

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Maaliskuu 2008
Numero 4

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

ENNAKOSSA

RED FACTION:
GUERRILLA
GT5 PROLOGUE
SPORE

ARVIOSSA

DARK SECTOR
LOST ODYSSEY
EVERYBODY'S GOLF

Street Fighter IV

Blanka, Guile, Ryu ja Chun-Li palaavat
vuoden kuumimmassa mäiskinnässä!



Set Free The Devil Inside



 **PLAYSTATION 3**

 **XBOX 360** LIVE

PC DVD-ROM



DEVIL MAY CRY

CAPCOM®

DEVILMAYCRY.COM

Kärsimätöntä odotusta

Kehitys kehittyä, mutta lapsen askelin



Jukranpujut. Voin luottamuksellisesti kertoa, että tämän lehden tekoprosessi ei ollut niin sujuva kuin olisin toivonut. Jos aivan rehellisiä ollaan, matkassa oli mutkia. Se harmittaa, sillä haluaisin niin kovasti viedä lehteä eteenpäin ja tehdä siitä niin hyvän kuin tiedän olevan mahdollista. Saimme kuitenkin punnerrettua tähänkin lehteen pari uutta osaa. Lehden takaosasta löydät kurkistuksen pelilehden tekemisen

kulussien taakse tarjoavan päiväkirjan oheisjuttuineen ja ensimmäisen dvd-arviosivumme. Molemmat on tarkoitettu vähän erilaisiksi sisäanheittotuotteiksi sellaisille lukijoille, jotka eivät välttämättä syösy tuoreimpien peliarvioiden ja ennakoiden kimppuun. Eli lykätäkääpä lehti vielä pelaamisen ilosanomaa vierastavien kouraan, jookos? Vielä se pelikärpänen puree heihinkin. Muah.

Kun oman navan tutkiskelulta malttaa, voi kehityksen todeta etenevän joka puolella. Viime vuosi oli todella kova pelivuosi, mutta tästä vuodesta tulee väistämättä kovempi. Se tuntuu käsittämättömältä, mutta niin se vain on. Tänä vuonna uusien konsoleiden myyntimäärät alkavat olla kunnioitettavia ja arvatenkin kasvavat kohisten. Mikä parasta, pelistudiot saavat valmiiksi toisen ja kolmannen aallon pelejä. Siis niitä, joiden teossa laitteisto on jo tuttua ja tuntuma on hanskassa. Eikä tosiaankaan haittaa, että suuri osa vuoden merkkipelejä on pitkäaikaisten pelisarjojen tuoreimpia osia kuten Metal Gear Solid 4 ja Mario Kart Wii, viimeaikaisten uuttien jatko-osia kuten Gears of War 2 tai Resistance 2 tai kokonaan uusia ja uudenlaisia konsepteja kuten Little Big Planet. Suuri osa vuoden merkkitapauksista tuntuu olevan pelejä, joista on lukenut ennakotietoja jo ikuisuuden ajan, ja tänä vuonna ne viimein julkaistaan.

Henkilökohtaisesti olen kumman innoissani Game Developers Conferencessa pikaisesti esitellystä APB:sta. Pidän verkkopeleistä, mutta niiden kehitys on jäänyt polkemaan ideatasolla paikallaan. Ei APB:nkaan konseptit odottamattomia neronleimuksia ole, mutta onpahan ainakin jotain uutta.

Kehitystä tapahtuu myös pelaamista ympäröivässä maailmassa. Sonyn Blu-Ray-levyformaatin kukistettua kilpailevan HD-DVD:n näyttää teräväpiirtoleffojen ja sitä myötä koko teräväpiirtoaikakauden alkavan olla tätä päivää, ei enää jännä tuleva juttu. En ole hifisti, mutta myönnän vuosikymmeniä vanhan televisio- ja kuvaputki-tekniikoiden porskutuksen kummastuttaneen ja vähän häirinneenkin. Aikansa kutakin, ja nyt on aika saada kuvasta jotain selvää. Ja kyllä pelitkin näyttävät teräväpiirtona paremmalta, sanokoot nykyluddiitit mitä tahansa.

Lopuksi toivottakaamme tervetulleiksi uudet avustajamme! Johannes ja Heikki jotakuinkin viimeistelevät Gamereactorin työryhmän. Jengi on kasassa, nyt alkaa hiominen. Tästähän tulee ihan jokin toimintaroolipeli mieleen. Nähdään taas huhtikuussa!

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

TOIMITTAJA Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi)

VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rössell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen, Jaakko Soudunsaari

AVUSTAJAT

Matti Isotalo
Janne Räikkönen
Jukka Moilanen
Tuomas Kulmala
Ossi Mattsson
Miikka Leinonen
Juho Kuorikoski
Annakaisa Kultima
Leevi Rantala
Heikki Takala
Johannes Valkola

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Stibo Graphic A/S

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

GAMEREACTOR TANSKA

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

GAMEREACTOR RUOTSI

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

GAMEREACTOR NORJA

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

GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

Game reactor®

3 KIRJOITTAJAA

Tämän kuun Gamereactor-avustajat

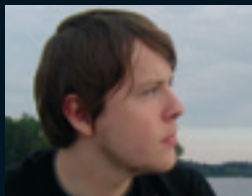


01 JOHANNES VALKOLA

Johannes aloitti pelaamisen omalla NES-konsolillaan, ja tietenkin Super Mario Brosilla. Lämpimimmät pelimuistot ajoittuvat kuitenkin Super Nintendon aikakauteen ja sille julkaistuihin, toinen toistaan käsittämättömiin peleihin.

Johanneksella on vahva kutina, että tästä vuodesta tulee pelien kannalta merkittävä. Kovimmat odotukset Gamereactorin uusi avustaja lataa Mario Kart Wiihin, Street Fighter IV:ään ja GTA IV:ään. Lopuksi Johannes toivottaa kaikille lukijoille mukavia pelihetkiä!

TUNNELMIA AVUSTAJAN TYÖSTÄ: Intohimojani ovat pelit ja elokuvat, ja niinpä avustajan rooli on ollut todella miellyttävä.



02 HEIKKI TAKALA

Heikki syöksi avustajaksi aseet laulaen. Kirjaimellisesti, ensimmäiseksi työtehtäväksi napsahti Unreal Tournament 3:n arviointi. Kirjailijanaan kunnostautunut pelimies jatkoi samalla vauhdilla Spiderwick Chroniclesin ja

Bullyn kimppuun, joten tulikaste yhdistyi mutkattomasti turnauskestävyyden kokeiluun. Kaiken tohinaan keskelle syntyi jopa leffa-arvio!

TUNNELMIA AVUSTAJAN TYÖSTÄ: Suorituspainesta huolimatta avustajan työ on ollut mukavaa, ja järjestelyt ovat toimineet kuin se kuuluisa junan vessa.



03 LEEVI RANTALA

Leevi aloitti pelaamisen Commodore 64:llä. Seuraava pelikone oli Super Nintendo, jonka Final Fantasy 6 löi ällikällä ja sinetöi Leevin kuolemattoman Final Fantasy -fanituksen. Sarjaa on pelattu siitemmin hartaudella.

Nykyään Leevin laitekokoelma käsittää Playstation 3:n, PSP:n ja DS:n, ja onpa tietokoneeseenkin ilmaantunut pelikelpoinen näyttöhajain. Tutustuminen viime vuosien pc-valioihin kututtelee jo.

TUNNELMIA AVUSTAJAN TYÖSTÄ: Mahtavaa! Olen aina halunnut työskennellä jollain tavalla pelialan parissa.

JOSTAKIN
OIKEAN JA VÄÄRÄN,
SOTILAA JA PALKKAMURHAAJAN,
YSTÄVÄN JA KILVEN,
PALKAN JA KULTAKAIVOKSEN
VÄLIMAASTOSTA

LÖYTYY **ARMY OF TWO.**

TAISTELUA. TOVERUUTTA. TAALOJA.



PLAYSTATION 3

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Army of Two are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. PlayStation, "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.





JULKISTUKSIA

Deadly Creatures Wille

Cars- ja MX vs ATV -peleistä tunnettu Rainbow Studios tekee Deadly Creatures -nimistä toimintapeliä Nintendon Wille. Pelin pääosassa ovat hämähäkki ja skorpioni. Deadly Creatures suunnitellaan erityisesti Wiin liikkeentunnistusta hyödyntäväksi.



Portalin jatko-osa tulossa

Portal-pelin pääsuunnittelija Kim Swift varmisti G4-tv-kanavan haastattelussa, että Portalille on tulossa jatkoa. Alkuperäinen Portal kasvoi huikeaksi internet-ilmiöksi, joten odotamme innolla, mitä kakkososa tuo mukanaan. Julkaisuajasta ei ole vielä tarkkaa tietoa.

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



Uncharted tulee Kotiin

Homesta tulossa jännä

S onyn Playstation 3:lle tämän vuoden aikana lanseeraama Home-virtuaalimaailma ja pelien portaali palvelu näyttää muodostuvan yllättävän pirteäksi kokonaisuudeksi.

Huhujen mukaan Sony kaupittelee Home-palvelua aktiivisesti pelistudioille tehokkaana markkinointivälineenä ja käyttää näytteinä omistamiensa studioiden esimerkituotteita.

Esimerkiksi Naughty Dog -studion Uncharted: Drake's Fortune omistaville avautuu Homeen klassinen kaksilutoteinen toimintaseikkailupeli Contran, Another Worldin ja Bionic Commandon hengessä. Kaksilutoteinen mini-Uncharted kuulostaa konkreettiselta lisäarvosta kalliin pelin ostaneille asiakkaille, ja toisaalta lisäporkkanan voi kuvitella nostavan pelin alehintaisten uudelleenjulkaisun myyntiä ainakin jonkin verran. Lisäksi pelaajille tarjotaan mahdollisuutta tutkia Unchartedin pelimaailmaa Homen virtuaalimaailman hahmossa, kuitenkin ilman vihollisia ja varsinaisia peliominaisuuksia. Jos tämän kaltaiset ideat ottavat hyvin tuulta alleen, voi Homesta tulla ajan myötä todellinen haastaja Microsoftin Live-palvelulle, jonka myös kerrotaan myös olevan voimakkaan tuotekehittelyn alla.

Jaakko Maaniemi



ALIENS: COLONIAL MARINES

Cameronin leffaklassikosta jälleen uusi toimintapeli

Laite PS3/X360/PC Kehittäjä GEARBOX Julkaisija SEGA Julkaisu 2008

S ega paljasti helmikuun loppupuolella herkullisen uutisen: Half-Lifen lisäosista ja Brothers in Arms -peleistä tunnettu Gearbox Software tekee uutta Alien-elokuviin perustuvaa peliä.

Kaksoisleukaisten avaruuspelien ystävien iloksi Aliens: Colonial Marines julkaistaan Xbox 360:lle, Playstation 3:lle ja pc:lle vielä tämän vuoden puolella, arvatkin kuukautta tai paria ennen joulua.

Aivan täysi yllätys uutinen ei kuitenkaan ollut, sillä Segan ja Gearboxin yhteinen Alien-peli mainittiin ensimmäisen kerran jo joulukuussa 2006.

Toistaiseksi pelistä ei ole paljastettu liiemmälti yksityiskohtia. Peli toteutetaan Unreal 3 -pelimoottorilla ja tapahtumia kuvataan avaruusjääkärin pulssikiväärin takaa. Toiminnan kerrotaan olevan ryhmäpohjaista. Ryhmämekaniikkaa hyödynne-

tään erityisesti neljän pelaajan yhteispelitallassa, jossa pelaajien edustamilla sotilailla ja erikoismiehillä on erilaisen koulutuksen ja varustuksen myötä omat roolinsa ja erikoisosaamiset. On lähes varmasti, että kokoonpanosta löytyy vähintään perussotilas, lääkärintämies ja raskaasti aseistettu tulitukimies konekiväärin tai liekinheittimen kanssa.

Yllätyksiäkin on luvassa, sillä klassisten Aliens-aseiden lisäksi peliin luvataan uusia tussareita ja laitteita. Pelin tarinan ovat kirjoittaneet Battlestar Galacticaa tehneet Bradley Thompson ja David Weddle, mutta pelin juonesta ei tiedetä muuta kuin että kyseessä on jonkinlainen pelastustehävä hylätyn Sulaco-avaruuslaivan sisällä.

Peliin kuuluu myös moninpelitalta, joka tietenkin nostaa esiin mahdollisuuden avaruussotilaiden nöyryyttämisestä ketterää alienia pelaamalla. Mutta tämä on toistaiseksi vain spekulatiota. Sega tietää, muttei kerro...

Jaakko Maaniemi



Guitar Hero Aerosmith

Activision on ilmoittanut rocklegenda Aerosmithin saavan kesällä oman Guitar Hero -pelinä. Bestbuyn nettikaupan ennakkotilaustiedoista alkaneen huhun mukaan pelissä saattaa olla kitaraohjainten lisäksi mikrofoni ja rummut. Näin Guitar Hero Aerosmith haastaisi suoraan Electronic Artsin Rock Bandin.



Starbreeze EA:n leivissä

The Chronicles of Riddick- ja The Darkness -peleistä tunnettu ruotsalainen pelistudio Starbreeze työskentelee jonkin Electronic Artsin klassikkosarjan parissa. Salaperäisestä yhteistyöstä ei ole kerrottu juuri muuta, mutta jotakin jännittävää ruotsinmaalla on tekeillä.

Mario Kart huhtikuussa

Mario Kartin Wii-versio julkaistaan Suomessa 11.4. Legendaarisen ajopelin uusiin versio tarjoaa ajettavaksi mikroautoja ja mopoja, joiden kuljettajaksi voi asettaa oman Mii-hahmons. Peliä voi pelata netissä jopa 11 pelaajan voimin. Ratoja pelissä on 32.



Dawn of War 2 tulossa

Kanadalainen Relic Entertainment työskentelee suosittuun ja arvostettuun reaaliaikaisen strategiapeliin jatkosarjan parissa. Warhammer 40 000: Dawn of War 2:sta ei ole vielä julkaistu virallista tietopakettia, mutta odotettavissa on vähintään merkittävä tekninen päivitys.



PLIP, PLIP Gamereactorin käsiinsä saamista kuvista käy ilmi ikonisen liikkeenpaljastimen kuuluvan pelin varusteisiin. Ilman sitä Alien-peli ei olisi uskottava.



AUTENTTISTA Juuri tätä Alien-pelin tulee näyttää. Ovia hitsataan kiinni, varavirta on käytössä, lattialla on verta ja roinaa. Liikkeen tunnistin pursuaa kontakteja ja kohtaa jonkun rohkeus pettää.

ILMOITUKSIA

COMMODORE 64 -PELIT LADATTAVAKSI WILLE

Nintendo ja Commodore Gaming ovat tiedottaneet Commodore 64 -tietokoneen peliklassikoiden saatavuuden ladattavaksi Wii-pelikonsolin Virtual Console -verkkopalveluun. 500 Wii-pisteen (5 euron) hintaisten klassikoiden pitäisi olla ladattavissa lähiaikoina. Ensimmäisiksi julkaisuiksi mainitaan räiskintäpeli Uridium ja taistelupeli International Karate.

ELECTRONIC ARTS YRITTI OSTAA TAKE-TWON

Viime vuodet maailman suurimman pelijulkaisijan statuksesta nauttinut Electronic Arts teki kahden miljardin dollarin ostotarjouksen pienemmästä Take-Two -pelijulkaisijasta. Tarjous ei riittänyt Take-Twon johtoryhmälle ja osakkeenomistajille, vaikka tarjottu summa oli 64% suurempi kuin yhtiön osakekannan arvo tarjoushetkellä. Electronic Arts havitteli tarjouksellaan ennen kaikkea Take-Twon omistuksessa olevia oikeuksia supersuosittuun Grand Theft Auto -sarjaan, jonka neljäs osa julkaistaan 29.4. Electronic Arts on saamassa merkittävän kilpailijan Activisionin ja Vivendin ilmoitettua yhdistymisestään joulukuun alussa.

APB UUDISTAA NETTIROOLIPELIT

Grand Theft Auton kehittälyssä kunnostautunut David Jones esitteli Realtime Worlds -studionsa työstämää APB-nettiroolipeliä helmikuun lopulla pidetyssä Game Developers Conference -tapahtumassa. APB tulee uudistamaan nettiroolipelin lajityyppiä voimakkaasti tekemällä taistelusta toimintapelimäistä ja hylkäämällä pitkäkestoista pelaamista vaativan rakenteen. Ulkoisesti peli muistuttaa jonkin verran studio aiempaa Xbox 360 -peliä, Crackdownia, jossa poliisit ja roistot taistelivat urbaanissa ympäristössä. APB julkaistaan Xbox 360:lle ja pc:lle tänä vuonna.

XNA ILMAISEKSI OPISKELIJOILLE

Microsoft jakaa DreamSpark-projektissaan huomattavan valikoiman sisällöntuotanto-ohjelmistojaan ilmaiseksi opiskelijoille. Valikoimaan kuuluu Xbox 360 -pelin toteuttamisen mahdollistava XNA-pelin kehitysympäristö Creator's Club -yhteisöineen. Microsoft tuo myös harrastajien XNA:lla toteutamat pelit kaikkien saataville Live Arcade -verkkopalveluun vielä tämän vuoden aikana.

SMASH BROS. BRAWL MYÖHÄSTYY

Japanissa pelataan Nintendon mäiskintäpeliä jo täydellä vauhdilla, mutta Euroopan julkaisupäivää ei vielä tiedetä. USA:n Nintendo-pomo Reggie Fils-Aime vihjaili, että peli ei olisi tulossa vielä kevään aikana. Virallista tietoa Euroopan Nintendoilta ei ole saatu.

HD-DVD HAVISI SODAN

Blu-Raysta teräväpiirtotelefonien jakelustandardi

Elektroniikkavalmistaja Toshiba ilmoitti 19.2. lopettavansa HD-DVD -levyformaatin mukaisten teräväpiirtolaitteiden kehityksen, valmistuksen ja markkinoinnin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että Toshiba myöntää kehittämänsä HD-DVD -formaatin jääneen Sonyn kehittämän kilpailevan levyformaatin, Blu-Rayn, jalkoihin.

Blu-Rayn markkinaosuus oli karannut HD-DVD:n ulottumattomiin, ja lähes kaikki suuret elokuvayhtiöt olivat valinneet Blu-Rayn omien teräväpiirtelokuvajulkaisujensa jakeluformaatiksi. Myös useat elektroniikkaketjut olivat ilmoittaneet lopettavansa HD-DVD -laitteiden myynnin.

Toshiban päätös luopua taistelusta lähetti sekä Toshibaa että Sonyn osakekurssit nousuun. Formaattisodan loppu merkitsee tuntuja säästöjä Toshibaalle, joka ehti jo tehdä usean sadan miljoonan dollarin tappiot HD-DVD:n kehityksellä, laitevalmistuksella ja markkinoinnilla. Sonyn voitto taas takaa yhtiölle merkittäviä lisenssituloja Blu-Rayn päädyttyä standardiksi. Myös Playstation 3:n myynnin uskotaan saavan lisäpotkua, sillä Playstation 3 on edelleen yksi markkinoiden parhaita Blu-Ray -toistimia.

Jesper Nielsen



TOINEN YRITYS

Tätä peliä on tehty ennenkin



PS2-peliä ei julkaistu

Juoni kuulostaa samalta kuin tulevan pelin

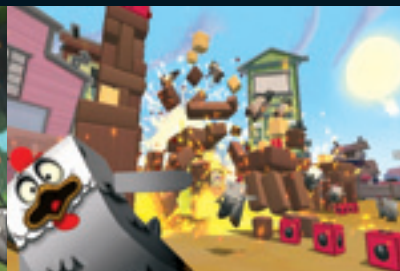
Laitte PS2 Kehittäjä CHECK SIX GAMES Julkaisija EA/FOX Julkaisu 2008

Loppuvuodesta julkaistava Aliens: Colonial Marines on jo pelin toinen kehitysversion. Alun perin pelin piti ilmestyä Playstation 2:lle jo syksyllä 2001. Tuolloin peliä olivat julkaisemassa yhteistyössä Electronic Arts ja Fox Interactive. Pelin kehitys oli uskottu Check Six Gamesille. Hankkeen keskeyttämistä ei perusteltu julkaisuudessa laajasti. Pelin tapahtumien oli määrä sijoittua toisen ja kolmannen Alien-elokuvan välillä ja pelaajan rooli oli olla yksi hylätylle Sulaco-avaruusalukselle suuntautuvan pelastustehtävän avaruusjääkäreistä.



GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



Boom Blox

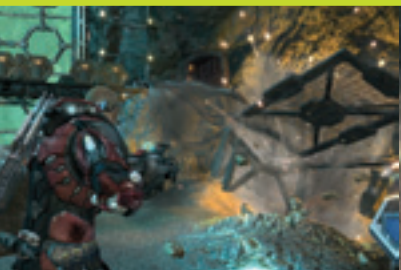
Wii / TOUKOKUU 2008

Electronic Artsin ja Steven Spielbergin ensimmäinen yhteistyön hedelmä on yllättäen Boom Blox -pulmapeli. Fysiikanmallinnukseen perustuvan pelin tarkoituksena on romauttaa yksittäisistä palikoista kootut rakennelmat täysin maan tasalle. Pelissä on piilotoimintona myös pään liikkeillä ohjattava pelitila.

Pure

PC, PS3, XBOX 360 / SYKSY 2008

Pure-ajopelin sukutaulu on vakuuttava. Peliä tekee Black Rock Studio, joka tunnettiin ennen nimellä Climax Racing. Tiimin meriteistä löytyy Moto GP- ja ATV Offroad Fury -pelejä, joten kokemuksen puutteeseen Pure ei kaadu.



Fracture

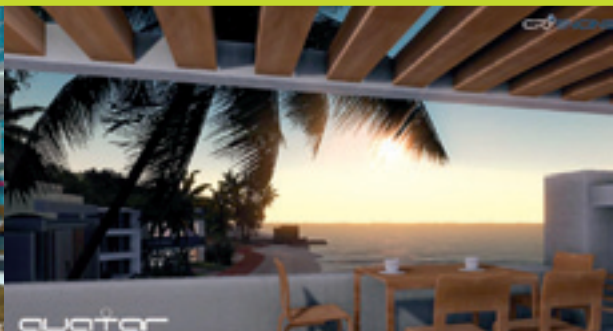
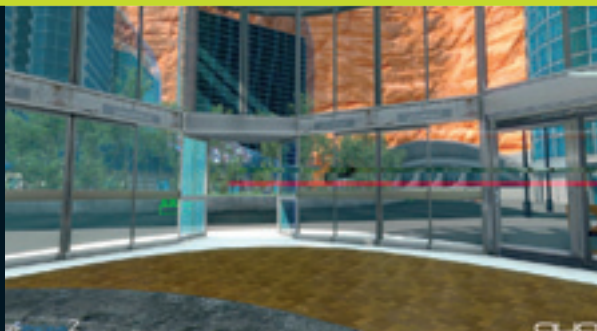
PS3, XBOX 360 / SYKSY 2008

Lucas Artsin vuoden lopulla julkaisema Fracture ei ole mikään uusi julkistus, mutta valitsimme sen silti osaksi kuukauden galleriaamme. Peli nimittäin näyttää paremmalta ja paremmalta jokaisen uuden kuvapaketin myötä. Pelin kantava idea on roimaan maaston muovautuvuuteen perustuva taistelu.

Cruis'n

Wii / ?

Midwayn julkaistessa ensimmäiset kuvat Cruis'n USAn uudelleenlämmittelystä hieraisivat monet silmiään. Kuvat olivat nimittäin käsittämättömän rumia! Peli putosi pitkäksi aikaa pois näköpiiristä - mikä oli ihan suotavaa - ja monet luulivat koko hankkeen tulleen perutuksi. Mutta ei, hirvitys nostaa jälleen päätänsä. Voimme vain toivoa, että kyseessä on ns. ruma ankanpoikanen.



Blue Mars

PC / 2009

Havaijilainen Avatar Reality tekee massiivista verkkopeliä Cryksen CryEngine 2:lla. Tai liekö Blue Mars varsinaisesti peli, sillä yhtiö käyttää hankkeesta nimeä massiivinen moninpelivirtuaalimaailma. Oli miten oli, hurjan nättiä grafiikkaa tarjoileva Blue Mars sijoittuu vuoden 2177 Marsiin ja pitäisi olla julkisessa beta-testissä vielä tämän vuoden puolella.

Battlefield: Valkyrie

PS3 / ?

Playstation-konsoleilta ei ole ikinä puuttunut japanilaisia strategia-roolipelejä, eikä Playstation 3 ole poikkeus. Segan sisäisen kehitystiimin Battlefield Valkyrie näyttää kaikin puolin lääkärin määräämältä, mutta sen länsimaista julkaisua ei ole vielä (huom. vielä) varmistettu.



MUISTIKUVA: COMMODORE 64

Virtual Consolessa comebackin tekevä kuuslankku oli monen ensimmäinen tietokone

SYNTYI VUONNA 1982

Commodore 64:n edeltäjä VIC-20 myi yli miljoonan, muttei yltänyt koskaan C64:n saavuttamaan suosioon. Toinen edeltäjästä, MAX Machine, oli sen sijaan floppi. Sen valmistus lopetettiin nopeasti.

MYYDYN TIETOKONE

Commodore 64:n valmistus lopetettiin vuonna 1993. Siihen mennessä sitä oli myyty arviolta jopa 30 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. Parhaimmillaan sillä oli 40 prosentin markkinaosuus.

PERUSOHJELMOINTIA

C64:n käyttöliittymänä oli Commodore Basic 2.0 -komentotulkki, joka salli yksinkertaisten ohjelmien tekemisen. Graafisiin sovelluksiin ohjelmointikieli ei valitettavasti taipunut, joten innokkaampien koodareiden piti opetella muita keinoja ohjelmien tekemiseen.

