki unholaan vajonnut Hazard tuijottaa telkkaa, juo

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Gears of War 2 **XBOX 360**
Microsoftin megapeli on ajäräiskitytelyä parhaimmillaan.



FAKTA

MIHÄN KUIN ELOKUVISSA

Eat Leadissa pelien sankarit ovat kuin elokuvien tähtiä. Työkommennusten eli pelien välissä esiinnyttäen mainoksissa ja muutenkin starailaan. Käsikirjoituksen kohtausten välissä päästetään esitettävistä hahmoista irti ja ihmetellään, miten moinen roska on päässyt tuotantoon asti.



EXÄ Jos vokottelee kuuman misun ja sitten viikon päästä kyllästyksissään dumpaa tämän, kannattaa varmistaa ettei tämä osaa ampua kahdella konepistoolilla yhtä aikaa.

kaljaa ja syö mikroaterioita muistelllessaan toimintasankarin uransa huippuhetkiä. Yllättäen Hazardin omistava pelifirma, Marathon Soft, päättää kiinnittää kehäraakin ensimmäiseen suuren budjetin FPS-räiskintäänsä. Käy ilmi, että tämä on vain tapa saada Hazard hengiltä – tallennuspisteet on poistettu ja käsikirjoituksessa lukee Hazardin heittävän henkensä jo ensimmäisen kentän jälkeen. Joku yrittää saada Hazardin hengiltä kaikin keinoin.

Selvittääkseen mystisen vihollisensa aiheet Mattin on kuljettava Eat Lead -produktion kentästä toiseen. Ikävä kyllä, Hazardin nemesis on hakkeroinut pelipalvelimet ja liittää kentiin sinne kuulumattomia vihollisia ja ympäristöjä. Sankarimme saattaa yhdessä ja samassa

kentässä kohdata natsveja, cowboypistoleroja ja commandoja maisemien vaihtuessa yhtäkkiä villin lännen kaduista venäläisten bunkkeriin.

Jos tuntee pelien historiaa yhtään, Eat Lead tarjoaa runsaasti naureskeltavaa. Kaikki vastaan tulevat viholliset ovat kuin klooneja jostain peliklassikosta ja käyttäytyvät kuin ne olisivat vanhoja ohjelmapätkiä. Kaksiulotteisia natsveja ei voi lyödä nyrkeillä, koska siihen aikaan ei ollut lähitaistelua peleissä vielä keksitty. Jotkin viholliset vain juoksevat suoraan kohti, koska sellainen oli jossain pelihistorian vaiheessa tekoälyjen terävintä kärkeä. Pomoviholliset noudattavat samaa kaavaa. Japanilaisista roolipeleistä tuttu vastustaja heiluttaa valtavaa miekkaa ja puhuu dialoginsa sinisellä pohjalla



olevalla ruudulla, ja afrotukkaisen kungfuitaurin kanssa vaihdetaan iskuja vanhojen tappelupelien tyyliin.

Eat Leadin kehukset ovat siis kerrassaan nautittavat. On valtava sääli, että itse peli ei ole yhtä herkullinen. Räiskintäpelin sydän on se, miten hyvin ammuskelu on toteutettu. Eat Leadissa se sydän on sitä yksinkertaisinta mallia: edetään kunnes seuraavat vihulaiset tulevat esiin, siirretään tähtäin vihollisten kohdalle ja painetaan liipaisinta. Äijä kaatuu, jatketaan matkaa, kiitos näkemiin. Välillä mennään suojaan, sillä vaikka Hazard onkin melkoinen sankari, liian tuhti lyjytkuuri kellistää kyllä urhomme. Kuka tahansa toimintapelejä pelannut pääsee kärryille ensimmäisen minuutin aikana. Vaikka homma toimiikin perustasolla oikein hyvin, ei se sisällä mitään kekseliästä tai omaperäistä.

Kenttäsuunnittelu sen sijaan aiheuttaa välillä harmaita hiuksia. Pelissä edetään tiukassa put-



FAKTA

HAHMOKAARTI

Eat Leadin yksi vahvuuksista on peliteollisuuden kirkkaimmille nimille irvailleva henkilökaarti, joiden kullisten takaiset suhteet ovat kaikessa skandaalinkärjisydessään n hauskoja. Mattin väitetty suhde Lara Croftiin on kuulemma syy tytön uran starttaamiseen, vanha kollega Dexter Dare on alkoholisoinnut ja tasolle 70 ehtinyt velho Bill the Wizard on seksuaalisuudeltaan... epäselvä.

VERETÖNTÄ Mattin teloessa vanhoja vastustajiaan nämä eivät suinkaan vuoda verta vaan koodinpätkiä. Käy järkeen, sillä ohjelmiaan ne vain ovat.

kessa, minkä juonen huomioiden kyllä ymmärtää. Etenemisreitillä on paikka paikoin silti hankala hoksata. Maisemien äkkinäinen vaihtuminen tyylistä toiseen paikkaa paljon, mutta jos Hazard on vaikkapa kiikariviväärillä varustetun Solid Snake -kloonin tähtäimissä, sekunnin hitointi tarkoittaa hengen lähtöä.

Itse pelin arvioiminen on hankalaa, sillä siinä ei ole oikeastaan mitään, mitä voisi pureskella. Kun kaikki pelin ympärillä oleva karkki, kuten hauskat letkautukset tai vinoilu pelihistorialle karsitaan pois, kädessä on todella tasapaksu teos. Eat Leadissa mennään siitä mistä aita on tuutin, eikä yritetäkään kikkailla mitenkään. Hazard ei osaa edes hyppiä.

Huolimatta itse pelimekaniikan mitäänsanomattomuudesta, Eat Leadia on mukava pelata. Kiitos runsaan ja osuvan huumorin, peli ei ole missään vaiheessa puuduttava kokonaisuus. Matt Hazardin Paluu luottaakin selkeästi viihdearvoonsa, mitä sillä kyllä piisaa. Pitää vain muistaa ottaa kokemus vähän vähemmän vakavasti ja suhtautua siihen interaktiivisena toimintakomediana. Sellaiseksi se on tarkoitettukin, ja sellaisena se toimii vallan hyvin.

Jori Virtanen

PISTEET 6/10

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

VITSEIHIN NOJAAVA RÄISKINTÄ

- Ääninäyttely, runsas huumori, nokkela vinoilu pelikklassikoille
- Kenttäsuunnittelu, mitäänsanomaton pelimekaniikka



SUOJAAN? Mitä turhia. Vaikka hyvin osuva haulikonpatit kellistääkin Hazardin laakista, tältä etäisyydeltä miestä saa pippuroida kunnolla ennen kuin tulee edes tarve harkita vetäytymistä. Liikkuvat taakse vaan ja tulta munille.

NERF N-STRIKE

Jos pelin paras puoli on sen mukana tuleva ase, on jos-sain kohtaa menty metsään

Laite **Wii** Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Peliajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 7



Laji VALOPYSSPELI
ARVAA VÄRI Erityisesti robottien värin tunnistamista vaativat tehtävät osoittautuivat haastaviksi.

Nerf N-Strike on valopistoolipeli, jonka päättarkoituksena on todennäköisesti myydä mahdollisimman paljon pelin nimikkoaseita. Pelissä ammutaan erilaisilla tussareilla vaahtomuoviammuksia robotteja, kuulia ja laatikoita kohti.

Pelin juoni ei ole kovin kummoinen. Pelaaja on pikkupoika, joka käy kavereidensa kanssa peliluolassa pelaamassa kolikkopeliräiskintöjä. Eräänä iltana BOB-robotti värvää pelaajan N-Strike-iskuryhmään, joka testaa huippusalaisia Nerf-aseita.

Pelaajaa vastaan asettuu N-Strike-ryhmän neljä jäsentä, jotka täytyy päihittää ollakseen kukkulan kunkku. Jokaisesta vastustajasta näytetään lyhyt esittelyvideo, jonka jälkeen pelaajan täytyy saada erilaisissa haasteissa paremmat pisteet kuin kilpailija. Jostain selittämättömästä syystä kilpailijat haukkuvat pelaajaa joka välissä (vieläpä uskomattoman kehnosti ääninäyteltynä), vaikka pelaaja olisi jo saanut kerättyä enemmän pisteitä kuin vastus.

Haasteet vaihtelevat tarkkuusammunnasta robottien tuhoamiseen ja kuulien tönimiseen maaliporteista läpi. Jokaiseen haasteeseen on tarjolla erilaisia asevaihtoehtoja, ja selviyttämällä haasteen tietyllä aseella saa sen käyttöön muihinkin haasteisiin. Osa tussareista on suurimmassa osassa haasteita täysin turhia, ja parhaiten pärjää sarjatulipysyillä.

Osa haasteista vaatii värien tarkkaa tunnistamista, mikä aiheutti minulle osittaisen punavihervärisokeuteni takia ongelmia. Muilta osin peli on luvattoman helppo lukuunottamatta aivan viimeistä tehtävää, joka osoittautui tuskanen hankalaksi.

Nerf N-Striken paras ominaisuus on sen mukana tuleva Switch Shot EX-3 -pyssy, joka toimii sekä Wii-ohjaimen asekuorena että Nerf-pyssynä. Mikäli sotaleikkejä tulee kavereiden kanssa leikittyä enemmänkin ja valopistoolipelit kiinnostavat yleisesti, saa Nerf N-Striken mukana molempiin puuhiin pätevän apuvälineen. Itse pelissä ei ole juuri kehumista.

Jyri Paavilainen

PISTEET 4/10

Grafiikka 5/10 Ääni 2/10 Pelattavuus 7/10 Pitkäikäisyys 3/10

HEIKOHKO RÄISKINTÄ

- Pelin mukana tuleva Nerf-pyssy
- Liian helppo ja vaikea, lyhyt, värintunnistustehtävät, ääninäyttely



AFRO SAMURAI

Samuel L. Jackson metsästää isänsä murhaajaa ja lumottua otsanauhaa

Laitte PS3/XBOX 360 Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija ATARI Julkaisu 13.3. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18



Laji TOIMINTA



FAKTA

AFRO SAMURAI

Afro Samurai sai alkunsa Takashi Okazakin mangasarjakuvasta. Japanilainen Gonzo-studio tuotti ja Fuminori Kizaki ohjasi mangon pohjalta animen, joka on sittemmin nähty niin Yhdysvalloissa kuin Britanniassakin.

VIINKKI

KOKEILE MYÖS

Too Human XBOX 360

Mikäli itseään toistava mitäänsanomaton toiminta kiinnostaa, Too Human on erinomainen valinta.

Lapsen kehityksen kannalta ei ole keskimäärin kovin hyödyllistä, jos näkee isänsä päähän vierivän jalkojensa juureen. Afro Samurai joutui tämän julman kohtalon kokemaan, ja nyt on aika kostaa.

Afron isän murhaaja on nimeltään Justice. Sattumoisin Justicen tappaminen ei ole helppoa, sillä Justice varasti Afro Samurain isältä lumotun ykkösotsanauhan, joka tekee kantajastaan jumalan. Ykkösen voi haastaa vain kakkösotsanauhan omistaja.

Afro Samurai perustuu samannimiseen piirrosarjaan, jonka tähtenä on Samuel L. Jackson. Ulkoasustaan huolimatta niin piirretty kuin pelikään eivät ole missään nimessä lapsille tarkoitettuja. Käsitellyt teemat ovat aikuisille katsojille ja



FOCUS Vasenta liipaisinta vetämällä voi siirtyä focus-tilaan, jossa aika hidastuu, ja viholliset kaatuvat tehokkaasti.

pelaajille tarkoitettuja, ja itse toimintakin on hyvin graafista.

Afro Samurain väkivaltaisuus on kuitenkin hyvin viihdyttävää. Pelin perustarkoituksena on silpoa mahdollisimman monta vihollista mahdollisimman pieniin palasiin. Kolmea eri iskunappia rämpyttämällä tehdään komboja, joilla kerätään focus-aikaa.

Vasenta liipaisinta vetämällä siirrytään mustavalkoiseen focus-tilaan, jossa aika hidastuu.

Oikea-aikaisella iskulla focus-tilassa voi hilpaista jopa useamman vastustajan halki keskeltä, leuan alta, silmien välistä tai vaikkapa lonkan kohdalta.

Ilahduttavasti iskun osumakohdalla on merkitystä, ja viholliset tipahtavat maahan palasina. Jalan menettänyt taistelija tuijottaa lantiotaan hetken ennen lopullista hengenlähtöä, kun taas päänsä menettänyt soturi ei enää liikoja mieli.

Silpomisesta on tehty jopa pelimekaniikka, ja Afron mukana kulkeva Ninja Ninja haastaa

2. MIELIPIDE

Jori Virtanen

Kun piirroselokuvamaisen ja erittäin verisen tappelupelin taustalla soi rap-legendan RZA:n raidat, ja Samuel L. Jackson on pelaajan aisapari, ollaan coolin ytimessä. Peli on valitettavasti todella helppo. Viholliset silpoutuvat tuosta vaan, eikä liikesarjoilla tai kokemustasoilla tunnu olevan mitään virkaa. Monet muutkin suunnittelukompelyydet ärsyivät välillä pahasti. Itselleni kyse oli kuitenkin enemmän viihdyttävyydsarvosta kuin mistään muusta, ja tässä suhteessa Afro Samurai loistaa.

Loppukaneetti:

Väkivalta huvittaa, vaikka pelattavuus tökkiikin.

6/10

LISÄÄ MIEKANRUOKAA Viholliset hyppäävät esiin yleensä lyhyiden välivideoiden saattelemana. Afro ei kovana jatkänä ole moksiskaan isommastakaan armeijasta.



KETSUPPI ROISKU

Afro Samurai on väkivaltainen peli. Punaista nestettä ruiskuaa tämän tästä, ja viholliset ovat taistelun jälkeen useimmiten useammassa kuin kahdessa osassa.

LENTO LOPPUU Viholliset voi halutessaan heittää ilmaan ja paikata näyttävästi alas joko ehjänä tai paloiteltuna.

