

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

ILMAINEN
PELILEHTI

Kesä-heinäkuu 2008
Numero 7

Game reactor

maiden suuri

www.gamereactor.fi

WARHAMMER ONLINE
GEARS OF WAR 2
BANJO-KAZOOIE
DAWN OF WAR 2
NINJA GAIDEN 2
HAZE

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Sekalainen sotilasjoukko jäljittää taistelukenttien
kulta-aarretta keinoja kaihtamatta

■ METAL GEAR SOLID 4 Hideo Kojiman mestariteos saattaa Solid Snaken tarinan loppuun

A promotional image for the video game Ninja Gaiden 2. The central figure is the character Ryu Hayabusa, a ninja, standing in a grassy field. He is wearing a black tactical suit with a cape and is holding a large, ornate scythe-like weapon. In the background, there is a traditional Japanese pagoda and a modern city skyline under a hazy sky. A large, dark, vertical structure is visible on the left side of the frame. At the bottom, there are logos for Microsoft, Team NINJA, and TECMO, along with the text 'OUT NOW'. A small '18+' rating logo is also present.

18+
www.xbox.com

Microsoft

Team NINJA

TECMO

OUT NOW

Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden is a registered trademark of Tecmo Ltd. Tecmo is registered trademark of Tecmo Ltd. Team Ninja and the Team Ninja logos are trademarks of Tecmo Ltd. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.

THE FINE LINE BETWEEN HONOUR AND VENGEANCE
WILL BE CROSSED BY ONE.

NINJA GAIDEN

HAYABUSA RETURNS IN THE ONLY TRUE SEQUEL TO NINJA GAIDEN. EXCLUSIVELY ON THE XBOX 360.
FOUR DIFFICULTY LEVELS, FROM ACOLYTE TO MASTER NINJA.

xbox.com/ng2



 XBOX 360 LIVE

TOIMITUSLUE LISÄÄ TOIMITUKSESTA
www.gamereactor.fi/toimitus

Kaikkien pelattavia pelejä

Pelialan Graalin maljaa etsitään kuumeisesti



Pelialan tapahtumia edes silvillä seuraavien on mahdotonta olla huomaamatta koko alan voimakkaista trendiä. Jo monen vuoden ajan kaikilla pelialan tahoilla on pohdittu kuumeisesti sitä, kuinka peliviihteen pariin saataisiin houkutteltua yhä suurempi osa ihmisistä, mieluiten kaikki. Kyse on tietenkin ennen kaikkea rahasta, eli siitä miten peleihin rahaa kuluttavien ihmisten joukko saataisiin mahdolli-

simman laajaksi. Mutta on kyse muustakin. Monet pelisuunnittelun veteraanit haluavat kulkea samaan suuntaan oman ilmaisunsa nimissä. Jos ei muusta syystä niin siksi, että se on vaikeaa ja mestarien mielet kaipaavat mielenkiintoisia haasteita. Monilla pelien parissa kasvaneilla vanhemmilla taas on tarve ja halu pelata omien lastensa kanssa, mutta sopivia pelejä on vaikea löytää. En itsekään ole löytänyt kovin montaa sellaista peliä, joiden pelaaminen kihlattuni (moi Sanna!) kanssa olisi luontevaa. Peleillä myös arvellaan tai tiedetään olevan merkittäviä terapeuttisia ja opetuksellisia ominaisuuksia, joita on vaikea tai mahdoton korvata millään muulla välineellä. Syitä peliviihteen kuluttajien ja käyttäjien määrän lisäämiseksi on siis monia.

Kun keskustelussa siirrytään keinoihin, ei yksimielisyyteen tule kovin merkittäviä säröjä. Pelit nuorten miesten suosikkiviihteeksi rajaavat ominaisuudet tunnutaan tietävän melko tarkasti: Konfliktiasemat, (väki)valtafantasian keskeisyys, vähäinen huomio tarinankerrontaan ja henkilöhahmoin, monimutkaiset peliohjaimet ja -mekaniikat. Kaikkea kansaa miellyttävien pelien pitäisi olla siis juuri näiden asioiden vastakohtia, ja teorian paikkansapitävyydestä on kertynyt jo jonkin verran todisteitakin. The Sims on myynyt 100 miljoonaa kappaletta, Facebookin sosiaaliset pelit ovat supersuosittuja, Nintendon nettoaa Wiin ja DS:n väkivallattomien pelien tarjonnalla ainakin ziljoonia.

Juttelin taannoisen illanvieton päätteeksi nuoren naisen kanssa, joka tunnusti hieman häpeissään, ettei tiedä peleistä oikein mitään. Kävi kuitenkin ilmi, että tietoa oli itse asiassa aika paljon, ja pelikokemuksiakin löytyi useasta nykyaikaisesta pelityypistä. Ehkä lisätiedon halu tai pelien suosion kasvu sai kertyneet tiedot tuntuun riittämättömiltä. Ilmeisesti peleistä kuuluu nykyään tietää aika paljon. Osa kommentista tuntui tukevan yleisesti vallalla olevia käsityksiä kokemattomien pelaajien kohtaamista ongelmista: Konsolien peliohjaimet ovat liian mutkikkaita kapistuksia, kolmiulotteinen pelimaailma on tottumattomalle melkoisen hämmentävä ja yleisesti ottaen pelaaminen tuntuu liian vaikealta. Singstar ja Guitar Hero olivat hyviä ja hauskoja, mutta ne eivät taida olla oikeita pelejä? Tähän en muuten osannut vastata. Wii Sportsin tennis oli ollut ihan hauskaa kolmivuotiaan lapsen kanssa, vaikka ainoastaan taapero oli osunut palloon. Ja sellaiset taistelupelit ovat myös ihan hyviä, joissa pärjää nappeja hakkaamalla!

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

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

VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen

AVUSTAJAT

Matti Isotalo

Janne Räikkönen

Jukka Moilanen

Tuomas Kulmala

Juho Kuorikoski

Annakaisa Kultima

Leevi Rantala

Heikki Takala

Johannes Valkola

Tero Kerttula

Maria Miettinen

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

ILMESTYMISSÄÄLI 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 TANSSA

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

GAMEREACTOR RUOTSI

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

GAMEREACTOR NORJA

Carl Thomas Aarum, Jon Cato Lorentzen, Joachim Gresslien, Mette Anderson, David Skovly, Kristian 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-raataajat

**01 KIMMO PUKKILA**

Kimmo valmistautui kuun puolivälissä intensiiviseen suoritukseen: Arvioitavaksi oli tulossa ainakin oman suosikkipelin jatko-osa, Ninja Gaiden 2, ja ehkä myös ennakkotietojen valossa erinomaiselta vaikuttava

Battlefield: Bad Company. Pelien arviointi viivästyi kuitenkin kuukauden viimeiselle viikolle, joten päällekkäisyyksien välttämiseksi Bad Company matkasi Juholle. Hyvä niin, sillä Ninja Gaiden 2 vei voimat.

**02 JUHO KUORIKOSKI**

Juho on päässyt kevään myötä hurjaan tahtiin. Luokisten peliarvioiden ohella on alkanut syntyä monen tyypistä artikkelia ja virtaa riittää vielä Gamereactorin nettisivuilla keskusteluun ja bloggaamiseen. Juhon kova

vire ei haittaa kuin ehkä seinänaapureita, joiden koettelemuksia kahden Singstarin arvioinnin aikana voi vain arvailla...

**03 JYRI PAAVILAINEN**

Jyri hoiti tässä kuussa toimituksen päiväkirjan pitoa, joten kuukauden kuulumiset voi lukea sieltä. Tällä kertaa homma venyi melko eppisiin mittasuhteisiin, mutta homma hoitui kuitenkin – toivottavasti ihan tyydyttävällä laadulla.

Vielä kun oppisi muokkaamaan mahdollisesti muuttuvia deadline-päivämääriä, homma näyttäisi huomattavasti aurikoisemmalta. No, oppia ikä kaikki ja silleen.

PS3

A LEGENDARY SOLDIER. A FINAL MISSION.
THE ULTIMATE SACRIFICE.

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



PLAYSTATION 3

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM



THE END OF SNAKE WILL BATTER YOU LIKE NOTHING ELSE! WITH METAL GEAR SOLID 4 YOU WATCH THE WORLD AT THE EDGE OF AN ABYSS THROUGH THE EYES OF THE SEASONED WAR HERO SNAKE. METAL GEAR SOLID 4 IS THE MOST EXTENSIVE PART OF THE WHOLE METAL GEAR SAGA — ENTHRALLING WITH EVEN TWO GAMES ON ONE BLU-RAY DISC! METAL GEAR SOLID 4 RELOCATES YOU TO THE WORLD'S THEATERS OF WAR USING A THRILLING PLOT, AND METAL GEAR ONLINE LEADS YOU TOWARDS COMBATANTS FROM ALL OVER THE WORLD. IT IS THE NEXT-GEN TITLE FOR THE NEXT-GEN CONSOLE —
AND ALREADY A LEGEND BY NOW.

TEMPI

UUTISIA/UORUJA/HUHUJA/LISTOJA

Päivittäisiä peliutisia osoitteessa www.gamereactor.fi

JULKISTUKSIA

Rapalo-kuume iskee

Activision julkaisee loppukesän tienoilla Rapala Fishing Frenzy -nimisen kalastuspelin Wii-konsolille. Liikkeennoistavan ohjaimen tukena ja suomalaisvieheiden lisenssillä kalastuskokemuksesta voi tulla parhaimmillaan hyvinkin aito.



Siren tuleekin episodipelinä

Playstation 2:n kauhuklassikko Siren julkaistaan Playstation 3:lle episodipelinä, eli verkkokaupasta lyhyehkö jakso kerrallaan ladattavina osina. Amerikkalaisen tv-ryhmän koetelemuksia kirotussa japanilaiskylässä pitäisi päästä kauhistelemaan kesästä alkaen.



RUMPUKANKARI Guitar Hero -rumpusetti tulee olemaan reilusti tukevampaa tekoa kuin Rock Bandin vastaava. Rumpuäänistä on lisäksi noin neljä erilaista versiota iskun voimakkuudesta riippuen. Näin muovirummuista on saatu aidomman tuntuiset. Tästä huolimatta Neversoft on kertonut Guitar Hero World Tourin olevan edullisempi kuin Rock Band.

GUITAR HERO 4

Guitar Hero maksaa Rock Bandin korotuksen – ja nokittaa päälle

Laite PS2/PS3/Wii/XBOX 360 Kehittäjä NEVERSOFT Julkaisija ACTIVISION Laji MUSIIKKI Julkaisu LOKAKUU

Tänä syksynä Activision iskee tosissaan, ja kerta toisensa jälkeen myöhästynyt Rock Band saa vahvan kilpailijan. Guitar Hero World Tour tarjoaa pelaajille samat soittimet kuin EA:n musiikkipeli, mutta parempina ja halvempina versioina. Kitaran lisäksi tarjolla on basso, rummut ja laulu, joten soitto voi alkaa!

Gamereactor vieraili kehittäjä Neversoftin luona tarkastamassa, miltä Guitar Hero World Tour vaikuttaa. Tuomio oli selkeä – peli rokkaa kovemmin kuin Hanoi!

Neversoft on erityisen ylpeä pelin mukana tulevasta rumpuohjaimesta. Neversoft on ottanut mallia Rolandin digitaalisista TD6-rummuista, ja Guitar Hero -rummut ovat selvästi loogisemmat, paremmin rakennetut

ja kehittyneemmän kuin Rock Bandin vastaavat. Setissä on kolme rumpua, kaksi lautasta ja bassorumpupoljin. Rummut ovat täysin paineherkkiä aivan kuten Rolandin TD6:kin. Esimerkiksi hihatia soitetaan kiinni olevana

Soitinten lisäksi mielenkiintoinen ominaisuus on Music Studio, jossa voi tehdä omaa musiikkia

lyömällä rumpua hiljaa, ja avonaisena lyömällä kovaa.

Uusien soitinten lisäksi mielenkiintoinen uusi ominaisuus on Music Studio, jossa voi tehdä omaa musiikkia. Kitarasaundit voi päättää itse, ja rumpuvaihtoehtojakin on jazzista rockiin ja metallista poppiin. Bassoon voi lisätä säröä tai heittää koko biisiin huiman

kaikuefektin. Valitettavasti laulua ei voi äänittää, sillä World Tourissa tehdyt kappaleet voi jakaa verkon kautta, eikä Activision halua riskeerata kyseenalaisten sanoitusten suhteen.

Laulun nauhoitusmahdollisuuden puuttu-

misesta huolimatta Guitar Hero World Tourista on muodostumassa mahtava musiikkipelikokemus, joka haastaa Rock Bandin tosissaan. Niin Guitar Hero -sarjan fanien kuin muidenkin musiikkipeleistä pitävien pelaajien on syytä lisätä tuorein kitarasankaripeli tarkkailulistalle.

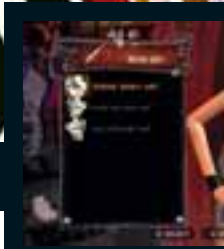
Petter Hegevall



1 FAKTA

kaksintaistelu

Guitar Hero III:n kaksintaistelu olivat kehnoisti tehtyjä ja rasittavia. Guitar Hero World Touria varten Neversoft päätti tehdä kaksintaistelut puhtaalta pöydältä uusiksi, ja tällä kertaa painopiste on musiikissa sen sijaan, että kilpakumppanin kitaran kohdistettaisiin omittaisi hyökkäyksiä. Kitarakamppailujen lisäksi luvassa on myös huikeita rumputaistoja.



BIISI PURKHIIN Music Studio tarkoittaa, että Guitar Hero 4:stä voi tehdä omaa musiikkia viikon tai kuukauden ajan.

Lisää Fight Nightia

Electronic Arts on ilmoittanut tekevänsä myös neljättä osaa Fight Night -nyrkkeilypelisarjaan. Ensi vuoden aikana julkaistavan Fight Night Round 4:n luvataan olevan realistisin nyrkkeily-peli ikinä, ja ottelijavalikoimasta löytyy ainakin Mike "Iso haukku" Tyson.

**Lisää pelejä kunto-ohjaimelle**

Electronic Arts on ilmoittanut tekevänsä Wii Fitin Balance Board -ohjainta hyödyntävää kuntoilupeliä. Näin hintavaa ohjainta tukevien pelien kirjo kasvaa entisestään, sillä alkuperäisen kotikuntoilun lisäksi tulossa on myös pari laskettelupeliä.

Formulapelejä briteistä

Brittiläinen Codemasters on hankkinut F1-kilpasarjan lisenssin ja tuo sen myötä markkinoille pitkää aikaa virallisen formulapelin. Peli julkaistaan kaikille laitteille ensi vuoden aikana, ja se tulee käyttämään vuoden 2009 kuljettaja-, rata- ja autotietoja.

**Skatelle jatko-oso**

Electronic Artsin loputtomaan urheilupelien julkistustulvaan kuuluu myös Skate 2. Erittäin suosituksi nousseen rullalautailupelin jatko-osa ei kerrottu varsinaisesti vielä mitään, mutta lisätietoa on luvassa elokuussa, kun seuraava Gamereactor ilmestyy.



Luo oma rokkarisi

"Mulle joku omaperäinen tribaali alaselkään..."

Yksi Guitar Hero World Tourin uutuuksista on Image Manager -toiminto, jossa pelaaja voi luoda oman rokkarinsa, koota oman bändinsä ja muokata lähes kaikkea. Bändin jäsenille voi valita vaatteita, tatuointeja, hiusväriä, meikkiä ja koruja. Tämän lisäksi pelissä voi rakentaa omia soittimia. Kitaraan voi vaihtaa kaulan tai kielet sekä maalata upeita koristekuvioita. Jopa rumpujen ulkonäköä pääsee muokkaamaan.



BIISI PURKHIN Music Studio -tilassa tehdyt biisit voi ladata Activisionin palvelimille, josta pelaajat ympäri maailman voivat ladata ne. Tämä tarkoittaa, että Guitar Hero World Tourissa tulee olemaan valtavasti ladattavaa musiikkia, ja Neversoft suunnittelee suosituimpien biisien listaa sekä viikon tai kuukauden parhaan kappaleen tai säveltäjän palkintoja. Tarkoituksena on rakentaa suuri yhteisö, jossa pääasiana on musiikki.

ilmoituksia

ARMY OF TWO SAI ILMAISTA LISÄPELATTAVAA

Army of Twoon pelaajat voivat ladata kaksi uutta yksin-/yhteispelikenttää ja yhden uuden nettitaistelukentän sisältävän Veteran Map Packin räiskintäpeliinsä täysin ilmaiseksi automerkki Pontiacin sponsoroinnin ansiosta. Tarinatilat uudet kentät sijoittuvat palkkasoturifirma-SSC:n päämajaan Miamiin ja metroatemalle Kiovaan. Uusi moninpeliareena sijoittuu puolestaan Kiinaan.

HOME MARRASKUUSSA

Sony on ilmoittanut lukuisia kertoja lykättyksi tulleen Homen julkaisun tapahtuvan marraskuussa – tavallaan. Playstation 3:n virtuaalimaailman verkkopalvelu julkaistaan tuolloin avoimeen testivaiheeseen, josta eteenpäin palvelun ominaisuuksia kehitetään saatujen kokemusten ja palautteen perusteella. Monien mielestä Home muistuttaa kovasti Second Lifea, joskin Homeen kaavailaan myös pelikohtaisia lisäulottuvuuksia.

PROTOTYPE VASTA ENSI VUONNA

Radical Entertainmentin kehittämän Prototypen julkaisu on siirretty syksyksi ensi vuoteen. Grand Theft Autoa, supervoimia ja Resident Evilii yhdistelevä urbaani mellastuspeli on yksinkertaisesti osoittautunut sen verran aikaa vieväksi kehityshankkeeksi, ettei peli olisi valmistunut joulumarkkinoille. Peliin julkaisija Vivendi Games mitä ilmeisimmin uskoo pelin potentiaaliin, muuten peli olisi julkaistu raakileena.

MYÖS KILLZONE 2 LYKÄTTY

Prototypen kaltainen kohtalo osui myös Playstation 3:n odotettuimpiin peleihin kuuluvan Killzone 2:n kohdalle. Peliä halutaan viimeistellä lisää, ettei hurjien ennako-odotusten kohteena oleva peli tulisi faneille pettymyksenä. Toisin kuin Prototypen tapauksessa, Killzone 2:lle ilmoitettiin saman tien uusi julkaisuajankohta: helmikuu 2009.

GRAND THEFT AUTO IV RIKKOI MYYNTIENNÄTYKSIÄ

Pelijulkaisija Take-Two on ylpeänä ilmoittanut huhtikuun 29. päivän julkautunutta Grand Theft Auto IV:n myyneen ensimmäisenä päivänään 3,6 miljoonaa kappaletta eli noin 201 miljoonan euron arvosta. Suosio jatkui hyvänä myös koko ensimmäisen viikon, jonka aikana pelejä kannettiin kaupasta kotiin kuusi miljoonaa kertaa eli noin 325 miljoonan euron arvosta.

NELJÄS DOOM TEKEILLÄ

id Software on kertonut alkavansa työstää neljättä osaa Doom-räiskintäpelisarjaan. Kokijan silmin kuvattu räiskintäpelin lajityypin pioneirit ja kolmiulotteisen grafiikan uranuurtajat kertovat etsivänsä pc:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle hamassa tulevaisuudessa julkaistavan pelin tekijöiksi kaikkein parhaita saatavilla olevia lahjakkuuksia.

SINGSTARISSA VIIMEIN SUOMALAISBIISEJÄ

Playstation 3:n Singstarin verkkokauppa on viimein saanut valikoimiinsa vuonna 2006 Playstation 2:lle julkaistun Singstar Legendat -pelin suomalaisbiisejä. Lisää suomalaisia biisejä saattaa tulla saataville kesän aikana. Julkaistut suomalaisbiisit: Aki Sirkesalo – Naispoholainen, Anssi Kela – Milla, Don Huonot – Riidankylväjä, Neljä Ruusua – Juppihippikunkari, Pelle Miljoona Oy – Moottoritie on kuuma, PMMP – Pikkuveli, Lordi – Hard Rock Hallelujah, HIM – Right Here In My Arms ja The Rasmus – In the Shadows.



EU:SSA PELATAAN

Tutkimus kartoitti eurooppalaisia pelitottumuksia

Ylizeurooppalaista PEGI-ikärajajärjestelmää ylläpitävä Interactive Software Federation of Europe (ISFE) julkisti toukokuun lopulla mielenkiintoisen tutkimuksen eurooppalaisista pelitottumuksista.

Tutkimuksen kattamilla viidentoista Euroopan maan markkinoilla 16–49-vuotiaat vastaajat kertoivat käyttävänsä pelaamiseen lähes yhtä paljon aikaa kuin television katseluun tai perheen ja ystävien kanssa oleiluun. He pitivät pelaamista hauskana ajanvietteenä, jossa voi käyttää mielikuvitusta ja joka pitää mielen virkeänä.

Tutkimuksen mukaan keskimääräinen suomalainen pelaaja on 30-vuotias, ja 16-49 vuotiaista suomalaisista 28% luokittelee itsensä aktiivipelaajaksi. Tutkimus löytyy netistä osoitteesta www.isfe-eu.org.

Jaakko Maaniemi

ISFE:N TUTKIMUKSEEN VASTANNEISTA:

72 PROSENTTIA PELAA VIDEOPELEJÄ, KOSKA SE ON HAUSKAA

57 PROSENTTIA PELAA, KOSKA PELEISSÄ VOI KÄYTTÄÄ MIELIKUVITUSTA

45 PROSENTTIA PELAA, KOSKA PELIT HERÄTTÄVÄT AJATUKSIA

93 PROSENTTIA TUNNISTAA PEGI-IKÄRAJAMERKINNÄT

49 PROSENTTIA VANHEMMISTA PITÄÄ IKÄRAJOJA HYÖDYLLISINÄ

TEMPO

UUNITUOREITA UUTISIA PELIMAILMASTA



TUNGOSTA Huhtikuinen talvi-Assembly keräsi Tampereen Pirkkahalliin yli 1000 kävijää.

muista assembly!

Tietokonefestivaali keskellä kesää

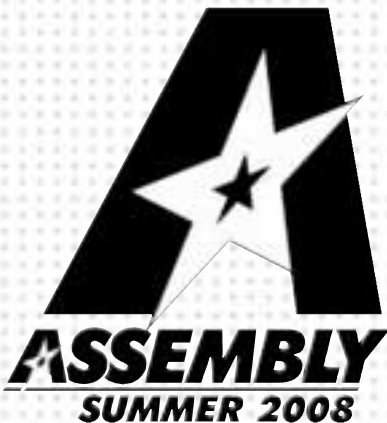
Maailmankuulu tietokonefestivaali Assembly järjestetään tänä kesänä seitsemännentoista kerran. Hartwall-areenalle Helsinkiin kokoontuu 31.7.-3.8. yli 5000 innokasta tietokone- ja peliharrastajaa nauttimaan ainutlaatuisesta harrastetapahtumasta.

Jättimäinen jäähalli täyttyy tietokoneista, peleistä, laitteista, musiikista, kilpailuista, ohjelmoinnista, irtcauksesta ja hengailusta. Yleisen hauskanpidon lisäksi Assemblyssä järjestetään erittäin kovatasoisia ohjelmointi-, sävellys- ja taiteilukilpailuja, joissa demoksen parhaimmisto mittelelee osaamisellaan ja hämmästyttää tapahtumayleisöä taidoillaan. Pelikilpailuissa on kovat panokset, sillä palkintona on jaossa myös rahaa.

Fyysisestä teknologiaharrastuksesta pitävät voivat seurata tai osallistua omatekoisten robottien kaksintaisteluihin. Ohjelmaan kuuluu myös mielenkiintoisia seminaareja tietokone- ja pelialan ajankohtaisista aiheista.

Paikan päällä on erinomainen tilaisuus verkostoitua Suomen pelialan nykyisten ja tulevien vaikuttajien kanssa. Lipunmyynti tapahtumaan alkaa 1. kesäkuuta. Lisätietoja tapahtumasta löytyy osoitteesta www.assembly.org.

_Jaakko Maaniemi



www.gamereactor.fi



HASSU KAUNOTAR Golf: Tee it Up! on monien suomalaisten pelien tapaan teknisesti huippuluokkaa. Grafiikka on kivan näköistä, maisema piirtyy hurjan kauas eikä pelin aikana ole minkäänlaisia lataustaukoja. Oman golfinansa voi koristella hassuilla asusteilla, kuten kuvan pupukorvilla, -tossuilla ja piikkirannekkeella.

gol f: tee it up!

Suomalaisen Housemarquen seuraava peli on iloista golfia Xbox Live Arcadeen

Transworld Snowboardingista ja Super Stardust HD:sta parhaiten tunnettu helsinkiläinen Housemarque on saanut valmiiksi seuraavan pelinsä. Golf: Tee it Up! on Xbox 360:lle Live Arcade -verkkopalvelussa kesän aikana julkaistava golfpeli, joka muistuttaa monessa mielessä Playstationeiden erittäin suosittua Everybody's Golf -sarjan pelejä.

Suorasta kopiosta ei kuitenkaan ole kyse, sillä kokonaan uuden pelin luoneella Housemarquella ei ole ollut rasitteenaan perinteiseen pelisarjaan kuuluvia pakollisia

ominaisuuksia. Toisaalta pyörää ei ole lähdetty keksimään uudelleen väkipakolla: Pelin lyöntimekaniikka on monista golfpeleistä tuttu kolmen oikea-aikaisen painalluksen

kerrassaan erinomainen. Omaperäisellä jälkikorjausominaisuudella pallon lentorataan voi vaikuttaa jonkin verran hienon näköisen hidastuksen aikana. Jälkikorjauksella ei saa

Jälkikorjauksella ei saa taiottua huonoa lyöntiä hyväksi, mutta hyvällä suorituksella hyvän lyönnin voi saatella suoraan reikään

sarja, mutta maila- ja kierrevalinnoilla palloa voi tähdätä erittäin tarkasti ja havainnollisesti lentorataa myöten. Käyttöliittymä on

taiottua huonoa lyöntiä hyväksi, mutta hyvällä suorituksella hyvän lyönnin voi saatella reikään tai estää epäonnistumista muodostumasta täydeksi katastrofiksi.

_Jaakko Maaniemi



VALMISTA ON Peli on jo täysin valmis ja läpäissyt Microsoftin laadunvarmistuksen. Nyt odotellaan enää sopivaa julkaisupäivää Live Arcaden kalenterista. Todennäköisesti julkaisu tapahtuu kesän aikana.



EESPÄIN URHOT! Battlefield Heroes on toteutettu sarjakuvamaisella grafiikalla. Pelin osapuolet muistuttavat varusteineen kaikkineen toisen maailmansodan liittoutuneita ja saksalaisia, mutta vakavahenkisestä sotapelistä ei ole kyse.

ilmainen räiskintäpeli

Electronic Arts julkaisee Battlefield Heroesin kesän aikana

Pelijulkaisija Electronic Arts aloittaa kokeilut Play 4 Free -liiketoimintamallilla ilmaisella Battlefield Heroes -nettiräiskinnällä. Kesällä pc-koneille julkaistavan pelin saat ladata ilmaiseksi, eikä pelaaminen maksa mitään.

Pelin tulovirrat syntyvät mainoksista ja mikromaksuista. Pelin aikana mainokset eivät kuitenkaan ole häiritsemässä, eikä mikromaksuihin

Pelin tulovirrat syntyvät mainoksista. Pelin aikana mainokset eivät kuitenkaan ole häiritsemässä

rahaa upottamalla saa ostettua pelillistä etulyöntiasemaa esimerkiksi parempien aseiden muodossa. Pikkusummia maksavat hatut, silmälaput ja vaatteet ovat ainoastaan koristeita oman hahmonsa ulkonäön viritteystä kiinnostuneille.

Itse peli on yksinkertaistettu ja sarjakuva-

maisella grafiikalla toteutettu versio suosituista Battlefield-nettiräiskinnöistä. Pelin automaattinen tasapainotus pitää huolen siitä, että vastakkain asettuvat taistelukenttien sankarit ovat suunnilleen yhtä taitavia – tai toheloita.

Pelissä on kolme hahmoluokkaa, ajoneuvoja sekä lentokoneita. Pelihaamot kehittyvät taistelujen aikana ja saavat uusia kykyjä. Pelin julkaisua voi tarkistella osoitteessa www.battlefield-heroes.com.

Jaakko Maaniemi



huhuja

WII UUDISTUU YHDYSVALLOISSA

Yhdysvaltalaiset jälleenmyyjät ovat ilmoittaneet Nintendoon antaneen varoituksen Wii-konsolin tuotekoodin muuttamisesta, eli markkinoille on tulossa jollain tavalla uudistunut Wii. Innokkaimmat ovat ehtineet jo arvuutella uusien värien tai jopa sisäisellä kiintolevyllä varustetun Wiin saapuvan, ja DVD-toistomahdollisuuden sisällyttämistäkin on pohdittu. Edellisen kerran Wiin tuotekoodi muuttui kuitenkin, kun Nintendo sisällytti konsolipakkaukseen ohjainten suojaumuivit, joten muutos ei välttämättä ole yhtä suuri kuin useat pelaajat halusivat.



Nähdäänkö uusia Wii-värejä pian?

PLAYSTATION 3 -SAAVUTUKSET KESÄKUUS

Playstation 3:n on pitkään tiedetty saavan samantyyppisen saavutusjärjestelmän kuin Xbox Liveen kuuluvat Achievemenit. Saavutukset ovat virtuaalisia palkintoja tai pokaaleita, joita pelaaja voi ansaita tekemällä enemmän tai vähemmän vaikeita suorituksia peleissä. Ominaisuuden huhutaan kuuluvan Playstation 3:n kesäkuun järjestelmäpäivitykseen. Huhu perustuu osittain PixelJunk Eden -pelin ominaisuuslistasta hoksattuun saavutuksien tukeen.

PLAYSTATION 3:N VIDEO-KAUPPA HEINÄKUUS

Nettihuuhujen mukaan Playstation 3:n tilausvideoiden latauspalvelu starttaa suunnilleen E3-messujen aikoihin heinäkuun puolivälissä. Videopalvelu on vahvistettu jossain vaiheessa konsolin verkkopalveluihin lisättäväksi, mutta palvelun startin ajankohtaa ei ole paljastettu. On myös epäselvää, tulisiko palvelu heti myös kaikkien eurooppalaisten käyttöön, sillä Microsoftin Xbox 360 -konsolin vastaava palvelu ilahduttaa vain amerikkalaisia, kanadalaisia, brittejä, irlantilaisia, ranskalaisia ja saksalaisia.

SEGALTA SKEITTIPELEJÄ WII-TASAPAINOLAUDALLE?

Pikkulintujen mukaan Sega on todennut Wii Fitin mukana tulevan tasapainolaudan niin kiinnostavaksi, että se työstää uusia versioita skeittauskolikkopeleistä Ollie King ja Top Skater. Alkuperäisissä kolikkopeleissä oli puolelta toiselle liikkuva skeittilauta, jonka päällä tehtiin temppuja. Sega on ollut yksi Nintendoon Wii-konsolin innokkaimmista tukijoista, ja House of the Dead -kolikkopeliräiskinnöistä tehtiin myös Wii-versio.



INTERNET

uutisia - GAMEREACTOR.FI

PÄIVITTÄISIÄ UUTISIA

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

GRTV-VIDEOITA

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

KESKUSTELUFOORUMI

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

sitaatti



“Sonylla on perinteisesti tapana luvata liikaa ja tarjota liian vähän”

Microsoftin Aaron Greenberg analysoi kilpailijan toimintaa

everyplay perustettu

Uusi suomalaisstudio haluaa kaikkien pelaavan

Assembly-tietokoneharrastajatapahtuman organisaattorina ja Helsinki-läisen Bugbear-pelistudion liiketoiminnan kehitysohjaajana tunnetuksi tullut Jussi Laakkonen on perustanut uuden pelistudion, Everyplayn, joka kehittää laajoille yleisöille tarkoitettua sosiaalisen pelaamisen verkkopalvelua.

Laakkonen ei ole tyytyväinen pelien ja pelialan nykyiseen imagoon: ”Pelaaminen ja leikkisyys on erottamaton osa ihmisluonetta, mutta valitettavan usein pelialan upeat tuotokset eivät tavoita valtavirtaa. Onneksi muutos on käynnissä ja markkinoille on tullut laajoille yleisöille suunnattuja menestyksiä kuten Nintendo Wii ja Facebook:n sosiaaliset pelit.”

Everyplayn edellytykset kansainväliseen menestykseen ovat kokeneen perustajiston ansiosta hyvät, ja tätä henkiä myös tulo-kasvistudion heti kättelyssä saama 40 000 euron tuotekehitystuki Pohjoismaiden neuvoston pelinkehitysohjelmasta.

Jaakko Maaniemi

painokoneet seis!

beyond good & evil 2!

Ubisoft ilmoitti juuri ennen lehden painoon menoa tekevänsä jatko-osaa Beyond Good & Evil -kulttipeleille. Projektia johtaa alkupeleiden pelin luonut Michel Ancel.



Game reactor

Seuraava Gamereactor-lehti ilmestyy elokuussa! Kesän pelijutut ja -uutiset löydät osoitteesta www.gamereactor.fi

TEMPO



TUOREITA UUTISIA PELIMAAILMASTA



galleria

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin



Venetica

PC, XBOX 360 / 2009

Scarlett-neitonen on kovan paikan edessä: hänen isäänsä uhkaa miellipuoli, joka haluaa tuoda maailmaan pelkkää tuhoa. Erikoiseksi tilanteen tekee se, että isä on itse asiassa herra Kuolema, muinaisen neuvoston jäsen. Scarlettin, joka ei tiennyt syntyperästään, on opeteltava käyttämään piileviä kykyjään ja karkotettava uhat keskiaikaisen roolipelin edetessä.



Pitfall: The Big Adventure

Wii / SYYSY

Historian ensimmäisiin toimintaseikkailu-peleihin kuuluva Pitfall modernisoituu Wiillä. Teemat eivät ole vuosien saatossa muuttuneet, joten luvassa on tuttua liaaneissa heilumista, käämeiden välttelyä ja aarteiden etsintää. Sen sijaan grafiikka on päivitetty kolmiulotteiseen aikaan ja ohjauksessa on otettu huomioon Wiimoten ominaisuudet.