EI IHAN HD-KONE

Commodore 64 pystyi kahteen erillaiseen ruuduntarkkuuteen: 160x200 pikseliä tai 320 x 200 pikseliä. Värejä ruudulle pystyi piirtämään samanaikaisesti huikeat 16 kappaletta.

RAKKAALLA LAPSELLA...

Commodore 64:n nimi ei vääntynyt suoraan suomalaisiin suihin. "Commandoren" ja "commodoren" rinnalle tulivatkin nopeasti tutut lempinimet kuusnepa, kuusnelkku ja kuuslankku.

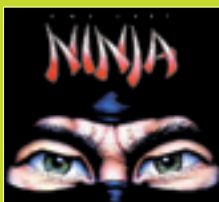
MUSIIKKI-IHME

Kuusnepan SID-äänipiirin suoltama piipitys oli niin upean kuuloista, että sitä on käytetty tänäkin päivänä populaarimusiikissa esimerkiksi Timbalandin toimesta.



KUUSNEPAN AATELIA

Pelejä Jaakon nuoruudesta



THE LAST NINJA

System 3 1987

The Last Ninja oli yksi suosituimmista Commodore 64 -peleistä koskaan. Pelaaja ohjasi ninjaa, joka liikkui isometrisessä kuvakulmasta kuvatussa monipuolisessa maailmassa keräten aseita ja esineitä sekä taistellen vihollisia vastaan. Peli oli etenkin graafisesti aikaansa edellä.



WIZBALL

Sensible Software 1987

Wizball oli erikoinen peli. Päällisin puolin se vaikutti sivuttain liikkuvalla räiskinnällä, mutta sen maailmat olivat aluksi täysin harmaita. Pelaajan piti kerätä väripallukoita, jotta tämä sai maalattua pelimaailmat värikäiksi. Pelistä tehtiin päivitetty versio pc:lle viime vuonna.



ZAXXON

Sega 1984

Ikegami Tsushinkin kehittämä Zaxxon oli alunperin suosittu kolikkopeli, joka käännettiin lähes kaikille mahdollisille alustoille. Se oli ensimmäinen peli, joka käytti isometristä kuvakulmaa. Pelaajan tehtävänä oli vallata lentokoneellaan linnoitus ja tuhota vihollisia.



COMMANDO

Elite 1985

Commandon C64-versio muistetaan etenkin Rob Hubbardin musiikista. Hubbard kertoo tehneensä pelin uudistetun tunnussävelmän alle 12 tunnissa. C64-versio oli joidenkin pelaajien mielestä liian helppo, joten harrastelijat tekivät epätutoriaalain vaikeuttamaan sitä.



SKATE OR DIE

Electronic Arts 1987

EA:n ensimmäinen skeittipeli oli ikään kuin rullalautailuversion suosituista Games-sarjan peleistä. Pelaaja osallistui viiteen erilaiseen osakilpailuun, ja osallistumaan pääsi jopa kahdeksan pelaajaa. Myös Skate or Die'n suosittu tunnusmusiikki oli Rob Hubbardin käsialaa.



PARADROID

Hewson 1985

Paradroidissa pelaaja ohjasi avaruusaluksella olevaa robottia, jonka tehtävänä oli tuhota kaikki muut aluksen robotit. Muiden robottien tuhoaminen tapahtui eräänlaisessa mikropiirimini-pelissä. Pelissä ei ollut loppua lainkaan, vaan alus täyttyi roboteista aina uudestaan.



PELIT JA TAIDE, OSA 27

Pelien ja taiteen välinen suhde puhuttaa aina vaan, eikä loppua ole näkyvissä

Ovatko pelit taidetta, kas siinä pulma. Kysymystä on vatvottu vuosikymmenten kuluessa. Ei ihme, sillä vastaus tuskin on yksiselitteinen suuntaan tai toiseen. Viime kuukausina keskustelu on pilkahdellut jälleen pelimedien otsikoissa, arvattavasti kohuväitteiden myötä. Amerikkalainen elokuvakriitikko Roger Ebert julisti jo viime vuonna pelien olevan kaukana taiteesta ja peräti pelien kehittymisen taiteeksi olevan lähtökohtaisesti mahdotonta.

Syyksi hän tarjosi muun muassa pelien vuorovaikutusta, joka väistämättä leimaa pelit enemmän urheilua muistuttavaksi viihteeksi kuin taiteilijan pikkutarkaksi näkemyksen ilmaisuksi, taiteeksi. Sitten Ebert käytti Hitman-peleistä tehtyä elokuvaa esimerkkinä pelien arvosta viihteenä ja arvottomuudesta taiteena.

Pelijulkaisija Electronic Artsilla tuottajana työskentelevän Jim Prestonin essee Gamasutra-lehden verkkosivuilla noteerattiin myös. Preston esittää useita pointteja, joista vähäisin ei suinkaan ole ehdotus koko keskustelun unohtamiseksi, ainakin pelaajien osalta. Yhdysvalloissa ja länsimaissa vallitseva taiteen käsite on Prestonin mukaan nykyään niin laaja, ettei kysymys pelien mahdollisesta arvosta taiteena ole mielekäs. Keskustelun perus-

vaikka esittäjänä oli kuuluu Joshua Bell Stradivarius-viuluineen. Marcel Duchampin Suihkulähdettä pidetään yhtenä nykytaiteen merkkiteoksista, vaikka itse teos on vain tavallinen pisoaari. Mutta koska

Kaikki on taidetta, minkä sen tekijä on tehoketkellä taiteeksi tarkoittanut

teosta pidetään näytillä taidemuseossa, se mielletään taiteeksi. No, ei Suihkulähdettä ymmärretty Duchampin tarjotessa sitä näyttelyyn vuonna 1917, joten ehkä peleilläkin on vielä toivoa.

Itse olen yksinkertaista sorttia, ja pidän selkeistä määritelmistä. Nojaudun mielelläni aikanaan kuulemaani taiteen määritelmään, jonka mukaan kaikki on taidetta, minkä sen tekijä on tehoketkellä taiteeksi tarkoittanut. Muodolla tai laadulla ei ole väliä, kaikki käy: Tanssi, kuvanveisto, piirros, lumilinna, taidekouluja käyneiltä, kymmenvuotialta, kehitysvammaisilta. Toisin sanoen, jos läiskin maalia seinään, syntyy sotku. Jos päätän tehdä taidetta ja yritän ilmaista jotain läiskimällä maalia seinään, syntyy taideteos. Lopputulos voi ulkoisesti olla molemmissa tapauksissa

löytyy tästä lehdestä. Palkittu japanilainen kirjailija Kiyoshi Shigematsu, siis perinteisen taiteenlajin tunnustettu edustaja, on kirjoittanut koskettavia novelleja osaksi peliä. Olisivatko novellit pelistä irrallaan

taidetta, ja eivätkö ne peliin liitettäessä sitä enää ole? Vaikuttavatko Shigematsun mielenliikkeet tarinoiden kirjoitusvaiheessa asiaan? Ehkä Shigematsun rinnassa on polttanut tunteen palo, tai ehkä korvissa kilissyt helposta keikkahommasta rahakalle pelijunteille tarjottu arvatenkin

Itse olen sitä mieltä, että peli on taidetta jos se on tehty taidepeliksi

muhkea rahapalkkio.

Tästä päästään nopeasti ristiriitaan, jota pelit ja taide -keskustelussa harvemmin käsitellään. Elokuva ja musiikki nimittäin voivat olla sekä viihdettä, taidetta että bisnestä samanaikaisesti, mutta pelien kohdalla viihteellisyttä ja kaupallisuutta käytetään lyömäaseina, joilla pelit nuijitaan taiteen kentältä ulos. Periaate ei kestä edes pintapuolista tarkastelua ja kumoavia esimerkkejä voi luetella helposti.

Klassisen kuvataiteen arvostetuimmista teoksista suurin osa oli tilaustöitä, joita aateliset ja muut varakkaat teettivät da Vinciä ja Rembrandteilla kiinteistöjensä koristeiksi. Shakespearen näytelmät olivat aikanaan ja ovat edelleen kaupallisia jättimenestyksiä. Oopperan harrastajat kertovat usein nauttivansa mahtavista aarioista suun-nattomasti, mikä kuulostaa

kuivasti viihde-elämykseltä. Rahaakin oopperassa taitaa liikkua melkoisesti.

Toisaalta taidestatus ja taiteeseen liitettyksi tuleminen on esimerkiksi monille nykyajan näyttelijöille ja muusikoille kauhistus. Heille on erityisen tärkeää tulla tunnistetuksi viihteen ammattilaisina, viihdyttäjinä, eikä missään nimessä taiteilijoina. Ellei sitten ole taidepalkintojen jaon aika. Tähän tarpeeseen on jopa keksitty oma titteli ammattinimikkeistöön, viihdetaiteilija. On kaikin puolin vaikea nähdä kaupallisuuden tai viihteellisuuden yksiselitteisesti rajaavan kulttuurituotteita taidekentän ulkopuolelle niin kauan kuin taiteessa esiintyy kaupallisuutta ja viihteellisyttä. Samaa viestiä kuulee tosin monilta pelintekijöiltäkin, erityisesti pääasiallisessa luovassa vastuussa olevilta

suunnittelijoilta ja tuottajilta. He ovat tyytyväisiä viihdestatukseen, joten ehkä pelaajienkin pitäisi olla. Ei taideviittoa voi kenenkään päälle pakolla pukea.

Itse olen vakaasti sitä mieltä, että peli on taidetta jos se on tehty taidepeliksi ja viihdettä jos se on tehty viihdepeliksi. Ebertin vuorovaikutteisuusargumentti ei toimi, koska vuorovaikutteista ja yleisön toimintaan reagoivaa taidetta löytyy umpiperinteisiltä taiteenaloilta, kuten teatterista ja kuvanveistosta. Kauppojen hyllyillä taidepelejä ei näy, mutta pelejä on muuallakin kuin kaupassa. Tämä muuten tekee taidepelien kentästä poikkeuksellisen puhtaan joidenkin taiteilijoiden kiroamasta kaupallisuuden vitsauksesta. Kuka tietää, ehkä seuraava Suihkulähde on peli. Ehkä se on jo tehty?

_Jaakko Maaniemi

Keskustelun perusongelma on taiteen määritelmä, josta on loputtomasti näkemyksiä

ongelma on taiteen määritelmä, josta on loputtomasti erilaisia näkemyksiä. Tämän problematiikan pohditseluaavuksi Preston esittelee tapauksia ja kokeiluja, joissa taiteen käsite syntyy esityspaikan mukaan. Washingtonin metroasemalla aamuruuhkan aikaan soitettu Bachin musiikki jäi lähes kaikilta ohikulkijoilta noteeraamatta,

identtinen. En voi silti pari päivää sotkemiskohtauksen jälkeen päättää, että hemmetti, tuo sotkuhan näyttää vähän Pollockilta, väitänkin sitä nykyaikaiseksi ja tarjoan museoon.

Tarkoituksenaan pohjalta on mielenkiintoista pohtia vaikkapa Xbox 360:n Lost Odyssey -peliä, jonka arvio

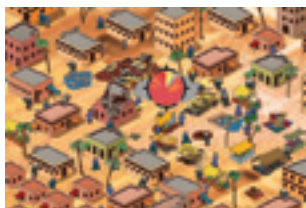
TAIDEPELEJÄ

Vaiko sittenkin viihdepelejä?



FACADE (PC/MAC)

Interaktiivinen draama, jossa Tripin ja Gracen avioliitto sortuu illallisen aikana. Pelaaja on pariskunnan pitkäaikainen tuttu ja osallistuu tapahtumiin haluamallaan tavalla. Peli nojaa vahvasti tekoälyllisiin mallinnettuihin persoonallisuuksiin.



SEPTEMBER 12 (SHOCKWAVE)

Pelaaja kiihkoi lähi-itäistä kaupunkia täsmäpommien tähtämien läpi. Pelaaja voi tähdätä siviilien seassa liikkuvien terroristeihin, mutta pommien räjähdys osuu väistämättä myös siviileihin. Kuolemia todistavat siviilit muuttuvat terroristeiksi.



SAMOROST (FLASH)

Kiehtovan surrealistiseen visuaalisuuteen nojaava verkkainen avaruusseikkailu, jossa pelaajalle ei kerrota mitä pitäisi tehdä. Muista myös jatko-osa Samorost 2!



PIKMIN (GAMECUBE)

Shigeru Miyamoton konsolipelissä kamppaillaan vihameilisen planeetan asukkeja vastaan kasviolentoarmeijan avulla. Pelissä ei tehdä mitään alakuloista, mutta silti sen pelaamisesta tulee alakuloiseksi – jota Miyamoto myös kertoo tavoitteleensa.

HEAD BACK IN THE STREETS OF SIN CITY IN AN EXPLOSIVE, ALL-NEW ADVENTURE
AND END THE TERRORIST THREAT ONCE FOR ALL...

BEAT THE ODDS

16+

PC
DVD
ROM

XBOX 360
XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

Tom Clancy's
**RAINBOW SIX
VEGAS 2**

RAINBOWSIXGAME.COM



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, the Xbox and the Xbox logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Rainbow Six, Rainbow Six and the Rainbowsix logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Rainbowsix logo is a Ubisoft Entertainment company.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
"X" PlayStation 3, "X" PlayStation 3, "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GAMEREACTOR

GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää ennakkoita osoitteessa www.gamereactor.fi



KATSE TULEVAAN

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

KUUKAUDEN MIEHEKKÄIN

God of War: Chains of Olympus

Kratos palaa vihaisempaan kuin koskaan. Spartalaisen taistelun on siirtynyt kotikonsolilta kannettavaan versioon. Miltä verenhimoisen soturin seikkailu vaikuttaa taskukoossa?



Odotetuimmat pelit

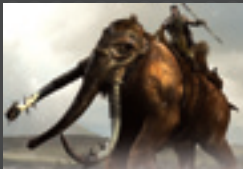
Joka kuukausi iskemme (viisaat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme eniten juuri tällä hetkellä



1 Rock Band

PS2/PS3/XBOX 360

Toivoisimme, ettei tätä peliä tarvitsisi enää laittaa tälle listalle, mutta pelin julkaisupäivä on valitettavasti edelleen auki. I wanna rock n' roll all night and play Rock Band every day!



2 Age of Conan: Hyborian Adventures

PC

Norjalaisen Funcomin nettirooli-pelin julkaisu on jo niin lähellä, että kokeiluhimo kasvaa. Lajityyppi tuskin on muuttumassa juuriaan myöten, mutta maailman poikkeava brutaalius kiehtoo.



3 Gears of War 2

XBOX 360

Ensimmäinen Gears of War ei Jaakkoa täysin miellyttänyt, mutta pelin suosio oli ja on valtaisa. Pakkohan jatko-osa on siis pelata, josko pelin erinomaisuus avautuisi tällä kertaa.

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

🔥 Jäätävä

🔥 Haalea

🔥 Lämmin

🔥 Kuuma

🔥 Liekehtivä

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



Julkaisu **MAALISKUU**

Talla pohjaan!

Viidenteen osaansa edennyt ajopelisarja tarjoilee ennen varsinaista julkaisua pienen maistiaisen



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Laite PS3 Kehittäjä POLYPHONY DIGITAL
Julkaisija SONY Laji AJOPELI

Gran Turismo on ollut ensimmäisestä Playstation-konsolista saakka Sonyn konsolien ajopelitarjonnan lippulaiva. Sarjan luoja Kazunori Yamauchi tunnetaan äärimmäisen perfektionistisena miehenä, joten Polyphony Digitalin ajopelejä saadaan keskimäärin odottaa tuskallisen pitkään.

Pitkälle kehitysajalle on toki syynsä. Pelkästään Prologue-versioon on mallinnettu kymme-

Turismo 5 Prologue, eräänlainen maistainen siitä, mitä tuleman pitää. Prologue sisältää 37 autoa ja viisi erilaista rataa, joita voi ajaa kahteen eri suuntaan. Käydessäni testaamassa pelin japanilaista versiota, suurimmaksi huolenaiheeksi muodostui pelin pitkäikäisyys.

Gran Turismo 5 Prologuen varsinainen pääpelimuoto pitää sisällään 32 eri kilpailua neljässä eri luokassa. Sattuneesta syystä japanin taitoni on hieman ruosteessa, joten eri luokkien määritelmät jäivät jokseenkin hämärän peittoon. Saman kohtalon koki ennen kilpailua



! FAKTA

EI TURHAN TARKKA

Vaikka Polyphony Digital pyrkii saamaan autojen ajettavuuden mahdollisimman realistiseksi, Gran Turismo 4:n mallinnus ei tyydyttynyt täysin Top Gear -juontaja Jeremy Clarksonia, jonka mukaan "BMW M3 CSL:ssä on oikeasti paljon paremmat jarrut". Clarkson totesi kuitenkin, että Mercedes SL 600:n ja SL 55:n ero oli oikean tuntuinen, vaikka "sitä on vaikea todeta jopa oikeilla autoilla." Ei siis ihan heikko saavutus.

sijoittuvalla katuradalla, ensimmäinen asia, jonka huomasin oli pelin uskomattoman upea ulkonäkö. Radan varrelle on sijoitettu valotauluja, ja auringonpaiste heijastuu autojen kiillettä maapinnasta tyylikkäästi. Playstation 3:n tehoista on saatu reippaasti irti, joskin kauniilla ulkokuorella on kääntöpuolensa.

Gran Turismo 5 Prologue sisältää 32 kilpailua 5 eri radalla, joita voi ajaa kahteen suuntaan

Gran Turismo 5 Prologue, kuten lopullinen pelikään, ei sisällä minkäänlaista vauriomallinnusta. Törmäilyä ei kuitenkaan katsota täysin läpi sormien, kuten osassa edellisistä peleistä. Seinään tai muihin kilpailijoihin törmäämisestä rangaistaan muutaman sekunnin kaasutuksen

KULMAA KUVAAN Gran Turismo 5 Prologue sisältää myös erillisen valokuvaustoiminnon, jonka avulla autoista voi ottaa näpsäkän näköisiä kuvia.

Kun pääsin viimein ajamaan, ensimmäinen asia, jonka huomasin oli pelin uskomattoman upea ulkonäkö

nittain autoja niin sisältä kuin ulkoa. Yamauchi rakastaa yksityiskohtia, joten tämä prosessi vie suunnattomasti aikaa. Autojen lisäksi myös ratojen tulee luonnollisesti olla tismalleen samanlaisia kuin oikeassakin elämässä.

Odotusta helpottamaan julkaistaan Gran

suoritettava auton asetusten valintaruutu, josta onnistuini onnekseni vaihtamaan päälle manuaalivaihteet ja lisäämään hieman luistonestoa. Gran Turismo HD:n ääressä vietetyt hetket alkavat tuottaa hedelmää.

Kun pääsin viimein ajamaan Lontooseen



OHJAAMOSSA Gran Turismo 5 Prologuea voi kaasutella myös kuljettajan perspektiivistä. Ominaisuus, jonka puutteesta esimerkiksi Forza Motorsport 2:sta moitittiin.

estolla. Samanaikaisesti oma auto muuttuu "haamuautoksi", joten esimerkiksi vilpillisesti ohitettu kilpakumppani voi kuitata oman

Suurin kynnyskysymys tulee olemaan Gran Turismo 5 Prologuen 40 euron hintalappu

paikkansa nopeasti.

Lontoon lisäksi pelissä on yksi ovaalirata, GT HD:stä tuttu kiemurteleva vuoristorinki sekä

Fujin ja Suzukan Formula 1 -radat. Radat on mallinnettu uskollisesti, ja korkeuserot tekevät etenkin Fujin radan ajamisesta paikoitellen

miellyttävän hankalaa. Rata ei muuten ollut henkilökohtainen suosikkini, vaan kaahailin mieluiten juuri Lontoon keskustassa.

FAKTA

POLYPHONY DIGITAL

Gran Turismo-sarjaa työstävä veteraanistudio kulki ennen nimellä Polys Entertainment. Studio halusi kuitenkin ensimmäisen Gran Turismo -pelin suosion jälkeen enemmän vapautta toimintaansa, ja studion nimi vaihtui nykymuotoon. Polyphony Digital on Sonyn omistuksessa, ja se kuuluu äskettäin muodostettuun Sony World Studios -ryhmään.

RUUHKAA RADALLA Lontoon katuradan hitaammissa mutkissa tulee helposti ahdasta. Liian aggressiivinen ei saa olla, mutta sopivalla röyhkeydellä voi päästä pitkälle.

Suurin kynnyskysymys Gran Turismo 5 Prologuen suhteen tulee olemaan sen hinta. 40 euron hintalappulla varustettu peli ei suinkaan ole täysihintainen, mutta ratojen vähyys voi tehdä ostokynnyksestä korkeamman. Pelin elinikää lisää toki 16 pelaajan verkkopelimahdollisuus, ja parhaat nahinat syntyvät luonnollisesti kaveriporukassa kisailen. Tuolloin selviää myös, miten hyvin rangaistuskäytäntö onnistuu korvaamaan vauriomallinnuksen puutteen.

Gran Turismo 5 Prologue näyttää erinomaiselta, mutta onko konepellin alla tarpeeksi hevosvoimia autopelien kuninkuuden saavuttamiseen? Tässä kuussa se selviää.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAHKOTUUMIO



Polyphonyn uusi ajopeli näyttää toki komealta, mutta riittääkö pelin sisältö oikeuttamaan hintalapun?





Tuliset veitset

Kratos voi viskoa uskollisia veitsiään ketjujen pässä. Oikein vahvalla iskulla voi nostaa vihollisen ilmaan ja hypätä itse perään antamaan viimeinen silaus.

Julkaisu MAALISKUU

Tasku-Kratos iskee

Maailman kärtyyisin spartalainen tekee paluun entistä vihaisempana. Chains of Olympus kertoo tarinan ennen ensimmäistä God of Waria.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Laite PSP Kehittäjä READY AT DAWN
Julkaisija SONY Laji TOIMINTA

Kratos on tulossa taas. Aivan yhtä vihaisena, aivan yhtä verenhimoisena ja aivan yhtä äijämäisenä kuin ennenkin. God of War: Chains of Olympus ei ole varsinaisesti jatkoa Playstation 2:n toimintapeleille, vaan se pikemminkin syventää kotikonsoliversioissa kerrottua tarinaa.

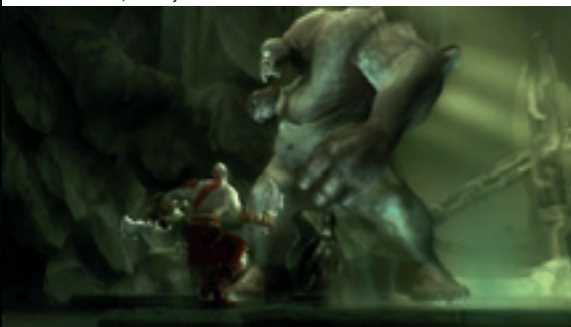
Chains of Olympuksen tapahtumat sijoittuvat aikaan ennen ensimmäistä God of War -peliä. Ares on pelastanut Kratoksen, josta on tullut Spartan aave, soturi, joka kiertää nyt palvelemaan Olympos-vuorella asustavia herrojaan. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että turpasaunoja jaetaan vähän joka suuntaan.

Visuaalisesti Chains of Olympus näytti jo ennakkoversiossa erinomaiselta. Vaikka PSP:n näytön pieni resoluutio ei välttämättä pääse näillä sivuilla oikeuksiinsa, on Kratoksen uusin seikkailu käytännössä yhtä hyvännäköinen kuin kotikonsoli-isoveljensäkin. Animaatio on sulavaa, ja demoversiota vaivannutta hidastelua ei ollut enää huomattavissa.

Myös pelin kontrollit tuntuivat olevan jo tässä versiossa erinomaisella mallilla. Vaikka PSP:stä puuttuu Dualshock 2 -ohjaimeen verrattuna kaksi olkanappia ja yksi analogitatti, ei tämä ole vaikuttanut Kratoksen liikevalikoimaan millään lailla. Perinteiset heikot ja vahvat

MINOTAUREJA Käytännössä on aivan sama, minkälaisia vastustajia eteen sattuu, jos ne eivät ole monta kertaa Kratosta suurempia. Samankokoisia vastustajia saa paikottua turpaan jumalaisen helposti.

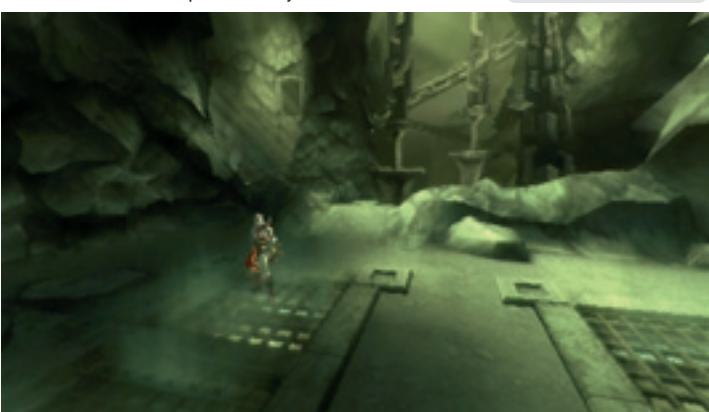
KYKLOOPPI Siellä täällä vastaan tulee rivosotilaita rankempia vastustajia. Kyklooppi on siinä mielessä yksinkertainen kaveri, ettei siitä tarvitse puhkaista kuin yksi silmä, minkä jälkeen etukäteen kovin vahvan oloinen hirviö kaatuu maahan tuskissaan.



TAIKAVOIMAA Kratoksella on käytössään miekkojensa lisäksi myös taikoja, joiden avulla voi niittää enemmänkin rivimiehiä kertalaakilla. Lisäksi taiat näyttävät eri siisteiltä.

hyökkäykset sekä näppäinkombot ovat luonnollisesti mukana, ja taikojenkin tekeminen sujuu luontevasti olkanäppäinten avulla. Vihollisten hyökkäykset saa torjuttua niinikään olkanäppäimellä, ja molempia olkanäppäimiä painamalla pääsee loikkaamaan hyökkäyksen edestä sivuun.

