

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

**ILMAINEN  
PELILEHTI**  
Elokuu 2008  
Numero 8

# Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

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



**SHATE 2**

Kokeilimme odotettua  
jatko-osaa Vancouverissa!

**E3-MESSUT**

Kattava uutiskooste vuoden  
tärkeimmistä pelitapahtumasta

**MIRROR'S  
EDGE**

Tyylikäs toimintapeli  
ei pakota räiskimään

**NHL 09  
SOUL CALIBUR IV  
SINGSTAR SUOMIROCK**

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

# FINAL FANTASY TACTICS®

## Grimoire of the Rift™

LEAD YOUR PARTY TO VICTORY ACROSS THE FANTASY WORLD OF IVALICE

- Enjoy tactical battles set in the hugely popular FINAL FANTASY® universe.
- Absolute variety and customisation with over 50 available jobs!
- More than 300 quests provide hours upon hours of gameplay.



Nintendo DS™ Lite



[www.ffta2game.co.uk](http://www.ffta2game.co.uk)

© 2008 SAMPSON LOW PUBLISHERS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
FINAL FANTASY, FINAL FANTASY TACTICS, GRIMOIRE OF THE RIFT, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd.  
NINTENDO DS™ is a trademark of NINTENDO.



**TOIMITUS**LUE LISÄÄ TOIMITUKSESTA  
www.gamereactor.fi/toimitus

# Kohta ollaan perillä

**Nykyinen konsolisukupolvi on pääsemässä oikeuksiinsa**

Pelaajille on koittamassa hyvät ajat. Playstation 3:n, Xbox 360:n ja Wiin muodostama pelikonsolien seitsemäs sukupolvi on ollut nyt markkinoilla 2-3 vuotta. Lähinnä Wiin ansiosta nykyinen laite- ja pelitarjonta on vaihtelevampaa kuin aikoihin. Vuodesta toiseen jatkunut pelialan kasvu taas on saavuttamassa jälleen uuden suuruusluokan. Yksittäisen pelaajan kannalta tärkeintä on kuitenkin juuri tuo konsolien julkaisusta kulunut

2-3 vuotta. Se on juuri riittävän pitkä ajanjakso siihen, että nykyisen konsolisukupolven kokonaiskuva alkaa hahmottua ja pelaamisen suunta selkiytyä.

Suurelta osin on kyse siitä, että pelintekijät alkavat päästä sinuiksi uusien laitteiden kanssa. Tähän asti kaikkien kolmen konsolin pelit ovat olleet aika heppoisia, tai ainakin vanhanaikaisia. Parhaatkin pelit ovat olleet lähinnä grafiikkapäivityksiä edellisen konsolisukupolven kaltaisista peleistä. Onneksi tämä oli tiedossa, sillä muuten olisin ainakin itse turhautunut pelitarjontaan monet kerrat. Teknisten harjoitusten aika alkaa olla pikkukuhiljaa ohi, ja huomio voidaan kiinnittää sisällölliseen kehitykseen.

Tämän konsolisukupolven suurin yksittäinen uudistus vaikuttaa olevan verkkoyhteys. Jo edellisillä konsolimalleilla pelattiin netissä, mutta nykyään verkko tarkoittaa paljon muutakin. Jokaisen nykykonsolin sisäistä ohjelmistoa on päivitetty verkon kautta julkaisun jälkeen monet kerrat. Nyt telkkarin vieressä nököttävät konsolit ovat toimintojen ja palvelujen kannalta huomattavan erilaisia kuin muutama vuosi sitten myyntipakkauksesta puretut purkit.

Verkkopalveluista eniten minun mieleeni ovat verkkokaupat. Jokaiselta konsolilta sellainen löytyy, ja tarjonta on hyvää ja monipuolista. Ennen kaikkea tarjonta on sellaista, jota ei ilman verkkokauppaa olisi olemassakaan. Verkkokaupasta voi ladata edullisesti hauskoja pikkupelejä, joista parhaimmat ovat lyömättömän hyviä. Pitkän linjan pelaajaa miellyttää klassikkopelien ja -pelityyppien uudelleenlämmittelyt. Konsolivalmistajista Sony tuntui olevan eniten kaukaa visas suunnitellessaan Playstation 3:n ja PSN-verkko-kaupan sellaisiksi, että myös täysimittaisen pelien digitaalinen jakelu sujuu, parhaimpina esimerkkeinä Warhawk ja Gran Turismo 5 Prologue. Siren Blood Curse ja Ratchet & Clank Future: Quest for Booty ovat pikkupätkissä ladattavia episodipelejä, joiden toivon yleistyvän jatkossa. Sonylla ja Microsoftilla on myös valmius teräväpiirtoelokuvien jakeluun, mutta näiden palveluiden saapuminen Suomeen on valitettavasti hidasta.

Toinen selvä trendi on yhteispelien yleistyminen. Se on osaltaan uuden tekniikan ansiota. Teräväpiirtoerästä saa selvää moneen osaan jaettunakin, ja isompia peliporukoita voi yhdistää verkon yli. Yhteispelaaminen on hieno juttu, sillä tavanomainenkin räiskintäpeli on kaverin tai kavereiden kanssa kivempaa.

Kolmas supertrendi on musiikkipelit, lähinnä Singstar, Guitar Hero ja Rock Band. Musiikkipelaaminen on monessa mielessä hieno kiteytys nykyaikaisesta pelivihteestä. Siihen on aloittelijankin helppo heittäytyä, sitä tehdään yhdessä ja sisällön puolesta kokemus pidetään tuoreena verkosta ladattavien lisäbiisien avulla. En olisi osannut kuvitella tätä kymmenen vuotta sitten. Viisi vuotta sitten olisin ehkä osannut kuvitella, mutten olisi rohjennut toivoa. Saati ennustaa.

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

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

VASTUUNHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUNHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Rossell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen

**AVUSTAJAT**

Matti Isotalo

Jukka Moilanen

Tuomas Kuimela

Juho Kuorikoski

Annakaisa Kultima

Laevi Rantala

Heikki Takala

Johannes Valkola

Tero Kerttula

Maria Miettinen

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Stibo Graphic A/S

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

**GAMEREACTOR TANSKA**

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

**GAMEREACTOR RUOTSI**

Petter Hegevall, Bengt Lamne, Jonas Mäki, Martin Forslund, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Wärmie de Humelghem, Love Bolin, Jonas Elfvig, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronstoe

**GAMEREACTOR NORJA**

Carl Thomas Aarum, Jon Cato Lorentzen, Joachim Gressiken, Mette Anderson, David Skovly, Kristian Nymoen, Lars Petter Svendsen, Martin Rosmo Hansen, Richard Imeres, Bert 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-rastajat**81 JOHANNES VALKOLA**

Heinäkuun Vancouver-matkan otti hoitaakseen Johannes. Aivan kommentoituksitta reissu ei sujunut, mutta Need for Speed: Undercover tuli tuloksi. Raportointi ei valitettavasti onnistunut vielä tässä numerossa, mutta käy autopelistä tiedottaminen Gamereactorin verkkosivujenkin kautta. Johannes teeskeli myös koko pinnon laatu-elokuvia.

**ES-MESSUISTA JÄI MIELEEN:** Ylätysten puole. Uusista nimikkeistä parhaimman vaikutuksen tekivät Left 4 Dead ja LittleBigPlanet.**82 HEIKKI TAKALA**

Laitetoimittajaksi nimetty Heikki perohi vekkottimien ilmeelliseen maailmaan, ja tulokset ovat nähtävillä tämän lehden laitesivulla. Kuumeisen odotuksen kohteena oli Brothers in Arms: Hell's Highway, joka kuitenkin lykkääntyi aivan viime hetkillä syyskuun puolelle. Ei kovin yllättäen, sillä pelin myöhästely turvaa olevan enemmän sääntö kuin poikkeus.

**ES-MESSUISTA JÄI MIELEEN:** Tapahuttaman uudistuksen herättämä kritiikki ja isojen julkaisujen puute.**83 JUKKA MOILANEN**

Goffin (ja mahdollisesti myös World of Warcraftin) hurttarut Jukka odotteli kärsimättömästi uutta Tiger Woods -pelä, mutta Electronic Artsin uusi kolopalo ei vain ehtinyt testattavaksi. Onneksi sentään oli Golf: Tee it Up! Pitkien draivien kaipuuta lievitettiin onnistuneesti myös Soul Calibur V:llä ja Bionic Commando Rearmedilla.

**ES-MESSUISTA JÄI MIELEEN:** Tarjonnan yleinen heikkous. Kiinnostavia uusia pelejä vähälaisesti.



# TEMPO

UUTISAJURUJA HUUJJA/LISTOJA



## JULHISTUKSIA

### Armored Core lokakuussa

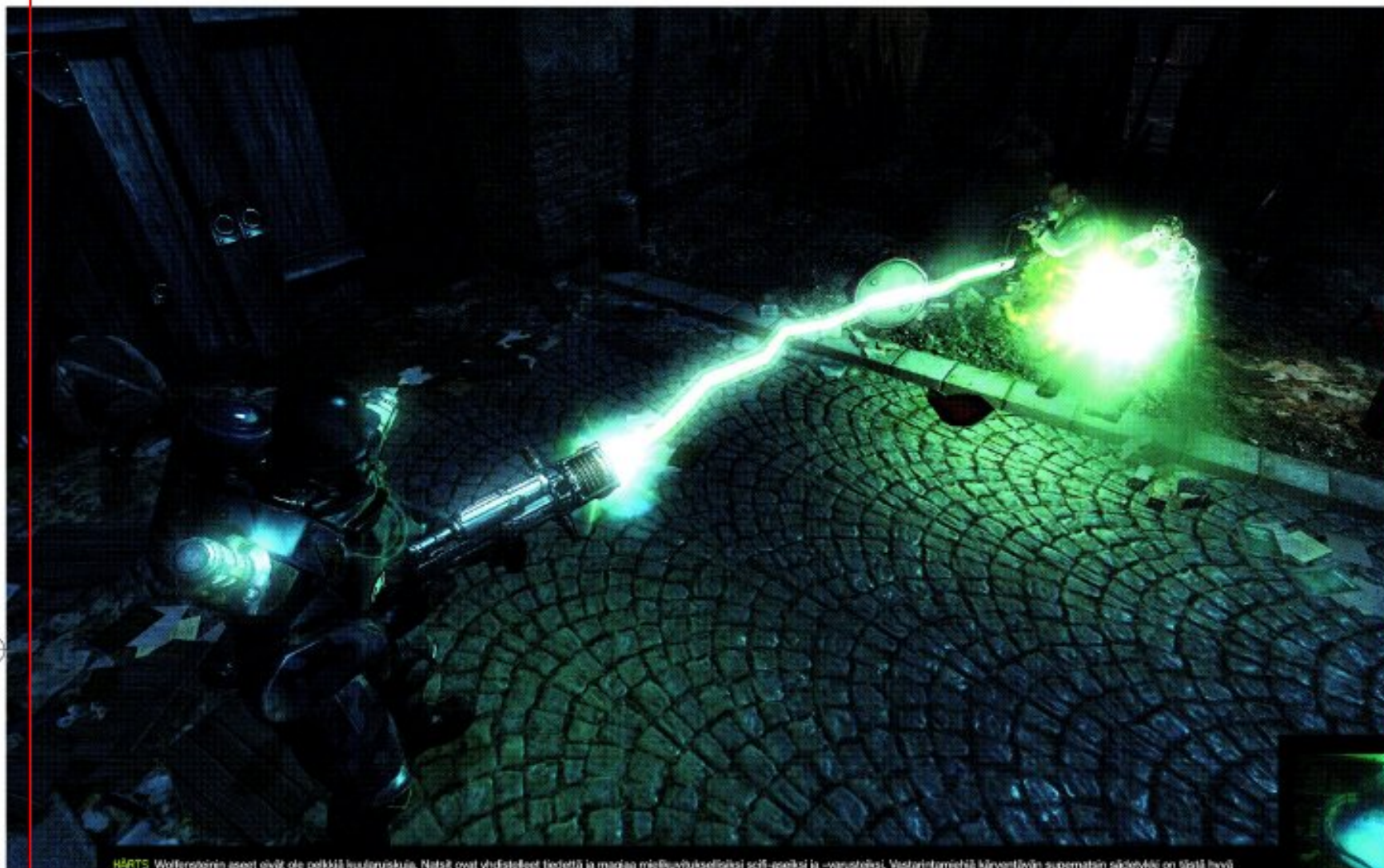
Ubisoft julkaisee kolmannentoista Armored Core -tacticalrobotipeli lokakuussa. Armored Core For Answer sijoittuu maailmaan, jossa ihmiset ovat muuttaneet lentävän kaupunkien saarelta pakoon. Peli tarjoaa jättimäisiä pomovihollisia, yhteispeliä ja nettiäskettä.



### Tiberiumille tanakka lyökkäys

Command & Conquer -strategiapelin maailmaan otettu räiskintäpeli Tiberium ei ilmesty tänä vuonna. Aikaisintaan ensi keväänä, mahdollisesti vasta vuoden päästä julkaistava räiskintä lykkäin tavanomaisesta syystä: Peli ei ole vielä siinä kunnossa, että sen julkaisussa olisi paljokaan mieltä.

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



**HÄRTS** Wolfensteinin aseet eivät ole pelkkiä kuuloraukkuja. Natsit ovat yhdistäneet tiedettä ja magjaa mielikuvukselliseksi sci-fi-aseiksi ja –varusteiksi. Vastarintamiehille kärkevemmän supermetsän sädekytkin on tästä hyvä esimerkki. Ohjapöytä ohittavat tärpööt ovat huolellista suunnan voimakantien oia.

# WOLFENSTEIN

Natsit ovat taas pahanteossa – ja BJ Blazkowiczilla konepistooli tanassa

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä RAVEN SOFTWARE Julkaisija ACTIVISION BLIZZARD Laji RÄISKINTÄ Julkaisu WUUSTAMATON

**P**elihahmon silmistä kuvattujen räiskintäpelin kantaisä Wolfenstein on saamassa jälleen uuden jatko-osan. Asialla on parhaiten Quake 4:stä tunnettu Raven Software.

Yksinkertaisesti Wolfensteiniksi ristitty uutuuspeli ei pyri kovin erikoiseen irtilöön sarjan perusaineista, vai miltä tämä kuulostaa: Toisen maailmansodan ollessa kiihkeimmillään Hitlerin SS-joukot pyrkivät jälleen saavuttamaan ylivoimaisen aseon okkultismin avulla. Natsilla on kiiharissaan Veil-rinnakkaisluottuvuudesta löytyvä mystinen Black Sun -voima. Liittoutuneiden pelastukseksi syöksyy pelaaja Wolfenstein-sarjan kehosankari BJ Blazkowiczin roolissa. Tällä

kertaa natsveja ja yliluonnollisia natsihirviötä ei teleta pelillä pyssyillä, sillä BJ saa käyttöönsä myös yliluonnollisia Black Sun -voimia. Ne ovatkin tarpeen, sillä entistä älykkäämmät viholliset osaavat hakeutua suojaan. Suojat

## Pelialueet ovat entistä laajempia, ja käytäviä kolutessakin on useita reittivaihtoehtoja

puolestaan voi räjäyttää pirstaleiksi, kunhan riittävän tanakka tykki löytyy. Pelissä kerrotaan olevan myös lekan kaltaisia lyömäaseita. Pelialueet ovat klassisia Wolfenstein-seikkailuja laajempia, ja käytävien koluamiseen keskittyvissä osioissakin on useita reittivaihtoehtoja. Hurjimmillaan natsijahti leviää Veil-

luottuvuuden puolelle, jossa kohdataan täysin vieraita olentoja. Juonenkuljetukselle on varattu lisää tilaa, sillä pelaaja kohtaa verenhimoisten natsien lisäksi ystävällisempiä vastarintaliikkeen jäseniä ja saa näiltä

lisätietoja tulevista tapahtumista. Yksinpelin tarinaan liittyvästä yhteispelitalasta ei ole mainittu mitään, mutta varsinaiseen nettipeliin luvataan tuttu jako joukkueisiin ja hahmoluokkiin. Myös mystiset taikavoimat sovitetaan osaksi nettitaistelua.

...Jaakko Maaniemi



### HLASSIHMO

Vuonna 1992 julkaistu Wolfenstein 3D räjäytti pelihahmon silmistä kuvattujen räiskintäpelin suosion hurjaksi keuhkuihin – mutta ei kuitenkaan niin hurjaan kuin id Softwaren seuraava peli, vuonna 1993 julkaistu Doom. Wolfenstein 3D ei kuitenkaan ole Wolfenstein-sarjan ensimmäinen peli, sillä sitä ennen oli jo julkaistu kaksi hiihkeilyä, Castle Wolfenstein (1981) ja Beyond Castle Wolfenstein (1984). Joka tapauksessa juuri Wolfenstein 3D:tä voidaan pitää pelin kantaisena ja yhtenä 1990-luvun tärkeimmistä pelijulkaisuista.



UREHAA PELIÄ! Wolfenstein: The New Order: Quake 4



**Afro Samurai myöhästyy**

Afro Samurai -toimintapeli ei ehkä joulumarkkinoille. Naimoon julkaisema ja veteraanikönsä Samuel L. Jacksonin ääninäyttämää sarjakuvamätskiä julkaistaan vuodenvaihteen jälkeistä päältä pistämään. Lykkäyksen syy on halu viimeistellä peli kunnolla.

**Wallace ja Gromit episodipeliksi**

Lyhytelokissa päättyneet julkaisuksi tarkoitettiin episodipeliksi esikönnut Telltale Games tekee vähe-animaatioista tutun meikkosen ja kolmen nikkopelii Wallace & Gromit's Grand Adventures. Sekkakuu aikaa jo tämän vuoden puolella peliä ja Wii.

**Red Steel Zeen Motionplus-tuki**

Win-konsolien julkaisupeli Red Steel saa jatkoa. Ubisoft ei ole kertonut Red Steel 2:sta juuri mitään, yhä hupaa kukaan ottamatta. Peli tulee hyödyntämään E3-messuilla julkistettua Motionplus-tekniikkaa, jolla lisää Wii-ohjaimen liikkeentunnustuksen tarkkuutta.

**Dead Space -animaatioelokuva**

Electronic Artsin lokakuun lopussa julkaistavasta Dead Space -avaruuskauhupelistä julkaistaan myös täyspitkää animaatioelokuva. DVD:llä ja Blu-raylla julkaistavassa animaatioelokuussa valotaan pelin pohjautaneen nettiarjokuvan ja pelin alun välin olevia tapahtumia.

**ILMOITUKSIA****ALONE IN THE DARK  
PS3-LLE MARRASKUUSSA**

Kesäkuussa julkaistu Alone in the Dark -kauhupeli julkaistaan PlayStation 3:lle viimein marraskuussa. Päämäärillään murskaavat ja parhaimmillaankin ristiriitaiset ja hämmentyneet arviot kerännyt Alone in the Dark saapuu PlayStation 3:lle julkaitoituksena siksi, että ranskalaisella Eden Studioilla oli vaikeuksia saada peli toimimaan tyydyttävästi Sony'n konsolilla. Lääkehitystajan ansiosta PlayStation 3 -versio saattaa olla keskenrakenteisyydestään moitittu pelin paras versio, tai sitten ei.

**WIPEOUT HD:N MYÖHÄSTELLYLLÄ ERIKOINEN SYY**

Moni PlayStation 3 -pelaja on varmaankin ihmetellyt jo keväällä julkaistavaksi ilmoitetun Wipeout HD -lennokikauhailun myöhästelyä. Peli on ollut valmis jo hyvän aikaa, mutta PlayStation Store -verkkokaupassa sitä ei ole näkynyt. Syy löytyy pelin vihasta vauhdista ja viikkäilestä grafiikasta, joiden johdosta peli repotti pahasti vaadittavat epäspesiteetti. Sony'n Liverpoolin studio joutui työstämään ainakin osan grafiikoista uusiksi, ettei peli olisi epätavallisen vaarallinen epilepsia-omaisiin tapauksiin.

**STAR TREK ONLINE  
TAKAISIN RAITEILLE**

Konkurssin ajatuksen Perpetual Entertainmentin ja sittemmin P2 Entertainmentin työstämä Star Trek Online -nettiroolipeli on taas työn alla. Epäonnisesti edenneen peliprojektin suoran astui City of Heroes -nettiroolipeliä menestymät Cryptic Studios. Peli julkaistaan pc:n lisäksi myös PlayStation 3:lle tai Xbox 360:lle, mutta kummalle? Sitä ei ole tietoa sen enempää kuin julkaisun ajankohdasta, siis ei yhtään.

**STAR WARS -NETTI-  
ROOLIPELI TEKEILLÄ**

Pelijulkaisija Electronic Artsin pääjohtaja John Riccetto on paljastanut pitkään huhutun Star Wars: Knights of the Old Republic -hittipelin maailmaan perustuvan nettiroolipelin olevan tekeillä. Tuotannossa on mukana sekä kovassa maineessa olevan pelin kehittäjä ja roolipelaajien tunnettu Bioware sekä Star Warsin lisenssiä hallinnoiva LucasArts. Muuta harikkeista ei olekaan paljastettu.

**GRAN TURISMON  
VIDEOKAUPPA AVAUTUI**

PlayStation 3:lle suunniteltu Gran Turismo 5: Prototype jatkaa kassunsa. Elokuun alussa julkaistu päivitys palasi hico ajopelin ongelmia myös lisää uusia mielenkiintoisia ominaisuuksia. Tärkein lisäys koskee videopelivelo Gran Turismo TV:tä, joka on pelin julkaisusta lähtien kummut tyhyyttä. Nyt palvelusta voi ostaa ja katsota lukuisia autoilua käsitteleviä tv-ohjelmia. Joukossa on esimerkiksi hurttia huumoria ja hienoja autoja sekoittava Top Gear. Jaksot maksavat vajaa pari euroa kappaleelta ja katselu oikeus säilyy voimassa kaksi viikkoa.

**WATCHMENISTA  
PIKKUPELEJÄ**

Elokuveyhti Warner Bros. toimii loppuun. Ensimmäisenä ensi-iltaan saavan Watchmen-elokuvan kykköiseksi ei tehdä täysihintaista mutta heikkolaatuista lisenssipeliä, vaan lyhyt, edullinen ja laadukas latauspeli. Tarinan mukana julkaistaan elokuvan dvd-julkaisun yhteydessä ja lisää kysynnän mukaan.

**FUUSIO SOTHI  
JULKAISUJA**

Vivendi Gamesin ja Activisionin studiot myllyrykässä

**H**ahden suuren pelijulkaisijan, Vivendi Gamesin ja Activisionin yhdistyminen Activision Blizzardiksi astui voimaan 10.7.2008. Kuten aina yhtiöiden yhdistyessä, syntyi vasta muodostuneeseen Activision Blizzardin päällekkäisyyksiä mm. markkinoinnin ja myynnin puolella.

Suuri osa näistä irtisanomisista kohdistuu Vivendi Gamesin brittiläiseen henkilökuntaan. Pelaajien kannalta mielenkiintoista ja ehkä hälyttävääkin on sen sijaan se, että uusi jättijulkaisija otti myös kehitysstudioita ja tekeillä olevat pelit tarkkaan syyniin.

Vivendin leiristä vain Crash Bandicoot-, Spyro the Dragon-, ja Ice Age -sarjat sekä toimintapeli Prototype kelpuutettiin Activision Blizzardin listalle. Sen sijaan World in Conflict -sarja, Ghostbusters ja Brutal Legend pistettiin laiturulle.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita em. pelien julkaisujen peruuntumista, sillä muut julkaisijat voivat napata kelpo pelit ja niitä kehittävät studiot omaan talliinsa. Ainakin World in Conflict -strategiapeliejä tehneen Massive Entertainmentin on huhuttu olevan myyntiuhana alla. Pitkällä kehityksessä oleva Ghostbusters päätynee myyntiin jotain kautta ja visionääri Tim Schafer on vakuuttanut Brutal Legendin olevan voimissaan. Sen sijaan Swordfish Studiosin lähes valmis 50 Cent: Blood in the Sand on epävarmassa tilassa. Jason Bourne -kirjailisen Robert Ludlum perikunnalle, joten kesällä julkaistu The Bourne Conspiracy tuskin saa jatkoa kovin pian, todennäköisesti ei koskaan.

...Jaakko Maaniemi

**VERHON TUOLLA PUOLEN**

Rinnakkaisulottuvuudessa ollaan melkein täällä

Wolfensteinin rinnakkaisulottuvuus Veil ei ole erillinen paikka, vaan ikään kuin saman pelimaailman hieman toisenlainen versio. Rinnakkaisulottuvuudessa on enimmäkseen samat asiat kuin tavallisessa maailmassa, mutta myös jotain muuta – nimittäin Black Sun -energiaa ja siihen liittyviä olentoja. Ulottuvuuden voimat myös vaikuttaa toisinsa, joten ratkaisu ongelmatilanteisiin saattaa löytyä myös vieraasta ulottuvuudesta. Kuka väitti, että toiseen maailmansotaan sijoitetut räiskintäpelit ovat kaikki ihan samanlaisia!



URPHEAA MALLIA! Wolfensteinin tekemiseen käytetään id Software'n Tech 4 -teknologiaa, jota samaa kuin Doom 3:ssa, Quake 4:ssä, Prey:ssä ja Enemy Territory: Quake Warsissa. Vaikka teknologia on jo yli neljä vuotta vanhaa, ei Wolfenstein näytä vanhentuneelta. Tech 4 on aikaansa edellä.

# XBOX 360:LLE UUSI KÄYTTÖLIITTYMÄ

Syyspäivitys tuo tullessaan kiintolevyasennuksen ja kiiltävämmän ulkoasun

**X**box 360:n käyttöliittymä saa loppuvuodesta uudet kasvat, kun Microsoft julkaisee vuotuisen syyspäivityksensä. Maksuton päivitys ei tyydy korjaamaan nykyisen käyttöliittymän kauneusvirheitä, vaan uudistaa ulkoasun viimeistä pärtöä myöten. Microsoft tavoittelee uudistuksella entistä helpokäyttöisempää ja viihdyttävämpää tapaa olla yhteydessä ystäviin, pelata pelejä ja nauttia viihteestä.

Yksi uuden käyttöliittymän tärkeimmistä ominaisuuksista on avatar-järjestelmä. Avatari ovat Wii'n Mii-hahmojen kaltaisia kolmiulotteisia ihmishahmoja, jotka esittävät käyttäjää itseään. Hahmot voi stailata oman tyylin mukaan. Uusia vaatteita aiotaan julkaista eri vuodenaikojen muotisuuntauksia seuraillen. Kaveriiden avatarija tapailaan uudella kolmiulotteisella kaverilistalla, ja tietyissä peleissä oman avatarinsa voi asettaa jopa pelihahmoksi.



MINEN XBOXIN Omalla konsolilla olevat pelit ja videot löytyvät tästä sivustosta. Ylänavigaatio vie nettipeleihin.

Kolmiulotteinen kaverilista ei ole pelkkää silmäniloa, vaan se toimii paikkana peliporukoiden yhteen kokoamiselle. Ryhmän kanssa siirrytään pelistä toiseen kimpassa, minkä lisäksi porukassa on mahdollista keskustella ja vaikka esitellä valokuvia. Ryhmäjärjestelmä on ollut käytössä jo esimerkiksi Halo 3:ssa, mutta päivityksen jälkeen varsin näppärän ominaisuuden pitäisi toimia kaikkien pelien kanssa.

Myös Xbox Live:n nettikauppa parannetaan. Syyspäivityksen ohessa se ulotetaan osaksi Xboxin kotisivuja, Xbox.comia, jotta käyttäjät pääsisivät ostoksille silloinkin, kun eivät ole konsolillaan. Netissä tehdyt etäostokset

latautuvat automaattisesti omalle Xbox 360:lle, joten uuden pelidemon tai laajennusosan voi laittaa valmiiksi latautumaan ennen kotiinpaluuta vaikka töistä käsin.

Toinen konsolin käyttömukavuutta ehostava ominaisuus on pelien kopiointi kiintolevyille. Microsoftin mukaan peli kopioidaan kokonaisuudessaan, joten konsolin kovaäänisen dvd-aseman ei tarvitse pyörittää peliä ja latausajat nopeutuvat. Peliä tarvitaan vain pelin aitouden varmistamiseen. Isot asennustiedostot ahmivat tietysti kiintolevytilaa, joten 20 gigatavun peruskäyttölevy jää nopeasti pieneksi.

\_Kimmo Pukkila

## FINAL FANTASY XIII MYÖS XBOX 360:LLE LÄNSIMAISISSA

Square Enixin roolipeliepos ei ole enää Playstation 3:n yksinoikeuspeli

**M**icrosoftin E3-lehdistötöiläisyyden yllivoimaisesti suurin yllätys oli Square Enixin johtajan Yoichi Waden ilmoitus, että Final Fantasy XIII ilmestyy Euroopassa ja Amerikassa yhtä aikaa Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. Aiemmin peli on litytty Playstation 3:n tärkeimpien yksinoikeuksien joukkoon.

Pelin tulo Xboxille kerrotaan johtuvan konsolin myyntimääristä. Länsimaissa Xbox 360:lla on useiden miljoonien konsolin etumatka Sony'n mustaan tehopakkaukseen, ja suurella rahalla tehtävä peli varmasti halutaan myydä niin monelle pelaajalle kuin suinkin mahdollista. Toisaalta Japanissa Final Fantasy XIII pysyy pelkästään Playstation 3:lla, koska nousevan auringon maa ei ole ottanut avoisiin vastaan Microsoftin konsolia.

Sisällöltään eri versioiden pitäisi olla samantyyppisiä, joten ainoa huomattava ero nähtänee Blu-ray -levyn ja dvd:n tallennuskapasiteetissa. Playstation 3:lla peli mahtuu yhdelle Blu-ray-levylle, mutta Xbox 360:n omistajat saavat varautua vaihtamaan pelilevyä kesken kaiken.



Final Fantasy -sarjalle tyypillisesti 13. osa lupaa jälleen eppistä tarinaa, mutta tällä kertaa ero juonta kuljettavien videoiden ja pelikuvan tason välillä pitäisi olla pienempi kuin koskaan aiemmin.

\_Kimmo Pukkila

**JÄRJESTELMÄLLISTÄ** Square Enix ei anna versioiden välillä toisensa, Japaninkielinen Playstation 3 -versio tehdään ensin ja Xbox 360:lle peli sovelletaan vasta samaan aikaan englanninkielistä käännöstä tehtäessä.

## GTA-LISÄSISÄLTÖÄ VIELÄ TÄNÄ VUONNA

Sisällön laajuudesta ei saatu vielä tietoa

**M**icrosoft on esitellyt Grand Theft Auto IV:n ladattavalla lisäsisällöllä pienen laajuuden, mutta hehkutuksesta huolimatta yksinomaan Xbox 360:lle tarkoitetut lisäosat ovat pysyneet visusti piilossa. E3-messuilla Microsoftin pelipomo Don Matrick vahvisti, että asiaan on tulossa muutos ja pelaajien ulottuville ladattava materiaali saapuu joulukuun mennessä.

Mutta mikä ihmisen lisäsisältö? Koko yksinoikeushehkutuksen turhuutta kuvaa hyvin se, ettei lisukkeista vieläkään saatu konkreettista tietoa. Huhuisia on liikkunut pelin kaupunkin liitettävää saarta tai tarinan kytkevän ympäristävää sivujuonta, mutta ainoa virallinen kuvaus sisällöstä lupaa jotain suurta. Harva pelaaja nielee näin abstraktia käsitettä.

GTA:n kaltaisessa avoimessa pelissä lisäsisällöllä olisi potentiaalia, jos pelin todella saataisiin tuoretta tekemistä, jota pelaajat jättivät alkuperäisessä kaupungissa kaipaamaan. Vanhojen tehtäväkaavojen toisto sen sijaan maalaisi Microsoftin heikommaksi peliksi sanahelinäksi.

\_Kimmo Pukkila

XBOX 360

PÄIVITÄISIÄ PEJULUISIA: WWW.GAMERECTOR.FI

08-08

# MICROSOFT TARJOO SATUNNAISPELEJÄ

Vastaukset Singstarille ja Eyetoylle jo tänä vuonna



HIMPASSA HIVEPPÄÄ. Vastaamaan pääsee tietyistä myös kaverin kanssa – naapurin hamkilla.

**M**icrosoft ei enää vain seuras sivusta, kun Playstation ja Wii viikitelevät satunnaispelejä puolelleen. Kamera- ja karaoke-pelien puutteen Xbox 360:lla yhtä aikoo korjata jo tänä jouluna, kun You're in the Movies ja Lips tulevat kaappoihin.

You're in the Moviesissa tehdään lyhyitä b-luokan leffoja pelaamalla minipelejä mukana tulevan kameran kanssa. Pelaajan pitää mm. huiskia ökököitä, juosta kumilanka pöksynsaumassa ja tanssia. Minipelin jälkeen tilailut liitetään ennalta luotuihin kohtauksiin, joista

muodostuu lyhytelokuva. Pätkät voi jakaa kavereille Live-verkkopalvelussa.

Laulutaitoja puntaroidaan Lipsissä, jossa suoritustaso määräytyy perinteisesti nuotissa pysymisen mukaan. Pelin myyntivalttina on käyttäjän oman musiikin tunnistus. Pelaajan ei tarvitse tyytyä pelin vakiomusiikkiin, vaan laulaa voi myös omia suosikkibiisejään vaikka konsolin kytketyiltä iPodilta. Mukana tulee kaksi langatonta, liikkeen tunnistavaa mikrofonia, joita voi käyttää laulamisen ohessa vaikka tamburiinina.

**Kimmo Pukkila**



TULTA M.NILLE. Äjämästä toimintaa rakastaville on tiedossa marssia maahan täydeltä.

# GEARS OF WAR 2

Sota Locusteja vastaan jatkuu marraskuussa

**E**pic Gamesin Cliff Bleszinski vahvisti Microsoftin lehdistötöiläisyydessä, että parin vuoden takainen hittiräiskintä Gears of War saa odotetun jatko-osansa marraskuun 7. päivänä. Lisäksi jatko-osan vahvistettiin tuore moninpelillä Horde, jossa viisi pelaajaa voi taistella yhteistyössä röykkiöttäin hyökkääviä vihollisia vastaan.

Pelistä näytettiin uusi demo, joka ei jättänyt sarjan ystäviä kylmäksi. Tekijöidensä käsissä Gears of War 2 näytti jo tässä vaiheessa

toimivan kuin rasvattu, vaikka julkaisuun on vielä aikaa. Tilanteet etenivät vauhdikkaasti ja toiminta pursusi testosteronia.

Demo esitteli mm. entistä elävämpiä ympäristöjä ja uusia aseita, kuten liekinheitintä. Ne yksistään riittivät nostattamaan odotuksia, mutta kun esiin marssi valtava Brumak-hirviö ja päähahmo Marcus uhoi ratsastavansa sille, oli peli myyty monen kuusen alle. Xbox 360:n joulun isoin myyntiytkki on tässä.

**Kimmo Pukkila**

## SITAATTI



"Xbox 360 myy enemmän kuin Playstation 3 tässä konsolisukupolvessa"

Microsoftin Don Matrick katsoo polkensa tulevaisuuteen

## UUSIA LIVE-PALVELUITA TULOSSA SYKSYLLÄ

Microsoft julkisti lehdistötöiläisyydessään kaksi uutta Xbox Live -palvelua, joista PrimeTime on suunniteltu erityisesti työpäiväpäiville. Palvelua tulee ensimmäisenä 1 vs. 100, jossa yksi arvuttelee soita muita vastaan ja voittaja odottavat oikeat palloinnit. Livein leffakappaan puolestaan sisältää yli 10 000 elokuvaa kattava Netflix-videovideoarkisto. Palvelut avataan loppu maaliskuussa syksyllä, mutta tienne Pohjan peräkkäin niitä ei ainakaan ensimmäisessä aallossa saada.

## SCENE ITT BOX OFFICE SMASH JULKI

Xbox 360:n summerlojansimille on pian lisää käyttöä, sillä vuodentakainen Scene It! Lights, Camera, Action saa jatko-osan julkaksi. Luvassa on tukittain uusia elokuva-aiheisia kysymyksiä ja arvotuksia, joita voi myös lausua lisää Xbox Live:stä. Box Office Smash on yksi ensimmäisistä peleistä, jotka tulevat avata-hahmon käyttöä pelihahmona.

## FALLOUT 3:EN LADATTAVAA

Bethesda lupaa tuoda ladattavaa lausua lisää Fallout 3:n Xbox 360- ja pc-versioon. Sisällön julkaisuajankohdasta tai hinnasta ei vielä puhuttu, mutta miehen pikku päivätyksestä ei pitäisi olla kyse. Tekijät vertasivat sisällöstä The Elder Scrolls IV: Oblivionin julkaisuun Knights of the Nine -laajennukseen, johon kuuluu useita uusia tehtäviä, hahmoja ja varusteita.

## BANJO-KAZOOIE LIVE ARCADEEN

Raren klassikkotanssihoppely Banjo-Kazooie on tulossa ladattavaksi Xbox Live Arcadeen. Pelin julkaisuajasta tai hinnasta ei ole vielä tietoa. Muita Arcade-palveluun imohehtuja pelejä ovat mm. Uno Rush, Galaga Legends ja South Park. Palkkiansa palvelussa saa myös viime vuoden pulmapeliltä Portal, joita on tekoälyä testaisittain täydenmääräy vanki nimeltään Portal Still Alive.

## RESIDENT EVIL 5 KÄHOELLE

Huhut Resident Evil 5:n yhteistyömonipelistä ovat saaneet vahvistuksen. Capcom esitteli netin yli toimiva kaksinpeliä ensimmäistä kertaa julkisesti Microsoftin lehdistötöiläisyydessä. Resident Evil 5:ta vahvistettiin myös julkaisupäivä: peli ilmestyy pohenteisesti perjantaina 13. maaliskuuta 2009.



## FABLE 2 VALMIS AJOISSA

Verkkopeli antaa paljon mahdollisuuksia

**L**ionhead Studiosin noikkamies Peter Molyneux ilmoitti, että studion työstämä Fable II on käytännössä valmis ja saapuu Xbox 360:lle lokakuussa. Samalla saatiin lisätietoa roolipelin eräistä mielenkiintoisista uudesta ominaisuuksista, kaksinpelistä Xbox Live:stä.

Yhteistyössä pelaaminen on tehty mahdollisimman helpoksi, joten nettipeli-kaverin voi kutsua avukseen ilman monimutkaisia valikoita. Pelikaveri kannattaa silti valita huolella, sillä omaan pelimaailmaan ilmestyvä vierailija voi tehdä pysyviä tuhoja esimerkiksi surmaamalla pelaajan puolison.

Ennen Fable II:n myyntiin tuloa Microsoft julkaisee Xbox Live Arcade -palvelussa Fable II Pub Gamesin, joka on kokoelma yksinkertaisia uhkapelejä. Uhkapelaamalla voitettavat varat voi myöhemmin siirtää taskurahaksi varsinaiseen Fable II:een.