Kun soppaan heitetään vielä pari välipomoa, jotka aiheuttavat tarpeetonta hämmennystä, on ristiriitainen paketti kasassa. Afro Samurai leikkii johdattavansa pelaajaa huomaamattomasti useiden kenttien alussa olevilla näennäis-tutoriaaleilla, mutta tiukan paikan tullen pelaaja jätetään auttamattoman yksin. Ristiohjaimen alanappiin kytketty Ninja -kompassikin (jonka pitäisi ohjata pelaajaa oikeaan suuntaan) vain aukoo päätään ajoittain.

Graafiselta toteutukseltaan Afro Samurai toimii. Anime-henkinen piirrostyylillä luotu muuten raa'alle toiminnalle edes hieman komiikkaa, ja pahisten paloittelu mistä tahansa kohdasta on kunnioitettava tekninen saavutus.

Afro Samurain paras puoli on silti selkeästi ääniraita. Wu-Tang Clanista tuttu RZA on tehnyt pelin musiikin, joka toimii erinomaisesti. Tiukan toiminnan aikana basari jyttyy toiminnan tahtiin, ja rauhallisemmissa kohtauksissa fiilistellään itämaiseen tyyliin.

Afro Samurai näyttää hyvältä, mutta pinnan alla oleva peli on pettymys. Peli on selvästi suunnattu animaatioisarjan ystäville, ja haastetta etsivät pelaajat joutuvat kääntämään katseensa Kratoksen seuraavaan seikkailuun.

Jyri Paavilainen

PISTEET 5/10

Grafiikka 8/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 6/10 Pitkäikäisyys 5/10

RISTIRIITAINEN PAKETTI

- Grafiikka, musiikki, vihollisten paloittelu
- Ohjauksen kankeus, toistaa itseään, liian helppo

PIKMIN WII

Gamecube-klassikko palaa uuden ohjauksen kanssa

Laitte **Wii** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO**
Julkaistu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1**
Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**

Laji STRATEGIA



RIVISSÄ Pikminit saa järjestettyä kätevästi väreittäin.

Nintendo julkaisi helmikuussa Pikminin osana New Play Control! -sarjaa, jossa GameCuben pelejä julkaistaan uudelleen Wii-versioina. Graafisten parannusten lisäksi olennaista on ollut pelin sovittaminen Wiin ohjaimille. Alkuperäinen Pikmin julkaistiin 2001, ja uudelleenjulkaisu on ehdottomasti paikkansa ansainnut.

Lyhyenlöntä Kapteeni Olimar haaksirikkoutuu avaruusaluksellaan maankaltaiselle planeetalle. Olimarin avaruusalus ei kuitenkaan selviä syöksestä, vaan sen osat leviävät pitkin metsiä. Pelin tavoitteena on paikallistaa kaikki alusparan palaset ja koota kottero uudelleen, jotta Olimar pääsee palaamaan kotiin. Olimarin suoja-puku kestää kuitenkin vain 30 päivää, minkä jälkeen Kapteeni altistuu myrkylliselle ilmähän kaasulle, hapelle. Aluksi tehtävä tuntuu Olimarista mahdottomalta, mutta onneksi hän törmää pian merkittävään olentoihin, jotka itävät maasta kuin juurekset, mutta kipittelevät eteenpäin kuin elukat. Hän nimeää olennot pikmineiksi, sillä ne muistuttavat Olimarin suosimia Pikpik-porkkanoita.

Pelin haasteellisuus syntyy aikarajasta. Kussakin kentässä voi viipyä vain yhden päivän, eli noin 15 minuutin ajan. Kaikki osat on löydettävä 30 päivässä, jonka jälkeen peli päättyy. Pelin vetoimaisiin elementteihin on avuliat pikminit, joita voi parhaimmillaan olla Olimarin perässä jopa 100 kappaletta. Pikminit seurailevat innokkaasti Kapteenia ja auttavat häntä kantamaan aluksen osia sekä kasvattamaan lisää pikmineitä. Uhkana sekä Olimarille että pelin nimihahmoille ovat monenlaiset metsänelävät, jotka pistävät hassuja pikmineitä suuhunsa ja vahingoittavat Kapteeni Olimarin suoja-pukua. Osa pikmineistä ei myöskään kestä vettä, jolloin pelaajan on tarkasti valittava, jotta perässä kipittelevä pikkukansa ei oikaisisi petollisten vesilammikkojen yli.

Pelikokemuksena Olimarin tarina on mukautempaa. Planeetan kummallisudet selviävät sekä pelaajalle että Kapteenille viehättävästi päivä päivältä, tuoden pelikokemukseen vahvan tutkimusmatkailun tunteen. Pelaajan on helppo samaistua Olimariin, joka ihmettelee erilaisia elämänmuotoja päivän päätyttyä lokikirjassaan.

Annakaisa Kultima

PISTEET 8/10

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

ILAHUTTAVA UUSIJULKAISU

- Avuliat pikminit, tutkimusmatkailu, Olimarin lokikirjat
- Grafiikka, Pikminit eivät aina osaa seurata Olimaria järjestyksellä

MIEKANRUOKAA Perusvihollisista ei juuri vastusta ole. Pari potkua ja miekan sivallus, niin jäljellä on vain verinen läjä.

soturin toisinaan ruumiinosapokeriin, jossa täytyy silpoa satunnaisia ruumiinosia paha-aavistamattomilta vihollisilta.

Valitettavasti focus-ajan kerääminen on ainoa syy erilaisten iskuyhdistelmien opetteluun. Afro Samurai on todella helppo peli, ja vahvan iskun rämpytyksellä pääsee jo pitkälle. Parin yhdistelmän opettelu auttaa tiukissa tilanteissa, mutta yleensä vihollisten listimiseen vaaditaan potkusarja ja pahiksen puolitus focus-tilassa.

Helppoudestaan huolimatta taistelu on ihan mukavaa puuhaa. Muilta osin peli kuitenkin yskähtelee pahasti. Pakolliset tasohyppelykohtaukset tuntuvat kovin kankeilta, ja Afro juoksentelelee kapeita putkia pitkin kuin Crash Bandicoot 1990-luvun puolivälissä. Laajempia alueita pelissä on vain muutama, ja nekin ovat oikeastaan aukioita, jotka on yhdistetty putkilla.



FAKTA

TUPLAROO!

Samuel L. Jackson esittää Afro Samuraisa kahta roolia. Päähahmo Afro ei juurikaan turise, mutta hänen kaverinsa Ninja Ninja (joka on myös kuvassa yllä) on sen sijaan varsinainen suupallit. Kuten tavallista, Jacksonin työskentely on erinomaista ja tekee pelin dialogista huomattavasti mielenkiintoisempaa.



PATAPON 2

Sympaattisten rytmin orjasiluettien paluu

Laite PSP Kehittäjä PYRAMID/JAPAN STUDIOS Julkaisija SONY Julkaisu 11.3. Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio LATAUS Ikäraja 7

Laji RYTMIPELI/STRATEGIA



UUTTA PUTKEEN

Kolme uutta yksikkötyyppiä vanhojen lisäksi mahdollistavat uniikit armeijat.



UNIIKKI TYYLI Yksi monista Pataponin erikoisuuksista on siluetteihin ja selkeisiin väreihin perustuva ulkoasu. Persoonallinen äänimaailma komppaa mukana.

Pelistudioiden ainainen ongelma on parantaa alkuperäistä. Hyvää ei tahtois rikkoo, mutta uutta pitäisi kuitenkin luoda vanhan päälle. Pyramid ei ole tehnyt asiaa itselleen helpoksi, sillä alkupe-
räinen palleropäiden rytmikommentamispeli kohosi yhdeksi PSP:n parhaista ja samalla omaperäisimmistä peleistä. Nyt vuoden odotuksen jälkeen kakkososa on valmis, ja voi pojat kun se on kiva!

Pelin ideana on edelleen komentaa tällä kertaa haaksirikkooisia Pataponeja kohti Maan Äärtä. Kommentaminen tapahtuu rummuttamalla käskyjä PSP:n nappuloilla oikeassa tahdissa. Esimerkiksi taistelukäsky rummutetaan kahden ympyrän, yhden nelion ja yhden ympyrän yhdistelmällä. Käskyjen ketjuttaminen laukaisee ja pitää yllä Huumatilaa, jossa porukka taistelee tavallista tehokkaammin. Pelin edetessä kahden peruskäskyn lisäksi saa enemmän valikoimaa, Pataponien määrä sekä monipuolisuus lisääntyy ja varusteet paranevat. Vastassa on niin vanhoja kuin uusiakin heimoja sekä kaiken kokoisia otuksia. Uutukaisuusien kanssa taktiikkoja ja kokoonpanoja joutuu (tai pääsee) miettimään uusiksi.

Huumamoodi on nyt helpompi pitää käynnissä, sillä peli sallii nyt yhden epäonnistumisen käskyketjussa. Koska sen ylläpitäminen vaikeimmissa kentissä on elinehto, uudistus vähentää



FAKTA
UUDET JOUKOT

Kolme uutta joukkotyyppiä ovat lentävä Torpon, mörssärimäinen Robopon ja taikavoimia omaava Mahopon. Pelaaja saa armeijaansa myös sankariyksikön. Sankarin "nahmoluokkaa" voi vaihtaa vapaasti, ja se yhdessä varusteiden kanssa määrää, millaisen erikoiskyvyn sankari voi laukaista pelaajan naputtaessa käskyn täsmälleen oikeassa rytmissä. Esimerkiksi kehässankari heittää voimakkaan aluevahinkoa tekevän keihään vihollisten sekaan.

UNIIKKI
KOKEILE MYÖS

Patapon PSP
Ensimmäinen osa esitteli koukuttavan musiikkipelin ja strategian yhdistelmän.

samojen kenttien hieromista kyllästymiseen asti. Muutosten joukkoon kuuluu myös tapa, jolla oman armeijan yksittäisiä Pataponeja kehitetään tehokkaammiksi taistelijoiksi. Joukkoja parannellaan puumaisen kaavion avulla, jossa avataan voimakkaampia tai erikoistuneita Patapon-tyyppejä käytettävissä olevien resurssien puitteissa.

Yksittäisen taistelijan tyyppiin voi myös vaihtaa mihin tahansa jo avattuun. Muutos tuo mukavasti selkeyttä omien pikku soturiensa kehittämiseen. Uutta on myös monin peli maksimissaan neljän ihmispelaajan muodostamassa ryhmässä, jonka sotasaalis siirtyy yksinpeliä auttamaan. Sankaripartiota voi komentaa myös yksinpelissä kolmen tietokoneavusteisen sankarin kanssa.

Viimeisenä merkittävänä parannuksena pelistä löytyy viimeinkin kolme vaikeustasoa.

Helpoin auttaa ensikertalaisia ja rytmin kanssa tuskailevia, keskimääräinen on alkuperäisen Pataponin luokkaa.

Patapon 2 tekee juuri sen mitä hyvän jatkosan pitääkin. Pelin tekijät ovat tunnistaneet ja korjanneet alkuperäisen puutteita sekä tuoneet samalla läjän uusia ominaisuuksia peli-iloa pidentämään. Pata-Pata-Pata-Ponit kaukavat tässä kämpässä vielä pitkään.

Matti Isotalo

PISTEET 9/10

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

RUMMUTUS JATKUU

➤ Pajon hyviä uudistuksia, rytmin säilytys helpompaa, charmi
■ Vaatii edelleen rauhallisen peliympäristön

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

Vampyyrit eivät maailmasta loppu, vaikka miten metsästäisi

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

O rder of Ecclesia on järjestyksessään kolmas Nintendo DS:lle julkaistu Castlevania-peli. Jo Symphony of the Nightista tuttu kaava pätee edelleen, vaikka pienillä uudistuksilla siitä yritetäänkin saada uudenlainen. Kevyillä roolipeliaineiksilla höystetty toiminnallinen tasoloikka on kuitenkin perinteisyydestään huolimatta maistuva keitos.

Riimujen käyttö on oleellisin Order of Ecclesian uudistus. Jokainen ase ja taika on oma riimunsa, joita irtoaa niin piilotetuista huoneista kuin kuolleista vihollisistakin. Käyttämällä kahta riimua samanaikaisesti arsenaaliin lisätään myös huippu- tehokas Union-taika, joka toisaalta myös verottaa magiapisteitä raa'asti. Toinen uudistukseksi laskettava ominaisuus on pelialueen jakaminen kentiin, joiden välillä siirrytään karttaruutua pitkin. Tällä tavoin turhaa haahuilua on pyritty välttämään ja tekemään pelistä suoraviisaisempi.

Uudistukset ovat mukavia, mutta eivät käytännössä uudista pelikokemusta mitenkään. Miekka, kirveet ja heittoveitset viuhuvat tismalleen samalla tavalla kuin ennenkin. Kenttien rakenne on tuttu ja turvallinen, ja kun pikkukentissä liikkuminen unohdetaan täysin pelin puolenvälän jälkeen, jää kartta lähinnä kuriositeetiksi. Muutamia näppäriäkin keksintöjä pelissä tosin on, kuten kolme eri riimutuskua joita voi vaihtaa lennosta, ilman tarvetta kahlata valikoissa.

Muutamia edellistä Castlevaniata haukuttiin liiasta helppoudesta, mutta Order of Ecclesiassa

asialle on kerrankin tehty jotain. Pelaajalle lyödään luuta kurkkuun jo alkumetreillä ja pomohirvityksiä joutuu kurmottamaan tosissaan. Hoksottimien pitää olla jatkuvasti tarkkana, sillä keskittymisen herpaantumista seuraa lähes aina kuolema. Vaikka pomotaistelut ovatkin perinteistä heikkouksien etsimistä ja liikeratojen opettelua, jäävät veriset mittelöt mieleen.