God of War ei olisi luonnollisesti mitään ilman eepisiä pomotaisteluita, eikä Chains of Olympus ainakaan ennakkoversion perusteella petä. Jo ennakkoversion alkumetreillä vastaan asettuu joukko erinäisiä pikkupomoja, ja vajaan vartin pelaamisen jälkeen edessä on valtava persialaisten basiliski. Homma toimii aivan kuten pelin edeltäjissäänkin. Pomoa



EEPPISTÄ God of War: Chains of Olymposin maisemat ovat vaikuttavia. Tapahtumapaikkojen valtava koko mykistytätisi kenet tahansa tavallisen kuolevaisen. Mutta Kratospa ei ole kuka tahansa kuolevaisen.

FAKTA

OLYMPOS-VUORI

Olympos on Kreikan korkein vuori. Sen huippu nousee 2917 metrin korkeuteen. Antiikin kreikkalaiset uskoivat Olymposen olleen jumalten asuinpaikka. Olymposen jumalat voittivat Kreikan hallittavakseen aiemmilta jumailta, titaaneilta.

piestään hetken aikaa, kunnes johonkin kohtaan ilmestyy ikoni. Ikonin luo menemällä ja painamalla (useimmiten ympyrä)nappia käynnistyy eräänlainen minipeli. Ruudulle ilmestyy ilmoitus, mitä nappia täytyy kulloinkin painaa. Mikäli pelaaja on tarpeeksi nopea ja tarkka, saa isompikin hirviö satikutia oikein olan takaa. Jos taas sattuu painamaan väärää nappia tai hidastelemaan, löytää Kratos itsensä nopeasti maasta, tai pahimmassa tapauksessa vihollisen suusta. Yleensä minipeli toistuu kolmeen otteeseen, jonka jälkeen voi nauttia tyylikästä välianimaatiosta.

God of Warin PSP-versio on mille tahansa studiolla valtava haaste, etenkin PS2-versioiden valtavan suosion jälkeen. Ready at Dawn vaikuttaa kuitenkin onnistuneen pelisarjan tuomisessa kannettavaan muotoon erinomaisesti.

Maaliskuun lopussa saamme varmistuksen siitä, onko taskukokoinen Kratos todellakin isoveljensä veroinen.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Sodan jumalan ensiesiintyminen käsikonsolilla vaikuttaa lupaavalta...

Kiusaaja

American High School goes Grand Theft Auto



BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Laite WII/XBOX 360 Kehittäjä ROCKSTAR VANCOUVER Julkaisija ROCKSTAR Laji TOIMINTA

Bully: Scholarship Edition on ehostettu versio alun perin Playstation 2:lle julkaistusta Canis Canem Editistä. Alkuperäinen peli julkaistiin Euroopassa latinankielisellä nimellä **Bully**-nimen herättämän kohun vuoksi. Pöllömpi voisikin luulla Bullyn yllyttävän kouluväki-valtaan, mutta peliä kokeilleet eivät voi olla tätä mieltä. **Bully** esittelee amerikkalaisen koulumaailman kepeässä valossa eikä pelin päämäärä ole öykkäröinti.

Bullyn syntyjuuret Grand Theft Autot tehneellä Rockstarilla ovat selvästi nähtävissä. Peli sijoittuu Bullsworth High -lukioon, joka on onnistunut toisinto tv-sarjojen jenkkilukiomaailmasta. Pelin päähahmo Jimmy Hopkins hylätään kylmästi koulun portille, josta hänen äitinsä jatkaa kuherruskuukaudelleen uuden miehensä kanssa. Uusiin ihmisiin tutustuminen ja matka koulun hallitsijaksi voi alkaa.

Bullyn rakenne perustuu tehtäviin, samaan tapaan kuin Grand Theft Auto -sarjan pelit. Koska Bully sijoittuu koulumaailmaan, on joskus myös opiskeltava. Oppitunnit ovat pieniä minipelejä, joita tahkoamalla Jimmyn ominaisuudet kehittyvät. Hän esimerkiksi oppii pussaamaan paremmin tai käyttämään ritsaa. Myös varsinaiset tehtävät palkitsevat pelaajan uusilla tavaroilla, kuten skeittilaudalla. Tehtävät itsessään olivat pikaisen vilkaisun perusteella hauskoja, mutta niitä rassaavat ajoittaiset kameraongelmat. Kameraa lukuun ottamatta kontrollit olivat kuitenkin napakat.

Pelin grafiikka näyttää valitettavasti nopeasti käännetyltä Playstation 2 -tavaralta. Osa tekstuureista on suttuisia ja hahmot näyttivät aivan liian alkeellisilta kuuluaan Xbox 360 -peliin. Scholarship Edition julkaistaan tosin myös Wiille, joka selittää jotain.

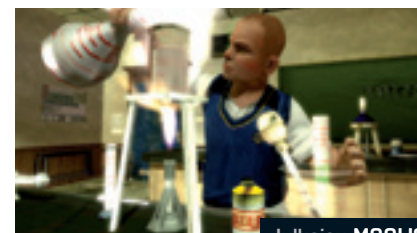
Heikki Takala

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Scholarship Edition vaikuttaa pahasti nopealta käännökseltä. Alkuperäisversio oli kuitenkin loistopeli.



Julkaisu MAALISKUU



KOULUPUKU NISKAAN Bully: Scholarship Edition tuo sisäoppilaitoselämän myös Wii- ja Xbox 360 -pelaajien ulottuville.



RED FACTION GUERRILLA

Laitte PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Kehittäjä VOLITION Julkaisija THQ Laji TOIMINTA Julkaisu MARRASKUU

Gamereactorilla oli kunnia ensimmäisenä lehtenä maailmassa kokeilla Volitionin tulevaa räiskintäpeliä. Jonas Mäki hyppäsi koneeseen ja lensi studion vieraaksi Chicagoon.



FAKTA

VOLITION GAMES

Chicagon eteläpuolella, Champaignissa sijaitseva Volition perustettiin 1996. Studion ensimmäinen peli oli Descent: Freespace, mutta nykyään studio tunnetaan parhaiten Red Factionista (2001) ja Saints Row'sta (2006). Volition muodostui enimmäkseen Parallax Softwarelta loikanneista työntekijöistä. Jäljelle jääneet työntekijät muodostivat Outrage Entertainmentin. THQ omistaa nykyään molemmat studiot.

Elehtiin vuotta 2160. Ihmiskunta oli perustanut siirtokuntia avaruuteen. Etenkin Marsin siirtokunnat olivat tärkeitä kaivosteollisuutensa takia. Työnteko kaivoksissa oli rankkaa, ja Ultor Corporation -yhtiö piti työntekijöitään tiukan, orjapiiskurimaisen kurin alla. Vakavan kulkutauti-epidemian puhjettua ilmapiiri kärjistyi sietämättömäksi. Kun eräs kaivostyöläinen, Parker, näki järjestysmiehen pahoinpitelevän toisen työntekijän ilman syytä, oli vastarintaliike syntynyt. Koitti vallankumouksen aika.

Red Factionin päätteeksi, uskomattomien urotekojen jälkeen, pelaajan onnistui Parkerin hahmossa ottaa yhteyttä Earth Defence Forceen (EDF) ja selittää, minkälaiseksi tilanne oli Marsin kaivoksissa muodostunut. EDF ehti paikalle parhiksi riisumaan Ultor Corporationin aseista ja vallasta. Kaivostyöläisten vastarintaliike oli onnistunut tehtävässään, ja tulevaisuus näytti valoisalta.

Tässä vaiheessa esiin astuvat THQ ja Volition. He herättävät horroksestaan sarjan, josta ei ole juuri puhuttu vuonna 2002 julkaistun Red Faction II:n jälkeen. Sarjan leimaavin ominaisuus oli hienosti tuhoutuvat ympäristöt. Kuusi vuotta sitten julkaistussa pelissä oli enemmän rikki ammuttavia kohteita osassa nykypäivän peleistä.

Volition toivoo, että Red Faction Guerrilla asettaa uuden virstanpylvään vuorovaikutteisten ja tuhoavien peliympäristöjen suhteen. Volition on vilkuillut Crysiksen ja Battlefield: Bad Companyn suuntaan, ja Gamereactorin vieraillessa studion luona Chicagossa Volition ei piilotellut ylpeyttään. Saimme ensin katsoa videon, joka esitteli kilpailijoiden peleistä löytyviä ympäristön tuhoutumisen tekniikoita. Paikat räjähtelevät ja asioita hajooa, mutta kaikki näyttää etukäteen kaavoitetulta. Talot murenevät, mutta mitään merkittävää ei

SORTUMISPISTEISSÄ Seiniä töröttävät vahvistusraudat eivät ole pelkkää silmäkarkkia. Guerrillan fysiikkamallinnus osaa huomioida tukipalkkien vaikutukset talojen alkaessa sortua.



TAUSTAGRAFIINHA Volitionin myöntää, ettei Red Faction: Guerrilla tule olemaan markkinoiden kaunein peli. Ennennäkemätön fysiikkamallinnus vie tehoja visuaaliselta puolelta.

"RED FACTION GUERRILLAN KOMMUNISMIVIITTAUKSET OVAT SELVIÄ. KYSEESSÄ ON TYÖLÄISTEN TAISTELU"



FAKTA

PÄÄHENKILÖ

Toistaiseksi nimetön päähenkilö ei esiinny pelikuviissa. Volition ei ole vielä ehtinyt saada tätä kaljua korstoa vielä peliin mukaan. Hän tulee kuitenkin johtamaan kapinaa Earth Defence Forcea vastaan. Marsilaisten kaivostyöläisten orjuuttaja on saatava kuriin, vaikka työntekijöiden taistelu oikeuksiansa puolesta romahduttaisikin Maan elintason lopullisesti.

oikeasti hajoa. Puut räjähtävät tomuksi kaatuessaan rakennusten päälle.

Volitionin tavoite on tehdä ympäristö paremmin kuin koskaan aikaisemmin. Studio päätti valjastaa Playstation 3:n, Xbox 360:n ja huippu-tietokoneiden suoritustarpeita monimutkaisten laskutoimittusten suorittamiseen, että mureneva talo käyttäytyy kuin oikeassa elämässä. Tavoitteen kunnianhimoisuus on vaatinut yhteistyötilan ja jopa grafiikan huippuyksityiskohtaisuuden uuraamista realistisesti käyttäytyvän pelimaailman alttarille.

Huomaan, etteivät studion puheet ole vain huulenheittoa, kun pelisuunnittelija Mike Breault lopulta esittelee meille Red Faction Guerrillaa. Pelissä betonirakenteet on vahvistettu teräshikoilla, ja betoni ja metalli käyttäytyvät realistisesti. Jos betoniseinään ampuu raketinheittimellä, se hajoo. Ei atomeiksi, vaan suuriksi kimpaleiksi, joista osa tippuu maahan ja osa jää roikkumaan vahvikaudoista.

On uskomattoman siistiä nähdä, miten kerrostalojen rakenteet murtuvat. Kerrokset jäävät roikkumaan vinossa ja talon sisältää putoaa roinaa maahan. Jos puoliksi romahtaneeseen taloon uskaltautuu sisään, voi kuulla pienenkin liikkeen

RED FACTION & RED FACTION 2

Millaisia pelin edeltäjät oikeastaan olivat?

Kun Red Faction julkaistiin vuonna 2001, se oli ensimmäisiä pelejä, joissa oli kunnolla hajoavia peliympäristöjä. Bensatynnyreitä ei ammuttu rikki aiemminkin, mutta Red Faction oli jotain vallankumouksellista. Pelaaja pystyi hajottamaan lähes kaiken näkemänsä, tai siltä ainakin tuntui. Jopa osa nykyisistä peleistä on tässä suhteessa pioneeripeliä jäljessä. Red Faction II:n ilmestyessä vuotta myöhemmin Volition oli ilmeisesti unohtanut kaiken sen, mikä teki ensimmäisestä osasta nautittavan. Pelaaja asetettiin Maahan kliiniseen ympäristöön klassisen putkijuoksun hengessä. Red Faction II:sta puuttui myös moninpeli, josta oli tässä vaiheessa tullut suosittua myös konsoliräiskinnöissä. Tuhottava ympäristö oli poissa, ja jatko-osasta muodostui pettymys niin arvioiden kuin myyntilukujenkin suhteen.



RED FACTION. 1998 (PC/PS2)



RED FACTION. 2 1998 (PC/PS2)

RED FACTION VS GEARS OF WAR

Pystyykö Volition pitämään puolensa?

Red Faction Guerrilla on kolmannen persoonan peli – aivan kuten Gears of War. Volition myöntää mutisematta, että he ovat tutkailleet Epicin mestarillista toimintaeeposta sillä silmällä. Peleissä on kuitenkin joitain suuria eroja. Ilmeisin näistä on se, että lähes kaikki asiat ja esineet Gears of Warissa olivat staattisia. Pelaaja sai harvoin valita kulkureittinsä tai toimintatapansa – toisin kuin Red Faction Guerrillassa. Sen sijaan Volition ei ole onnistunut hyödyntämään hahmon ulkopuolista kuvakulmaa yhtä tehokkaasti kuin Epic Gears of Warissa. Pelimaailmassa ei voi kieriä tai roikkua, vaan ainoastaan juosta, ampua ja hypätä.



saavan rakenteet natisemaan pahaenteisesti. Rasituksen voima irrottaa yllättäen suuriakin paloja rakennuksesta. Mikäli talon haluaa hajottaa täysin, se on mahdollista. Operaatioon tarvitaan vain hellä kaivosmiehen kosketus ja luotettava moukari. Muutama isku oikeaan paikkaan, ja talon paikalla on enää kasa kivilohkareita. Maassa lojuu roinaa ja suuria palkkeja. Toisin kuin muissa ympäristöntuho-amispeleissä, Red Faction Guerrillassa tanner ei muodostu pelkästä pikkusepelistä.

Pelin tapahtumat sijoittuvat aikaan 50 vuotta ensimmäisen pelin jälkeen. EDF on kokenut suuria muutoksia. Pelastavat enkelit ovat ottaneet kaivostoinnin haltuunsa, ja Maan korkeaa elintaso ylläpidetään Marsin mineraalituotannolla. Kapinahenki kytee kansan parissa, ja pelaajan tehtävänä on jälleen nostaa työn orjat sorron yöstä.

Red Faction Guerrillan kommunismiviitaukset ovat selviä. Kyseessä on työläisen taistelu, ja sirpin ja vasaran kaltaisia symboleita tulee vastaan tämän tästä. Taistelu huippuvävarustautunutta armeijaa vastaan on kuitenkin helpommin sanottu kuin tehty. Etenkin, kun aseena on aluksi vain moukari. Pelin alku onkin käytettävä lisäjoukkojen värväämiseen vastarintaliikkeen riveihin, taistelulukepoisten varusteiden hankkimiseen ja tehokkaampien aseiden rakentamiseen

pelkistä kaivostyökaluista.

Pelaajalle annetaan suhteellisen vapaat kädet. Marsissa voi juoksennella rauhassa ympäriinsä. Siviilejä löytyy joka puolelta, ja pelimaailma tuntuu melko eloisalta. Tekemistä riittää niin pääjuonen kuin sivutehtävienkin puolesta. Uusiin paikkoihin pääsee vain päätehtäviä tekemällä, mutta pikkupuuhastelun avulla voi tienata lisää rahaa tai kasvattaa mainettaan kansan sankarina.

On kiehtovaa huomata, kuinka suuria vapauksia pelaajalle annetaan erinäisten pulmien ratkaisussa. Pelin tuottaja Rick White esitteli meille tilanteen, jossa EDF on ottanut joukon työläisiä panttivangiksi. Kapinalliseksi epäiltyjä työntekijöitä pidetään vankina tarkkaan

vartioidussa talossa, ja pelaajan tehtävänä on vapauttaa heidät. Tilannetta voi lähestyä monelta eri kantilta. Ovela pelaaja voi hiippailla sisään ja vapauttaa vangit. Tällä tavalla välttyä työläältä asearsenaalin kasvattamiselta, mutta sisään hiipiminen on hidasta puuhaa. Sen sijaan runsas väkivallan käyttö on aina viihdyttävä vaihtoehto. Pelaaja voi esimerkiksi varastaa kaivokselta kuorma-auton, hurauttaa vartijoiden yli ja rysäyttää päin talon seinää niin, että perustukset vapisevat. Tämän jälkeen kiiruhdetaan panttivankien luokse, lastataan nämä autoon ja ajetaan karkuun ennen lisäjoukkojen saapumista paikalle. Tai miltä kuulostaa talon katolle hiipiminen muuttaman bensakanisterin kera? Räjäytetään talo



HAVERIT HEToon

Miltä moninpeli vaikuttaa?



Red Faction Guerrillan moninpeli asettaa vastarintaliikkeen ja EDF:n nokikkein. Toinen osapuoli yrittää repiä vastustajan rakennukset maan tasalle toisen pyrkimässä suojelemaan omia pyyntinejään. Rakennusten kunto näkyy ruudulla, ja tietyn rasituksen jälkeen talot romahtavat. Käytettävissä on laaja valikoima kaivostyökaluja sekä erikoisempia reppuja, joiden avulla voi saada supervoimia kestävyuden, nopeuden tai jopa lentokyvyn muodossa. Vaikuttavin näistä oli sarvikuonoreppu, jonka avulla voi tuhota kaiken tielleen osuvan. Toivottavasti eteen ei osu liian monta oman puolen taistelijaa, tai jälki voi olla kohtalokasta.



LUOTETTAVA LEHA Pelaajalla on aina mukanaan muhkea moukari, joka on Marsin kaivoksissa yleinen työkalu. Mikäli pääsee tarpeeksi lähelle, vihollisen voi listiä yhdellä iskulla, ja kokonaisen rakennuksenkin hajottaminen onnistuu, kun pistää hihat heilumaan.

matalaksi, toivotaan ainakin osan vangeista selviävän hengissä ja taistellaan tie ulos kiipeleistä.

Ilmiselvin muutos verrattuna aiempiin Red Faction -peleihin on Guerrillan kuvakulma. Tapahtumia katsellaan Gears of Warin tapaan pelihahmon ulkopuolelta. Volitionin mukaan ensimmäisen persoonan räiskintä on niin tiukasti kilpailtu pelityyppi, että Crysiksen, Half-Lifen ja Halon kaltaisten supernimikkeiden joukosta on lähes mahdoton ponnistaa tietoisuuteen. Lisäksi kolmannen persoonan näkökulma tarjoaa enemmän mahdollisuuksia.

Näitä mahdollisuuksia ei kuitenkaan tunnuta hyödynnettävän kokonaan. Pelatessani totesin, että vaikka seinää vasten painautumalla voi kurkistaa kulman taakse, ei Red Faction Guerrilla oikeastaan eronnut ensimmäisen persoonan räiskinnästä. Mainitessani asiasta Volitionin kavereille, he kertoivat tiedostavansa ongelman. Lopullisessa versiossa pelaaja voi mahdollisesti piiloutua kumpujen taakse ja hypätä esiin pyssyt laulaen, tai kieriä luotisateen alta pois. Mitään tällaista ei kuitenkaan ole vielä lyöty lukkoon.

Toinen asia, johon takuulla puututaan ennen julkaisua, on pelin grafiikka. Red Faction Guerrilla ei ole erityisen kaunis peli, minkä myös Volition myöntää. Pelin fysiikkamoottori on niin edistysellinen, että se syö tehoja grafiikkamoottorilta. Kuvat eivät kuitenkaan kerro koko totuutta, sillä Red Faction Guerrilla on paremman näköinen liikkeessä valtavine räjähdysineen. Nämä yhdistettynä sen joustavaan taistelujärjestelmään tekevät pelistä todella uudenlaisen pelikokemuksen, jossa kaikki ruudulla näkyvä on tuhottavissa. Jos edessä on umpikuja, voi talon kylkeen tehdä oman oven moukarilla. Harmillisesti piileskelevän tarkka-ampujan saa takuulla alas katolta hajottamalla koko talon. Myös tekoäly osaa tämän leikin. Gears of Warin tyylistä suojasta suojaan etenemistä hankaloittaa huomattavasti se, että kaikki suojat voi hajottaa ampumalla.

Red Faction Guerrilla vaikutti olevan melko varhaisessa kehitysvaiheessa. Testaamassamme ja näillä sivuilla näkyvässä versiossa ei vielä edes ollut oikeaa päähenkilöä. Vaikka julkaisija THQ on vakaasti sitä mieltä, että Red Faction Guerrilla julkaistaan syksyllä, ei Volition ole

asiasta yhtä varma. Kysyessäni asiasta pelin tuottaja Rick White kiiruhti vakuuttamaan, ettei peliä julkaista ennen kuin se on todella valmis. Hän mainitsi Volitionin edellisen pelin, Saints Row'n, esimerkkinä siitä, ettei studio todellakaan arastele lykätä peliänsä julkaisua, mikäli tilanne niin vaatii.

Vaikka Volition ja THQ toivovat Red Faction

Guerrillan vievän Gears of Waria kuin märkää rättiä, en ole täysin vakuuttunut asiasta. Peli vaikuttaa kuitenkin kunnianhimoisen ympäristönsä takia äärimmäisen mielenkiintoiselta. Pelimaailman täydellinen tuhoavuus tulee takuulla erottamaan Red Faction Guerrillan räiskintöjen valtavasta massasta.

_Jonas Mäki



EARTH DEFENCE FORCE EDF:llä on käytössään huomattavasti raskaampaa aseistusta kuin vastarintaliikkeen kaivosmiehillä. Suuri haaste pelissä onkin kehittää jostain tuhokustusta käsiinsä.

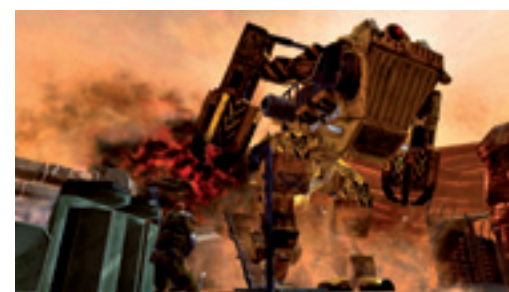
MONIMUOTOISTA TUHOA

Räjäyttely ei ole aina ainoa tapa...

Asioiden räjäyttely on aina viihdyttävää, mutta Red Faction Guerrilla tarjoaa myös muita tapoja hauskanpitoon. Taloja päin rymistely raskaalla kalustolla aiheuttaa miellyttävästi hämminkiä, etenkin jos saa isot rakennukset romahtamaan pienempien päälle. Pelin fysiikkamoottori sallii myös monimutkaisempien suunnitelmien teon. Esimerkiksi sillasta voi hajottaa juuri sen verran tukipylväitä, että sen päällä voi kävellä, mutta ajoneuvon ajaessa sillalle se romahtaa. Taitavat pelaajat voivat siis rakentaa ansoja vihollisten varalle. Ainoa asia, mitä pelissä ei saa rikki, on Marsin peruskallio. Taistelun jäljet näkyvät pelissä upealla tavalla, kun raunioiden ylemmistä kerroksista tipahtelee roinaa ja maa on täynnä isompia ja pienempiä rakennuksenpalasia.



KAIVOSAJOHIT VALLOILLAAN Red Faction Guerrillassa on useita erilaisia ajoneuvoja. Näistä kaikkein huikein on ajettava kaivosrobotti, joka muistuttaa vaeltavaa kaivinkonetta.



EMBRACE THE DARK

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



PLAYSTATION 3

darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. "X", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



SPORE

The Simsin keksijän postmoderni yhteisöpelii rinnastaa oivaltavasti pelien kehityksen eliöiden evoluutioon

Laitte DS/MAC/PC/MOBIILI Kehittäjä MAXIS Julkaisija EA Laji JUMALPELI Julkaisu 4.9.

Pelijulkaisijoiden markkinointiasastoilla pätkäällä jatkuvasti, kuinka uutuuspelit saatetaan erottamaan massasta. Ainaiset toiminta-, rooli- ja urheilupelien kehitysversiot ja jatko-osat muistuttavat väistämättä toisiaan. Muutama vuosi sitten ns. satunnaispelaajille suunnatut pelit olivat uusi juttu, mutta nykyään tämänkin sektorin tarjonta on eksyttävän laajaa. Sporen on helppo erottaa silkalla idean huikeudellaan: Pelaa eliön kehityskaari yksisoluisesta alkueläimestä avaruuden valloittavaksi supersivilisaatioksi! Omaperäistä ideaa tuetaan tuoreimmilla muoti-ilmiöillä, yhteisöllisyystoiminnoilla ja pelaajien luomalla sisällöllä.

Sporen kaari alkaa vaatimattomasti alkulimasta. Pelaaja ohjaa ylhäältä kuvattua, yksinäistä limanuljaskaa. Alkueläinvaihe kestää noin vartitunnin eikä ole juuri Pac-Mania tai Playstation-verkkokaupan Flow:ta monimutkaisempi. Pelaajan tulee yksinkertaisesti syödä ravinnepalleroita ja väistellä vihamielisiä eliöitä. Halutessaan pelaaja voi syödä myös itseään pienempiä basilleja. Syömällä kartutetaan alkueläimen DNA-varastoa, jonne kertyneellä DNA:lla "ostetaan" uusia elimiä ja ulokkeita. Uudet elimet tökätään eliön runkoon kiinni suunnittelupöydällä, jossa ulokkeiden paikan saa valita vapaasti. Lykkimällä uintirhmoja alku-

eläimen peräpäähän tulee eliöstä paitsi hassun näköinen myös nopeampi. Kyliin lisätyt piikit suojaavat sivustahyökkäyksiltä. Lisäämällä piikkejä etupäähän pystyy seivästämään toisia eliöitä. Muutaman päivityskierroksen jälkeen eliö on kehittynyt niin monimutkaiseksi, että se on valmis siirtymään seuraavaan kehitysvaiheeseen: Monisoluiseksi maaeläimeksi.