**Kimmo Pukkila**



## UUTTA HALOJA EI ESITELTYKÄÄN

Iso julkistus tulossa vasta myöhemmin

**B**ungien odotettiin tuovan uuden Halo-pelin ensiesittelyyn E3-messuille. Bungiele kerrotaankin oleen materiaalit valmiina minuutin mittaisista esittelyvideota myöten, mutta Microsoft esili lenseeruksen viime hetkellä.

Bungie ei ole enää Microsoftin omistuksessa, mutta Halo-pelisarjan oikeudet ovat. Microsoftin kerrotaan pitäneen Xbox 360:n E3-kattausta jo entuudestaan niin kovatasoisena, että uuden Halo-pelin uutispommi voitaisiin säästää myöhempään käyttöön. Näin julkistukselle haluttiin myös pedata parempi huomioarvo E3:n uutismylläkän jälkeiseltä ajalta. Bungien edustaja kertoi pelistudion oleen Microsoftin välituntolusta kevyesti näreissäään.

**Jaakko Maaniemi**

# WIIN LIIKETUNNISTUS KEHITTYY

Wii Motionplus -palikka tarjotaan Wii Sports Resort -pelin kylkiäisenä

**N**intendo julkisti E3-messuilla Wi-kaukosäädinohjaimen lisäpalikan, joka parantaa ohjaimen liiketunnistusta. Wii Motionplus -nimellä kulkeva palikka sisältää ylimääräisen liiketunnistimen, joka mahdollistaa ohjaimen liikkeen täydellisen tunnistamisen kolmiulotteisessa avaruudessa.

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että Wii osaa Motionplus-palikan avulla seurata kaikkia ohjaimen liikkeitä täysin tarkasti. Lisäpalikka kiinnittyy Wi-kaukosäädinohjaimen alaosaan nunchuck-lisäohjaimen tavoin, ja Motionplusin kanssa voi käyttää myös nunchuckia. Lisäpalikka pakataan ensi keväänä ilmestyvän Wii Sports Resort -pelin mukaan.

Wii Sports Resort on huippusuositun, meillä koneen mukaan pakatun Wii Sports -pelin



**HAPERACE HIP** Ensimmäisenä julkistuksessa Wii Sports Resort -pelissä on mukana myös vesiskootteripeli, jossa löydä vaurias saarikiinnittämällä kahvaa – aivan kuin oikealla vesiskootterilla. Vesijetä ohjataan kolmitoimella Wi-kaukosäädintä ja nunchuck-lisäohjainta.



**MOKKULA** Wii Motionplus -lisäpalikka kiinnitetään Wi-kaukosäätimen alaosaan kiinnin. Lisäliiketunnistimen ansiosta Wii osaa tutkia pelaajan kädenliikkeitä entistä paremmin.

jatko-osa. Peli sijoittuu lomaviikkokeskukseen, joka tarjoaa pelaajille muun muassa frisbeen heittoa, vesiskootterilla kruisailua ja miikkailua.

Lisäliiketunnistinta myydään myös erikseen, mutta sille ei vielä ilmoitettu minkäänlaista hintaa. Oletettavasti Nintendo halunee pitää palikan hinnan alhaisena kannustaakseen muita pelintekijöitä sen käyttöön.

Motionplus tarjoaa mielenkiintoisia vaihtoehtoja Wi-pelien kehitykseen, mutta palikan suosio riippuu siitä, miten innokkaasti se

otetaan käyttöön niin kehittäjien kuin asiakkaidenkin puolesta.

Innokkaimmat fanit alkoivat heti spekuloida täydellisen liiketunnistuksen tarjoamia vaihtoehtoja, ja muun muassa Star Wars -valomiekkaipuhelut alkoivat välittömästi ohjaimen julkistamisen jälkeen.

Myös kehittäjät näkivät lisäliiketunnistimen ensimmäistä kertaa E3-messuilla, joten suurempia tuloksia joudutaan odottamaan todennäköisesti ainakin vuoteen 2010 asti.

...Jyri Paavilainen

## ANIMAL CROSSING: CITY FOLK WIILLE VIELÄ JOULUKSI

Wii-versio tukee ensimmäisenä verkon yli keskustelua monipelissä

**Y**ksi Nintendon suosituimmista pelisarjoista saapuu Wille ennen joulua, kun Animal Crossingin odotettu Wii-versio julkaistaan. Animal Crossing: City Folk tarjoaa sarjan fanille tutun pelikokemuksen, mutta lisää pakettiin pari mielenkiintoista ominaisuutta.

Animal Crossing -peleissä on perinteisesti rakennettu omaa kylää, mutta City Folkissa pelaajilla on mahdollisuus vierailla myös kaupungissa. Tarjolla on parturia, suosittu huippusuunnittelijan ateljee, huutokauppa ja muita ajanvietettä.

Myös verkkopeliä on kehitetty edelleen. Tällä kertaa jopa neljä pelaajaa voi kalastella tai muuten vaan puuhata yhdessä – samalla keskustellen! Animal Crossing: City Folk on ensimmäinen peli, joka käyttää WiSpeak -mikrofonin verkon yli keskusteluun.

WiSpeak on television päälle asetettava mikrofonin, joka mahdollistaa keskustelun kahden huoneen välillä. Noin kolmenkymmenen euron hintainen mikrofonin myydään erikseen.

...Jyri Paavilainen



## PIKMIN 3 KEHITTEILLÄ

Vahvistus viime tipassa

**N**intendon kyselytunti E3-messuilla muodostui tavallista mielenkiintoisemmaksi, kun nettisivu Gamasutran toimittaja Chris Remo tivasi Shigeno Miyamotoilta perinteistä peleistä, ja etenkin lempipeleistään Pikministä.

Kaikkien yllätykseksi Miyamoto päätti PR-henkisen vastauksensa vahvistukseen – kyllä, Nintendo tekee uutta Pikmin-peliä!

Pikmin-pelisarja sai alkunsa, kun Miyamoto keksi peruskonseptin hoitaessaan puutarhaansa. Ensimmäisessä Pikminissä kapteeni Olimar joutuu tekemään avaruuslukuksellaan pakko-laskun vieraalle planeetalle, jota asuttavat pienet pikmin-olot. Olimar pystyy komentamaan pikminejä ja saa avaruuslukuksensa jälleen kuntoon niiden avulla.

Ensimmäinen Pikmin julkaistiin Euroopassa vuonna 2002, ja jatko-osa Pikmin 2 saapui kauppoihin kaksi vuotta myöhemmin. Kolmannesta Pikministä ei tiedetä vielä mitään. Oletettavasti peliä kehitetään Wille, mutta täyttää vamuutta asiasta ei ole saatu.

...Jyri Paavilainen



WII+DS

## ERILAINEN RYTMIPELI

Wii Musicissa ei tarvita rytmitajua tai nuottikorvaa – pelkkä musisoinnin ilo riittää



VAG-OSASTO Wii Musicissa pääsee soittamaan rumpuja, trumpetteja, tubaa ja viikkilyhmyjä muutakin soittinta.

**O**letko aina halunnut soittaa viikkilyhmyjä erilaista soittinta ilman vuosien tuskaista harjoittelua? Nyt siihen on mahdollisuus, sillä Wii Music tuo musikin nuottikorvattomienkin pelaajien ulottuville.

Ennen joulua julkaistava Wii Music muuttaa Wii-kaukosäätimen ja nunchuck-apuohjaimen kokonaiseksi orkesteriksi. Pelissä mukana on muun muassa viulu, kitara, vibrafoni, saksofoni – ja tietenkin rumpu.

Rummut ovat soittimista selkeästi monipuolisimmat, ja niiden soittamiseen tarvitaan myös Wii-tasapainolautaa. Lauta toimii polkimina, ja wimote ja nunchuck rumpukapuloina. Lyötävä

rumpuelementti valitaan napilla painamalla, ja ei kun huittomaan.

Wii Music sisältää valmiita soitettavia kappaleita, joita voi myös itse muokata. Väärin soittamiseen pelkoa ei ole, sillä peli määrittää soittimesta kuuluvat nuotit kappaleen kohdan mukaan. Useimmat soittimet toimivat siis ohjaimen napilla painamalla tai ohjainta heiluttamalla.

Wii Music on yksinkertaistettu musiikkipeli, jossa tärkeintä ei ole niinkään taito, vaan soittamisen riemu. Kaverit kyllään ja orkesteri kasaan – siitä se ura urkenee!

\_Jyri Paavilainen



JA LAUTA LURUU Mestarlumilautailija Shaun Whiten nimikkopeli saapuu myös Wiille ennen joulua.

## LUMILLE WIILLÄ

Lumilautasankari Shaun Whiten nimikkopeli jouluksi

**X**-Games-sankari ja olympiavoittaja Shaun White saa nimikkopelin tänä vuonna. Lumilautailua nähdään myös Wiillä, kun Shaun White Snowboarding: Road Trip saapuu Nintendoon konsolleille.

Shaun Whiten mukana pääsee kiertämään maailmaa, ja mestarlumilautailija opettaa pelaajalle taitojaan. Mukaan voi kerätä myös erityisen kaveriporukan, jonka jäsenet voivat auttaa pelaajaa erityistaidoillaan.

Shaun White Snowboarding: Road Trip

käyttää hyväksi Wii-tasapainolautaa, joten lumilautailun pitäisi tuntua mahdollisimman aidolta. Pelissä on mukana luonnollisesti paljon temppeilua, ja kisojen vastapainoksi voi vetäytyä takamaastoon pölyttämään puuteria.

Shaun White Snowboardingissa on myös monipeli 2–4 pelaajalle, mutta nettipeliä ei ilmeisesti löydy.

Hyviä lumilautapelejä ei ole koskaan liikaa, joten toivotaan, että kehittäjä Ubisoft onnistuu.

\_Jyri Paavilainen

## SITAATTI



"Olen vielä huonompi kokkaamaan kuin lumilautailemaan"

Nähtönsä Gemma Dunaway filosofisena lehdistötilaisuudessa

## LISÄÄ GITAR HEROA NINTENDO DS:LLE

Athleettinen ja tilausten yhdistäminen ei aivanakaan hidasta Guitar Hero -pelin ilmestymistä, sillä DS:lle on luvossa lisää Gitar Hero -kavereita. Gitar Hero: On Tour Decades -niminen peli julkaistään E3-messuilla, ja on mahdollista, että se ilmestyy jo puolemmalla vuodella. Decades on suunniteltu niin, että jos kaveri onnistuu aikopeleihin Gitar Hero: On Tour -DS-peliin, tämän kanssa voi välittää läpi Nintendo DS:n demotominautolla. Seisotusta ei ole tietoa, mutta ilmeisesti se kattaa useamman vuosikymmenen musiikkia.

## WIIN MUISTIPULAN RATKAISU PÖHDINNASSÄ

Amerikan Nintendoon kuulunut Reggie Fils-Aime kertoi E3-messuilla, että yhtä peliä edelleen rakennus Wii-muistipulan. Wiin saadaan muuta on 312 megatavun kokoinen, ja Wiin kaupparekisteriä ostettavat todettavat pelit täyttävät kasaan muutamia satoja pelien määrää tuhan napposia. Fils-Aime totesi ongelmien olevan pian ratkaistavissa, että rakennus otetaan huomioon. Tähtövästi joku muutama kertaa Nintendo, että Wiin etupaneelista löytyy pikku SD-muistitortilla.

## IWATA PAHOITTELI E3-PELIEN PAINOTUSTA

Nintendon johtaja Satoru Iwata pyysi anteeksi peliharjoittelun suunnittelun pelin viivyyttä E3-messuilla. "Jos Nintendo vaikuttaa suuttavien peliharjoittelun, se on harjoitus, jonka haluamme korjata", Iwata totesi ja jatkoi: "Markon ja Zeidan kattaajat pelit vastivat pelin kehitysojaa, ja niillä E3-messuilla ei ollut oikea aika tehdä näitä pelejä."

## YSTÄVÄKODEILLE KORVAAVA VAIHTOEHTO?

Nintendo-pomo Satoru Iwata myöntää, että Nintendoon verkkopelissä käyttämä ystäväkoodijärjestelmä ei ole täydellinen. Iwata on huolissaan kaveritoiminnan toiminnan kanssa pelinostajista. "Olen täällä, enkä antaisi tyttäremme pelata internetin kautta ihmisten kanssa. Haluamme lujaa yhteistyötä, jossa on turvallista pelata", Iwata totesi. Tähtövästi ratkaisu löytyy nopeasti.

## EA-POMO VIHJAA BOOM BLOX -JATKO-OSASTA

EA:n toimintajohtaja John Riccietto halooi tehdä Boom Blox -jatkosarjan. Boom Blox sai kikkasista miedotä, mutta sen myyntimääritys on ollut vaatimaton. Riccietton mukaan EA on tytyttyään pelin menestykseen. "Ei ei jatkosarjan mahdollista, mutta meidän on myy läpi heikosti hyvin. Ennen ole julkistaneet jatko-osaa, mutta se on lähellä olemassa."

# Grand Theft Auto

## CHINATOWN WARS

### GRAND THEFT AUTO DS:LLE

#### Hittipelisarjasta uusi käsikonsoliversio

**H**uippusuosittu toimintapelisarja Grand Theft Auto saapuu ensimmäistä kertaa Nintendo DS:lle, kun Grand Theft Auto: Chinatown Wars julkaistaan.

Varsinaista julkaisupäivää ei vielä ilmoitettu, mutta on todennäköistä, että peli nähdään vasta ensi vuoden loppupuolella.

Lehdistötiedotteen mukaan GTA:n DS-versio sisältää samaa "vapaassa maailmassa seikkailua" kuin kotikonsoliversiotkin, mutta toistaiseksi ei ole vielä tiedossa, onko peli kaksi- vai kolmiulotteinen.

GTA-sarja ei esinny ensimmäistä kertaa Nintendoon käsikonsollella, sillä sarjan ensimmäinen ja toinen osa julkaistiin Game Boy Colorille sekä ykkös- ja kolmososa Game Boy Advancele.

\_Jyri Paavilainen



### NINTENDO NOJAA LUOTTONIMIINSÄ

#### Uudet Mario- ja Zelda-pelit tekeillä

**N**intendon johtaja Satoru Iwata vahvisti E3-lehdistötilaisuudessa, että Mario- ja Zelda-tiimit työstäväit kovaa vauhtia uusia pelejä.

Edellisten konsolien aikana Nintendo on ollut tapana julkaista vain yksi Mario-peli konsolia kohti. Zelda-pelejä on nähty edellisillä Nintendoon koneilla kaksikin kappaletta, joten uuden Zeidan tulo ei olisi suuri yllätys.

The Legend of Zelda: Twilight Princess julkaistiin Wiin mukana alkutalvesta 2006. Super Mario Galaxy ilmestyi puolestaan viime joulukuksi.

Uusia Mario- ja Zelda-pelejä jouduttaneen odottelemaan vuoden 2009 loppuun tai jopa vuoteen 2010.

\_Jyri Paavilainen

# RATCHET JA CLANK VERKKOKAUPPAAN

Euroopassa suosikkikak-sikon seuraava seikkailu julkaistaan myös levyllä

**S**ony julkisti E3-messuilla PlayStationin tasohyppelymaskoteiksi muodostuneiden Ratchetin ja Clankin seikkailujen jatkuvan PlayStation 3:lle jo tällä kuussa.

Yllättävän nopeasti viime marraskuussa julkaistun Ratchet & Clank Future: Tools of Destructionin jälkeen tapahtuva jatko-osan julkaisu on mahdollista siksi, että Ratchet & Clank Future: Quest for Booty on PSN-verkko-kaupassa jaeltavaksi tarkoitettu episodipeli. Se tarkoittaa käytännössä sitä, että jatkossa Ratchetin ja Clankin seikkailut jaetaan täysimittaisia peliä pienemmissä osissa, mutta halvempaan hintaan ja todennäköisesti vain muutaman kuukauden välein.

Elokuun 21. päivä julkaistava seikkailun ensimmäinen osa sisältää neljä noin tunnin mittaista kenttää. Pelissä käytetään samaa



JARROVAN HOURAAN Ratchetin uusi työkalu mahdollistaa pulttipahotteisemman pelikokemuksen.

LOHNASNIARI PlayStation-maskotiksi muodostunut Ratchet palaa seikkailuun yllyttävien pien edellisen Ratchet & Clank -pelin jälkeen.

tekniikkaa kuin hienosti toteutetussa Tools of Destructionissa, mutta pelimekaniikkaan on tehty muutoksia ja uudistuksia.

Näistä ensimmäisenä esiteltiin Ratchetin jakoavain, jolla voi mm. tarttua pelimaailman esineisiin ja siirtää niitä paikasta toiseen. Ominaisuus lienee tarpeen, sillä pelin luvataan sisältävän sarjan aiempiin osiin verrattuna enemmän ongelmanratkointia ja tasohyppelyä. Mielikuvituksellisilla aseilla räiskintää ei ole enää tiedossa yhtä paljon kuin ennen.

Merkittävä muutos on myös se, että ainakin ensimmäisen osan juoni keskittyy Ratchetin yksinäiseen seikkailuun. Ilkeän kapteeni Darkwaterin aavemeroirosvot ovat

kaapanneet uskollisen Clank-apurin, joten seikkailu lähtee liikkeelle pelastustehtävänä.

Euroopassa Ratchet & Clank Future: Quest for Booty tullaan julkaisemaan PSN-verkko-kaupan lisäksi myös perinteiseen tapaan pelikaupoissa Blu-ray -levyllä. Näillä näkymin ensimmäinen levypainos julkaistaan syyskuussa, mutta hinnoittelusta ei ole tietoa.

Ratchet & Clank on yksi Sony'n lippulaiva-sarjoista, joten sen pääjakelukanavan vaihto PSN-verkkokaupaksi kertoo Sony'n vahvasta luottamuksesta digitaaliseen jakeluun. Peliä kehittää sarjaa alusta lähtien tehnyt Insomniac Games.

\_Jaakko Maaniemi

## MASSIIVISTA RÄISKINTÄÄ

MAG – Massive Action Game tarjoaa verkkosotaa jopa 256 pelaajalle

**Y**ksi Sony'n harvoja kokonaan uusien pelien julkistuksia E3-messuilla oli MAG – Massive Action Game! Socom-räiskintäpeleistä tunnetun Zipper Interactiven työstämä MAG ei tosin ensikuulemalta vaikuta kovin erikoiselta.

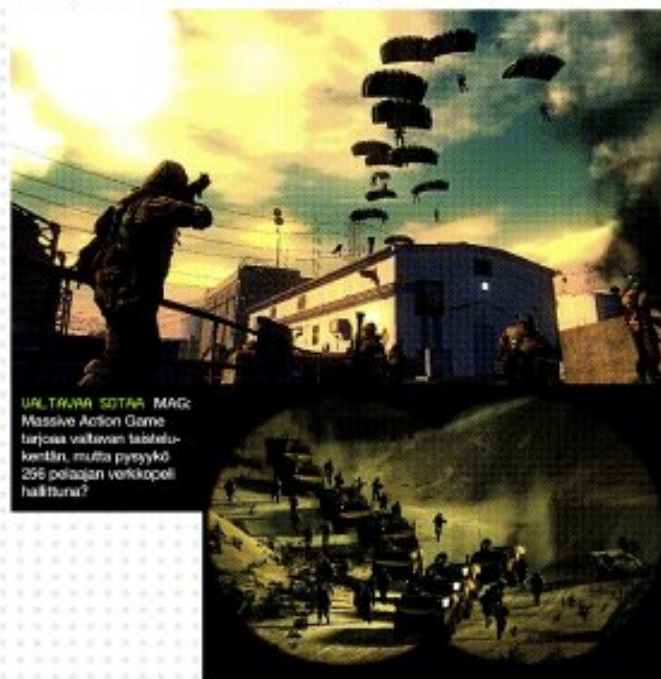
Ensi keväänä julkaistava peli sijoittuu lähitulevaisuuteen, jossa palkkasoturit taistelevat keskenään nykyaikaisten aseiden, varusteiden ja ajoneuvojen turvin.

Pelaajat voivat toimia korkeintaan kahdeksan taistelijan ryhmässä, ja taisteluissa kunnostautuneille pelaajille annetaan ylen-nykäjä ja käskyvaltaa.

Komean tietokoneanimaation – vaan ei oikean pelikuvan – avulla esitellyn pelin varsinainen koukku on se, että kiivaimmillaan samaan taisteluun voi osallistua jopa 256 pelaajaa kerrallaan.

Yleensä verkkoräiskinnöissä on nähty korkeintaan 64 pelaajan taisteluita, joten MAG onnistui kohauttamaan. Laajojen taisteluiden sekavaksi ryntäilyksi rappeutumista pyritään estämään antamalla jokaiselle pelaajaryhmälle tarkka tehtävä ja päämäärä.

\_Jaakko Maaniemi



VALTAVAA SOTAA MAG: Massive Action Game tarjoaa valtavan taistelukentän, mutta pyryykö 256 pelaajan verkkopeli hallittuna?

## VASTARINTAA YHDYSVALLOISSA

Resistance 2 näytti teknisesti vaikuttavalta

**J**oulumarkkinoille hyvää vauhtia valmistuvista PlayStation 3 -peleistä Sony esitteli mm. Resistance 2:ta, joka näytti esittelyn perusteella selvästi kehittyneemmältä kuin konsolin julkaisupeleihin kuulunut Resistance.

Syytä onkin, sillä alkuperäinen Resistance sai kritiikkiä laitteista toteutuksestaan. Resistance 2 vaikutti myös sisällöllisesti hiotummalta paketilta. Tällä kertaa taistelu chimera-avaruushivoriitä vastaan käydään Amerikan maaperällä, ja etenkin jättiläiskokoisten vihollisten merkitys näytti korostuneen.

Mammuttitauti on iskenyt myös verkkopeliin, sillä suoraviivaista nettiräiskintää voi käydä jopa 60 pelaajan voimin.

Yhteispelaamista varten on suunniteltu yksinpelin tarinan rinnalla kulkeva erillinen tarina, jota voi pelata peräti kahdeksan hengen kaveriporukalla. Yhteispelituksessa pelaajat voivat valita erilaisia hahmoluokkia ja rooleja lääkintämiehestä tarkka-ampujaan ja erikoisjoukkojen taistelijaan.

\_Jaakko Maaniemi

PS3+PSP

PÄIVITÄISIÄ PEJULIITISIA: WWW.GAMEREACTOR.FI

88-88

# SÄHKÖINEN TOIMINTAPELI SUCKER PUNCHILTA

Sly-sarjan tekijöiden seuraava peli on Infamous



VOIMAT JA VASTUUS Infamous asettaa pelaajan eteen väkään kyyrytyksen: Miten supersankarin voimia tulisi käyttää?

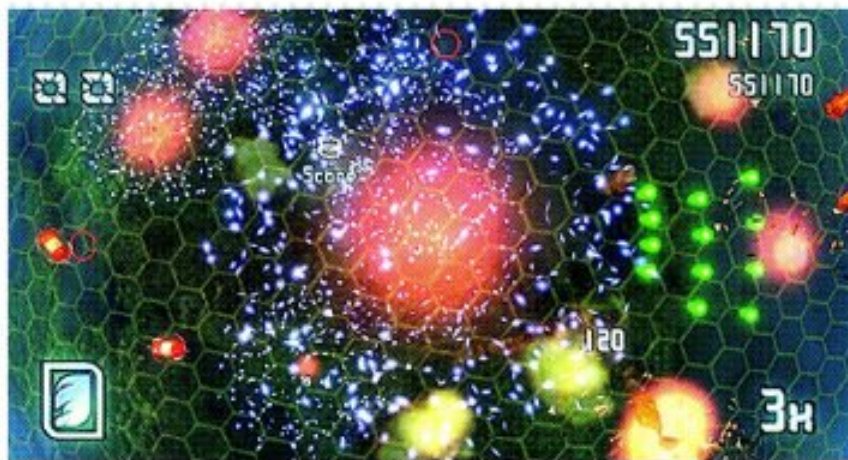
**P**laystation 2:n parhaimpiin tasohyppely- ja toimintaseikkailupeleihin kuuluvien Sly Raccoon-pelin tekijä Sucker Punch Productions -pelistudio tekee parhaillaan uutta toimintaseikkailupeliä Playstation 3:lle.

Ensi keväänä julkaistavaksi kaavailtu Infamous kertoo Empire Cityn suurkaupungissa asuvasta tavallisesta kaduntallaajasta nimeltä Cole, jonka arki muuttuu rysäyksellä. Valtava räjähdys pyyhkäisee korttelikaupalla Empire Cityä raurioksi, mutta jotenkin Cole selviää hengissä räjähdysten keskusteesta.

Saman huomaavat myös kaupungin muut asukkaat televisiokameroiden välityksellä. Räjähdysten uskotaan olleen Colen syytä ja hänestä tulee pahamaineinen takaa-ajettu.

Mysteeri syvenee Colen huomattessa saaneensa sähköiset supersankarin voimat, ja niinpä pelaajalle avautuu mielenkiintoinen valinta: Alkaako toteuttaa superrikollisen mainetta vai pyrkiäkö selvittämään räjähdysten oikeat taustat ja auttaa mellakointin taantuneen kaupungin asukkaita?

**Jasakko Maaniemi**



TÄHLÖHDISTÄ RAISHTA Kotimaisen Housemarquen suosittu Super Stardust -peli kääntyy myös PSP-käsi-konsolille.

# STARDUST PSP:LLLE

Suomalaisihitti tulossa myös käsikonsolille

**H**elsingiläisen Housemarque-pelistudion tekemä Playstation 3:n verkkokaupapaperi Super Stardust HD sovitaan seuraavaksi PSP-käsi-konsolille.

Peli julkaistiin kuin verkain Sony:n esitellyssä tulevissa PSP-peleissä videokameran avulla E3-pelimestä. Playstation 3:n Super Stardust HD tunnetaan erinomaisen grafiikkansa lisäksi viimeisen päälle hiotusta pelattavuudestaan, joka edustaa kahden ohjaustapin varaan perustuvien räiskintäpelien parhaimmistoa.

PSP-konsolissa ei tietenkään ole kuin yksi ohjaustappi, joten moni ihmetteli aiheellisesti kuinka käännös Sony'n käsikonsolille tullaan toteuttamaan. Pelin ohjaustapa on niin keskeinen osa pelimekaniikkaa, että pieninkin muutoksen luulisi vaikuttavan pelikokemukseen reippaasti.

Pelin julkaisuajankohdasta ei ole vielä vahvistettua virallista tietoa, mutta Gamereactor arvioi julkaisun tapahtuvan alkuvuoden aikana.

**Jasakko Maaniemi**

## SITAATTI



"PS3 johti Blu-rayn formaattisodan voittoon ja nyt Blu-ray tekee PS3:lle vastapalveluksen"

Jack Trettonin pöytäkirja Jack Trettonin uudesta menestyksestä

## GOD OF WAR 3 TULOSSA PLAYSTATION 3:LLLE

Sony vahvistoi sen, mikä kaikkien jo arvostettiin: God of War 3 on tekohitti Playstation 3:lle. Sen ensi-ilta peliä ei E3-messuilla kerrottu, eikä peliä esitellyt kuin hyvin lyhyen tietokoneanimaation voimin. Todellista pelikuvaa ei näytetty eikä pelin julkaisuajankohdasta puhuttu edes sanasakaan. Gamereactor väittää julkaisun tapahtuvan rekin vuoden kuluessa, sillä moni nörtistä isosta pelistä julkaistaan vuoden 2009 alkupuolelta alkaen, mutta myös joulumarkkinoiden veturiksi tarvitaan takuvarma rättilä.

## MOTORSTORM: PACIFIC RIFT HEIKOSTI ESILLÄ

Joulukuun julkaisutavaksi suunniteltu Motorstorm: Pacific Rift ei yllättäen ollut näytettävissä esillä Sony E3-tiedotustilaisuudessa. Tämä oli yllätys, eikä pelin pitäisi olla jo lähellä valmistusta ja monia muita tulevia joutui yksipuoluisella rummuttamisella. Esimerkiksi Resistance 2 ja Ratchet & Clank Future: Quest for Booty saivat osansa heikkoudesta, josta voi sanoa Motorstormin jalka-osan vähintään johtaa pelin mahdollisesta lykkäytymisestä?

## ISOMMAT KIINTOLEVY PLAYSTATION 3:EN

Sony tiedotti yhdenmuotoistavansa Playstation 3 -konsolin mallistoa korvaamalla nykyiset mallit 60 gigatavun kiintolevyillä varustetuilla konsoleilla. Euroopassa uusi 60G-malli tulee myyntiin elokuun 27. päivä ja lähteen ohjelminta pysyy samana kuin nykyisen 40 gigatavun kiintolevyllä varustetun mallin, siis 399 eurossa. Toimivuuttaan uusi malli on samallaan sama kuin nykyisen malli. Kannattaa myös muistaa, että Playstation 3:n kiintolevyä voi vaihtaa itsempään helposti kotikonstein, eikä kiintolevy-lukun takaa löytyy aivan tavallisen 2,5-tuumaisen kannettavan tietokoneen kiintolevy.

## PLAYSTATION NETWORKIN YHTENÄISET TUUNNUKSET

Sony yhtenäisti Playstation Network-verkkopalveluiden tunnuksia. Uudistuksen jälkeen sekä Playstation 2:n, Playstation 3:n, PSP:n että pön PSP-verkkopelien ja -palveluiden pääsee yhdistä ja samalla tunnuksella. Samalla avautuu myös mahdollisuus konsolilla esimerkiksi Playstation 3:lle tehtyjä jättiläisiä tietokoneita ja itäisiä oma pelisäppäillä nettivaihto.



## MYÖS RESISTANCE AHDETAAN PSP:LLLE

Käsikonsoliversio lisänimeksi Retribution

**S**ony'n uusien PSP-pelien julkaisuksiin E3-pelimestä kuuluu myös Resistance: Retribution.

Tarinan osalta peli sijoittuu Playstation 3:n Resistance: Fall of Manin ja marraskuussa julkaistavan Resistance 2:n väliin.

Retributionissa chimera-avaruusörkkejä vastaan taistelee uusi päähenkilö, brittiläinen sotilas James Grayson. Graysonin toimintaa ohjaa leen kostorjano, sillä hän joutuu surmaamaan oman veljensä ennen kuin tämä muutetaan persoonattomaksi chimera-sotilaaksi.

Pelillisesti Retribution eroaa Playstation 3:n Resistance-peleistä, sillä käsikonsolilla räiskintä kuvataan pelihahmon takaa. Pelin luvataan olevan helppo pelata myös aloittelijoille, sillä suojautumisen ja tähtääminen toimivat osittain automaattisesti. Peli julkaistaan ensi keväänä.

**Jasakko Maaniemi**



## LEFFAKAUPPA JENKHEIHIN PSN-verkkokaupasta videovuokraamo

**A**merikkalaiset Playstation 3:n omistajat saivat PSN-verkkokaupasta uuden lisätoiminnon E3-messujen myötä. Uudessa videokaupassa tarjotaan ladattavaksi sekä dvd-tasoisia että teräväpiirtotarkkuuden elokuvia vuokrattavaksi ja ostettavaksi.

Palvelu ei kuitenkaan ole tulossa eurooppalaiselle markkina-alueelle tämän vuoden aikana. Palvelun vakuutetaan kuitenkin avautuvan myös Euroopassa jollain aikavälillä, Sony'n omien sanojen mukaan sitten, kun tarjolle saadaan riittävästi myös eurooppalaista sisältöä. Myös euroalueen monet kielet ja kirjat lainaäännöt vaikuttanevat asiaan.

**Jasakko Maaniemi**

# TEMPO



LIIKITUOREITA UUTISIA PELIMAAILMASTA

## SAAVUTUKSET WOWIIN

Lisäosa tuo paljon pikkupuuhaa

**M**oni aavisti Diablo III:n julkistuksen etukäteen, mutta Blizzard osasi myös yllättää kesän aikana: Nettiroolipeli World of Warcraftin seuraava lisäosa Wrath of the Lich King tuo mukanaan Xbox 360- ja nyttemmin myös Playstation 3-peleistä tutut saavutukset.

Kuten em. peleissä, myös World of Warcraftin tulevassa saavutusjärjestelmässä pelaaja palkitaan mitä moninaisimmista suorituksista saavutus pisteillä – ja ennen kaikkea ylipölyoikeudella, sillä saavutukset merkitään sekä pelissä että netissä julkisesti nähtäviin olevaan listaan.

Osa saavutuksista on nimensä mukaisesti ansaittava uroteoilla, kuten tehtäviä suorittamalla, vihollisen pelaajia listimällä tai luolastojen loppupomoja löylyttämällä. Kaikkain haastavimmista päästä lienee luolastojen selvittäminen vajaalla ryhmällä tai aikarajan puitteissa.

Mukana on kuitenkin myös humoristis-eksotisia temppeja, kuten pelimaailman joka nurkan koluaminen, suuren lemmikki-eläinkokoelman kerääminen tai vaikka putoaminen poikkeuksellisen korkealta. Jotkin saavutuksista perustuvat kertasuoritukseen ja osa saavutuksista on moniosaisia ja -tasoisia. Saavutuksien vaatimuksia ja etenemistä voi seurata erillisestä listasta, joka lisätään osaksi käyttöliittymää.

Veteraanipelaajat palkitaan takautuvasti menneistä uroteoista, joiden suorittaminen ei Wrath of the Lich Kingin julkaisun jälkeen enää ole edes mahdollista.

...Jaakko Maaniemi



**HELPPOA HUPAA** Diablo III on suunniteltu siten, että pelaaminen kity helpommin kuin pelkällä hieillä. Blizzardin pelit tunnetaankin helpoista omaksoittavuudesta, mutta pinnan alla löytyy aina tosipelajien vetoavia mekanismeja. Kuvan barbaari on lääperimäinen hämmöluokka, joka jyrää fyysisellä voimalla.

# DIABLO III JULKISTETTIIN

Supersuosituksen toimintaroolipelisarjan jatkoa osattiin odottaa

**P**oikkeuksellisen laadukkaista ja viihdyttävistä peleistään tunnettu peliyhtiö Blizzard Entertainment julkisti kesäkuun 28. päivänä Pariisissa 2008 Blizzard Entertainment Worldwide Invitational -fanitapahtumassaan sen, mitä moni osasi jo odottaa: Diablo III on tekkeillä ja kehitystyö etenee hyvällä vauhdilla.

Peliesittely sai tuoreeltaan raivoiset suosiosoitukset monituhattaiselta yleisöltä. Ainoastaan pc- ja Mac-tietokoneille kehitettävä peli sijoittuu ajalle pari vuosikymmentä Diablo II:n jälkeiseen aikaan, jossa Sanctuaryn fantasiavaltakunta on jälleen vaarassa. Uuden sukupolven sankarit voivat valita

hahmonsia viidestä eri luokasta, joista toistaiseksi esiteltiin vain barbaari ja noitatohtori. Peli käyttää nykyaikaista kolmiulotteista grafiikkaa ja fysiikanmallinnusta, mutta tulee toimimaan pelattavasti myös jo parhaat

mutta uudistuksiakin luvataan olevan.

Kolmiulotteisuutta ja fysiikkamallia hyödynnetään mm. siten, että pelimaailman hajoavia rakenteita voi romahduttaa vihollislaumojen riskaan. Diablo III on myös

## Uuden sukupolven sankarit voivat valita hahmonsia viidestä eri luokasta, joista esiteltiin toistaiseksi vain barbaari ja noitatohtori

päivänsä nähneillä tietokoneilla.

Lintuperspektiivistä kuvattu toimintaroolipeli näyttää sisällöllisesti jopa yllättävän uskolliselta kahdella aiemmalla Diablo-pelillä,

suunniteltu ennen kaikkea yhdessä kavereiden kanssa pelattavaksi, vaikka myös yksinäisen suden seikkailu onnistuu. ...Jaakko Maaniemi



**SATUMAISET UURIT** Pelin värikäs ulkoasu herätti yllättäen näitä joidenkin pelaajien keskuudessa. Ilmeistä haluttiin syvempi. Blizzard on kuitenkin todennut, ettei hamaanruokassa väripaletta ole todellakaan tulossa.



www.blizzard.com



KOTIMAINEN LAUTUA: Suomalainen Super Stardust HD oli ensimmäisiä tällä hetkellä näytävillä PlayStation 3:n Full HD -pelejä, nyt peli tekee historiaa toisen kerran. Pokaaleja voi tienata ensimmäisenä Super Stardust HD:ssa.

## PLAYSTATION 3 PÄIVITTYI

Pokaalituen lisäävä ohjelmistopäivitys takkusi

**S**ony julkaisi heinäkuun alussa PS3:n verkkopalveluun 2.40-käyttöjärjestelmäpäivityksen, jonka oli määrä lisätä pelikonsolin monia kaivattuja toimintoja ja uudistuksia.

Kaikki ei kuitenkaan mennyt aivan suunnitelmien mukaan, sillä pian päivityksen julkistuksen jälkeen internetin keskustelupalstoille alkoi ilmaantua kertomuksia, joiden mukaan päivitys oli jumittanut

### Ensimmäinen pokaaleja tukevaksi päivitetty peli oli kotimainen Super Stardust HD -avarusräiskintä

joillakin käyttäjillä konsolin toimimattomaan tilaan. Sony vahvisti ongelman todenperäisyyden ja veti päivityksen pois vajaan viikon.

Korjattu 2.41-päivitys sen sijaan toimi moitteetta,

ja nyt Playstation 3:n käyttöjärjestelmää voi käyttää pelin aikana peliä lopettamatta ja kuunnella konsolin kiintolevylle tallennettua musiikkia pelin aikana. Ehkä odotetun uusi toiminto on käyttöjärjestelmään lisätty pokaalituki, joka mahdollistaa Playstation 3 -peleissä samankaltaisten lisähaasteiden toteutuksen, kirjanpidon ja esittelymahdollisuuden kuin Xbox 360:n saavutusjärjestelmä.

Ensimmäinen pokaalituen sisältäväksi päivitetty peli oli suomalaisen Housemarquen tekemä Super Stardust HD -avarusräiskintä. Muihin jo julkaistuihin peleihin, mm. Uncharted: Drake's Fortuneen ja Warhawkiin pokaalipäivitys on tulossa tulevaisuudessa, mutta kaikkia vanhoja Playstation 3 -pelejä ei todennäköisesti tulla päivittämään Soryn toiveista huolimatta. Sen sijaan tulevista Playstation 3 -peleistä pokaalit löytyvät heti julkaisun aikaan.

„Jaakko Maaniemi

# 22 993 718

MYYYTÄ NINTENDO DS -RÄISKINTEJÄ JAPANISSA

Japanin konsolimyymälä seuravaan Media Creation mukaan noussevan auringon maassa on liki 23 miljoonaa DS-käyttäjää. Viikkuvuon suhteutettuna Suomessa olisi samalla vauhdilla myyty jo miljoona DS-konsolia. Vertailun vuoksi Playstation 2 -konsoleita on myyty Suomessa yli 420 000 kappaletta.



## RUMAT KANNET

Kansalliseen historian häpelöpiikut



### MEGA MAN

1985

Sinisepon ensivaikkoon jorikkaboksi hummaa rumuudellaan. Robotti-pojan sijaan kanta-komissa kaski-käinen prototero, eivätkä mitään kannen tapahtumat liity millään tavalla päätelä löytyvän pelin. Kansikide muistuttaa kymmenpöytäisen ala-asteikäisen kuvityötä. Kansil on yksinkertaisesti hirvö.



### TOMMY LASORDA BASEBALL

1992

Segan baseball-peli on laadukasta työtä, mutta samas ei voi sanoa karmesta. Pelin kansikuvauskohtia muusoihin rankasti – ja hätäisesti. Jopa Segan logo on pimetty vinoon Tommy-herran lipokseen. Vuosien tuomat nyyrit siloitettiin tökeröstä ja kannen mies näyttääkin kivelevästä borax-malminokelta.



### PHALANX

1989

Phalanx on avarusräiskintäpelin, joten kanteen on luontavaa pistää... Kollappu jyvijemmat tarkkuuskohtia ja isäpuolensa? Kokonaisuuden kruunaa tyylillä herän kepeästi näppälemä barjo. Kannen kuvitus on tiettävästi kertonut hakeneensa eroottisuutta, ja isyllään tämä jää mieleen. Parhainta.



### IRON SWORD: WIZARDS & WARRIORS II

1985

Fantasia-aiheisen tasokäntäpelin kannessa komeilee tuttu muskollimoli, Fabio Lanzoni. Pelipakettin sijaan kassissa voisi kunniella hyppelelvänsä naisväelle tarkoitettua pikkuhamea romaanin. Puolikasaton miekkamies karkoitti nopeasti mieheväkisen otelajakunnan.



## TAPAHTUNUTTA

### FLAGSHIP STUDIOS VAIKEUKSISSA

Po-nettipeleistä Hellgate: London ja vielä julkaisemattomasta Mythoksesta tunnettu Flagship Studios on ajautunut taloudellisiin vaikeuksiin. Heinäkuun alussa yhtiö ilmoitti irtisanoneensa koko pelinkäsitteily-yhtiönä ja on jäädyttäenään sekä Hellgate: Londonin että Mythoksen jatkokehityksen. Hellgate: Londonin palvelimet eivät kuitenkaan ole vielä sulkeutuneet eivätkä ole aukautumassa, sillä pelijulkaisija Namco on ryhtynyt turvaamaan pelin tulevaisuutta. Flagship Studiosin perustivat mm. Bill Roper, David Brink ja Max sekä Eric Schaefer, joiden marittoihin kuuluu Blizzardin hitit Diablo, Warcraft, Starcraft ja World of Warcraft parissa työskentely.

### MEGA MAN 9 SITTEKIN KOLMELLE KONSOLILLE

Capcom julkaisee vielä tämän vuoden puolella Mega Man 9 -tasokäntäpelin, joka herätti kesän aikana mielenkiintoa muutenkin kuin aivan suoran 1990-luvun alusta kopioituna ulkoasuillaan. Graafisesti ja pelimekaanisesti läpikotaisin retrohenkinen peli oli ensimmäisten tietojen mukaan tulossa vain Wii- ja Xbox 360 -versioissa, mutta pian huhu levisi myös Playstation 3- ja Xbox 360 -versioista. Capcom kuitenkin kumosi huhut nopeasti – vain myönteiseen ne lopulta paikkansa pitäväksi.

### SOCOM: CONFRONTATION LYKÄTTIIN LOKAKUUHUN

Sony ilmoitti lykkäävänsä Playstation 3:lle tulevan Socom: Confrontation nettisäikintäpeliin julkaisua syyskuusta lokakuuhun. Sekä PSN-verkkokaspassa digijulkaisuna että pelikaupassa kyllä painettuna julkaistavan pelin kehitys ei yksinkertaisesti ollut ehtunut Start Six Games -studion suunnitelmien mukaisesti. Lykkäyspäätös lennekin ollut helppo tehdä, sillä vielä käyttäytynkin peli ehti tärkeitä joulumarkkinoita. Socom: Confrontationissa pelaajat räiskivät toisiaan verkkosodassa nyky-aikaisen erikoisjoukkojen jäseninä.

### TEAM NINJAN POMOLLE POTKUT, TECMO KÄRÄJILLE

Peliyhtiö Tecmo joutui kesän aikana oikeustoimen ja niitä seuranneen julkisuuden kohteeksi. Kaikki sai alkunsa Team Ninja -kehitysimin johtajan, rikittämäläisestä käyttäytymisestä tunnetun Tomonobu Itagakin potkuista pian loppu viimeisimmän pelin, Ninja Gaiden 2:n julkaisun jälkeen. Itagaki väitti Tecmon jättäneen maksamatta hänelle bonuksia vuonna 2005 julkaisusta Dead or Alive 4:stä. Pari viikkoa myöhemmin Tecmon noin 300 työntekijää nostivat yhtiötä vastaan joukkokanteen maksamattomista palkkoista. Yli 30 Tecmon työntekijää on eronnut.



## INTERNET

UUTISIA - GAMEREACTOR.FI

### PÄIVITÄISIÄ UUTISIA

Gamereactorin nettisivuilta löytyy kattava valikoima tuoreimpia uutisia niin videopelin kuin musiikin näkökulmasta tai vähemmän liittyvistä asioista.

### GRTV-VIDEOITA

Gamereactor TV tarjoaa toukokuussaakin tuoreimmat haastattelut ja trailerit. Katso, mitkä pelit ovat tällä hetkellä kiinnostavimmat!

### KESKUSTELUFOORUMI

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



## ROCK BAND 2 JULHISTETTIIN

Eurooppalaisia rokkipelaajia sorsitaan edelleen

**P**elijulkaisija Electronic Arts ja musiikkikanava MTV julkistivat kesä-heinäkuun taitteessa jatko-osan Yhdysvalloissa ilmiömaisen suosittu Rock Band 2 -musiikkipeliin.

Konstalleemattomasti nimetty Rock Band 2 julkaistaan Yhdysvalloissa Xbox 360:lle syyskuussa ja muille pelilaitteille – arvatenkin ainakin Playstation 3:lle ja Wii:lle – joskus myöhemmin. Huomionarvoista julkistuksessa on se, että jälleen rokkipeleille ei ilmoiteta eurooppalaista julkaisupäivää.

Ensimmäinen Rock Band julkaistiin Yhdysvalloissa jo viime vuoden marraskuussa, mutta siitä huolimatta peli ei ole vieläkaan julkaistu virallisesti koko Euroopassa. Pelin Xbox 360 -versio julkaistiin Britannissa ja muutamassa muussa Euroopan maassa toukokuussa, ja heinäkuussa eurojulkaisu laajeni käsittämään mm. Ruotsin – vaan ei Suomea.

Onkin epäselvää, tullaanko ensimmäistä Rock Bandia julkaisemaan Suomessa koskaan vai tuodaanko kauppoihin suoraan Rock Band 2. Positiiviselta puolelta voidaan mainita, että Rock Band 2 tulee olemaan yhteensopiva Rock Band 1:n soitinten ja latauspalvelusta ladattujen lisäbisien kanssa, joten pelin ulkomailta tuoneet säästävät sijoituksensa. Rock Band 2:n suurimmat uudistukset kohdistuvat rumpuohjaimen, joka on entistä hiijaisempi peukuttettava, sisältä eikseen ostettavien laustasten kiinnityspisteet ja paineherkät lyöntipinnat sekä metallivahvistetun bassorumpupedaalin. Saataville tuodaan myös erikoistukeva rumpuohjainsetti, joka toimii myös oikeina sähkörumpuina pelistä irrallaankin. „Jaakko Maaniemi



# GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



## Dead Space

PC, PS3, XBOX 360 / LOKKUU

EA julkaisee uuden Dead Space -kauhupelinä lokakuun 31. päivä. Pelissä pelaaja lähetetään tutkimaan mystisesti autoitunutta avaruustilaa aseinaan kalvostyökälkinä käytettyä laserleikkureita ja muita hieman sovellettuja härveleitä. Toivon sattuessa, että avaruustilaan pimeällä käytävillä tunnetta jaksetaan luoda matillisesti eikä peli lässähdi päättömäksi mörköjähdiksi.

## Infamous

PS3 / NEUAT 2009

Playstation 3:ta suosituista Sly-tasohyppelypeleistä tunnettu Sucker Punch tekee Playstation 3:lle Infamous-nimistä toimintapeliä. Ensi keväänä julkaistavassa pelissä seikkailaan kaupungin ympäristössä ja kellestään vastustaja ylivoimaisilla voimilla hallitsevalla hahmolla. Toiminta muistuttaa hieman Xbox 360:n Crackdownia, mutta visuaalisesti Infamousin tyyli on realistisempi.



## Flower

PS3 / UUNISTAMINEN

Flower on henkinen jatko-osa etoisen rentouttavalle Flow'lle, jossa kellutaan pienenä mikrobina meressä. Flowerissa pelaaja kerää ja lennättää kukkasan terälehtiä ympäri hikkelyttävien kaunistusluontoa. Flower tukee PS3-ohjaimen kallistusoiminnaisuuksia, ja peli julkaistaan ladattavassa muodossa.

## Dead Rising: Chop Till You Drop

X3 / TALVI

Xbox 360:lla kohtuullisen hyvin menestynyt Dead Rising julkaistaan ensi talvena Wii:lle. Pelaajan käsissä on edelleen runsaasti zombeja, joista olisi pääteltävä eroon, mutta Wii:llä toiminta perustuu liikeantunnistukseen. Esimerkiksi epäkuolleiden otteesta itseensä voi ruhtoa irti ohjainta ravistelemällä. Myös Xbox 360 -version parjattua tallennusysteemiä on parannettu.



## Fat Princess

PS3 / UUNISTAMINEN

Sony on tuomassa Playstation 3:n nettipalveluun Fat Princess -nimistä toimintapeliä. Pelissä kaksi joukkuetta yrittää pelastaa omaa prinsessaansa vastustajan kynsistä. Juju on siinä, että vastustaja voi lihottaa kaappaamaansa prinsessa, jotta pelastajan työ vaikeutuisi. Toimintansa on haettu vaikuttelulta keskijalta, mikä näkyy ennen kaikkea hahmojen varustuksessa.



## Wario Land: The Shake Dimension

W3 / SYYSKUU

Nintendo julkaisee Wario Land: The Shake Dimension -tasohyppelyn syyskuun lopulla. Pelissä hyödynnetään Wi-ohjaimen liikeantunnistusoiminnaisuuksia, kun aine Wario juoksee rahan ja aarteiden perässä.



# MUISTIKUVA: SEGA MEGA DRIVE

Segan suosituin konsoli oli voimissaan 1990-luvun alussa

## MUSTA LAATIKKO

Ensimmäinen Mega Drive paroihti kauppojen hyllyille Japanissa vuonna 1988 ja tehojensa puolesta se peli Nintendo'n NES-konsolilla iältään. Vuonna 1993 konsolista julkaistiin pienennetty, mutta ominaisuuksiltaan kasittu malli. Muun muassa konsolin integroitu kuulokelähtö sai lähtöpässit.

## KÄDENMUKAINEN KAPULA

Mega Driven ohjainkapulan muotoiluun kiinnitettiin huomattavasti enemmän huomiota kuin muissa aikakonsoleissa. Isokko, kolmea isoa mukavasti paininkin kätösten, etukäsi edes-päkiä pelaessat saaneet näppejä kiipeytymään. Pajou.

## KIEKONPYÖRITIN

Pura-Mega Drivella pelattiin perinteisiä kasettipolejä, mutta Mega CD -lisälaite mahdollisti CD-levyllä päättyneen pelien pyörsäntien ja musiikkiviejien kuuntele. Luvypolejä ilmestyi varsin rikkeitä ja lisälaiteen hinta oli suolainen.

## LÄNSIMAISEEN MAKUUN

Sega jätti maasti Mega Driven myyntivoitteen Japanissa, mutta Yhdysvalloissa ja Euroopassa läte oli menestys. Jorkeissa Mega Drive taisteli tasapoleisesti Super Nintendo vastaan ollen useaan otteeseen markkinajohtossa, ja Euroopassa Mega Drive oli aikansa konsoleista suosituin. Mega Drive on Segan parhaan kaupallisen menestyksen saavuttanut konsoli.

## TUPLATAAN BITIT

Romppuassaman lisäksi Mega Drive sai kasettipolein päälle lisättävän 32X-lisälaiteen. Se teoissa tuplasi läteään bitteilyyden, mitä tuolloin pelattiin suorituskyvyn mittana. Laite ei ollut myyntimenestys. Mega CD:n tavoin se oli melko kalle, eikä sille julkastu juuri pelattavia.



## VAUHTISIILIN PUUHAMA

Mega Driven peliparhaimmista

### SONIC THE HEDGEHOG

Sega Team 1991



Segan oma maskotti, hypemopel vauhtisää Sonic lanseerattiin Mega Drivella. Sonicin maailmassa reflektit ratkaisivat, eikä miettimisele ollut aikaa. Sinisen salamurikka pelikauppojen hyllyille vuonna 1991 ja nousi lähes välittömästi Super Marion veroboksi tasokkaimmiksi.

### ZERO WING

Sega Team 1991



Shvitta kuvattu avaruuspaakutelu nousi kielikköksen ansiosta kulttiklassikoksi. "All your been are belong to us" -lausahdu on tullut tunnetuksi juuri tästä pelistä. Hästiessä käännetty peli on pullollaan visuaalisen käännösvirheitä. Peli oli myös myyntimenestys.



### ECCO THE DOLPHIN

Sega 1992

Tiesitkö pelissä seikkailin valtamereissä deffiniin, joka etsii laumassaan. Peli muistetaan piirullisen värikäs. Oman huuteensa eteenpäin lisäksi, silloin meressä pulkoitiin kaikkiin neljään ilmansuuntaan. Peli löytyy myös Win Virtual Console -palvelusta.

### PHANTASY STAR II

Sega Team 1993



Master System -konsolilla alkanut roolipoleissa oli Segan vastine Square'n Final Fantasy -sarjalle. Algoritmikuntaan sijoittuva, monta jalka-osa poikunut roolipeli oli hieno isä Mega Driven toimintapainotteiseen peliväkelemaan.



### EARTHWORM JIM 2

Phantom Entertainment 1996

Eristä päivänä Jim-käsitsemään elämä muuttui. Taivaalta pudonneen robottipuvun ansiosta matosankari saa kädet ja jalat. Pikkähuilu tasopoleinta oli vääräliin oikotista huomoria ja kipsokita pulmis. Pelin pohjalla luotiin suosittu animaatiosarja, joka on pyörinyt Suomessaakin.

### GOLDEN AXE

Sega Team 1990



Shvitta kuvattu mättöseikkalu oli aikansa God of War. Kolmesta sankarista valittiin oma suosikki, ja sen jälkeen pistettiin sadoltaan vihollisia halki, poikki ja pinon. Varsinkin kavereiden kanssa lahtauskarkot olivat mitä parhaita hupia.



**PHONE 3G**

Se on täällä. Viimein. iPhone 3G tukee Microsoft Exchange, gpo-pakannusta, sähköpostin lähetystä kuin läysinmittaista nettsurfausta Safari-selaimella. Sen lisäksi se toimii laajakuvonäyttöisenä iPodina ja, uskokaa tai älkää, myös matkapuhelimenä. Suurin ongelma on hinnoittelu, sillä muokkauksesta peritään suoria trendikkäitä. Ainoastaan kytkeytyminen liittymän kanssa saatavilla oleva iPhone tulee maksamaan reilun tonnin sopimuskauden aikana.

**MOXA ENERGY USB CELL**

Toisin kuin kesämatkoilla mukana tietokone, peukonella, langaton laajakaista sekä tarpeeksi verkkopiuhaa vaikka neuvosten ystäväin laivareitillä varalle. Mutta alati teknistyvässä maailmassa tarvitaan vieläkin perinteisiä, jotka unohtuvat matkasta ensimmäisenä. Näissä syöksyy Moxa Energyn USBcell. USB-portista laadittavat akut voi tökkäillä vaikka Xbox 360:n usb-portteihin, jolloin ne ovat heti valmiina jonkin sekunneihin hyödyssä virran puutteeseen.



**KESÄN VEKOTINSATO!**

Alekirjoittanut on nimitetty juhlallisesti Gamereactorin laiteomittajaksi. Mitä se tarkoittaa? Toivottavasti sitä, että vekotinsivu löytyy tästä eteenpäin joka lehdestä ja verkkosivuille alkaa putkaidella laitteista tasaiseen tahtiin. Hilavituttimien esittelyjä on näin alkuun heti kokonainen aukeama, sillä kesällä elektroniikkaliikkeisiin rantautui yhtä ja toista mielenkiintoista, josta teknisen kulutusjuhlijän on hyvä olla tietoinen. *Laitteeni: Heikki Takala*



**ASUS EEEPC 66**

Asus on huomannut pienen olevan laurista. Eee pc painaa vain 800 grammaa pikkuikkään mittoihin yhdisteltynä se tarkoittaa sitä, että matkailulla on välttämättä kannettava tietokone rauhottavan sijasta. Pikkuconen käyttöajestelmänä on Linux Xandros, suurin Intelin Atom ja keuhkumusta on gigs. Käntölevy ei ole oikeastaan kiintolevy ainakaan, vaan muistikortista rakennettu meluton ja vääntövirtainen SSD. Minäkipäri kiertee kaupasta noin kolmella sadalla eurolla.

**ATI RADEON HD 4870**

ATI teki vastakkaisen jatkuvasti kohoaville po-pelaamisen kustannuksella. Yhtiö päätti, että mahdollisimman kaikin ja tehokkaan sijaan voikin tehdä vielä helpoa ja tarpeeksi tehokasta. Radeon HD 4870:n ydin tiivistää 750 Mhz taajuudella ja sen puoli gigatavua GDDR5-muista gigahertsin nopeudella. Näytönohjain haastaa mittei suoraan huomattavasti kollektion GeForce GTX 280:n, ja on näin ollen budjettitehoisen pelaajan valinta. HD 4870:n hinnat alkavat noin 240 europa.





**ZEN MOSAIC**

Creative läheily mp3-soitin muotoilu uudista suuntaa, ja sekin teitä tustut pikauusia miellyttää. Mosaic on osan nimenä mukaan inspiraationa musiikista. Värimaailman mukaan se on helppo käyttää ja sen äänen on helppo säätää. Värimaailman lisäksi tyylit ja äänitiedostot. Värimaailman lisäksi tyylit ja äänitiedostot. Värimaailman lisäksi tyylit ja äänitiedostot.



**CREATIVE SOUND BLASTER X-FI SURROUND 5.1**

Creativen usb-litännäinen ulkoinen äänikortti kuuluu toimivampiin elokuvien tilaamiseen uskomattavasti pehmeällä stereosoundilla tai korvakalokkeilla. Sen lisäksi äänikortti tehostaa mp3-pikauksen äänen korkeita ja matalia taajuuksia, jonka pitäisi tuoda pikauksissa kadonneen syvyyden ja kirkkouden takaisin bairin kuin bairin. Hinta on tällä hetkellä noin 50 euroa.



**APC PH6T3-GR YLLÄNNESTUSJÄRJESTELMÄ**

Kesä ei ole kesä ilman ukkosta. Ilmojen heron rynnäköistä saattaa aiheutua mitään vahingot kodin viihde-elektronikalle, etenkin heti taajama-alueen ulkopuolella. APC tarjoaa asiassa ja tarjoaa kuusi kappelta ylijännitesuojajia piilokkeita, joilla on enimmäinen laatu sekä 75 000 euron laatuvaraus. Ei paina investointi, sillä tuote maksaa vain noin 20 euroa.



**LOGITECH HARMONY REMOTE CONTROL S25**

Logitech Harmony lupaa tehdä talon kauko-ohjaimet turhiksi kertahetkellä. Ihmekapula päivittää itseään jatkuvasti maailmanlaajuisesta tietokannasta, joten yhteensopimattomia laitteita ei pitäisi tulla vastaan. Jos kuitenkin tulee, voi ohjaimen palauttaa ja saada rahat takaisin. Laitteiden ohjaus onnistuu helposti kirkkaalla nesteekidenytillä. Kauko-ohjaimen hinnaksi on arvioitu noin 50 euroa.

**SAMSUNG S2 PEBBLE**

Samsung S2 Pebble mp3-soitin ei tarvitse erillistä tokeus siltien miltään. Pikainen Pebble painaa mitättömät 17,2 grammaa, mutta sisältää silti gigatavun tai kaksi flash-muistia ja tarjoaa soittotilaa jopa 13 tuntia yhdellä latauksella. Hämöilympäri mp3-pikauksen ääntä parannetaan DTS-tekniikalla, joka lupaa ääntä musiikin tilaantasona. Soittimesta on saatavilla viisi eri väriä, ja se tukee myös viikkotiedostot. Ohjainta pikauksittain on 30 euroa.



**LOGITECH PURE-FI AUDIO**

Logitechin kuitin toimi kaikkein A2DP:tä tukevien Bluetooth-puhelimen kanssa jopa kymmenen metrin säteellä etäisyydellä. Sisäisen mikrofonin ansiosta sitä voi käyttää myös puhelimen joko usb-litännän tai Bluetoothin kautta. Audioliitin mahdollistaa myös langattoman toiston kytkemättömien mp3-soittimen käyttöön. Äänikokosi lupailaan jopa 12 tuntia ja hinta on noin 150 euron kitaralle.





# PELIMAAILMAN TULEVAISUUS

Mitä vuoden perinteisesti merkittävimmät pelimessut kertovat pelivuosista 2008–2009?

**L**os Angelesissa järjestettävät E3-pelimessut ovat perinteisesti näyttäneet pelimarkkinoiden suunnan. Kaksi vuotta sitten rajusti pienennetyt messut eivät ole enää valtava spektaakkeli, mutta jonkinlaisia päätelmiä messujen perusteella voi tehdä.

Microsoftilla on edessään iso haaste. Xbox 360 saapui nykykonsoleista markkinoille ensimmäisenä, mutta viime aikoina sen etumatka Playstation 3:een on huventunut, ja Wii meni Yhdysvalloissa ohi kesäkuussa. Vahvat pelimyyntiluvut osoittavat konsolin löytäneen kohderyhmänsä, mutta uuden ostajakunnan hankkiminen vaikuttaa yhä vaikeammalta.

Microsoftin lehdistötöilaisuudessa oli vahvasti esillä yhtiön tämän vuoden teema: satunnaispelaajat. Toistaiseksi Xbox 360 on nähty aktiivipelaajille suunnattuna laitteena, ja konsolia pidetään edelleen vain räiskintäpelin koneena, vaikka pelivalikoima ei tätä aikajakojen mielikuvaa enää tuekaan.

Playstation 2:n menestyksen ansiosta kolmospleikkaria pidetään sosiaalisempänä konsolina, joten Xbox 360:n on vaikea karistaa nuorten miesten suosikkikoneen mainettaan. Lips-laulupeli ja You're In the Movies -kamerakikkailun kaltaiset pelit voivat auttaa paljon, mutta massamarkkinamenestyksen kassessa on toinenkin kanto.

Pelikonsolin massamarkkinahintana pidetään yleisesti 199 dollaria. Yli puolet 140 miljoonasta Playstation 2-konsolista on myyty alle kahdella sadalla, joten luku ei ole tuulesta temmattu. Microsoft on ollut toistaiseksi haluton tiputtamaan Xbox 360:n hintaa. Toisaalta tämä on ymmärrettävää, sillä ohjelmistojätti on syytänyt pelikonsolibiisneekseen miljarditeittain rahaa, ja mark-

E3-messujen suurimpia uutisia oli japanilaisen Square Enixin Final Fantasy XIII -roolipelin saapuminen myös Xbox 360:lle. Alemmin Playstation 3:n yksinoikeuspeleinä pidetyn roolipeleepoksen syrjähyppy ylitti monet. Vastoin yleistä mielipidettä Microsoftin ei välttämättä tarvinnut maksaa pelin saannista omalle konsolilleen mitään, ottaen huomioon Playstation 3:n ja Xbox 360:n vielä suhteellisen pienet laitekannat. Square Enix teki loogisen ratkaisun ja saavutti sillä pelilleen lähes kolminkertaisen potentiaalisen asiakaskunnan. Ainoa häviöjä oli Sony, joka saattaa menettää muutaman Playstation 3 -ostajan.

Sony'n E3-ilaisuuden mukaan 2008 on Playstation 3:n vuosi. Yhdysvalloissa odotettu megahitti Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots nosti odotetusti konsolin myyntiä kesäkuussa, mutta samaan aikaan pyöritettiin alennus- ja hylityskuponnikampanjat vaikuttivat myyntilukuihin todennäköisesti vähintään yhtä paljon.

Sony'n iskulauselsin nähden tämän vuoden pelitarjontaa nähtiin ylittävän vähän. Monet esitellyistä peleistä julkaistaan vasta ensi vuonna, eikä peleistä nähty kuin markkinointimateriaalia tietokoneanimaationa. Lokakuussa julkaistava Little Big Planet oli onneksi isossa roolissa, ja oikealla markkinoinnilla pelistä voi tulla valtava hitti.

Sonylla on edessään iso urakka, mikäli se aikoo ottaa kilpakumppanit kiinni. Toimitusjohtaja Kaz Hirain arvioi 150 miljoonan konsolin myynnistä vaikuttavat utopistisilla, sillä kolmeen kirjoitushetkeä pleikkareita pitäisi myydä kuukausittain 1,3 miljoonaa kappaletta myyntitavoitteen saavuttamiseksi marraskuuhun 2016 mennessä. Tuolloin tulee täyteen Playstation 3:n elinkaaren

onnistuu. Ylimarkkinoidun kynnyksellä horjuvaa verkkopalvelun ja virtuaalimaailman yhdistelmää on valmisteltu jo vuosia, mutta käyttöönottopäivästä ei ole tietoaakaan. Mikäli Microsoftin E3-messuilla esiteltävä Xbox 360:n käyttöjärjestelmäpäivitys saapuu ajallaan syksyllä, saa Xbox 360 monet Homen ominaisuuksista ennen Playstation 3:a.

Sony'n ja Microsoftin taistelussa kakkos sijasta porskuttaa Nintendo markkina-

## Motionplus jakaa markkinat kahtia ja vaikeuttaa kehitystä

johtossa. Pelkän E3-lehdistötöilaisuuden perusteella voisi olla vaikea ymmärtää, miten kiitolaisjätin valkeat Wii-konsolit häviävät kauppojen hyllyiltä ennätysvauhtia. Nintendon esittelystä palstol lievä ymmällisyys, mutta käykö ylpeys tällä kertaa lankeemuksen edellä?

Nintendo on myyntimenestyksestään huolimatta hankalassa tilanteessa. Wii on löytänyt tai jopa luonut täysin uuden kohderyhmän, joka tuntuu tyhjentävän kaupoista kaikki Nintendon valmiiksi saamat konsolit. Ennen kuin tämän uuden kohderyhmän muodostama kysyntä laantuu, on riskialtista luoda kysyntää perinteisemmän pelaajakunnan keskuudessa. Mikäli nämä kaksi pohjimmitaan hyvin erilaista kohderyhmää joutuisivat taistelemaan keskenään konsolien saatavuudesta, turhautuisivat molemmat entisestään.

Konsolien valmistuskapasiteetin tuntuva kasvattaminen on kallista ainakin oman firman sisällä, ja lyhytaikaisesti kohonneen kysynnän täyttämiseen saattaisi kuluu suhteettoman paljon rahaa, etenkin, kun kapasiteettia pitäisi kysynnän laannuttua päästä eroon.

Nintendon johtaja Satoru Iwata osoitti ylittään myös nöyryyttä pyytäessään innokkailta harrastajilta anteeksi heille suunnattujen pelien puutetta E3-messuilla. Iwata myönsi myös Nintendon verkkopalvelun vaativan kehitystä, joten ymmällisyys ei ole vallannut Nintendoä täysin. Verkkopelissä keskusteluaan saatiin jonkinlainen ratkaisu Wispeak-mikrofonin muodossa, mutta pelien latauspalvelua rampauttavaan tallennustilan puutteeseen ei vielä ratkaisua julkistettu.

Nintendo esitteli messuilla myös Motionplus-lisäpaikan Wiin kaukosäädin-ohjaimen. Lisäosa parantaa ohjaimen liikkeentunnistusta merkittävästi. Monet pelaajat olivat lisälaitteen tarjoamista mahdollisuuksista innoissaan, mutta kolkalla on myös kääntöpuolensa.

Erilinen ohjauksen tarkkuuteen vaikuttava laite asettaa kehittäjät vaikeiden kysymysten eteen: Miten ohjaimen uudet mahdollisuudet pitäisi hyödyntää? Onko taloudellisesti kannattavaa suunnitella peli

pelkääntään uutta ohjainta varten? Kuinka sovitaa yhteen vanha ja "uusi" ohjausmalli? Motionplus jakaa markkinat väistämättä kahtia niihin, jolla lisäohjain on ja niihin, joilla ei ole, ja se ei ainakaan auta Nintendoä houkuttelemaan pelintekijöitä Wiin pariin.

Electronic Artsin kaltaisilla suurilla pelijulkaisijilla ilenee resursseja uuden ohjaimen hyödyntämiseen, joten esimerkiksi Win Tiger Woods 2010 -golfpeli voi olla äärimmäisen mielenkiintoinen pelikokemus.

Pienet kehittäjät sen sijaan raapivat päätänsä.

Lisälaite nostaa esiin myös toisen, vielä hankalammaksi kysymyksen: Miksi erillistä laitetta edes tarvitaan? Wiitä on markkinoitu sen liiketunnistuksen avulla, ja uusi lisäpalkka saa Wiin perusominaisuudet vaikuttamaan vajavaisilta. Mikäli Motionplus olisi julkistettu esimerkiksi vuosi sitten, se olisi voinut vaikuttaa ratkaisevasti Wiin menestykseen – negatiivisesti.

Tällä hetkellä Wiin vauhti on kuitenkin niin huima, että Motionplus-palkan menestysmahdollisuudet ovat melko hyvät, etenkin, kun se saapuu Wii Sportsin jatko-osan kanssa samassa paketissa. Nintendon vaihtosema tie ei välttämättä ole paras mahdollinen, mutta mikäli parempi liiketunnistus oli pakko saada markkinoille, on lisäpalkka edullisempi versio kuin kaikkien Wiimote-ohjainten korvaaminen uudella mallilla.

E3-messut ovat perinteisesti olleet pelivuoden kohokohta. Vielä viisi vuotta sitten kesäkuulle messuille kerääntyi valtava määrä pelimeedioita ja innokkaita harrastajia. Viime vuonna messuja pienennettiin rankalla kädellä. Rahvaalla ei ollut enää asiaa kutsuveraskarkeloihin.

Mikäli tämänvuotisten messujen perusteella voi päätellä mitään, E3:lla on kaksi vaihtoehtoa: muuttua tai kuolla. Yksi vaihtoehto on siirtyä Leipzigin pelimessujen malliin, jossa messutarjonta esitellään ensin medialle, ja tämän jälkeen suuri yleisö päästetään tutustumaan tarjontaan viikonlopuksi. Samaa järjestelmää käytetään muuten tänä vuonna ensimmäistä kertaa myös kotimaisessa Digixpossa.

Eurooppa on perinteisesti ollut pelimaailman sykykuppi, mutta elokuun puolivälissä järjestettävien Leipzigin pelimessujen merkitys kasvaa vuodelta. Nintendo ei Leipzigin messuille osallistunut, mutta monet muut kehittäjät ja julkaisijat tuntuivat siirtävän panostustaan yhä enemmän Leipzigin.

Elokuiset messut tarjoavat muutaman ison yllätyksen. Gamereactorin nettisivut päivittyvät messujen ajan aktiivisesti, ja syyskuun lehdestä voi lukea messutarjonnasta kootusti. Enkäpä eurooppalaisen pelaajan asema on paranemassa. Olsi jo aikakin.

**Jyri Paavilainen**

## Kaikille nykyhintaisten pelikonsolin ostaminen ei ole yksinkertaisesti mahdollista

kinataloudessa on suotavaa tehdä voittoa vähintään kerran kolmessa vuodessa.

Korkea hinta jarruttaa myyntiä selvästi. Analytiikot hämmästelivät, kun Grand Theft Auto IV ei nostanutkaan konsolimyynnejä merkittävästi. Kaikille 350 dollarin hintaisen pelikonsolin ostaminen ei yksinkertaisesti ole mahdollista, vaikka kuinka haluaisi pelata uusinta megahittipeliä.

Hinnanalennusten sijaan Microsoft tuntuu laittavan rahansa erilaisten yksinoikeuksien hankintaan. Grand Theft Auto IV:n ja Fallout 3:n ladattava lisäsisältö saapuu ensin vain Xbox 360:lle, samoin Electronic Artsin pommivarma jatko-osahitti Rock Band 2. Xbox 360:stä pyritään tekemään mahdollisimman houkutteleva paketti pelivalikoiman kautta, mutta edes rajaton määrä ainutlaatuisia pelejä ei riitä, jos asiakkailla ei ole varaa ostaa itse laitetta,

kyymenen vuotta, jota Sony on hokenut mantran lailla.

Tehokonsolien taistelu tärkeillä joulumarkkinoilla tulee olemaan tasaisempaa kuin monet odottavat. Xbox 360:n pelivalikoima näyttää todella vahvalta, mutta Playstation 3:n kyky toistaa Blu-ray -teräväpiirteitä tulee viemään sen monen kuusen alle. Sony'n murheena onkin pelimyyntin saaminen lakemyyntiin edellyttämälle tasolle.

Mikäli kolmospleikkareita ostetaan ensisijaisesti Blu-ray-soittimiksi, saattaa Sony kohdata PSP-käsi-konsolistaan tutun ongelman: PSP:n pelejä myydään konsolia kohti entistä vähemmän, minkä johdosta pelijulkaisijat eivät halua tuoda sille muita kuin suhteellisen myyntivaroja jatko-osia ja käännöksiä.

Sony'n uskottavuus saattaa joutua koe-

Ferrari  
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

THE OFFICIAL GAME FROM  
**SYSTEM 3**  
KitchenAid  
Embratel

# 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 •

 **Ferrari Challenge**  
Trofeo 

THE OFFICIAL GAME FROM  
**SYSTEM 3**

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

www.lcmmedia.com  
Sella numerica 00-0190 530 nro call  
Setta Internetta K.E. Media Jalleconnyyle. K.E. MEDIA



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. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

# ENNAKOT



## KATSE TULEVAAN

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

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



KUUKAUDEN PERINTÖISIN

# Brothers in Arms: Hell's Highway

Kolmas Brothers in Arms jatkaa tutuilla poluilla uusista trendeistä välittämättä

## Odotetuimmat pelit

Joka kuukausi koemme (ilkoat) päämme yhteen ja mietimme, mitä pelejä odotamme ensien kuukausien aikana.



### 1 Heavy Rain (PS3)

Heavy Rainista ei suoran sanottuna tiedetä oikein mitään, mutta juuri sen verran että mielenkiinto lähtee laukkaamaan. Voisiko tässä olla viimein peli, josta löytyy aikuismaista draamaa?



### 2 Skate 2 (PS3/XBOX 360)

Jyri palasi testaamaan Skaten jatko-osaa Vancouverissa Black Boxin toimistolla. Tieto lisää tuskaa, ja kakkososan pelailamisen jälkeen harmittaa palata alluperäiseen pelin pariin. Tähtitot!



### 3 Fort Princess (PS3 (PSN))

Feministit näköiseltä Sony'n verkkopalvelun julkistetusta pelistä, jossa joukkueiden täytyy pelataa liikemallityön piirissä. Konsepti kuulostaa niin älyttömältä, että emme malta odottaa peliä.

Testaamme jokaisessa numerossa pelejä, jotka eivät ole vielä valmiita. Kuukausittaisasteikkomme kertoo, kuinka lupaavalla peli vaikuttaa. Huomioitavaa on, että peli voi kehittyä sen aikana muuttua, joten ennakkotunnus ei ole lopullinen arvio.

## GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

Jäätävä ❄️ Haaalea 🌡️ Lämmin 🔥 Kuuma 🔥🔥 Liekehtävä 🔥🔥🔥

👉👉👉GAMEREACTOR! Hakuista lisää tietoa tulevista peleistä ja ennakkotiedoista? Lue lisää nettisivuiltamme osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

ENNAKOT



GAMEREACTOR KOKEELEE TULEVIA PELEJÄ

# KUIVUUDESTA TROPIIKKIIN

Aavikko on vaihtunut viidakoksi, mutta meininki on edelleen ehtaa Motorstormia



**MOTORSTORM:  
PACIFIC RIFT**

Laitte PS3 Kehittäjä EVOLUTION SOFTWARE  
Julkaisija SONY Laji ROPPELI

Playstation 3 -konsolin julkaisupeleihin kuuluva Motorstorm oli jumalaisen kaunis, mutta lopulta sieluton rälläyspeli. Pelattavaa ei ollut kovin kummallisesti, joten aavikkoralli tuntui tanakan ajopelin sijaan uutuuskonsolin tehojen esittelytuotteelta.

Ensimmäinen Motorstorm oli kuin vahtokarkki: ensihaukkauksella halkarin maukas, mutta suurissa annoksissa siitä sai nopeasti tarpeekseen. Itseään toistava montturälläys oli grafiikkaansa lukuun ottamatta aika keskinkertainen kaahilupeli. Jatko-osassa tuttu tekijäporukka ei ole lähtenyt muuttelemaan pelimekaniikkaa isommin, ainoastaan ympäristöt on laitettu kertalaakista remonttiin.

Motorstorm: Pacific Riftissä rällätään etelämeren viidakossaarella, joten maisemien puolesta pulat ovat huomattavasti paremmiin uunissa kuin edellisessä osassa. Motorstormin aavikolle sijoittuvat ralliareenat ovat Pacific Riftin maisemiin verrattuna pölyisiä kangastuksia, sillä nyt graafikot ovat painaneet duunia niska limassa ja onnistuneet luomaan ennennäkemättömän kometa ympäristöjä. Sademetsäiset rallikarkelet ovat vääriään yksityiskohtia, vehmasta lehmustoa riittää vaikka lampaiden syöttäväksi ja yksityiskohtaisuudestaan huolimatta peli pyörii täysin nykimättä. Peli on kiistatta yksi Playstation 3:n komeimmista peleistä.

Silkkiisestä sulavuudesta huolimatta tai siitä johtuen vauhdin tunnetta saisi olla roppakaupalla enemmän. Piikkipyörät vaikuttavat skoottereilta, vaikka kieroksen ajaisi nitronappi pohjassa alusta loppuun. Maisemien tarkkailuun ja tapahtumiin reagoimiseen jää näin enemmän aikaa, mutta

Julkaisu SYKSY 2008



**PÖHEKÖN LAPSI** Ensimmäisen Motorstormin tytä aavikko on vaihtunut vehreään ja rohveään viidakkomaisemaan.

**PIIKKI**  
**TOSIMIES AJAA  
MONSTERAUTOLLA**

Pacific Riftissä pelin kirjavan ajoneuvovaihteluun uuden kulkuneuvon. Monsterautossa yhdistyy kuorman jyrävä massa ja maasturin suhteellisen hallittava ohjattavuus. Monsteriautoa ei tosin tarvitse pelata ohjalla, sillä se voi ajaa läpi suurimmasta osasta esteitä. Kutenkin.

tällaisessa pelissä pitäisi päästellä geparidin eikä etanan selässä. Lisäksi moottoriäänit ovat jälleen kerran todella vaisuja. Muu äänisuunnittelu tallaa tuttuja polkuja ajopelin muiden edustajien kanssa. Musiikki on pääasiassa punkin sävyistä räminärokkia, ja sitäkin kuuntelee mielellään.

Ratasuunnittelu on tutun veljeä. Radalla on rutkaasti vaihtoehtoisia etenemisreittejä, mitkä lisäävät kisaamisen haastetta. Radat on tunnettava läpikotaisin, mikäli pyrkii mitalisijoille kovemmilla vaikeustasoilla. Tuuhea kasvillisuus vaikeuttaa reitien hahmottamista, joten kovien kierrosaikojen saavuttamiseksi saa nähdä melkoisesti vaivaa. Silloin tällöin oikeaa reittiä saa tosissaan tähyillä, mikä saattaa ärsyttää joitain pelaajia.

Ohjauksesta ei moittittavaa löydy, sillä napulat ja namikat jäävät nopeasti mieleen ja

**SILMITÖNTÄ LUKUA** Motorstorm on Motorstorm, ja jatko-osanakin kuuluu olennaisena osana äärettömän ohjattava.

ohjautuntuma on juuri sopivan jäykkä.

Nelipyöräiset eroavat kiitettävästi mopoloista ja eri ajoneuvoluokilla on ilahduttavan erilaista kisailua. Ohjaimen liiketunnistimia hyödynnetään kanssakilpailijoiden hämäämiseen. Jos kilpasisko ui liveihin, voi mokoman tuupata takaisin omalle puolelleen ohjainkapulaa heilauttamalla.

Uusista ympäristöistä huolimatta Motorstorm: Pacific Rift tuntuu 'vain' siltä mitä se on, eli edeltäjänsä päivitettyä versiota. Toivottavasti myös sisältöön panostetaan tällä kertaa hieman enemmän, sillä hienoista puutteistaan huolimatta ensimmäisen Motorstormin tarjoama viihdyke oli juuri niin autiolo kuin kilpailujen näyttämönä toiminut aavikko.

**Juho Kuorikoski**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKOTLUOKITUS



Jatko-osa vaikuttaa ainakin majoonsa puolesta lupaavammalta kuin alkuperäinen Motorstorm.



**KIVERT MUKAVIN** Jatko-osan on sattu mukaan myös jaetun ruudun monipeli.





#### Ralliautojen luontoretki

Pacific Ritin viidakkomaistamat ovat kivanman näköisiä kuin ensimmäisen Motorstamin aavikko ja romuttamat. Ryteliöstä ei kuitenkaan ole aina helppo hahmottaa oiteja. Etenkin okopolut saattavat jäädä huomaamatta.



#### Kun kärsivällisyys loppuu

Vesi kuuluu tropiikkiin, ja lutsuksella on myös peiliä merkitystä. Vesi hidastaa vauhtia syvyyden mukaan, mutta myös vilontaa räjähtämispisteeseen kuumatunutta moottoria.

ENNAKOT



GAMERECTOR KOKELEE TULEVIA PELEJÄ

# PALUU KAUKALOON

EA:n jääkiekkopelistä on tullut entistä monipuolisempi


**NHL 09**

Laite PC/PS2/PS3/WII/BOX 360 Kehittäjä EA  
Julkaistiin EA Laji URHEILU

Viime vuonna kynnissimmätkin jääkiekkopelien vuosipäivitysten vastustajat saivat yllättyä, kun EA:n NHL 08 uusiutui lähes täysin edellisvuodesta. Mailankäytön siirtäminen oikeanpuoleiseen analogitettiin teki pelaamisesta entistä luonnollisemman ja hallittavamman tuntuista. Tänä vuonna sama kehitys jatkuu.

Ohjauspuolella suuremmat kehitykset ovat tapahtuneet puolustuspuolella. Tänä vuonna mailaa voi heiluttaa jään pinnassa vapaasti syöttölinjojen peittäämiseksi, ja puolustajan arsenaaliin on lisätty myös tehokkaan tuntuinen mailan nostaminen. Muilta osin NHL 09 tuntuu pitkälti samalta kuin NHL 08 – eli hyvältä.

Tämän vuoden pelissä on myös uusi Be A Pro -pelimuoto, jossa pelaaja luo itselleen alter egon, joka hyppää AHL-liigaan ja pyrkii nousemaan farmiliigasta NHL-joukkueen runkopelaajaksi. Pelimuodossa voi myös ottaa hallintaan oikean NHL-ammattilaisen, mutta itse tehdyn hahmon nostaminen taalaliigan huipulle tuntuu paloitsevammalta.

European liigoista uusina on saatu mukaan Venäjän, Tshekin ja Saksan pääsarjat, joten eurooppalaisia joukkueita on entistä enemmän. SM-liiga on edelleen pelissä mukana, mutta dynastiamuotoa tai muutakaan kausimuotoista sarjaa ei voi pelata kaikilla kotimaisilla joukkueilla. Turnauksien järjestäminen onnistuu, mutta niihin mahtuu mukaan vain kahdeksan joukkuetta kerrallaan.

Yksi NHL 09:n suurimmista uudistuksista liittyy verkkopeliin, jossa jopa 50 pelaajaa voi nyt

Julkaistu SYYSKUU



**EDLLEEN RAHPIA** Ives ja HPK kohtaavat SM-liigatellussa, mutta NHL 09 ei edelleenkään ota dynastiallin tai kausimuotoisen sarjan pelaamista SM-liigajoukkueiden kesken.



FACTA

#### VALINEURHEILUA

NHL 09 tarjoaa moneen urheilupeliin vortuttuna suhteellisen nopean peliajan ja realistisen peliajan. Kasvat valitaan yhdeksästä vaihtoehdosta, ja suurimmat ulkonäkömuutokset liittyvät pelisuun. Mailan jähkkyä, levan kalleutta ja kulettimien pölyä edelleen muokkaamaan, ja oikeiden varusteiden valinta saattaa nyt kuulua kuin mallin-tekoteknologia.

perustaa joukkueen, jonka jokainen jäsen hallitsee yhtä pelaajaa. Joukkueen menestystä seurataan reaaliaikaisesti, ja ansaittavien ranking-pisteiden määrä riippuu pelaajan lukumäärästä ja vastustajan tasosta. Samaan aikaan verkossa voi pelata jopa 12 pelaajaa, jolloin jokainen hallitsee yhtä kaukalossa luistelevaa pelaajaa. Mukana on myös perinteinen nettipeli niitä pelaajia varten, jotka haluavat ohjastaa koko joukkuetta itse.

NHL 08 keskittyi ohjaustavan uudistukseen, ja NHL 09 vaikuttaa tuovan pelin ominaisuudet ohjaustavan ansaitsemalle tasolle. SM-liigakausimuotoa joudutaan kuitenkin odottelemaan vielä vähintään vuoden ajan.

...Jyri Paavilainen

#### KUUMOTTAVUUS

GAMERECTORIN ENNAKOTILOID

NHL 08 oli huima edistysaskel, ja NHL 09 vaikuttaa jatkavan nousujohteista kehitystä.



# HANAA!

Black Rockin mönkijäpeli tuo temput tapetille


**PURE**

Laite PS3/BOX 360 Kehittäjä BLACK ROCK  
Julkaistiin DISNEY INTERACTIVE Laji RYÖPÖLÄ

Maastokaahailupelejä on ollut maailman sivu, ja Puren taustavoimat ovat vastanneet suuresta osasta mönkijäpaineista tarjontaa. Tällä kertaa Black Rock Studios on pyrkinyt kuitenkin uudistamaan jokseenkin väljähtänyttä lajityyppiä teemällä tempuista entistä olennaisemman osan peliä. Mönkijöillä rällätään edelleen, mutta tällä kertaa ilmassa viihdytään harvinaisen paljon.

Tempujen tekeminen täyttää boostimittaria, jonka täytyessä käyttöön saa vaikeampia tempuja, jotka puolestaan täyttävät boostimittaria entistä ripeämmin. Oravanpyörä on valmis. Boostin keräämisen ja käyttämisen tasapaino tuo Puren mielenkiintoisen jännitteen. Radat täytyy opetella tuntemaan, jotta tietää, koska voi boostata kilpailijoilta karkuun, ja mistä hyppyristä voi leiskauttaa tempuja.

Opettelua hankaloittaa se, että Puren radat eivät ole mutkittelevia putkia, vaan tarjoilla on useampia reittejä. Osa reiteistä on huomattavasti nopeampia kuin toiset, mutta yleensä oikeilla tarvitaan rutkasti taitoa ja tarpeeksi boostia. Väärälle reitille eksymällä tippuu nopeasti ykköspaikalta viimeiseksi, joten tarkkana on oltava.

Puressa on kolme pelimuotoa: sprinttikisa, normaali kisa ja tempukisa. Lajityypit eroavat toisistaan huomattavasti, joten vaihtelua piisaa. Lajityyppiä yhdistellään World Tour -pelimuodossa, jossa kieretään 50 kilpailua seitsemässä eri miljöössä. Peli tarjoaa myös mahdollisuuden oman mönkijän rakentamiseen, joten jokaiseen erityyppiseen kisaan voi luoda räätäliä ajokin. Mönkijän osia on tarjolla satoja, joten nelipöyräisestä saa taatusti oman näköisensä.

Puressa on yksinpelin lisäksi 16 pelaajan nettipeli, ja kaikki kolme pelimuotoa ovat pelattavissa myös verkossa. Mikäli pelin ratasuunnittelu on kohdallaan, Puresta voi tulla yksi syksyn yllättäjästä. Tällä hetkellä pelin ulkoasu ja ajo-tuntuma ovat kohdallaan, ja viimeistelyaikaa riittää vielä. Toivottavasti myös hivenen kumi-nauhamaiselta tuksahdantun tekoäly saadaan korjattua lopulliseen versioon.

...Jyri Paavilainen

#### KUUMOTTAVUUS

GAMERECTORIN ENNAKOTILOID

Hyvin tehdyllä viimeistelyllä Puresta voi tulla yksi syksyn yllättäjästä.

Julkaistu SYYSKUU



**VIRHELEVIN** Samojen tempujen tekemistä tulee välttää. Uusista tempuista saa enemmän boostia ja pisteitä.



**KIEMO LÄVISTÄ** NHL 09 tarjoaa puokastavalle pelaajalle lisäksi hyökkäilyjen pyörittämiseksi. Mailaa nostamalla kiekon voi viedä kuin karkin läpsestä, ja syöttölinjojen peittäminen on entistä helpompaa, sillä mailaa voi heiluttaa jään pinnassa oikealla analogilla.



#### Pallo hallussa

FIFA 09 kehittää edellivuoden version ja kevyeen UEFA 2008in ohjattavuutta edelleen. Omin pelaajien käsityminen on entistä valvottomampaa, ja pelin tempo on parannettu.

Julkaisu SYKSY

# PALLO HALLUSSA

EA:n FIFA-jalkapallosarja on nousemassa uuteen kukoistukseen. Tuorein versio näyttää lupaavalta.



## FIFA 09

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

Viime vuonna Electronic Artsin Fita 08 ylitti monet haastamalla Pro Evolution Soccer 08:n markkinoiden realistisimpana jalkapallopelinä. Tänä vuonna EA Sports heittää kilpailijalleen vielä kovemman haasteen. Fita 09 vaikuttaa todella lupaavalta.

Markkinointipuhelien mukaan Fita 09:n tehokonsoliversio sisältää yli 250 uudistusta. Huikaa määrä ei ole pelkkää sanahelinää, vaan jo varhaisen testiversion erot viimevuotiseen olivat selkeästi koettavissa. Hiotun ohjauksen myötä pelaajat tottelevat käskyjä nopeammin, joka osaltaan tekee pelaamisesta sujuvampaa ohjauksiin jäädessä minimiin. Myös fyysikkamallinnus on uudistettu perusteellisesti, ja pelaajien liike-energia välittyy kontaktitilanteisiin realistisen tuntuisesti. Tänä vuonna koolla on väliä.

Pelaajavalmentajille tarjoutuu mahdollisuus säätää oman joukkueen taktiikkaa 11 muuttujaa säätämällä. Muuttujilla voidaan vaikuttaa mm. riskinottoon, puolustusmentaliteettiin tai pelaajien yksilövapauteen hyökkäyspäässä. Viime vuodelta tuttu Be a pro -peliä on mukana tänäkin vuonna. Yhden pelaajan otteita hallitaan kerrallaan 4 kautta, joiden aikana tavoitteena on nousta kansallissankarin rooliin. Pelitilassa

voi sujahtaa lempipelaajansa nappulakenkin, tai luoda virtuaaliminänsä kamppalkemaan viherkenttien herruudesta.

Wi-versio julkaistaan EA Sportsin uuden All Play-nimikkeen alla. Peli pyrkii yhdistämään realistiset simulaatio-ominaisuudet sekä matalan aloituskyrnyksen kokemattomille pelaajille. Käytännössä tämä on toteutettu siten, että Wi-Fifassa on kaksi erilaista peliä. Footi-tilassa peli on todella yksinkertaistettua, ja kentällä heiluvien Miin tapaisten pelaajien ohjaaminen onnistuu käytännössä keneltä tahansa. Myös simulaatiomuoto on helposti lähestyttävissä helpotetun ohjauksen kautta. Aloittelijoille tarjotaan myös mahdollisuus käyttää helpompaa ohjausta, jolloin kuitenkin osa tekemisen vapaudesta häviää. Pelaajat, jotka haluavat ottaa kaiken irti jalkapalosta, voivat käyttää edistyneitä ohjaustapaa yksityiskohtaisempaan hallintaan.

Tietokoneella futavaat saavat tällä kertaa kokonaan räätälöidyn version, sillä peli ei enää pohjautu niin vahvasti vanhaan grafiikkamootoriin. Kehittäjien lupaavatkin pc- ja Mac-version saavan vastaavanlaatuisen graafisen elämyksen kuin tehokonsoliversiot. Myös fyysikkamallinnuksen ja pelattavuuden luvataan olevan tänä vuonna lähempänä muita alustoja, vaikka testatun version pelitempo ei ollut aivan niin realistinen kuin konsoliversioiden. Enikoisin uudistus pelissä on mahdollisuus käyttää hiirtä



**MIINWITTE** FIFA 09:n Wi-versiossa pääsee pelaamaan myös Miin-hahmoilla. Manchester Unitedin rihäköt hyökkäjä Wayne Rooney näyttää huomattavasti rauhallisemmalta tällä muodolla.



#### STRATEGIAA

Fita 09:n PS3- ja Xbox 360 -versiot sisältävät viimevuotisesta Fita 08 -pelistä tuon mahdollisuuden vilkkoa joukkueensa taktiikkaa oman ja vastustajan pelityyliin mukaan. 11 säätökohtaa antavat mukavan vapauden kädet totteen ottamiseen, sillä vaihtoehdot kattavat yli sata vaihtoehtoa hyökkäyspelin muokkaamiseen sekä n. 40 puolustusasetusta. Taktiikasta voi myös sovittaa erilaisia pelitilanteita, jotta rajatuilla resursseilla on yhäkin enemmän oman nerokkuutensa toteuttamisen.

ja näppäimistöä pelaamiseen. Uusi ohjaustapa antaa suuremman vapauden myös joukkue-työvärien ohjaamiseen syöttötilan vapauttamiseksi. Peli korostaa myös päivän trendin mukaisesti yhteisöllisyyttä, joka integroituu kätevästi pelin valikkojärjestelmään. Pelin kautta saa reaaliaikaisia tietoja verkkopelitalastoista ja esimerkiksi oman lempiseuran ositeista oikeilla kentillä.

Edelleen laaja Playstation 2-pelaajakunta saa myös oman versionsa. Vaikka peliä on uudistettu muiden versioiden tapaan realistisempaan suuntaan, vaikuttaisi peli kuitenkin jäävän hieman muista versioista jälkeen. Uudistettu törmäysjärjestelmä yhdessä parannetun pallonsuojauksen kanssa tarjoaa kuitenkin pientä herkkua totisemman jalkapallon ystäville. Wiin tapaan PS2-versioon on ympätty pelin omaksumista helpottava ohjaustapa, jonka avulla pelaaminen onnistuu tarvittaessa vaikka yhdellä kädellä.

**Jukka Mollanen**

#### KUUMOTTAVUUS

GENERATORIN OMAVUOTO



Jalkapallopelin sykkäykupista on muotoutumassa vihreän veren kuningas.


**ENNAKOT**


GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ


**Suojon tulkoo**

Viholliset hakevat suojaista tuliasemia tehokkaasti. Harmillisesti suojan taskon kyykostyminen tuntuu kovettavan palveluspukua, sillä missäköi ammutun suojan takaa pilkottava vihollinen kestää monta osumaa. Aikaalla kipittävä voimainen kasuu taskista.


**Toistelukunnellit**

Hell's Highway pelialueet ovat perinteiseen tapaan sukasta räjäyttäjä putkikoita, joten kovin paikkaavia ratkaisuja saksamannien vyyryttämiseksi ei voi tehdä. Yleensä tilaa on kuitenkin ainakin kahdeksalla erillisellä pöytäkkäällä, joten huonomminkin voisi olla.



# HELVETIN VALTATIELLÄ

Toisen maailmansodan räiskintöjen kultakausi on ohi, mutta kuka kertoisi sen aseveljille?



## BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Laite PLAYSATION360 Kehitys GEMBOX  
Julkaissaja UBISOFT Laji RTS/RTT

Moni pelaaja sai ylänokksen toiseen maailmansotaan sijoittuvista räiskintäpeleistä vuosituhannen alkupuolella. Lajityyppiin sattui pari kovaa hittiä, josta johtuen kilpailijoiden onnistumisten kopiointia rakastava peliteollisuus toi markkinoille pitkään liudan keskinkertaisia klooneja. Lajityyppiin ryöstöviljelyn ajoilta on muistona vielä muutama pelisarja, joista yksi on Brothers in Arms. Sarjan erottaa muista (riipin napin) sen keskittyminen suunnilleen todellisen kaltaisiin jalkaväijoukkojen taktiikkoihin ja häpeilemättömän suora lainailu Taistelutoverit -tv-sarjasta. Sarjan kolmas osa, Brothers in Arms: Hell's Highway julkaistaan syyskuussa.

Uutta Hell's Highwayssa on ainakin teknikka. Aiemmissä osissa käytetty Unreal 2 -teknologia on vaihtunut pykälää uudempaan Unreal 3:een, ja sen kieltämättä huomaa. Sarja on ollut graafisesti aina hyvää tasoa ja on sitä edelleen. On kuitenkin pieni pettymys, että lisääntyneitä kone-tehoja käytetään enimmäkseen erilaisiin kuva-efekteihin ja jälkikasittelyyn vaikkapa yksityiskohtaisuuden tai todentunnon lisäämisen sijasta.

Pelillisesti kuljetaan tuttuja polkuja. Pelaaja jatkaa laskuvarjojoukkojen kersantti Matt Bakerin hyppekengissä Normandian maihinnousun jälkeisissä taisteluissa. Hell's Highwayssa ei sodita yksin, vaan mukana kulkee tilanteesta riippuen ryhmä tai pari muuta sotilaita. Pelaajan tehtävä on kersantin roolissa lukea taistelun kokonais-kuvaa ja komentaa ryhmänsä tehokkaaseen taisteluun. Käytännössä pelaaja komentaa muut ukkelit ampumaan vihollista ja kipittää itse sivustaan pamauttamaan ne hengiltä. Toinen vaihtoehto on napsia asemissa kytkivät viholliset nurin yksi kerrallaan tarkoilla laukauksilla.

Seinien vieressä voi nyt vaihtaa kuvakulman hahmon silmistä hahmon ulkopuolelle ja siten ammuskeilla vihollisia nurin kulman takaa kurkistellen. Toiminto on tehokas, ja sitä kannattaa käyttää. Myös aseiden tehon nosto osittain realistiselle tasolle on hyvä juttu, joskin sen toteutuksessa on toivomisen varaa. Parhaiten kohdalleen on osunut konekiväärin purevuus suojattomiin vihollisiin. Jos pelaajalla sattuu olemaan konekiväärin tulasemassa vihollisryhmän erehtyessä ylittämään peltoa, katkeaa jokaisen saikemännin matka luotettavasti yhteen sarjaan.

Vähemmän kohdalleen on osunut aseiden ja suojapaikkojen välisen suhteen järjesteleminen. Sarjan aiemmissa peleissä hevosrattaat ja jopa lahot lauta-aidat kestivät loputtomasti tultusta, mikä oli ajatuksen tasolla typerää ja pelillisesti ongelmallista. Taistelut jämähtivät helposti asemasodaksi, kun ikuisesti kestävä suojaa oli



Maailma

### HELL'S BAKER

Brothers in Arms -sarjan aseveljet ovat kulkenut enemmän tai vähemmän samana porukkana jo kahden polin läpi. Tapah-luksen tavoin myös pelihahmot perustuvat historiaan, pöhin taitteisiin vakauteen. Bakerin pääasiallinen esikuvana on sotaseikkuri Harrison C. Summers.

tarjolla ylin kyllin. Hell's Highwayssa puurakenteet hajoavat tikuiksi muutamasta osumasta, mutta yksinkertainen luotien viuhuminen laudoista läpi olisi ollut monin verroin uskottavampaa.

Hell's Highway kompuroi myös tarinankerromnassa. Peli on käytännössä pastissi Taistelutoverista ja Pelastakaa sotamies Ryan -elokuvasta. Ongelmaksi muodostuu se, ettei kuimikkailta kasvopilteillä ja kuolleilla silmillä toteutettujen pelihahmojen patsastelu kosketa pätkääkään. Välianimaatioissa paneudutaan myös siviilien kohtaloihin, ja se on hyvä, mutta yritys kääntyy itseään vastaan heti pelin jatkuessa kahden sekunnin päästä, kun pelokkaat kyläläiset ovat kadonneet kuin tuhka tuuleen.

Jaakko Maaniemi

### KUUMOTTAVUUS

GEMERACTORIN ENNÄKÖTILID



Brothers in Arms -sarja uudistuu aivan liian hitaasti.

## Julkaissu SYYSKUU

### Vaunu vasemmalla!

Joskus pelaaja saa vastansa saksalaivaunuja, toisinaan teräshäviöt löytyvät omalta puolelta. Hell's Highwayssa on myös kokonaan vaunun puikoissa pelattavia osioita, ja tällöin pelihahmo vaihtuu komentaja Rodwoodiksi. Laskuvarjomiehet kun eivät taide panssaritodan saloja.



SPROITS VÄRÄ mehveäsi sattuunutta pääosumaa tehoitetaan hidastamalla kuvaa ja zoomaamalla lähemmäs räiskettä. Tehokeinoja käytetään sen verran harvoin, että se jopa toimii silloin 1500in.

ENNAKOT



GAMEREACTOR KOKEELEE TULEVIA PELEJÄ

# KANKEITA JUNTANOSTOJA

Nappasimme lennon Japaniin ja kokeilimme Yuke'sin seuraavaa painipeliä

**WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009**Laji: PSEUDO-3D Kehittäjä: YUKE'S  
Julkaisija: THQ Laji: URHEILU

Aina Nintendo NES-konsolin Pro-Wrestling -ajoista lähtien olen noin parin kymmenen vuoden ajan rakastanut amerikkalaista painia. Istuin kuin lumottuna talvaskanavien äärellä nähdäkseen Million Dollar Man Ted DiBiase'n, Macho Man Randy Savagen ja tietysti itse Hulk Hoganin tähdittävän silloista World Wrestling Federationia.

Into on kestänyt ja tänä päivänäkin on otteluita, jotka minun on pakko nähdä. Pellen suhteen olin jo melkein menettänyt toivoni siitä lähtien kun Smackdown vs Raw -sarja alkoi kärsiä pelattavuusongelmista pari vuotta sitten. Mutta kun Yuke'silla väitettiin, että ongelmat ovat takanapäin ja tarjottiin kutsua saapua Japaniin todistamaan sitä, en voinut vastustaa kiusausta.

Suurin uutuuus WWE Smackdown vs Raw 2009 -peilissä on mahdollisuus luoda omat hyökkäykset. Koko prosessi sovitetaan kattavasti kohta kohdalta, ja näennäisestä yksinkertaisuudesta huolimatta järjestelmä tarjoaa hyvät mahdollisuudet tarkasteilla tuotoksia. Kaikki lähtien hyökkäyksen toteutuksen nopeudesta jonkun tietyn liikesarjan yksittäiseen liikkeeseen hidastamiseen on säädettävissä. Päätin rakentaa brutaalin liikkeen, jossa vastustaja ikään kuin heitetään ilmaan ja otetaan sitten väkivaltaisesti vastaan tarjoamalla polvea naamaan.

**KUUMOTTAA** Uusi Inferno Match -ottelumuoto tarjoaa silmäkarkkia ja kuumaa toimintaa.

Julkaisu SYKSY

**Ilmasta****40 MILJONAA**

THQ:n WWE-pelejä on myyty yli 40 miljoonaa kappaletta vuodesta 2000 lähtien. Lukumäärä on vertailukelpoinen koko Halo-sarjan tai neidän Metal Gear Solid -peleihin myyntimäärien kanssa. Konsolivälillä tarkasteltuna kyseessä on parhaiten myyvä taistelupeli-sarja, ja jokaista uutta osaa myydään miljoonia.

**LEG DROP** Tuttujen perusliikkeiden lisäksi WWE Smackdown vs. Raw 2009:ssä voi luoda myös oman viimeistelyleikkeen.

Hieman työtä ja pian käsillä on WWE-sarjan paras viimeistelijä valmiina hyppäämään neliskantaiseen kehään. Jos hyökkäykselle on valittu nimi pitkistä esiohjelmointujen nimien luettelosta, pystyy selostaja sanomaan liikkeen nimen ääneen. Nimen voi tietysti halutessaan myös määrittää kokonaan itse. Olemassa olevien painijoiden muokkaaminen sujuu luonnostaan erinomaisesti. Puuttuvat liikkeet voi luoda itse ja niitä voi tietysti muokata vastustajien mukaan.

Muiden peillisten uutuuksien joukossa on Inferno Match -ottelu, joka on Yuke'sin mukaan kaikkein eniten kaivattu ja kysytty pelimuoto. Allekirjoittanut hieman kyseenalaistaa tämän, koska kyseessä on herttaisen tylsä ottelu, jossa tarkoituksena on saada vastustaja syttymään tuleen painimalla pienessä tulen ympäröivässä kehässä. Inferno Match ei tavallisessa painisakaan ole mikään kohokohta, enkä voi väittää kaivanneeni sitä Smackdown-sarjaan. Ottelun





**KOKSIIN PÄINÄ KÄYNTIHIMMI** Tämänvuotisessa Smackdown-pelissä on keskitytty tag team -otteluiden kehittämiseen. pitäisi näyttää julmalta ja raa'alta, mutta se muistutti lähinnä nopeaa sormen sohaisua liekin läpi. No, tulkehän valoeffektit olivat joka tapauksessa hienoja.

Muita uutuuksia ovat viimeistelty tag team -ottelujärjestelmä, joka piti ottaa käyttöön jo viime vuonna. Nyt sitä on tietysti paranneltu, ja sääntöjen rikkominen pitämällä vastustajaa kiinni kehän ulkopuolelta raukkamaisten iskujen antamiseksi tuomarin selvittäessä epätoivoisesti tilannetta onnistuu nyt helposti. Siistiä, vaikka tarvitsenkin vielä 20 ottelua osatakseni vastata kysymykseen, kuinka hyvin järjestelmä hienouksineen pidemmän päälle toimii.

Yuke'silla on mitä ilmeisimmin kuunneltu kritiikkiä, jonka mukaan aiemmat pelit olivat liian vaikeita pelata. Niistä sai iloa irti vasta tuntikausien harjoittelun jälkeen. WWE Smackdown vs Raw 2009 -versioon pääsee



#### LEGENDOJA?

Yleensä Smackdown vs Raw -peleissä on ollut mukana joitkin painilegendoja, kuten Hulk Hogan ja Bret "The Hitman" Hart. Keuhko kuitenkin julkaisaan täysin uusi WWE-pelaaja nimeltään Legends of Wrestling, joka tulee sisältämään ainoastaan vanhoja kuuluisia vapaa-painijoita. Tästä seuraa, että Smackdown vs Raw 2009 -pelissä ei ole ainakaan vielä osittely yhtään legenda. Kun kysyimme tuottaja Taku Chihayaita asiasta, hän vain keuhkoilla vastentehosteasi ja pyysi seuravaan kysymyksiä.

huomattavasti nopeammin sisälle ja ensimmäisen ottelun puolivälissä istun hymyillen kun Batista pitelee Triple H:lle ja Jeff Hardy'le kunnan turpakärjää.

Vaikka pelissä ei edelleenkään ole samaa nopeutta eikä etenäkään tarkkuutta ohjauksessa kuin japanilaisissa tappelupeleissä, on Smackdown vs. Raw 2009 -version pelaaminen paljon edeltäviä osia nautinnollisempaa. Suureksi ilokseni huomasin myös, että vapaa-painijoiden vuorovaikutus ympäristön kanssa toimii paljon paremmin. Köydet taipuvat luonnollisemmin niistä kiinni otettaessa ja kulmatolpat eivät enää uppoa tökerästi painijoiden vartaloihin. Jonkun mielestä nämä voivat olla itsestäänselvyyksiä, mutta Smackdown vs Raw -sarjan törmäystarkastelun tekninen toteutus on saanut syystäkin paljon kritiikkiä.

Yhteenvetona täytyy sanoa, että Yuke's-vierailusta jäi hyvä maku suuhun. WWE Smackdown vs Raw 2009 ei näytä olevan varsinainen mestariteos kuten sarjan kohokohta Here Comes the Pain, mutta se on joustava painipeli, joka saattaa viihdyttää jopa painisirkusta seuraamattomia pelaajia. Se riittää jo pitkälle.

...Jonas Mäki

#### KUUMOTTAVUUS

Edelleen kaukana sarjan parhaasta pelistä, mutta Yuke's alkaa taas löytää ottelukuntansa

**EPÄREILUR?** Uuden tag team -järjestelmän ansiosta myös saikin viivutus onnistuu entistä paremmin.

**KOHTRA SAITTU!** WWE Smackdown vs. Raw 2009:n Wii-versio keskittyy erityisesti liiketunnistusohjaukseen. Kaveria voi paistaa pataan entistä monipuolisemmin.



## VAPAAPAINIA HEILUTELLEN

Wiin omistajille tarjotaan erilainen vapaapainikokemus

### WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

Laite: Wii Kohittaja: YUKE'S  
Julkaisija: THQ Laji: URHEILU

Yuke's ei ole tyytynyt tekemään WWE Smackdown vs Raw 2009 -pelin Wii-versiosta vain rajoitettua ja huonompaa kuin täyteen ruutlin ladatuista Playstation 3- ja Xbox 360 -versiosta. Wii-versiosta tehdään kokonaan toisenlainen ja monella tapaa myös parempi peli.

Suurin eroavaisuus WWE Smackdown vs Raw 2009 -pelin Wii-versiossa on se, että Yuke's on todella satsannut vuorovaikutukseen. Paini-showssa on itse painin ulkopuolella paljon sellaisia hetkiä, jotka tulisi ottaa mukaan peliin. Esimerkiksi painijoiden sisääntulot ovat nyt täysin pelattavia

## Painijoiden sisääntulot ovat nyt täysin pelattavia ja vaikuttavat otteluun. Niiden avulla voi saada yleisön todella liekkeihin

ja ne vaikuttavat jopa itse otteluun.

Randy Ortonin molempien käsien heivaus pään päälle, Undertakerin hatun poisotto tai Triple H:n rehvasteleiva osittelu ja vastustajan pitkaaminen sisään tullessa täyttävät supermittaria. Sisääntulojen avulla voi saada yleisön todella liekkeihin, jos niihin panostaa kunnolla.

Yuke's itse sanoo, että Wii-version tavoitteena oli tehdä pelaamisesta helpompaa. Koska kaikkien oli määrä osata pelata, tehtiin A-painikkeesta yleispainike. Painijat eivät ihan aina tee sitä mitä oli tarkoitus, mutta ohjaus toimii pelättyä paremmin. Vastustajan ollessa tiukasti otteessa Wiimote-ohjaimen nostaminen johtaa esimerkiksi raskaaseen heittoon. Käsien nostaminen ylöspäin tikapuotteelussa saa painijan tavoittelemaan mestaruussyötä.

Kuten sanottu, pelaaminen ei ole Wiimote-ohjaimella aina ihan kellontarkkaa, mutta se toimii kuitenkin niin hyvin, että arvelisin saavani ensi syksyn painiannokseni juuri tästä versiosta. ...Jonas Mäki

#### KUUMOTTAVUUS

Nopeaa, helposti pelattavaa ja oikeasti ylittävän hauskaa, eli juuri sellaista kuin painin tulisi olla.



# SKATE 2

Skate oli yksi viime vuoden isoimmista yllättäjistä. Pelin uudenlainen ohjaustapa teki skeittipelaamisesta taas hauskaa. Vierailimme Black Boxilla katsastamassa, missä kuosissa pelin jatko-osa on.

Laitte PLAYSTATION 3/XBOX 360 Kehittäjä EA BLACK BOX Julkaisija EA Laji URHEILU Julkaisu VAHVISTAMATON

**O**n helppo päätellä, mitä vancouverilaisen pilvenpiirtäjän neljännessätolista kerroksessa tapahtuu. Hissistä astuessa valtava Danny Wayne kuva (Skatesta, tietenkin) tervehtii vierailijaa, ja itse studion oven takaa pikistää seinällinen rullalautoja. Black Boxin Skate-tiimi rakastaa skeittausta.

"Aikuperäinen Skate oli malle videopelin lisäksi hiton hauska laulu", kertoo Skate-pelin tuottaja Jason DeLong. "Voin onneksi sanoa, että olemme tehneet lelustamme entistä paremman."

DeLong ei huijaa tippaakaan. Aikuperäisen Skaten temppujen lisäksi Skate 2:een on ympätty huikea määrä uusia liikkeitä. Black Box on lisännyt

jatko-osaan footplantit, handplantit, fingertipit, flippy-hyppyt sekä grind grabit. Jos et ymmärtänyt listasta mitään, ei hätää: kyse on skeittitempuista.

Uudet temput on lisätty peliin niin, että aikuperäisen pelin ohjaustapaa on kehitetty loogisella tavalla eteenpäin. Syy tähän on yksinkertainen.

"Kun mietimme aikuperäisen Skaten ohjaustapaa, halusimme tehdä siitä mahdollisimman loogisen ja helposti kehitettävän. Oltiinme halunneet osan tempuista jo ensimmäiseen osaan, mutta aika loppui kesken", DeLong toteaa.

Yksi uusien temppujen vahvuuksista on johdonmukaisuus. Tietyin napin painaminen tuottaa

aina odotetun tuloksen, oli lautoilija sitten maalla, ilmassa tai roikkumassa kielekkeeltä yhden käden varassa.

Uusien temppujen lisäksi pelaajan käytössä on täysin uusi kaupunki. Black Box on kehittänyt Wii-peli Skate Itiin ja Skate 2:een yhtenevän juonen. San Vanelonaa, joka toimi aikuperäisen Skaten tapahtumapaikkana, kohtaa sarja outoja katastrofeja. Skate It -peli kuvaa tyhjää kaupunkia, jonka rullalautailijat ovat vallanneet. Noin viisi vuotta myöhemmin Mongo Corp -yhtiö päättää rakentaa kaupungin täysin uudestaan ja nimeää sen New San Vanelonaksi.



## TEMPPUJEN EVOLUUTIO

Alkuperäisen Skaten ohjaustapa kehittyi ja monipuolistuu

Skate 2:n temppuvaikeimaan on lisätty grindgrabit, fingerflipit, hippy-hyppyt sekä foot- ja handplantit. Kaikki näistä toimivat loogisesti: laudan tarttuminen ja vauhdin potkaisu johtaa footplanttiin, fingerflipin saa tehtyä pyöryttämällä oikeaa analogitattia grabin aikana, hippy-hyppy tehdään painamalla molempia vauhdinpotkimisnappeja samaan aikaan, ja grindgrabin saa tietenkin aikaan tarraamalla laudasta kiinni grindin aikana. Oikea olkanappi toimii "tartu maailmaan"-nappina, ja sen avulla tehdään myös handplant. Kaikkia temppuja voi myös tweakata eli tehdä niistä oman näköisensä oikealla analogitallilla.

Katastrofi on ilmeisesti tehnyt New San Vanelonian väestä viisaampaa, sillä tällä kertaa jalankulkijat osaavat jo väistää skeittareita. Väenliheys vaihtelee alueittain, joten vilkkaammilla alueilla on reilusti alkuperäistä Skateta enemmän porukkaa.

Skate 2 tulee olemaan huomattavasti juonipainotteisempi peli kuin edeltäjänsä. Black Box ei vielä pukahtanutkaan juonesta, mutta DeLong vihjaillee sen olevan tärkeä osa pelikokemusta.

## "VOIN SANOA, ETTÄ OLEMME TEHNEET LELUSTAMME ENTISTÄ PAREMMAN"

"Halusimme antaa pelaajalle entistä kiehtovamman syyn pelata. En voi valitettavasti kertoa tässä vaiheessa enempää, mutta käytin

termiä "leppinen peli" tarkoituksellisesti."

Alkuperäistä Skateta kritikoitiin paljon siitä, että rullalautaa ei voinut ottaa käinlään ja kävellä ympäriinsä. Tällä kertaa tätä ongelmaa ei ole. Pelaaja voi siis halutessaan juosta vaikka portaat ylös. Jalkauduttuaan pelaaja voi myös siirtellä ympäristöstä löytyviä esineitä – peräkköjä, roskiksia, kaitteita – ikipitään kaikkea, mitä ei ole puluttu maahan.

Tavoitteena on, että pelaaja ei mieti, mitä

uudenlaisen pelielementin – ongelmanratkaisun New San Vanelonasta saattaa löytyä ammattilaiskeittäreiltä, jotka näyttävät olevan saavuttamattomissa paikoissa. Lähistöitä voi kuitenkin löytää pieni ramppi, jonka avulla saa tarpeeksi vauhtia skeittisankarin juttusille pääsemiseksi.

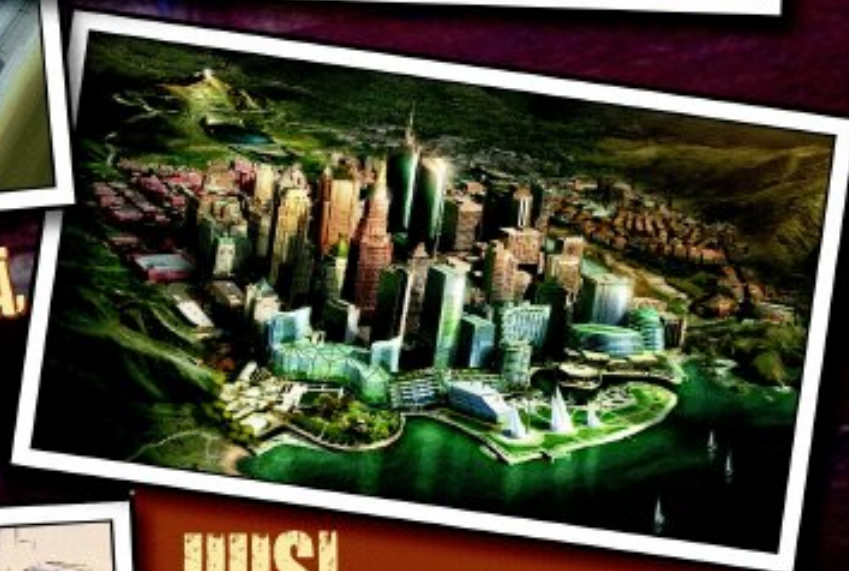
Vieräkur aikana näimme vain pienen viikoksen New San Vanelonasta. Täysin uutena alueena kaupunkiin on tullut satama-alue, jota oli myös yksi palin skeittipuistoista. Merenrantapuustosta löytyi muun muassa majakan pienoismallin kierrepöytä ja -kaihteinen, runsaasti rampeja sekä paljon korkeuseroja.

Merensataman lisäksi Black Box näytti uudistuneen koulun, jonka pihalla löytyi lyhyitä kaitteita, pöytiä sekä moderneja veistoksia. Yritin grindata yhtä kaidetta alas, kun matka katkesi lyhyeen – kaitteeseen oli kiinnitetty pieniä metallipalkkeja, jotka tekivät siitä käyttökelvottoman!

Merensataman lisäksi Black Box näytti uudistuneen koulun, jonka pihalla löytyi lyhyitä kaitteita, pöytiä sekä moderneja veistoksia. Yritin grindata yhtä kaidetta alas, kun matka katkesi lyhyeen – kaitteeseen oli kiinnitetty pieniä metallipalkkeja, jotka tekivät siitä käyttökelvottoman!

hän voi siirtää, vaan pikemminkin, mitä hän ei voi siirtää", DeLong selvittää.

Esineiden siirtely tuo Skate 2:een myös



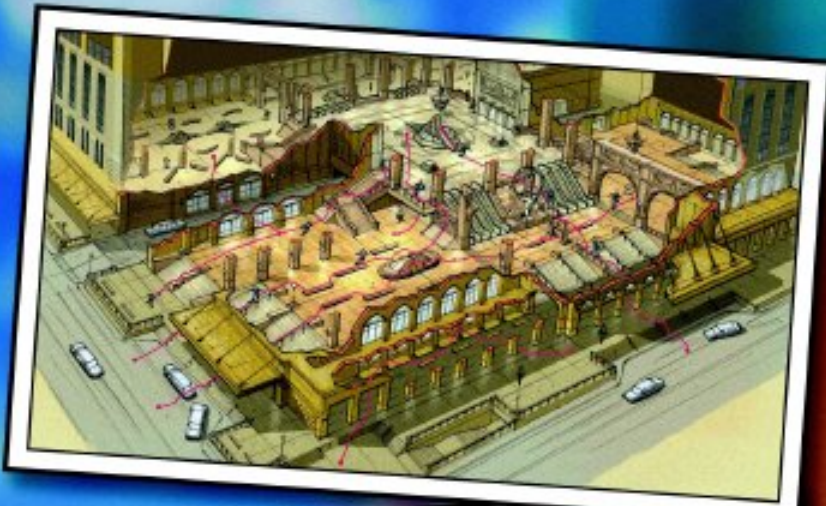
**"EN VOI KERTOA TARINASTA ENEMPÄÄ,  
MUTTA KÄYTÄN TERMIÄ 'EPPINEN  
PELI' TARKOITUKSELLISESTI"**



## UUSI SAN VANELONA

Luonnonkatastrofin repimä kaupunki nousee uuteen kukoistukseen

Skate It -pelin alussa tapahtuneiden luonnonkatastrofin jälkeen San Vanelona romahtaa lähes täysin. Mongo Corp -yhtiö rakentaa kaupungin täysin uudestaan ja nimeää sen New San Vanelonaksi. Uusi kaupunki vaikuttaa laajemmalta ja hienommalta kuin alkuperäisen Skaten San Vanelona, ja väestöstäkin on tullut älykkäämpää. New San Vanelonan vartijat eivät pidä skeittaamisesta, mutta kaupungista löytyy lukuisia skeittaamiselle omistettuja alueita, joihin tempullemaan pääsee myös ilman huolta vartijoiden huomioon joutumisesta.



## SKEITTAASISÄTILOISSA

New San Vanelonan sisustaja on miettinyt myös skeittareiden tarpeita

Skate 2:ssa pääsee tempuillemaan katujen ja skeittipuistojen lisäksi myös rakennusten sisällä. Vartijat eivät sisätila-skeittailua arvostane, mutta ainakin konseptipiirroksista päätellen New San Vanelonan suunnitteluvaiheessa on otettu huomioon lukuisia eri linjavaihtoehtoja. Mikäli rakennusten sisään päätyy skeittaamaan, on hyvä pitää mielessä lähimmän uloskäynnin sijainti. Pieni lisäjännitys on kivaa, kiinni jääminen ei.



## MIMMI RULLALAUDALLA

Skate 2:ssa voi valita hahmoksi myös kauniimman sukupuolen edustajan

Tasa-arvo on hienoa, ja tasa-arvo videopeleissä vielä hienompaa. Black Box tarjoaa Skate 2:ssa pelaajalle mahdollisuuden pelata niin mies- kuin naispuolisellakin skeittarilla. Mitä todennäköisimmin hahmon sukupuoli ei vaikuta skeittarin ominaisuuksiin, joten sukupuolen valinnasta ei palkita tai rangaista.



KIINNOSTAAKO SKATE 2? TUPLASTI  
PIDEMPI ENNAKKO OSOITTEESSA  
WWW.GAMEREACTOR.FI



"Teillä on tällä kertaa seurauksensa", selventää DeLong. "Kaikki käteet ovat pelin alussa skeittatavissa, mutta mikäli vartijat näkevät pelaajan hölmöilevän, saattaa kattaeseen ilmestyä palkkeja." Ilmeisesti peliä voi jollain tavalla poistaa, ja vartioidenkin varalle on suunniteltu jotain jähnyä, mutta Black Box ei vielä halunnut peijastaa tarkkoja yksityiskohtia.

Näimme myös viikoksen sisältöistä, jotka oli suunniteltu Barcelonan ja Madridin parhailta skeittipalikoita mukaillen. Melko pleneen tilaan oli saatu mahduttettua vakuuttava määrä espanjalaishenkistä arkkitehtuuria. Sisätiloja on pelissä enemmänkin, mutta aivan jokaiseen rakennukseen ei vielä pääse sisälle.

Alkuperäinen Skate oli suunniteltu näyttämään skeittilokuvailta, ja matala kamerakuuma aiheutti osalle pelaajista ongelmia. Black Box on edelleen sitä mieltä, että kamerakuuma on täydellinen skeittipelin, mutta on tehnyt myönnytyksen

jatko-osaan. Tällä kertaa valittavana on myös perinteisempi, hieman korkeammalta ja taasempaa kuvattu kameravaihtoehto.

Ykkösosan substituimpia ominaisuuksia oli skate reel-tominto, jonka avulla oma pelivideoitaan pystyi lähettämään Skaten nettisivuille kaikkien katsottavaksi. Videot tulevat olemaan iso osa myös jatko-osaan, etenkin pahannäköisten kaatumisten osalta. Alkuperäiseen Skaten rullalautailijasta tuli kuin tönkkö zombi väistämättä laudan löhötettyä jaloista, mutta tällä kertaa kaatumiset ovat aidomman - ja kivuliaamman - näköisiä.

Videoiden kuvaamisessa auttavat sessiomerkit, joiden avulla voi pelata muistilin merkittyyn paikkaan automaattisesti. Black Box on jopa tällä kertaa onnistunut poistamaan ykkösosaa väivänneet latausajat sessiomerkeistä kokonaan.

Skate 2:n hahmoeditori on ykkösosaa monipuolisempi. Oma pelihahmoaan ei valittavasti

voi siirtää alkuperäisestä pelistä jatko-osaan, sillä vaatte- ja muut sponsorit haluavat puffata tuoreimman mallistonsa tuotteita.

"Ensimmäisestä pelistä on kulunut reilut viisi vuotta, joten on luonnollista, että hahmo on muuttunut. Ehkä hän on käynyt sukupuolenvaihdosleikkauksessakin", DeLong vitsailee ja vahvistaa naishahmojen olevan Skate 2:ssa mukana.

Myös pelin teknistä puolta on kehitetty kautta linjan. Pelin ruudunpäivitys on tällä kertaa 60 kuvaa sekunnissa, joka mahdollistaa sulavamman näköisen kokonaisuuden. Ykkösosan ruudunpäivitys lötkki etenkin Playstation 3 -versiossa. Tänä vuonna molemmat versiot ovat identtisiä niin ulkonäön kuin ominaisuuksienkin puolesta.

Skate 2:n julkaisupäivästä ei ole vielä tietoa. Seapuu peli sitten joulumarkkinoille tai vasta ensi vuoden puolella, odotus tulee olemaan inhoittavan tuskinainen.

Jyri Paavilainen

**ALKUPERÄISTÄ SKATEA KRITISOITIIN PALJON SIITÄ, ETTÄ RULLALAUTAA EI VOINUT OTTAA KAINALON JA KÄVELLÄ YMPÄRINSÄ. TÄLLÄ KERTAA TÄTÄ ONGELMAA EI OLE.**

# MIRROR'S EDGE

Ruotsalainen Digital Illusions tuulettaa toimintapeliin jähmeästi uusiutuvaa pelityyppiä ja naissankareihin kohdistuvaa ummehtuneisuutta.

Sanat: [Matti Mäkelä](#) / Kuvat: [Matti Mäkelä](#) / Kuvat: [Matti Mäkelä](#)

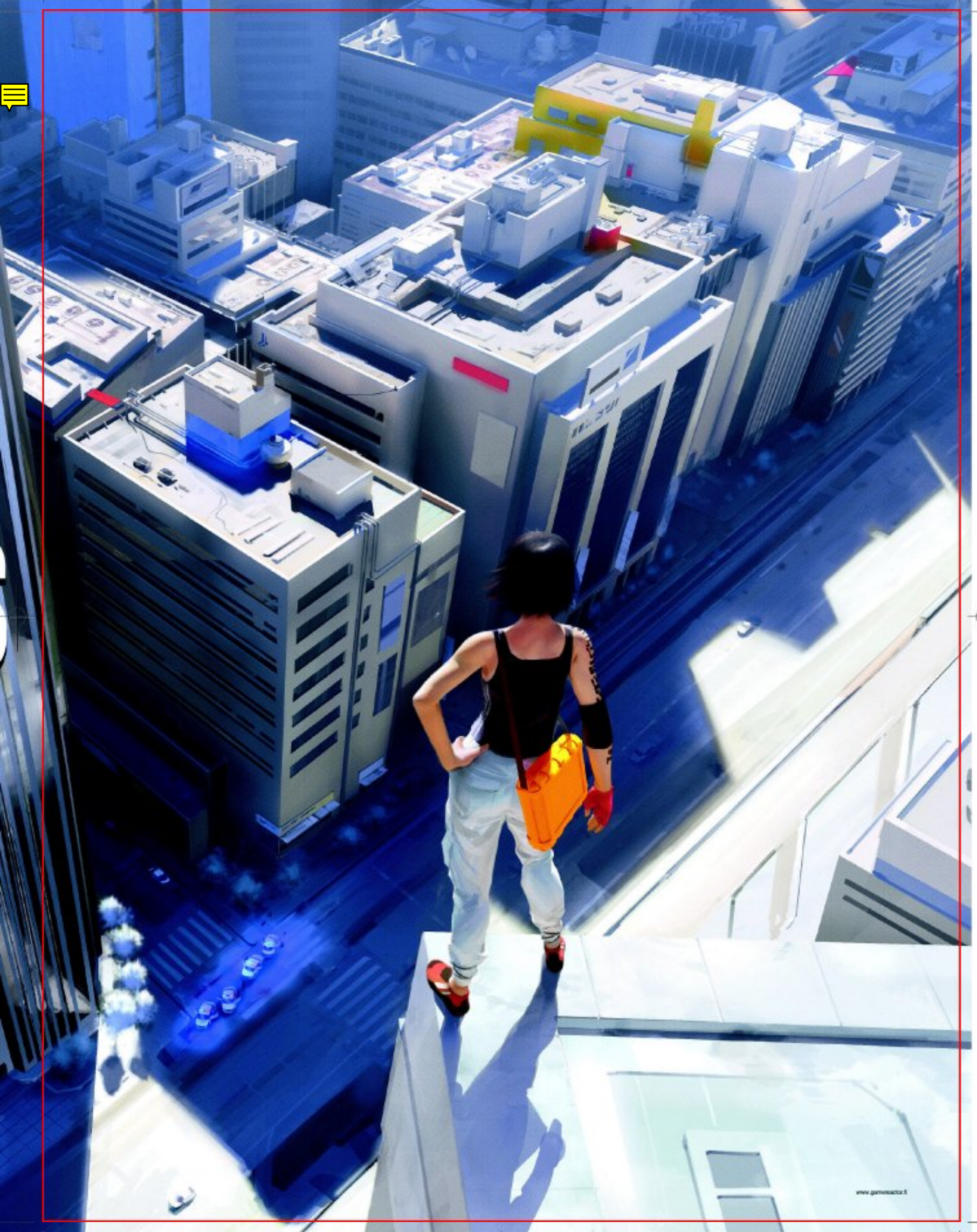
**S**aanat kuulostaa herkkäkoskelta hahvattelijalta, mutta väitän Mirror's Edgen tekemän Digital Illusionsin ja sen julkaisusta huolehtivan Electronic Artsin olevan oikealla asialla. Marraskuussa julkaistava toimintapeli tuntuu saavuttaneen kaksi tavoittelemisen arvoista päämäärää, ja onnistuu siinä sivussa näyttämään hyvältä.

Keskitytään ensin pelimekaniikkaan. Pelihahmon silmistä kuvattuun peliin voitekulku alkoi texasilaisen ja Software'n Wolfenstein 3D- ja Doom-peleistä 1990-luvun alkupuolella. Sen jälkeen lajityyppi on kehittynyt näennäisen paljon moneen suuntaan, mutta ei lopulta niin

pajon kuin viidessätoista vuodessa olisi voinut. Varsinkin pelihahmon silmistä kuvattujen räis-  
kintapeliin lajityyppi on hyötynyt surulliseen tilaan, jossa aivaltavin kärki pokee lähes paikallaan ja pääosa tarjonnasta on taantunut tynnyriin tekniikan viitteisiin ja väkivallalla mässäilyyn. Sisällöllisessä kehityksessä on painotettu lähes pelkästään tannankeremontaa, jos sitäkin. Tannankeremonta on hyvä ja tärkeä kehityskohde, mutta ei läheskään pelimekaniikan kehittämisen arvoinen. Pelihahmon liikkumiseen liittyvä pelimekaniikka on jäänyt niin vähälle huomiolle, että se on hämmentynyt käytännössä laimakan Quaken kömpelöistä ja

kankeista päivistä.

Juuri tällä alueella Mirror's Edge harppaa eteenpäin. Pelin päähahmo ja pelaajan alter ego Mirror's Edgen maailmassa on Faith, lain huonommalla puolella toimiva lähetti ja kiarin. Faith on ketterä likki, joka juoksee viikkelahti-ponnistaa voimalla ja kipeää taitavasti. Toisin sanoen Faithin kyvyt vetävät vertoja tavallomaisen tasohyppelypelin sankarille, ja siitä Mirror's Edgessä onkin osittain kyse. Pelitehokkaiden kannalta Mirror's Edge tarjoaa tutun tuntuista tasohyppelyä ja toimintaseikkailua, mutta pelihahmon silmiin viety kuvakulma tekee kokemuksesta erikoisen. Isoin yllätys on





## TÄYDELLINEN YHTEISHUNTA

Toisen unelma on toisen painajainen

Mirror's Edgen näyttämönä toimiva suurkaupunki on onnistunut voittamaan monet metropolien ongelmista. Ilmansaasteet ja ruuhkat katosivat verottamalla autot kaduilta, melakat ja järjestyshäiriöt tiukalla viranomaisvalvonnalla. Ihmiset ovat terveempiä, mutta tupakka on luokiteltu kovaksi huumeeksi. Suurin osa ihmisistä otti uudistukset vastaan myötämieleisesti, mutta toisten mielestä kaupungista on tullut kuollut ja ahdistava. Valtavirrasta poikkeavat toisinajattelijat ja henkilökohtaista vapautta kaipaavat ihmiset ovat käytännössä rikollisia. Postia ja sähköistä viestintää valvotaan tiukasti. Ainoa tapa kommunikoida viranomaisten tietämättä on käyttää Faithin kaltaisia lähettejä, jotka kuljettavat arkaluonteisia viestejä ja tavaroita poliisin ulottumattomissa kattoja pitkin.

## SEIKKAILU VIE PELAAJAN KATOILTA VESIVOIMALOIHIN JA KONTTIIEN TÄYTTÄMILLE RAKENNUSTYÖMAILLE

verkkoaldan yli vaan voi päästä.

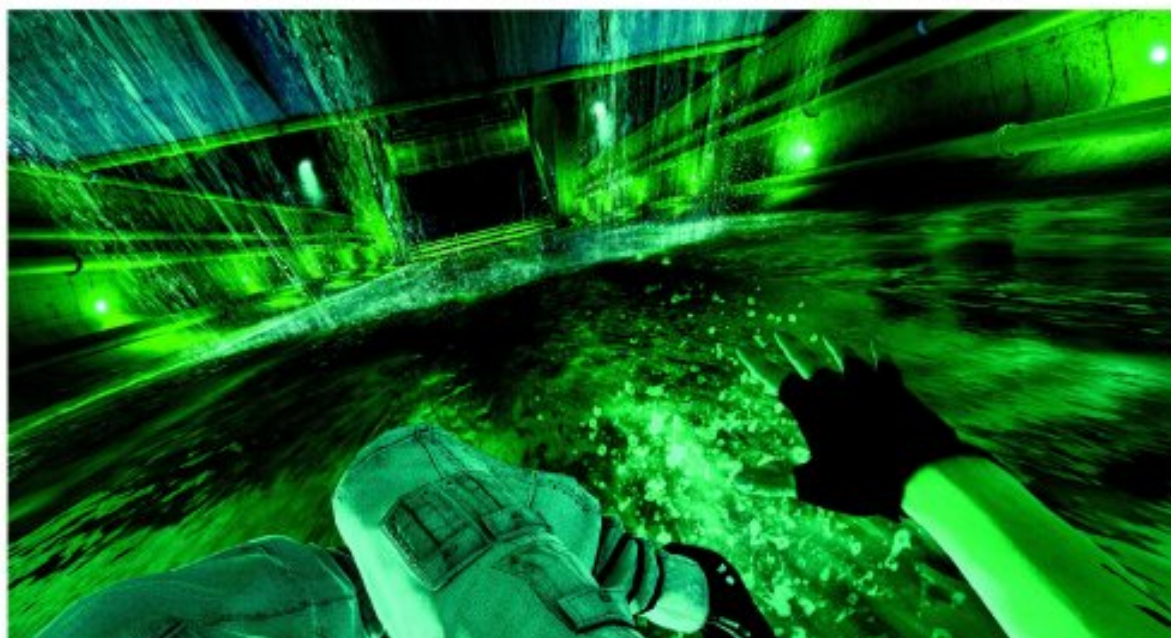
Pelin tuntuma on saatu kiitettävän uskottavaksi yksinkertaisen toimivilla keinoilla. Faithin kädet näkyvät kuvassa paljon, ja katseen suuntautuessa alas myös jalat ja vartalo ovat näkyvissä. Pelihahmo myös hengästyy ja äännähtelee rasitusten alla. Samoja efektejä

on käytetty peleissä aiemminkin, mutta vasta Mirror's Edgessä niihin on selvästi paneuduttu. Kuvan pienillä liikkeillä on tavoitettu hyvin juoksuvauhdin kiihtymisen tunne, ja kuperkeikassa kuva pyörrähtää sekavasti ympäri aivan kuin oikeastikin. Täydestä vauhdista leiskautettu loikka korkean kujan yli saa

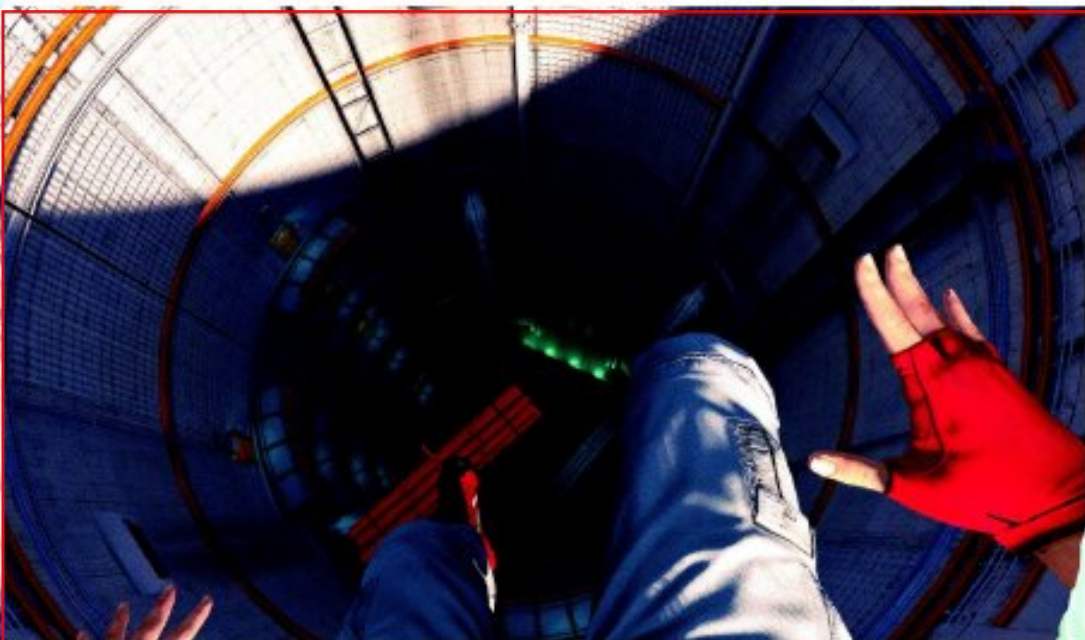
se, että homma tuntuu oikeasti toimivalta.

Faithin jännevyydestä otetaan kaikki irti pelin tapahtumapaikkojen kautta. Seikkailu vie pelaajan ainakin suurkaupungin ydinkeskustassa kiiltelevien pilvenpiirtäjien katoilta betonisiin vesivoimaloihin ja korkeiden konttipinojen täyttämille rakennustyömaille. Yhteistä kaikille kokoilluille alueille oli suurimmillaan huimaavat korkeuserot ja yllättävät etenemisreitit. Mirror's Edgessä oikaistaan juuri kaikkien niiden katosten, aitojen, pystysuorien seinien ja kulkujen yli, läpi ja ali, jotka muissa pelihahmon silmistä kuvatuissa peleissä ovat toimineet pelialuetta rajaavina esteinä. Tarttumiskelpoiselta näyttävään reunuksiin ja kulmiin voi tarttua, ja tarttumiskohdista voi kiivetä. Alle kymmenen metrin pudotus ei tapa, ainakaan jos onnistuu laskeutumaan kissamaisella kuperkeikalla. Ahtaan rakosen ali voi liukua, jos tila näyttää riittävältä. Kunnollisella vauhdilla Faithin hyppy yltää olympiapituuksiin.

Mirror's Edgen tarjoama liikkumisen vapaus on täydellinen vastakohta niille räiskintäpeleille, joissa pelaajan on vain hyväksyttävä se, ettei pelihahmo osaa punnertaa itseään ylös metrin korkuiselle lastauslaiturille ja ettei perimäisen



**EI MIEHÄN NÄHMYTÖN NÄKÖN** Mirror's Edgen toiminta on hyvin fyysistä. Faith kipelee, hyppi ja liikkui mielekkäitä ja esteitä pursuavassa pelimaailmassa uskottavan tuntuisesti. Määräheinen tunnelma on saavutettu suurelta osin tekemällä Faithin vartalosta näkyvä ja kuultava osa pelikokemusta. Kainotekoisia kuvanautuntyöjää ja mittareita ei ole.



pelaajan pidättämään hengitystä, ja Faithin tarratessa kujan toisella puolella kiinni metalliputkesta on äkkipysäys asiaankuuluvan raju. Kun Faithin ote pitää kovasta rytkäyksestä huolimatta, on pelaajan helppo ihailia Faithin suorituskykyä ja rohkeutta – hyvä saavutus missä tahansa pelissä, ja erinomainen niin ilkoille-mattomassa pelissä kuin Mirror's Edge. Suuri osa ellei kaikki pelin tempuista on oikeasti mahdollista tehdä, ja löytyy pelin innoituksena toimineista parkour-videoista ällistyttävää-pääkin akrobatiaa.

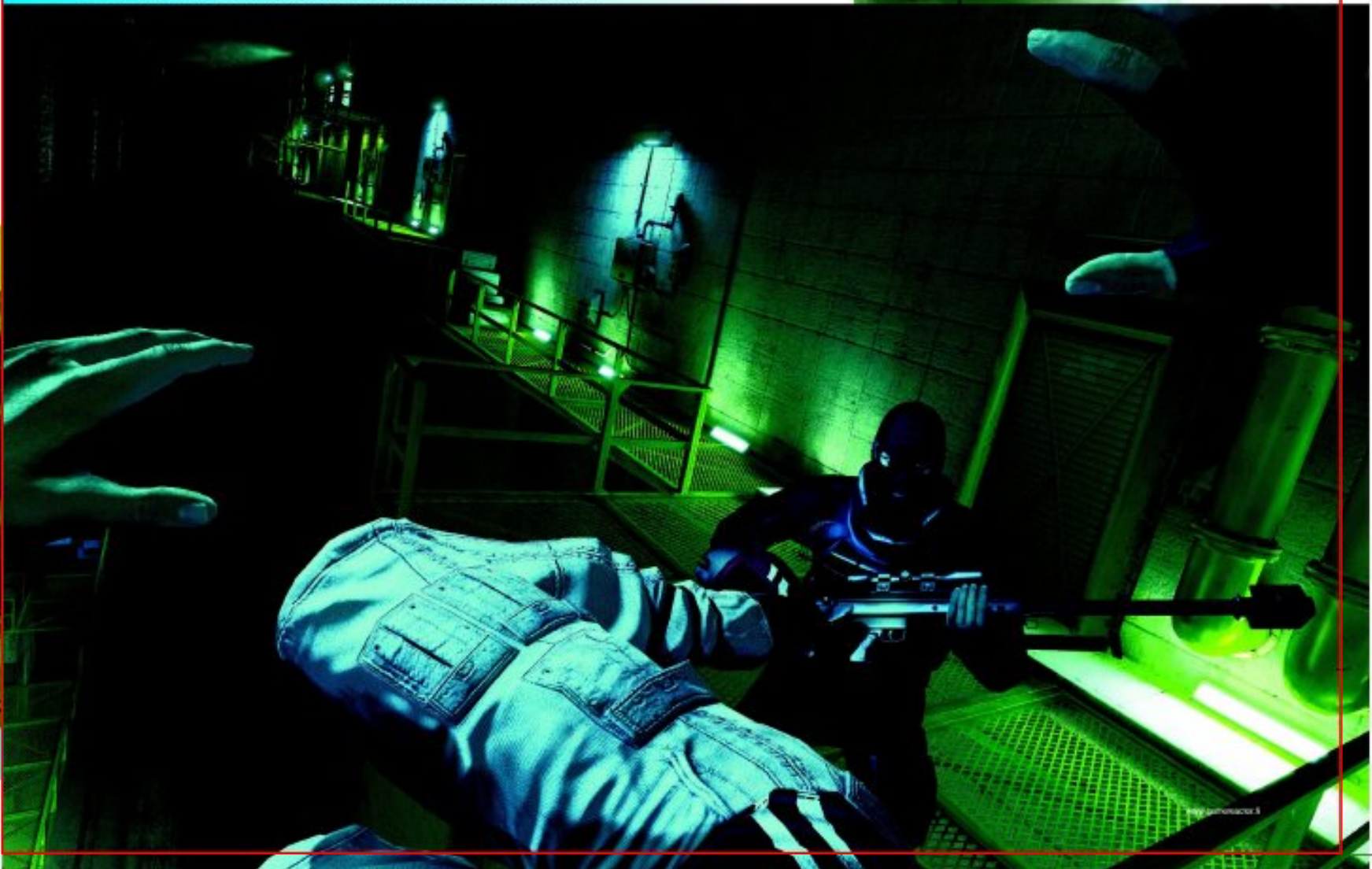
Uskallaan pelimekaniikan lisäksi Mirror's Edgen hienoin saavutus on Faith itse. Faithin hahmo ansaitsee isot aplodit silkalla olemuksellaan ja ulkonäöllään. Naishahmo toimintapelin pääosassa on ylipäätään hienoa, mutta

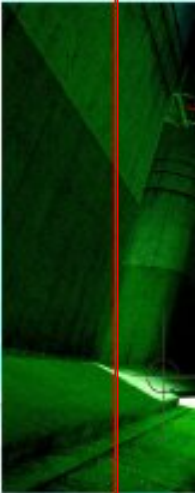
vielä hienompaa on nähdä naisankari, joka ei ole myötähäpeää pelintekijöitä kohtaan herättävä vääristynyt seksipommi jättimäisine rintoineen

## MIRROR'S EDGEN LIIKKUMISEN VAPAAUS ON TÄYDELLINEN VASTAKOHTA RÄISKINTÄPELEILLE

ja mahdottoman kapeine vyötäröineen. Tai käytökseltään niin aggressiivinen, että hahmon voisi yhtä hyvin korvata miehellä. Faith on kaunis, urheilullinen ja eksoottinen, mutta luonnollisella ja uskottavalla tavalla. Kaikkein parasta on kuitenkin se, että sukupuolta on

**VAIKUTTAVINTAA** Taistelu ei ole iso osa Mirror's Edgeä, mutta Faithia vainoavat agentit pääsevät silloin tällöin loikertelehtymään. Yksinäisen pysymiehen Faith tyrmää helposti nopeudellaan, mutta joukkotappeluihin ei ole varaa.



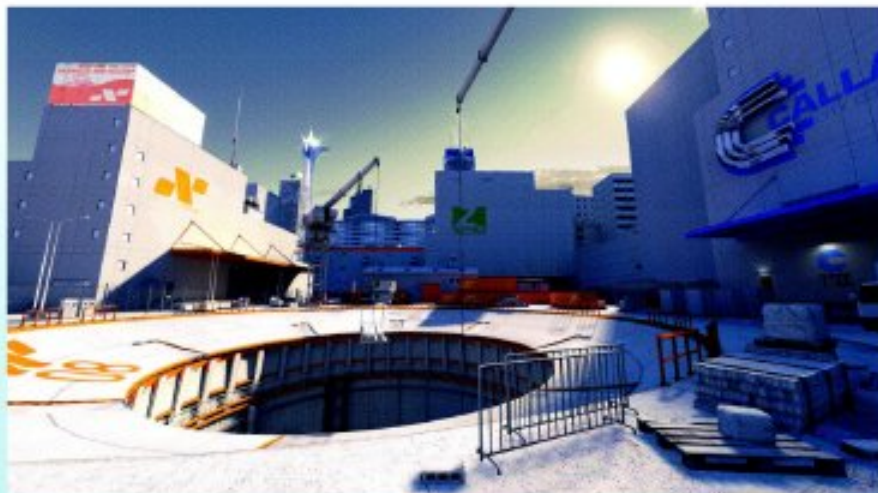


## HYPPÄÄ JÄRVEEN, LARA CROFT!

Kuriirineito Faith on nykyaikainen pelisankaritar

Reilu parikymppinen Faith tulee hajonneesta perheestä. Faithin vanhemmat kuolivat mielenosoituksessa, eikä teini-ikäinen nuorikko menestynyt pääkätöissä. Kadulle jouduttuaan Faith löysi kutsumuksensa vapauden tunnetta ja jännitystä tarjoavasta lähelin työstä. Nyt Faithin sisko – joka ilmeisesti valitsi oravanpyörän – on lavastettu rikoksesta, ja apuun rientänyt Faith joutuu napit vastakkain viranomaisten kanssa. Ero toistaiseksi tunnetuimpaan pelisankarittareen, upporikkaaseen brittiläristokraattiperheeseen syntyneeseen, korkeasti koulutettuun, luonnottoman kurvikkaaseen ja tuliaseita rakastavaan Tomb Raider -pelin Lara Croftin on merkittävä.





**UNELMAHAUPLINNE** Mirror's Edgen suurkaupunki on eräänlainen utopia. Ilma on kirkaata, arkkitehtuuri modernia ja ympäristöjen siisteys korostuu raikkaiden värin ansiosta. Kadulla on myös turvallista, sillä teokuvioita tai övettäviä humalaisia ei ole. Ihanteellinen kaupunkimiljöö on tietenkin ilän hyvää oloksen totta, ainakin jos soittu arvostamaan yksityisyyttään ja vapauttaan. Toisinajattelijoita kohtaan Mirror's Edgen maailma on kylmä ja kova. Pianestikin uhmakuudesta päätyy nopeasti käyttäväksi vahuttuun, hyvältä tuoksuvaan designputkaan.

osattu hyödyntää osana Faithin persoonallisuutta ja siten pelillisiä ratkaisuja. Kerrankin naishahmo on muutakin kuin teline tisseille.

Koska Faith on tyttö, on miespuolisenkin pelaajan helpompi irrottaa toimintapelin äijämäisestä asenteesta. Faith ei pidä aseista, eikä siksi kannu sellaista mukanaan. Aseistetuihin vartijoihin törmätessään Faithin ensimmäinen valinta on aina pakeneminen. Se ei ole raukkamaista, ainoastaan paras tapa selviytyä

kuin räiskintäpelissä konsanaan, mutta siltikin ammuskelu jää kauas Mirror's Edgen ytimestä. Siitä kieltä osaltaan se, ettei räiskinnästä ole tehty kovin monipuolista tai hienostunutta varsinaisiin räiskintäpeleihin verrattuna. Aseilla voi ampua lippaan tyhjäksi, mutta sitten ne on heitettävä pois. Painavien tulliukujen raahaaminen myös rajoittaa Faithin liikettä ja hidastaa vauhtia, joten aseeseen tarttumiselle löytyy helposti parempia vaihtoehtoja. Pelistudion

kautta. Pelissä ei ole erillistä juoksunappia tai turbovalhdetta, Faith yksinkertaisesti kiihdyttää vauhtiaan aina kun jalkojen alla on suunnilleen tasaista ja pelaaja pitää ohjaustapin eteenpäin käännettynä. Oikeat reitit ja ajoitukset hoksamalla pelaaja saa ketjutettua jokaisen loikan, liu'un ja pyörähdyksen yhdeksi virtaavaksi kokonaisuudeksi, jonka turvin esteet jäävät taakse kuin itsestään. Toisaalta pienet virheet eivät merkitse läheskään aina kuolemaan putoamista tai ammutuksi tulemisesta, ainoastaan vauhdin menetykseen johtavaa kömpelöä töksähdystä. Monessa kohdassa taidokkaalla pelaamisella ei saavuta mitään muuta kuin sen, että se tuntuu siistimmältä kuin könyäminen.

Visuaalisesti Mirror's Edge on yhtä raikas kuin sisällöllisesti. Peli perustuu tulkittuun Unreal 3 -teknologiaan, samaan kuin esimerkiksi tyystin toisen näköinen Gears of War jatko-osineen, mutta peliä varten on kirjoitettu kokonaan uudet valaistusruutit kirkkaita päävärejä korostavan ilmeen takia. Kliinisen tyylikäs ulkoasu olisi tervetullutta vaihtelua ruskeanharmaisiin räiskintäpeleihin pelikönnä tyyllitelynäkin, mutta ilme on myös osa pelimekaniikkaa. Koska vauhdin säilyttäminen on tarpeellista tai ainakin suotuisaa, on oikean suunnan ja etenemiseitin nopeaa löytämistä helpotettu vaaleista taustoista hyvin erottavalla

## SUKUPUOLTA ON OSATTU HYÖDYNTÄÄ OSANA PELILLISIA RATHAISUJA. HERRANKIN NAISHAHMO EI OLE VAIN TELINE TISSEILLE

ja sopi täydellisesti pelin suhteellisen maanläheiseen otteeseen. Mirror's Edge ei yntä toistaa Hollywoodin toimintaelokuvien kaavaa, joissa naissankareista tehdään yhtä väkivaltaisia tuhoajia kuin miehistä. Faith ei suinkaan ole heikko – vartijoita voi vedellä turpaan varsin tehokkaasti – mutta taisteluun antautuminen on aina vaarallista. Matka katkeaa luotisateeseen nopeasti. Pelaaja voi riisua viholliset aseista lähitaistelussa ja tykoittaa loput nurin

mukaan Mirror's Edgen voi pelata läpi ampumatta ketään.

Aiemmin mainitut parkour-vaikutteet on sovitettu hienosti pelin ohjattavuuteen ja pelimekaniikkaan. Monista nettivideoista poiketen parkourissa ei ole kyse mahdollisimman näyttävästä akrobatiasta, vaan liikkeen jatkuvuudesta, energian hukkaamisen minimoinnista ja esteiden jouhevasta ohittamisesta. Mirror's Edgen nämä ajatukset on sovitettu vauhdin

## ASEISTARIISUNTAA

### Automaattiasse vaihtaa omistajaa

Faithilla ei ole minkäänlaisia aseita, ellei sellaisiksi laske timmiä kroppaa ja taistelutaitoja. Aseistettuja vartijoita kannattaa yleensä paeta, mutta myös hyökkäävä pelitapa onnistuu. Aseen nappaaminen on helpointa ylittämällä vihollinen takaa, mutta homma hoituu myös tappeluun timellyksessä. Aseistariisunta tapahtuu automaattisesti näpättämällä yhtä nappia oikeaan aikaan, esimerkiksi vihollisen hyödessä aseellaan. Ase välittää punaisena otollisen hetken merkiksi.



punaisella. Pelaajan syöksyessä eteenpäin ponnahduslaudaksi suunniteltu laabikko tai tarttumapaikaksi tarkoitettu putki saattaa helahtaa punaiseksi, ja pelaajan tehtäväksi jää hahmottaa kuinka reitti kulkee näiden vinkkien välillä. Punaista väriä käytetään peissä vain reitin korostamiseen, joten epäselvyyksien vaaraa ei ole. Systeemi toimii, mutta ensimmäisen kerran uudelle alueelle astuva pelaaja keksii täydellisen loikkayhdistelmän silti vain harvoin. Se ei häitää, sillä eteenpäin pääsee myös poh-

dintatuokioita pitämällä ja kuolettavat harha-  
askeleet antavat takapakkia vain vähän.

Monet Mirror's Edgen ideoista ja ratkaisusta ovat hienoja, mutta pelin peruskonseptissa piilevää vaaraa ei käy kieltäminen: Pelihahmon silmistä kuvattu kolmiulotteinen tasohyppely kuulostaa ideana niin vaikealta toteuttaa, että tekisi mieli laimata koko ajatus huonoksi. Hyppelykohdat ovat samaan tapaan kuvattujen räiskintäpelin heikointa antia. Digital Illusions on kuitenkin pelitudioiden taitavimmasta

päästä, ja keskenpäin edes Mirror's Edgen kolmessa kerrassa tehty kokelu vakuutti. Jopa telinevoimisteumaisesti tangosta toiseen hyppiminen tuntui jämäkältä ja suorvalta. Liikkeen hallittavuus on ehkä niin hyvää kuin mahdollista. On myös hyvä muistaa, että satunnaispelaajille suunnitellun ajatuksen eivät ole olleet koskaan yhtä voimakkaassa asemassa kuin nykyään. Trenä tuntuu Mirror's Edgessä vaivattomuutena, selkeytenä ja ymmärrettävyytenä.

**Jaakko Maaniemi**





A LEGENDARY SOLDIER. A FINAL MISSION.  
**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 — ENTHUSIASM WITH EVEN TWO GAMES ON ONE BLU-RAY DISC! METAL GEAR SOLID 4 RELOCATES YOU TO THE WORLD'S THEATERS OF WAR USING A TWISTY 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.**

# ARVIOT



## AMMATTIAPUIA OSTOPÄÄTÖKSIIN

Arvioimme jokaisessa Gamereactor-numerossa uusimmat peilit, jotta sinun ei tarvitsisi ostaa pelejä sokkona. Kokoset kritikkomme erotteluvälit jyviltä akanoista.

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ  
Lisää arvioita osoitteessa: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

KUUKAUKUEN FANTASTISIN

# SOUL CALIBUR IV

Vauhdikasta taistelupeliä on väritetty lyömäaseilla ja kaunottarilla



## GAMEREACTOR #7

Jääkö edellinen numero väliin? Katkosko nettähtäisy?  
Tässä viikolla muistutuksena viime numeron peliarviot



**Battlefield: Bad Company**  
PS3/Xbox 360  
5/10  
**Everybody's Golf 2**  
PSP  
5/10  
**Mass Effect**  
PC  
5/10  
**Metal Gear Solid 4**  
PS3  
5/10  
**Lego Indiana Jones**  
Käsi-ii



**Boom Blox**  
Wii  
5/10  
**Ninja Gaiden 2**  
Xbox 360  
5/10  
**Race Driver: Grid**  
PS3/Xbox 360  
7/10  
**The Bourne Conspiracy**  
PS3/Xbox 360  
7/10  
**Buzz! Pop Quiz**  
PS2



**Singstar vol. 2**  
PS3  
5/10  
**Haze**  
PS3  
5/10  
**Singstar Summer Party**  
PS2  
5/10  
**Dragon Ball Z: Burst Limit**  
PS3/Xbox 360  
5/10

### ARVOSTELUASTEIKKO

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

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

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAUSMMAT PELIT

# SOUL CALIBUR IV

Näyttävänä tunnetun mätkintäpelisarjan uusinta osaa on höystetty Tähtien sota -hahmoilla

Laji FIGHTER 366 Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 31.8.2008 Peliajan kokonaiskäyttö 1-2 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Käsikirja 16

Laji TAISTELU



**ASEITA JOHA LÄHTÖÖN**  
Soul Calibur IV:ssä ei taistella pelkistetään miekkoja, vaan valikoimassa on hieman erikoisempiakin välineitä. Vain metrin halko puuttuu.



TARINA

## TERÄS HÄSI

Star Wars -hahmot kumpuavat myös omassa pelissään vuonna 1997. Suomalaisittain nimetty Masters of Teräs Käsi oli kuitenkin melkein floppi. Pelillä on lyseinen maine eräänä kaikkien aikojen huonoimmista mätkintäpeleistä. Soul Calibur IV antaa ohjesta haavoilla myös laadukkaasti toteutettua valomiekkalipeleistä.

UNIKKI

## KOHEILE MYÖS

Virtua Fighter 5

Poimittehdän sarjan uusin osa maistuu parhailla hyvin joystikin kanssa nautittuna.

Lähes kymmenen vuotta sitten Dreamcastille julkaistu mätkintäpeli Soul Calibur oli valtaisa hitti. Kehnosti menestyneen kolikkopelin kotikonsoikkäänöistä pidettiin aikanaan mullistavana pelinä, ja pelin tapaa vieläkin useilta parhaiden pelien listoilta. Viidenteen osaansa edennyt Soul -pelisarja tarjoilee vieläkin laatuviidettä virtuaalimurjonnan ystäville.

Soul Calibur IV heittää yli kolmekymmenpäisen hahmokaartin jahtaamaan Soul Edge ja Soul Calibur -miekkoja pääpomo Algolin käsistä. Tarina itsessään on ainakin satunnaiselle tappelupelien pelaajille merkityksetön, mutta se kuuluu lajityyppiin. Miekkojen, keihäiden ja muiden lyömäaseiden käytöllä muista mätkintäpeleistä erottuva Soul Calibur IV sisältää kaikki pelityyppiin perusainekset. Reseptiin kuuluu reipas määrä iskuyhdistelmiä, pakollisen rasittava ääninäyttely, kokoelma erikoisia taisteluareenoita sekä animetyylisesti painovoimaa uhmaavia rintoja.

Vaikka Soul Calibur IV on päällisin puolin perinteinen mätkintäpeli, muhii pinnan alla jotakin tervetulleita uudistuksia. Hahmonluontiominaisuus antaa pelaajalle melko vapaat kädet muokata pelihahmoja suosimansa



**HYÖKKÄYS ON PARAS PUELLUTUS** Puolustuskannalle jääminen tarkoittaa Soul Gauge-mittarin tyhjentymistä, jolloin vastustaja voi päättää ottelun yhdellä erikoiskillillä.

taistelutyyliin mukaan. Pelaamalla avattavien varusteiden ominaisuuksilla vaikutetaan hahmojen hyökkäys- ja puolustustehokkuuteen sekä erikoiskykyihin. Vaikka hahmoista ei voi muokata täysin omannäköistään kamppailijaa, on hahmonluontitila pätevä uudistus.

Myös valmiissa pelihahmovalikoimassa on

valinnan varaa pienen kylän tarpeisiin. Joukossa on niin pientä ja ketterää kuin isoa ja kömpelöä miekkamestaria. Hahmoihin on saatu yllättävän paljon vaihtelua. Osa taistelutyyleistä sopii paremmin tiettyjä hahmoja vastaan, ja tietyt vastustajat vaativat omanlaisiaan kamppailutaktiikkaa. Tähtien sota -faniin hahmonvalin-



**HYVÄ UOPUS** Star Wars -hahmojen erikoisliikkeisiin kuuluu elokuvastikin tultuja Voima-kykyjä. Voimankäytöllä vastustajat kaatuvat hylökkäämään.



**HÄMMÖLÄHÖMÄÄ**  
Pelihahmot ovat melko sekalaisia sekkiä. Erikoisemmasta pälistä esimerkiksi tarjoilee pikkimoukasta tehokkaasti heiluttava sarvikuonopäinen Rock.

**FERUSHTIA** Taistelureenioiden virkaa toimittavat polkat ovat näyttävät, mutta tyhjiä. Omaperiset areat ja esitöt olivat parhaimmillaan erittäin hyviä, sillä kenttien ainoa vaara on areanalta ulos tippuminen.

eivät ole pakollinen tie menestykseen. Osaavia ihmisvastustajia vastaan pelkkä ohjaimen murjonta tuskin riittää, ja kaikki siisteimmät liikkeet ovat hankalampien näppäinyhdistelmien takana.

Pelin taistelureenavaikoima on hieman kyseenalainen. Kenttien ulkonäölliset erot ovat suuria, mutta pelillisesti ainoat erot muodostuvat kentältä tippumisista rajoittavien seinien määrästä. Kentillä on kuitenkin hetkensä, ja esimerkiksi Star Wars -hahmojen kohtaaminen tähtireeniöllä tutun teeman pauhatessa on vähintäänkin eepinen kokemus.

Verkkopelilominaisuudet tarjoavat lisää perinteistä mäiskettä netin välityksellä. Verkkopeli on ympäty peliajien tasojärjestelmä, jossa nousee sitä mukaa kun voittoja kertyy yön alle. Parhaat pelaajat saavat nimensä myös rankkauslistoille, jonka kärkeen tuskin on asiaa ilman tuhotonta harjoittelua.

Rajallisen tekoälyvastuksen päättyessä verkkopeli on kaveria vastaan sohvalla käytävän matkinnan jälkeen se pelimuoto, jossa oikeat voittajat ratkotaan.

**Jukka Mollanen**

**PISTEET 8/10**

Gratiikka 8/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 8/10

**MOHASTA MIENITÄÄ**

- Hahmovalikoima, hahmon muokkaus, grafiikka, helppo oppia
- Toistaa laittypin käsitä, San perinteiset taistelureenat

**TEHNEEN TYRMÄYS** Pelihahmot ovat pokonahkaisia, sillä valomiekkan iskujen johdosta vain tyrmäykseen.

nasta on tehty helppoa, sillä pelin ympäty Darth Vader (Playstation 3 -versiossa) ja Yoda (Xbox 360:lla) ovat luonnollinen valinta ainakin ensimmäiselle pelikerralle. Pelissä tavataan myös tulevan Star Wars: The Force Unleashed -pelin päähahmo The Apprentice. Kolme Tähtien sota -hahmoa käyttävät myös Voimakykyä, ja eroavat muusta hahmovalikoimasta rajatunmuilla muokkavaihtoehdoillaan. Yksityiskohdittaiset hahmomallit ovat ilo silmälle, ja animaatio on saumattoman sujuvaa.

Perinteisen matkintäpelikaavan mukaan erikoisiskujen opettelu on erillinen osa pelissä pärjäämistä. Soul Calibur -peli ovat aina rikkoneet kaavaa jonkin verran, sillä hahmot toimivat kiltisti ja aika tehokkaastikin aloittelijan käsissä näppienrämpytystaktiikalla. Iskuyhdistelmien opettelu on kuitenkin luonteva osa pelissä kehittymistä, vaikka yksin pelaavalle ne



PIKTI

**ANNEVAIKUTTEITA**

Pelihahmojen taustalla palstaa vähästä nousevan suunnon maan animatioperinne, muutenkin kuin ikotollun suurin mätoraufuuden muokossa. Pelin persoonallisten bonusahmojen taustalla kyttykin tunnettu manga-artistista sekä japanilaisen animaation huppuunmuuttajista.

## TARTU ASEISIIN

Kun kädet eivät riitä



**EPPPISTÄ ANTELYÄ**

Soul Calibur Nin kuulutus on pelityyppiä uskollisesti ikotollun mahtiponinen. Myös pelihahmojen onnen taistelua heikentävät lausahdukset ovat päätömyydessään hämmäntävän koomassa. Japani-tarheen löki myös akuperäinen ääninäytely on valittavissa.



**EFEKTI-LOTULITUSTA**

Taistelun melkoisessa rähähdys jos jonkinlaista iskuarkeittia. Entyisestä The Apprenticein Voimavalamat miellyttävät silmää. Pelin taiteellinen onneste oppojen hyökkäysten luhovaima ei yllä aivan esikuvan tasolle.



**SIELUJEN TORN**

Uudessa Tower of Souls -pelissä kivetään 60-kumppaan tornin karkalle. Jokaisella kumppaalla kohditaan useita vastustajia peräkkäin. Myös pelaajan käytössä on useita hahmoja, jolla voi vaihtaa saumattomasti taistelun lämmityksessä, joten kevyt taktiointi on suotavaa.



**NOPEAA TOIMINTAA**

Taisteluiden tempo on yleensä nopea, ja torjuntien muuttaminen vastahyökkäykseksi vaatii usein refleksiön lisäksi vastustajan tuntemusta. Hienot onnistumisen tunteet saadaan aikaan vastaanottamalla hyökkäykseen tappavan tehokkaalla iskuyhdistelmällä.



**SUDJAUUS MURTULI**

Kovimmilla lyönneillä on mahdollisuus rikkoa vastustajan haambkkaa, jolloin omat iskut takavat entistä enemmän vahinkoa. Osaava taktiikka tarkkailee vastustajan suojien sija jatkuvasti ja iskee sinne, missä hyökkäys tuntuu onnen.



# SIREN BLOOD CURSE

Kauhupelissä on varteenotettava pelkokerroin

Laite PS3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKASTU Pelaajan lukumäärä 1 Testattu versio PSN Ikäraja 18

**S**iren Blood Curse on uusversio Playstation 2:n Forbidden Sirenistä. Pelin tarina kertoo kadonneesta kylästä ja sinne niin ikään kadonneesta dokumenttielokuvan kuvausryhmästä. Kulahtaneen tuntuista juoniasetelmastaan huolimatta peli tarjoaa tiivistä tunnelmaa. Toiminta vain jää tunnettomaksi.

Siren-pelin erikoisuus on kuvakulman käyttö. Pelaaja voi siirtää näkökulmansa ympäristössä vaanivien öhkömönkikäisten silmien taakse. Jos vihulaisen tähtäimessä näkyy oman pelihahmon pääkoppa, voi väistöliikkeenkin tehdä vihollisen näkökulmasta omaa kalloa katsellen. Tämä tuo pelin pistämisilöntä tunnelmaa.

Erikoista ominaispiirettään lukuun ottamatta kamera toimii lajityypille tavalliseen tapaan, eli helkkarin kärkeä. Kuvakulman kanssa saa konstilla, ja omaan ukkeihin on vaikea saada passella tuntumaa, sillä kontrollit ovat ikävän tunnettomat.

Kiitinä jatkuu tavaroiden hallinnasta. Inventaarion koko on jälleen kerran aivan liian rajallinen. Tämä on ollut lajityypin riesana jo yli kymmenen vuotta, eikä Siren Blood Curse

edes yritä korjaavia liikkeitä. Selitykseksi ei kelpaa taskujen rajattu koko, sillä näissä peleissä yhdelle esinepaikalle sopii yhtä hyvin kolikko kuin kirjoituskonekin.

Siren Blood Curse julkaistiin Playstation 3:n verkkokaupassa. Peli on jaettu neljään osaan, joista jokainen sisältää kolme televisiosarjan jaksoiden tapaista seikkailunpäätkää. Pelistä voi siis ostaa vaikka vain ensimmäiset kolme jaksoa, ja lisää jos kauhistelu miellyttää.

Hölmöistä juonestaan huolimatta Siren Blood Cursen kauhu-elementit ovat hyvin paikoillaan. Vellit meinas tulla housuihin muutamaankin kertaan. Selviytymiskauhu-veteraaneille peli on tuttua huttua, mutta aloittelijoiden kannattaa suhtautua varovaisesti. Lajityyppi on jälleen hienosti edustettuna, niin hyvässä kuin pahassa.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 7/10**

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

HYVISTÄ HUOMIA

- Grafiikka, valotus, toimivat kauhu-elementit, episodimalli
- Kolho ohjattavuus, onneton inventaario

Laji KAUHU



**HAPEUTTAVAA** Siren Blood Curse tuntee kaikki kauhupelien säätytöytätkä, ja käyttää niitä entään tehokkaasti pelaajan puolesta loihottamiseen.

# FINAL FANTASY TACTICS A2

Isometrisiä strategiaroolipelejä ei ole koskaan tarpeeksi!

Laite DS Kehittäjä SQUARE ENIX Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKASTU Pelaajan lukumäärä 1-2 Testattu versio EUR Ikäraja 12

Laji STRATEGIA



**PERSONALLISTA DRIFERINÄ** Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift on teknisesti erinomainen peli. Grafiikka on värikkään kaunista, ja musiikkikin hivelee korvia.

**F**inal Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Riftin sankari Luso tempautuu muinaisen kirjan löydettyään keskelle taistelua. Onnekkaisesti paikalle saapui Gully-klanin johtaja Cid, joka ottaa Luson suojelukseensa. Alkaa pitkä ja taisteluiden täyttämä matka halki Ivalicen fantasiamaan.

Grimoire of the Riftin sisällön voi kiteyttää kokoeimaksi viihdyttävän monipuolista taktista taistelua. Taistelut kuvataan isometrisesti ylävillitosta ja DS:n kahta ruutua hyödynnetään hyvin. Alaruudulla esitetään vuoropohjainen taistelu ja yläruudulla näytetään hahmojen toimintajärjestys ja muuta informaatiota. Jätkä toimii loistavasti, sillä vihollisten vahvuudet ja

**FAKTA**

**UUSIEN TACTICIOIDEN FANTASIA**

Akuperäinen Final Fantasy Tactics -peli julkaistiin Japanissa koskakuussa 1997 PlayStationilla. Peli ei ollut Final Fantasy -roolipelaajien verratuna kummonen myyntinäestys, mutta sitä myytiin silti Japanissa lähi puolituisia miljoonia kappaletta. Pelistä julkaistiin tulkokuisia PSP:lle uusintaversio nimellä Final Fantasy Tactics: War of the Lions. Pelistä on julkaistu myös hieman muokattu GBA-versio Final Fantasy Tactics Advance.

heikkoudet ovat helposti nähtävissä ja omia toimenpiteitä voi suunnitella hyvin. Itse pelaaminen onnistuu joko näppäimillä tai kosketuskynällä.

Taistelemisen on jaettu shakkimaisesti vuoroihin, joiden aikana hahmot voivat liikkua, tehdä muita toimintoja tai vain odottaa otollisempaa hetkeä. Toiminnot jaetaan perushyökkäyksiin ja hahmon ammatin määräämiin erikoiskykyihin. Jokaisella hahmolla voi olla yhtä aikaa käytössään kahden eri ammatin kyvyt. Amatitaja yhdistelemällä voi saada aikaan erittäin voimakkaita ja monipuolisia hahmoja.

Jokaisessa taistelussa on päämäärä. Ne vaihtelevat esimerkiksi henkilöiden suojelamista kaikkien tai yhden vihollisen rökkittämisestä tai

vain tietyn aikaa hengessä säilymiseen. Samaa taktiikkaa ei voi, eikä kannata, käyttää koko ajan.

Oman mausteensa soppaan tuovat taistelut valvovat tuomarit, jotka asettavat rajoituksia käytettävillä taktikoilla. Osassa tehtävistä tuomareiden vaatimukset tuntuvat hyvin lähelle mahdolltomilta, mutta onneksi harvoin.

Pelissä on mukavasti haastetta, vaikka tekoily tuntuu astetta helpommalta kuin aikaisemmassa Final Fantasy Tactics: The War of the Lions -pelissä. Vihollinen osaa hakeutua järjestyksellisiin hyökkäyspaikkoihin ja tekee suojattomat hahmot välittömästi.

Pelin juoni on hyvin kevyttä tavaraa, mutta minua se ei haitannut. Vakavampi peli ovat markkinat jo pullolla. Ulkoisilta ominaisuuksiltaan peli on hyvin viimeistelty. Grafiikka on kaunista, värikästä ja selkeää, erilaisten taiteiden ja loitsujen osalta jopa henkeäsalpaavaa. Musiikki hivelee korvia ja taisteluuäänissä on riittävästi jämäkkyyttä. Vuorossa oleva hahmo kuvataan yläruudulla peligrafikan hahmomallia suurentamalla, joka näyttää joko kokoilta pikselimössöiltä tai hellyttävän retrohenkiseltä.

**Leevi Rantala**

**PISTEET 9/10**

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

HYVISTÄ HUOMIA

- Paljon pelattavaa, tekninen toteutus, haastava tekoily
- Kosketuskynällä liikkuminen on hankalaa

# SINGSTAR SUOMIROCK

Suomirokkia kakkospleikkarilla, suomirokkia kurkku suorana

Laji P2 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisu JELMÄSTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji MUSIIKKPELI

P1 03650



03640 P2



#### TUTTUA HAMMA

Singstar Suomirockin perusrakenne on samaa vanhaa Singstaria. Ruudulla vilisee sävelkorkeuden ilmaisevia viivoja, joiden mukaan täytyy laulaa parhaansa mukaan.

**P**ienen kansan huutoon on viimein vastattu. Kotisohvien kultakurkkujen suosikkisarja Singstar saa vihdoin uuden version, jota jokainen lauluharrastaja on odottanut kuin kuuta nousevaa. Singstar Suomirockissa ei nimittäin ole yhtään ulkomaista rallia, vaan kaikki kappaleet ovat suomalaisten laulumaakarien kynästä.

Kokonaan suomalainen karaoketähti on ollut varmasti yhden jos toisenkin laulua ja pelaamista harrastavan unelmassa ensimmäisen Singstarin julkaisusta lähtien. Se tapahtui muuten vuonna 2004, joten odotus ei lopulta ollut niin pitkä kuin miltä se tuntui.

Pari vuotta sitten julkaistu Singstar Legendat oli hyvä yritys, mutta siinä suomalaisten biisien sekaan oli vielä eksynyt myös ulkomaisia luituksia. Mutta nyt saatiin mitä tilattiin, Singstar Suomirock on täynnä sitä itseään: suomalaista musiikkia suomalaisille. Kiitos Sony, tätä on odotettu.

Jari Sillanpäättä tai muita iskelmätaivaan kiintotähtiä ei pelin bisilistalta löydy, vaan pöytä on katettu nimensä mukaisesti rockaavilla veisuilla. Minulle tämä sopi mainiosti, mutta iskelmätaijat joutuvat edelleenkin hiomaan laulutaitojaan hämyisissä nurkkakuppioloissa –



FACTA

#### LAULA SUOMEKSI MYÖS PSÄLLÄ

Myös PlayStation 3:n Singstarin uus kotimaisia musiikkia, sillä Singstareen on äänestynyt odotettavaksi suomerokeleksi biisejä. Lehden painoon mennessä Singstaresta löytyi 11 kotimaista klassikkoa Ari Saikkolan Naispohloisesta Don Huonon Riddanryy-väikkä. Mukana on myös pari Singstar Suomirockista löytyvää biisiä.

LEWEE

#### KORKEILE MYÖS

Singstar Legendat  
Myös Legendat sisältää suomenkielisiä musiikkia hoidettavaksi.

HYVYNEK Uuskomatonta, mutta totta – Kotiteollisuuden musiikkia on löytynyt ruotteja. Ja vieläpä kahdesta biisistä!

tai tyytymään Singstar Suomirockin ainoaan oljenkorteen, Paula Koivuniemen "Kuuntelen Tomppaa" -jytäklassikkoon. Radiomusiikin ystäville hittiastakimara puolestaan on kuin mannaa taivaasta, sillä jokaiselle äänialalle löytyy jotain jollotettavaa. Hameväki on huomioitu kiitettävästi, sillä naisen kurkulle sopivia hittikapeleita löytyy tasapuolisesti. Vanhempaa ikäpolvea koeiskellaan tarttumaan mikkin Popedan, Eppu Normaalin ja Yön avulla. Hyvät vanhemmat, tässä on peli, jota voitte pelata jälkikasvunne kanssa, ainakin laulutaitoisessa perheessä.

Pitkällä tukalla ja raskaammalla musiikilla varustettuja ei ole myöskään unohdettu, sillä Kotiteollisuudelta löytyy peräti kaksi biisiä. Korkealta ja kovaa veisaavat voivat kokeilla heville häviämisen mahdottomuutta Ari Koivusen hittirenkutuksen tahdissa.

Biisilistan laatijat ovat välttäneet loistavasti muutaman Singstarin pahan sudenkuopan, eli tuntemattomat musiikkikappaleet. Jokainen radiota kuunteleva on takuuvarmasti kuullut Singstar Suomirockin kappaleet moneen kertaan. Koska kotikielisuuden lisäksi kappaleiden tunnettavuus on hyvä, on pelin oppimiskynnys matalampi kuin pohjan palanut pannukakku.

Pelimekaniikkaa ei ole muuteltu rahtuakaan, mikä ei Singstarin tapauksessa sen enempää haittaa kuin yllättä. Oikein laulamisesta saa pisteitä ja mumisemallakin pärjää, jos sanat eivät jostain syystä otakaan soljuakseen. Biisikattaukselta löytyy myös neljä vieraskielistä rallia suomalaisartistien esittämänä, joten kielitaidolla brassailevillekin löytyy luitettavaa.

Singstar Suomirock on takuuvarma syksyn hittiutuote, sillä laulajia maastamme löytyy vähintään saman verran kuin lätkäfaneja. Kun kielitaitokaan ei enää ole hidaste, on Singstar Suomirock taattua ilanviettomateriaalia. Toivottavasti peli menestyy, jotta pääsemme hoilaamaan myös jatkossa kotoisia hittiäbiisejä. Jaaha, alakerran naapuri hakkaa taas luudalla kattoon. Pitääpää vääntää nupit kaakokoon, ettei kolina pääse häiritsemään laulamista.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 9/10**

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

HANSAN LAULUJA

Kotimainen biisilista, tuttu kaava toimii edelleen  
 Naapurit ärsyyntyvät

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAUSMMAT PELIT

# RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY

Mekaanisia merirosvoja, kadonnut apuri ja roppakaupalla tasoja pompittavaksi

Laji PS3 Kehittäjä INSOMNIAC GAMES Julkaisija SONY Julkaisu 219. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PSN Ikäraja 7

Laji TASOHYPPELY

## JAHARI TASHUN

Ratchetin uusi jokoavain antaa pelaajan käyttöön uusia ominaisuuksia. Jakerilla voi muun muassa kannella tavaroita ja kikutella pelimaailman esineitä.

**C** lank-robotin seikkailun vanavedessä myös parivaljakon karvaisempi osa-puoli suistuu soolouralle. Ratchetin robottiapuri on kaapattu, joten majakan tehtäväksi jää perävaununsa metsästäminen.

Pelastusoperaation sivussa tutustutaan mystisiin merirosvorobotteihin, karmeaan kiroukseen ja luonnonkauniisiin maisemiin. Juoni on hauska, dialogi on kirjoitettu sopivasti kieli poskessa ja tekemistä on riittämiin. Vaikka pääosa pelistä kuuluu loikkiessa tasolta toiselle, silloin tällöin pomppimista maustetaan mukavasti kevyillä aivopähkinöillä. Kovin suurta haastetta näistä ei ole, mutta tasoloikan välipaloina ne toimivat mukavasti.

Grafiikaltaan peli ei eroa Ratchet & Clank Future: Tools of Destructionista. Peli siis muistuttaa modernia, tietokoneella toteutettua animaatioelokuvaa. Tyyllillisesti kyseessä on eittämättä yksi kolmospelikarim komeimmista peleistä. Taso ei jää kovin kauas Pikarin elokuvista.

Kuvallisen ulosannin lisäksi myös kerrontaan ja dialogiin on panostettu, mikä osaltaan lisää leffamaista tunnelmaa. Pelimaailman hahmojen juttuja kuuntelee mielellään ja muutamassa kohdassa saa naureskella ääneen poskettomaile



Pikari

## TUHOIN TYÖALUT

Ratchet & Clank Future: Quest for Booty on rakennettu loppuvuodesta julkaistun Ratchet & Clank Future: Tools of Destructionin pohjalta. Lyhyen keston ja raaka-ainoiden kierrättyänsä ansiosta joko-osa saatiin markkinoille paljon tavallisemmalla nopeammalla.

Uusuu

## HOIKKILE MYÖS

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction  
Etopel tarjoaa lisää tasohyppeilytoimintoja.

**HEIKKÄÄ** Ratchet & Clank Future: Quest for Booty muistuttaa kauneimmillaan Pikarin animaatioelokuvaa.

vuoropuhelulle. Graafisesta tyylistään huolimatta peli on suunniteltu hieman vanhemmille pelaajille, sillä joissain välianimaatioissa Ratchetin suusta pääsee hieman alatylyistäkin läppää. Maukkaan huumorin sulatteluun tarvitaan kielitaitoa, sillä osa vitseistä saattaa jäädä hieman auki, ellei loutoo ole lapsessa.

Kolmiulotteisten tasoloikintojen suurimpia kompastuskiviä ovat oikeat tempuilleva kamera ja puolivillainen ohjaus. Tässä pelissä hahmo tottelee hienosti ohjainkapulaa, mutta kamera toimii ajoittain todella levottomasti. Toisesta taitista voi kameraa ohjaila, mutta kiikkerä säättäminen ei totisesti ole liian helppoa. Onneksi vapisevan kameramiehen kanssa pystyy elämään, eikä se torpedoi muuten mahtavaa loikkapeliä.

Ratchet & Clank -sarjan tunnusmerkkinä on aina ollut avara asearsenaali. Tälläkin kertaa torakoita on tarjolla joka lähtöön, mutta valitettavasti suurin osa on kierrätetty suoraan edellisestä osasta. Olisin mielelläni nähnyt tyystin uuden tuhovälinekavalkadin, sillä hullunkuriset tuikutimet ovat olleet tärkeä osa sarjan huumorista.

Pelin suurin uudistus edeltäjänsä nähden on

Ratchetin uusi jokoavain, jolla voi lähitaistelun lisäksi vaikuttaa tiettyihin pelimaailman esteisiin. Käytännössä nämä rajoittuvat tasojen kääntelyyn ja pomppujousien virittelyyn. Uutuusjakerista olisi saanut enemmänkin irti, mutta tällaisenaankin uudistus lisää hieman pähkällävää pompinnan tiimelykseen.

Aloittelevalle pelaajalle Ratchetin sooloilu istuu erinomaisesti, mutta paatunut loikka-konkari ratkaisee merirosvojen arvoitukset käden käänteessä. Jos et ole aikaisemmin tutustunut tasoloikkiin, peltipurkin pelastusretkeä voi suositella surutta. Hankinnastakin on tehty varsin helppoa, sillä pelin voi ostaa levyversion lisäksi myös suoraan PSN-verkkokaupasta. Nyt sohvalta ei tarvitse poistua edes pelikauppareissulle.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 8/10**

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

HAUSHAA HYPPELYÄ

☑ Grafiikka, hauska dialogi, toimiva ohjaus  
☑ Tempuilleva kamera, tasohyppeilyversio on helppo

# BUZZ! TV-VISA

Visailupeli saapuu kolmospleikkarille langattomana

Laite **PLAYSTATION 3** Kehittäjä **RELENTLESS SOFTWARE** Julkaisija **SONY** Julkaisupäivä **JULKAISTU**  
Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu versio **PAL** Ikäraja **12**

**T**ietovisailu on hauskaa puuhaa ja sopivan neutraali ajanviete monenlaisiin tilanteisiin. Appivanhempia ja kavereita voi viihdyttää nyt aineisen Trivial Pursuitin lisäksi myös Playstation 3:n Buzz! Tv-visalla.

Pelin konsepti on hyvä ja selkeä. Pelikonsoolin koneikkiaan näköinen peliohjain korvataan neljällä värillistä näppäintä ja yhden valttavan punaisen nappulan sisältävällä Buzz-kapulalla. Ruudulta pukataan suomenkielisiä kysymyksiä. Uudessa Playstation 3 -versiossa neljä Buzz-kapulaa ovat langattomia, joten kattaus on viimeisen päälle kunnossa. Ei kun visalemaan.

Peliä voi pelata yksin tai porukassa, arvatenkin porukassa pelaaminen on aika paljon mielekkäämpää. Sopivaa bilehenkisyttä Buzz-visoihin on jo alusta pitäen haettu monista erilaisista kysymyskieroksista, joissa tavanomaista kysymys-vastaus -kaavaa sotketaan erilaisilla sääntömuutoksilla. Joitain kieroksella vastauksen nopeus voi olla valttia, toisella väärästä vastauksesta menettää pisteitä ja kolmannella oikein vastannut saa varastaa pisteitä joltain muulta. Seurapeliilanteeseen sääntöhässutellut sopivat hyvin, sillä ne tasoittavat pelaajien taseeroja ja korostavat tuurin vaikutusta. Samasta

syystä Buzz ei ole kovin hyvä tuote vakava-henkiseen tietokilpailuun, sillä hamillisesti pelin asetusmahdollisuudet ovat yllättävän suppeat. Pelin alussa ei voi rakentaa juuri sellaista turnausta kaverin kanssa pelattavaksi kuin haluaisi.

Pelilevyyn sisältöön kuuluu todella riittävä määrä eli 5000 kysymystä, jotka on jaoteltu parinkin tusinaan aihealueeseen. Lisäksi Playstation Store -nettikaupasta voi jo nyt ladata kaksi lisäkysymyspakettia, Rokin legendat ja SciFielelokuva. Voipa kysymyksiä tehdä itsekin ja ladata muiden kysymyksiä MyBuzz-yhteisö-sivulta. Myös itse visaa voi myös pelata verkon yli. Pelin käännös suomen kielelle on tehty aika lähelle erinomaisesti, mutta osa suomenkielisiä teksteistä on vähän runtatun näköisiä. Buzz! Tv-visa on erittäin hyvin tehty visailupeli, mutta vähän voisi vielä parantaakin.

Jaakko Maaniemi

**PISTEET 8/10**

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

**LANGATTOMAN VISAILUPELIN SELVÄ YHDEKSÄ**

■ Kokonaan suomeksi, paljon kysymyksiä, mainitot langattomat ohjaimet, lisäkysymyspaki

■ Lahot asetusvaihtoehdot, käännösvirheet, helpohkot kysymykset



**LUKUISARTTI HUNNAN:** Buzz! Tv-visa on täysin suomenkielinen. Pakka painoi suomennos onitus, mutta kaiken kaikkiaan kotimaastaminen on onnistunut hienosti.

# GUITAR HERO: ON TOUR

Kotikonsoleilla huippusuosion saavuttanut kitarapeli kääntyy Nintendon käsikonsolille lisälaitteen avulla

Laite **NINTENDO DS** Kehittäjä **VICARIOUS VISIONS** Julkaisija **ACTIVISION** Julkaisupäivä **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-2** Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**



**HALLELLE!** DS:n Guitar Heroa pelataan konsoli kytkemällä ei niin sanotussa kirja-asennossa.

**G**uitar Hero On Tourin kehittäneelle Vicarious Visionsille on nostettava hattua näin kahelin suunnitelman toteuttamisesta. Massiivinen Guitar Hero käännetään Nintendo DS:lle erikoisen näköisen Guitar Grip -lisälaitteen avulla.

Grip liitetään DS:n GBA-porttiin, napataan konsoli käteen kirjan tavoin, kiristetään remmi ja otetaan plektran muotoinen soittopölväline käteen. Gripin kyljestä painallaan neljää värillistä nappulaa nuottien tahtiin ja vedellään plektraa kosketusnäyttöä pitkin. Vasemmassa ruudussa rullaavat nuotit ja show, oikea on varattu soittamiseen ja käyttöliittymän elementeille.

Bilejä on 25 kappaletta viidellä eri area-

**PIKTI**

**TEE SINÄ, JA SINÄ, JA SINÄ**

Ensimmäinen Guitar Hero -peli julkaistiin Playstation 2:lle vuonna 2005. Peliin kohitti nykyään Rock Bandista paremmin tunnettu Harmonix. Julkaisija Red Octane siirtyi Activisionin omistukseen vuonna 2006. Guitar Hero -pelin kehitys jäi Tony Hawk -sarjasta tutun Neversoftin harteille. Harmonix puolestaan hyppäsi EA:n talleen. DS-laitteenankurin kehittäjä konsoliverziorin Vicarious Visions, josta on tulossa väkivallan kannettavien versioiden parissa.

lla. Uusi setti aukeaa kun vanha on läpäisty. Elämää suuremmasta keikasta palkitaan rahalla, jota voi tuttuun tapaan tuhata kaupassa uusiin kledjuihin tahi hevikkopelihin. Uramoodin lisäksi konetta tai kaveria voi nokittaa Battle Modessa. Mobiiliinmuotoon siirtyessään peli menettää osan sosiaalisesta puolestaan, kun kaverin taitoja tai taidottomuutta ei voi arvioida sivusta.

Paperilla kaikki vaikuttaa hyvältä, mutta homma ei pelitä ihan yhdellätoista. Guitar Grip on periaatteessa toimiva, mutta käytännössä hommaa vaikeuttavat erinäiset pelaajan tyylistä ja kämmeren koosta riippuvat seikat. Grip tahtoo ajoittain irota kovan rokkamisen tuloksena kiinnityksestään. Kovan rokkamisen seurauksena DS tahtoo pomppia niin, että nopeiden kappaleiden nuottien seuraaminen käy tahottoman vaikeaksi. Pelinautinnon kannalta on elintärkeää, että löytää oman tyylinsä soittaa ilman suuria heilumisia, rannevammoja tai tärinöitä. Hommasta jää kuitenkin hieman sellainen fiilis, että tässä taistellaan nyt laitetta eikä bisliä vastaan.

Hyvän rytmipelin edellytyksenä on erinomainen bisliä, jonka takia On Tour meinasi lentää seinään heti pelin alkupuolella. Listalle on eksynyt allekirjoittaneen kammoamia poppibisejä Blink-182:sta Maroon 5:een. Musiikkimaku on aina yksilöllinen, mutta tällaiset eivät kyllä kuulu niin mitenkään Guitar Heroon. Lisäksi ne ovat pirun tylsiä soittaa. Loppulista on onneksi hieman parempaa settiä Twisted Sisteristä Santanaan ja Ozzyyn. Kunnan runtaushevi jää

silti puuttumaan. Musiikin äänenlaatu on kunnan kuulokkeilla pääosin riittävä.

Guitar Hero: On Tour jää karvan verran kehnon yläpuolelle. Toteutus on riittävän hyvä, muttei erinomainen, samoin bisliä. Hirveästi pelattavaa ei loppujen lopuksi ole, ellei pidä itsensä voittamista äärettömän mielenkiintoisena. Lisäohjain ei onneksi maksa mitään.

Matti Isotalo

**PISTEET 6/10**

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

**TRIVIAKÄYTTÖ**

■ Yritystä löytyy, muutama hyvä bile

■ Muutama kammoava bisli, vasti hyvin peliautinnon, tytäkö



**YHDEKSÄKÄYTTÖ VIKKO:** Guitar Hero: On Tourissa käytetään vain neljää värillistä nappia, kun kotikonsoleissa rokkataan viiden napin voimalla.

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAAUSMMAT PELIT

## EAGLE

Laji URHEILU



TAS. KOTKA We Love Golfissa eagle ei ole harvinaisuus. Par tuntuu monella reilää petymyksellä.