Viva Piñata:
Trouble in Paradise

XBOX 360 / SYYSY

Pirtsakalle Viva Piñatalle on tekeillä jatkoa. Edeltäjänsä tavoin Trouble in Paradise luodaan oma puutarha, jolla houkutellaan piñatoja asukeiksi. Peli sisältää lukuisia parannuksia, mutta suurin uudistus on kameratuki. Kameralla voi lukea keräilykortteja, joilla peliin saa lisättyä uusia otuksia. Kortteja voi myös tehdä itse, mikä mahdollistaa omien piñatojen jakamisen koko maailmalle.



Infinite Undiscovery

XBOX 360 / SYYSKUU

Square Enixin ja Tri-Acen uusi japanilaisroolipeli Infinite Undiscovery tulee Eurooppaan syyskuun alussa. Xbox 360:lle suunniteltu peli sijoittuu fantasiamaailmaan, johon pelaajan valinnoilla luvataan olevan konkreettisia vaikutuksia. Tilanteet vaihtelevat saumattomasti taistelujen, ympäristöstä syntyvien vaarojen ja seikkailun välillä, kun pelaaja pyrkii vapauttamaan maansa pahan kahleista.



Bioshock

PS3 / LOKAKUU

Xbox 360:lla ja pc:llä suursuosion saavuttanut toimintapeli Bioshock tulee viimeinkin Playstation 3:lle ensi lokakuussa. Pitkään huhuttu käännös viime syksyn hitistä tarjoaa jonkin verran uutta sisältöä, jolla tekijät toivovat houkuttelevan vanhojakin faneja uusintakierrokselle. Tarkempia tietoja lisäsisällöstä joudutaan kuitenkin edelleen odottamaan.



Shaun White Snowboarding

PC, PS3, XBOX 360, Wii / JOULU

Olympiakultamitalisti Shaun White saa vuoden lopulla nimeään kantavan lumilautailupelin, jonka tekijät vaatimattomasti lupaavat mullistavan koko pelityypin. Peli kattaa muun muassa vapaasti tutkittavat vuorenrinteet, todennukaiset lautailutekniikat ja monia minipelejä. Wii-versio kehitetään muista erillään ja se tukee Wii Fitin mukana tulevaa tasapainolautaa.





TIILA KATEISSA LostWinds oli yksi WiiWare-palvelun julkaisupeleistä. Uhkaako tilanpuute ladattavien pelien myyntimenestystä?

Levytila kullan kallis

Nykykonsoleita uhkaa tilanpuute, eikä halpoja ratkaisuja ole näkyvissä

Ostin ensimmäisen digikamerani viitisen vuotta sitten. Kameran mukana tuli 512 megatavun muistikortti, jonka vaihdoin nopeasti isompaan. Eihän niin pienellä kortilla mitään tee?

Nyt tuo sama muistimäärä on taas noussut puheenaiheeksi. Nintendon Wii-konsolissa on 512 megatavua sisäistä muistia. Nintendo ei kuitenkaan ilmoita jäljellä olevan muistin määrää megatavuina, vaan palikona. Virallisen selityksen mukaan tämä johtuu siitä, että keskivertokuluttajan on helpompi ymmärtää käytettävien muistimäärien koko palikoina kuin tavuina. Eräiden lähteiden mukaan Wiin sisäisestä muistista on varattu puolet käyttöjärjestelmälle, joten käyttäjän varastotilaksi jää enää 256 megatavua. Mikäli tämä on totta, saattaa palikoiden käytölle megatavujen tilalla olla myös muita syitä.

Wii on ollut markkinoilla jo puolitoista vuotta – mistä moinen haloo tässä vaiheessa? Syy on vastikään lanseerattu WiiWare-verkkopalvelu, josta saa ladattua 5–15 euron hintaisia pelejä. Nintendo on määrittänyt peleille 43 megatavun kokorajoituksen, mutta tästä huolimatta Wiin sisäinen muisti täyttyy hyvin nopeasti. Omalla kohdallani kahden pelin osto riitti

täyttämään konsolin muistin.

Mutta hätä ei ole tämän näköinen, sillä Wiissä on SD-muistikortille paikka! Jemmasta löytyikin kahden gigatavun kokoinen kortti... jolla ei itse asiassa tee juuri mitään. Wii ei nimittäin voi käyttää SD-kortilla olevia tietoja, vaan ne täytyy kopioida konsolin muistiin. Juu, juuri siihen muistiin, joka täyttyi.

Nintendo on verrannut tilannetta jääkaappiin. Ladatut pelit tai pelitallennukset (jotka voivat viedä paljonkin tilaa, jos on innokas pelaaja) voi siirtää säilöön muistikortille, josta ne voi helposti ottaa käyttöön jälleen tarpeen tullen. Tämäkään ratkaisu ei ole täysin mutkaton. Osaa pelitallennuksista ei nimittäin saa siirrettyä muistikortille lainkaan. Esimerkiksi piakkoin Euroopassa julkaistava Super Smash Bros. Brawl on tällainen peli. Toistaiseksi näitä nimikkeitä ei vielä ole montaa, mutta ajan myötä jo pelkät pelitallennukset voivat täyttää Wiin sisäisen muistin niin, että keinot loppuvat kesken.

Nintendo voisi halutessaan avata Wiin SD-korttiväylän pelikäyttöön, mutta piratismiin pelko tuntuu olevan liian suuri näin helpolle ratkaisulle. Piraatit ovat kuitenkin jo onnistuneet murtamaan Wiin kopiosuojauksen, joten tilanne tuskin pahenee rehellisten pelaajien elämää helpottamalla.

Nintendon johtoporras on Satoru Iwatan johdolla jo ehtinyt rauhoitella tilannetta, ja yhtiön odotetaan heinäkuuisilla E3-messuilla julkistavan jonkinlaisen ulkoisen kiintolevyn, joka poistaisi tilanpuutteesta kärsivien pelaajien tuskan. Mikäli Nintendo piratismiin pelossaan päättää tehdä nykyisistä kiintolevystandardeista poikkeavan tilaratkaisun, lienee hintalappu keskivertokiintolevyä korkeampi. Mikäs sen mukavampaa.

Esimerkkejä erikoisten kiintolevyjen hinnoittelusta ei tarvitse etsiä kauaa. Microsoftin Xbox 360 -konsolin erikoisvalmisteen kiintolevyjen hinnat ovat herättäneet kiivasta keskustelua jo pitkään. 20 gigatavun kokoinen peruskiintolevyn ohje-hinta on edelleen 109 euroa, kun taas isompi, 120 gigatavun kokoinen kiintolevy on lähes kaksi kertaa kalliimpi. Parhaimmillaan samaan hintaan saa teratavun (1000 gigatavua) kokoisia kiintolevyjä, joten melko suolaiselta hinta tuntuu.

Microsoftin videomyyntipalvelu ei ole vielä Suomessa käynnistynyt, joten valtaisa tilantarvetta ei Xbox 360 -puolella vielä ole. HD-leffoja tarjoavan palvelun lanseerauksen yhteydessä saattaa kuitenkin tulla tilasta tarve yhdelle jos toiselle leffoja hamstraavalle pelaajalle. Kiintole-

vyille voi tulla käyttöä myös, jos huhuttu kevätpäivitys tuo tullessaan mahdollisuuden asentaa pelidataa myös Xbox 360 -puolella.

Sonyn puolella sen sijaan naureskellaan moisille ongelmille. Mutta onko nauruun varaa sittenkään? Toki Playstation 3:n kiintolevykäytäntö on kolmesta nykykonsolistä järkevin – kaupan hyllyltä voi valita täysin tavallisen tietokoneen kiintolevyn, ja tilamurheet haihtuvat ilmaan. Lähtökohteisesti nykyisin myytävä 40 gigatavun malli saattaa kuitenkin olla hivenen ahdas pidemmän päälle. Aika moni peli vaatii nimittäin nykyään useamman gigatavun kokoinen asennustiedoston sijoittamista kiintolevyille. Toki käyttämättömät asennustiedostot voi poistaa pelin pelaamisen jälkeen, mutta eipä tämäkään ratkaisu kuluttajaystävällisyyden riemuvoitolta tuoksahda. Esimerkiksi 120 gigatavun kokoinen kiintolevyn tarjoaminen 40-gigaisen paikalla olisi maksanut Sonylle ehkä muutaman vaivaisen euron enemmän. Nyt kuluttajat maksavat lisätilasta itse – ja vieläpä mielellään!

Näin ne kilpailijoiden virheet käännetään onneksi, vaikka siinä sivussa pissittäisiinkin omia asiakkaita silmään.

Jyri Paavilainen

The Ultimate Racing Competition



ARE **YOU** *FAST ENOUGH TO* **WIN**
A SEAT AT **SILVERSTONE** *AND ULTIMATELY*
AT THE **DUBAI^{24hr} RACE?** **REAL LIFE**



Ever dreamed of being a real racing driver? With PLAYSTATION®3, you could be!
Register at www.gtacademy.eu, then play GT5 Prologue online. The 20 fastest racers in your country go to a national final and the fastest national driver wins a seat at the GT Academy at Silverstone and gets to train with the Nissan team for real. Two winners from Silverstone will then take part in a real life race in a fully race prepared Nissan 350Z at the 24hr race in Dubai in January 2009.

Terms and conditions apply, go to www.gtacademy.eu
Online competition ends 18th of July.

Drivers of the world, start your engines!



www.gtacademy.eu



PLAYSTATION 3

ENNAKOT



KATSE TULEVAAN

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

GAMERACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää ennakoita osoitteessa www.gamereactor.fi

KUUKAUDEN KOMEIN

Dawn of War 2

Relicin tuleva strategiapeli nostaa pelityypin ulkoasuvaatimukset uudelle tasolle.



Odotetuimmat pelit

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



1 Resident Evil 5

PS3/XBOX 360

Jotkut jatko-osat ovat ajatuksena tylsiä, mutta suurin ja kaunein zombipelisarja Resident Evil säilyttää aina ja uudelleen. Ei tietysti haittaa, että sarjaa uudistettiin nelosessa jokseenkin briliantisti.



2 Skate 2

PS3/XBOX 360

Alkuperäinen Skate mullisti videopelirullalautailun, joten jatko-osan suhteen odotukset ovat katossa. Ensimmäiset tiedot lupaavat toimintapainotteisempaa skeittailua, ja lisätietoa on luvassa kesän jälkeen.



3 Street Fighter IV

PC/PS3/XBOX 360

Jaakko ei ole ikinä juuri välittänyt Street Fighter -sarjasta, vaikka sitä nuorempana tulikin pelattua. Mutta uusin osa on kuviissa niin hienon näköinen, että pakkohan se on nähdä liikkeessä!

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

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

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

ENNAKOT



GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Puolusta kotiasi

Pelimaailmasta löytyy monia linnoituksia, jotka pelaaja voi vallata kavereidensa kanssa. Linnakkeen valtauksen jälkeen onkin aika kääntää katse horisonttiin, sillä siellä saattaa jo näkyä vihollisen lähestyvät piiritysasheet...

Julkaisu 2008

verkkovasara

Monen vuoden odotuksen jälkeen sota alkaa viimein tänä syksynä – Gamereactor kokeili peliä Pariisissa

**WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING**

Laite PC Kehittäjä EA MYTHIC
Julkaisija EA Laji VERKKOROLPELI

Paikalla olevista pelitoimittajista ja hermostuneista PR-edustajista yksikään ei näytä kiinnittävän huomiota siihen, että päivän tapahtuman paikaksi varatun talon portin yläpuolella lukee "Temple Christian Rosenkreutz". Vieläpä isoilla kirjaimilla, egyptiläisen näköisten patsaiden vierellä. No, eipä tuo ole ihmekään. Tänne on tultu pelaamaan Warhammer Online: Age of Reckoning -nettiroolipeliä, ei ihmettelemään Ruusuristiläisyyden väitetyt perustajan salaperäistä historiaa ja esoteerisia oppeja.

Electronic Artsin pari vuotta sitten ostama

Hieman elävämmät ympäristöt ja hitusen parempi pelitasapaino, ja pelistä tulee hyvä

Mythic-pelistudio paljastaa yhden suurimmista uutisista heti kärkeen: Pelin julkaisua on siirretty tuonnemmaksi jälleen kerran, tällä kertaa tämän vuoden syksyyn. Pienoinen ärtymys täyttää

mieleni, koska olen odottanut peliä jo ikuisuudelta tuntuvan ajan, ja vähän päälle. Kunhan saan hermoni rauhoittumaan ja ehdin pohtia asiaa pari tovia, tuntuu selvästi siltä, että jälleen uusi lykkäys on kuitenkin hyvä asia. Peli näyttää todella paljon paremmalta kuin noin vuosi sitten, mutta jäljellä on vielä paljon tekemistä. Fantasia-nettiroolipelin markkina on todella armoton, eikä siellä keskeneräisellä tuotteella pärjää.

Markkinan bruttaalius johtuu ennen kaikkea siitä, että sitä dominoi suvereenisti yksi johtava peli, Blizzard Entertainmentin World of Warcraft. Sen perässä pienemmät yritykset ja projektit taistelevat käytännössä muruista, ja yrittävät saada edes jotain näkyvyyttä ja jäljelle jääneitä pelaajia. World of Warcraftilla on Blizzardin

omien lukujen mukaan yli kymmenen miljoonaa pelaajaa ympäri maailman, ja tiettyjä aasialaisia verkkorolipelejä lukuun ottamatta mikään muu peli ei pääse niitä lukuja lähellekään lähellekään.



JUHLAVUOSI Warhammer Fantasy -lisenssi, johon EA Mythicin peli perustuu, sai alkunsa vuonna 1983 Games Workshopin julkaisesta Warhammer Fantasy Battle -pöytäpelin. On siis 25-vuotisjuhlan aika.

FAKTA**KAIKKI TIETO**

Yksi Mythicin ylpeyden aiheista on The Tome of Knowledge. Kattava hakuteos kerää yksin kansiin kaikki kohtaamasi tiedot pelimaailmasta. Kaikki tapetut viholliset, kaikki suoritettavat tehtävät jne. Esimerkiksi piilotettujen esineiden löytäminen palkitaan kokemuspisteillä, ja näistäkin pidetään kirjaa automaattisesti. Jos olet jäänyt koukkuun Liven saavutuksiin, tunnet olosi kotoisaksi.

The Lord of the Rings Online lienee yksi laji-tyypin viime vuosien suosituimmista uusista peleistä, ja sillä ei ole edes miljoonaa pelaajaa.

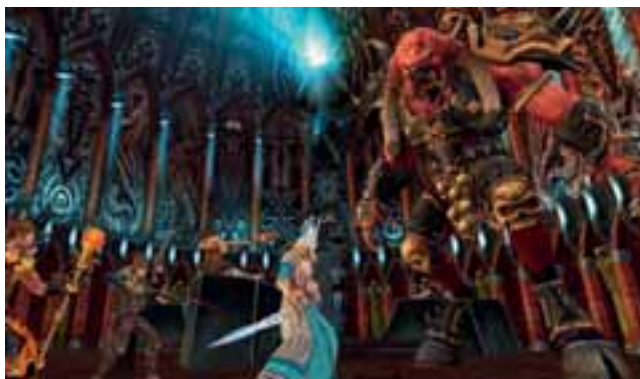
Onkin pirstävää nähdä, kuinka hyvältä Warhammer Online näyttää juuri nyt. Ensimmäisen perusteella tuntuu kuitenkin siltä, että kaikki on nähty jo ennenkin. Niin graafisesti kuin pelattavuudeltaankin peli muistuttaa paljon World of Warcraftia. Kutkuttava tunne mahanpohjassa kuitenkin kertoo, että vihdoin on löytynyt peli, joka voisi hieman horjuttaa vallan tasapainoa. Warhammer Online ei tule keräämään samanlaisia pelaajamääriä kuin Blizzardin jättiläinen, mutta jos EA Mythic tekee työnsä hyvin, niin pelillä on

mahdollisuus iskeä kyntensä suureen määrään pelaajia. Ja mikä tärkeintä, pitää niistä kiinni myös tulevina vuosina.

Warhammer Online tarjoaa maailman, jonka kanssa on helppo tulla sinuiksi. World of Warcraftin tapahtumapaikka Azeroth on melko staattinen maailma, jossa kaikki lopulta palaa alkuperäiseen perustilaan. On aivan sama, kuinka monta kertaa Horden joukot voittavat taistelun Warsong Gulchissa. Kaikki palautuu kuitenkin ennalleen. The Old Worldissa, eli Warhammerin versiossa keskiajan Euroopasta, mikään ei ole niin taattua. Rajat siirtyvät, ja eilen turvalliselta vaikuttanut paikka saattaa tänään olla taistelutanner. Lopulta liekeissä saattaa olla juuri sinun pääkaupunkisi, ja saatat löytää itsesi kurjalta pakolaisleiriltä kärvistelemässä. Leirillä sitten suunnitellaan kostoa ja kaupungin takaisin valtausta yhdessä oman liittouman kanssa.

Warhammer Online ei ole teknisesti mitenkään erityisen yllättävä, vaan pelintekijät ovat nähtävästi tehneet parhaansa, jotta peli pyörisi suuremmilta ongelmilta vähän iäkkäämissäkin pc-koneissa. Fiksu veto, kun tavoitteena on varastaa markkinaosuuksia peliltä, joka toimii hyvinkin vaatimattomissa ja vanhoissa koneissa. Tämä valinta kuitenkin edellyttää hahmo- ja ympäristömalleja, jotka eivät edusta ihan uusinta uutta. Eri rodut näyttävät todella makeilta, mutta ympäristöjen ulkoasun taso vaihtelee. Erityisesti ihmisten pääkaupunki Altdorf, joka oli ainoa suurkaupunki johon saimme tutustua, tuntui erittäin autiolta. Oli myös vaikea olla saamatta vaikutelmaa, että talot eivät ole kiinni maassa, mikä tuntui todella kummalliselta.

Warhammer Online tuntuu nykyisellään olevan



RIITISAA Warhammer Onlinessa on kuusi pelattavaa armeijaa: Chaos, Dark Elves ja Greenskins muodostavat pahan voimat. Hyvän riveissä taistelevat Dwarfs, Empire ja High Elves.



FAKTA

REALM VS REALM

Pelaajien välistä nahistelua kutsutaan verkkorooleissa nimellä PvP, eli Player versus Player. Warhammer Onlinessa sitä kutsutaan RvR:ksi (Realm vs Realm). Tällä tarkoitetaan sitä, että sodassa ovat kokonaiset valtakunnat ja oma suoritus vaikuttaa koko valtakunnan tulokseen. Järjestelmä oli käytössä ensimmäistä kertaa Dark Age of Camelotissa.

kauttaaltaan erittäin vakaalla pohjalla. Pelaajien keskinäiset taistelut, pelin suurin mielenkiinnon kohde, ovat hyvin toteutettuja ja uskomattoman viihdyttäviä. Oli hupaisaa nähdä, kuinka Bright Wizard -taikuri pääsi valloilleen ja levitteli tulipalloja sekä räjähdysisiä ympäriinsä. EA Mythicin on kuitenkin pakko käyttää paljon aikaa eri hahmoluokkien tasapainottamiseen, jotta kaikille hahmoille löytyisi jokin rooli taistelukentällä. Tällä hetkellä muutamat erityisesti lähitaisteluun erikoistuneet luokat tuntuvat hieman joutavilta.

Warhammer Online: Age of Reckoningin julkaisuun on vielä kuukausia aikaa, mutta myös tekemistä on runsaasti jäljellä. Hieman elävämät ympäristöt ja hitusen verran parempi pelitasapaino, niin pelistä tulee todella hyvä.

Petter Mårtensson

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Pienellä hienosäädöllä luvassa on mahtava peli

PIIRRETTY Champions Online käyttää uutta versiota sarjakuvamaiset ääriäviivat tuottavasta cel-shading-tekniikasta. Studio kutsuu tekniikkaa osuvasti comic shadingiksi.



Julkaisu 2009

voimakasta

Cryptic Studios ottaa supersankarit jatkokäsittelyyn



CHAMPIONS ONLINE

Laitte PC/XBOX 360 Kehittäjä CRYPTIC
Julkaisija CRYPTIC Laji VERKKOROOLIPELI

Cryptic Studiosista ei ole vähään aikaan kuulunut mitään. Pidimme studio City of Heroes -supersankaripelistä ja City of Villains -laajennuksesta. Sitten Cryptic on työskennellyt Microsoftin Marvel Universe Onlinen kanssa, mutta Microsoftin ja Marvelin erimielisyyksien vuoksi projekti heitettiin romukoppaan.

Samassa tilanteessa moni kehittäjä olisi lyönyt hanskat tiskiin, mutta Cryptic oli juuri myynyt City of Heroesin oikeudet, ja kassassa riitti pätäkkaa. Heillä oli varaa valita seuraava

Champions Online on kuin Marvel Ultimate Alliancen täysimittainen verkkopeli-versio - tai kuin Guild Wars -nettiroolipelin entistä suurempi supersankariversio

projektinsa. Kaiken lisäksi lähes valmis pelimoottori odotti hyödyntämistä. Toivelistan kärkipäässä komeili Champions (klassinen kynä ja paperi -mallinen roolipeli) supersankareilla. Cryptic ryhtyi tuumasta toimeen ja osti pelin oikeudet.

Vaikka kyseessä on edelleen supersankarinettriroolipeli, Cryptic on ottanut Champions Onlinella aimo harppauksen eteenpäin siitä, mitä City of Heroes ja City of Villains tarjosivat. Champions Online on kuin Marvel Ultimate Alliancen täysimittainen verkkoversio - tai Guild Wars -nettiroolipelin supersankariversio, jossa supervoimilla voi puuhastella entistä suuremmassa pelimaailmassa.

Cryptic Studios on valinnut toimintapainotteisemman ja paremmin konsoleille sopivan lähestymistavan. Ohjaimen neljä päänappia saavat pelihahmon hyppäämään tai hyökkäämään. Oikealla liipaisimella torjutaan. Hyökkäyksiä tekemällä ja torjumalla täytetään mittaria, johon kertyvällä energialla voi tehdä tappavia erikoisliikkeitä. Kaikki tapahtuu reaaliaikaisesti, eikä pelaajan tarvitse osoittaa hiirellä, painaa nappia ja jäädä odottelemaan kuten World of Warcraftissa.

Bengt Lemne



KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Rikoo on riskillä ruma, mutta Champions Online voi tehdä supersankaripelaamisesta entistä hauskeempaa

ENNAKOT



GAMEREACTOR KOKEELEE TULEVIA PELEJÄ

SATUMAAILMA

Raren epäsuhtainen parivaljakko Nintendo 64 -ajoilta palaa eläväisessä tasoloikkaseikkailussa



**BANJO-KAZOOIE:
NUTS & BOLTS**

Laite XBOX 360 Kehittäjä RARE
Julkaisija MICROSOFT Laji TASOHYPPELY

Mumisevan Banjo-karhun ja hänen kerskailevan Kazooie-lintukaverinsa edellisestä pelistä on kulunut melkein kymmenen vuotta. Tänä syksynä he vihdoin palaavat kuvioihin pelissä Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, joka yhdistää sopusointuisasti verstaalla askartelun, tasohyppeilyn ja upean grafiikan. Gamereactor vieraili Raren luona ja kokeili peliä.

Heti ensi silmäyksellä Banjo-Kazooie: Nuts & Boltsin ulkoasu hyppää ruudulta. Rare tarjoilee sellaista jälkeä, joka on omiaan vahvistamaan

Muutamalla yksinkertaisella tempulla voi valita haluamansa osat ja askarrella oman ajoneuvon

Raren mainetta pastelligrafiikan kuninkaana. Hieman kulmikas estetiikka on säilytetty, mutta samalla pelimaailma on täytetty tuhansilla yksityiskohdilla, jotka luovat pelille tunnistettavan graafisen tunnelman.

Ensimmäinen vierailtava maailma on nimeltään Nutty Acres, jota ympäröi Simpsons-leffan

Springfieldiä muistuttava valtava lasikupoli. Sisäpuolelta maailma palmuineen, viherkasveineen ja lukuisine kummallisuuksineen vie ajatukset kohti Sonic-pelien klassista Green Hill Zonea. Maaperän erilaiset kuviot, kuten polut, ruohomatot ja muut vastaavat, on ommeltu yhteen valtavilla ristipistoilla, jotka saavat koko maan näyttämään jättiläismäiseltä tasohyppeilyä varten luodulta tilkutäkieltä.

Raren mielestä pelin tärkein asia, ja itse asiassa koko vierailumme syy, on digitaalinen verstaas. Verstaalle voi siirtyä koska tahansa yhdellä napin painalluksella. Muutamalla yksinkertaisella tempulla voi valita haluamansa osat laajasta valikoimasta ja askarrella niistä

parhaaseen Lego-tyyliin vaikka oman auton. Raren esittelijä asettaa malliautoonsa heliumpaloja, jolloin autolla pystyy myös lentämään. Lähdemmekin heti pienelle kiertoajelulle. Pian yksi palloista rikkoutuu, ja lentävä kärrymme vajoaa hiljalleen veteen. Siirrymme takaisin digitaaliseen verstaaseen ja muokkaamme



1 FAKTA

AUTOTEHTAALLA

Ajoneuvojen rakentelu Nuts & Boltsissa on todella kehittyntä, ja kaikilla osilla on omat hyvät ja huonot puolensa. Nämä vaikuttavat ihan kaikkien kestävydestä nopeuteen ja bensiininkulutuksesta asearsenaaliin. Verstaalla joutuu koko ajan punnitsemaan eri vaihtoehtoja hyvin tasapainoisella tuntuvala tavalla.

ajoneuvoa paremmin vesiolosuhteisiin sopivaksi.

Kellukkeet menopelin kylkeen, potkuri keulaan ja muutamien muiden yksityiskohtien viilailua niin lentävä heliumpalloauto on todella helposti muutettu improvisoiduksi veneeksi. Vai olisiko helikopteri sittenkin ollut parempi? Siitä vain rakentamaan. Pelissä voi myös askarrella lentokoneen vai vaikkapa veneen. Osia on niin monta erilaista, että jokainen kokoon näperrelty ajoneuvo on yksilöllinen, omalaatuinen ja ainutkertainen. Ajoneuvot uhmaavat kaikkia fysiikan lakeja ja sopivat täydellisesti Banjon ja Kazooien maailmaan.

Hyvin suunnitellun ajoneuvon tärkeys tulee esille yhdessä pelin ensimmäisistä bonustehtävistä, jossa pelaaja saa vuorenhuipulla ollessaan tehtäväkseen kerätä 15 kookospähkinää. Imurilla varustetulla autolla voi helposti kerätä

TUTTU OHJATTAVUUS Banjo-Kazooie: Nuts & Boltsin ohjaus tuntuu erittäin hyvin mietittyä ja edellisiä seikkailuja pelanneelle tutulta. Banjolle on annettu uusiakin temppuja, kuten uusi hyökkäysliike kohti tulevien vihollisten moiautteluun.



Julkaisu LOKAKUU



Mainio grafiikka

Suuret, avoimet pelialueet riemunkirjavalla ja yksityiskohtaisella grafiikalla toteutettuna ovat todella hienoja. Uusi Banjo-Kazooie on todellinen ilo silmälle.



SHOWDOWN TOWN Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts alkaa Showdown Town -risteyskaupungista. Täältä löytyy reitti kaikkiin kuuteen alueeseen, joissa varsinainen seikkailu tapahtuu. Kaupungista voi ostaa erilaista tavaraa ja tykötarpeita sekä kokeilla Banjon uusia kykyjä. Syräkujilta löytyy myös piilotettuja salaisuuksia.



Super Banjo Galaxy?

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts julkaistaan ainoastaan Xbox 360:lle lokakuussa. Voiko peli yltää peräti Super Mario Galaxyyn tasoon?



NÄPSÄKKÄ ULKOASU Kuvasuunnittelun puolesta Nuts & Bolts on omaleimainen ja hieno peli. Runsas yksityiskohtaisuus yhdistyy kivasti Banjo-karhun retrohenkiseen kulmikkuuteen.

pähkinöitä, mutta kaikki pähkinät eivät mahdu autoon samalla kertaa. Se tarkoittaa edestakaisin ajelua, kun pähkinälasti on käytävä välillä tyhjentämässä suureen tynnyriin. Isolla koukulla varustettu helikopteri voi sitten poimia tynnyrin ja lennättää sen vuoren huipulle. Valmistu tuli.

Kun vihdoinkin saan itse mahdollisuuden rakentaa oman ajoneuvoni, karkaa mielikuvi-
tukseni mopo käsistä. Nyt tehdään pirssi vii-
meisen päälle! Itsetuhomekanismi, aina yhtä
kätevä hyppyjousi auton pohjaan, suihkumoot-
tori, siivet ja – ennen kuin pääsee unohtumaan
– pari tanakkaa ohjusta. Lopulta huomaan tie-
tysti lioitelleeni. Ajokiani ei pysty juuri ohjaa-
maan maalla tai ilmassakaan, ja polttoaine
palaa loppuun hetkessä. Tätä menopeliä ei
kehtaa esitellä Puolustusvoimille eikä Volvolle,



FAKTA

NINTENDO 64
Banjo Kazooie oli määrä julkaista vuonna 1997 Nintendo 64:lle. Peliä markkinoitiin uutena Donkey Kong Countryna. Kuten niin monet muutkin Raren projektit, peli myöhästyi ja se korvattiin Diddy Kong Racingillä, jossa Banjokin on mukana. Monet luulivatkin Banjo-Kazooien olevan Diddy Kong Racingin sivutuote.

RÄKÄTTIRASTAS Kazooie matkustaa vanhaan tapaan Banjon repussa. Ilahduttavasti raakkujalle ei ole annettu puheen taitoa, vaan nokasta kuuluu vain kuvitteellista älämölöä.

joten palaan takaisin piirustuspyödylle pientä hiomista varten.

Nykyään juuri mitään peli ei voi julkaista ilman moninpeleä, eikä Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts tee poikkeusta. Peli tulee sisältämään useita kiinnostavia pelimuotoja ja vaikka Rare ei halukaan vielä paljastaa niitä kaikkia, saimme kokeilla uutta hupaisaa kukkulan kuningas -versiota, jossa pitää pysytellä liikkuvan ympyrän sisäpuolella. Saimme kokeilla jopa harvinaisen tähtäntänytä toisten kilpailijoiden kiinniajoa sekä sivistyneen viihdyttävää versiota sumopainista.

Rare-vierailun jälkeen voi vain todeta, että studio näyttää löytäneen vanhan menestysreseptinsä. Vaikka emme nähneet kovin montaa erilaista kenttää, lähes loputtomat oman ajoneuvon rakentelu- ja muokausmahdollisuudet vaikuttasivat johtavan siihen, että kohdattavat haasteet voi ratkaista haluamallaan tavalla. Kahta samanlaista ratkaisua tuskin tulee löytymään. Kun tämä vielä yhdistetään viihtyisään tasoloikkaan ja upeaan grafiikkaan, näyttää Banjo-Kazooie: Nuts & Boltsista tulevan jotakin tavallisuudesta poikkeavaa.

Etukäteen todella vaikuttavalta tuntuva peli, joka todennäköisesti tulee täyttämään suuren tyhjiön Xbox 360:n pelitarjonnassa.

_Jonas Mäki

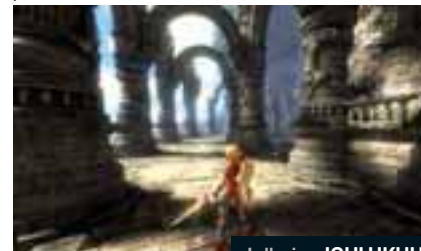
KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO

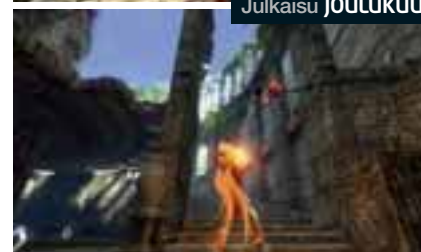


Banjo-Kazooie yhdistelee ajoneuvonrakennusta klassiseel tasohyppelyyn. Vaikuttaa lupaavalta..

KOPS KOPS X-Blades on teknisesti aika pätevää tavaraa, mutta pelkällä kopiointilla on mahdollonta saada aikaan persoonallista kokonaisuutta.



Julkaisu JOULUKUU



sankaritar

Venäläinen bikinitoiminta kopioi japanilaisia eikä edes yritä erottua joukosta



X-BLADES

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä GAIJIN
ENTERTAINMENT Julkaisija SOUTH PEAK
GAMES Laji ACTION

Heiluta miekkaa, potki persuuksia, pilko pahiksia haukkapaloiksi, omaa pelihistorian suurin pää! Mahdollisuudet tuntuvat loputtomilta, kun venäläinen Gaijin Entertainment esittelee Gamereactorille omaa näkemystään perinteisestä hyvän ja pahan taistelusta.

Pelissä animetyyppinen sankaritar Ayumi heiluttelee kahta miekkaa ja pyrkii estämään ikaikaisen jumalan vapautumisen vankilastaan, sillä sehän tietenkin tietäisi epämurkavaa tulevaisuutta koko planeetalle. Vaikka eipä olisi ihme, jos pahalainen sattuisikin livahtamaan vapauteen, vain kuollakseen pelin loppupäätelussa. Kuulostaako tutulta?

Peli ei vaikuta vähääkään erikoiselta, ja etenkin visuaalisesti omat ideat ovat todella vähissä

X-Blades tarjoaa tavanomaista pelihahmon ulkopuolelta kuvattua toimintaseikkailua (kuten Devil May Cry -pelit), mutta tällä kertaa hirviöiden läiskintä palkitaan roolipelimäisesti kokemuspisteillä, joilla puolestaan kehitetään Ayumin ominaisuuksia tulevia demoninrökytysä varten. Peli ei vaikuta vähääkään erikoiselta, ja etenkin visuaalisesti omat ideat ovat todella vähissä. Siksi valmiiseen versioon luvutut monipuoliset erikoistehosteet ja 40 erilaista peliympäristöä eivät pahemmin innosta. Pelin suunnittelu, tarina tai pelimekaniikat eivät yksinkertaisesti vakuuta, joten nähtäväksi jää löytyykö Gaijin Entertainmentilta pelin pelastavia ideoita ennen sen julkaisua joulumarkkinoille.