Eläinvaiheessa kuvakulma laajenee kolmiulotteiseksi näkymäksi esihistoriallisesta maisemasta kukkuloineen, puineen ja niittyineen. Pelaajan elukka ei asuta paratiisia yksin, vaan luonnosta löytyy monia eläinlajeja. Osa on kasvissyöjiä ja osa petoja, ja jotkin lajit ovat pelaajan elukkaa pidemmälle kehittyneitä. Eläinvaiheen tavoitteena on jatkaa eliön kehitystä, mutta toiminta on monipuolisempaa ja muistuttaa yksinkertaista toimintaroolipeliä. Pelaaja vaeltaa maastossa hedelmiä tai toisia eläimiä syöden ja kartuttaa edelleen kukkarona toimivaa DNA-varastoaan. Uutena vaihtoehtona eläinvaiheessa voi pyrkiä ystävälliseen kanssakäymiseen muiden eläinlajien kanssa. Sosiaalisen toiminnan avain on matkiminen. Suopeasti suhtautuva otus saattaa pelaajan lähestyessä esimerkiksi pistää tanssiksi, ja jos pelaajankin eläimen älynlahjat riittävät tanssiin, syntyy positiivinen ja kehittävä vuorovaikutus. Mutta jos toinen eläin lurauttaakin laulun tai



VIISI VAIHETTA

Jokainen Sporen viidestä vaiheesta on kymmenen kertaa edellistä laajempi



Alkueläinvaihe

Ensimmäinen kehitysvaihe on pelkistettyä selviytymistä. Elion kehitys havainnollistuu taustan jättimölkäisistä, jotka eivät pian näytäkään kovin isoilta.



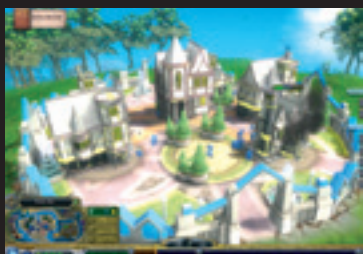
Eläinvaihe

Maalle noustessa kuvakulma vaihtuu kaksiolotteisesta kolmiulotteiseksi. Samalla avautuu mahdollisuus lajien väliseen kanssakäymiseen.



Heimovaihe

Heimovaiheessa pelaaja ei enää ohjaa vain yhtä hahmoa, vaan kokonaista joukkoa. Sotaisan ja sosiaalisen käytöksen rinnalle nousee kaupankäynti.



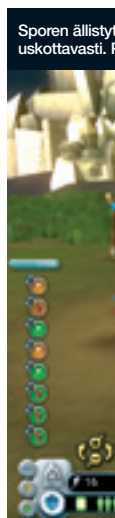
Sivilisaatiövaihe

Urbaani ja teollistunut kehitysvaihe mahdollistaa ajoneuvojen suunnittelun. Kahdeksanpyöräinen partioauto vilkkuvalloilla? Pinkkinä? Onnistuu!

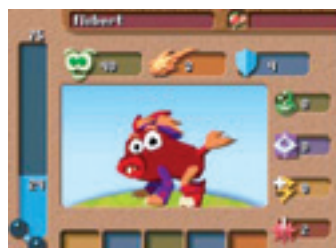


Avaruusvaihe

Avaruus, tuo käymättömistä korpimaista viimeinen. Mhdollisuuksien monipuolisuus ei lannista pelaajaa aiempien vaiheiden opetusten ansiosta.



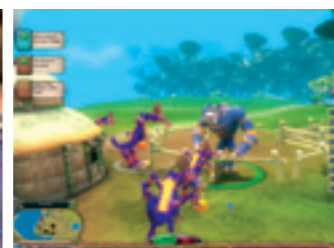
"UFOMIESTEN MUUNTAESSA KUOLLEITA PLANEETTOJA KEITAIXI ON HYVÄ MUISTELLA KAIKEN ALKANEEN ALKULIMALÄTÄKÖSTÄ"



Nintendo DS -käsikonsolille julkaistava Spore Creatures keskittyy pelkästään eläinvaiheeseen. Peli on myös suunnattu selkeästi perheen pienimmille.



Sporen amielias leppoisuus ja yksinkertaisuus saattaa olla pettymys raadollista eloonjäämiskamppailua odottaville peliharrastajille. Spore on vahvasti The Simsin hengessä toteutettu ajanvietepeli, ei vaativa simulaatio evoluution armottomuudesta. Pelissä "kuoleminen" johtaa vain väliaikaiseen takapakkiiin, ei lopulliseen tuhoon.



tekee jonkin muun tempun jota pelaajan eläin ei vielä osaa matkia, tulee vastapuoli epäluuloiseksi. Pahimmassa tapauksessa syntyy tappelu. Pelaajan kaikki edesottamukset vaikuttavat suoraan ympäröivään ekosysteemiin. Jatkuva saalistus saa muut eläimet pelkäämään pelaajaa ja ahne hyökkäily saattaa ajaa jonkin lajin sukupuuttoon.

Monisoluisen eläimen kehitys on alkueläintä mutkikkaampaa. Uuden kehitysvaiheen edellytykset täytettyään pelaajan on etsittävä kumppani parittelua varten. Parittelun tuloksena syntyy muna, jonka sisällä kehittyvää alkiota pelaaja voi viritellä suunnittelupöydällään alkueläinvaiheen tapaan. Eläimelle voi lisätä erilaisia käsiä, jalkoja, suita, silmiä, sarvia, suumuja, siipiä, piikkejä ja muita elimiä, raajoja ja ulokkeita kattavasta valikoimasta. Jotain suunnittelun vapaudesta kertoo se, että eläimeltään voi esimerkiksi poistaa jalat, jolloin siitä tulee etanainen ryömijä. Käsin poistaminen rajaa ruokavalion maassa lojuviin hedelmiin, mutta vasta suun poistaminen johtaa väistämättä evoluution umpikujaan.

Eläimellistä menoa kestää noin tunnin, jonka jälkeen eläimen aivot kehittyvät tietoisuuden mahdollistavalle tasolle. Tällöin siirrytään heimovaiheeseen, joka vastaa ihmisen kehityksessä luolamieskautta. Eläimen fyysinen

MASSIIVINEN YKSINPELI

Pölytystä ja pölytystä netissä



Sporen yhteisöominaisuuksissa on otettu mallia mm. MySpacesta ja Facebookista. Spore on yksinpeli, mutta pelaajien tekemät eliöt leviävät netin kautta muiden peleihin. Pelaajat voivat tagata ja suodattaa toisten monikiäisiä haluamallaan tavalla ja äänestää parhaita ja huonoimpia sekasikiöitä. Omien eliöiden leviämistä ja suosiota voi seurata. Pelaajat voivat myös ladata videoita eläimistään YouTubeen suoraan pelin sisältä.

ttävä animaatiotekniikka takaa, että eriskummallisinkin olio liikkuu ja toimii. Peli sovittaa parittomatkin raajamäärät niin kävelyyn kuin tanssiinkin.



Eläinvaiheessa nähdään monia uskottavia käyttäytymismalleja. Eläimet esimerkiksi suojelevat pesiään ja jälkeläisiään petoeläinten hampailta.

”JOTAIN SUUNNITTELUN VAPAUESTA KERTOO SE, ETTÄ ELÄIMELTÄÄN VOI POISTAA JALAT. TOSIN VASTA SUUN POISTAMINEN JOHTAA VÄLTÄMÄTTÄ EVOLUUTION UMPIKUJAAN”

kehitys loppuu, mutta kulttuurin kehitys alkaa.

Heimovaihe muistuttaa yksinkertaista reaaliaikaista strategiapeliä, jossa pelaajan tavoitteena on luotsata heimonse seudun hallitsevaan asemaan. Toimintatapoja on entistä enemmän. Rotevasta petoeläimestä kehittynyt heimo voi esimerkiksi rakentaa kylänsä mahtavaksi – itse suunnitteleminen rakennuksineen kaikkein – ja alistaa naapurheimot sodankäynnillä. Leppoisasta kasvis-syöjästä kehittynyt heimo sen sijaan voi voittaa muut heimot puolelleen sosiaalisilla konsteilla, kuten kaupankäynnillä ja diplomatialla. Heimovaiheen valuutta on ruoka, ja uudet ominaisuudet ostetaan työkalujen ja asusteiden muodossa. Muutaman tunnin onnistuneella heimoilulla pelaaja saavuttaa määräävän aseman. Syntyy kaupunki.

Kaupungin synnystä alkaa sivilisaatiovaihe, joka on kuin heimovaihe moninkertaiseksi suurennettuna. Pelikenttänä on nyt koko planeetta, jossa pelaajan kaupunki on vain yksi monista. Rahan virkaa toimittaa maasta louhittava mauste. Suunnittelupöydälle ilmestyy

mahdollisuus suunnitella tuotantolaitoksia ja ajoneuvoja, myös sotakoneita. Pelaajan tavoite on kasvattaa valta-
piiriään joko taloudellisin keinoin kaupaa käymällä, uskonnollista aatetta levittämällä tai silkalla sodankäynnillä. Pelityyliltään sivilisaatiovaihe muistuttaa suuren mittakaavan reaaliaikaista strategiapeliä, kuten yksinkertaistettua Civilizationin ja Command & Conquerin yhdistelmää.

Pelaajan suunnittelussa ensimmäisen ufonsa alkaa Sporen viimeinen näytös, avaruuden valloitus. Avaruusvaiheessa pelin mittakaava kirjaimellisesti ampaisee tähtiin. Pelaajalla riittää tutkittavaa avaruuden monissa planeetoissa ja roolipelimäisissä tehtävissä ja haasteissa, joiden suorittaminen ei kuitenkaan ole pakollista. Pelaajan ikimiehen ufomiesten muuntaessa umpikuolleita kiviplaneettoja vehreiksi keitaiksi mielikuvituksellisella sci-fi-teknologialla on hyvä muistella, kuinka kaikki sai alkunsa yksisoluisesta eliöstä alkulimalätäkössä.

_Jaakko Maaniemi



WILL WRIGHT

Vuonna 1960 syntynyt amerikkalainen Will Wright on yksi pelihistorian grand old maneista. Wright tunnetaan parhaiten Maxis-studiossaan luomistaan SimCity- ja The Sims- peleistä, ja niillä voittamistaan lukuisista palkinnoista. Wright on yksi harvoista pelialan visionääreistä, joilla on näkemystä ja resursseja luoda uudenlaisia peli-ideoita ja -kokemuksia. Sporella Wright on halunnut paitsi luoda The Simsin kaltaisen, leppoisan koko perheen ja satunnaispelaajien pelin, myös tutustuttaa uusia pelaajia viihkeä pelin historiaan ja kehitykseen. Sporen viisi vaihetta ovat Wrightin omien sanojenkin mukaan vertauskuvia pelihistorian aikakausista. Tämä vaikutelma välittyikin pelistä hyvin, ainakin pitkän linjan peliharrastajille. Jää nähtäväksi tuleeko Sporesta yhtä suuri kaupallinen menestys kuin jatko- ja lisäosineen yli 100 miljoonaa kappaletta myyneestä The Simsistä, mutta yksi asia on varmaa: Jos Wright aloittaa vielä uuden pelihankkeen Sporen jälkeen, luvassa on jälleen jotain uutta ja kunnianhimoista.

Taistelupeliekspertti Mikael Sundberg otti selvää tämän vuoden kuumimmasta mäiskinnästä!

Street FIGHTER IV

BLANKAN COMEBACK

Laitte PS3/XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Laji TAISTELU Julkaisu MARRASKUU

Teksti MIKAEL SUNDBERG

Tavallaan tiesin sen olevan tulossa. Tavallaan. Joka kerta, kun Capcomin tuottajat ovat astuneet Osakan-toimistostaan ulos, he ovat kohdanneet saman kysymyksen: "Milloin Street Fighter IV tulee?" Vastaus on ollut aina sama. "Ei ennen vuotta 2008." Mutta nyt vuosi on 2008, ja Capcom on sanansa mittainen yhtiö. Street Fighter IV on olemassa, ja kirjoitushetkellä sitä on juuri esitelty taistelunälkäisille laumoille AOU-kolikkopelimestä Japanissa.

Huomiota herättävintä on luonnollisesti Capcomin valinta siirtää kaksiosuotteinen grafiikka historiaan. Odottamaton valinta, muttei suinkaan tyhmä sellainen. Vaikka olemme Jonas Mäen kanssa yrittäneet levittää taistelupelien ilosanomaa ja pelastaa sieluja Street Fighter III: Third Striken rauhaisaan huomaan, on vastauksena ollut usein: äh, tuohan näyttää Super Nintendo -pelliltä. Vaikka kaksiosuotteinen

grafiikka olisi miten kaunista, ei se ole enää ajanmukainen toteutustapa. Ei ainakaan, kun tarkoituksena on virvoittaa unohdettu pelisarja ja voittaa takaisin ne ihmiset, jotka kerran pelasivat, hengittivät ja elivät Street Fighteria.

Siinä mielessä ei ole kovin yllättävää, että koko alkuperäinen Street Fighter II -konkka-ronkka tekee paluun. Olitpa sitten vanha tai nuori ja pelasitpa paljon tai vähän, on todennäköistä, että olet joskus taistellut "sillä vihreällä tyypillä" tai "joogaukkelilla". Alkuperäinen kahdeksikko koostuu pelikulttuurin ikoneista, jotka ovat yhtä tunnettuja kuin mikä tahansa pelihahmo, jonka nimi ei satu olemaan Mario tai Master Chief. Pelaajan ei tarvitse arpoa hahmonvalintaruudussa peläten, että kohdalle osuu se huippuvaikkea pahishahmo (lue: Virtua Fighterin Akira), vaan peliin pääsee äkkiä sisälle.

On virkistävää nähdä, että Capcom on jättänyt pelistä pois valinnaiset superhyökkäykset,



groovet ja muut humpuukit. Toki ne antavat enemmän valinnanvaraa, mutta on uskomattoman vaikea saada sarjaan tutustumatonta kaveria innostumaan pelistä, kun "okei, ensin valitset tuon tyyppin, sitten valitset tyylin (lisää selitys tyylien eroista), sitten säädät erikois-mittariasi"... Kaikki tämä ennen kuin ottelu on edes alkanut. Nyt pelisarja on vihdoin palaa-massa juurilleen.

Graafisesti Street Fighter IV tuntuu samaan aikaan sekä tuoreelta että nostalgiselta. Capcom, tai oikeastaan Arika, yritti alkuperäisen Playstationin aikakaudella luoda sarjalle uutta, kolmiulotteista tyyliä. Lopputuloksena synty-neessä Street Fighter EX:ssä oli melko odote-tusti kohtalaiset kontrollit, mutta pelin grafiikka oli lähinnä naurettavaa kulmikkaine kartonki-hahmoineen. Tilanne oli niin paha, että Capcom julkaisi parodiakuvia, joissa Ryu ja Chun-Li katsovat kauhuissaan itsensä muodonmuutosta kulmikkaiksi hirviöiksi.

Nykypäivän konsolit ratkaisevat ongelman miljoonine pikseleineen. Komean varjostus-tekniikan ansiosta saamme ensimmäistä kertaa ihastella kolmiulotteisia hahmoja, jotka näyttävät täysin samalta kuin kaksiulotteisiksi piirretyt vastineensa. Eteenpäin hoippuvan Zangiefin pullistelevat lihakset saavat hänet näyttämään hengenvaaralliselta, ja Chun-Li todella vaikuttaa maailman vahvimmalta naiselta isoine reisineen.

Capcom on panostanut ennen kaikkea sel-laisiin yksityiskohtiin, jotka erottuvat piirretyissä hahmoissa, mutta jäävät usein kolmiulotteisuu-teen siirryttyä pois. Vaatteet lepattavat tuu-lessa ja irtoavat Ryun ja Kenin päältä näiden heittäessä ilmoille Hadokenin. Kasvot vääntyvät kivusta iskun osuessa. Ehkä kaikkein hienointa on nähdä hahmojen oikeasti sanovan "Tatsu-maki Senpū Kyaku" tai "Spinning Bird Kick" hyökkäysliikkeitä laukoessa. Tyhjyyteen tuijot-tavia kivikasvoja, joihin ainakin Tekken, Soul



TUTTU KAUPPAKATU

On vaikea olla huomaamatta, että kaikki kuvat on otettu kakkososasta tutulta Chun-Lin kotikentältä. Valmiissa pelissä jokaisella hahmolla tulee olemaan oma kotikenttensä.

Calibur ja ennen kaikkea Dead or Alive syyl-listyivät, ei tässä pelissä nähdä. Street Fighter

"PELISARJA ON VIHDOIN PALAAMASSA JUURILLEEN"

IV tuntuu juuri tästä syystä todellisemmalta. Se ei näytä "kuin Street Fighter II:lta, mutta kolmi-ulotteisena". Se näyttää "Street Fighter II:lta jos se olisi alun perin tehty kolmiulotteiseksi".

Mutta entä Blanka, Dhalsim ja Honda... Tämähän on Street Fighter IV? Mitä tapahtui



VIHAINEN HONDA

Street Fighter-veteraani Honda on yksi maailman vahvimista sumopainijoista, mutta hän ei ole ikinä voittanut yokozuna-mestaruutta. Tämä hiertää Hondaa suunnattomasti. Todennäköisesti menestymättömyys johtuu siitä, että Honda on totunut rikkomaan sääntöjä. Juuri tästä syystä hän osallistuu mieluummin Street Fighter -turnaukseen kuin perinteisiin sumokarkeloihin. Viime vuosina hän on tutkinut Shadaloon osallisuutta sumomaailmaa väisuttaneisiin huumeskandaaleihin. Sumopiireissä hän kulkee nimellä Fujinoyama.



LEFFASTARA CHUN-LI

Nuorena tyttönä Chun-Li ihaili suunnattomasti Bruce Leeta ja harjoitteli kung fu -mestari Genin johdolla. Hänestä tuli Interpolin agentti jo 18 vuoden iässä, jotta hän voisi taistella Shadaloota vastaan kostaakseen isänsä kuoleman. Shadaloon hajottua jäljelle jäi enää viimeisten rippelien siivoaminen. Tekeillä on muuten myös Chun-Li-leffa, jonka pääosaa näyttelee Smallvillestä tuttu Kristin Kreuk.



ZANGIEF DIGGAA RYUSTA

Punainen pyörremyrsky Zangief tekee paluun taistellakseen Venäjän, kommunismin ja ilmaisen rintakarvahoidon puolesta. Zangief on yksi klassisimmista Street Fighter -hahmoista. Hän on Mihail Gorbatsovin kaveri ja useiden lähteiden mukaan toivottoman ihastunut Ryuhun. Saadakseen Zangiefista kaiken potentiaalin irti täytyy pelaajan ensin oppia hallitsemaan Zangiefin monimutkainen erikoisliike Final Atomic Buster.

UUDENLAISTA TYYLIÄ

Street Fighter IV näyttää erilaiselta kuin muut taistelupelit. Capcom on yhdistellyt Street Fighter II:n ronskia piirrostyyliä Viewtiful Joe -henkiseen värimaailmaan (ja mustiin ääriviivoihin). Lopputulos näyttää todella tyylikkäältä.



VANHASSA VARA PAREMPI

Liiketarjontaa ei ilmeisesti ole juurikaan muutettu. Suurin haaste on sen sijaan oppia hallitsemaan uudet pelattavat hahmot ja uudet Saving-yhdistelmät sekä Ultra Combos. Ainakin Abelilla on pari todella hankalaa heittoa joita voi yhdistellä eri tavalla, kun taas Crimson Viperilla on hihassaan nopeita tuli- ja energiahyökkäyksiä.



ABEL

Muistinsa menettänyt taistelija Abel on tyyliillisesti melko perinteinen hahmo. Hän on äärimmäisen voimakas, mutta käyttää taistelussa monien oppimiensa taistelulajien sekoitusta.



TUTTU GUILÉ

Ryun ohella Guile on todennäköisesti tunnetuin Street Fighter -hahmo.



CRIMSON VIPER

Nuori agenttimmi, joka on saanut muotivinkejä SNK-studioilta. Hänen taistelutyyliinsä on sekoitus sähköisiä käsiä ja tulsia jalkoja. Todennäköisesti näiden salaisuus löytyy enemmän hänen käsineistään ja kengistään kuin mistään muualta.



Street Fighter III:ssa? Todenmukaisin vastaus lienee, ettei siinä tapahtunut tarpeeksi. Kesti useamman vuoden ennen kuin Street Fighter III: Third Strike tuli suosittu edes hardcore-fanien keskuudessa, vaikka peliä nykyään pidetäänkin parhaana taistelupelinä ikinä. Oli rohkea päätös vaihtaa koko hahmovalikoima, mutta se tuskin oli taloudellisesti järkevää. Jotta tutut hahmot voisivat tehdä paluun, päätti tuottaja Yoshitaka Ono sijoittaa sarjan neljännen osan tarinajatkumossa heti kakkososan jälkeen. Hieman hämmentävää, muttei yhtä hämmentävää kuin Street Fighter Zeron (Alpha länsimaailmassa) sijoittaminen ykkösen ja kakkosen väliin.

Noh, juoni ei koskaan ole ollut Street Fighter -peleissä pääasia, mutta Street Fighter IV voi täyttää viiden vuoden tyhjiön kakkos- ja kolmosien välissä. Bison on kuollut ja hänen Shadaloo-rikosimperiuminsa on nopeasti rapistunut. Chun-Li ja Guile, jotka saivat kostonsa,

yrittävät nyt kitkeä imperiumin rippeitä. Ryu ja Ken ovat jatkaneet elämäänsä harjoittelun parissa. Loppuporukka, jolla ei koskaan ollut suurta osaa tarinankerronnallisesti, haluavat olla mukana ja tapella jälleen. Molemmat toistaiseksi näkemistämme tulokkaista, punatukkainen agentti Crimson Viper sekä muistinsa menettänyt taistelulajispecialisti Abel, ovat ilmeisesti kytköksissä Shadalooon.

Peliä saadaan odotella japanilaisiin pelihalleihin vielä ainakin puoli vuotta, ja tämän jälkeen kestää vielä kotvan, ennen kuin konsoliversiot ilmestyvät Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. Huhuja liikkuu myös muista versioista, jopa grafiikan skaalausta vaativille PSP:lle ja Wii:lle. Capcom haluaa toistaa Street Fighter II:n menestyksen, ja tuolloin peli julkaistiin lähes kaikille mahdollisille ja mahdottomillekin koneille (Spectrum-versio oli loistava... tai sitten ei). En malta odottaa lisätietoa tai jopa todellista pelitestä. 2008 on taistelupelien comeback-vuosi ja Street Fighter IV:stä vaikuttaisi tulevan mäiskinnöistä kaikkein kovin.



MITTAREITA PIISAA

Street Fighter IV tarjoaa pelaajille mittareita kerrakseen. Perinteisen energiamittarin lisäksi ruudulla näkyy supermittari, joka täyttyy pelaajan taistellessa hyvin. Lisäksi nelososaan on lisätty vihreä Revenge-mittari, jolla on parikin toimintoa. Sen avulla voi toisaalta tehdä vastaiskuja ja toisaalta vahvistaa erikois- ja superhyökkäyksiä. Kuvassa Ryu ottaa vastaan Kenin erikoishyökkäyksen ja lähettää sen takaisin (alempi kuva).



"GRAAFISESTI PELI TUNTUU SAMAAAN AIKAAN TUOREELTA JA NOSTALGISELTA"



JA SAMAT SULLE

Street Fighter III:n torjuntajärjestelmä vaati paljon harjoittelua, mutta se teki otteluista myös äärimmäisen puolustusvoittoisia. Uusi Saving-järjestelmä vaatii lievää turpasaunaa, ennen kuin vastustajan hyökkäyksiä voi torjua ja lähettää takaisin. Periaatteessa palautetunkin hyökkäyksen voi palauttaa, joten taitavien taistelijoiden väliset ottelut voivat olla entistä jännittävämpiä.



RUNTUA RUNKOON

Jos tilanne näyttää tukalalta, voi kovaa lyöntiä ja kovaa potkua painamalla rykäistä hihasta ässäiskun, joka saa vastustajan hetkeksi puolustuskyvyttömäksi. Tulee olemaan mielenkiintoista nähdä, miten erilaiset vaihtoehdot toimivat huipputason matseissa. Peli tulee luonnollisesti toimimaan myös netissä, joten kaikkein taitavimpien pelaajien haastaminen on mahdollista periaatteessa kaikille.

BURNOUT Paradise



*Nyt jengi kasaan ja kaasuu pohjaan,
tässä on kaikkien aikojen ajopeli!*

*Hoida mageimmat autot, kovimmat
kyydit ja kaahaa sydämesi kyllyydestä
pitkin poikin Paradise Cityn katuja.*

*Mahtava graffa, avoin pelimaailma ja
nettipeli, kaikki samassa paketissa!*

ON AIKA VALLATA TÄMÄ KAUPUNKI.