## WE LOVE GOLF!

Slipoveri ylle, golfbägi selkään ja suunta viheriölle!

Laite PS3 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKASTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 3

**S**uosituista Mario Golf -peleistä tuttu Camelot on irtautunut Nintendon pelihahmoista, ja lopputuloksena on We Love Golf. Sienivaltakunnan hahmojen puutteesta huolimatta peli muistuttaa Camelotin edellisissä golf-peleissä.

We Love Golf tarjoaa vakuuttavan valikoiman erilaisia pelivaihtoehtoja. Turnausten ja lyöntipelin lisäksi kokopalloa voi hutiä erilaisissa tarkkuuskilpailuissa.

Pelihahmoja saa käyttöönsä lisää voittamalla hahmon reikäpelissä tai läpäisemällä eri pelimuotoja. Mitään sanomattomien perushahmojen lisäksi peli pursuaa Capcomin pelien hahmoja Phoenix Wrightista Ryun ja Claire Redfieldin kautta Zackiin ja Wiikin.

Pelin ohjaustapa on yhdistelmä perinteistä kolmen painalluksen järjestelmää sekä liiketunnistusta. Ohjaus toimii pienen opetteluun jälkeen hienosti, ja kenttien selvittäminen ihannetuloksella ei ole hankalaa.

We Love Golfin suurin ongelma onkin sen helppous. Leppoisan epärealistista golfia etsiville We Love Golf tarjoaa runsaasti pelattavaa.

\_Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

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

HELPPUUS KÄYTTÄÄ

Päijän tekemistä, Capcomin hahmovoikoista, musiikki

Reaistavat ääniefektit, liian helppo

## TOP SPIN 3

Tavallista tiukempi tennispeli

Laite PS3/PS3/XBOX 360 Kehittäjä PAM DEVELOPMENT Julkaisija 2K SPORTS Julkaisupäivä JULKASTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3



TAS. KOTKA Top Spin 3 on kauris, mutta haastava peli.

**T**enniksestä on ylittävän paljon videopelivivutuksia, ja Top Spin -sarjan pelienmääräkin edustavat tennispelien raskasta sarjaa.

Top Spin 3 on aloittelijaa kohtaan säälimätön, eikä peliä voi millään muotoa kuavilla rennonletkeäksi ajantappopeliksi. Pelin opetteleminen vaatii tujaa luonnetta, mutta ahkera yrittäjä palkitaan. Ensimmäinen otteluvoitto tuntuu paremmalta kuin puittämöspelien lopputekstit. Erikoismerkinnän ansaitsee kattava pelihahmoeditori, sillä omasta tenniskarppaasiasta saa tehdä tismalleen haluamansa näköisen. Itse urapeli on tuttua huttua, pohjalta aloitetaan ja voittajana lopetetaan. Palloa saa lätkiä kymmeniä tunteja, sillä urapuu versooa kohtuullisen tuuheeksi. Myös yksittäisten otteluiden pelaaminen onnistuu ja lisää riemua irtoa kaksinpelistä kaverin kanssa. Vanhkaa pelillistä sisällötä on tukemassa mallikas graafinen toteutus. Pelaajat ovat aidon näköisiä ja pelareinat kauniita.

\_Juho Kuorikoski

PISTEET 8/10

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

ERA- JA OTTELUPALLO

Grafiikka, ohjaus, runsaasti haastetta, hahmoeditori  
Joillakin ehkä liian haastava, turhauttava harjoittelu

## BUZZ! JUNIOR: VIIDAKKOVILLITYS

Lastenpelisarja saapuu Playstation 3:lle

Laite PS3 Kehittäjä HAGENITA Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKASTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio VERSO Ikäraja 3



Laji LASTENPELI

YHÖ UDESTA Viidakkovillityksen Playstation 3 -version minipelisarjasta on väitettävä suppas.

**P**erheen pienimmille tarkoitettu Buzz! Junior -sarja on tuttu Playstation 2 -perheille. Playstation 3:lle sarja tulee PSN-verkkokaupan kautta.

Viidakkoon sijoittuva Buzz! Junior: Viidakkovillitys on minipelikokoelma, jonka pääosissa esiintyy vekkuli apinalauma. Muiden Buzz! Junior -pelin tapaan peliä pelataan yksinkertaisilla Buzz!-tietovisapelin ohjaimilla, joista saa Playstation 3:lle langattomat versiot. Ohjaimissa on ainostaan neljä värikoodattua nappulaa ja yksi iso, nyrkinkestävä päänapula. Pelin lyhyet ja hektiset pelirykkäykset painottavat pääasiassa ajatuksen, värityksen tai nopeuden hallintaa – tai pelkkää tuuria. Erilaisia minipelejä on kuitenkin vain viisi, joten yksinäinen pelaaja kyllästyy hyvin nopeasti. 2-3 kaverin kanssa Viidakkovillityksen helppous, nopeus ja yksinkertaisuus pääsevät oikeuksiinsa. Pelin suomennos on esimerkiksi hyvää ääninäyttelyä myöten.

\_Juho Kuorikoski

PISTEET 5/10

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

APINAHOPPIA LAPSELLE

Matala oppimiskynnys, sopi kaikille, suomennos  
Liiansti seikkäsi, unettava yksinpel, nopeasti nähty

## CIVILIZATION REVOLUTION

Kukoistava konsolisovitus

Laite PS3/PS3/XBOX 360 Kehittäjä FRANKS GAMES Julkaisija 2K GAMES Julkaisupäivä JULKASTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12

Laji STRATEGIA



SIVILISAATIO Kyllä on kaapattu ja barbaarisuutta ei ole jättänyt, mutta pelosaaja hymyilytti. Näin se vaikutti kasvat

**R**akastettu Civilization-pelisarja on ollut pitkään lähinnä tietokonepelaajien riemua. Revolution on ensimmäinen varta vasten konsoleita varten suunniteltu Civilization-peli, eikä laisinkaan hassumpi tapaus.

Sarjan edellisten osien tapaan pelin tavoitteena on johtaa oma sivilisaatio historian aamunkoitosta aina avaruusaikaan asti. Vuoropohjaisesti etenevän pelin aikana tutkimusmatkailan, soditaan, rakennellaan teitä ja kaupunkeja sekä kehitellään uusia teknologioita. Käyttöölyttymään Revolution on silkkää timanttia. Ohjaimen kaikki napit ovat käytössä, mutta pelaaminen on silti erittäin sulavaa. Kaiken tarvittavan löytää helposti napin painalluksella, eikä osoitinta tarvitse hilailla ympäri karttaa. Ärsyttävät neuvonantajat pomppaavat usein ruudulle häiritsemään, mutta muuten Civilization Revolution on erittäin onnistunut ja raikas kokonaisuus.

\_Tero Kerttula

PISTEET 8/10

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

KEVENNETTY SIVILISAATIO

Nähti, houkuttava, onnistunut käyttöilyttö  
Neuvonantajat, puuduttaa pidemmän päälle

## SECRET AGENT CLANK

Suosikkisarja kompuroi

Laite PSP Kehittäjä HIGH IMPACT GAMES Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKASTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 7

Laji TOIMINTA



SOOLO Clank-robotin oma seikkailu on koinokko.

**R**atchet & Clank -pelin Clank-robotti lähtee ensimmäisessä omassa pelissään puhdistamaan museovarkaudesta tuomittu Ratchetin mainetta.

Sarjan aiemman laadun takia on ylittävää, että Secret Agent Clank on laadultaan ailahteleva ja mitään sanomaton toimintaseikkailu. Pelin kamera on kelvoton. Se on liian alhaalla ja lähellä pelihahmoa, mikä johtaa turhin kuolemiin ja ärsytykseen. Ohjausvaihtoehdot ovat puutteellisia ja tarkkuutta vaativat liikkeet hankalia tehdä. Kenttäsuunnittelussa on onnistuttu vain harvoin. Räiskintä toimii, mutta sitä on liian vähän. Perinteisen tasolohkaräiskinnän lisäksi mukana on myös rytmilento-, ajo- ja ongelmanratkaisu-osoita, mutta monipuolisuudella tunnutaan vain peittelevän pelisuunnittelun puutteita. Parhaimmillaan peli toimii, mutta se muistuttaa huonoimmillaan ensimmäisiä kolmiulotteisia tasolohkka ajalta, jolloin niitä ei vielä osattu tehdä.

\_Johannes Valkola

PISTEET 5/10

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

EPIKASAPANOIHEN HOKOHARJOITUS

Ammusikku, Kapteeni Qwarkin ja apurobotin kentät  
Kamera, ohjaus, äänet, turhat pelimuodot

# FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Suomalaisessa ajopelissä pelti rutisee ja paukkuu

Laite PC Kehittäjä BUGBEAR ENTERTAINMENT Julkaisija EMPRE INTERACTIVE Julkaisu JULKASTU  
Pelaajan lukumäärä 1-2 Testattu versio 1.6 Ikäraja 12

**F**latout Ultimate Carnage on ajopeli, jossa autot on suunniteltu pelkästään nokkakolareita varten ja ohjattavuus on realistista vain siihen pisteeseen asti kuin se on hauskaa. Pelin alussa pelaaja luo itselleen hahmon, joka aloittaa etenemisen pohjamudista kohti derbyn huippua kilpailuja voittamalla.

Flatout-sarjan keskeinen idea on koloinit. Flatout Ultimate Carnage kirkastaa ajatuksen terävimmilleen. Miltei kaikki ympäristöt ovat tuhoutuvia ja kanssakilpailijat voi tiputtaa pois pelistä muutamalla onnistuneella kolautuksella. Pelin kuminauhatekoäly ärsyttää: kilpailijoita on mahdollon päästä täysin karkuun, sillä ajotaidoista huolimatta ne roikkuvat jatkuvasti pelaajan taka-

puskurissa. Kipakka valkeusaste syö peli-foa, sillä sijoitukset ovat etenemisen kannalta pakollisia.

Pelin toinen puolisko koostuu erilaisista stunt-kahauksista, jotka vaihtelevat palavien renkaiden läpi pujottelemisesta kelaukseen ja mäkihyppyyn. Minipelit ovat verratonta hupia kaverin kanssa samalla koneella kisattuna.

**Heikki Takala**

**PISTEET 8/10**

Gratiikka 8/10 Ääni 8/10 Pelottavuus 7/10 Pitkäikäisyys 8/10

**JUKAPELUSUORIN POHTIA HOLLYWOODIN**

☑ Kaiken saa hajalle, aito rallin tunne, minipeit

☑ Epäreilu tekniikka, alenteleva fysiikka, kipakka valkeusaste

Laji AJOPELI



RAPA ROISHUU Flatout Ultimate Carnageissa ei auton likaantumista voi välttää.

## SUPER SMASH BROS. BRAWL

Nintendon taistelupeli paranee aina vaan

Laite Wii Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO  
Julkaisupäivä JULKASTU Pelaajan lukumäärä 1-4  
Testattu versio PAL Ikäraja 12



Laji TAISTELU

**HIKIN YHDESSÄ HOIKO** Super Smash Bros. Brawl'n hahmo-

kataasta löytyy kattava valikoima videopelihahmoja.

**U**onna 1999 Nintendo 64 -konsolilla alkanut Super Smash Bros. -taistelupelisarja on muodostunut yhdeksi Nintendon merkisistä.

Myös Wiin Super Smash Bros. Brawl on erittäin onnistunut ja häikäisevä etenkin sisällön määrällään. Pelissä taistellaan sivulta kuvatulla arenalla, ja perusidea on heittää vastustajat kentältä ulos. Periaatteessa yksinkertainen mätkiminen on helppo omaksua, mutta taitavat pelaajat löytävät mekaniikasta huimasti syvyyttä. Tappelupukareina nähdään yli 30 tunnettua pelihahmoa Super Mariosta Solid Snakeen. Graafisesti peli on Nintendon tyylin värikästä ja loppuun saakka viimeisteltyä. Nostalgiset äänitehosteet kuulostavat enimmäkseen hyviltä. Brawl'n paras puoli on monipeli joko 2-4 pelaajan kesken samalla sohvalla tai viiveettömässä nettipelissä. Brawl onnistuu esimerkittäisesti lähes kaikessa tarjonnassaan.

**Johannes Valkola**

**PISTEET 9/10**

Gratiikka 9/10 Ääni 9/10 Pelottavuus 9/10 Pitkäikäisyys 9/10

**SARJAN PARAS PEDI**

☑ Pelimekaniikka, grafiikka, äänet, monipeli, sisällön määrä

☑ Taistelu voi olla kiinnostavinta heidän sekava

## CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Piikitukkien paluu

Laite PSP Kehittäjä SQUARE ENIX Julkaisija SQUARE ENIX  
Julkaisupäivä JULKASTU Pelaajan lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 15



Laji ROOLIPELI

**ROIKONIA** DMW-hedelmäpelipyykki taistelun taustalla. Pelikritiikki on joko superhyökkäys tai kokonaistulos.

**F**inal Fantasy VII on 11 vuotta sitten julkaistu legendaarinen konsolirooliopeli. Crisis Core on onnistunut nostalgiapommi Final Fantasy VII:n ystäville, mutta toiminee jotenkuten pelikklassikkona tuntemattomillekin.

Crisis Coressa paneudutaan Final Fantasy VII:n tapahtumia edeltäneeseen aikaan. Pelin päähahmo on energiyhtiö Shinran omaan SOLDIER-erikoisjoukkoon kuuluva Zack. Sankaritaitelijoiden ryhmään kuuluvat myös Sephiroth, Angeal ja Genesis, joiden kohtaloiden kietoutumista toisiinsa ja Final Fantasy VII:n alkuaikojen selvittämistä seurata. Tyydyttävään Crisis Core on toimintapainotteinen rooliopeli. Zack seikkailee yksin ja tapahtumat kuvataan hahmon ulkopuolelta. Taistelut käydään reaaliaikaisesti. Mäskimistä on paljon, mutta liiallisuuden rajaa ei aivan ylitetä. Pelin kulku on suoraviivaista tarinan alusta loppuun, mutta laadukasta tarinaa tekeekin mieli seurata sutjakasti.

**Jaakko Maaniemi**

**PISTEET 7/10**

Gratiikka 7/10 Ääni 8/10 Pelottavuus 7/10 Pitkäikäisyys 7/10

**PARHAAMPILAJIN NOSTALGIAPOMMI**

☑ Musiikki, tarina, sutjakkuus, grafiikka osittain, sivustitävät

☑ Yksipuolisuus, taistelun karkaus, päätarinan lyhyys

## GUITAR HERO: AEROSMITH

Suosikkisarjan uusi osa tuoksuu rahastukselta

Laite PSP/PSP2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä NEVERSOFT  
Julkaisija ACTRUSION Julkaisupäivä JULKASTU  
Pelaajan lukumäärä 1-2 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12



Laji MUSIIKKI

**HELMETIT NÄKYVÄT** Joe Perry vaikuttaa väsyneeltä, kun Guita Hero: Aerosmith -pelissä.

**G**uitar Hero: Aerosmith voi olla Aerosmithin faneille unelmien täyttymys, mutta muiden on vaikea edes verrata peliä sarjan edelisiin osiin.

Bändin promoottiomateriaalina peli toimi mainiosti, mikä lienee ollut tavoitteenaakin. Pelin haastavuutta on pudotettu sarjan alemmista osista reilusti, ja nyt kovimpienkin vaikeustasojen tiukimmassa kitarasooloissa riittää muovikitaran nappien painelu suurin pirtein sinne päin. Ahkera tultelija naputtelee urapelin läpi yhdessä illassa. Pelin etenemisestä on tehty lineaarista: Ensimmäinen lämpölämpi bändi soittaa kaksi kappaletta, joiden suoritusjärjestyksen saa valita. Tämän jälkeen Aerosmithin tiikerihousuissa saa soittaa kaksi bändin omaa bisä ja päälle encoren. Settilistojen välillä bändin jäsenet kertovat urastaan. Varsin mainiosti toteutetut haastatteluuksudet ovat pelin parasta antia, vaikka itse bändistä ei pitäisikään.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 5/10**

Gratiikka 2/10 Ääni 6/10 Pelottavuus 6/10 Pitkäikäisyys 4/10

**EPÄSUORITUKSIEN RAJATYTYT**

☑ Bändin haastattelut, Guitar Hero:n peli-idea

☑ Haasteellisuus, yksipuolisuus, suoraviivisuus

## KUNG FU PANDA

Karvapallo taitaa kungfun

Laite PSP/WII/XBOX 360 Kehittäjä LUKOFLUX  
Julkaisija ACTIVISION Julkaisupäivä JULKASTU  
Pelaajan lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 7



Laji TOIMINTA

**SITUPÄIVÄ** Kung Fu Pandan päähahmo on sööti, mutta vahva ja karsainen. Ja sööti.

**D**reamworksin uusi animaatioelokuva Kung Fu Panda on taitutettu peliksi selkeästi paremmin kuin studion edeltävä tuotos, Mehiläisen elokuva.

Mainio lisenssipäijäys saa suun hymyyn. Pelin ja elokuvan tähti on karismaattisen mahakas pandakarhu Po, joka haaveilee legendaarisen kungfu-soturin tulevaisuudesta. Ennen onnellista loppua Po on kuitenkin taisteltava läpi 13 kenttää ja rökittävä ridanhaluinen pahis Tai Lung.

Pelaaja ohjastaa Po-karhua, ja vastustaja mätkitään rohkeasti monenlaisilla taisteluliikkeillä. Peruslyöntien lisäksi myös Po mahakkuudesta on hyötyä: maahan voi pääjättää niin, että vastustajilta lähtee taju. Toissijaisista peliliiketoista ärsyttävien on koreografiallinen reagointi Speden Spellan tyyliin: oikeaa nappia on painettava oikeaan aikaan, tai pelihahmo saa köninsä. Peli on kuitenkin kokonaisuudessaan helppo.

**Annakaisa Kultima**

**PISTEET 8/10**

Gratiikka 8/10 Ääni 10/10 Pelottavuus 7/10 Pitkäikäisyys 7/10

**KARNAISENTO HELIKKO**

☑ Ääninäyttely, humorit, grafiikka, sujuvus

☑ Täydellisesti onnistuneita vaivat välttävät

# LADATTAVAT

GAMEREACTOR ARVIOI VERKKOPELEJÄ

## BIONIC COMMANDO REARMED

Häivy, Hämis! Tosimiehet roilaa robottikädellä!

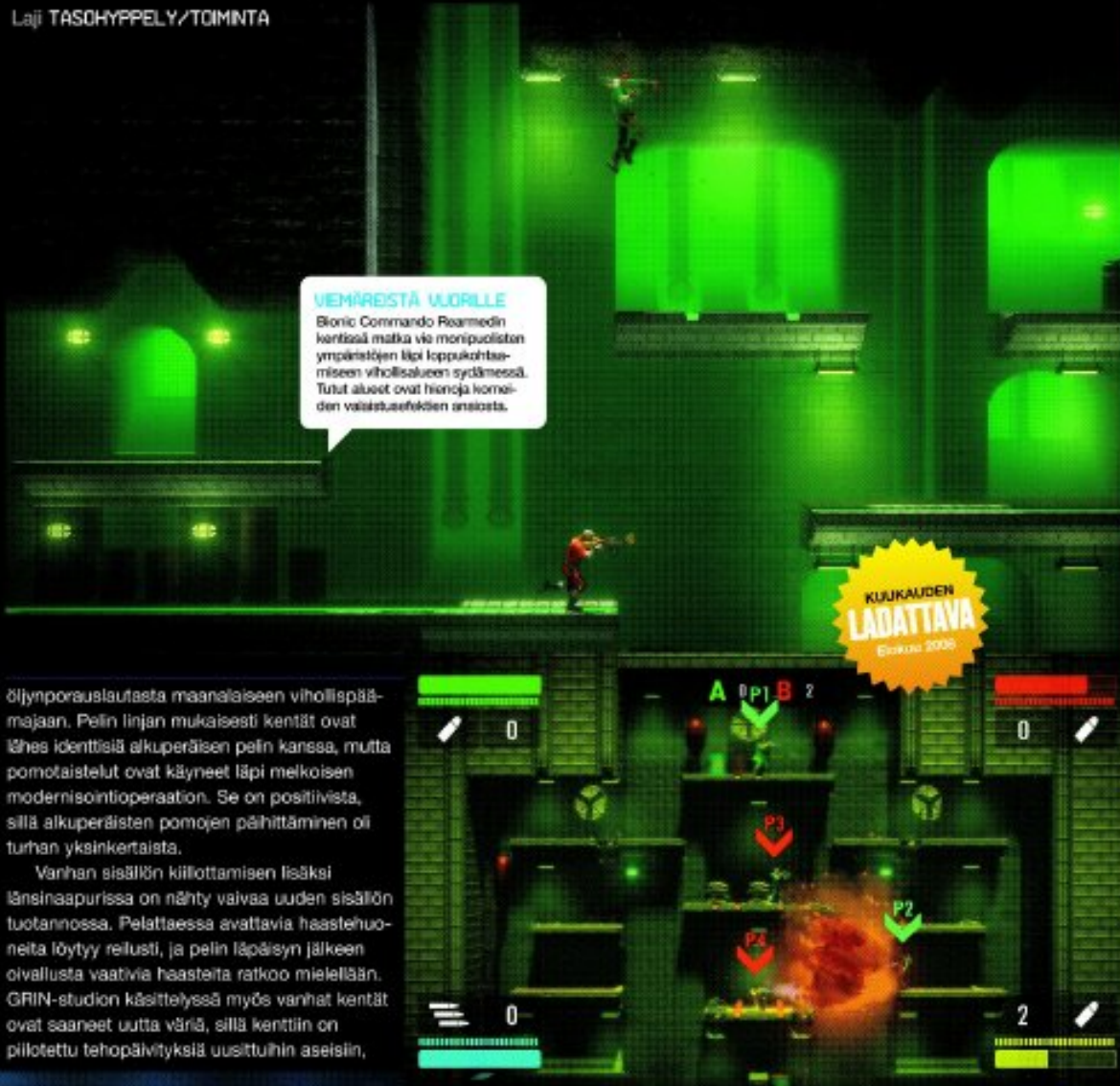
Laitteet PS3/XBOX 360 Kehittäjä GRIN Julkaisija CAPCOM  
Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta N. 196/199 MS. POINTS

**A** lun perin vuonna 1988 julkaistu Bionic Commando oli NES-konsolin suosituimpia pelejä. Kun ruotsalaisen GRIN-studion kuultiin puuhailevan uusinta-versiota, nostalgianhimoisten pelaajien odotukset nousivat kattoon. Bionic Commando Rearmed ei petä.

Edeltäjälleen uskollinen Bionic Commando Rearmed on sivulta kuvattu toimintapeeli. Riekkinnän peruskaavaa rikkoivan pelin päähahmo Nathan "Radd" Spencer ei hypi eikä pompi, vaan esteet on ylitettävä sankarin käteen asennetun robottikouran avulla. Toisessa kädessä paukkuu pyssy. Käsipeillä on mahdollista nousta yläpuolella oleville tasanteille, heilautella itseään katoista roikkuen, ja pelin edetessä saatava paranneltu koura mahdollistaa myös vihollisten retuuttamisen. Bionic Commando on siis eräänlainen Hämähäkkimiehen sotilasserkku.

Yksinkertainen pelimekaniikka toimii erinomaisesti. Pelimaailma on jaettu alueisiin, joiden välillä pelaaja voi matkustaa lähes vapaasti helikopterilentäjänsä avustuksella. Kaikilla alueilla käynti ei ole pakollista, mutta suotavaa, sillä alueilta löytyy tehtävää helpottavia tarvikkeita. Keskeinen toiminta tapahtuu sivulta kuvatuilla vihollisalueilla, joiden teemat vaihtelevat

Laji TASOHYPPELY/TOIMINTA



### VIHÄREISTÄ UUDILLE

Bionic Commando Rearmedin kentissä matka vie monipuolisten ympäristöjen läpi loppukohtaiseen vihollisalueen sydämessä. Tutut alueet ovat hienoja komoiden väistelyefektien ansiosta.

öljynporauslautasta maanalaiseen vihollispäämajaan. Pelin linjan mukaisesti kentät ovat lähes identtisiä alkuperäisen pelin kanssa, mutta pomotaistelut ovat käyneet läpi melkoisen modernisointioperaation. Se on positiivista, sillä alkuperäisten pomojen päihittäminen oli turhan yksinkertaista.

Vanhan sisällön kiillottamisen lisäksi länsinaapurissa on nähty vaivaa uuden sisällön tuotannossa. Pelattaessa avuttavia haastehuoneita löytyy reilusti, ja pelin läpääsyn jälkeen oivallusta vaativia haasteita ratkoo mielellään. GRIN-studion käsittelyssä myös vanhat kentät ovat saaneet uutta väriä, sillä kenttiin on piilotettu tehopäivityksiä uusittuihin aseisiin,

### PITKÄSTÄ ARAA

Uusien pomojen lisäksi pelissä tavataan myös vanhoja vihollisia, joiden tuhoaminen vasti aikaisempaa enemmän älä.

### ÄLÄ LATRAA SIKAA SÄKISSÄ!

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

**MONIPELIMÄITÖÄ** Bionic Commandon meno yltää hurjaksi kun konsolin ääressä otellaan neljän kaverin voimin. Tarvittaessa kaverin saa myös apurin tarinalla.

lisäelämiä sekä muita salaisuuksia. Myös pelin loppu on laitettu uuteen uskoon. Kenttäsuunnittelussa on menty hieman pieleen viimeisen alueen osalta, sillä kenttä on jopa turhauttavan vaaka. Lyhytpinnaisten pelaajien onneksi peliin on ympätty automaattinen tallennustoiminto, joten peliä voi jatkaa pidemminkin hermolevon jälkeen. Haasteellisia kohtia voi myös tarpoa yhdessä kaverin kanssa saman konsolin ääressä, ja tokihan kaksi robottikädellä varustettua sankaria on aina yhtä parempi.

Alkuperäisen Bionic Commandon ystäville Rearmed on pakkohankinta. Peli parantaa edeltäjänsä monessa suhteessa, pysyen kuitenkin tiukasti uskollisena Capcomin klassikolle. Lukuisat sisäpiirin vitat hassuttelevat alkuperäisen pelin kustannuksella ja tuovat hymyn huulille. Peliä voi noukkia Xbox Live Arcadesta ja Playstation Networkista kovalylylleen nauruttavan edullisesti noin kymmenellä eurolla. 5/10

...JURHA MOILANEN

## Laji TASOHYPPELY



PUUTARHAN PIXEL JUNK EDENIN päähahmo on puutarhojen kokoon verratuna pikurikkinen.

## PIXEL JUNK EDEN

Puutarhan laajennus on koukuttavaa puuhaa

Laite PS3 Kehittäjä PIXEL JUNK Julkaisija SONY Pelaajien lukumäärä 13 Hinta 7,95 euroa

**P**ixel Junk on noussut nopeasti tuntemattomuudesta yhdeksi lahjakkaimmista ladattavien pelien kehittäjistä. Kehittäjän kolmas PSN-peli on nimeltään Pixel Junk Eden.

Pixel Junk Edenissä pelaajan tehtävänä on löytää kymmenestä puutarhasta yhteensä viisikymmentä Spectraa. Spectrat ovat elämän lähteitä, joiden avulla pelin keskusmaailmana toimiva puutarha kasvaa ja kukkoo.

Spectrojen löytämiseksi pelaajan täytyy kerätä siitepölyä, jota saa erilaisista vihollisolennoista. Pelihahmo liikkuu puutarhoissa hyppien ja siikkirihmasta roikaten. Yksinkertaisimmat viholliset saa hengiltä pelkällä siikkirihmalla, mutta myöhemmät

siitepölyn lähteet täytyy listä pyörimällä niitä päin.

Pixel Junk Eden yhdistelee tasohyppeilyä ja pulmanratkointia kiehtovalla tavalla. Peli on rentouttava kokemus, mutta kenttien aikarajat aiheuttavat välillä sydämentykytyksiä.

Pelin grafiikka on pelistetyn tyylikästä, ja eri puutarhat käyvät jopa taiteesta. Pelin taustalla soi konemusikkä, joka rytmittää pelaamista erinomaisesti.

Pixel Junk Eden tarjoaa vajaa parikymmentä tuntia pelattavaa. Se on ehdottomasti ostamisen arvoinen kokemus, jota voi suositella kaikille tasohyppeilystä pitävillä. 5/10

...JYRI PAAULAINEN

## Laji RÄISKINTÄ



RÄISKINTÄ LENTELEE 1942: Joint Strike tarjoaa haastetta räiskintään ystäville, mutta pelin lyhyys harmittaa.

## 1942: JOINT STRIKE

Pommikoneen paluu on onnistunut

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä BACKBONE ENTERTAINMENT Julkaisija CAPCOM Pelaajien lukumäärä 12 Hinta € 19,99/999 MS POINTS

**C**apcomin vanhojen pelien uudistusbuumin myötä myös 1942 lentää jälleen. Päävastoin kuin nimestä voisi kuvitella, Joint Strike on selkeä jatko-osa sarjalle nykyaikaan päivitetyn klassikon sijasta. Alhaalta ylös mennään jälleen maiden ja merten ylitse, siinä sivussa tuhansia viholliskoneita tykkittäen.

Uutuutena peli esittelee Joint Striken, jolla lentävä kone pommittaa ruudun kerralla vihollisista tyhjäksi komean klepin

säestämänä. Visuaalisesti peli on nätti ja tuo 1942:n ilmeen onnistuneesti nykypäivään. Muilta osin ihmeltä ei sitten nähdäkään.

Vaikka haastetta piisaa, ei kenttiä ole kuin viisi eikä edes moninpeli tuo mitään oleellista lisää pelikokemukseen. Retrohenkistä räiskintää kalpaavan kannattaa silti pistää uus-1942 korvan taakse, sillä aivojen nolaaajana 1942 on edelleen omissaan. 5/10

...TERO HERTTULA

## Laji URHEILU



PUUTARHAEIIT Golf Tee It Up! jättää asukkaat vaatokaappiin, ja meininki on rennon letkeää.

## GOLF: TEE IT UP!

Suomalaisen Housemarquen golfpeli on hyväntuulinen

Laite XBOX 360 Kehittäjä HOUSEMARQUE Julkaisija ACTIVISION BLIZZARD Pelaajien lukumäärä 14 Hinta 999 MS POINTS

**X**box Live Arcadessa julkaistun Golf: Tee it up! -pelin ilme on valikoista lähtien pirteä. Pelissä olevat kaksi 18-reikäistä kenttää ovat kirkasvärisiä, mutta kenttäsuunnittelu olisi kaivannut hieman lisää mielikuvitusta.

Karibiaalle ja Skotlanttiin sijoituvilla alueilla ei esteillä hullutella, vaikka väyläsuunnittelu ei ihan perinteistä golfia muistuta. Myös golfetiketti on heitetty iloisesti romukoppaan, ja pelihahmo voi tassutella kentälle esimerkiksi ikityykikäsissä puputusosissa.

Golfwingi tehdään monista golfpeleistä tutulla kolmen painalluksen tekniikalla; ensimmäinen napinpainallus aloittaa

swingin, toinen määrää voiman, ja viimeinen ratkaisee lyönnin suoruuden. Pelin omaperäinen ominaisuus on nimeltään Focus.

Focusia voidaan käyttää pallon liikuessa kierteen suunnan muuttamiseen, joka voi tehdä hyvästä lähestymislyönnistä uskottoman hole-in-one.

Focusia voi myös hyödyntää ennen puttia pallon kulkureitin tarkistamiseen. Kykyä annetaan kuitenkin käyttöön vain neijä sekuntia väylää kohti, joten taktikointi on paikallaan.

Golf: Tee it up! on kaunis golfpeli, joka on hauskimillaan kaverin kanssa kotischivalla tai verkossa 7/10

...JUHKA MOLANEN

## Laji RÄISKINTÄ



HEIKKIPALJUA Wolf of the Battlefieldin pelaaminen on hauskeempaa kaverien kanssa.

## WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3

Sarjan uusin peli on myös kirkkaasti huonoin

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä BACKBONE ENTERTAINMENT Julkaisija CAPCOM Pelaajien lukumäärä 12 Hinta € 19,99/999 MS POINTS

**C**ommando ja sen jatko-osa Mercs saavat jatkoa liki 20 vuoden tauon jälkeen. Perustaltaan kolmas Commando on sama peli kuin aiemmatkin osat, ohjauksestaan peli on nykykuodin mukaisesti Robotron-kaavaan nojaava, eli vasen tatti liikuttaa hahmoa, oikea luotisuuhkon suuntaa. Lisäksi liipaisimista lähtevät kranaatit sekä hahmokohtainen erikoishyökkäys.

Yksinpelinä Commando on kuiva kokemus. Kenttiä on viisi, eikä tallentaa

voi. Moninpeli on sitä vastoin mainiota satunnaisia hupia. Kaverien kanssa juoksenteleminen luotiseen täyttämällä ruudulla on hauskaa.

Pelin ulkoasu on kovin persoonaton ja muovinen. Kun kontroleissakaan ei omia ideoita ole, peli ei nouse massasta esiin millään. Odotusten täyttäminen oli Backbonelle varmasti hankala tehtävä, mutta aivan liian pliiisiksi Wolf of the Battlefield silti jää. 6/10

...TERO HERTTULA



# 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](http://www.legoindianajones.co.uk)



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable

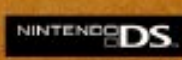


Games for Windows



XBOX 360

Wii



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 logo 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. "P", "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii (DS) ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

# RETROPELI

PALJUI VANHOJEN SUOSIKKIEKSI PARIIN  
Lisää artikkeleita osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## 1942

Avaruusräiskintöjen aikana lentopeli oli maanläheistä viihdettä

Laitte AMSTRAD CPC/COMMODORE 64/GAME BOY COLOR/MSX/NEC PC-9801/NES/ZX SPECTRUM Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Ilmestyi 1985

1980-luvun puolessa välissä suurin osa alhaalta ylös vierivistä räiskinnöistä sijoittui joko avaruuteen tai fantasiamaailmoihin. Muuan vastikään Capcomille siirtynyt nuori pelisuunnittelijajakkuus päätti olla erilainen ja sijoitti räiskintäpelinsä toiseen maailmansotaan.

Ilmaisesti muutos kannatti, sillä 1942 oli ensimmäisiä Capcomin jättihittejä. Niinpä alun perin kolikkopeliksi suunniteltu ammuskela käännettiin lukuisille eri pelilaitteille, kuten Commodore 64:lle sekä Nintendon NES-konsolille. 1942 jää

historiaan myös Yoshiki Okamoto – myöhemmin esimerkiksi Street Fighterin ja Resident Evilin takapiruuna tunnetun miehen – ensimmäisenä Capcomille suunnittelemana pelinä.

Pelillisesti 1942 ei eronnut merkittävästi muista aikalaisistaan. Super Ace -lentokone kilisi alhaalta ylös vastaan-tulevia vihollisia ammuskellen ja lisää tulivoimaa keräillen. Omaperäisin yksityiskohta oli napin painalluksella suoritettava silmukka, jolla lentokone väisti liian likelle tulleet ammuksset ja viholliskoneet. Pelattavaa riitti peräti 32 kentän

verran ja vaikeusaste oli ajan hengen mukaisesti hirmuinen. Vain harva pääsi retostelevaan pelin läpäsyllyä. Vauhdikas ja toimiva ohjaus innosti kuitenkin kokeilemaan kerta toisensa jälkeen.

Nykypelajaalle 1942 on melkoinen shokki. Jopa aikaansa nähden ruman grafiikan vielä sietää, mutta erityisesti

jatkoa.

1987 julkaistu 1943: The Battle of Midway käännettiin edeltäjänsä tavoin kolikkohalliversioista usealle eri pelilaitteelle, mutta ainoastaan NES-versio oli Capcomin itsensä tekemä. Jatko-osa teki kaiken paremmin. Nyt lentokoneelle pystyi jopa jakamaan roolipellytyllin

## Omaperäisin yksityiskohta oli napin painalluksella suoritettava silmukka, jolla lentokone väisti likelle tulleet ammuksset

pelin NES-käännöksen äänet pistävät tarkistamaan pelikasetin kunnon. Läpi pelin jatkuva karmiva, etäisesti musiikkia muistuttava piipitys ja tökeröt ääniefektit ovat unohtumattomia. Riipivä audiovisuaalinen toteutus ei kuitenkaan aikanaan pelaamista haitannut, ja niinpä peli saikin

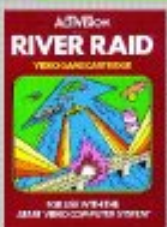
pisteitä eri ominaisuuksille, ja niin grafiikat kuin äänetkin olivat kokoneet huomattavan parannuksen. Päinvastoin kuin edeltäjänsä, 1943 on erittäin pätevää pelattavaa edelleen, jos Capcomille ominaisen tiukan vaikeustason kestää. **Tero Kerttula**



YETTEN PÄÄLLÄ Pääsääntöisesti pelaajan toiminta tapahtui vesistöjen yllä, vaikka välillä maata pöyhien lomasta näkyikin. Vastaan ei tullut pelkkää lentokoneita, sillä välillä pelaajaa uhkasivat esimerkiksi tykkövenot.

### SAMAAN AIKAAN TOISAALLA

Alhaalta ylös muissa lauseissa



**RIVER RAID**  
ACTIVISION  
1982  
River Raid poikkesi avaruuslajista ja muutamaa vuotta aiemmin, sillä sen ympäristönä toimivat orkaiset jokivarret. Korkeasta iästään huolimatta peli on yllättävän hauskaa räiskintäviihdettä vielä nykypäivänäkkin.



**SPY HUNTER**  
COMMODORE 64, 1981  
Spy Hunter hylkää lentävät osineet kokonaan ja laittaa pelaajansa kasaamaan pään maanista väkijoukon perässä. Alun perin pelin tunnustusselitys oli James Bondi-teema, joka myöhemmin vaihtui Peter Gunnin sävellykseen.



**XENON 2: MEGABLAST**  
ATARI, 1985  
Myös Atari Brothersien Xenon 2 muistetaan musiikistaan, tosin hyödyllisessä mielessä. Bomb the Boss-nimisen orkesterin rokkavaa elektroa sivitti muuten vain keskinkertaisen avaruusräiskintän menestykseen.



**PHELIOS**  
NEC PC-9801, 1986  
Pheliosin sankarina oli lentävän hevosen oollissa räiskintävä ritari, joka ampui maikastaan tulipalloja. Kreikkalaisia mytologioa hyödyntävät ympäristöt ja viholliset eivät olleet genren tavallisempia ilmiöitä.