_Jesper Karlsson



KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Tulevaisuutta on vaikea ennustaa, mutta X-Bladesista tulee vuoden geneerisin ja sieluttomin peli.



sodan toinen aamunkoitto

Lajityypin suosikki palaa entistä brutaalimman taistelun ja uusien ideoiden kera



DAWN OF WAR 2

Laite PC Kehittäjä RELIC
Julkaisija THQ Laji REAALIAIKASTRATEGIA

Kun Relic ilmoitti kehittävänsä uutta reaaliaikastrategiaa, ennakko-odotukset nousivat nopeasti. Studiolla on sentään työstyetty sellaiset lajityypin kärkinimet kuin Homeworld, Dawn of War ja Company of Heroes lisäosineen. Tällä kertaa painutaan takaisin kaukaiseen ja synkään tulevaisuuteen, jossa ihmisen ainoa aktiviteetti on galaksienvälinen sota muita taistelunhaluisia elämänmuotoja vastaan.

Relic on ottanut rohkean suunnanmuutoksen perusnaksutteluihin verrattuna. Resurssien keräily ja rakentelu on jätetty vähälle, ja pääosassa ovat eliittisotilaiden väliset taktiset taistelut. Vapaa- muotoista kampanjaa voi tahkota läpi niin avaruussotilaiden (Space Marines) kuin massoina vellovien örkkien (Orks) riveissä. Muista sodan osapuolista Relic oli vielä vaiti. Pelaaja voi vapaasti valita, millä planeetalla taistelee ensin ja missä järjestyksessä eri tehtäviä suoritetaan. Tehtävien välissä suunnitellaan seuraavaa iskua ja kehitetään omaa armeijaa. Ensimmäistä taisteluaan vääntävä soturi onkin vain kalpea aavistus viimeisen päälle virittelystä veteraanista.

Esittelytilaisuudessa muutama asia kävi selväksi harvinaisen nopeasti. Ensinnäkin peli näyttää jumalattoman hyvältä. Kaukotaistelussa on sellaista kiihkeyttä ja brutaaliutta, jota ei ole totuttu odottamaan reaaliaikanaksuilla. Pyssyt räiskyvät, rätisevät ja paukkuvat vaikuttavalla intensiteetillä osapuolten ampuessa toisiaan mössöksi taistelutantereeseen. Taistelukenttä myös muokkautuu taisteluiden seurauksena. Vihollisen linnoittamia rakennelmia voi tuhota,

Julkaisu 2009



SODASSA SATTUU JA TAPAHTUU Örkkien tilanne on perääntymistä vaille valmis – kaksi Dreadnaughtia ja ryhmä sotilaita lakaisevat kenttää puhtaaksi.

FAKTA

VIIRIT JA VIIKATTEET

Naksutteluja vaivanneeseen jatkuvuuden puutteeseen isketään War Gearilla. Tehtävien suorittamisesta saatavilla ja kentiin piilotetuilla sota- varusteilla voi kustomoida joukkojaan tehon ja ulko- asun suhteen. Tarjolla on rintapanssaria, sotaviiriä, plasmahetimitä sun muuta. Aseistuksessa on suuria eroja niin tehojen kuin käyttötarkoitusten suhteen.

suojaia paiskoa palasiksi ja tykistökeskityksien jättämiin kranaattikuoppiin suojautua. Pikanttina yksityiskohtana Havok -fysiikkamallinnuksen ansiosta esimerkiksi Dreadnought -yksikkö voi viskoa vihollisia vaikka kivipilareiden läpi.

Toinen huomionarvoinen asia on taisteluiden taktisen puolen korostuminen. Suojan käyttö on käytännössä hengissä selviytymisen perusedellytys. Esteiden, laatikoiden ja murkuloiden taakse voi suojautua, mutta niitä voi murtaa kranaatein, liekinheittimin tai sivustaan koukkaamalla. Parin puulaatikon taakse ei kannata vielä perustaa kotia. Pelaajan pitää jatkuvasti käyttää joukko- jaan mahdollisimman tehokkaasti siellä, missä niiden erityiskyvyt pääsevät parhaiten esille.

Demossa oli etukäteen suunniteltuja kohtauksia varsin paljon. Pelin tuottaja Mark Noseworthy kertoi lopullisessa pelissä olevan

PERHEPOTRETTI Kuvassa Warboss monitoimiaseineen ja jyrkeine leukoineen sekä vihreänahkoja eri aseistuksilla.

enemmän vapautta suorittaa tehtäviä haluamallaan tavalla. Liian tiukkaan putkeen survottu rakenne veisikin taktiselta pelaamiselta suuren osan sen terästä.

Ehkä yllättävintä oli se, että teknisesti peli näytti hyvin valmiilta. Julkaisu on vasta vuoden 2009 puolella, joten viilaamiselle ja sisällön tuottamiselle on runsaasti aikaa. Dawn of War 2 ottaa askeleen kohti erilaista reaaliaikasotaa Blizzardin Starcraft 2:n pysytellessä hyväksi koetulla tiellä. Pelaajalle tilanne on hyvä, sillä näin meille tarjotaan kaksi raudanlujaa mutta erilaista peliä strategiapeliä. Ensi vuoden puolella onkin lupa odottaa melkoista sodan aamunkoittoa.

Matti Isotalo

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Pelimekaaniset uudistukset ja muhkea audio- visuaalinen toteutus lupaavat hyvää





ENNAKOT



GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

NAAMANRIKKOJAISET

EA työstää Fight Nightin ohella myös toisenlaista nyrkkeilypeliä



FACEBREAKER

Laite PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä EA FREESTYLE
Julkaisija EA Laji URHEILU

EA Sportsin uusi Freestyle-brändi keskittyy tavanomaista rennompiin urheilupeleihin, ja nimekkeen alla ensimmäiseksi julkaistava nyrkkeilypeli Facebreaker on tästä hyvä esimerkki.

Oikeastaan Facebreaker ei ole niinkään nyrkkeilypeli, vaikka kamppailut kehässä käydäänkin. Pelattavuudeltaan Facebreaker edustaa hyvin perinteistä mätäntäpelikategoriaa – mutta ei kerrota sitä satunnaispelaajille. Pelinkehittäjät ovat pyrkineet Facebreakerissa luomaan hultvattoman pelikokemuksen yksinkertaisella pelimekaniikalla, joten pelaaminen onnistuu, vaikkei olisi peliohjainta ikinä nähnytään. Pelkän nappien satunnaisen mäiskyttämisen sijaan peli kuitenkin painottaa taktista reaktioihin ja vastaliikkeisiin perustuvaa pelaamista. Kymmenien iskujen sarjoista on turha haaveilla.

Eloisiin peliympäristöihin lukeutuvat mm. nyrkkeily sali, mielisairaala ja jenkittyinen asuntovuonalue. Otteluiden taustalla voi huomata muita pelihahmoja vaikkapa grillilemassa. Huumoripitoiset taustatapahtumat kehittyvät otteluiden edetessä, ja kaikenlaisia hauskoja yksityiskohtia on esittelytilaisuuden perusteella odotettavissa rutosti.

Pelin erikoisuutena toimii Facebreaker-mittari, joka täyttyy sitä mukaa kun pelaajat saavat iskuja vastustajaan. Mittarin neljä eri tasoa tuovat käyttöön eritehoisia erikoisiskuja. Tehokkain Facebreaker-isku päättää ottelun ja tarjoilee voittajalle vastustajan pään lautasella. Superlyönti ei ole aivan yksinkertaisesti

Julkaisu SYYSKUU



TYYLITELTYÄ Facebreakerin pugilistit ovat äärimmäisen sarjakuvamaisia. Tämän ansiosta hahmojen kasvoja voidaan surutta muovata uuteen uskoon iskujen osuessa.



FAKTA

KASVOT PELIIN

Valmiiden hahmojen lisäksi Facebreaker tarjoaa pelaajalle työkalut tuoda omat kasvonsa peliin murjottavaksi. Nassunsa voi lähettää muiden ihailtavaksi ja pelattavaksi verkon välityksellä. Oman hahmonsa voi muokata valitsemalla valmiista hahmoista vartalomallin, jonka mukaan myös pelaajan kamppailutyylin määrätty.

suoritettavissa, sillä mittari laskee, jos pelaaja lopettaa hyökkäämisen tai päästää iskuja suojausken läpi. Dynaamisesti murjoutuvat kasvot ja mahdollisuus käyttää omia kasvoja tarjonnevät hupaisia hetkiä kaveriporukan kanssa kotisohvalla tai verkon välityksellä.

Perinteiseen mätäntätyyliin Facebreakerissa on pelaamalla avattavaa sisältöä. Erilaisista pelimuodoista kehittäjät pysyivät toistaiseksi vaiti. Toivon mukaan odotettavissa on kuitenkin lisää ominaisuuksia, joilla peli erottuu muista kamppailupeleistä. Kehittäjät tuntuvat pyrkineen luomaan hassunhauskan pelikokemuksen, ja siltä peli tässä vaiheessa vaikuttaakin.

Jukka Moilanen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHKOTUOMIO



Facebreaker pyrkii ottamaan hupinyrkkeilykruunua Ready to Rumble -sarjalta – ja ehkä onnistuikin

fore!

Tiger Woods tulee taas



TIGER WOODS PGA TOUR 09

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA
Julkaisija EA Laji URHEILU

Myödyimmän golfsimulaatiosarjan tämänvuotisessa osassa heitetään edellisvuoden ärsyttävät piirteet romukoppaan ja tuodaan tilalle uutta. Uudistuksista on iloa niin sarjan veteraaneille kuin aloittelijoillekin.

Tiger Woods PGA Tour-pelisarja on viimeisimmissä julkaisuissa luottanut ominaisuusjärjestelmään, jossa kaikki pelaajat aloittavat nollatasolta. Uusi ominaisuusjärjestelmä tuo peliin uutta puhtia, sillä kuten tasotusjärjestelmä oikeassa golfissa, uuden osaamisjärjestelmän virtuaalitalotaset määräytyvät pelaajan taidon mukaan. Pelihahmon voima ja tarkkuus sekä lyhytpeli- ja puttaustaidot määräytyvät sen mukaan, kuinka hyvin pelaaja onnistuu pelin alussa suoritettavissa lyöntikoikeissa. Lisäksi Tigerin oma valmentaja Hank Haney on mukana opastamassa pelaajaa kolopalloilun saloihin. Toivottavasti kotisohvalla ei tarvitse kuitenkaan käyttää suoria housuja ja kauluspaitaa.

Myös verkkopeliin on panostettu Gamernet-toiminnolla. Pelaajilla on mahdollisuus tallentaa pelisuorituksiaan verkkoon muiden nähtäväksi,

Uusi ominaisuusjärjestelmä tuo peliin puhtia, sillä virtuaalinen taitotaso määritetään pelaajan taitojen perusteella

ja asettaa haasteita muille pelaajille vaikkapa erityisen haastavan lyönnin muodossa. Verkkopelissä on tulevana syksynä mahdollista tiitata samaan aikaan kolmen pelikaverin kanssa, joka nopeuttaa väylien pelaamista huomattavasti.

Tiger Woods PGA Tour 09 sisältää kourallisen hyviä uudistuksia, ja vaikuttaa varsinkin edellisiin osiin tykätysteille erittäin houkuttelevalta. Jos golf aiheuttaa lajina lähinnä yrjöreaktioita, ei realismiin tähtäävä simulaatio todennäköisistä asioista muuksi muuta.

Jukka Moilanen



KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHKOTUOMIO



Lukuisten sarjakuvagolfien rinnalla on hyvä olla myös tarkka simulaatio vakavan golfin ystäville

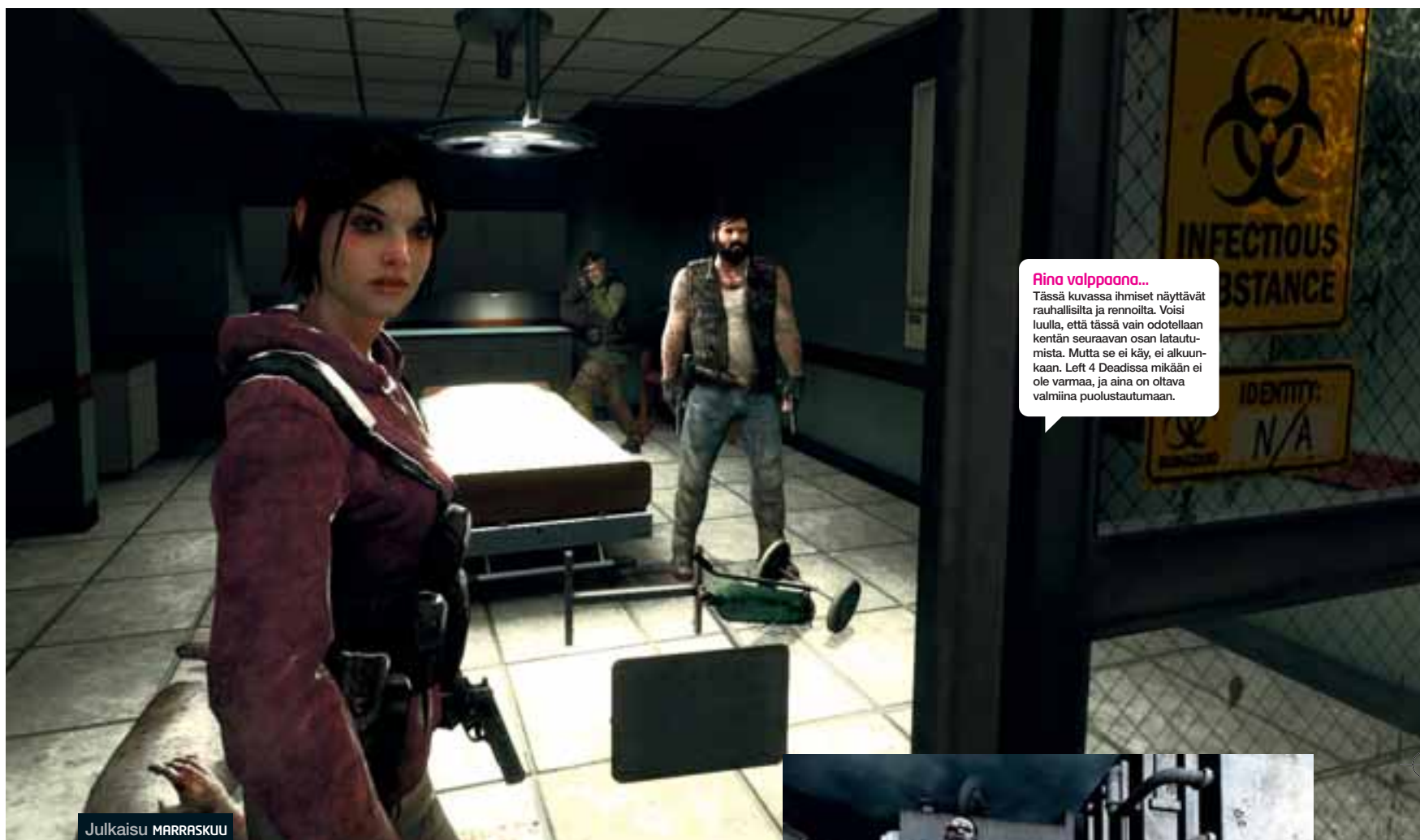
Julkaisu ELOKUU



UUSIA TRITTOJA Tämänvuotinen Tiger Woods uudistaa sarjan taitojärjestelmän ja tekee pelistä entistä realistisemman.



UNTEN MAILLE Osumalla vastustajaan pelaaja voi täyttää Facebreaker-mittaria, jossa on neljä eri tasoa. Tehokkain isku lähettää vastustajan unten maille ja varmistaa voiton. Superlyönnin käyttöön saaminen edellyttää kuitenkin vastustajan moukaroimista tauotta.



Julkaisu MARRASKUU

ZOMBIHYÖKKÄYS

Tänä syksynä Valve aikoo säikäyttää hengiltä sinut ja kaverisi tuhatpäisen zombilauman avulla



LEFT 4 DEAD

Laite PC/XBOX 360 Kehittäjä TURTLE ROCK STUDIOS/VALVE Julkaisija VALVE Laji TOIMIINTA/KAUHU

Ensimmäiseksi puolustuskesi on sanottava, että zombit ja ihmiset näyttävät ihan samanlaisilta. Kaikki, jotka ovat nähneet Dawn of the Dead -elokuvan, erityisesti kohtauksen jossa ihmisparat yrittävät epätoivoisesti murtautua varastoon tietävät, että ihmisten aivomassaan rakastuneiden epäkuolleiden ja kahden lapsen äidin eroa on mahdotonta nähdä 20 metrin päästä. Se on ainakin minun tekosyyni siihen, että teloitin ihan vahingossa kaksi taistelutoveriani jalustalle asetetulla konekiväärillä. Hehän seisoivat keskellä zombilaumaa! Mistä minä olisin tiennyt, että he olivat tulilinjalla?

Left 4 Dead, Valven tuleva toimintakauhupeli, sisältää todellakin laumoittain zombeja.

En pärjännyt pitkään minua jahdanneelle parikymmenpöiselle zombilaumalle, vaan jäin kiikkiin ja tulini raadelluksi. Toivottavasti aivoni maistuivat...

Ne ryömivät kimppuun katoilta, piileskelevät synkissä vaatekomoissa ja hyppivät esiin

kaikista mahdollisista sopukoista ja nurkista juuri silloin, kun vähiten sitä odotat. Niitä on sadoittain eivätkä ne periaatteessa koskaan hyökkää yksin. Niitä ajaa eteenpäin vain yksi tavoite: syödä sinut ja kolme epäonnista ystäväsi. Koko peli on suunniteltu erityisesti neljän pelaajan yhteispeliksi. Tietokone ottaakin vastuun niistä hahmoista, joiden ohjaksiin ei löydy ihmispelaajaa. Yhteydenpidon helpottamiseksi peli tulee tukemaan mikrofonia, mutta ruudulle on myös mahdollista tuoda milloin tahansa useita eri viestitysvaihtoehtoja, joilla voi varoittaa kanssapelaajia nurkan takana vaaravasta vaarasta.

Valve on tehnyt kivenkova työtä pelin tekoälyn kanssa, jotta illuusio kestäisi. Pelin tarina kulkee läpi rakenteeltaan melko yksinkertaisten kampanjoiden. Siirry pisteestä A pisteeseen B säilyen hengissä. Jottei pelaaja tuntisi oloaan koskaan turvallisiksi, käyttäytyvät zombit eri

tavalla jokaisella pelikerralla.

Left 4 Dead ei kuitenkaan ole vain tarina-



YHTEISTYÖTÄ Zombeja vastaan on taisteltava yhdessä, muuten kaikki menee päin honkia. Paniikin vallassa ajautuu helposti erilleen muista, ja se tietää pääosaa zombien herkkähuhtetkessa.



FAKTA

OHJAAJA

Valve on ristinyt Left 4 Deadin tekoälyn "ohjaajaksi". Ohjaaja ei pelkää viihdyttämistä, vaan valitsee myös vihollisten väijytyspaikat ja helpottaa tai vaikeuttaa pelin haastavuutta pelaajien suorituksen perusteella. Tämän vuoksi yksi kohta samaa tehtävää voi olla yhdellä pelikerralla täydellistä kaaosta, kun taas seuraavalla kerralla samassa kohdassa kohdataan vain pahaenteistä odotusta.

vetoinen peli. Mukana on myös kunnianhimoinen ja erittäin viihdyttävä moninpeli, jossa toinen puoli ohjaa ihmisiä ja toiset toikkaroivat yhtenä pelin neljästä mutatoituneesta zombityypistä. Tässäkin pelimuodossa ihmisten on siirryttävä yhdestä kaupunginosasta toiseen zombipelaajien yrittäessä pysäyttää heidät. Käytännössä tämä tarkoittaa tietynlaista juonimista: ensin täytyy yrittää eristää ihmiset toisistaan, jotta he eivät voi antaa toisilleen tulitukea. Sitten heistä tehdään hakkelusta, yksi kerrallaan.

Tekstin alkuun palatakseni: sen jälkeen kun olin epähuomiossa sattunut ampumaan kaverini, olin tietenkin yksin. Enkä pärjännyt pitkään minua jahdanneelle parikymmenpöiselle zombilaumalle, vaan jäin kiikkiin ja tulini raadelluksi. Toivottavasti aivoni maistuivat hyvälle.

Petter Mårtensson

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Zombintappo kavereiden kanssa voi olla todella hauskaa, ja toistaiseksi kaikki näyttää lupaavalta.

ENNAKOT



GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ



Räiskien vai hiipien?

Pelaaja saa valita etenemistapansa itse. Modernit ninjat voivat hiippailla hissukseen varjoissa ja liipaisinherkät terminaattorit voivat lanata tieltään kaiken liikkuvan. Siviilien vahingoittamista tulee periaatteessa aina välttää, mutta silläkään ei ole niin väliä jos pelaaja haluaa leikkiä nihilistiä.



Taas Unreal Engine 3.0

Alpha Protocolissa käytetään erittäin yleiseksi käynnäytettyä Unreal-tekniologiaa. Obsidian tavoittelee peliin elokuvamaista tunnelmaa mm. valaistuksen avulla, ja tunnelma pyritään sovittamaan ympäristöön.

jaa kuka james bond?

Kaikkien aikojen parhaita roolipelejä tehnyt porukka tekee paluun tanakan agenttitarinan kera



ALPHA PROTOCOL

Laitte PC/PS3/X360 Kehittäjä OBSIDIAN
Julkaisija SEGA Laji ROOLIPELI

Salaisen agentin elämä kuulostaa siistiltä. Saa matkustaa ympäri maailmaa, juoda muiden maksamia viinoja, flirttailla rikkaiden pimujen kanssa, ampua roistoja ja pyöritellä kallista urheiluautoja. Tämä on perinteinen, romantisoitu kuva vakoojan arjesta, jota Star Wars: Knights of the Old Republic 2:n kehittäjät haluavat nyt muuttaa, aivan kuin Jason Bourne ja Mission: Impossible -leffojen Ethan Hunt ovat tehneet tahoillaan.

Alpha Protocolissa pelaajalle annetaan Mike Thorntonin rooli. Mike on juuri valmistunut agenttikoulusta, eikä hän ole ehtinyt suorittaa kuin muutaman tehtävän. Sitten hänen arkensa muuttuu sikermäksi ampumista, salajuonia ja häijyjä konnia. Hänen vanha työnantajansa haluaa tappaa hänet ja pian ovat hyvät neuvot kalliit. Pelaajan on luotsattava Mike haasteiden läpi, joka tarkoittaa ampumispainotteista seikkailua. Miksi Mike on lavastettu petturiksi? Kuka on juonen takana? Kuinka tilanteen voi korjata?

Alpha Protocol on roolipeli, joka viis veisaa ainoastaan peikkoihin, koboldeihin, suippokorvaisiin haltijoihin ja vihreisiin örkkeihin perustuva roolipelin mielikuvasta. Alpha Protocolissa pelaajan tehtävänä on ohjata Mike hiivinnän ja suoran toiminnan avulla läpi pelihahmon ulkopuolelta kuvatun tarinan ja kiperien tilanteiden sekä valintojen.

Pohjana on aina mahdollisuus muokata ja ohjata Miken taitoja, kykyjä ja ominaisuuksia, ihan niin kuin roolipelissä kuuluukin tehdä. Pelaajan tekemät valinnat muodostavat suuren osan Alpha Protocolin seikkailusta, ja Obsidian yrittää antaa pelaajille mahdollisimman paljon

valinnanvaraa. Metsästäessään totuutta Mike joutuu suorittamaan tehtäviä (peli tulee koostumaan kuudesta luvusta) ja jokainen tehtävä koostuu useasta pienemmästä tehtävästä. Jokainen tehtävä alkaa klassisella agentin käskynjaolla. Sen jälkeen voi surffata netissä ja etsiä johtolankoja, lukea jäljellä olevilta kaverilta saatuja sähköposteja ja ostaa aseita sekä varusteita mustasta pörssistä.

Kuusi erilaista tehtävää tulevat sijoittumaan maailman eri kolkkiin. Tällä hetkellä tiedämme, että mukana on ainakin Rooma ja tarkemmin määrittelemättömiä paikkoja Lähi-Idässä ja Aasiassa. Jokaisella ympäristöllä on luonnollisesti oma tyylinsä. Roomassa tulee olemaan miedompia valaistus ja suopea ilmasto, kun taas Aasia on kostea ja neonvalon täyttämä. Lähi-Idän kuumuus ja hiekkamyrskyt laajentavat kokonaisuutta entisestään. Pelaajan tekemisistä palkitaan



FAKTA

CHARMIKASTA?

Alpha Protocolissa pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa keskusteluiden kulkuun. Keskustelun kuluessa on mahdollisuus valita, millaisella asenteella Mike esiintyy. Uhkaava ja kova, ammattitaitoinen vai charmikas? Erilaisia seikkailun aikana kohdattavia henkilöitä tulee lähestyä eri tavoin.

kokemuspisteillä, joita voi käyttää Miken eri taitojen paranteluun. Tarjolla on esimerkiksi ase-, lähitaistelu-, hiipimis-, ja tietokoneen hakkerointitaidot sekä lukemattomat muut, jotka mahdollistavat erikoistumisen tiettyyn pelityyliin ja avaavat täysin uusia mahdollisuuksia. Obsidian haluaa erityisesti nostaa esille koko konseptin mahdollisuuksista, vaikutuksista ja vastavaikutuksista. Ei ole olemassa väärää tapaa tehdä asioita, vain erilaisia menettelytapoja. Toivomme kuitenkin, että tulossa olisi roolipeli toimintaellementeillä eikä toimintapeliä pienillä roolipielelementeillä. Se onkin tällä hetkellä oikeastaan ainoa suuri kysymysmerkki tämän pelin kohdalla.

Jesper Karlsson

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHKOTUOMIO



Alpha Protocol tuntuu kunnianhimoiselta Jason Bourne -agenttileffojen peliversiolta

Julkaisu MAALISKUU 2009



Lammas suden vaatteissa?

Kaikki pelissä kohdatut "viholliset" eivät ole välttämättä parantamattomia sosiopaatteja. Osa on vain tavallisia ihmisiä vastapuolen palkkailistoilla, joten tappopäätöstä kannattaa harkita tarkkaan.



RAUNIOMARILMA Tehtävien välillä Mike voi rentoutua vaikkapa television äärellä, mutta jos tehtävien aikana on tullut aiheutettua pahennusta, siitä muistutetaan iltautisissa.



GEARS of war 2

Ensimmäisen osan ruudinsavu on ehtinyt vasta haihtua,
kun Epicin koodivelhot lataavat jälleen täydeltä laidalta

Laitte XBOX 360 Kehittäjä EPIC Julkaisija MICROSOFT Laji TOIMINTA Julkaisu 28.11.

www.gamereactor.fi

moottorisahamurhaa

Yksi Gears of War 2:n uudistuksista on täysin vapaasti liikuttava moottorisahapistin. Locust-hirviöistä voi vaikka siivuttaa ohuen ohuet leikkeet aamiaispyytään. Pitäähän sotilaan syödä.

kilpavarustelun kiertäessä

Epic on päivittänyt vanhoja varusteita ja luonut uusia. Yksi uusista taisteluvälineistä on myrkykaasukranaatti, jolla voi savustaa aseisiin linnoittuneet viholliset liikkeelle. Taipumus asemasotaan oli yksi ensimmäisen Gears of Warin heikkouksista.

uusia tuttavuuksia Yksi Gears of War 2:n uusista henkilöistä on Ty, päähenkilö Marcus Fenixin vanha taistelutoveri. Ty ja Marcus sotivat rinta rintaan Pendulum-sodassa, ja Gears of War 2:ssa herrat kohtaavat jälleen. Ty on yhtä innokas ja kokenut Locustien teilaaja kuin Marcuskin.

Ennen ensimmäisen Gears of Warin julkaisua oli selvää, että pelistä tulisi kaunis. Peli oli suunniteltu osittain myymään Epicin Unreal Engine 3 -grafiikkateknologiaa ja osittain Halo-räiskintäsarjan viransijaiseksi. Epicin luoma machomaailma oli mieleenpainuva: intensiivinen, vaihteleva, täynnä räiskettä ja toimintaa. Ja, ennen kaikkea, uskomattoman kaunis.

Gears of Warin lopussa pelin päähahmo Marcus Fenix nousi helikopteriin ja lensi kohti

Developers Conferencessä hyperaktiivinen tuottaja Cliff "Cliffy B" Bleszinski rynni lavalle moottorisahalla varustetun rynnäkökiväärin kanssa ja riehui kuin heikkopäinen. Gears of War 2 oli vihdoin virallisesti julkistettu.

Oli siis aika vieraillla Epicillä. Halusimme ottaa selvää mitä jatko-osa sisältää ja onko Epic onnistunut kohentamaan alkuperäisen pelin huomattavan kiiltävää kuorta. Epic paljasti odottaneensa Gears of Warista valtaisa hittiä, joka peittoaisi alkuperäisen

Ensimmäinen Gears of War oli vasta alkusoitto. Epic piti kuitenkin Gears of War 2:n pimennossa pitkään ja kiisti kaikki huhut

uusia seikkailuja. Tarina lopetettiin kesken, joten jatko-osa oli selvästi tulossa. Ensimmäinen Gears of War oli vasta alkusoitto. Epic piti Gears of War 2:n pimennossa pitkään, kiisti kaikki huhut jatko-osasta ja jatkoi työskentelyään ykkösosan pc-käännöksen ja Xbox 360 -lisäsisällön parissa. Tämän kevään Game

Halo: Combat Evolvedin myyntiluvuissa. Eikä se ollut kaukana. Pelien välinen ero on tällä hetkellä 1,4 miljoonaa kappaletta, ja Gears of War on vasta kahden vuoden ikäinen peli. Halo täytti juuri seitsemän.

Jättimenestyksen ansiosta Epic on uskaltanut panostaa Gears of War 2:een täysillä.

parempaa suojaa

Gears of War 2:n suojautumistavat

Yksi Gears of War 2:n mielenkiintoisimpia pelillisiä uudistuksia on mahdollisuus erilaisten kannettavien suojien käyttöön. Ensimmäisessä pelissä tuliasemat oli haettava olemassa olevista rakenteista ja ympäristöstä, mutta nyt suojakilveksi voi nostaa esimerkiksi kaatuneen Locust-sotilaan. Pelissä on myös varsinaisia kilpiä, joita Marcus voi käyttää suojanaan. Yksinpelin lisäksi erilaiset suojat vaikuttavat myös moninpeliin, jossa on tällä kertaa taisteltava entistä tiiviimmin joukkueena yksinäisten taistelijoiden kahakoinnin sijaan.



COOOOLETRAIN: Cliffy B:n mukaan Gears of Warin pidetyin sivuhahmo oli Augustus "Cole Train" Cole. Niinpä on itsestään selvää, että Mighty Rastan äänellä uhoava Cole Train palaa tositoimiin Gears of War 2:ssa. Fanien ansiosta entiselle urheilutähdelle on varattu tällä kertaa entistä suurempi ja näkyvämpi rooli.



pakkasta

Syksyn jälkeen saapuu talvi



Gears of War 2 alkaa syksyllä, ja talvi seuraa nopeasti perästä. Sera-planeetan puhki pommitettu maisema saa yleen kauniin lumipeitteen. Lumisen tantereeseen lisäksi pelaajaa kuljetetaan syvien, laavaa pursuavien tunnelien läpi kohti Locustien maanalaisia synnyinsijoja. Taisteluja käydään myös korkealla Seran vuoriston pikkukylissä. Maisemat siis vaihtuvat huomattavasti enemmän kuin ensimmäisessä Gears of Warissa, ja Epicillä on omien sanojensa mukaan vieläkin muutama yllätyskortti takataskussa.

Pelin budjetti on paljon suurempi kuin edeltäjäänsä. Alkuperäisen pelin 60-henkinen tekijätiimi on kasvatettu sataan henkeen. Itse asiassa jatko-osan kehitys aloitettiin jo ennen alkuperäisen Gears of Warin valmistumista.

Tämän ansiosta Gamereactorin vieraillessa Epicin luona noin puoli vuotta ennen jatko-osan julkaisua pelin kehitys on loppusuoralla. Cliffy kertoo: "Aloitimme ensimmäisen osan moninpelin kehityksen huhtikuussa 2006, vain puoli vuotta ennen pelin julkaisua. Meillä ei ollut kenttiä, pelimuotoja, tai edes hyviä ideoita moninpelin toteutukseen. Nyt eletään toukokuuta 2008. Viiden kuukauden päästä Gears of War 2 julkaistaan, ja olemme hioneet peliä jo useamman kuukauden. Tämän ansiosta Gears of War 2 tulee olemaan kiillotetumpi ja viimeistellympi pelikokemus."