Muilta osin Order of Ecclesia taattaa laatua. Ulkoasu on nätti, musiikit ovat erinomaiset ja ohjaussysteemi ei petä. Myös tarina on tuttuun tapaan nopeasti unohdettavaa huttua. Tasainen tuttuus on Order of Ecclesian tapauksessa kaksiteräinen miekka. Toisaalta peliin on helppo tarttua ja seikkaileminen maistuu erinomaisen hyvältä, mutta koko anti on nähty jo aiemmin sen kymmenisen kertaa. Laadukkaasti tehty kierrätys-Castlevania on kuitenkin parempi kuin ei Castlevaniata ollenkaan, joten jos mieli tekee lisää sitä samaa, ei ostopäätökselle juuri kummempia perusteluja tarvitse.

_Tero Kerttula

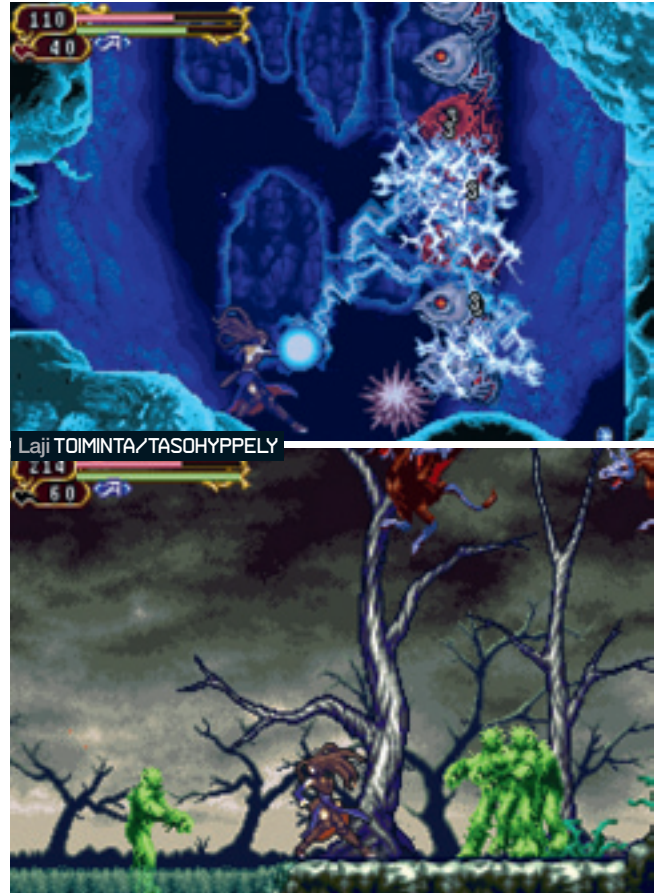
PISTEET 8/10

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

TUTTUA, MUTTA TOIMIVAA

- Moitteeton toteutus, hirmuiset pomohirvit
- Sarja ei uudistu vielääkään, tarpeeton tarina

HAASTAVA Castlevania: Order of Ecclesia on todella vaikea peli. Jo alkumetreillä pelaaja haastetaan toden teolla.



CHRONO TRIGGER DS

Roolipeliklassikko saapuu Eurooppaan 14 vuotta alkuperäisen julkaisun jälkeen

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

Laji ROOLIPELI



HERRASSAAN KAUNISTA Grafiikka on värikästä, elävää ja yksityiskohtaista. Hahmojen persoonalliset piirteet tulevat hyvin esiin.

Japanilaistyylinen roolipeli Chrono Trigger alkaa Vuosituhannen juhlasta. Kemut huipentuvat sankarin kaverin pitämään huimaan näytökseen, jossa esitellään teleportaatiolaite. Testiesitys menee tietysti pieleen, ilmaan avautuu repeämä ja pian sankari kavereineen matkaa ajassa 400 vuotta taaksepäin.

Aikamatkailun mahdollisuuksien varaan rakentuvasta juonesta on pakko antaa erityis-maininta. Jo alkumetreillä pelaajat tutustutetaan aikaparadokseihin, jotka uhkaavat muuttaa

tunnetun maailman täysin. Oman osansa pelikokemukseen luovat sielukkaat henkilöhahmot. Jokaisella pikku pikselisankarilla on oma tarinansa, ja jokainen hahmo tuntuu yksilöltä.

Chrono Triggeriin kuuluu erottamattomana osana taisteleminen. Jokaisella sankarilla on mittari, jonka täytyttyä hahmo voi toimia. Perinteistä poiketen viholliset voivat liikkua kahakan aikana ympäriinsä. Koska tiettyjä erikoishyökkäyksiä voi tehdä useampaan viholliseen kerralla, hirviöiden liikehtiminen luo taisteluihin

1 FAHTA

TODELLINEN KLASSIKKO

Chrono Trigger julkaistiin Super Nintendolle USA:ssa ja Japanissa vuonna 1995. SNES-versio ei koskaan päässyt Eurooppaan asti, vaikka monet pitävät sitä kaikkien aikojen parhaana roolipelinä. Peli sai jatkoa, kun Sony julkaisi 1999 ensimmäiselle Playstationille Chrono Crossin, jota ei myöskään saatu Eurooppaan.

mukavasti sekasortoa.

Peliä voi pelata joko näppäimillä tai kynällä, jolla pelaaminen on kuitenkin tavattoman hankalaa, sillä hahmon liikkeitä on vaikea hahmottaa eri ruuduilta. Taisteluissa vihollisten nimien sijainti ei ole millään tavalla sidoksissa örvelön todelliseen sijaintiin. Soppaa sotkee entisestään jo edellä mainittu vihollisten liikkuminen.

Ulkoasu istuu terävästi ja värikkäästi DS:n pienelle ruudulle. Välillä tuntuu kuin katsoisi pientä piirroselokuvaa. Musiikki on juonen ja hahmojen ohella eräs pelin merkittävistä voimista, sillä sitä käytetään useasti korostamaan kohtausten tunnelatausta.

Chrono Trigger on pienistä ohjausvioistaan huolimatta mestarillinen suoritus. Pelissä on tonneittain vetovoimaa, joka kumpuaa loistavasta juonesta, hyvistä henkilöhahmoista ja musiikista. Ja missä muussa pelissä voi pelata noin 65 miljoonan vuoden tapahtumat?

_Leevi Rantala

PISTEET 9/10

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

LÄHES TÄYDELLINEN ROOLIPELI

- Loistava juoni, eläväiset hahmot, tunnelmallinen musiikki
- Ohjaus tuntuu hiomattomalta



GTA IV: THE LOST AND DAMNED

Laji TOIMINTA



Moottoripyöriä, raskasta rokkia ja sarjatulta

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **ROCKSTAR NORTH** Julkaisija **TAKE TWO** Julkaisu **JULKAISTU**
Pelaajien lukumäärä **1-8** Testattu versio **XBLA** Ikäraja **18**

Liki vuosi sitten julkaistu **GTA IV on edelleen kova juttu. Avoin kaupunki, runsaasti tutkittavaa, erinomainen tarina ja hyvät henkilöahmot ovat vain muutamia pelin vetokoukuista. Ensimmäistä ladattavaa lisäsisältöä on odotettu kuin toista tulemistä. Vihdoin se on täällä.**

The Lost and Damnedin pääosassa nähdään moottoripyöräjengi The Lostiin kuuluva Johnny Klebitz. Tähän sakkiiin verrattuna Helvetin Enkelit vaikuttavat kirkon kuorokerholta. Kovilla kundeilla on tietysti ongelmansa – pomo haluaisi syöksyä huumebisnekseen, kun taas Johnny muistelee maltillisempia aikoja. Tästä syntyvä syöksykierre sisältää valtavasti väkivaltaa, uskollisuutta ja petturuutta, sekä runsaasti rokkia pitämään fiiliksen korkealla.

Tarina itsessään on arvattavia käännteitä täynnä, mutta loppujen lopuksi juoni on sivuseikka. Tärkeintä on, miltä pelaaminen tuntuu? Ja veljet, se tuntuu hyvältä. Moottoripyörien ollessa pääosassa niiden käyttäytymiseen on panostettu. Satulasta ei lennä enää tuosta vain ja niiden ohjailtavuus on tehty sulavammaksi. Ei tulisi enää mieleenkään astua urheiluauton tai muun liikkuvan arkun puikkoihin. Jotta prätäk-jätkänä olo välittyisi paremmin, radiokanaville

ITSENÄINEN LISÄUHE The Lost and Damned ei jatka GTA IV:n tarinaa, vaan kertoo uuden rinnakkaisarinarin. Lisäsisältöä ei voi käyttää peruspelissä lainkaan.

on lisätty 50 raitaa raskasta rokkia.

Koska konfliktit ovat edelleen isossa osassa, räiskintäosioillekin on annettu piristysruiskeita. Johnny pääsee käsiksi sellaisiin hauskoihin vekotimiin kuin täysautomaattinen pistooli, kranaattikivääri ja putkipommit. Herkuttelu ei loppu tähän: moninpelitiloja on nyt enemmän, kilpa-ajoissa voi husia kavereita pesimailalla, kaupungista löytyy uusi komediaesitys, telkkarikanavia on enemmän... Listaa voisi jatkaa vaikka kuinka.

Juuri tämä sisällön rikkaus on myös TLAD:n suurin kiros: mistään tästä mahtavasta lisäsisällöstä ei pääse nauttimaan peruspelissä. Kaikki uudet hienoudet, kuten prätäkät ja radio-raidat pysyvät pelkästään TLAD:n sisällä. Se ei ole vain sääli, se on jo rikollista.

Tästä huolimatta täysi kymppi helähtää The Lost and Damnedille hyvinkin helposti. Kampanja kestää 10 tuntia, muulla sisällöllä täyttäisi isomman pelin, ja koko paketti maksaa vajaa 20 euroa. Jos tämä setti ei ole rahalle vastinetta, en todellakaan tiedä mikä on.

_Jori Virtanen

PISTEET 10/10

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

LOISTAVA LISÄOSA

- ± Ajomallinnus, radiokanavat, uudet aseet, upea hinta-laatusuhde
- Moraaliton päähenkilö, lisäsisältöä ei voi käyttää emopelissä

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Ongelmanratkointia suoraan suoneen

Laite **DS/PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **INFINITE INTERACTIVE** Julkaisija **D3P** Julkaisu **13.3.** Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu versio **DS (PAL)** Ikäraja **3**

Laji **PULMAPELI**



TARKKAA PUUHAA Kannattaa olla tarkkana mitä tekee. Vääristä siirroista tulee rangaistus, ja kartalla virheosoitteen hiplaaminen vie turhauttavasti aikaa.

Salassa biologisia kokeita tehnyt yhtiö mokaa ja geneettisesti muokattu superhivrio pääsee pakoon. Otus aiheuttaa diplomaattisen selkkauksen, jonka seurauksena ihmiskunta aiotaan pyyhkiä galaktiselta kartalta. Onneksi massatuhon voi välttää siirtelemällä kuusikulmioita värikkäällä laudalla.

Puzzle Quest: Galactrix on metka yhdistelmä ongelmanratkointia ja roolipeliä. Pelaaja omaksuu nuoren pilotin aseman, joka vaaroista välittämättä käy taistelusta toiseen. Tappeluiden ohella hoidetaan diplomatiaa, käydään kauppaa

FAKTA
KUUDEN KULMAN PULMA
Galactrixin ongelmanratkointia pohjaa erittäin suosittu Hexic-pulmapeliin. Hexicin tyyliset näpräyspelit pohjaavat viindearvonsa jatkuvaan tekemiseen, ja jotkut tekeleet nostavat aivojenlauskerrointaan psykedeelisillä äänillä ja kirkkailta väreillä. Kuten miljoonat pulmapeleihin hurahtaneet voivat todistaa, resepti toimii.

ja varustellaan omaa ruostepurkkia paremmaksi tykkilavetiksi.

Kaikki konfliktit hakkeroinnista piraattialusten posauttamiseen simuloidaan pulmanpoistopeilillä. Pelaajan eteen lätkäistään värikkäitä kuusikulmioita täynnä oleva lauta. Kahden palikan paikkaa vaihtamalla kasataan kolmen tai useamman kappaleen pötköjä, jolloin niiden efekti astuu voimaan. Palikat lataavat oman aluksen voimavaroja, tuovat lisää rahaa, vahvistavat suojakenttiä tai lyövät vastustajaan vahinkoa.

Koska vihollinen tekee luonnollisesti omalla

vuorollaan samaa, peliin tulee yllättäviä taktisia elementtejä. Vaikka keräisikin itselleen edullisen suoran, onko se sen arvoista, jos vihollinen saa sen seurauksena itselleen mannaa? Palikoita tulee tietysti koko ajan lisää, mikä tuo kamppailuihin mukavasti satunnaiselementtiä mukaan.

Ei Galactrix silti täydellinen ole. Paperinohuet hahmot, kaukaa havaittavat juonenkäännteet ja dialogivaihtoehtojen puute harmittavat, ja DS:n tarkkuutta vaativa kynäohjaus aiheuttaa runsaasti rasittavia virhekohtistuksia.

Käytännössä pelin koko sisältökin vain valmistaa pelaajaa pärjäämään seuraavassa taistelussa paremmin. Pelkkä ongelmanratkointia riittää kuitenkin kannattelemaan Galactrixia menen tullen.

Teos on selvästi yksi markkinoiden parhaista pulmapeleistä. Se on tunnelmallinen, värikäs, erittäin pelattava ja vaarallisen addiktoiva. Tutustu omalla vastuulla.

_Jori Virtanen

PISTEET 9/10

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

VÄLITTÖMÄSTI KOUKUTTAVA PULMAPELI

- ± Hyvä pelimekaniikka, alusten varustelu, strategian tarve
- Ohuet hahmot, turha juoni

CODENAME PANZERS: COLD WAR

Hiekkalaatikkosotilaiden paluu

Laite PC Kehittäjä INNOGLOW Julkaisija ATARI Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio MYYNTI Ikäraja 16

Laji STRATEGIA



TYÖKALUT

Maastoa voi arpeuttaa niin raketeilla, tykistökeskityksillä kuin liekinheittimilläkin. Sama pätee vastustajaan.