*"Pelin huiketta ei pysty arvostamaan, jos on nähnyt siitä vain kuvia,
mutta uskokaa minua: peli näyttää törkeän hyvältä..."*



Kaupoissa NYT!



www.burnout.ea.com



XBOX 360 LIVE

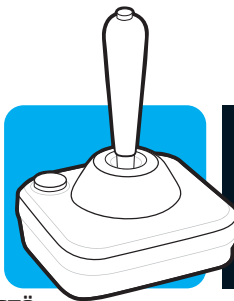
PLAYSTATION 3



ENHANCED WITH
PLAYSTATION Eye

Criterion
GAMES





AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

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

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ

Lisää arvioita osoitteesta: www.gamereactor.fi

KUUKAUDEN KLOONEIN

DARK SECTOR

Kylmän sodan kulissien takaa
löytyy synkkiä alueita

LOST ODYSSEY

UNREAL TOURNAMENT 3

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

MEDAL OF HONOR: HEROES 2

EVERYBODY'S GOLF

PATAPON



GAMEREACTOR #3

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



Burnout Paradise 9/10
Xbox 360
Army of Two 8/10
Xbox 360
Devil May Cry 4 8/10
PS3
Beautiful Katamari 8/10
Xbox 360
**Zack & Wiki: Quest for
Barbaros' Treasure** 8/10
Wii



**Advance Wars:
Dark Conflict** 8/10
DS
Frontlines: Fuel of War 7/10
Xbox 360
FIFA Street 3 7/10
PS3/Xbox 360
Turok 7/10
Xbox 360
The Club 7/10
Xbox 360



Dark Messiah Elements 7/10
Xbox 360
Geometry Wars Galaxies 7/10
DS/Wii
Universe at War 6/10
PC
Donkey Kong Jet Race 5/10
Wii
KUF: Circle of Doom 3/10
Xbox 360

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

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



DARK SECTOR

Mestarteoksilta lainailu ei takaa huipputulosta, mutta vaikea hyvillä eväillä on metsäänkään mennä

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä DIGITAL EXTREMES Julkaisija D3 PUBLISHING Julkaisu 28.3. Pelaajien lukumäärä 1-19 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji RÄISKINTÄ



KURJAT KURKISTELIJAT

Vihollissotilaiden tekoäly toimii yleensä hyvin. Suojaa haetaan ja löydetään, mutta liian vaikeaksi pelaajan elämää ei tehdä vahingossakaan. Visuaalisesti suojapukumiehet ovat onnistuneita.



FAKTA

HAYDEN TENNO

Pelin sankari Hayden Tenno kuvaa hyvin Digital Extremesin näkemys, tai ehkä enemmän yrityksen, tasoa. Tuiki tavallinen amerikkalainen emo-poika, jolle on rutiininomaisesti kirjoitettu kalvava syyllisyydentunto menneisyyden virheistä. Näin hahmoon on saatu hitunen särmää, mutta persoonallisuudeksi siitä ei kehtaa sanoa.

VIINRII

KOKEILE MYÖS

Bioshock
PC/XBOX 360
Väärästynyt vintage hieman toisenlaisesta näkökulmasta.

Dark Sector alkaa epäilyttävän lupaavasti. Pelaaja ohjaa riuskaa pyssysankaria aivan kuin mestarillisessa Resident Evil 4:ssä. Kuvakulma on samaan tapaan pelihahmon olan takaa ja kuvasuunnittelu hillittyä. Lainailu jatkuu tarinan elementeissä, sillä myös Dark Sectorissa raivoaa mutatoiva zombitauti-epidemia. Teknisesti grafiikka henkii toimintahitti Gears of Waria runsaine kuvasuodatuksiineen ja jälkikäsittelyineen. Samaan vaikutteeseen viittaa näpsäkkä suojautumismekaniikka ja esteiden takaa ammuskelu.

Mestarteoksista lainaaminen on kaksiteräinen miekka. Se takaa lainamateriaalin olevan hyvää, mutta asettaa kovat vaatimukset lainojen soveltamiselle. Lähdepelejä pelanneet hoksaavat kompuroinnin. Myös omat ideat on saatava lähelle lainamateriaalin tasoa, tai lopputulos jää epätasaiseksi. Juuri se on Dark Sectorin ongelma.

Tarinaltaan Dark Sector on tavanomainen. Kylmän sodan lopulla jossain päin Itä-Eurooppaa puhkeaa kulkutauti. Nanovirus muuttaa Lasrian kaupungin asukkaat ensin raivopäisiksi zombeiksi ja siitä edelleen metallia kasvaviksi hirviöiksi. Venäläiset ja amerikkalaiset haluavat viruksen asekäyttöön. Pelaaja on CIA-agentti

Hayden Tenno, joka on "vastalääkerokotusten" aiheuttamassa psykoosissa tapattanut joukoittain siviileitä. Tarina ja hahmot ovat periaatteessa hyviä, mutta kauniin Nadian sulkakauluksesta ja pääpahis Meznerin hullun tiede-

miehen messiaskompleksista huolimatta kokonaisuus jää latteaksi. Hayden on tästä hyvä esimerkki. Karisman puutetta ei voi korvata millään.

Räiskintäpelinä Dark Sector on jeppis-



MUSTANAAMIO Dark Sectorin lyhyt esinäytös pelataan tyylikkäällä harmaasävykuvalla. Tässä vaiheessa Hayden on vasta suorittamassa sitä kuuluisaa viimeistä tehtävää, mikä ei tietenkään mene suunnitelmien mukaan. Eihän se ikinä mene.

VAARAVYÖHYKE

Kylmän sodan kullissien takaa



EETENPÄIN MARS!

Dark Sectorin kentät ovat täydellisen lineaarisia tunneleita. Jopa lenkit ja vaihtoehtoiset reitit ovat harvinaisuuksia. Etenemissuuntaa on silti joskus vaikea hahmottaa, sillä umpikuja saattaakin avautua eri kohdasta kuin voisi luulla.



RAPPIOROMANTIikka

Pelillisesti parhaimmillaankin tavanomaiset kentät ovat kuitenkin visuaalisesti komeita. Itäblokin maisemissa on lähtökohtaisesti tenhoa, ja Dark Sectorin grafiikka on kauttaaltaan hyvää. Ensin kulkutaudin ja sitten neuvostojärän alle jäänyt Lasia on lohduton paikka, jonka asukkaiden kohtaloa ei tee edes mieli ajatella.



KOLOSSIMONSTERI

Pelin ensimmäinen pomohinvio, ryntäilevä kolossi, antaa hyvän kuvan pomotaisteluiden tasosta. En ollut edes keksinyt oikeaa tappotaktiikkaa, kun örmö kipusi rakennusten kattoja pitkin karkuun ja katosi. Lämmittelystä se olisi käynyt, mutta meno ei oleellisesti parane jatkossakaan.



MITTARIT HIITEEN

Dark Sector toteuttaa onnistuneesti takavuotina keksittyä ideaa, jonka mukaan elinvoima- ammus- ja tiesmitänäytöt ovat turhia. Ruudulla ei näy perustilassa ainuttakaan mittaria tai lukemaan. Tähdätessäkin ruudulle ilmestyy vain tähtäin.



KEHITTYVÄ TAUDINKUVA

Pelin alussa Hayden altistuu nanovirukselle, joka etenee Haydenissa epätavallisesti. Viruksen ensimmäinen manifestaatio on heittoterä, mutta pitkin peliä Haydenille kehittyä monia muita kykyjä. Yksi näistä on luodeilta suojaava magneettikenttä.

SALAISUUKSIIEN HAMMOISSA Dark Sectorin tarina ruksii yksitellen yleisimmät kerronnalliset kikat ja juonenkäänteet. Suoritus on niin rutiinimaista ja ennalta arvattavaa, ettei pelaajaa huomaa edes harmistua.



BIOJÄTETTÄ

Pelissä ei nähdä yhtään siviiliä - elossa. Sen sijaan kaupungin kadut ovat pulloina biovaaramerkittyjä jätessäkkejä. Synkkää on.

kamaa. Haydenin perusvarustukseen kuuluvat käsiase ja julman näköinen heittoterä, joka palautuu pelaajalle kohteeseen iskeyttyään. Vihollisia teilataan myös rynkiällä, haulikoilla ja käsikranaateilla. Viholliskatraseen kuuluu suojapuvuissa puhisevia venäläissotilaita, zombeja ja isoja, pieniä, nopeita, hitaita, ampuvia, lyöviä, hyppiviä ja näkymättömiä nanomörköjä. Ohjaus on hyvin mietitty ja elinvoima palautuu lepäilemällä, mikä taitaakin olla nykyään ainoa vaihtoehto.

Vihollisilta putoavat aseet voi poimia, mutta niihin kiinnitetty nanotartunnan havaitsevat itsestuholaitteet sykäyttävät ne toimimattomiksi noin 15 sekunnissa. Idea on uskottava ja pelattavuuden kannalta perusteltu. Tehokkailla aseilla on ilo tykittää, mutta jatkuvasti saatavilla ollessaan ne veisivät huomion heittoteräältä. Nökelästi heittoterä soveltuu aseiden kaukopöimintaan. Taisteluasemissa oleva vihollisryhmä



FAKTA

YARGO

Vanha agenttijermu Yargo toimii pelaajan taustatukenä ja isäahmona. Yargon roolina on usein selittää Haydenille - siis pelaajalle - mitä seuraavaksi tulisi tehdä ja miksi. Puhtaasta kerronnallisesta välineestä roolistaan huolimatta Yargo on pelin sympaattisin hahmo.

SUEITSILÄINEN LINNHARI Haydenin heittoterä on monikäyttöinen vekotin. Terä pystyy esimerkiksi imaisemaan hetkeksi ympäristöstä löytyvän sähköä, tulen tai jään. Sähköistetty terä avaa monet simahtaneet sähkölukot ja kääntää viholliset.

talttuu kätevästi posauttamalla yhdeltä aivot kankaalle pistoolilla ja lähettämällä heittoterän noutamaan pudonnutta rynkkyä.

Terä sopii myös lähitaisteluun, mutta näiltä osin Dark Sector on oudon vajaa. Lyöntejä on käytännössä yksi ja viholliset kestävä viittelyä sattumanvaraisen määrän. Toinen närästävä epäkohta on melkoisen hämärät älypalat. Etenemisreitit avaaminen tai pomovihollisen tappotaktiikka ei aina hahmotu luontevasti, eikä vinkkejä juuri jaeta. Parissa kohdassa pelaajalta edellytetään harvinaisen tarkkaa havainnointia. Pelikokemusta nihkeyttävät myös lukuisat kauneusvirheet. Väliä vastaan tulee selviä täytekohtia, joissa vihollisia teilataan vähän kauemmin kuin olisi tarpeen tai hölkötellään pitkää tyhjää käytävää. Silti seikkailu on lyhyt. Vihollisten tekoälykin sammuu ajoittain kokonaan. Pomotaistelut ovat jonkinlaisia antiklimakseja, kunhan enemmän tai vähemmän pökön taktiikan oivaltaa. Silti, jättimökeä ei ole, joten Dark Sector on standardit täyttävä, näyttävä toimintaseikkailu.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 7/10

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

PERUSVARMA SUORITUS

Tekninen toteutus, räiskintäosuudet

Omaleimaisuuden puute, lähtäistelu, heikko vinkittely



RUPLAT TISHIN Pelaaja voi ostaa mustasta pörssistä itsestuholaitteettomia tuliukkuja. Aseita voi myös vitellä moninaisilla lisäosilla. Idea on "lainattu" sellaisenaan Resident Evil 4:stä. Miksipä ei, homma toimii.



EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR

Kahdeksantoista reikää, läjä metallikeppejä ja kuoppainen pallo – vesieste kutsuu!

Laite PS3 Kehittäjä CLAP HANZ Julkaisija SONY Julkaisu 26.3. Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji URHEILU



ITÄRINTAMALTA

Arvion kuvat ovat pelin japanilaisesta versiosta, joka kulkee nimellä Minna no Golf 5. Emme valitettavasti saaneet painoon mennessä eurooppalaisen version kuvakaappauksia.



FAKTA

KUUMIEN KUTIEN KOLOPALLOA

Everybody's Golf -sarja tunnetaan Amerikassa nimellä Hot Shots Golf. Eurooppalainen nimi on puolestaan lähes suora käännös alkuperäisestä Minna no Golf ("kaikki pelaavat golfia") -nimestä. Sarjan ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 1997 alkuperäiselle PlayStationille. Everybody's Golf: World Tour on jo sarjan viides osa.

VIIKKI

KOKEILE MYÖS

Wii Sports

Nintendon yksinkertaisesta urheilupaketista löytyy toinen hauska golf-peli.

FORE! Sonyn ylisöötti Everybody's Golf -sarja saapuu viimein myös uuden sukupolven konsolille. Pelisarja on säilyttänyt yksinkertaisen tuntuksa, mutta sekaan on lykätty muutamia uudistuksia, jotka tekevät golf-kokemuksesta mukavamman.

Oma golf-pelihistoriani alkoi ala-asteella legendaarisen NES Open Tournament Golfin parissa. Jo tuolloin ohjaustavaksi oli muodostunut kolmen painalluksen sarja: ensimmäisellä maila lähtee liikkeelle, toisella määritetään lyönnin voima ja kolmas kertoo osumakohdan. Tätä kaavaa on toistettu golfpeleissä vuosikausia, ja se on läsnä myös Everybody's Golf: World Tourissa. Tämä ei ole kuitenkaan pelkäämään huono asia.

Tiger Woods -sarjan pelit ovat yrittäneet muuttaa kaavaa viime vuosina sekä Wiilla että vähemmän golfia simuloivilla konsoleilla. Analogitattiohjaus ei kuitenkaan tuntunut yhtä tarkalta, oli se sitten kuinka paljon vapaampaa tahansa. Everybody's Golf: World Tour tarjoaa tilanteeseen kuitenkin kompromissiratkaisun uusien "edistyneempien lyöntien" avulla.

Tämänkin arvion kuvissa näkyvä uusi Advanced Shot -toiminto poistaa ruudulta perinteiset lyöntimittarit ja tarjoaa tilalle pienet rinkulat. Pelaajan tulee arvioida lyöntivoima



HANCO Mikäli voima ja suunta sattuvat olemaan tarpeeksi hyvin kohdallaan, saattaa peli kehaista pelaajaa onnistuneesta lyönnistä perinteisen tekstin keinoin. Pari ensimmäistä kertaa mukavaa, pidemmän päälle himppasen rasittavaa.

pelihahmon mailan asennosta, ja näkyvissä on vain 100 prosentin piste haamumailana. Kun voima on määritetty, ilmestyy pallon ympärille ympyrä, joka alkaa kutistua kohti palloa. Pelaajan tehtävänä on painaa lyöntinappia juuri, kun rinkula on kutistunut kokonaan. Jos on liian hidas tai turhan innokas, lyönti ei onnistu

täydellisesti. Peli antaa hyvää palautetta lyönnin ajoituksen suhteen ilmoittamalla jäniksen tai kilpikonnän kuvalla, oliko painallus myöhässä vai liian ajoissa. Järjestelmä tuntuu samaan aikaan tuoreelta ja turvallisen tutulta.

Grafiikka ei ole koskaan ollut golf-pelien tärkein myyntivaltti, mutta Everybody's Golfin

VÄHÄN VASEMMALLE Puttaaminen on tarkkaa puuhaa, ja voitot ratkaistaan yleensä viheriöllä. Mailapoika tai -tyttö antaa puttaukseen vinkkejä, mutta yleensä ne ovat joko itsestään selvä ("Tästä voi tulla birdie!") tai melko mitään sanomattomia ("Luulen, että se viettää oikealle").



SÄHKYVÄ LYÖNTI

Everybody's Golfin erikois-tehosteet ovat kaunista katseltavaa, joskaan eivät kovin realistista sellaista.



LINTUNEN Pelihahmot iloitsevat aidosti pienistäkin onnistumisista. Vastaavasti bogeyn osuessa kohdalle tulee nopeasti suru puseroon ja maailma tuntuu romahtavan.

suhteen se voi pahimmassa tapauksessa toimia sitä vastaan. Teknologisesti pelissä ei ole valittamista, päinvastoin, mutta pelin tyyli voi hämätä joitakin pelaajia. Söpön ja hellyyttävän ulkokuoren alla piilee nimittäin täysin realistinen golf-elämys.

Everybody's Golf: World Tourin yksinpeli-muoto koostuu enimmäkseen turnauksista. Kun turnauksissa pärjäämällä on kerännyt tarpeeksi nimeä, voi haastaa uuden hahmon lyöntipeliin, jossa voi voittaa tämän pelattavaksi. Turnausten voittamisesta palkitaan uusilla mailoilla ja palloilla. Harjoitustilaan saa myös tällä tavalla lisää kenttiä pelattavaksi.

Piirroshahmomaisesta ulkoasusta huolimatta Everybody's Golfin kenttävalikoima on melko perinteinen. Pelissä ei ole Mario Golf -pelin tyyliin mielikuvituksellisia esteitä, vaan väylien varrella on tavallisia vesiesteitä ja bunkkereita.



FAKTA

VAIKEA VALINTA

Everybody's Golf: World Tourin hahmokokoelma on tyyliin sovelly. Hahmoilla on omat erikoisosaamisalueensa, joten omaan pelityyliin pitää löytää sopiva hahmo. Maila- ja pallovalinnoilla voi tasapainottaa oman hahmon huonoja puolia tai korostaa hyviä entisestään. Pelin vaikeudessa tästä muodostuu avainasia.

KIPINÄT SINKOAUVAT Pelaajalla on tietty määrä superlyön- tejä, joiden avulla palloa saa lennätettyä tavallista pidemmälle.

Jälkimmäisiä kannattaa välttää siinäkin mielessä, että lyöntimäärän lisäksi voittajan saattaa ratkaista myös kierroksen aikana kerätyt pisteet. Lisäpisteitä saa tyylikkäästä lähestymislyönneistä sekä luonnollisesti hyvistä tuloksista, mutta bunkkerit ja vesiesteet ropisuttavat tuloksesta arvokkaita pinnoja pois.

Everybody's Golf: World Tourin pelaaminen on ihanan leppoisa kokemus. Kun istahtaa pitkän päivän jälkeen sohvalle, käynnistää pleikkarin ja pelaa muutaman kierroksen kolo-palloa, voi melkein ymmärtää, miksi yli-painoi-set pukumiehet reissaavat talvisin Espanjaan juoksemaan kuoppaisen pallon perässä. Jos kotoa löytyy Playstation 3, ei tarvitse edes varata lentolippuja. Rentouttavaa.

Everybody's Golf: World Tourin pelaaminen on ihanan leppoisa kokemus. Kun istahtaa pitkän päivän jälkeen sohvalle, käynnistää pleikkarin ja pelaa muutaman kierroksen kolo-palloa, voi melkein ymmärtää, miksi yli-painoi-set pukumiehet reissaavat talvisin Espanjaan juoksemaan kuoppaisen pallon perässä. Jos kotoa löytyy Playstation 3, ei tarvitse edes varata lentolippuja. Rentouttavaa.

Jyri Paavilainen

PISTEET 9/10

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

LEPPOISAA GOLFIA

- Hyvä tempo, hyvä tuntuma, hyvä moninpeli
- Tietyt surkeat kentät, huono tekoaly

PATAPON

Viehättävä rytmistrategiapeli tempaa mukaansa

Laite PSP Kehittäjä INTERLINK Julkaisija SONY
Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1
Testattu versio PAL Ikäraja 3



Laji RYTMPELI



SOÖTTIÄ Pataponin grafiikka muistuttaa hieman Loco Rocoa.

Mitä saadaan, kun yhdistetään reaaliaikainen sotajoukkojen komentaminen rytmipeliin ja lisätään soppaan vielä äärimmäisen tyylielty ulkoasu? Nimeään myöten sympaattinen konseptipeli Patapon.

Pataponin kehittäneen Interlinkin tunnetuin peli on alkuperäisen Playstationin hurmaava PaRappa the Rapper. Klassikkopelin tuntu on Pataponissakin mukana, mutta pelin ideaa on syvennetty enemmän strategiapelin suuntaan.

Pelin tarinan mukaan pelaajan tulee johdattaa kansansa luvattuun maahan. Tielle asettuvat kuitenkin niin luonnonvoimat, vihamieliset heimot kuin valtavat pomohirviötkin. Armeija pikkusotureita suorittaa pelaajan rummuilla antamia komentoja.

PSP:n neljä päänapia toimivat rumpuina, ja pelaajalla on käytössään useita erilaisia näppäinyhdistelmiä, joiden avulla sotureita käskytetään. Esimerkiksi eteenpäin mennään painamalla neliötä kolmasti ja lopuksi ympyrää. Sotarumpuja on paukuttettava tahdissa, muuten komento ei mene perille. Rytmittäjä on siis pakollista. Välillä rummutus käy kuitenkin hieman yksitoikkoiseksi.

Oman armeijan hallinta on isossa osassa. Hevosmiehiä, jousiampujia ja muita joukkoja kasvatetaan tehtävien välissä varustaan niitä samalla paremmilla aseilla. Joukkojen ryhmitystä voi muokata, ja minipeleissä tienataan armeijan luomiseen tarvittavia raaka-aineita.

Äännet toimivat hienosti yhteistyössä Loco Rocosta tutun graafisen ulkoasun kanssa. Yleisfiilis on hyvin sympaattinen heimon painellessa soitellen sotaan. Peli vaatii koko ajan tarkkaa keskittymistä, mutta palkitsee samalla pitkällä ja tekemisen täyteisellä kampanjalla.

Matti Isotalo

PISTEET 8/10

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

SOTARUMPU PAUHAA

- Omaperäinen idea, äännet ja musiikki
- Ajoittain yksitoikkoinen, pakollinen rytmittäjä



RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Tehotiimi karvakorva & metallikuula vaihtaa alustaa PSP:lta Playstation 2:lle sujuvasti

Laite PS2 Kehittäjä HIGH IMPACT GAMES Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio PAL Ikäraja 18

Laji TASOHYPPELY



KÄÄNNÖKSEN KIROUS

PSP:llä kehuja ulkonäöstään kerännyt Ratchet & Clank: Size Matters jää PS2-puolella hieman vaisummaksi. Hahmot näyttävät hyvältä, mutta ympäristöt ovat paikoin tylsän näköisiä.

Ratchet & Clank: Size Matters kehitettiin alun perin PSP:lle, ja se onkin käsikonsolin tasoloikkien parhaimmistoa.

Ratchet & Clank -sarjan luoneen Insomniac Gamesin entisistä työntekijöistä kootun High Impact Games -tiimin ensimmäinen julkaisu ei pyri irtiottoihin tai uudistuksiin. Size Matters on vahvasti edeltäjiensä näköinen.

Tarina alkaa jatko-osamaisesti. Ratchet ja Clank ovat vihdoin päässeet lomalle supersankarihommista, kun paikalle ilmestyy pikkutyttö Luna. Ei pikkutyttöä ilman kidnappausta, ja pian sankarit ovat päättäneet pahkaa jahtaamassa tyllerön kaapaneita muukalaisrobotteja. Edetessään tarina kääntyy salaliittoteorian hengessä kirjaimellisesti jättimäisempiin teemoihin. Mukaan onnistutaan sekoittamaan myös aiemmista osista tuttuja hahmoja, kuten vihertävä muskelimies kapteeni Qwark. Moniulotteinen tarina ei ole koskaan ollut tasoloikkapelin vahvuuksia, mutta Size Matters onnistuu aihepiirissä paremmin kuin sarjan aiemmat osat tai jopa Playstation 3:n lippulaivaloikka Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. Juoni etenee selkeästi ja seikkailun tuntu pilkahtelee räiskeen



FAKTA

ROBOAGENTTI

High Impact Games kaa-vailee jatkoa Ratchetin ja Clankin PSP-seikkailuille. Sarjan kolmannessa osassa nähtyyn TV-sarjaan perustuva spinoff on nimetty Secret Agent Clankiksi, ja Ratchet & Clank -kronologiassa se sijoittuu Size Mattersin ja Tools of Destructionin väliin. Varokaa smokkipukuista roboa, kelmit!

VIINHI

KOKEILE MYÖS
Ratchet & Clank: Tools of Destruction PS3
PS3-isovelji näyttää, miltä pelin kuuluu... öh, näyttää.

ja hyppimisen lomasta.

Peli tavoittaa kiitettävästi toimivan ja varmaanteisen jatko-osan tavoitteen. Sarjan fanit tulevat tuntemaan olonsa erittäin kotoiseksi. Pikkuinen Clank-robotti kalistelee tuttuun tapaan läpi ongelmanratkaisuosuudet ja Ratchet murtaa vihollisrykkeitä aseet rähisten. Size Mattersin arsenaalista löytyy parikymmentä asetta, joista osa on uusia ja osa aiemmin nähtyjä. Yksi käyttökelpoisimpia tuhovälineitä on alusta lähtien saatavilla oleva happopommi, joka levittää ympärilleen radioaktiivisenvihreää tavaraa. Lisäkinä Ratchetin suojapukua voi viritellä perushyökkäykseen lisäpotkua tuovilla täydennysosilla. Minipelit, kuten romuralli tai esiklassisen tyylinen avaruusräiskintä tuovat etenemiseen mukavaa vaihtelua.

PSP-versiota ylistettiin visuaalisuudestaan, mutta käännösversio graafinen ilme on risti-riitainen. Hahmoanimaatio on vivahteikkaan yksityiskohtaista ja efektit mukavia, mutta ympäristöt ovat pahimmillaan latteita ja laatikkomaisia. Grafiikan puutteita kompensoi mainio kenttäsuunnittelu. Väillä kehittäjien

mielikuvituksellisia ratkaisuja ei voi kuin ihailla. Esimerkiksi Ratchetin tutut magneettisaappaat jatkavat sankarin reittiä seinille, ja tunne juoksentelusta luonnottomassa kulmassa välittyy hyvin. Myös valinnaiset kameratilat ovat erinomaisia, vaikka välillä kamera tottelee tikkua liiankin vinosti. Pelissä on suomenkielinen tekstitys, mutta ei ääninäyttelyä, mikä Tools of Destructionin valossa lienee hyvä juttu.

Size Matters ei ole Playstation 2:n paras loikka-räiskintä, mutta se tuo mukavasti eloa konsolivanhuksen eläkepäiviin. Räiskintää ja tasohyppelyä tarjoillaan sopivassa suhteessa, ja meno on tuttuun tapaan gasellinketterää. Oleellisia uudistuksia ei nähdä, ja tässä mielessä Size Matters alkaa lipsua kuluneen rajamaille.

Janne Räikkönen

PISTEET 7/10

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

YLLÄTYKSETÖN JATKO-OSA

- Etenee ketterästi, toimivat kentät, yksityiskohtaiset hahmot
- Ympäristöt paikoin mitäänsanomattomia, ei tarpeeksi uutta

Laji LASTENPELI



SURISUTTIMIT KÄYTTÖÖN Dinojengi koostuu muiden Buzz Junior -pelin tapaan minipeleistä.

BUZZ JUNIOR: DINOJENGI

Saurukset surffaamassa? Taattua hupia!