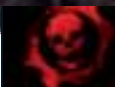
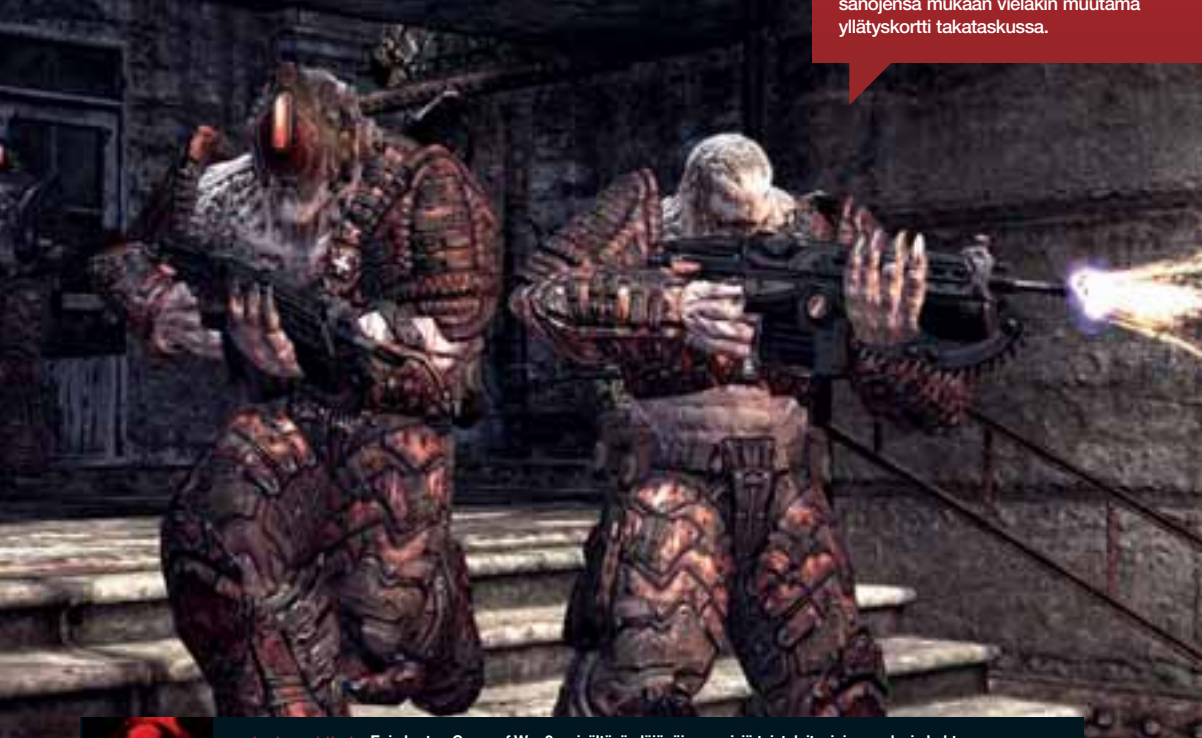
"Minulla on niin paljon ideoita Gears of Warin kehittämiseksi, että ne riittäisivät useampaan peliin, mutten ole koskaan puhunut trilogiasta"

Hän jatkaa: "Gears of War 2:n tekeminen on ollut paljon hauskeempaa. Ensimmäistä peliä tehdessämme jouduimme tekemään kaiken alusta asti. Nyt meillä on viholliset, teema, perussuunnittelu, pelimaailma, tarina ja päähenkilöt valmiina. Olemme voineet käyttää enemmän aikaa sekä suurten ja aiempaa vuorovaikutteisempien pelialueiden luomiseen että pieniin yksityiskohtiin."

Gears of Warista on pitkään puhuttu trilogiana. Kysyessäni Cliffyltä asiasta hänellä on vastaus valmiina.

"Jos saisin dollarin joka kerta kun joku kysyy minulta tuota, olisin rikas mies. Lähes jokainen kehittäjä kertoo jo ennen ensimmäisen pelin julkaisua suunnittelevansa trilogiaa. Herranjestas, he eivät edes tiedä, myykö ensimmäinen peli viisi kappaletta vai viisi miljoonaa! Olen koko ajan sanonut, että minulla on niin paljon ideoita Gears of War -konseptin kehittämiseksi, että ne riittäisivät useampaan peliin, mutta en ole koskaan puhunut jatko-osasta, saati trilogiasta."

Ensimmäinen Gears of War päättyi juuri syksyn ensimmäisten lehtien pudotessa Sera-planeetan pinnalle. Gears of War 2:n alussa syksy on pitkällä ja talvi tekee tuloaan. Lumen peittämien rakennusten lisäksi jatko-osassa taistellaan syvällä maan uumenissa ja korkealla



pomoja ja pahiksia Epic kertoo Gears of War 2:n sisältävän läjäpäin eppisiä taisteluita, joissa pelaaja kohtaa muun muassa valtavan Brumak-hirviön. Peliin on myös suunniteltu useita uuden tyyppisiä Locust-sotilaita ja pomotaisteluiden luvataan olevan reilusti parempia kuin ensimmäisen Gears of Warin joiltain osin latteat yhteenotot.



tykistöä

Taistelija ei tussarit loppu

Gears of War 2:ssa vihollisten päivät voi päättää monella työkalulla. Jatko-osaa varten Epic on uudistanut asevalikoiman tasapainoisemmaksi. Tärkeimpänä tavoitteena on ollut tehdä kaikista aseista käyttökelpoisia. Epic kannustaa pelaajaa käyttämään myös heikkotehoisempia aseita. Esimerkiksi juokseminen on helpompaa ja äänettömämpää kevyen kuularuiskun kera. Vikkelästi kirmaavaan, pienellä käsiaseella varustautuneeseen viholliseen voi olla vaikea osua, jos omissa kourissa lepää kaikkein raskain kanuuna. Jättitykin heiluttaminen on hidasta ja kankeaa puuhaa.



valtavasti vihollaisia

Gears of War 2:ssa vastaan tulee entistä enemmän vihollisia yhdellä kertaa. Epic on puristanut Xbox 360:sta lisää tehoja, joiden turvin vihollislaumat on voitu kasvattaa jopa viisinkertaisiksi. Kaiken lisäksi viholliset näyttävät hienommilta ja toimivat fiksummin.

merenpinnan yläpuolella. Maisemat ovat vaihtelevampia kuin ensimmäisessä pelissä, ja Cliffy lupaa kaikkein pelin osien olevan yksilöllisiä. Eräs vierailumme aikana näkemistämme paikoista oli Seran vuoristo, jossa vihollisia kuritetaan kuvankauniissa kylässä. Cliffy itse näkee vuodenaikojen vaihtumisen eräänlaisena metaforana: syksyn pyörähtäessä talveksi kaiken loppu lähestyy.

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että luvassa on ensimmäistä osaa rankempi ja synkempi peli. Gears of War 2 on pahansuopa ja pirullinen, ja se on täynnä ikimuistoisia kamppailuja. Marcus Fenix taistelutovereineen

käyksessä. Dominicin vaimo, Maria, ei kestänyt menetystä ja katosi piakkoin. Koska Dominic menetti koko perheensä Locustien takia, hänen sisällään palaa valtava viha ja raivo. Dominic on Gears of War 2:ssa keskeisessä roolissa, ja pelin alussa hän saa tiedon vaimonsa olinpaikasta. Maria on loukussa muutaman muun eloonjääneen kanssa, sillä he eivät ole päässeet Jacintoon, ihmiskunnan viimeiseen turvapaikkaan Sera-planeetalla.

Ihmisiä uhkaa myös entistä vakavampi vaara. Kaivautumisreitit, joiden kautta Locust-sotilaat nousevat maan pinnalle, ovat kasvaneet suuremmiksi. Ensimmäisessä pelissä ne

Luvassa on ensimmäistä osaa synkempi peli. Gears of War 2 on pahansuopa ja pirullinen, ja se on täynnä ikimuistoisia kamppailuja

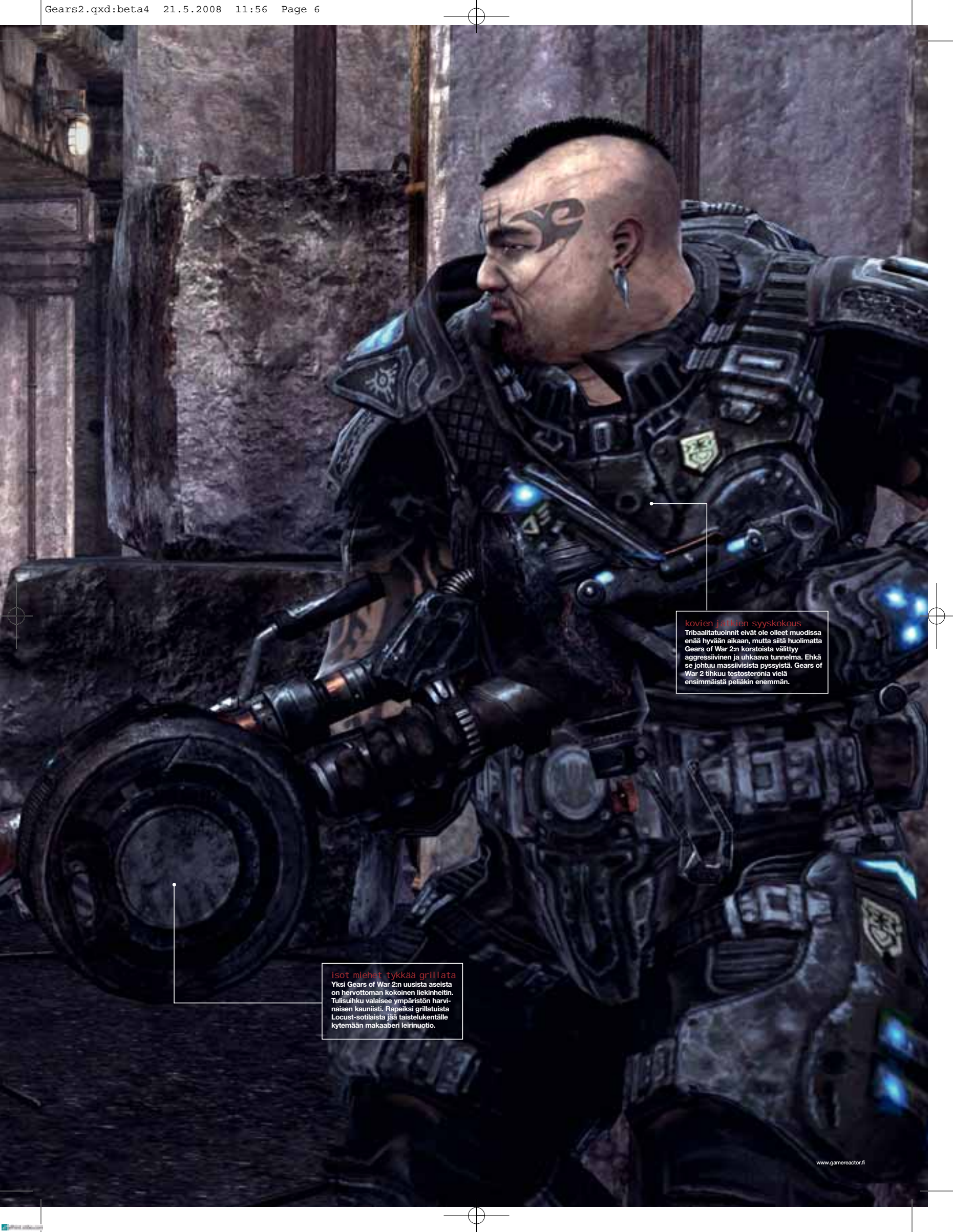
pääsee ottamaan Locust-hirviöistä mittaa toden teolla. Bleszinski ei ollut tyytyväinen ensimmäisen osan juonenkäsittelyyn. Hän ei halunnut viedä tarinaa eteenpäin välivideoissa, ja lopputuloksena Marcus ja muut soturit keskustelivat taistelun tiimellyksessä.

Periaatteessa hyvä idea, mutta käytännössä tämä johti siihen, että tarinaa ja etenkin sen yksityiskohtia oli vaikea seurata. Jatko-osassa juonenkäsittelyä on muokattu helpommin seurattavaksi. Pelit eivät ole samanlaisia kuin elokuvat, ja pelien pelaaminen voi kestää päiviä tai viikkoja. On tärkeää, että pelaaja tietää, mitä tapahtuu ja miksi. Epic toivoo, että Gears of War 2:ssa on kauniin ulkokuoren ja tiukan toiminnan lisäksi myös kiehtova juoni.

Jatko-osassa saamme tietää huomattavasti enemmän Dominic Santiagosta. Hän menetti molemmat lapsensa Locustien hyök-

saattoivat nielaista auton, mutta nyt suurimmat reiät ovat kylien tai jopa kaupunkien kokoisia. Vaarana on, että kaivautumisreitit nielaisee Jacinton ja ihmiskunnan taru Seran pinnalla päätty. Onneksi jäljellä on vielä muutama keino estää täystuho. Marcus Fenixin tehtävä on ratkaista ongelmat ennen uhkakuvien toteutumista. Luonnollisesti apuna käytetään ylen määrin väkivaltaa.

Erona muihin väkivaltaisiin peleihin Gears



kovien ihmisten syyskokous

Tribaalitatuoinnit eivät ole olleet muodissa enää hyvään aikaan, mutta siitä huolimatta Gears of War 2:n korstoista välittyvä aggressiivinen ja uhkaava tunnelma. Ehkä se johtuu massiivisista pyssyistä. Gears of War 2 tihkuu testosteronia vielä ensimmäistä peliäkin enemmän.

Isot miehet tykkää grillata

Yksi Gears of War 2:n uusista aseista on hervottoman kokoinen liekinheitin. Tulisuihku valaisee ympäristön harvinaisen kauniisti. Rapeiksi grillatuista Locust-sotilaisista jää taistelukentälle kytämään makaaberi leirinuotio.



kaksi kertaa kaksi jakoa
Lentelevät irtoraajat eivät ole Gears of War 2:ssa harvinaisia. Taistelu ratkoo viholliset palasiksi tuon tuostakin. Paloittelusta saa tällä kertaa osansa myös ympäristö, joka hajoaa paljon monipuolisemmin kuin ennen.

suojaan 1 parempaan suojaan
Gears of Warin suojautumistoimintoa on jatkokehitetty, ja nyt suojautuminen toimii fiksummin. Gears of War 2 on ensimmäinen peli, jossa pelihahmo asettuu automaattisesti parhaaseen suojaan. Sokkona ampumista ja suojasta tähtäämistä on myös parannettu.

LOCUSTien paluu Gears of Warissa räjäytetty maanalainen pommi ei tuhonnut kaikkia Locusteja. Jatko-osassa inhottavat otukset ryömivät koloistaan entistä voimakkaampina huomattuaan, että ihmiskunnan hävittäminen vaatiikin reippaat otteet ja homma on otettava tosissaan.

of Waria ei ole suunniteltu realistiseksi. Pelin on tarkoitus olla raa'an raavas, valtavan verinen ja ennen kaikkea äijämäinen. Gears of War 2:ssa nupit on väännetty kaakkoon, ja Locusteja lahdatessa erilaisia vaihtoehtoja on entistä enemmän. Vihulaisia viimeistellessä voi myös lausua viimeiset terveiset lähettäessään Locustin taivaallisille taistelutantereille. Ikimuistoista moottorisahapistintä on kehitelty, ja suorasukaisen vihollisen halkaisun lisäksi pelissä on nyt myös moottorisahakaksintaisteluja.

Cliffyn mukaan Gears of Wariin on haettu inspiraatiota elokuvista. Sadististen Saw- tai Hotel-elokuvien sijaan suurimpina vaikuttajina ovat olleet Evil Dead 2:n ja Army of Darknessin kaltaiset leffat. Tarkoituksena on, että pelaaja voi nauraa sarjakuvamaisen ylilyödylle väkivallalle, jossa äijämäinen alfauros pilkkoo savuavalla moottorisahalla epäinhimillisiä vihollisia veren

roiskuessa joka suuntaan.

Ennen Gears of Warin julkaisua suurin puheenaihe oli ennen kaikkea pelin grafiikka. Gears of War asetti uuden sukupolven konsolipelien standardin, ja sitä rimaa harva on onnistunut

Gears of Waria ei ole suunniteltu realistiseksi. Pelin on tarkoitus olla raavas, verinen ja äijämäinen

ylittämään. Cliffy B on äärimmäisen ylpeä saavutuksesta. Hän vertaa tilannetta Playstation 2:een. Konsolin ensimmäiset pelit eivät näyttäneet kovin erikoisilta, mutta muutaman vuoden opetteluun jälkeen laitteistosta saatiin irti paljon enemmän. Näin on myös Gears of Warin ja Xbox 360:n suhteen. Se tarkoittaa Cliffyn mukaan sitä, että Gears of War 2 aloittaa uuden graafisen aika-



GEARS OF WAR



GEARS OF WAR 2



GEARS OF WAR

GEARS OF WAR VS GEARS OF WAR 2 Unreal Engine 3 -grafiikkateknologian uusin versio mahdollistaa reilusti paremman grafiikan Gears of War 2:ssa. Peliympäristöt ovat laajempia ja interaktiivisempia. Taistelukenttiä voi nyt tuhota, ja valaistustakin on parannettu entisestään. Kaiken lisäksi käytettävissä on myös kauniimmat vesiefektit, fiksumpi tekoäly ja entistä enemmän vihollisia.

GRIDLOCK VS GRIDLOCK Gridlock oli ensimmäisen Gears of War 2:ssa nimellä Gridlock 2.0. Ensimmäisen pelin jälkeen suojaa joutuu tällä kertaa etsimään uusista paikoista.



kierra selustaan

Locust-sotilaiden huijaaminen on tällä kertaa vaikeampaa. Viholliset tarkkailevat ympäristöä, seuraavat kavereidensa tekemisiä ja yrittävät kiertää selustaan aina tilaisuuden tullen. Pelkällä juoksentelulla ei tällä kertaa pärjää.



tapahtumat talteen Gears of War 2:n moninpeliottelut voi tallentaa Halo 3 -tyyliin. Jokaisen ottelun jälkeen tapahtumista voi ottaa ruutukaappauksia, jotka voi ladata internetiin, lähettää kavereille Messengerin kautta tai jakaa Xbox Livessä.



tarkka-ampuja

Epic lupaa Gears of War 2:ssa olevan vähintään tuplasti erilaisia Locust-sotilaita. Kuvassa näkyy Locust Sniper -tarkka-ampuja.



meat flag

Ota karkulainen kiinni

Yksi mielenkiintoisimmista moninpeliuudista on Meatflag. Yksinäinen ihminen vaeltaa ympäriinsä, ja hänet on paikallistettava. Ihmisten tulee kuljettaa toveri turvaan, kun taas Locust-joukkueen tehtävänä on vangita karkulainen. Mikäli vihollisjoukkueella on lihalippu hallussa, tämän voi räjäyttää tarkalla kranaatilla, jolloin karkulaista taluttaneelle viholliselle jää käteen vain käsivarsi ja pää.



kauden, jonka airueena on Epicin oman Unreal Engine -graafikkateknologian uusin versio.

Lukuisten parannusten joukosta Cliffy mainitsee ennen kaikkea valaistuksen. Epic on käyttänyt valtavasti voimavaroja yhteistyössä

vain napata ohjaimen käteensä ja aloittaa luoti-suihkun tieltä sukelun, suojan takana kyyristelyn ja räiskyttelyn muutta mutkitta. Useimmat Cliffyn mainitsemat pikkuparannukset huomaa välittömästi. Esimerkiksi suojan etsiminen on

Gears of War 2 näyttää jo nyt, puoli vuotta ennen julkaisua, niin uskomattoman kauniilta, että muille pelintekijöille tulee kuumat paikat

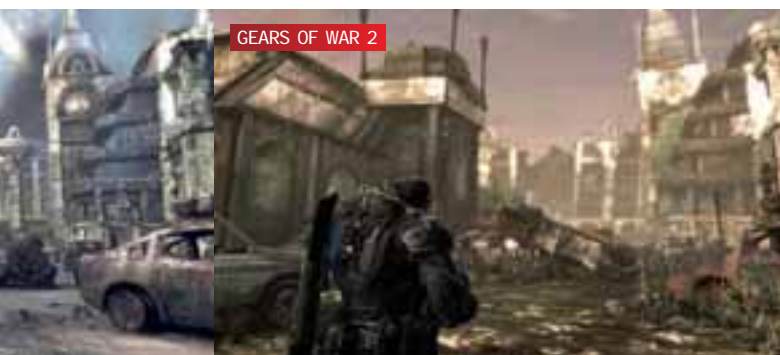
Hollywood-ammattilaisten kanssa saadakseen valaistuksen toimimaan peleissä samalla tavalla kuin elokuvissa. Ympäristöt ovat eläväisempiä ja vuorovaikutteisempia. Esimerkiksi betoni-seinän voi hajottaa niin, että vain vahvikeraudat jäävät jäljelle. Hauskana yksityiskohtana kranaatteja voi nyt heittää tai iskeä kiinni seiniin. Niiden räjähtäessä taistelutantereelle lentää kaiken kokoisia betonimurikoita. Osa pelialueista on myös merkittävästi suurempia kuin ennen, joten täysimittaisen sodan tunnun pitäisi välittyä pelistä aiempaa paremmin.

Vaikka Gears of War 2 on monipuolisempi ja laajempi peli kuin edeltäjänsä, on ohjaus onnistuttu pitämään yhtä helppona ja intuitiivisena kuin ensimmäisessä osassa. Pelaaja voi tuosta

entistä helpompaa, sillä Marcus hakeutuu automaattisesti parhaaseen paikkaan suojan takana vältellen paikkoja, joihin vihollistuli yltää.

Kun helvetti lopulta repeää valloilleen, ei voi kuin ihmetellä, miten kauniilta kaikki näyttää. Cliffy ei liioittele hehkuttaessaan pelin grafiikkaa. Gears of War 2 näyttää jo nyt, puoli vuotta ennen julkaisua, niin uskomattoman kauniilta, että muille pelintekijöille tulee kuumat paikat sen ilmestyessä. Aivan kuten alkuperäisen Gears of Warin tapauksessa. Kiitämme Epicia vierailusta ja palaamme kotiin odottaen malttamattomana Gears of War 2:n julkaisua. Pelistä on tulossa todellakin Cliffyn sanojen mukaisesti isompi, parempi ja tiukempi.

_Jonas Mäki



GEARS OF WAR 2

k oli ensimmäisen Gears of Warin suosituin moninpelikenttä. Pidetty taistelutanner tekee comebackin Gears of Warin ensimmäisen pelin jälkeen taistelut ovat laantuneet ja luonto on vallannut kentän. Osa seinistä on sortunut, ja n uusista paikoista.



MUUTU JASON BOURNEKSI JA...



XBOX 360



PLAYSTATION 3



"The Bourne Conspiracy" interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. "The Bourne Identity" characters, events, story and publishing rights © 1980 Estate of Robert Ludlum. All rights reserved. Developed by High Moon Studios, LLC. High Moon Studios and the High Moon Studios logo are registered trademarks of High Moon Studios, LLC. Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. THX and the THX logo are trademarks of DOLBY which may be registered in some jurisdictions. 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 logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ROBERT LUDLUM'S

THE BOURNE CONSPIRACY

LATAA DEMO NYT
XBOX®LIVESTA
JA PLAYSTATION®
NETWORKISTA!

OLET TÄYDELLINEN ASE.

WWW.BOURNETHEGAME.COM

MEGA MAN

Jotain vanhaa, jotain uutta, jotain lainattua – ja jotain sinistä

Tasoloikkapelien kuninkuudesta on taisteltu 1980-luvun alkupuolelta lähtien. Kovimmaksi hyppysankariksi on riittänyt yrittäjiä putkimiehistä vauhtisileihin. Capcomin edustaja kilpailussa oli sinipukuinen Mega Man.

Vuosi oli 1987, kun vastavalmistunut Keiji Inafune päätyi Capcomin palvelukseen. Ensi töikseen mies passitettiin Street Fighter -taistelupelin graafikoksi, mutta sen jälkeen tehtäväksi määrättiin uuden tasoloikkapelin suunnittelu. Nintendon NES-konsoli eli kovinta nousukautaan ja Super Mario oli synonyymi tasohyppelylle. Marion vanavedessä oli tilaa kilpailulle ja Capcom halusi osansa tasoloikintakakusta. Firman vastine viiksekkäälle putkimiehelle oli Mega Man, yleiskäyttöön tarkoitettu robotti-

apuri. Mega Manin toimenkuva meni remonttiin kertalaakista, kun ilkeä tohtori Wily varasti virkaveljensä, tohtori Lightin, varastoista kuusi robottia ja aikoi käyttää niitä koko maailman valloitukseen.

Inafune haki hahmoonsa tietoisesti vaikutteita Osamu Tezukan Astro Boy -mangateoksesta. Robottipojat voisivat vaikka olla veljeksiä, sillä niiden ulkonäössä on rutkasti yhteneväisyyksiä. Mega Man sai osansa myös Pinokkiosta, sillä pelisarjan puitteissa pojan ja robotin ero on varsin häilyvä. Pelisuunnitteluun Inafune haki avoimesti lainoja Nintendon Mario-maskotin menestyneistä loikkapeleistä.

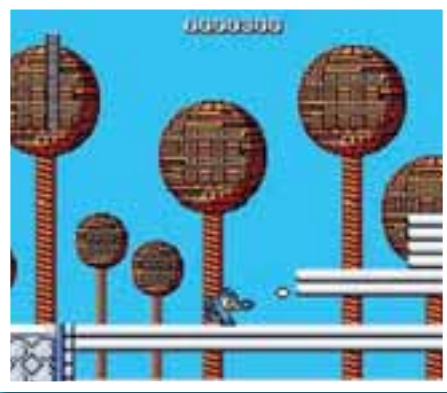
Mario liiskasi vihollisensa kengän pohjalla, mutta Mega Man sai avukseen toiseen käteen

pultatun plasmatykin.

Perusammuksien lisäksi Mega Man pystyi omaksumaan kukistamansa vihollisen erikoiskyvyn. Jos vihulainen hyökkäsi sähköllä, pomomatsin jälkeen myös Mega Manin asevalikoimista löytyi elektronitykitin. Erikoiskyvyt olivat pelin suola, sillä jokaisella päävihollisella oli jokin heikkous, johon tietty asetyyppi tepsii parhaiten. Pomovastuksien niittäminen noudatti kivi-paperisakset -leikkiä, joka Inafunen mukaan oli yksi inspiraation lähteistä.

Erikoiskykyjen lisäksi Mega Man teki pesäeroa muihin aikakautensa tasoloikkiin valinnan

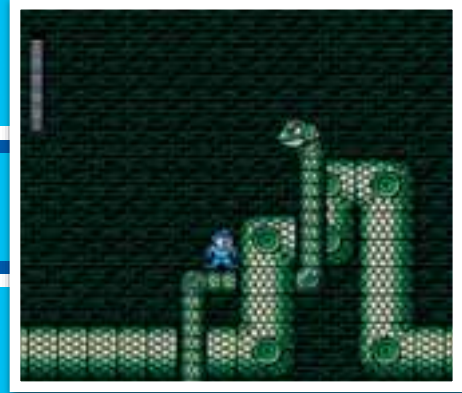




MEGA MAN 1987



MEGA MAN 2 1988



MEGA MAN 3 1990

vapaudellaan. Pelin tavoitteena oli tuhota kuusi robottia, mutta suoritusjärjestyksen sai valita itse. Kun kaikki robot oli toimitettu romuttamolle, avautui ovi tohtori Wily'n linnaan. Neljään tasoon jakautuva vinksahantaneen keksijäneron linna-kompleksi sisälsi pelin viheliäisimmät viritykset, joista päällimmäisenä mieleeni jäi puolen ruudun kokoinen kivihirviö. Sen tuhoaminen vaati rutkasti taitoa ja roppakaupalla sinnikkyyttä. Vihoviimeisenä vastustajana oli tietenkin itse tohtori Wily, jonka päihittäminen pelasti maailman ja turvasi tulevaisuuden.

Mega Man tunnetaan Japanissa Rockman-nimellä, ja Keiji Inafune paljastaakin olevansa musiikkimiehiä. Ensimmäisen pelin jenkkiulkaisun yhteydessä pääsankarin nimi muutettiin Mega Maniksi, sillä Sony oli tuonut markkinoille Rockman-nimisen vahvistinmalliston. Tohtori Lightin luoma toinen yleiskone on nimeltään Roll, joten robokaksikko oli nimetty suoraviivaisesti rock'n'rollin mukaan. Pelisarjan japanilais-versiosta löytyy paljon muitakin musiikkiin liittyvää nimitystä. Kolmannessa Mega Manissa esitelty Protoman tunnetaan Japanissa Bluesina ja uusimpien Mega Man -pelien kauhukaksikon, Treblen ja Bassin nimet on napattu vahvistimien säätönupeista.

Mega Man -nimen ohella Capcomin Yhdysvaltojen toimistossa pähkäiltiin jopa Rainbow Man -nimikettä, sillä pääsankarin vaatetus vaihtuu käytettävän aseistuksen mukaan. Rainbow Manin ohella Capcom harkitsi myös nimiä Mighty Kid ja Knuckle Kid.

Jenkkiulkaisun yhteydessä nimen lisäksi kokonaan uuteen uskoon pistettiin Mega Manin

anime-tyylinen kansitaide. Japanilaiseen sarjakuvatyyliin kuvattu robottipoika korvattiin keskikäisellä miehellä, jolla oli kädessään pistooli. Mitkään kannen tapahtumista ei liittyneet itse peliin ja kuvituskin näyttää ala-asteikäisten kuvaamataidon tunnilla tuhartamalta. Pelisivusto Gamespy rankkasi Mega Manin kansitaiteen maailman rumimmaksi.

Ensimmäinen Mega Man myi paremmin kuin Capcomin pukumiehet olivat ennakoineet, vaikka ei varsinainen hitti ollutkaan. Sitkeän inttämisen jälkeen Inafune sai tiimeineen luvan jatko-osan tekoon ja Mega Man 2 iskeytyi kauppojen hyllyille jo seuraavana vuonna. Toimivaa pyörää ei lähdetty keksimään uudelleen, joten Mega Manin paluu on hyvin pitkälle samaa kuin ensimmäinen peli, kaikkea on vain enemmän.

Tuttu tohtoriseta ei oppinut kerrasta, vaan yritti maailmanvalloitusoperaatiotaan uudelleen. Robottivastustajia on kuuden sijaan kahdeksan, pelitilanteen pystyi vihdoinkin tallentamaan ja vaikeustasoa oli hieman loivennettu. Ensimmäinen Mega Man jäikin monen mieleen pirullisen vaikeana pelinä. Mega Man 2 on Keiji-sanin suosikki ja kiistatta Mega Man -sarjan tähtiheikkiä.

Kakkososa jäi myös omiin kirjoihini kenties kaikkein parhaana NES-pelinä. Tämän pelin ääressä tuli kaveriporukalla viihdyttyä vanhempien mielestä aivan liikaa. Pomoviholliset olivat mielikuvituksellisia, haastetta oli juuri sopivasti ja musiikki kuulosti mahtavalta. Tälläkin hetkellä kannyni soittoaänenä on kakkos-Mega Manin valikkorenkutus. Jenkkiversion kansitaide oli edelleen yhtä karmaisevaa kuin ensimmäisessä pelissä. Amerikkalaiset omaksuivat manga-



DR.LIGHT Mega Manin biologinen isä



www.gamereactor.fi

Tohtori Light on hyväntahtoinen tiedemies, joka loi Mega Manin ja tiun muita hyötykoneita. Tohtori Light on myös vastuussa ensimmäisessä osassa esitellyistä kuudesta robotista, joita paha tohtori Wily käytti apuna maailmaa vallatessaan. Parrakas tohtori on luonut myös Mega Man X:n, jonka tohtori Cain löysi satoja vuosia alkuperäisen Mega Man-sarjan tapahtumien jälkeen. Mega Man X-sarjassa tohtori Light esiintyy piilotettujen voimahaarniskan osien vartijana.

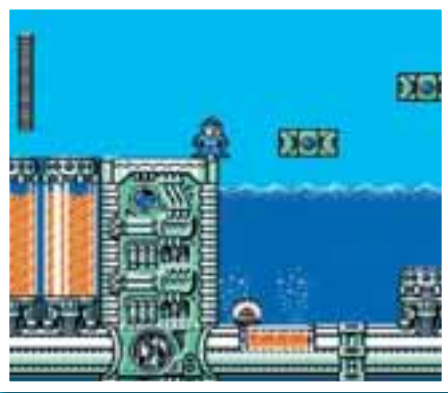
Tohtori rakensi Mega Manin kanssa samaan aikaan Roll-robotitytön, joka ei ota osaa taisteluun, vaan auttaa keksijäneroa tämän laboratoriossa. Neiti mainitaan jo ensimmäisen Mega Manin lopputeksteissä, mutta vasta kolmannessa osassa Roll pääsee viralliselle robottilistalle, joka näkyy pelin läpäisyn jälkeen.

Tohtori Light varustaa Mega Mania taisteluun parhaansa mukaan ja robottikoira Rushin lisäksi keksijäneron vasarasta on lähöisin myös Beat, pieni mutta pippurinen robottilintu.

muotiin puristetut pelipakkaukset vasta Mega Manin kolmannessa osassa, mutta pääsankarin kasvoja muutettiin hieman länsimaisemmaksi.

Mega Man 2 oli valtaisa hitti ja Capcomin kirstuun kilahti jeni poikineen. Sikariporras päätti, että firma julkaisee Mega Man -pelin joka vuosi. Kiristynyt aikataulu pakotti kehittäjiin kiirehtimään kolmannen osan julkaisua. Vaikeuksia lisäsi entisestään kesken pelinteon lopputiilin ottanut pääsuunnittelija. Lopputulos on Inafunen mielestä eräs sarjan aallonpohjista, vaikka varsin tasokas pompinta onkin.

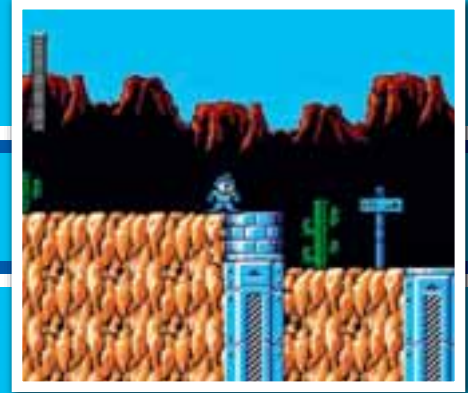
Mega Man 3:ssa pomoja on edelleen kahdeksan, mutta tämän lisäksi Mega Manin on lölytettävä myös edellisen osan loppuvastustajat, ennen kuin Wily'n pääkalloliinnan portit aukeavat. Kolmannessa osassa esiteltiin myös liuku, jonka avulla Mega Man saattoi ujuttautua sellaisiin paikkoihin, joihin ei kävelen päässyt.



MEGA MAN 4 1991



MEGA MAN 5 1992



MEGA MAN 6 1993

Liukumistaidon lisäksi Mega Manin avuksi saapui robottikoiria Rush. Piski on kuin Sveitsin armeijan linkkuveitsi, sillä hurtan avulla on mahdollista lentää, pomputa korkeuksiin ja tarpeen vaatiessa koiria muuttui myös sukellusveneeksi. Lisäksi pelissä nähdään ensimmäistä kertaa mystinen Protoman, joka myöhemmin paljastuu Mega Manin klooniveljeksi. Kolmosessa herra liikkuu Breakman-nimisenä välivastustajana. Viimeistään kolmannen osan julkaisun myötä Mega Man otti ansaitusti paikkansa Marion ja Sonicin rinnalla yhtenä aikansa tasoloikka-maskoteista.