NOHEVAA Jalkaväki on entistä monipuolisempaa. Vihreät Baretit osaavat kaivautua aseisiin tai liikkua vesistön yli kumiveneellä.

FAKTA

VAKAATA JA NÄTTIÄ

Panzersin uusi 3D-moottori on kovin kaunis katsella. Ottaen huomioon, että pelin kulkua tarkkaillaan usein mahdollisimman korkealta, yksiköt ovat lähes naurettavan pikkutarkasti mallinnettu. Koneitehoja tietysti vaaditaan, mutta säädöt auttavat skaalaamaan ruudunpäivityksen siedettäväksi vanhemmallakin koneella. Teknisesti peli on muutenkin laadutyytä, eikä kaatunut arvion tekemisen aikana kertaakaan.

VINKKI

KOKEILE MYÖS Company of Heroes PC

Jalkaväen strategisiin iskuihin keskittyvää reaaliaikanaakusuttelua.

Codename: Panzers -sarjan pikkutarkka grafiikka, uskollinen sotakoneiden mallinnus ja realismia kevyesti viistävä pelattavuus ovat muodostuneet sarjan tunnusmerkeiksi. Uusimassa inkarnaatiossa Neuvostoliitto lähtee Euroopan kiertueelle, ja NATO vetää hernepurkin nenään.

Sodan molemmat osapuolet pääsevät kampanjoimaan erikseen, vaikka NATO-kampanja onkin pelattava ensin läpi. Taisteluita on paljon ja tavoitteet vaihtelevat kriittisten pisteiden valtauksista koko vastustajan armeijan tuhoamiseen. Välillä tankit sun muut peltikopperot jätetään kotiin ja komentoon annetaan kommandojoukko.

Merkitävin pelillinen uudistus on strategisten kohteiden valtaus. Tehtävän suorittamisen lisäksi niiden kaappaaminen kasvattaa arvovaltaa, jolla voi tilata lisäjoukkoja ja ilmaisia, korjata tankkeja ja niin edelleen. Moninpelin kahakat pyörivät kiivaana näiden pisteiden ympärillä.

Taktisesti tärkeä jalkaväki on jaettu piennryhmiksi, joilta löytyy erityisominaisuuksia, kuten kranaatit ja lääkitähtelät. Nurmiporat voivat myös linnoittautua rakennuksiin ja vallata tyhjiä ajoneuvoja. Vaikka masureiden rooli onkin tärkeä, taistelulentää hallitsevat teräskytkiset

pedot. Tankit, miehistönkuljetusvaunut ja muut sotakoneet murskaavat esteitä, jalkaväkeä ja jopa toisiaan alleen. Ajoneuvojen taistelutehoa voi entisestään parantaa ostamalla niille esimerkiksi paremman tykin, ilmantorjuntakonekiväärin tai vaikka miinankestävät telat.

Panzers -sarja on realismiin pyrkivästä ulkoasustaan huolimatta varsin kevyt pelattava. Tankkeja voi korjata lennosta kentällä täyteen taistelukuntoon, ja kuolleiden jalkaväkisotilaiden tilalle hyppää lääkintäteltasta uusia kuin taikaiskusta. Vaikka realismia jääkin kaipaamaan ja loppupuolen väännöt menevät työvoiton puolelle, pelissä on tehty jotain oikein. Aselajeja on mukavasti, ja niiden vahvuudet ja heikkoudet vaihtelevat mukavasti. Eri tilanteisiin löytyy runsaasti

ratkaisuja resurssista riippuen, ja varsinkin kun kolmella jalkaväkiyksiköllä onnistuu kaatamaan vastustajan tankin, tuntee saavuttaneensa jotain.

En odottanut Kylmästä Sodasta mitään erityistä, mutta peli yllätti iloisesti. Jos toinen maailmansota ja reaaliaikastrategia kiinnostaa, Panzers on varma valinta. Äärimmäistä realismia hakevat joutuvat etsimään prinsessansa toisesta poterosta.

Matti Isotalo

PISTEET 7/10

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

PUOLIPÄTEVÄ NAKSUTTELU

- Pikkutarkka grafiikka, yksikkötyypin vaihtelu, viimeistelty
- Loppukenttien työläys, kevyt realismipuolella



DISGAEA 3

Demonikampuksen rehtorin poika vimmastuu

Laitte PS3 Kehittäjä NIPPON ICHI Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji ROOLIPELI



PIMEYDEN POIKA
Mao on demonien korkeakoulun rehtorin poika, joka mitä ilmeisimmin pitää videopeleistä. Disgaea 3:n juoni on hervottoman järjetön.

Mao on kunniaoppilas demoneiden korkeakoulussa. Eräänä päivänä Maon isä – joka sattuu olemaan myös pimeyden ruhtinas ja koulun rehtori – tallaa hajalle Maon videopelikkokelman ja muistikortit. Tätä ei yksikään pelimies siedä, ja Mao lähteekin kostoretkelle yhdessä avuliaan hovimestarinsa ja ystäviensä kanssa. Disgaea-pelisarjan koukku on aina ollut kekseliäs sekoitus vahvaa huumoria ja taktista taistelua, eikä kolmas osa suinkaan ole poikkeus.

Japanilaisille roolipeleille tyypillisesti taistelu on runsaasti. Konfliktit käydään pienellä taktisella kartalla, jolla liikutaan vuoropohjaisesti ja jaetaan hyökkäys- tai loitsimiskäskyt. Näennäisestä yksinkertaisuudesta huolimatta taistelusysteemi paljastuu monipuoliseksi. Pelaajan on esimerkiksi mahdollista tehdä iskuyhdistelmiä useammalla hahmolla. Toinen tärkeä elementti on ruudut, jotka antavat erilaisia bonuksia niiden päällä seisoville hahmoille. Sankari voi myös sulautua yhteen itse luodun hirviön kanssa, jolloin voi käyttää huomattavan tehokkaita hyökkäyksiä.

Myyös esineiden parantamisen pelimekaniikka on kiehtova. Niiden tasoa voi nimittäin parantaa laskeutumalla niiden sisään ja selvittämällä sieltä löytyvä, satunnaisesti luotu luolasto. Tehtävät ovat kohtalaisen vaikeita, eikä niistä ole mahdollista poistua ennen kuin ne on



FAKTA

MYÖHÄSTYNYT JULKAISU

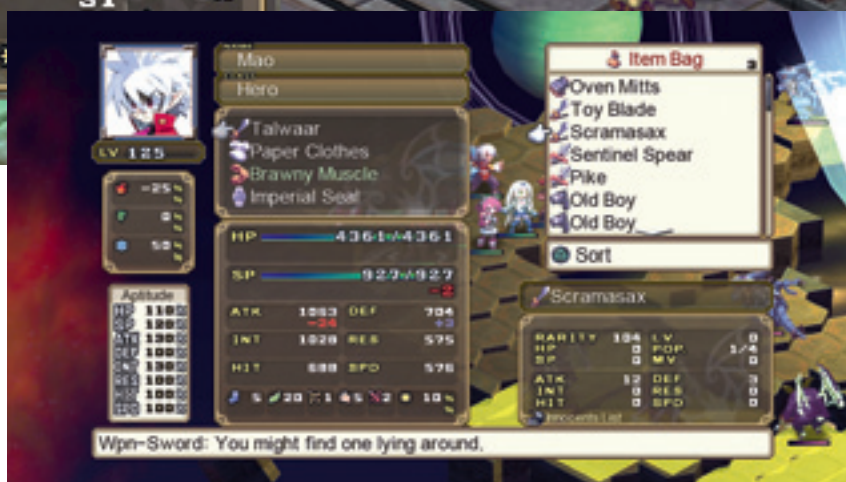
Kuten japanilaisilla peleillä on tapana, myös Disgaea 3 on ottanut aikansa saapuessaan vanhalle mantereelle. Peli julkaistiin Japanissa jo viime vuoden tammikuussa, ja amerikkalaiset saivat omansa elokuussa. Sekä Japanissa että Amerikassa pelille on julkaistu myös laattavaa lisäsisältöä uusien hahmojen muodossa. Vielä ei tiedetä, tuleeko lisäsisältö myös Eurooppaan.

LINKKI

KOKEILE MYÖS

Final Fantasy Tactics A2 DS

Nintendon käsikonsolilla löytyy lisää strategista roolipelattavaa.



Wpn-Sword: You might find one lying around.

JAPANILAISTA Disgaea 3 on hyvin perinteinen japanilainen roolipeli. Valikkoja, erilaisia ominaisuuksia ja esineitä piisaa.

löpäissyt tai kuollut.

Disgaeaan on mahdollista upottaa kuukausia aktiivista pelaamista ilman, että tekeminen loppuu kesken. Tämä ei silti pelasta peliä sen teknisiltä puutteilta. Koska taistelukentät ovat kolmiulotteisia ja pelaajan käytössä on ainoastaan muutama kuvakulma, taistelun kannalta tärkeitä asioita kuten vihollisia ja esineitä jää jatkuvasti pimentoon. Kummastusta herättää myös, kuinka nihkeästi peli antaa tietoa esineistä. Esimerkiksi yrteissä harvoin lukee, mitä ne käyttäenössä tekevät, ja aseiden arvot ovat saaneet tehdä tietä hassunhauskoille kuvauksille. Pientä kaivelemista harrastamalla tiedot viimein saa esiin, mutta perustietojen löytämiseen ei soisi uppoavan salapoliisintyötä.

Teknisistä vioista ja runsaista, välillä pelin rampauttavista bugeista huolimatta Disgaea on koukuttava peli. Valitettavasti tekniset viat ja selkeästi vanhentunut ulkoasu vievät teokselta terän pois. Taistelusysteemi on toimiva, mutta se on nähty jo kymmeneen kertaan ennenkin. Jos edellä mainitut on valmis antamaan anteeksi, Disgaea tarjoaa taatusti kovan euroa per pelitunti -suhteen.

Heikki Takala

PISTEET 6/10

Grafiikka 4/10 Ääni 6/10 Pelattavuus 5/10 Pitkäikäisyys 7/10

TAHTISTA TAISTELUA

➤ Valtavasti pelattavaa, animelle uskollinen tarina
➤ Tekniset viat, ulkoasu, sekava tavara-järjestelmä

ETERNAL SONATA

Frederic Chopinin roolipeliseikkailu saapuu myös Playstation 3:lle

Laite **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **TRI-CRESCENDO** Julkaisija **NAMCO BANDAI** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-3** Testattu versio **PS3 (PAL)** Ikäraja **12**

Säveltäjä Frédéric Chopin näkee kuolin-vooteellaan todella omituisen unen. Siinä isopäiset piirroshahmot keräävät kokemusta taistelemalla hirviöiden loputtonta virtaa vastaan. Chopin oli siis selkeästi aikaansa edellä, mutta tämä peli on auttamattomasti aikaansa jäljessä.

Juonena on tyypillinen taistelu pahaan vastaan muutamilla käänteillä höystettynä. Välillä esitetään otteita Chopinin elämästä, jotka kytkeytyvät löyhästi unen tapahtumiin. Tässä pelissä jos missään, on juonen potentiaali hukattu täysin. No, miksi hyödyntää unen tarjoamia mahdollisuuksia, kun voi tehdä sitä samaa vanhaa?

Chopin ja hänen animehenkiset kumppaninsa matkaavat pitkin unenomaisia maita ja mantoja. Maisemia ei kuitenkaan pääse tutkimaan lähemmin, sillä eteneminen tapahtuu tiukassa putkessa. Liikkumatilaa voi olla vaikka kuinka, mutta silti sankarit törmäävät näkymättömiin seinisiin. Ratkaisun olisi voinut sulattaa edellisen sukupolven konsoleilla, mutta nykyään se tuntuu todella vanhanaikaiselta. Pelin oma musiikki ei herätä suurempia tunteita puolesta eikä vastaan, mutta satunnaisesti soivat Chopinin sävellykset ovatkin sitten aivan toista maata.

Pelin pääasiallinen sisältö koostuu taisteluista, joita riittää kyllästymiseen asti. Hirviöt sentään näkyvät koko ajan, joten pelaajalla on aina tilaisuus varautua taisteluihin. Niitä ei kuitenkaan



NÄTTIÄ Eternal Sonata on erittäin kaunis peli.



FAKTA

FRÉDÉRIC CHOPIN

Puolalaisäveltäjä Frédéric Chopin on yksi suurista säveltäjistä. Chopin vietti suurimman osan aikuis-elämästään Pariisissa, jossa hän myös sävelsi enemmistön teoksistaan. Chopin ei ollut yhtä tuottelias säveltäjä kuin Mozart ja Schubert, mutta hänen teoksiaan on tallella vielä yli 230 kappaletta

voi välttää etenemisputken kapeuden vuoksi, joten matkaaminen katkeaa tuon tuosta.

Konfliktien toteutus on mielenkiintoinen sekoitus vuoropohjaisuutta ja reaaliaikaisuutta. Joka taisteluvuorolla hahmolla on tietty määrä aikaa, jonka puitteissa toimia. Pelin alussa voi rauhassa miettiä toimiaan, mutta tarinan edetessä aika hupenee koko ajan nopeammin, mättämisestä tulee säheltämistä ja taktikoinnin voi heittää romukoppaan. Ajankäytöllä olisi voinut olla mielenkiintoisempi rooli, mutta nyt se tuntuu ärsyttävältä rajoitukselta.

Myös vihollisten kierroksella täytyy olla tarkkana, sillä pelaaja voi torjua iskuja oikein ajoitetulla napinpainalluksella. Refleksien on syytä olla kunnossa, sillä aikaa painamiseen on usein noin puoli millisekuntia. Mikäli torjunta ei onnistu, tekee isku jopa viisi kertaa enemmän vahinkoa. Tämä johtaa

inhottaviin äkkikuolemiin ja varsinkin pomotaislutelut ovat välillä yhtä tuskaa.