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

Tasokkaat lastenpelit ovat harvinaisen ilmeyst. Dinojengi jatkaa kuitenkin siitä mihin aiemmissa Buzz Junior bilepeleissä on totuttu: tarjolla on kirjava valikoima laadukkaasti toteutettuja minipelejä, joissa voi kisata vaikka nelinpelinä.

Peruspeli aloitetaan valitsemalla pelaajille dinohahmot, joiden ulkoasua voi halutessaan muuttaa. Tämän jälkeen valitaan vaikeustaso ja pelin pituus noin 20 minuutin pikapelistä yli tunnin kisaan. Sitten päästäänkin itse asiaan, eli oikeanväriseen napin oikea-aikaiseen painamiseen perustuviin minipeleihin. Mukana on erilaisia kilpa-ajo- sekä tarkkuuspelejä, joissa tarvitaan hyviä refleksiä sekä tietysti värin tuntemista. Ennen jokaista minipeliä kerrotaan selkeät kuvalliset ja suulliset ohjeet, joten perheen pienimmätkin pääsevät varmasti perille tavoitteista. Yksittäisiä lajeja voi tarvittaessa harjoitella harjoituspelissä ja pelin alussa voi rajata liian monimutkaiset lajit pois. Toisaalta pelkällä hyvällä tuurillakin voi yltää voittajaksi.

Vaikka pelimekaniikka ja muukin toiminta on pysynyt kaikin puolin muuttumattomana, on

uutuutena mukaan saatu joukkuepeli. Joukkuepeli toimii muuten samalla tavalla kuin peruspelikin, mutta tällä kertaa dinot kirnaavat kilpaa kahdessa kahden hengen joukkueessa. Joukkuepelissä saumaton yhteistyö on avain voittoon. Mikäli tiimihenki rakoilee, menee kisaaminen pelkäksi sähläykseksi. Esimerkiksi kumiveneellä kilpaa soutelu toista joukkuetta vastaan vaatii yhtäaikaista painalluksia, toinen airo kun on pelikaverin hallussa.

Dinojengi on lapsiystävällinen ja kauttaaltaan laadukkaasti suomennettu. Dinot ovat kivasti animoituja ja kokonaisuudessaan ulkoasu on värikäs ja mukavan eloisä. Toteutuksen taso ja runsas valikoima minipelejä pitää huolen siitä, ettei Dinojengistä löydy juurikaan moitteita sijaa.

Miikka Leinonen

PISTEET 8/10

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

HAUSKOJA HIRMULISKOJA

Kokonaan suomenkielinen, helppo pelata

Pidemmän päälle yksitoikkoinen

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



LOST ODYSSEY

Mistwalkerin klassinen roolipeli vaikuttaa pelaajan tunteisiin

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **MISTWALKER** Julkaisija **MICROSOFT** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **16**

Laji **ROOLIPELI**



PALJON KATSELTAVAA

Lost Odysseyn sisätilat ovat täynnä visuaalista loistoa ja yksityiskohtia. Pelihahmon vuorovaikutus ympäristöön on kuitenkin harmillisen rajoittua.

Lost Odysseyn päähenkilö on tuhatvuotinen kuolematon Kaim Argonar. Tarina kertoo monotonisen Kaimin ja muiden kuolematomien pyrkimyksistä muistinsa palauttamiseksi. Kuolematomien seurueessa kulkee myös kuolevaisia henkilöitä. Magian teollinen valjastaminen kiristää pelimaailman valtioiden suhteita ja sodan uhka kasvaa.

Pelin massiivinen skaala ja lähes 50 tunnin kesto jakautuvat neljälle dvd-levylle. Juoni selviää peligrafiikalla toteutettujen animaatioiden kautta. Kuvakerronta on toimivaa, mutta ilmaisu ja ohjaus on paikoitellen keskinkertaista. Tyyli-taju pettää täysin, kun animaatioissa käytetään jaetun ruudun tekniikkaa ja kuva kuvassa -tyylittelyä. Studiotasoisella tietokonegrafiikalla toteutetut lyhyemmät jaksot ovat upeaa katseltavaa.

Valtavat tuotantoarvot omaava Lost Odyssey on toteutettu tehokkaalla Unreal 3-tekniikalla. Ajoittainen grafiikan hidastelu ja repeily eivät liiemmin häiritse, koska pelaajan huomio kiinnittyy huimiin fantasiamaaisemiin. Lost Odyssey sisältää todella maagisia näkymiä ja tapahtumapaikkoja, kuten genrelle perinteiset lumivuoret, viemärit, taikametsät, kummitustalo ja niin edelleen. Alueet ovat roolipelaajille periaatteessa



FAKTA

EI KAUAA KADOKSISSA

Päinvastoin kuin roolipeleillä on yleensä tapana, Lost Odyssey julkaistiin Euroopassa vain kaksi kuukautta Japanin julkaisusta. Käännöstyö on kauttaaltaan korkealaatuisia. Peliin olennaisesti kuuluvat Kiyoshi Shigematsun lyhyet tarinat on kääntänyt aiemmin käännöksillään mainetta nauttanut Harvardin professori Jay Rubin.

UINKI

KOREILE MYÖS
Final Fantasy XII **PS2**
Sarjaa kertaheittolalla uudistanut peli on mielenkiintoinen.

tutuja, mutta ne ovat harvoin näyttäneet näin houkuttelevilta, vaihtelevilta ja yksityiskohtaisilta. Arkkitehtoniset ratkaisut ovat kauttaaltaan mielikuvituksellisia. Erityisesti Gohtzan teknologiaapunki slummeineen on erinomaisesti hahmotettu maagisen energian avulla pyörivä kaupunki. Kuvan zoomaustoiminto on hyvä lisä ympäristön katseluun.

Tuotteliaan Nobuo Uematsun säveltämä musiikki on onnistunutta ja sisältää monia mieleenpainuvia kappaleita. Uematsu luo musiikillaan puhdasta seikkailun henkeä ja antaa vahvaa luonnetta tilanteisiin, hahmoin ja alueisiin. Myös ympäröivä äänimaailma on toteutettu hyvin. Englanninkielinen ääninäyttely ajaa asiansa muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. Tarjolla on myös mahdollisuus alkuperäiseen japaninkieliseen ääniraitaan.

Pelin vuoropohjainen taistelusysteemi on tuttu genreen perehtyneille. Lost Odyssey ei tuo taisteluun evoluutiota, vaan tarjoaa hiotun ja syvällisen taistelumekaniikan. Taistelut käynnistyvät ympäristöistä sattumanvaraisesti ja niihin pystyy tuomaan viisi hahmoa. Pitkien lataustaukojen jälkeen vuorot jaetaan hahmojen kykyjen ja suoritettavien tekojen aikavaatimusten mukaan.

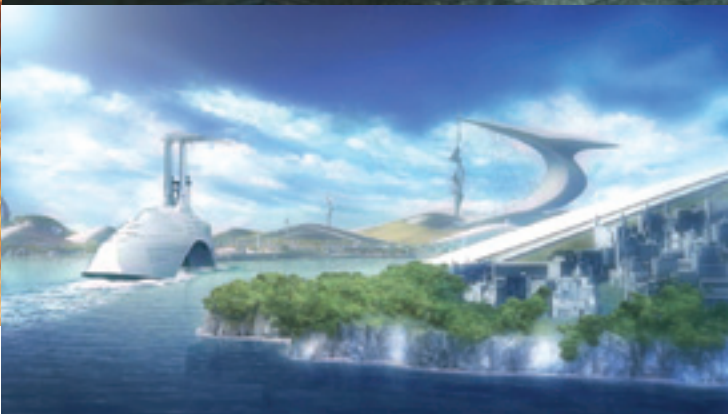
Tästä kumpuaa strateginen ulottuvuus, koska pelaajan on pohdittava mitä kukin hahmo tekee. Hahmojen sijainti taistelukentällä on tärkeää, koska takarivin hahmot saavat lisäpuolustusta eturivin hahmojen kestopisteistä. Taistelut ovat usein pitkiä ja vaativat strategista harkintaa. Väliillä pomoviholliset tarjoavat kovan haasteen. Esimerkiksi neljän arthosauruksen hyökkäyksen torjuminen on hermoja raastavaa puuhaa. Kuollessaan pelaaja palaa kuolemaa edeltävään kohtaan eikä pelattuja jaksosia toisteta.

Valikot ovat täynnä mikromanagerointia ja nopea hahmonkehitys vaatii tarkkaavaisuutta. Kuolematomat hahmot oppivat taitonsa kuolevaisilta, mikä kannustaa aktiiviseen hahmojen vaihteluun. Taisteluiden kulku, pelimekaniikka ja hahmonkehitys ovat onnistuneita ja kiinnostavat kymmenien tuntien pelaamisen jälkeenkin. Seikkailuosoituksissa pelattavuus on genrelle tyypillisen yksinkertaista. Pelaaja juoksee vauhdikkaasti ympäristöissä, avalee arkkuja, juttelee ihmisille ja tonkii heidän kaappejaan. Aartenmetsästyksen, patsaiden kunnioittamisen ja soittoresidien soittamisen kaltaiset sivujuonet tuovat vaihtelua. Läpäistyille alueille voi palata sivutehtävien perässä, kun peli

SOTAA Meteoriiitit iskevät Lost Odysseyn alkujaksossa sotilaiden niskaan. Pelin päähahmot selviävät tilanteesta naarmuitta.



NAPAPAITA
Pelin hahmosuunnittelusta vastaa Slam Dunk -mangasta tunnettu Takehiko Ounae. Päähenkilön vaatus huvittaa pelaajan lisäksi muita pelin hahmoja.



KOHTI NUMARAN SATAMAA Lost Odysseyn näyttävät välianimaatiot korostavat hienosti vallitsevan tilan massiivisuutta.

myöhemmässä vaiheessa avaa maailmansa.

Final Fantasy-sarjan luoneen Hironobu Sakaguchin suunnittelema Lost Odyssey käsittelee vakavia teemoja hallitulla otteella. Pelin kieli ja dialogi ovat persoonallisen rikasta ja sujuvaa. Tilanteet ovat usein koomisia ja pelin ilmaisullinen voima tulee tekstistä, ei puisevasta hahmoanimaatiosta tai heikosta kasvojen ilmeiden mallinnuksesta. Pelin pääteemat rakkaus, ikuinen henkinen yhteys, vanhemmuus, itsensä löytäminen ja teknologian kehityksen vaikutus ovat syvällisiä ja niitä käsitellään hienosti. Lost Odysseyn käännös englanniksi on loistava. Teksti on yllättävän symbolista ja siitä on havaittavissa liitoskohtia länsimaisen nyky-yhteiskunnan normeihin. Peli sivuaa näitä poliittisia arvoja kriittisesti. Pelin esittämät kysymykset, kuten henkisen kärsimyksen suhde verrattuna fyysisen vammaan, kannustavat pelaajaa ajattelemaan.

Lost Odyssey saa irti paljon ironiaa tuhatvuotisista hahmoistaan ja heidän perhesuhteistaan.



FAKTA

MISTWALKER

Lost Odysseyn tehnyt Mistwalker on japanilainen vuonna 2004 perustettu pelistudio. Yhtiön johdossa toimii Final Fantasy-sarjan isä ja Squaren entinen luova voimavara Hironobu Sakaguchi. Studion ensimmäinen peli oli vuonna 2007 julkaistu Blue Dragon, joka menestyi Japanissa hyvin Xbox 360:n heikkoon markkinaosuuteen nähden.

TUTTUA Ulkoasu on välillä kuin suoraan Final Fantasysta.

Huumorintaju on kohdallaan, kun ulkoisesti 20-vuotiaan näköinen hahmo tapaa kuusikymppisen poikansa. Lost Odysseyn hahmot eivät peitä tunteitaan, vaan itkevät useaan otteeseen. Hahmot kasvavat pelin aikana henkisesti ja pal-jastavat itsestään mielenkiintoisia ulottuvuuksia.

Lost Odysseyn suurta emotionaalista voimaa nostavat kirjailija Kiyoshi Shigematsun kauniit novellit, jotka toimivat pelissä hahmojen unina ja menetettyinä muistoina. Tällainen draamallinen lähestymistapa on peleissä harvinainen. Ratkaisu toimii erinomaisesti ja antaa pääjuonelle mielenkiintoista vastakaikua. Tarinoita on yli kolmekymmentä ja ne sisältävät kymmeniä sivuja verkkaisesti ruudulle ilmestyvää tekstiä. Peli vaatii aikaa ja rauhallisuutta, koska hahmojen elämäkkaaret ja persoonallisuudet ovat riippuvaisia näistä koskettavista, hyväsydämisistä ja tyylikkäästi toteutetuista tarinoista.

Lost Odyssey ammentaa ammattitaitoisesti japanilaisen roolipeligenren perinteistä. Vete-raanipelaajia Lost Odysseyn vanhakantaisuus miellyttäne, mutta samalla peli kääntää selkensä innovaatioita etsiville.

Johannes Valkola

PISTEET 8/10

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

PERINTEINEN ROOLPELI

- Emotionaalisuus, hahmojen kehitys, musiikki
- Pelillisten uudistusten vähyys, lataustauot

KAUNISTA

Ympäristöjen vaihtelevuutta



99 KERTAA MANAKAPSELI

Kaupoista ostetaan perinteisiä roolipelitarvikkeita. Kaikki roolipelejä pelanneet tietävät, että varastossa ei voi olla koskaan liikaa taikavoimaa palauttavia esineitä.



KÄSITTÄMÄTÖNTÄ

Päähahmo Kaimilla ja muilla kuolemattomilla on ainutlaatuinen emälänkatsomus. He ovat nähneet kuinka ihmiset ovat syntyneet ja kuolleet tuhannen vuoden ajan.



PITKÄT VÄLIMATKAT

Aina silloin tällöin aika tallennusmahdollisuuksien välillä kasvaa aivan liian suureksi. Lost Odysseya pelataan pitkinä istuntoina.



LAAJA SKAALA

Pelimaailman värikaala on monipuolinen ja vaihtelee miellyttävästi eri sävyjen kesken. Myös valaistusefekteillä saavutetaan parempaa tunnelmaa.



JANOTTAA

Pelistä löytyy vaikka kuinka paljon baareja. Mikähän on vikana, kun tästäkään huolimatta Kaimille ei tarjolla?



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Sarjan kolmas osa vuotaa kuiviin nopeammin kuin reisilaskimoon ammuttu terroristi

Laite PS3 Kehittäjä CAULDRON HQ Julkaisija ACTIVISION Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien määrä 1-12 Testattu Versio PS3 (PAL) Ikäraja 18

Laji TOIMINTA



TURPASAUNA TURBAANIPÄILLE Soldier of Fortune: Paybackissa vastaan tulee terroristi toisensa perään, mutta valitettavasti nämä turbaanipäät eivät ole järjen jättäisiä. Mitään sanomattoman räiskintälämyksen kruunaa luvattoman heikko tekoaly.

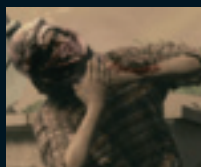
Tomas Mason on palkkasotilas. Maastopukuinen viikatemies kiertää maailmaa ja tappaa vastaan tulijat. Soldier of Fortune -sarjan mukaisesti puna-nestettä vuodatetaan hehtolitrakapalla. Raakuuksien ja irtoraaajojen alle kätkeytyy maailman geneerisin pelihahmon silmistä kuvattu räiskintäpeli.

Payback kertaa lähes kaikki lajityypille olennaiset kliseet, räjähtävistä punaisista tynnyreistä alkaen. Tarinalla olisi mahdollista pelastaa paljon, mutta valitettavasti juonenkäänteet ovat uskomattoman korneja. Hyvikset ovat oikeamielisiä tosimehiä ja pahikset saavat Osama bin Ladenin näyttämään pikkunilkiltä.

Taistelutantereet vaihtuvat viidakoista hieka-aavikkoihin ja näkökentässä on jatkuvasti etenemissuunnan osoittava nuoli. Eksyä ei voi, muttei myöskään kokea löytämisen riemua.

Ohjaus toimii melko hyvin. Onnensoturi kipittää minne pitääkin ja oleelliset toiminnot löytyvät loogisista paikoista. Kiipeäminen on toteutettu vaikeasti ja aseiden automaattinen lataaminen toimii miten sattuu.

Terroristit eivät ole mitään älyn kalifeja. Vaikka kanssataistelijoita olisi lahdattu samaan läjään puolenkymmentä, marssii seuraava tallebani tismalleen samaan paikkaan ammuttavaksi. Tekoälyn tyhmyyttä kompensoidaan selän taakse ilmestyvillä vihollisilla ja massahyökkäyksillä.



1 FAHTA

KAIKEN TAKANA ON SLOVAKKI

Soldier of Fortune: Payback on slovakialaisen Cauldronin käsialaa. Vuonna 1996 perustettu studio oli ensimmäinen entisen Tšekkoslovakiain alueella sijaitseva studio, jonka tuotoksia on myyty myös alueen ulkopuolella.

Nämä piristävät kuin putkareissu kapakkaillan päätteeksi.

Brutaali vauriomallinnus, aikaisempien Soldier of Fortune -pellen kantava voima toimii mitenkuten. Vihollistaistelijat saa paloiteltua, viipaloitua ja jopa muussattua. Valitettavasti viholliset ovat spitaalisia. Raajat irtoilevat pienimmästäkin tönäisystä ja veri roiskuu metrien mittaisissa kaarissa. Tämä on varmasti sarjan fanien mieleen, mutta allekirjoittanutta yletön hemoglobiini sopottaminen häiritsi.

Grafiikka ei vakuuta millään tasolla. Sutuiset tekstuurit, aneemiset tehosteet ja rumat hahmomallit häviävät kirkkaasti lajityypin laadukkaammille edustajille. Ääninäyttely voisi paikata hahmojen jäätävyyttä, mutta dialogi on hirvittävää. Jos ei ylinäytellä, sitten eläytyminen on puutteellista. Vaikka kyseessä on edullisella hinnalla myytävä halpisjulkaisu, sijoittaisin roposeni tuhtiin nivaskaan kunnon toimintaelokuvia.

Juho Kuorikoski

PISTEET 5/10

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

GENEERISTÄ ARABIHIPPAA

Ohjaus ei ole aivan toivoton, vauriomallinnus melkein toimii
Kaikki muu

Laji TOIMINTA



MEDAL OF HONOR: HEROES 2

Veteraanisarjan uusi osa vakuuttaa ohjauksellaan

Laite PSP/Wii Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-32 Testattu Versio Wii (PAL) Ikäraja 16

Medal of Honor Heroes 2 asettaa pelaajan jälleen liittoutuneiden puolelle toisen maailmansodan maisemiin.

Yksipeli sisältää kahdeksan kentän kampanjan. Juonenkuljetuksessa draaman elementit ovat niin ohuet, ettei mistään juonesta tai tarinallisesta vetovoimasta voida puhua. Mukana on myös valopistoolipelimäinen, kiskoilla etenevä pelimuoto.

Graafinen ote on osittain vakuuttava. Peli pyörii sulavasti ja kenttien alueet ovat laajoja. Käytetyt valaistus- ja sumennusefektit ovat tyylikkäitä. Visuaalista antia heikentävät yksinkertaiset hahmomallit sekä animaatio. Erityisesti kuolinanimaatiot ovat mitäänsanomattomia ja jopa haaittaavat pelaamista. Välillä on vaikea nähdä, kaatuvatko viholliset lopullisesti.

Peliä vaivaa persoonattomuus. Se sisältää kaikki Medal of Honor -sarjan sekä genren kulu-neet kliseet ja tutut maisemat. Kentät etenevät suoraviivaisesti ja kaikki tapahtumat vihollisten hyökkäyksiä myöten ovat ennalta kirjoitettuja. Kenttäsuunnittelu on rakenteeltaan perinteistä, mutta toimivaa. Pelisuunnittelun ongelma ovat tyhjistä ilmestyvät viholliset. Peli on

haastava, mutta haaste tulee vastustajien kes-tosta ja määrästä. Tekoälyltään viholliset ovat ennalta arvattavia ja täysin yllätyksettömiä.

Medal of Honor Heroes 2:n taras puoli on sen erilyisen harkittu ja hyvin toteutettu ohjausmekaniikka. Wiin ohjain on saatu toimimaan täydellisesti tässä pelityypissä. Ampuminen on nopeaa, tarkkaa ja hauskaa. Liikkeentunnistusta on käytetty onnistuneesti esimerkiksi miinaharavan mallinnukseen.

Pelistä löytyy myös erinomainen kuuden kentän nettimonin-peli, joka tukee jopa 32 pelaajaa. Pelimuotoja on kolme: tappomatsi yksin tai joukkueessa sekä lipunryöstö. Pelaa-minen on mukavaa, nopeatempoista eikä kärsi verkkoviiveistä. Medal of Honor Heroes 2 saa paljon lisäsisältöä monipelistään.

Johannes Valkola

PISTEET 7/10

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

NOPEATEMPONEN RÄISKINTÄ

Ohjaus, monin-peli
Persoonattomuus, sisällön ja tekoälyn yksinkertaisuus

NATSEJA RIITTÄÄ Vuosittaisista lahtajaisista huolimatta natseja tuntuu riittävän toisen maailmansodan peleihin edelleen. Medal of Honor: Heroes 2 on onneksi sotapelinä sieltä paremmasta päästä.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Citius, altius, Mario! Miekkailevaa vauhtisiiliä unhoittamatta!

Laitte DS Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Mario & Sonic at the Olympic Games on Pekingin olympialaisten virallinen lisenssipeli. Mukana on 16 autenttista olympialajia, joissa kisaavat 16 Marion ja Sonicin seikkailuista tuttua hahmoa.

Lajivalikoimasta löytyy mm. ammuntaa, voimistelua, uintia, eri juoksumatkoja ja pingistä. Lajeja voi pelata yksittäin tai turnauksina. Turnauksien voitoista palkitaan pokaaleilla sekä uusilla, haastavammilla turnauksilla. Jokaisella hahmolla on lisäksi omat haastetehtävänsä. Esimerkiksi Yoshilla täytyy voittaa pöytätennis-ottelu antamatta vastustajalle kolmea pistettä enempää.

Suurin osa lajeista kestää alle minuutin ja tämä tuo mieleen Mario Party -peliä. Erilaisten urheilulajien pelaamiseen on saatu onnistuneesti vaihtelua, mutta lajit ovat silti tasapainossa. Mikään lajeista ei tunnu liian helpolta tai vaikealta. Pelaaminen nojaa vahvasti kosketuskynään. Kynällä tähdätään kiekkoja



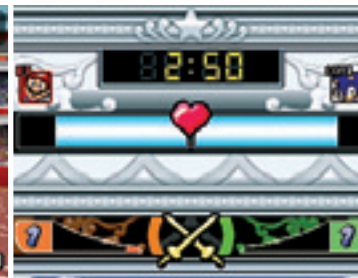
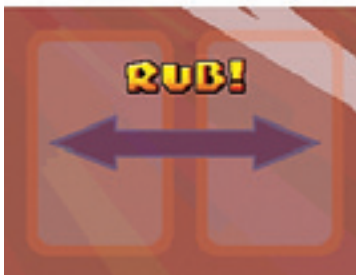
LAJIVALIKOIMAA Mario & Sonic at the Olympic Games sisältää varsin kattavan lajivalikoiman, joten yhden lajin tympäessä voi siirtyä helposti seuraavaan. Ainoa harmin aihe on monessa lajissa toistuvan juoksun toteutus hinkkaamalla näyttöä.

FAKTA

TARJOLLA NIPPELITIE TOA

Mario & Sonic at the Olympic Games sisältää myös minipelejä, joita pelaamalla saa tietoa olympialaisten historiasta. Tiesitkö, että ensimmäisen soitteleviestin järjestettiin Berliinissä vuonna 1896 edustajia vain 14 maasta? Tai että dopingista Los Angelesin olympialaisissa 1984 kiinni jäänyt juoksija Martti Vainio syytti kärymisestään talonmiestä? No, okei, viimeistä tietoa ei ole ongittu pelistä, mutta totta se on sekini.

Laji URHEILU



ammuttaessa, määritetään hyppyjen kulma ruudulle, hypitään voltteja trampoliinilla kuvioita piirtämällä jne. Useissa lajeissa toistuvan juoksun olisi voinut toteuttaa toisin kuin ruutua hinkkaamalla, sillä se käy pidemmän päälle rasittavaksi. Edestakainen sahaus väsyttää rannetta eikä vaihtoehtoista suoritustapaa ole.

Jokainen pelin 16 hahmosta kuuluu ominaisuuksiensa perusteella tiettyyn luokkaan, joita ovat nopeus, voima, näppäryys sekä yleisluokka. Pelihaamojen pelattavuudessa ei kuitenkaan ole eroja, vaikka niin olisi voinut luulla. Sonic on ominaisuuksiltaan nopea kuin salama ja Bowser hidas mutta voimakas höyryjyvä, mutta silti jälkimmäisellä on helppo voittaa ensiksi mainittu sadan metrin pikajuoksussa. Ominaisuudet eivät tunnu vaikuttavan pelatta-

vuuteen millään tavalla, joten hahmojen erot jäävät kosmeettisiksi. Tätä voidaan pitää peliä yksipuolistavana virheenä.

Muuten toteutus on hyvää keskitasoa. Hahmot ovat värikkäitä, kuulutukset selkeitä ja eri lajien pelaaminen neuvotaan hyvin. Lajit ovat uskollisia esikuvilleen, joten urheilupeliä käsikonsolilleen kaipaavan kannattaa ehdottomasti kokeilla Marion ja Sonicin olympiapeliä.

Leevi Rantala

PISTEET 8/10

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

MONIPUOLINEN URHEILUPELI

- Tasapainoinen kokonaisuus, uskollinen urheilulajille
- Hahmojen kyvyissä ei käytännön eroja

NBA 08

Sonyn koripalloyritys näyttää ja tuntuu keskinkertaiselta

Laitte PS2/PS3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 (PS2 1-8) Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 3+

Parketin loistetta, kumitossujen kitinää ja pallon pomppimista. Koripallopelikolmikon kolmas osa ilmestyi Sonyn kotikonsoleille, mutta valitettavasti playoffit taitavat ainakin tällä kaudella jäädä näkemättä.