Neljännessä Mega Man -seikkailussa Wilyn sijaan pahiksen roolissa esiintyi venäläinen tohtori Cossack, joka oli närkästynyt saamastaan vähäisestä arvostuksesta robottisuunnittelijana. Niinpä Siperiasta kajahti ja Mega Manin tehtäväksi jäi Cossackin robottiarmeijan pysäyttäminen. Lopulta venäläisnero paljastui tohtori

Wilyn sätkynukeksi ja viiksivallua vedettiin turpiin jälleen kerran. Uusista ominaisuuksista pelissä esiteltiin mega buster, joka mahdollisti perusaseen ylilataamisen. Kun B-nappulan runnotti pohjaan, vakiopislarin piippuun latautui kaikkien plasmapalleroiden äiti, huomattavaa vahinkoa tekevä superammus. Pelinä Mega Man 4 on elitiiloikkaa ja kakkosen ohella ehdottomasti sarjan parhaimmistoa.

Sarjan seuraavassa osassa Mega Manin velipoikana tutuksi tullut Protoman pimahti ja sinisen sankarin tehtäväksi jäi klooninsa pysäyttäminen. Kuten arvata saattaa, Protoman oli vain tohtori Wilyn sätkynukkena ja jälleen uuden maailmanvalloitus suunnitelman pelinappula. Mega Man 5 oli puristettu tismalleen samasta muotista nelosen kanssa.

Pelimekaniikkaa ei viillailtu ja jos peli julkaistaisiin nyt, se voisi olla neljännen pelin lisälevy. Vitos-Mega Man alkaa osoittaa jo

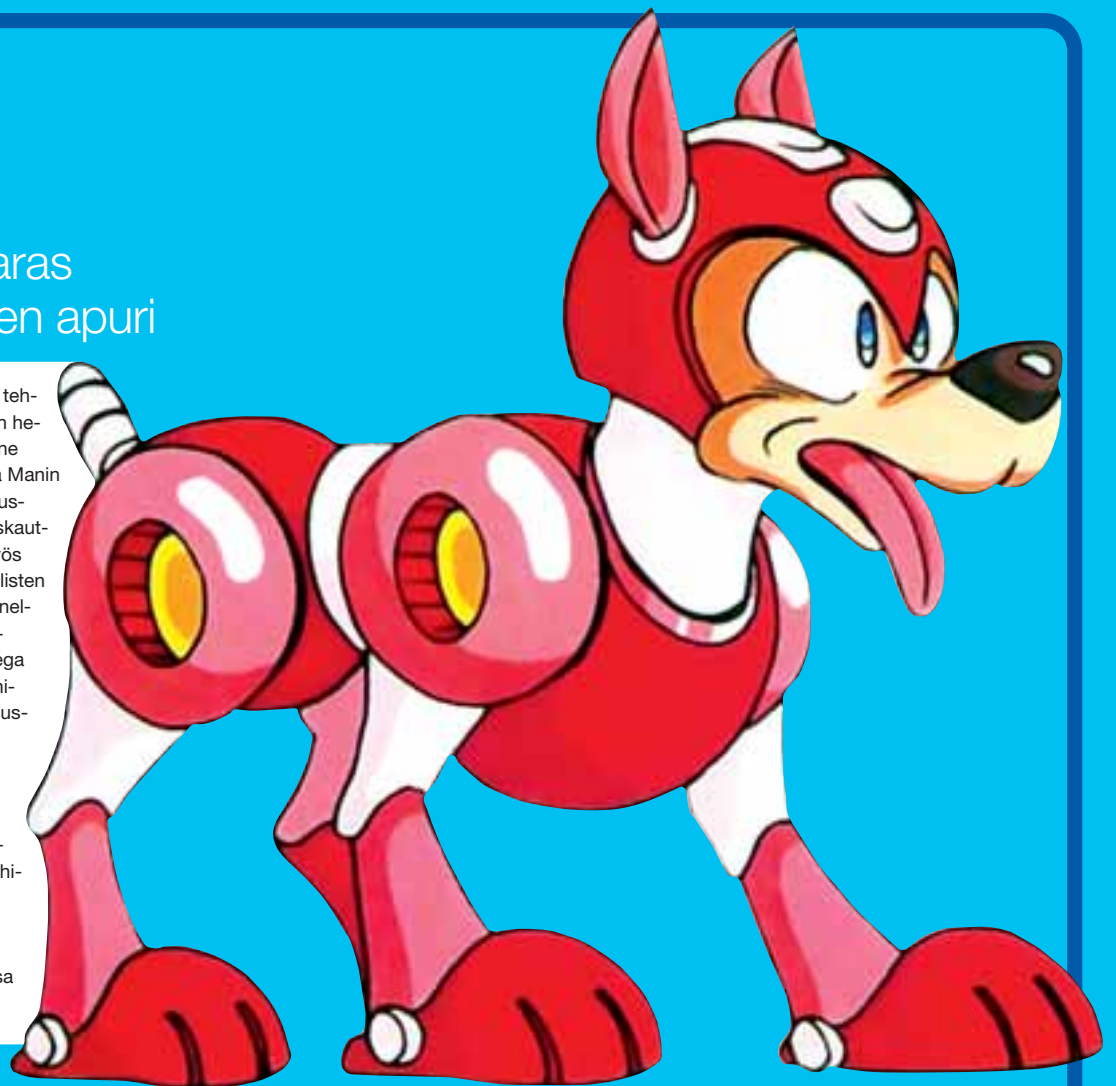


RUSH

Koira on robottipojan paras ystävä – ja ensiluokkainen apuri

Kolmannessa Mega Manissa ensiesiintymisensä tehnyt Rush on tohtori Lightin ja tohtori Wilyn yhteistyön hedelmä. Tukiyksiköksi tarkoitettu nelijalkainen yleiskone taipuu monenlaiseen käyttöön ja koiria on eräs Mega Manin pitkäaikaisimmista apureista ja ystäväistä. Koiran perusmuoto on trampoliini, jonka avulla Mega Man voi leiskauttaa itsensä korkeuksiin. Hurta toimii tarvittaessa myös yhden hengen halpalentoyhtiönä, jonka turvin vaarallisten kohtien ylitys helpottuu oleellisesti. Kolmannessa ja neljännessä osassa piskiä voi käyttää myös sukellusveneenä, mutta vesikenttien vähyden vuoksi vitos-Mega Manissa Rushin sukellusavusta luovuttiin. Trampoliini- ja vakiiovarustusta, mutta lento- ja sukellusmuodot avautuivat käytettäväksi vasta tietyt pomovastustajat löylyttämällä.

Kuudennessa osassa Rush muutettiin Mega Manin haarniskaan liitettäväksi apuvälineeksi. Näillä aparaateilla sininen sankari pystyi liittämään korkeuksiin tai suorittamaan miehekästä päähänlyöntiä eli lähi-taistelua. Kuten itse Mega Man, myös Rush on esiintynyt useassa eri pelissä ja välillä on todistettu, että vanhakin koiria oppii uusia temppuja. Sarjan uusimmissa julkaisuissa koiria on toiminut muun muassa moottoripyöränä.





DR. WILY

Mikäs pahan tappaisi?

Mega Manin arkkivihollinen, mielenvikainen viiksivallu tohtori Wily, on malliesimerkki perinteisestä videopelipahiksesta. Vaikka joissain myöhemmissä Mega Man -peleissä näyttääkin aluksi siltä, että pahanteossa ovat aivan muut hahmot, paljastuu lankoja vetleväksi päävihulaiseksi lopulta aina tähtänyt tohtori Wily. Tämä pappa ei ota neuvosta vaaria, vaan palaa aina sitkeästi uusine maailmanvalloitus suunnitelmineen, jotka Mega Man tekee tyhjiksi kerta toisensa jälkeen. Yrityksen puutteesta pahalaista ei voida siis syyttää.

Tohtori Wilyn tunnusmerkki on lentävä lautanen, jolla hän liikkuu paikasta toiseen. Ufonsa ohella Wily on tullut tutuksi kotoisista linnakkeistaan, jotka ottavat rohkeasti vaikutteita pääkallioista ja muusta luustoon liittyvästä kuvastosta. Kauhujen katakombit pitävät sisällään kaikista pahimmat yllätykset ja vaikeimmat loppuvastukset. Lisäksi linnakkeissa joutuu aina ottamaan uudelleen yhteen tuttujen robottivastustajien kanssa. Kun linnoitus on siivottu vihulaisista, astuu Wily areenalle. Yleensä valkotakilla on käytössään useita eri olomuotoja, joiden tuhoamiseen on käytettävä koko ase- ja taitovalikoimaa.

Wily työskenteli aiemmin tohtori Lightin aisaparina. Ahneus kuitenkin iski, Wily alkoi käyttää tohtoreiden luomia työrobotteja maailmanherruuden tavoittelussa. Vaikka robottiarmada on jokaisessa pelissä erilainen, on Wilyn kätyrit aina lölytettävä ennen pääpahan pääkalliolinnan porttien avautumista.

Tohtori Wilyn nimi tarkoittaa suoraan suomennettuna salakavalaa, mutta Capcomin Yhdysvaltojen haara muutti nimen Wiley-muotoon ensimmäisen kahden Megaman-pelin ohjekirjassa. Hämärähäiskän etunimeä ei koskaan mainita, mutta fanikunta on sitkeästi sitä mieltä, että se on Albert. Megaman 7:ssä tohtorin nimi muuttui alun kirjoitusvirheen vuoksi Willyksi. Rakkaalla lapsella on tunnetusti monta nimeä.

väsymisen merkkejä, eikä Wilyn metsästys aiheuta enää samanlaisia väristyksiä kuin aikaisemmat osat.

Mega Man 6:n suunnittelun yhteydessä Capcom järjesti jenkkipersoille piirustuskilpailun, jonka tuotoksia oli tarkoitus käyttää pelin pomovastustajina. Pelissä esiintyvät Knight Man ja Wind Man ovat kilpailun satoa ja kyseessä ovat ainoat pelisarjassa esiintyvät amerikkalaisesta kynästä lähtöisin olevat loppuviholliset. Capcom on järjestänyt vastaavan skaban Japanissa jokaista osaa varten, mutta amerikkalaisille tilaisuus tarjottiin nyt ensimmäistä kertaa.

Pelinä kuudes osa on samaa maata edeltäjiensä kanssa. Kahdeksan vihollisrobottia on tuhottava ja tällä kertaa näyttämönä toimii monkään mennyt robottipainin maailmanmestaruuskisa.

Wily on jälleen tunkenut lusikkansa soppaan kisojen promootorina, mystisenä herrana X:nä. Mega Man toimii pirskeiden järkkärinä ja sotkujen siivoaminen jää arvattavasti hänen tehtäväkseen. Robottikoira Rush muutettiin päähahmon haarniskaan pulttaviksi lisälaitteiksi, jotka konkretisoituivat Mega Manin selässä olevina propelleina ja lisääntyneinä voimina. Kuudetta osaa ei julkaistu vanhalla mantereella lainkaan, joten nämä tohtoripeijaiset jäivät yksinomaan japanilaisten ja amerikkalaisten riemuksi.

Kuudennen osan jälkeen sarja siirtyi tehokkaammille 16-bittisille konsoleille, ja loppu on historiaa. Pääsarjan rinnalle kiilasi ensin Mega Man X -sarja ja myöhemmin leegio muita yrittäjiä. Järeämmät Mega Manit eivät oikeas-

taan ole muuta kuin grafiikkapäivityksiä, eikä niistä löydy lainkaan samaa hohtoa kuin legendaarisista esi-istään. Tasopompinnan ohella Capcom on kokeillut Mega Man -siipiään monen muunkin pelityypin parissa, erikoisimpina jalkapallo ja Mario Kartin tyylinen kilpa-ajo.

Kaikkiaan Mega Man-pelejä on julkaistu aikojen saatossa yli sata, mikä on reilun kahdenkymmenen vuoden ikäiselle brändille massiivinen saavutus. Myynnillisesti megamies on takonut tuottoa Capcomin kassakoneeseen enemmän kuin Resident Evil - ja Street Fighter -sarjat yhteensä. Mega Man -pelit olivat kiistatta aikakautensa tasoloikintakermaa ja piskuisen robottipojan seikkailut ovat edelleenkin täyttä terästä, kirjaimellisesti.

Juho Kuorikoski



BEAT THE ODDS

16+

PC

DVD



LIVE

PLAYSTATION 3

The image shows the front cover of the video game 'Rainbow Six Vegas 2'. The title 'RAINBOW SIX' is at the top in a white, bold, sans-serif font. Below it, 'VEGAS 2' is written in a large, stylized font with a red-to-yellow gradient and a 3D effect. The background is dark and atmospheric, featuring a character in tactical gear on the right and a bright, fiery explosion or light source on the left. The overall color scheme is dominated by reds, oranges, and yellows, suggesting action and intensity.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2

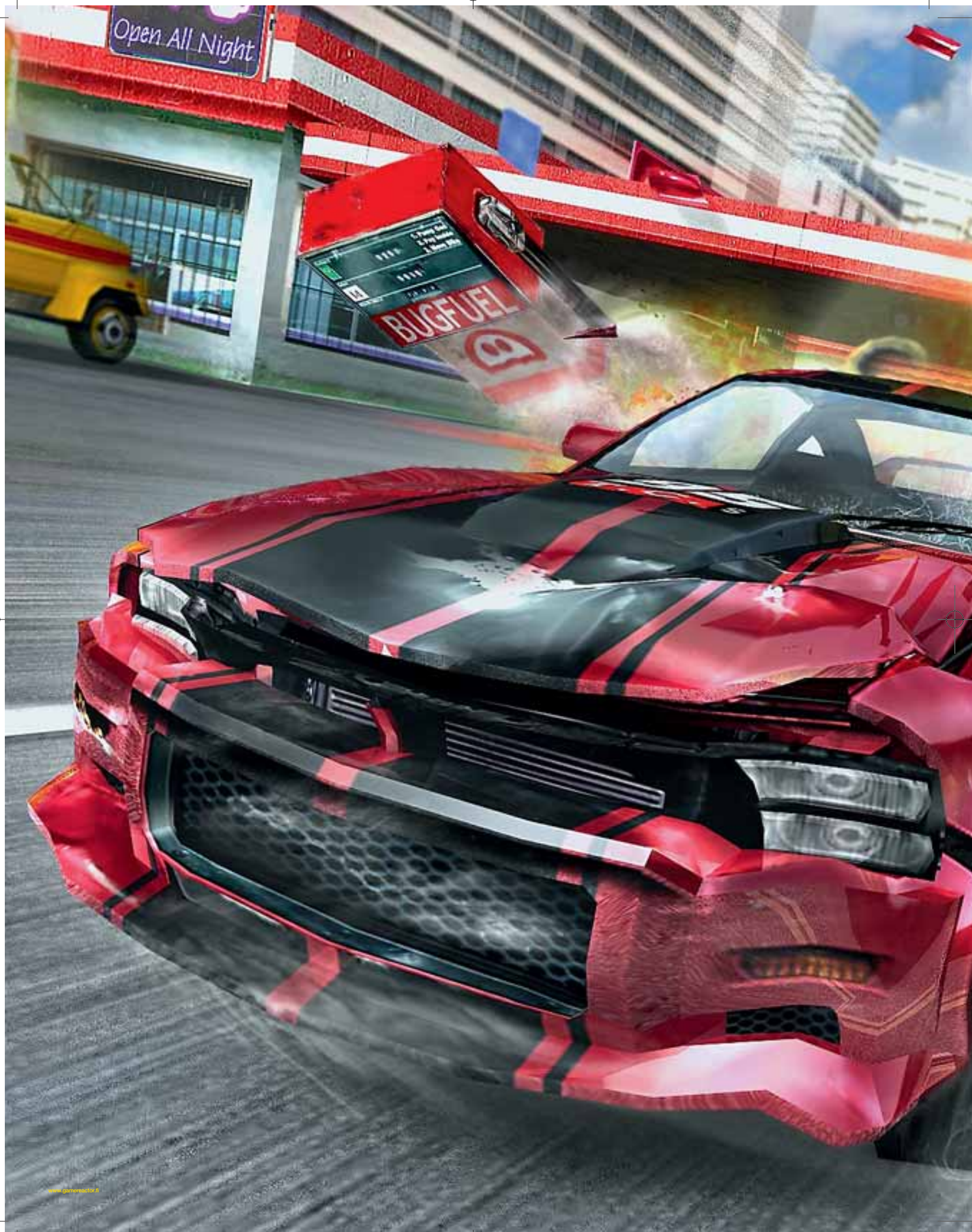
RAINBOWSIXGAME.COM

RAINBOWSIXGAME.COM



UBISOFT

[illegible]





raskaalla haasuajalla

Flatout-autopeleillä menestynyt Bugbear Entertainment on yksi suomalaisen peliteollisuuden kivijaloista.

Helsinkiin Bugbear Entertainmentin pian kymmen-vuotinen historia kuvaa hyvin suomalaisten veteraanistudioiden syntyä. Yhtiön perustajat ja ensimmäiset työntekijät tutustuivat tietokoneharrastajien demoskenessä. Toimitusjohtaja Janne Alanenpään ja tekninen johtaja Tatu Blombergin historiasta löytyvä ensimmäinen kaupallinen pelihanke, Carts Entertainmentin nimellä tehty Thrust, Twist'n Turn (Take2, 1999) -pc-ajopeli opetti paljon, mutta todelliseen menestykseen päästiin käsiin maaliskuussa 2000 perustetun Bugbearin nimissä.

Autopelien tekeminen ei ollut itsestäänselvyys vasta perustetulle Bugbearille. Noin kymmenhenkinen tulokasstudio suunnitteli mm. jääkiekkopelin tekoa, mutta lopulta työn alle päätettiin

ottaa historiallista ralliautoilua pc-koneille tarjoileva Rally Trophy. Vuonna 2001 julkaistu ensikertalaisten peli herätti huomiota. Rally Trophy myi kunnioitettavat 650 000 kappaletta ja pelisivusto Gamespot valitsi pelin vuoden 2002 parhaaksi pc-ajopeliksi.

Hienon startin jälkeen matkaan tuli mutkia. Rally Trophyn julkaisseen JoWoodin talous ajautui kuralle, eikä yhtiö pystynyt enää rahoittamaan suunniteltuja Rally Trophyn Xbox-versiota ja jatko-osaa. Rally Trophyn nimi oli kuitenkin JoWoodin omistuksessa, joten Bugbearin oli löydettävä uusi projekti ja uusi julkaisija. Activision tarjosi osaavalle suomalaisstudiolle sopimusta monsterautopelistä Yhdysvaltain markkinoille, joten Bugbear kehitti vuonna 2003 julkaistun Tough Trucksin vain neljässä kuukaudessa. Samalla suunniteltiin seuraavaa isoa projektia.



BUGBEAR
ENTERTAINMENT

Bugbear (engl.): mörrimöykky, kummitus,

- Perustettu Helsingissä vuonna 2000
- Työntekijöitä noin 40
- Julkaistut pelit:
 - Rally Trophy (2001, pc)
 - Tough Trucks (2003, pc)
 - FlatOut (2004, PS2/Xbox/pc)
 - Glimmerati (2005, N-Gage)
 - FlatOut 2 (2006, PS2/Xbox/pc)
 - FlatOut: Ultimate Carnage (2007, Xbox 360)
 - Sega Rally (2007, PSP)



Sega Rallyn PSP-versio on ainoa Bugbearin peli, jota ei ole ideoitu itse alusta loppuun. Vanhan nimekkeen versiointi ei tällä kertaa kuitenkaan tuntunut tvisältä, sillä alkuperäinen Sega Rally -kolikkopeli oli buobearilaisten mieleen.

Bugbearilla oli nyt vahva osaaminen ja maine autopelien tekijänä. Kun myös uuden projektin lajityypiksi valittiin autopeli, oli yhtiön suunta selvä: Bugbearista tulisi maailmanluokan autopelistudio. Rally Trophyn kokemus osoitti, että simulaatopainotteisten autopelien kysyntä oli hiipumassa. Tough Trucks taas osoitti, että aggressiiviselle ja toimintapainotteiselle ajopelille löytyi ostajia. Vauhdikasta runttausta oli myös hauska tehdä, minkä lisäksi Bugbearin jatkuvasti kehittyvä teknologia antoi yhä paremmat mahdollisuudet näyttävän rymistelyn toteutukseen. Bugbear suuntasi katseensa aidoimpaan suomalaiseen moottoriturheiluun, soramontuilla rämäpäisesti ajettavaan jokamiesluokkaan. Viimeinen niitti muovautumassa olevaan Flatoutiin oli kokeillut räsynukkeaniimaatiolla. Ralliohjuksen kolaroidessa kuljettajan sinkoutuminen ulos tuulilasista oli niin hillittömän hauskan näköistä, että ominaisuus oli pakko saada mukaan peliin. Samalla syntyivät Flatoutien kivuliaan näköiset minipelit, joissa keskitytään kuljettajan linkoamiseen.

Brittiläinen Empire Interactive julkaisi Flat-outin syksyllä 2004 pc:lle, Xboxille ja Playstation 2:lle. Peli on myynyt kaikkiaan yli miljoona

kappaletta. Flatout on ensimmäinen Suomessa tehty Playstation 2 -peli, mikä kertoo paljon Bugbearin teknisestä osaamisesta ja ennakkoluulottomuudesta. Playstation 2 tunnetaan peliohjelmajoin kannalta vaikeana laitteena, mutta Bugbear hanskasi japanilaislaitteen varmojin ottein.

Flatoutin myötä opittiin paljon kansainvälisistä pelimarkkinoista. Flatoutin pohjoiseurooppalaiset soramontut ja metsiköt olivat amerikkalaisten mielestä jotenkin outoja peliympäristöjä, ja yllättäen samaa viestiä kuultiin eurooppalaisilta. Peliiviho on yleisesti ottaen vielä amerikkalaistyyppisempää kuin muu länsimaissa suosittu viihde. Kaikki poikkeava sisältö erottuu helposti, eikä välttämättä edukseen. Vuonna 2006 julkaistun Flatout 2:n ympäristöistä tehtiin siksi paljon amerikkalaisempia ja urbaanimpia, ja Hollywood-meininkiä korostettiin entisestään. Kunnon jatko-osan tavoin Flatout 2 on myös noin puolet ensimmäistä Flatoutia laajempi peli. Myynnillisesti Flatout 2 veti vertoja alkuperäiselle ja myi yhteensä yli miljoona kappaletta.

Flatoutien välissä Bugbear korkkasi käsikonsolikehityksen Nokian N-Gage -pelipuhelimelle tehdyllä Glimmeratilla.



Playboyhenkinen ajopeli muistetaan surullisesti menestyneen N-Gagen pelitarjonnan parhaimmistona sekä pelillisesti että teknisesti.

Viime vuoden ensimmäinen lisäys Bugbearin poikkeuksellisen kiihkeään julkaisulistaan oli Xbox 360:lle tehty premium-versio Flatoutista, Flatout: Ultimate Carnage. Nimensä mukaisesti peli on turboahdettu ja viimeisen päälle viimeistelty versio Flatoutista. Pelimedia palkitsi Ultimate Carnagen vielä rahtusen paremmilla arvioilla kuin aiemmat Flatoutit, joten Bugbear todisti jälleen pystyvänsä nostamaan laatuaan jokaisen tehdyn pelin myötä. Flatout: Ultimate Carnagen pc-versio julkaistaan näinä päivinä.

Viime vuonna julkaistiin myös Bugbearin ensimmäinen PSP-peli, maineikkaan Sega Rally -rallipelisarjan käsisikonsolisovitus. Pitkäaikaisen ja tunnetun lisenssin tarjoaminen Bugbearille kertoo suomalaistudion nauttimasta luottamuksesta ja osaamisen arvostuksesta. Bugbear lunasti odotukset, sillä Sega Rally otettiin vastaan innostuneesti. Sitä myytiin yli 200 000 kappaletta, mikä on PSP-pelille erinomainen saavutus.

Tulevista peleistään Bugbear on valmis vain vihjailemaan. Se tiedetään, että jossain vaiheessa Bugbearin pelien pääosaan tulee auttojen lisäksi pelihahmoja, ja seuraava peli tulee olemaan suurehko irtiotto tutuksi käyneestä Flatoutista. Se, koskevatko nämä tiedot samaa peliä paljastunee tämän vuoden lopulla, kun uusi projekti tuodaan päivänvaloon.

Jaakko Maaniemi



Tästä kaikki alkoi. Rally Trophy on rallipelin klassikko, joka muistetaan erityisesti omaleimaisesta keskittymisestä historiallisiin ralliautoihin ja hienosta ajotuntumasta erilaisissa ajo-olosuhteissa.

Ketjukuljettajien ammattilainen

Bugbearin kehitysjohtajan Jussi Laakkosen näkemyksiä

Itsenäisyydestä pelijulkaisijan omistuksessa oloon verrattuna:

– Me halutaan olla itsenäisiä, se on päivänselvä juttu. Julkaisija voi syyttää enemmän rahaa omaan studioon, koska raha pysyy talon sisällä. Mutta sisäisistä studioista tulee pahimmillaan laiskoja. Tappajanvaisto katoaa, kun ei eletä stressaavasti projektista toiseen.

Tehokkuudesta:

– Esimerkiksi Criterionilla on viisi kertaa enemmän työvoimaa ja peleihin käytetään paljon enemmän rahaa kuin meillä, ja pakkohan sen on jossain näkyä. Ymmärrän kuluttajaa, kun hän vertaa kaupassa saman hintaista Burnout Paradisea ja Flatout: Ultimate Carnagea. Burnout näyttää hiotummalta ja on ehkä vähän parempi peli, mutta onko se viisi kertaa parempi? Ei varmasti. Silti pelin tekeminen maksoi viisi kertaa enemmän.

Ajatuksesta, että tulevaisuudessa olisi vain yksi konsolimalli:

– Minä en usko, että se tulee tapahtumaan. Laaja alustavaliokoma on mahdollisuus meidän kaltaisille, teknisille studioille. Saamme siitä kilpailuvaltin.

Pelien tekemisestä eri pelikoneille:

– Nykyään on paljon helpompi tehdä monialustapelejä kuin ennen. Teimme Flatoutia Xboxille ja Playstation 2:lle, jotka olivat tehoissa ihan eri luokkaa, ja vielä pc:lle. Nykyään pc:llä, Xbox 360:llä ja Playsta-



Jussi Laakkonen on tullut tunnetuksi Bugbearin lisäksi myös työstään tietokonetapahtuma Assemblyn järjestelyorganisaatiossa.

tion 3:lla voi tehdä pitkälti samoja asioita. Grafiikka-piirit ovat samantyyppisiä, muistimäärät suunnilleen samoja, verkko-ominaisuudet kaikissa vakiona. Playstation 3:n vaikeasta ohjelmoitavuudesta puhutaan paljon, ja eihän se helppo laite ole, mutta Playstation 2 oli vielä paljon huonommin tuettu ja... Oudompi.

Alkuperäisistä peli-ideoista:

– Moni ulkopuolinen ei ymmärrä, miten vaikeaa on päästä tekemään alkuperäisiä pelejä. Varmaankin neljä viidesosaa pelinkehittäjistä tekee jatko-osaa tai lisenssipeliä. Näin uuden konsolisukupolven alku-

puolella tilannetta ei niin huomaa, mutta pian tarjonta on jälleen Assassin's Creed kakkosta, kolmosta, neljosta ja niin poispäin, kunnes nimi on lypetty loppuun. Tai Prince of Persiaa, montako niitäkin on tehty sitten 1980-luvun? (yhdeksän, kymmenes tulossa)

Pelintekijäksi pääsystä:

– Paras käytännön neuvoni on, että tehkää pelimodeja. Modiprojektissa näkee, tykkääkö lopulta edes koko alasta. Ja saa kokemusta. Olemme saaneet muutaman todella hyvän tekijän modiharrastajista.

lomille lumps

Flatoutin tuotannon viimeiseen viikkoon liittyy kertomisen arvoinen komellus. Pelinteko eteni aikataulussaan, mutta etenkin verkkopelitoiminnoissa oli vielä paljon bugeja ja viimeisteltävää. Julkaisijan edustaja oli saapunut studioille valvomaan pelin viimeistelyä, ja samalla neuvoteltiin jo pelin jatko-osasta.

Kriittisen viikon maanantaina nimeltä mainitsematon verkko-ohjelmoija saapui töihin vaivaantuneen oloisena. Koodarille oli sattunut pikku vahinko: Hänet oli määrätty viikon kertausharjoituksiin, ja lykkäysanomus oli kaikessa kiireessä jäänyt lähettämättä. Harjoitus alkaisi seuraavana päivänä. Tilanteen paljastuttua Bugbearin johtoportaan purkat putoivat ja ällistystä seurasi täysi paniikki. Peli oli pakko saada valmiiksi aikataulussa, tai se ei ehtisi joulumarkkinoille.

Bugbearin yleismiesjantunen Jussi Laakkonen soitteli koko maanantain tutuille, ystäville ja esikuntiin, mutta kuumeisesta uurastuksesta huolimatta



Flatoutille minasi käydä näin. Kriittisen ohjelmoijan jumittuminen kertausharjoitukseen olisi suistanut pelin joulumyynnin rengasvalliin.

ratkaisua ei löytynyt. Ei jäänyt muuta vaihtoehtoa kuin lähettää ohjelmoija kertausharjoitukseen ja jatkaa yrittämistä. Tiistaiaamuna Laakkonen tavoitti kertausharjoituksen johtajan kännykän päähän.

Vuolaalla puhetuvalla Laakkosen onnistui vakuuttaa kiireinen kapiainen siitä, että 40 hengen työt seisovat ja koko pelistudio menee konkurssiin, jos hajamielistä ohjelmoijaa ei saada heti näppäimistön

ääreen – tai ainakin siitä, ettei puhelu lopu, ennen kuin poistumislupa heltiää. Koodari tavoitettiin takaisin ohjelmointihommiin asevaraston ovelta rynnäkökivääriä kuittaamasta.

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



THE OFFICIAL GAME FROM
SYSTEM 3

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

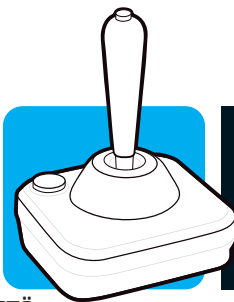
www.kemedia.com
Soita numeroon 09-6190 530 niin saat
tietää lähimmän K.E. Median jälleenmyyjän.



Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd.
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "2", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

ARVIOT



AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

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

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ

Lisää arvioita osoitteessa: www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN LOPULLISIN

METAL GEAR SOLID 4

Harmaantuneeksi ukonkäppänäksi vanhentunut Solid Snake lähtee viimeiselle tehtävälleen



GAMEREACTOR #6

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



Grand Theft Auto IV
PS3/Xbox 360
Mario Kart Wii
Wii
Assassin's Creed:
Director's Cut
PC
Echochrome
PS3/PSP
Football Manager 2008
PC

18/19

9/19

9/19

8/19

8/19

8/19



Wii Fit
Wii
Teenage Zombies
DS
Iron Man
PS3
Naruto: Clash of
Ninja Revolution
Wii
Dungeon Explorer
DS/PSP

8/19

7/19

6/19

6/19

6/19

8/19



House of the Dead
2 & 3 Return
Wii
Victorious Boxers
Challenge
Wii
Neves
DS
Assassin's Creed:
Altair's Chronicles
DS

5/19

5/19

4/19

3/19

ARVOSTELUASTEIKKO 1/19 Kidutusta 2/19 Kelvoton 3/19 Surkea 4/19 Huono 5/19 Kohtuullinen 6/19 Ihan kiva 7/19 Hyvä 8/19 Erittäin hyvä 9/19 Erinomainen 18/19 Mestari-teos

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

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

METAL GEAR SOLID 4

Playstation 3:n odotetuim yksinoikeuspeli palkitsee sarjan fanit ja vasta-alkajat

Laite **PLAYSTATION 3** Kehittäjä **KONAMI** Julkaisija **KONAMI** Julkaisu 12.6. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu Versio PAL Ikäraja 16



SULAVALINJAISTA

Metal Gear Solid 4:n pelikokemus on hämmästyttävän sujuva ja tuskaton. Hiippailu, kiivaat tulitaukukset, kamppailut pomovihollisten kanssa ja ajoneuvokohtaukset sujuvat kaikki ilman turhautumista.

Laji TOIMINTA

Neljänteen Metal Gear Solid -peliin kohdistuu niin suuret ennako-odotukset, että sen arvioiminen tuntuu hermoja raastavalta. Tuntuu siltä, että juuri minun arvioni joko täyttää tai romuttaa monen toiveet. Kun pikavisiittini suurpeliin arvioijien maailmaan on ohi, saan taas palata tuttuun, värikkäiden ja lutuisten Nintendo DS -pelin pariin. No, ainakin uni tulee helpommin.

Vaikka Metal Gear Solid ei ole lutuista nähnytkään, on se pelisarjana fantastinen. On niin monta asiaa, jotka luovat pelin identiteetin ja saavat sen erottumaan massasta. Osasta pidän, osa vain ärsyttää. Metal Gearin isä Hideo Kojima puolestaan ei piittaa patkääkään minun tai kenenkään muun mielipiteestä. Hän on jälleen tehnyt pelin täysin oman päänsä ja visionsa mukaan. Ja jälleen kerran minun on löydettävä oma juttuni pelistä.

Vanha agentti Solid Snake aloittaa uuden seikkailunsa vakuuttavassa taisteluasussa ja savuine ryyppyisessä suunpielessä. Solid Snaken viimeinen tehtävä on jahdata vanhaa tuttua, Liquid Snakea. Näennäisen yksinkertaiseen tarinaan on luonnollisesti sekoitettu roppakaudella viittauksia sarjan aiempiin peleihin. Juoni kehittyi pelin mittaan odotetusti siihen pisteeseen, että minun on täysin mahdollista ymmärtää koko kuvaa yhdellä läpipelukuerralla. Mutta

1 VINKKI

KOKEILE MYÖS

Splinter Cell: Double Agent **PS3**
Ubisoftin toistaiseksi paras agenttiseikkailu.