Eternal Sonata on erittäin ristiriitainen tekele. Tuotantoarvot ovat kunnossa, ja se näyttää viimeistellyttä. Peli on kuitenkin sisällöltään auttamattoman vanhakantainen. Taistelumeکانikka olisi kaivannut tasapainottamista ja juonen mahdollisuudet on hukattu täysin. Peli on kuin kaunis kangastus: ulkopuolelta hieno, mutta sisältä pelkkää ilmaa.

Leevi Rantala

PISTEET 4/10

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

HENGETÖN JAPSIROOLIPELI

■ Hienon näköinen, Chopinin musiikki

■ Hengetön juoni ja hahmot, liikaa taisteluita ja putkijouksua

Laji ROOLIPELI



TAISTELU Kuten japanilaisilla roolipeleillä on tapana, myös Eternal Sonatassa taistelu on iso osa peliä. Satunnaistaisteluja ei ole, mutta muita taistoja piisaa liikaakin.

Laji SEIKKAILU



TYYLKÄS Last King of Africa on nätti DS-peliksi. Valitettavasti peli kaatuu omaan kauneuteensa.

LAST KING OF AFRICA

Sadunomainen seikkailu kompastelee kauneuteensa

Laite **DS** Kehittäjä **WHITE BIRDS** Julkaisija **FOCUS** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **7**

Jos heräät muistisi menettäneenä arabialaisen prinssin haaremissiveistä ja pihalla olevassa häkissä loikoileva leopardi tuntee sinut vanhastaan, voinet hyvällä omallatunnolla sanoa päivän alkavan erikoisesti.

Last King of Africa on sadunomainen seikkailupeli, jossa vuorovaikutus maailman kanssa hoituu kynän kosketuksella. Ovesta kuljetaan koskettamalla sitä, ja vanutuppo kastellaan öljyllä maalaamalla se kynän avulla. Kikat tuovat peliin mukana olemisen tunnetta, mutta temput ovat sen verran printheisiä, ettei niitä jaksaa arvostaa.

Sarjakuvataiteilija Benoît Sokalin upeista, arabialaishenkisistä maisemista on turhauttavaa etsiä esineitä, joita pelaajan odotetaan räpläävän.

Usein päätyy etsimään vaihtoehtoja etenemistapaa, jota ei tietenkään ole.

Kömpelyydestä huolimatta Last King of Africa jaksaa kiinnostaa. Sen nautinnon eteen vain pitää välillä polttaa päreensä. Jos tätä mielenterveydellistä uhrausta ei ole valmis tekemään, ei tämä ole sinua varten.

Jori Virtanen

PISTEET 4/10

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

RAKSJAHONIN SEIKKAILU

■ Tunnelmallinen grafiikka, kummallinen maailma, loogiset pulmat

■ Etenemisreitit epäselvyys, ajoittain riipivän huonot ääniefektit



SIM ANIMALS

Eläinsimulaattorin maailma on hajuton, mauton ja väritön

Laite WII Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji SIMULAATIO



Nintendogsin suosion perusteella voidaan sanoa, että Nintendon kohde-ryhmässä löytyy rakkautta eläimiin. Eläinrakkauden markkinoille ryntää myös EA, jonka uutukainen SimAnimals Wii vie pelaajan keskelle metsäneläinten elämää.

Sim Animals toimii kuten monet muutkin simulaatiopelit. Tällä kertaa pelaaja ohjaillee eläimiä ja manipuloi metsän kasvustoa. Tarkoituksena on huolehtia metsän ekosysteemistä: pitää eläimet onnellisina, houkutella uusia eläimiä alueelle sekä huolehtia noin 35:n eläin- ja kasvilajiston tarpeista. Pelissä edetään kartalla, johon avautuu uusia alueita sitä mukaa, kun edellisellä alueella asetetut tehtävät on suoritettu.

Pelikokemusta heikentää merkittävästi kömpelöt kontrollit: Nunchuck-apuhajaimella liikutaan kentällä, tarkennetaan ja käännellään omituisesti näkymää kaartaen. Wiin perusohjaimella suoritetaan erilaisia toimintoja, kuten eläinten ruokkiminen ja pajaaminen. Kontrollit eivät sovellu nopeaan reagointiin ja niihin totuttelemisessa menee kohtuuttoman pitkään. Valitettavasti hankaluus on myös pysyvä tunne.

Koko perheen simulaatiopelissä on pyritty tarjoamaan monenlaista pelattavaa, mutta yhtäkään ulottuvuutta ei ole onnistuttu täyttämään.



EI MEE HYVIN Onnellisuusmittari kertoo, kuinka tyytyväisiä metsänelukat ja -kasvit ovat oloonsa.



FAKTA

KAVERIKSI LAHJUKSILLA

Sim Animals Wiistä löytyy kokonaisuudessaan 35 eläinlajia ja laaja kirjo erilaisia kasveja. Valikoima on poimittu pohjoisen pallonpuoliskon metsistä. Peli-maailmasta löytyy esimerkiksi oravia, varkisia, peuroja, majavia, ankoja, karhuja ja haisunäätä. Kaikille tuttuja kasveja, kuten apilaa ja porkkanoita pääsee myös kasvattelemaan. Eläinten luottamuksen voittaa tarjoilemalla niille soveltuvia makupaloja.

Esimerkiksi pelin teema saattaa antaa olettaa, että luvassa on ihkuja eläinsöpöilyä. Heti ensimmäiseksi vastaan tulee kuitenkin persoonaton graafinen ilme. Eläinhahmot ovat auttamattoman etäisiä realismuudessaan. Kun orava voisi olla söpö, se on lähinnä vain orava. Luonnossa kurret näyttävät mukavan pehmoisilta, mutta valitettavan köyhä 3D-grafiikka ei välitä edes tätä. Eläinten kanssa voi toki ystävystyä, mutta Disneymäistä suhdetta eläimiin ei synny.

Pelillä olisi potentiaalia hyväksi resurssienhallintapeliksi. Metsä ei kuitenkaan pelaajan apua kaipaa, eikä resurssiestakaan ole pulaa. Simulaatiogenreen kuuluvassa pelissä ei myöskään oikein simuloita mitään. Pelikenttien välille on suunniteltu kiinnostavia yhteyksiä: puron patoaminen voi vaikuttaa seuraaviinkin kenttiin. Ekosysteemin simuloiminen jää kuitenkin tälle tasolle. Pelaaja ei joudu edes tasaamaan eläinpopulatioita, sillä elukat yksinkertaisesti lisääntyvät liian hitaasti. Jopa luonnossa tehokkaasti lisääntyvät pupuset tuntuvat kärsivän libidon puutteesta.

Lopulta myös hiekkalaatikkomaisuus tuhoutuu tahmeiden kontrollien vuoksi. Pelaajaa ei kiinnosta jäädä kikkailemaan pelimaailmassa tavoitetehtäviä pidempään. Olisiko ollut parempi ottaa yksi lähestyminen simulaatiopeliin ja kehittää se mahdollisimman toimivaksi? Nyt lopputulos on joka näkökulmasta tarkasteltuna hajuton, mauton ja väritön.

_Annakaisa Kultima

PISTEET 3/10

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

PERSOONATON SIMULAATIO

- Eläimet teimana, ajoittain söpöt äänet
- Persoonattomat eläimet, ohjaus

NÄRKÄSTYNYT Orava näyttää akaiselta. Kenties se aavistaa takaa hiipivän ketun aiheet ja odottaa aikaista hengenlähtöä.

SIM ANIMALS

Kannettavaa eläinleikkiä

Laite DS Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji SIMULAATIO



PAREMPI DS-versio on Wii-versiota mielekkäämpi kokemus.

Jos eläinsimulointiin tutustumisen aloittaa Wiillä, ei välttämättä koskaan siirry Nintendo DS:n pariin pitkittämään pelikokemustaan. Käsikonsolin versio pelistä on kuitenkin selkeästi onnistuneempi. Metsän kunnossapitäminen, kasvien istuttaminen ja luottamussuhteen rakentaminen eläimiin on haastavampaa ja mielekkäämpää. Syvää suhdetta peliin ei synny, mutta ajan saa kulumaan suhteellisen kivuttomasti.

Sim Animals Wiin kompastuskivenä olleet kömpelöt kontrollit eivät onneksi siirry käsikonsolille. Kaikki tapahtuu tyylikkäästi ja toimivasti osoitintikulla. Eläimet tarttuvat kouraan yhdellä selkeällä näpättyksellä ja pelikentällä pääsee nopeasti siirtymään kynäilemällä ikkunan laitamia. Koska pelinäköymä on kätevästi kaksiulotteinen, kuvakulman vaihtumisesta ei tarvitse huolehtia ja tilanteisiin reagoiminen on huomattavasti nopeampaa kuin Wiillä.

Suuri plussa Wiihin verrattuna on, että ruudun yläaidassa näkyvät jatkuvasti eläinten sijainnit sekä kasvien tila. Kaikkia ikoneja ei kuitenkaan selitetä, eikä eläinten aivoituksesta ja mieltymyksistä aina pääse selville. DS-versiossa graafinen ilme on hieman karikatyyri-sempi. Hahmot ovat persoonallisempia, mikä tuo pelikokemukseen lisää söpöyttä. Simtuoteperheen tylsää graafista ilmettä on kuitenkin tälläkin kertaa mukailtu.

Suunnittelussa on myös tehty vahvempia valintoja. DS-versiota on viety selkeämmin resurssinhallintapeliin suuntaan. Pelaaja joutuu esimerkiksi keskittymään jatkuvasti nuorten kasvien kastelemiseen. Siementen kylvämisessä tulee ottaa huomioon, ehtiikö kaikkia taimia pitämään silmällä ja onko vettä saatavilla. Myös eläinten kohdalla voi joutua tekemään valintoja. Esimerkiksi lumpeet kasvavat sen verran hitaasti, ettei kaikille nälkäisille vesilinnuille riitä syötävää.

Kaiken kaikkiaan käsikonsoliversio Sim Animalsista on haasteellisempi ja pelaajan rooli on selkeämpi. Satunnaiseen pelinälkään eläinsimulaatio on kohtuullinen matkakumppani, jonka voi ottaa mukaan vähän pidemmällekin reissulle.

_Annakaisa Kultima

PISTEET 6/10

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

PIKKUHIIVA MATHAPELI

- Ohjauksen helppous, kohtuullinen haasteellisuus
- Hieman hajuton ja mauton pelikokemus, epäselvät ikonit

YOU CAN FORGET
YOUR PAST.
BUT IT ALWAYS
FINDS YOU.

WHEN RIDDICK STEPS IN THE DARKNESS,
NOBODY IS SAFE...

BE RIDDICK, THE MOST RUTHLESS
CRIMINAL IN THE UNIVERSE.

PRE ORDER NOW

GameStop
power to the players™

RELEASE 24.04.09

THE CHRONICLES OF

RIDDICK™

ASSAULT ON DARK ATHENA

INCLUDES THE REMASTERED
2004 CLASSIC
"ESCAPE FROM
BUTCHER BAY"
TWO CHRONICLES ON
ONE DISC



A DARK, INTENSE SHOOTER SET IN AN EPIC SCI-FI WORLD



RIDDICK BRINGS THE DARKNESS WITH STEALTH ACTION AND BRUTAL MELEE COMBAT



PC DVD

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA - BRAND NEW FULL-LENGTH CAMPAIGN

THRILLING NEW ONLINE MULTIPLAYER INCLUDING UNIQUE 'PITCH BLACK' MODE

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY - REMADE FOR 2009

ONE DISK, TWO SPECTACULAR ADVENTURES, COUNTLESS KILLS

www.riddickgame.com

16+

www.pegi.info

The Chronicles of Riddick™ & © Universal Studios
is a trademark of Universal Studios. All Rights Reserved.
© 2009 Atari Game Publishing, Inc. All Rights Reserved.
Developed by Starbreeze AB in cooperation with Atari, Universal
Studios and Atari Game Publishing, Inc. All Rights Reserved.
Atari, the Atari logo and the Atari Game Publishing logo are
trademarks of Atari Game Publishing, Inc. All Rights Reserved.
Universal Studios, Starbreeze, Atari, Atari Game Publishing and
Atari Game Publishing are registered trademarks of Atari Game
Publishing, Inc. All Rights Reserved.



ATARI



AMT

GAMEREACTOR ARVIOI VERKKOPELEJÄ

PENNY ARCADE VOL. 1&2

Sateenliukastamalla pimeyden jyrkänteellä on pimeää. Ja liukasta.

Laitte LINUX/MAC/PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä PENNY ARCADE/HOTHEAD GAMES Julkaisija PENNY ARCADE/HOTHEAD GAMES Pelaajien lukumäärä 1 Hinta N. 16 EUROA (OSA 1) / N. 12 EUROA (OSA 2)

Penny Arcade on kymmenen vuotta netissä pyörinyt palvelu, jossa on kolmesti viikossa pienen, pakinanomaisen uutisoinnin höysteeksi sarkastinen sarjakuva. Sivuston ylläpitäjät ja kehittäjät, Mike Krahulik ja Jerry Holkins, kritisoivat pelimaailmaa ja sen lieveilmiötä omaan, peitelemättömään tyyliinsä. Kerättyään riittävästi mainetta ja vaikutusvaltaa päättivät pojat ottaa härkää sarvista ja katsoa, miltä pelin tekeminen sen arvostelemisen sijasta tuntuu.

On the Rain Slick Precipice of Darkness molempine osineen on juuri sellainen teos, mitä kaksikolta voisi odottaakin. Tarina sijoittuu kuvitteelliseen New Arcadian kaupunkiin steampunk-henkeä pursuavalle 20-luvulle, jossa tiedettä tehdään tyhjiöputkilla sekä sähkökokeilla, ja raavaat miehet muksivat pimeyden voimia suoraan kuonoon. Jättiläismäinen robotti kylvää tuhoa ympäristöön, miimikot kutsuvat Hiljaista Jumalaansa tuhoamaan maailman ja pummit pitävät slummiä kauhun vallassa. Toisin sanoen, New Arcadia on vähintäänkin kummallinen mesta.

