

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Joulukuu 2008
Numero 12

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

SKATE 2

Ennakkotestissä!

VUODEN PELIT 2008

Massiivinen artikkeli!

JÄTTIENNAKKO
Sota helghasteja
vastaan jatkuu

KILLZONE 2

ROCK BAND 2

Jatko-osa arviossa!

PRINCE OF PERSIA

Sarjakuvamainen seikkailu!

■ BIONIC COMMANDO Klassikko tuodaan nykypäivään ruotsalaisvoimin

Joulu on taas

Pelaajan joulu on... jouluna



Tässä sitä ollaan, joulu on aivan nurkan takana. Peliharrastajalle tämä on yleensä vuoden parasta aikaa, sillä suorastaan törkeän suuri osa peleistä julkaistaan juuri joulukuksi. Nyt on myös erityisen hyvä aika lukea peilehtiä, sillä joulukuksi julkaitavan ziljoonan pelin joukkoon mahtuu myös monta vähemmän laadukasta tai puhtaasti rahastusmielessä tehtyä viritystä. Varo vaaraa pelihyllyllä! Tätä lukiessasi käytännössä kaikki merkittävät

pelijulkaisut on jo tehty, joten pelihyllyn valikoima ei muutu merkittävästi kuin vasta parin kolmen kuukauden päästä. Ja silloinhan niitä megapelejä alkaakin taas tulla, pelivuoden 2009 alku näyttää timanttiselta.

Mutta ei hätäillä vielä ensi vuoteen. Tähän lehteen kokosimme perinteisen vuoden pelien listan yllättävän pitkäksi venähtäneen artikkelin muotoon. Listaa katsellessa ei voi kuin todeta, että olipa taas kerran hyvä pelivuosi. Jos olet valinnoista eri mieltä, tai samaa mieltä, niin tule ujoilemalla keskustelemaan siitä meidän ja muiden pelaajien kanssa osoitteeseen www.gamereactor.fi

Verkkosivujemme alati kasvavaan lukijakuntaan kannattaa liittyä kiireen vilkkaa myös siksi, että jaamme joulupukin tuloon saakka päivittäin vähintään yhden pelin verkkosivujemme supermahtavan joulukalenterin kautta. Pöydälläni on metrinen pino Xbox 360:n, Playstation 3:n, Wiin, DS:n, PSP:n ja pc:n viimeisimpiä hittejä, ja kaikki näistä lähtee lukijoillemme joulukuun aikana, päivittäin. Sivustoltamme löytyy myös pidemmät versiot tämänkin lehden peliarvioista, sekä ne muutammat arviot, jotka eivät lehteen yksinkertaisesti ennättäneet.

Gamereactorin vaille joulu on onnellista aikaa myös siksi, että koska tammikuussa ei ilmesty Gamereactor-lehteä, on meillä vain puolet päivittäisistä askareista hoidettavana. Eikä niitäkään ole enää joulukuussa paljoa, koska kuten todettua, tämän vuoden pelit ovat hyvin pitkälti julkaistu. Näin ollen toimituksen vällä on ylimääräistä aikaa, jonka voi käyttää mihinkäs muuhun kuin pelaamiseen.

Metrisen joulukalenteripelipinon vieressä minulla on pöydälläni toinen pelipino, jossa kaikki vuoden varrella kiireen takia enemmän tai vähemmän missaamani pelit odottavat vuoroaan. Grand Theft Auto IV? Enpä ehtinyt paljoa kokeilemaan. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots? Kesken. Gears of War 2? Introjakso pelattu, että sain vertailupohjaa grafiikasta tekemääni Killzone 2:n ennakkoon. Mutta ihan ensiksi rentoudun muutaman vuorokauden Wrath of the Lich Kingin parissa ja kilautan ainakin pari hahmoa kokemustasolle 80 ja raidikuntoon.

Gamereactor toivottaa lukijoilleen hyvää joulua ja onnellista uutta vuotta. Ensi vuonna puhaltavat taas uudet tuulet, pysykää mukana!

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

PÄÄTOIMITTAJA Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

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

VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi

GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen

DTP JA WEBSITE Frederik Røssell

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

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

KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen

AVUSTAJAT

Matti Isotalo
Jukka Moilanen
Juho Kuorikoski
Annakaisa Kultima
Leevi Rantala
Heikki Takala
Johannes Valkola
Tero Kerttula
Maria Miettinen
Tuuli Saarinen

PALAUTE info@gamereactor.fi

INTERNET www.gamereactor.fi

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

PAINO Stibo Graphic A/S

ISSN 1602-0472

JAKELU Post Danmark

PAPERI M-Brite Semi Matt 90g

PAINOS 30 000 kappaletta

GAMEREACTOR TANSKA

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

GAMEREACTOR RUOTSI

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

GAMEREACTOR NORJA

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

GAMEREACTOR INTERNATIONAL

Bengt Lemne

GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

Game reactor®

3 KIRJOITTAJAA Tämän kuun Gamereactor-raataajat

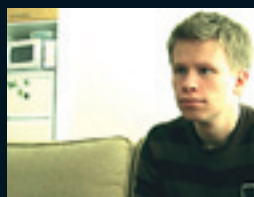


01 JOHANNES VALKOLA

Johanneksen mieleen pelivuodesta 2008 jäivät ominta-keinen No More Heroes, Bangai-O Spiritsin kaikkien kenttien rökitys sekä Mario Kart Wiin nettipelien parissa vietetyt tunnit.

Oma lukunsa olivat Metal

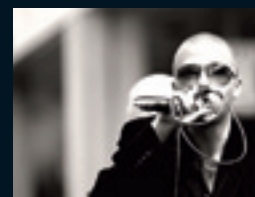
Gear Solid 4:n hämmästyttävät välinäytökset. Myös konsolien nettikauppojen laadukas tarjonta elähdytti, Street Fighter IV:n piinallinen odottelu ei. Uutta, ihmeellistä ja mielenkiintoista oli myös Gamereactoriin kirjoittaminen.



02 KIMMO PUKKILA

Tälle vuodelle oli taas ladattu suunnattomia odotuksia, olihan tiedossa esimerkiksi Grand Theft Auto IV IV, Metal Gear Solid 4 ynnä muita isoja jatko-osia. Osa odotuksista kääntyi pettymyksiksi, osa lunastettiin.

Muutama yllätyskin pomsahti esiin, ja ehkä juuri ne jäivät parhaiten mieleen kuluneesta vuodesta. Kirkkaimpina muistissa ovat Braid ja Little Big Planet, jotka sykkivät uudenlaista iloa ja energiaa ravistelemalla tasohyppelypelien pölyisiä puitteita.



03 JYRI PAAVILAINEN

Jyriille pelivuosi 2008 oli työn-tyäteisempi kuin koskaan ennen. Jo alkuvuodesta Burnout Paradise piti miehen kiireisenä, ja huippupelejä tipahteli tasaiseen tahtiin. Vuoden henkilökohtainen kohokohta oli studiovisiitti

Vancouveriin EA Black Boxille pelaamaan Skate 2:sta kesäkuussa. Myös Little Big Planetin arvioprosessi jäi mieleen eriskummallisena kokemuksena. Lievän alkupettymyksen jälkeen peli valloitti Jyrin sydämen ja nousi lopulta vuoden peliksi asti.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3



Valitse puolesi.

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



suomi.ea.com/redalert3

Nyt kaupoissa!



XBOX 360 LIVE



www.pegi.info

WMM

UUTISIA/JUORUJA/HUHUJA/LISTOJA



Päivittäisiä peliuutisia osoitteessa www.gamereactor.fi

JULKISTUKSIA

Elemental: War of Magic pc:lle

Stardock tekee pc:lle isoja klassikoita mukalevää strategiapeliä. Elemental: War of Magic sijoittuu fantasiamaailmaan, jossa pelaaja komentaa sotajoukkoaan Master of Magicin ja Civilizationin tapaan. Peli julkaistaan helmikuussa... 2010.



Red Alert 3 Playstation 3:lle

Electronic Arts julkaisee sittenkin Command & Conquer: Red Alert 3:n myös Playstation 3:lle. Pleikkariversion kehitys keskeytettiin kesällä, mutta on yllättäen aloitettu uudelleen. Lisäksi käännöstä höystetään lisäherkuilla, sillä Blu-ray -levylle mahtuu reippaasti teräväpiirtomateriaalia.



TULTA MUNILLE! Assault on Dark Athena sisältää myös moninpelimuodon, joten ahtailla vankilakäytävillä ja Dark Athena -avaruusaluksella pääsee lahtaamaan vihollisten lisäksi myös kavereita.

RIDDICKIN PALUU

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä STARBREEZE Julkaisija ATARI Laji RÄISKINTÄ Julkaisu HEVÄT 2009

Siihen nähden, miten monta elokuvaa on käännetty pelimuotoon, hyviä leffapelejä on valitettavan vähän.

Yksi kaikkien aikojen parhaista leffapeleistä oli vuonna 2004 julkaistu Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay.

Leffalisenssillä ei Riddickin tapauksessa rahastettu, vaan ruotsalaisen Starbreezen räiskintäpeli porskutti eteenpäin omilla ansiollaan. Peli oli kaunis, sulava ja täynnä loistavaa toimintaa. Escape From Butcher Bayn loputtua tuhannet pelaajat jäivät kaipeamaan lisää – ja nyt sitä on luvassa.

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena on hyvin pitkälti Escape From Butcher Bayn uudistettu versio. Starbreeze

lupalee parempaa grafiikkaa ja kehittyneempää tekoälyä kuin alkuperäisessä pelissä, ja matkan varrella tavataan myös uusia hahmoja, jotka tarjoavat erilaisia tehtäviä.

Dark Athena -avaruusalukselle sijoittuvat

Assault on Dark Athena on pitkälti Escape From Butcher Bayn uudistettu versio

osiot myös paljastavat uusia asioita Riddick-universumista.

Pelillisesti suurin uudistus on kuitenkin verkkopeli. Tarkempia yksityiskohtia ei ole vielä paljastettu, mutta todennäköisesti taistelut sijoittuvat vankilaympäristöihin ja

Dark Athena -alukselle. Tussarivalikoima kattaneen kaiken veitsistä futuristisiin konetuliaseisiin.

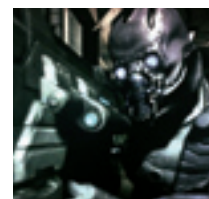
Ja mitä olisi Riddick ilman Vin Dieselä?

Kalju lihaskimppu on mukana sekä äänensä

että ulkomuotonsa puolesta, joten Riddick on edelleen Riddick.

Uuden sukupolven Riddick-toimintaa pääsee testaamaan keväällä 2009, kun Assault on Dark Athena julkaistaan.

Jyri Paavilainen



1 FAHTA

RIDDICKIN AIHAHIRJAT

Chronicles of Riddick on vuonna 2004 julkaistu elokuva, jossa Vin Dieselin näyttelemä Richard B. Riddick välttelee palkkionmetsästäjää Toombsia. Riddickista on annettu etsintäkuulutus ja puolentoista miljoonan kiinniottopalkkio. Riddick onnistuu kuitenkin varastamaan Toombsin avaruusaluksen ja välttämään kiinnijäämisen. Vaikka Escape From Butcher Bay -peli sai hyvät arvostelut, Chronicles of Riddick -elokuvan arvot olivat kehoja.

Mega Drive Ultimate Collection

Sega on ilmoittanut julkaisevansa määrän 40 pelin jättikokoelman Mega Drive -konsolin pelejä sekä Playstation 3:lle että Xbox 360:lle. 1980-luvun klassikkopelit skaalataan 720p-teräväpiirtotarkuuteen. Kokoelman julkaisuajankohhta ei ole vielä selvillä.



Supreme Commander 2 tulossa

Reaaliaikaisten strategiapelin raskaimmasta päästä olevan Supreme Commander saa jatkoa. Amerikkalaisen Gas Powered Gamesin työstämän Supreme Commander 2:n julkaisija on yllättäen japanilainen konsoliroolipelijätti Square Enix, joka suuntaa entistä enemmän länsimaihin.



Terminator: Salvation julki

Elokuvayhtiö Warner Bros. on ilmoittanut ruotsalaisen Grin-studion tekävän tulevan Terminator-elokuvan lisenssipeliä. Tällä hetkellä Bionic Commandon uusversiota tekevä Grin tunnetaan taitavana studiona, joten Terminator: Salvationin pelihahmon ulkoa kuvattu räiskintä lienee menevää.

Playstation 3:lle lisälaitelaturi

Sony on ilmoittanut tuovansa markkinoille Playstation 3:n lisälaitteille tarkoitettua laturin. Verkkovirralla toimiva laturi kytketään laadattavaan laitteeseen USB-kaapelilla, ja laturilla voi ladata samanaikaisesti kahta ohjainta tai lisälaitetta. Laturi julkaistaan Yhdysvalloissa joulukuussa.



HYVILLE PELEILLE ON AINA TILAA

Edes julkaisijan vaihtuminen ei pysäyttänyt Starbreezea

Yksi tärkeimmistä motiiveista Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athenan tekemiseen oli se, ettei Escape From Butcher Bayn Xbox-versio toimi Xbox 360:llä. Vivendin ja Activisionin yhdistyttyä Activision Blizzardiksi moni peli jäi vaille julkaisijaa, ja Assault on Dark Athena oli yksi näistä. Starbreeze kuitenkin jatkoi pelin kehitystä, ja lopulta julkaisija löytyi Atarista.



TURBODIESEL Vin Diesel lainaa Richard B. Riddickille äänensä ja ulkokuotonsa tälläkin kertaa. Parempien valaistus-efektien ansiosta miehen otsa ja kalju kimaltelevat entistäkin kauniimmin.

SITAATTI



“Pelintekijät ovat tajunneet Wiin silloin, kun tekevät sille parastaan”

Nintendon amerikan pomo Reggie Fils-Aime tietää, miksi Wiin parhaat pelit ovat Nintendon tekemiä

ILMOITUKSIA

TABULA RASA SULJETAAN

Reilu vuosi sitten julkaistu nettiroolipeli Tabula Rasa lakautetaan helmikuun lopussa. NCsofin kehittämä omaperäinen scifipeli ei onnistunut saavuttamaan riittävän suurta pelaajakuntaa, joten palvelinten ylläpito ei kannata. Peliä voi pelata ilmaiseksi tammikuun 10. päivästä alkaen. NCsofin julkissuunnittelija Richard Garriot oli hieman aiemmin ilmoittanut jättävänsä NCsofin ja siirtyvän uusien haasteiden pariin. Lähtöilmoitus puolestaan tuli pian Garriotin ISS-avaruusasemalle suuntautuneen elämänsämatkan jälkeen.

ALIENS: COLONIAL MARINES JAISSA?

Gearbox Softwaren kehittämän Aliens: Colonial Marines -räiskintäpelin tuotanto on epäselvässä tilassa. Pelin huhuttiin tulleen jopa hyllytetyksi, mutta studion noikkamies Randy Pitchford on vakuuttanut tuotannon olevan vielä jollain tasolla käynnissä. Studiolta on kuitenkin irtisanotto 15–26 työntekijää, minkä arvelaan johtuvan toiseen maailmansotaan sijoittuvan Brothers in Arms: Hell's Highway -räiskintähuonosta taloudellisesta menestyksestä.

KAIKKIIN PLAYSTATION 3 -PELEIHIN POKAALIT

Playstation 3:n kesällä käyttöön otettu pokaalijärjestelmä tulee pakolliseksi osaksi kaikkia uusia pelejä ensi vuoden alusta lähtien. Pokaalit eli trophyt ovat Sony'n vastaveto Microsoftin Xbox 360 -konsolilla suosituiksi osoittautuneille saavutuksille eli achievementeille. Saavutukset ja pokaalit palkitsevat pelaajan virtuaalipalkinnolla peleissä tehdyistä uroteista tai hienoista suorituksista.

PELIKAUPPA KIIHTYY JOULUKSI

Suomen peliohjelmisto- ja multimedia-yhdistys Figma ry on tiedottanut joulun alun pelimyyntiin oleen yli tuplasti reippaampaa kuin vuosi sitten samaan aikaan. World of Warcraftin lisäosa Wrath of the Lich King myi julkaisuviikönään yli tuhat kappaletta ja jäi julkaisuviikollaan vain rahtusen tuplalatinallevon eli 40 000 kappaleen myynnistä. Ensimmäinen tehokonsolin platinapeli puolestaan on Grand Theft Auto IV, joka siis rikkoi 20 000 myydyn kappaleen rajapyykin. 10 000 kappaleen myynnistä nappasivat odotetut kultalevyt Little Big Planet ja Gears of War 2, mutta hieman yllättäen myös Motorstorm: Pacific Rift.

XBOX 360 OHITTI XBOXIN

25 miljoonaa Xbox 360 -konsolia myyty maailmalla

Microsoftin peliviihteen Euroopan markkina-alueen varajohtaja Chris Lewis vahvisti marraskuun lopulla, että Xbox 360 -konsoli on myynyt yli 25 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti, ja näin ylittänyt ensimmäisen Xboxin kokonaisymyynnin.

Ensimmäinen Xbox-konsoli oli myynissä noin viisi vuotta vuosina 2001–2006, joten keskimäärin konsoli kävi kaupaksi noin viiden miljoonan konsolin vuosivauhtia. Xbox 360 tuli myyntiin Yhdysvalloissa marraskuussa 2005, joten tähän mennessä kauppa on käynyt selvästi reippaampaa 8,3 miljoonan konsolin keskimääräistä vuosivauhtia. Xbox 360:n myynnin kerrotaan myös piristyneen viime kuukausina merkittävästi viimeisimmän hinnanalennuksen ja huippupelien julkaisun myötä. Microsoft markkinoikin Xbox 360:a tänä jouluna lähes yhtä vahvalla mainoskampanjalla kuin konsolin julkaisun yhteydessä ja odottaa konsolin ja pelien käyvän kaupaksi erittäin hyvin.

Vertailun vuoksi Nintendon Wii-konsoli on myynyt maailmanlaajuisesti noin 37 miljoonaa kappaletta ja on siten selvässä markkinajohtossa, kun taas vuosi Xbox 360:n jälkeen julkaistu Sony'n Playstation 3 on yltänyt noin 17 miljoonan kappaleen maailmanlaajuisen myyntiin.

_Jaakko Maaniemi





XBOX 360 PÄIVITTYI

Uusi käyttöliittymä mahdollistaa pelien asennuksen kiintolevylle

X box 360 -konsoli sai 19. marraskuuta uuden käyttöliittymän. New Xbox Experience -nimellä kulkeva käyttöliittymä toi konsoliin uusia mielenkiintoisia ominaisuuksia.

Suurin muutos tapahtui konsolin valikoiden ulkoasussa. Vanhojen välilehtien tilalle tuli tyyliempi kaksiulotteinen valikko, joka muistuttaa hieman iTunes-ohjelman Cover Flow -tilaa.

Toinen näkyvä muutos on avatar-hahmot, jollaisia pelaajat voivat nyt tehdä itselleen. Avatar on yksinkertaistettu hahmo, josta pelaaja voi tehdä itsensä näköisen. Avatarit ovat hieman Nintendon Wii-konsolilla käytettäviä Mii-hahmoja monipuolisempia, mutta perusajatus on aivan sama.

Uuden käyttöliittymän myötä pelejä voi nyt myös asentaa kiintolevylle halutessaan. Yhden pelin täydellinen asentaminen vie noin kymmenen minuuttia, ja latausaikojen pitäisi nopeutua suunnilleen kolmanneksella. Xbox 360 -pelit vievät kiintolevyltä keskimäärin 6 gigatavua tilaa.

Microsoft uudisti myös kauppapaikkaansa. Nyt peleihin voi ostaa lisäsisältöä myös internetistä osoitteesta marketplace.xbox.com/.

Ostokset siirtyvät automaattisesti latausnooon, ja ne ladataan Xbox 360 -konsolille, kun koneen seuraavan kerran käynnistää.

New Xbox Experience sisältää myös Party-tilan, jossa jopa kahdeksan ystävää voi keskustella toistensa kanssa. Oman Party-joukkonsa kanssa voi myös siirtyä pelistä toiseen, ja keskustelu myös eri pelejä pelaavien kaverusten kesken onnistuu. Party-tilassa voi myös jakaa valokuvia kavereiden kesken.

New Xbox Experience vaatii vähintään 128 megatavua tallennustilaa, joten kiintolevyttömän Xbox 360:n sisältävän Arcade-paketin ostaneet jäävät päivityksestä paitsioon. Microsoft aikoo kuitenkin tarjota kiintolevyttömän Xbox 360:n omistajille joko ilmaista 512 megatavun muistikorttia ati edullista 20 gigatavun kiintolevyä. Kampanjassa tarkistetaan konsolin sarjanumero, joten kokonaan tai puolliksi ilmaista tavaraa ei jaeta kaikille.

Jyri Paavilainen

ALKUUVUOSI 2009

Parhaat pelit julkaistaan jouluksi – vai julkaistaanko sittenkään?



RED FACTION GUERRILLA

Laite PC/PS3/XBOX 360 Laji RÄISKINTÄ Julkaisu TAMMIKUU

Saints Row 2:sta tutun Volitionin räiskintäpeli lupaa tuhoa ja tiukkoja tilanteita. Ennennäkemättömän realistinen fysiikanmallinnut tarkoittanee hieman

yksinkertaistettua ulkoasua, mutta Red Faction Guerrillasta vaikuttaisi tulevan reilusti keskimääräistä monipuolisempi räiskintäpeli.



SHATE 2

Laite PS3/XBOX 360 Laji URHEILU Julkaisu TAMMIKUU

Black Boxin edellinen skeittipeli mullisti lajityypin täysin uudella ohjaustavallaan. Tällä kertaa temppeja on tuplasti enemmän, ja kaupunkikin on kasvanut ja

monipuolistunut. Lisätietoa alkuvuoden odotetuimmasta urheilupelistä löytyy tämän numeron ennako-osioista. Kipin kapin lukemaan!



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

Laite PC/PS3/XBOX 360 Laji RÄISKINTÄ Julkaisu HELMIKUU

F.E.A.R.-räiskinnän jatko-osasta ja etenkin sen nimestä väännettiin kättä pitkään, mutta lopulta alkuperäisen pelin tehnyt Monolith sai ostettua oikeudet

F.E.A.R.-nimeen. Luvassa on jälleen jännittävää kauhuräiskintää, joka saa pelkäämään pimeässä vastaan tulevia pikkutyttöjä entistä enemmän.



THE SIMS 3

Laite PC Laji SIMULAATIO Julkaisu HELMIKUU

Miksi elää omaa elämäänsä, kun voi simuloida jonkun muun eloa? Helmikuussa välillisestä elämästä tulee entistäkin monipuolisempaa, kun EA:n pitkään

odotettu Sims-jatko-osa saapuu kauppoihin. Mutta voiko ihmisiä enää lukita neljän seinän sisälle? Vastaus kysymykseen selviää parin kuukauden sisällä.



STREET FIGHTER IV

Laite PC/PS3/XBOX 360 Laji TAISTELU Julkaisu HELMIKUU

Moni taistelupeli on yrittänyt viedä parhaan mätännän titteliä Street Fighterilta, mutta siinä ei ole vielä onnistunut kukaan. Street Fighter IV näyttää ja

tuntuu uskomattoman paljon vanhalta kunnon Street Fighter II:ta, mikä ei voi olla kuin hyvä asia. Hadoken, Shoruyken ja Sonic Boom!



KILLZONE 2

Laite PS3 Laji RÄISKINTÄ Julkaisu HELMIKUU

Kiilusilmäiset Helghastit ovat jälleen pahanteossa. Tällä kertaa räiskintäkokemus on kauniimpi ja huikempi kuin koskaan – ainakin jos on uskomisen peliä

kehittävää Guerrilla Gamesia. Jaakon mietteitä pelin ennakkoversiosta voi lukea kuuden sivun mittaisesta artikkelista tästä lehdestä. Käännä jo sivua!

PERUSTIEDOT

Nimi MARIO MARIO
 Pituus 157 CM
 Paino 94 HG
 Ammatti PUTHIMIES
 Erikoisosaaminen PRIN-
 SESSOJEN PELASTAMINEN
 Tuttu LUHUISISTA PELEISTÄ

PROFIILI: SUPER MARIO

Maailman tunnetuin pelihahmo sai ulkomuotonsa ja nimensä sattumalta

AINA VALMIS PUTHIMIES

Maailman tunnetuin pelihahmo on epäilemättä Nintendon maskotti Mario. Erään tutkimuksen mukaan Mario on kuuluisampi kuin kohubimbo Paris Hilton, ja todennäköisesti jokainen 1980- tai 1990-luvulla elänyt länsimainen ihminen on kuullut tästä putkimiehestä.

Mario sai nimensä ja ulkomuotonsa sattumalta. 1980-luvun pelilaitteiden rajoitteiden takia Marion käsiä ei voitu animoida ilman, että ne olisivat sulautuneet hahmon vartaloon. Niinpä Nintendon peliguru Shigeru Miyamoto keksi pukea Marion yksivärisiin haalareihin ja eri väriiseen paitaan.

Marion kasvoille oli rajattu määrä kuvapisteitä, joten Miyamoto päätti erotella Marion korvat pulsongeilla sekä leuan ja nenän viiksillä. Hatun Mario sai siksi, ettei Miyamoto osannut piirtää hiuksia.

Mario kulki ensiesiintymisessään Donkey Kong -pelissä vielä Jumpman-nimellä, mutta myöhemmin pelihahmo nimettiin Yhdysvaltain Nintendon vuokranantajan Mario Segalin mukaan.

Sittemmin Mario on nähty paitsi omissa tasohyppelypeleissään veljensä Luigin kanssa, myös erinäisissä urheilupeleissä sekä osanottajana että tuomarina, tv-sarjassa ja jopa Bob

Hoskinsin tähdittämässä umpisurkeassa Super Mario Bros. -elokuvassa.

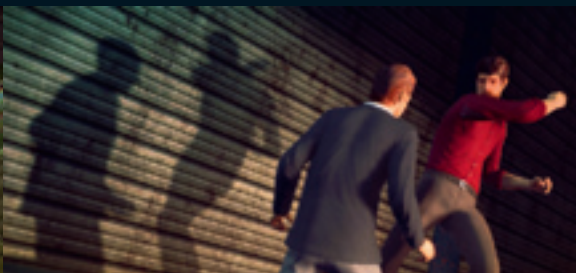
Mario oli isossa osassa myös vuonna 1989 valmistuneessa The Wizard -elokuvassa, jossa videopeleistä kiinnostunut poika matkaa videopelikelipailuihin. Leffa on itse asiassa täyspitkä Nintendo-mainos, sillä kisojen finaalipelinä oli ensiesiintymisensä elokuvassa tehnyt Super Mario Bros. 3 -peli.

Marion ura on pitkä ja menestyksenkäs, ja mikäli ennusmerkit pitävät paikkansa, jatkoa seuraa. **Jyri Paavilainen**



GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



The Godfather II

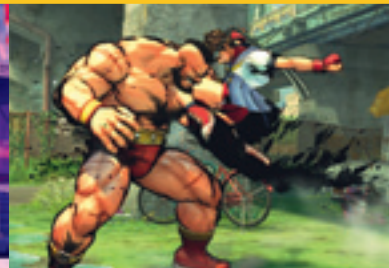
PS3, XBOX 360 / HELMIKUU

Ristiriitaisen vastaanoton saanut The Godfather -peli saa vuoden alussa jatkoa. Kakkososa sijoittuu Havanaan, New Yorkiin ja Miamiin, joissa eletään 1950-luvun loppua. Ideana on johtaa Corleonen perhe maineeseen ja mammonaan valtaamalla kaupunkien tärkeitä liiketoimintapaikat kilpailevilta perheiltiltä. Perinteisen räiskimisen ja kaahailun lisäksi mafiapelissä on myös ripaus strategiaa.

Colin McRae: Dirt 2

MULTI / 2009

Codemasters aikoo pitää kopteriturmassa menehtyneen Colin McRae'n pelaajien muistissa, sillä rallimestarin nimeä kantava ajopelisarja saa jatkoa ensi vuonna. Colin McRae: Dirt 2 tarjoaa useita eri autolokkia, joissa kisailaan uudistetussa kuljettajan maineeseen perustuvassa uramuodossa. Nettipeliäkin parannetaan, jotta pelaajat pääsevät ajamaan puskuri puskurissa toisiaan vastaan.



Street Fighter IV

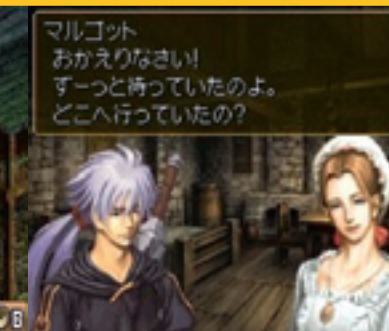
PC, PS3, XBOX 360 / HELMIKUU

Taistelupeli Street Fighter IV julkaistaan Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle helmikuun 20. päivä. Pc-version julkaisu-aika on edelleen avoin, mutta tietokoneille pelin odotetaan saapuvan pian konsolipainosten jälkeen. Street Fighter IV on modernisoitu kuvaus klassisesta taistelupelistä, jossa taistelijat mittelevät kaksilotteisella kentällä.

Halo 3: ODST

XBOX 360 / SYKSY 2009

Bungie otti ja nimesi Halo 3: Reconin uudelleen. Jat-kossa peli tunnetaan Halo 3: ODST:nä. Lyhenne tulee tarinan pääosassa olevasta Orbital Drop Shock Trooper -erikoisjoukosta, jonka jäsenellä pelaajat tutkivat sodan runtelemaa New Mombasan kaupunkia. Samalla selvitetään pelattavien takautuminen avulla, mitä muille ryhmänjäsenille on tapahtunut.



Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

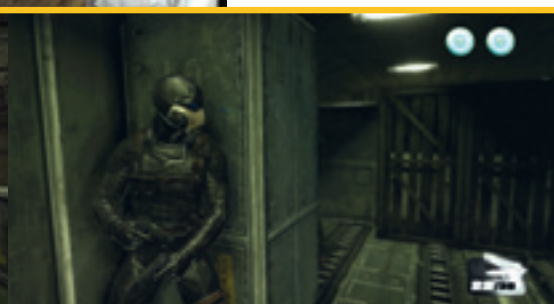
NINTENDO DS / KEVÄT 2009

Square Enix tuo Valkyrie Profile: Covenant of the Plumen Eurooppaan ensi keväänä. Skandinaaviseen mytologiaan löyhästi pohjautuva japanilais-roolipeli tarjoaa muun muassa pelaajan tekemisiin reagoivan tarinan ja taktiikkaa painottavaa taistelua. Peli on sarjassaan ensimmäinen osa, jota ei julkaista Playstation-konsolille.

Wanted

PS3, XBOX 360 / MAALISKUU 2009

Muun muassa Bionic Commandoa työstävä Grin avasi uuden studion Barcelonaan, ja katalaani-studion ensimmäinen projekti on leffapeli Wanted. Pelin tarina jatkaa elokuvan juonta, ja myös pelissä pelaaja osaa kaartaa luotien lentorataa, joten viholliset eivät ole ikinä turvassa. Myös aktiivinen suojautumisjärjestelmä ja vihollisten tekoäly ja sopivassa määrin myös -tyhmyys vaikuttaa lupaavalla.



**CREATIVE SOUND BLASTER X-FI GO!**

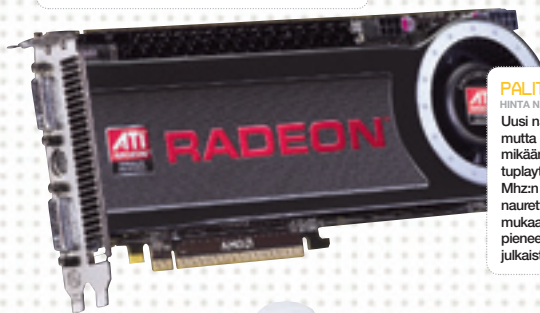
HINTA N. 50,-

Pienet paketit eivät aina ole tylsää rihkamaa. Creativen ulkoinen usb-äänikortti toimii sekä X-Fidelity teknologiaa käyttävänä ja eax-standardeja tukevana äänikorttina että 1 gigatavun muistikorttina, jolle mahtuvat mukavasti tallennukset ja itse kortin ohjelmisto. Kortissa on liitäntä niin mikille kuin kuulokkeillekin.

**PSP GO!EXPLORE**

HINTA N. 120,-

Tapaninpäivän pakolliset autoitukset helpottuvat huomattavasti, kun pelimiehen auton gps-paikantimen ja mp3-soittimen korvaa yksi laite. Sony on kehittänyt varsin toimivan gps-vastaanottimen PSP-konsoliin, ja paketissa tulee mukana autolaturi sekä konsolille sopiva teline. Peruspaketissa on mukana pohjoismaiset kartat, mutta netistä löytyy myös muiden maiden karttoja ladattavaksi.

**PALIT ATI RADEON 4870X2**

HINTA N. 500,-

Uusi näytönohjainsukupolvi tuli juuri markkinoille, mutta kun ruudunpäivityshulluus valtaa pelaajan, ei mikään enää riitä. Palitin Radeon 4870 on tunnettu tuplaytimisensä yhdelle kortille. Sen ydin tikittää 750 Mhz:n taajuudella, ja 2 gigatavua muistia täysin naurettavalla 3,8 Ghz taajuudella. Kortti syö huhujen mukaan jopa kolme korttipaikkaa, joten aivan pieneen koteloon sitä ei kannata hankkia. Kortti julkaistaan joulukuussa.

GAMECOM 777 SURROUND HEADSET

HINTA N. 90,-

Dolby koskiskelee pelaajien sydämiä headset-kuulokkeilla sekä tulkoisella usb-väylään kytkettävällä äänikortilla. Kuulokkeet ovat Dolbyn omaa tekoa ja sisältävät täydellisen surround-äänijärjestelmän yhdessä mukana tulevan äänikortin kanssa. Näin ollen muu perhe voi olla hetken rauhassa, kun pelimies aloittaa lahjojensa läpistelun. Kuulokkeiden mikki on laadukas ja vaimentaa kohinaa, joten kanssapelaajien ei tarvitse kuunnella haukkuksia.



KOSKA MEILLÄ ON JOULU

Jälleen on aika kysyä: onkos täällä kilttejä lapsia? Pelaajat tuskin ovat keskimäärin muita kiitimpiä, mutta heille on taatusti keskimääräistä vaikeampaa ostaa lahjoja. Niinpä päätimme helpottaa pukin tehtävää kokoamalla pienen lahjalistan joulua silmällä pitäen. Laitetoimittaja: Helkki Takala

**ROOMBA 560**

HINTA N. 429,-

Lahjojen vastaanottamisen lisäksi pelaaja voi myös helpottaa osaltaan muun perheen elämää (ja hommata itselleen lisää loppoaikaa pelien parissa) Roomba-imurilla. Pieneen imuriin voi määrittää seitsemän eri siivousajankohtaa, ja robotti osaa hakeutua huoneesta toiseen automaattisesti. Mikäli virta on vähissä, robottimuri palaa takaisin lataustelakalle.

WII 8-IN-1 SPORTS PACK

HINTA N. 15,-

Nintendon Wii-konsoli on valloittanut monen pelaajan sydämen kekselläällä ohjauksellaan, ja varsinkin urheilupelit aiheuttavat niin iloa kuin kaaostakin olohuoneissa. Wii Sports Pack vie pelaajan vielä syvemmälle urheilun maailmaan. Ohjain muuttuu käden käänteessä ratiksi tai tennis-, baseball- ja golf-mailaksi.

USB-FEVER ENDOSCOPE

HINTA N. 100,-

Usb-porttiin voi kiinnittää mitä mielenkiintoisimpia asioita. Usb-Feverin endoskoopilla on ainoastaan mielikuvitus rajana. Sillä voi tutkia erittäin pieniä kirjoituksia kuten sarjanumeroita, vakoilla ovien alta, perustaa oman CSI-rikoslabran – tai vaikkapa työntää laitteen nenään ja katsoa mitä löytyy. Laitteen voi toistaiseksi tilata vain internetistä.

SWEET TOAST OF MINE

HINTA N. 35,-

Hellapoliisit ovat saattaneet huomata, kuinka perheen pelaavien osapuolien termistössä vilisevät ajoittain ninjat ja merivosvat. Tämä liittyy joko ikään, tai sitten pelaaja ei vain suostu luopumaan lapsuudenhaaveistaan. Asiaa helpottamaan tulee Sweet Toast Of Mine, joka paistaa paahtoleivän kylkeen merirosvomerkki. Toivottavasti piraatin aamupala vähentää muuta pirtasmia.

RAZOR LYCOSA MIRROR

HINTA N. 79,-

Razor tunnetaan toimivien ja tyylikkäiden pelihiirten ja -näppäimistöjen valmistajana. Lycosa Mirror on yhtiön uusi näppäimistö, joka sisältää perinteiset medianäppäimet ja usb-keskittimen. Mutta tyyliä! Näppäimistö on täysin musta ja taustavalaistu, ja näppäimissä on blingbling-henkinen pelipinnoitus.



War is everywhere

750.000 players
have already chosen their side



PC GAMER 8.8

game spy PC 5 stars

12+

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING™

Available now

GOA

www.war-europe.com

MYTHIC

© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Mythic Entertainment and the Mythic entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. In the U.S. and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom. Publishing, hosting and community management by GOA. All other trademarks are the property of their respective owners.

BRUNNEN

GAMEREACTOR



KATSE TULEVAAN

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

GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

Lisää ennakointia osoitteessa www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN ERILAINEN

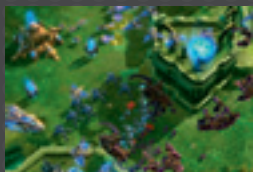
Bionic Commando

Grin herättää klassikkopelin henkiin täysin uudella versioinnillaan



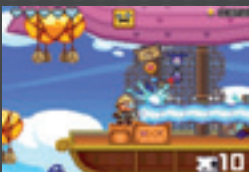
Odotetuimmat pelit

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



1 Starcraft II PC

Jaakko huomasi yllättäen odottavansa Starcraft II:ta. Ehkä siksi, ettei ole ehtinyt pelaamaan strategiapelisiä Supreme Commanderin. Starcraft II:n pitäisi olla kaiken järjen mukaan myös hyvä.



2 Henry Hatsworth DS

Viehättävän näköinen Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure yhdistelee pulmapelitä ja tasohyppelyä. Vähintäänkin omalaatuinen yhdistelmä, mistä syystä se on pakko kokea!



3 Rock Band 2 -rummut XBOX 360

Jyri on kärvistellyt ilman rumpuja jo useamman kuukauden, mutta Rock Band 2:n Battle of the Bands -nettihasteet houkuttavat rumpuostoksille. Ykkösosan settiä ei taloon enää tule!

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

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

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



KAAPELIKOURAN PALUU

Ruotsalaisten tekemä uusi painos 1980-luvun klassikkopelistä tuntuu toimivalta



BIONIC COMMANDO

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä GRIN
Julkaisija CAPCOM Laji TOIMINTA

Ruotsalaisen Grin-studion kehittämä Bionic Commando on suoraa jatkoa vuonna 1988 NES-konsolille julkaistulle Bionic Commandolle, jossa kiipeilyköydeksi venyvällä robottikädellä tehostettu supersotilas pisti pahikset ruutuun.

Uudessa Bionic Commandossa supersotilaiden pelottavat robottiraajat on takavarikoitu, ja ukkelit itse odottavat vankilassa teloitusta. Terroristien iskiessä ydinasein Ascension Cityn suurkaupunkiin petollinen hallitus on kuitenkin pakotettu turvautumaan supersotilaisiinsa, kun taas pelin päähahmo, Nathan Spencer, suostuu tarttumaan velvollisuuteen päästäkseen jäljittämään kadonnutta vaimoaan.

Leimallisinta pelille on ilman muuta Nathanin huima robottikoura, joka venyy 15–20-metriseksi kaapeliksi aina tarvittaessa. Ja tarvettahan löytyy, sillä Ascension City on terroristien jäljiltä hirvittävässä kunnossa. Kaupunki huokuu tappavaa säteilyä, etenkin monin paikoin syviksi rotkoiksi romahtaneilla kaduilla. Niinpä pelaajan on leiskauteltava robottikouran turvin kerrostalojen ja korkeiden opastintolppien välillä kuin Hämähäkkimies tai Tarzan. Pelin rakenne ei ole



FAKTA

CAPCOMIN UUSI SUUNNITELMA

Japanilainen pelinkehittäjä ja -julkaisija Capcom on kertonut viimeisessä vuosikertomuksessaan mielenkiintoisia asioita pelibisneksen nykytilasta. Yhtiö on siirtynyt kehittämään suurimmat julkaisunsa pc:lle, josta peli sitten sovitetaan Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. Myös pc-versio tuodaan myyntiin. Syynä tähän on se, ettei pelinkehityksen kalleuden ja tehokonsolin suhteellisen pienten myyntimäärien takia ole kannattavaa tehdä yksinoikeuspelejä yhdelle laitteelle. Myös takavuosisen hittipelin päivitys on täydessä vauhdissa, Bionic Commandon lisäksi valmistumassa on Street Fighter IV.



RYNTÄISTÄ KIINNI Kiipeilykaapelilla varustettu metallikoura on kätevä taisteluväline. Viholliseen voi tarrata parinkymmenen metrin päästä, ja sen jälkeen on edessä valinta: Kelatako vihulainen lyöntitietäisyydelle vai sinkauttaa itsensä vihollisen luo hyppypotkulla.

avoin kuten esimerkiksi Grand Theft Auto -peleissä, vaan etenemisreitit ovat suhteellisen kapeita ja tarkkaan rajattuja juuri säteilyn ja rotkojen keinoin. Ilmojen halki taituointi ei ole ihan helppoa, etenkin kun epäonnistuminen tietää usein varmaa säteilymyrkytyskuolemaa, mutta pienen totuttelun jälkeen kouran oppii ampumaan kiinni toimiviin paikkoihin ja

flengailu pääsee oikeuksiinsa. Silti kiperissä heilauttelukohtissa voi tyriä kohtalokkaasti kymmenen kertaa peräkkäin, joten klassikko-pelin armottomuudesta on jotain tallella.

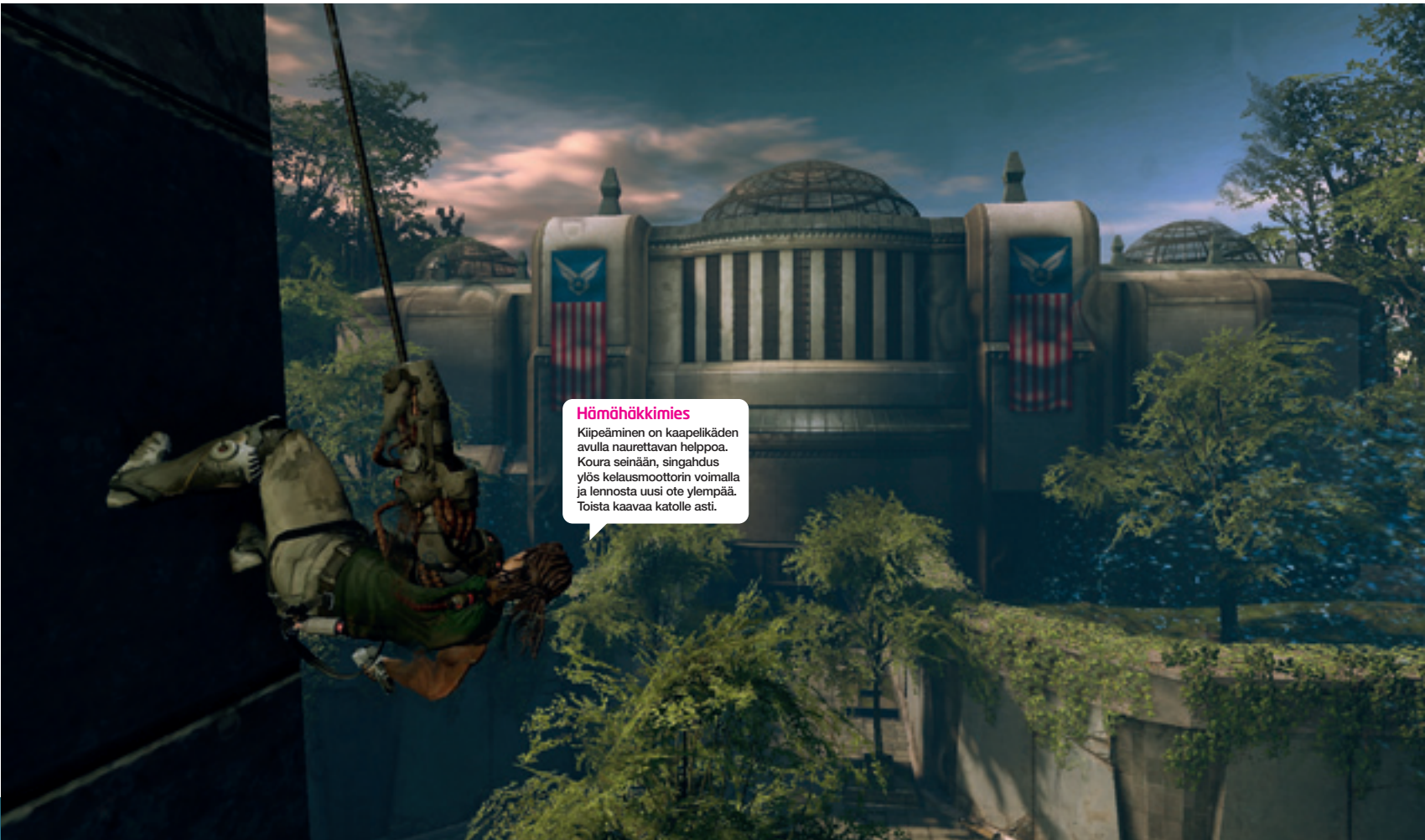
Spencer taitaa myös taistelun, sekä robokädellä että tuliaseilla. Ammuskelu on yllättävän siistiä ja räväkän tuntuista, vaikka räiskintä on selvästi korkeintaan kolmasosa

Julkaisu 2009



Uutta ilmettä

Bionic Commandon grafiikka ei ole epätarkkaa kuten kuvasta voisi päätellä, vaan pelissä käytetään paljon nopeita syväterävyyshasteita. Liikkeessä ilme on varsin elokuvamainen.



Hämähäkkimies

Kiipeäminen on kaapelikäden avulla naurettavan helppoa. Koura seinään, singahdus ylös kelausmoottorin voimalla ja lennosta uusi ote ylempää. Toista kaavaa katolle asti.

pelin sisällöstä. Pelaajan perusase on pätevä puoliautomaattipistooli, mutta vähän väliä taivaalta tiputetaan tehokkaampia tussareita kiperimpien tilanteiden tueksi. Robottikouraa voi käyttää taistelussa monella tavalla. Vihollisen voi nykäistä rivakasti luokseen ja tyrmätä kertalaakista, tai vaihtoehtoisesti kumauttaa kupoliin kaapelin vauhdittamalla hyppypotkulla. Puolirobottina Spencer on vahvoilla myös nyrkkitappelussa. Turpiin tirtomisen lisäksi tarpeeseen tulee ajoittain myös raskaiden esineiden sinkoaminen seinien läpi tai vaikkapa konekiväärillä kutittelevaan lentovehkeeseen.

Seikkailun, eli käytännössä etenemisreitien hahmottelun ja toimivien loikkasarjojen toteuttamisen, sekä taistelun välillä on ainakin pelin alkupuolen perusteella hieno tasapaino. Taisteluiden välillä saattaa kulua monia minuutteja, ja kun taistelu puhkeaa, on toiminta sitäkin iskevämpää.

Grinillä on selvästi oivallettu, että jatkuva räiskintä turruttaa ja omalaatuinen tasoloikinta on riittävän hauskaa sellaisenaan. Teknisesti peli vaikuttaa lupaavalta etenkin huiman pitkien piirtoetäisyyksien ja tyylikkäiden kuvasuodattusten ansiosta, mutta karkeasti viimeistele-



ILMAVARRA Nämä lentovekottimet ovat todella kiperiä vastuksia, etenkin pareittain. Konekiväärin ristikuli tappaa hetkessä. Tuleen vastaaminen ei auta, kunnan kumautus kylläkin.



FAKTA

RETROMEININHÄÄ

Capcomin klassikoiden uudelleenläämittely toimii kahdella tasolla. Bionic Commando ja Street Fighter IV edustavat vanhojen sarjojen tuontia nykypäivään modernilla otteella. Verkkokaupoissa julkaistut Bionic Commando: Rearmed, Mega Man 9 ja Super Street Fighter II Turbo HD Remix taas juhlistavat takavuosien hittejä enemmän tai vähemmän alkuperäisessä muodossa.

mättömän ennakkoversion perusteella grafiikan lopullista tasoa on vaikea ennustaa.

Ruotsalaisstudioilla tuntuu olevan menossa vahva kausi. Dice teki äskettäin hyvää työtä mainion Mirror's Edgen parissa, ja myös Grinin Bionic Commando vaikuttaa hyvältä. Molemmissa tutkitaan ilahduttavalla tavalla niinkin perustason asioita kuin jo paikalleen jämähtävässä olevien pelityyppien tarjoamia liikkumistapoja, ja samaa hengenvetoon näytetään mallia siitä, kuinka pelkästä pelimaailmassa liikkumisesta puristetaan irti paljon enemmän kuin suurin osa studioista tuntuu viitsivän tai osaavan.

Jaakko Maaniemi

KUUMOTTAVUUS
GAMEREACTORIN ENNAKOTUUMIO



Vanhan pelin päivittäminen nykyaikaan puhalttaa tuoreita tuulia toimintaseikkailuun.



ÄLÄ PYSÄHDY Tarkka-ampujat ovat vaarallisia vihollisia, sillä ne voivat ampua pelaajaa harvinaisen kaukaa grafiikan pitkän piirtoetäisyyden ansiosta. Pahukset sihtaavat lasertähtäimillään todella nopeasti, joten tulialueelle ei voi pysähtyä hetkeksikään.



JÄLLEEN VAPAAALLA JALALLA

Skeittipelien uusi kuningas palaa tammikuussa uusien temppujen kera



SKATE 2

Laitte PS3/XBOX 360 Kehittäjä BLACK BOX
Julkaisija EA Laji URHEILU

Electronic Artsin rullalautailupeli Skate yllätti kaikki viime vuoden syksyllä. Skeittipelimarkkinoita oli siihen asti hallinnut Tony Hawk -sarja, ja lajityypin uskottiin jo jokseenkin jämähtäneen paikoilleen. Toisin kuitenkin kävi.

Skaten tehnyt EA Black Box -studio päätti rakentaa rullalautailupelin täysin puhtaalta pöydältä, ja lopputuloksena oli realistisin skeittipeli ikinä. Ensimmäisen Skaten parasta antia oli sen ennakkoluuloton pelattavuus.

Black Box on lisännyt Skate 2:een uskomattoman määrän lisätemppuja. Pelin ohjausmalli sisältää kaikki ensimmäisen osan temput, joten ykkösosaa pelanneet voivat hypätä suoraan uuden pelin tiimellykseen. Vanhoja temppukäskyjä yhdistelemällä ohjausmallia on kuitenkin kehitetty nerokkaasti edelleen.

Jalka- ja käsinappien yhdistelmillä tehdään footplanteja, handplanteja, one- ja no-foot-temppuja, finger flipejä ja muita skeittitemppuja.

Skate 2:n tarina on rankempi kuin ykkösosan. Pelin alussa pelaajan hahmo pääsee vapaaksi viiden vuoden vankilareissun jälkeen. Tuona aikana moni asia on muuttunut.

San Vanelonan kaupunkia on kohdannut sarja luonnonkatastrofeja, joista kerrotaan tarkemmin Wiin ja DS:n Skate It -peleissä. Mongocorp-niminen yritys on rakentanut kaupungin lähes kokonaan uudestaan ja nimennyt sen New San Vanelonaksi.

Skate 2:n kaupunki ei ole täysin erilainen kuin alkuperäinen San Vanelona, mutta se on laajempi

Julkaisu TAMMIKUU



FOOTPLANT Skate 2 on monin verroin monipuolisempi kuin ensimmäinen Skate. Seinien yli voi hyppiä näppärästi footplantien avulla.

FAHTA

PAIHAT HUNTOON

Mikäli miehestä skeittipaikkaa ei New San Vanelonasta löydy, sen voi rakentaa itse. Kaikkea irtontaista voi siirrellä, ja lopuksi esineiden paikat voi tallentaa. Oman skeittipaikkansa voi ladata nettiin, jossa kaverit voivat muokata sitä oman mielensä mukaan ja ehkä tehdä siitä jopa paremman.

ja kauniimpi. Siellä täällä on ykkösosasta tuttuja paikkoja, mutta nekin ovat jollain tavalla erilaisia kuin ennen. Kaupungista löytyy enemmän skeittipuistoja, mutta myös alueet, joilla ei saa skeitata lainkaan ovat lisääntyneet. Vartijoita liikkuu kaupungilla runsaasti, eivätkä he kaihda keinoja skeittiaajia häätäessään.

Pelin uratila keskittyykin Mongocorp-yritykseen ja sen vastustamiseen. Vartijoiden välttely ei välttämättä miellytä kaikkia, mutta onneksi New San Vanelonaa pääsee tutkimaan täysin vapaasti Freeskate-tilassa.

Uratilassa on nyt enemmän vaihtoehtoja kuin ennen. Thrasher- ja Skateboard Magazine -lehdet seuraavat edelleen pelaajan uraa, mutta myös kilpailujen tai ammattiskeittaajien avulla pääsee etenemään. Matkan varrella pelaajalle asetetaan tuttuja valokuvaus- ja videohaasteita.

UUSI KAUPUNKI New San Vanelona on suurempi ja eläväisempi kuin ykkösosan San Vanelona.

Ensimmäisessä osassa ajoittain rasittaviksi muodostuneet itse kuvattavat videohaasteet vaikuttaisivat poistuneen jatko-osasta. Omia videoita voi kuitenkin kuvata ja ladata nettiin edelleen. Videokuvaus on tullut toisaalta monipuolisemmaksi, mutta toisaalta suppeammaksi.

Tällä kertaa valittavana on kolme erilaista kameraa. Näistä yksi on paljon toivottu staattinen kamera, jonka paikan saa määrittää itse. Videopätkien nopeutta pystyy säätämään, mutta erilaisia suotimia ei ole lähtökohtaisesti saatavilla. Peli kehottaa innokkaita kuvaajia lataamaan filmauspaketin verkosta, joten ilmeisesti lisäkameraita ja -suotimia tullaan myymään lisähintaan.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



New San Vanelonan tutkiminen uudistuneen temppuvalikoiman kera kiinnostaa päivä päivältä enemmän.



LUCAS PUIG Skate 2:een on ensimmäisen osan tapaan saatu mukaan lukuisia ammattilais-skeittiaajia. Päihittämällä ammattilaisten haasteita pelaaja saa tarjouksia sponsoreilta.





Uusia temppuja

Tällä kertaa ilmassa voi tehdä entistä monipuolisempia temppuja. Esimerkiksi one-foot-hyyt, joissa otetaan toinen jalka pois laudan päältä, on lisätty jatko-osaan.



Tartu maailmaan

Oikealla olkanapilla tartutaan ympäröivään maailmaan. Handplantin lisäksi voi siirrellä esineitä, tai vaikkapa tarrata taksin takapuskuriin.





Ensimmäinen taistelu kiilusilmäisiä helghasteja vastaan jäi
vaisuksi, mutta jatko-osassa pistetään kova kovaa vastaan.

KILLZONE 2

Laitte **PLAYSTATION 3** Kehittäjä **GUERRILLA GAMES** Julkaisija **SONY** Laji **TOIMINTA** Julkaisu **HELMIKUU 2009**



GRAFFAÄ Grafiikan osalta Killzone 2 saattaa osoittautua yllättävän kovatasoiseksi. Peli lanseerattiin vuoden 2005 E3-messuilla Sonylle sittemmin tyypilliseen tapaan huikean hienon "tavoiteanimaation" keinoin, mutta sillä ei ollut mitään tekemistä todellisen peligrafikan kanssa. Odotukset se sentään nosti pilviin. Guerrilla Games on kuitenkin onnistunut loihittamaan peliin niin monta kerrosta erilaisia kuvasuodatuksia ja tehosteita, että valmis peli voi hyvinkin olla ainutlaatuisen hieno. Ennakkoversio ontui vielä hetkittäin.

ASEEN TAHAÄ Killzone 2:n taistelut kuvataan pelin päähahmon silmistä. Kuvakulma asettaa kovat vaatimukset grafiikan yksityiskohdille, sillä pelaaja voi halutessaan tiiraila maailmaa säälimättömän läheltä. Tätä hyödynnetään luontevasti pelin lukuisissa aseissa, joiden ulkonäköön ja tehosteisiin on selvästi paneuduttu. Yhtä rouheaa paukkurautojen hypistelyä ei tarjoa ehkä mikään muu peli, ja komean ulkonäön lisäksi tulliluukuissa on tehoa.

Microsoftin ensimmäinen Xbox-konsoli ei pärjännyt Sonyn Playstation 2:lle lopulta monessaakaan suhteessa. Räiskintäpeliherruuden se monien mielestä kuitenkin vei, suurelta osin kahden erinomaisen Halo-pelin turvin.

Nykyisessä konsolisukupolvessa Microsoftin räiskintäarsenaali on vahvistunut entisestään, eikä Playstation 3:n julkaisupeli Resistance: Fall of Man yksinkertaisesti vedä vertoja Halo 3:lle, saati sitten kahdelle ylistetylle Gears of Warille. Vasta julkaistu

Resistance 2 kuitenkin petrasi niin paljon edeltäjänsä verrattuna, ettei Playstation 3 ole välttämättä kärsimässä toista rökäletappiota räiskintäsodassa. Etenkin, jos Killzonen taso hyppää jatko-osassaan yhtä paljon kuin Resistanceen.

Killzone 2:ssa jatketaan taistelua futuristisia natsveja muistuttavia helghasteja vastaan. Edellisestä osasta tuttu ammattisotilasjoukko osallistuu helghastien Helgan-kotiplaneetan valloitukseen ja hoitelee tärkeitä tehtäviä, usein erillään pääjoukosta vihollisen selustassa. Helganin valloitus osoittautuu vaikeaksi tehtäväksi, ei vähiten planeetan vaikeiden sääolojen ja helghastien tehokkaiden salama-aseiden takia.



RUUMIITA Killzone 2 ei kaunistele sodan raakuufta, mutta Gears of Warin kaltaista verellä mässäilyä ei sentään nähdä. Luodit tekevät rumaä jälkeä ja tuskanhuudot kaikuvat taajaan.

ammuskelu on melko sujuvaa, muttei ainakaan aluksi aivan yhtä luontevaa kuin Gears of Wareissa. Kyse lienee osittain kuvakulman eroista, sillä pelihahmon silmistä kuvattu näkymä on auttamatta ahtaampi kuin pelihahmon ulkopuolinen kuvakulma.



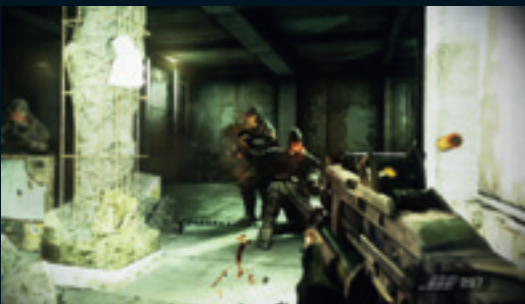
HELGHASTIN ELIITTIJOUKKO

Killzone 2:n vihollisvalikoima vaikuttaa ensi näkemältä suppealta, mutta todellisuudessa pelaajaa vastaan asettuu monia eri vihollistyyppjeä. Perussotilailla voi olla käytössään useita erilaisia aseita, jotka vaikuttavat niiden taktiikkaan ja vaarallisuuteen. Sinkoja ja tarkkuuskiväärejä heiluttavat erikoismiehet, upseeristo hyökkää vikkelästi lähitaisteluun puukkoineen. Raskaasti panssaroitu Heavy-konekiväärimies käy jo pomovihollisesta.

KILLZONE 2:SSA JATKETAAN TAISTELUA NATSIMAISIA HELGHASTEJA VASTAAN

Resistance-pelien tavoin Killzone 2 on kuvattu pelihahmon silmistä, mutta ohjausmekaniikassa on silti haluttu tarjota käytännössä samat suojautumistoinnot kuin Gears of Wareissa. Pelihahmo suojautuu sopivan näköesteen taakse painamalla hartianapin pohjaan, jonka jälkeen suojan takana voi liikkua kyyryssä. Painamalla vasenta ohjaintappia ylöspäin tai suojan reunalla sivulle pelihahmo kurkottaa ampuma-asentoon. Suojautuminen ja suoja-

Toinen huomattava ero Killzone 2:n tuntumassa sekä Gears of Wareihin että Resistanceihin verrattuna on vihollisiin osumisen suhteellinen hankaluus. Ohjattavuuden kolhous saatetaan hioa pois pelin julkaisuun mennessä, mutta ennakkoversiossa sarjat ropisivat usein pitkien seinä. Killzone 2 tuntuu myös suosivan jonkin verran lonkalta räiskimistä, sillä tähtäinristikon ei tarvitse olla kovin täsmällisesti kohteen päällä edes keskipitkälle matkalle



HAUPUNHISOTAA Suuri osa taisteluista käydään helghastien kaupungeissa. Ympäristö tuhoutuu osittain, kuten kuvan betonipylväs.



HIILUSILMIÄ Helghastien punaisena hohtavat silmät eivät ole pelkkää pelin tunnistettavuutta onnistuneesti lisäävä yksityiskohta. Kiilusilmät nimittäin helpottavat pelaajaa huomaamaan viholliset pimeästä ja savun seasta sekä laskemaan hyökkääjien lukumäärän nopeasti.



SONYN HALO

Ensimmäinen Killzone sai lähinnä pelimedian ja fanien keskuudessa ennakkomainen Halon lyöväenä superpelinä, mutta siihen keskinkertaisena tai jopa huonona pidetystä pelistä ei ollut. Suora vertailu oli alusta lähtien epäreilua, mutta Killzone 2:n ja Halo 3:n välillä ei enää niinkään. Killzone 2:een on upotettu reippaasti enemmän rahaa kuin edeltäjänsä, ja se näkyy.



NETTIPELI Killzone 2:n nettipeli tarjoaa 32 pelaajaan räihinää neljän hengen ryhmissä. Hahmoluokkajako on toteutettu omin-
takeisesti, sillä pelaajat voivat yhdistää kahden perinteisen luokan taitoja keskenään. Taistelukenttiä on aluksi kahdeksan.

YMPÄRISTÖT OVAT SUPPEITA, JA TAISTELU TAPAHTUU USEIN SUORASTAAN AHTAISSA TILOISSA, KUTEN PIKKUKUJILLA

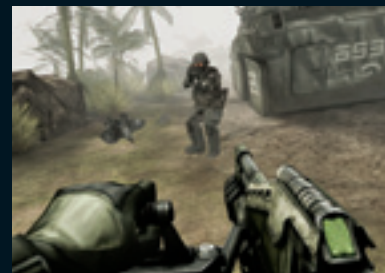
ammuttaessa. Tähtäimen läpi tiiraillessa apu-
tähtäystä taas ei ole lainkaan, joten kauas
ampussa jyvä on saatava millilleen kohdalleen.
Se taas ei ole helppoa hontelon tuntuman takia.
Vihollisten tekoöly tuntuu myös aavistavan
pelaajan tähtäyslinjan luonnottoman hyvin, sillä
suoijaton vihollinen livahtaa näkymättömiin
todella vikkellästi pelaajan hieroessa tähtäystä
kohdalleen. Suojan taakse päässyt helghast-
taistelija taas nostaa päänsä ristikon keskelle
vain harvoin. Ammunaan ja vihollisen tekoölyyn
liittyvät yksityiskohdat tuntuisivat ohjaavan pe-
laajaa rynnäköivään lähitaisteluun, ja mikäpä
siinä, vauhdikas räihinä on asemasotaa
viihdyttävämpää.

Pelisuunnittelullisesti Killzone 2 on täydellinen
vastakohta tuoreeseen Far Cry 2:een verrattuna.
Killzone 2:n ympäristöt ovat suppeita, ja taistelu
tapahtuu usein suorastaan ahtaissa tiloissa, kuten
pikkukujilla, hökkelilylässä ja rakennusten sisällä.
Aavikolle sijoittuvassa kaivoskompleksissakin
tapahtumapaikka on sumputettu umpeen erilaisilla
koneilla. Etenemisreittejä on vain yksi, ja vähin-
tään joka toisen mutkan takaa tuntuu löytyvän
jonkinlainen käsikirjoitettu yllätys. Helghastit rynnä-
köivät ovien läpi, pelaaja pääsee riepotamaan

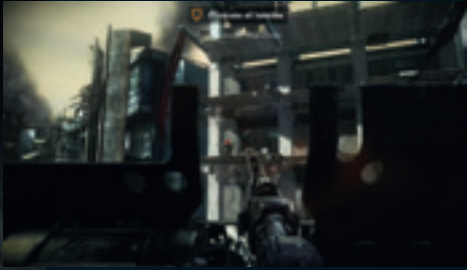
KILLZONE / PLAYSTATION 2 (2004)

Oliko ensimmäinen Killzone kuraa vai kultaa?

Vuoden 2004 lopulla ainoastaan Playstation 2:lle julkaistu Killzone oli aikanaan ristiriitainen
räiskintäpeli, ja pelin hyvistä ja huonoista puolista keskustellaan edelleen. Joidenkin mielestä
Vekta-planeetan puolustus avaruusnatseja muistuttavien helghastien hyökkäykseltä oli mai-
niota ja tietyllä tavalla uskottavaa räiskintäviihdettä, toiset eivät päässeet paikoilleen rajusti
nykineen grafiikan yli. Toisten mielestä pelin asevalikoima oli onnistunut ja harkittu, kun taas
jotkut pitivät sitä tylsänä kuularuiskukokoelmana. Se on kuitenkin selvää, että mielikuvituksen-
lisempi ja hiotumpi Halo tehokkaammalla Xbox-konsolilla oli parempi peli. Killzonen tarinaa
jatketiin onnistuneessa Killzone: Liberationissa PSP-käsi-konsolilla, ja Killzone 2:ssa on ISA-
joukkojen aika iskeä helghastien kotiplaneetalle, Helganille.



IDENTITEETTI VAIHTOON Killzonestä ohjattiin useita hahmoja, ja niin tehtäen myös Killzone 2:ssa.



1 TÄHTÄÄ Jalustalle asennettu raskas konekivääri ja vihollisia täynnä oleva rauniotalo...



2 TULTA! Niitä kumoon mahdollisimman monta helghastia, ja kuulia kannattaa roiskia myös tukipylväisiin.



3 NAUTI Selvän teki. Koko rakennelma luhistuu näyttävästi runsaan pölyn saattelemana.

PELISSÄ EI OLE EPÄUSKOTTAVAN SUURIA POMOVIIHOLLISIA MUIDEN PELIEN TAPAAN

vihollisia konekivääripesäkkeestä tai taivaalta laskeutuu kiiluvasilmäisten iskujoukko. Linnoitettujen asemien vyörytys ja puolustus vuorottelevat myös yhtenäin. Välillä otetaan yhteen minipomojen kanssa, joita ovat ainakin raskaasti aseistettu konekiväärimies ja ilmassa singahteleva lentohäveli. Peliä tekevä Guerrilla Games on painottanut, että Killzone 2:ssa ei ole epäuskottavan suuria pomoviihollisia monien muiden räiskintöjen tavoin. Nykyräiskintöjen perusominaisuuksiin kuuluvia ajoneuvokoh- tauksia sen sijaan löytyy, ennakkoversiossa torjuttiin hyökkäystä konekivääreihin ja ohjuksiin aseistetun panssarivaunun puikoissa.

Aseiden osalta Killzone 2 jatkaa ensimmäisen Killzonen linjalla. Miellikuvituksellisia sädeaseita ei löydy, vaan suurin osa pyssyistä syytää perinteisiä luoteja. Rynkkyjä on pari erilaista, minkä lisäksi löytyy ainakin puoliautomaattikivääri, konekivääri, tarkkuuskivääri, haulikko, konepistooli, revolveri, pistooli, sinko, liekinheitin ja räjähtäviä tankoja ampuva pulttiase. Tarkkuuskiväärillä tähtäystä voi hivuttaa kohdalleen ohjainta kallistamalla, ja idea toimii yllättävän hyvin. Sen sijaan räjähteiden virittä-

minen ja venttiilien pyörittäminen hartianappeja puristelemalla ja ohjainta kääntelemällä tuntuu väkinäiseltä kikkailulta.

Lippulaivaräiskintäpelien ja etenkin Killzone 2:n tapauksessa on väistämättä kiinnitettävä huomiota myös grafiikkaan. Killzone 2 on epäilemättä harvinaisen hieno peli, mutta ennakkoversion selvän viimeistelemättömyyden perusteella lopullista jälkeä on vaikea arvailla. Kuvatehosteita, erilaisia suodatuksia ja jälki-

käsittelytekniikoita on ennennäkemättömän paljon, ja paikoitellen jälki on juuri niin runsasta, paksua ja rosoista kuin tekijät ovat varmaankin tavoitelleet. Myös huonon näköisiä yksityiskohtia löytyy, mutta isompi ongelma saattaa olla pelialueiden ahtaus. Peliin ei ehkä yksinkertaisesti mahdu Gears of War 2:n kaltaista majesteettisuutta. Ihmishahmot vaikuttavat onnistuneilta, mutta liikehdinnän sulavuus on vielä kyseenalaista. Killzone 2 kuitenkin näyttää selvästi itseltään, mikä ei ole ihan huono saavutus huipputeknisten räiskintäpelien sarjassa.

Jaakko Maaniemi



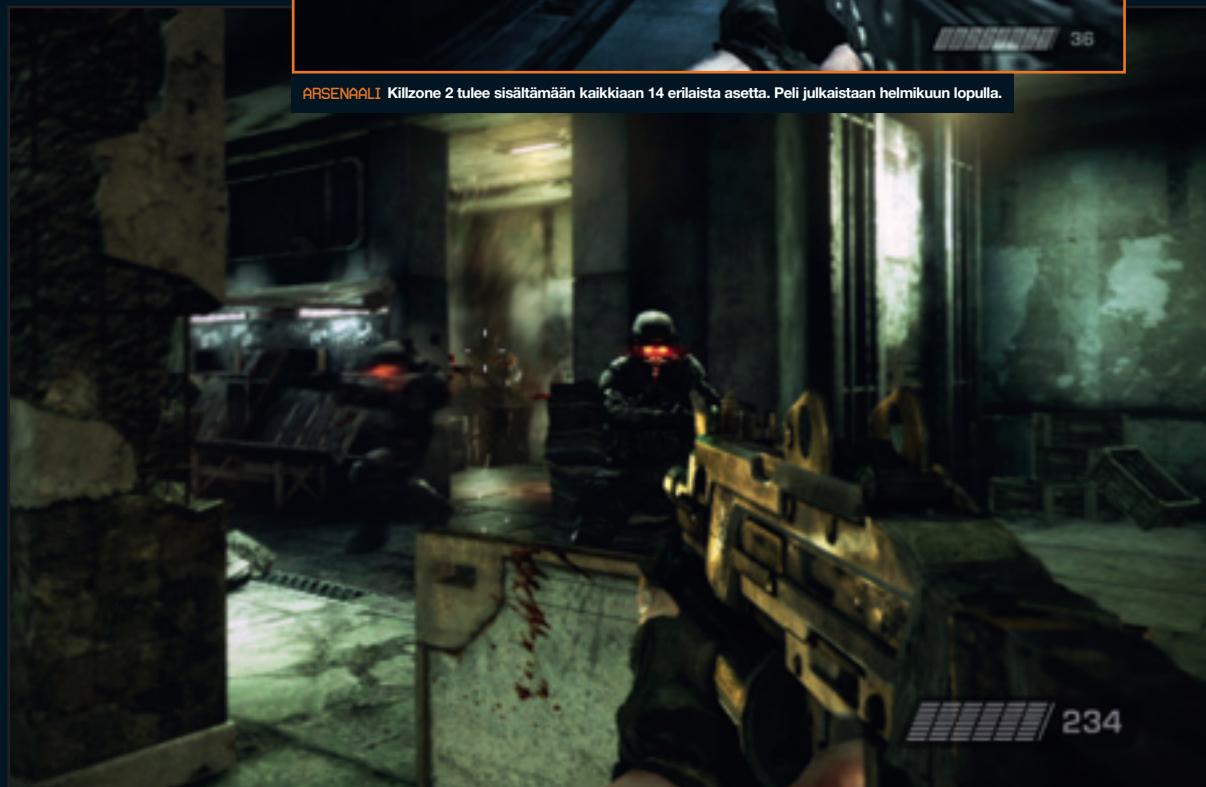
ARSENAALI Killzone 2 tulee sisältämään kaikkiaan 14 erilaista asetta. Peli julkaistaan helmikuun lopulla.



HELGHASTIT

Katkeroituneet työläiset

Killzone-sarjan tapahtumat sijoittuvat 2300-luvulle, jossa ihmiskunta on levittänyt Alfa Centaurin tähdistöön. Vektaplaneetan siirtokunnalla menee hyvin, mutta Helghan-planeetan siirtokunta joutuu taistelemaan planeetan surkeiden elinolojen kanssa. Ilmakehän myrkyllisyys ja avaruussäteily tappavat siirtokuntalaisia joukoittain, ja vain vahvimmat selviävät. Planeetalla on energia- ja mineraalirikkoja, mutta voitot päätyvät vektalaisten taskuihin. Ajan myötä Helghanin asukkaat mutatoituvat omaksi lajiksi, mutta katkeruus vektalaisia kohtaan pysyy. Helghanien keisari Visari haluaa oikeutta vaikka väkisin...



TEHOÄLYN TAIHAA Vihollisten ja taistelutoverien tekoäly on räiskintäpelien elinehtoja. Killzone 2 vaikuttaa selviävän tästä kompastuskivestä tyylipuhtaasti, vain vihollisten yliuonnolliselta vaikuttava tietoisuus pelaajan tähtäimeen joutumisesta ärsyttää kevyesti. Muuten joukot soivat pätevästi.

VUODEN
PARAS
2008



Game reactor

VUODEN PELIT 2008



Pakkohan se on tänäkin vuonna sanoa: kulunut vuosi oli paras pelivuosi ikinä. Laatupelien tulva alkoi jo tammikuussa, ja vaikka virta kuihtui välillä pikkupuroksi, loppuvuoden peliryöppy mursi viimeisetkin padot – ja jätti monen pelaajan kaivelemaan taskujaan.

Vuoden parhaat pelit on perinteisesti julkaistu syys-joulukuussa vuoden päättävää kulutusjuhlaa silmälläpitäen. Tänäkin vuonna loka-marraskuu oli tupaten täynnä toinen toistaan parempia pelejä, ja ostopäätösten tekeminen hankaloitui entisestään.

Toimituksella oli tänäkin vuonna epäkiittolinen tehtävä erotella jyvät akanoista ja laittaa vuoden varrella ilmestyneet pelit paremmuusjärjestykseen. Yksittäisistä pelityypeistä erotimme ainoastaan urheilupelit omaksi osiokseen, sillä ne eivät muissa listauksissa saaneet ansaitsemaansa huomiota.

Tiukin taistelu käytiin ilahduttavasti vuoden debyytti -kategoriassa. Vuonna 2008 markkinoille ilmestyi huima määrä uusia pelejä ja pelisarjojen aloituksia. On ilahduttavaa nähdä, että Jatko-osa X:n ja Lisenssipeli Y:n rinnalle saadaan myös aidosti erilaisia nimikkeitä. Parhaat näistä epäilemättä

sarjautuvat, mutta uusia pelikokemuksia tarvitaan aina. Rohkeiden yrittäjien ansiosta joudumme kyseenalaistamaan pelien totuttuja rakenteita ja muotoja, ja vaikka omalaatuinen uusi yrittäjä ei täysin onnistuisikaan, se jättää aina jälkensä tuleviin peleihin.

Kuluneen vuoden suuriin ilmiöihin kuuluvat latauspelien läpimurto, yhteistyöpelaamisen lisääntyminen ja musiikkipelien lopullinen maailmanvalloitus. Nämä eivät välttämättä ole toisistaan irrallisia ilmiöitä, vaan tukevat toinen toistaan. Pelaamisesta on joka tapauksessa tullut entistä sosiaalisempaa ja suosittumppaa.

Gamereactor-toimitus



1. LITTLE BIG PLANET

Laitte PS3 Kehittäjä MEDIA MOLECULE Julkaisija SONY

Videopelimaailma toimii hyvin samalla tavalla kuin mikä tahansa teollisuuden ala. Pärjityksenä on tehdä mahdollisimman suuret voitot mahdollisimman pienellä panostuksella. Tämä johtaa usein siihen, että totuttuja pelityyppejä ja kaavoja toistetaan puutumiseen asti, ja vain rikkaimmilla ja suurimmilla on varaa kokeilla toisinaan jotain uutta.

Little Big Planet on riemastuttava poikkeus tähän sääntöön. Peliin tehnyt studio Media Molecule koostuu kaikkiaan 25 työntekijästä, kun isoimpia

hittipelejä saattaa työstää parhaimmillaan satojen koodaajien ja suunnittelijoiden joukko. Tästä huolimatta peli uskaltaa olla rohkeasti erilainen.

Little Big Planetin perusrunko on tosin perinteisen kaavan mukainen enemmän tai vähemmän kaksiulotteinen tasohyppely, mutta tapa, jolla peli on toteutettu, etsii vertaistaan.

Pelin päähenkilö sackboy on yksi karismaattisimpia päähahmoja pitkään aikaan, ja säkkipojun ilmeet ja eleet antavat pikkuveijarille enemmän persoonallisuutta kuin kymmenen räiskintäpelin lihaskimpuissa on yhteensä.

Tämän lisäksi pelin taidetyyli on riemastuttavan värikäs ja hyväntuulinen.

Pelillisesti Little Big Planet tekee kaiken oikein. Ohjattavuus toimii pienen opetteluun jälkeen, ja tarinatilän tasonuunnittelu saa kyynisimmänkin kriitikon hymyilemään pähkähulluilla ideoillaan.

Pelin tärkein saavutus on kuitenkin yhteisöllisyyden korostaminen. Peliin on sisällytetty tasoeditori, jonka avulla voi luoda aivan yhtä monimutkaisia tasoja kuin tarinatilastakin löytyy. Itse asiassa kaikki pelin tasot on mahdollista rakentaa luomistilassa, mikäli taito ja kärsivällisyys riittävät.

Luomistilan monipuolisuudesta kerroto jotain se, että maailmalla on luotu kopioita Breakoutin, Space Invadersin ja jopa Tetriksen kaltaisista klassikkopeleistä. Youtube-videopalvelu pursuaa Little Big Planet -tasovideoita, ja eräs ranskalainen pelaaja on onnistunut tekemään pelissä jopa laskimen, joka ynnää tai vähentää pelaajan määrittelämät luvut toisistaan – ja vieläpä oikein!

Little Big Planet on jatko-osien ja harmaanruskeiden räiskintäpelin kultakaudella niin virkistävä poikkeus, että se ansaitsee ylivoimaisesti paikkansa vuoden pelien ykköspaikalla.

2. ROCK BAND 2

Laite **PS2/PS3/WII/XBOX 360** Kehittäjä **HARMONIX** Julkaisija **EA**

Guitar Hero -sarja sai alkuvuodesta todellisen haastajan, kun kitarasankarisarjan aluille laittanut ja sittemmin MTV:lle myyty Harmonix sai valmiiksi koko bändin musiikkipeli Rock Bandin. Ensimmäistä peliä ei missään vaiheessa julkaistu virallisesti Suomessa, mutta kakkososa saatiin Pohjoismaihin asti.

Rock Band 2 ei muuta toimivaa kaavaa liiaksi, vaan pikemminkin hienosäätää soittokokemusta. Maailmankiertuepelitilasta tehtiin paljon joustavampi, ja lopputuloksena on keino-tekoisista rajoituksista vapaa peli. Lisäksi nyt myös basistina pystyy pelaamaan yksin.

Kappalevalikoima ei pääse aivan ensimmäisen Rock Bandin tasolle, mutta mahdollisuus tuoda lähes kaikki ensimmäisen osan biisit kakkosrokkibändiin pelastaa paljon. Lisäksi ladattavan lisäsisällön toimiminen molemmissa peleissä on hatunnoston arvoinen asia.

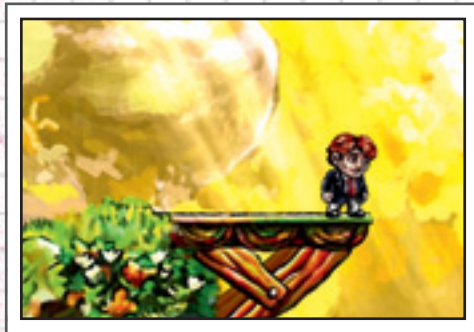
Harmonix pyrkii selkeästi tekemään Rock Bandista alustaa, jolle voidaan myydä lisää biisejä verkkokaupan kautta. Levyversioita nähtäne jatkossakin, mutta ainoastaan, jos pelin ominaisuuksia kehitetään entisestään. Pelkillä biisipäivityksillä tuskin rahastetaan.

Rock Band 2:ssa kiteytyy myös musiikkipeelaamisen pääasia: hauskanpito. Uusi No Fail Mode mahdollistaa kaikenlaisien muskanttien yhteisöitännän ilman, että tarvitsee murehtia epäonnistumisista. Samalla pelistä saatiin myös varteenotettava kilpailija Singstarin ja Lipsin kaltaisille karaokepeleille.

Myös moninpeliin on panostettu kiittävästi. Battle of the Bands -pelitilan päivittäiset haasteet tarjoavat pelattavaa pitkäksi aikaa, ja kilvoittelu kavereita vastaan kannustaa aina parempiin tuloksiin.

Toivottavasti myös uusia soittimia saadaan Suomeen, sillä etenkin Rock Band 2:n kumi-levyillä varustetut rummut ovat paljon paremmat kuin ykkösosan kolisevat kovamuovilevykannut. Myös uusi kitara helpottaa pelaamista, sillä sen sisäänrakennetun mikrofonin ja valosensorin avulla televisio- ja äänentoistokokoonpanonsa saa kalibroituva vaivattomasti niin, ettei viive häiritse pelaamista.

Harmonix on onnistunut kasaamaan lähes täydellisen musiikkipelin. Tarkemman tuomion Rock Band 2:sta voi lukea tämän lehden arvio-osioista.



3. BRAID

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **JONATHAN BLOW**
Julkaisija **MICROSOFT**

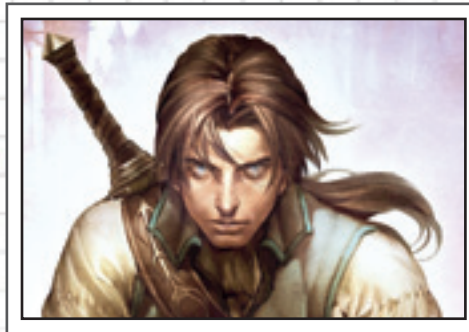
Ensisilmäyksellä pelkältä Mario-kloonilta näyttävä Braid paljastui yhdeksi vuoden suurimmista yllättäjistä. Pienessä paketissa piilee juu, joka muovaa tasohyppelyjen ääriviivoja ja pakottaa ajattelemaan uudella tavalla.

Braidissa rotkoon putoaminen ei ole enää suuri uhka, koska aikaa voi kelailla taaksepäin rajattomasti. Helppo peli Braid ei silti ole, sillä etenemistä mutkittavat monenlaiset ajan manipulointia vaativat pulmat.

Niitä murtaessa aivotkin vetristyvät, sillä eri hahmot reagoivat aikaan eri tavalla eivätkä ratkaisut aina ole itsestään selvä.

Putoava mörkö voi näyttää vähäpätöiseltä yksityiskohdalta, mutta taaksepäin kelattuna siitä tuleekin ponnahduslauta ylemmälle tasolle. Olo on kuin ruudinkeksijällä, kun viimein oivaltaa, miten mahdollottomalta näyttävistä tilanteista selviää.

Käänteentekevä ajanhallinnan ja erinomaisen tasonuunnittelun ansiosta Braid nousee vuoden kirkkaimpien pelikokemusten joukkoon.



4. FABLE II

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **LIONHEAD STUDIOS**
Julkaisija **MICROSOFT**

Albionin maailma ja sen vapaan valloittivat Gamereactorin toimituksen sydämet. Vaikka pelin varsinainen pääjuoni on melko nopeasti nähty, mahtuu näyttävään pelimaailmaan mukavasti muuta puuhasteltavaa.

Sivutehtävien ja perheen perustamisen lisäksi toimituksessa opeteltiin käymään töissä ja ylimääräiset rahat törsättiin uhkapeleihin Albionin pubeissa. Onnenkantamoisen kautta toimitus päättyi tekemään lehteä Fairfaxin linnaan, josta aika ajoi käymme myös harrastamassa sankaritekoja miekan ja magian voimalla.

Rankalla elämäntyylillä on kuitenkin ollut veronsa, ja vuosien saatossa mussutetut piirakat ovat kerryttäneet hieman ylimääräistä lihaa luiden ympärille. Vaikka liikakilojen myötä viehätysvoima pääsi rupsahattamaan, monta seikkailua mukana kulkenut koiraa on pysynyt ikuisesti uskollisena. Lieneekin aika rauhoittua viettämään joulua linnan rauhaan... Tai palata pelaamaan demonisen ilkeänä hahmona!



5. SUPER SMASH BROS. BRAWL

Laite **WII** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO**

Nintendon klassikkohahmojen iloinen taistelupeli Super Smash Bros. Brawl tekee lähtemättömän vaikutuksen valtaisalla sisällön määrällään. Hauska peli pursuaa hahmoja, kenttiä, minipelejä, historiikkia, musiikkia, pelimuotoja, retropelin demoja sekä paljon pientä kerättävää.

Haalittavaa riittää moneksi kymmeneksi tunniksi. Kokonaisuuden täydentää erinomainen nettipeli. Peli on hurjasta hahmomäärästä huolimatta hyvin tasapainotettu ja pelihahmojen välillä on riittävästi eroavaisuuksia. Pelin kamppailut ovat hektisiä, mutta helposti hallittavissa. Taistelumekaniikassa on myös tarvittavaa syvyyttä pitkäaikaiseen harrastamiseen. Edeltäjiinsä verrattuna Super Smash Bros. Brawl parantaa jokaista osa-aluetta ja tekee sen väkevällä otteella. Brawl on niin hallittu ja kokonaisvaltainen paketti, että on vaikea kuvitella kuinka tästä enää voisi parantaa. Seuraavan jatko-osan tekeminen on varmasti uuvuttava projekti.



1. NHL 09

Laite **PC/PS2/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **EA** Julkaisija **EA**

Lätkähullu kansa on saanut kokea monia upeita ja heikompia hetkiä kiekkosankareidensa seurassa. **NHL 09** päästi pelaajat pykälän verran lähemmäs hokkarihemmojen sielunmaailmaa **Be a Pro** -pelitilansa myötä.

Uudistetussa yksinpelissä pelaajille annettiin ensimmäistä kertaa mahdollisuus astua virtuaalimainansa hokkareihin NHL-organisaatioiden farmijoukkueissa AHL-liigassa. Farmitiimin karvausketjusta aloitettava ura lähtee nousuun valmentajan odotukset täyttämällä. Menestyksekkäs pelaaminen vaatii oikeaoppista sijoittumista, hyvää

joukkuepelaamista sekä tietenkin tilastollista onnistumista. Pelipaikan valinta vaikuttaa olennaisesti myös omaan pelityyliin. Maalivahtejakaan ei ole unohdettu, vaikka veskarin pelaaminen tarjoaakin hieman yksinkertaistettumman kokemuksen kenttäpelaajiin verrattuna.

Oman kiekkosankarin mukana päästiin naatiskelemaan myös verkossa. Oman lätkäjengin perustamiseen vaaditaan vain verkkoyhteys ja pari kaveria, vaikka tiimiin mahtuukin maksimissaan jopa 50 pelaajaa.

EASHL-verkkoliigassa käydyt kahdentoista pelaajan mittelöt ovat kiekkoviuhdettua parhaimmillaan, mutta

myös perinteisemmän virtuaaliekikon ystäville tarjottiin parempaa pelikokemusta. Eurokiekon ystävät saivat entistä enemmän joukkueita pelattavaksi, vaikka erikoisena ratkaisuna kausipeliä ei Euroopan liigoille nähty vielä.

Uudistukset eivät rajoittuneet ainoastaan pelimuotojen päivittämiseen, vaan myös pelattavuus parani reippaasti. Tekoälyä oli viilattu entisestään, ja viilattujen kontrollien myötä mailaa pääsi heiluttelemaan vapaasti myös peräpäässä.

Aivan dynaamisesta fyysikkamallinnuksesta ei vielä tänä vuonna päästy nauttimaan, mutta korvikkeeksi saatiin

roppakaupalla uusia animaatioita, ja etenkin taklaukset näyttävät kipeän komeilta.

Pelitempo muuttui myös maltillisempaan suuntaan, ja peli tuntuu aiempaa enemmän jääkiekolta.

Myönnettäköön, ettei **NHL 09** ole jääkiekkoa realistisimmillaan, vaikka uudistukset veivät pelisarjaa edelleen oikeaan suuntaan.

Peli on edelleen totutun nopea-tempoista ja hauskaa, mutta realistisemmän joukkuepelin ja paremman hallittavuuden myötä **NHL 09** tarjoaa kokonaisuutena erittäin hienon kiekkokokemuksen.

2. UEFA EURO 2008

Laite **PS2/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **EA** Julkaisija **EA**

Vielä muutama vuosi sitten Konamin Pro Evolution Soccer -pelisarja hallitsi jalkapallopelimarkkinoita ylivoimaisesti. EA:n FIFA-sarjaa pidettiin epärealistisena huttuna, joka rahasti virallisella lisenssilään ja vuotuisilla pelaajapäivityksillä. Arvokisojen yhteydessä julkaistut pelit olivat vielä alhaisempaa kastia, sillä niissä ei ollut sisältöä nimeksikään.

Tästä syystä UEFA Euro 2008 oli äärimmäisen positiivinen yllätys. Jo FIFA 08 tuntui aidolta jalkapalloilulta, ja EM-kisojen virallinen peli kehitti pelituntumaa entistä realistisempaan suuntaan.

Pallo liukui pitkin nurmimattoa aidon tuntuisesti, ja pelaajien animaatiotkin näyttivät uskottavilta. Pelaajien kokoerot vaikuttivat pelaamiseen, ja esimerkiksi Tsekin Jan Kollerilta ei meinannut saada palloa pois millään.

Uskomattominta oli kuitenkin se, että arvokisapeliin oli saatu huikea määrä sisältöä mukaan. Skenaariotilassa pelaajat pääsivät kokemaan uudestaan EM-karsintojen jännittäviä hetkiä voittavien joukkueiden riveissä ja muutamaan historiaa häviöllä olevien joukkueiden puolella. Samalla futishistoriasta kiinnostuneet jalkapallon ystävät saattoivat lukea, miten

oikeassa elämässä lopulta kävi.

Esimerkiksi piskuisen Azerbaidzanin siirryttyä Helsingin Olympiastadionilla 1–0-johtoon pelaajan täytyi saatella Huuhkajat voittoon, jotta toivo EM-kisapaikasta säilyisi.

EM-turnauksen ja skenaariotilan lisäksi UEFA Euro 2008 sisälsi jalkapallopelien historian parhaan yhteistyötilan, Captain Your Country -peli-muodon. CYC-tilassa neljä pelaajaa taisteli maajoukkueen kapteeniudesta aina harjoitusmaootteluista karsintamatseihin ja lopulta EM-kisoihin asti. Mikäli neljää kaveria ei saanut kasaan, osan pelaajista saattoi asettaa myös tekoälyn hallittavaksi. Neljän kaveruksen kesken kuvioiden rakentelu oli kuitenkin palkitsevampaa, ja CYC-tilan parissa koettiin niin voiton riemua kuin tappion tuskaakin.

Syksyllä julkaistu FIFA 09 on puhtaasti jalkapalloliselta kantilta parempi peli, mutta UEFA Euro 2008:n kattavampi sisältö nostaa sen vuoden toiseksi parhaaksi urheilupeliksi. Videopelimuotoista vihreän veran shakkia on harvoin siunattu näin monipuolisella pelitilavalkoimalla. Toivottavasti myös FIFA-sarjaan saadaan yhtä paljon pelattavaa tulevina vuosina.



3. EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR

Laite **PS3** Kehittäjä **CLAP HANZ** Julkaisija **SONY**

Everybody's Golf -sarja on harmillisen helppo sivuuttaa ensisilmäyksellä lapsille suunnattuna hömppänä. Pelin hahmot ovat vahvasti karrikoituja ja swingejä tehostetaan värikkäillä erikoisefekteillä. Pinnan alta löytyi kuitenkin paljon syvällisempi golfpelikokemus.

Kehittäjä Clap Hanzilla on vankka golfpelitausta, jonka ansiosta myös sarjan Playstation 3 -versiosta kehkeytyi erinomainen golfpeli. Söpöistä pelihahmoista huolimatta itse golfaus tuntuu hyvältä, ja pienen oppelun jälkeen pallo löytää tiensä reikään tarkasti ja varmasti.

Yhtiörealistista golf-kokemusta hakevien kannattaa edelleen suunnata Tiger Woodsin luokse, sillä Everybody's Golf: World Tour voi olla konkareille jopa liiankin helppo, mutta vähemmän totisille kokopallopelaajille PS3:n paras golfpeli tarjoaa lukuisia iloisia pelitunteja. Vahvan yksinpelin lisäksi tarjoalla on myös monipuolinen verkkopeli, joten pelattavaa riittää. FORE!



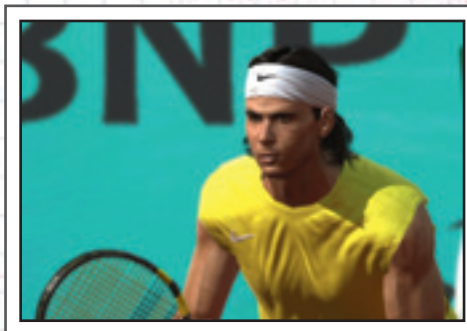
4. MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Laite **DS/WII** Kehittäjä **SEGA** Julkaisija **SEGA**

Track & Field -pelit kuuluivat kahdeksanbittisen konsolisukupolven parhaimmiston 1990-luvulla. Tuolloin juoksu-, heitto- ja hyppylajit hoituivat ohjaimen nappeja rämpyttämällä. Wiin ja Mario & Sonic at the Olympic Gamesin myötä nyt napinhakausen sijasta heilutellaan ohjainta hiki hatussa.

Mario & Sonic at the Olympic Games käyttää Wii-ohjaimen liiketunnistusominaisuutta onnistuneesti. Toki osa juoksulajeista on hieman puuduttavia, viestiuinnista puhumattakaan, mutta mukaan on saatu myös nerokkaita oivalluksia. Jousiammunnan ohjaustoiminto on kekseliäs tapa käyttää kaukosäädinohjainta ja nunchuck-lisäpalikkaa sitten Wii Sportsin.

Sega kehitti pelin yhdessä Nintendon kanssa, ja joidenkin tietojen mukaan Mario Galaxy -pelin tiimi auttoi Segaa graafisen puolen kanssa, mikä näkyi pelistä. Mario & Sonic at the Olympic Games käy myös oivasta hikijumpasta.



5. TOP SPIN 3

Laite **DS/PS3/WII/XBOX 360** Kehittäjä **PAM DEVELOPMENT** Julkaisija **2K SPORTS**

Top Spin 3 oli yksi vuoden suuria yllättäjiä. Juho ei ole erityisen suuri urheilupelien ystävä, joten haas-tavan tennispelin ei totisesti ollut helppo tehdä tietään miehen sydämeen. Ensivaikutelman perusteella peli olisi matkannut hyvin nopeasti kierrätysasemalle pieniksi muruiksi jauhettuna, mutta onneksi Juho ei luottanut ensimmäisen kokeilun tuomaan fiilikseen.

Top Spin 3:n haastekäyrä on jyrkempi kuin oikeiston politiikan mielipiteet, ja siksi peli saa myös kyseenalaisen kunniamaininnan painokelvotonta manailua eniten aiheuttaneena pelinä. Juhon ensimmäisen peliillan ärräpääntulvan jälkeen ei olisi ihme, jos alakerran naapurit luulisivat Juhon olevan merimiestaustaa.

Ahkeran yrittäjän Top Spin 3 palkitsee ruhtinaallisesti. Monimutkaisen pelimekaniikan omaksuminen vie oman aikansa, mutta niksen ja kikkojen upottua selkäyttimeen alkaa menestystä karttua. Ensimmäinen voitto tietokonevastustajasta oli Juholle niin riemastuttava hetki, että mies muistaa sen pitkään.

1. MIRROR'S EDGE

Laite **PS3** Kehittäjä **DIGITAL ILLUSIONS** Julkaisija **EA**

Ruotsalaisen Digital Illusionsin omaperäinen parkour-toimintapeli ei ole suinkaan täydellinen, mutta se on erinomainen avaus uudelle pelisarjalle. Kuriirityttö Faithin liittäminen kattoja pitkin on todellakin koettava itse, sillä sulava ja kaunis liike yhdistettynä tyylikkääseen toteutukseen tempaa välittömästi mukaansa.

Jo luvattuina jatko-osia ajatellen Mirror's Edgessä tehtiin myös pelillisesti paljon oikein. Esimerkiksi pelin ohjattavuudessa ei juuri valittamisen sijaa ole, ja Faithin liikuttelu uppoutuu nopeasti pelaajan selkäyttimeen. Myös

pelkkä pelin seuraaminen viehättää, sillä parhaimmillaan meno on todella sulavaa, kaunista ja päätähuimaavaa.

Pelihahmon silmistä kuvatun toimintapelin oivalluksena oli tuoda Faithin raajat jatkuvasti näkyviin ruudulle. Tämä antaa pelille fyysisesti realistisen tunnelman, mikä on lajityypille harvinaista. On hienoa huomata oppivansa pelin aikana havaitsemaan ne rajat, jotka tekevät esteen ylittämisestä mahdotonta.

Kenttäsuunnittelu on pääasiallisesti onnistunutta, ja suoraviivaisuudesta huolimatta pelissä on läsnä tunne vapaudesta. Erityisesti pääjuonen

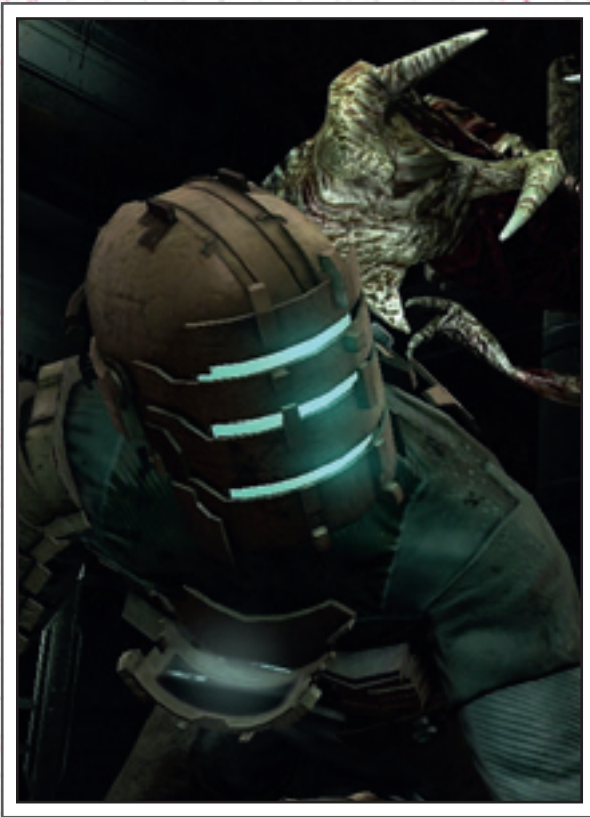
ulkopuolella suoritettavissa aikatehtävissä erinomainen tasosuunnittelu korostuu, kun pelaajan ei tarvitse enää liikkua määrättyjä polkuja pitkin. Ennätysten vertailu internetin kattojuoksijoiden kesken pidentää taatusti pelin elinikää.

Mirror's Edgestä löytyy toki myös parannettavaa, mutta oikeastaan kaikki punakynän merkinnät on mahdollista korjata jatko-osaan. Paksummat alleviivaukset toivelistalla ovat tarinapelin pidentämisen ja taistelusuuksien vähentämisen kohdalla. Alle kymmenen tuntia kertynyt tarina jätti monet pelaajat odottamaan jatkoa

kuola valuen. Taistelut puolestaan olivat räikein yksittäinen pelin muuten onnistunutta tyyliä rikkonut seikka. Mikäli pelin putkimaista rakennetta onnistuttaisiin avaamaan suuremmalla valinnan vapaudella, Mirror's Edgen seuraajasta saatettaisiin kenties puhua klassikona.

Puutteistaan huolimatta Mirror's Edge nousi vuoden debyyttien kärkeen sen ansiosta, että se ei tällaisenaan muistuta mitään muuta peliä, niin tyyillisesti kuin pelillisestikään. Kokonaisuus on vahva ja omaperäinen, ja se pistää toivomaan lisää. Rohkeaa rokan syö – ja korjaa ykkössijan.





2. DEAD SPACE

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **EA** Julkaisija **EA**

Dead Space lunastaa paikkansa vuoden uusien pelinimekkeiden kärjessä helposti. Peli on huomattavan paljon velkaa olemassa olevalle pop-kulttuurille, etenkin scifi- ja kauhuelokuvien parhaimmistolle oivalluksineen ja kiiseineenkin, mutta silti se on pelinä harvinaislaatuisen huolellisesti toteutettu yhdistelmä, pastissi sanan positiivisessa merkityksessä.

Dead Space jäänee pelihistoriaan myös siksi, että se kuuluu pelijulkaisijajätti Electronic Artsin ensimmäisiin uuden aallon peleihin. Kyseinen pelitalo on totuttu näkemään lähinnä kolossaalisenä, pikkustudioita hotkivana hirviönä, joka puskee kilpailijoita ulos tuottoisilta urheilupeli-markkinoilta ja rahastaa pelaajia vuodesta toiseen samojen pelisarjojen loputtomilla jatko-osilla. Tänä vuonna julkaistut Army of Two, niin ikään ansaittua mainetta niittävä Mirror's Edge ja Dead Space kuitenkin todistavat, että yhtiön strateginen lisäpanostus uusien pelien kehittelyyn kantaa hedelmää, myös pelaajille.

Dead Spacesta on myös aistittavissa tekijöidensä rakkaus lajityyppiä ja peliään kohtaan. Selviytymiskauhua, psykologista

jännitystä ja nykyaikaista tarinankerrontaa yhdistellään mallikelpoisesti, ja myös keskeiseen taisteluun on keksitty omaleimainen kulma.

Pelaaja ei räiski Dead Spacessa samoja päälauhauksia kuin käytännössä kaikissa muissa peleissä, sillä Dead Spacessa avaruushirviöiden herkäät paikat löytyvät raajoista. Kakku on kuorutettu hahmotuskykyä haastavilla ja ahdistavaa tunnelmaa huojentavasti katkoviilla painottomuusjaksolla, jotka tuovat mieleen eräänlaisen tasohyppelypelin.

Kaikki tämä on periaatteessa nähty aiemmissa peleissä jossakin muodossa, mutta tuskin koskaan tai hyvin harvoin näin varmaotteisen tasaisesti. Mistään osa-alueesta on vaikea löytää marinan aihetta.

Kokonaisuuden kruunaa huomattavan hieno audiovisuaalinen toteutus, joka epäilemättä oli mahdollista toteuttaa vain jättijulkaisijan syvien taskujen turvin.

Lajityyppin ystävän on vaikea olla pitämättä Dead Spacesta, ja väistämättömien jatko-osien myötä sarjalla on mahdollisuus nousta uudeksi suosikkisarjaksi vaikkapa Halon ja Metal Gear Solidin rinnalle.



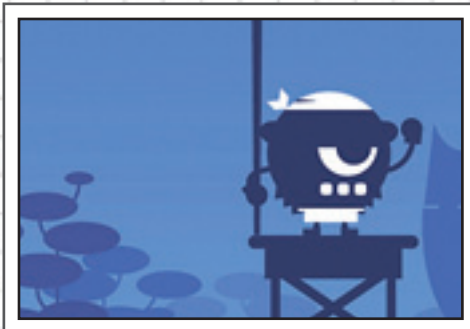
3. PURE

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **BLACK ROCK STUDIOS** Julkaisija **DISNEY**

Black Rock Studiosin kehittämä Pure on erinomaisen hauskaa raparallia, jossa moni asia on tehty oikein. Peli näyttää ja kuulostaa todella hienolta, kontrolleissa on juuri sopivaa mudassa mönkimisen tuntua ja mopottimien virttely on paitsi hauskaa, myös pelin etenemisen kannalta taktisesti tärkeää.

Pure voisi olla hyvä alku kokonaisuudelle pelisarjalle, sillä lyhytensä vuoksi se jättää kieltämättä toivomaan lisää samaa. Jos Black Rock hioo mahdollisissa jatko-osissa pelin suurimmat murheet – turhan paljon ailahtelevan ratasuunnittelun, omituiset ongelmat fysiikkamoottorissa ja loppua kohti yllättäen turhauttavaksi pomppaavan vaikeustason – saattaa seuraavista peleistä tulla jotain todella hienoa.

Tällaisenaan Pure toimii hyvänä ja ennen kaikkea lupauksia antavana mönkijärallauksena. Jos ennusmerkit pitävät paikkansa, Black Rockin koodipajalta valmistuu jonain päivänä vielä peli, joka muistetaan pitkään julkaisunsa jälkeen.



4. PATAPON

Laite **PSP** Kehittäjä **SONY** Julkaisija **SONY**

Yksi vuoden ennakkoluulottomimmista peleistä rynnisti PSP-pelien parhaimmistoon yhdistämällä reaaliaikastrategian ja rytmipelin tinkimättömällä tyyliä julla.

Pyramid-studion tekemässä pelissä ohjataan Pataponien heimoa kohti vanhoja suuruuden aikoja rummuttamalla pienelle sotajoukkoille ohjeita neljän erilaisen rummun avulla. Eriskummallinen idea toteutettiin erinomaisesti, mutta rytmitaju oli pelistä nauttimisen perusedellytys.

Rytmiä suuta peristettiin armeijan kehittämisellä tehtävien aikana saatujen raaka-aineiden ja varusteiden avulla. Syytä miehistön kohentamiseen olikin, sillä vastaan tuli vihamielisen Zigoton -heimon lisäksi valtavia dinosauksia, jättiläisrapuja ja muita vihuja.

Lähtövelaisuudessa ilmestyyvä kakkososa lupaa jatkaa hyväksi todettua kaavaa, joten Pata-Pata-Pata-Pon -huudot kaikuvat PSP:n kaiuttimista jatkossakin. Ensimmäinen osa arvostettiin PSP-pelien ehdottomien huippujen joukkoon, joten jatko-osalta voi odottaa paljon.



5. BOOM BLOX

Laite **WII** Kehittäjä **EA** Julkaisija **EA**

Silloin tällöin markkinoille saapuu pelejä, jotka ansaitsevat enemmän huomiota kuin mitä ne lopulta saavat. Boom Blox on yksi näistä peleistä. Steven Spielbergin tuottama peli on yksi Wiin hausimmista ja omaperäisimmistä nimikkeistä.

Boom Bloxin perusidea on yksinkertainen. Wiikaukosäädinohjaimen avulla heitetään palloja värillisten tiilien muodostamiin kasoihin. Eri tiillä on erilaisia ominaisuuksia, jotka joko vaikeuttavat tai helpottavat urakkaa.

Boom Bloxissa on myös muita pelimuotoja, joista etenkin Jenga-henkinen palojen poistaminen huterasta tornista toi hikipisaroihin pelaajien ohimille. Vaikka Boom Bloxin tarina on mitänsanomattominta huttua pitkään aikaan, pelin koukuttava perusmekaniikka vetää puoleensa. Boom Blox on yksi Wiin parhaista bilepeleistä.

Tuottajaguru Steven Spielbergin panoksen suuruudesta ei ole tarkempaa tietoa, mutta mikäli mies on vaikuttanut peliin enemmänkin, ei voi kuin toivoa, että mies palaa videopelien pariin jatkossakin.



1. METAL GEAR SOLID 4

Laite **PS3** Kehittäjä **KONAMI** Julkaisija **KONAMI**

Kovin moni tuskin yllätty, että vuoden parhaan jatko-osan tittelin vie Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Pelissä yhdistyvät loistavalla tavalla hiiviskely, räiskintä ja poikkeuksellisen tarkanakin tarinankerronta – eikä pelkästään pelin sisäinen kerronta, sillä neljännessä osassaan Metal Gear Solid -sarjalla alkaa olla varteenotettavasti omaa historiaa.

Myös pelin monipuolisuus on nerokasta, sillä pelaaja voi rellastaa taistelutantareella aseet laulaen tai väkivallattomasti hiipien. Huikea kokonaisuus kulminoituu loppujen

lopuksi yhteen mieheen, sarjan luojaan Hideo Kojimaan.

Kojima on kantanut visiota Solid Snaken seikkailuista yksin aina ensimmäisestä Metal Gear -pelistä lähtien, mutta vasta ensimmäisen Metal Gear Solidin ilmestyttyä Playstationille kymmenen vuotta sitten Kojima saattoi päästää valloilleen luovuutensa peliä tahdittavien välinäytösten parissa.

Oman osansa kokonaisuudelle antaa Solid Snaken ääninäyttelijä David Hayter, jonka raspikurkkuääni on muodostunut yhdeksi sarjan tavaramerkeistä.

Jo ensimmäinen Metal Gear Solid

sisälsi epätavallisen pitkiä välinäytöksiä ja viljejä spekulatioita tulevaisuuden aseteknologiasta. Se on aihe, joka on pysynyt lähellä Kojiman sydäntä hänen poikavuosistaan asti.

Kojima on sanonut olevansa noin 70% pelkkää elokuvaa, mikä onkin näkynyt Metal Gear Solid -sarjassa alusta lähtien. Guns of the Patriotsissa Kojima on hionut niin toiminnallisen kuin draamallisen näkemyksensä huippuunsa, ja vaikka peli sisältää noin kymmenen tuntia välinäytöksiä, ne eivät tunnu taidokkaan toteutuksensa ansiosta missään vaiheessa pitkäpiimäisiltä tai puuduttavilta.

Tarina vie viimein päätökseen ensimmäisen Metal Gear Solidin aloittaman saagan ja vastaa tyydyttävällä tavalla kaikkiin pelaajia vaivaneisiin kysymyksiin. Harva uskoi tämän olevan edes mahdollista.

Kaiken kaikkiaan Metal Gear Solid: Guns of the Patriotsiin on vaikea suhtautua "vain" pelinä, sillä siinä eri osa-alueet yhdistyvät joksikin suuremmaksi kuin vain osiensä summaksi. Solid Snaken viimeinen seikkailu tulee epäilemättä toimimaan referenssinä tuleville toimintapeleille vielä monen vuoden ajan. Näin tehdään klassikko-sarjalle sen ansaitsema lopetus.

2. FALLOUT 3

Laitte **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **BETHESDA** Julkaisija **BETHESDA**

Jos jonkin pelin jatko-osaa on odotettu kuin kuuta nousevaa, kyseessä voisi hyvinkin olla **Fallout**. Tämä ydinsodan runtelemaan maailmaan sijoittuva roolipelisarja on yksi kaikkien aikojen rakastetuimmista pc-pelisarjoista.

Falloutin persoonallisuuteen vaikuttavat yhtä lailla 1950-lukuun ulkoisesti ja idelogisestikin jämähtänyt pelimaailma kuin tapahtumapaikkoja ympäröivä radioaktiivinen joutomaakin. Poissa ovat suuret elinvoimaiset kaupungit, kansojen välinen yhteiselo ja vastaleivottu munkki aamu-kahvin kanssa. Tilalle tarjotaan päivittäistä selviytymistä rosvojen, radioaktiivisten jättiläis-skorpionien ja supermutanttien kanssa. Puhdas juomavesikin on rahanarvoista tavaraa – ruoasta puhumattakaan.

Fallout 3:sta tuli jopa tekijöiden yllätykseksi sekä arvostelu- että myyntimenestys. Sarjan kolmas osa löysi tuhatmäärin uusia faneja – ja kutsui takaisin monet niistä vanhoista, jotka olivat seikkaileet edellisten osien parissa vuodesta 1997 lähtien. Muodissa olevaan vapaaseen maailmaan Fallout 3 sopi kuin plasmakranaatti nenään, joten aikakin oli siinä mielessä otollinen.

Jatko-osana Fallout 3 ja sen tehnyt Bethesda olivat lähestulkoon mahdottoman tehtävän edessä. Edellisistä kulttimaineen saavuttaneista Fallouteista oli kulunut jo hyvä tovi. Pelimaailma oli mennyt eteenpäin, grafiikka muuttunut kolmiulotteiseksi ja toiminta reaaliaikaiseksi.

Samalla kuitenkin aikaisempien osien fanit haikailivat edelleen vuoropohjaisen ja yläviistosta kuvatun jatko-osan perään. Vastauksena tähän Bethesda loi menestyksekkäässä Oblivionissa käyttämänsä pelimoottorin päälle Fallout 3:n ja sen uuden VATS-järjestelmän. VATS mahdollisti samalla sekä reaaliaikaisen pelaamisen että rauhassa harkinnan pysyttämällä pelimaailman samalla, kun pelaaja harkitsee seuraavaa siirtoa. Jouheva siirtyminen näiden kahden tilan tilan välillä mahdollisti sekä reippaan räiskinnän että taktisemman pelitavan sekoittamisen tarpeen mukaan.

Bethesda onnistui lopulta lähes mahdottomassa tehtävässä. Edellisten pelien musta huumori, 50-luvun henki, ydinsodan runtelema maailma ja jopa vuoropohjainen pelimekaniikka taipuivat hienosti vuoteen 2008. Lopputulos oikeuttaa jatko-osakategorian hopeasijaan.



3. GEARS OF WAR 2

Laitte **XBOX 360** Kehittäjä **EPIC** Julkaisija **MICROSOFT**

Gears of War 2 rynni räiskintäpelien raskaaseen sarjaan suuret odotukset niskassaan, olihan pelin tarkoitus johdattaa Xbox 360 menestyksekkääseen joulumyyntiin. Kovin paljon paremmin peli ei olisi voinut paikkaansa lunastaa.

Tekijät eivät keksi pyörää uudelleen, mutta peli on lupausten mukaisesti isompi, parempi ja raadollisempi kuin edeltäjänsä.

Näyttävä grafiikka heijastaa verkkokalvoille toinen toistaan järjyttävämpiä hirviöitä, joita seurastaessa ei mansikkamehua säästellä. Naurettavuuksiin menevä mässäily käy jo mustasta huumorista.

Karun toiminnan pohjana on kuitenkin koukuttava pelimekaniikka, jossa suojautumisen, tulituksen ja syöksyjen vuorovaihtelu hipoo täydellistä pelirytmää. Ohjattavuutta tiukennettiin, ja ykkösosan nettipeli-ongelmatkin on suurelta osin paikattu. Locust-hirviöitä voi kaataa uudessa Horde-yhteistyötilassa peräti neljän kaverin kanssa. Takuuvarma toteutus ei jätä sarjan faneja kylmäksi.



4. RESISTANCE 2

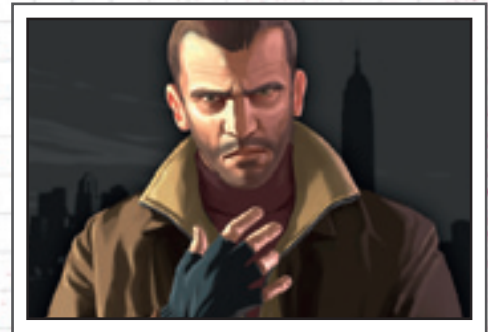
Laitte **PS3** Kehittäjä **INSOMNIAC** Julkaisija **SONY**

Resistance 2 tuli suoraan puun takaa. Tai ei varsinaisesti puun takaa, sillä tokihan Playstation 3:n tämän vuoden ykkösräiskinnästä oltiin kuultu ennakohehketusta kyllästymiseen asti.

Penseästi hypeen suhtautuvan pelitoimittajan **Resistance 2** yllätti sillä, että se oikeasti parantaa ensimmäisestä osasta – ja paljon. **Resistance 2**:n yksinpeli on silkkää mahtavuutta.

Juonesta ei juuri voida lausua ylisanoja, mutta taistelultaan ja tunnelmaltaan peli on ehdottomasti vuoden intensiivisimpiä räiskintäkokemuksia. Ohjattavuus on napakka, asevalikoima mittava, eivätkä talon kokoiset pomoviholliset ole listasijoituksia koskaan heikentäneet.

Eikä peli suinkaan anna kaikkeaan yksinpelissä. Urheilulle sotilaille tarjotaan myös kahdeksan pelaajan yhteispelitilaa, joka yksinpelistä poiketen nojaa vahvasti erilaisiin hahmoluokkiin. Kun kaupan päälle heitetään vielä 60 pelaajan nettipeli, on **Resistance 2** listasijoituksensa ansainnut.



5. GTA IV

Laitte **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **ROCKSTAR** Julkaisija **TAKE TWO**

Pelihistoriassa tuskin on montaa peliä, jota on odotettu yhtä innokkaasti kuin **Grand Theft Auto IV**:ää. Kun pelistä julkaistiin aikanaan ensimmäinen videopätkä, kehittäjä Rockstarin nettisivut kaatuivat valtavan fanilauman rynnätessä sivuille katsomaan videota.

Pelin ennakkohype oli huimaa, eikä pelissäkään ollut suurempia vikoja. **Grand Theft Auto IV** oli suurempi ja kauniimpi kuin aiemmat sarjan osat, ja peli oli täynnä tuttua Rockstar-huumoria.

Grand Theft Auto IV:n tarina oli hieman synkempi ja vakavampi kuin aiempien osien vastaavat, ja Nico Bellicin taistelu amerikkalaisen unelman puolesta tuli tutuksi valtavalle määrälle pelaajia.

Hypen jälkeen optimistisesti katsottuna **Grand Theft Auto IV** ei ole läheskään täydellinen peli, mutta sen pienet kauneusvirheet eivät pilaa pelinautintoa. Oheistoiminnasta voi olla montaa mieltä, mutta harvoin on täyden kaaoksen aiheuttaminen ollut niin hauskaa kuin **Liberty City**ssä vuonna 2008.



1. LATAUSPELIT

Pelivuoden 2008 pirtein ilmiö on verkkokaupoista ladattavien pelien vahva esiinmarssi. Konsolien suunnannäyttäjä Xbox Live Marketplace sai tasavahvan haastajan Playstation Storen kasvattaessa valikoimaansa määrällisesti ja laadullisesti, ja viimein toukokuussa myös Nintendo lähti mukaan leikkiin WiiWare-palvelullaan – eikä lainkaan pöllömmiin Lost Windsin ja Toki Torin perusteella.

Pelaajien kannalta ilahduttavasti osa julkaisuista – riemastuttavan retro Mega Man 9 etunenässä – tulivat saataville kaikkien konsolien verkkokauppoihin.

Pc-puolella latauspelien trendi vahvistui entisestään. Steamin kaltaisten, täysihintaisia pelejä jakelevien superpalveluiden rinnalle nousi lukuisia kilpailijoita ja pikkupuljuja, jotka jakelevat omia marginaalituotteitaan täysin globaalin verkkokaupan ja indiejulkaisun ihanteiden

mukaisesti.

Mikä parasta, futuristisen kokeilun tasolta vauhdilla arkipäiväistyvä pelien verkkokauppa on jo todistanut rikastavansa ja leventävänsä pelitarjontaa. Braidin kaltaisia merkkipelejä ei olisi todennäköisesti edes tehty, saati sitten julkaistu ja jaeltu laajalti saatavaksi ilman verkkokauppaa.

Toisaalta suuretkin julkaisujätit ovat osallistuneet sekä pikkupelien tuotantoon että täysihintaisten peliensä elinkaaren pitkittämiseen onnistuneilla ja hyvin vastaanotetuilla lisäsisältöpaketeillaan.

Latauspelien ja pelien verkkokauppojen suhteen vuosi 2008 oli kevyesti paras ikinä. Ensi vuodelta on tämän perusteella ilman muuta lupa odottaa vielä parempaa, ja se on aika innostava ajatus. Millainen mestariteos onkaan ensi vuoden paras latauspeli?

2. YHTEISTYÖ

Yhteistyöpelit, yhteispelit, co-op- tai coop-pelaaminen... Kahden tai useamman pelaajan toisiaan tukeva pelaaminen tekoälyvastustajia vastaan on ilmiönä vanha, mutta siiti kuitenkin niin uusi, ettei sille ole vielä viimeisen päälle vakiintunutta suomenkielistä nimeä.

Tänä vuonna ilmiö sai isosti tuulta purjeisiinsa. Electronic Arts oli nousevan trendin aallonharjalla maaliskuussa julkaistulla Army of Two -räiskintäpelillä, mutta niinpä vain oli Ubisoftkin yllättävän monen pelaajan kehuessa Rainbow Six: Vegas 2:n yhteispeliläa.

Tahti vain kiihtyi ja volyyymi koveni pelivuoden edetessä, ja loppuvuoden tarjonnasta löytyy Gears of War 2 nimenomaisesti yhteispelaamista varten rakennetun Horde-pelililansa kera, todelliseksi yllätysitiksi noussut Left 4 Dead -selvi-

tymisräiskintä ja Resistance 2:n kuuden pelaajan yhteistyön mahdollistava virtuaalisoliloistointi.

Mutta ei isoksi ilmiöksi muodostunut yhteispelaaminen pelkästään räiskijöiden riemuksi ole jäänyt: Rock Band -musiikkipelin parissa on tiittävästi vietetty lukemattomia iltoja lukemattomissa olohuoneissa pikkutunneille asti, ja loppuvuonna julkaistut Guitar Hero World Tour ja Rock Band 2 vievät trendin takuuvarmasti ensin seuraavaan vuoteen ja siitä hamaan tulevaisuuteen.

Tälle pelaamisen muodolle vakiintuu varmaankin yksi tietty nimi pikapuoliin, sillä näin isosta jutusta on selvästi tarve keskustella – tai ehkä kyseessä on niin rakas lapsi, että sille vain jää monta nimeä. Oli miten oli, harva peli ei muutu hauskemaksi kaverin kanssa pelatessa.



3. MUSIIKKIPELIT

Kolmas vuoden mahti-ilmiöistä oli ilman muuta erilaiset musiikkipelit. Musiikkipelejä on toki "aina" ollut olemassa, mutta tänä vuonna ne löivät läpi ennennäkemättömän laajasti.

Trendin nousun ennusmerkit ovat olleet ilmassa jo vuosituhatien alusta mm. Samba de Amigo -rytmipelin, tanssimattopelien ja Singstar-laulupelisarjan myötä, mutta kolme vuotta sitten julkaistu Guitar Hero räjäytti ilmiön hurjaan nousukiitoon. Tänä vuonna saavutettiin huima lakipiste Rock Bandin täysimittaisen bändi-iltoittelun myötä, ja ehtipä markkinoille myös ensimmäinen kova kilpailijakin Guitar Hero World Tourin myötä.

Huomattavaa musiikkipelien räjähdysmäisessä suosiossa on myös se, että ilmiössä yhdistyvät vuoden muut isot trendit. Tärkeä osa kunnan musiikkipelibileitä on sopiva biisivalikoima,

ja siihen on vaikea keksiä parempaa ratkaisua kuin pelien sisältämien verkkokauppojen tarjoama kymmenien tai satojen kappaleiden valikoima.

Musiikkiteollisuuskin tykkää nykyään pelaajista, kun loppuvuoden levymyynnin rinnalle saadaan pontevasti kasvava musiikkipelaajien asiakkuus. Musiikkipelaaminen on tyypillisesti myös yhteispelaamista parhaimmillaan, oli kyseessä sitten Singstar-duetot tai täysimittainen rokkibändipelaaminen neljän hengen kimpassa Rock Bandissa tai Guitar Hero World Tourissa. Läpikotaisin trendikkääksi meininki muuttuu silloin, kun pelaajat eivät ole varsinaisia peliharrastajia. Tällöin kyseessä on paitsi musiikkipelaaminen, yhteispelaaminen ja latauspalvelujen hyödyntäminen, myös sosiaalinen ajanvietepelaaminen, joka olisi epäilemättä vuoden neljäs merkittävä peli-ilmiö.

1. PATAPON

Laite **PSP** Kehittäjä **SONY** Julkaisija **SONY**

Vuoden debyyttipelienkin kärkikastiin valittu PSP:n musiikkistrategiapeli Patapon sisältää uuden konseptin kylkiäisenä myös uuden ja raikkaan tyylin.

Hyvin minimalistisesti kuvatut Pataponit ovat kultaaltaan yksivärisiä siluettihahmoja. Pelin tapahtumapaikat ovat värikkäämpiä, mutta silti väripalettiltaan yhtenäisiä, ja yksinkertaiset taustat loivat hyvän kontrastin tummien Pataponien temmellykselle. Teemat mukailevat tapahtumapaikkoja, ja esimerkiksi punainen aavikkomaisema hohkaa kuumuutta, kun taas sademetsässä on puolestaan vihreän ja sinisen sävyjä.

Pataponit itse ovat erikummallisia käsillä ja jaloilla varustettuja silmämunia. Suuret pomovastustajat ovat ruudun kokoisia jättiläisiä, jotka tekevät vaikutuksen pieniin sotilaisiin – ja myös pelaajaan. Valtavien otusten lisäksi myös pienemmät otukset ovat minimalistisen tyylin mukaisia, samalla kertaa välittömästi sekä tuttuja että fantastisia. Erikoinen tyyli mahdollistaa myös näyttävät muodonmuutokset, kun aluksi harmittomalta näyttävä märehittäjä muuntautuukin valtavaksi rapumaiseksi otukseksi.

Hienosti myös sotajoukon varustaminen

näkyä itse pelissä. Uusi kypärä keikkuu kirvesmiehen otsalla, ja keihäsmiehet heittelevät edellisestä kentästä löydettyjen ryöstösaaliiden mukaisia teräviä keppejä kohti erikummallisia otuksia. Minimalistisen ulkoasun lisäksi räjähdyksiä ja muita tehosteita käytetään tyylin mukaan hyvin säästeliäästi. Vahva panostus graafiseen tyyliin toi Pataponille ansaittua huomiota. Monet pelaajat tunnistavatkin nämä pienet sankarit, vaikka eivät itse peliä olisi pelanneetkaan. Ja vaikka kaverin PSP:tä ei satukaan katsomaan, Pataponin tunnistaa jo kuullunkin perusteella. Pelaajan rummuttaessa käskyjä Pataponit huutavat iloisesti vastauksena ”Pata-Pata-Pata-Pon”, tai mitä kulloinkin käsky joukoilleen vaatii.

Omaa joukkoaan komentaessa suupielet kääntyvät väkisin ylöspäin, sen verran vekkuleita velikultia nämä kohtalonsa perässä marssivat otukset ovat. Patapon on siis sekä väriensä, muotojensa että äänimaailmansa kautta äärimmäisen tarkkaan mietitty ja hiottu paketti. Yhdessä hienon uuden pelimekaniikkansa kanssa se ansaitseekin paikkansa vuoden 2008 tyyliikkäimpänä pelinä.



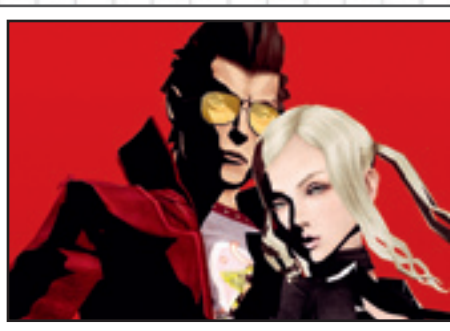
2. MIRROR'S EDGE

Laite **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **DIGITAL ILLUSIONS** Julkaisija **EA**

Mirror's Edge nousee tyyliarjan hopeasijalle, eikä pelkästään raikkaan ulkoasunsa voimin. Toki puhtaita ja selkeitä värejä yhdistelevät kentät sekä kauniit välilanimaatiot jäävät mieleen, mutta tärkeintä Mirror's Edgen tapauksessa on yhtenäinen ja toimiva tyyllinen kokonaisuus, joka kannattalee peliä.

Vaikuttaa siltä, että suurin peliä innoittanut peruselementti on ollut ilma. Pelin selkeimpinä kantavina teemoina ovat ihminen, liike ja ilmavuus, ja näitä teemoja on onnistuneesti korostettu niin audiovisuaalisilla valinnoilla kuin pelattavuudellakin.

Äänen ja kuvan harmonia toimii myös kerronnallisena elementtinä, ja se nivoo pelin maailman harvinaisen saumattomaksi kokonaisuudeksi. Vaikka peli luottaakin tyyliinsä kovin itsevarmasti, se onnistuu kantamaan vastuun viittaa urheasti ja ansaitsee itseluottamuksensa. Mirror's Edge luo uskottavan kuvan tulevaisuuden suojeluyhteiskunnasta, jossa kaikki vaikuttaa olevan hyvin, mutta sliipatun pinnan alla paljon likaisempi totuus odottaa paljastumista.



3. NO MORE HEROES

Laite **WII** Kehittäjä **GRASSHOPPER** Julkaisija **UBISOFT**

No More Heroes on harvinaislaatuinen tarkkaan ja omaperäisellä näkökulmalla mietitty pelikokemus, joka nojaa tyylikkyyteen jokaisessa elementissään. Peli on todellinen tuottaja Suda51:n taidonnäyte.

Pelin päähahmo Travis Touchdown on japanilaista anime- ja pelikulttuuria rakastava otaku, jonka aistikas asunto on sisustettu asiaan liittyvin oheismateriaalein.

Pelaaja voi valita Traviksen vaatetuksen suuresta määrästä paitoja, vöitä, kenkiä ja housuja. Osa Traviksen releistä on japanilaisten muotisuunnittelijoiden suunnittelema.

Pelin kentät, hahmot ja loppuvastukset ovat persoonallisen vinksahanteita. Taistelut näyttävät aina hienolta ja ovat hauskoja pelata. Äänisuunnittelu on myös ensiluokkaista ja ennalta arvaamatonta. Musiikki soi pelaajan mielessä pitkään ja äänitehosteet kasvattavat tyylikkyyden merkitystä.

Kitarariffit ovat unohtumattomia. Kaikki nivoutuu yhteen persoonallisella otteella, josta huokuu tyyliittelyn ainainen läsnäolo.



4. DE BLOB

Laite **DS/WII** Kehittäjä **HELIXE/BLUE TONGUE** Julkaisija **THQ**

Iloisen värikkäitä tasohyppelypelejä sarjakuvamaisemissa on nähty jo maailman sivu, mutta tässä joukossa de Blob on suorastaan riemastuttava poikkeus.

Jo pelkästään hauska hahmosuunnittelu sekä vinkeät miljööt riittäisivät yksinään painamaan pelin mieleen, mutta harmaan kaupungin muuttuminen kaoottisessa silmänräpäyksessä värikkääksi sarjakuvamaailmaksi palluran hyppelyn ja pompiskelun myötä on tyyllisesti se juttu, mikä de Blobissa loksauttaa leuan lattiaan.

Ulkoasu ei teknisesti ole kummoinen, mutta tekijäryhmän esteettinen silmä ja tyyli-taju ovat kiistämättä erinomaiset. Visuaalisen annin lisäksi myös de Blobin äänipuoli on kunnossa. En taatusti ollut ainoa, joka pelatessaan jamitteli erinomaisen funkahavan ääniraidan tahdissa – ja musiikki vieläpä eli sen mukaan, miten paljon ympäristöään oli värittänyt. Kokonaisuutena de Blob ansaitsee paikkansa vuoden tyyliikkäimpien pelien joukossa. Toivottavasti jatkoa seuraa.



1. SPORE

Laite **PC** Kehittäjä **MAXIS** Julkaisija **EA**

Pelisuunnittelijalegenda Will Wrightin Spore oli yksi pelivuoden odotetuimpia tuotoksia. Pelin peruskonsepti on vaatimaton: yhden lajin kehityksen käsittely alkumeressä lilluvasta organismista avaruuden tähtipuutarhoja kartoittavaksi roduksi asti.

Pienestä organismista kehitytään otusvaiheen kautta heimoksi, sitten sivilisaatioksi muiden joukkoon. Lopuksi laukaistaan oma avaruusalus pelin laajimpaan osuuteen avaruudessa. Sporen skaala on siis ennennäkemättömän valtava.

Pelissä on myös muita uusia ominaisuuksia, kuten mahdollisuus rakentaa otuksensa pala kerrallaan erinomaisessa otuseditorissa sekä rodun ajoneuvojen, rakennusten ja vaatetuksen muokkaus omilla editoreillaan.

Pelaajilta Spore sai kuitenkin ristiriitaisen

vastaanoton. Skaala on kieltämättä laaja, mutta peli kadottaa rippeetkin eeppeisyydestä viimeistään siinä vaiheessa, kun pelaaja tajuaa yhden pitkän peli-illan riittävän avaruusvaiheeseen pääsemiseksi. Osa vaiheista kestää hädän tuskin tuntia. Tästä johtuen ne jäivät hyvin kepeiksi, jopa yhdentekeviksi.

Sama vaivaa sinänsä mainiota otuseditoria, jolla olisi ollut mahdollisuuksia vaikka mihin. Kuten internetin Spore-sivusta ja uutisista voi todeta, ulkoisesti pelaajien luomat ja jakamat otukset saattavat olla mitä eriskummallisimpia. Valitettavasti usean suun, otuksen korkeuden tai muiden ominaisuuksien pelillinen vaikutus on lähestulkoon pyöreä nolla. Yliyksinkertaistettu otusvaihe olikin kenties suurin pettymys. Liiallisen virtaviivaistamisen myötä Sporesta katosi syvyys ja sitä kautta suurin potentiaali.

2. FAR CRY 2

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **UBISOFT** Julkaisija **UBISOFT**

Far Cry 2 on monessa mielessä merkittävä peli. Sen suurimpiin ansioihin kuuluu pelihahmon silmistä kuvattujen räiskintäpelien perussanaston kehittäminen tulevaisuuden suuntaan. Lajityyppi on ollut suosittu synnystään lähtien, ja ehkä juuri siksi uusiutunut verkkaisesti.

Far Cry 2:ssa on rohkeasti jätetty taakse monia lajityypin peruskikkoja ja luotettu siihen, että sen omat vahvuudet, räiskintäpeliksi harvinaisen avoin pelimaailma ja siitä juontuvaan dynamiikkaan reagoiva vihollisten tekoäly, kantavat yhtä hyvin kuin taakse jätetyt perinteet.

Tässä suhteessa peli on myös mallikelpoinen jatko-osa, sillä eri yhtiön kehittämä ensimmäinen Far Cry viitoitti uraa samaan suuntaan. Far Cry 2:ssa kaikki on viety pidemmälle ja tyyli puhuttammin. Peli on viimeisintä huutoa myös

teknisesti, eikä moraalista pohdiskelua ja moderneihin ongelmiin, tässä tapauksessa Afrikan loputtomiin sisällissotiin ja raakatimanttien rahoittamaan palkkasoturikulttuuriin, huomiota kiinnittäviä pelejä ole koskaan liikaa.

Teemansa ja käsittelytapansa ansiosta Far Cry 2 onnistuu rastiittamaan myös tunteisiin vetoavuuden saavutuksen ruudun, sillä tuntikausia jatkuva mekaaninen lahtaaminen vetää väkisin mielen matalaksi.

Aineksia vuoden parhaimmaksi peliksi olisi siis ollut, mutta kokonaisuus jää vaillinaiseksi. Far Cry 2 on yksinkertaisesti liian monotoninen ja hienostumaton temmatakseen pelaajan täysin mukaansa.

Päällimmäiseksi vaikutelmaksi jää väistämättä se, että pelin sisältö on liian ohut. Pelaaja ajaa ja ampuu, ei muuta.



3. ALONE IN THE DARK

Laite **PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360** Kehittäjä **EDEN STUDIOS** Julkaisija **ATARI**

Mikä tekee loistavan pelin? Onko visuaalinen ilme ratkaisevaa? Entä tarina ja juoni? Luoko tunnelman kenties musiikki ja ääninäyttely? Vastaus vaihtelee vastaajasta riippuen, mutta yksi asia on varma: Jokainen peli vaatii toimiakseen hyvän ja selkeän ohjattavuuden.

Alone in the Dark tuotiin markkinoille kovan kohun saattamana, ja fanit olivat tohkeissaan. Onhan ensimmäinen Alone in the Dark käytännössä koko selviytymiskauhun pelityypin kantaisä.

Klassikon paluun odotettiin paaluttavan lajityypin suunnan tulevaksi vuosiksi. Mutta ihmetys oli suuri, kun konsolit pyöräyttivät pelilevyä. Näkymät olivat odotetun upeita, mutta juoni ja dialogi olivat silkkaa potaskaa.

Osa arvoituksista ja ongelmista oli upeasti

suunniteltuja, mutta ne jäivät ohimeneviksi huippukohdiksi. Mikä pahinta, koko pelielämyksen tuhosi miltei kelvoton ohjattavuus. Kokonaisuus oli näkökulmasta riippuen joko täyttä sontaa tai hiomaton timantti.

Ilhme kyllä, pelin kehittänyt Eden Studios otti kritiikistä vaarin. Pelin Playstation 3 -versiota kehitettiin puoli vuotta pidempään, ja koska peliin tehtiin olennaisia muutoksia, myönsi kehittäjä epäsuorasti julkaiseensa muut versiot raakileina.

Inferno-lisänimen saanut ja vasta julkaistu Playstation 3 -versio onkin merkittävästi parempi peli. Ohjaus toimii loistavasti, pelattavaksi kelpaamattomat osiot on hiottu kuntoon, lopun pitkitystä karsittu. Kokonaisuus yhdistyy viimein toimivaksi paketiksi, mutta silti kysymys jää ilmaan: Mikä tekee loistavan pelin?



1. BRAID

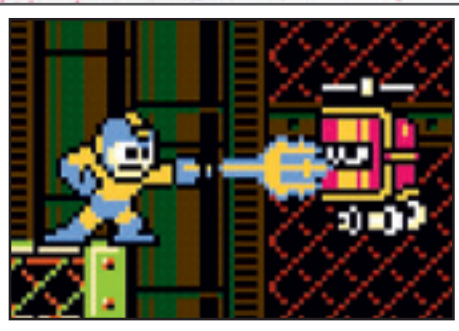
Laite **XBOX 360** Kehittäjä **JONATHAN BLOW**
Julkaisija **MICROSOFT**

Konsolien digitaaliset pelikaupat ovat alati kasvava segmentti pelimarkkinoilla, mutta ne eivät ole saaneet yksinäistä kannatusta pelaajilta.

Syynä lienee se, että palveluissa tuputetaan paljon hätäisesti tehtyjä, turhan yksinkertaisia tai suorastaan törkeiksi rahastusyrityksiksi luokiteltavia pelejä.

Braid on malliesimerkki muistuttamaan siitä kuuluisasta kolikon kääntöpuolesta. Ilman digitaalista julkaisukanavaa peliä tuskin olisi edes tullut konsolipelaajien ulottuville, sillä peli ei ole riittävän media-seksikäs tai laaja kauppojen hyllyille.

Kiteytetyllä ja valloittavan omaperäisellä toteutuksella on kuitenkin paikkansa. Braid todistaa, että rakkaudella tehty pikkupeli voi olla kokemuksena yhtä voimakas ja merkittävä kuin suurella rahalla tuotettu jättiepos.



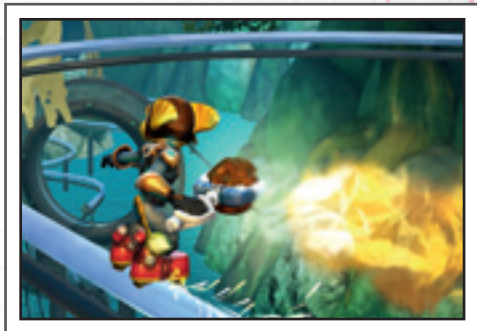
2. MEGA MAN 9

Laite **PS3/WII/XBOX 360** Kehittäjä **CAPCOM**
Julkaisija **CAPCOM**

Harvoin on saatu niin puhdasta retronostalgia-pläjystä kuin Mega Man 9:n tapauksessa. Sinisen pommittajan paluu tuli puskan takaa, ja etenkin NES-konsolin kultakauden pelaajat odottivat peliä kuin kuuta nousevaa. Eikä megamies pettänyt.

Jotkut skeptikot sanoisivat, että Capcom ainoastaan kierrätti vanhoista Mega Man -peleistä tuttuja elementtejä ja rahasti varttuneiden pelaajien nostalgialla, ja he saattavat olla oikeassakin. Se ei kuitenkaan poista sitä tosiasiaa, että Mega Man 9 on aidoin Mega Man -peli pitkään aikaan.

Sinisen sankarin uusin seikkailu näyttää, kuultaa ja tuntuu "vanhalta kunnan Mega Manilta", ja monelle sarjan fanille se on enemmän kuin tarpeeksi. Ja jos peli antaa valikoissa mahdollisuuden vaihtaa päälle ja pois kahdeksanbittisen NES-konsolin rajoitusten aiheuttamat grafiikkabugit, voiko nostalgian aiheut-tamaa kaihoa pitää huonona asiana?



3. RATCHET & CLANK: QUEST FOR BOOTY

Laite **PS3** Kehittäjä **INSOMNIAC** Julkaisija **SONY**

Karvakorva-Ratchetin sooloseikkailu on yksi Playstation 3:n verkkokaupan kiistattomia helmiä. Laadukkaasti toteutettu toimintaseikkailu sopii koko perheelle ja trooppisen viidakkoplaneetan salaisuuksia selvittelee mieluusti monet illat.

Pelin huumori toimii yllättävän hyvin kahdella tasolla: Muksut voivat naureskella hahmojen slapstick-toilailulle ja sanallinen ilotulitus aukeaa paremmin varttuneemmalle väelle.

Peli näyttää modernilta piirroselokuvalta ja ääninäyttely on hoidettu esimerkillisesti, plittien iloksi myös suomen kielellä. Ohjaus toimii esimerkillisen yksinkertaisesti, mutta tarjoaa samalla myös juuri sopivasti syvyyttä.

Hyväntuulinen pomppunirvana nostaa väistämättä suupielet kohti pohjoista. Jos iloisuudella olisi kasvat, ne olisivat arvatenkin keltaiset ja karvaiset.



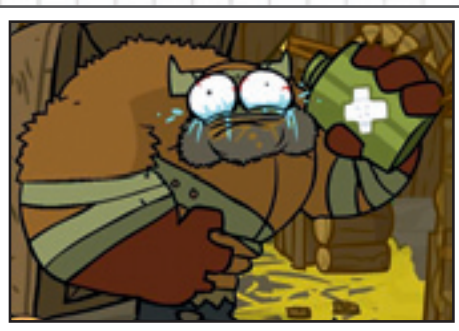
4. LOSTWINDS

Laite **WII** Kehittäjä **FRONTIER** Julkaisija **FRONTIER**

Nintendon Wiivare-palvelu käynnistyi tänä vuonna, ja heti alusta lähtien oli selvää, että palvelu tulee tarjoamaan raikkaita ja mielenkiintoisia pelikokemuksia. Wiivaren lanseeraus-päivänä julkaistiin nimittäin yksi vuoden parhaista latauspeleistä, Lostwinds.

Lostwindsissä Toku-niminen poika herää tuulenvireeseen, joka paljastuu kadonneeksi hengeksi. Tuulenvireen avulla Toku lähtee etsimään muita henkiä ja pelastamaan maailman, jota uhkaa paha voima.

Lostwinds hyödyntää Wii-ohjaimen osoitointimintaa todella hienolla tavalla, ja vaikka Tokun seikkailu on valitettavan lyhyt, se jättää lähtemättömän vaikutuksen. Pelin tehneen Frontierin mukaan Lostwindsille pitäisi tulla jatkoa lähitulevaisuudessa, eikä trilogian mahdollisuuskaan ole poissuljettu. Hyville peleille on aina tilaa latauspalveluissa.



5. CASTLE CRASHERS

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **BEHEMOTH**
Julkaisija **BEHEMOTH**

Castle Crashers on oiva osoitus siitä, millaisia pelejä samalta sohvalta pitäisi pelata. Samalla yhteistyötä ja pelaajien välistä kilvoittelua sisältävä mätäntäpelipistä neljä ritaria mitä perinteikkämpään tehtävään prinsessoja ja valtakuntaa pelastamaan.

Alien Hominidista kannuksensa ansainnut Behemoth jatkoi hyväksi havaittua sarjakuvatyylisiä jälkeä viljellen reteätä huumoria ritareiden rampatessa läpi soiden ja linnojen mäiskien paloiksi rivivastustajia ennen pomomatseja.

Hauskana yksityiskohtana pomon kaaduttua ritarit käyvät taistoon toisiaan vastaan kilvoitellessaan neidon kädessä. Peli päättyi Xbox Live Arcaden ostetuimpien listaan nopeasti. Wanhan kultaisen ajan tunnelma nostaa Castle Crashersin myös vuoden latauspelien listalle.



6. WIPEOUT HD

Laite **PS3** Kehittäjä **SONY** Julkaisija **SONY**

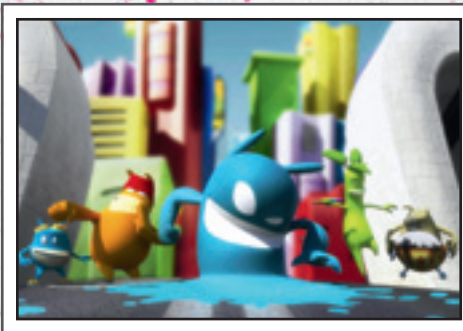
Wipeout HD on kiistatta kaunein peli, joka on julkaistu ainoastaan verkkopalvelun kautta.

Futuristinen ajopeli tarjosi silmäkarkkia kaahailuystävälle, ja etenkin psykedeelinen aluekisapeli-muoto oli hypnotisoivan vauhdikasta menoa.

Harva peli on niin sliipattu kuin Wipeout HD. pelikistetyn tyylikkää radat ja tulevaisuuden formuloiiksi suunnitellut alukset muodostavat liiki kliinisen kokonaisuuden, joka pääsee oikeuksiinsa vasta isolla ruudulla tai valkokankaalla.

Kun kauniiseen kuvaan yhdistetään jumputtava teknomusiikki, on helppo ymmärtää, miksi alkuperäinen Wipeout oli niin suuri ilmiö ympäri maailmaa. Valitettavasti rata- ja ajoneuvovalikoima on sarjan faneille tuttu jo ennestään, mutta lisäarvoja on luvassa PSN-verkkokaupan kautta. Sarjan tutustumattomien kannattaa ehdottomasti hankkia Wipeout HD, mikäli tulevaisuuden kaahailu kiinnostaa.

YLLÄTYKSET 2008



1. DE BLOB

Laite **DS/WII** Kehittäjä **HELIXE/BLUE TONGUE**
Julkaisija **THQ**

Vaikka opiskelijaprojektista innoituksensa saaneesta de Blobista olikin lupa odottaa jotain vinkeän erilaista, oli silti yllätys miten erinomainen pelistä lopulta muodostuikaan.

Ennakkoon pelistä tiedettiin lähinnä vain se, että virnuleva pallo maalaa harmaata kaupunkia uuteen uskoon värejä sekoittelemalla. Onneksi pääkehittäjä Blue Tongue maltoi työstää ajatusta eteenpäin, ja niinpä de Blob jättääkin jälkeensä huolellisen ja rakkaudella tehdyn vaikutelman.

Positiivinen yllätys oli myös runsas sisällön määrä. Tarinapelin lisäksi tekemistä piisaa mainion monin-pelin ja haastetehtävien muodossa. Ylipäänsä de Blob svengaa kuin paraskin jazz-muusikko. Peli nousee kirkkaasti Wiin tasohyppy-lyiden kruununprinsiksi kuningas Mario Galaxy'n vierelle. De Blob kuuluu myös yleisesti ottaen Wiin pelikirjaston kärkikastiin.



2. PURE

Laite **PC/PS3/XBOX 360** Kehittäjä **BLACK ROCK STUDIOS** Julkaisija **DISNEY**

Kun julkaisijana on Disney ja aiheena mönkijät, olisi nopealla päättelyllä voinut arvella Puren olevan korkeintaan keskinkertainen rapahurjastelu. Kun ennakkotietojen mukaan peli ei edes tyytyisi tavanomaiseen hurjasteluun, vaan heittäisi lisäksi soppaan monipuolisen tempusysteemin, vieläpä keskelle kiivaimpia kisoja, alkoi epäluottomittari väristä uhkaavasti.

Onneksi tuotannosta vastannut Black Rock osaa asiansa, eikä lopputulos ole lainkaan hassumpi. Tempuiliu sopii keskelle kilpailuja odottamattoman hyvin, ja kun pelattavuus ja audiovisuaalinen tuotanto ovat huippuluokkaa, nautitsee Pure tiiviisti sohvalle kestona ajaksi, ja lisäksi jää kaipaamaan.

Puren otteessa on tiettyä röyhkeyttä olla omaleimainen itsensä tylsän kopioinnin sijasta. Ajopelinä se on ehdottomasti yksi vuoden pirteimpiä valopilkkuja.



3. ZACK & WIKI

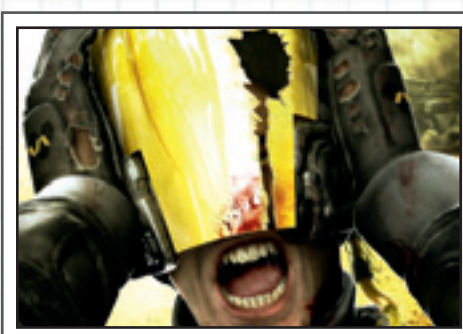
Laite **WII** Kehittäjä **CAPCOM** Julkaisija **CAPCOM**

Vaikka seikkailupelien kultakaudesta on jo useita vuosia, lajityypin ystävät elättelevät toiveita paremmasta huumisesta. Valitettavasti iso osa nykyseikkailuista ei pääse lähellekään esimerkiksi Tim Schaferin luomuksia. Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure nousee keskivertoseikkailujen yläpuolelle omaperäisellä lähestymistavallaan.

Jatkuvan seikkailun sijaan peli on jaettu kenttiin, joihin täytyy löytää ratkaisu kentistä löytyvien esineiden tai olentojen avulla. Pelin juoni kuljettaa merirosvoa ja tämän kultaista apinaa mystisten tapahtumien halki ja laittaa pelaajan hoksottimet koetukselle.

Viehättävä seikkailupeli hurmasi niin pelimedian kuin kaikki sitä kokeilleet pelaajatkin. Uudelleenpelattavuusarvoa pelillä ei juurikaan ole, mutta Zackin ja Wikin seikkailu on niin loistavaa pulmanratkointia, että sen pelaa mielellään läpi ainakin kertaalleen.

PETTYMYKSET 2008



1. HAZE

Laite **PS3** Kehittäjä **FREE RADICAL DESIGN**
Julkaisija **UBISOFT**

Odotukset Hazea kohtaan olivat selvästi tavanomaista räiskintäpeliiä korkeampia, mutta pelin ei silti voida sanoa joutuneen liian korkeiden odotusten uhriksi.

Monen lykkäyksen jälkeen toukokuussa julkaistu Haze paljastui yksinkertaisesti aika heikoksi esitykseksi. Graafisesti peli ei ollut lähelläkään sitä seuraavan sukupolven FullHD-superelämästä, mitä monet odottivat, vaan keskimääräistä kökömpi ja latteampi. Tarinaa oli hehkutettu kypsäksi ja puhuttelevaksi, mutta se paljastuikin lapselliseksi ja kömpelön alleviivavaksi. Pelilliset kikat eivät kantaneet. Eikä peliä oltu ehditty edes viimeistellä asianmukaisesti, mikä näkyi etenkin runtatuissa lopputaistelussa. Hazea ei jäädä kaipaamaan, ja ilmeisesti on tultu toimeen.



2. TOO HUMAN

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **SILICON KNIGHTS**
Julkaisija **MICROSOFT**

Silicon Knights kehitti Too Humania lähes kymmenen vuoden ajan, ja kehitystyön lopputuloksena pelikansalle paljastettiin eepisen toimintaseikkailun sijaan keskinkertainen toimintaroolipeli.

Vaikka skandinaaviseen mytologiaan nojaavan pelin asetelma on mainio, kaatuu trilogiaksi suunnitellun pelisarjan ensimmäinen osa puolivillaiseen toteutukseen. Nopeatempoisen toiminta vaikuttaa hauskalta, mutta tuli- ja lyömäaseiden rydyttäminen myllytys käy nopeasti tylsäksi, kun huomaa jokaisen taistelun toistavan edellisten kaavaa. Pelin tuottajana hääri äänekkäänä persoonana tunnettu Dennis Dyack, jonka kovat lupaukset ja julkinen uho pelin puolustukseksi loivat kovat odotukset, joita Too Human ei kyennyt lunastamaan.



3. WII MUSIC

Laite **WII** Kehittäjä **NINTENDO** Julkaisija **NINTENDO**

Tuottajaguru Shigeru Miyamoton peleiltä voi totutusti odottaa paljon, mutta Wii Music on valtaisa pettymys. Peliä paketissa ei ole edes nimeksi, ja liika yksinkertaisuus tappaa nopeasti pelin kantavana voimana toimivan luovuuden.

Kappaleista on kiltisti sanottuna huono ja biisien äänenlaatu kammottava, ja niinpä lopputuloksesta jää oudon hutaistu ja huolimaton vaikutelma.

Suurin syy Wii Musicin päätymiseen pettymyslistalle on kuitenkin sen lunastamatta jäänyt lupaus oikeasta musiikkipelistä Guitar Hero -tyyppisen rytmipelin sijaan.

Nintendon olisi kuitenkin kannattanut muistaa se, että kun kyse on musiikkipelistä, tulisi pelissä olla kunnollista musiikkiakin – ja mielellään kunnollisella äänenlaadulla.



1. HISTORY CHANNEL: BATTLE FOR THE PACIFIC

Laite **PC/PS3/WII/XBOX 360** Kehittäjä **CAULDRON**
Julkaisija **ACTIVISION**

Toiseen maailmansotaan sijoittuva räiskintäpeli History Channel: Battle for Pacific saa Juhon edelleen voimaan pahoin. Kaikilla mahdollisilla suunniteluvirheillä höystetty räiskintäpeli on miehelle takuulla eräs huonoimmista pelimuistoista.

Tässä pelissä Tyynen valtameren saaritaistelut ovat paljon lähempänä kidutusseksiä kuin antoisaa peliviihettä. Grafiikka saa silmät vuotamaan verta, pelattavuus on hauskaa kuin peukaloruuvien koe-käyttö, ja äänimaailman korviin kantautumisen estäisi mieluusti vaikka sähköporalla.

Taistelulentät ovat umpihuonoja, ja jopa pelin kotelo näyttää viidessä minuutissa töherrettyltä. Pelilevystä sai onneksi mainion frisbeen, jonka noutamisesta Juhon Juuso-terrieri nautti suuresti.



2. LITTEST PET SHOP

Laite **PC/WII** Kehittäjä **EA** Julkaisija **EA**

On mahdotonta nimetä yhtä ainoaa osa-aluetta, jossa Littlest Pet Shop ei epäonnistuisi. Lemmikien helliminen ja hoitaminen on todella pinnallista, käyttöliittymässä on täysin järjettömiä mokia ja vaikka peli näyttää hirveältä, on ruudunpäivitys silti paikoin todella takkuista.

Käyttöliittymän osalta erityishuomio keskittyy siihen, ettei pelin Wii-versio hyödynnä kaukosäädin-ohjaimen osoitinominaisuuksia peruspelin aikana mitenkään, ja esimerkiksi halutun lemmikin valintaan tilalle keksitty bingolotto on epäkäytännöllisyydessään ylittämätön.

Erityisen raivostuttavaa pelissä on siitä huokuva ”lapsille kelpaa mikä vaan” -asenne, jonka mukaan lopputulos voi ilmeisesti olla ihan mitä tahansa, kunhan pohjalla on tarpeeksi söpö lisenssi. Tällaisia räpellyksiä kauppojen hyllyillä näkee enää ani harvoin, eikä silloinkaan täyteen hintaan.



3. NITROBIKE

Laite **WII** Kehittäjä **LEFT FIELD** Julkaisija **UBISOFT**

Nykyään kohdalle osuu enää harvoin niin huonoja pelejä, ettei niitä sietäisi pelata. Sellaisia pelejä, jotka aiheuttavat niin mittavia raivonpuuskia, että on vaikeaa olla heittävästi peliohjainta ikkunasta ulos ja huutamatta voimasanoja keskellä olohuonetta muiden kuullen. Nitro Bike on kuitenkin juuri tällainen peli, ja se on saavutus sinänsä.

Pelissä ei ole osunut kohdalleen mikään. Grafiikka on epämiellyttävän likaisenruskeaa, ohjattavuus suuresti vähäteltyä karmea ja fysiikan mallinnus tulkitsee asioita aivan ihmeellisen näkemyksen mukaan. Mieleen tulevat ikivanhat rallipelit, joissa matka saattoi tyssätä radan varrella olevaan pikkuriikkiseen oksaan. Ironista kyllä, Nitro Bike miltei ymmärtää itseään: Maastomootoripyöränsä räjäyttämisen viisitoista kertaa yhden kilpailun aikana – joka onnistuu surkean pelimekaniikan avustuksella helposti – avaa salaisen romurallitilan. Se on pelin parasta antia.

KUNNIAMAININTA 2008

BURNOUT PARADISE



Laite **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **CRITERION** Julkaisija **EA**

Loppuvuodesta pelimaailmassa tapetille nousi käytettyjen pelien myynti ja sen aiheuttamat ongelmat uusien pelien myynnin suhteen. Monet studiot pohtivat, josko käytettyjen pelien myyntiä voisi hankaloittaa ladattavan pelisisällön avulla. Suurin osa ilmaan heite-tyistä ehdotuksista liittyi käytettyjen pelien jonkin-asteiseen rampautukseen, jolloin pelaajat ostaisivat mieluummin pelinsä uutena.

Klassisen keppi ja porkkana -mallin puitteissa ylläolevat suunnitelmat kuuluisivat ehdottomasti keppi-puolelle. Porkkanamallia viimeisissä keskusteluissa ei juuri ole mainittu, vaikka siitä on nähty jo erinomainen esimerkki alkuvuodesta julkaistun Burnout Paradiseen muodossa.

Criterionin kehittämä Burnout Paradise on äärimmäisen kunnianhimoinen autopeli. Syksyllä 2006 julkaistu Test Drive Unlimited esitteli vapaan pelimaailman, jossa saattoi autoilla vapaasti muiden pelaajien kanssa internetin välityksellä. Burnout Paradise hioi lupaavan idean valmiiksi asti, ja pelin vapaa maailma onkin yksi nykyisen konsolisukupolven vaikuttavimmista saavutuksista.

Burnout Paradise on kuitenkin erityislaatuinen peli myös siinä mielessä, että Criterion on suoltanut lähes tauotta ilmaista sisäsisältöä peliin. Burnout Paradise julkaistiin myös PSN-verkkokaupassa ladattavana pelinä, joka lisäsi kiinnostusta peliin.

Vuoden varrella Burnout Paradiseen on saatu jos minkälaisia pikkukivaa. Uusia pelimuotoja, yökisoja, moottoripyöriä autojen rinnalle... Criterionin tarjoama päivitysmäärä saa eräiden pelifirmojen maksullisenkin sisäsisällön kalpenemaan.

Koska Criterion on pitänyt yllä mielenkiintoa lisäämällä pelin arvoa ilmaiseksi, pelaajat eivät ole vieneet peliä takaisin pelikauppoihin siinä määrin kuin pelejä keskimäärin viedään. Tämän ansiosta markkinoilla ei ole kovinkaan paljon käytettyjä Burnout Paradise -pelejä, mistä syystä uusia pelejä myydään enemmän.

Tarjoamalla ilmaista sisältöä Criterion on onnistunut pidentämään pelinsä elinikää ja pitämään käytettyjen pelien myynnin jokseenkin kurissa. Muut pelialan yritykset voisivat ottaa Criterionista mallia. Porkkanan tarjoaminen saattaa usein olla keppiä tehokkaampi tapa.

Risk

PYSTYTKÖ VALLOITTAMAAN KOKO MAAILMAN?

HUIKEA RISK-KILPAILU!
Lisätietoja osoitteesta
gamemaster.fi



RISK ON ÄÄRIMMÄINEN SOTASTRATEGIAPELI!

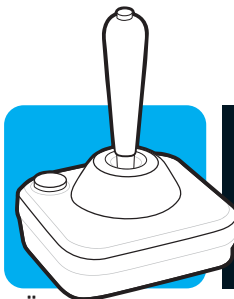
**TEHTÄVÄSI ON YKSINKERTAINEN: VALLOITTA A MAAILMA
– JA VAIN YKSI SOTAJOUKKO VOI VOITTA A!**

**OLE KUITENKIN VARUILLASI – VARMA VOITTO VOI
MUUTTUA YHTÄKKIÄ MURSKAAVAKSI TAPPIOKSI!**



WWW.HASBRO.FI

Risk – TAISTELU ALKAKOON!



AMMATTIAPUA OSTOPÄÄTÖKSIIN

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

LUOTETTAVIA ARVIOITA UUSISTA PELEISTÄ

Lisää arvioita osoitteessa: www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN COMEBACK

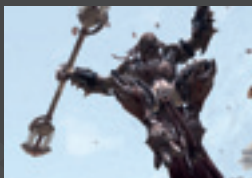
PRINCE OF PERSIA

Klassikkosarja herää henkiin tehokonsoleilla



GAMEREACTOR #11

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



Gears of War 2	9/10
Xbox 360	
Resistance 2	9/10
PS3	
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	9/10
Xbox 360	
Fallout 3	9/10
PS3/Xbox 360	
Fable II	9/10
Xbox 360	



Mirror's Edge	8/10
PS3/Xbox 360	
Dead Space	8/10
PS3/Xbox 360	
Red Alert 3	8/10
PC	
Bioshock	8/10
PS3	
Tomb Raider Underworld	7/10
PS3/Xbox 360	



Guitar Hero World Tour	7/10
PS3/Wii/Xbox 360	
Valkyria Chronicles	7/10
PS3	
Disaster: Day of Crisis	7/10
Wii	
PES 2009	7/10
PS3/Xbox 360	
Far Cry 2	7/10
PC/PS3/Xbox 360	

ARVOSTELUASTEIKKO

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

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



PRINCE OF PERSIA

Epätasapainoinen seikkailupeli tuottaa pettymyksen

Laite DS/PC/PS3/Wii/XBOX 369 Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 369 (PAL) Ikäraja 12



JÄMERYYTÄ

Vankkaraamisen prinssin ohjaamisessa on sarjan aikaisempia pelejä huomattavasti enemmän massan tuntua. Liikkuminen ja pomppinen muistuttaa Ubisoftin edellisvuotisen Assassin's Creedin päähahmon Altairin ohjaamista.

Laji TOIMINTASEIKKAILU

Tuore Prince of Persia on sarjan kolmiolotteisten pelien neljäs osa. Piirrosmaiseen tyyliin toteutettu toimintaseikkailu miellyttää seikkailuunsa, mutta ontuvat taistelukohtaukset ja oudot pelisuunnitteluratkaisut rikkovat kokemusta.

Prince of Persia sijoittuu satujen Arabiaan, jonka pimeät voimat ovat turmelleet herättäkseen henkiin salaperäisen johtajansa, Ahrimanin. Pelaajan tehtävänä on tuoda valo pahuuden hallitsemiin alueisiin. Tähän apua saa tekoälyn ohjaamalta prinsessa Elikalta, joka hallitsee mystisiä taikavoimia ja pystyy herättämään luonnon takaisin eloon. Pelin juoni on perinteinen hyvän ja pahan välinen taistelu, joka ei erityisemmin kiinnosta tai liimaa pelaajaa tapahtumiin tehokkaasti.

Pelialue on osiin jaettu yhtenäinen maailma. Kentissä leijuu valopisteitä, joita keräämällä Elika avaa uusia alueita. Elikan avulla voi myös siirtyä jo puhdistettujen alueiden välillä. Pelaaminen tapahtuu kiipeilemällä ja hyppimällä vuoristoratamaisissa ympäristöissä. Nimettömän prinssin hallinta on helppoa ja nopeasti opittavissa. Näyttävät akrobaattiset liikesarjat luonnistuvat välittömästi ja seinien pinnoilla ja tolpiissa kiipeily on mukavaa. Prinssillä on vasemmassa kädessään teräshanska, jonka

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Tomb Raider Underworld

MULTI

Laran uusin seikkailu on kaunis ja laaja.



FAKTA

PERSIAN PRINSSI

Cel-shading -grafiikkatekniikan avulla peli näyttää piirretyltä. Hahmosuunnittelu olisi saanut ottaa teknikasta enemmän irti ja olla mielikuvituksellisempaa, sillä ärsyttävien luonteenpiirteidensä lisäksi prinssi myös näyttää ankealta. Poikabändin jäsentä muistuttavasta prinssistä ei tule suuren seikkailijan mielikuvaa sinisine silmineen ja outo huivivirtelmä päässään.



SIMPANSSI Seinillä juoksemiseen saa lisää jatketta, kun tarttuu juuri sopivasti paikalla oleviin suuriin rinkuloihin. Sama onnistuu myös katosta roikkuessa, jolloin liikesarjat näyttävät varsin apinamaisilta.

avulla voi kiivetä ja laskeutua turvallisesti korkeista paikoista.

Mukana kulkevan Elikan magian avustuksella prinssi saa hyppyihinsä enemmän pituutta ja pystyy käyttämään seinien voimalaattoja, joiden avulla pääsee lentämään, loikkimaan pitkiä matkoja sekä juoksemaan pystysuorilla seinillä. Elika on prinssille myös eräänlainen turvaverkko, sillä pelissä ei voi kuolla. Mikäli kiipeily epäonnistuu, tippuu korkealta, tempaisee Elika prinssin turvaan edelliselle tasanteelle. Aiempien pelien ajan kelaamisen korvaavana ratkaisuna tämä toimii kohtalaisen hyvin.

Hyppelyosuuksissa pelin haasteettomuus on vielä ymmärrettävää, mutta vihollistaisteluissa epäonnistumisen mahdollisuus on järjetöntä. Elika pitää myös taisteluissa huolen,

ettei prinssi voi kuolla. Kun tähän lisätään yksinkertainen ja kömpelö taistelumekaniikka, prinssin etanamainen liikkuminen ja loputtoman tuntuiset oikea-aikaisten, ennalta määritettyjen nappien hakkaamisjaksot – joissa ei voi edes vahingoittaa vihollista – saadaan lähes surkuhupaisa lopputulos. Taisteleminen on kamalaa ja pelin loppua kohden järkyttävän pituista. Yli kymmenminuuttiset taistelut eivät ole mielekkäitä, sille ne vain rikkovat pelin rytmiä puisevuudellaan ja turhauttavuudellaan.

Koska virheistä ei ratkaista, on pelissä loputon turvallisuuden tunne. Ilmeisesti tekijät ovat halunneet antaa pelaajalle mahdollisimman sujuvan ja etenemistä kannustavan kokemuksen.

Antoisimmillaan peli on puhtaasti esteettisestä näkökulmasta tarkasteltuna. Piirrosmaiseksi

HUIMAUSTA Murto-osa seikkailusta kuluu maan kamaralla juoksennellessä, sillä kentät kulkevat korkealle nousevissa esteradoissa. Teräshanska auttaa alas laskeutumisessa.



tyyllitelty graafinen ulkoasu on onnistunut. Maisemat ovat upeita ja niissä näkee henkeäsalpaavan kauas. Grafiikka myös rullaa tasaisen pehmeästi. Vakuuttava hahmoanimaatio korostaa liikkeiden akrobaattisuutta hienosti, mutta yleisestä näytävyydestä huolimatta piirosteemaa olisi voinut hyödyntää vielä luovemmin. Grafiikan satumaisia ja epätodellisia ulottuvuuksia olisi voinut korostaa voimakkaammin, sillä kokonaisuus kärsii mielikuvituksen puutteesta. Tyylittely ei tuo seikkailuun odotettua lisäulottuvuutta.

Äänitoteutus on samaan tapaan hyvän ja hengettömän yhdistelmä. Äänitehosteet kuulostavat hyvältä ja vahvistavat liikkeiden fyysisyyttä ja nopeutta. Musiikissa on paikoin mukavia seikkailuteemoja, mutta kokonaisuuteen kaipaisi lisää vetoa. Hahmojen välinen dialogi kuulostaa hirvittävän huonolta ja ärsyttävältä. Ääninäyttely muistuttaa kamaluudessaan amatöörimäistä dubbausta,



FAKTA

ELIKÄ

Taikavoimillaan seikkailussa auttava Erika kulkee prinssin mukana pelin alkuhetkistä lähtien. Erikan kanssa voi jutella milloin haluaa, ja puhetta löytyy niin pelin tarinasta kuin ympäröivistä alueista. Peli palkitsee keskusteluiden käynnin saavutuspuolella. Vastamielinen prinssi tekee kaikkensa, jotta juttelu olisi mahdollisimman typerää ja vaivaantunutta.

SIIVUSTAKATSONTAA Koska taistelussa ei voi kuolla, on pelaajan suorituksella vaikutusta ainoastaan niiden pituuteen.

joka ironisesti sopii puujalkavitsejä kertovalle, ylimieliselle ja näsäviisaalle prinssille.

Peli myös lyö kaikki korttinsa pöytään ensimmäisen tunnin aikana. Tämän jälkeen tietää mitä odottaa: Pimeän valtaaman alueen läpi pomppimista, loppuvastuksen kukistaminen, alueen viheriöitys ja takaisin hyppely valopisteiden perässä. Riittävä vaihtelua tai yllätyksellisyyttä ei ole. Se on outoa, sillä toimintaseikkailujen voima kumpuaa juuri tutkimisen kautta opituista uusista liikkeistä, tehokkaammista aseista tai esineistä, uusista vihollisista ja haastetason kohoamisesta juontuvista uusista haasteista. Prince of Persiassa ei ole mitään edellä mainituista muutamaa ankeaa rattaiden pyörittelyongelmaa lukuun ottamatta. Näyttävä hyppely on parhaimmillaan nautittavaa ja antoisaa, mutta se viihdyttää vain tiettyyn pisteeseen asti.

Suoraviivainen kenttäsuunnittelu ei kannusta pelaamaan eikä tarjoa mieleenpainuvia elämyksiä. Tapahtumapaikat ja grafiikat muuttuvat, mutta esteet toistavat itseään tismalleen samanlaisina läpi pelin reilun kymmentuntisen keston. Läpipeluun jälkeen pelissä ei ole uutta nähtävää tai tehtävää. Uudesta Prince of Persiasta saanevat eniten hupia sarjaa tuntemattomat satunnaiset pelaajat. Prince of Persia: The Sands of Timen faneille edessä on vääjäämättä pettymys.

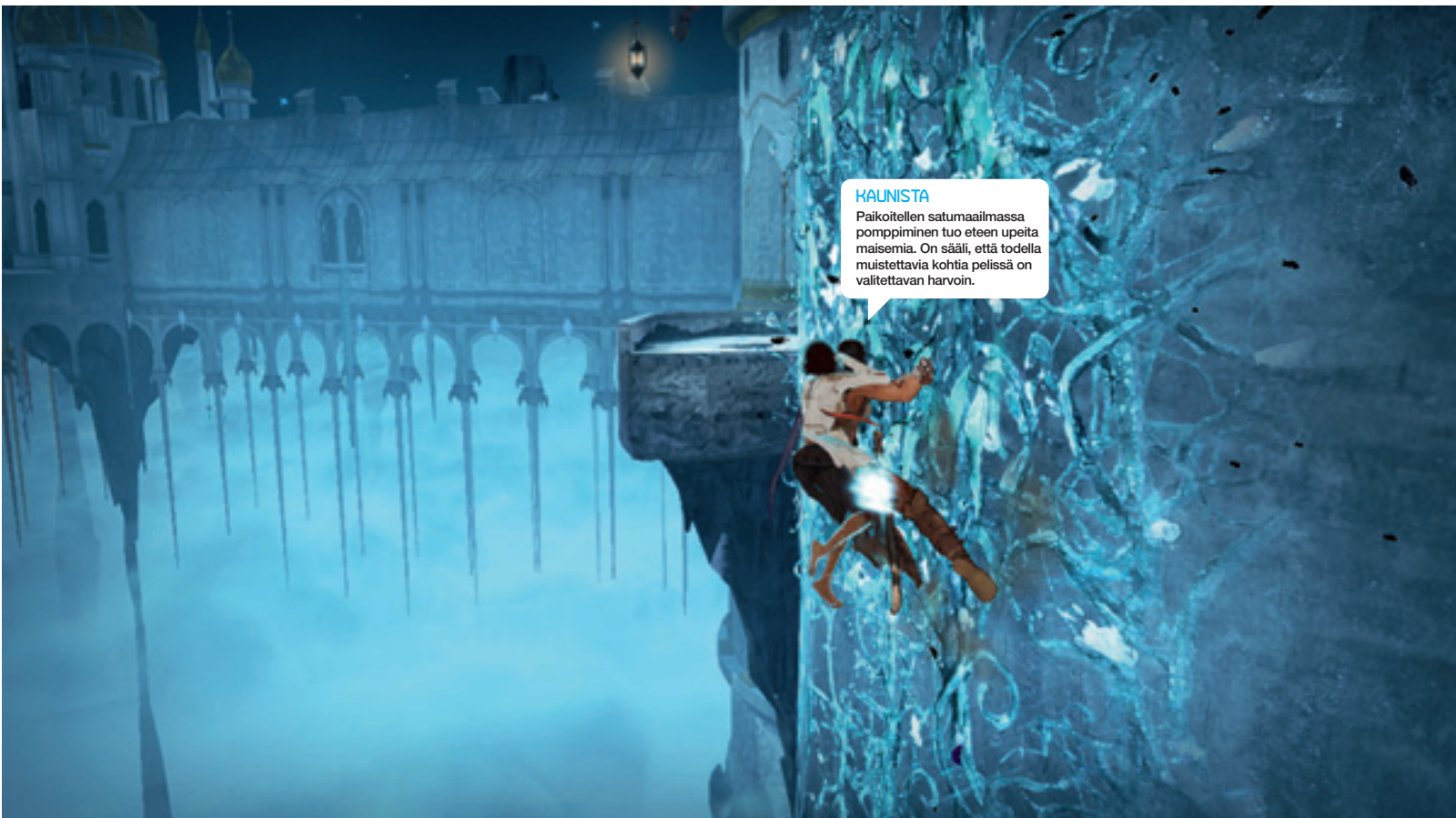
Johannes Valkola

PISTEET 6/10

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

HYPPELYOSUudet TOIMIVAT

- Hyppien ohjaus, kiipeilyliikkeet, kenttäsuunnittelu, grafiikka
- Surkeat taistelut, toistaa itseään, haasteettomuus, ääninäyttely



KAUNISTA

Paikotellen satumaailmassa pomppiminen tuo eteen upeita maisemia. On sääli, että todella muistettavia kohtia pelissä on valitettavan harvoin.



THE LAST REMNANT

Jaksaako maailmaa näillä eväillä edes pelastaa?

Laite XBOX 360 Kehittäjä SQUARE ENIX Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 16

Laji ROOLIPELI



KRIITTISTÄ
Oikea-aikaisella napinpainalluksella voi saada viholliseen kriittisen osuman, joka aiheuttaa tavallista enemmän vauriota

Konsoliroolipelijätti Square Enix on työstänyt kasaan uuden julkaisun. Tällä kertaa pelaaja asetetaan Rush Sykesin saappaisiin etsimään kidnapattua siskoaan. Siinä sivussa pelastetaan muikin maailma, kuten perinteeseen kuuluu. Kyse on nimittäin perinteisen japanilaisen konsoliroolipelin malliesimerkistä.

Ensimmäiseksi The Last Remnantissa iskee vasten kasvoja piinaavan pitkät ja latausajat. Uusille alueille siirryttäessä katsellaan latausruutua kymmenisen sekuntia, ja sama aika peliltä kuuluu välinäytösten ja taistelujen sulattelussa.

Graafisesti peli on periaatteessa hieno, mutta kuva nykii ja hidastelee tuskallisen paljon sekä taisteluiden että normaalin seikkailun aikana. Nopeita refleksejä vaativissa taisteluissa tämä on enemmän kuin kauneusvirhe. Pelin asentaminen kiintolevyille helpottaa pätkimistä jonkin verran, mutta ei tarpeeksi.

Pääasiassa The Last Remnant koostuu sarjasta luolastojen koluamista ja suurten alueiden tutkimista, välinäytöksillä rytmittynä. Ääninäyttely ajaa asiansa siedettävästi, mutta hahmot eivät ole mieleenpainuvia.

Kirkkaimmin The Last Remnant loistaa taistelumekaniikallaan. Yksittäisten hahmojen sijaan pelaaja saa ohjattavakseen viisijäsenisiä ryhmiä, jopa viisi kerrallaan. Yhden ryhmän voi



FAKTA

EPÄTODELLINEN MOOTTORI 3

The Last Remnant on ensimmäinen Square Enixin peli, joka hyödyntää Epic Gamesin kehittämää Unreal Engine 3 -pelimoottoria. Pelimoottorin avulla pelin runkoa ei tarvitse tehdä alusta pitäen, vaan tietyt ominaisuudet löytyvät vakiona. Nykyisten konsolien standardiksi muodostunutta UE3:ä käytetään mm. Gears of War 2:ssa sekä Mirror's Edgessä.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Lost Odyssey XBOX 360

Microsoftin konsolin roolipelivalikoimasta löytyy myös muita vaihtoehtoja.



OMISTAUTUNUT MIES Kuten roolipeleissä yleensä, myös The Last Remnantissa lukutaito on ensisijaisen tärkeää. Dialogia riittää, ja pienempiä hahmoja on niin paljon, että tutulla adjektiivi + sukupuoli-nimeämisellä on ollut taas käyttöä.

komentaa tukemaan muita parantavilla loitsuilla ja toisen loitsimaan vahvistavia taikoja. Yksittäisiin ryhmän jäseniin voi vaikuttaa melko paljon, ja myös eri muodostelmat ovat tärkeitä. Ajoittain taisteluja maustetaan reaktiotesteillä, joissa pelaajalla on mahdollisuus joko torjua vihollisen isku oikein ajoitettuna napin painalluksella tai tehdä erikoiskova kriittinen hyökkäys.

Miltei mahdollottoman taistelun taktikointi voitoksi on erittäin tyydyttävää. Usein kyse on yksinkertaisesti oikeista muodostelmista ja yksiköiden sijoittelusta. Hienosta taistelumekaniikasta huolimatta peli-ilo on usein etäällä harvinaisen korkean vaikeusasteen takia. Helpon alun jälkeen jo perusviholliset saattavat tehdä selvää jälkeä koko ryhmästä. Tuntikausien hirviöjähdit

kokemustasojen toivossa ei ole lajittuyppissään ennenkuulumatonta, mutta The Last Remnantissa se on turhauttavan yleistä. The Last Remnant on selkeä rimaanalitus Square Enixiltä, jolta on totuttu odottamaan timanttista laatua. Ensimmäiseksi konsoliroolipeliksi en tätä suosittelisi, ja alelaari-vaihtoehtoa tai seuraavan Final Fantasy odottelua kannattaa harkita.

Heikki Takala

PISTEET 6/10

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

HAASTAVA ROOLIPELI

Taistelumekaniikka, vapaa tallennus, kaunis grafiikka
Todella vaikea, grafiikan nykyvyys ja virheet, hahmonkehitys

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Vapaamuotoista lumilautailua lentävän tomaatin kanssa

Laite DS/PC/PS2/PS3/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaajan lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3

Tuoreimman konsolisukupolven lumilautailupelit ovat olleet jokseenkin vähissä. Tilaa markkinoilla siis on, ja mestarilautailija Shaun White alias The Flying Tomato pyrkii hyödyntämään tilanteen.

Shaun White Snowboarding on erittäin vapaamuotoinen peli, mutta se ei kerro sitä pelaajalle. Pelin alussa maestro White bongaa pelaajan epäonnistuneen tempun ja päättää auttaa tätä kehittymään – mikäli pelaaja käy hakemassa Shaunille hieman hynää.

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan on reissattava pelin neljälle vuorelle Park Cityyn, Alaskaan, Japaniin ja Eurooppaan ja etsittävä jokaisesta rinteestä kolme kolikkoa. Kun kaikki 12 kolikkoa on metsästännyt, kiittää White pelaajaa hyvästä työstä, opettaa yhden kolmesta Focus-erikoisvoimasta – ja käskee pelaajan hakea hänelle 12 kolikkoa neljästä rinteestä.

Sama homma toistuu neljästi. Aina 12 kolikon jälkeen pelaaja saa käyttöönsä yhden Focus-voiman, jonka avulla seuraavat killingit täytyy löytää. Kolikoiden kerääminen ja koko Focus-voimajärjestelmä haiskahtaa pelin keino-koiselta pidentämiseltä. Focus-voimia käytetään lähes pelkästään kolikoiden keräämiseen, jota taas tehdään Focus-voimien hankkimisen vuoksi! Lyhytpinnaisempi pelaaja heittää ohjaimen sohvalle ja pelilevyn myyntiin vaikeampia kolikoita etsiessään.

Lisäharmitusta aiheuttavat lukuisat bugit. Mikäli Shaun White Snowboardingista voi mitään päätellä, Ubisoftin laaduntarkkailussa on muutama työpaikka tarjolla hyvin pian.

Lentävän tomaatin lautailupeli näyttää kuitenkin kauniilta. Äänipuolikin toimii erinomaisesti, ja etenkin pelin soundtrack ansaitsee roppakaupalla kehuja.



VIDEOT TALTEEN Shaun White Snowboardingin videoeditori lainaa paljon Skate-pelittä.



1 FAKTA MIES-ITSE
Pelin nimikkolautailija Shaun White on yksi historian menestyneimmistä lumilautailijoista. Hän on voittanut 9 X-Games-kultamitalia ja mm. olympiakultaa. White palkittiin tänä vuonna urheilumaailman Oscarina pidetyllä Laureus-palkinnolla.

1 VINHRI KOREILE MYÖS
Amped 3 XBOX 360
Tämän sukupolven lumilautailupelit ovat olleet vähissä, mutta Amped 3 tarjoaa lisää lautailua.

Pelattavuudessa sen sijaan olisi parannettavaa. Tempuille toimii kivasti, mutta yleinen liikkuminen ei. Pääsääntöisesti homma toimii sitä paremmin, mitä nopeammin laskee. Huomasin tarkkuutta vaativissa kohdissa ottavani usein laudan pois jalasta ja käveleväni loppumatkan. Pysähtyminen tuottaa välillä myös hankaluuksia, mutta onneksi useimmiten rinnettä pääsee tamppaamaan ylös suhteellisen vaivatta.

Shaun White Snowboarding on hyvin kaksijakoinen peli. Mikäli vapaamuotoinen lautailu kiinnostaa, ja pinna kestää ajoittaiset harmitukset, on Shaun White Snowboarding hyvä hankinta. Sitä täydellistä lumilautailupeliä saadaan kuitenkin vielä odottaa.

_Jyri Paavilainen

PISTEET 7/10

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

HIOMATON TIMANTTI

- ✓ Kauniit rinteet, avoin rakenne, soundtrack, tempuille
- ✗ Kolikoiden keräily, Focus-voimat, pelin pitkäikäisyys väkisin



TASAPAINOTTELU Kaiteiden ja muoviboksin päällä liukuminen eli jibbailu vaatii hyvää tasapainoa. Myös lautavalinta on tärkeää tempuille kannalta.

SCENE IT? BOX OFFICE SMASH

Sama peli, eri paketti

Laite XBOX 360 Kehittäjä SCREENLIFE GAMES Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaajan lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 12



LEFFAIVISA Scene It? Box Office Smash testaa filmitietoutta.

Scene It? Box Office Smash on elokuvatriviaan keskittyvä visailupeli. Pelin mukana toimitetaan neljä langatonta visailuohjainta. Peli tulee lisäksi uusia avatar-hahmoja, joten kuvaruudulla näkyy tuttu tyyppi. Peliä ei ole suomennettu.

Box Office Smash koostuu yhteensä noin paristakymmenestä erilaisesta kysymystyyppistä, joista poimitaan sattumanvaraisesti session halutun kokonaisuuden mukaisesti muutamia. Kysymystyyppit vaihtelevat perinteisistä nopein vastaa -tyyppisistä kysymyksistä kuva-arvoituksiin ja anagrammeihin. Eri tyyppisiä on sopiva määrä, ja suurin osa on hyvin toteutettuja.

Visuaalisesti peli on perusvarmasti toteutettu. Latausajat ovat hyvin lyhyitä ja muutenkin homma toimii jouhevasti. Äänipuoli sen sijaan jakaa mielipiteitä. Etäisesti hieman hauskat, klassisia leffahetkiä mukailevat spilkit jaksavat korkeintaan hymyilyttää kevyesti pari ensimmäistä kertaa.

Visailuohjaimet ovat laadukkaat. Infrapunalla toimivat palikat sisältävät ison kysymysnapin ja neljä vastausvaihtoehtonappia. Alimpana ovat lisäksi Select-, Xbox- ja Start-nappulat. Infrapunan luonteesta johtuen kapulan ja Xboxin ohjainporttiin kytkettävän vastaanottimen välillä täytyy olla suhteellisen suora näköyhteys.

Tietokilpailut ja niistä tehdyt pelit elävät ja kaatuvat kysymystensä mukana. Tässä kohtaa Box Office Smash valitettavasti epäonnistuu ainakin osittain. Jo muutaman pelikerran jälkeen kohdalle tuli tuttuja videopätkiä ja edellisiltä kerroilta vielä muistissa olevia kysymyksiä. Moinen olisi ymmärrettävää, jos pelaikkaa olisi takana jo kymmeniä tunteja, mutta näin nopea kertautuminen viestii kysymysmäärän vähyydestä.

Kysymykset painottuvat uudehkoon jenkkielokuvatuotantoon, joista jotkut leffat ovat selvästi yllidustettuna. Mukaan on tuki saatu myös muutamia vanhoja klassikoita. On odotettavaa, että kysymyspaketteja voi tulevaisuudessa ladata lisää. Satunnaisesti bileiden ajanvietteeksi Scene It? on omainen, mutta pitkäaikaiseksi viihdyttäjäksi siitä ei ole.

_Matti Isotalo

PISTEET 7/10

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

ULKOAMUUSTAMISHILPAILUPELI

- ✓ Hyvät ohjaimet, avatarit, runko kunnossa
- ✗ Lian vähän kysymyksiä, jenkki-leffapainotteisuus, ei suomeksi



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

Laji TAISTELU



Sarjakuvaninjat ottavat yhteen näyttävässä taistelupelissä

Laite PS3 Kehittäjä CYBERCONNECT2 Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Naruto: Ultimate Ninja Storm on jatkoa Playstation 2:n ja PSP:n moniosaiseen Ultimate Ninja -taistelupelisarjaan. Siirtyminen tehokkaammalle konsolille on tuonut visuaalisuuden ennennäkemättömälle tasolle. Piirrosmainen grafiikka on niin komeaa, että se menisi täydestä osana tv-sarjaa.

Ultimate Ninja Stormin rakenne koostuu tarina- ja kaksintaistelumuodoista. Narutolla pelattava tarinavetoinen yksinpeli sijoittuu Naruto-sarjan hahmojen Konoha-kotikyylään, joka toimii pelin keskusalueena. Siellä voi kerätä erikoisliikkeitä avaavia käärojä, etsiä aarrearkkuja ja leikkiä kuuropiiloo lasten kanssa. Tehtäviä avataan puhumalla ihmisille, ja kaupoista voi ostaa kerättäviä saavutuksia, kuten figuureita, musiikkia ja videoita. Kylä tarjoaa loppujen lopuksi suhteellisen turhaa edestakaisin juoksentelua, mutta on mukavampi ratkaisu kuin pelkien staattisten valikkoruutujen käyttö.

Pelin pääpaino on taisteluissa, joissa liikutaan vapaasti kolmiulotteisella tantereella. Kamera liikkuu hahmojen mukana, mutta juuttuu välillä outoihin kohtiin. Yksinkertainen taistelumeکانیikka on nopeasti opittavissa ja näyttävien erikoishyökkäysten sekä pitkien lyöntisarjojen tekeminen on helppoa. Pelin suoraviivaisuus tarkoittaa valitettavasti sitä, ettei taistelemisessa

ole riittävästi syvyyttä pitkäaikaiseen opetteluun ja perinpohjaiseen hallintaan. Puolustus- ja vasta-iskuliikkeet eivät ole hyvässä tasapainossa hyökkäysliikkeisiin nähden, mutta vauhtia riittää.

Pelissä on valittavana 25 persoonallista Naruto-sarjan hahmoa. Jokainen eroaa liikkeiltään toisistaan ja pelillinen tasapaino on hahmojen taitojen välillä riittävän hyvä, muutamaa liian vahvaa ninjaa lukuun ottamatta. Tarinatila sisältää runsaasti voitettavia vastustajia, kiperiä tilanteita ja kolme mahtipontista pomotaistelua. Kerrostalon kokoisia pomoja vastaan käydyt kamppailut ovat mekaniikaltaan astetta vaatimattomampia, mutta ne ovat upean grafiikan ja tyylikkaiden välinäytösten ansiosta eeppien tuntuista. Animesarjan taisteluiden kova tempo välittyy hyvin ja pelaaja tuntee olevansa osa tapahtumaa ja parhaimmillaan jopa pelaavansa animea. Pelin pitkäikäisyyttä nostattava kaksinpelitila on mukavaa ajanvietettä, mutta nettimoninpeliä ei ole.

—Johannes Valkola

PISTEET 7/10

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

KUIN ANIMEA PELAISII

- Grafiikka, äänet, taistelut vauhdikkaita ja helppoja sisäistä
- Yksinkertainen taistelu, sekava kamera, kylän tyhjyys



TAISTELUA JA SIEKKAILUA Naruto: Ultimate Ninja Storm yhdistelee taistelupeli- ja siekkailuelementtejä. Naruto voi siekkailua vapaasti, mutta pelin pääpaino on taisteluissa

NARUTO: THE BROKEN BOND

Toimintaseikkailua ja minipelejä animehengessä

Laite XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji TAISTELU/SEIKKAILU



VETTEN PÄÄLLÄ Taisteluiden lomassa Naruto siekkaillee vapaamuotoisessa maailmassa. Veden päällä juokseminenkin onnistuu, kunhan ranta on loiva.

Japanilaiseen Naruto -manga- ja -anime-sarjaan perustuvia pelejä on julkaistu tänä vuonna useita. Naruto: The Broken Bond on jatkoa viime vuonna julkaisulle Rise of a Ninja -toimintaseikkailulle, ja edeltäjänsä tapaan peli on mainio yhdistelmä seikkailua ja mätkintää.

Naruto: The Broken Bond on käytännössä ensikosketukseni Narutoon. Kulttuurien kohtaaminen sujui mainiosti, sillä The Broken Bond on eittävä hyvä peli. Sarjaa tuntemattomalle peli on kuitenkin hieman tyylillä, sillä tarinaa tai henkilöitä ei vaivauduta esittelemään juuri lainkaan. Pelin juoni ei varsinaisesti huimaa, mutta keskeisenä ajatuksena on Naruto-ninjan ja värikkäiden sivuhahmojen ystävyys ja yhteistyö.

Pelaaja ohjastaa Narutoa ja kumppaneita puoliavoimessa pelimaailmassa. Juonta edistävien tehtävien lisäksi pelaaja voi käyskennellä alueilla etsimässä kätkeytyä esineitä tai osallistua vaikkapa juoksukisoihin. Varsinaiset tehtävät ovat ajoittain turhan yksinkertaisia, mutta toimintaosuuksia viljellään sopivasti.

Perinteistä mätkintäpeliiä muistuttavat kamppailut ovat pelin suola. Taisteluissa on käytettävissä mukavasti iskuyhdistelmiä, ja lisäksi jokaisella hahmolla on omat jutsu-erikoisliikkeensä. Esimerkiksi Naruto voi tehdä itsestään klooneja, jotka hyökkäävät vihollisen kimppuun yhdessä.

Pelin mainiolla taisteluosuudelle on annettu tilaa myös erillisenä pelimuotona, ja muita



1 FAHTA
KISSAPOIKA?

Naruton kasvojen viiksimäiset raidat ovat peräisin hänen sisäänsä vangitun yhdeksänhännäisen kettudemonin hengeltä. Demoni vangittiin Narutoon tämän ollessa vastasyntynyt, sillä demoni uhkasi tuhota Naruton kotikyliän. Muiden Naruton hahmojen taustat ja persoonallisuus ovat samaa lennokasta luokkaa.

Naruto-faneja pääsee mäiskimään myös verkon välityksellä.

Peli sisältää paljon sorminäppäryyttä tai nopeutta vaativia minipelejä. Onneksi minipeli-osuudet pysyvät kohtuullisen mittaisina, vaikka välillä peli alkaa tuntua enemmän minipeli-kokoelmalta kuin toimintaseikkailulta.

Nappi- ja tattirumbaa käytetään nimittäin jutsu-liikkeissä, tarinaa edistävissä purkittuissa animaatioissa ja alueelta toiselle siirtymäessä. Lisäksi peli tarjoaa oikeitakin minipelejä, joiden pelaaminen on pakollista tarinan edistämiseksi.

The Broken Bond on teknisesti onnistunut. Sarjakuvamaista grafiikkaa on miellyttävää katsella, ja tyyli säilyi läpi pelin uskollisena esikuvalleen. Taisteluissa liike säilyi sujuvana nopeasta temmosta huolimatta, eikä lioiteluista iskuyhdistelmistä ja efekteistä ole tingitty tuumaakaan. Ääninäyttely on saatavilla englannin lisäksi myös alkuperäiskielellä, jappaniksi.

—Jukka Moilanen

PISTEET 7/10

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

HAUSKA ANIMESEIKKAILU

- Mukava katsella, toimiva taistelusysteemi
- Liikaa minipelejä, juonta ei avata Narutoon tutustumattomille

SONIC UNLEASHED

Sininen kiittäjä muuttuu tuoreimmassa seikkailussaan myös ihmissiiliksi

Laite PS2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä SONIC TEAM Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 7

Laji TASOHYPPELY



SOOLOSIILI

Maailman nopein siili seikkailee pitkästä ajasta yksin, ja tuloksena on paras Sonic-peli miesmuistiin.



FAKTA

VAUHTISIILI

Sininen Sonic-siili oli alun perin Segan tasohyppely-maskotti, jotka olivat 1990-luvun alun konsolisodan yksi ilmentymä. Nintendon maskotti oli tietenkin Super Mario. Sonic sai alkunsa vuonna 1991 Segan Mega Drive -konsollilla pelissä Sonic the Hedgehog, joka muistetaan etenkin vauhdikkuudestaan. Sittemmin Sonic-pelejä on julkaistu kolmatta kymmenettä ja sarjan kerrotaan myyneen yli 50 miljoonaa kappaletta.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Sonic The Hedgehog PS3/XBOX 360
Sinisen siilin ensimmäinen esiintyminen nykyisillä tehokonsolleilla.

Sonic-siilin pelit ovat olleet kolmiulotteisuuden aikakaudella toinen toistaan huonompia. Yksi ongelmista on ollut siilin itsensä jääminen liian vähälle huomiolle ystäväkatraan viedessä pääosan peliajasta.

Sonic Unleashedissa Tails, Amy ja muut saavat tyytyä statistin rooliin Sonicin paistatellussa parrasvaloissa. Kantavana pelillisinä teemana on ilkeän tohtori Robotnikin juonien ansiosta öisin ihmissiiliksi muuttuva Sonic. Ihmissiili muoto on paitsi hidas ja vahva, myös varustettu venyvillä käsivarsilla, joilla otus voi heilahdella telineeltä toiselle kuin Tarzan ikään.

Sonicin osiot ovat kerrankin mallillaan. Kentät vaihtelevat kaksiulotteisen ja kolmiulotteisen toiminnan välillä tyylikkäästi, eikä siilin hirmuista vauhtia hiljennetä tarkoituksella. Pelaaminen on miellyttävän tarkkaa ja äkkikuolemista ei pääse syyttämään kuin itseään. Kentät ovat lisäksi laajoja ja vaihtelevia, erilaisia reittivaihtoehtoja on tarpeeksi ja kerättävääkin on tarpeeksi. Sonic-osioiden pelaaminen on todella hauskaa.

Ihmissiilin osuudet ovat sitten toista maata. Aika ajoin ihmissiiliitys on mukavaa, mutta osiot kärsivät liiasta pituudesta – ihmissiilin kentät kestävät pääsääntöisesti yli puoli tuntia – sekä puuduttavasta taistelusta. Siili mäiskii ja muksii periaatteessa monipuolisesti, mutta taistelun



IHMSSIILI Nopeavauhtisen tasohyppelyn sekaan on sotkettu myös hitaampitempoisia ihmissiili osuuksia. Valitettavasti taistelupainotteisemmat ihmissiili osuudet ovat usein turhan pitkiä.

lopputuloksen kannalta on lopulta aivan sama, käyttäkö pelaaja erikoisliikkeitä vai ei. Paikoitellen ihmissiilikenttien rakenne on jopa erinomainen, eikä piilotetuissa salaisuuksissa ole pihtailtu, mutta silti niitä on pitkitetty liiaksi.

Kehno rytmitys vaivaa myös pelin keskuksena toimivaa aluetta. Keskusalue on jaettu useaan osaan, joista jokaisessa on omat salaisuutensa ja asukkaansa. Uutta kenttää etsiessään Sonic joutuu keskustelemaan asukkaiden kanssa vinkkien toivossa, mikä on ajatuksena hyvä, mutta ei käytännössä toimi. Epämääräistä haahuilua ja turhaa pelin tyhjäkäyntiä on yksinkertaisesti liikaa. Asiaan toki vaikuttavat myös itsestään selvä juoni sekä kammottavan huonosti ääninäytellyt välianimaatiot.

Yhteenselaskettuna Sonic Unleashed on yksi osa erinomaisen hyvää ja toimivaa tasohyppelyä, kun taas kaksi osaa piirakasta koostuu keskinkertaisesta toimintaseikkailusta. Peliiä tahkoaa kuitenkin mielellään, osittain siksi, että peli on kirkaasti hienoin Sonic konsanaan. Myös vaikeustaso on kohdallaan, eikä peli lopu kesken.

Tero Kerttula

PISTEET 7/10

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

RISTIRIITAISTA SIILIÄ

- + Sonic-osuudet, grafiikka, ohjattavuus toimii
- Ihmissiilikentät, kenttien välillä liikaa tyhjäkäyntiä



LIPS

Microsoft heittää huulta Sonyn suuntaan

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **INIS** Julkaisija **MICROSOFT** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-6** Testattu versio **PAL** Ikäraja **12**

Laji **LAULUPELI**



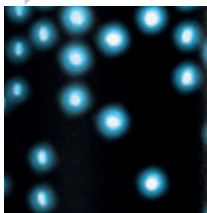
Piikkovien peliharrastajien suosima Xbox 360 -konsoli on viimeisen vuoden aikana ottanut monta askelta satunnaispelaajien suuntaan. Uusien pelityyppien, massiivisen käyttöjärjestelmäpiviyksen ja mittavien hinnanalennuksien tavoitteena on koskiskella konsolin pariin pelikonkareiden lisäksi myös tavallisia sukankuluttajia.

Singstar-replika Lips nysii Sonyn huippusuositun Singstar-laulupelisarjan ideat, jalostaa niitä ja tunkee mukaan muutaman uuden kuin näön vuoksi. Lopputulos on kertakaikkisen onnistunut.

Jokainen Singstar-pelejä pelannut tietää kupletin juonen: Alkuperäisesittäjän tahdissa laulelemalla saa pisteitä ja oikein laulamalla enemmän. Hyrälemälläkin pärjää ja suorittamisen sijaan pääpaino on hauskanpidolla. Lipsin pelinäkömä on tismalleen samanlainen kuin Singstarissa ja pelimekaniikkakin soljuu eteenpäin identtisesti. Tuttua kaavaa kuitenkin piristetään muutamalla uudistuksella.

Lipsin mikrofoneihin on asennettu liiketunnistimet ja ominaisuutta hyödynnetään varsin kattavasti. Oikein laulamalla ruudun yläaidan palkkiin kertyy Guitar Hero -peleistä tuttua tähtivoimaa, joka laukaistaan ruutuun

VINKKI
KOREILE MYÖS
Rock Band 2 **XBOX 360**
Toisesta rokkibändipelistä tuli No Fail Moden myötä myös karaokepeli.



FAKTA
"ONKS TÄS SITÄ..."
Laulupeli tarvitsee hyvää laulettavaa. Lipsiinkin voi ladata verkkokaupasta lisäbiisejä, mutta valmiina levyitä löytyy mm. Alicia Keysia, Avril Lavigneä, Coldplayta, Depeche Modea, Didoa, Duffyä, Earth, Wind & Firea, The Hivesia, Johnny Cashia, Kylie Minoguea, Leona Lewisia, Nirvanaa, The Policea, Queenia, The Ramonesia ja Rihannaa. Ja monta muuta.

A-HA Lipsin pelinäkömä on liki identtinen Singstar-pelien kanssa. ilmestyvän siluetin mukaisella poseerauksella. Mikrofoneja voi käyttää biisien kitarasoolo-osuuksien aikana vaikkapa tamburiinina liiketunnistimien ansiosta. Mikkiä heiluttelella se päästelee ääniä.

Mikrofonit ovat järeää tekoa ja niiden alalaitaa koristaa ledirivistö, joka välkkyvä musiikin tahtiin. Pimeässä huoneessa videotykin loisteessa suoritettu testisessio nousi ajoittain psykedeeliseksi diskoinfernoksi, kun ruudun lisäksi kädessä oleva mikrofonikin välkkyi kaikissa sateenkaaren väreissä. Välke auttaa myös rytmitajurajoitteisia pysymään tahdissa. Lipsin mikit ovat vahvasti ehdolla vuoden tyylikkään lisälaite -palkinnolle.

Hyvänsikin karaokepelin voi torpedoida onnettomalla biisilistalla. Lipsin mukana toimitettava kappalekattaus on runsas, ja lisää biisejä voi ladata pelin verkkokaupasta maksua vastaan. Biisejä voi lisätä peliin myös itse mp3-soittimesta tai muistitikulta. Olin skeptinen ominaisuuden suhteen, mutta joskus on mukavaa olla väärässä. Omien kappaleiden lauleskelu onnistuu hyvin, vaikka ruudulta puuttuvatkin sanat ja äänenkorkeutta kuvaavat viivastot. Seuraavissa bileissä testataan takuuvarmasti Matti Nykäsen tuotantoa.

Lips nostaa karaokepelin rimaa, ja nyt odotellaankin vastustajan siirtoa. Onko kyseessä shakkimatti, vai vieläkö Sonylla on ässä hihassaan? **Juho Kuorikoski**

PISTEET 8/10

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

Laadukas toteutus, komeat mikrofonit, pistää liikkumaan
Joitain kopiointi saattaa ärsyttää

JUKEBOKSI Käyttöliittymässä erot Singstarin ovat niin ikään vähäiset. Isoin ero löytyy mikrofoneista.



YOU'RE IN THE MOVIES

Valo! Kamera! Kamera?

Laite **XBOX 360** Kehittäjä **CODEMASTERS** Julkaisija **MICROSOFT** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-4** Testattu versio **PAL** Ikäraja **3**

Laji **KAMERAPELI**



LYÖ! Minipelit ovat You're in the Moviesin parasta antiä.

You're in the Movies on Microsoftin vastine Sonyn EyeToy-kamerapeleille. Pelissä kuvataan omia B-luokan lyhytelokuvia Live Vision -kameran avulla. Kamera tulee kätevästi pelin mukana.

Koska elokuviin ei haluta muuta kuin näyttelijät, kuvaustausta on poistettava lopullisesta leffasta. Jokaisen kuvausession aluksi peli skannaa pelitilan taustan. Kaikki taustasta poikkeava näkyy kamerassa, joten näyttelijät leikataan kätevästi mukaan leffaan.

Näin siis ainakin teoriassa. Käytännössä homma ei ole niin yksinkertaista. Paras kuvaustausta on luonnollisesti tasainen vihreä seinä, mutta harvalta pelaajalta löytyy tällaista kotoa. Testitila oli niin haasteellinen, että edes lakonoiden levittäminen taustalle ja valaistuksen uudelleenjärjestely ei poistanut kaikkia ongelmia. Kuvan saa kalibroituja uudestaan koska tahansa, mutta esimerkiksi auringon meneminen pilveen voi muuttaa huoneen valaistusta tarpeeksi pilatakseen taustan tunnistuksen.

Silloin, kun näyttelijöiden tunnistaminen kuvasta toimii, pelaaminen on todella hauskaa. Ensin valitaan näyttelijöiden määrä, mukaan pääsee yhdestä neljään tähdenalkua. Tämän jälkeen pelataan vuorotellen hauskoja minipelejä ja ihan oikeasti näyttelijän erilaisia tunteita. Muutaman kuvaustuokion jälkeen voi istua alas katsomaan lopputulosta.

Leffoja on viittä eri tyyppiä, ja niiden laatu on selkeästi b-luokkaa – hyvällä tavalla. On erityisen hauska katsoa, miten minipeleissä kaapattua kuvamateriaalia käytetään aivan erilaisessa yhteydessä. Kun on tehnyt tietyn elokuvan muutamaa otteeseen ja tietää, mihin kohtaukseen mikäkin minipeli tulee, peliä voi myös hujata, joten jälleenpeluuarvoa riittää.

Jos näyttelijöiden tunnistaminen toimisi paremmin, You're in the Movies olisi erinomainen bilepeli. Tällaisenaan se aiheuttaa turhan paljon harmitusta. Toivottavasti kameran toimintalogiikkaa voidaan kehittää edelleen esimerkiksi päivityksillä. Itse taustalla oleva peli on sen verran hauskaa hupia, että sen parissa toivoisi viihtyvän paremmin.

Jyri Paavilainen

PISTEET 5/10

Grafiikka 7/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 3/10 Pitkäikäisyys 8/10
TOIMII TEORIASSA

Hauskat minipelit, sopivan aivoittomat leffat, perusidea
Kameran oikkuu tekee pelaamisesta liian hankalaa

ROCK BAND 2

Bändipelin jatko-osa korjaa alkuperäisen pelin pikkuharmituksia ja tuo lisää pelattavaa

Laite XBOX 360 Kehittäjä HARMONIX Julkaisija EA/MTV Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji MUSIIKKIPELI



ÄITI, MÄ OON TV:SSÄ!

Tavallisten keikkojen lomassa bändille saattaa tulla tarjous musiikkivideon tekemisestä. Videokuvaukset eroavat keikoista lähinnä tausta-animaatioiden perusteella, vaikka fanit arvostavatkin bändin näkyvyyttä.



FAKTA

LAHJATTOMAT HARJOITTELEE

Aloitteleville konsolimusiikantille pelistä löytyy lisäksi harjoittelutila, josta etenkin rummuille suunnattu osio ansaitsee erityiskiitoksen. Kannukoultussa on mahdollista treenata kappaleiden sijaan kymmenien erilaisten rumpukomppien ja -fillien soitantaa. Tällainen harjoittelu tuntuu huomattavasti enemmän oikealta rumputreeniltä kuin kappaleiden ulkoopettelu.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Rock Band
PS2 / PS3 / Wii / XBOX 360
Ykkösosan kappalevalikoima on parempi, ja peli on yhteensopiva jatko-osankin kanssa.

Noin vuosi sitten Pohjois-Amerikassa julkaistu Rock Band mullisti musiikkipelien lajityypin ja nousi ansaitusti jättimäiseen suosioon. Jatko-osa Rock Band 2 parantelee menestyskonseptia entisestään.

Rock Band 2:ssa soitetaan kitaraa, bassoa tai rumpuja, tai lauletaan ruudulla pyörivien ”nuottien” mukaan. Yksittäisten kappaleiden veivaamisen lisäksi pelissä voi pelata myös uratilaa, jossa keikkaillaan ympäri maailman bändin kanssa soittaen yhden tai useamman kappaleen mittaisia settejä. Keikoilta saadaan rahaa ja faneja, joita tarvitaan isommille keikoille pääsemiseksi. Keikoilla nuottien taustalla rullaa animaatio virtuaalibändin esityksestä, ja hyvin menevän keikan aikana fanit innostuvat laulamaan mukana kappaleiden osia, joka tekee mielekkäästä yllättävän paljon siistimpää.

Uratila on kokenut vuoden aikana muutamia hyviä uudistuksia. Normaali bändiura on nyt pelattavissa myös yksin, ja myös yksinäiset basistit pääsevät nauttimaan maineesta ja mammonasta. Yksi Rock Bandin uratilan ärsyttävimmistä pikkujutuista loistaa myös poissaolollaan, sillä bändin keulahahmon rooli on poistettu. Uratilan uudistus on onnistunut hienosti, sillä nyt pelissä riittää tekemistä myös yksin pelaavalle.

Perinteisen keikkailun lisäksi bändin kanssa



PERUSKOMPPIA Ehjää ei kannata korjata, ja niinpä Rock Bandin peruspelattavuus ei ole juurikaan muuttunut edellisestä osasta. Monipuolisemmat ominaisuudet kuitenkin varmistavat, että pelin parissa viihtyy pitkään.

on mahdollisuus osallistua Battle of the Bands -mittelöihin. Bänditaistelu on eräänlainen nettipelitila, jossa kisaillaan muita bändejä vastaan vaihtelevin kriteerein. Teemana voi olla esimerkiksi yksinäiset kappaleiden nimet. Battleet ovat yleensä käynnissä useita vuorokausia, joiden aikana oman bändin sijoitusta tuloslistalla voi yrittää parantaa.

Lisätavoitteita voi hakea varsinaisesta haasteilasta. Vaikeusasteen ja teeman mukaan lajiteltujen haasteiden suorittaminen avaa uusia haasteita sekä lisäkappaleita vaihtavien kappaleiden listalle.

Haasteiden läpäisy tuo lisäpönttä yksin pelaamiseen, sillä osa haasteista on nimenomaisesti suunnattu yksittäisille soittimille.

Rock Band 2:n pelilevyille on ahdettu

kaikkiaan 84 kappaleen soittolista, ja pelin ohjekirjasesta löytyy kertakäyttöinen latauskoodi, jolla peliin saa 20 lisäkappaleita. Lähes kaikki ensimmäisen Rock Bandin kappaleet voi siirtää jatko-osaan noin viiden euron lisämaksua vastaan. Myös Rock Bandiin verkosta ladatut kappaleet toimivat Rock Band 2:ssa, joten vuoden loppuun mennessä pelin potentiaalinen kappalevalikoima sisältää yli 500 biisiä.

Jukka Moilanen

PISTEET 10/10

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

BÄNDIPELIEN KUNINGAS

Uratilan uudistukset, yksinpelissä, vaihtuvat kisat
Levyn kappalevalikoima ei ihan yhtä hyvä kuin edeltäjässä



WOW: WRATH OF THE LICH KING

Maailman parhaan nettiroolipelin maailman paras lisäosa

Laite PC/MAC Kehittäjä BLIZZARD Julkaisija ACTIVISION BLIZZARD Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 11 999 999 Testattu versio PC Ikäraja 12

Laji NETTIROOLIPELI



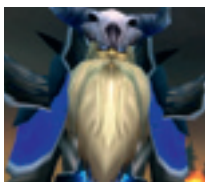
KUMMIA KORPIA

Vaikka Northrendin manner on nimellisesti kylmää pohjolaa, mahtuu saarella tuttuun tapaan radikaalisti erilaisia maastoja tundraa kristallimetsään ja viidakkoon.

Marraskuussa neljä vuotta täyttänyt World of Warcraft -nettiroolipeli on muotoutunut ennennäkemättömän suosionsa ansiosta monitahoiseksi ilmiöksi. WoW-huumassa unohtuu helposti, että kyseessä on myös kaikkien aikojen taitavimmin tehty nettiroolipeli. Pelin toinen lisäosa, Wrath of the Lich King, esittelee jälleen Blizzardin osaamista leipälajissaan.

Nettiroolipelin lisäosien tarkoitus on saada pelaajat jatkamaan kuukausimaksujensa maksamista tarjoamalla heille lisää pelattavaa. Lisäsisällön määrässä tai laadussa ei ole Wrath of the Lich Kingin tapauksessa moittimista. Pelimaailmaan lisätty Northrendin manner kevyesti riittävän laaja ja uusia tehtäviä on huvattoman paljon. Suurin osa tehtävistä toistaa vanhoja kaavoja, mutta mukaan on keksitty myös uusia ideoita, kuten erilaisilla ajoneuvoilla tai ratsuilla hoideltavat tehtävät.

Pelimekaniikkoja hämmennettiin reilusti uuteen uskoon jo hieman ennen lisäosan julkaisua, mutta täysimittaisesti uusi ote käy ilmi vasta Northrendin seikkailuissa. Tulos on ainakin ensivaikutelman mukaan yllättävä, peli



FAKTA

NETTIMÄTTÖ

World of Warcraft ei ikinä ole ollut kovin hyvä pelaajien välisessä taistelussa, ja se tiedetään myös Blizzardilla. Northrendiin on varattu pelaajien väliseen taisteluun omistettu alue piirityskoneineen, mutta uutuuden toivuus selviää vasta ajan myötä. Moni pelaajien välistä sotaa kaipaava on siirtynyt Warhammer Onlineen pariin, mutta myös paluumuuttoa on tapahtunut.

VIINKI

KOKEILE MYÖS

Warhammer Online: Age of Reckoning PC
Pelaajien välistä taistelua painottava vaihtoehto.

KASVOJEN KOHOTUS World of Warcraftin grafiikka on aina nojannut teknisen loiston sijaan hyvään tyyliin, ilmeeseen ja kuvasuunnitteluun. Nelivuotiaasta peliä on kuitenkin alettu hiljalleen päivittää mm. varjotehosteilla.

nimittäin tuntuu nyky muodossaan selvästi aiempaa helpommalta.

Alustavasti tuntuvasti lasketulta vaikuttavan vaikeustason on arveltu olevan myönnitys alati kasvavalle pelaajakunnalle ja toisaalta keino uusien pelaajien houkuttelemiseksi, mutta kovan linjan WoWittajia haasteiden puute voi vieraannuttaa. Uutta ja arvatunkin haastavampaa sisältöä on toki tulossa ilmaisina päivityksinä, aivan kuin aiemminkin. Pelimekaniikkaan ja sääntöihin on tehty myös lukemattomia pieniä muutoksia, jotka tekevät käytännön pelaamisesta mutkattomampaa.

Wrath of the Lich Kingin myötä peliin lisättiin myös ensimmäinen uusi hahmoluokka sitten pelin julkaisun, sankarihahmoluokaksi kutsuttu Death Knight eli kuolemanritari. Uusi hahmoluokka ei ole virallisesti muita lähtökohtaisesti parempi, mutta raskaimpia levyhaarniskoja ja kahden käden aseita heiluttava kuolemanritari on uusine kykyineen ja niihin liittyvine pelimekaniikkoinen epäilyttävän kova luu.

Peliin lisätyt konsolimaiset saavutukset ovat osoittautuneet yllättävän mielekkäiksi ja hauskaksi uudistukseksi, eikä vähiten siksi, että niiden turvin Blizzard on saanut uuden tilaisuuden brilleerata aina hyvin hallitsemallaan huumorilla. Saavutusten suorittamisesta on tullut monelle kokonaan uusi osa pelikokemusta, ja jäyhempienkin pelaajien tiedetään nähneen vaivaa jonkin tietyn saavutuksen eteen.

Kun pakettiin lisätään vielä mallitiset tekniset uudistukset ja suhteellisen ongelmattomasti sujunut alkuryntäys, voidaan Blizzardin todeta tehneen jälleen kerran laadukasta jälkeä varmalla otteella. Kukaan tuskin muuta odottikaan.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

LIHSHINGI

➕ Riittävästi uutta sisältöä, saavutukset, tasalaatuisuus

➖ Vaikeustason pudotus, ei yllättävän ihmeellisiä muutoksia

LEFT 4 DEAD

Vimmainen zombijahti viihdyttää kaveriporukassa

Laitte PC/360 Kehittäjä VALVE Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio XBOX, 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji KAUHU



ZOMBIONGELMA Tapahtumia ei taustoiteta lyhyttä intro-videota enemää, mutta elämästä ja kuolemasta taistellessa sillä ei ole väliä.

Ualven uusin räiskintäpeli keskittyy lähes yksinomaan pelaajien väliseen yhteistyöhön. Tarjolla on yksioikoista, päämäärätöntä ja juonellisesti onntoa zombien lahtausta, jonka pääosaa näyttelee neljän hengen selviytyjäryhmä. Ongelmistaan huolimatta peli jaksaa viehättää.

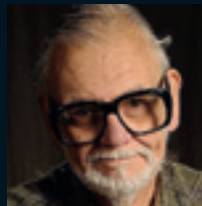
Tähtäimeen joutuvat viholliset eivät ole perinteisiä laahustavia zombeja, vaan vimmaisista riiviöitä, jotka piirittävät eksyneen pelaajan helposti. Erityisen ikäviä ovat pikkupomot, joiden tehtävänä on murentaa ryhmän eheyttä. Pelaaja saattaa esimerkiksi joutua lassotetuksi, jolloin pelastautuminen on täysin kavereista kiinni. Tällä tavoin sooloilu on tehty lähes mahdottomaksi.

Pelirytmistä huolehtii tekoäly, joka alati arvioi pelaajien kohdistuvaa räsitusta. Haulikoiden ja konekiväärien ruoaksi ei heitetä vihollisia

tasaisena virtana, vaan selkeinä aaltoina. Systemi luo kaoottiseen peliin johdonmukaista etenemisen tunnetta. Bonuksena viholliset eivät koskaan tule vastaan prikulleen samoissa paikoissa, minkä ansiosta jokainen pelikerta tarjoaa ainakin joitain yllätyksiä.

Uudelleenpeluuarvoa syö kuitenkin se, ettei pelaaminen perusteiltaan muutu koskaan. Kekspä tekoäly millaisia metkuja tahansa, kaikki vihollistyyppit ja aseet on nähty jo ensimmäisen kentän aikana. Lisäksi kentät ovat verrattain yksinkertaisia putkia kahden pelastuspisteen välillä, joten muutamista sivupuoluista huolimatta liikkuminen käy ennen pitkää itseään toistavaksi.

Tapahtumat sijoittuvat koillis-amerikkalaisiin kaupunki- ja maalaismaisemiin. Ympäristöt ovat pääosin synkeitä ja ränsistyneitä, mikä



1 FAKTA

ZOMBIEN ISÄ

Yhdysvaltalainen elokuva-ohjaaja George A. Romero on eräs modernin kauhun uranuurtajista. Hänen merkittävimpiä elokuviaan ovat Elävien kuolleiden yö sekä sen kolme jatko-osaa. Elävien kuolleiden yö käytännössä loi nykyisen zombivihteen haaran, jossa eloon heränneet ruumiit esitetään verenhimoisina, mutta ajatteluun kykenevättöminä saalistajina.

lisää tunnelmaa. Varsinkin taskulampun valossa epäkuolleiden räiskiminen on parhaimmillaan klaustrofobisen kuumottavaa touhua, joka saa kämmenpohjat hikoamaan.

Valitettavasti pelin läpäisee noin neljässä tunnissa. Yksikseen pelaavien ei kannata peliä edes harkita, koska yksinpelimuodossa menetetään monet kimpappelin koukuttavista yksityiskohdista. Pelaajan on esimerkiksi vaikea linnoittautua rakennuksiin, kun tekoälykaverit eivät ole ovien sulkemisesta yhtä mieltä.

Vihollismääristä riippumatta peli toimii sutjakasti, eikä esimerkiksi kimpappelin sujuvuudessa esiintynyt huomautettavaa. Paikoin grafiikka kuitenkin hajoo odusti.

Pelaaja voi esimerkiksi kävellä tiimikaverireidensa läpi, mikä hieman rikkoo kuvamaailman uskottavuutta. Sama epätasaisuus vaivaa myös ääniä.

Kaikesta huolimatta Left 4 Dead onnistuu tavoittamaan aihepiirinsä hengen ja pistää pelaajat toimimaan ryhmänä. Kavereiden kanssa pelattuna zombijahti heittää eteen kerta toisensa jälkeen jännittäviä hetkiä, joiden tiimellyksessä monet virheet on helppo unohtaa.

Kimmo Pukkila

PISTEET 7/10

Grafiikka 7/10 Ääni 6/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 5/10

HAUSKA, MUTTA LYHYT

- Hyvä peliyritys, kimpappeli, toimii sulavasti
- Vähän sisältöä, ei kunnollista yksinpeliä

ALONE IN THE DARK: INFERNO

Laji TOIMINTA/KAUHU



KORJATTU VERSIO Alone in the Dark: Inferno korjaa useita pelin muiden versioiden ongelmia. Playstation 3 -versio on selkeästi uusista Alone in the Dark -peleistä paras.

Eden Studios onnistuu syntiensä sovittelussa

Laitte PS3 Kehittäjä EDEN GAMES Julkaisija ATARI Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 18

Uusi Alone in the Dark julkaistaan viimein myös Playstation 3:lle. Eden Games vannoo korjanneensa parjatun Xbox 360 -version ongelmat, ja on sanojensa vakuudeksi antanut pelille lisänimen Inferno.

Pelin päähahmo Edward Carnby selvittelee muistinsa menettäneenä New Yorkin Keskuspuiston ja sen ympäristön salaisuutta, johon vaikuttavat liittyvän mystinen kivi ja itse Piru. Matka vie Edwardin katakombeihin, museoon ja mm. hektisiin takaa-ajoihin. Grafiikka on paikoin uskomattoman kaunista, etenkin valaistusefekteillä on kyky hämmästyttää laadullaan.

Edellisen version parjattu ohjaus on nyt korjattu. Edward vastaa nyt kunnolla ohjaustapin liikkeisiin. Myös ajotehtävät ovat nyt oikeasti pelattavia, eikä pelaajan ole pakko hypätä niiden yli pelin luvuittain vapaasti pelattavassa rakenteessa. Toinen iso uudistus on pelin tavaranhallinta. Aiemman version kömpelö inventaario on virtaviivaistettu, ja peli pysähtyy nyt taukotiilan tavaroiden räpelöimisen ajaksi.

Suuri osa pelistä pyörii tulen ympärillä. Tulta käytetään ongelmien ratkonnan elementtinä

sekä vihollisten tappamiseen. Suurin osa vihollisista kuoleekin pysyvästi vasta polttamalla. Tämä on ajoittain ongelmallista. On kiittämätön työ raahata vihollisen ruumista kohti liekkejä, kun kolme muuta hengittää niskaan.

Perinteisiä potomaisteluita kohdataan ajoittain, mutta pelin kohokohdiksi nousevat jännittävät cliffhanger-tilanteet. Pelaaja voi esimerkiksi joutua väistelemään palavaa romua ja samalla yrittää kiivetä köyttä pitkin kohti kuilun reunalla keikkuvaa kopteria.

Inferno-versiossa itse tilanteista voi vihdoin nauttia täysin rinnoin, kun surkea ohjattavuus ei häiritse elämystä. Juoni on kuitenkin edelleen lattea kauhuhömpää ja kielenkäyttö epämiellyttävän alatylyistä.

Heikki Takala

PISTEET 7/10

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

VIIHDYTTÄVÄÄ SEIKKAILUA

- Tuli, inventaarion kekseliäisyys, toimintakotaukset
- Juoni, ääninäyttely, lyhyehkö kesto, laimeahko taistelu



LOCO ROCO 2

Leppoisuuden ja täydellisyyden tavoittelun ristiriita

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

Laji TASOHYPPELY



Sony toi raikkaan tuulahduksen pelimaailmaan kaksi vuotta sitten julkaistun *LocoRoco* muodossa. Laulavien pallerohahmojen lapsenmielisen tasohyppelypelin kekseliäinen idea oli pelaajan välillinen ote pelihahmoon: *LocoRoco*jen liikutaminen tapahtui kallistelemalla ja täräyttelemällä pelimaailmaa, ei suoraan tarmokasta löllöpalloa ohjaamalla. Nyt iloiselle pelille on julkaistu jatkoa.

Aluksi *LocoRoco 2* näyttää hyvin samalta kuin edeltäjänsä. Graafista ilmettä ei ole juuri päivitetty. Barbabapamaisesta joukkiosta löytyy peruskeltaisten palleroiden lisäksi tuttu kirjo erivärisiä *LocoRoco*ja. Osa kentistä on kuin suoraan ensimmäisestä *LocoRoco*sta. Voimakkain muutos on pelin käyttöliittymässä, jossa pelattavien kenttien valitseminen tapahtuu maapalloa pyörittämällä. Uusi navigointitapa tekee pelin etenemisestä hienosti aiempaa epälinearisempaa.

Ohjaus on säilytetty ennallaan. Pelaaja kallistelee ja täräyttellessä maata siten, että iloiset lölykät vierivät ja hypähtelevät haluttuun suuntaan. Matkan varrella *LocoRoco*a voi ohjailla haukkaamaan pinkkejä kukkia, mikä kasvattaa eteenpäin vierivän *LocoRoco*n kokoa. Jokaisen kentän ensisijainen tavoite on selvittää maaliin asti. Mitä

AUTS! *LocoRoco 2*:n yksi uusista hahmoista on mehiläinen, jonka pistos aiheuttaa paukaman.

1 VINKKI
KOKEILE MYÖS
LocoRoco PSP
Ensimmäinen *LocoRoco* on yksinkertaisempi ja tyylihuhtaampi kokonaisuus.



1 FAKTA
EI RASISMIA
Ensimmäisen *LocoRoco*n ilmestyttyä Moja-hahmon rasistisuudesta käytiin keskustelua. Rastapäiseltä ja paksuhuuliselta alkuasukkaalta näyttävä musta *LocoRoco*n vihollinen syö pieniä ja viattomia pallerotia myös jatko-osassa. Lonkeropäisestä *Mojasta* voidaan tehdä myös viattomia tulkintoja: Hahmo muistuttaa hämähäkkiä tai mustekalaa, ja uhriksi voi joutua myös pelistä löytyvä musta *LocoRoco*.

suuremmaksi *LocoRoco*n onnistuu lihottamaan, sitä useammasta pikkupallerosta kokonaismöhis muodostuu ja sitä kautta perille pääsyn todennäköisyys kasvaa. Esteenä taipaleella on tuttuja *Mojia*, piikkejä ja liuta muita kiusantekijöitä, jotka haukkaavat *LocoRoco*sta palan kerrallaan.

LocoRoco 2:sta löytyy lähinnä keveitä uudistuksia. Välivideoiden määrää ja kestoa on lisätty sekä tarinaa selvennetty hyvän ja pahan vastakkainasetteluksi. *LocoRoco*n vihollisia *Mojia* ja muita pahantekijöitä on aiempaa enemmän ja jopa *LocoRoco*jen ystäville, sinisillä *MuiMuilla* on vastassaan omat vihollisensa, punaiset *BuiBuit*. Mös vaikeustaso on noussut: leppoisan tutkimusmatkailun sijasta *LocoRoco*t hukkivat nyt hiki päässä varoen kaikenlaista pelottavaa. Haastetta kaipaava pelaaja kiittää, leppoistaa pelailua kaipaava voi kokea tulleen kiusatuksi.

Kerättäviä esineitä on enemmän, kuin myös uusia hahmoja ja toiminnallisuuksia. Pallerot voivat oppia uusia taitoja ja pääsevät siten esimerkiksi sukeltamaan veden alle. Opitut taidot mahdollistavat kätkettyjen paikkojen löytämisestä ja tekevät kenttien uudelleen pelaamisesta mielekkäämpää. Ensimmäisestä *LocoRoco*sta tutut laulukohdat on muunnettu pieniksi rytmipeleiksi.

Uudet suunnitteluratkaisut eivät tunnu täysin yhtenäisiltä, mutta ensimmäisen *LocoRoco*n viehätysvoimaa ei ole kadotettu. Tyydyttävä jatko-osa on syntynyt vanhaa venyttämällä.

_Annakaisa Kultima

PISTEET 7/10

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

PIKAINEN JATKO-OSA

- Keräilyn lisääminen, uudet toiminnot
- Vaikeustason nostaminen, taustatarinan mustavalkoisuus

SÄHKÖMERI! *LocoRoco*n sukeltaessa voi eteen tulla myös sähkömeri, jolloin ohjaaminen on hankalampaa.

BUZZI! AIVOJUMPPA

Älypelit valtaavat PSP:nkin

Laitte PSP Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-6 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji PULMAPELI



LABYRINTTI Mikä rosvo löytää aarteen? Siinäpä pulma!

Buzz!: *Brain Bender* eli suomenkielisenä versiona *Buzz!*: *Aivojumppa* on pulmapelikokoelma. Käytännössä kyse on suorasukaisesta kopiosta Nintendon DS-käsi-konsolilla erittäin hyvin menestyneistä *Brain Training* -peleistä, mutta yllättäen *Aivojumppa* vetää kevyesti vertoja esikuvilleen.

Aivojumppa koostuu 16:sta hoksottimia eri tavalla rassaavasta minipelistä. Pelit on jaettu neljään ryhmään, jotka ovat analyysi, havainnointi, muisti ja päässä lasku. Jako ei ole aivan kristallin kirkas, sillä havainnointitehtävissä joutuu usein laskemaan ja niin edelleen. Oleellista on kuitenkin se, että kaikki minipelit ovat onnistuneita, omalla tavallaan hauskoja ja yllättävän omaperäisiä. Yhteistä kaikille peleille on esityksensä ja vastaustapa: Pulma näytetään ruudun vasemmassa laidassa, ja vastaaminen tapahtuu oikean peukalon alla olevilla neljällä kuvionapilla. Vastausvaihtoehdot näytetään ruudun vasemmassa laidassa vastaavien nappien kohdalla. Systemi toimii hyvin.

Laskutehtävien parhaasta päästä on murto-lukutehtävä, jossa ruudulle vierähtää yksi tai muutama piirakka, pizza tai muu pyöreä sapuska. Annoksista tempaistaan satunnainen määrä siivuja pois, ja pelaajan on laskettava äkkiä jäljelle jääneen ruuan määrä – ja hoksattava oikea vastausvaihtoehto, joka voidaan ilmoittaa esimerkiksi muodossa yksi kokonainen ja puolikas tai kuusi neljäsosaa.

Äänien muistamisen tehtävässä ruudulla käy äänitelemässä peräkkäin joukko eläimiä ja esineitä, ja pelaajan on toistettava sarja oikein. Keskeyttämistä hankaloittaa rimpusta syntyvä hauska kakofonia, kun esiintymässä on käynyt vaikkapa papukaija, aasi ja auto: krääk-krääk-bruum-ihaa-bruum-krääk!

Pelissä on lajityyppiin kuuluvat mahdollisuudet harjoitella yksittäisiä minipelejä, seurata kehittymistään ja testata kokonaissuorituskykyään vaikka päivittäisellä satunnaistestillä. Peliiä voi pelata korkeintaan kuuden pelaajan ringissä yhtä käsi-konsolia kierrättämällä. *Buzz!*: *Aivojumppa* on helppokirjata vuoden positiivisten yllätysten listaan.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

AIVOJUMPPAA TASKUSTA

- Toimiva perusrakenne, hauskat minipelit, harjoittelutila
- Vaatii hoksottimia

MIDNIGHT CLUB LA

Keskiyön kisahurmasta enkelten kaupungissa

Laite **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **ROCKSTAR SAN DIEGO** Julkaisija **ROCKSTAR** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1-8** Testattu versio **XBOX 360 (PAL)** Ikäraja **12**

Los Angelesin myötä neljanteen osaansa ehtivä *Midnight Club* -ajopelisarja on ollut tyyliin uskollinen ensimmäisestä osasta lähtien. Öisen kaupungin kaduilla kaahataan näkit vinkuen välillä poliisiakin karkuun muuta liikennettä väistellen, liikennesäännöistä vähääkään välittämättä.

Uusin osa ei turhaan panttaa parasta antiaan, vaan hyvin nopeasti alun jälkeen pelaaja päästetään ajelemaan pitkin upeasti mallinnettua Los Angelesia. Jälki on todella tarkkaa, sillä esimerkiksi katujen nimet, muutamat kaupat ja yritykset sekä Hollywoodin kaltaiset nähtävyydet ovat juuri siellä, mistä ne oikeankin kartan perusteella voisi olettaa löytävänsä.

Kaduilla käy jatkuva ruuhka, jonka seassa ajalee myös muita yökerhopilureita. Valojen väläytys halutulle kilpakumppanille ja sitten mennään. Erilaisia pelimuotoja on periaatteessa neljää eri sorttia, mutta jokaisen idea on pohjimmiltaan sama. Kaupungin läpi kaahataan tarkistuspostien perässä joko moottoritiellä, nähtävyydeltä toiselle tai vain korttelirallia kaupunginosan ympäri. Mukaan mahtuu myös kieroksittain ajettavia kisoja. Pelkkiin haasteisiin ei tarvitse tyytyä, sillä kartalta löytyy myös peliä eteenpäin vieviä tehtäviä, ja jos kadut alkavat jossain vaiheessa ahdistaa, voi kisoja ajaa myös vapaamuotoisemmin suoraan valikon kautta.



FAKTA KESKIYÖN KERHO

Midnight Club -sarja sai alkunsa PlayStation 2 -konsolilla vuonna 2000. Sarjassa on sittemmin julkaistu kuusi peliä, joista osa on tosin uusintaversioita sarjan aiemmista osista. Keskiyön ajopelienä on julkaissut Take 2:n mukaan myyty maailmanlaajuisesti jo yli 12 miljoonaa kappaletta.

Valikoista löytyy myös pelin hauskin pelimuoto, haastekisa. Haastekisojen idea ei poikkea normaalista kilpailusta juuri mitenkään, mutta porkkana on neljän erilaisen tehtävän suorittaminen kilpailun aikana. Tehtävänä on yleensä kisan voittaminen, radan selvittäminen tietyin aikarajan puitteissa, mahdollisimman vähillä vahingoilla maaliin pääsy sekä kaikkien edellä mainittujen suorittaminen yhtä aikaa. Ajo-ominaisuudet ovat ohjattavuuden puolesta kohdallaan.

Kisailun ohessa menopeliään pystyy luonnollisesti virittelemään. Kotipesän toimivan autotallin uumenissa autoja voi viritellä paitsi konehuoneen puolelta, myös korista ja sisustasta. Virittely itsessään on hyvin tavanomaista osan valikosta paikalleen lätkimistä, mutta silti hauskaa. Erityismaininnan peli saa mainiosta ajokkivalikoimastaan. Ökyautojen lisäksi työn

alle voi ottaa vaikkapa ruosteisen 1980-luvun Golfin tai oman lempparini, iki-ihanan ja kauniin Datsun 280Z:n. Kaksipyöräisen menon ystäville peli tarjoaa moottoripyöriä.

Peli on paikoitellen hävyttömän vaikea, mutta vielä ärsyttävämpää on valittu tyyli. Pelin "asenne" uhkuu tökeröä ja lapsellista katukuskuvuutta. Silti, jos pinna on pitkä ja ulkopelilliset seikat eivät hetkauta, on *Midnight Club: Los Angeles* parhaita katukaahailupelejä.

_Tero Kerttula

PISTEET 8/10

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

ERINOMAINEN KATURALLI

- Upea Los Angeles, onnistunut ohjattavuus, ei loppu kesken
- Paikoitellen turhauttava, teennäinen mouhotus

Laji GENRE



URHEILULLISTA *Midnight Club* Los Angelesin autovalikoimasta löytyy monenlaisia rasseja.

SANTA MONICA Enkelten kaupunki on mallinnettu kiitettävän tarkasti. Maamerkit ovat siellä, missä oikeastikin, ja kaupungin tunnelma on tavoitettu hienosti.

Laji RÄISKINTÄ



METALLIETANA *Metal Slug 7* on hyvin perinteinen räiskintäpeli. Ruudulla juoksentellaan eteenpäin ja ammutaan kaikkea, mikä liikkuu tai on epäilyttävästi paikoillaan.

METAL SLUG 7

Rokkenrollia, metallia ja etanoita

Laite **DS** Kehittäjä **SNK PLAYMORE** Julkaisija **IGNITION ENTERTAINMENT** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **12**

Metal Slug -sarja ei ole muuttunut lainkaan 12 vuoden aikana. Pelottomat kommandot juoksevat edelleen tusarit kourassa vasemmalta oikealle ja pistävät matkallaan kaiken mahdollisen matalaksi.

"Uutta" on myös *Metal Slug X*:stä tuttu taistelukoulu, jossa pelin kenttiä pelataan läpi vaihtelevien haasteiden muodossa. Milloin kenttä pitää juosta loppuun mahdollisimman nopeasti, milloin vihollisia tulee listiä tarvittava määrä ja niin edelleen. Pääpelinsä puolesta *Metal Slug 7* on aloittelijaystävällisin metallietana tähän asti. Peli tallentuu jokaisen läpistyn kentän jälkeen. Tallennus ole riippuvainen vaikeustasosta, joten jos esimerkiksi keskivai-

kealla tasolla tie nousee pystyyn, voi peliä jatkaa suoraan edellisen kentän alusta helpoimmalla. Kolmesta vaikeustasosta helpoimmalla peli on puolestaan jo liiankin helppo. Peli on myös todella lyhyt, sillä läpipeluu kesti vähän reilun tunnin. Haaste nousee selvästi kahdella vaikeammalla tasolla.

_Tero Kerttula

PISTEET 7/10

Grafiikka 7/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 9/10 Pitkäikäisyys 3/10

METAL SLUG EI MUUTU

- Sopi myös aloittelijalle, taistelukoulu, perusasiat kunnossa
- Erittäin lyhyt, sama peli jo kahdeksannen kerran



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Laji RÄISKINTÄ



TULTA MUNILLE! Erilaisia tussareita sattuu matkan varrella käteen useampia. Etenkin liekinheitimiä ja tarkkuuskivääreitä tuputetaan, ja mikä on tuputtaessa, kun vihollisten lahtaminen on molempien kanssa hauskaa puuhaa.



Maailma palaa taas, tuttuun tyyliin

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä TREYARCH Julkaisija ACTIVISION BLIZZARD Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-18 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 18

Volvollisuus kutsuu jälleen, kun taisteluhaudat vyöryvät täyteen hampaisiin asti aseistautuneita sotilaita. Suositun Call of Duty -sotapelisarjan uusin osa alkaa Tyyneellä valtamereillä, missä jenkit pistävät nippuun Nipponin poikia.

Pelisarjalle tyypillisesti eteneminen tapahtuu varsin tiukkaan rajatussa putkessa, jossa käsikirjoitetut tapahtumat seuraavat toisiaan. Tyyneenmeren taisteluiden vastapainoksi tarjoillaan taistelua natsi-Saksaa vastaan neuvostojoukkojen huopikkaisissa. Eurooppaan sijoittuvia tehtäviä vuorotellaan trooppisen kampanjan kanssa, mutta siinä missä eurotaistelut ovat pääasiassa onnistuneita, on japseja vastaan pelattavat operaatiot vain vaivojen parempia kuin sydämellisesti inhoamassani History Channel: Battle for the Pacificissa. Kokonaisuus vaikuttaakin kahdesta eri pelistä kasatulta sekasikiöltä, joka ei itsekään tiedä alkuperäänsä. Natsien vyöryttäminen kohti Berliiniä ja sodan vääjäämätöntä loppua on ilman muuta pelin parempi puolikas ja pelastaa pelin mahalaskulta.

World at Warin suurin heikkous on ehdottomasti pelaamisen työläys. Muutamia kohtia saa hinkata hampaat irvessä, sillä peli ei anna mitään ilmaiseksi. Väljästi sijoitellut tarkistus pisteet, todella tappavat kranaatit ja umpityperät taistelutoverit yrittävät parhaansa mukaan sahata pelikokemusta jalkaan ruosteisella pokasahalla. Onneksi taisteluun voi kutsua myös älyllisiä taistelutovereita. Kampanjan pystyy nimittäin pelaamaan läpi yhteistyötilassa, joka parantaa peliä huomattavasti ja helpottaa rasittavien pelinpysäyttäjäsuvantojen ylittämistä. Yhteistyötilan ohella sarjaa uusitaan liekinheittimillä, joiden tarkoitus on lähinnä grafiikanpalvojen vuosi vuodelta kehittyvien monikulmiofetisien tyydytys.

Juho Kuorikoski

PISTEET 7/10

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

SOPPELIA SOTIMISTA

- Eurokampanja, grafiikka, pelattavuus, sotimisen tunnelma
- Tyyneenmeren taistelut, tekoäly, turhauttavan vaikeat kohdat

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Suosituksen autopelisarjan vuotuinen versio on puutteellinen

Laite KAIKIKI Kehittäjä EA BLACK BOX Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 12

Laji AJOPELI



PELKÄÄKÖNÄÄ POLLUISTIA? Need For Speed: Undercoverissa virkavalta tulee tutuksi. Poliisiautoja sekä ajetaan karkeuun että tuhotaan pelin tehtävissä.

Electronic Artsin kanadalainen Black Box -studio lähti tekemään Need for Speed: Undercoverista pitkäaikaisen ajopelisarjan parasta peliä. Tällä kertaa tarinalla oli määrä olla merkittävä osuus pelikokemuksessa. Suunnitelmat eivät menneet ihan putkeen, sillä peli kärsii identiteettikriisistä ja tuntuu keskeneräiseltä.

Undercover sijoittuu kuvitteelliseen Tri-Cityn suurkaupunkiin. Massiivinen kaupunkialue jakautuu osiin, joita yhdistävät pitkät moottoritiet. Ajamista on tekijöiden mukaan 160 kilometriä; pikkupolut, valtatie ja mutkikkaat kaupunkialueet ovat monipuolisia ja tarjoavat hyvät puitteet kilpaajamiseen. Kisoihin voi siirtyä suoraan ristiohjaimen painalluksen tai kartan kautta. Valitettavasti teiden ja oikoreittien mainio potentiaali jää hyödyntämättä, sillä Undercoverin kilpailumuodot ovat liian helppoja ja poikkeavat toisistaan vain vähän.

Pelaaminen tapahtuu kisaamalla yksittäisiä haastevastustajia tai kahdeksaa kilpailijaa vastaan. Pelissä on lisäksi vastustaja- ja poliisi-

takaa-ajaja sekä umpisurkeita ympäristön ja poliisiautojen tuhoamistehtäviä. Ensimmäisen tunnin aikana saa hyvän käsityksen pelin sisällystä. Kun kaikkiin ajomuotoihin on saanut kosketuksen, odottaisi niistä pelin aikana näkevänsä muunnelmia ja pidemmälle vietyjä vaihtoehtoja. Sen sijaan peli toistaa itseään seuraavat reilut kymmenen tuntia kohti tarinallista antiklimaksiaan.

Ajaminen ja ajoneuvon hallinta on suurimaksi osaksi hyvin tehtyä. Näyttävä kurvau ja auton pyörittely sujuvat helposti. Pelissä eteneminen palkitaan taitopisteillä, jotka muokkaavat ajattavuutta tarkemmaksi ja lisäävät esimerkiksi huippunopeutta, kiihtyvyyttä ja nitron kestoa. Ohjauksessa on riittävästi massan tuntua, mutta nopeissa vauhdeissa auton yliohtautuminen on häiritsevää. Urheiluautoja voi viritellä, mutta tämä ei poista ongelmaa kokonaan. Autot käyttäytyvät myös hypyissä ja kolaritilanteissa omituisesti.

Black Box on panostanut tarinaan ja väli-videoihin palkkaamalla Hollywood-ammattilaisia. Tätä ei uskoisi pelin oikein näyttelijöin toteutettuja



1 FAKTA

VAUHDIN TARVE

Need For Speed -pelisarja sai alkunsa 3DO-konsolilla vuonna 1994. Sittemmin sarjassa on julkaistu yhteensä 16 peliä. Sarjaa kehitti alunperin EA Canada, mutta Need For Speed: Hot Pursuit 2:sta eteenpäin sarjaa on tehnyt vancouverilainen Black Box -studio. Sarja on tunnettu vauhdikkaasta kaahailusta, ja viime vuosina joka toinen peli on ollut katuajon painotunut ja joka toinen rata-autoiluun kallistuva.

elokuvajaksoja katsellessa, sillä jälki on alarvoista. Pelin peite tehtäväpoliisitarina kiteytyy jo lataustaukojen ”Sinä et ole hyvä ja sinä et ole paha” -maininnassa. Heppoisessa juonessa ei ole mitään järkeä.

Undercoverin parasta antia on sen erinomainen äänipuoli. Äänitehosteista miellyttävät urheiluautojen aidoilta kuulostavat moottorinäänet, ja myös musiikkiraita on iskevää. Pelin näennäisesti hieno visuaalinen ulosanti kärsii lukuisista bugeista ja surkeasta ruudunpäivityksestä. Komeat autot ja näyttävät valaistustehosteet jäävät jatkuvasti tökkivän grafiikan varjoon. Parhaimmillaan pelaamisessa ja sen takaa-ajoissa on mukavaa intensiivisyyttä, mutta pahimmillaan peliä on, helposta vaikeustasosta huolimatta, vaikea pelata. On erittäin hankalaa ajaa pelin loppupuolen haasteita, kun nopeutta on yli 350 kilometriä tunnissa, grafiikka nykii, auto yliohtautuu, tiet ovat ruuhkaisia ja huijaava tekoälyvastustaja tulisi voittaa tiukan aikarajan sisällä.

Undercover vaikuttaa ikävältä muistutukselta pelien kaupallisista paineista ja joulumyynnin merkityksestä. Historia on todistanut, että Need for Speed -sarjan myynti ei kärsi, vaikka lopputulos ei olisi kaikin puolin onnistunut. Sama luultavasti toistuu tänä vuonna.

Johannes Valkola

PISTEET 5/10

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

HYVÄT EDELLYTYKSET ON HAASKATTU

- Musiikki, äänitehosteet, ohjaus, paljon ajettavaa
- Viimeistelemättömyys, nykivä ruudunpäivitys, tylsä

QUANTUM OF SOLACE

Bond-peli ravistaa kaksi leffaa yhteen, muttei sekoita tapahtumia

Laite DS/PC/PS2/PSS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä TREYARCH Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 16

Uusimman James Bond -leffan nimeä kantava peli käsittää myös Casino Royale -elokuvan tapahtumia.

Ymmärrettävästi pelissä on otettu vapauksia alkuperäisarinoihin nähden, sillä peli on melko suoraviivainen räiskintä. Täysi toiminta on kuitenkin sijoitettu onnistuneesti elokuvista tuttujen osuukseen lomaan.

Olennainen osa paukuttelua on nykytrendin mukaisesti suojan tehokas käyttö. Bond voi käyttää sujuvasti suojanaan lähes kaikkea ympäristöjen geometriaa, ja suojasta voi ampuu tähdäytyä laukauksia tai räiskiiä sarjaa sokkona. Myös viholliset taitavat suojautumisen, joten taisteluista suoriutuminen vaatii suojan vaihtoa ja taktista silmää rynnäköintiin. Lisämaustetta räiskintään tuovat lähiastelussa käytettävät maahanventiliikheet, joiden onnistuminen vaatii oikea-aikaisen napinpainalluksen. Pelin varrella törmätään myös elokuvissa nähtäviin kaksintaistelukohtauksiin, joiden aikana painellaan nappeja purkitettujen animaatioiden aikana. Oteluita on onneksi vain muutamia, ja siksi tuttuja taisteluja katsoo ihan mielellään myös peliin ikuistettuna.

Peli käyttää elokuvien juonia löyhästi yksin-pelin tarinan kerronnassa. Tehtävien välillä tapahtumia käydään läpi mm. MI6-johtaja M:n kertomana, kun tämä seuraa Bondin vaiheita seurantajärjestelmällä. Täten yksinpelistä muodostuu enemmänkin sarja tehtäviä kuin yhtenäinen tarina. Läpipeluu kestää vajaat kymmenen tuntia, mutta yksinpelin rakenteesta huolimatta peli kestää useammankin läpipelukerran haastavammalla vaikeusasteella.

Peliä tähdittävät elokuvista tutut näyttelijät niin äänen kuin kasvojenkin osalta, ja hahmomallit on tehty erittäin yhdennäköisiksi esikuviansa kanssa. Ammattilaiskaartin äänityöskentely on laadukasta, joskin peliä varten kirjoitetut vuorosanat ovat ajoittain ontuvia. Pelin edetessä musiikkina kuullaan elokuvista tuttuja teemoja, ja vihollisten

Laji RÄISKINTÄ



LAINATTUA Pelin tekninen ulkoasu on Call of Duty 4:stä tuttu, mutta bondimaisia piirteitäkin löytyy.



1 FAKTA
UUTEEN NOUSUUN
Brittiläisen Daniel Craigin kiinnittäminen James Bondin näyttelijäksi on osaltaan saattanut elokuvasarjan jälleen suuren suosioon. Craigin roolisuorituksen fyysisyyttä ja kovuutta kiitellään, mutta jotkut muistavat haikoilla myös aiempien Bondien veijarimaisuuden perään. Uusi Bond on myös paljon velkaa kollegansa, Jason Bournen, filmatisoinneille.

1 VINKKI
KOKEILE MYÖS
Call of Duty 4: Modern Warfare **MULTI**
Laadukasta yksin- ja etenkin moninpeliä viihdettä räiskinnän ystäville.

selättäminen tutun Bond-teeman pauhatessa hymyilyttää.

Pelin pohjalta löytyy samaa tekniikkaa kuin etenkin verkkopelinä suositusta Call of Duty 4: Modern Warfaresta. Ei siis ole ihme, että Quantum of Solacen verkkopeli on viihdyttävä. Moninpeli-muotoja on useita, ja valinnanvaraa löytyy niin taktisen joukkuepelin kuin perinteisen tappomatsin ystäville. Nopeatempoisen moninpeli on parhaimmillaan todella hauskaa ja hektistä, vaikka aseiden hienoiset tasapainovillaukset olisivat paikallaan.

Pätevän pelin suurin ongelma on lopulta itse Bond-lisenssi. Elokuvien ja kirjojen Bond ei oikein sovellu jatkuvaan räiskimiseen. Esimerkiksi Gears of Warin koiriläät ovat paremmin kotonaan jatkuvassa luotisateessa. Jatkossa olisikin kiinnostavaa nähdä Bond-lisenssiä käytettävän myös räiskintäformaatin ulkopuolella.

Jukka Moilanen

PISTEET 7/10

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

RÄISKINTÄ. PERUSRÄISKINTÄ.

- + Moninpeli, perusvarma pelattavuus
- Kehnosti käytetty tarina, yksinpelin rakenne



VERHOSSA Bondin nettipelimuodosta löytyy valinnanvaraa kokeneenkin paukuttelijan makuun. Verkoagentteille onkin varsin hauskaa puuhaa.

ENDWAR

Strategiapeliä ohjataan äänikomennoilla

Laite PS3/PSP/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT SHANGHAI Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-12 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 16

Laji STRATEGIA



TULTA! Endwarissa yksiköitä käskytetään äänikomennoilla.

Kolmas maailmansota alkaa vuonna 2020 ja osapuolina ovat Venäjä, Euroopan liittovaltio ja Yhdysvallat. Siis jännityskirjailija Tom Clancyn nimeä kantavassa Endwar-konsolistrategiapelissä, tuskin oikeasti.

Konsolisodan yksinpeli jakautuu kahteen osaan. Alkusoitto sodalle -nimeä kantava, reilun kymmenen tehtävän mittainen lämmittelyjakso toimii oppaana pelin saloihin. Hidastempoisesti käynnistyvä opetteluvaihe antaa vääran vaikutelman pelin sisällöstä, sillä lyhyet tehtävät ovat helppoja ja heppoisia.

Toinen osuus alkaa varsinaisen maailmansodan käynnistymisellä. Pelaaja saa hallintaansa yhden pataljoonan haluamastaan maasta. Joukkojen tyyppin valinta vaikuttaa taktiikkaan. Mekanisoidut yksiköt painottavat nopeaa toimintaa miehistönkuljetusajoneuvojen ja jalkaväen yhteistyönä, panssariosastot pyrkivät hallitsemaan vihollista raskaalla kalustollaan. Pelaaja voi pääsääntöisesti valita taistelunsa, mutta tekoälyn myllätyminen voi alkaa tylsää. Tähän ongelmaan Endwar vastaa monipelillä.

Moninpeliä voi pelata tuttuun tapaan yksittäisinä taisteluina, mutta todellinen suola on kampanjamuotoisessa monipelissä. Taisteluiden lopputulokset vaikuttavat koko suursodan etenemiseen, ja myös omien joukkojen kehittäminen ja kokeneiden yksiköiden taistelukunnossa pitäminen saa pelaajan tuntemaan itsensä osalliseksi suuremmissa kokonaisuudessa.

Endwarin käyttöliittymä on suunniteltu alusta lähtien konsoleita ajatellen. Peliä hallitaan puheohjauksen ja konsoliohjaimen yhdistelmällä, ja perinteinen lintuperspektiivi on vaihtunut yksikköön sidottuun, matalaan kuvakulmaan. Puhekomennot toimivat yllättävän sujuvasti, sillä yksiköitä ei tarvitse valita käskyjen antamista varten. Puhekomennot vaativat kuitenkin selkeää ääntämistä ja kiellaitoa, sillä komennot on annettava englanniksi.

Kevenä strategiapelinä Endwar ei välttämättä iske kaikkein kovimmille taktikoille, mutta syventymisen jälkeen pelissä on paljon veto-voimaa. Pelin omaperäiset ratkaisut tekevät perinteisesti pc-pelaajien herkkuna pidetystä pelityyppistä myös konsolikenraalien viihdettä.

Jukka Moilanen

PISTEET 8/10

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

KURINALAISTA KÄSKYTÄSTÄ

- + Kiinnostava kampanjarakenne, toimiva käyttöliittymä
- Perinteisen juonen puute, rajallinen tekoälyvastus



THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

Laji TASOHYPPELY



LENTELYÄ Pelimaailman vapaata tutkimista rajoitetaan ilkeästi ilmavirroilla.

Tasohyppelyseikkailu lupaa vapautta, muttei anna sitä

Laite DS/PS2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä ÉTRANGES LIBELLULES Julkaisija VIVENDI
Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 7

Spyro-sankarihölkäkärmeeen *The Legend of Spyro -trilogian kolmannessa osassa ilkeä Malefor uhkaa peittää koko maailman varjoihin. Spyron ja riitapukari Cynderin on unohdettava aikaisemmat erimielisyytensä ja yhdistettävä voimansa yhteistä vihollista vastaan.*

Dawn of the Dragonissa yritetään luoda vaikutelmaa vapaasta pelimaailmasta. Lohikäärmeellä voi milloin tahansa pyrähtää lentoon ja vapautta vaikuttaisi piisaavan, mutta todellisuudessa suurin osa kentistä on puhtaasti rajoitetussa tunnelissa juoksemista. Pelin pari avointa kenttää ovat ehdottomasti sen parasta antia, joten perinteiseksi tasoloikaksi pelin taannut tavat rajoitukset tuntuvat oudolta.

Pelin ohjaus toimii pääosin kuten pitääkin, ja pelin voi pelata läpi halutessaan kaksinpelinä. Kamera ja kuvakulmat ovat sen sijaan pahim-

millaan surkeita. Grafiikka on todella hienoa, mutta ääninäyttely ontuu pahasti yllättäen juuri päähahmon ammattinäyttelijän kohdalla. Elijah Wood on Spyrona aneeminen. Pelin saa myös täysin suomenkieliseksi.

Tunnelmaltaan peli on oudon vakava, ja pelatessa tulee mieleen Taru sormusten herrasta muutenkin kuin Elijah Woodin takia. Jälleen matkataan kohti Tuomiovuorta, puolustetaan Lohikäärmekaupunkia kuin Minas Tirithiä konsanaan ja kuljetaan pimeissä luolissa Morian tyyliin.

Leevi Rantala

PISTEET 6/10

Grafiikka 9/10 Ääni 7/10 Pelattavuus 5/10 Pitkäikäisyys 4/10

PUFF, SANDI LOHIKÄÄRME

Todella kaunis, lentely on kivaa

Kamerakulmat, lentelyn rajoitukset, pelin lyhyys, ääninäyttely

CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANT

Crash-pussimäyrän uusin seikkailu tuntuu hyvin samanlaiselta kuin edellinenkin

Laite DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360 Kehittäjä RADICAL ENTERTAINMENT Julkaisija SIERRA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 7

Laji TASOHYPPELY



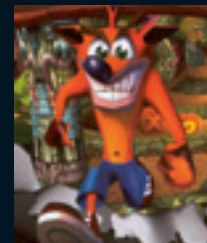
DÉJÀ VU Crash Bandicoot: Mind Over Mutant vaikuttaa hämmästyttävän samanlaiselta kuin sarjan edellinen osa Crash of the Titans.

Crash-pussimäyrän kotikunnailta kuuluu jälleen kummi. Oranssin otuksen arkivihollinen Neo Cortex lähettää tekstiviestitse säteitä, jotka muuttavat niin Crashin kaverit kuin edellisestä osasta tutut titaanitkin ilkeiksi kiiluväsimäisiksi mutanteiksi. Niinpä mykän sankarin ainoa vaihtoehto on jälleen kerran lähteä ottamaan Cortexista mittaa.

Vuoden takaista Crash of the Titansia pelanneet ovat Mind over Mutantin parissa varmasti kuin kotonaan, sillä kyseessä on käytännössä sama peli eri kentillä varustettuna. Crashin potkut, hyppy, kierteet ynnä muut ovat säilyneet ennallaan, kuten myös titaanien käyttö etenemisvälineinä. Titaanivalikoima on niin ikään ennallaan, joten vesiä jäädyttävä Raticle, haisevaa tuhoa kylvävä Stench, pallona ympäröivä kulkeva Rhinoroller ja monet muutkin ovat edelleen mukana. Myös niin Crashin kuin titaanienkin kehitys kentistä löytyviä mojo-palleroita keräämällä on ennallaan. Välianimaatioita lukuun ottamatta myös audiovisuaalinen anti on

prikulleen samaa kuin Crash of the Titansissa.

Eroa edeltäjänsä peli yrittää tehdä tasosuunnittelunsa osalta. Koko pienehkö pelimaailma on nyt avoin tutkittavaksi ja pelissä eteneminen tapahtuu roolipelityyliin annettuja tehtäviä suorittamalla. Uusi tehtävä annetaan yleensä välittömästi edellisen loputtua, joten pelaajan ei periaatteessa tarvitse harhailla ympäröivä tehtävänantoja etsimässä. Systemmissä on ajatusta, mutta käytännössä homma ei toimi. Avoin maailma tarkoittaa Mind over Mutantin tapauksessa nimittäin toisiinsa linkitettyä sarjaa tasoloikintaputkia. Muutamissa kohdissa eteen tulee risteys, josta haarautuu uusia putkia matkan varrelta löytyvien titaanien erikoiskykyä hyödyntämällä. Aika ajoin tehtävät komentavat Crashia joko palaamaan aiempia putkia pitkin takaisin tai etsimään aiemmista putkista uusia haaraumia. Pelin kenttävalikoima on todella suppea, mistä johtuen esimerkiksi aivan ensimmäistä tasoloikkakoitosta joutuu seikkailun aikana näkemään toistakymmentä kertaa. Paria loppupuolen tasoa lukuun ottamatta joka ikistä tasoa toistetaan kyllästymiseen asti ja vieläpä



1 FAKTA

TÖRMÄYS PUSSIMÄYRÄ

Crash Bandicoot teki ensiesiintymisensä ensimmäisellä Playstation-konsollilla vuonna 1996. Ensimmäisen Crash-pelin teki sittemmin Jak & Daxter -peleistä ja viime vuonna julkaistusta Uncharted: Drake's Fortune -pelistä tuttu Naughty Dog. Crash-pelejä on julkaistu vuosien varrella 18 kappaletta, joista osa on ajopellejä, ja sarjaa työstää tällä hetkellä Radical Entertainment -studio.

turhaan, sillä näppärämmin homma olisi hoitunut poistamalla siirtymätaipaleet kokonaan.

Osittain toistonsa vuoksi peli on yllättävän pitkä, sillä lopputekstit rävähtivät ruudulle vajaan yhdeksän tunnin pompiskelun jälkeen. Pelin läpäisyprosenttilaskurin mukaan suoritettua ei tullut edes puolta sisällöstä. Valittava tosiasia on kuitenkin se, että ilman turhaa kenttien kieräytystä peli olisi ainakin puolet lyhyempi. Kaiken mahdollisen löytäminen ja Crashin sekä titaanien täysmittaisiksi päivittäminen vaatii vähintään toisen läpipelukerran ensimmäisen perään, mutta kovin suurta innostusta ei suorittamiseen jää. Ylimääräisenä murheena kamera on kiinteä, joten moni salaisuus onkin näppärästi katketty kameran ulottumattomiin.

Parhaaksi puoleksi pelistä nousevat yllättäen sen välianimaatiot, sillä ne ovat harvinaisen kekseliäitä ja hauskoja. Lähes jokainen animaatio on erilainen ja tarjolla on niin animea, nukketeatteria, Hanna-Barberaa kuin South Parkiakin. Idea toimii käytännössä upeasti.

Mind over Mutant ei ole huono peli, mutta myös hyvien puolien esiin kaivaminen on vaikeaa. Jos sarjan edellinen osa ei ole tuttu, kannattaa ehdottomasti hankkia se ensin ja pohtia sitten maistuisiko käytännössä sama peli toistamiseen.

Tero Kerttula

PISTEET 5/10

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

KIERRÄTETTYÄ PUSSIMÄYRÄÄ

Hauskat välianimaatiot, toimiva pelimoottori

Kenttien kierrätys, kiinteä kamera, uusien ideoiden puute



Laji SIMULAATIO



YLI ESTEIDEN Hevoshulluille on viimein tehty oma peli, joka ei aliarvioi kohderyhmäänsä. My Horse and Me 2 saattaa olla kokeneille pelaajille liian helppo, mutta aloittelijalle se on juuri passelli.

MY HORSE AND ME 2

Ihhahhaa, ihhahhaa, hepo hirnnahtaa-aa!

Laitte DS/PC/PS2/WII/XBOX 360 Kehittäjä ATARI Julkaisija ATARI
Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PC Ikäraja 3

Tallityöille suunnattu hevostelupeli My Horse & Me 2 on varsin toimiva paketti. Pelin löyhä taustatarina alkaa, kun päähahmon harrastetalli keikkuu konkurssin partaalla. Lannan luomiseen ja heppojen harjaamiseen nakitettu pelihahmo joutuu tuliko-keeseen, kun hänet yhtäkkiä istutetaan satulaan ja käsketään pelastamaan kototallin tulevaisuus.

Kohderyhmä tulee selväksi jo hahmonluonnissa, sillä tarjolla on vain esiteini-ikäisiä tyttöjä. Sitten onkin aika aloittaa harjoittelu, sillä kisoihin ei voi osallistua ilman treenausta. Yksinkertaiset harjoitusosiot opettavat hevosen hallintaa ja opastavat pelimekaniikan kiemuroita. Heppaa ohjastetaan kuin autoa: "kaasusta" määritellään askellaji ja nuolinäppäimistä ratsu kaartaa haluttuun suuntaan. Esteiden yli leiskautetaan välilyönneillä ja tietyissä kisaosioissa hevosta opastetaan oikean napin vikkellällä painalluksella. Ohjauksen perusteet oppii noin sekunnissa ja muutaman näppäimen taakse kätkeytyvä mekaniikka saattaa olla varttuneemmalle pelikansalle

turhan yksinkertainen. Aloittelevan hevoshullun ensipeliksi sen sijaan toteutus on ensiluokkaisen selkeä. Pelkän kisaamisen lisäksi maatilalla voi keskittyä myös hevosen ylläpitoon. Hoitaminen tuo mukavasti syvyyttä peliin ja hevosharrastajat varmasti osaavat arvostaa hevosten silittelyä, ruokkimista, lenkitystä ja pesemistä. Pc-version laitteistovaatimukset ovat alhaiset, mutta grafiikka ajaa asiansa enemmän kuin hyvin. Helposti lähestyttävää toteutusta tukee ääninäyttelyä myöten hyvin tehty suomenos. My Horse & Me 2 on hyvä esimerkki kohderyhmän oikealla tavalla huomioivasta tuotteesta. Yksinkertaisuudestaan huolimatta peli ei aliarvioi pelaajaansa.

Juho Kuorikoski

PISTEET 7/10

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

KEVYITÄ HEVOSVOIMIA

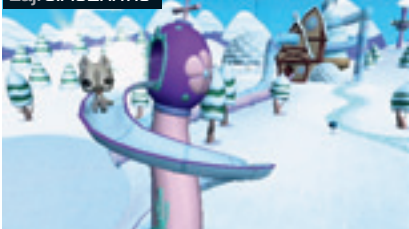
- Helposti lähestyttävä, huomioi hyvin kohderyhmänsä
- Kokeneille pelaajille liian yksinkertainen

LITTLEST PET SHOP

Luokaton lastenpeli

Laitte DS/PC/WII Kehittäjä EA Julkaisija EA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1
Testattu versio WII (PAL) Ikäraja 3

Laji SIMULAATIO



ISOT SILMÄT Littlest Pet Shop perustuu lelusarjaan.

Peihylyt täyttävät jouluksi myös lapsille suunnatuista peleistä. Lelusarjaan perustuva Littlest Pet Shop keventää Viva Piñatan sekä The Simsin ideoita alle kouluikäisiä silmälläpitäen.

Pelaajalle annetaan alussa kolme söpöeläintä, jotka voi nimetä ja koristella mielensä mukaan. Eläimet kaipaavat virikkeitä, joten niiden kanssa pitää suorittaa tehtäviä, kuten "kävele tonne" ja "osta hattu". Jos lemmikkiä masentaa, täytyy sitä rapsuttaa, ruokkia tai pelata sen kanssa minipelejä. Ulkoasuutaan peli on sekavaa suttua, käyttöliittymä surkea, ohjattavuus huono, pelisuunnittelu epäonnistunutta, ja jopa kolmevuotias aputestaaja suhtautui peliin nuivasti.

_Tero Kerttula

PISTEET 1/10

Grafiikka 2/10 Ääni 2/10 Pelattavuus 1/10 Pitkäikäisyys 1/10

LASTENPELIKATASTROFI

- Periaatteessa hyvät lähtökohdat...
- ...on käytännössä sähellyt pelikvottomiksi

WII MUSIC

Kapulaorkesteri esittää: Piipityksen lumo!

Laitte WII Kehittäjä MUSIC Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji MUSIIKKIPELI



SOITINVALIKOIMA Wii Musicissa riittää kyllä soittimia, mutta vain harva niistä kuulostaa hyvältä.

Nykypäivän musiikkipelit tuppaavat laittamaan pelaajansa rokkitähti-leikkiin, mutta Wii Music houkuttelee koko perhettä musisoimaan klassisempien melodiodien tahdissa. Suorituspaineita ei tarvitse pelätä, sillä pelattavuus ei voisi helpompaa olla. Kuka tahansa pystyy saamaan Wii Musicin avulla musiikiksi ymmärrettävää ääntä aikaan.

Pääasiallisia pelimuotoja Wii Music tarjoaa kolme. Oppituntien aikana opetellaan perusteita ja hieman vaikeampiakin muunnelmia, minipeleissä voi testata omaa sävel- ja tahtikorvaansa ja jammailuosuudessa voi vääntää pelin kappaleista oman sovituksensa joko yksin tai ystävien kera.

Minkäänlaista haastetta ei tarvitse pelätä, sillä peli ei palautetta jakela. Minipeliosuus on todella nopeasti pelattu, sillä niin kapellimestarointi kuin tiukkeloversio Guitar Heroa tarjoavat soittavaksi ainoastaan viisi



1 FAKTA RUMMUTUSTA

Wii Music tarjoaa myös virtuaalirumpaleille mahdollisuuden paukuttaa kannuja Wii-ohjaimilla. Mikäli Wii-konsolin vierestä löytyy tasapainolauta, sen avulla voi soittaa bassorumpua ja hi-hatia. Valitettavasti rumpalointi on liian hankalaa ja epätarkkaa ollakseen nautinnollista.

kappaletta. Niinpä "peli" on nähty noin tunnissa, jonka jälkeen kaikki kappaleet ja soittoreenat ovat käytettävissä ja pelaajalle jää käteen omalaatuinen ohjelmalelu.

Ohjausmuotoja peli tarjoaa neljä ja soittimia huppeasti yli kuusikymmentä. Soittamisen ideana on matkia kunkin soittimen soittotapaa fyysisesti, pääsääntöisesti heiluttamalla ohjainkappaloita kappaleen tahdissa. Ohjainten nappuloilla saa vaihtelua soittimesta irtoaviin ääniin. Nuottien soittamista ei harrasteta.

Wii Music tarkoittaa pohjimmitaan hyvää, mutta harmillisesti sen suurimmat ongelmat ovat musiikkipeliksi anteeksiantamattomat. Eri soittimen soittotavat eivät puhallinsoittimia lukuun ottamatta juurikaan eroa toisistaan, joten yksinkertaistamisen voidaan sanoa menneen liian pitkälle.

Itse soittamista suurempi virhe on musiikki itse. Wii Music tarjoaa midi-tasoista piipitystä, jota ei kuuntele itse sovitettuna, kakofonisena pimputuksena kissakaan naukumatta.

Myös kappaleista ontuu. Valittavana on pari musikaalikkassikkoa, muutama klassinen Nintendo-tunnari, toistakymmentä kasarihittiä ja armoston liuta Tuiki, tuiki tähtösen kaltaisia luritteluja.

_Tero Kerttula

PISTEET 4/10

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

MUSIIKTON MUSAPELI

- Jammailu on hauskaa aikansa
- Kamalat äänet, tylsä kappaleista, liikaa yksinkertaistettu

AMT



ÄLÄ LATAA SIKAA SÄIKSÄ!

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

GAMEREACTOR ARVIOI VERKKOPELEJÄ

A KINGDOM FOR KEFLINGS

Kylänrakennusta kehvelien kuningaskunnassa

Laitte XBOX 360 Kehittäjä NINJABEE Julkaisija MICROSOFT
Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta N. 10€/999 MS POINTS

X box 360:n käyttöliittymäudistuksen myötä konsoli sai sisuksiinsa viimaiset avatar-hahmot. Ensimmäisenä pelikäyttöön avatarit pistää A Kingdom for Keflings. Ensimmäisenä olemisessa on etunsa, mutta ilmeisesti aikataulut ovat pakottaneet tekijät vetämään mutkia suoriksi liian reippaalla otteella. Neljän hengen yhteistyörakentelupelissä on kuitenkin ideaa.

Keflingien valtakunta on muutospaineiden alla. Kunkku tai kuningatar pitäisi saada, mutta itseksensä hieman yksinkertainen kansa ei siihen kykene.

Onneksi apuna häärii pelaajan Xbox-avataarin mukainen monimetrisen jättiläinen, joka kerää raaka-aineita, ojentaa keflingejä sekä rakentaa rakennuksia pala kerrallaan. Valtakunnan kasvamisen edellytyksenä ovat moninaiset rakennukset. Ne rakennetaan tiukan kaavan mukaisesti eri palikoista, joita valmistetaan paikallisessa työpajassa.

Pelaaja voi kerätä tarvittavat rakennusmateriaalit yksinään paikallisista metsistä ja kivilouhoksista, mutta parempi ajatus on pistää toimettomina käyskentelevät pikkuihmiset hommiin. Pelaaja voi antaa jokaiselle pikkukolalle tai -akalle omat työtehtävänsä kuskamalla alokkaan vaikkapa ensin metsään ja sitten sahalle.

Työhön perehdyttämisen jälkeen pikkumies

Laji RAKENTAMINEN/AJANVIETE



KUUKAUDEN
LADATTAVA
Joulukuun 2008

hakkaa puuta jatkojalostettavaksi kunnes pelaaja antaa sille uuden tehtävän. Lisää keflingejä saa asuintaloja gryndaamalla. Koska talot vaativat Rakkautta (iso, kentällä lojuva sydän), niiden eteen on suoritettava pormestarin antamia tehtäviä. Tehtävät ovat pääsääntöisesti varsin helppoja ja täyttyvät joka tapauksessa, kuten 25 puupalan toimittaminen työpajaan.

Rakentamisen myötä uusia pyyntineitä tippuu puumaiseen rakennuslistaan hyvää tahtia. Osa vaikuttaa suoraan kykyihin, kuten keflingien liikkumisnopeuteen, osalla on täysin kosmeettinen merkitys. Tärkeimmät jalostavat



KÄDESTÄ PITÄEN

Keflingejä opetetaan keräämään kiveä, kristallia, villaa ja muita materiaaleja näyttämällä niille aloitus- ja päätepiste.

PALIKHAMATIKKAA Rakennukset koostuvat useasta eri palasesta, joita voi tilata rakennusjonoon kunhan resurssit riittävät.

monia eri raaka-aineita edistyneempiä työpaikkoja varten. Uudet työpajat taas mahdollistavat uudet rakennukset ja niin edespäin.

Klassisen Settlers-rakentelupelin hengessä etenevässä materiaali- ja logistiikkaketju alkaa toistaa itseään nopeasti. Kun uusi materiaali- ketju on kasassa, väännetään rakennukset seuraavalle ketjulle, jonka tarkoitus on tuottaa materiaalit taas seuraavalle kasalle rakennuksia.

Teknisesti peli on valitettavan heikko esitys. Peli kärsii erittäin epätasaisesta ruudunpäivityksestä, ja se suoranaisesti tökkii vuodenaikojen vaihteluissa ja välivideoissa. Silkkää laiskuutta, pyörittäähän sama konsoli eppisiä Gears of War 2:n kaltaisia toimintapelejä vaivattoman näköisesti.

Muita ongelmia ovat välillä epätarkka ohjaus, jonka takia materiaaleja tulee helposti pudotettua rakennuksen viereen eikä sen sisälle. Musiikki on hissilaatua, ja kappaleita on suurin piirtein kaksi. Kavereiden kanssa pelaamista käyttöliittymä ei juuri avusta. **5/10**

_MATTI ISOTALO

Laji PULMAPELI



KUUTIOITA JA AUUKKOJA Portal haastaa pelaajan ajattelemaan täysin uudella tavalla. Seinille ammuttavat portaalit toimivat niin liikkumisen kuin pulmanratkaisunkin apuvälineinä.

PORTAL: STILL ALIVE

Pulmaräiskintä saapuu ladattavaksi laajentuneena

Laitte XBOX 360 Kehittäjä VALVE Julkaisija MICROSOFT
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta N. 15€ / 1200 MS POINTS

Innovatiivinen pulmapeli Portal oli alkuaan osa viime vuoden The Orange Box -pakettia. Xbox 360:n verkkokauppaan julkaistu Portal: Still Alive sisältää alkuperäisen Portalin sekä uusia haastetasoja.

Portalin idea on yksinkertainen, mutta omalaatuinen ja erittäin luova. Pintapuolisesti pelihahmon silmistä kuvatulta räiskintäpeliltä näyttävän Portalin tekee erilaiseksi sen portaaleja ampuva ase.

Tykillä ammutaan sinisiä ja oransseja aukkoja seiniin, kattoihin ja lattioihin. Kun pelaaja on ampunut kaksi aukkoa, voi hän kulkea yhdestä sisään, tupsahtaa toisesta ulos ja näin siirtyä haluamaansa paikkaan. Esimerkiksi ampumalla aukot lattiaan ja kattoon, ja kävelemällä lattiassa olevan reiän läpi, tippuu pelihahmo katosta. Myös aukkoon astumisen nopeus vaikuttaa ulostulovuauhtiin. Näistä lähtökohdista syntyy oivallisia kenttiä, joissa lisävärsä

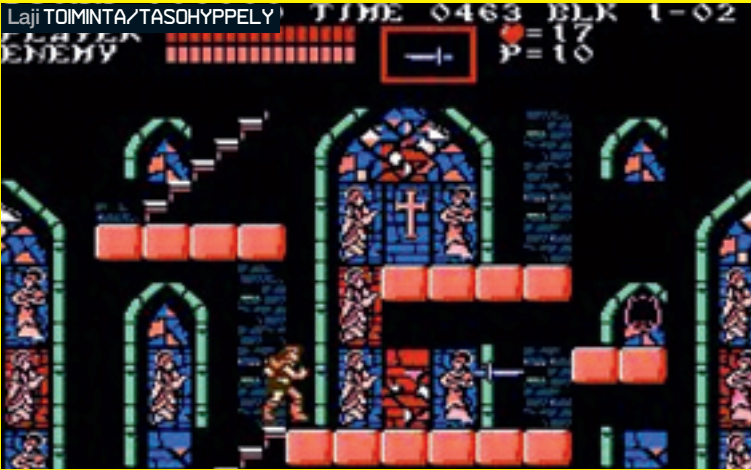
pelattavuuteen antavat hissit, siirrettävät kuutiot ja energiapallot.

Pelaaminen on helppoa ja nopeasti omaksuttavissa. Pulmien ratkointa ei ole turhauttavaa, vaan jatkuvasti palkitsevaa ja uusia elementtejä pelimekaniikkaan hienosti esittelevää jatkumoa. Tutun tarinallan lisäksi pelissä on 14 uutta Still Alive -kenttää sekä 6 haastavampaa versiota vanhoista tasoista. Tuoret kentät vievät pelimekaniikkaa eteenpäin ja esittelevät uudenlaisia

esteitä, kuten sähköistetyt lattiat ja päälle tippuvat katot. Pätevä kenttäsuunnittelu tekee ongelmanratkunnan ja pelaamisen entistä hauskemaksi ja ovelammaksi. Myös kenttien erikoisvaikeat versiot tarjoavat todella tiukkaa pohdiskelua. Lisämateriaalista huolimatta Portalin heikkous on edelleen sen sisällön lyhytkestoisuus, pelin kaikki kentät läpääsee noin kolmessa tunnissa. **9/10**

...JOHANNES VALKOLA

Laji TOIMINTA/TASOHYPPELY



KLASSIKKO Castlevania III: Dracula's Curse on NES-peliksi erittäin hyvä näköinen ja kuuloinen.

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

Toimintaklassikko on kestänyt aikaa arvokkaasti

Laitte Wii Kehittäjä KONAMI Julkaisija KONAMI Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 5€ / 500 MS POINTS

Tasoloikkapainotteinen Castlevania III: Dracula's Curse julkaistiin Nintendo'n 8-bittiselle NES-konsolille Japanissa vuonna 1989, jonka jälkeen eurooppalaiset joutuivat odottamaan peliä kolme vuotta. Wiin verkkokaupasta ladattava Dracula's Curse on edelleen hyvä toimintatasoloikka.

Kuten tarina kulkee monessa Castlevania-pelissä, myös Dracula's Curseissa herännyt Dracula vainoo hirviöarmeijallaan ihmisiä. Apuun saapuu Trevor Belmont, joka lähtee ruoskansa kanssa kukistamaan verenhimoista vampyyriä. Dracula's Curseissa on myös kolme vaihtoehtoista hahmoa, aarteenmetsästäjä Grant, taikuri

Sypha ja Draculan poika Alucard. Pelihahmoa voi vaihtaa kesken kentän, mikä tuo pelaamiseen uusien liikkeiden ja hyökkäysten kautta moninaisuutta. Peli on armottoman vaikea, mutta reilulla tavalla ja säälimätön haaste myös kannustaa. Kun niksit oppii, on pelaaminen ilahduttavaa. Läpipeluu antaa hyvän mielen ja tunteen siitä, että on todella taistellut tiensä läpi hurjien haasteiden. Jälleenpeluuarvo jää tosin vähäiseksi. NES-konsolin rajoitukset huomioiden peli näyttää ja kuulostaa erittäin hyvältä, etenkin tuttuja melodioita sisältävä musiikki on kaikessa yksinkertaisuudessaan mukaansatempaavaa. **7/10**

...JOHANNES VALKOLA

Laji SEIKKAILU



OPINSAARIT Tales of Bingwoodin esikuvana on toiminut LucasArtsin kultakauden seikkailupelikavalkadi.

TALES OF BINGWOOD: CHAPTER I

Herra Threepwoodin pikkuserkku

Laitte PC Kehittäjä BUBFACTORY Julkaisija BUBFACTORY Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 9€

Seikkailupeli on nykyisin harvinaisuus, mutta vieläkin harvinaisempi on seikkailupelien kulta-ajan graafista tyyliä jäljittelevä suomalainen seikkailupeli.

Tales of Bingwoodin esikuvaa ei tarvitse arvuutella pitkään. Sokeakin huomaa Bingwoodin tarinoiden kumartavan LucasArtsin legendaaristen Monkey Island -pelin suuntaan. Perusjuonena toimiva pelasta prinsessa, saa puoli valtakuntaa -skenaario on jokaiselle tuttu. Monen makuista lainakeitosta höystetään pääasiassa toimivalla huumorilla.

Suomalaisvoimin tuotettu episodipelin ensimmäinen osa on lämminhenkinen retroretki kultaisille seikkailuvuosikymmenille. Jopa

graafiikka on työstetty pikseliä pikseliltä kolmessa ulottuvuudessa toimivan monikulmiojumpan sijaan. Vanhalle seikkailukonkarille peli tarjoaa ihanan parituntisen nostalgiamassa. Ongelmanratkaisuisissa Bingwood onnistuu kohtuullisesti: pulmat ovat järjellä ratkaistavissa, mutta pelaajaa tuiputaan jatkuvasti oikeaan suuntaan. Dialogi on hauska kirjotettu, mutta huumorikukien synnyttämiseen on jouduttu paikoin käyttämään apulantaa. Käyttöliittymä on pelityypille perinteinen osoita ja klikkaa -järjestelmä. Äänestääkää hyvät ihmiset lompakollanne, indie-studion verkkosivuilta ladattava peli kustantaa alle kahdeksan euroa. **8/10**

...JUHO HUORIMOSHI



PELIUUTISIA
ARTIKKELEJA

GRTV

ENNAKOITA

ARVIOITA

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

BLOGEJA

KÄYTTÄJIEN KUVIA

KESKUSTELUPALSTA

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

LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAAILMASTA



KIISTATOMAT KANSANSUOSIKIT

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

TOIMITUS

Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omissa pelikoneissa eniten pyörineet pelit



MIRROR'S EDGE

PS3/XBOX 360

Kurjirityttö Faithin seikkailu tempaa mukaansa vauhdikkaalla tasoloikinnalla, joskin taistelumeکانikka kaipaisi hieman jatkokehittelyä. Jyri ei ole työkiireiden takia ehtinyt vielä aikahaasteiden pariin, mutta joululoma kuluu nappärästi katolta toiselle pomppiessa.



WORLD OF WARCRAFT

PC

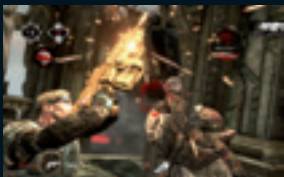
Päivityöt rajoittivat Jaakon WoW-seikkailuja kohtuuttomasti, mutta uusi Northrendin manner tuli silti tutuksi. Neljä vuotta täytänyt nettiroolipeli on edelleen voimissaan ja pitää otteessaan ihmeellisen tehokkaasti.



FIFA 09

PS3/XBOX 360

Jyri päätti liittyä erään pelifoorumin verkkoligaan, ja koska maailman paras futsijengi Barcelona oli jo varattu, miehen täytyi tyytyä Sevillaan. Espanjalaisjoukkueen taival on ollut yhtä vuoristorataa, mutta hauskaa on ollut.



GEARS OF WAR 2

XBOX 360

Kimmon kuukauteen kuului räiskettä ja kiro sanoja. Gears of War 2:n kampanja helähti läpi jo kolmannen kerran, tällä kertaa yhteistyömoninpin merkeissä, minkä lisäksi aikaa soi uusi Horde-pelimuoto. Jatkuvasti vaikeutuvien Locust-vyöryjen pysäyttäminen ei ole helppoa!



SUOMI TOP 10 VKO 45-46

1. **WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING**
PC
2. **FALLOUT 3**
PC/PS3/XBOX 360
3. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
4. **SINGSTAR SUOMIROCK**
PS2
5. **GEARS OF WAR 2**
XBOX 360
6. **CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANT**
DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360
7. **FAR CRY 2**
PC/PS3/XBOX 360
8. **LEGO BATMAN**
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
9. **LITTLE BIG PLANET**
PS3
10. **NHL 09**
PC/PS3/XBOX 360

SUOMI TOP 10 VKO 43-44

1. **FALLOUT 3**
PC/PS3/XBOX 360
2. **FAR CRY 2**
PC/PS3/XBOX 360
3. **LEGO BATMAN**
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
4. **SINGSTAR SUOMIROCK**
PS2
5. **FABLE II**
XBOX 360
6. **GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
7. **NHL 09**
PS3/XBOX 360
8. **DEAD SPACE**
PC/PS3/XBOX 360
9. **PRO EVOLUTION SOCCER 2009**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
10. **FIFA 09**
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

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

JAPANI TOP 10

1. **HOSHI NO KIRBY: ULTRA SUPER DELUXE** DS
2. **GRAND THEFT AUTO IV** PS3
3. **WAGAMAMA FASHION: GIRLS MODE** DS
4. **POKÉMON PLATINUM** DS
5. **RHYTHM TENGOKU GOLD** WII
6. **VALKYRIE PROFILE: THE ACCUSED ONE** DS
7. **DEVIL SUMMONER** PS2
8. **SAMURAI DOU 3** PS3
9. **LITTLE BIG PLANET** PS3
10. **WII MUSIC** WII

Lähde: Media Create

USA TOP 10

1. **FABLE II** XBOX 360
2. **WII FIT W/ BALANCE BOARD** WII
3. **FALLOUT 3** XBOX 360
4. **MARIO KART W/ WHEEL** WII
5. **WII PLAY W/ REMOTE** WII
6. **SAINTS ROW 2** XBOX 360
7. **SOCOM: U.S. NAVY SEALS CONFRONTATION** PS3
8. **LITTLE BIG PLANET** PS3
9. **NBA 2K9** XBOX 360
10. **DEAD SPACE** XBOX 360

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

1. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** XBOX 360
2. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** PS3
3. **MARIO KART WII** WII
4. **WII FIT** WII
5. **DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING** DS
6. **WII PLAY** WII
7. **WII MUSIC** WII
8. **FOOTBALL MANAGER 2009** PC
9. **GEARS OF WAR 2** XBOX 360
10. **MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES** WII

Lähde: Chart Track



WINNIN

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

HULLUT PÄIVÄT

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

TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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

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

MAANANTAI 10.11.

Toimituksen sisällä on vaihdettu alustavia mielipiteitä vuoden parhaista ja muulla tavalla merkittävimmistä peleistä tämän lehden Vuoden pelit -juttua varten. Pelimedian perinteisiin kuuluva artikkeli on aina periaatteessa mukava tehdä, mutta juuri jokavuotisen toistuvuutensa vuoksi myös kinkkinen. Samaa muotoa on tylsä käyttää vuodesta toiseen, ja uuden keksimisessä ja sovittamisessa tämän vuoden peleihin on oma haasteensa.

TIISTAI 11.11.

Vuoden pelien aprikointi jatkuu kaiken aikaa, mutta samalla tehdään muitakin sivuja. Olen pelaillut Killzone 2:n ennakkoversiota, mutta kieltämättä mieli harhailee jo ylihuomenna – käytännössä huomenna keskiviöllä – julkaistavaan World of Warcraftin Wrath of the Lich King -lisäosaan. Tilannetta ei helpota se, että illat kuluvat kuumeisessa hahmojen viime hetken varustelussa ja saavutusten suorittamisessa.

KESKIVIIKKO 12.11.

Okei, myönnän olleeni vähän täpinöissä heti aamusta. Lich King tulee vihdoin ja viimein! Mahtavaa saada säväreitä vielä tässä iässä ja tällä pelikokemuksella jonkin pelin odotuksesta. Se tosin on pieni pettymys, ettei posti tai lähetti kiikuta minulle arviokappaletta. "Joudun" siis hakemaan

omani yömyynnistä. En osaa olla pahoillani, sillä on mukavaa käydä haastelemassa pelaajien tunnelmia paikan päällä.

TORSTAI 13.11.

Tampereen Wrath of the Lich King -yömyyntitapahtumassa on satoja ihmisiä, selvästi enemmän kuin odotin. Huisia! Selviän tungoksesta pelin pariin vasta 00.40. Yllätyn jälleen, sillä pelissä ei ole hirmuinen ruuhka, ja palvelimet toimivat erinomaisesti. Aamukuuteen kestäneen ensitestin aikana yhteys katkeaa kerran alle minuutiksi. Blizzardin kokemus alkaa näkyä. Muutaman tunnin tirsojen jälkeen näpertelen vähän muita töitä, mutta veri vetää pelin pariin.

PERJANTAI 14.11.

Koko päivä Wrath of the Lich Kingiä. Ja ilta, ja yö. Yllättyneitä olivat _____ ja _____.

MAANANTAI 17.11.

Ankaran wowitusviikonlopun jälkeen paluu arkeen on yhtä hirvittävä kuin välttämätönkin. Lehti on kuitenkin tehtävä, ja sitä ei vähääkään helpota Left 4 Deadin ja Rock Band 2:n arviokappaleiden puute. Prince of Persiakin on luvattu saapuvaksi tällä viikolla, mutta ans kattoo...

TIISTAI 18.11.

En yksinkertaisesti pysty olemaan karkaamatta WoW:n pariin pikaisiksi (tarkoitetuiksi) istunnoiksi työpäivän lomassa. Fiksu kaveri ei näin tekisi, sillä deadlineen on enää reilu viikko. Vuoden pelien hyperartikkeli on vielä komeasti kesken, ja se on sentään parhaiten edistynyt osa lehteä. Ilmassa alkaa tuntua hurjan kiireen tuoksua.

KESKIVIIKKO 19.11.

Alan huolestua avustajien jaksamisesta. Jengi on pelannut ja kirjoittanut kynnet verillä kohta kaksi kuukautta yhtä soittoa. Jouluryyssis on armoton, siitä ei pääse mihinkään. Avustajia voisi haalia lisää, mutta sitten taas kuivemmat pelikaudet kävisivät suorastaan rutikuiviksi. Ehkä tästä kuitenkin selvitään, sillä arviojuna puksuttaa eteenpäin sinnikkäästi.

TORSTAI 20.11.

Arviojuna ei puksuta enää niin sinnikkäästi, sillä Johanneksen Naruto: Ultimate Ninja Storm on koko päivän saalis. Olen selittämättömällä tavalla kiinnostunut piirrosmaisen grafiikan kehittymisestä peleissä, ja Ultimate Ninja Storm vaikuttaa olevan jälleen jonkin sortin merkkipaalu tällä alalla.

PERJANTAI 21.11.

Huh, tulihan se Prince of Persia sieltä. Tärkeä arviokappale, sillä muita edes suunnilleen tuoreita arvioita lehteen ei tällä kertaa ole menossa. Vuoden pelien 16-sivuinen pläjäys valmistuu viimeisiä voiteluja vaille, joten ensi viikosta tulee ehkä vain käsittämättömän kiireinen. Mutta yksikään WoW-hahmoistani ei ole vielääkään tasolla 80, mitä!?

MAANANTAI 24.11.

Kuukauden päästä on jouluaatto. Hullua. Lunta ropsahti viikonlopun aikana jouluisasti, mutta taitaa ehtiä sulaa vielä monet kerrat ennen joulupukin tuloa.

TIISTAI 25.11.

Tiistai on toivoa täynnä, sillä päivä osoittautuu varmaankin kuukauden tehokkaimmaksi ja pisimmäksi. Arvioita valmistuu mahtava pino, ja koko päivä

kuluu mukavasti tekstinkäsittelypuuhissa. Bionic Commandon ennakkonaputtelen iltapuhteina, mutta Buzz! Aivojumpan peluu jää vähiin. PSP:n laaaminen tietokoneen usb-liitännästä on todella hidasta!

KESKIVIIKKO 26.11.

Hobitit ovat saapuneet Tuomiovuorelle, varpaat koskettavat kalkkiviivoja, laiva on satamassa ja bussi päätepysäkillä. Aamalla enemmän tai vähemmän kesken-eräisiä sivuja on peräti 19, joten hörppään suosiolla tupla-annoksen kahvia. Tiedossa oleva pitkä päivä ei edes ahdista, sillä vuoden viimeisen lehden valmistuttua koittaa leppoisaat ajat. Tammikuussa ei ilmesty lehteä, joten koko joulukuu puuhataan vain verkkosivuston parissa. Ja lomailaan. Ja pelataan kaikkia niitä pelejä, jotka piti jättää kiireen takia väliin. Hyvää joulua!

BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtoleffatarjonnan



JOULUTARINA

SANDREW METRONOME

Kotimainen Joulutarina on koskettava koko perheen elokuva, joka kestää kansainvälisen vertailun. Elokuva alkaa, kun Nikolas (Jonas Rinne ja Otto Gustavsson) menettää perheensä ja joutuu orvoksi. Paikallinen köyhä lappalaiskylä päättää ottaa pojan huostaansa siirtämällä häntä joka joulu perheeltä toiselle. Lopulta katovuodet tekevät huostaanoton mahdolliseksi ja kiertelevä puuseppä

lisäksi (Kari Väänänen) ryhtyy kasvattamaan poikaa. Aikuisikään vartunut Nikolas (Hannu-Pekka Björkman) jatkaa puutoita ja valmistaa kulmakunnan lapsille joka vuosi jouluisia lahjoja. Juha Wuolijoen taidokas ja rauhallinen ohjaus kertoo joulupukin tarinan lämmimhenkisesti ja harkiten. Upeat Lapin maisemat vahvistavat taivavaa kuvailmaisuutta. Tarinan vakavuus ja universaalit teemat saavat arvoisensa kohtelun hyvien näyttelijöiden uskottavista suorituksista. 8/10

...JOHANNES VALKOLA



THE FORBIDDEN KINGDOM - KAKSI MESTARIA

SCANBOX

The Forbidden Kingdom – Kaksi mestaria saattaa yhteen kolme kamppailuelokuvien vahvaa tekijää; näyttelijät Jet Li ja Jackie Chanin sekä koreografimestari Yuen Woopingin. Jason Tripitikas (Michael Angarano) on kung fu -elokuvien fani, joka hämmästysekseen joutuu nykyajasta keskelle muinaista Kiinaa tehtävänä palauttaa taikasauva oikealle omistajalleen Apinakuninkaalle (Jet Li). Matkalla hänen mukaansa lyöttäytyvät juoppo Lu Yan (Jackie Chan) ja hiljainen munkki (Jet Li). Rennossa ja mukavassa veijarimaisessa viressä olevat Jet Li ja Jackie Chan tekevät moollemat tuplaroolit. Rob Minkoffin haparoiva ohjaus antaa tilaa Yuen Woo-pingin suunnittelemlle taistelukohtauksille. Kamppailuissa on vetovoimaa, vaikka ne eivät yllä lähellekään tekijöiden parhaimpia suorituksia. Elokuva on nopeasti unohtuvaa kertakäyttöviihdettä. 6/10

...JOHANNES VALKOLA



HANCOCK

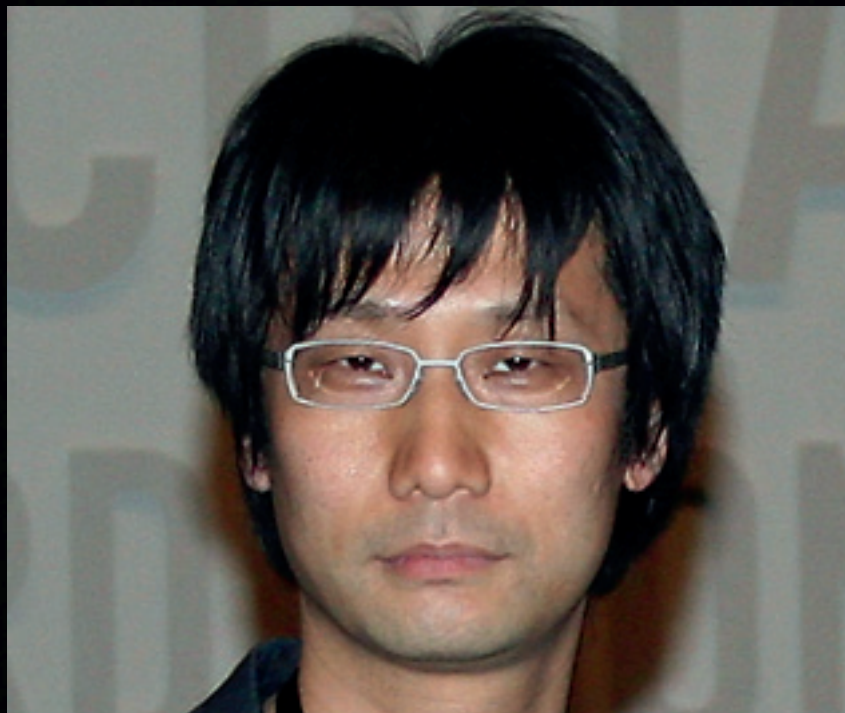
SONY PICTURES

Peter Bergin ohjaama supersankari-elokuva Hancock on masentavan ala-arvoinen yritys tuoda komiikkaa lajityyppiin elokuviin. Alkoholisoitunut ihmemies John Hancock (Will Smith) aiheuttaa holtittomilla pelastusoperaatioillaan valtavaa tuhoa eikä siten ole kansan suosiossa. Hancockin pelastama pr-mies Ray Embrey (Jason Bateman) ryhtyy kiillottamaan itsetuhoisen sankarin rappaunutta julkisuuskuvaa. Rayn vaimo Mary (Charlize Theron) pilloittelee menneisyyttään eikä haluaisi olla tekemisissä Hancockin kanssa. Elokuva on epäonnistunut sekoitus toimintaa ja komiikkaa. Heiluva kamera, nopeat leikkaukset ja liialliset lähikuivat tekevät toimintakohtauksien seuraamisesta erittäin vaikeaa. Tympeä dialogi ja hahmojen komellukset eivät naurata. Viimeistelemätön käsikirjoitus ei pidä kokonaisuutta kasassa ja loppuratkaisu on harvinaisen typerä. 2/10

...JOHANNES VALKOLA

PELIALAN TEKIJÄT

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



PERFEKTIONISTI Hideo Kojima tunnetaan kunnianhimoisena suunnittelijana ja tuottajana, joka ei tee mitään puolella teholla.

HIDEO KOJIMA

Metal Gear Solid -sarjan luonut tuottaja on pelimaailman supertähti

Hideo Kojima (s. 24.8.1963) on japanilainen pelisuunnittelija ja -tuottaja, joka tunnetaan parhaiten Metal Gear Solid -sarjastaan. Kojima on tiivistänyt työkentelyfilosofiansa pelien parissa lauseeseen ”Mahdottoman tekeminen mahdolliseksi. Jos et usko pystyväsi siihen, miksi olisit pelialalla?”

Lukuisten muuttojen takia lapsena yksinäisyyttä kokenut Kojima oli alun perin innostunut elokuvista ja tarinankerronnasta, mutta kiinnostui opiskeluvuosinaan peleistä. Ensimmäisiin innostuksen kohteisiin kuului vahvasti ensimmäinen Super Mario Bros., johon Hideo on kertonut rakastuneensa päätä pahkaa. Kojima aloitti ammatillisen uransa pelien parissa vuonna 1986 hakeutumalla töihin Konamille.

Kojiman ensimmäinen peliprojekti asetti hänet apulaisohjaajan pallille Japanissa jossain määrin suosituille MSX-tietokoneelle julkaistun Penguin Adventuren parissa. Kojiman uran alku ei sujunut kovin hyvin, sillä hänellä ei ollut minkäänlaista ohjelmoijataustaa. Niinpä Kojima harkitsikin uranvaihtoa elokuvien pariin, mutta päätti jäädä Konamille saatuaan tehtäväksi suunnitella sotapelin. Kojima päätti ottaa pelinsä lähtökohdaksi viholliskontaktien välttelyn suorasukaisen räiskinnän sijaan. Vuonna 1987 julkaistu peli sai nimekseen Metal Gear siinä esiintyneen ydinaseilla varustetun kävelevän taistelurobotin mukaan, ja pelin agenttisankari sai koodinimen Solid Snake. Peli menestyi hyvin, ja Kojiman ura Konamilla oli pelastettu.

Pelille tehtiin kolme vuotta myöhemmin jatko-osa Metal Gear 2: Solid Snake, mutta MSX2-tietokoneelle julkaistu peli ei päätynyt länsimarkkinoille kuin vasta vuonna 2006 Metal Gear Solid 3: Subsistencen mukana.

Supertähtiluokkaan Kojima nousi vuonna

1998 Playstationille julkaistun Metal Gear Solidin myötä. Kyseessä on pelihistorian merkkipaalu. Kolmiulotteinen toimintapeli käsitteli vakavia teemoja, kuten ydinaseiden leviäminen ja geenimanipulaatio, ja sisälsi toinen toistaan ikimuistoisempia hahmoja ja juonenkäänteitä. Osa pelin suosiosta selittyi epäilemättä myös Kojiman omintakeisen huumorintajun ansiosta. Kojimaa alettiin pitää Metal Gear Solidin jälkeen yhtenä merkittävimmistä pelintekijöistä. Pelin jatko-osa, vuonna 2001 Playstation 2:lle julkaistu Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty vain vahvisti tätä mainetta ja nosti Kojiman jopa uutislehti Newsweekin vuoden kymmenen vaikutusvaltaisimman ihmisen listalle. Osa pelaajista piti kuitenkin pelin pitkällisiä filosofioiteja raskaina ja käsittämättöminä, eikä uusi hahmo Raiden saanut Solid Snaken vastakohtana kauttaaltaan positiivista vastaanottoa. Kritiikki ei hydyttänyt Kojimaa, vaan vuonna 2004 julkaistu Metal Gear Solid 3: Snake Eater syvensi soppaa entisestään palaamalla Solid Snaken menneisyyteen.

Vuonna 2005 Kojima oli täysin uupunut pelinkehitykseen liittyvään paperisotaan, ja jouliti aikovansa lopettaa pelien suunnittelun. Konami huomasi olevansa menettämässä superlahjakkuuden, joten yhtiön sisälle perustettiin uusi studio, Kojima Productions. Maestro vapautui suuresta osasta raskaita rutiineja, joka tuotti hedelmää kesällä julkaistun Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsin muodossa. Sarjan neljäs osa niputtaa koko saagan lukuisat langanpäät yhteen hämmästyttävällä järjestelmällisyydellä – ja on sekä vuoden että sarjan parhaita pelejä. Pelimaailma odottaa mielenkiinnolla Kojiman seuraavaa projektia.

...HEIKKI TAKALA



KUNG FU PANDA

PARAMOUNT

Kung Fu Panda on kaiken ikäisille suunnattu erittäin hauska animaatioelokuva. Nuudeliravintolassa työskentelevä kömpelö Po-niminen panda ihannoit kaikkea kamppailulajeihin liittyvää. Pandan kotikylässä alkaa legendaarisen lohikäärmesoturin valintaseremonia ja Po tahtoo nähdä valituksen juhlistusta sankarista. Kaikkien yllätykseksi Po tulee kommelusten kautta valituksi ja hänen kohtalonaan on puolustaa kylää vihaisen lumileopardi Tai Lungin hyökkäystä vastaan. Piirroskuvien taitaja Chuck Jonesin saavutuksista inspiraatiota löytävä elokuva taipuu komiikassa enemmän visuaalisten kohellusten puolelle, mutta sisältää myös hauskaa dialogia. Englanninkielinen ääninäyttely on erinomaista. Erityisesti pääroolin Jack Black miellyttää, sillä hän ei sorru yliampuviin manereihinsä. 8/10

...JOHANNES VALKOLA



KUUKAUDEN VAHVIN

TUMMIA SÄVYJÄ

Uusin Batman-elokuva nojaa rikoselokuvien perinteeseen

Yön ritari

Laji **TOIMINTA**
 Julkaisu 19/12
 Teksti JOHANNES VALKOLA

Amerikkalainen ohjaaja Christopher Nolan osoitti uransa alkupuolen film noir -sävytteisillä elokuvilla (Memento, Insomnia) väkevää lahjakkuutta ja elokuvallisen kielen hallintaa.

Maailmanmaineeseen hän nousi Batman Begins -elokuvalleen (2005), joka aloitti sarjakuvasanarin tarinan alusta. Yön Ritari on taidokkaasti ohjattu jatko-osa, joka parantaa keskinkertaisesta edeltäjästään lähes jokaisella osa-alueella.

Gotham Cityn uusi tehokas yleinen syyttäjä Harvey Dent (Aaron Eckhart) on voittamassa taistelun rikollisuutta vastaan. Bruce Wayne (Christian Bale) näkee tilaisuutensa koittaneen, jotta hän voisi luopua Batmanin roolista ja keskittyä ihmishuuteiksiinsa perinpohjaisemmin.

Waynen rakkauden kohde Rachel Dawes (Maggie Gyllenhaal) on kiinnittänyt myös itsevarman Dentin huomion. Kaupungissa alkaa uusi rikosaalto, kun häiriintyneen Jokerin (Heath Ledger) rikollisjoukko alkaa tehdä tuhojaan. Jokeri vaatii Batmania paljastamaan henkilöllisyytensä, jotta hän hellittäisi otettaan sivullisiin uhreihin.

Christopher Nolanin yhdessä veljensä Jonathanin kanssa käsikirjoittama elokuva ammentaa itsevarmasti rikoselokuvien perinteestä ja pyrkii lähtökohdiltaan olemaan astetta realistisempi ja vakavasti otettavampi sarjakuvaelokuva. Elokuvan näyttelemisen vire, kuvalliset ja lavastukselliset ratkaisut, dialogi ja hahmojen moraaliset kaaret on suunniteltu painottamaan todentuntuisen elämän läheisyyttä. Edesmenneen Ledgerin elämyksellinen roolisuoritus kuvaa elokuvan tavoitteita hyvin.

Hän näyttää Jokeria kuin näyttelisi draamaelokuvassa täysin kajahtanutta mielenterveyspotilasta. Jokerin sarjakuvamaiset piirteet on pyyhitty pois. Realistinen kerrontatyyli on elokuvan vahvuus, mutta myös yksi sen kompastuskivistä. Elokuva asettaa kumiseen lepakonasuun sonnustautuneen mörisevän Batmanin naurettavaksi. Batman on jääne sarjakuvaperinteestä, mikä tuntuu elokuvassa huvittavalta.

Upeita ja antaumuksellisia roolisuorituksia täynnä oleva Yön Ritari on vakuuttava toiminta-elokuva. Valtavien toimintakohtausten tasapainoksi Nolan rytmittää kerrontaa pienimuotoisilla perinteisillä stuntikohtauksilla. Osa elokuvan teemoista jää pinnalliseksi ja turha ylipituus latistaa tunnelmaa, mutta kokonaisuutena Yön Ritari on poikkeuksellisen monitasoinen sarjakuvaelokuva. **8/10**



X-Files: Usko koetuksella

Laji **JÄNNITYS**
 Julkaisu JULKAISTU
 Teksti JOHANNES VALKOLA

X-Files: Usko koetuksella on toinen pitkäikäiseen Salaiset kansiot -tv-sarjaan pohjautuva filmatisointi.

Vuoden 1998 X-Files -taistelutulevaisuudesta -elokuvasta poiketen uutuus käsittelee pienimuotoista tarinaa, eikä liity avaruusoloihin tai salaliitoteorioihin. FBI pyytää erakoituneelta Fox Mulderilta (David Duchovny) apua mystisiin katoamistapauksiin. Mulder saa suostuteltua Dana Scullyn (Gillian Anderson) mukaan tutkimuksiin. Rikoksista näkyä saava pedofiilipappi Joseph Crissman (Billy Connolly) johdattelee kaksikon syvälle mysteerin saloihin.

Tv-sarjan luoja Chris Carter on ohjannut omasta käsikirjoituksesta kiinnostavan jännityselokuvan, joka muistuttaa ilmaisultaan ja lähestymistavaltaan sarjan tunnelmallisia tuplajaksoja. Elokuvan tehoa latistavat monet kovin kliseiset ratkaisut. Duchovny ja Andersonin työskentelyssä on nähtävissä iloa vanhoihin rooleihin palaamisesta. Vaikka elokuva haluaa selvästi miellyttää fanikuntaansa, ei sen seuraaminen vaadi aikaisempaa tietämystä hahmoista. **6/10**



War, Inc.

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

Toiminta-elokuva War, Inc. on komediallisia tasoja sisältävä kannanotto amerikkalaiseen kulutushysteriaan ja ulkopoliittikaan.

Tabascoa kittaava palkkamurhaaja Brand Hauser (John Cusack) saa tehtäväkseen salamurhata kuvitteellisen Turaqistan-valtion öljyvaikuttajan. Tappoa suunnitelllessaan hän esittää messuisäntää ja ihastuu sotareportteri Natalie Hegalhuizeniin (Marisa Tomei). Paikallisen pop-sensaatio Yonica Babyeahin (Hilary Duff) miellyttämisen vaikeuttaa Hauserin keskittyminen.

Joshua Seftelin nopeatempien ohjaus pyrkii korostamaan sota-alueen arvaamattomuutta ja hektisyyttä. Kerronnan rytmiyys poukkoilee ja lopputulos on turhan harkitsematonta jälkeä, eikä pintapuolisiin henkilöihämmöihin löydy katsonnallista mielenkiintoa. Elokuvan herkkuiset satiirin mahdollisuudet jäävät hyödyntämättä, sillä itsestäänselvyksiin takertuva yhteiskuntakritiikki ei ole purevaa tai älykäästä. Käsikirjoitus ei kykene perustelemaan tapahtumia ja kääntyy loppua kohden liialliseksi toimintamelskeeksi. **4/10**



Indiana Jones ja kristallikallon valtakunta

Laji **SEIKKAILU**
 Julkaisu JULKAISTU
 Teksti JOHANNES VALKOLA

Indiana Jones ja kristallikallon valtakunta tuottaa kovan pettymyksen olemalla tarpeeton jatko-osa 1980-luvun erinomaiseen seikkailuologiaan.

Indiana Jones (Harrison Ford) etsii legendaarista kristallikalloa ja joutuu keskelle ulkoavaruuden mittoihin paisuvaa tarinaa. Tohtori Irina Spalko (Cate Blanchett) tekee kaikkensa, jotta Indy epäonnistuisi. Mukana hyörivät Indyn poika (Shia LaBeouf) ja vanha tuttu Marion Ravenwood (Karen Allen).

Kerronta luottaa vauhdikkauteen eikä selittele tapahtumia lainkaan. Aiempien elokuvien henki elää mukana vain muutamassa kohtauksessa. Yhtiönäinen tietokonehohdeikkailu ja huttaistulta tuntuva käsikirjoitus ihmetyttävät.

Steven Spielbergin ohjaus on hengetöntä ja George Lucasin seipittämässä tarinassa ei ole vahvaa pohjaa käsikirjoitukselle. Tekijöiden innotonta lopputulosta leimaa itsekritiikkiin puute. Erinomaisessa vireessä oleva Ford on elokuvan valopilkku, mutta hänen energinen suorituksensa ei pelasta pahasti ontuvaa ja päämäärätöntä kokonaisuutta. **4/10**



Narnian tarinat: Prinsin Kaspian

Laji **SEIKKAILU**
 Julkaisu JULKAISTU
 Teksti JOHANNES VALKOLA

Narnian tarinat: Prinsin Kaspian on C. S. Lewisin seitsemännen fantasiasarjan pohjautuva toinen näytelmäelokuva.

Tietokonehohdepainotteinen Prinsin Kaspian jatkaa Velho ja leijona -elokuvassa esiteltyn nuorten seikkailua Narnian taikamaailmassa. Lontolaisat päähenkilöt ovat vanhentuneet vain vuoden, mutta Narniassa aikaa on kulunut yli tuhat vuotta. Nuorisio siirtyy nopeasti tarinan alussa Narniaan, jossa prinsin Kaspian tarvitsee heidän nokkeluuttaan noustakseen oikeutetuksi Narnian hallitsijaksi.

Kuvallisuuskyvyiltään vaisu ohjaaja Andrew Adamson keskittyy pitkiin taistelujaksoihin, eikä anna henkilöihämmöille tilaa kehittyä. Kerronta ei myöskään anna katsojalle riittävästi aikaa tutustua heihin. Henkilöitasojen pinnallinen käsittely jättää elokuvan katsonnallisen tunnesiteen minimaaliseksi. Pohjamateriaali olisi ansainnut parempaa kohtelua, sillä Prinsin Kaspianin elokuvallinen taika katoaa nopeasti yliipitkäästä ja toimintakohtauksiltaan paisutetusta kokonaisuudesta. **4/10**

GRTV PRESENTS

THOMAS Blichfeldt BENGT Lemne PETER MÅRTENSSON NIELS "BAM" NØRGAARD JESPER NIELSEN



THIS YEAR SANTA'S GONE RETRO

CHRISTMAS

Galore

Watch Gamereactors Christmas Galore every day
in December on Gamereactor TV

18+

www.pegi.info

"P" and "PLAYSTATION" registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved. Resistance 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. © 2008 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.



En ikinä
antaudu **ELÄVÄNÄ!**

Sota ihmisyyden pelastamiseksi jatkuu, rintamalla tarvitaan joka miestä. Liity vastarintaliikkeeseen verkossa, nyt jopa 60 pelaajaa kerralla.
resistance-game.com



PLAYSTATION 3