# Miss Kesäkuu

JUTTA-SUSSU KULTANEN



**Ikä:** 26  
**Ammatti:** Malliharjoittelija  
**Asuu:** Keravalla

**Millaisista miehistä pidät?**  
Sotilasta. 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 plöörinäksi.

**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 "PAMI tätsä tyttö, nyt mä rakastan sut kuoliaaksi!"

**Entä mikä ei sytytä?**  
Miehet, jotka eivät räjäyttele mitään.

**Millaisia tulevaisuudensuunnitelmia sinulla on?**

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

Lue koko haastattelu uusimmasta B.C:stä



PLAYSTATION 3

16+  
www.ea.com



**YOU'RE IN BAD COMPANY NOW - KAUPPOISSA 26.6.**

Sinä päättät säännöt. Vain räjäytellä mitä haluat taktisen tuhaamisen nimissä. Ja yhdessä kolmen moraalisesti arvokkaan kaverisi kanssa kaappaat mukaasi mitä haluat.



# LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAILMASTA



## KIISTATTOMAT KANSANSUOSIKIT

Mikä pelit ovat oikeasti suosituimpia? Entä mitä pelejä toimituksessa pelataan? Vastaus löytyy luonnollisesti listoilta

## TOIMITUS

### Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omista pelikoneista eniten pyörineet pelit



#### NHL 09

PS3/XBOX 360

Jyri pääsi EA:n uuden jääkiekkopelin makuun, ja etenkin uusi Bio A Pro -tila aiheutti pitkästä oltu ja lyhyttä yötunia. Pelin vaikutus jo tässä vaiheessa tuntuu lupaavalta, ja erityyppisiä unelma-uhkaa lähteen kuvassa.



#### WORLD OF WARCRAFT

PC

Jaukon onnistuva läpikäynti World of Warcraftiin päättyi heinä-elokuun vaihteessa Wrath of the Lich Kingin beta-asteen. Uutta ja ihmeellistä tutkittavaa!



#### SKATE

XBOX 360

Jyri valmistautui Skate 2 -omakseen pelaamalla ensimmäisen osan uudestaan läpi. San Vanelona on yhtä kiehtova toiseltaakin läpikäynnillä, ja kaupungista löytyy odotellen uusia skeitipaikkoja. Jos peli ei ole vielä löytänyt tietään kokonaan, kipinä kapin kauppaan!



#### LOST ODYSSEY

XBOX 360

Alkuvuodesta julkaistu Lost Odyssey herätti kimmossa roolipöytästä ja ennakkoversioista, mutta aikaa pelin panostukselle liki vasta kesällä. Kimmot toivoo, että marmeladimainen seikkailun etäsi läpikäynti vielä antaa sykkimästä, että tarina on liian herkullinen koskettavaksi.



## SUOMI TOP 10 VKO 29-30

1. GRAND THEFT AUTO IV  
PS3/XBOX 360
2. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
3. BATTLEFIELD: BAD COMPANY  
PS3/XBOX 360
4. LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
5. GUITAR HERO: AEROSMITH  
PS2/PS3/WII/XBOX 360
6. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
DS/PC/PS3/XBOX 360
7. WII FIT  
WII
8. SUPER SMASH BROS. BRAWL  
WII
9. METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS  
PS3
10. THE SIMS 2: VAPAA-AIKA  
PC

## SUOMI TOP 10 VKO 27-28

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY  
PS3/XBOX 360
2. GRAND THEFT AUTO IV  
PS3/XBOX 360
3. SUPER SMASH BROS. BRAWL  
WII
4. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
5. LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
6. GUITAR HERO: AEROSMITH  
PS2/PS3/WII/XBOX 360
7. WII FIT  
WII
8. FIFA 08  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
9. METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS  
PS3
10. MARIO KART WII  
WII

Lähde: FIGNA. Listat koostuu yli kahdeksadan pelikoneen lähtävien myyntilistojen perusteella.

## JAPANI TOP 10

1. DRAGON QUEST V PS
2. PERSONA 4 PS2
3. GUNDAM BATTLE UNIVERSE PSP
4. WII FIT WII
5. MARIO KART WII
6. DAIGASSO! BAND BROTHERS DX DS
7. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 15 PS2
8. DERBY STALLION DS DS
9. MONSTER HUNTER PORTABLE G 2 PSP
10. DENSETSU NO STAFU: TRIKETSU DIRE KAIZOKUDAN DS

Lähde: Media Create

## USA TOP 10

1. METAL GEAR SOLID 4: GUN OF THE PATRIOTS PS3
2. GUITAR HERO ON TOUR DS
3. NINJA GRIDEN II XBOX 360
4. WII FIT WII
5. WII PLAY WII
6. BATTLEFIELD: BAD COMPANY XBOX 360
7. MARIO KART WII WII
8. LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURE WII
9. LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURE DS
10. LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURE PS2

Lähde: NPD Entertainment (NPD) Associates (www.npd.com)



## ENGLANTI TOP 10

1. WII FIT WII
2. MARIO KART WII WII
3. GUITAR HERO: ON TOUR DS
4. WII PLAY WII
5. SUPER SMASH BROS. BRAWL WII
6. DR. KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING DS
7. BIG BEACH SPORTS WII
8. SPORTS PARTY WII
9. WALL-E DS
10. CARNIVAL: FUNFAIR GAMES WII

Lähde: Chartwell



# PÄIVÄKIRJA

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

## HULLUT PÄIVÄT

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

**P**ollehtien tekemisestä kuulee usein mitä ihmeellisimpiä uskomuksia. Joskus oletetaan, että pelitoimittajat pelaavat kaikki päivät. Tosinaan väitetään, että peliarviot kirjoitetaan parin tunnin pelaamisen pohjalta ja loppupäivä norkoiltaan baarissa. Elokuun Gamereactor syntyi näin.

### MAANANTAI 14.7.

Ohoh, onpas kalenterissa isot numerot. Pitäinkin ryhtyä lehden tekoon. Kesätauko teki totisesti terää, mutta nyt on alettava terästytymään tuokaa joulusesonkia varten. Los Angelesissa pidettäviltä E3-pelimes-suilta ryöpsähtää uutuuksia ja tietoa järjestömiä määrää. Selvittelen myös askettain ilmaantuneita huhuja Rock Bandin julkaisusta. Onko peli viimein tulossa Suomeen?

### TIISTAI 15.7.

Ah, E3. Aina yhtä mehevää aikaa pelitoimittajan kannalta. Aamulla herätessäni laskeskelin tietokantaamme ilmestyneen 476 uutta kuvaa, vaikka firman teknikka tuntuu olevan aika jurtturassa. Mutta ei se mitään, kyllä näillä pärjätään ja perushommat hoituu. Microsoft ylitti ainakin minut monilla peliikkailuilla. Oli Microsoftista mitä mieltä tahansa, Xbox 360 kilpalee tanakasti Playstation 3:aa ja Wii:tä vastaan.

### KESKMIKKO 16.7.

Sony'n ja Nintendo'n E3-lehdistötilaisuus-ien iltana. Nintendo'n tilaisuus veti tavallaan aika hiljaiseksi, mutta toisaalta ei ollenkaan. Päälimmäinen mielikuva oli, että Nintendo pelaa ihan omaa peliään melkein kokonaan eri markkina-alueilla kuin Sony ja Microsoft. Mikäs siinä, yhtiö menestyy selvästi parhaiten. Mutta kummasti Nintendo'n kuva muuttuu,

kun siitä poistetaan Mario, Zelda ja Metroid, joita ei nyt esitellyt. Sony taas tarjoili jatkoa menestyssarjalleen odotetusti, mutta ei kohahduttanut kuten Microsoft.

### TORSTAI 17.7.

Vuorostaan Johannes suihkaroi Vancouveriin. Meidän pitäisi avata sinne sivukonttori, joku gamereactorilainen kun tuntuu olevan Vancouverissa koko ajan. Vähän jänskättää kuinka paljon Johannes seuraavaa Need for Speediä pääsee näkemään, sillä kaupungissa oli juuri ollut vakava räjähdys ja tulipalo maanalaissessa sähköjälkiverkossa. Studiolta on ollut sähkötko poikki jo useamman päivän, ja ilman sähköä on tosi vaikea tehdä pelidemoja toimittajalle. Kuulemma.

### PERJANTAI 18.7.

Ubisoftin Frederik lahduuttaa kertomalla lähettäneensä Soul Calibur IV:n arviokappaleet sekä Xbox 360:lle että Playstation 3:lle. Hyvä, onpahan valinnanvaraa arvioivan avustajan valinnassa. Brothers in Arms: Hell's Highwaystakin on tulossa ennakkoversio, mutta arviokappale ei kuulemma todennäköisesti ehdi riittävän ajoissa. Voi... Harmi. Päätoimittaja on nyt kovin ihmeissään. Mistä lehden pääarvio?

### MAANANTAI 21.7.

Vautsi, tasan pari viikkoa deadlineen. Jyri nykyisee Skate 2:n ennakon kasaan, joten meillähän on jo melkein kahdeksan sivua lehteä valmiina! Enää... noin 50 jäljellä! Kenties ollaan vielä vähän kesäterässä? Päivän ilouutisiin ja hyviin huomioliin kuuluvat myös Too Humanin arviokappaleen lähes varma myöhästyminen ja toteamus Windows Vistan haluavan paljon enemmän tilaa järjestelmäosilleen kuin aikanaan

### TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

Mistä pölyhdän tekeminen oikeasti on? Pelkkää potkuria vai oikeaa työtä? Näitä sivuja nautimme satavuotisen verhoja tarjoamme tilaisuuden kurkieta pelitoimittajien arkeen.

varaamani 20 gigatavua. Haistan koneen formatoinnin ja kiintolevyn uudelleenosi-oiminnin lähitulevaisuudessa.

### TIISTAI 22.7.

Askartelen käytännössä koko päivän työkoneettani uuteen kuosiin. Homma menee putkeen, odotetun hitaasti, mutta Johanneksen Vancouverin matka ei ollut ihan napakymppi. Sen lisäksi, että paluumatka kesti yli 25 tuntia, on uudesta Need for Speedista lupa kirjoittaa vasta 20. päivä elokuuta. Nihkeämpi homma, lehdessä nimittäin oli tyhjiä sivuja jo entuudestaan ihan tarpeeksi... Taidankin alkaa taivutella Electronic Artsia päivämäärän suhteen.

### KESKMIKKO 23.7.

Oh noes, EA pitää tiukasti kiinni 20.8. julkisuusaarostaan Need for Speed: Undercoverin suhteen. Ei Johanneksen juttua ei yksinkertaisesti voi laittaa tähän lehteen. Sillä lailla. Mutta elämä jatkuu ja jonkinlaisen lehden tiedotot syötetään painokoneelle elokuun 4. päivä, se on varmaa. Niitä sivuja ei täytetä ainakaan minun tämän päivän kirjoituksillani, sillä puuhaan koko päivän päätoimittajan hommia. Gamereactorin tapauksessa se tarkoittaa lehden jakelijärjestelyitä ja tulevaisuuden suunnittelua.

### TORSTAI 24.7.

Puuhailimme E3-messujen koostesivuja valmiiksi. Homma osoittautuu työtäämmäksi kuin ennakkoimme. Otsikkovalinnassa ei mennyt montaa minuuttia ja tietojakin piti olla valaan riittävästi, mutta monen tekstin-pätkän kohdalla sanottava kävi vähin jo muutaman ensimmäisen virkkeen jälkeen. Jos E3-sivujen tekstit ovat siis mielestäsi venytettyjä, olet oikeassa! Kirjoittelussa

hurahti koko päivä, ja Stardustin PSP-version ennakkotestauksen järjestämisen ohella en sitten muuta ehtinytkään.

### PERJANTAI 25.7.

Voi rähmä. Kyllä se nyt vaan on myönnettävä, ettei Too Human, Brothers in Arms: Hell's Highway eikä edes Space Siege ehdi arviotavaksi tähän lehteen. Käytännössä tämä tarkoittaa kuutta ammottavaa aukkoa arviotivuilta. Päivän pelastaa ruotsalaisten Gamereactor-kollegojen laareista löytyvä WWE Smackdown -matsku.

### MAANANTAI 27.7.

Sovin Electronic Artsin kanssa, että jyrättelen heti huomenna heidän toimistolleen pelaamaan tarkoin varjeltua Mirror's Edgeä. Päätin jo kuukausia sitten pistää pelin näyttävän Faith-kaunottaren lehden kanteen, mutta ehkä vasta myöhemmin syksyllä arvion yhteydessä. Mutta käy se näinkin. Matskutlianteen korjaantumisesta helpottuneena käsittelen ja saksin sivutolkulla arvioita painokuntoon. Ehkä vähän liiankin rempseällä otteella, mutta tiedättehän kaikkien arvioiden löytyvän täysimittaisina verkkosivuiltamme? Tiedättehän?

### TIISTAI 29.7.

Autoilien aamutuimaan Electronic Artsin toimistolle Vantaalle ja käpstelien Mirror's Edgeä pari tuntia. Peli tekee vaikutuksen, ja kansikuvavalkoilomasta edukseen erot-tunut potretti ilahduttaa. Kannesta tulee takuuvarmasti hieno.

### KESKMIKKO 30.7.

Deadlinepäivä lähestyy sellaisella vauhdilla, että nyt on vain alettava tekemään pitkiä

## BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräsiipitelevisiointin



### JUMPER

PS-FILM

David Ricella (Hayden Christensen) on hurja kyky. Hän pystyy siirtämään itseään ajatuksen voimalla ympäri maailmaa. Epämääräisistä syistä johtuen julma Roland (Samuel L. Jackson) jättää tiimensä kanssa Ricella kaitsemaan "hyppäjä". Elokuvan juoni ontuu alusta alkaen eikä pysty selittämään tapahtumia ja kohtauksia lainkaan. Näyttelijät ovat kuin unessa ja kuvakeronta on ohjaaja Doug Limanilla heikosti hallinnassa. Jumper on kertakäyttövideetta, joka jättää etovan olon. Elokuvan ansiot jäivät teknisiksi. 3/10

Kuva: Teknisesti Jumperin kuva on huippuluokkaa, eivätkä edes nopeasti vaihtuvat värit ja valot aiheuta ongelmia. 3/10

Ääni: Äänit ovat kohdallaan, mutta rymähtä on yllättävän vähän. 8/10  
...JOHANNES ULLHOLA



### CLEANER

SCREENBOX FINLAND

Renny Harlinin jännityselokuva Cleaner asettaa rikospaikkasivooja Tom Cullerin (Samuel L. Jackson) tukalaan tilanteeseen. Hän rutiinomaaisesti puhdistaa murhapaikan, jota poliisit eivät ole tutkineet. Elokuvan suosiossa ovat Eva Mendes ja Ed Harris. Näyttelijät tekevät ennalta arvattavan käsikirjoituksen puitteissa parhaansa, mutta se ei riitä pelastamaan elokuvaa

lukuutunasta huonoksi tusinajänniksi. Cleaner ei ole läheskään niin tyylikäs, jännittävä tai oivaltava kuin se esittää olevansa. 4/10

Kuva: Kauttaaltaan laadukas kuva nostaa esiin etenkin murhin yksityiskohdat verroiskeineen kallekineen. 8/10

Ääni: Samuel L. Jacksonin ääni pääsee oikeuksiinsa. 8/10  
...JOHANNES ULLHOLA



### RAKKAUDEN KAHVILA

SCREENBOX FINLAND

Veteraaniohjaaja Robert Bentonin uutuuksena Rakkauden kahvila pyrkii kuvaamaan rakkauden tasoja ja merkityksiä eri ihmisille. Tarinan keskössä ovat kahvilanpitäjä Bradley Smith (Greg Kinnear) ja professori Harry Stevenson (Morgan Freeman). Heidän ja läheistensä rakkauselämä kokee jatkuva muutoksia. Elokuva on hyvät ja sirkoit päämielät, mutta käsikirjoitus ja näyttelijätyökentely jättävät katsojan kovin etällä tarinasta. Rakkauden kahvila ylistää rakkautta, mutta onnistuu vain puolitain. 5/10

Kuva: Greg Kinnearin kyynelien näytetään terävästi ja puhtaasti. 7/10

Ääni: Äänen laadussa ei ole odotetusti valittamista, mutta miksi Morgan Freeman on niin usein kertopäällinen? 7/10  
...JOHANNES ULLHOLA

# PELIVANNO

## PELILAN TEKIJÄT

Vierailijat ja julkaisijat viivät usein väkivallan varsinaiselta pelien visioineilta. Tällä pelialalla esitellään luovuuksiaan pelien markkinoid.

päiviä. Pakaran Mirror's Edgen tekstiä ja Jyri sommittelee kuvia sivulle. Ilalla innostumme hinkkaamaan kanit paljon pidempään kuin olisi tarvis. Alkuperäisessä suorassa asetelussa Faith yksinkertaisesti seisoo kauniina, mutta muutaman asteen kallistuksella taaksepäin asento näyttääkin seksikkäältä poseeraukselta. Hämmästyttävää.

### TORSTAI 31.7.

Kirjoitan heti ensitökseni Mirror's Edgen ennakon loppuun. Sitä tuli... Meh, ihan ok. Olsi ollut kiva kirjoittaa parempi, mutta eipä tässä ole enää aikaa pohdiskella. Kaiken lisäksi energia tuntuu loppuvan, mutta vielä ei ole loppelyn aika. On käsiteltävä ja kirjoitettava vielä monta tekstiä. Kuten Brothers in Arms: Hell's Highway ennako, jonka naputtelen iltapuhteina.

### PERJANTAI 1.8.

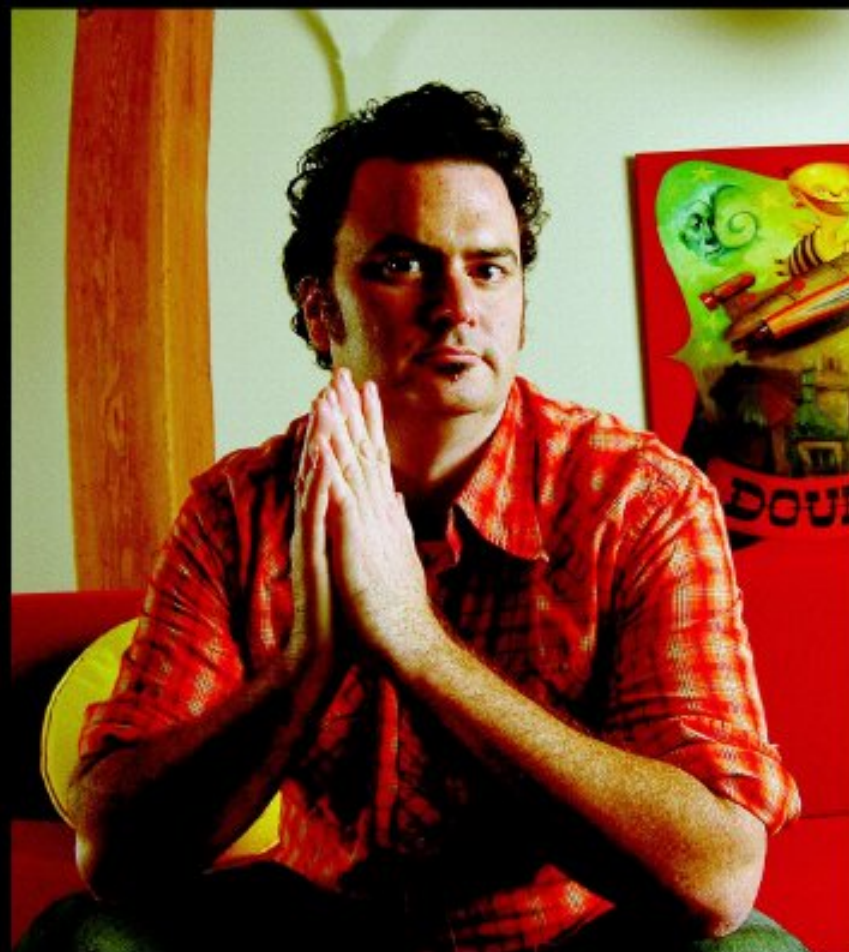
Jes, perjantai! Hammi vaan, että deadlineviikonloppu tuntuu harvemmin viikonloppuista. Aamukahvia juodessani isken silmäni QuakeConissa julkaistun tulevan Wolfenstein-pelin traileriin, ja päättänkin avata uutisilvut sillä. Ehkä, tai sitten pysytään aiemmin valitussa Bondissa. Pääsemme myös koostamaan ihan viimeisiä tekstejä, kolme kokonaista päivää ennen deadlinea. Se on hyvä merkki.

### LAUANTAI 2.8.

Puuhastelemme Jyrin kanssa kuvatekstejä ja muita loppusilauksia kuntoon. Saan viimein Wrath of the Lich Kingin beta-testiversion toimimaan, joten tokihan siihenkin on tutustuttava. Alkuaikana ohjelmassa on myös hyvin epäonninen raidi julkisen WoWin puolella. Kyllähän tämä viikonloppu tuntuu.

### SUNNUNTAI 3.8.

Sunnuntaihommat olisivat olleet helposti väitettävissä aiemmalla ahkeruudella, mutta menee tämä näinkin. Pääkirjoitus on oikeastaan viimeinen puuttuva teksti. Raapaisen sen kasaan ja katson formulaa. Kovalainen nousee ylittäen voittoon! Hyvä Suomi! Maanantaiaamun voikin jättää kokonaan mahdollisten virheidien korjailulle, jos tällä kertaa onnistuisimme löytämään ne!



HAARUNAREN MIES Tim Schafer on pelialan erikoisuus. Miehen pelit ovat ensisijaisesti juonipainotteisia, ja etenkin huumoria käytetään erinomaisen onnistuneesti.

## TIM SCHAFER

Hauskojen juttujen ja villien visioiden mies

**H** yviä pelikäsi kirjoittajia ei ole koskaan liikaa. Varsinkin osuvan komedian kirjoittaminen vuorovaikutteiseen muotoon tuntuu usein sulalta mahdottomuudelta. Tim Schafer on piristävä poikkeus, sillä hän on koetellut pelaajien nauruhermoja jo yli vuosikymmenen ajan.

LucasArtsin palveluksessa kannuksensa hankkineen Tim Schaferin ansioluetteloon mahtuu pitkä lista merkkipelejä. Schaferin pelit eivät usein vakuuta teknikallaan tai myyntimäärillään, mutta niiden sisältö on täyttä rautaa. Schafer ei aliarvioi pelaajia, ja jo ensimmäisestä Monkey Island -seikkailusta lähtien miehen tavaramerkit ovat tunnistettavissa: huumori on kekseliästä ja monitasoista eikä toista itseään.

The Secret of Monkey Island -seikkailu julkaistiin vuonna 1990 ja jatko-osa jo seuraavana vuonna. Nämä kaksi seikkailupeliä ovat lajityyppinsä helmiä ja erittäin arvostettuja teoksia. Vakavahenkinen dialogi taipui Schaferin ja kollegojen kynissä onnistuneesti komedia-muottiin, jota herrat sovelsivat myös vuonna 1993 julkaistussa Day of the Tentacle -lonkero-seikkailussa.

Seuraava Schaferin julkaisu oli Full Throttle vuonna 1995. Prätäkätjäseikkailu tehtiin ennen

kaikkea läpimurtoaan tekevää od-formaattia silmälläpitäen, mutta kovista ulkopoliittisista vaikuttimista huolimatta lopputuloksesta tuli ihan passeli. Ei parasta Schaferia, mutta visio vahvuus on ilmeistä. Vuonna 1998 julkaistu Grim Fandango taas on lähes Monkey Island -pelin veroinen legenda. Atsteekkien kulttuuria ja 40-luvun film noir -elokuvia yhdistelevä seikkailu on yksi maailman aliarvostetuimmista peleistä. Kriitikot ylistivät, mutta kauppa ei käynyt.

Tammikuussa 2000 Schafer poistui LucasArtsin palveluksesta ja perusti oman pelistudiosensa, Double Fine Productionsin. Studion debyyttipeli oli maanmainio humoristinen toimintaseikkailu Psychonauts. Jälleen kerran media suitsutti, mutta kaupallinen menestys jäi heikoksi.

Tällä hetkellä Schafer puuhastelee raskaan musiikin kulttuuria ja lieveilmiä parodioivan Brutal Legend -toimintaseikkailun parissa. Activisionin ja Vivendi Gamesin fuusioituminen Activision Blizzardiksi on aiheuttanut töyssyjä pelin kehitykseen, mutta tietävästi projekti ei ole vaarassa joutua jäihin. Kasassa on kaikki hitin ainekset, ja ehkä Brutal Legend tuo kertoja- ja tuottajanerolle ansaittua kaupallista menestystä. Elämäntyön kulttuuripisteet ovat olleet kasassa jo pitkän aikaa.

...JUHO HUORHOSKI



### I AM LEGEND

WARNER HOME VIDEO

Robert Neville (Will Smith) on läsnä lähes jokaisessa kuvassa. Olen legenda -romaanin kolmannessa filmaisoinnissa I Am Legend. Neville on virusuhon kohdanneessa maailmassa New Yorkin ainoa selviytynyt, joka taistelee öisin liikkuvia ihmismutanteja vastaan. Elokuva esitän lupaan ja näyttävään alun jälkeen mittaan-sanomattomaksi, kaavamaiseksi

toiminnaaksi, jonka käsikirjoitus ei pysy vauhdissa mukana. Smithin työskentely lähennee pahasti ylinäyttelemistä. 5/10

Kuva: Kuvanlaatu on teräväpiirtolevyjen parhaimmistoa. Autiot New Yorkin kadut näyttävät upeilta. 8/10

Ääni: Ääniraita vakuuttaa, ja tehosteissa riittää potkua. 8/10  
...JOHANNES URALHOLA



**VIIHDETTÄ PELITTÖMIIN HETKIIN**  
Lisää leffa-arvioita: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



KUUKAUDEN COMEBACK

## IKÄ EI OLE ESTE

Rambon paluu on raju ja anteeksipyytelemätön

### Rambo

Laji **TOIMINTA**  
Julkaisu **JULKAISTU**  
Teksti **JOHANNES VALIELA**

Sylvester Stallone tekee onnistuneen paluun 20 vuoden jälkeen kulttitehmoosena John Ramboon toimintaelokuvassa Rambo.

Stallone on ohjannut yhdessä Art Monterastellin kanssa tekevästään käsikirjoituksesta erittäin väkivaltaisen ja nopeamman hahmotuksen Rambon taistosta ihmisoikeuksia hallentavassa Burmassa.

Menneisyytensä taakoista irti pyrkivä John Rambo on vetäytynyt sivistyksestä syrjään ja ansaitsee elantoaan käärmeitä pyydystämällä. Ryhmä kristinuskon levittäjiä haluaa päästä auttamaan kärsiviä burmalaisia ja siksi pyytävät apua matkaansa Ramboilta. Viattoman Sarahin (Julie Benz) suostuttelut vetoavat vastentahtoiseen Ramboon ja

hän lähtee kuljettamaan ryhmää veneellään kohti vaarallista Burman sisällissodan aluetta. Ryhmä joutuu sissien kidnappauksiksi, joten Rambo toimittaa viidakkoväestönsä ja kirkuttaa apuun.

Rambo on tehokkaasti ohjattu elokuva, joka kunnioittaa vanhempien toimintaelokuvien henkeä ja tyyliä. Elokuvan hamaat ja ylivalottuneet kuvat sopivat hyvin sofa- ja viidakkomaisemiin. Taistelut ja juonen kuljetus ovat vauhdikkaita ja energisiä. Elokuvan toimintakohtaukset ovat vanhan koulukunnan hurjaa meininkiä, eikä niiden toteutuksessa ole käytetty yllätyksellisesti tietokonehoitoja.

Elokuva on tiivis 90 minuutin veren ja sudenpötkien lennätys, mikä heijastuu liian nopeaan leikkaukseen. Hieman rauhallisemmalla tahdilla olisi saatu henkilöhahmojen välille parempaa ajatusta.

Karismaattinen ja jyrkävä Stallone näyttää pääosassa rauhallisesti ja on toimintakohtauksissa erinomaisessa vireessä. Rambo on kuin tulivuori – kraatterisen ulkomuodon alla piilee järjestyttävä raju, joka vain odottaa räjähtämistä ja valtaisan tuhon levittämistä ympärilleen. Tappamisen makuun päässyt Rambo ällistyttää katsojan silkillä väkivalan määrällä.

Nykyisessä amerikkalaisten toimintaelokuvien kentässä, jossa paineet kaupallisuuteen ja ikärajojen ahaalla pitämiseen ohjaavat tekijöitä liiksi, on Rambo odotettu pistysruiske. Stallonen väkivallan ja puhtaan toiminnan visio näyttää kuinka plisiksi moderni toimintaelokuvagenre on vuosien saatossa muotoutunut. Lajityypin fanit saavat Rambosta parasta amerikkalaista toimintaa aikoihin. **8/10**



### Sweeney Todd: Fleet Streetin paholaisparturi

Laji **MUSIKAALI**  
Julkaisu **JULKAISTU**  
Teksti **JOHANNES VALIELA**

Verinen musikaalielokuva Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street on ohjaaja Tim Burtonin ja näyttelijä Johnny Deppin pitkän yhteistyön kuudes tuotos.

Parturi Benjamin Barker (Depp) joutuu väkisin perustein karkoitukseksi ja hänen perheensä kohtaa kovan tragedian. Barker palaa vanhaan kotikaupunkiinsa ja alkaa kutsua itseään Sweeney Toddiksi. Hän janoaa kostoa menetetyistä perhe-elämästä ja suuntaa parturiväestönsä kohti hänet tuominnutta tuomari Turpinia (Alan Rickman).

Burtonin (Batman, Päätön ratsut) tyylin elokuvan maailma on synkkä ja sen ihmiset kalmankalpeita. Tyyli on onnistunut ja antaa elokuvalla hyvän esteettisen säkäangan.

Musikaalin perinteiden mukaan elokuva on täynnä laulua, jonka avulla henkilöhahmot kommunikoi ja ilmaisevat tunteitaan.

Johnny Depp esittää tappajaparturia suurella antaumuksella ja suorittaa lukuisia laulunumeroita kunnialla yhdessä Helena Bonham Carterin kanssa. Sivuosien parhaimmista ovat Sacha Baron Cohen ja Alan Rickman. **8/10**



### 27 Dresses – Hääkuumetta

Laji **KOMEDIA**  
Julkaisu **JULKAISTU**  
Teksti **JOHANNES VALIELA**

Katherine Heigl on romanttisen komedian 27 Dresses – Hääkuumetta miellyttävän ja energisen anti.

Reipas ja auttavainen Jane (Heigl) on vailla elämäkumppania ja yrittää täyttää elämänsä tyhjää järjestelmällä ystäviensä häitä. Jane on salaa naimisissa pomoonsa Georgean (Edward Burns) ja odottaa oikeaa hetkeä kertoakseen tunteistaan. Tähteet mukistuvat kun Janen hemmoteltu sisko Tess (Mallin Akeman) saapuu kaupunkiin ja George alkaa ihastua häneen. Janen kannassa roikkuu myös hääneporttien Kevin (James Marsden), joka tekee kaikkensa saadaakseen osan Janen huomiosta.

Aiemmin Step Up -tanssielokuvan tahneen Anne Fletcherin ohjaus nostaa romantiikan ja kommeikkujen kautta kertontaa mukavalle katsojajäntäiselle tasolle ja antaa samalla roolisuorituksille tilaa. Heiglin pitelet rooliyö pitää kokonaisuutta hyvin kasaassa käsikirjoituksen ajoittaisesta päämäärättömyydestä ja ylipituudesta huolimatta. 27 Dresses on hauska ja keskivertoja lajityyppitään onnistuneempi romanttinen hyvännäköinen elokuva. **7/10**



### Menetetty maa

Laji **DRAAMA/JÄRISTYS**  
Julkaisu **JULKAISTU**  
Teksti **JOHANNES VALIELA**

Kuva ja ääni ovat ihmeräisessä Joel ja Ethan Coenin mestariteoksessa Menetetty maa.

Uweelin Moss (Josh Brolin) löytää automaattisesti miljoonaa dollaria ja saa peräänsä niin poliisi Ed Tom Bellin (Tommy Lee Jones), kuin psykopattisen tappaja Anton Chigurhin (Javier Bardem). Pinaavan jännittävä tekoo-rojo ja samalla erittäin korkeatasoinen elokuva-elämys aikaa.

Coen-väijesten ohjaus on äärimmäisen taidokasta. Jokaisella kuvalla on sommitelunsa ja kestoansa puolesta täydellinen paikka sekä merkitys elokuvan kertonassa. Ohjaus luo jännitteliä niin suvereeni, etteivät Coenit ole käyttäneet musiikkia alivoivaamaan tunteita.

Näyttelijät ovat pienimpiä shuusia myöten juuri oikeassa vireessä ja selvästi nauttivat älykkäistä teksteistä ja ohjauksesta. Hauska kätkeä jokuus on dialogissaan terävä sekä sen juonenkäsitteiden ja lopputuloksen ovat erittäin kekseliäitä.

Menetetty Maa on Coen-väijesten taitojen ja aiempien elokuvien upea yhteisö, täydellinen saavutus, joka puhuttelee katsojia pitkään. **10/10**



### Persepolis

Laji **ANIMAATIO**  
Julkaisu **JULKAISTU**  
Teksti **JOHANNES VALIELA**

Vincent Paronnaudin ja Marjane Satrapiin ohjaama mustavalkoinen animaatioelokuva Persepolis pitää katsojalista mielenkiintoa yllä vapaasti juoksevan mielenkiintoisen voimalla.

Persepolis kertoo nuoren naisen, Marjaneen, tarinan takautumien kautta. Elokuva alkaa vuoden 1978 Teheranista, jossa Marjane kärsii sodan vaikutuksista. Myöhemmin Marjane muuttaa Itävaltaan ja tahtoo pyyhkiä inhimillisen taustansa.

Tarmona tarinassa ovat itsensä löytäminen, vanhempien ja perheen hyväksyntä, uskonto, oman perheen hyväksyntä ja sen avostaminen. Käsikirjoitus heijastaa Satrapiin omakohtaisia kokemuksia.

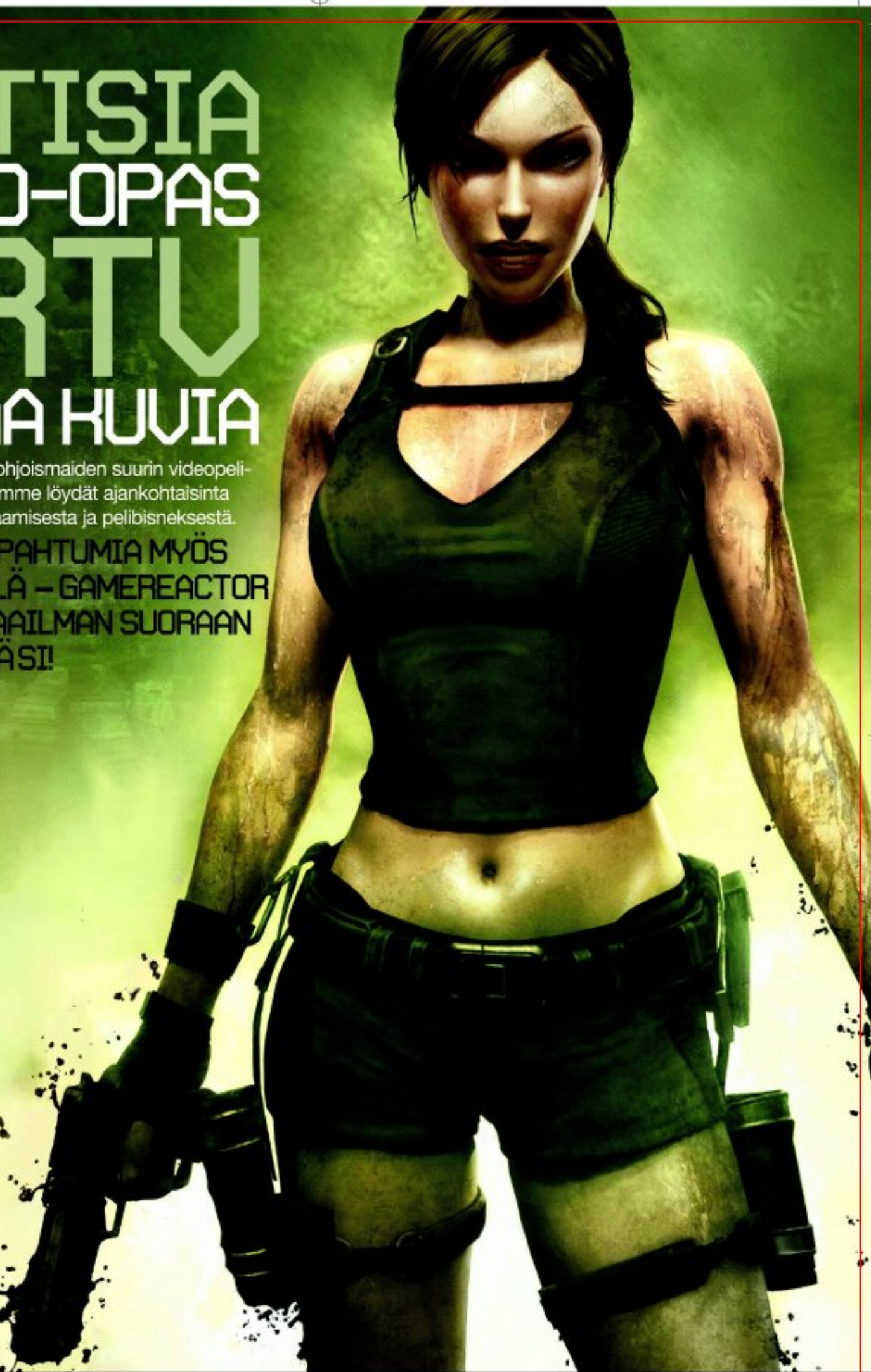
Persepolis on kuvasuunnittelu on kaunistaa ja animaatio tyylikkäitä. Elokuva leikkilee näyttävillä muotojen sekä mustan ja valkoisen sävyjen jyrkän kontrastien keskien. Parhaimmista ääninäyttelijät antavat roolisuorituksellaan elokuvaan hienovaraisia tunteita.

Persepolis on visuaalisesti kekseliäs ja aiheitaan koskettava animaatio, joka tarjoaa näyttävän ulkoisuuden lisäksi syvästi ajateltavaa. **8/10**

# UUTISIA OSTO-OPAS GRTU LATAA KUVIA

Gamereactor on Pohjoismaiden suurin videopeli-lehti. Verkkosivuiltamme löydät ajankohtaisinta tietoa peleistä, pelaamisesta ja pelibisneksestä.

**SEURAA TAPAHTUMIA MYÖS  
TIEN PÄÄLLÄ – GAMEREACTOR  
TUO PELIMAILMAN SUORAAN  
HÄNNYHKÄÄSI!**



**M.GAMEREACTOR.FI**

DAMNATION

WHAT'S WITHIN  
YOUR SOUL?

# SOUL CALIBUR IV

TM

HOPE

FEAR

REDEMPTION



31.07.08

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

16+

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



UBISOFT

namco



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

SOULCALIBUR® IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC. LUCASARTS, THE LUCASARTS LOGO, AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF & © LUCASFILM LTD. © 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. ® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATING ICON IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. © 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.