Laji ROOLIPELI



ERIKOISLIIKE Tycho suola Thompsonillaan tappavan tehokkaasti, jos pelaaja vain hoitaa minipelin virheettä.

Pelimekaanisesti PA Adventures on keskitasoa. Hahmot seikkailevat ruudusta toiseen etsimässä johtolankoja, mutta enimmäkseen aika kuluu roskisten pieksemisestä lisätavaroiden toivossa sekä moninaisten vihollisten kurnuttamisessa. Vuoropohjaisesti käytävissä taisteluissa odotetaan kolmiosaisen mittarin täyttymistä. Ensimmäisellä vaiheella voi käyttää erikoisesineen, toisella vaiheella voi tehdä perushyökkäyksen ja kolmannella käynnistetään minipelin avulla hurja tehoisku. Kaikki tekniikat vaativat oikeaa ajoitusta sekä vastustajan heikon kohdan tuntemista. Tappelut eivät kuitenkaan ole järin vaikeita, eikä esineiden käyttämisestä tarvita kuin pomomitteloissa.



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.



TORJUNTA Ensiapulaukku hoitaa haavoja kivasti, mutta jos iskuja ei osaa torjua, ennen pitkää tulee turpaan.

Penny Arcadelle ominaisesti koko homma on kuorrutettu runsaalla verellä ja alapäähuumorilla. Välillä vitsiä väännetään väkisin, mutta useimmiten leukojen loksuttelemineen toimii. Dialogi puolestaan on paikoin erittäin onnistunutta, juonen genretietoiset viittaukset ja tapahtumien pulp-henkisyys jaksavat viehättää. Kysymys on kuitenkin loppujen lopuksi enemmän siitä, pitääkö Penny Arcaden tyylistä ylipäättään? Jos vastaus on kyllä, eikä korkeahko hinta pelille häiritse, On the Rain Slick Precipice of Darkness on juuri sinua varten. **7/10**

—JORI VIRTANEN

SARJAKUVAMAISTA Pelin kaikki hahmot ovat selkeästi kuin sarjisten sivuilta reväistäviä. Animointi on korostetun tyyliteltyä, ja ruudusta toiseen siirrytään kuin sivulta toiselle.





AVARALLE: NEWS R-Type Dimensionsia voi pelata myös kaverin kanssa.

R-TYPE DIMENSIONS

Klassisen räiskinnän uljas paluu

Laite XBOX 360 Kehittäjä TOSWA GAMES Julkaisija MICROSOFT
Pelaajien lukumäärä 1-2 Hinta N. 184/199 MS POINTS

R-Type on yksi legendaarisimmista räiskinnöistä koskaan. Pelaaja ohjaa tulivoimaista avaruusalusta, keräilee tehostepaketteja ja ampuu hajalle kaiken vastaan tulevan. Rakettilavetit, lasersatelliitit ja haarautuvat ammukset ovat arkipäivää, ja tarpeen vaatiessa voi alus ampua valtaisan energiasäteen.

Ylivoimaisuus on kuitenkin vain silmänlumetta. Oma alus hajoaa heti, jos siihen osuu pienikin ohjus. Runsaassa

tulimyrskyssä väisteleminen ei ole helppoa, joten hengissä selviää vain hyvät refleksit omaava superpilotti. Hädässä tietysti ystävä tutaan – R-Typeä voi jauhaa myös kaverin kanssa.

R-Type kuulostaa kävelevältä kliseeltä, eikä syyttä. Dimensions on suora käännös vanhasta klassikosta, niin hyvässä kuin pahassakin. Tämä näkyy myös grafiikassa – kauniin 3D-grafiikan voi napista vaihtaa aitoon 16-bittiseen pikselimössöön. 6/10
_JORI VIRTANEN



SA: ON: 3074: NY Death Tank on parhaimmillaan mahdollisimman monen pelaajan kesken koettuna.

DEATH TANK

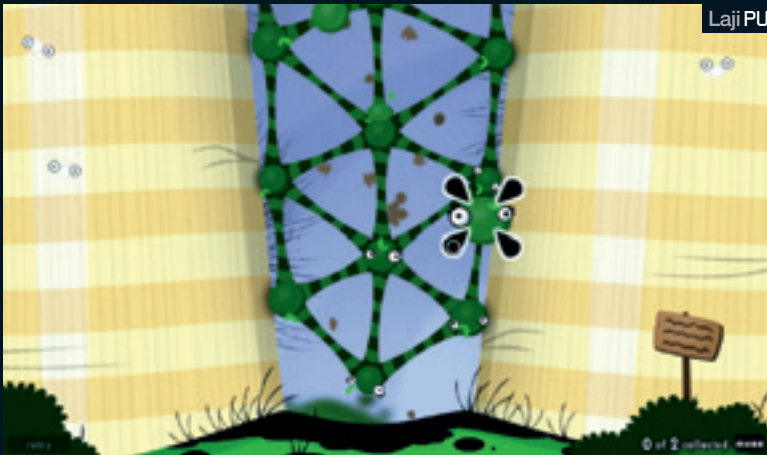
Ydintuhoa ja ballistiikkalaskentaa

Laite XBOX 360 Kehittäjä SMOGGLING STUDIOS Julkaisija MICROSOFT
Pelaajien lukumäärä 1-8 Hinta N. 154/199 MS POINTS

Death Tankissa on ideana pistää naapurista mutterit pihalle sopivan ammunkulman ja lähtönopeuden yhdistelmällä. Lajityypin perinteistä poiketen räiskintä on reaaliaikaista, eli osuakseen on osattava ennakoida kaverin liikkeitä.

Tapoista saa rahaa, jota voi kenttien välissä törstätä kaupassa vaikka raketteihin, apuvälineisiin tai jopa ydinpommeihin. Kautan setä myy perustavarat, ja eksotiset härvelit saa kentille pelin aikana tippuvista

aselaatikoista. Pelin ulkoasu on pikkunätti hyvässä mielessä. Efektit ovat näppärän näköisiä räjähdysisiä sinkoilevine kappaleineen, ja ammusten perässä kulkeva savuvana auttaa lentoradan hienosäädössä. Parhaimmillaan peli on kunnon porukassa, ja eri asetuksilla sotaan voi hakea uutta fiilistä. Useita kymmeniä tunteja Death Tank tuskin jaksaa viihdyttää, mutta bilepeliksi se sopii mainiosti. Pientä miinusta tulee hieman suolaisesta 1200 MS-pisteen hinnasta. 7/10
_MATTI ISOTALO



Laji PULMAPELI

PERSONAALINEN World of Goo perusidea on yksinkertainen, mutta toimiva. Pelin herttainen ja valloittava ote tekee pelaamisesta hauskaa myös silloin, kun aivojen kapasiteettiä puristetaan ääriarjoilleen.

WORLD OF GOO

Limaa ei tarvitse enää kaivaa nenästä

Laite MAC/PC/WII Kehittäjä 2D BOY Julkaisija 2D BOY
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 19-29€

Parhaat ajatukset ovat usein yksinkertaisia. Limapalloilla leikkimiseen keskittyvä World of Goo viekoittelee varomattomat pauloihinsa näennäisen simppeillä pelimekaniikallaan, mutta irti päästäminen onkin sitten jo huomattavasti vaikeampaa.

World of Goo saattaa aluksi vaikuttaa yksinkertaiselta pikkupeliltä, mutta onneksi ensivaikutelma peittää. Pelissä on nimittäin enemmän kuin riittävästi syvyyttä. Tästä minulla on todisteena helvetillinen univelka ja silmäpussit, joihin meinaa kompastua portaisa.

Pelirännini katkesi vain ja ainoastaan siihen epämiellyttävään faktaan, että

aurinko nousi työpäivän merkiksi.

Ideana on kasata limapalloista erilaisia rakennelmia ja näiden rakennelmien avulla saavuttaa kentän läpäisemiseen vaadittava tavoite. Maalina saattaa olla vaikkapa viemäriputki, jonka suuaukkoa kohti on kurottava riittävän suuren limatornin avulla. Pelkän uloskäynnin löytämisen lisäksi kentistä on kotiutettava riittävä määrä limaklönttejä, tai matka huipulle tyssää kuin kilpahihtäjällä hemoglobiinitesteissä.

Limapalleroiden kanssa kikkailu ei ole koskaan aikaisemmin ollut näin kiehtovaa ja helppoa, sillä pelimaailman räkäklimpit käyttäytyvät huomattavasti paremmin kuin vasemmasta sieraimesta sormin ronkitut

tosielämän vastineet. Tämän lisäksi pikselilimat ovat huomattavasti söpömpiä kuin hengityselimistä kaavittu limakasvusto ja ne vielä käyttäytyvät fysiikan lakeja kunnioittaen. Klönttirakennelmia on muistettava tukea, sillä liian heppoinen räkälinnake sortuu helpommin kuin korttitalo.

Peli on erittäin helposti lähestyttävä, mutta koukuttaa pariinsa lähes välittömästi. Laitteistoltakaan ei edellytetä suuren luokan numeronmurskausta, sillä piskuinen miniläppärinikin selvisi limamaratonista yskimättä. Toteutuksen kruunaa psykedeelinen tilutusmusiikki ja vähintäänkin hämävät äänitehosteet.

Kyseessä on ilman muuta eräs

kuluvan vuoden valovoimaisimmista peleistä ja hemmetin hieno osoitus siitä, että mestariteokseen ei aina edellytetä miljoonabudjettia ja legioonakaupalla kehittäjiä. Unettomia öitä on vielä edessä, sillä varovasti arvioiden tekemistä riittää vähintäänkin kymmeniksi tunneiksi. Hinnankaan ei pitäisi olla hidaste, sillä limahippaan pääsee osallistumaan alle kahdellakymmenellä eurolla, joka on aivan naurettavan edullinen hinta näin laadukkaasta pelistä.

Älä anna pikkupelin leiman hämätä, sillä limapalloilla on harvinaisen suuri sydän. 9/10

_JUHO KUORIKOSKI

BUSHIDO BLADE

Kelpaisiko realistinen taistelupeli, jossa vastustajan voi lopettaa kertaiskulla?

Laitte **PLAYSTATION** Kehittäjä **LIGHT WEIGHT** Julkaisija **SONY** Ilmestyi **1998**

Uonna 1998 Playstationille julkaistu **Bushido Blade** oli aikanaan pelimekaniikaltaan mullistava kokemus – ja on sitä edelleen. Tässä pelissä aseet näet tekevät kunnolla vahinkoa, ja peli saattaa päättyä yhteen oikein osuneeseen iskuun. Tämä erottaa sen edelleen muista taistelupeleistä, joissa vastustajaa saa kurnottaa kunnolla ja kauan.

Valittavana oli kuusi hahmoa ja kahdeksan erilaista aseita. Jokainen hahmo erosi toisistaan voimiensa, nopeutensa ja

aseiden käsittelyn suhteen. Väkivallan välikappaleita löytyi monipuolinen valikoima, muun muassa nopea pistomiekkä, samuraiden suosima katana, kaksin käsin käytettävä nodachi, miekan ja keihään yhdistävä naginata ja perinteinen moukari. Hahmojen ja aseiden erilaiset yhdistelmät heijastuivat suoraan pelaamiseen. Siinä missä järkälemäinen Kannuki pyöritteli moukaria helposti, uhkasi pieni ja ketterä Mikado melkein kaatua sillä iskiessään.

Kaikilla aseilla pystyi päättämään vastustajan päivät yhdellä kunnon osumalla,

joten aseiden valinnan määräsi lähinnä pelaajan oma maku. Pelissä pystyi myös rampauttamaan vastustajan. Kunnon isku käteensä saattoi pudottaa sen riippumaan hervottomasti sivulle. Tämä vaikeutti kummasti etenkin kahden käden aseiden käyttöä.

Toisaalta reipas mäjäytys polvilumpioon pakotti vastustajan maahan yhden

Pelaaja saattoi milloin tahansa lähteä kirjaamaan pitkin kenttää. Tällöin tieteenkin täytyi olla tarkkana, sillä vastustajan pinkoessa kinterellä saattoi huonosti onnistunut juoksu päättyä vihollisen miekkaan selässä.

Nimen mukaisesti pelissä oli bushido-kunniasäännöstö, jonka noudattaminen oli ehto pelin läpäisemiselle. Nämä säännöt

Kaikilla aseilla saattoi päättää vastustajan päivät yhdellä kunnon osumalla

jalan varaan ja hyökkääjä saattoi rauhassa kierrellen antaa vastustajalleen armoniskun. Koska aseissa riitti telomisvoimaa, olivat taistelut usein hyvin verkkaisia. Parhaimmillaan otteluissa oli kunnon lopunajan tunnelmaa, kun pelaaja tiesi, että oma möhlyys saattaa päättää ottelun.

Pelissä oli myös avoimet kentät, jotka toivat taisteluihin hyvin paljon vaihtelua.

eivät tietenkään pärjäneet kaksipelissä, jossa lyötiin selkään, heitettiin hiekkaa silmiin ynnä muuta kivaa.

Mielestäni **Bushido Blade** on edelleen hankkimisen arvoinen peli, sillä kulmikkaista hahmoista ja kankeasta ohjauksestaan huolimatta se tarjoaa silti uudentyyppisen ja haastavan kokemuksen.

_Leevi Rantala



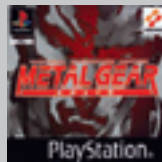
SAMURAIN SILMISTÄ Bushido Bladessa pääsi kokeilemaan taistelua myös pelihahmon silmistä kuvattuna. Ensimmäisen persoonan näkökulmasta sohiminen oli huomattavasti vaikeampaa.

PELASEMAN HELMET

Muita 90-lopun sykähdyttäviä ja uraauurtavia klassikkoteoksia



GRAN TURISMO
POLYPHONY DIGITAL 1998
Gran Turismo tarjosi ensimmäisen kunnon realistisen ajopelin. Ominaisuudet vaikuttivat huimasti ajettavuuteen. Ja autoissa oli säätövaraa enemmän kuin laki sallii! Jatko-osa ei valitettavasti yltänyt aivan samalle tasolle.



METAL GEAR SOLID
KONAMI 1998
Solid Snaken ensimmäinen 3d-seikkailu oli klassikko syntyyssään. Pelin pystyi läpäisemään useilla eri pelityyleillä, joista annettiin lopussa arvosana. Muistan edelleen, kuinka ruudulle mäjähti ensimmäisen läpäisyn jälkeen arvosanaksi "elefanti".



TENCHU: STEALTH ASSASSINS
ACQUIRE 1998
Tenchussa pelaaja oli feodaalilajan japanilaisinja. Vaikeusaste oli kohdallaan, sillä suorat käsiyryt päättyivät aina kuolemaan. Hiippäileminen oli siis elinehto. Mutta oli se hienoa yllättää vastustaja takaapäin yllätysiskulla. Silloin ei hurmetta säästely!



RESIDENT EVIL
BLUE FANG 2004
Ensimmäinen kohtaaminen Pahan Asukkaan kanssa uhkasi viedä yönet. Kyseessä oli ensimmäinen peli, jonka pelaaminen oli oikeasti pelottavaa. Lisäksi kaikki hahmot ja mörököliit olivat kolmiulotteisia! Huikaa!



KUUKAUDEN TUNAROIDUIN

LISENSSIROSKAA

Suomalainen peli kokee epäkunnioittavan kohtalon

Max Payne

Laji **TOIMINTA**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Kotimaisen Remedy-pelistudion menestyspelisarja Max Payne kääntyy Hollywood-tuotannossa luokattomaksi toimintaelokuvaksi, jossa käsikirjoituksella ei ole sijaa.

Vaimonsa ja lapsensa traagisesta menetyksestä ylitseppäsemätön newyorkilainen poliisi Max Payne (Mark Wahlberg) on menettänyt elämänsä. Ainoa eiteenpäin vievä motiivi on kosto. Max on siirtynyt työskentelemään selvittämättömien poliisitutkimusten pariin tarkoituksenaan saada perheensä murhaaja kiinni. Tuoreen vihjeen perässä liikkuva Max joutuu lavastetuksi entisen parinsa murhasta ja saa apua siskonsa tappajaa jahaavaa Mona Saxilta (Mila Kunis).

Max Payne jää turhauttavasti vakaaksi jokaisella osa-alueellaan.

John Mooren (Flight of the Phoenix, Behind Enemy Lines) ohjaus hapuilee pahasti eikä kykene luomaan tyylikkyttä, jännitteistä puhumattakaan. Henkilöohjaus on kadoksissa, ja Mooren lähestymistapa toiminta-kohtauksiin on ihmeellinen. Peleissä kaoottinen toiminta oli tiukasti kontrolloitua, mikä korostui entisestään ajanhidasleikkauksilla.

Moore on hylännyt vastaavan hallitun tyyliintelun ja päättynyt taidottomaan ratkaisuun tehden lyhyistä toimintajaksosta sekavia ja nopeatempoisia. Katsoja ei sisäistä taisteluiden kokonaiskuvaa nopeista lähikuvaileikkauksista. Pelin läsnäolo on kovin etäistä. Huumeharhajokset ovat elokuvan parasta antia, vaikka peleissä vaihtokäsitteelliset visiot käsiteltiin huomattavasti tehokkaammin.

Persoonaton käsikirjoitus ei toivu tarinan käynnistymisongelmista, ja elokuva kulkee läpi

katsojalle etäisiksi jäävien juonikuvioiden. Tapahtumissa ei ole tolkkua, ja asian tekee vastenmielisemmäksi väärissä rooleissa olevien näyttelijöiden mumiseva puvin dialogi.

Otsa kurtussa jököttävä nimiroolin Wahlberg ei kykene välittämään uskottavaa kuvaa tuskan riipimästä miehestä, jolla ei ole mitään menetettävää. Sivuosien roolit on vielä enemmän hakoteillä, mistä Kunis on surullinen esimerkki. 70's Show -tv-sarjasta tuttu naisnäyttelijä on totaalisesti sopimattomassa osassa venäläisenä kovanaamana.

Positiivisia asioita rahastuksenmakuisesta Max Payne:sta on vaikea löytää, joten se auttamatta liittyy surkeiden pelielokuvien masentavan pitkään listaan. Max Payne on toivoton tusinatuote, josta luulisi pelien kovimmilla faneilla olevan vaikeuksia nauttia. **2/10**



Sukiyaki Western Django

Laji **TOIMINTA/WESTERN**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Japanilainen, mutta englanniksi puhuttu Sukiyaki Western Django on lupsakka lännenelokuva, joka viihdyttää omaperäisellä ja itseironisella otteella.

Elokuvan nimetön asesankari (Hideaki Ito) saapuu kahden sotivan klaanin maaperälle. Jengien vihanpito, piilotettu aarre ja päähenkilön tarjoama apu muodostavat ihmeellisen ja väkivaltaisen tarinan.

Tuotteluaan japanilaisohjaaja Takashi Miiken (Ichi the Killer, Audition) keronta on harkittua ja kuvallisilta ratkaisuiltaan tyylikästä. Miike kunniottaa lukuisia samurai- ja lännenelokuvia eriskummallisella tyyllillä, joka on parhaimmillaan huvutonta. Elokuvan ilmeessä on miellyttävää kuvakulmien ja värimaailman kekseliästä kokeellisuutta. Vaikka veri lentää, on Sukiyaki Western Django selvästi Miiken tuotannon rennommasta päästä.

Värikkäästi puvustetut japanilaiset näyttelijät vääntävät englantia tiukalla asenteella, ja kokonaisuus on hyvässä mielessä järjetön. Kultiohjaaja Quentin Tarantino tekee koomisen sivuosan nuorena ja vanhana mestarina. **8/10**



Hellboy II: The Golden Army

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

Meksikolaisohjaaja Guillermo del Toron (Pan's Labyrinth, Blade II) Hellboy II: The Golden Army on visuaalisesti rikas sarjakuvaelokuva.

Tylyppäsarvisella punahirviö Hellboylla (Ron Perlman) on ongelmia tunteidensa ilmaisussa tulityttö Liz Shermania (Selma Blair) kohtaan. Myös julkisuudelta piilossa eläminen aiheuttaa vaikeuksia temperamenttiselle Hellboyille. Henkilötason murheet sotkeutuvat entisestään, kun Hellboy mutanttikumppaneineen lähtee pelastamaan maailmaa tuonelan prinssin tuhoilta.

Del Toron ohjaus kulkee läpi kiehtovan fantasiamaailman, joka vilisee mitä ihmeellisimpiä otuksia ja hirviöitä. Elokuvan nautittavinta jälkeä ovat upeat mielikuvitusolennot. Yhtäkyläinen visuaalisuus sitoo katselunajaksi, vaikka toimintantäyteinen keronta siirtyy paikoin liian vauhdikkaasti eteenpäin. Del Toro pyrkii kurkottamaan hieman liian moneen suuntaan, mikä näkyy kokonaisuuden hiomattomuudessa.

Perlman on vetovoimainen sikaria polttelevana supersankarina ja istuu osaansa täydellisesti. **7/10**



I'm a Cyborg, But That's OK

Laji **ROMANTIikka/DRAAMA**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Kosto-trilogiallaan (Sympathy For Mr. Vengeance, Oldboy, Lady Vengeance) taitavana ohjaajana vakuuttanut eteläkorealainen Chan-Wook Park kokeilee romantissävyyteisempää lähestymistapaa mielenrenteyttä kuvaavassa I'm a Cyborg, But That's OK -elokuvassa.

Taistelukyborgiksi itsensä mieltävä nuori nainen Cha Young-Goon (Su-Jeong Lim) joutuu mielisairaalaan kytkettyään kätensä sähköverkkoon. Hiljalleen hän ystävystyy suljetun osaston eriskummallisten potilaiden kanssa.

Park tuo omaperäisesti esiin todellisuudessa elävien ihmisten epäsovaisuuden ja ailahtelevat mielentilat. Keronta painottaa ohittavien hetkien yksityiskohtien tärkeyteen ja huomoin löytämiseen kipeistä teemoista. Kauniisti kuvattu elokuva pääsee oikeuksiinsa syväkädenfantasiajaksossa, joista etenkin mielenhäiriötä näyttävästi visuaalisoivat ammutta-kohtaukset jäivät mieleen.

I'm a Cyborg, But That's OK on raikas ja persoonallinen elokuva, jonka etäälle jättävän tarinan keskittyneisyttä olisi voinut tiukentaa. **7/10**



Mirrors

Laji **KALJU**
 Julkaisu **JULHAISTU**
 Teksti **JOHANNES VALKOLA**

Brutaalin tehokkaalla The Hills Have Eyes -kulttelokuvan uusintaversiolla huomiota herättänyt ranskalaisohjaaja Alexandre Aja jatkaa kauhun parissa Mirrors-elokuvalla.

Alkoholismia vastaan taisteleva ex-poliisi Ben Carson (Kiefer Sutherland) saa yövarjien töitä hylätystä ostoskeskuksesta. Paikan entinen vahti kärsii peleistä johtuvasta pakkomiellestä ja kuoli oudosti. Vartiointikierron aikana Ben havaitsee peleissä elävän väkivaltaisen rinnakkaitodellisuuden, joka uhkaa vahingoittaa hänen lähimmäisiään.

Miellyttävästi Mirrors paljastuu taidokkaasti ja tosissaan tehdyksi genre-elokuvaksi. Aja käsittelee sarjakuvamaista elokuvaa oikealla asenteella ja onnistuu luomaan hyytävää jaksota. Kolkko henvisä vahvistaa elokuvan kylmää ja etäistä ilmapiriä.

Karismaattinen Sutherland on läsnä lähes jokaisessa kohtauksessa, ja hänen pätevä työskentelynsä tuo uskottavuutta elokuvaan.

Mirrors mukaillee vanhanajan Hollywood-kerrontaa, mutta kuten tylyyn asenteeseen kuuluu, loppuratkaisu ei kulje Hollywood-railteilla. **7/10**

PIIN

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

HULLUT PÄIVÄT

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

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

2.2. MAANANTAI

Stressi jatkuu. Olisin luullut, että dedisviikon aikana kertynyt väsymys mystisesti katoaisi, kun lehti saadaan painoon. Katin kontit. Varsinaista kiirettä ja hätää ei ole, mutta palloja on oppinut pitämään sen verran hyvin ilmassa, että niitä miettii koko päivän, joka päivä. Asioiden aktiivinen ajatteluinenhan tarkoittaa jatkuvaa pientä stressiä. No, tämän kanssa joko oppii elämään tai sitten ei.

3.2. TIISTAI

Stressistä puheellen, onko fiksum ottaa kaiken muun aktiiviteetin ja kuorman lisäksi yksi vaativa harrastus lisää? Tästä huolimatta ilmoitaduini laitesukelluksen

peruskurssille. Jos ei muu stressiin auta, ainakin sitä voi hukuttaa itsensä tosi välle. (Tosiasiaa innostuin tästä suunnattomasti kokeiltuani allasukellusta kerran. Jori ja koralli ne yhteen soppii...)

4.2. KESKVIKKO

Tapasimme Jyrin kanssa Atarin edustaja Max Rosengrenin ja istuimme alas pelaamaan Afro Samuraita ja Sacred 2: Fallen Angela. Max osoittautui juuri niin hyväksi tyyppiksi kuin mitä mailien ahkera vaihto oli paljastanutkin. Pelit ikävä kyllä eivät olleet yhtä miellyttävä tuttavuus, vaikka Afrosta pelkän viihdearvon vuoksi diggailenkin.

9.2. MAANANTAI

Saimme kunnian jakaa Figma-gaalassa Gamereactorin vuoden lukijoiden palkinnon. Jyri päätti vielä varmuuden välttämiseksi tarkistaa pystin kaiverruksen, jonka saatoim oikolukea tai sitten en (en ainakaan myönnä mitään). Oliko pystissä virhe? [] luonnollisesti [X] tottakai! Onneksi löydämme kultasepän, joka ehtii kaivertaa uuden laatan keskiviikoksi. Ei näin.

11.2. KESKVIKKO

Jyri ja minä osallistuimme FIGMA-galaan, jossa palkitaan viime vuoden parhaiten myyneet pelit sekä pelialan ja pelaajien valitsemia nimikkeitä. Tarkoitus oli mennä reteästi mafiosoina liiturityöpuvissa, mutta vanhojen päivien pukuvuokrausryntäys oli ryöväntynyt hyllyt tyhjiksi sopivista asuista. Kengätkin unohdin kotiin, minkä ansiosta missasin Eat Lead: The Return of Matt Hazardin esittelytilaisuuden. Otin vahingon takaisin apustamalla arvion itselleni. Haa! Juhlavassa tilaisuudessa vilisi suomalaisen pelialan veteraaneja. Vaikka ylläni olikin tyylikäs kolmiosainen puku, en kokenut

istuvani sakkiiin kovinkaan hyvin. Tukankin leikkasin. Sain tästä huolimatta aikaan erinomaisen keskustelun Mannerheimin Lastensuojeluliiton edustajan kanssa pelien asemasta lastensuojelussa ja innostuin mahdollisesta haastattelusta.

12.2. TORSTAI

Väsytti.

13.2. PERJANTAI

Huomaan, että stressi on salakavalasti vaihtunut kauheaksi innostukseksi. On niin kauheasti tehtävää, hirvää määrä ideoita ja vähintään sata tapaa tehdä lehdestä ja saitista entistä parempi. Aikaa on vain aina niin vähän. Ehkä sitten, kun hommaan alkaa tulla tietynlainen rutiini?

17.2. TIISTAI

GTA IV: The Lost and Damned julkaistaan ja meinaan repiä pelihousuni riemusta. Pelin ohjausmekaniikka palaa muistiin kuin itsestään eikä aikaakaan, kun peli osoittaa juuri ne syyt, miksi pidän siitä niin kovin. Viipotan moottoripyörällä pitkin moottoritietä ja korvissa soi Deep Purplen Highway Star. Ajaminen tuntuu hyvältä, eikä lievä satasen ylinopeus ole ennenkään ketään tappanut. Hymyilen leveästi hetkeä ennen kuin ajokkini takapyörä yllättäen puhkeaa. Motari lähtee luisuun ja ajautuu vastaantulevien kaistalle, törmäten suoraan vastaan tulevaan betonirekkaan. Lennän ilman halki muutaman kymmenen metriä, ennen kuin iskeydyn lyhtypylvääseen ja menehdyn vammoihini välittömästi. Koko tilanne on ohi parissa sekunnissa, ja vaikka naurankin huimaa kohtaloani isoon ääneen, en voi kuin olla kiitollinen siitä, etten omista ajokorttia.

23.2. MAANANTAI

Dedisviikko alkaa, mutta toisin kuin viime kerralla, en jaksa murehtia. Kuumetta pukkaa, mutta hyvin se menee...

24.2. TIISTAI

...paitsi ettei menekään. Kansipelimme Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena siirretään huhtikuulle, ja samalla siirtyy myös arvio. Lehteen avautuu siis kannen ja yhden aukeaman kokoinen aukko! Tilannetta paikkaa ilmoitus viime hetkellä lehteen sujahtaneesta mainoksesta ja Patapon 2:n arviokoodi. Olipa lähellä!

25.2. KESKVIKKO

Vanhan totuuden mukaan jäljellä olevan työn määrä on kääntäen verrannollinen jäljellä olevaan aikaan. Eeppinen loppurastitus, ja saamme lehden loputtakin valmiiksi kello 03:41. Huomenna voisi nukkua pitkään...



BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtotelevisioiden



KUNINGATTAREN SISAR

SANDREW METRONOME

Kuningattaren sisar on melodraama, joka keskittyy englantilaisen 1500-luvun hovin liikesen kulissien takaiseen valtapieliin.

Kuningas Henrik VIII (Eric Bana) on oikukas persoona. Sisarusukset Anne Boleyn (Natalie Portman) ja Mary Boleyn (Scarlett Johansson) tekevät vuorotellen kaikkensa, jotta saisivat hallitsijan huomioita osakseen. Henrik VIII:n mieltymykset ja petipuuhat joutuvat loputtoman tuntuiseen raskausrumbaun, jossa ilkeä sisarkateus saa pian vallan. Kerronta etenee ohjaaja Justin Chadwickin käsissä sellaista tahtia, että hyvät näyttelijäsuoritukset jäävät toissijaisiksi. Elokuva korostaa rakkauden asemaa ennalta järjestetyissä liitoissa, mutta ei pysty liittämään tähän pohdiskelevaa näkökulmaa. Rikkinainen elokuva pyrkii viihtelistämään, jättäen historialliset faktat ja terävän käsikirjoituksen vähempiarvoisiksi. **5/10**

...JOHANNES VALKOLA



SAW V

SCANBOX

Verellä mässäilevä Saw-kauhu-elokuva-sarja on ehtinyt jo viidenteen osuunsa yhtä monessa vuodessa. Aiemmissa elokuvissa ihmisiä piinannut Jigsaw-sarjanmurhaaja on kuollut, mutta hänen veritekonsa vain jatkuvat, kun viisi henkilöä joutuu keskelle sadistista kidutuskenttää. Saw V hylkää pelottavan tunnelman ja kauhun läsnäolon silpomisen edessä. Lähes olematon käsikirjoitus

kierrättää samoja kuluneita elementtejä viime vuosilta. Katsojan odotetaan yksinkertaisesti vain nauttivan sairaan repimisen katselusta. Esikoisohjauksensa tekevä David Hackl on ratkaisuissaan pahasti eksyksissä. Kun tähän lisätään vaatimaton näyttelijätöskentely, leikkaus ja käsikirjoitus, saadaan puitteet, joissa Saw V muistuttaa enemmän keskinkertaista tv-sarjaa kuin itsenäistä elokuvaa. Kauhutarjan liukuhinnamainen tuotanto paistaa tökerästi läpi. **3/10**

...JOHANNES VALKOLA



BABYLON A.D.

NORDISK FILM

Näyttävä Babylon A.D. on ahdistavan epätasapainoinen tieteistoimintaelokuva. Lähtövelisuuteen sijoittuva Mathieu Kassovitzin (Purppuravirrat) elokuva kertoo Amerikasta karkotetun palkkasotilas Tooropin (Vin Diesel) tehtävästä viedä nuori nainen (Mélanie Thierry) New Yorkiin. Elokuvan tulevaisuuden visio on mielenkiintoinen. Sodan runtelema itäeurooppalainen taistelutanter kuvataan kiehtovasti suhteessa futuristisen suurkaupungin infohkyyn. Tarina alkaa tehokkaasti ja Vin Diesel vakuuttaa rujolla olemuksellaan. Harmillisesti elokuva hajoaa pian liitoksistaan, kun päämäärätön leikkaus rampauttaa juonenkuljetuksen ja kerronnan rytmin. Myös hahmojen väliset, puutteellisesti pohjustetut suhteet heikkenevät liian lyhyen keston vuoksi. Babylon A.D:ssä olisi ollut potentiaalia huomattavasti merkittävämpään kokonaisuuteen. **5/10**

...JOHANNES VALKOLA



PELIMÄHTÖ

PELIALAN TEKIJÄT

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



LUOJA JA INNOITTAJA Roberta Williams sai kipinän seikkailupelien tekemiseen mieheltään Keniltä.

ROBERTA WILLIAMS

Seikkailupelien äiti on pelialalla tuntemattomampi tekijä

Yhdysvaltalainen Roberta Williams on vähemmän tunnettuja pelialan merkikhenkiöitä. Etenkin 80- ja 90-lukujen seikkailupeleistään tunnetun Sierra-pelijulkaisijan toisena perustajana hänellä on kuitenkin merkittävä rooli graafisten seikkailupelien kehityksessä.

Williamsin, ja samalla tulevan Sierra On-linen, ensimmäinen peli julkaistiin vuonna 1980 Apple II-tietokoneelle. Mystery House oli tekstiseikkailu, johon Williams oli saanut innoituksen miehensä Ken Williamsin esiteltyä hänelle ensimmäisen tietokoneiseikkailupelin. Mystery Housesta tuli välittömästi melkoinen hittituote myyden yli 10 000 kopiota, joka oli ajalleen ennätyksellinen suoritus. Peli on lisäksi yksi merkittävä pelihistorian merkki-paalu, sillä se oli ensimmäinen tietokonepeli, joka sisälsi grafiikkaa, vaikkakin vain yksinkertaisia kaksikulotteisia piirroksia.

Neljä vuotta ja neljä seikkailupeliä myöhemmin oli aika julkaista seuraava merkkiteos seikkailupelien alalla. King's Quest: Quest for the Crown aloitti erään tunnetuimmista seikkailupelisarjoista, ja se oli aikansa kunnianhimoisimpia pelejä. King's Quest oli ensimmäisiä animoituja seikkailupelejä, ja se yhdisti aikaisemmista peleistä tunnettuja tekstikäskyjä ja ruudulla ohjattavan pelihahmon.

Williamsin mukaan pelin parissa työskenteli kuusi ohjelmoijaa täysipäiväisesti puolentoista vuoden ajan ja pelin tekemiseen käytettiin 700 000 dollaria. Riski oli melkoinen ottaen huomioon, että tuohon aikaan pelejä tehtiin pääasiassa yhden hengen työnä viikkojen tai kuukausien aikana.

Williams oli mukana tekemässä jokaista King's Quest -pelisarjan osaa, mutta kahdeksas osa oli Robertan lempilapsi. Suosikkipelikseen hän kuitenkin mainitsi vuonna 1995 julkaistun Phantasmagoria -kauhuseikkailun, joka on tunnettu poikkeuksellisen graafisesta väkivallastaan. Peli oli osaltaan herättämässä keskustelua pelien aikuisuudesta ja ikärajojen tarpeellisuudesta.

Julkaissuunaan Sierran myydyimmäksi peliksi noussut Phantasmagoria julkaistiin huppeasti seitsemällä cd-levyllä, sillä peli koostui lähes kokonaan näytellyistä video-osuuksista. Kiistelty peli sai pääasiassa kehuja pelikritikoilta, mutta Williams ei työstänyt hitille jatkoa Sierran pyynnöistä huolimatta. Vuotta myöhemmin julkaistiin Phantasmagoria 2 ilman Williamsin panosta, ja se oli pommi.

King's Quest -pelisarjan kahdeksas osa on jäänyt niin sarjan kuin seikkailupelien äidinkin viimeiseksi teokseksi pelialalla.

—JUKKA MOILANEN

THE STRANGERS SANDREW METRONOME

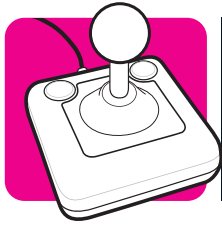
Bryan Bertinon ohjaama kauhu-elokuva The Strangers on yksi alkuvuoden ankeimmista elokuva-julkaisuista. Järkyttävän kliseinen tarina käynnistyy, kun riitelevä pariskunta saapuu syrjäiseen lomahuiluun. Tilanteeseen etäisyyttä haluava James Hoyt (Scott Speedman) jättää vaimonsa Kristen McKayn (Liv Tyler) yksin sisälle. Kristen järkyttyy, kun hän huomaa

säkkipäisten mielisairaiden piirittävän taloa. Ala-arvoisen elokuvan suurin ongelma on käsittämättömän hidas tempo. Bertino yrittää väkimmäisesti luoda jännitystä ja pelottavia tilanteita siinä kertaakaan onnistumatta. Pelkkä painostava musiikki ei millään riitä herättämään pelkoa, kun varjoissa seisovat säkkipäät tutkivat paikoillaan seisovia henkilöohahmoja. Etanavauhilla kulkeva The Strangers on täysin mitään sanomaton ja yllätyksetön liuta kliseitä. 2/18

—JOHANNES VALKOLA

LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAAILMASTA



KIISTATOMAT KANSANSUOSIKIT

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

TOIMITUS

Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omissa pelikoneissa eniten pyörineet pelit



SKATE 2

PS3/XBOX 360

Jyri on jatkanut lupaavasti alkanutta skeittaajan uraansa New San Vanelonassa. Skate 2:een on saatu jo tukku laadukasta lisäsisältöäkin, ja omien filminpätkien tehtäviä pitää Jyrin kiireisenä töiden jälkeenkin.



ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

PC/PS3/XBOX 360

Oblivion ei Jorin odotuksista huolimatta tuonut samanlaista riemua kuin laikan Fallout 3 teki. 30 tunnin pelikokemus osoitti, että Unholassa on kaiken kivan ohella liikaa kömpelyyksiä ja turhaa haahuilua, jotta se vetoaisi mieheen. Hirveää sääli, mutta parempi luovuttaa ajoissa.



AFRO SAMURAI

PS3/XBOX 360

Jyri sai joulukuiselta Lontoon reissulta muistoksi Afro Samurai -anime-DVD:n, ja suurihuikeisen soturin seikkailua on odotettu siitä lähtien. Valitettavasti peli ei ole niin hyvä kuin odotettiin, mutta vihollisten silpominen kilon paloihin on harmituksista huolimatta viihdyttävää.



GTA IV: THE LOST AND DAMNED

XBOX 360

GTA IV: The Lost and Damned sai Pratkan Jorin hihkumaan onnesta. Moottoripyörän ajotuntumaan oli panostettu, runsaasti raskasta rokkia, kivan kliseinen juoni ja hirveästi ekstrahöttöä lisäämällä tuomaan. Max Cavaleran radioon meltoamaan, prätäkä satunnaisesti suuntaan ja urku auki. Kuulemma toimii!



SUOMI TOP 10 VKO 7-8

1. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
2. CALL OF DUTY 4: GAME OF THE YEAR EDITION
PC/PS3/XBOX 360
3. GRAND THEFT AUTO IV
PC/PS3/XBOX 360
4. WII FIT
WII
5. SINGSTAR SUOMIROCK
PS2
6. NHL 09
PC/PS3/XBOX 360
7. F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
PC/PS3/XBOX 360
8. GUITAR HERO WORLD TOUR
PS2/PS3/WII/XBOX 360
9. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
10. SINGSTAR ABBA
PS2/PS3

SUOMI TOP 10 VKO 5-6

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

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

JAPANI TOP 10

1. TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY 2
PSP
2. MARIO & LUIGI RPG 3
DS
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2009
PSP
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2009
PS2
5. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME
DS
6. STREET FIGHTER IV
PS3
7. MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G (BEST OF PSP)
PSP
8. TAIKO NO TATSUJIN WII
WII
9. RHYTHM TENGOKU GOLD
DS
10. DEMON'S SOULS
PS3

Lähde: Media Create

USA TOP 10

1. WII FIT
WII
2. WII PLAY W/ REMOTE
WII
3. MARIO KART W/WHEEL
WII
4. LEFT 4 DEAD
XBOX 360
5. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
XBOX 360
6. SKATE 2
XBOX 360
7. GUITAR HERO WORLD TOUR
WII
8. NEW SUPER MARIO BROS
DS
9. MARIO KART DS
DS
10. LORD OF THE RINGS: CONQUEST
XBOX 360

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

1. STREET FIGHTER IV
PS3
2. STREET FIGHTER IV
XB360
3. WII FIT
WII
4. WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II
PC
5. MARIO KART WII
WII
6. WII PLAY
WII
7. PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE
DS
8. RACE PRO
XB360
9. THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL
WII
10. SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION
PS3

Lähde: Chart Track





PELIUUTISIA
ARTIKKELEJA
GRTV
ENNAKOITA
ARVIOITA

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

BLOGEJA
KÄYTTÄJIEN KUVIA
KESKUSTELUPALSTA

**Game
reactor**[®]
www.gamereactor.fi

FEAR YOU CAN'T FORGET
13.3.09



RESIDENT EVIL 4

18



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ ©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION™ and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies or group of companies.