1 FAKTA

KAUNOTTARET JA HIRVIÖT

Pelissä kohdataan neljän mielenvikaisen supersotilaan Beauty and the Beast Corps -yksikkö. Oikeiden huippumallien muodostamat mallinnetut naistaistelijat viittaavat sarjan aiempiin peleihin jo nimillä: Crying Wolf, Raging Raven, Screaming Mantis ja Laughing Octopus. Samalla ne ovat osa Kojiman sanomaa sodasta.



POMOVHOLLISET Metal Gear Solid 4:n pomotaistelut ovat hyvin tehtyjä ja mukaansatempaavia. Vastustajat esittelevät vaikuttavalla tavalla, ja niiden voittaminen vaatii täydellisen yhdistelmän strategiaa ja taitoa.

vaikka pelaaja ei aina saisikaan selvää tarinasta, on tarjolla onneksi yksinkertaisempikin osuus – varsinainen pelaaminen. Kun ohjaimen saa käsiinsä ja toiminta alkaa, vakuuttaa Guns of the Patriots jokaisella osa-alueella.

Yhdessä vaiheessa peliä löydän itseni jostain päin Lähi-itää, rakennuksen raunioista. Katselen kärsivällisesti, kun kaksi sotilasjoukkoa ampuu toisiaan hengiltä. Odotan mahdollisuutta suunnata tien toiselle puolelle seuraamaan suojaisaan paikkaan. Yhtäkkiä minut yllättää eläimellinen robotti, joka tahtoo listiä minut. Pakenen katolle piiloon ja huokaisen helpotuksesta. Pian iskee kuitenkin paniikki, sillä robotinperhänakin osaa kiivetä.

Guns of the Patriots sisältää rauhallisempiakin osioita. Yhdessä näistä seuran hiirenhiljaa salaperäistä miestä aution kaupungin hämärillä kaduilla. Yritän saada selville, minne hän on menossa. Vaatii kärsivällisyyttä väistellä partioivia vartijoita siten, ettei kohteeni karkaa.

Sekä tehtävien että tapahtumapaikkojen vaihtelevuus on vaikuttavampaa kuin yhdessäkään aiemmassa Metal Gear Solid -pelissä. Juostessani pitkin ihmisten ja tavaroiden täyttämää toria en ehdi kiinnittää huomiota yksityiskohtiin. Kaupankäynnille tai markkinatunnelman haistelulle ei ole aikaa. Tori on vain yksi ajajain tapahtumapaikoista. Ennen kuin silmät ehtivät rekisteröidä mitään ylimääräistä, Snake

**BLONDIN KOSTO**

Kuka on muuttunut vihastusta rassuksesta superminjaksi? Eikö huipputeknisen kasvotusajuksen takaa pilkistävän tutut vaaleat hiukset? Kyllä, Raiden palaa kuvioihin!

on jo kaukana. Uudet haasteet odottavat.

Ainoan hengähdystauon tarjoavat pitkät, keskusteluntäyteiset välianimaatiot. Animaatioiden välillä eteen isketään uskomattoman nättiä moottoripyörällä kaahailua, taisteluja pelimaailman parhaiten suunniteltuja loppuvastustajia vastaan... Ja, kuten sarjalle on ominaista, ninoja ja robotteja. Yksityisiä sotilasryhmittymiä, jotka rekrytoivat uusia taistelijoita kalliilla mainoskampanjoilla ja lupauksilla ainutlaatuisesta jännityksestä. Kokonainen sotilaiden sukupolvi, joka näkee sodan vain urheiluna. Hideo Kojima loihitti ruudulle painajaismaisen tulevaisuuden kuvan, jolla on pohjansa todellisuudessa. Tuon tuosta hän kuitenkin rikkoo masentavaa visiota lähikuvalla naisen pepusta tai ehdalla pissakakkahuumorilla.

Mikäli nostalgiahammasta kolottaa, Metal Gear Solid 4 rientää apuun innolla. Seikkailussa

**FAKTA****METAL GEAR**

Ensimmäinen Metal Gear -peli loi ilmestyessään 20 vuotta sitten täysin uuden hiipimispuolueen lajityypin. Solid-jatkosarja käynnistyi kymmenen vuotta myöhemmin, kun Metal Gear Solid julkaistiin PlayStationille. Solid Snakesta tuli pelimaailman kuuluisuus, ja menestys on jatkunut jo vuosikymmenen verran.

TYYLITÖNTÄ TYYLITTELYÄ Kuvasuunnittelu on hienompaa kuin koskaan. Kaikki on mahtavan liioitellun mautonta. Niin robotit, ninjat, asut kuin hahmotkin.

palataan aiempien pelien tapahtumapaikoille, ja niiden mukana saapuu monia muistoja. Metal Gear Solid -ensikertalaisille on luvassa hyvä, mutta aavistuksen pintapuolinen pelikokemus. Takautumat ja vanhojen hahmojen paluu (ja useimmiten kuolema) solmivat Metal Gear Solid -saagan irtolangat näitisti kasaan. Lopputulos on tyylikäs ja tyydyttävä.

On hyvin harvinaista, että peli onnistuu näin hyvin tuntumaan tutulta ja tuoreelta samaan aikaan. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots on loppuun asti kehitetty ja hiottu peli, mutta se ei kuitenkaan ole hyljännyt suosittuja juuriaan. Se on pitkän kertomuksen hienostunut viimeinen luku.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots on niin tyhjentävä loppu Solid Snaken tarinalle, että vanhan herran viides seikkailu tuntuisi tarpeettomalta ja mauttomalta. Hideo Kojima onkin kertonut jättävänsä jäähyväiset Solid Snakelle, ja aikovansa tarjota innokkaalle pelileisölle jatkossa jotain täysin uutta. Lahjakkuudesta ei ainakaan ole puutetta.

_Love Bolin

PISTEET 9/10

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

FANTASTINEN LOPETUS

- Loistava toiminta, tyylikäs suunnittelu, synkkä juoni
- Aivan liian pitkät välianimaatiot



VALITSE VAPAASTI Haluatko olla supervakooja, joka liikkuu varjoissa ja odottaa oikeaa hetkeä edetä? Luvassa on ennennäkemättömän mahtava pelikokemus. Liipaisin-herkille toiminnan ystäville tarjotaan messevää mäiskettä. Valinta on sinun.

HAZE

Sakeassa sumussa

Laite **PS3** Kehittäjä **FREE RADICAL** Julkaisija **UBISOFT**
Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-16**
Testattu versio **PAL** Ikäraja **18**



PUM PUM Haze on esimerkki pelistä, jossa osaavalla studiolla menee melkein kaikki pieleen ja muutama asia aivan pieleen.

Monet maineikkaat räiskintäpelit tehneen Free Radical Design -studion Hazelta oli lupa odottaa paljon.

Vuoteen 2048 sijoittuvan pelin taustatarinan lupailtiin käsittelevän pohdiskelevasti sodan-käynnin luonnetta ja ihmisyyttä eteläamerikkalaista sissiliikettä kivistävän palkkasotilaan näkökulmasta. Isoin pettymys onkin, että tarina on toteutettu erittäin heikosti. Henkilöhahmot, dialogi ja juoni vajoavat surkuhupaisuuteen asti.

Pelin alku taistellaan Mantel-yhtiön yksityisarmeijan riveissä. Mantelin sotilaiden yliveriseen varustukseen kuuluu Nectar-taisteluhuume, jonka tykittäminen taistelun aikana terästä aisteja ja nostaa suorituskykyä. Huume myös pitää Mantelin sotilaat iloisessa pölyssä, jonka ansiosta tuskanhuudot ja veriroiskeet eivät välity keltaisena kiiltelevän visiirin sisäpuolelle.

Pelaajan ohjaama Shane Carpenter, idealistinen nuori kersantti, alkaa nähdä huumehuurujen ja suuryhtiön valheiden taakse jo pelin alussa, joten edessä on loikkaus kapitalistien puolelle. Viimeistään tällöin peli muuttuu äärettömän tavanomaiseksi ja persoonattomaksi tusinaräiskinnäksi.

Aseet ovat tismalleen samat kuin kaikissa muissakin peleissä. Joskus taistelutoverit sotivat hyvin, mutta myös änkeävät pelaajan tulilinjalle vähän väliä. Vihollisten tekoälyssä ei ole mitään mainittavaa. Äänitehosteet ovat perustasoa, eli aika latteita. Ajoneuvojen fysiikan mallinnuksessa ja ohjaustuntumassa vajotaan kelvottomuuden rajalle.

Rakenteellisesti peli on tavanomainen umpitunneli. Etenemissuuntia on vain yksi eikä tutkimusmatkailulle ole tilaa. Teknisen toteutuksen viimeistelyn osalta Haze on suorastaan huono. Isoja ja pieniä graafisia ja teknisiä huolimattomuuksia esiintyy jatkuvasti.

Free Radicalin ammattitaito takaa kuitenkin sen, että selvästi huonomman pelinsä tehdesäänkin studio saa kokoon kelvollisen kokonaisuuden, ja epätavallisen kunnianhimoinen yritys tarinankerronnassa on yksinään yhden lisäpisteen arvoinen.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 6/10

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

ISO PETTUMYS

- Yritys tarinankerronnassa
- Tarinan toteutus, tekninen toteutus, viimeistelemättömyys

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

NINJA GAIDEN 2

Odotettu jatko-osa Xboxin kulttiklassikolle on raaka ja armoton

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **TEAM NINJA** Julkaisija **MICROSOFT** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja **18**

Laji **TOIMINTA**

KUOLEMAN BALETTIA
Ninja Gaiden 2 on yksi viime vuosien väkivaltaisimmista peleistä. Taistelut jättävät jälkeensä verta ja pätkittyjä ruhoja. Ei alaikäisille.



FAKTA

HISTORIAA

Ninja Gaiden -sarja tunnettiin 1980- ja 1990-luvun taitteessa NES-trilogiana. Sarja nousi uudelleen pinnalle vasta 2004, kun Xboxille ilmestyi ensimmäinen kolmiulotteinen Ninja Gaiden. Ennen jatko-osaa seurasi vielä kaksi uusintajulkaisua: Black ja Playstation 3:lle sovitettu Sigma. Kahden eri aikakauden peleillä ei ole suoraa juoniyhteyttä.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Devil May Cry 4
PC/PS3/XBOX 360
Danten seikkailu sisältää demonipeijaisia visuaalisesti tyylikkäällä kuorutuksella.

Tokiosta kuuluu kummia. Salaisten tiedustelulähteiden mukaan pahan kätyrit kokoavat voimiaan ja aikovat herättää henkiin itse pirun ikiaikaisesta haudastaan. Samoihin aikoihin neljä voimakasta demonia ilmestyy eri puolille maailmaa. Tuomionpäivän lähestyessä ihmiskunnan ainoa toivo lepää Ryu Hayabusan, vaikutusvaltaisen ninjaklaanin viimeisen edustajan, käsissä.

Tarinan runko on tavanomaista supersankarihöttöä, mutta Ninja Gaiden 2 tullaankin muistamaan toimintansa ansiosta. Ryun ohjaaminen ei ole sen hankalampaa kuin muissa vastaavissa peleissä, mutta liikkeissä on aivan omanlaista ketteryyttä. Ryu ylittää rotkot juoksemalla seiniä pitkin, kiipeää ylös loikkimalla kahden pilarin välissä ja syöksyy vihollisten kimppuun kuin tulispää. Ruudulle piirtyvä väkivalta on varsin häpeilemätöntä, joten jos pelatessaan ei halua ottaa verisuihkua eikä nähdä sadoittain irtorajoja tai katkaistuja torsoja, Ninja Gaiden 2 on syytä jättää kaupan hyllylle.

Irtorajat eivät ole pelkkää kuorutetta, vaan niillä on pelimekaaninen tarkoitus. Loukkaantuneet viholliset voi eliminoida tehokkaasti uusilla brutaaleilla lopetusliikkeillä, jotka surmaavat nopeammin kuin tavalliset liikesarjat. Ominaisuus



PELISUORITUKSET TALTEEN Uusi Ninja Cinema -elokuvatila tallioi taistelukohtaiset pelisuoritukset uusintaa varten. Parhaat palat voi jakaa Xbox Livessä.

lisää uuden nyanssin jo ennestään varsin monipuoliseen ja jännittävään taistelusysteemiin. Pahikset ovat alati vaarallisia, joten pelissä on opittava paitsi hyökkäämään myös väistelemään ja suojautumaan. Edes jalkansa menettänyt vihollinen ei anna periksi, vaan ryömii pelaajan kimppuun ja viimeisenä tekonaan vetää kranaatin esiin.

Tuimista haasteistaan huolimatta Ninja Gaiden 2 ei ole yhtä armoton kuin edeltäjänsä. Pelin turhauttavuutta on onnistuneesti vähennetty

tihentämällä tallennuspisteitä, mitä arvostaa etenkin kinkkisimpien pomovastusten kohdalla. Palautuvan elinvoiman ansiosta kuoleman kielistäkin pääsee pakenemaan ilman rohtoja, kunhan pysyy hengissä taistelutilanteen loppuun. Siinä auttavat Ryun mukaan tarttuvat miekat, viikatteet ja kapulat, joista jokainen toimii hieman eri tavoin painonsa ja kokonsa mukaan. Kauempina oleviin kohteisiin voi tähtäillä vaikka jousipysälyllä.

Tukevan taistelusysteemin kannalta on sääli,

PERINTEIKÄSTÄ Uusien ympäristöjen lisäksi piipahdetaan ensimmäisestä osasta tutussa ninjakylässä. Perinteikkaita ympäristöjä olisi saanut olla enemmänkin.



TAISTELUDYNAMIIKAA
Pelin koukku on mahtavassa taisteludynamiikassa. Ryu ei pärjää pelkillä hyökkäyksillä, vaan joutuu myös torjumaan ja väistelemään vastustajien iskuja.

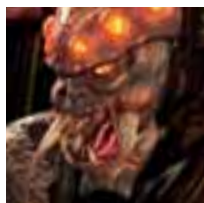
Defense is important! Use [X] to block enemy attacks!



ELINVOIMAA Taisteluissa saadut haavat parantuvat tallennuspisteissä, joita on entistä tiheämmässä.

etteivät pelin muut osa-alueet ole yhtä huolella tehtyjä. Vastaan asettuvat ninjat, robotit ja demonit ovat yllättävän tyyliittömän näköisiä, eikä paljon parempaa voi sanoa tosielämästä matkittuista kaupunkimaisemistakaan. Peli näyttää nurjaa puoltaan esimerkiksi umpitylsässä sateen piiskaamassa New Yorkissa. Visuaaliseen fantasia-tyylikseen intoudutaan vasta pelin loppupuoliskolla, joka on pelin parasta antia. Viimeistään manalan hämyiset puutarhat loksauttavat leuan lattiaan. Äänimaailma istuu kuvitukseen hyvin, mutta dialogi on paikoin häiritsevän ylinäyteltyä.

Oma lukunsa pelin esillepanossa on mieliteitä jakanut kamerasysteemi, joka ei ole paljoakaan vanhasta muuttunut. Räväkät kuvakulmanvaihdoiset kyllä tuovat esiin toiminnan ninjaisen tempon, mutta kunnollisen kuvakulman



FAKTA

NETISSÄ PISTEET LASKETAAN

Ninja Gaiden 2 ei sisällä minkäänlaista moninpeli-mahdollisuutta, mutta yksinpelin aikana kertyvät Karma-pisteet voi lähettää maailmanlaajuisille tulos-tauluille muiden vertailtavaksi. Tulostaulujen varaan on jo suunnitteilla Master Ninja -turnaus, jossa mestarininjat erotetaan verkkarininjoista.

PITHÄKYNTINEN Ryun uusista leikkikaluista löytyy jalkoihin ja käsiin kiinnitettävät kynnet. Niillä huiskiminen tekee pahaa jälkeä epäonnille vastustajille. Wolverinekin olisi kateellinen syntyvän tuhon määrästä.

löytämisen ahtaissa käytävissä liikkua tai isokokkoisten vihollisten kanssa taistellessa voi olla vaikeaa. Edes kameran keskitys ei aina takaa sitä, ettei kuvan ulkopuolelta tulisi ikäviä yllätyksiä. Ongelma ei pilaa pelikokemusta, mutta pientä lisäviimeistelyä jää kaipaamaan – etenkin kun kuvassa saattaa esiintyä satunnaista hidastumista.

Ninja Gaiden 2 ei tunnu yhtä valmiilta tai täyteläiseltä kuin kultistatoksen saavuttanut edeltäjänsä. Ensimmäisessä osassa sai suunnistaa kartan kanssa ympäriinsä, mutta uudessa 20-tuntisessa toimintaseikkailussa ei itse asiassa seikkailla juuri lainkaan. Kentissä kuljetaan kuin putkessa ja mantereelta toiselle hypitään sen suuremmitta selityksittä. Ympäristöissä on nyt enemmän vaihtelua, mutta peli kulminoituu toiminnan ympärille. Pulmanratkonnalle tai tutkiskelulle ei ole annettu tilaa. Se on pois pelin rytmyksestä. Kun loppu-tekstit viimein rullaavat, syvä hengenveto on paikallaan; näin intensiivistä toimintapeliä ei ihan joka viikonloppu viitsisi kolata. Mutta ainakin kerran se on koettava.

Kimmo Pukkila

PISTEET 8/10

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

KIIHKEÄ TOIMINTAPELI

➤ Tiukka ja palkitseva taistelu, vaihtelevuus, kivasti pituutta
➤ Tyyliittömyys, kyseenalainen kamera, pikku hiomattomuudet

LISÄÄ ARVIOITA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

06/07-08

KOVA KOULU

Ryu Hayabusan arkipäivää



KAUNIS POIKKEUS

Pelin kaupungit ovat pääasiassa synkkiä ja koruttomia, mutta pirteän näköinen Venetsia edustaa toista ääripäätä. Aurinko helottaa kirkaalta taivaalta, maisemissa on väriä ja arkkitehtuuri miellyttää silmää. Tämän näköisissä ympäristöissä Ninja Gaiden 2 on parhaimmillaan.



VÄHEMMÄN VAPAUTTA

Ninja Gaiden 2 etenee suoraviivaisesti putkimaisissa kentissä, eikä ykkösoosan kaltaista seikkailuaspektia pääse syntymään. Lukemattomien vihollislaumojen jälkeen kentän lopussa odottaa tyyppillisesti haastava loppuvastus, jonka kukistuttua vilkaistaan pelatun kentän tilastot ja siirytään seuraavaan.



UUDET LOPETUSTEKNIIKAT

Loukkaantuneet viholliset voi päästää päiviltä uusilla lopetus-teknikoilla. Pelaajan tulee vain olla riittävän lähellä vihollista, painaa nappia ja katsoa purkittu lopetusanimaatio. Animaatioissa esiintyy jonkin verran toistoa, vaikka animaatiot vaihtelevat aseesta ja tilanteesta riippuen.



PULMANRATHONTAA

Ninja Gaiden 2:n esittämät pulmat ovat harvalukuisia ja helppoja. Edetäkseen pelaajan tulee esimerkiksi hakea viereisistä huoneista kaksi esinettä, asettamaan ne paikalleen ja ampumaan syttyvään valopalloon.



SAAVUTUSPISTEET NOUSUUN

Pelin jakamat Achievement-merkinnät ovat sekä helppoja että vaikeita. Pieniä pistemääriä ansaitaan jo perustekniikoiden opettelusta, mutta arvokkaampia ja hankalampia ovat esimerkiksi arkkivihollisten kukistamisista ja vapaaehtoisista urheudestaista jaettavat merkinnät.

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Tämän sodan jälkeen tarvitaan remontti-Reiskaa ja rutkasti pakkelia

Laite **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Kehittäjä DICE Julkaisija ELECTRONIC ARTS Julkaisu 26.5. Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 16

Laji RÄISKINTÄ

SILMÄ LEPÄÄ

Maisemat ovat todella kaunistatseltavaa, ja kaiken lisäksi liikkumisesta on tehty suhteellisen vapaata. Koska kaiken näkyvissä olevan voi tuhota, ympäristöllä on kullisin sijaan taktistakin merkitystä.



Sota ei tunnetusti ole kaunista eikä hauskaa, paitsi Battlefield: Bad Companyssa. Veijarimainen räiskintäpaketti on vastustamattoman tarkkaan mietitty kokonaisuus, joka saa paatuneimmankin pasifistin tarttumaan peliohjaimeen.

Lähinnä tietokonepelaajien moninpelinä tunnetuksi tulleen Battlefield-sarjan järjestyksessä toiseen konsolisovitukseen on tehty varsin maittava yksinpelikampanja. Rehtiin korkkarihenkeen rakennettu ruudinkatkuinen tarina on ehdottomasti pelin suurimpia valtteja. Dialogi on

kirjoitettu upeasti, eikä huumoria puutu.

Pelaaja omaksuu märkäkorvaisen taistelijan roolin, joka heitetään pahamaineisen B-komppanian riveihin. Itse asiassa kyseessä ei ole niinkään komppania, vaan kolmen kaveruksen muodostama partio, joka saa aina kaikkein surkeimmat nakkihommot. Pelin alussa amerikkalaiset ottavat mittaa venäläisistä. Erään kommandoikeikan päätteeksi B-komppanian urhot saavat vihiä legendaarisesta kulta-aarteesta, jonka perään tietysti säännätään rahankiilto silmissä. Matkan varrella B-miehet joutuvat

ojasta allikkoon useaan otteeseen, sääntöjä rikotaan ja muutenkin moraali on varsin höllässä.

Monet sotapelit tavoittelevat dokumentaarista pelikokemusta ja tunnelmaa, mutta Bad Company muistuttaa ehdottomasti enemmän toimintaelokuvaa. Juoni ei todellakaan tarjoa syvällisiä sanomia, mutta rempseää räiskintää se tukee huomattavasti paremmin kuin kulmat kurtussa kynäilty, vakavahenkinen lahtaaminen. Vielä kun hurttaa huumoria viljellään kuin ohraa Pohjanmaalla, ei lopputulokselle voi kuin hymyillä.

Hauskaa tarinaa on tukemassa liioittelematta mahtava graafinen toteutus. Valtavat kentät ovat väärällään yksityiskohtia. Itäblokkiin sijoittuvat sotänäyttämöt ovat uskomattoman hienoja ja



FAKTA

PIIKKIÄ!

Pelissä terveys ei palaudu automaattisesti, vaan kuoleman kolkutella on pelaajan piikitettävä itseään morfiinilla, joka palauttaa terveyden. Piikissä on loputtomasti ainetta, mutta se on muistettava itse annostella. Ratkaisu on erinomainen kompromissi palautuvan terveyden ja lääkitä-pakkausten välimaastosta.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Call of Duty 4: Modern Warfare

PC/PS3/XBOX 360

Toinen maineikas pelihallien valopistoolisarja on juuri saapunut Wille.



PIMP MY RIDE Kenttien suuren koon vuoksi välimatkat ovat usein pitkiä. Ajokilla on mukava liikkua paikasta toiseen.

KULTAJAHTI

Ei mikään turistimatka



BONGAA VIHOLLINEN

Teollisuusalue kuhisee vihollisia, mutta sekaan on mahdollista. Jos mukana on tarkkuuskivääri, kannattaa vihollisuuksia harventaa ensin matkan päästä.



RYNNÄKKÖÖN!

Jos kaukaa napsiminen ei iske, voi vihollispuolelle käydä tyhjentämässä myös Rambo-tyyliin. Tällöin ennenaikaisen hautajaiset muuttuvat entistä todennäköisemmiksi.



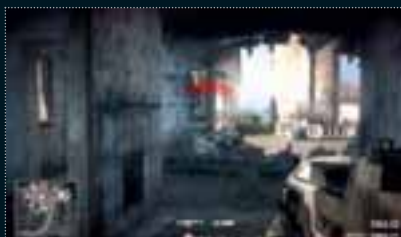
MISSÄ KAIKKI OVAT?

Vihollisen tarkka-ampuja on todella vaikea löytää, sillä nämä kävelevät puskat käytännössä sulautuvat maastoon. Tässäkin ruudussa saattaa olla puolen tusinaa kiikaroijaa.



TUON NÄRREEN KOHAL...

Ristikon takaa tähtääminen on elinehto. Lonkalta ammuttaessa lyijyä kuluu yleensä rutkasti liikaa, eikä patruunoita ei ole koskaan tuhlatavaksi asti.



UNELMAKÄMPÄ

Tämä tönö kaipaa peruskorjauksen lisäksi reippaasti uusia seinäelementtejä. Räjähteillä on kerrankin mahdollista tuhota myös irtaimistoa.



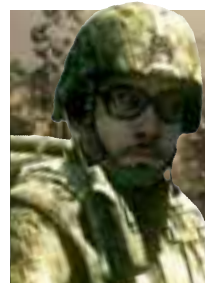
usein sotimisen lomassa pysähtyy ihaillemaan digitaalisen luonnon kauneutta. Auringossa kylpevät viljapellot ja aamun sarastaessa suoritettu sataman tyhjennys ovat graafisesti vertaansa vailla.

Vaikka kyseessä on perinteinen räiskintä, tuskin koskaan on kenttäputkilo ollut näin leveä. Taistelutantereiden koko mahdollistaa erilaisten ratkaisumallien kokeilemisen ja usein tavoitteen saavuttamiseen on enemmän kuin yksi tie.

Koska välimatkat ovat kenttien suuren koon vuoksi usein pitkiä, ovat ajoneuvot tärkeässä roolissa. Kulkuneita löytyy laidasta laitaan ja kaikkia yhdistää mallikkaasti toteutettu ohjaustuntuma. Tankki on raskas ajettava, kun taas piskuinen jeeppi kääntyy vaikka kolikon päällä. Kulkuneuvojen puikoissa sotiminen on hauskaa, ainoastaan helikopterin ohjaus ei sovi tykkimiehen henkiselälle kapasiteetille.

Lopulta Bad Companyn hehkutetuista ominaisuuksista ei kuitenkaan ole mainio tarina eikä laajat taistelukentät. Eniten ennakkoarvioon on valuttu tuhottavissa olevien ympäristöjen vuoksi. Peli-maailmasta voi hävittää lähes kaiken atomeiksi asti, ja tämä kieltämättä tuo lisää pontta sotimiseen. Edessä olevasta betoniseinästä on turha lähteä etsimään ovea, sillä uuden kulkureitin saa puhkaistua kätevästi kranaateilla. Rakennuksia ei saa sortumaan, mutta muun irtaimiston väkivaltaisen hävittäminen saa poikkeuksetta hymyn huulille. Muiden räiskintöjen staattiset kulissit lähinnä naurattavat Bad Companyn jälkeen, eikä tästä ei ole paluuta entiseen.

Tekoälyn suhteen Bad Company on kaksijakoisempi. Vihollisilla on kutakuinkin kaikki



1 FAKTA

KULTAKUUME

Monipelissä juostaan kulan perässä tai puolustetaan sitä. Hyökkääjät havittelevat kulta-arkkua, kun taas puolustajat pitävät ne hallussaan. Rynnäkö-, tiedustelu-, tuki- ja panssarintorjunta-hahmolookiin jakautuva monipeli vaatii yhteen hiileen puhaltamista, mutta on parhaimmillaan todella hauskaa.

SISUSTUSTA Tervetuloa! Digi-Innon tämäniltaisessa jaksossa teemme uuden oviaukon Dimitrin kaksioon. Työkaluksi suosittelemme sinkoa tai käsikranaattia.

inkkarit kanootissa, mutta omilta taistelutove-reilta on ainakin pikku-Hiawatha hukassa. Tiimikaverit köpöttelevät pääasiassa pelaajan vanavedessä ja tarkkailevat tilannetta. Kanssa-taistelijat ovatkin lähinnä tunnelman nostattajia, sillä taistelussa kavereista on hyötyä kuin utareista sonnilla.

Hyvää räiskintäpeliä ei saa ilman kunnollista aseistusta, ja tässäkin suhteessa Bad Company on erinomainen. Torrakkoita on tarjolla tuhdisti ja kaikille löytyy käyttöä. Kranaateilla ja singoilla voi sisustaa asuinsijoja reikämuodin mukaiseksi ja sarjatuliaseilla lanata viuhalaisia. Erikoisempia tuhon välikappaleita ovat tilattavat ilmaiskut ja panssarintorjuntaohjukset.

Räiskintäpelin ystävän on vaikea saada tarpeekseen Battlefield: Bad Companysta. Kokonaisuus on taidolla viimeistelty ja pelistä hohkaa tekijöiden rakkaus tuotteeseensa. Vaikka pelikokemus keskittyy nimellisesti tappamiseen, on lopputulos harvinaisen lämminhenkinen veijaritarina. Omissa kirjoissani Bad Company on yksi kaikkien aikojen parhaita räiskintäpelejä. Sotiminen ei ole koskaan ollut näin hauskaa.

_Juho Kuorikoski

PISTEET 10/10

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

KUKKULAN UUSI KUNINGAS

➕ Kautta linjan laadukas toteutus

➖ Tiimikavereiden tekoäly

EPÄSUORAA TULTA Kun hätä on suurin, tykistö pelastaa. Epäreilulla tulella saa ainakin taistelukentän rakennukset julkisivuremonttiin ja tuurilla muutaman vihollisenkin hengiltä.



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

THE BOURNE CONSPIRACY

Huonomuistisen agentin toimintaseikkailu sopii Metal Gear Solidin outoiluja vierastaville

Laite **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Kehittäjä **HIGH MOON STUDIOS** Julkaisija **VIVENDI** Julkaisu **27.6.** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PS3 (PAL)** Ikäraja **16**

Laji **TOIMINTA**

YMPÄRISTÖKATASTROFI

Suoraan kloonitehtaalta lukuisina saapuneita vihollisia on hauska kurittaa lähtäistelussa. Peliympäristöt mahdollistavat monenlaisia kohtalokkaita ja kivuliaita jätynä pahan kätyrien teilaamiseksi.

Moni tutustui kirjailija Robert Ludlumin kynästä lähtöisin olevaan Jason Bourneen vasta Matt Damonin tähdittämän Bourne-elokuvatrilogian myötä. Elokuvasarjan erotti James Bond -leffoista toiminnan suhteellinen realismisuus.

The Bourne Conspiracy -peli on tehty yhteistyössä Tony Gilroyn kanssa. Gilroy on vastuussa myös Bourne-elokuvien käsikirjoituksesta. Oikeastaan siihen yhtäläisyydet elokuvan kanssa loppuvatkin, sillä peli perustuu Robert Ludlumin alkuperäiskirjoihin, ei Damonin tähdittämiin elokuviin. Siksi pelin päähenkilö ei muistuta lainkaan elokuvista tuttua Bournea ja ääninäyttelijät ovat vaihtuneet. Uudet näyttelijät tekevät kuitenkin hyvää työtä, ja muutoseikat unohtuvat nopeasti.

The Bourne Conspiracy kertoo elokuvatrilogian pääkohdat ja joitakin elokuvia edeltäviä tehtäviä. Juoni jää sekavaksi, sillä tapahtumia ei suuremmin pohjusteta. Kärryillä pysyäkseen kannattaa tutustua Bourne-kirjoihin tai -elokuviin. Faneille on varmasti kutsuttavaa palata modernin agentin huimimpiin toimintakohtauksiin, mutta jän kaipaamaan elokuvia edeltävään aikaan sijoittuvaa, kokonaista juonta.

Bournen seikkailuissa on aina ollut kyse näennäisestä realismista, ja peli tavoittaa tämän hengen osittain hyvin ja osittain huonosti. Hiippailutehtävät on pelistä unohdettu tyystin, ja tilalla



FAKTA

MURTUNUT MIES

Jason Bournen oikea nimi on David Webb. Ennen ensimmäisen elokuvan tapahtumia hänellä oli Dao-niminen vaimo sekä kaksi lasta. Vietnamin sodan aikaan lentokone eksyi kurssiltaan ja tiputti tapaturmaisesti kaksi pommia lähelle kylää, jossa Jason perheineen asui. Dao ja lapset saivat surmansa ja katkeroitunut Jason liittyi kaiken menettäneenä armeijan erikoisjoukkoihin.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Uncharted: Drake's Fortune **PS3**

Nathan Draken ensimmäinen seikkailu on täynnä toimintaa.



LIKINÄKÖINEN? Jasonin koulutus on ilmeisesti keskittynyt aseettomaan taisteluun, sillä pyssyillä ei meinaa osua edes ladon oveen.

on silkkaa toimintaa alusta loppuun. Selkeästi pisimmälle mietitty osa-alue on lähtäistelu, joka alkaa automaattisesti vihollisen ollessa tarpeeksi liikellä. Lyöntinappeja on tasan kaksi plus torjunta, mutta erilaisia yhdistelmähyökkäyksiä on tyydyttävä määrä. Taistelu on kuvattu perinteiseen mätäkintäpelityyliin suoraan sivusta, ja toiminnasta saa selkeän kuvan. Lyöntiäännet ovat messeviä ja kamppailijoiden kunnon voi

lukea myös heidän kasvoiltaan. Tämä luo sitä kuuluisaa "siellä olemisen" tunnetta, sillä verissä päin taisteleva Jason Bourne kannustaa pelaajaa yrittämään kovemmin, vaikka peli tuntuisi jo menetetyltä.

Taisteluun liittyy olennaisesti myös lopetusliikkeet, jotka aktivoituvat Jasonin kerättyä riittävästi aggressiota mittariin. Lopetusliikkeillä vihollista voi riepotella pitkin pelikenttää, ja tapoja



satuttaa on melkein yhtä paljon kuin ympäristöjä. Itse sain selviä toimintasankarin fiiliksiä heittämällä vihollisen ensin pöydän läpi lattiaan ja lopuksi kolauttamalla korstoa lapiolla päähän. Kamppailuosuudet ovat erittäin elokuvamaisia.

Valitettavasti samaa ei voi sanoa ampu misesta. Jason saa käyttöönsä joitakin perus- aseita, kuten rynnäkkökivääriin, haulikon ja pistoolin. Aseiden luotisuihkut leviävät käsit- tämättömän paljon jo pienellä matkalla, eikä nappi ota osuakseen vihollisen otsaan joskus edes parista metristä. Myös tähtäys on kan- keaa. Jasonin sohiessa aseella hän näkee vain vasemman tai oikean puolen näkökentästä, jolloin viholliset yllättävät helposti sivulta.

Viholliset eivät ole mitään järjen jättäiläisiä. Ros- mot osaavat lähinnä sahata edestakaisin kahden eri suojan välissä. Tämä turhauttaa varsinkin

TURPIN JA ONNEA Lähitaistelu oikeasti tuntuu ja näkyy, kuten kuvan hahmojen verisistä kasvoista voidaan huomata.

silloin, kun vihollinen on kaukana parvekkeella, eikä sihtiä saa kohdalleen kirveelläkään. Onneksi vastapuolen tuliluikut ovat vähintään yhtä epätarkkoja. Joskus ampumakohtaukset voi välttää juoksemalla vihollisten ohi.

Joissakin ennalta määritetyissä kohdissa peli muuttuu elokuvamaiseksi. Tämä tar- koittaa minipeliä, jossa testataan pelaajan reaktiokykyä oikean napin painamisessa. Kohtaukset ovat komeaa katseltavaa, mutta eivät tarjoa todellista haastetta. Napin painal- lukseen on niin paljon aikaa, että naapurin mummokin selviäisi niistä viimeistään toisella yrittämällä. Hyvä näin, Clive Barker's Jericho painajaismaisine reaktiotesteineen on vielä kirvelevästi muistissa.

The Bourne Conspiracy on toteutettu Unreal 3.0 -tekniologialla, mutta kunnianhimo- tomasti. Grafiikka on hieman vanhentuneen oloista. Hahmomallit ovat jossain määrin yksitoikkoisia ja tapahtumapaikkojen arkkitehtuuri "palikkamaista". Ruudunpäivitys pysyy suurimpia alueita lukuun ottamatta sulavana. Välivideot ovat oudon rakeisia.

The Bourne Conspiracy olisi mitä mainioin peli, jos ammuskeluun olisi paneuduttu yhtä onnistuneesti kuin lähitaisteluun. Ontuva räiskintä tiputtaa pisteitä turhan paljon, sillä puolet lyhyestä kuuden tunnin peliajasta on paukuttelua. Silti The Bourne Conspiracy tavoittaa elokuvien kalsean tunnelman, ja on hyvää viihdettä niille, joita Metal Gear Solid 4 ei kiinnosta.

Heikki Takala

PISTEET 7/10

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

- Elokuvallisuus, hyvä lähitaistelu
- Hieman ammuskelumekaniikka, lyhyehkö kesto

SALAVIESTI Tämän hämykkästä piilotetun agenttivistin löytäjät voivat lukea seuraavat toimintaohjeet tämän lehden takasisäkannesta.

BOOM BLOX

Steven Spielbergin debyytti yllättää positiivisesti

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

Laji **PULMAPELI**



YLLÄTTÄJÄ Steven Spielbergin esikoisteos on yllättävä monessa mielessä. Tuskin kukaan odotti näin hyvää peliä.

Boom Blox on Steven Spielbergin ensimmäinen askel videopelien maailmaan. Monet odottivat Spiel- bergiltä eepistä tarinapainotteista megapeliä, mutta joutuivat pettymään, kun esikoisteok- seksi paljastuikin yksinkertainen ongelman- ratkontapeli. Spielbergin oma panos Boom Bloxiin on sekin kyseenalainen, mutta siitä viis – Boom Blox on hyvä peli.

Boom Bloxissa pelaajan täytyy suorittaa erinäisiä tehtäviä. Pelissä on kolme perusme- kaniikkaa, joiden ympärillä tehtävät pyöri- vät: heitto, tarttuminen ja ampuminen. Erilaisia tehtävyytyyppejä on puolentusinaa, ja ne vai- televat rakenteiden hajottamisesta laserpyssyllä ampumiseen tai Jenga-henkiseen rakennelman hellävaraiseen purkamiseen. Peli on miellyt- tävän vaihteleva, mutta toiset tehtävyytyypeistä toimivat huomattavasti paremmin kuin toiset.

Boom Blox tuo kautta linjan esiin Wiin ohjaustavan parhaat puolet. Erityisesti raken- nelmien hajottaminen on hauskaa. Hajottamis- tehtävissä pelaajalle annetaan tietty määrä heittoja, joilla rakennelma täytyy saada maan tasalle. Pelaajalle annetaan tehtävästä riippuen erilaisia palloja, jotka vaihtelevat pesäpallosta keilapallon kautta pommeihin, jotka räjähtävät osuessaan maaliin. Wii-ohjaimella tähdätään ensin haluttuun osumakohtaan ja lukitaan tähtäys painamalla A-nappi pohjaan. Tämän jälkeen ohjainta heilautetaan kaaressa ja päästetään A-napista irti. Homma on yksin- kertaista, hauskaa, ja juuri niin nerokasta, että on ihme, ettei kukaan ole keksinyt sitä aiemmin.

Pelin heikointa antia ovat erinäiset valopistoolitehtävät, joissa täytyy ampua joko pistelaatikoita tai puolustaa eläinjoukkoa hyökkääjiä vastaan. Osoita ja ammu -mekaniikka on ikävän tahmean tuntuinen.

Kaiken kaikkiaan Boom Blox on ehdot- tomasti Wiin pelivalikoiman parhaimmistoa. Sisällön epätasaisuus tiputtaa pisteitä jonkin verran, mutta Boom Blox kannattaa lisätä pelikokoelmaan. Wii on tarkoitettu juuri tällaisia pelejä varten. Onneksi joku on vihdoin ymmärtänyt tämän.

Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

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

HAUSKAA HEITTELYÄ

- Pallon heittely, pulmapainotteiset tehtävät, fysiikka
- Valopistoolitehtävät, heppoisen tarinallia

ARVIOT

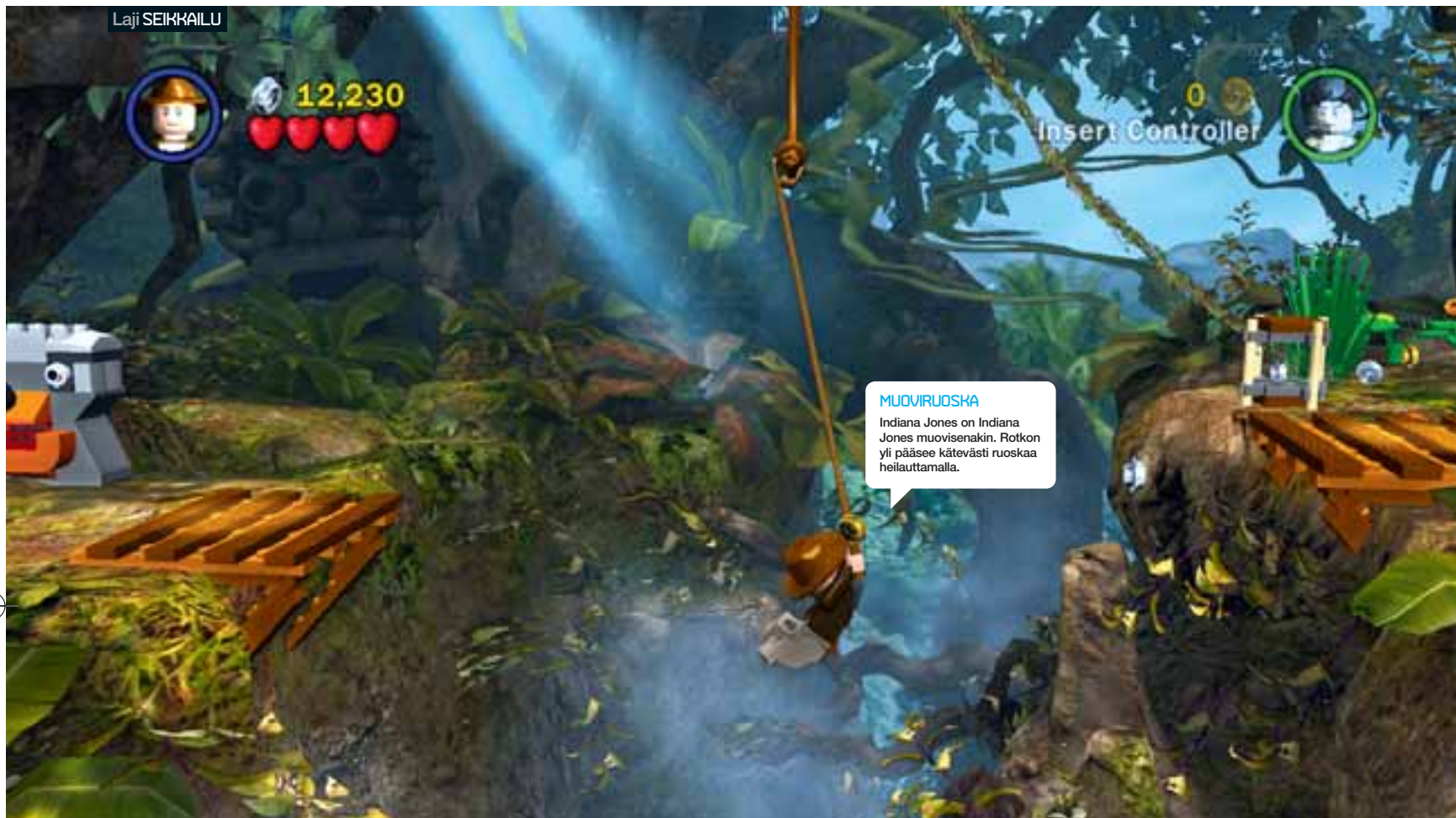


GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

LEGO INDIANA JONES

Muovi-Indyn seikkailuista muodostuu palikka-arkeologian alkeiskurssi

Laite **KAIKI** Kehittäjä TRAVELLER'S TALES Julkaisija LUCASARTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 7



MUOVIRUOSKA

Indiana Jones on Indiana Jones muovisenakin. Rotkon yli pääsee kätevästi ruoskaa heilauttamalla.

Traveller's Talesin Lego Star Wars -pelit olivat paitsi myyntimenestyksiä, myös erinomaisia pelejä. Lego-sarjan jatkuminen oli siis odotettavissa. Tällä kertaa legoistumisen kokee veijariarkeologi ja aarteidenmetastäjä Indiana Jones.

Nimensä mukaisesti Lego Indiana Jones: The Original Adventures keskittyy sarjan kolmeen alkuperäiseen elokuvaan. Kohdeyleisönä on koko perhe, joten esimerkiksi natsisymbolit on jätetty pois, ja väkivaltaisimmista kohtauksista on tehty humoristiset Lego-versiot. Elokuvakohtauksien höpsön huumorin säestyksellä legomaailmaan siirrettyä ovat paikoitellen aivan hervottoman hauskoja. Legot eivät puhu, joten kerronta ja komiikka on toteutettu dialogin sijasta toimintana hieman mykkäelokuvia muistuttavaan tyyliin. Indynsä nähneiden lisäksi Lego Indy toimineekin hyvänä tutustumiskeinona hattumiehen maailmaan niille, joilla ikä ei vielä riitä elokuvien katsomiseen.

Lego Star Warsinsa pelanneet ovat alusta pitäen uutukaisen kanssa kuin kotonaan, sillä perusrakenne ei ole muuttunut miksiäkään. Tutuus toimii pelin eduksi, sillä siihen on helppo tarttua ja monipuolisuudesta huolimatta ohjaus on aiempien pelien malliin riittävän yksinkertaista. Hahmogallerian jäsenillä on edeltäjien malliin



1. FAKTA

KULKIJAN TARINAT

Vuonna 1990 Cheshiresä perustettu Traveller's Tales on Legojen lisäksi tehnyt pelejä myös muilla tunnetuilla lisensseillä. Brittifirman ansiolistalta löytyvät muun muassa Transformers, Pixarin elokuvapelit, neljäs ja viides Crash Bandicoot -peli sekä Mikki Hiiren juhlapeli Mickey Mania. Myös Super Monkey Ball Adventure sekä Sonic-siilin 3D- ja R-osat ovat Traveller's Talesin käsialaa.

1. VINKKI

KOKEILE MYÖS
LEGO Star Wars -pelit
KAIKI
Tähtien Sodan Lego-versiot aloittivat muovipalikkapelibuumin.

VAITONAINEN SEIKKAILU Lego-ukkelit eivät puhu eivätkä pukahda, joten tarinankerronta hoidetaan pantomiimeilla. Osa elokuvien tarinasta saattaa jäädä ummikoilta ymmärtämättä, mutta pääpiirteissään homma sujuu mallikkaasti.

omat erikoiskykynsä, joiden hyödyntäminen on pelin etenemisen kannalta pakollista. Eniten hupia on otettu irti Indianan ruoskasta, jolla sankari heilahtelee yli kuilujen, nappailee muuten tavoittamattomissa olevia esineitä hyppäsiinsä ja tietenkin sivaltelee vihollisia.

Suurin ero edeltäjiin tehdään kenttäsuunnittelun puolella. Indy-teemaan sopivasti painopiste on siirretty ongelmanratkaisun ja ansojen välttelyn puolelle taistelun kustannuksella. Ratkaisu on onnistunut, sillä puuduttavaa vihulaisenhakkausta on vähemmän ja lopputulos muistuttaakin enemmän seikkailu- kuin toimintapeliä. Toimintaa on silti riittävästi, vaikka pelin tempo onkin hieman edeltäjiään hitaampi. Maastosta löytyviä sekä vihollisilta tippuvia esineitä voi ja täytyy hyödyntää etenemiseen. Esimerkiksi viholliselta tipahdella koppelakilla voi hämätä vartijoita sopivissa kohdissa, lapiolla tonkia maahan kätkeytyä aarteita ja niin edelleen. Vaikka ongelmat periaatteessa toistavatkin nopeasti opittavia kaavoja, on niihin saatu pienillä asioilla sopivasti vaihtelua.

Rakenne pysyy laadukkaana pelin loppuun asti ja ongelmien ratkaiseminen on hauskaa, joskin kokeneelle pelaajalle muutamaa kohtaa lukuun ottamatta helppoa. Peli sujahtaa läpi

suhteellisen vauhdikkaasti. Kaikkea mahdollista ei kuitenkaan näe eikä löydä yhden pelikerran aikana, joten uudelleenpeluuarvoa löytyy. Kentät on mahdollista myös pelata läpi kaverin kanssa joko samalla koneella tai verkon yli. Koska kenttien ja ongelmien rakenne painottaa yhteistoimintaa, on moninpeli paitsi mielekästä myös erittäin hauskaa.

Toteutus on kauttaaltaan onnistunutta. Peli näyttää, tuntuu ja kuulostaa Indiana Jonesilta. Grafiikkaa on paranneltu sieltä täältä aiempiin lego-peleihin verrattuna ja lopputulos on varsin nätti. John Williamsin loisteliaat musiikit kruunaavat kokonaisuuden. Lego Indiana Jones on erittäin positiivinen kokemus. Peli jättää jälkeensä iloisen mielen ja melkoisen halun palata takaisin piilotettuja salaisuuksia etsimään. Parempaa suositusta on pelille vaikea antaa.

_Tero Kerttula

PISTEET 9/10

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

KOKO PERHEEN HUPIA

■ Mainio kenttäsuunnittelu, Indy-tunnelma, onnistunut huumori
■ Aikuiselle pelaajalle kenties turhan helppo

EVERYBODY'S GOLF 2

Söpöt isopäiset hahmot ovat jälleen pelaamassa golfia! Mahtavaa!

Laite PSP Kehittäjä CLAP HANZ Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Everybody's Golf 2 on mukava pristys PSP-käsisikonsolin pelitarjontaan. Isopäisten, söpöjen piirroshahmojen tähdittämä kolopalloilu erottuu hyvin edukseen vakavampien pelien tarjonnasta, eikä pelistä tunnu löytyvän mitään pahaa sanottavaa.

Everybody's Golf 2 on klassisen hittipelin määritelmän mukaisesti helppo oppia, mutta vaikea hallita. Pallojen lyömisessä käytetään golfeleille tyypillistä kolmen napinpainalluksen menetelmää. Ensimmäinen napautus käynnistää voimamittarin nousun, toinen napautus lukitsee sen haluttuun voimakkuuteen ja kolmas napautus lähettää pallon matkaan. Varsinkin viimeinen näpätys on ajoitukseltaan välillä hyvin herkkä. Siihen myös vaikuttavat monet asiat valitusta hahmosta pallon sijaintiin, kentän kaltevuuteen, käytössä olevaan mailaan ja niin edelleen. Pelaaminen on haastavaa, sillä yksinkertaisesta mekanismista huolimatta on jokainen lyönti käytännössä ainakin vähän erilainen. Jokaisella pelaajalla on käytössään myös muutama voimalyönti, joilla pallon saa lentämään todella kauas. Pelaaminen on myös mukavan rauhallista, eikä pelaajalla ole kiire mihinkään.

Pääosa pelistä koostuu erilaisista turnauksista, joita voittamalla pelaaja saa käyttöönsä erilaisia palkintoja. Ne ovat tyypillisesti erilaisia vaatteita, mutta välillä mukana saattaa olla jokin erikoispalkinto, esimerkiksi uusi pullon muotoinen maila, ikivanha mailapoika tai uusi pelattava hahmo. Vaatepalkinnot eivät ole pelkästään kosmeettisia, sillä kaikki vaikuttavat pelattavuuteen vahvistamalla jotain hahmon ominaisuutta. Tyylietietoisia pelaajia palkitaan enemmän, sillä tietyt vaatekokoisuudet tuovat vielä enemmän bonuksia.

Uusien hahmojen hankkiminen on pelin vaikein osuus, sillä hahmot avautuvat pelattaviksi vasta voittamalla ne kilpapelissä.



LAJI URHEILU Tärkeä osa Everybody's Golfin kokemusta on hahmojen koristelu runsain asustein.



1 FAKTA
PITKÄÄ IKÄÄ
Everybody's Golf on PlayStation-konsolien pitkäikäinen suosikkisarja. Ensimmäinen osa julkaistiin Japanissa jo vuonna 1997. Yhdysvalloissa sarja tunnetaan nimellä Hot Shots Golf ja Japanissa Minna no Golf. Sarjaa on laajennettu tennikseen nimellä (oho) Everybody's Tennis.

1 VINHRI
KOKEILE MYÖS
Everybody's Golf World Tour PS3
PS3-isoveli tarjoaa lisää ihastuttavan ilahduttavaa golf-pelattavaa.

Välillä vastustajat pelaavat todella hyvin, eikä pelaajalle jää varaa virheisiin. Jouduin välillä pelaamaan samaa hahmoa vastaan yli kymmenen kertaa. Onnistumisen tunne oli melkoinen, kun lopulta päihitin hahmon murskavoitolla.

Toteutukseltaan peli on huippuluokkaa. Hahmot ovat yksityiskohtaisia ja kentät ovat todella hienon näköisiä. Musiikit tukevat jokaisen kentän tunnelmaa ja äänitehosteissa ei ole säästelyä. Voimayönnin jyrähtävän lähdön voi tuntea luissaan.

Everybody's Golf 2:a voi suositella varauksetta kaikille söpöistä peleistä pitävälle. Aurinkoinen golfailu on loistavaa ja rentouttavaa viihdettä. Tosikoiden kannattaa peli kiertää kaukaa, sillä tätä ei voi pelata hymyilemättä.

Johannes Valkola

PISTEET 9/10

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

PIRTEÄÄ KÄSIGOLFIA

Ulkosu, kenttien mielikuvituksellisuus, söpöys, haasteellisuus
Ei tosikoille



PERINNE Golfpelien lähes standardi pelimekaniikka muodostuu mailavalinnasta, tähtäyksestä ja tarkkaa ajoitusta vaativasta kolmesta napinpainalluksesta.

RACE DRIVER: GRID

Kaasua, komisario Palmu!

Laite DS/PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä CODEMASTERS Julkaisija ATARI Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-24 Testattu versio PAL Ikäraja 12



NÄTTIÄ Race Driver: Grid on todella nätti peli etenkin valaistuksensa ansiosta.

Codemasters palaa autopelien maailmaan puolirealistisella ajopelillä. Rata-autoiluun keskittyvä Race Driver: Grid haastaa Gran Turismon, eikä lopputulos ole lainkaan pöllömpi.

Autopeligenren uudistamisesta pitäisi myöntää Nobelin palkinto, sillä itseään toistavaa radan kiertämistä on nähty jo satoja kertoja. Toisin kuin miljoonat sisäsihtioiset serkkunsa, Grid tuo uutta verta autopelimaailmaan. Uudistukset ovat tarkoin mietittyjä ja istuvat peliin hienosti.

Kaahaaminen on kontaktilaji, joten jonkinlaisen vaurionmallinnuksen luulisi olevan jo itsestään selvyyttä. Valitettavan monessa pirssipelissä oma kiese pysyy naarmuttomana lähdestä maaliin. Tämä räjälys on onneksi toista maata. Jos betoniporsasta haluaa liian tiukasti, auto muuttuu rusinaksi ja matka päättyy siihen.

Jos kisa katkeaa kolariin, apuun hyökkää uusi innovaatio. Aikaa voi nimittäin kelata taaksepäin ja pitkäksi menneet ajolinjat on mahdollista oikaista. Ominaisuus toimii mainiosti, sillä nyt viimeisessä mutkassa tehdyn raivostuttavan virheen voi korjata ilman koko kisan uudelleen ajamista. Loputtomasti aikaa ei kuitenkaan voi kelata, vaan nauhaa voi pakittaa juuri sen verran, että viimeisimmän virheensä voi korjata. Lisäksi pakittamista rajoitetaan käyttökertojen määrällä, joten loputtomiin ei voi töhöillä Gridissäkään.

Ohjaustuntuman oppii helposti, mutta taitoja on hiottava jatkuvasti, jos aikoo tavoitella korkeampia sijoituksia. Vaikka peli on varsin vaivattomasti lähestyttävissä, sisältää se vaarallisen paljon haastetta ja kattavan määrän kisoja.

Alkupään kisoissa ei ilahduttavasti tarvitse päästä ensimmäisenä maaliin vaan näissä skaboissa opetellaan pelin logiikkaa. Kisoissa päästellään lainaahaleissa ja opettelun ohella kartoitetaan kassaa oman rallitallin perustamista varten.

Ovaalin kiertämiseen on saatu muutama pätevänohjoilinen lisäys, joiden toivoisi yleistyvän myös muissa lajityypin edustajissa. Uudistuksien lisäksi muu paketti on koottu rautaisella ammattitaidolla, joten eihän tästä voi kuin pitää.

Juho Kuorikoski

PISTEET 8/10

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

NASTA LAUTAA!

Vaurionmallinnus, ohjaus, grafiikka
Aneeminen musiikkivalikoima

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT



ILMATAISTELUA Burst Limitissä nahistellaan nyrkeillä ja tulipalloilla maassa ja ilmassa.

Yllätyksetön taistelupeli

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12

Dragon Ball Z:n suosiolla ratsastavia taistelupelejä on julkaistu pilvin pimein, mutta vasta nyt sarja loikkaa uudelle laitesukupolvelle. Toteutukseltaan animen alku- ja keskivaiheita kertaava Burst Limit jää kuitenkin puolitehen.

Pelin ydin on Z-kroniikat, jossa pelaaja kohtaa tuttuja arkkivihollisia ja taistelee tiensä läpi kolmen tarinakokonaisuuden. Tarina ei avaudu muille kuin faneille, mutta uusia hahmoja, taisteluenttää ja muuta sisältöä kyllä ilmestyy käytettäväksi kaksinpelissä ja selviytymistilassa. Sisällön yksilöllisyys nousee nopeasti ongelmaksi. Taisteluissa ei ole tarpeeksi vaihtelua ja yksinpelissä pärjää satunnaisella nappien

rämpytyksellä. Toisaalta peli on helposti lähestyttävä kokemattomillekin, mikä voi olla hyvä asia kaksinpeliä ajatellen. Piirrostyylin toteutettu toiminta miellyttää silmää, ja hulpeimmissa tilanteissa kamppailijat sinkoilevat maan ja taivaan välillä kuin animessa konsanaan. Pelkästä pintakiillosta täysi hinta on silti turhan suolainen.

Kimmo Pukkila

PISTEET 5/10

Grafiikka 7/10 Ääni 4/10 Pelattavuus 5/10 Pitkäikäisyys 3/10

KEVYT FANTUOTE

Helposti opittavissa, animelle uskollinen kuvitus

Niukalti pelattavaa, toistaa itseään nopeasti, imelä ääninäyttely

MASS EFFECT

Normandian maihinnousu tulevaisuudessa tyydyttää

Laite PC Kehittäjä BIONWARE Julkaisija EA
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukupäivä 1
Testattu Versio PAL Ikäraja 18



OHO Xbox 360:lle julkaistun Bring Down the Sky -lisäseikkailun piti olla laadittavissa pc-versioon ilmaiseksi pelin julkaisussa, mutta paketti viivästyi jonkin verran.

Mass Effect oli viime vuoden parhaita konsoliroolipelejä, ja nyt Xbox 360 -hitti on käännetty pc:lle. Vuoteen 2138 sijoittuva tietosisikkailu on viihdyttävä ja kaunis kokonaisuus, joka herättää pelaajan uteliaisuuden.

Pelissä ohjataan seikkailijoiden joukkoa, ja tekoäly ohjaa seurueen jäseniä hyvin. Taistelussa sotilaat osaavat hakeutua suojaisiin ampuma-asemiin omatoimisesti ja auttavat pelaajaa olematta tiellä. Suuri osa peliä ajasta kuluu keskusteluihin muiden pelihahmojen kanssa, ja dialogin käynti on tehty erittäin mielenkiintoiseksi hienolla grafiikalla ja erilaisilla keskustelutylien valinnoilla. Tarinan juonenkäänteet ovat mukaansatempaavia ja pelaaja tuntee kaiken aikaa tekevänsä sekä itseensä että muihin vaikuttavien tärkeitä päätöksiä.

Maria Miettinen

PISTEET 9/10

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

ROOLIPELIEN AATELIA

Mielenkiintoinen tarina, keskustelut
Kankeä navigointi

BUZZ! POP QUIZ

Visailupelien ykkönen keskittyy popmusiikkiin

Laite PS2 Kehittäjä RELENTLESS Julkaisija SONY
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu Versio PAL Ikäraja 3



POPPITÄTÄJÄ Kuka on musiikkitietoisin?

Suuren suosion saavuttaneiden Buzz!-tietovisapelin lukumäärä kasvaa jälleen yhdellä. Nimensä mukaisesti Pop Quiz keskittyy populaarimusiikkiin ja on erityisesti isolla kaveriporukalla pelattuna hauska ja viihdyttävä bilepeli.

Pelin rakenne on jokaiselle Buzz!-pelejä pelanneelle tuttua tavaraa. Musiikkivisailun kulku on jaettu kahdeksaan osa-alueeseen. Pelin rakenteeseen toivoisi jo uudistuksia, vaikka kysymysosiot ovat sinällään aikaisempaan tapaan sujuvia. Kysymykset vaihtelevat kappaleten ja musiikkivideoiden tunnistamisen, niihin liittyvän faktatiedon ja historian sekä artistien ja bändien yksityiselämän tapahtumien tuntemuksen välillä. Kysymyksiä on yli 5000 ja niiden käännöstyö suomenkielille on toteutettu laadukkaasti kautta linjan.

Johannes Valkola

PISTEET 7/10

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

VIHIDYTTÄVÄ VISAILU

Monipeli, paljon kysymyksiä ja musiikkinäytteitä
Yksinpeli, ei uudistuksia

SINGSTAR SUMMER PARTY

Laulu sen kuin vain jatkuu

Laite PS2 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY
Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu Versio PAL Ikäraja 12



RIHANNA Singstarin kesässä näemmä sataa.

Juho "Julle" Kuorikoski nousee lavalle pitkän tauon jälkeen. Jumalaisella äänellä ja adonismaisella ruumiinrakenteella siunattu teini-idoli on tekemässä comebackia.

Karaoke on varmasti tuttua jokaiselle suomalaiselle. Singstar tuo tämän ah, niin ihanan kapakkalaulannan suoraan omaan olohuoneeseen. Normaaliassa karaokessa pisteiden laskusta huolehtii yleisö, mutta Singstarissa menestyksen mittaa lahjomaton tietokone. Mitä paremmin laulat, sen paremmat pisteet saat. Summer Partyn ongelma on, että puolen tusinan lisäosan jälkeen odottaisi jo enemmän. Kesäbileet sisältävät sitä samaa sarjan edellisosien kanssa. Biisilistaltakin löytyy monta hutia. Silti, sopivassa mielentilassa ja passelilla porukalla Singstar jättää kirkkaasti taakseen Aliakset ja Monopolit illanvieton oheistoimintana.

Juho Kuorikoski

PISTEET 6/10

Grafiikka 5/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 6/10

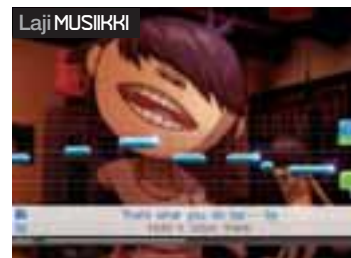
KESÄKARAOKEA

Laulaminen on kivaa, mikrofonien tason säätäminen
Biisilista, kaikki on nähty jo ennenkin

SINGSTAR VOL.2

Aikuinen nainen mä oon!

Laite PS3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY
Julkaisupäivä 29.6. Pelaajien lukumäärä 1-6 Testattu Versio PAL Ikäraja 12



GORILLAZ Singstar Vol. 2 kasvattaa biisivalikoimaa.

Karaoke on jokaisen suomalaisen verissä ja Singstarin kanssa hoilaamaan pääsee näppärästi kotisohvalta. Joka kodin arikoivuset saavat jälleen lisää laulettavaa, kun Sonyn karaokepelin Playstation 3 -versio saa ensimmäisen laajennuslevynsä.

Uutta on biisilista sekä hieman tuunattumpi ulkoasu. Toimivaa konseptia ei ole isommalti ronkittu. Jokaista Vol. 2:n kipaletta on mukava laulaa, paitsi räppi-biisejä, jotka eivät laiskalle moottoriturvalle istu. Mukana on niin kuumimpia uutuuksia kuin vanhoja klassikoitakin. Valitettavasti kaikki pelin luritukset ovat englanniksi. Toisaalta peli ei edelleenkaan pidä kirjaa oikeista sanoista, joten mumi-semallakin pärjää. Jos yksin laulaminen ei iske, hoilata kaverin kanssa. Laulamaan pystyy duettona, mutta hauskinda on mitellä korttelin kovimman karaoke-taiturin tittelistä. Kaverilauman kera Singstar nousee aivan uusiin sfääreihin.

Juho Kuorikoski

PISTEET 7/10

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

TUTTUA HUTTUA

Laulaminen on edelleen kivaa
Hyvin vähän uudistuksia

RETROPELI

PALUU VANHOJEN SUOSIKKIEEN PARIIN
Lisää artikkeleita osoitteessa www.gamereactor.fi

ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR

Vuosien takainen roolipeli on mieltä avatartava kokemus

Laite AMIGA, APPLE II, ATARI ST, COMMODORE 64 Kehittäjä ORIGIN Julkaisija ORIGIN Ilmestyi 1985

Miltä kuulostaa roolipeli, jossa ei metsästetä äärimmäisen pahaa loppuvihollista ja siinä sivussa teurasteta tuhansia riviviholaisia? No ennenkuulumatonta harhakuvitelmaahan se, paitsi että tällainen peli julkaistiin jo 1980-luvulla.

Ultima IV keskittyi örkkien tappamiseen ja kokemustasojen nostamisen sijaan peliin rakennetun hyvejärjestelmän opetteluun ja noudattamiseen. Luonnonkauniiseen Britannian vaihtoehtotodellisuuteen eksyneen pelaajan tavoitteena oli nousta Avatariksi, kaikkien hyveiden ruumiillistumaksi.

Hyvejärjestelmä rakentuu kolmen peruspilarin ympärille. Totuuden, rakkauden ja rohkeuden hyveistä oli johdettu kahdeksan alahyvettä, ja pelin läpäisy vaati näiden oppien mukaan elämistä. Hyveellinen elämä vaati uhrauksia myös digimaailmassa, joten peli oli kaikkea muuta kuin helppo. Pelin armoton kirjanpito huomioi

tietenkään pärjää laajittypin uudemmille merkkitoksille, ei ajan hammas ole jauhanut nelos-Ultimaa aivan tomuksi. Britannia on valtavan kokoinen ja samoi-luun voi käyttää tunnin jos toisenkin. Maa-ilma on pullollaan tekemistä ja oikealla asenteella pelin pariin pystyy palaamaan vielä nykyisinkin ilman vatsanväänneitä.

Kyseessä on kiistatta yksi maailman hienoimmista roolipeleistä ja esimerkki siitä, ettei aina tarvitse kulkea lauman mukana

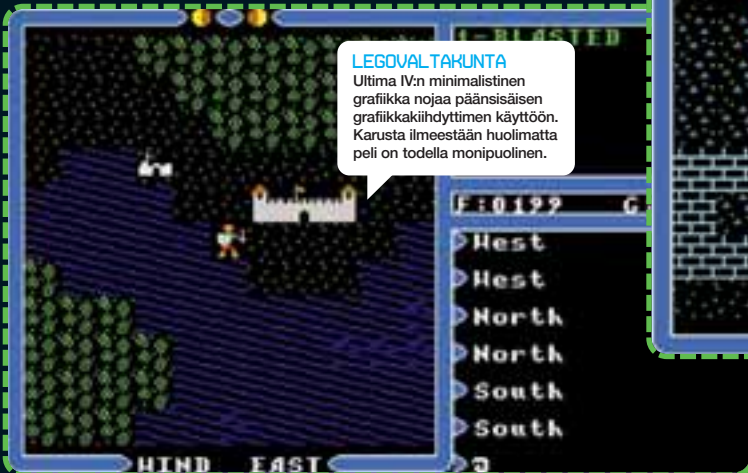
kaikki pelaajan edesottamukset, ja paskiaisille ei Avatarin arvonimeen ollut mitään mahdollisuuksia.

Paitsi poikkeuksellisella juonirakenteellaan, peli teki pesäeroa aikalaisiinsa myös keskustelujärjestelmällään. Britannian kansalaisilta saattoi kysellä kaikenlaista kirjoittamalla avainsanoja pelin alkeelliseen tekstintunnistusjärjestelmään.

Ultima IV:n Britannia on toteutettu ajan peleille tyypillisesti ruutupohjaisella tiili-grafiikalla. Teknisten rajoitteiden pakottama minimalistinen ilme jätti paljon tilaa mielikuvituksen lennolle. Vaikka peli ei

Ultima Onlinen julkaisun yhteydessä Origin päätti sallia Ultima IV:n vapaan ilmaisjakelun. Kyseessä on kiistatta yksi maailman hienoimmista roolipeleistä ja todella hieno esimerkki siitä, ettei tarvitse pakko kulkea lauman mukana. Nykyroolipelitkin kaipaisivat kipeästi omaa Avatariaan, joka veisi koko laajittypin uudelle tasolle. Loppuvihollisen löylyttäminen on mukavaa puuhaa, mutta joskus olisi mukava pelata toisenlaista roolia. Jos haluat erilaisen roolipelikokemuksen, lataa Ultima IV.

Juho Kuorikoski



LEGDVAL TAKUNTA
Ultima IV:n minimalistinen grafiikka nojaa pääsääntöisesti grafiikkakiihdyttimen käyttöön. Karusta ilmeestään huolimatta peli on todella monipuolinen.



KÄYTÄ USEIN TÄÄLLÄ? Maailmaa kansoittavien pelihahmojen kanssa pystyi keskustelemaan melko järkevästi avainsanajärjestelmän avulla. Kysyttävä asia naputettiin tekstiriville ja digitaalinen keskustelukumppani pyrki vastaamaan parhaansa mukaan. Jokainen Britannian kansalainen pystyi haastelemaan nimensä ja ammatinsa.



PELATAAN ROOLIA

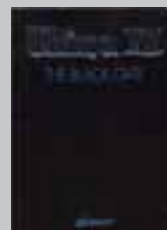
Vaihtoehto todellisuudelle



FALLOUT
INTERPLAY 1997
Vehreän fantasiatodellisuuden sijaan Falloutissa seikkailtiin ydintuhoon jälkeisessä maailmassa. Peli muistetaan aihepiirinsä ohella siitä, että siinä kannustettiin oikeasti pelaamaan roolia. Suurin osa ongelmista oli ratkaistavissa myös sanan säälillä.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
LUCASARTS 2003
Tähtien sodan maailmaan sijoittuvan roolipeliklassikon pystyy läpäisemään sekä Jedinä että Sithinä. Omat tekemiset vaikuttavat suoraan siihen, kummalle puolelle pelaaja lopulta päätyy. KOTOR on tuoreen roolipeli Mass Effectin henkeen edeltäjä.



ULTIMA VII
ORIGIN 1992
Yksi Ultima-sarjan tähtiheikkistä ja allekirjoittaneen ensikosketus roolipelien maailmaan. Britannia on todella kaunis paikka ja peli on kokemuksena edelleen vertaansa vailla. Guardian-niminen demoni uhkaa kaikkea hyvää ja jälleen kerran Avatar kutsutaan pelastushommiin.



ULTIMA UNDERWORLD
ORIGIN 1992
Avatar siirtyi tutusta Britannia alamaailmoin ja samalla kuvakulma pomppasi Avatarin kallon sisälle. Kyseessä on maailman ensimmäinen aidosti kolmiulotteinen peli, jota käytetään edelleen luolastoikkailuiden mittatikkuna.



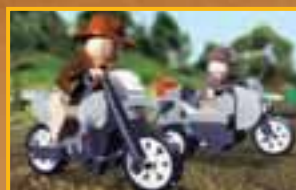
LEGO INDIANA JONES™

THE ORIGINAL ADVENTURES



THE GREATEST ADVENTURE EVER ASSEMBLED.

Whip your way through all 3 original films in 1 big game. Battle enemies. Solve puzzles. Discover ancient treasure. Play as Indy or 60 other characters with your friends and family. The adventure begins June 6th. Visit www.legoindianajones.co.uk



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



Games for Windows



XBOX 360

Wii

NINTENDO DS



LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. and TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of The LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. 'PSP', 'PlayStation', 'PLAYSTATION', and 'PSP' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAILMASTA



KIISTATTOMAT KANSANSUOSIKIT

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

TOIMITUS

Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omilla pelikoneissa eniten pyörineet pelit



UEFA EURO 2008

PS3/XBOX 360

Uskomatonta, futiksen arvokisapeli, jota on hauska pelata! Jyri tahkosi kaverin kanssa Captain Your Country -peli-muotoa ja sai Suomen EM-kisoihin asti! In your face, Roy Hodgson!



WORLD OF WARCRAFT

PC

Jaakon WoW-seikkailut ovat hankalassa vaiheessa. Karazhan ja Zul'Aman eivät tarjoa saalista enää yhdellekään hahmolle, mutta isommat raidit eivät houkuttele. Siinäpä pulma.



BOOM BLOX

Wii

Steven Spielbergin esikoispeli yllätti Jyrin totaalisesti. Kyseessähan on hyvä peli! Etenkin rakennelmien hajottaminen erilaisia palloja heittämällä hyödyntää Wii-ohjainta parhaiten sitten Wii Sportsin. Lisää tällaisia ylläreitä!



NINJA GAIDEN 2

XBOX 360

Odotettu Ninja Gaiden 2 saapui viimein ja piti Kimmon kiireisenä parin päivän intensiivisen pelimaratonin ajan. Vauhdikas ja näyttävä toiminta puree edelleen, mutta ensimmäisen osan seikkailumielletä eri maailmankolkkiin pilkotusta jatko-osasta on turha etsiä.



SUOMI TOP 10 VKO 19-20

1. **GRAND THEFT AUTO IV**
PS3/XBOX 360
2. **WII FIT**
Wii
3. **NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
4. **MARIO KART WII**
Wii
5. **GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
6. **NEED FOR SPEED PROSTREET**
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
7. **SINGSTAR LEGENDAT**
PS2
8. **THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME**
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
9. **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
DS/PC/PS3/XBOX 360
10. **THE SIMS 2: VAPAA-AIKA**
PC

SUOMI TOP 10 VKO 17-18

1. **GRAND THEFT AUTO IV**
PS3/XBOX 360
2. **WII FIT**
Wii
3. **MARIO KART WII**
Wii
4. **GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
5. **NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
6. **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
DS/PC/PS3/XBOX 360
7. **COUNTER-STRIKE: SOURCE**
PC
8. **SINGSTAR LEGENDAT**
PS2
9. **THE SIMS 2: VAPAA-AIKA**
PC
10. **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE**
PS3

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

JAPANI TOP 10

1. **MARIO KART WII** Wii
2. **MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND G** PSP
3. **WII FIT** Wii
4. **LINK'S CROSSBOW TRAINING** Wii
5. **TAIKO DRUM MASTER DS: SEVEN ISLAND ADVENTURE** DS
6. **VALKYRIA CHRONICLES** PS3
7. **WE'RE FOSSIL DIGGERS** DS
8. **POKÉMON RANGER: BATONNAGE** DS
9. **DECA SPORTS** Wii
10. **WII SPORTS** Wii

Lähde: Media Create

USA TOP 10

1. **GRAND THEFT AUTO IV** XBOX 360
2. **MARIO KART WII** Wii
3. **GRAND THEFT AUTO IV** PS3
4. **WII PLAY** Wii
5. **SUPER SMASH BROS. BRAWL** Wii
6. **GRAN TURISMO 5:PROLOGUE** PS3
7. **POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF DARKNESS** DS
8. **POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF TIME** DS
9. **GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK** Wii
10. **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** XBOX 360

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipeli)



ENGLANTI TOP 10

1. **GRAND THEFT AUTO IV** XBOX 360
2. **GRAND THEFT AUTO IV** PS3
3. **WII FIT** Wii
4. **MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES** Wii
5. **MARIO KART WII** Wii
6. **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** XBOX 360
7. **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** PS3
8. **GRAN TURISMO 5: PROLOGUE** PS3
9. **PRO EVOLUTION SOCCER 2008** Wii
10. **IRON MAN: THE OFFICIAL VIDEOGAME** XBOX 360

Lähde: Charttrack



PÄIVÄKIRJA

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

HULLUT PÄIVÄT

Toimittaja **Jyri Paavilainen** kertoo toimituksen kuukaudesta ja siitä mitä teimme, missä vaiheessa ja mikä jäi tekemättä...

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

MAANANTAI 5.5.

Hoh hoijaa. Hyvin vietetty vappu ei aina tarkoita hyvin levähty vappua. Kaiken lisäksi Grand Theft Auto IV verottaa yöunia. Perinteinen alkukuun pelikato vallitsee, mutta peukaloiden pyörittelyn sijaan Juhon Mega Man -artikkelihanke työllistää. Etsin aamupäivän kuumeisesti taidematskua, kunnes aarreaitta viimein löytyi! Postiluukusta kolahtaa ilmoitus suurikokoisesta kirjeestä, ja postista löytyykin uusi Singstar ja Buzz – sekä saippuakuplanestettä!

TIISTAI 6.5.

Huomaan aamulla nukahtaneeni Suomi–Norja-matsin toisella erätauolla puoli-istuvaan asentoon. Hups. Aamu kuluu Mega Manin parissa, ja leiska on valmis iltaan mennessä. Juttu menee Jaskalle oikolukuun, ja retropelisivuikin valmistuu. Näyttää huolestuttavan lupaavalta.

KESKMIKKO 7.5.

Urheilupäivä. Käyn aamulla häviämässä jalkapallomatsin, jonka jälkeen riennän kotiin viimeistelemään Mega Man -artikkelia. Juho on saanut tekstin valmiiksi, ja loppu on kosmetiikkaa. Illalla käyn pelaa-massa elämäni ensimmäisen baseball-matsin (juu, ei mitään nössöpesistä). Toisesta raastavasta tappiosta huolimatta

pysyn valveilla Suomen voittaessa Slovakian. Kehitystä huomattavissa.

TORSTAI 8.5.

Gamereactor numero 6 lävääntää jakeluun, ja huomaan, että 50 Cent -artikkeliin on jäänyt väärät kuvatekstet. Pikapalaverin jälkeen luomme Jaakon kanssa peltämätömän työskentelytavan, jonka peltämätömyys näkyy tämän numeron sivuilla. Saan illansuussa ruotsalaisilta Gears of War 2 -artikkelin, mutta sen käännös saa odottaa huomiseen.

PERJANTAI 9.5.

Pyrähdämme aamutuimaan Jaakon kanssa Bugbearille studiovisiitille. Jaska jututtaa Laakkosen Jussia ja minä leikin paparazzia. Kotona Boom Blox, jota ryhdynkin lounaan jälkeen tahkoamaan. Iltaapäivällä tulee erä pelejä arvioitavaksi, muun muassa Haze. Matti saa myös nakin lähteä reilun viikon päästä Vancouveriin. Pitkät varoajat on nössöjä varten.

MAANANTAI 12.5.

Päivä kuluu pitkälti Gears of War 2 -artikkelia kääntäessä. Pidempien artikkelien kääntäminen on hankalaa senkin takia, että artikkelin mitta ei saa muuttua ratkaisevasti. Jatkuvan käännöstyön ansiosta passiivinen sanavarasto kasvaa, mutta onneksi ei tarvitse sentään vielä kirjoittaa tekstejä ruotsiksi.

TIISTAI 13.5.

Aloitin työt kirvelevän Kanada-tappion jälkeen vasta kymmeneltä. Hyvät yöunet ovat tehokkaan työn perusta. Ruotsin päätoimittaja Petter Hegevall on tunnettu siitä, että mies saapuu töihin joskus kymmenen ja kahdentoista välillä. Petter

TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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

kompensoi myöhäistä aloitusta usein läpi yön työskentelyllä, joten tapansa kullakin.

KESKMIKKO 14.5.

Pelitoimittajan elämä ei ole helppoa. Uusia pelejä tulee sitä tahtia, että vanhoja ei ehdi pelata alta pois. Yritän ottaa menetettyä aikaa hieman takaisin, ja GTA IV helähtää boksiin. Lisäksi löydän pelihyllystä Touch Detectiven DS:lle. Olen ilmeisesti ostanut sen jenkki-reissulla. Päätän varata sille aikaa jonain toisena päivänä.

TORSTAI 15.5.

OMG, Bourne Conspiracysta tulee promokappale. Ja julkaisuun on vielä puolitoista kuukautta. Jossain täytyy olla virhe. Saamme lisäksi tietää, että Battlefield: Bad Companyn koodi saapuu ensi viikolla, joten arvio ehtii lehteen. Kirjoitan Boom Blox -nettiarvion valmiiksi ja taitan Gears of War -artikkelin loppuun. Illansuussa internetin ihmemaailmasta löytyy Phoenix Games -niminen pelivalmistaja, jonka tuotoksista löytyy paljon Youtube-materiaalia. Vakuutimme Kimmon kanssa videoista ja päätämme laittaa työhakemukset vetämään. Kannattaa väijyä etenkin London Cab Challenge sekä Skateboard Madness. Hittikamaa.

PERJANTAI 16.5.

Jaska käy kurkkaamassa kotimaisen Housemarquen tuoretta Xbox Live Arcade -peliä, joka löytyy myös tämän lehden tempo-osioista. Kotimaisia pelejä alkaa olla markkinoilla entistä enemmän – hyvä Suomi!

MAANANTAI 19.5.

Pyttypannun keksijälle pitäisi antaa Nobelin rauhanpalkinto.



TIISTAI 20.5.

Aamu alkaa maahantuojaan tarjoamalla aamiaisella, jossa on esittelyssä kevään ja kesän julkaisuja. Heitän Pekingin olympiapelissä keihästä 100 metriä ja pieksen kollegan Top Spin 3:ssa – pitäähän Gamereactoria edustaa kunniaakkaasti! Ruotsista saapuu Metal Gear Solid 4 -arvio, joten käännöshommat jatkuvat.

KESKMIKKO 21.5.

WiiWare kiinnostaa, ja lataan LostWindsin ja Toki Torin hetimiten. Huomaan Wiin sisäisen muistin täyttyneen. Reaktion paikka.

TORSTAI 22.5.

Jaska saa Bugbear-jutun kirjoitettua, ja taittoprosessi alkaa. Mattikin on palannut Vancouverista Dawn of War 2:sta katso-masta, mutta kuvia ei vielä ole. Laitan meiliä THQ:n PR-osastolle ja toivon parasta. Illansuussa THQ:n Peter vastaakin ja lupaa laittaa uusia kuvia hetimiten.

PERJANTAI 23.5.

Teen aamun sekalaista taittotyötä ja isken



BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtoleffatarjonnan



THE NANNY DIARIES

SCANBOX FINLAND

The Nanny Diaries on hyväntoimintaelokuva, joka käsittelee luokkaeroja nuoren naisen yrittäessä löytää itsensä. Annie Braddock (Scarlett Johansson) päättää collegen jälkeen toimia lastenhoitajana rikkaassa manhattanilaisessa perheessä. Työympäristö paljastuu kamalaksi, mutta Annie ei kykene sanomaan itseään irti vahtimansa sulaisen pojan (Nicholas Art) vuoksi. Johansson osaa tuoda

koskettavia piirteitä elämässään eksyksissä olevan naisen rooliin. 8/10

Kuva: Elokuvan rikas värimaailma ja New Yorkin katumaisemat näyttävät teräväpiirrossa yksityiskohtaisilta. 9/10

Ääni: Ääniraidassa ei ole mitään erikoista, mutta kaikki kuulostaa hyvältä. 8/10

JOHANNES VALKOLA



EVENING

SCANBOX FINLAND

Lajos Koltain ohjaus Evening on rauhallinen draama, joka käsittelee salattuja haluja ja monimutkaisia perhesuhteita. Elokuva kertoo läheistensä läsnä ollessa kuolemaa tekevä vanhan Annin (Vanessa Redgrave) elämäntarinan. Claire Danes esittää 50 vuotta nuorempaa Annia elokuvan lukuissa takautumissa. Tarinan käänteet ja seuraukset eivät ole

aina taidokkaita, mutta elokuva on tehty hyvällä sydämellä ja vetoaa romanttisen elokuvan ystäviin. 7/10

Kuva: Ohjaaja Lajos Koltainin tausta kuvaajana on nähtävissä ja kuvanlaatu on hyvä. 8/10

Ääni: Hallittua ja tunteisiin vetoavaa. 8/10

JOHANNES VALKOLA



ZODIAC - OHJAAJAN VERSIO

WARNER HOME VIDEO

Ohjaaja David Fincher muistetaan erinomaisesta sarjamurhaaja-elokuvastaan Se7en (1995). Hänen uusin elokuvansa Zodiac lähestyy samankaltaista aihetta erilaisesta perspektiivistä. Elokuva on taitavasti ja tehokkaasti ohjattu ja eriskummalliset kamera-asettelut tukevat tarinaa syvällisellä näkökulmalla. Tarinankerronta antaa katsojalle paljon mielenkiintoisia pohdinnan-

aiheita. Elokuvan ensiluokkaisesta näyttelijäkaartista erityisesti Jake Gyllenhaal ja Robert Downey Jr. nousevat esiin. 9/10

Kuva: Kerrontaa tuetaan tietokonetehosteilla, jotka sulautuvat huomaamattomasti kuvaan. 9/10

Ääni: Yksittäisiä hetkiä korostetaan ylös nostetuin ääniin. 9/10

JOHANNES VALKOLA

puolittapäivin LostWindsin ja Elefunkin tulleille. Bugbear-artikkeli alkaa valmistua, mutta vielä riittää hommaa. Taitaa mennä taas kiireen puolelle, ennen kuin kevään viimeinen numero on valmis. Huomaan neljän maissa, että jossain vaiheessa olisi kai hyvä syödäkin. Hyvä ruoka, parempi työteho.

MAANANTAI 26.5.

Loppusuora. Tosin tuskaisen pitkä sellainen. Saan viimein Peteriltä Dawn of War 2 -kuvia, ja Ruotsistakin tulee muutama leiska. Kaiken lisäksi Jaskan postiluukusta kolisee kolme kappaletta arvioitavia pelejä. Tiukille menee, mutta yritämme saada kaikki lehteen. Tässä vaiheessa kuuta meikäläisellä on eniten hommia, koska tekstien valmistumisen jälkeen lehti on vielä taitettava. Ysistä viiteen ei viimeisen viikon aikana toteudu juuri koskaan, sillä lehti on saatava valmiiksi.

TIISTAI 27.5.

Perusduunia. Tekstejä alkaa tipahdella taittoa varten, mutta vielä on muutama sivu jäljellä. Jukka kävi taannoin Vancouverissa tarkastamassa EA:n syksyn tarjontaa, mutta joistain peleistä ei ole lainkaan kuvia tarjolla. Varasuunnitelman paikka. Onhan tässä vielä aikaa...

KESKIVIIKKO 28.5.

Arvio-osio alkaa muotoutua valmiiksi. Olihan se jo aikakin. Illan kääntyessä yöksi kaikki tekstit tipahtelevat sähköpostilaatikkoon. Tempo-osion valmistuttua viittä vaille kaksi annan itselleni luvan nauttia ruhtinaalliset 7 tunnin yöunet.

TORSTAI 29.5.

Huhuh. Luulin, että deadline on huomenna, mutta se olikin tänään. Eeppinen kiire, mutta lehti valmistuu nippa nappa ajoissa. Ei enää ikinä tällaista kämmiä, eihän?



JESSE JAMESIN SALAMURHA
PELKURI ROBERT FORDIN TOIMESTA
SANDREW METRONOME

Andrew Dominikin ohjaama lännenelokuva Jesse Jamesin salamurha on henkilötutkimusta kahdesta heikosta ihmisestä. Pahamaineinen lainsuojaton Jesse James (Brad Pitt) sekä häntä ihannoiva Robert Ford (Casey Affleck) ovat elokuvan keskushahmot. Pitt tulkitsee hienosti itsepetoksen ja syvän

masennuksen kanssa suuria kulusseja pitävää Jamesta ja Affleck tekee uransa parhaan roolin herkkänä Fordina. 8/10

Kuva: Elokuva on kuvasommittelultaan erinomainen. Vaatimaton väriskaala sopii tunnelmaan. 7/10

Ääni: Musiikki ja äänimaailma kuulostavat miellyttävältä. 8/10
_JOHANNES VALKOLA

LADATTAVAT

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

Laji SEIKKAILU/PULMAPELI



NÄTTI PIKKUPELI LostWinds on ladattavaksi peliksi erittäin hyvännäköinen. Pelin tyyli on graafinen ratkaisu luo peliin erinomaisen tunnelman, jota kaunis ja rauhallinen musiikki tukee hienosti.

LOSTWINDS

Minimalistinen ninjailu palauttaa mieleen pelien kulta-ajan

Laite **Wii** Kehittäjä **FRONTIER** Julkaisija **FRONTIER** Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 1999 **Wii POINTS** (10 EURDA)

LostWinds on Nintendon WiiWare-latauspalvelun julkaisupelien ehdoton ykkösnimi. Peli kertoo pienen Tokupojan seikkailusta tämän auttaessa Enril-tuulijumalaa taistelussa pahaa Balasaria vastaan. Seikkailu alkaa Enrilin herättäessä Tokun päiväunilta.

Tokua ohjataan nunchuck-lisäohjaimen analogitilla, ja Wii-kaukosäätimen osoitin-toiminnolla käsketään Enriä. Tokulla on pelin alussa käytössään vain heikko tuulenpuuska, mutta seikkailun edetessä ja Enrilin voimistuksessa lisäkykyjä ropisee tasaiseen tahtiin.

Matkan varrella täytyy ratkoa pulmia ja vältellä vihollisia. Peli ei ole kovin vaikea, mutta sen leppoisa tunnelma ja miellyttävä ilmapiiri tarjoavat rentouttavan pelikokemuksen. Wii-ohjain on luontainen tapa valjastaa tuulen voima, ja tasosuunnittelu on onnistunutta.

Kymmenen euron hintainen LostWinds on erinomainen osoitus siitä, mitä WiiWare voi parhaimmillaan tarjota. Peli on melko lyhyt, mutta jatkoa on jo kehittäjä Frontierin mukaan suunnitteilla. Ensimmäistä osaa voi suositella varauksetta kaikille. 9/10

_JYRI PAAVILAINEN



Laji PULMAPELI

ELEFUNK

Ronsut vailla opastusta

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

Elefunk on omalaatuinen pulmapeli. Pelaajan tehtävänä on opastaa yksi tai useampi elefanti paikasta A paikkaan B rakentamalla siltoja. Apuna käytetään erilaisia rakennuspalloja, köysiä ja lankkuja.

Pelin tasot vaihtelevat lyhyistä tuskaisen pitkiin, ja loppupään tasoissa vaaditaan tarkkaa rakennusmateriaalien tuntemusta. Palikoita ei

ole liikaa, joten riskin ja turvallisuuden tasapaino täytyy löytää. Miellyttävää on se, että yhtä ainoaa ratkaisua ei ole, vaan tason voi läpäistä omalla tavallaan. Pelin hieman hoputtava luonne puolestaan käy hermoille hyvin nopeasti. Elefunkista löytyy myös kaksin- ja nettipeli, joten norsuilla pääsee leikkimään myös kavereiden kanssa. 7/10
_JYRI PAAVILAINEN



VIIHDETTÄ PELITTÖMIIN HETKIIN
Lisää leffa-arvioita: www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN SEIKKAILU

TYTTÖ IHMEMAASSA

Tarinan ensiosa jättää katsojan toivomaan lisää

Kultainen kompassi

Laji **FANTASIA/SEIKKAILU**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Näyttävään fantasiamaailmaan sijoittuva Kultainen Kompassi on vauhdikas ja miellyttävä seikkailuelokuva, jossa pikkutyttö ennakkoluuloton rohkeus joutuu kovaan koetteluun.

Elokuvan tarina tapahtuu rinnakaistodellisuudessa, jossa ihmisten rinnalla kulkevat muotoaan muuttavat puhuvat eläinhahmot. Nämä daimonit kuvastavat eräällä tavalla ihmisten sieluja, ja heidän kauttaan voidaan aiheuttaa myös fyysistä vahinkoa ihmisille.

Nuori tyttö Lyra Belacqua (Dakota Blue Richards) saa haltuunsa aletimetrin, kultaisen kompassin, jota vain hän kykenee tulkitsemaan. Lyra pystyy saamaan kompassin

avulla vastauksen mihin tahansa kysymykseen. Juonen käänneiden kautta Lyrasta tulee tärkeä hahmo taistelussa pahuutta vastaan.

Kultainen Kompassi perustuu Philip Pullmanin kirjoittaman Universumien tomu -kirjatrilogian ensimmäiseen samannimiseen teokseen. Kirjan väkivaltaa ja rajuja teemoja on miedonnettu ja osittain karsittu kokonaan. Juoni on hieman muuttunut ja esimerkiksi kirjoissa käsitellyt kristilliset näkökulmaa ei ole sisällytetty elokuvaan lainkaan.

Elokuvan käsikirjoitus liikkuu nopeasti tapahtumista toiseen. Juonen käsittely on hieman liian vauhdikasta ja hätäistä. Osa hahmoista on ruudulla vain vähän aikaa, joten heidät esitellään vain pikaisesti katsojalle. Näin elokuva ei saa katsojaa kytkettyä henkilöihin. Elokuvassa

olisi myös saanut olla enemmän pituutta. Juonikuviot jäävät nyt harmillisen etäisiksi ja osa henkilöistä pimenee. Kesken loppuva tarina jatkuu tulevissa jatko-osissa.

Chris Weitz on ohjannut komean elokuvan, jossa upeat tietokonehosteet luovat uskotavia eläinhahmoja ja mielikuvituksellisia fantasiamaailmia. Lapsinäyttelijä Dakota Blue Richards on pääosassa vakuuttava nokkelana ja uskaliaana Lyrana. Sivuosista mieleenpainuvuvin on jyrkävään ääniseen Sam Elliot kokeneena lentäjä-aeronautti Lee Scoresby.

Kultainen Kompassi olisi kattavammalla ja rauhallisemmalla käsikirjoituksella ollut merkittävämpi seikkailuelokuva. Tällaisenaan se on viihdyttävä ja muistettava kokemus. **7/10**



The Deaths of Ian Stone

Laji **KALUHU**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Yliuunnollinen kauhu-elokuva The Deaths of Ian Stone ei mielenkiintoisesta alkuasetelmastaan huolimatta ole kovinkaan onnistunut tai viihdyttävä ajanvietettä.

Elokuva alkaa, kun jääkiekkolijalla Ian Stone (Mike Vogel) tapetaan ja hän siirtyy uuteen elämään toimistovirkailijaksi. Aluksi Ian ei muista kuolemastaan mitään. Kun mustat haamuhahmot tappamalla siirtävät häntä aina seuraavaan elämään, alkavat muistikuvat vahvistua myös hänen pimeän menneisyytensä osalta. Ianin tulee muistaa kaikki ja siten selvitä kuoleman kiertestä. Avain tähän on eri elämissä jollain tavalla mukana kulkeva vaaleaverikkö Jenny (Christina Cole).

Dario Piana ei ole suuri visuaalinen ohjaaja, joten elokuva ei ole kovinkaan näyttävä. Kerronta on kuitenkin toimivaa. Pääosien näyttelijöissä ei ole karismaa. Sivuosassa Jaime Murray pahana Medeana tekee huonon suorituksen, hänessä ei ole tippaakaan uskottavaa pahuutta. Käsikirjoituksessa joudutaan selittämään juonenkäänteitä kesken elokuvan, mikä harvoin on hyvä asia. **4/10**



Kello 15.10 lähtö Yumaan

Laji **WESTERN**
Julkaisu JULKAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Miehin kunnioitus ja arvovallat hallitsevat tapahtumia James Mangoldin pätevässä lännenelokuvassa Kello 15.10 lähtö Yumaan.

Jalastaan ontuva Dan Evans (Christian Bale) on elämässään kovia vastoinkäymisiä ja epäluksia kokenut perheenisä. Hän näkee hetkensä koittavan, kun sheriffin jahtaama suuren luokan rikollinen Ben Wade (Russell Crowe) vangitaan ja jonkun täytyy lähteä siirtämään Wadea kohti vankijuna. Evans tarjoutuu tehtävään, josta kehkeytyy ennakoitua vaikeampi.

Mangoldin nopeatempoisen ja näyttävä ohjaustyöskentely hallitsee nopeasti muuttuvia tilanteita suurella varmuudella. Tilanteiden armottomuutta ja hektisyyttä korostavat myös kovet ääniefektit ja voimakas musiikkiraita. Bale ja Crowe näyttävät ulkoisesti osiinsa sopivilta ja näyttävät myös väkevällä itsevarmuudella ja antaumuksella. Mainioista sivuosista parhaiten suoriutuu Peter Fonda, joka antaa roolisuorituksellaan lisäkuuuta elokuvaan. Kello 15.10 lähtö Yumaan näyttää, että lännenelokuva voi hyvin. **9/10**



Cassandra's Dream

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

Elokuvalla Match Point (2005) luovan uudelleensyntymisen kokenut ohjaaja Woody Allen jatkaa tuotteliasta uraansa.

Cassandra's Dream kertoo kahdesta englantilaisesta veljeksestä, lanista (Ewan McGregor) ja Terryä (Colin Farrell). Molemmat veljekset elävät jatkuvasti yli varojensa, ja lopulta heidän tulee pyytää rahallista apua sympaattisen oloiselta Howard-enoltaan (Tom Wilkinson). Howard tarjoutuu auttamaan, mutta pyytääkin yllättäen vastapalvelukseksi poikia murhaamaan kollegansa.

Allenin ohjaus on teatterimaista ja kuvaa tapahtumia lähestulkoon ilman lähikuvia. Tarinan kerronta on elokuvan alussa nopeaa, mutta muuttuu myöhemmin astetta verkkaisemmaksi. McGregorissa ja Farrellissa on kummassakin hyvää poikamaisista särmää, mutta heidän roolisuorituksensa eivät silti ole uskottavia. Epävarma ja valittava Farrell jättää erityisesti paljon toivomisen varaan.

Cassandra's Dream ei ole Allenin tuotannon parhaimmasta päästä ja se unohtuikin nopeasti katsomisen jälkeen. **5/10**



Alien versus Predator - Requiem

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

Kahden hyvän elokuvalisenssin epäkunnioitus jatkuu, sillä Aliens vs Predator - Requiem on jopa luokatonta edeltäjänsä Alien vs. Predatoriakin (2004) kehnompia tieteistoimintaelokuvia.

Olematon juoni sijoittuu pimeään ja sateiseen Gunnisonin pikkukau-punkiin. Siellä alienit ottavat predatorin kanssa yhteen tavalla, joka ei jätä tarinalla mitään virkaa. Elokuvasa on paljon ihmisrooleja, joihin ei saada liitettyä minkäänlaista katsonnallista kiinnostusta. Henkilöhahmot ovat tilanteisiin epäuskottavasti reagoivia tyyperiä, jotka lakonisesti mumisevat naurettavaa dialogia.

Jännitystä yritetään luoda kovin tuntuja ja useaan kertaan nähtyjä elokuvaklaiden kautta. Väkinä väännetyt oloiset lopputulokset ja ratkaisut eivät ole lainkaan palkitsevia. Hirviöiden väliset huonosti ohjatut ja leikatut taistelut ovat nopeita, sekavia ja tapahtuvat aina niin pimeässä ettei niistä saa kunnollista kokonaiskuvaa. Tekijät ovat menneet sieltä mistä aita on matalin, vaila minkäänlaista kunnianhimoa. **2/10**

TOIMINTAA KESÄKSI - OSAALISTU VIVENDIN JA GAMEREACTORIN KISAAN!



PALKINNOT:

1. Playstation 3 -konsoli, The Bourne Conspiracy -peli ja laserosoitin
- 2.-5. The Bourne Conspiracy -peli (PS3 tai Xbox 360) ja laserosoitin

Osallistu kilpailuun osoitteessa www.gamereactor.fi/kilpailu. Kilpailu-aika päättyy 7. heinäkuuta. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti. Voittajien nimimerkit ilmoitetaan osoitteessa www.gamereactor.fi.

Miss Kesäkuu

JUTTA-SUSSU KULTANEN



Ikä: 26

Ammatti: Malliharjoittelija

Asuu: Keravalla

Millaisista miehistä pidät?

Sotilaista. Mikään ei saa sydäntäni sykkimään kuin mies, jolla on maastopuku ja iso ase.

Onko sinulla harrastuksia?

Kulta, mä rakastan kultaa. Siis kaikkea kultaa; kultakoruja, kultaharkkoja, kultakelloja, siis aivan kaikki, mikä liittyy kultaan. Ja mä haluan niin rikkaan miehen, että se voi toteuttaa mun kaikkein villeimmätkin kultafantasiani.

Mikä on lempikirjasi?

Just nyt mä luen "Yksinäistä Sotilasta". Se kertoo miehestä, joka on sotimassa maapallon toisella puolella ja rakastuu paikalliseen strippariin, mutta sitten tulee kaikkea sählistä ja homma menee ihan plörinäksi.

Mikä saa sinut syttymään?

Räjähdykset. Mitä kovempi, sitä parempi. Rakastan niitä. Niiden voima kiehtoo mua.

Mä en tiedä mitään ihanampaa, kuin kunnon pamaus. Semmonen saa mut värisemään, ihan kuin joku sanois mulle, et "PAM! tiätsä tyttö, nyt mä rakastan sut kuoliaaksi!"

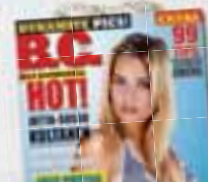
Entä mikä ei sytytä?

Miehet, jotka eivät räjäyttele mitään.

Millaisia tulevaisuudensuunnitelmia sinulla on?

Mä oon ajatellu liittyä armeijaan. Moni on sanonu, että mä oon tosi reipas likka, niin mähän voisin olla vaikka lähetti. Ja samalla näkisin paljon sotilaita ja räjähdyskiä.

Lue koko haastattelu uusimmasta B.C:stä



PLAYSTATION 3



DICE

YOU'RE IN BAD COMPANY NOW - KAUPPOISSA 26.6.

Sinä päätät säännöt. Voit räjäyttellä mitä haluat taktisen tuhoamisen nimissä. Ja yhdessä kolmen moraalisesti arveluttavan kaverisi kanssa kaappaat mukaasi mitä haluat.