NBA 08 on Sonyn oma yrittämä konsolikoripalloilun kuninkaaksi. Ilmeisesti NBA ei ole yhtä yksiaviainen kuin FIFA, sillä NBA 08 on jo kolmas virallisen lisenssin sisältävä koripallopelellä tällä kaudella. Valitettavasti pelkkä lisenssi ei riitä edes runkosarjassa.

Sonyn koripallopelissä on etenkin EA:n NBA Live 08:aan verrattuna harmillisen vähän pelimuotoja. Innokkaimmat pelaajat voivat pelata kokonaisen kauden, hätäisimmille löytyy pikapeli ja erinäisiä minipelejä voi pelata kaverin kanssa. Mutta vain kaverin kanssa. Pelistä puuttuu myös tutoriaali, joten koripalloummikot joutuvat opettelemaan pelin hienoudet kantapään kautta.

Varsinainen peliosuus on ihan mukiinmenevä,

muttei herätä juuri tunteita puolesta tai vastaan. Periaatteessa homma toimii ihan mukavasti, mutta jokin koukku pelistä puuttuu.

NBA 08:ssa on myös lieviä roolipellelementtejä, ja kerätyillä kokemuspisteillä voi ostaa omalle pelaajalle esimerkiksi eri ominaisuuksia parantavia ranne- tai otsapantoja. Graafisesti peli on perushyvää tasoa, mutta selostajat alkavat pidemmän päälle rasittaa. Jokaiselle pelaajalle on toki löydetty kolme erilaista lempinimeä, mutta kun Yao Mingiin viitataan minuutin välein Mingin dynastian, alkaa homma maistua pikkujuljasta puolta.

Jyri Paavilainen

PISTEET 6/10

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

MUKINMENEVÄÄ KORIPALLOA

- Ihan kivat grafiikat, ihan kiva pelattavuus
- Ei tutoriaalia, ei oikein sytytä



PERUSVARMA Sonyn NBA 08 ei pahemmin epäonnistu, muttei myöskään loista juuri millään osa-alueella.



UNREAL TOURNAMENT 3

Sinkohipan paluu. Onnistuuko ikuisuussarja uudistamaan lajityyppiään?

Laitte PC/PS3 Kehittäjä EPIC Julkaisija MIDWAY Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-32 Testattu versio PC/PS3(PAL) Ikäraja 18

Laji NETTIRÄISKINTÄ



Heti alkuun on sanottava, että Unreal Tournament 3 on pirun kaunis peli. Unreal-pelimoottori potkii ruudulle sarrjana upeita efektejä ja maisemia. Playstation 3 -versiossa on havaittavissa lieviä hyytymisiä, mutta vain suurimmissa kohtauksissa. Aivan samaa ei voi sanoa äänistä, jotka kuulostavat mitättömiltä. Singon pitäisi kuulostaa singolta, ei nallipyssyllä. Myös ääninäyttely on melkoisen mitäänsanomatonta.

Unreal Tournament on sikäli omituinen sarja, että se uusiutuu minimaalisesti. Pelin idea ei ole muuttunut vuosien saatossa lainkaan: pelaajat juoksevat pitkin areenaa naurettavan nopeissa tulitaisteluissa, kuolema ei hädasta menoa kuin nimeksi ja miltei kaikki aseet ovat heti käden ulottuvilla. Odotettu elinaika on noin kaksikymmentä sekuntia, ja vihollinen on aina porteilla. Mistä tässä ei voisi pitää?

Unreal Tournament 3 koostuu muutamasta eri pelityypistä. Yksinpeli on yhdenmukainen ja toimii lähinnä harjoitustilana. Tappomatsia tarjotaan tiimillä tai ilman, lipunryöstöä ajokeilla ja ilman. Aseet ovat vanhoja tuttuja sinkoja ja konekivääreitä. Uutena pelityyppinä Unreal Tournament 3 esittelee Warfaren, jossa taistellaan ajoneuvojen kera. Tarkoituksena on kaapata



FAKTA

TEE OMA PELISISÄLTÖSI

Unrealin mukana tulee täysimittainen editori, jolla pelaajat voivat tehdä omia kartoja ja tehtäviä. Editori taipuu Epicin mukaan lähes mihin tahansa, joten vain taivas on rajana. Verkosta löytyy jo runsaasti käyttäjien tekemiä viritelmiä, jotka toimivat myös Playstation 3-versiossa.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Warhawk PS3

Verkkosotaa ajoneuvoilla ja jalkaväellä, mutta ihan eri otteella.

MINIGUNILLA NISKAAN Unreal Tournament 3:ssa ei pärjää, jos lahtausvire herpaantuu hetkeksikään. Ainoa tapa selvittää voittajana on ampua kaikkea, mikä liikkuu tai on epäilyttävästi paikallaan.

vihollisen tukikohdat, jonka jälkeen päämaja on avoin vauriolle. Matsi päättyy päämajan tuhoon. Joissakin päämajan tuholle voi olla erikoisehtoja, kuten tankin ajaminen vihollisen tukikohtaan.

Warfaren todellinen juhu on Orbiksi kutsuttu pallo. Kun Orbin saa vihollistukikohtaan, se muuttuu omaksi tukikohdaksi. Jos palloa kuljetava pelaaja kuolee, jää pallo hetkeksi maahan toisten pelaajien poimittavaksi. Käytännössä pallon voi siis saada vihollisen tukikohtaan asti silkalla itsemurharynnäköiden sarjalla. Tosin vihollispelaaja pystyy uhraamaan itsensä vaihtamalla henkikultansa Orbin tuhoon. Tämä luo taisteluihin intensiteettiä ja arvaamattomuutta, jotka pitävät pelaajat varpaillaan ja jokaisen matsin tuoreen tuntuksena.

Ajoneuvoja on 15 erilaista, joista osalla lanataan miehistöä ja toiset tepsivät raskaampiin panssareihin. Ajoneuvot on tasapainotettu onnistuneesti, ja Playstation 3 -versiossa niiden ohjaus toimii pc-versiota paremmin. Joissakin kartoissa on erikoisajoneuvoja, jotka saadaan käyttöön tukikohdan valtauksella. Erikoisajokit kääntävät usein taistelun kulun, joten ne ovat haluttua tavaraa molempien tiimien kesken.

Siksi niiden kunnossapito peruskonekivääriin liitetyllä korjaajalla on tärkeää, mutta huolenpitoa tapahtuu harvemmin.

Unreal Tournament 3:n oppimiskäyrä on kohtalaisen korkea. Ensikertalaiselta otetaan luulot pois armotta, mutta perusasioden, kuten jatkuvan liikkumisen ja ennakon ottamisen, opettelun jälkeen alkaa lyyti kirjoittaa. Opettelua tukevat jokaisen räiskyttelijän selkärankaan iskostuneet kontrollit. Peli tarjoaa mahdollisuuden käyttää USB-hiirtä ja -näppistä.

Kaiken kaikkiaan Unreal Tournament 3:a on helppo suositella jokaiselle hektisen räiskinnän ystäväille. Peliseuraa on helppo löytää ja sinkohipan parissa aika lentää kuin siivillä. Sarjan ainoa todellinen ongelma on uudistusten vähyys. Se on pohjimmitaan "vain" rehellistä räiskintää.

Heikki Takala

PISTEET 8/10

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

REHELLISTÄ PERUSRÄISKINTÄÄ

Warfare-pelimuoto, teknisesti erinomainen, hiottu pelattavuus
Korkeahko aloituskynnyks, uudistukset minimaalisia

SPIDERWICK CHRONICLES

Kirjasta elokuvaksi ja elokuvasta peliksi kääntynyt nuortenfantasia on säilyttänyt vauhdikkuutensa

Laitte DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä SIERRA Julkaisija VIVENDI Julkaisu 14.3. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12

Laji SEIKKAILU



VIHULAISIA Spiderwick Chronicles ei ehkä sovellu aivan perheen pienimmille, mutta nuoret löytävät pelistä varmasti puuhaa.

Spiderwick Chronicles on venynyt Tony DiTerlizzin ja Holly Blackin kirjasarjasta elokuvaksi, ja samalla siitä on tehty pakollinen lisenssipeli. Pelissä seurataan nuorten Simonin, Jaredin ja Malloryn seikkailuja.

Peli alkaa sisarusten muutettua heidän iso-isänsä vanhaan kartanoon. Sieltä he löytävät kirjan, joka on kattava opas meitä ympäröivään fantasiamaailmaan. Myös eräs Ogre haluaa kyseisen kirjan maailmanvalloitusaikeitaan varten, ja niin seikkailun ainekset ovat kasassa.

Spiderwick on lapsille suunnattu peli, ja sen huomaa. Peli koostuu pienistä osasista, jotka käsittävät tasoloikan, kevyen pulmanratkaisun ja taistelun. Pulmanratkaisu on tehty ehkä turhankin yksinkertaiseksi, sillä jopa perheen pienimpien tarpeelliseksi tunnistamia tavaroita voi poimia mukaansa vasta kun peli antaa siihen luvan.

On jossain määrin turhauttavaa rampata jatkuvasti paikasta toiseen poimimassa kyytiin tavaraa, jota tiesi jo pitkän aikaa sitten tarvitsevasi. Pulmat itsessään ovat loogisia, eikä niihin turhaudu kovin helposti.

Tasoloikkaosuudet ovat niin ikään turhan yksinkertaisia. Hahmot eivät esimerkiksi osaa hypätä käskystä, vaan tekevät sen automaati-



FAKTA

SUOSITTU KIRJASARJA

Spiderwick Chronicles on suosittu nuorten kirjasarja, jossa on julkaistu viisi varsinaista teosta sekä kuusi enemmän tai vähemmän sarjaan liittyvää kirjaa. Kirjojen tapahtumat sijoittuvat Yhdysvaltojen koillisosiin, New Englandin osavaltioon.

VINKKI

KOKEILE MYÖS
Harry Potter and the Order of the Phoenix **MULTI**
Silmälasi- ja salama-päinen velho seikkailee videopeleissikin.

tisesti kun tarve vaatii. Pelaajan tehtäväksi jää ohjata ilmalento haluamaansa suuntaan. Eittämättä osuudet ovat viihdyttäviä. Etenkin pikku kotitontulla seikkailtavat osuudet, jotka on säestetty pienellä runoilulla ja mukavilla äänillä, viihdyttävät pikkupelaajia.

Kontrollit toimivat juuri kuten pitääkin, vaikka ajoittaiset kameraongelmat saattavat ohjata pelaajan väärään suuntaan. Taistelusysteemi olisi myös kaivannut hieman terästä. Vihollisiin ei voi esimerkiksi osua ritsalla jos tähtäystä ei ensin lukitse kohteeseen. Sen sijaan pesäpallo-mailalla ja miekoilla heiluminen toimii mainiosti.

Graafisesti Spiderwick Chronicles on peruskauraa. Mistään ilotulituksesta ei voida puhua, mutta visuaalinen anti täyttää tehtävänsä. Tarinaa uuteen suuntaan edistäviä välinäytöksiä

maustetaan aika-ajoin otteilla elokuvasta. Näissä videopätkissä kaikki on tietysti kohdallaan, mutta samaa ei voi sanoa pelin sisäisestä ääninäytelystä. Se on pahimmillaan täysin latteaa.

Laatuongelmista huolimatta Spiderwick Chronicles on hyvää viihdettä nuoremmille pelaajille. Ei ole vaikea uskoa että perheen nuorimmat imeytyvät fantasiamaailman seikkailuihin täysipainoisesti.

Heikki Takala

PISTEET 7/10

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

PERUSTASON FANTASIAA

■ Kontrollit, lapsiystävällisyys

■ Liian yksinkertaiset pulmat, taistelusysteemi



SPACEFORCE CAPTAINS

Strategiapeli plagioi Heroes of Might and Magicia heikolla menestyksellä

Laite XBOX 360 Kehittäjä PROVOX Julkaisija JOWOOD Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu Versio 1.2 Ikäraja 12

Laji STRATEGIA



AVARUUSHAKKIA

Spaceforce Captainsin avarustaistelu on pelkistettyä eikä eroa paljoa Heroes of Might and Magicien taisteluista. Hyvässä pelissä tämä kantaisi, mutta hatarassa plagiatisia ei.

Spaceforce Captains on avaruuspelejä, joka asettaa pelaajan hallitsemaan yhtä pelin kolmesta osapuolesta roolia strategiapelielementtejä yhdistelemällä. Tehdäänä on rakentaa tukikohtia, tutkia kapteenien johtamien laivueiden avulla pelialuetta, kerätä resursseja ja kurittaa vihollisjoukkoja.

Roolipeliosuus pyörii kapteenien ympärillä. 12 mahdollisen ammatin joukosta valittavat kapteenit keräävät kokemuspisteitä taisteluista ja kehittyvät sitä mukaa voimakkaammiksi johtajiksi. Kuulostaako tutulta? Kyllä, sehän on Heroes of Might and Magic avaruudessa.

Häpeilemättömän plagioinnin seurauksena Spaceforce Captains on toimintojen ja pelimekaniikan suhteen lähes identtinen esikuvansa kanssa. Tukikohdissa on useita eri rakennuksia, jotka voivat mm. parantaa puolustuksia, edistää resurssienhankintaa tai tärkeimpänä tuottaa joukkoja. Avaruusalusukset eroavat toisistaan lähinnä liikkumisnopeuden ja tulituksen kantaman suhteen. Joukot ovat geneerisen näköisiä, vaikka osapuolilla on oma, joukkoja yhdistävä design. Kuvioon kuuluu, että avaru-



LOISTAA Spaceforce Captains on perusnähti peli, mutta omaperäisyyttä siitä ei löydy.

FAKTA

SISSITOIMINTAA

Spaceforce Captains on kroatialaisen Dreamatrix-pikkustudion tekemä. Pikkustudioilla on taloudellinen mahdollisuus tähdätä vain joidenkin kymmenien tuhansien kappalemyyntiin. Niinpä pienten studioiden tuotteista löytyy silloin tällöin pilloitettuja helmiä, jotka tarjoavat tuoretta näkökulmaa pelijättien kloonimarkkinoille. Pikkustudioiden tuotannot voivat usein olla kuitenkin keskinkertaisia virityksiä.

VINKKI

KOKEILE MYÖS
Heroes of Might & Magic 5 PC
Se aito ja alkuperäinen strategiahelmi.

ruuslaivaston yksiköistä on tarjolla tehokkaamat mallit, jotka saadaan käyttöön kyseistä yksikkötyyppiä tuottavan rakennuksen päivityksellä. Missä ovat ideat, Dreamatrix?

Pelin vuoropohjaiset taistelut käydään erillisessä taistelutilassa. Taistelut etenevät pääpiirteissään näin: Siirrä joukot ampumaetäisyydelle. Ammu. Toista kunnes viholliset loppuvat. Kapteenilla on käytössään Teknologia, joka korvaa fantasiaroolipelin taikuden. Teknologia voi parantaa omien joukkojen ominaisuuksia, heikentää vihollisia tai peräti vahingoittaa niitä. Missä kunnianhimo, Dreamatrix?

Peli sisältää kolme kampanjaa, joissa päästään ohjastamaan kolmea eri sivilisaatiota 24 tehtävän merkeissä. Tietokonetta vastaan on mahdollista pelata myös yksittäisiä tehtäviä. Lisäksi tarjolla on monipeli, jota ei testattu. Käytännössä monipeli on sitä samaa kuin

yksinpeli, mutta ihmisvastustajia vastaan.

Pitkäaikaisena Heroes of Might and Magic -pelisarjan ystävänä Spaceforce Captainsia on hankala sulattaa. Suurin osa toiminnoista on tyydytty kopioimaan esikuvasarjasta, mutta toteutettu huonosti. Huonosta toteutuksesta räikein esimerkki on hiiriohjaus, joka tuntuu inhottavan epätarkalta. Heppoinen harjoitustila ja manuaalin puute tekevät pelin käyttöölyttymän tuskallisen sekavaksi, ainakin ilman Heroes of Might and Magic -sarjan tuntemusta. Spaceforce Captains ei ole täysin toivoton tekele, mutta se ei tarjoa mitään uutta tai parempaa kuin esikuvansa. Toki se on erilainen lähestymistapa tuttuun pelityyppiin, mutta muutokset ovat pelkkää kosmetiikkaa ja jälkimaku ummehtunut. Ei näin, Dreamatrix, ei näin.

Jukka Moilanen

PISTEET 4/10

Grafiikka 5/10 Ääni 6/10 Pelattavuus 4/10 Pitkäikäisyys 3/10

HEIKKO KOPIO

Grafiikka, ääni

Kaikessa muussa puutteita

PELIUUTISIA
ARTIKKELEJA
GRTV
ENNAKOITA
ARVIOITA

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

BLOGEJA
KÄYTTÄJIEN KUVIA
COUNTER-STRIKE

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



MR. GIMMICK

Astetta monimutkaisempi tasoloikkakokemus

Laite NES Kehittäjä SUNSOFT Julkaisija SUNSOFT Ilmestyi 1992

Jos sanoisin käyttäneeni yhden pelin hankkimiseen 150 euroa, joku saattaisi kuvitella kyseisen pelin olevan jonkin japanilaisen roolipelin alkuperäinen versio tai huippukuntoinen keräilyharvinaisuus. Kallein ostamani peli on kuitenkin monelle tuntematon NES-tasoloikka Mr. Gimmick.

Puolustuksekseni mainittakoon, että käytin peliin rahaa kahdessa erässä. 600

markan peli oli NESin elinkaaren loppu-aikoina melko yleinen näky, mutta tästä ostoksesta muodostui nuorelle pelaajalle harvinaisen tärkeä peli. Niin tärkeä, että se piti ostaa toiseen kertaan, kun se oli ensin myyty harkitsemattomasti konsolin mukana pois.

Mr. Gimmickin juoni on proosallinen. Tyttö saa syntymäpäivälahjaksi pehmo-
lelun, josta muodostuu hänen suosikkinsa.

Valitettavasti vanhat lelut ovat kateellisia uuden tulokkaan saamasta huomiosta ja päättävät kaapata tytön lelumaailmaan. Pelaajan tehtävänä on tämän lelun, Mr. Gimmickin, asemassa pelastaa tyttö.

Mr. Gimmick on vihreä sarvipäinen

esineistä on melko yksinkertaisissa paikoissa, kun taas toisia saa metsästä mitä erikoisemmilla keinoilla. Mikäli yksikin taikaesine jää uupumaan, ei viimeinen maailma ilmesty lainkaan.

Mr. Gimmickin tasosuunnittelu on

Vaikka tasoloikka olikin aikoinaan tiukasti kilpailtu pelityyppi, nousee Mr. Gimmick silti allekirjoittaneen listalla kärkipäähän

möykky, joka muistuttaa hieman Kirbyä. Mr. Gimmick pystyy ampumaan sarvestaan yhden tähden kerrallaan. Tällä tähdellä voi sekä tappaa vihollisia että ratsastaa. Joissain peleissä tähdellä ratsastaminen voisi olla vain hauska tapa matkustaa, mutta Mr. Gimmickissä sitä käytetään vaikeasti saavutettaviin paikkoihin pääsemiseen.

Juuri tämä tähdellä kikkailu tekee Mr. Gimmickistä erityisen. Jokaiseen tasoon on piilotettu maaginen esine, joka pitää löytää, jos pelin haluaa läpäistä. Osa

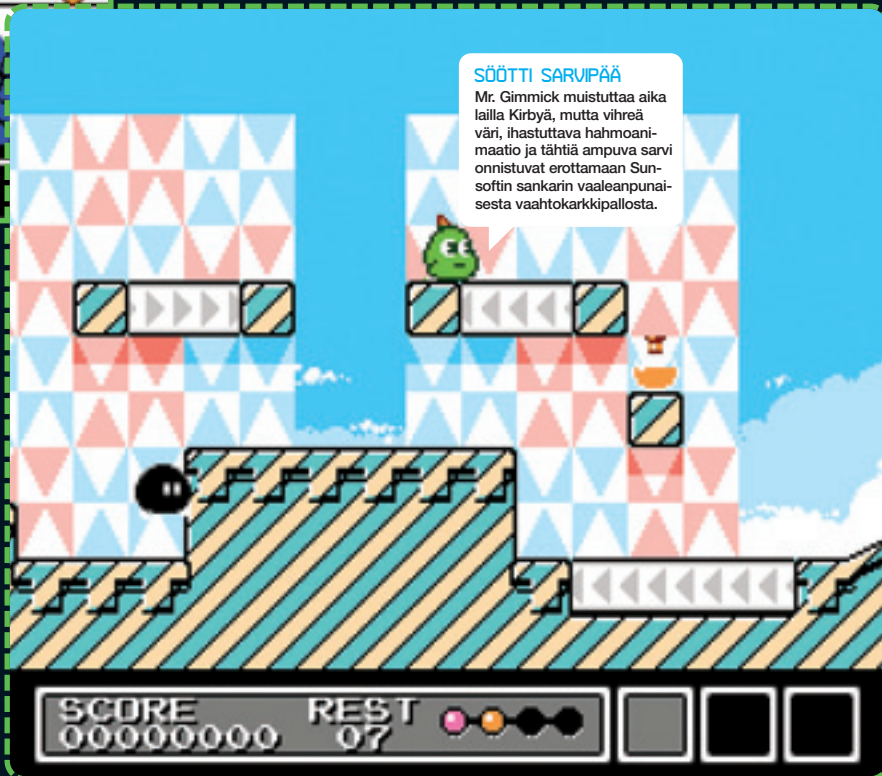
vielä tänäkin päivänä ihailtavaa. Muistan edelleen, kuinka hämmästyttävää oli ratsastaa tykinkuulalla koko tason poikki ja löytää piilotettu esine. Vaikka tasoloikka olikin aikoinaan tiukasti kilpailtu pelityyppi, nousee Mr. Gimmick silti allekirjoittaneen listalla kärkipäähän. On toki täysin mahdollista, että nostalgia värittää mielipidettä.

Eihän kukaan halua myöntää itselleen käyttäneensä yhteensä 150 euroa huonoon peliin. Edes jos niin olisi tehnyt.

Jyri Paavilainen



MONTA MAAILMAA Mr. Gimmickissä seikkailtiin vaihtelevissa maisemissa metsästä merirosvolaivaan. Viimeinen maailma, leijuva linna, laskeutui alas vain, jos löysi kaikki taikaesineet.



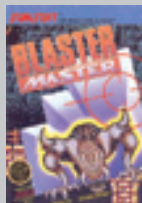
SÖÖTTI SARVIPÄÄ

Mr. Gimmick muistuttaa aika lailla Kirbyä, mutta vihreä väri, ihastuttava hahmoanimaatio ja tähtiä ampuva sarvi onnistuvat erottamaan Sunsoftin sankarin vaaleanpunaisesta vaahdokarkkipallosta.



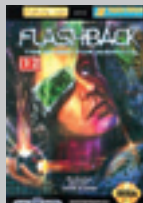
SUN SOFTAT

Muita klassikoita Sunsoftilta



BLASTER MASTER NES 1988

Yksi NES-ajan parhaista peleistä tunnetaan erityisesti huijauskikastaan, jonka avulla loppuvastustajat sai tapettua yhdellä käsikranaatilla. Tästä kikkasta huolimatta Blaster Master oli äärimmäisen vaikea peli.



FLASHBACK SNES/GENESIS 1993

Flashback on ranskalaisen Delphine Softwarin käsialaa, ja Sunsoft toimi sen julkaisijana Japanissa. Peliä pidetään usein Another World -pelin henkisenä jatko-osana, ja molemmat pelit olivat aikanaan korkealaatuisia, vaikkakin haastavia.



JOURNEY TO SILIUS NES 1998

Journey to Siliuksen piti alun perin olla Terminator -leffapeli, mutta Sunsoft menetti lisenssin, ja päätti julkaista pelin avaruusräiskintänä. Hyvä, että päätti, sillä peliä pidetään yhtenä aliarvostetuimmista NES-helmistä. Etenkin pelin vahvaa musiikkia on kehuu.



BATMAN: RETURN OF THE JOKER NES 1991

Sunsoft työskenteli paljon lisenssien parissa. Batman: Return of the Joker oli graafisesti NES-pelien parhaimmistoa. Peli oli jatko-osa vuoden 1989 leffapeliin, mutta muistutti enemmän etenkin 1970-luvun Batman-sarjakuvaa.

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



N+

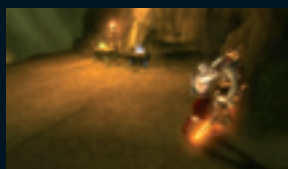
XBOX 360

Xbox Live Arcaden viehättävä ninjapeli on viihdyttänyt Jyriä suunnattomasti tässä kuussa. Avovaimo sen sijaan ei ollut yhtä innostunut ninjoja räjäyttävistä tasoloikka-alueista. Noh, makunsa kullakin. N+ on oldskool-pelaamista parhaimmillaan.



DARK SECTOR
PS3/XBOX 360

Jaakon pelaamisen rajoittivat työtehtävissä läpikäytyyn Dark Sectoriin. Päätoimittajan valinta oli jälleen osunut oikeaan, sillä sutjakka ja lyhyenlanta toimintaseikkailu kävi silkasta viihteestä.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
PSP

Jyri sai pitkästä aikaa kaivettua esiin PSP:nsä, kun Kratoksen tuleva seikkailu tarjosi hyvän syyn purkaa vielä yksi muuttolaatikko. Ja oikein messevältähän se God of War tuntuu, myös taskukoossa.



WORLD OF WARCRAFT
PC

Ylläni hei, Jaakko pelasi WoWiä. Blizzard oli tismalleen oikeassa lisäämällä Burning Crusadeen pienempiä raideja. Ne ovat mukavan leppoisia ja sopivan mittaisia viihdetuokioita.



SUOMI TOP 10 VKO 7-8

1. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

PC/PS3/XBOX 360

2. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360

3. NHL 08

PC/PS2/PS3/XBOX 360

4. CRASH OF THE TITANS

DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360

5. COUNTER-STRIKE: SOURCE

PC

6. NEED FOR SPEED PROSTREET

DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360

7. THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME

DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

8. DEVIL MAY CRY 4

PS3/XBOX 360

9. HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

PC/PS3/XBOX 360

10. SINGSTAR LEGENDAT

PS2

SUOMI TOP 10 VKO 5-6

1. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360

2. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

PC/PS3/XBOX 360

3. NHL 08

PC/PS2/PS3/XBOX 360

4. CRASH OF THE TITANS

DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360

5. BURNOUT PARADISE

PS3/XBOX 360

6. COUNTER-STRIKE: SOURCE

PC

7. SINGSTAR LEGENDAT

PS2

8. DEVIL MAY CRY 4

PS3/XBOX 360

9. NEED FOR SPEED PROSTREET

DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360

10. HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

PC/PS3/XBOX 360

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

JAPANI TOP 10

1	SUPER SMASH BROS. BRAWL	WII
2	WII FIT	WII
3	DEVIL MAY CRY 4	PS3
4	MOBILE SUIT GUNDAM: GIREN'S AMBITION	PSP
5	TALES OF DESTINY: DIRECTOR'S CUT	PS2
6	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS
7	PRO EVOLUTION SOCCER 2008	PSP
8	HARUHI SUZIMIYA'S WONDERMENT	PS2
9	WII SPORTS	WII
10	DISGAEA 3	PS3

Lähde: Media Create

USA TOP 10

1	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
2	WII PLAY	WII
3	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	WII
4	ROCK BAND	XBOX 360
5	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	XBOX 360
6	SUPER MARIO GALAXY	WII
7	BURNOUT PARADISE	XBOX 360
8	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	PS3
9	MARIO PARTY DS	DS
10	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

1	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS
2	DEVIL MAY CRY 4	XBOX 360
3	TUROK	XBOX 360
4	DEVIL MAY CRY 4	PS3
5	TUROK	PS3
6	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
7	BURNOUT PARADISE	PS3
8	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	PS3
9	BURNOUT PARADISE	XBOX 360
10	BRAIN TRAINING	DS

Lähde: Charttrack



PÄIVÄMÄÄRÄ

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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

HULLUT PÄIVÄT

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

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

12.2. TIISTAI

Jokaisen lehden tekeminen pitää aloittaa joskus, ja tämän lehden kohdalla tuo päivä on tänään. Todellisuudessa pohjatyötä on tehty jo vuoden alusta. Esimerkiksi Red Faction 3:n asema tässä lehdessä on ollut tiedossa viikkoja, ja maaliskuulle ajoittuvia pelijulkaisuja kartoitettu jo tammikuussa. Peliarvioiden suhteen tilanne näyttää jälleen hankalalta, sillä yhtään arviokappaletta ei ole vielä hyppysissä. Valmistaudun heräämään huomenna anivarahain ja loikkaamaan Lontoon



koneeseen – Spore odottaa.

13.2. KESKMIKKO

Aamu alkoi muuten hyvin, mutta lento-koneessa ilmoitettiin lähtöajan lykkääntyneen vajaalla kolmella tunnilla. Aika hankalaa yhden päivän reissulla. Onneksi kone pääsi kuitenkin matkaan huomattavasti aiemmin, enkä myöhästynyt Spore-esittelystä kuin reilun tunnin. Lyhyen taksimatkan aikana Heathrow'n lentokentältä Electronic Artsin Chertsey toimitaloihin juttelin kuljettajan kanssa, kuinkas muuten, säästä.

14.2. TORSTAI

Ystävänpäivä. Pff. Vietän päivän Jyrin ja Matin kanssa Electronic Artsin vuokraamassa Rock Band –treenikämpässä. Rokki raikaa! Pitkä ja perinpohjainen ensikosketus Rock Bandiin vahvistaa ennako-odotuksieni pitävän paikkansa. Hiton kova peli. Ainoa yllätys on bändiläisten kustomoinnin monipuolisuus. Vaatteita, asusteita, tatskoja ja meikkejä on ihan hemmetisti. Tästä tulee kestoosuusikki. Mutta meikäläisestä ei tule rumpalia.

15.2. PERJANTAI

Säätpäivä. Rustaan koko päivän maileja ja roikun puhelimessa. Sompailen, suunnittelen ja järjestän. Mitään ei tunnu jäävän käteen. Huuh. Eikä jäänyt viikostakaan, ainakaan maaliskuun lehden sivujen valmistumisen suhteen. Nolla sivua valmiina! Lähetän kuitenkin päivän lopuksi kourallisen vanhempia pelejä avustajille, saadaanpa edes joitakin arvioita työn alle.

18.2. MAANANTAI

Tänään pitää NIIN saada sivuja valmiiksi. Tai edes hyvään vauhtiin. Harmi kyllä yhäkään arvioitavaa peliä ei ole saapunut, eikä sen puoleen ennakoversioitakaan. Itselle kyllä on tekemistä Sporen tekstin kanssa. Mutta se ei riitä, muidenkin on päästävä tekemään matskua. Lehden pitää olla valmis kymmenen päivän päästä!

19.2. TIISTAI

Päivä kuluu suurelta osin epämääräisen härväyksen parissa. Maileja lentää, mese laulaa ja puhelin kuumottaa. Tärkeää työtä, muttei näy painokelpoisina lehden sivuina. Sporen artikkelimainen ennakko sentään edistyy ja Red Faction: Guerrilla -juttu myös. Mutta ei uusia pelejä :(

20.2. KESKMIKKO

Vaihteeksi hieno päivä lehden valmistumisen kannalta. Saamme viilauksia vaille valmiiksi kymmenkunta sivua, kuten Sporen ja Guerrilla. Ihan näpsää settiä niistä tuli. Uusi avustajamme Johannes debytoi ansiokkaasti Wiin Medal of Honor Heroes 2 –arviolla ja Lost Odyssey, Ratchet & Clank: Size Matters ja Patapon matkaavat avustajille.



21.2. TORSTAI

Tänään pitäisi olla päämajan herrojen mukana palaveeraamassa yhteistyökumppanien kanssa, mutta en pysty irrottautumaan lehden väsämisestä. Pomot tulkoon toimeen omillaan. DHL-lähettiläsfirma näytti kuriirityttö pirauttaa ovikelloa Dark Sectorin arviokappale mukanaan. Hyökkään pelin kimppuun hieman ennen toimistoajan päättymistä – mutta vain noin tunniksi.

22.2. PERJANTAI

Plimplom, lamauttava aamuväsämys. Mutta ei auta nuokkuu! Aamu piristyy kuriirifirman osoitteenvarmistussoitolla, ovat tuomassa minulle maanantaina Bullyn. Näin lehden sivusuunnitelmaan ei jää enää kuin kaksi tyhjää läiskää. Khyyllä tästä vielä lehti tulee... Iltapäivä ja iltat kuluu rattoisasti roudatessa pelejä ja konsoleita avustajille, postiin ja Matkahuollon pikarahtiin. Pelilehden päätoimittaja = lähetti.

23.2. LAUANTAI

Tänään työn alla oli Dark Sector, noin pelin puoliväliin. Ja yksi raidillinen World of Warcraftia. Väliä pitää muistaa hemmotella itseään.

24.2. SUNNUNTAI

Dark Sector läpi ja... Vaatehuoneen maalausta! Olisi varmaankin pitänyt jo aloittaa Dark Sectorin arvion kirjoittamista, mutta eihän sitä sunnuntaina...

25.2. MAANANTAI

Kolme päivää deadlineen, ja monta tyhjää sivua. Bully odottaa aamulla eteisen lattialla, mutta Gran Turismo 5 Prologuen



BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtoleffatarjonnan



CHILDREN OF MEN

Children of Menistä huokuu käsi-työläisyys. Elokuva on pääosin oikeilla tapahtumapaikoilla kuvattu, joka tuo oman lisänsä jo valmiiksi klassikkoainesta sisältävään elokuvaan. Tarina käsittelee hienosti ihmiskunnan nykyisyyttä tulevaisuudesta käsin. Tulevaisuudesta, jossa lapsia ei enää synny ja nuoret ihmiset ovat kuin rokkitähtiä. Symbolisesti ihmiskunta janoaa viattomuutta, jota se ei koskaan saavuta. **9/10**

Kuva: Children of Men oli komea jo dvd-julkaisunakin. Teräväpiirtopainos on entistä komeampi. **9/10**

Ääni: Musiikki varastaa shown tehoseääniltä. **8/10**
_HEIKKI TAKALA



KULTAISEN KUKAN KIROUS

Zhang Yimoun (Hero, Lentävien tikarien talo) kung-fu-trilogian hienoa päätösosaa tähdittävät Chow Yun-Fat ja Gong Li. Vanha keisari yrittää myrkyttää petollisen keisarinnsa, joka kuitenkin kاپنoi ja käynnistää vallankumouksen. Kostosta ja julmuudesta kertova elokuva on hämmentävän visuaalinen. **8/10**

Kuva: Blu-Ray-versio tukee majesteettisen värikkään elokuvan kuvallisia vaatimuksia hienosti. Yksityiskohtat ovat teräviä ja ympäristöt ääriään myöden rikkaita. **8/10**

Ääni: Vivahteikas ja todentuntuinen. **8/10**
_JANNE RÄIKÖNEN



NAIMALUPA

Naimalupa on todennäköisesti Robin Williamsin uran huonoin elokuva. Mandy Moore ja John Krasinski esittävät nuortaparia, jonka suhteen Williamsin esittämän pastorin avioliittokoulutus muuttaa. Lähes idioottimaisen juonen lisäksi elokuva yrittää luoda huumoria ikivanhojen keinoin ja laihojen tuloksin. Kaiken kruunaa sivuosaa esittävä lapsinäyttelijä Josh Flitter, jonka ylinäyttely vie viimeisenkin pohjan tekeleeltä. **2/10**

Kuva: Mandy Moore on nätti. **7/10**

Ääni: Vaikka ajoittain tuntuu, että elokuva olisi parempi mykkänä, se ei johdu teknisestä puolesta. **8/10**
_JYRI PAAVILAINEN



kanssa ei käynyt hyvin. Eikä Condemned 2:sta ole mitään havaintoa, joten luovumme sen suhteen. Vähän jänskättää. Etenkin, kun mainossivuja tulee vähemmän kuin arvioin.

26.2. TIISTAI

Vau, kalkkiviiva hämmöittää. Lisäksi törmäämme viime lehdestä tuttuun ongelmaan. Kaikista peleistä ei ole hyviä kuvia. Kaivan vanhan pc:n varastosta ja virittelen sen verkkoon Xbox 360:n kanssa Dark Sectorin kuvaruutukaappauksia varten. Uutta puuhaa minulle. Dvd-sivu sentään alkaa olla kuosissa.

27.2. KESKMIKKO

No nyt kalkkiviivat jo haistaa. Vietämme Jyrin kanssa rattoisan työpäivän pitkälle keskiyön yli. Bullyn ja Warhammer 40 000 Dawn of War Soulstormin arvioiden kanssa kävi hassusti, ja laskupääni ei aivan riittänyt dvd-arvioiden määrän selvittämiseen. No, korjaillaan.

28.2. TORSTAI

Painokoneet lämpiävät jo. Pari pikkujuttua puuttuu, kuten pääkirjoitus. Näyttää kovasti siltä, että suuri osa oikoluvusta jätetään kohtalottarien käsiin. Niin Kratoskin tekisi. Mut hei moi, nyt pitää oikeesti tehdä vähän hommia!



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

NORDISK FILM
Teini-ikäisten mutanttininjakilpi-konien uusi tietokoneanimaatio on mukiinmenevä mutta hengetön tapaus. Elokuva on suunnattu selvästi kilppareiden uusille, nuorille faneille, ei 1980-luvun alkuperäissarjien ystäville. Sääli sinänsä, mutta nuoremman väen toimintaseikkailuna TMNT ajaa asiansa. 6/18

Kuva: Tietokoneanimaatio soveltuu tunnetusti hyvin teräväpiirtomateriaaliksi, joten ninjakilppareiden laadukkuus ei tule yllätyksenä. Juuri tätä varten teräväpiirto on olemassa. 9/18

Ääni: Perustason suomenkielinen ääninäyttely. 7/18
JAAKKO MAANIEMI

LADATTAVAT

VIRTUAL CONSOLE **PSN** LIVE ARCADE
Lisätietoa osoitteessa www.gamereactor.fi

Laji TASOHYPPELY



GOD OF WARS Calling All Cars är utvecklat av David Jaffe, producenten bakom God of War. Spelet kostar 40 kronor och går att ladda ned via Playstation Store och tar bara någon minut att få hem.

N+

Minimalistinen ninjailu palauttaa mieleen pelien kulta-ajan

Laite **XBOX 360** Kehittäjä SILVERBIRCH STUDIOS Julkaisija ATARI Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta 899 MS POINTS

N-ninjapeli on ollut pienimuotoinen internet-ilmiö jo jonkin aikaa. Persoonallisessa tasohyppeleessä ninjaita yrittää välttää kuolemaa ja keräillä kultakimpaleita. Mikä voisi olla sen hauskenpää?

Nyt myös konsolipelaajat saavat kokea, miltä tuntuu ninjailu, sillä N:n kehittyneempi versio N+ julkaistiin Xbox Live Arcadessa. 800 pisteellä saa 250 tason verran pelattavaa, ja peliä voi pelata jopa kolmen kaverin kanssa yhteistyössä tai kilpaillen. Aikaa tähän alle kymmenen euron sijoitukseen saa kulumaan helposti iäisyyskiä, etenkin, jos jää koukkuun.

N+ on tänä päivänä harvinainen peli. Se ei edes halua kilpailla grafiikallaan, vaan pyrkii kaappaamaan pelaajan mielenkiinnon tarjoamalla kontrolloilla ja nopeita refleksejä vaativilla tilanteilla, joita todella piisaa. Vaikka pelin kentät tuntuvat ajoittain jopa sadistisilta, kuollessa voi olla varma, että syy löytyy sohvasta ja ohjaimen välistä.

Mikäli jokin taso jää vaivaamaan, apua voi etsiä parhaiden aikojen listalta, jolta löytyy myös videot nopeimpien ja taitavimpien pelaajien suorituksista. Kun tietää, mitä pitää tehdä, täytyy enää opetella tekemään se... 18/18

JYRI PAAVILAINEN

LENNETÄÄN! Pain valloittaa persoonallisella otteellaan.



Laji PULMAPELI

PAIN

Kipu voi olla kivaakin

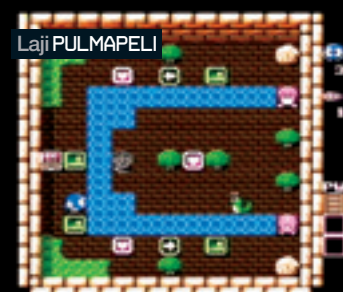
Laite **PS3** Kehittäjä IDOL MINDS Julkaisija SONY
Pelaajien lukumäärä 1-2 Hinta VARMISTAMATON

Harvassa pelissä on niin kahjo perus-idea kuin Painissa. Pelaajan täytyy ampuu valtavalla ritsalla ukkeli taivasiin ja törmätä mahdollisimman useaan rakennukseen, asiaan tai kulkuneuvoon. Pisteitä saa niin tyylistä kuin pitkään jatkuvista suorituksistakin.

Pähkähullusta ideasta huolimatta homma toimii. Pelimuotona on myös hultaton miimikon heittäminen, jossa täytyy ottaa ilmassa kiinni mykkä-koululaisesta ja heittää tämä mitä hankalimmissa paikoissa olevien lasilevyjen läpi. Räsäysmekaniikka ja hyvin suunniteltu peliympäristö auttavat pidentämään Painin elinikää. Mikäli hinnaksi tulee jenkittyä vitonen, on Pain ehdoton pakko-ostos 9/18

JYRI PAAVILAINEN

KLASSIKKO Lolo-sarja on ansainnut paikkansa pelihistoriassa.



ADVENTURES OF LOLO 2

Sinisen pallon ihana seikkailu

Laite **WII** Kehittäjä HAL Julkaisija NINTENDO
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 599 WII POINTS

Lolo-sarjan pelit kuuluvat ehdottomasti NES-historian parhaisiin peleihin. Sen lisäksi, että sarjan pelien graafinen ulkoasu on todella viehättävä, pelien tasosuunnittelu on omaa luokkaansa.

Kannattaa kuitenkin olla varovainen, sillä kuten mikä tahansa loistava seikkailupeli, Adventures of Lolo 2 saattaa koukuttaa pahemman kerran. Sinisen möykyn matka käy halki vaarallisten huoneiden, ja jokaisesta pitäisi löytää avain seuraavaan. Vaikka pelin huoneet käyvät loppua kohti jopa pirullisen vaikeiksi, seuraa ahaa-elämystä aina valtaisalla ratkaisun riemu. 18/18

JYRI PAAVILAINEN

www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN VAIKUTTAVIN

MURHA PEILINÄ

Trillerissä murha on jätetty sivurooliin

The Dead Girl

Laji **ACTION**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JARNE RÄIKÖNEN

Ohjaaja Karen Moncrieffin trillerinomainen draama *The Dead Girl* (2006) käy läpi surun, epätoivon ja pettymyksen vivahteita. Elokuva seuraa lähituntumasta viittä eri tarinaa, jotka kaikki kytkeytyvät pelloita kuolleena löytyneeseen nuoreen naiseen. Kehystarinana toimii murha, mutta elokuva tulee kertoneeksi tavanomaista murhatrilleriä enemmän. Fokus on suunnattu onnistuneesti veriteosta sen seurauksien tarkasteluun – ihmisiin, joita tapaus koskettaa hyvin erilaisin tavoin.

Muutoksen tematiikka näyttelee elokuvassa merkittävää osaa. Ruumiin löytävä Arden käy läpi voimakkaan

murroksen ahdistavassa elämässään, kun taas kuolleen tytön äiti tulee löytäneeksi jotain odottamatonta, elämän mullistavaa. Myös naisnäkökulma on elokuvassa vahvoilla – keskeiset mieshahmot kuvaataan uhkaavina, tyydyttämättöminä ja himonsa ohjaamina.

Elokuvan parasta antia ovat huppeat näyttelijäsuoritteet. Toni Collette tekee nappiosuman ujon ja sisään-päin kääntyneenä naisena, joka tiheästi halua vapautua kahlitsevasta elämästään. Hän pelaa saumattomasti yhteen myrskyä ennakoivan Giovanni Ribisin kanssa. Hienoa nähtävää on myös Mary Beth Hurtin sielukas roolityö mieheensä ja parisuhteeseensa kyllästyneenä vaimona.

Moncrieffin ohjaus on parhaimmillaan taidokas. Elokuva sijoittuu arkisiin ympäristöihin,

mutta kuvat ovat tarkkoja ja hallittuja. Visuaaliseen tyyliin on onnistuttu valamaan piilevää uhkaa. Osiksi rikottu juonirakenne on tunnetusti vaikea hallittava, eivätkä *The Dead Girl*in tarinalinjat leikkaa koskaan kuin nimellisesti. Silti Moncrieff onnistuu pitämään näkökulmansa kasassa aivan loppumetreille saakka. Onkin harmillista, että elokuvan paljastuksellinen loppusuora tuntuu turhan helpolta ratkaisulta ja latistaa turhaan kokonaisuuden yleisvirettä.

Yleisesti ottaen *The Dead Girl* on kuitenkin raikas tuulahdus kaavatrillerin suunnalta. Murha ja kuolema näyttelevät elokuvassa vain sivuosaa – sen kautta katse on käännetty toisaalle, naisiin, jotka kamppailevat yksitysten ja sosiaalisten ongelmien ristipaineissa. **8/19**



Stranger in You

Laji **TOIMINTA**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Neil Jordanin (*Crying Game*, *The Good Thief*) uusin elokuva *Stranger in You* käsittelee ihmisielen väkivaltaisia syövereitä. Jodie Fosterin vahvasti tulkitsema radio-toimittaja Erica Bain menettää elämästään kaiken tärkeän, kun hän joutuu miehensä David Kirmanin (Naveen Andrews) kanssa jengihyökkäyksen kohteeksi. Hakattu Erica herää sairaalasta, vain kuullakseen miehensä kuolleen. Erica alkaa lohduttautua ottamalla oikeuden omiin käsiinsä, ja niin alkaa väkivallan kierre.

Jordanin ohjaus hahmottaa monia tasoja ja teemoja, joten pelkäksi kostoelokuvaksi *Stranger in You*:ta ei voi määritellä. Erican tasapainoillessa kostotekojensa, työnsä ja poliisietsivän (Terrence Howard) välillä ovat jännityksen ainesosat jatkuvasti läsnä. Kuvallinen ilmaisu on hallittua ja sisältää muutamia mielikuvituksellisia jaksoja. Foster tekee väkevän henkilökuvan, jota käsikirjoitus ei aivan loppuun asti kykene tukemaan. *Stranger in You* herättää mielipiteitä väkivallasta ja ottaa erilaisen näkökulman kostoelokuviin. **7/19**



Exiled

Laji **TOIMINTA**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JYRI PAAULAINEN

En ole koskaan ollut erityisesti hongkongilaisen elokuvan ystävä. Johnnie Ton ohjaama *Exiled* ei muuttanut asennettani ainakaan parempaan suuntaan.

Olen ilmeisesti ADHD-sukupolvelle suunnatun Hollywood-toiminnan kyllästämä, sillä Ton takakannessa keuhutettu "rauhallisen ja harkittu tyyli" lähinnä puuduttaa. Johnnie Tohon verrattuna Aki Kaurismäki kärsii pahalaatuisesta ylivilkkäudesta.

*Exiled*issä juoni tuntuu olevan vain tekosyy ammuskella elokuvan alussa, puolivälissä ja lopussa. Ammuskelukohtausten välille ei valittavasti ole keksitty juurikaan sisältöä. *Exiled* ei kuitenkaan ole aivan perinteinen honkkaritoiminta, sillä ellen ole täysin erehtynyt, yleensä loppu-ammuskelun jälkeen kaikkien kuoltua ei siirrytä lähikuvaan Red Bull -tölkistä.

On sinänsä hyvä, että *Exiled*in alkuasetelma selittää leffan takakannessa, sillä ilman opastusta ei kärryille pääse. Tai ehkä pääsisi, jos suomenkielinen tekstitys ei olisi yhtä repliikkia jäljessä. Onneksi toinen kotimainen taipuu edes jotenkin. **3/19**



The Invasion – Tunkeutujat

Laji **JÄNNITYS**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Taidokkaalla Hitler-kuvauksellaan Perikadolla (*Der Untergang*) vakuutaneen ohjaaja Oliver Hirschbieglerin uusin elokuva *The Invasion* on täysin tyhjänpäiväinen mukaama Jack Finneyn *The Body Snatchers* -romaanista.

Ihmismieltä muunteleva epidemia iskee kansakuntaan kovin seurauksin. Psykiatri Carol Bennell (Nicole Kidman) joutuu ystävänsä Ben Driscollin (Daniel Craig) ja poikansa Oliverin (Jackson Bond) kanssa keskelle täysin epäloogista juonta, jossa selviytymiskeinona on matkia tunteettomia tartunnan saaneita.

Elokuva kärsii epätasaisuudesta ja selkeän draamallisen linjauksen puutteesta. Editointi on kömpelöä ja epäohdonmukaista, eikä ala-arvoisilla siirtymillä ja ristileikkauksilla saada mitään aikaan. Pientä visuaalista latausta sisältävä lopun takaa-ajo tuntuu irralliselta. Kidman on kohtalaiseksi vedossa tämän seksotkun keskiössä. Elokuva nostaa ideoita ihmisten vapaata tahtoa ja täyttää kontrollointia kohtaan, mutta se ei pysty kommentoimaan näitä muutten kuin itsestäänselvyyksin. **3/19**



Maameren tarinoita

Laji **ANIME**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JARNE RÄIKÖNEN

Goro Miyazakin Maameren tarinoita perustuu Ursula Le Guinin fantasiaklassikkoon. Studio Ghiblin tuotannossa elokuva lienee ensimmäinen, joka kompastuu omaan mahdollittomuuteensa.

Tarinan alussa erämaahan paennut prinssi Therru tapaa Varpus-haukka-nimisen velhon. Varpus-haukka pyrkii selvittämään synn maailman tasapainon järkkymiseen. Tilannetta mutkistaa pahan noidan asettuminen sankareiden tielle.

Animationin visuaalisuus on lähinnä 80-luvun Ghibli-elokuvien tasoa, mutta tyyli sopii tarinan kliseidentäyteiseen tunnelmaan. Yliramaattinen musiikki sen sijaan tuo moneen kohtaukseen tahatonta komiikkaa.

Lähdeteoksen rajaaminen ja lukuisten juonikuvioiden selittäminen on epäonnistunut täysin. Vyyhdin purkaminen olisi voinut onnistuakin, jollei tarina olisi jumiutunut idyllisen maalaiselämän saloihin. Loppuratkaisu ei viehätä eikä vastaa katsojan kysymyksiin.

Ghiblin kultainen leima rakoilee, ja jos tässä oli kaikki, on toivottavaa, että Goro Miyazakin ensimmäinen elokuva jää hänen viimeisekseen. **3/19**



OSALLISTU **GAMEREACTORIN** JA **NORDISK FILMIN** HUIKEAN
VAUHDIKKAASEEN **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE** -KISAAN!

- 1. palkinto:** GT5 Prologue -peli ja GT5
Nike ACG -ulkoilutakki
- 2. ja 3. palkinto:** GT5 Prologue-peli

Osallistu kilpailuun osoitteessa www.gamereactor.fi/kilpailu. Kilpailu-
aika on 10.–22. maaliskuuta. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti.
Voittajien nimimerkit ilmoitetaan osoitteessa www.gamereactor.fi.



Release: March 14



Rising Star Games

Wii™

www.nintendo.se

© 2008 Marvelous Entertainment Inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.
Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo