

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Huhtikuu 2008
Numero 5

Game reactor®

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

esittelvssä

FUTUREMARKIN ESIKOISPELI

Kotimaista avaruusräiskintää!

arviossa

TIME CRISIS 4
UEFA EURO 2008
GT5 PROLOGUE



MAFIA 2
STARCRRAFT 2
WIPEOUT HD

amBX HAS ENTERED THE GAME

See, hear and feel the game like never before



Take your PC gaming experience to another level with Philips amBX gaming peripherals. Feel your senses sizzle and your room engulfed in the action when amBX takes you beyond the screen, into a whole new gaming experience of light, sound, wind, movement and colour.

Games

Immersive light effects and impressive sound effects work with almost any game (tested with over 100 games). Over 20 new games – like e.g. "Call of Duty 4" and "Guitar Hero III: Legends of Rock" have become playable with amBX full sensory surround effects and this number of games continues to grow fast.

See the game

Imagine your room lit with over 16 million colours that sync with your games through the multiple high intensity RGB LEDs. You're no longer in front of the action – you're in the middle of it!

Beyond the game

Philips amBX is also about more than games. The lights will join in when you watch your movie, making them even more enjoyable. And when it's time to party or unwind, the system responds to your choice of music and floods your room with a stunning co-ordinated light show. You can change the mood of any room with a single colour or series of lighting effects.

Hear the game

Great games need stunning sound and the 2.1 sound system combines crystal clear detail with full bodied bass. 160W of total music power delivered from two 40W satellites and a 80W subwoofer brings reality even closer.

Feel the game

Feel every explosion, shot or kick as you play, through the game-activated slim line wrist-rumble pad. Everything from a gentle sea breeze to a helicopter gun ship approaching can be simulated by the two 5000 RPM desk top fans. You have to feel it to believe it!



For more information visit
www.philips.com/amBX

PHILIPS
sense and simplicity

Philips, Knarrarnäsgatan 7, Kista Entré, 164 85 Stockholm, Sweden +46 8598 520 00

TOIMITUSLUE LISÄÄ TOIMITUKSESTA
www.gamereactor.fi/toimitus

Suomi on pelimaa

Kotimainen peliala kasvaa tasaisesti



Esittelemme tässä lehdessä erittäin tuoreen kotimaisen pc-pelin. Vuosikaudet teknologiajyhtiönä mainetta nauttanut Futuremark ilmoitti tammikuun lopussa alkavansa hyödyntää mittavaa osaamistaan myös pelipuolella, ja nyt saamme ensimmäiset vinkit Futuremark Games Studion aikeista. Älkää antako höntin kuuluisen Codename: Pwnage -työnimen hämätä, pelillä on ennakkotietojen perusteella täydet edellytykset

suureen menestykseen verkkoräiskijöiden keskuudessa.

Lähiaikoina saanemme kuulla myös muista suomalaisuuksista. Autopelien veteraani Bugbear rekrytoi parhaillaan lisävoimia seuraavaan peliinsä, ja parilla Shadowgrounds-pelillä kyntensä näyttänyt Frozenbyte alkaa olla valmis tuomaan kolmannen projektinsa julkisuuteen. Niin ikään pari käsikonsolipeliä valmistanut oululainen Farmind on vasta ilmoittanut tekevänsä Wacky Races -lisenssipeliä brittiläiselle julkaisijalle. Ja toki pitää muistaa Recoil Gamesin mielenkiintoinen Earth No More ja suomalaisen peliteollisuuden kruunujalokivi, Remedy'n Alan Wake. En edes ala käsittelemään kännykkäpelipuolta, jonka parissa työskentelee toinen toistaan laadukkaampia suomalaistudioita. Niistä menestyneimmät, Sumea ja Universomo, ovat tietenkin jo menneet ulkomaiseen omistukseen.

Aika hyvin Suomen kokoiselta maalta, eikö vain? Onhan se. Menestyvä peliteollisuus on toisaalta jonkinlainen itsestäänselvyys, onhan suomalaisten kiinnostus huipputeknologiaan jokseenkin päivänselvä ilmiö. Yrittäminen ei Suomessa vieläkään ole erityisen helppoa tai houkuttelevaa, vaikka valtiovalta onkin alkanut ohjata tukieuroja myös pelialan suuntaan. En kuitenkaan edes uskalla selvittää esimerkiksi elokuvateollisuuden saaman valtion tuen määrää ja elokuvaviennistä saatavia tuloja, sillä pelkään lukujen olevan aika tyrmääviä pelitukiin ja -tuloihin verrattuna. Kansantaloudellisesti pelibisnes olisi varmaankin vielä monin verroin tuottoisampaa, jos Suomessa olisi edes yksi varteenotettava pelijulkaisija. Luulisi muitakin Pohjoismaita kiinnostavan, sillä merien takana majoilevien julkaisijoiden kanssa toimiminen tuskin on kaikkein unelmallisin tilanne. No, ehkä tilanne on viiden tai kymmenen vuoden päästä muuttunut.

Tämän kuun lehti on 64-sivuinen. Pääsimme viimein tavoitemittaan. Siinä kesti vähän kauemmin kuin olisin toivonut, mutta mihinpä tässä lopulta kiire on. Muissakin maissa on näköjään taas osattu tehdä pelejä, sillä arvioista löytyy koko joukko jännittäviä nimekkeitä. Ennakkojuttujen osalta en osannut päättää onko Mafia 2 vai Starcraft 2 kiinnostavampi. Molemmat ovat omien lajityyppiensä virstanpylväiden jatko-osia ja molempia on ehdottomasti päästävä pelaamaan mahdollisimman pian.

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA**PÄÄTOIMITTAJA** Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)**TOIMITTAJAT** Jyri Paavilainen (jyri@gamereactor.fi), Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)
VASTUUHENKILÖ Jaakko Maaniemi
GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ Jyri Paavilainen
DTP JA WEBSITE Frederik Rossell
TEKNINEN VASTAAVA Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)
ILMOITUSMYynti Morten Reichel (morten.reichel@gamereactor.net) 45 88 76 00
KÄÄNNÖKSET Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen**AVUSTAJAT**Matti Isotalo
Janne Räikkönen
Jukka Moilanen
Tuomas Kulmala
Ossi Mattsson
Miikka Leinonen
Juho Kuorikoski
Annakaisa Kultima
Leevi Rantala
Heikki Takala
Johannes Valkola
Tero Kerttula**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, Bengt Lemne, Jonas Mäki, Martin Forsslund, Mikael Sundberg, Jesper Karlsson, David Fukamachi Regnfors, Sophie Warnie de Humelghem, Love Bolin, Jonas Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronstioe

GAMEREACTOR NORJA

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

GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

Game reactor®

3 KIRJOITTAJAA

 Tämän kuun Gamereactor-avustajat**01 KIMMO PUKKILA**

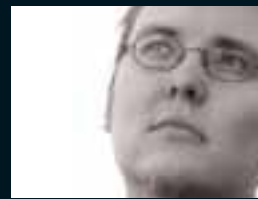
Alkujaan Kimmo tutustui videopelien kavereiden 8-bitteisellä Nintendolla, mutta harrastukseksi pelaaminen muuttui vasta Sega Mega Driven tultua taloon. Erityisesti sen NHL-pelit 90-luvun kasvavassa kiekkobuumissa

ovat jääneet nuorukaisen mieleen riemukkaana moninpelihuipina. Sitten Kimmo on kolonnut lukuisia pelikoneita mieltäen hiljalleen toimintaan ja autourheiluun.

UNELMIEN PELIYHDISTELMÄ: Gran Turismon ulkokuori ja autot sekä Forzan verkko-ominaisuudet ja näpertelymahdollisuudet. Täydellistä.**02 JUHO KUORIKOSKI**

Juho ahkeroi läpi kuukauden tekemällä arvion toisensa perään. Moottoriurheiluun tutustuttiin MX vs. ATV: Untamedin ja Offroad Fury 4:n voimin, maailmanrauhan turvaamiseen automaattiasein Rainbow Six: Vegas 2:ssa ja

Battle for Pacificissa sekä trooppisen saaren mysteerien selvitettyyn Lostissa.

UNELMIEN PELIYHDISTELMÄ: Shield-tv-sarjasta tehty Grand Theft Auto ja Gears of Warin sekoitus.**03 MATTI ISOTALO**

Matti sovitti lopputyökiireisiin pari kovaa peliarviota. Odotettu Viking: Battle for Asgard osoittautui Spartan: Total Warriorin meininkiin mieltäneelle kriitikolle petty-mykseksi, mutta joskus käy näinkin. Ja onhan peli silti

laadukasta toimintaa, aivan kuin mestarillisen Mass Effectin lisäpaketti Bring Down the Skykin.

UNELMIEN PELIYHDISTELMÄ: Total War -tyylisiä organisoituja massa-taisteluja Dark Messiah of Might & Magicin lähtitelmämekaniikalla.

UUTISIA

UUTISIA/UUTUJA/HUHUJA/LISTOJA

Päivittäisiä peliuutisia osoitteessa: www.gamereactor.fi



JULKISTUKSIA

Apollo Justice toukokuussa

DS:n suosittu asianajopelisarja Phoenix Wright saa jatkoa. 9.5. julkaistaan Apollo Justice: Ace Attorney, jossa on parannettu rikostutkimusten suorittamista. Oikeusteollisesta kehityksestä vastaa Apollon herkkä vaisto valetelevisen todistajien suhteen.



Salvation Ukrainasta

Ukrainalainen Black Wing Foundation tekee Salvation-nimistä toimintapeliä pc:lle ja Xbox 360:lle. Korkealentaisen pelin taustatarinaan liittyy mm. kloonauskella ja geenimanipulaatiolla tuotetut Kristus ja Antikristus ja uskonnollinen fundamentalismi.



PIENEMPÄÄN SUUNTAAN Monet pelistidiot uskovat, että avoimeen pelimaailmaan sijoitettu peli paranee sitä mukaa kun maailmaa saadaan kasvatettua. 2K Czechin mielestä tämä on harhaluulo, sillä määrä ei korvaa laatua. Mafia 2:n pelimaailman koko on "vain" noin 70% ensimmäisen Mafian maailmasta, mutta yksityiskohtaisuutta ja uskottavuutta on reilusti enemmän.



RYSKYY JA PAUKKU Toiminnan räjähtäessä käyntiin on Mafia 2 erittäin väkivaltainen. Gangsterien maailma on armoston. Vielä muutama vuosi sitten pelin päähahmo soti Tynnellämerellä japanilaisia vastaan.

KUMMISETIEN PALUU

Illusion Softworks herättää viime vuosisadan puolivälin henkiin Mafia 2:ssa.

Laite PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Kehittäjä ILLUSION SOFTWORKS (2K CZECH) Julkaisija TAKE 2 Julkaisu 2008

Vuonna 2002 julkaistu Mafia on kulttipeli. Monen mielestä tsekkiläisen Illusion Softworksin rikosdraama päihittää Grand Theft Auto -sarjan menen tullen. Vertaus ei ole kovin osuva, sillä Mafia keskittyy vahvasti aikuismaiseen tarinankerrontaan eikä GTA-sarjan tapaan huumorilla höystettyyn vapaaseen mellastukseen. Onkin ymmärrettävää, että ensimmäisen Mafian fanit ovat innosta piukkana odottaessaan jatko-osaa. Peliä työstää sama studio, jonka nimi on nykyään 2K Czech.

Mafia 2 sijoittuu elokuvista tuttuun 1940–1950-luvun Yhdysvaltoihin. Tapahtumapaikka on kuvitteellinen Empire City, joka perustuu vuosisadan alkupuolen New Yorkiin ja San Franciscoon. Pelin pääsuunnittelija, Daniel

Vavra kertoo:

– Valitsimme nämä kaupungit, sillä ne vastaavat omaa romantisoitua kuvaamme tuon ajan Yhdysvalloista, ja koska rakensimme ensimmäisen Mafian kaupungin Chicagon pohjalta.

Kaupunki on toteutettu äärettömän vaikuttavasti, ja peliin jo satsattu lähes viiden vuoden kehitysaika ei vaikuta vähääkään hukkaan heitetyltä. Peli on graafisesti hienompi kuin Grand Theft Auto IV ja Saints Row 2. Ihmishahmot on animoitu hämmästyttävän monipuolisesti ja sulavasti, valo ja varjo käyttäytyvät elävästi ja ennen kaikkea kaupungin tunnelmassa on juuri sellaista tenhoa kuin voisi olettaa.

– Mafia 2 on pelattava gangsterielokuva. Kokemus

on lineaarinen, erittäin tarinapainotteinen ja aikuismaisempi kuin mikään vastaavan tyyppinen peli, mukaan lukien ensimmäinen Mafia, kertoo Vavra.

Osaltaan se tarkoittaa, että Mafia 2 on erittäin väkivaltainen. Gangstereiden maailma on raaka. Tarjolla on monenlaisia tehtäviä hiiviskelystä autoilla kaahamiseen, mutta luotien alkaessa lentää on jälki armostonta. Tylytykselle löytyy uskottava motiivi päähahmon taustasta. Vitor Scaletta taisteli toisessa maailmansodassa japanilaisia vastaan, ja taitaa siksi kovat otteet. Mauttomuuksia on tuskin luvassa, sillä ensimmäinen Mafia muistetaan myös pelimaailman uskottavimpiin lukeutuvista romansseista.

– **Jaakko Maaniemi**

Damnation jouluksi

Codemasters julkaisee harrastajien Unreal Tournament 2004 -modista alkunsa saaneen Damnation -toimintapelin joulumarkkinoille. Steampunk-länkkäriksi luonnehdittu Damnation pyrkii erottumaan massasta laajojen ulkoaluidensa avulla.

Witches Espanjasta

Espanjalainen Revivision tekee ehdalta b-fantasiaa kalskahtavaa Witches-toimintapeliä. "Sensuellin kauniin" Gwen-nuorikon taistelu groteskeja zombeja vastaan synnyttää studion mielestä kiinnostavan kontrastin. Tiedossa on siis ainakin matoja ja matorauhasia.

**Bioshock 2 tulossa**

Pelijulkaisija Take Two on ilmoittanut uuden 2K Marin-studionsa tekevän jatko-osaa viime vuoden parhaimmiston kuuluvalla Bioshockille. Bioshock 2 julkaistaan joulukuun 2009, ja kehityksessä on mukana ensimmäisen Bioshockin avainhenkilö Ken Levine.

**Motorstorm 2 syksyllä**

Sony on ilmoittanut Motorstorm 2:n julkaisun tapahtuvan tänä syksynä. Trooppiselle saarelle sijoitettu ajopeli sisältää 16 rataa, uutena ajoneuvoluokkana monsteriautoja ja jaetun ruudun monipelin, johon voi osallistua jopa neljä pelaajaa samanaikaisesti.



IMMERSIO Mafia 2:n grafiikka on yksinkertaisesti kaunista. Empire Cityn kaupunki on toteutettu huolellisesti jokaista nurkkaa myöten. Vuorokaudenajat vaihtelevat hienosti. Auringon painuessa mailleen tuhansien asuntojen valot syttyvät, vain sammukseen yön pimeiksi tunneiksi.



HUIPPUANIMAATIO Mafia 2:n animaatio on vaikuttavaa ja yksityiskohtaista. Pelihahmot liikkuvat uskottavasti ja erilaisia isoja ja pieniä liikkeitä tuntuu olevan loputtomasti. Jokaisen pelihahmon kasvat on animoitu peräti 122 kiintopisteen tarkkuudella. Erinomaisia tunnelmaa täydentävät autenttinen vaatetus, kampaukset ja huonekalut. Tässä baarissa voi ottaa kuppia, pelata pokeria tai vaikka pistää baaritappeluksi, jos siltä tuntuu.



AMERIKANRAUTOJA 2K Czech kertoo Mafia 2:n tulevan sisältämään lähes 80 erilaista automallia. Valikoimasta löytyy suuria kuormureita, pieniä urheiluautoja ja kaikki klassiset amerikanraudat siltä väliltä. Ensimmäisen Mafian tapaan autoilla kaahailu ja kaupungin läpi kulkevat tulitaiistelut kuuluvat pelin repertuaariin. Autoihin on mallinnettu tusinoittain osumakohtia, kuten lamput, renkaat ja bensatankki.

ILMOITUKSIA**XBOX 360 HALPENI**

Microsoft on laskenut Xbox 360 -pelikonsolin ohjehintoja. Reippaiden, noin 70 euron hintaleikkauksen myötä edullisimman Arcade-paketin ohjehinnaksi jää vain 209 euroa. Xbox 360 on siten markkinoiden halvin kotikonsoli, jos väistyy PlayStation 2:ta ei huomioida. 20 gigatavun kiintolevyllä varustettu paketti maksaa nyt noin 280 euroa, ja tarjoaa siten parasta vastinetta rahalle. Elite-malli 120 gigatavun kiintolevyineen maksaa hieman alle 400 euroa. Hintaleikkauksilla pyritään piristämään konsolin hidastunutta myyntiä.

KIMIN VOITTOAUTO GRAN TURISMO 5 PROLOGUESSA

Playstation 3:lle äskettäin julkaistun Gran Turismo 5 Prologue -ajopelin autovalikoima sisältää Ferrarin viimevuotisen F1-auton, F2007:n. Toisin sanoen formulafaneilla on mahdollisuus kokeilla Kimi Räikkösen ensimmäisen F1-maailmanmestaruuden tuoneen vauhtihirmon peliversiota. Verkkopeli-toiminnon avulla onnistuu myös kaveriporukan formulakuninkuuden selvittely.

GUITAR HERO DS-KÄSIKONSOLILLE

Activision on julkistanut aprillipäivästä kuulostavan uutisen, joka on kuitenkin täyttä totta. Guitar Hero -kitarapeli käännetään Nintendon DS-käsi-konsolille. Pelin mukana toimitetaan konsolin GBA-peliporttiin liitettävä lisäpala, josta löytyy neljä soitinappia. Guitar Hero On Tour -niminen erikoisuus tulee sisältämään laeavan musiikkivalikoiman ja kattavat verkkopelimahdollisuudet. Peli julkaistaan tämän vuoden joulumarkkinoille.

ROCK BAND MYÖS WILLE

Electronic Arts on vahvistanut Rock Bandin ilmestyvän myös Nintendon Wille. Wii-versio supersuosituista musiikkipeleistä julkaistaan Yhdysvalloissa tänä kesänä. Wiin-versioon kuuluu 63 musiikkikappaletta, mutta kiintolevyn puuttuen johdosta Wille ei voi ladata lisäkappaleita verkosta Xbox 360- ja Playstation 3-versioiden tavoin. Wii-versiosta puuttuvat myös verkkopelimahdollisuudet. Pelin eurojulkaisun ajankohdasta ei ole vielä tietoa, eikä Rock Bandin muitakaan versioita ole vielä saatu Eurooppaan asti. Yhdysvalloissa peli ilmestyi viime joulukuun.

1942-PELISTÄ UUSI VERSIO

1980-luvun klassikkopeli 1942 päivitetään nykyaikaan. Xbox 360:n ja Playstation 3:n verkkokaupoissa loppuvuodesta julkaistava 1942: Joint Strike sisältää tuttua yhäältä kuvattua ilmaistaistelua, mutta tällä kertaa mukana on yhteispelillä joko samalla konsolilla tai verkon kautta. Capcom lupaa pelin sisältävän myös yhteispelillä suoritettavia superhökkäyksiä, kuten pelaajien lentokoneiden välille syytettävä kuolemansäde.

WORLD OF WARCRAFT SAI SISÄLTÖPÄIVITYKSEN

Loputtoman suosittu nettiroolipeli World of Warcraft on saanut uuden sisältöpäivityksen. Pelimekaanisten muutosten, lisäysten ja parannusten lisäksi päivitys lisää pelimaailmaan Quel'Danaksen saaren, josta löytyy uusien tehtävien lisäksi viiden seikkailijan ryhmälle tarkoitettu Magister's Terrace -instanssi ja erittäin kovatasoisille pelaajille suunnattu 25 pelaajan raid-instanssi. Useista raid-instanssien sisänpääsyä rajoittavista vaatimuksista luovuttiin kokonaan.



ROOLIPELI-VETERAANI ON KUOLLUT

Gary Gygax keksi Dungeons & Dragonsin

A merikkalainen roolipelin uranuurtaja Ernest Gary Gygax kuoli maaliskuun 4. päivänä. 69-vuotias Gygax oli Dave Arnesonin ohella lankumouksellisen Dungeons & Dragons-fantasiaroolipelin keskeinen kehittäjä.

Vuonna 1974 julkaistu Dungeons & Dragons käytännössä synnytti nykyaikaisen roolipelin, roolipelikulttuurin ja -teollisuuden. Huomattavan suuri osa kaikista pöytä-, tietokone- ja konsoliroolipeleistä on edelleen enemmän tai vähemmän suoria johdannaisia Dungeons & Dragonsista. Gygaxin vaikutus pelialaan on mittamaton, ja kunnioitetun pelisuunnittelijan poismo noteerattiin lukuisissa peli- ja aikausjulkaisuissa. Gygaxin omien sanojen mukaan hän halusi tulla muistetuksi kaverina, joka todella nautti pelaamisesta.

_Jaakko Maaniemi



TEMPO



UUNITUOREITA UUTISIA PELIMAILMASTA



CODENAME: PWNAGE

Gamereactor esittelee uusimman suomalaisen pelistudion esikoispelin

Laitte PC Kehittäjä FUTUREMARK GAMES STUDIO Julkaisija AVOIN Julkaisu 2699

Gamereactorilla on ilo ja kunnia esitellä tammikuussa julkisuuteen astuneen Futuremark Games Studion ensimmäinen peli. Työnimellä Codename: Pwnage kutsuttu peli on vauhdikas räiskintä, jossa pelaajat taistelevat toisiaan vastaan aseistettuina astronautteina.

Pc:lle julkaistavan nettipelin tekee persoonalliseksi sen epätavallinen ympäristö. Avaruusotilaat ottavat yhteen asteroidivyöhykkeellä lähes täydellisessä painottomuudessa. Ennennäkemättömän kolmiulotteisilla taistelulentillä on isoja ja pieniä kivenmurikoita joka suunnassa, joten pelaajat voivat joutua väijytykseen mistä suunnasta tahansa. Toisaalta suojaa ja jalansijaa löytyy myös kaikkialta. Asteroidin pinnalta ampuminen on tarkkaa, mutta

tyhjiön läpi rakettirepullaan syöksyvä pelaaja on vaikea maali. Liikkuminen asteroidilta toiselle hoituu yksinkertaisesti riuskalla loikalla ja rakettirepulla kaasuttamalla. Perinteisempää laukaustenvaihtoa on luvassa isojen asteroidien sisään kaiveutuissa tunneleissa ja tukikohtissa.

Pelin lähitulevaisuuteen sijoittuva taustatarina on kirjaimellisesti maanläheinen. Kuuhun osuu suuri asteroidi, joka murskaa Kuun pinnasta valtavasti kiviainesta. Näin Maan ja Kuun välille syntyy laaja asteroidivyöhyke. Asteroidista löydetään kallisarvoista mineraalia, anti-deuteriumia, joka on täydellinen vastaus sekä Maan energiaongelmaan että avaruustukikohtien vesitäydennyksiin. Yhdistämällä anti-deuteriumia tavalliseen deuteriumiin syntyy nimit-

täin puhdasta energiaa ja vettä. Anti-deuteriumin avulla avaruuteen voidaan perustaa pysyviä tukikohtia ruokaa tuottavine kasvihuoneineen. Suuryhtiöt rakentavat kilvan avaruuskaivoksia ja villin lännen kultaryntäystä muistuttavaa louhintaa valvomaan perustetaan asteroidivyöhykkeellä operoiva poliisijoukko. Ahne voitontavoittelu johtaa kuitenkin varomattomuuteen. 2020-luvulla teollisuusonnettomuuden aikaansaama räjähdys pirstoo Kuuta entisestään ja estää Maan ja kaivostukikohtien välisen liikenteen. Asteroidivyöhykkeelle jääneet työmiehet jäävät oman onnensa nojaan, ainoana hengenpitimenään anti-deuterium. Eloonjäämisestään taisteleva ihminen on tunnetusti valmis mihin tahansa...

Jaakko Maaniemi

KIRJOITUSVIRHE? Hassulta näyttävä Pwnage-työnimi viittaa nettipelejä käyttämään kieleen. Futuremark on ottanut vaikutteita supersuosituista Counter-Strikesta, Tribesistä ja Battlefield-peleistä, mutta lupaa aloittelijoidenkin saavan Pwnagesta tappoja.

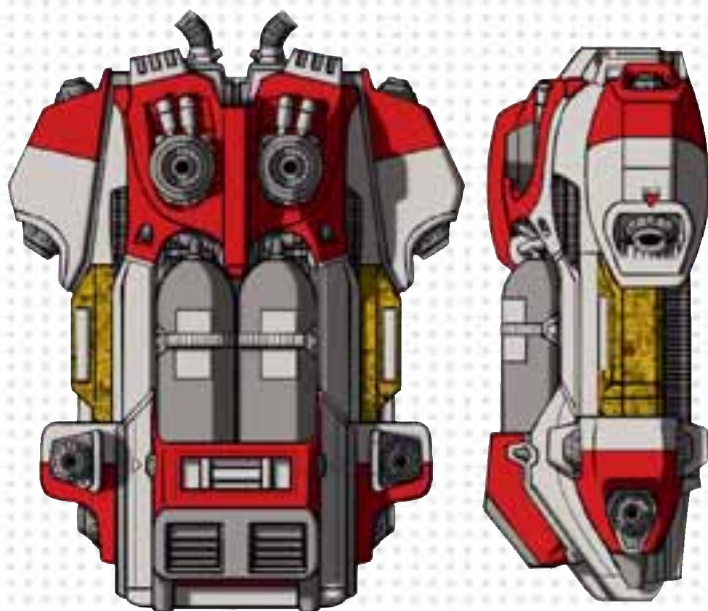




TEKNISTÄ YLIVOIMAA Futuremark tunnetaan teknologiayhtiönä, jonka 3DMark-ohjelmisto on maailman-kuulu pelitehojen mittari. Yhtiöllä on vuosikymmenen kokemus tuoreimpien grafiikkaohjelmien hyödyntämisestä sekä huippugrafiikan sovittamisesta heikkotehoisille laitteille.



PITHÄLLÄ TÄHTÄIMELLÄ Futuremark kertoo esikoispelin heijastelevan vain murto-osaa suunnitellusta pelimaailmasta. Pwnagessa ei vielä nähdä ajoneuvoja, mutta seuraavissa peleissä konseptin laajentamisessa ei ole edes taivas rajana.



VETERAANIKAMAA Futuremark haluaa kokeneiden pelaajien erottuvan aloittelijoista. Kokemustasojen karttumisen näkyy suoraan pelaajan ulkoasussa. Aloittelijan vähän käytetty avaruuspuke ja kivääri kiittelevät uutuuttaan, mutta kokeneen ketun varusteet kertovat käydyistä taisteluista.



TEMPO

UUNITUOREITA UUTISIA PELIMAILMASTA

galleria

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin



The Incredible Hulk

KAIKKI / KESÄKUU

Ei sarjakuvaleffaa ilman asiaankuuluvaa lisenssipeliä. Ainakaan, jos kysytään Segalta, joka työstää videopelitulokintaa tulevasta Hulk-elokuvasta, jonka pääosassa nähdään Edward Norton. Vihreä lihaskimppu näyttää äkäisemmältä kuin koskaan, ja toivomme, että Segan aikaansaannos on vähintään yhtä hyvä kuin viimeisin Hulk-peli...



Baja

PS3, XBOX 360 / ELOKUJU

THQ:n 2XL Games kehittää kovasti Motorstormilta haiskahtavaa peliä. Bajassa ajetaan maastorallia 40 erilaisella ajoneuvolla motskarista kuormuriin. Erikoisesti mukana on myös jopa neljän tunnin mittainen erämaakisa, joka lienee melkoinen kokemus 12 kuskin verkkopelinä.



The Sims 3

PC / 2009

Takuuvarmasti suurimmat myyntiluvut maaliskuun pelipaljastuksista saavuttaa The Sims 3. Teknisesti kokonaan uusittu virtuaalielämäpeli on nyt täysin vapaa, ja simejään voi ulkoiluttaa kaupungilla ilman lataustaukoja. Simit voi myös suunnitella aiempaa yksilöllisemmiksi.



Speed Racer

DS, PS2, Wii / LOKAKUU

Matrix- ja V niinkuin Verikosto -elokuviin jälkeen Wachowskin veljeskunta on keskittynyt Speed Raceriin. Elokuva on vaihtanut vuoroin käsikirjoittajaa, pääosan esittäjiä, tuottajaa ja ohjaajaa vuodesta 1992 lähtien. Gripshift -kehittäjä Sidhe Interactive vastaa peliversiosta, jonka pitäisi ilmentyä sopivasti leffan ensi-iltaan mennessä.



Smackdown vs. Raw 2009

DS, PS3, Wii, XBOX 360 / SYHYS

THQ jatkaa uskollisesti vapaapainipelisarjansa vuosipäivityksiä. Uusimpaan osaan on luvassa kaksinpelattavaa tarinallista, verkkopeliä ja oman nimikkoliikkeen suunnittelumahdollisuus. Wii-versiossa keskitytään ohjausmekaniikkaan.

Hail to the Chimp

PS3, XBOX 360 / TOUKOKUU

Tehokonsolien bilepelivalikoima ei ole kovin monipuolinen. Hail to the Chimp voisi siis menestyä myös ilman omintakeista ideointiaan. Peli sijoittuu viidakon eläinten poliittiseen välienselvittelyyn ja meiningin luvataan olevan hulvatonta satiiria. Tämä pitäänehdä.



BENQ X-SARJAN NÄYTÖT

Laadukkaista näyttöistään tunnetun BenQ:n uusi X-sarja on suunnattu pelaajille. 19-, 20- ja 22-tuumaiset näytöt tarjoavat mm. ripsakan 2 millisekunnin vasteajan ja kuusi erilaista kuvanlaatua parantavaa näyttötilaa, joihin kuuluu mm. Racing Game -ajopelitila ja Action Game -toimintapelitila. Laajakuvaisista 20- ja 22-tuumaisista malleista löytyy myös HDMI-liitin äänen läpiviennillä, joten kuulokkeet tai kaiuttimet voi torkkätä kiinni suoraan näyttöön.

BUFFALO LINKTHEATER HD

Buffalon uusi mediasoitin Linktheater HD on kätevä väärki teräväpiirtovideon saattamiseksi taulutelevision ruudulle. HDMI- ja verkkoliitännän sisältävä Linktheater HD osaa toistaa videoita sekä tietokoneilta että verkkokointolevyiltä ja muilta DLNA-yhteensopivilta laitteilta. Laite on myös omiaan teräväpiirtovideokameran kaveriksi.

tavaraa!

Tällä kertaa Gamereactorin tuotesivulta löytyy pc-pelaamista, kodin mediavekottimia ja pari taskuun sujahtavaa tekniikan ihmettä. Poikkeuksellisesti mukana on myös sähköstä vähät välittävä Kratos-patsas, mutta Kratos on... Kratos. Kratos ei kysely lupaa tulla tuotesivulle, eikä Gamereactorin toimitus yritä estellä.

Laitetoimittajat: Martin Forsslund, Jaakko Moaniemi

DELL XPS 6300

Dellin XPS sarja ylläpitää mainettaan ökykalliina himopelaajien koneena punaisine valoineen ja Blade Runner -estetiikkoinen. XPS 6300:ssä on jopa kahdeksan prosessoria, Geforce 8800 GT -näytönohjain sekä tukuttain muistia. Toimii!

TVIX HD 6500

Tvix HD 6500 on hyvin joustava mediakeskus. Se selviytyy kaikista mahdollisista kuva- ja ääniformaateista sekä tukee teräväpiirtoa. Kaiken hyvän lisäksi siihen voi asentaa kiintolevyn, jolle voi tallentaa esimerkiksi leffoja tai tv-ohjelmia.

**SAMSUNG SGH-F710 ADIDAS**

Matkapuhelin, joka toimii myös mp3-soittimena ja henkilökohtaisena kuntoilutietokoneena. Kätsy! Käynnystä löytyy sykenmittari ja Adidaksen juoksukenkien kanssa yhteensopiva askelmittari. Kaikkea yhdistää netissä oleva treenisivusto.

SONY WALKMAN AB20

Sony on tuonut markkinoille varsin pätevän 816-mp3-walkmanin seuraajan. Uskaliaasti 820:ksi nimetty laite on saatavilla 4, 8 ja 16 gigatavun kapasiteetilla ja kaikista löytyy bluetooth-tuki.

KRATOS (SODAN JUMALA)

Mitä 23-senttisestä, liekkimiekoin varustetusta Kratos-figuurista voi sanoa? Ainakin sen, että kaveri näyttää asiaankuuluvan äkäiseltä. Laadukkaita muoviuukkeita myy yhdysvaltalainen Neca Toys parin kymppin hintaan.





Muistikuva: nes

Nintendon klassikkokonsoli loi pohjan nykyiselle videopelialalle

PUHALLUS AUTTAA

NESin pelit tulivat muovisilla kaseteilla, jotka liu'utettiin laitteeseen sisään. Laitteen – ja pelien – likaantuessa kosketushäiriöt olivat yleisiä, ja pelikasettiin puhaltamisesta tuli niiksi numero yksi.

HELPOUSTA PELIIN

Ylös, ylös, alas, alas, vasen, oikea, vasen, oikea, B, A, start. Konamin Gradiusissa ensimmäistä kertaa käytetty koodi on edelleen tunnetuimpia huijauksoodeja. Koodin teki kuuluisaksi saman firman Contra-peli, joka tunnettiin Euroopassa nimellä Probotector.

PERHETIETOKONE

Nintendo Entertainment System tunnettiin Japanissa nimellä Family Computer – tai Famicom. Nintendon johtaja Hiroshi Yamauchi oli niin vakuutunut laitteen menestyksestä, että hän tilasi laitteessa käytettyjä piirilevyjä etukäteen kolme miljoonaa kappaletta.

NELINPELILOTTELUA

NES tarjosi mahdollisuuden nelinpeliin vuonna 1990, kun Four Score -lisälaite julkaistiin. Laitteessa oli valintakytkin kahdelle tai neljälle pelaajalle sekä turbo-toiminto molemmille ohjainnappeille.

VALOPISTOOLI

Zapper-valopistooli oli alun perin tummanharmaa, mutta koska se muistutti amerikkalaisten mielestä liikaa oikeaa asetta, Nintendo muutti valopistoolin värityksen oranssiksi.

YKSINKERTAISTA

NESin ohjaimessa oli nelisuuntainen ristiohjain sekä neljä nappia: A, B, Select ja Start. Nintendon ohjain on inspiroinut nykyistenkin konsolien ohjaimia. Ergonomian huippu NESin laatikomainen ohjain ei missään nimessä ollut.



KLASSIKKOJA PIISAA

Legendaaristen pelisarjojen alkulähteillä



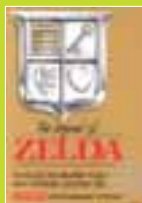
SUPER MARIO BROS. Nintendo 1985

Viiksekkään putkimiehen seikkailut alkoivat kolikkopelissä Donkey Kong, mutta Marion ensimmäinen tasoloiikkaseikkailu teki italialaisesta todellisen peli-ikonin. Super Mario Bros. on vielä tänäkin päivänä viihdyttävä tasohyppely erityisesti sen loppuun asti hiotun pelimekaniikan ansiosta.



EXCITE BIKE Nintendo 1984

Ei varsinaisesti legendaarinen pelisarja, mutta innoittaja monelle tulevalle kilpa-ajopelille. Excite Bike antoi pelaajalle mahdollisuuden suunnitella omia ratoja. Pelin muototilaat ovat raivois-tuttavuudessaan hämmentävät, mutta rataeditorin kanssa kikkaillessa kului monta päivää.



LEGEND OF ZELDA Nintendo 1986

Shigeru Miyamoto sai idean Legend of Zelda-peliin omista seikkailuistaan pienenä poikana. Vaikka sarjan ensimmäinen peli ei ole kestänyt ajan hammasta kovinkaan hyvin, on Linkin esikoisseikkailua kiittäminen tulevien vuosien huikeista Zelda-peleistä.



KID ICARUS Nintendo 1986

Nintendon ilmoitettua, että se työstää vanhaan lisenssiin perustuvaa Wii-peliä, internet täytti Kid Icarus -haaveista hetkessä. Peli jäi julkaisunsa aikoihin Metroidin jalkoihin. Myöhemmin vuosina Kid Icarus on nostettu kaikkien aikojen parhaimpien pelien joukkoon.



METROID Nintendo 1986

Samus Aranin ensimmäinen seikkailu hämmästytti pelaajia ilmestyessään. Haastavien sokkeloiden lisäksi etenkin pelin loppu yllätti monet. Samus otti kypärän pois päästään ja haarniskan alta paljastuikin nainen. Nykyään täysin yleistä, mutta ennen hyvin harvinaista.



ICE CLIMBER Nintendo 1985

Super Smash Bros. Meleestä ja Brawlitakin tutut Popo ja Nana tekivät ensiesiintymisensä NESillä. Super Mario Bros. -pelin pääsuunnittelija Kazuaki Morita piti Ice Climberin tekemistä "lämmittelynä" ennen italialaisputkimiehen ensimmäisen seikkailun ohjelmoimista.

PIIRI PIENI PYÖRII Microsoft on pyrkinyt laajentamaan kohdeyleisöään, mutta Xbox 360 vaikuttaa olevan edelleen suuren yleisön silmissä hardcore-pelaajien konsoli.

vankina pelimaailman ytimessä

Xbox 360:n haasteellinen tulevaisuus – mistä lisää käyttäjiä?

Paniikki! Xbox 360:a juhlittiin vielä hetki sitten pelimaailman sankarina Bioshock- ja Halo 3-hittipeleinen, mutta nyt laite on salakavalasti kierähtämässä katolleen. Konsoli toisensa jälkeen rikkoutuu laatuongelmien takia eikä kauppa käy odotetun liukkaasti. Maaliskuussa Microsoft vastasi kysynnän hiipumiseen reilulla hinnanalennuksilla, joilla laitteen halvin malli kiilasi Wiin eteen edullisimmaksi nykykonsoliksi.

Mutta onko kaikki sittenkään hinnasta kiinni? Vakavasti peliharrastukseensa suhtautuvat ovat varmasti Xboxinsa jo ostaneet sen mittavan pelitarjonnan vuoksi. Toisaalta konsolilla ei ole samanlaisia houkuttimia suuren yleisön vokotteluun kuin kilpailijoillaan. Elokuvaharrastajille PlayStation 3 on selvästi parempi vaihtoehto Blu-

ray-tukensa ja hiljaisen käyntiäänensä ansiosta. Nintendo Wiin intuitiivinen ohjaus taas sopii mainiosti vaikka naapurin mummolle.

Xbox 360:n menestyksen todellinen kynnykskysymys onkin se, vastaako laite uusien asiakasryhmien odotuksia. Konsolille ei voi ennustaa edeltäjänsä suurempaa roolia pelimarkkinoilla, jos sen hittipelit ja -palvelut eivät tyydytä muita kuin ydinpelaajien kapenevaa joukkoa.

Pelkillä peleillä menestymisenkin on tietysti mahdollista, mutta silloin valikoiman tulisi tarjota sisältöä koko kentän leveydeltä. Microsoft ei ole onnistunut tuottamaan pelejä, jotka purisivat niin sanottuun massamarkkinaan. Xboxeilla on aina ollut pari kovaa kärkeä, jotka myyvät kuin leipä tietyille yleisölle, mutta jättävät muut kohderyhmät

kylmäksi. Esimerkiksi huippuositus Playstation 2:n tarjonnasta löytyy jotain jokaiseen makuun.

Kuin ampuakseen itseään jalkaan Microsoft on koetellut ydinyleisönsäkin uskollisuutta monilla epämiellyttävillä suunnitteluratkaisuilla. Alkuperäisestä Xboxista takapakkia on otettu esimerkiksi käyttömukavuuden ja teknisen ajanmukaisuuden osalta. Olohuoneessa on oikeasti parempi pitää konsolia, joka ei pöhise kuin hiustenkuivaaja ja jonka saa kytkettyä uuteen televisioon niin kuin kaiken muunkin modernin viihde-elektronikan, HDMI-johdolla.

HDMI-vajeen Microsoft korjasi jälkikäteen uusilla boksimalleilla, mutta samalla se lipsautti ilmoille raskauttavan kysymyksen: onko tämäkään Xbox 360:n lopullinen

muoto? Parannettavaa riittäisi vieläkin. Maasiina tuntuu olevan jatkuvasti jonkinlaisten muutoshuhujen kohteena. Se varmasti pistäisi miettelääksi, jos olisin uutta konsolia etsimässä. Eihän kukaan halua maksaa laitteesta, joka jo seuraavana päivänä korvataan paremmalla.

Oikotie onneen tässä tilanteessa olisi yksinkertaisesti tehdä se, mitä Xboxin todennäköisin ostaja kaipaa. Ei boksi yhdessä yössä koko kansan pelimasiinaksi muutu, mutta tarjoamalla Blu-ray-tukea Xbox 360 vahvistaisi asemaansa varteenotettavana ja monikäyttöisenä teräväpiirtokonsolina. Jos siinä sivussa saisi hiljaisemman jäähdytysratkaisun ja halpamalliinkin kiintolevyn, sen parempi. Katoaisivatpa ainakin häilyvät päivityshuhut laitteen ympäriltä.

_Kimmo Pukkila



KATSEEN AVARTAJAT

Pelejä, joilla Microsoft on yrittänyt laajentaa konsolinsa yleisöä



KAMEO

Rare

Xbox 360:n ensimmäinen koko perheelle markkinoitu peli ilmestyi jo konsolin lanseerausvaiheessa. Kameo on kohtuullinen pikku seikkailu, mutta fokus puuttuu. Pelin kaupallinen menestys jäi vaisuksi.



VIVA PIINÄTA

Rare

Puutarhasimulaattori Viva Piinata oli jonkinasteinen arvostelumenestys, mutta kaupoissa se jäi samaan aikaan ilmestyneen Gears of War -räiskinnän jalkoihin. Tilannetta ei auttanut edes pelin oheen luotu televisiosarja. Jatko-osa oli täydellinen floppi.



SCENE IT?

Screenlife Games/WXP

Sony'n Buzz-tietovisasarjan rohkaisemana Microsoft toi markkinoille oman visailunsa, summeriohjaimien kera. Peli vaatii kuitenkin hitusen liikaa pikkutarkkaa elokuvatietyämystä, eikä lokalisoimaton tuote avaudu kielitaidottomille.



TOTEMBALL

Strange Flavour

Nelikon outo lintu on kamera-peli Totemball, josta puhuttiin jopa Sony'n EyeToy'n kilpailijaa. Live Arcade -palvelussa julkaistu peli ei kuitenkaan toimi millään tasolla, ellei välttämättä halua heilutella käsiään tunnottomiksi.



HITONMOISET HERNEPYSST Gears of Warin äijähenkisyyys yltää aseiden ulkonäköön asti, mutta äänitehosteista ei miehisyttä löydy.

mikä on kun ei pauke riitä?

Räiskintäpelin grafiikka kehittyi huimin askelin, mutta äänet junnaavat paikoillaan

Pelihahmon silmistä kuvatut räiskintäpelit muistuttavat yllättävän paljon lapsuusaikojen sotaleikkejä lähimetsissä. Hyvät vetivät pahoja turpaan ja aseet näyttelivät pääosaa. Jonkinlainen muovitorrakko oli jokaisella, mutta leikkikenttien ehdoton kuningasase oli nallipyssy.

Nallipyssy oli jännä leikkikalua, sillä se pamahti oikeasti. Savuavat leikkipyssyt toivat sotimiseen rahtusen realismia, mutta hienointa niissä oli pauke. Nallipyssyjen vaihteet napsahdukset eivät jääneet lapsuuden leikkeihin, sillä nykyään niitä joutuu kuuntelemaan lähes jokaisessa digitaalisessa leikkisodassa.

Kuinka moni on pelannut Wolfenstein 3D:tä? Minulle jäivät Adlib-äänikortilla toteutetut äänitehosteet päällimmäisenä

mielen. Siinä missä grafiikka oli pienelle pojankoltiaiselle leukoja loksauttavan hienoa, edusti äänipuoli tyystin toista ääripäätä. Kuusipiippuisen konekiväärin laulattaminen kuulosti ampumisen sijaan huumehuuruissa soittavan jazz-pianistin pimputtelulta. Nykyään käytössä on huomattavasti järeämpää audiokalustoa, mutta pelien äänitehosteet – ja varsinkaan aseäänit – eivät ole kehittyneet eteenpäin syöksyvän grafiikan tahdissa.

Hittipeli Gears of War näyttää nykyaikaiselta animaatioelokuvalla, mutta aseista puuttuu tyystin voima. Jos aseistus kuulostaa halpahallin leluosastolta hankitulta, se syö nopeasti uskottavuuden siirtolohkareiden kokoisilla miehenjätkäleillä rymämisestä. Pelin Locust-mörköjä vastaan aseet ovat muutenkin alitehoisia, ja tehot-

tomuus vain korostuu kunnollisten aseäänien puuttuessa. Ongelma ei ole yksinomaan Epicin tekeleen, vaan lähes jokainen nykyräiskintä kärsii samasta taudista.

Kyseessä on suoranaanainen epidemia. Pikaisen mietiskelyn jälkeen mieleeni ei tule kuin muutama räiskintäpeli, joiden aseäänissä on asiaankuuluvaa meisseliä. Jos tappamista aletaan simuloida, miksi homma jätetään vain mahdollisimman tarkan graafisen esittämisen varaan? Luotisuihkun vastaanottajaan sattuu, ja tämä voidaan nykytekniikalla kuvata kohtuullisen realistisesti. Miksi samaan ei pyritä audiorintamalla?

Jokainen armeijan käynyt tietää miltä rynnäkkökivääri kuulostaa. Se pitää metellä. Ilman kuulosuojaimia eivät ammu kuin tyhmit ja tykkimiehet. Digitaalijohdan-

naiset kotoisesta RK-62:sta päästävät ilmoille vaihteita pihahduksia, joita voi perustellusti verrata suolivikaisen puudelin piereskelyyn.

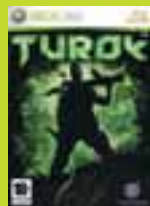
Silloin harvoin, kun tarjoutuu tilaisuus pelata nupit kaakossa, olisi mukava kuunnella tuomiopäivän pauketta. Kerrostalossa täysillä luukuttaminen kaiken aikaa ei tietenkään ole mahdollista, naapurisovun takia, mutta tarkan grafiikan vastapainoksi odottaisin pelinkehittäjien tuottavan myös laadukasta äänimateriaalia. Hyvällä audiototeutuksella tuetaan peliin eläytymistä siinä missä grafiikallakin. Räiskintäpeleissä aseäänit näyttelevät tärkeää osaa. Kun koko pelikokemus vietetään tähtäimen takana, on kuoleman välikappaleen ääntelyllä iso painoarvo.

Juho Kuorikoski



OMPELUILTAMAT

Muun muassa nämä pelit kuulostavat Singeriltä



TUROK
Playstation 3, Xbox 360
Yhtiöväkivaltaisella dinosaurusafarilla kaatuu miehiä ja himuliskoja. Äijämäisen Turon seikkailussa vuotaa verta litratolkulla eikä suolenpätäkään puutu. Valitettavasti tappovehkeet kuulostavat aneemisilta.



HALO 3
Xbox 360
Master Chiefin joutsenlaulu on täydellinen esimerkki erinomaisesta räiskintäpelistä. Aseistusta on paljon, mutta kaikki kuulostavat alitehoisilta hernepysyiltä. Väkisinkin tulee mieleen, onko peliä pehmenetty tahallaan vaisuilla pamahduksilla?



F.E.A.R.
Pc, Playstation 3, Xbox 360
Kolhon näköinen kauhuräiskintä kärsii pelkistetyistä grafiikasta ja itseään toistavasta kenttäsuunnittelusta. Siiti tunnelma vakuuttaa painostavuudellaan, ja teko-äly on loistavaa. Aseet... kuulostavat kiukustuneilta karpäsilä.



WARHAWK
Playstation 3
Monipuoliset taistelutantereet sekä hyvä tasapainotus tekevät vaikutuksen niin verkkosodan vasta-alkajaan kuin veteraaniinkin. Mittavasta kalustomäärästä huolimatta aseäänit ovat tässäkin pelissä plisut.



KOHDERYHMÄKOHTAISESTI Monen pitkän linjan pelaajan peloista huolimatta niin sanotut casual-pelit ovat omiaan laajentamaan peliharrastusta jokamiehenoikeudeksi.

Vain muutaman peliööpin tähden

Peliala elää taloudellista nousukautta, mutta nostaako pelikulttuurimme päätään samaa vauhtia?

Suomen peliohjelmisto- ja multi-mediayhdistys FIGMA:n mukaan suomalaiset jälleenmyyjät myivät vuonna 2007 lähes kaksi ja puoli miljoonaa peliä tietokoneille ja konsoleille. Seitsemässä vuodessa määrä on kasvanut lähes miljoonalla. Siitä huolimatta pelit ja pelaaminen eivät ole saaneet vastaavaa kulttuurista statusta kuin perinteiset verrokkit kirjat, elokuvat ja musiikki.

Kristillisdemokraattien tammikuuisessa puoluekokouksessa esille noussut vaatimus pelien ennakkotarkastuksesta on tästä konkreettisin esimerkki ja valitettavasti samalla myös äänitorvi suurelle yleisölle. Tiedetään, että pelataan, mutta ei sitä, mitä pelataan ja miksi pelataan. Ilman FIGMA:n terävää ja nopeaa selvitystä yleiseurooppalaisen PEGI-ikärajaluokituksen olemassaolosta pelikulttuuri olisi jäänyt jälleen tietämättömyyden ja luulopuheisiin perustuvien ennakkoluulojen jalkoihin. Monenkohan suomalaisen tiedossa lisäksi on, että kotimaisin voimin toteutettu Max Payne on myynyt jatko-osineen maailmanlaajuisesti yli seitsemän miljoonaa kappaletta, joka on huikea suoritus millä kulttuurin alalla tahansa?

Suomalaisten peliaihteisten sivustojen kommentteja lukiessa törmää toistuvasti veteraanipelaajien kriittisiin kommentteihin siitä, millaiset pelit koetaan hyväksyttäviksi

ja mitkä taas teillään omaan makuun sopimattomina. Mielipiteet ovat usein hyvinkin vahvoja. Etenkin tytöille ja alasteikäisille suunnatut pelit saavat runsaasti kriittistä kaikua suomalaisten peliaktiivien (lue: kovaaäänisten) mielipiteissä.

Koen seikan ristiriitaisena. Toisaalla ollaan ylpeitä omasta peliharrastuksesta, mutta samalla nuijitaan maanrakoon täysin erilaisen kohderyhmän houkuttelevaksi kokema tuote. Pelin tyylistä riippumatta kaikki uudet kipinän löytäneet pelaajat edustavat kuitenkin sitä samaa satojen tuhansien pelaajien ryhmää, johon me muutkin asiasta innostuneet lukeudumme.

Eikö uusien pelaajien mukaan saanti ja harrastuksen perimmäisten arvojen ymmärtäminen kuitenkin edistä tietoisuutta pelaamisesta ja sen kehittävästä vaikutuksesta? Sims-pelit toimivat hyvänä esimerkkinä pelistä, joka houkuttelee pelaamisen pariin niitä, jotka muussa tapauksessa passivoituisivat television ääressä.

Me Amigoilla, C-64:lla, NES:illä ja alkuaikojen pc:illä pelaamisintohimomme syyttäneet olemme saaneet todistaa pelikulttuurin ja -alan huikeaa nousua kohti populaarikulttuurin kärkeä. Pelien sisältö ja toteutustapa jakavat mielipiteet aina ja usein mieleen muistuvat ne kaltaiset ajat, kun pelit olivat rautaa ja laitteet puuta. Saatamme helposti unohtaa sen, että

vaikka pelit ovat maailmanlaajuisena bisneksenä pian jo elokuva- ja musiikkitalenteiden tasolla, on pelien perimmäinen ajatusmaailma säilynyt samana. Onnistumisen riemu, yhteisöllisyyden tuntu, ongelmien ratkominen ja taiteellinen kokemus ovat vieläkin niitä tekijöitä, jotka saavat ihmisiä pelaamaan ja pohjimiltaan tuntemaan olonsa hyväksi. Mainitut seikat toteutuvat pelin genreen ja tyyliin katsomatta.

Innokkaimmista pelaajista käytetään englanninkielistä termiä "core-gamers", ydinpelaajat. He muodostavat sen joukon, joka käyttää eniten aikaa pelaamiseen ja seuraa mielellään myös alan lieveilmiöitä. Yhdysvaltain viihdeohjelmistojen yhdistys ESA kartoittaa vuosittain pelaajien tottumuksia. Viime vuotiseen tutkimukseen osallistui 1 200 yhdysvaltalaisista kotitaloutta, joilla on joko konsoli tai pelaamiseen soveltuva tietokone. Yhteenvedon mukaan pelaajan keskimääräinen ikä on 33 vuotta, lähes puolet myydyistä peleistä on luokiteltu ESRB:n mukaan kaikille sopiviksi (vastaava PEGI-luokitus 3+) ja 72 prosenttia vanhemmista pelaa pelejä lastensa kanssa, koska se on "hauskaa koko perheen kesken".

Pelaamisesta on tällä vuosituhanella viimein tullut yksi viihteen muoto, jota edes amerikkalaisten medioiden "lööppihakuisuus" ei voi mitätöidä. Meitä pelaajia on

joka lähtöön ja kokemuspohjastamme riippumatta monimuotoisuus on aina rikkaus. Asiassa kuin asiassa.

On ollut hienoa huomata, ettei asiaan perehtymättömien toimittajien ja julkisuuden henkilöiden möläytyksillä ole ollut pelkästään negatiivisia vaikutuksia. Toisaalla, massajulkisuuden tuolla puolen, ne ovat yhdistäneet suomalaisia peliharrastajia yli yhteisörajojen. Mass Effect-, Jack Thompson- ja Bully-kiistat kristillisdemokraattien mutu-mölinöiden ohella ovat herättäneet meissä yhteisiä tunteja ja saaneet hetkeksi unohtamaan yksipuoliset mielipiteet siitä, mikä pelityyppi tai laitelusta onkaan se ainut ja oikea. "Yhteisen vihollisen" nostaessa päätään on yhteisöllisyys saanut uuden merkityksen ja pelaktiivit osoittaneet, miten omanlaisensa ja rakas harrastus meillä onkaan – arvo-maailma, jota kannattaa puolustaa.

Tällaisissa tilanteissa toteutuneen tasa-arvoisuuden kunkin mielenkiinnon kohteesta riippumatta soisi olevan jokapäiväinen ilmiö. Pelaajahan tässä kaikki olemme. Simittäjät, Mario-fanit, WoWittajat, klaaniräiskijät, virtuaaliurheilijat, rata-autoilijat tai apinasääreen hurahaneet kaikki yhtä lailla.

Tuomo Leino

Kirjoittaja toimii Electronic Arts Finlandin tuotepäällikkönä.

SOME PEOPLE ARE JUST TOO LUCKY.

**FIRST THEY SPEND 2 YEARS ANALYZING AND DEVELOPING GAMES
IN A DEDICATED, CUTTING EDGE ACADEMIC ENVIRONMENT.**

**THEN THEY GET A JOB, WHERE THEY CONTINUE
DOING WHAT THEY ARE ENTHUSIASTIC ABOUT.**

**TAKE A LOOK AT www.itu.dk/msc
AND MAKE UP YOUR MIND BEFORE MAY 15TH**

APPLY BY MAY 15th 2008

STUDY GAMES_

DEVELOP. ANALYZE. PLAY. MSc in IT

itu.dk/msc



IT University
of Copenhagen

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 ennakoita osoitteessa www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN PINNALLISIN

Race Driver: Grid

Codemasters haluaa tehdä autopeleistä entistä hausempia. Studion uusin kaahailu näyttää äärimmäisen hyvältä, mutta onko mukaan saatu hauskuutta?



Odotetuimmat pelit

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



1 Age of Conan

PC

Warhammer Online: Age of Reckoningin siirryttyä syksyille World of Warcraftille vaihtoehtoja etsivien huomio kiinnittyy lähikuukausina julkaistavaan Age of Conan: Hyborian Adventuresiin. Pelin aikuismaisempi ote kiinnostaa 18+ 18+



2 Wii Fit

Wii

Jyrin lyhyen ennakkotestailun perusteella Nintendon kuntoilu-ohjelmisto vaikuttaa odotettua monipuolisemmalta, ja Balance Board tarjoaa jälleen uudenlaisen ohjausvaihtoehdon. Euroversiota pääsee testailemaan ihan kohta.



3 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

PS3

Hideo Kojiman suursaaga päättyy kesäkuussa. Metal Gear Solidit ovat olleet aina omaleimaisia laatupelejä, ja Kojiman uskotaan ylittävän itsensä hulpealla budjetilla tuotetulla päätösosalla.

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

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

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



Julkaisu KESÄ 2008

Talla pohjassa

Codemasters yrittää tuoreimmalla kaahailullaan tehdä ajopeleistä entistä hausken



RACE DRIVER: GRID

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä CODEMASTERS
Julkaisija CODEMASTERS Laji AJOPELI

Mistä kilpa-ajopelissä on lopulta kyse? Onko tärkeintä se, että auto käyttäytyy mahdollisimman luonnollisesti? Vai kenties kuvankaunis grafiikka? Entä monipuoliset pelimuodot? Codemastersin mielestä millään näistä ei ole väliä, ellei pelaaminen ole hauskaa.

Studio pyrkii muuttamaan tilannetta Race Driver: Gridillä. Codemasters on asettanut kilpailutilanteen kaikkein tärkeimmäksi. Pelin

ensimmäinen pelistä julkaistu video osoitti, että Codemasters on keskittynyt rymistelyyn.

Testaamamme versio kertoi ystävällisesti olevansa noin 80-prosenttisesti valmis. Kisaamaan pääsi toistaiseksi ainoastaan Grid World -pelimuodossa, jossa pelaaja on eräänlainen palkkakuski, jolle maksetaan ajamisesta. Jokaisessa kilpailussa oli lisäksi erityistehtävä, jonka suorittamalla sai tuntuva bonuksen palkkioon. Osassa kilpailuista täytyi sijoittua palkintopallille, joissain puolestaan riitti, kun oli parempi kuin kilpailevan tallin kuljettaja.

Tämän lisäksi nähtävillä oli pieni esikatsaus

Kehityksen tässä vaiheessa Race Driver: Gridistä ei löydy realismin häivääkään

suunnittelijan Ralph Fultonin mukaan Grid keskittyy siihen, mitä tapahtuu lähdön ja ruutulipun heilahtamisen välissä. Itse kisatapahtumaan mahtuu draamaa, kaksinkamppailuja, aggressiota ja kolareita. Jo

siihen, minkälainen Race Driver: Gridin urapeli-muoto tulee olemaan. Kokemusta pääsee kartuttamaan niin Euroopassa, Amerikassa kuin Japanissakin. Jokaisen mantereen kisoista muodostuu eräänlainen portaikko. Aluksi



KANSA HURRAA Race Driver: Gridin kaupunkiradat kulkevat pitkin kapeita reittejä, joiden varrella on kansaa kannustamassa. Kilpailun tuoksinassa faneille ei juuri ehti vilkuttelemaan, sillä auton pitämässä radalla riittää tarpeeksi haastetta.



FAKTA

CODEMASTERS

Vuonna 1985 perustettu Codemasters on yksi vanhimmista brittistudioista. Codemasters tunnetaan muun muassa Colin McRae -rallisarjasta, mutta viime aikoina studio on tehnyt myös räiskintäpelejä vaihtelevalla menestyksellä.

pääsee kisaamaan vain alimman portaan kilpailuihin. Kisojen voittamisesta palkitaan sekä rahallisesti että mainepisteillä, ja kun maine kasvaa tarpeeksi suureksi, pääsee ylempään portaan kilpailuihin mukaan.

Peli on graafisesti erittäin hyvässä kuosissa. Automallit ovat viimeistellyjä ja komean näköisiä. Ennakkoversiossa ei päässyt valitsemaan ajokkia vapaasti, joten pelissä olevien autojen lukumäärä on toistaiseksi hämärän peitossa. Suunnittelija Fulton tosin toteaa, ettei Grid ole "autojenkeräily", joten Gran Turismo -henkistä autotulvaa lienee turha odottaa.

Pelissä kaahailaan suurkaupungeissa sekä kilparadoilla. Kaupungeista mainittakoon San Francisco, Washington D.C., Detroit sekä Yokohaman satama, jossa itämaiden driftaus-

KAHVA EDELLÄ Japanin kilpailut koostuvat enimmäkseen driftailusta, jossa tärkeintä on saada auto mahdollisimman pitkään ja tyylikkääseen sivuluusuun. Kuulostaa hauskalta, mutta driftaus vaatii huipputasolla todella paljon taitoa.



NEONVALOJEN LOISTEES Race Driver: Gridissä ajetaan niin oikeilla kilparadoilla kuin maailman suurkaupungeissakin. Kuvassa oleva Shibuyan alue on kaunista katseltavaa mainoskyltlien valaistessa Tokion yötä.

kisat järjestetään. Etenkin kaupunkiradoilla riittää kuhinaa. Mutkiin on aseteltu runsaasti rengasvalleja, eivätkä kumipehmusteet ole vain koristeita. Auton törmätessä radan reunukseen sekä autosta että reunuksesta jää tavaraa törmäyspaikalle. Ilma on sakeana polttoainehöyryistä ja palavan kumin ilmoille työntämästä savusta. Ainakin tunnelma on saatu kohdilleen.



FAKTA

PELIN HENKI

Codemastersin vastuussa aikanaan 8-bittiselle Nintendoille ilmestyneestä Game Genie -huijauslaitteesta. Codemastersin suunnitteleman laitteen avulla pelaajat saavuttivat etuja kuten kuolemattomuuden, loputtomat panokset, nopeamman ajokin. Joissain harvoissa tapauksissa Game Genien avulla pystyi pelaamaan pelikasetilla olleita piilotettuja tai lopullisesta versiosta karsittuja pelimuotoja.

Valitettavasti samaa ei voi sanoa ohjauksesta. Ainakin ennakkoversiossa autot tuntuvat äärimmäisen kevyiltä, sillä vähän tattia heilauttamalla renkaat väntäytyvät linkkuun ja perä irtoaa. Ainakaan kehityksen tässä vaiheessa Race Driver: Gridistä ei löydy realismin häivääkään ajettavuuden osalta. Sama vika vaivaa mutkissa. Neulansilmään voi painaa liki tällä pohjassa, jos jarrua osaa nykäistä oikeaan aikaan. Auto kieppaa jyrkänkin mutkan ympäri, ja hanaa antamalla ajokki ampailee seuraavalle suoralle.

Codemastersin edellinen ajopeli oli Colin McRae: Dirt, jonka kehitystyö suunnattiin vauhtia ja vaarallisia tilanteita kaipaaville jenkkimarkkinoille. Race Driver: Gridin kohtalo vaikuttaa ainakin tässä vaiheessa huolestuttavan samanlaiselta.

Jyri Paavilainen

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Ulkokuori on kunnossa, mutta hauskuuteen on vielä matkaa. Riittävätkö Codemastersin rahat?

Kroppa kuntoon!

Voiko tasapainottelu olla hauskaa?



WII FIT

Laite Wii Kehittäjä NINTENDO
Julkaisija NINTENDO Laji KUNTOILU

Nintendon mielenkiintoinen kuntoiluaiheinen "peli" on valloittanut Japanin. Eurooppalaisetkin pääsevät testaamaan Wii Fitiä huhtikuun lopussa. Gamereactorilla oli ilo kokeilla pelin japaninkielistä versiota pikaisesti.

Sattuneesta syystä allekirjoittaneen japanin kielen taito on hieman ruosteessa, joten tarkkaa kuvaa varsinaisesta kuntoiluversiosta ei saanut. Minipelit avautuivat kuitenkin helposti kielitaidottomammallekin toimittajalle. Sen verran kuitenkin kerrottakoon, että lopullisessa versiossa tulee olemaan kuntoiluavustaja, joka tarkkailee käyttäjän liikumistottumuksia, ja jopa oikean elämän liikuntakerrat pystyy ilmoittamaan laitteelle. Wii Fit on siis oletettua laajempi kunnonseurausohjelmisto.

Pelin mukana tuleva Wii Balance Board on hieman keskivertovaakaa kookkaampi valkoinen muovimöhkäle, joka tunnistaa siihen kohdistuvan paineen. Tämän avulla peli huomaa, missä asennossa pelaaja seisoo. Esimerkiksi pujottelussa laskettelijaa ohjataan nojaamalla oikealle tai vasemmalle. Eteenpäin nojaamalla laskijan saa menemään nopeammin, mutta kääntymisestä tulee vastaavasti hankalampaa. Hauskaa piisasi ainakin lyhyen pelisession ajan.

Minipelit vaikuttivat mukavalta ja alkoivat pienen harjoittelun jälkeen sujua hienosti. Pelin julkaisuun ei ole enää pitkään, joten loputkin tasapainolaudan ja kuntoiluohjelmiston salat paljastuvat piakkoin. Siihen asti voi hyvillä mielin syödä makkaraa ja sipsejä.

Jyri Paavilainen

! KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Odotamme innolla, saako Wii Fitin kuntoiluassistentti Jyrinkin ylimääräiset kilot karisemaan



Julkaisu HUHTIKUU

TASAPAINOTTELU Tiedossa on, että Wii Fit sisältää tukun minipelejä, mutta varsinaisen kuntoavustajapuolen päästään tutustumaan vasta englanninkielisen version myötä.

ENNAKOT



GAMEREACTOR KOKEILEE TULEVIA PELEJÄ

**Kiituri ja kaveri**

Wipeout HD:ssa ajetaan monenlaisia kilpasuorituksia. Osa kisoista on perinteistä kiituri kiituria vastaan mittelöä, mutta mukana on myös aika-ajaja ja Zone-kestävyysskilpailuja, joissa ajokki kulutetaan loppuun.

Julkaistu **TOUKOKUU**

Matalalentoa

Ensi kuussa julkaistava kaahauspeli on nätti, sähkökkä, muodikas ja kiiltävä

**WIPEOUT HD**

Laite **PLAYSTATION 3** Kehittäjä **SONY LIVERPOOL**
Julkaisija **SONY** Laji **AJOPELI**

Sony jatkaa Wipeout HD:lla suosittujen pelisarjojensa uudisversiointia Playstation 3:n teräväpiirtografiikan mannekiineiksi. Wipeout-pelisarja sopii tällaiseen käyttöön hyvin, sillä futuristinen kaahauspeli on vauhdikas, värikäs ja tyylikäs.

Pelissä ajetaan, vai pitäisikö sanoa lennetään, kilpaa täpärästi ajoradan yläpuolella leijuvilla kiitoureilla. Pärjäämisen avaimia ovat ratojen tuntemus ja ennen kaikkea vauhtia kiihdyttävien turboaattojen sijaintien muistaminen. Myös sopivasti käyttäytyvän ajoneuvon valinta enemmän tai vähemmän mutkikkaalle radalle on tärkeää. Jos reilu peli ei tuota tulosta, voi kilpakumppanit posauttaa pirstaleiksi radalta kerättävillä kertakäyttöaseilla.

Pelkästään Playstation Network -verkkokaupassa myyntiin tuleva Wipeout HD koostuu aiempien Wipeout-pelien radoista. Grafiikka on päivitetty täyteen 1080p-teräväpiirtotarkkuuteen ja Playstation 3:n huomattavia tehoja pyritään

esittelemään muutenkin täysillä. Lopputulos on eittämättä komea. Varsinaisesta ilotulituksesta ja räiskyvästä näyttävyydestä ei kuitenkaan ole kyse, sillä pelin kuvasuunnittelu tavoittelee tietyllä tavalla hillittyä tyyliä. Nauttiakseen Wipeout HD:n visuaalisuudesta täysin siemauksin on ymmärrettävä jotakin yksinkertaisten linjojen kauneuden, väriharmonioiden ja muotojen päälle. Kuin varmuuden vuoksi peliin on otettu mukaan myös joitakin erityisen näyttäviä ratoja, kuten yökerhon tanssilattian valaistuksen tavoin väriteemoja vaihteleva rata, jonka ihmeellisyyttä myös me kuvaamataidosta kutosia netonneet osaamme arvostaa. Myös pelin ääniraita tavoittelee klubiuskottavuutta. DJ Freshin, Masonin, Noisian ja Stanton Warriorsin kaltaiset konemuusikot ovat varmaankin isoja nimiä alallaan ja tuotanto viimeisintä huutoa, mutta soundillaan kappaleet ovat niin moderneja, että metallimusiikkiin kallellaan olevalla pelitoimittajalla oli vaikeuksia sopeutua. Ääniraita on myös 5.1-kanavamiksattu, mutta ennakkoversio ei käynnistynyt millään muulla kuin perus-stereoäänellä.

FAKTA**TOSI SIISTI**

Wipeout-sarjan pelien kerrotaan olleen merkittävä osa Sony'n ensimmäisen Playstationin myötä aloittamaa imagokampanjaa. Sonylla oli tarve tehdä pelaamisesta uskottavaa nuorten aikuisten viihdettä, sillä pikkuhasten viikkorahojen varaan ei voi rakentaa miljardibisnestä. Wipeout-kioskeja rahdattiin yökerhoihin ja pelin futuristinen grafiikka vetosi asiakkaskuntaan. Musiikkivalinnat tehtiin niin ikään klubi-iltojen etkoja ja jatkoja silmälläpitäen.

Entä itse ajaminen? Se on totuttelun jälkeen mainiota, eikä sarjan suosio ihmetytä. Lennokkien tuntumat ovat riittävän isoja erottakseen, ja ratojen opiskelu koukuttavaa. Tiukoissa mutkissa on käytettävä hartianaapeista aktivoitavia ilmajarruja, jotka heittävät pohjaan survaistuna aluksen hurjaan kurviin. Myös kylki edellä turboaattalle ajo auttaa rivakassa mutkien luovinnassa. Toisella ajokilla koko taktiikka ja ajolinjat saattavat muuttua miltei kokonaan. Lajityypin ystäville on tiedossa hienoja verkkopelihetkiä.

Jaakko Maaniemi

KUUMOTTAVUUS
 GAMEREACTORIN ENNAKHOTUOMIO

Wipeout HD tuo suosikkisarjan nykyaikaan varsinaisen jatko-osan odotusta helpottamaan



KIIRUHDA HITRASTI Kilpa-ajossa on aina kiire, mutta liika hätäkönti kostautuu. Seiniin kolistelu hidastaa ja rikkoo ajokin, ja matalasta reunavallista voi lipsahtaa ylikin. Fiuuuu...

"IT'S GAME TIME!"



SANTA DESTROY

ONE WAY

NO MORE HEROES



When big time loser Travis Touchdown runs into smokin' hot chick Sylvia Christel at the Death Match Bar, he gets more than he bargained for. Wiping out a drifter for starters, it isn't long before Travis is ranked 11 in the United Assassins Association's league of hit men. With a price on his head now, there's only one way to go – all the way to number 1.

Release: March 14



Rising Star Games

Wii™

www.nintendo.se

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



ENNAKOT


GAMEREACTOR KOKEELEE TULEVIA PELEJÄ

Puitteet kunnossa

Unreal 3-tekniikalla toteutettu The Bourne Conspiracy on hienon näköinen peli. Valot, varjot, yksityiskohdat ja efektit ovat kohdallaan.

 Julkaisu **KESÄ 2008**

Medusan peli

Jason Bournen videopeliseikkailu osoittaa, mistä on nykyajan agenttipojat tehty.


THE BOURNE CONSPIRACY

Laite PLAYSTATION 3/XBOX 360 Kehittäjä HIGH MOON Julkaisija VIVENDI Laji TOIMINTASEIKKAILU

Alunperin Robert Ludlumin romaaneista ja myöhemmin valkokankaalta tuttu, muistinsa menettänyt superagentti Jason Bourne on kiistämättä yksi nykypäivän agenttiskenen keskeisiä hahmoja.

Menneitä ovat ajat, kun agentille riitti karhea brittiaksentti ja viritetty Rolex. Nykypäivän kovaksikeitetyn toimintasankarin tulee osata liikkua näkymättömänä maasta toiseen, kiivetä pystysuoraa seinää ja riisua aseista neljä miestä samanaikaisesti.

Vivendi tarjosi katsauksen Xboxille ja PS3:lle julkaistavaan The Bourne Conspiracy -toimintapeliin. Muutaman kentän mittainen esikatseluversion oli vielä hieman keskeneräinen oloinen, eikä varsinkaan tarinasta tai pelin yleisrakenteesta

saanut demon perusteella kattavaa kuvaa. Yksittäisiin tehtäviin lukeutuivat Medusan verkko -elokuvasta tuttu lähetystökohtaus, bosnialaisen sotarikollisen eliminointitehtävä ja lyhyt kaahailu pitkin Pariisin katuja.

Kokeillut tehtävät jakautuivat suurin piirtein kolmeen osa-alueeseen. Ensimmäisessä paettiin ja tapeltiin, toisessa ammuskeltiin ja kolmannessa ajettiin kaupunkirallia poliisia pako. Nämä ovat myös valmiin pelin kolme keskeistä piirrettä, ja kokonaisuuden onnistuminen tulee riippumaan pitkälti järkevästä tasapainotuksesta osa-alueiden kesken.

Pelin mekaniikka tuntuu kunnolliselta. Siirtyminen tulitaistelusta nyrkkitappeluun on toteutettu sujuvammin kuin esimerkiksi samankaltaisia ominaisuuksia sisältävässä Uncharted: Drake's Fortunessa. The Bourne Conspiracyssa käsitys tuntuu oikeasti varteenotettavalta vaihtoehdolta, sillä lähitaistelussa Bourne pistää



VIERAS MIES The Bourne Conspiracy -pelin päähahmo ei näytä elokuvissa Bournea näytelleeltä Matt Damonilta, koska pelin lisenssi perustuu Ludlumin alkuperäisteoksiin, kirjoihin.


FAKTA
ROBERT LUDLUM

Amerikkalaisen Robert Ludlumin luoma agenttihahmo Jason Bourne on seikkailut yhteensä viidessä romaanissa. Niistä vain kolme ensimmäistä ovat Ludlumin kirjoittamia. Matt Damonin tähdittämät Bourne-leffat on tehty Ludlumin teosten pohjalta. Ludlum ei itse ehtinyt nauttimaan Bourne-elokuvien menestyksestä, sillä hän kuoli sairauskohtaukseen vuonna 2001, reilu vuosi ennen ensimmäisen Bourne-elokuvan ensi-iltaa.



vastustajia matalaksi sukkelasti kuin Bruce Lee ikään. Tilanteisiin kirjoitetut koreografiat toimivat myös näyttävästi: kun Bourne saa suoniinsa tarpeeksi adrenaliinia, voimakkaat erikoishyökkäykset todella näyttävät tekevän kipeää.

Hieman huolestuttava pelattavuudellinen piirre on reaktiivikykyä vaativat tilanteet. Ruudulle äkkiarvaamatta ilmestyvää nappia tulee painaa nopeasti, tai tehtävä päättyy pahimmillaan siihen. Vaikka peli jatkuu usein vain muutaman mutkan takaa, nopeat ja usein toistuvat tilanteet sovitavat jonkin verran pelin sujuvuutta vastaan.

The Bourne Conspiracy on hyvän näköinen. Unreal 3 -peliteknologiaa käyttävät pelit (kuten Gears of War) eivät toisaalta ole kovin usein tällä alueella pettäneet. Napakasti turpiin saadessaan Bourne ja vastustajat alkavat näyttää tappelussa kärsineiltä, ympäristöt hajoavat realistisesti ja materiaalit päästävät osumat läpi eri tavoin.

Vaikka kaikki näyttää hienolta, ympäristöt voisivat olla tunnelmallisempiakin. Tappeluissa kuvakulmat myös vaihtuvat välillä niin tiuhaan, ettei pelaajan havainnointikyky tahdo pysyä perässä. Tällä on luultavasti haettu elokuvien nopeatempoista tyyliä, mikä joskus onnistuu, mutta toisinaan tulee tehneeksi lievän ylilyönnin.

The Bourne Conspiracy etenee näppärän oloisesti, ja meininki on sopivan visuaalista.



VAIHTELUA Pelissä vuorotellaan erilaisten pelityylien välillä. Tässä on menossa hiiviskely, sillä sankarillinen Bourne ei voi tappaa laillista työtä tekeviä vartiosotilaita.

FAKTA

KILPAILUA

The Bourne Conspiracy vaikuttaa pätevältä peliltä, mutta vastassa on tiukkaa kilpailua. Vivendin edustaja kertoi avoimesti julkaisun olevan ajoitettu tietoisesti muutaman viikon päähän Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsista. Joulumarkkinoille taas tunkee Splitter Cell: Conviction, joka muistuttaa monessa suhteessa erehdyttävästi The Bourne Conspiracya. Tai toisin päin.

Varsinkin Ludlumin agenttitarinan faneille peli on odottamisen arvoisen, ja muille toiminnan-nälkäisille valmis tuote tarjonnee vauhdikkaan ja näyttävän kokemuksen. Tässä vaiheessa suuriksi kysymyksiä jäävät, miten pelin tasapainotus onnistuu, ja kuinka voimakkaan imun kehittäjät saavat aikaiseksi. Näistä osaluista riippuu lopputuloksen kannalta paljon.

Janne Räikkönen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



The Bourne Conspiracyssa on ainekset menestykseen, mutta agenttimarkkinoilla on tungosta



Julkaisu **TOUKOKUU**



UUSIA KASVOJA Apollo Justice: Ace Attorney esittelee tukun uusia hahmoja, mutta mukaan mahtuu myös vanhoja tuttuja.

Vastalause!

Phoenix Wright -sarjan henkinen jatko-osa saapuu



APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

Laite NINTENDO DS Kehittäjä CAPCOM
Julkaisija CAPCOM Laji SEIKKAILU

Kun Capcom päätti kääntää GBA-asianajosarja Gyakuten Saibanin DS:lle ja englannin kielelle, se tuskin osasi odottaa valtavaa suosiota. Sini-asuinen lakimies sai kuitenkin valtavan fanilauman, ja trilogian päätösosaa odotetaan innokkaasti Eurooppaankin.

Ennen kolmannen Phoenix Wright -pelin saapumista vanhalle mantereelle eurooppalaiset pelaajat saavat tutustua Apollo Justiceen. Apollo on juuri valmistunut asianajaja, joka saa ensimmäisen juttunsa yllättäen asiakkaan pyynnöstä. Luvassa lienee takuuvarmaa asianajopelattavaa, mikäli Phoenix Wright -sarjan taso saadaan säilytettyä.

Apollo Justice: Ace Attorney sijoittuu samaan maailmaan kuin Phoenix Wright -pelit. Tapahtuma-aika on vajaa kymmenen vuotta edellisen trilogian päättymisen jälkeen. Peli on tehty alusta pitäen Nintendo DS:lle, joten luvassa on parempaa grafiikkaa ja musiikkia kuin aiemmin. Myös kosketusnäyttöä käytetään luultavasti aiempaa enemmän.

Hahmovalikoima on luonnollisesti uudistunut, mutta mukana on myös vanhoja tuttuja Phoenix Wright -peleistä. Apollo Justice: Ace Attorney vaikuttaa Phoenix Wright -fanin näkökulmasta äärimmäisen mielenkiintoiselta, ja odotukset peliä kohtaan ovat suuret. Uusien hahmojen luonti on aina riskipeliä, mutta toivottavasti Capcom onnistuu luomaan Apollo Justiceista yhtä hauskan ja rakastettavan hahmon kuin Phoenix Wrightista.

Jyri Paavilainen

KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Apollo Justiceen kohdistuu suuret odotukset, mutta Capcom vaikuttaa tuntevan lakituvan salat



PAUKUTTELUA JA PÄTKINTÄÄ Pelissä pääsee myös ammuskelemaan ja tappelamaan. Tulitaistelujen toteutus vaikuttaa tavanomaisen viihdyttävältä, mutta lähitaistelussa on persoonallista otetta. Matsi esimerkiksi alkaa aina elokuvamaisella siirtymällä ja ympäristösidonnia erikoisliikkeitä riittää.





STARCRRAFT 2

Laite PC Kehittäjä BLIZZARD Julkaisija BLIZZARD Laji STRATEGIA Julkaisu MARRASKUU

Kymmenen vuotta sitten Blizzard mullisti reaaliaikastrategian. Nyt yhtiö on piirtämässä pelityypin rajoja uuteen muotoon toistamiseen. Gamereactorin Bengt Lemne kävi kokeilemassa peliä Blizzardilla.

Neljä vuotta hiljaisuutta. Neljä vuotta jälleenrakennusta. Neljä vuotta kehitystä. Kun viimeksi vierailimme Starcraft-universumissa Brood War -lisäosassa, Kerrigan hallitsi Zerg-laumoinen Koprulu-sektoria. Hän vetäytyi kuitenkin takaisin Chariin, ja universumi vaiheni. Nyt Terranit ovat paikanneet haavansa, Hyperion-aluksen sankarillinen komentaja Jim Raynor on syrjäytetty ja hänen saavutuksiaan väheksytään mediassa. Hän on raadollisempi, vihaisempi ja likaisempi kuin ennen.

Näin Blizzard pyrkii erottamaan Starcraftin liioitellun iloisesta Warcraft-universumista. Blizzard on vienyt Starcraft II:a synkempään suuntaan poikkeamatta kuitenkaan liikaa suunnittelufilosofiastaan. Kotiplaneetaltaan karkotettu Protoss-rotu pyrkii yhdistämään hajanaiset rivinsä. Entä mitä on tapahtunut Samir Duranin suunnitelmille yhdistää Zerg- ja Protoss-rodut? Entä onko ihmeellisen Xel'Naga-rodun paluun aika koittanut?

Tämän lehden julkaisun aikaan on kulunut lähes täsmälleen kymmenen vuotta siitä, kun Blizzard mullisti reaaliaikastrategian alkuperäisellä Starcraftilla. Kymmenen pitkää vuotta pelityyppi on pysynyt pitkälti samana, vaikka tasaisin väliajoin onkin otettu pieniä askelia eteenpäin. Vaikka Starcraftista ei ole kuulunut mitään uutta Brood War-lisäosan julkaisun jälkeen, on peli ollut äärimmäisen suosittu etenkin Etelä-Koreassa. Siellä taitavimmat pelaajat ovat kuin rocktähtiä. Alkuperäistä Starcraftia on myyty laajennusosineen yli kymmenen miljoonaa kappaletta, ja sen vuosittainen myyntitahhti keikkuu edelleen 500 000:n ja miljoonan kappaleen välillä. Miksi jatko-osaa on jouduttu odottelemaan näin pitkään?

"Kun saimme alkuperäisen pelin valmiiksi, Starcraft-tiimi siirtyi työskentelemään Warcraft III:n ja sen Frozen Throne -laajennuksen parissa. Sen jälkeen tapahtui eräs World of Warcraft -niminen pikkujuttu, joten päädyimme autta-

maan senkin kanssa", kertoo Starcraft II:n taiteellinen johtaja Samwise Didier.

Nyt Starcraft II -tiimi on työskennellyt kokopäiväisesti pelin parissa kahden vuoden ajan. Starcraft II käyttää täysin uutta pelitekniologiaa, ja koska kyseessä on ehkä kaikkien aikojen odotetuin strategiapeli, ei Blizzard jätä mitään sattuman varaan. Peli julkaistaan vasta kun se on valmis. Siihen hetkeen saakka tiimi testaa kaikkia ideoitaan, korjaa voimasuhteita ja hienosäätää peliä. Uusia yksiköitä luodaan ja heikompia heitetään romukoppaan niin kauan, kunnes peli tyydyttää luojiaan. Blizzardin menestyksen ansiosta studio voi viimeistellä pelin rauhassa ilman kiireellisen julkaisun paineita. Mikäli pelistä ei tule tarpeeksi hyvää, Blizzardilla on myös varaa olla julkaisematta sitä, kuten kävi hyllytetyjen Warcraft Adventuresin ja Starcraft: Ghostin kanssa.

"Starcraft on peli, jossa täytyy koko ajan tehdä viittä eri asiaa, vaikka olisi aikaa vain

kuvankaunis Starcraft II käyttää Blizzardin varta vasten kehittämää, täysin uutta grafiikkamootoria. Luvassa pitäisi olla upeita taistelulentä, kauniita erikoistehosteita ja reilusti uusimpia ja näyttävimpiä DirectX10-graafiikkajippoja.



kahteen. Suunnittelufilosofiamme kiteytyy uudessa Zerg-yksikössä, roachissa, jolla on ainoastaan yksi erikoisominaisuus: sen energia palautuu valtavan nopeasti. Kuka tahansa voi käyttää roacheja, mutta taitavat pelaajat saavat niistä ehkä pari-kolme kertaa enemmän hyötyä kaivautumalla maahan juuri ennen kuin ne kuolevat. Näin niiden energia ehtii palautua", kertoo pelin suunnittelija Dustin Browder.

Blizzard on pelin julkistamisen jälkeen esitellyt Terraneita ja Protosseja, mutta kolmannen rodun, Zergin, esittelyä on saatu odottaa kauemmin. Zergit ovat muuttuneet alkuperäisestä pelistä eniten. Jopa kahdeksan viidestätoista esitellystä yksiköstä paljastuu uusiksi, kun pääsemme peliin käsiksi Blizzardin uusissa tiloissa Irvinessa, hieman Los Angelesin eteläpuolella. Kaikki voi tosin muuttua pelin julkaisuun mennessä.

Blizzard osoitti alkuperäisellä Starcraftilla, että on mahdollista tehdä reaaliaikastrategia, jossa on kolme oleellisesti erilaista rotua ja silti päätyä tasapainoiseen lopputulokseen. Vaikka tämän olisi pitänyt tarkoittaa "peiliarmeijoiden"

loppua, eivät kilpailijat ole edelleenkään onnistuneet luomaan yhtä vaihtelevia ja kiinnostavia rotuja. Blizzard toivoo vievänsä rotujen väliset erot uudelle asteelle Starcraft II:ssa.

Jo muutaman pelin jälkeen on selvää, että Blizzard on säilyttänyt ensimmäisen pelin perustan koskemattomana. Jokainen peli kehittyi huimaa vauhtia, ja erityisesti joukkuepelit ratkaistaan usein jo ensimmäisessä vyörytyksessä. Jos toinen joukkueista voi koordinoida nopean hyökkäyksen ja tuhota yhden vastustajista, on ottelu periaatteessa ohi. Jos peliä ei hallitse täysin, kuluu aikaa ja resursseja liikaa tukikohtaan tarpeettomaan rakentamiseen ja yksiköiden kehittämiseen, ja pian pääseekin katselemaan katkerana tulostaulua. Blizzard oli kutsunut toimittajien lisäksi myös ammattilaisia sekä kehitystiimin jäseniä pelaamaan. Kuten voi hyvin kuvitella, tämä johti muutamaan hyvin nopeaan matsiin. Muutaman tunnin jälkeen eri rotujen selviytymisstrategiat alkavat selvitä ja vastaan räpiköinti onnistuu hieman paremmin. On uskomattoman nöyryyttävää, kun joukko

STARCRAFT

Blizzard muutti tosiaikastrategian täysin



Starcraft julkaistiin pc:lle (ja Macintoshille, kuten muutkin Blizzardin pelit) huhtikuussa 1998. Peli esitteli maailmalle Terranien (ihmisten) lisäksi ikivanhan Xel'Naga-rodun kehittämät Protossit ja limaisen tehokkaat Zergit. Nämä kolme erilaista rotua eivät tarjonneet

pelkkää graafista vaihtelua, vaan myös pelimekaniikoissa oli tuntuvia eroja. Saman vuoden marraskuussa julkaistiin lisäksi Brood War, jonka juoni jatkoi Starcraftin tapahtumia.

Pelin tiimoilta on julkaistu useita kirjoja, laurapelejä, leluja sekä perinteinen roolipeli (mallia kynä ja paperi). Etelä-Koreasta löytyy jopa Starcraft-teemainen ekonomian oppikirja nimeltä Starconomics.



BEL'SHIR Yksi Starcraft II:n uusista tapahtumapaikoista on viidakkoplaneetta Bel'Shir. Kuvissa näkyvän kentän nimi on Kulas Ravine, ja sillä pääsee pelaamaan yhtä aikaa jopa neljä pelaajaa. Kartan hallitsemiseksi on tärkeä vallata observatoriot, joiden avulla voi tarkkailla vihollisia. Tieto on valtaa.



“Blizzard on pyrkinyt tekemään pelistä helpommin lähestyttävän tarjoten samalla veteraanipelaajille entistä enemmän valinnanvapautta.”

Pelikriitikon arki on täyttä työtä

Oletko ikinä miettinyt, kuinka lehtien peliarviot tehdään? Älä mieli enempää, tästä artikkelista se selviää.

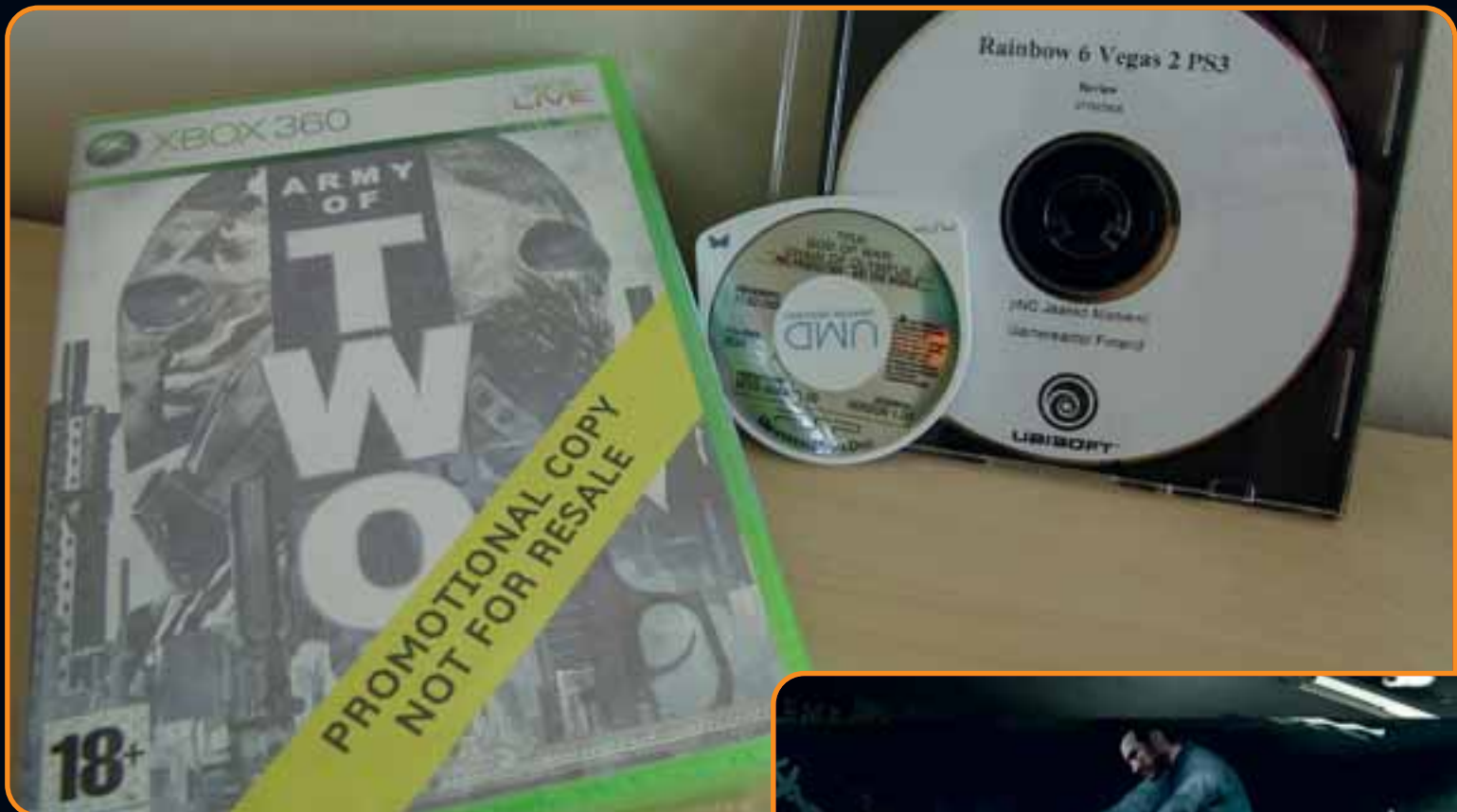
Pelitoimittajan työstä ja etenkin pelien arvioinnista kuulee joskus hurjia juttuja. Joidenkin mielestä pelitoimittajan työ on maailman paras duuni, koska siinä vain pelataan kaikki päivät tai reissataan ympäri maailmaa jättipelien julkaisubileissä. Joskus tiedetään parjata heikkolaatuisten brittilehtien parin tunnin pelaamisen perusteella rustattuja kritiikkejä tai hihitellä saksalaisten mekaaniselle tavalle pisteyttää pelit monimutkaisten kaavakkeiden avulla. Japanilainen Famitsu arvioi pelejä tinkimättömästi neljän toimittajan voimin. Kaikissa väitteissä on totuutta ainakin siteeksi, mutta pelitoimittajan arjesta ne kertovat vain vähän.

Karkeasti jaoteltuna peliarvion tekemiseen kuuluu kaksi

vaihetta, pelaaminen ja kirjoittaminen. Itsestään selvään juttuun kuuluu joitakin erikoisuuksia. Harva tietää, että suurin osa pelilehtien arvioista on kirjoitettu ns. debug-koodien pohjalta. Debug-koodi tai debug-versio tarkoittaa sellaista arviokappaletta, joka toimii vain erityisessä debug-konsolissa. Se on konsolivalmistajien tekemä erikoislaite etupäässä pelistudioiden käyttöön. Kaupassa myytävät konsolit suostuvat pyörittämään vain levytehtaalla prässättyjä pelien myyntiversioita, mutta debug-konsolissa käynnistyy keskeneräinenkin peli tavalliselta poltetulta levyltä.

Debug-laitteita käytetään aikataulusyistä. Normaalisti pelistudion valmiiksi saama peli lähetetään konsolivalmistajan





HORUTONTA KAMAA Kolme esimerkkiä arviokappaleista. Army of Two on niin sanottu promo, joka eroaa myyntipakkauksesta vain promo-merkinnän ja ohjekirjan puutteen verran. PSP:n promolevyt ovat vielä koruttomampia. Promot toimivat tavallisessa pelikonsolissa. Rainbow Six: Vegas 2:n levy on mallia "debug review", joka vaatii toimiakseen debug-konsolin. Army of Two:sta jaettiin debug-arviokappaleita jo viime vuonna, mutta erikoisesti pelin sitä versiota ei julkaistukaan. Peliä päätettiin hioa vielä kolme kuukautta. Grand Theft Auto IV:n arvio puuttuu tästä lehdestä, sillä vaikka peli on valmis ja arviokappaleita jaossa, vaati Rockstar kohtuuttomia myönnytyksiä arviokappaleen saantia vastaan.

laadunvarmistukseen, ja vasta sen läpäissyt "julkaisukandidaatti" päätyy levytehtaalle monistettavaksi. Tehdas kopioi levystä tarvittavan määrän myyntikappaleita, jotka rahdataan jälleenmyyjille. Koko prosessi kestää useita viikkoja, samoin kuin pelilehden tekeminen. Jos peliarvion halutaan ilmestyvän samoihin aikoihin pelin julkaisun kanssa, ei lehdistöllä yksinkertaisesti ole aikaa odotella myyntikappaleita. Debug-konsoleilla ja -koodilla ongelma ratkeaa näppärästi: Pelin julkaisija tai pelistudio lähettää debug-arviokappaleen pelilehdille samalla kun julkaisukandidaatti lähtee monistettavaksi. Näin pelimedian ei tarvitse odotella myyntikappaleiden monistusta ja rahaa, vaan pelin arviointi voidaan aloittaa useita viikkoja ennen pelin julkaisua.

Debug-järjestely on korvaamaton apu, mutta siihen liittyy omat ongelmansa. Debug-laitteita jaetaan rajallisesti, yleensä yksi tai kaksi kullekin medialle. Pääleikkäisyysongelmia syntyy, kun toimituksella on enemmän debug-pelejä kuin -laitteita. Joskus lehdistölle lähetettävät debug-versiot taas eivät silminnähden ole valmiita, vaan vielä hiontaa ja laadunvarmistusta odottavia

raakileitä. Tällöin pelikriitikolla on hankala ongelma: moittiako peliä teknisistä kauneusvirheistä vai luottaako julkaisijan pr-henkilön vakuutteluun myyntiversion paremmasta viimeistelystä? Aina vakuutteluihin ei ole luottamista. Joskus debug-levyjä kanssa tulee konkreettisia toimivuusongelmia, kun kovassa käytössä kulunut debug-laite ei saa luettua heikkolaatuisesti poltettua debug-levyä.

Vuosia näiden ongelmien parissa tuskailleet toimittajat ihmettelevät usein, miksei debug-pelejä voi ladata suoraan julkaisijan salasanalla suojatulta palvelimelta. Tämä säästäisi aikaa ja rahaa, sillä kuriirifirmat eivät kuljeta kuplapusseihin pakattuja levyjä halvalla eivätkä etenkään ripeästi, kun vastaanottaja on Pohjolan perukoilla.

Verkkopelaamisen suosion kasvu on oma haasteensa. Monesta pelistä löytyy verkkopelillä, tai peli voi olla tarkoitettu pelkästään verkossa pelattavaksi. Vielä julkaisematonta verkkopeliä on tietenkin vaikea arvioida, kun muita pelaajia ei ole! Siksi pelijulkaisijat järjestävät yhä useammin koottuja verkkopelituokioita debugeilla pelaaville toimittajille. Tällöinkin pelitunnit jäävät rajalliseksi, eikä pelin koko luonne selviä. Aivan oma lukunsa ovat

satojen tuntien tutustumista edellyttävät verkkoroolipelit.

Debug-versioiden aikaisen saatavuuden vuoksi pelimedia ja pelin julkaisija sopivat yleensä jonkin päivämäärän, jolloin pelin arvion saa aikaisintaan julkaista. Järjestely tukee paperilehtien ajankohtaisuutta nettijulkaisuja vastaan, mutta tekee myös peliarviosta osan pelin julkaisuuskampanjaa. Myös yksinoikeussopimukset, joissa jokin pelimedia saa arviokappaleen tai arvion julkaisuluvan ennen muita, ovat yleisiä. Halutessaan pelimediat voivat rikkoa liian rajoittavilta tuntuvia sopimuksia, mutta tällöin voi unohtaa yhteistyön saman pelijulkaisijan seuraavien pelien kohdalla. Joskus kerrotaan tarinoita lahjonta- tai painostustapauksista, joissa julkaisija pyrkii vaikuttamaan pelin saamaan arvosanaan, mutta Suomen kokoisessa pikkumaassa tällainen ei olisi mielekästä puolin tai toisin.

Huh! Kimurantteja kuviota, eikä vielä ole päästy edes pelaamaan. Itse pelaaminen on arvioinnin helpoin ja mukavin vaihe, ainakin jos peli on hyvä. Arviot pyritään teettämään pelityypin tai -sarjan asiantuntijalla, sillä kriittinen näkökulma edellyttää perehtyneisyyttä. Aina spesialisti ei ole käytettävissä, ja siksi suurin osa

pelitoimittajista pelaa monentyyppisiä pelejä. Itse pidän eniten sotapeleistä, joko räiskintänä tai strategiana, mutta pelaan tarpeen vaatiessa käytännössä kaikkea. Paitsi urheilupelejä, joista en yksinkertaisesti välitä.

Huonojen pelien pelaaminen on kärsimystä yhtä lailla toimittajille kuin harrastajillekin, mutta toimittajalla ei ole mahdollisuutta nakata ohjainta nurkkaan ja tehdä jotain mieluisampaa. Surkeisinkin peleihin on tutustuttava perinpohjaisesti. Yleinen nyrkkisääntö on yksin-pelin läpi pelaaminen ennen arvion kirjoittamista. Aina tähän ei päästä, mutta aina ei ole tarvettakaan. Konkari tunnistaa keskinkertaisen, mielikuvituksettoman ja valjun kloonipelin 5–10 tunnin pelaamisella. Aikaa pelaamiseen on harvoin ruhtinaallisesti, sillä jos nettiarvion suunniteltu julkaisupäivä tai lehden deadline ei paina päälle, on seuraava peli todennäköisesti jo odottamassa vuoroaan. Pelitoimittajien pelaaminen muistuttaa usein liukuhihnatyötä.

Pelitoimittajan työhön kuuluu paljon ns. oikeitakin töitä, kuten arvioiden ja artikkelien kirjoittamista. Siksi pelaaminen hoidetaan tyypillisesti työpäivän päätteeksi, ainakin osittain omalla ajalla. Tässä mielessä pelitoimit-

tajien työpäivät ovat usein naurettavan pitkiä. Toisaalta mieluisan arviopelin pelaaminen ei eroa juurikaan omaksi huviksi pelaamisesta. Raja työn ja hovin välillä on häilyvä.

Toimittajien pelirutiinit vaihtelevat jonkin verran. Osa tekee muistiinpanoja pelaamisen lomassa, kun taas toiset uppotuvat peliin ja kirjoittavat mieleen jääneistä asioista. Joskus on tarpeen ottaa pelistä kuvankaappauksia, jonka voi tehdä kahdella tavalla. Joko kuvat otetaan ensimmäisen pelikerran aikana, tai sitten pelin ääreen palataan läpipelun jälkeen varta vasten kuvaus-aikein. Molemmissa on hyvät ja huonot puolensa. Pelaamisen lomassa kuvaaminen häiritsee pelikokemusta enemmän tai vähemmän, eikä parhaita kuvaamiskohteita vielä tiedä. Jälkikäteen kuvaaminen taas vaatii kallisarvoista lisäaikaa.

Kirjoittamisrutiinit ovat niin ikään monenkirjavia. Osa toimittajista aloittaa kirjoittamisen heti pelin läpäistyään. Itse pyrin sulattelemaan kokemaani ja otan etäisyyttä peliin vaikka yön yli nukkumalla. Joka tapauksessa kirjoittaminen edellyttää tuumailua. Onko peli liitettävissä johonkin asiayhteyteen, tai oliko pelissä sanomaa?

Miksi peli on parempi tai huonompi kuin jokin toinen

samantyyppinen peli? Mitkä olivat pelin pari–kolme pää-asiaa? Mistä asioista kerron, mistä jätän kertomatta?

Kaikkea mieleen juolahtavaa ei voi kertoa, tai arviosta tulisi sataisivuinen. Voipa ongelma olla joskus toisinkin päin: Persoonattomasta keskinkertaisuudesta voi olla vaikea keksiä mitään sanottavaa, kun samat asiat on sanottu samanlaisista peleistä lukemattomia kertoja.

Olen itse prosessikirjoittaja, toisin sanoen työstän tekstiä moneen kertaan mahdollisimman pitkällä aikavälillä. Prosessikirjoittajan ensimmäinen versio tekstistä voi olla tarkoituksellisesti kömpelö tai huono, sillä menetelemään kuuluu tekstin hiominen ja parantelu kerta toisensa jälkeen. Yön yli nukkuminen on jälleen avainasemassa tekstin kehittämisessä. Jotkut menettelevät päinvastoin, ja kirjoittavat koko tekstin yhdeltä istumalta.

Tekstien netti- ja lehtijulkaisu tuovat oman lisänsä kirjoittamiseen. Nettiin mahtuu tekstiä loputtomasti, mutta lehdessä peli on kuvailtava ja kritisoitava sille varatussa tilassa. Sadan sanan mittaisessa arvioissa ei voi jaaritella joutavia! Julkaisun jälkeen seuraa toimittajan kannalta jännittävin vaihe, lukijapalautteen odottelu.

Jaakko Maaniemi

OMAT AJOLINJAT Nintendo kulkee aivan omia polkujaan suhteessa pelimediaan. Nintendo ei harjoita debug-toimintaa käytännössä lainkaan, ja siksi Wii-pelien arviot on tehtävä myyntikappaleista. Myyntikappaleita heltiää pelilehdillekin vain noin viikko ennen julkaisupäivää. Siksi Mario Kartinkin arvio ei tähän lehteen ehtinyt. Joskus lehdistö saa hauskoja pressikittejä, kuten komealla Kratos-figuurilla höystetty God of War: Chains of Olympuksen paketti. Playstation 3:n debug-versio on merkitty "test"-sanalla. Xbox 360:n debugi näyttää tismalleen myyntiversiolta.



Kratos näyttää mallia

God of War: Chains of Olympuksen arvion synty vaihe vaiheelta



Kaikki alkaa perjantaiamuna 7.3. kello 11.15. Kurkistan postilaatikoon. Muun postin seassa on kuplamuovilla pehmustettu kuori Nordisk Filmin tarralla. Arvaan heti, että Chains of Olympus on saapunut. En ehdi pelin pariin heti, sillä on paljon kiireellisempiäkin töitä.

Lykkään koruttoman näköisen arviokappaleen vanhaan ja raihnaiseen, ensimmäisen sukupolven japanilaiseen PSP:heni vasta iltapäivällä, kello 14.28. Peli ei käynnisty, vaan haluaa päivittää laitteen firmwaren versioon 3.80. Niinpä tietysti. En pelaa PSP:llä kovin usein enkä siten päivitä ohjelmistoakaan. Päivitys ei käynnisty, sillä akussa ei ole riittävästi virtaa. Etsin laturia, jota ei löydy. Se lienee jäänyt Matille, jolla konsoli oli lainassa Pataponin arviota varten. Onneksi minulla on pöytälaatikossa toissa syksynä Panvisionin kauppias- ja mediapäiviltä saamani Joytechin USB-latausjohto. Törkkään letkun PSP:n kylkeen ja jätän akun latautumaan.

Teen muita töitä, ja kokeilen päivitystä uudelleen kello 15.12. Jopa onnistui! Peli pyörähtää viimein käyntiin. No niin, tasku-Kratos, näytä mahtiasi! Toimintaseikkailu etenee menevästi. Ensimmäinen pomovihollinen, sapelia heiluttava persialainen kuningas, kaatuu kello 15.34. Tämä on God of Warin tavamerkki, ensimmäinen pomotaistelu tulee vastaan nopeasti.

Kuolen ensimmäisen kerran kello 15.43, kun putoan kattojen väliseen kuiluun. Sisuunnun sen verran, että jään hinkkaamaan samaa kohtaa. Putoan samaan kuoppaan kerran toisensa jälkeen. Viiden minuutin itsemurhaamisen jälkeen peli menettää uskonsa ja kysyy halu-

anko vaihtaa helpommalle vaikeustasolle. Pah, vielä mitä. Olen vakaasti sitä mieltä että kyseessä on joko todella huono tasosuunnittelu – jota God of War -pelissä ei ole ikinä ollut – tai sitten kyseessä on arviokappaleen viimeistelemättömyydestä johtuva bugi. Eihän tästä hypystä voi selvitä! Kokeilen vielä pari kertaa, kunnes peli kaatuu. Saan tarpeekseni, ja pelin uudelleenkäynnistyksen jälkeen päätän ohittaa koko kohdan. Jään kuitenkin ihmettelemään, mistä noin hölmö kohta voi johtua... Tajuan vasta parin tunnin päästä aivan toisessa kohdassa, että Kratoksella on monien toimintasankarien tavoin tuplahyppy. Sillä lailla.

Ensimmäinen varsinainen turpiinotto tapahtuu vajaan puolen tunnin kohdalla, kello 16.03. Alkunäytöksen toinen pomovihollinen, valtava basiliski, rökittää Kratoksen. Totean pomon olevan melko helppo vastus ja varmasti ensimmäisellä yrittämällä kelistettävissä, mutta tapananani on pelata puolihuolimattomasti ja löysin rantein. Näin saan paremman kuvan pelin vaikeustasosta: Peli on helppo, jos se etenee vähän sinne päin pelaamalla. Toisella yrittämällä taistelen vähän tarkemmin, ja kello 16.07 basiliski pötköttää hengettömänä.

Seuraavat parikymmentä minuuttia peli rullaa Kratoksen sanelemaan tahtiin. Kello 16.29 kohtaan uudenlaisen vihollisen, joka pääsee yllättämään. Morpheuksen usvasta loikkaa helvetinhurta ja rökittää minut kahdesti. Kolmannella yrittämällä voittajaksi selviää Kratos. Matka jatkuu jälleen tasaisen varmasti parikymmentä minuuttia. Helioksen temppelissä saan maistaa miekkamiesten terää kahvaa myöten. Viisari osoittaa aikaa 16.50 ja Kra-

tos on maassa! Otan uusintayrityksen varman päälle, ja taival tahtuu Olympoksen luoliin asti. Synkissä syövereissä kohtaan voimakkaan vihollisen: Vatsa kurnii. Lopetan reilun parin tunnin pelisession kello 17.28.

Paluu pelin pariin tapahtuu vasta kahden päivän päästä, sunnuntaina. Viikonloput ovat pelikriitikoiden parhaita työpäiviä. Jatkan Kratoksen seikkailua heti aamutuimaan kello 8.45. Pelaaan innolla, antaumuksella ja riemulla aina 12.25 asti, jolloin PSP:n akku loppuu kesken pomomatsin. Automaattilennus onneksi tekee tehtävänsä, ja tiedän voivani jatkaa juuri samasta kohdasta joskus myöhemmin. Vien konsolin lataukseen.

Pääsen jatkamaan taistelua vasta 17.20, eikä taistelun loppuun saattamisessa kauaa enää kestäkään. Töhöilen ja kämmään harvinaisen karusti, mutta 17.30 pomovihollinen kuolee... Ja peli päättyy. Olen yllätynyt pelin lyhydestä, mutta hyväksyn sen pian. Seikkailu oli tiukkaa tavaraa alusta loppuun, eikä turhia venytysjaksoja ollut. Se on hyvä. Välillä on kiva pelata lyhyempiäkin pelejä. Olisinko toista mieltä, jos olisin maksanut pelistä neljä kymppiä? Ehkä, ehkä en.

Kokeilen vielä jonkin aikaa pelin haastetehtäviä, mutta en jaksa alkaa hieroa niitä. God of Warin pihvi on eepinen seikkailu tarinapelissä, ei kikkailevat pikkuhaasteet. Jälkeenpäin lasken, että minulla kului pelin läpäisyyn karvan alle kuusi tuntia. Tiedän olleeni suhteellisen hidas jumitettuani alun hyppykohdassa ja viimeisessä pomotaistelussa, ja arvelen ripeän pelaajan selviävän seikkailusta noin neljässä tunnissa. Se on aika vähän.

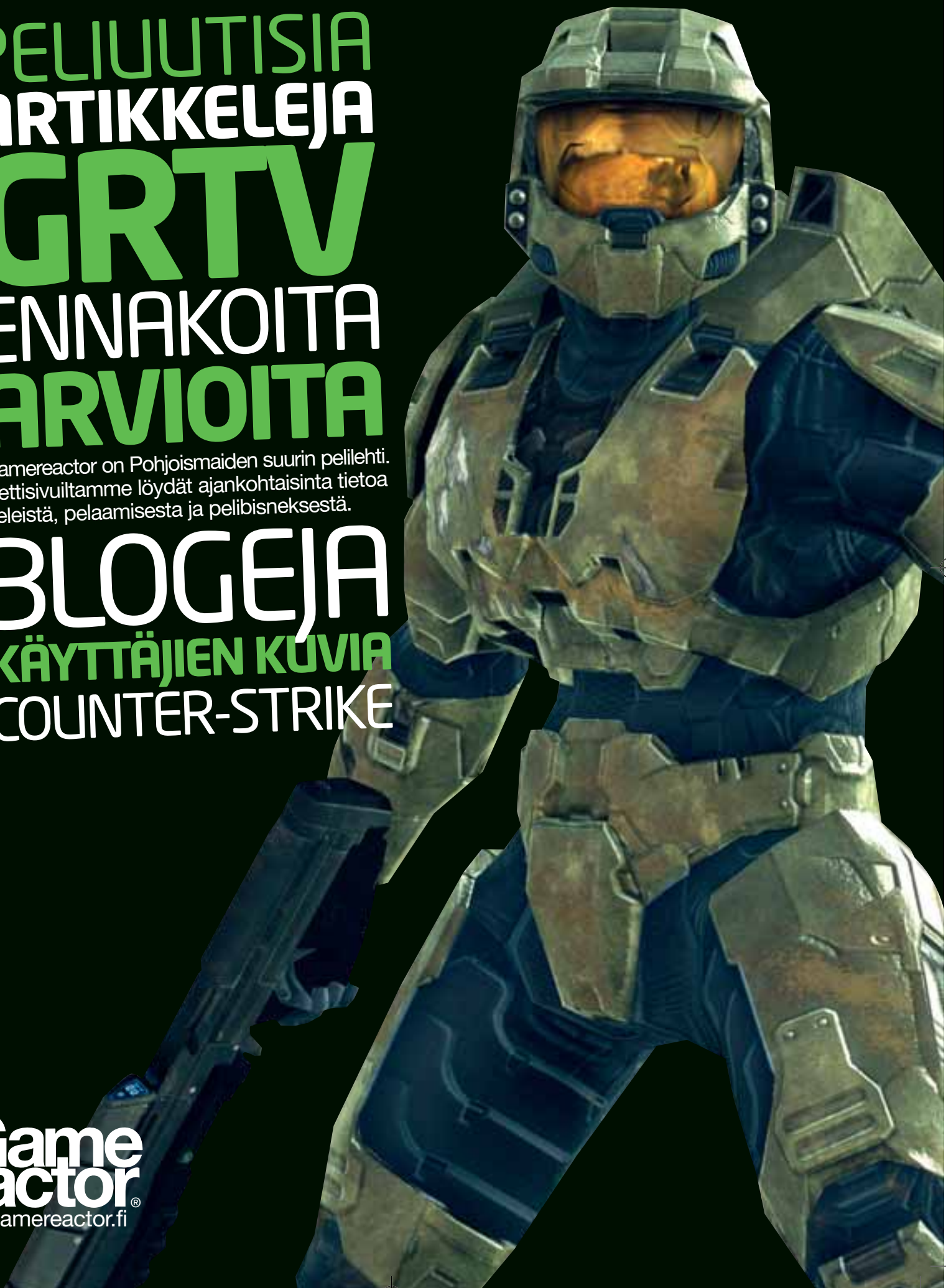
Jaakko Maaniemi

PELIUUTISIA
ARTIKKELEJA
GRTV
ENNAKOITA
ARVIOITA

Gamereactor on Pohjoismaiden suurin pelilehti.
Nettisivuiltamme löydät ajankohtaisinta tietoa
peleistä, pelaamisesta ja pelibisneksestä.

BLOGEJA
KÄYTTÄJIEN KUVIA
COUNTER-STRIKE

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



EMBRACE THE DARK

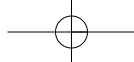
www.kemedia.com
Soita numeroon 09-8190 530 niin saat
tietää lähimmän K.E. Median jälleenmyyjän.



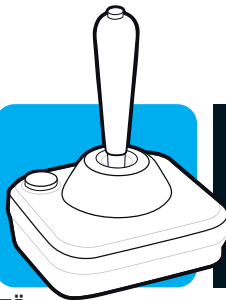
PLAYSTATION 3

darkSector

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



ARVIOIT



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 MASSIIVISIN

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Creative Assemblyn toimintapelissä roiskuu, kun lahdataan

- TIME CRISIS 4
- CONDEMNED 2
- UEFA EURO 2008
- GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
- GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS



GAMEREACTOR #4

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



Everybody's Golf: World Tour 9/10
PS3
Lost Odyssey 8/10
Xbox 360
Unreal Tournament 3 8/10
PS3/Xbox 360
Patapon 8/10
PSP
Buzz Junior: Dinojengi 8/10
PS2



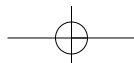
Mario & Sonic at the Olympic Games 8/10
DS
Spiderwick Chronicles 7/10
Xbox 360
Medal of Honor: Heroes 2 7/10
Wii
Ratchet & Clank: Size Matters 7/10
PS2



Dark Sector 7/10
PS3/Xbox 360
NBA 08 6/10
PS3
Soldier of Fortune: Payback 6/10
PS3
Spaceforce Captains 4/10
PC

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



ARVIOT



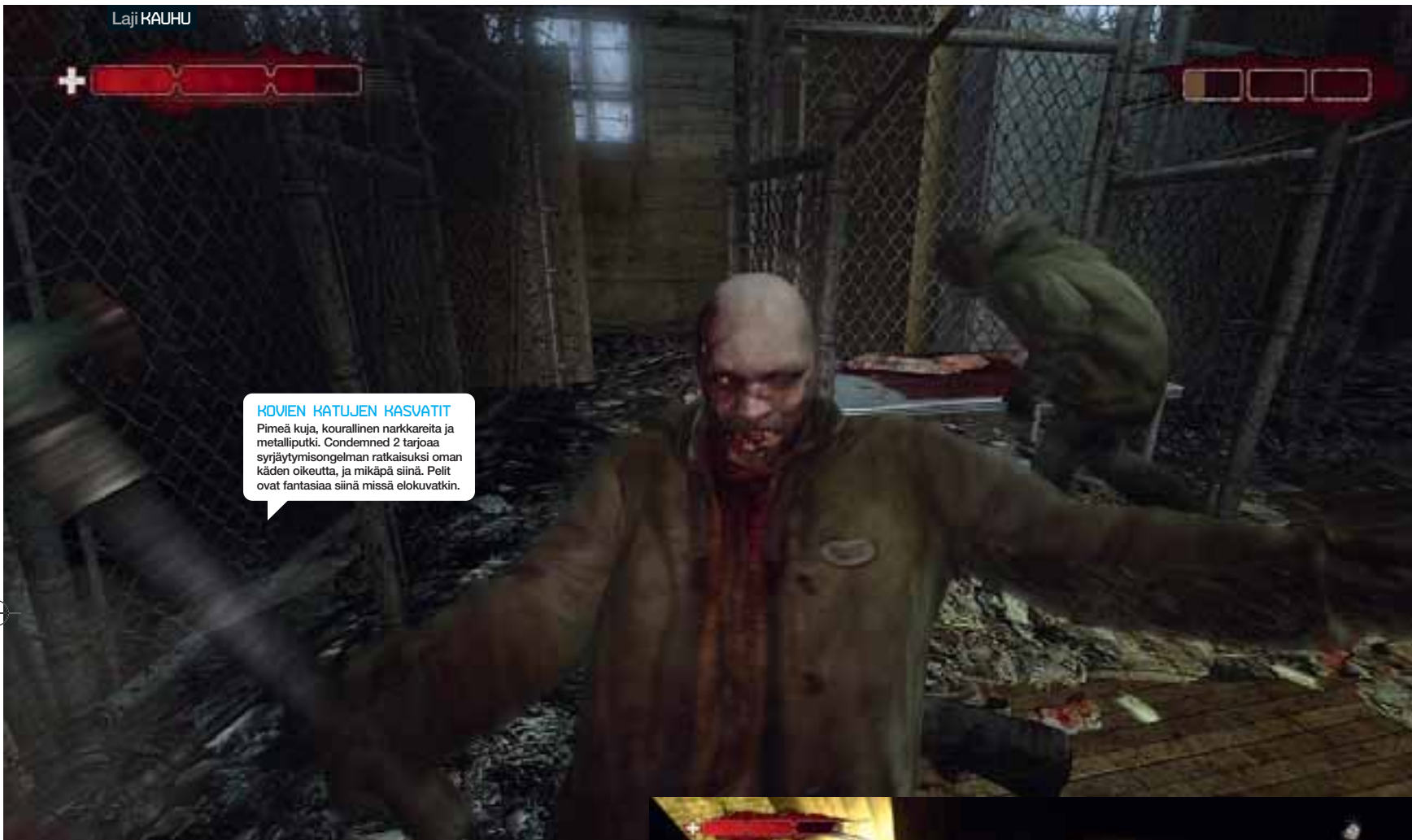
GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Pohjalle vajonneen poliisin selviytymistaistelu on pimeä tunneli

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä MONLITH Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

Laji KAUKU



KOVIEN KATUJEN KASVATIT

Pimeä kuja, kourallinen narkkareita ja metalliputki. Condemned 2 tarjoaa syrjäytymisongelman ratkaisuksi oman käden oikeutta, ja mikäpä siinä. Pelit ovat fantasiaa siinä missä elokuvatkin.



FAKTA

ETHAN THOMAS

Ethanin elämä on suistunut raitteiltaan. Esimmäisen Condemnedin väkivaltaisten tapahtumien traumat sekä viinan ja lääkkeiden sekakäyttö ovat ajaneet miehen loppuun. Poliisihommiin haluton ja kykenemätön Ethan asuu kadulla ainoana ystävänä viinapiru, joka kuiskii Ethanin korvaan toinen toistaan epämiellyttävämpiä totuuksia.

LINKKI

KOKEILE MYÖS

Condemned: Criminal Origins PC/XBOX 360 Sarjan avausosassa Ethan Thomas on vielä ihan järjissään. Ainakin aluksi.

Condemned: Criminal Origins oli yksi Xbox 360:n julkaisupeleistä. Se vei pelaajan syvälle New Yorkin sydämeen, jossa kodittomat ja narkkarit tuntuivat tulleen hulluiksi. Jokainen vastaan tulija halusi pelaajan pois päiviltä. Condemned 2: Bloodshot jatkaa samoilla linjoilla. Tuttua on myös pelin antisankari Ethan Thomas ja tämän arkkivihollinen Serial Killer X. Peli alkaa Ethanin juuri hakattua viattoman kadunmiehen ja tultua heitettyksi baarista kadulle. Hitonmoinen tapa aloittaa päivä.

Bloodshot kuljettaa pelaajaa pitkin New Yorkin syrjäkujia varsinaisissa tehtävissä sekä niihin hienovaraisesti sirotelluissa painajaisjaksoissa. Todellisten tapahtumien ja painajaisten eroa ei ole helppo huomata, sillä rappioituneen Ethanin mieli tekee tepposia pelaajallekin.

Bloodshotin kentät ovat poikkeuksetta synkkiä, talot rapistuneita ja asujaimisto verenhimoista. Siksi onkin hyvä, että Ethan osaa heiluttaa nyrkkejään sekä monenlaista kättä pidempää. Bloodshotissa taistellaan kaikella käteen tarttuvalla, kuten pesäpallomailalla, rautakangella, putken pätkillä ja vaikka keskiaikaisella miekalla. Joitakin tuliaseita on myös saatavilla, mutta näissä ammuksset ovat aina vähissä.

Ethanin liikevalikoima on monipuolistunut

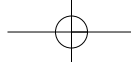


KÄTTÄ PIDEMPÄÄ Monet pelimaailman esineet toimivat lyömäaseina, jopa vessanpöntön istuimenkaat. Niiden tehoa ei valitettavasti voi kasvattaa "asioimalla", mutta eipä vessahuumori peliin istuisikaan. Bloodshot ei yritä naurattaa.

ensimmäisestä Condemnedistä. Nyt Ethan osaa vedellä narkkareita turpaan kourallisella yhdistelmähyökkäyksiä. Tehokkailla lyöntisarjoilla suuretkin vihollislaumat kellistyvät ongelmitta. Toinen uutuus on lopetusliikkeet, joissa Ethan esimerkiksi tarttuu vastustajaan niskaparseotteella ja lyö tämän naama edellä television ruudusta sisään. Lopetusliikkeet eivät

vaikuta taisteluun oleellisesti, vaan ovat yksi lisä pelin raakaan tunnelmaan. Kampailusysteemi perustuu tarkkaan ajoitukseen ja vastustajan liikkeiden ennakointiin. Hulluna huiskimalla meno tyssä nopeasti, mutta torjuntajen ajoittamisen ja yhdistelmähyökkäysten ketjuttamisen oppimisen jälkeen homma alkaa toimia.

Herkkäluonteisen on syytä kiertää tämä peli



AA-KERHO

Erään kodittoman tarina



ONGELMIEN MYÖNTÄMINEN

"Hei. Olen Ethan ja minä olen alkoholisti. Kaikki alkoi siitä, kun minut lavastettiin syylliseksi murhaan, jota en tehnyt. Pätkin puolta New Yorkia turpaan, kunnes huomasin olevani pohjalla."



VERTAISTUKEA

"Hei Ethan. Me olemme tukiryhmäsi, juoppohulluuden aiheuttamia hallusinaatioita. Voit kertoa meille murheistasi, olemmekaan kaikki samassa veneessä. Ja päässä. Vai olemmeko? Tämä on Bloodshot, eikä todellisuuden ja harhan rajanveto ole selvä. Synkeää meininkiä on molemmissa. Otatko kahvia?"



STRESSIREAKTIO

"Aloin nähdä ja kuulla kaikenlaisia asioita. Yksi suosikkihallusinaatioistani on entinen työnantajani Malcolm Van Horn, joka ilmestyi näkyihini uudestaan ja uudestaan. Siitä huolimatta, että hän on ollut kuolleena jo pitkään. Mutta onhan se kiva jutella edes jonkun kanssa."



RYHTILIIKKEITÄ

"Sitten näin valon. Tämä tosin on ultraviolettivalo, jota käytetään veritahrojen analysoinnissa. Yritän tehdä näitä poliisihommia silloin tällöin, palata arkirutiineihin ja silleen. Mutta ei tämäkään poliisimurhan selvittely oikein pieristä."



TAIDETERAPIAA

"Terapeutti suositteli patoutumien purkamista taiteen keinoin. Tuhertelin graffiteja slummeissa, mutta pulssarit tulivat aina mussuttamaan. Vetelin niitäkin sitten turpaan, ja siitähän ratkaisu löytyi. Tää raivokohntausterapia on mun juttu. Olo tuntuu jo ihan terveeltä."

TOHTORI WATSON, OLETAN? Aika ajoin Ethan joutuu käyttämään nyrkkien sijasta aivojaan. Sir Arthur Conan Doylein sanoin: "Kun mahdollon on eliminoitu, olkoonkin kuinka epätodennäköistä tahansa, jäljelle jää vain totuus."



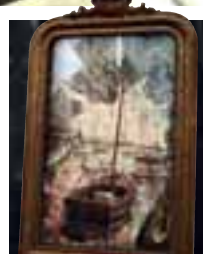
LYIJYMYRKYTYS

Välillä Ethan saa käyttöönsä tuliaseita. Pyssyjen teho on rutkasti suurempi kuin lyömäaseiden, mutta ammukset ovat kortilla.

kaukaa, sillä väkivalta on graafista ja realistisen oloista. Väkivaltaisuutta korostavat entisestään ilkeät lyöntiäännet sekä selkäpiitä riipivät tuskanhuudot. Bloodshot ei sovi lapsille, ja se pitää ymmärtää.

Pahikset eivät tee Ethanin urakkaa aivan yksinkertaiseksi. Viholliset osaavat kiertää Ethanin selustaan ja hyökätä yhteisvoimin. Haasteellisimmalla vaikeustasolla viholliset osaavat myös torjua pelaajan lyönnit, liiankin hyvin. Joskus harvoin vastustajat kuitenkin jäävät jumiin tai seisovat katatonisesti paikallaan.

Pelaaja törmää välillä rikospaikoihin, jotka on tutkittava. Etsivän työ on huomattavasti viihdyttävämpää kuin ensimmäisessä osassa, sillä nyt pelaaja joutuu tekemään päätelmiä tutkimuksensa pohjalta ja valitsemaan itse oikeat työkalut ja välineet. Päätelmistä annetaan arvosana, joista selviää kuinka metsään meni.



FAKTA

MONOLITH

Monolith on saavuttanut eräänlaiseen kauhupeli-studion aseman. Muun muassa vertahyötyvä Aliens versus Predator 2 -räiskintä sekä alkuperäinen F.E.A.R. ovat Monolithin käsialaa. Sama tahti jatkuu, sillä tänä vuonna on luvassa vielä F.E.A.R.in henkinen jatko-osa Project Origin.

PÄIVÄ SEKAHYÖTYJÄN ELÄMÄSTÄ Ethanilla ei mene hyvin. Hän on viettänyt viimeiset kuukaudet pillereitä popsien ja viinalla läträten. Peiliistä katsoo pohjalle vajonnut mies, joka ei voi luottaa edes omiin havaintoihinsa tai ajatuksiinsa.

Pelin grafiikka on hyvää perustasoa. Slummit näyttävät aidoilta ja siellä olemisen tunne on vahva. Pienimpiä yksityiskohtia ei kuitenkaan ole, ja siksi osa alueista jää kliinisen oloiseksi. Alueet ovat ajoittain myös aivan liian pimeitä. Tällöin vihollisia ei tahdo löytyä, vaikka ne latoisivat pelaajaa käkättimeen. Pimeys luo tunnelmaa, mutta turhautuminen tuskin oli pelintekijöiden tavoitteena. Epätoivo sinänsä sopii tosin pelin tunnelmaan.

Pelin väliosan makuinen tarina tasapainoilee loppuratkaisussaan tyydyttävän lopputuloksen ja jatko-osan mahdollistavan avoimuuden välillä. Toivottavasti sarjan viimeinen osa vielä tehdään, sillä haluaisin tietää, kuinka kaikki päättyy.

Bloodshot lunastaa lupauksensa niin hyvässä kuin pahassa. Peli tapahtuu edelleen suoraviivaisissa, samankaltaisissa ja ahtaissa putkissa. Tehtävien rakenne ja tavoitteet toistavat itseään, ja rusikointi voi tuntua puuduttavalta. Puutteita korvaa veitsellä leikattava tunnelma sekä toimiva taistelumeکانikka, jota sovelletaan myös moninpelitilassa.

Heikki Takala

PISTET 8/10

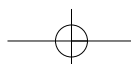
Grafiikka 8/10 Ääni 9/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 8/10

KAMALAN IHANAA KAUHUA

■ Tunnelma, lähtästel, etsivän työn parannukset

■ Grafiikka liian tummaa, putkimaiset kentät, juoni jää kesken

PIIPPUA PITHIN Bloodshotin fiilistä nostaa tähtäinristikon täydellinen puute. Kallisarvoisia haulikon laukauksia kannattaa posautella vasta, kun vihollisen silmämunat erottuvat.



ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

UEFA EURO 2008

Harkitsemisen arvoinen arvokisafutispeli? Ennenkuulumatonta!

Laite PC/PS2/PS3/PSP/XBOX 360 Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA Julkaisu 17.4. Pelaajien lukumäärä 1-4 (PS3 1-8) Testattu versio PS3/XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3



TEKOÄLYN ARMOILLA

Oman joukkueen pelaajat ovat UEFA Euro 2008:ssa edelleen vasemman laitapakin älykkyydellä. Erityisesti pallon kuljettaminen oman puolen pelaajaa kohti aiheuttaa omituisen paikalleenjäätymisreaktion, kun kaverei tiedä mihin suuntaan menisi.

Kesäkuun 29. päivä. Wien, Itävalta. Ernst Happel -stadionin lehterit ovat täynnä auringonpaisteesta nauttivia ihmisiä. Päivän pääasia on luonnollisesti EM-kisojen loppuottelu, jossa Suomi kohtaa Ranskan. Hetkinen! Suomihan on se maa, joka ei onnistuisi ampumaan palloa metrin päästä tyhjän maaliin, mikäli se tarkoittaisi pääsyä arvokisoihin!

UEFA Euro 2008 tarjoaa myös suomalaisille jalkapallofaneille mahdollisuuden johdattaa huuksijat euroopanmestaruuteen. Perinteisesti futiksen arvokisapelit ovat olleet jokseenkin köykäisiä viritelmiä, ja edellisvuoden jalkapallopelistä on lähinnä karsittu ominaisuuksia. Tällä kertaa tilanne näyttää hieman paremmalta.

EA:n tämän vuoden kisapeli sisältää mielenkiintoisen kattauksen pelimuotoja. EM-kisoja voi pelata joko lopputurnauksena tai koko karsintakiertueen kestävässä kampanjana. Lisäksi FIFA 08:sta tuttu Be a Pro -pelimuoto palaa laajennettuna Captain Your Country -tilassa, jossa neljä joko ihmispelaajien tai tietokoneen ohjastamaa pelaajaa taistelee maajoukkueen kapteenin paikasta karsintojen ja arvokisojen aikana.

Kapteeniusosiossa kukin pelaaja ohjastaa ainoastaan yhtä pelaajaa, joten oman paikan pitäminen on tärkeää, eikä sooloiluun ole varaa.



FAKTA

EREMENKO JR:N LISÄKILOT

UEFA Euro 2008:n pelaajat ovat enimmäkseen geneerisiä futareita. Suomen joukkueesta ainoastaan Sami Hyypiä ja Jussi Jääskeläinen näyttävät itseltään, ja esimerkiksi Aleksei Eremenko Jr. näyttää noin 20 kiloa massiivisemmalta kuin oikeasti. Jari Litmanen on puolestaan elämänsä kunnossa, sillä Litti näyttää noin 23-vuotiaalta.

UINKI!

KOKEILE MYÖS

FIFA 08

MILTEI KAIKKI LAITTEET

EA:n jalkapalloisarjan tuorein osa on tämän hetken paras futispeli.



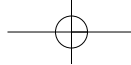
KANSAKUNTIEN TAISTO UEFA Euro 2008 asettaa eri maiden pelaajat kamppailemaan keskenään Euroopan herrudesta. Pisteitä voi kerätä omalle joukkueelleen myös pelaamalla muiden maiden miehistöillä.

Hyvistä suorituksista ja oikeasta sijoittumisesta saa bonuspisteitä, kun taas töhöilystä rokotetaan rankasti. Puolustajalla ei voi sännätä hyökkäyksen kärkeen kuin poikkeustapauksessa, eikä keskikenttäpelaajallakaan voi täysin puolustusvastuuta unhoittaa.

Yksinpelinä Captain Your Country on tervetullutta vaihtelua, mutta parhaimmillaan pelimuoto on kolmen kaverin kanssa, eikä vähiten siitä syystä, että tekoälyn vastuu vähenee. Vain yhden

pelaajan ohjastaminen valitettavasti korostaa oman puolen tekoälypelaajien tyhmyyttä. On suorastaan raivostuttavaa, kun toisella laidalla juoksentelisi tyhjän tilaan noussut laitapakki, jolle keskikenttämiestä ei ymmärrä syöttää. Äänikomennoille olisi tilausta, kun "ei sinne!" -huudot kaikuvat. Parhaiten peli pyöriikin kavereiden kanssa keskustellen.

Maalivahtien tekoäly on hieman kehittynyt FIFA 08:sta, mutta eivät veskarit älyn jättäviä



TUULETA! Maalin tullen pelaaja voi luoda oman tuuletuksensa painamalla ohjaimen olkanapin pohjaan ja heiluttamalla toista analogitikkua. Käytettävissä on vakuuttava valikoima erilaisia juhlimistapoja aina lentokonejuoksusta voltittisarjoihin. Hidastustoiminto tarjoaa mahdollisuuden katsoa mielenkiintoisia tilanteita vapaasti.



LIIMANÄPPI Veskarit osaavat tehdä perustorjuntia, mutta läpiajajien kanssa tulee ajoittain ongelmia.

suorittaa erilaisia haasteita EM-karsintojen ajalta. Eräässä haasteessa Azerbaidzan on siirtynyt kylmällä Olympiastadionilla 1-0-johtoon 79. peliminuutilla, ja pelaajan on tehtävä sheikit pitääkseen Suomen EM-kisatoiveet yllä.

Pohjimmiltaan UEFA Euro 2008 on FIFA 08 uudenlaisilla valikoilla ja hieman erilaisilla pelimuodoilla. Peli näyttää samalta, kuulostaa samalta ja tuntuu samalta kuin EA:n viime syksyn jalkapallojulkaisu. Pallo pomppii edelleen hieman liikaa, mutta pelin tempo on miellyttävän todenmukainen.

Yhteneväisyyksistä huolimatta UEFA Euro 2008 on etenkin jalkapallofanin näkökulmasta kiinnostava. On toisaalta hankala suositella sitä FIFA 08:n omistajille, mutta toisaalta pelkkä skenaariopelimuoto tarjoaa paljon uutta sisältöä. Lisäksi Captain Your Country -moodi pieksee FIFA 08:n Be a Pro:n 6-0. Jos EM-kisat kiinnostavat, on UEFA Euro 2008 siis hyvä valinta. Se on epäilemättä kaikkien aikojen paras arvokisafutispeli, mutta valitettavasti sen edeltäjät ovat tehneet tuon tittelin saavuttamisesta turhan helppoa.

Jyri Paavilainen

PISTEET 7/10

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

TUKEVA EM-KISAPAKETTI

- Captain Your Country, skenaariot, Battle of the Nations
- Heikko tekoily, periaatteessa sama peli kuin FIFA 08

VAPAAPOTKU UEFA Euro 2008 on niin ulkonäöltään kuin pelillisestikin tismalleen FIFA 08:n kaltainen.

ole edelleenkin. Etenkin vastaantulojen käsilyksitys toimii tuskallisen hitaasti, vaikka läpiajot päättyvätkin usein veskarin liukuun – tosin vasta veronpaineen hetkellisen kohoamisen jälkeen.

EA on jalostanut aiempien pelien verkkopeli-rankingista mielenkiintoisen uuden kilpailun. Battle of the Nations -kisassa pelaajat valitsevat maan, jota he edustavat. Omalle joukkueelle voi kerätä pisteitä pelaamalla joko yksittäisiä otteluita, EM-kisakampanjaa tai verkkopeliä. Pisteitä ei tarvitse kerätä ainoastaan omalla joukkueella pelaten, vaan heikommilla mailla menestyessä kassaan ropisee enemmän pongoja. San Marinon valitseminen Saksaa vastaan lupaa suuret pistekertoimet, mutta edessä voi olla tuskainen taival ennen voittoa yltämistä.

UEFA Euro 2008 tuo takaisin myös jalkapallopeleissä unholaan jääneet skenaariot. Story of Qualifying -pelimuodossa pelaajan tehtävänä on



FAKTA

JUHLAN AIKA

Maailta voi UEFA Euro 2008:ssa juhlistaa villillä tuuletuksella. Peli antaa pelaajalle valtavan valikoiman erilaisia tuuletuksia, joista voi valita joko tyylikkäämmän tai moninpelissä kaveria eniten ärsyttävimmän. Idea on erinomainen, ja on yllättävää, että kesti näin monta vuotta, että joku keksi sen.

USÄÄ ARVIOITA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI 04-08

FINAALIHUMUA

Suomi-Ranska hetki hetkeltä



MAAMME-LAULU

Ennen ottelun alkua on luonnollisesti aika kuunnella kansallishymniä. Suomalaispelurit eivät häpäise Maamme-laulua tapaillemalla sanoja, vaan kuuntelevat vakavan kunniottavana kauniita soitteja.



ENSIMMÄINEN LAUKAUS

Reilun parinkymmenen minuutin pelaamisen jälkeen Forssell pääsee etenemään rangaistusalueen tuntumaan, mutta pallo kiertää harmillisesti vasemmalta ohi. Osa suomalaisyleisöistä pyörtäy jännityksestä.



TYHJÄ MAALI!

Forssell on kärrpänä paikalla, kun Coupet sylkee pallon eteensä. Taattuun suomalaishyökkääjän tyyliin Mikku päättää sijoittaa katsomon kahdeksannen rivin vasempaan laitaan.



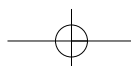
USHOMATONTA!

Aleksei Eremenko Jr. yllättää optimistisimmankin suomalaiskatsojan etenemällä rangaistusalueelle ja sijoittamalla keskityksen tarkalla puskulla takanurkkaan. Suomi johtaa Ranskaa 1-0!



JUHLAN AIKA

Ensimmäisen puolivaiheen 1-0-johto riittää, ja Suomi marssii näytöstyyliin historiansa ensimmäiseen Euroopan mestaruuteen. Enää vaaditaan oikealta A-maajoukkueelta samanlaista suoritusta, ja jalkapallofani voi olla tyytyväinen.



ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

TIME CRISIS 4

Sarjan neljäs valopistoolipeli on parempi kuin edelliset osat yhteensä

Laite PS3 Kehittäjä NEX ENTERTAINMENT Julkaisija NAMCO Julkaisu 23.4. Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 15



Laji VALOPYSSYPELI

31400
SCORE

LIFE

PÄÄ PIILON!

Perinteisissä valopistooliosuiksissa pelihahmo nousee suojan takaa peukalonappia painamalla. Napin vapauttamalla hahmo suojautuu ja lataa aseensa. Myös aseiden vaihto tehdään suojassa.

HAND GUN



9



TIME

44:47



FAKTA

KEIHARIAGENTIT

Time Crisis 4:n päähahmot ovat japanilaisille pelintekijöille tyypillisiä karikatyyrejä länsimaalaisista. Euroopan unionin agentit Evan ja Giorgio ovat hinteliä muotivaatteilla koreilijoita. Amerikkalainen erikoisjoukkojen sotilas kapteeni Rush puolestaan on rovea muskelimies ja hampaisiin asti aseistettu. Perinteiset valopistooliosuudet pelataan Evanilla tai Giorgiolla ja vapaasti ohjattavissa olevat osuudet kapteeni Rushilla.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

House of the Dead 2&3
Return

Toinen maineikas pelihallien valopistoolisarja on juuri saapunut Wille.

Valopistoolipelin kantava idea on se, että tavallisen peliohjaimen sijaan niissä ammuskellaan lelupyssyn näköisellä valopistoolilla. Pyssyllä sihtailaan ruudulla näkyviä rosvoja, ja ampumatarkkuudella on oikeasti väliä. Olen pitänyt Time Crisis -valopistoolipeleistä sarjan ensimmäisestä osasta lähtien. Ensimmäisistä kolikkopeleiksi tehdyt pelit on aina käännetty Playstationeille ja melko hyvällä menestyksellä, mutta Time Crisis 4 on selvästi sarjan paras peli. Myös käännös on aiempia kunnianhimoisempi.

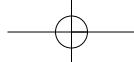
Ensivaikutelma Time Crisis 4:n Playstation 3-versiosta on huono. Valopistooli ei ole perusohjainten tapaan langaton. Pyssyn kahvasta roikkuva johto on suoraan sanottuna mälsä juttu, eikä letkulla ole pituuttakaan kuin kolme metriä. Kuvaputkitekniikasta taulutelevisioihin siirtyminen on aiheuttanut myös muutoksia käytettyyn tekniikkaan. Valopistooli vaatii toimiakseen kaksi television päälle asetettavaa infrapunaledirasiaa. Mokkulat tuetaan paikalleen säädettävällä nivelellä ja painotetuilla kumiremmeillä. Epäilyttävältä kuulostava ja

näyttävä ratkaisu toimii yllättävän hyvin ja pistoolin tarkkuus on hyvä. Lisäihmetystä aiheuttaa aseeseen lisätty etukahva ja peukaloilla käännettävät ohjaintapit, jotka ovat heikkolaatuisen ja liukkaan tuntuiset. Vasenkätiselle pelaajalle ohjain on toivoton.

Epäuskoisuus loppuu lyhyeen pelin alkaessa. Time Crisisin tutut elementit ovat kasassa ja toteutus on laadukasta. Pelin esitystapa ja juoni ovat siekailematonta camp-huumoria. Tällä kertaa pelissä taistellaan W.O.L.F.-terroristijärjestöä ja puntikselle lähtenyt jenkkiarmeijan bioasejoukkoa, Hamlin-pataljoonaa vastaan. Ilkiöillä on käytössään pyssymiesten lisäksi puolimekaanisia asehyönteisiä, kuten parvina



TYHINRUOKAA Suurin osa vihollisista on peruspyssymiehiä, jotka toimivat lähinnä maalitauluina.



hyökkääviä koppakuoriaisia ja ampiaisia. Monimuotoisten vihollisten taltuttamiseksi pelaajalla on aina käytössään peruspistoolin lisäksi konepistooli, haulikko ja kranaatinheitin. Pelin sankarit ovat keikarimaiset euroagentit Giorgio ja Evan sekä roteva jenkki-tilas, kapteeni Rush.

Perinteinen Time Crisis-räiskintä toimii paremmin kuin koskaan. Peli etenee ennalta käsi kirjoitettua reittiä tuliasemasta seuraavaan. Pelaajan tehtävä on kontrolloida pyssysankarin suojautumista ja ampuma-asentoon nousua peukalonapilla ja teidata ruudulla poukkoilevat viholliset. Kiperien kohtien läpäisy vaatii vihollisten hyökkäysrutiinien ulkoa oppimista ja etenkin hyönteisparvien iskuihin on osattava varautua konepistoolin ja haulikon ammuksia säästämällä. Välitallennuspisteet ovat harvassa, mutta se juontuu pelin kolikkopelijuurista eikä käy muutenkaan liian turhauttavaksi.

Pomotaistelut ovat Time Crisis 4:ssä sarjan historiankin huomioiden yllättävän huvittomia. Mielikuvitukselliset superviholliset ovat hauskoja jo itsessään, mutta nyt yhteenottoihin on käsi kirjoitettu enemmän yllättäviä erikoisuuksia. Eräissä pomotaistelussa kapteeni Rush hyökkää tulinjalalle painimaan pomovihollisen kanssa ja pelaajan on nitattava laukauksia sisään pukareiden kierähtäessä otolliseen asentoon. Myös räiskintäosuuksien aikana nähdään enemmän vaihtelua kuin koskaan. Mukana on vauhdikkaita helikopteriosuuksia,

TUHOLAISTORJUNTA Time Crisisin maailmassa on täysin luontevaa torjua ampiaisia haulikolla ja koppakuoriaisia konepistoolilla.



1. FAKTA

G-CON 3

Pelin mukana toimittava G-con 3 -valopistooli on merkittävän näköinen vekotin. Oranssi väri johtuu halusta häivyttää mielikuvia oikeasta aseesta. Etukahva on lisätty toisen ohjaintain ja lisänappien mahdollistamiseksi. Ohjain on tarkka, mutta ei valittavasti langaton.

MATHA TAITTUU Time Crisis 4:n seikkailu vie pelaajan lentokentältä kaupungin kaduille ja rahtisatamasta ikimetsään.

konekivääripesäkkeestä taistelua ja hämälässä luolassa taskulampan valossa sihtailua. Playstation 3 -käännöksen erikoisuus on kokonaan uudet osuudet, joissa ohjataan kapteeni Rushia aivan kuin missä tahansa pelihahmon silmistä kuvatussa räiskintäpelissä. Ohjailu tapahtuu aseohjaimen peukalotapeilla ja ampuminen valopistoolityyliin ruudulle osoittamalla. Lajityypin parhaimmiston, vaikka Halo 3:een ja Call of Duty 4:ään, verrattuna kapteeni Rushin osuudet ovat surkeaa räpellystä – grafiikka on yksinkertaista ja rumaa, kenttäsuunnittelu kivikautista ja ohjattavuus kankeaa – mutta ainutlaatuisuutensa ansiosta vapaasti liikkuskeltavat osiot voittavat puolelleen. Kahden pelityylin yhdistelmä herättää muistoja lapsuuden pyssyleikeistä, ja se ei voi olla huono juttu.

Pelin tarinatila on läpäisty parissa illassa, mutta sisällön vähyyks ei ole tässä lajityypissä ongelma. Valopistoolipelejä on tarkoitus pelata pari tuokiota silloin tällöin. Vielä yksinkertaisempaa bileviidettä tarjotaan kuuden erilaisen minipelin muodossa, joista on peräti 18 muunnelmaa.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

PARAS VALOPISTOOLPELI

- Perusideaa jatkokehitelty, uudet peliosuudet
- Jakaa miellipiteitä, uusien osuukien laiska toteutus



KRIISISTÄ TOISEEN

Ongelmat ratkotaan aseella



YRITYS JA EREHDYS

Perinteisten osuukien haaste perustuu kentän kulun ulkoa opetteluun. Vaikeat kohdat ja vaarallisten vihollisten paikat on vain muistettava etukäteen, sillä pelaaja kestää vain muutaman osuman.



VAPAATA LIHETTÄ

Kapteeni Rushin vapaasti ohjattavissa olevat osuudet näyttävät onnettomalta räiskintäpeliltä, mutta valopistoolilla ampuminen pelastaa päivän. Kuluneen pelityylin pelaaminen valopistoolilla on oudon viehättävää.



VAUHTIA JA VAARAA

Time Crisis 4:n vaihtelevuus on kiitettävää. Pelissä ei ole tyydytty junaavaan peruspaukutteluun, vaan vähän väliä pelaajan eteen heitetään erikoistilanteita ja yllätyksiä, kuten tämä ilmataistelu helikoptereilla piivenpiirtäjien lomassa.



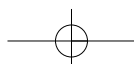
TARKKUUSAMMUNTAA TERÄVÄPIIRROLLA

Pelin grafiikka on kaksijakoista. Kolikkopelityyli toimii perinteisissä valopistooliosuuksissa ja näyttää hyvältä teräväpiirtoisena laajakuvana. Vapaiden osuukien grafiikka on pelkistettyä ja suorastaan laiskasti toteutetun näköistä.



MINIPELIT JA KAKSINPELI

Peliä voi pelata kaksinpelinä, mutta erikseen myytävien G-con 3 -valopistoolien saatavuus voi olla heikkoa. Yksinkertaisten minipelin soveltuvuus illanvieton bilepeleiksi lienee varsin hyvä, sillä niissä kaksinpelin voi myös pelata vuorotellen.



ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Toimintapelissä päätetään epäkuolleita annospaloiksi. Tursk tursk!

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 18

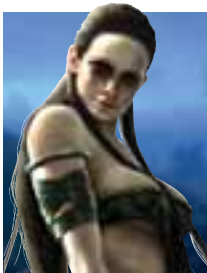
Laji TOIMINTA



Kun kaksi Norjan jumalataria ottaa yhteen, on tiedossa ruumiita ja irtoraajoja. Creative Assemblyn uusi massamättö saapuu Xbox 360:lle ja Playstation 3:lle Spartan: Total Warriorin ja God of Warin hengessä. Pelimaailma on nyt avoin ja mytologia vaihdettu kreikkalaisroomalaisesta norjalaiseen. Mutta katkeako raaja rattoisasti ja väitetäänkö pelisuunnittelun sudenkuopat?

Vapaasti viikinkimytologiaa mukaileva tarina lähtee liikkeelle, kun kuolleiden jumalatar Hel pistää viikingit ahtaalle. Maat ja mannut täyttyvät epäkuolleista, ja sekös harmittaa. Pelaajan ohjastaman sankarin on otetta tilanne haltuun ja survottava zombit takaisin manan majoille. Hommaa hoitelee taistelussa kaatunut Skarin, jonka jumalatar Freia palauttaa elävien kirjoihin.

Pelimaailma on jaettu kolmelle eri saarelle. Maisemat vaihtelevat metsäisiltä niityiltä lumiseen vuoristoon, päätyen lopulta Helin laavan-katkuisiin joutomaihin. Vastaan tulee vallattuja kyliä, kaivoksia, vihollisia ja kultaa tuhlattavaksi. Alussa lähes koko saari on vihollisen kansoittama ja viikinkisoturit vankeina. Suuren armeijan kokoamisessa ja saaren lohikäärmeen vapauttamisessa riittää tehtävää. Päälinnoituksen piirityksessä nimittäin tarvitaan apujoukkoja. Isoissa linnoituksissa käydään pelin massiivisimmat taistelut. Linnoitukset on jaettu useampaan eri osioon, joissa täytyy nyrhata vastustajia kentälle tuottavat shamaanit. Siinä sivussa pistetään



FAKTA

TAAS TÄTÄ

Pelit ovat vuosikymmenen aikana kehittyneet valtavasti, mutta yksi asia ei ilmeisesti koskaan muutu. Ovat pelien naiset sitten haudoissa pomppivia arkeologeja tai myyttisiä jumalattaria, tuntuu heidän vaatureillaan olevan ainainen pula kankaasta. Miessankarien yhä suuremmat ja paksummat panssarit eivät ole naisiin vaikuttaneet, ja teräspanssaririkinit ja epämääräiset nahkaluomukset lienevät kiinteä osa pelimuotia vielä vuosikaudet.

VINKEI

KOKEILE MYÖS

Heavenly Sword

PS3

Narikon ja Kain seikkailut tarjoavat lisää eepisen vaikuttavia taisteluita.



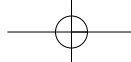
HAVERIT MUKAAN Vangit voi vapauttaa kaappareidensa kimppuun onnistuneella hiiviskelyllä.

poikki ja pinoon tusinoittain rivipahiksia.

Taistelukurivestä ja miekkaa heilutteleva Skarin on melkoinen tappokone. Taisteluarseenaaliin kuuluvat erilaiset iskut, yhdistelmähyökkäykset ja erikoisliikkeet. Vihulaisen päivät voi päättää myös verenhurmeisilla lopetusliikkeillä. Valikoima kasvaa tarinan edetessä voimakkaamilla ja tilannekohtaisilla iskuilla. Merkittävää taistelussa on se, ettei Skarin kykene pakenemaan vihollisiaan. Koitokset on suunniteltava niin, että lopussa tantereella seisoo vain viikinki. Tehtävien tavoitteet eivät pahemmin vaihtele, mutta jokainen taistelu on oma, hieno

kohtauksensa oikein ajoitetuin torjunnoin ja iskuin. Skarin voi teiltä vihollisiaan myös kolmen eri elementtiriimun avulla. Voimaa ukkos-, tulija jäähyökkäyksiin kerätään kuolleiden vihollisten jälkeensä jättämästä energiasta.

Taistelun heikkous on hyökkäysten samankaltaisuus ja vajaatehoisuus. Vasta viimeisen tason liikkeistä löytyy hieman sitä raakaa voimaa, jota arkistokaapin kokoiselta viikingiltä sopii odottaa. Spartanin tyyliä, monta miestä kerralla kaatavia iskuja jää kaipaamaan. Osa elementtihyökkäyksistäkin jää aneemisiksi. Räväkkyyttä ja mielikuvitusta olisi saanut olla



POIKKI OCH PINOON Skarin ei pahemmin vihollistensa rajoja säästele. Jos teiltä pahalainen on paikan viimeinen onneton, viimeistelyä tehostetaan kamera-ajolla ja hidastuksella. Vasemmalla ylhäällä elinvoimamittari, elementtivoimamittari ja pampulat erikoisliikkeiden käyttöä varten.

enemmän. Kyvyt eivät myöskään kehity riittävästi, ja sinänsä hyvä perustaistelu ei monipuolistu tai tehostu kuin vasta viimeisellä saarella.

Epäkuolleet eivät ole lähteneet sen kummemmin irrottelemaan erikoisilla yksiköillä, vaan joukosta löytyy kymmenkunta taistelija erilaisilla aseilla. Isompia komistuksia ovat valtava kahden käden miekkaa heilutteleva soturi ja järkälemäinen jätti. Nämä vaativat taipuakseen mittavasti kuritusta, ja lopuksi minipelin jossa Skarin survoo miekkansa henkiviererissä olevan rumiluksen läpi. Pienehkö vihollisvalikoima ei haittaa, sillä joukossa ei ole väkisin väännettyjä ilmestyksiä. Linnakkeenvaltaustehtävissä jättiläinen paiskomassa kymmenittäin viikinkejä pitkin kukkaketoa satojen vastustajien ympäröimänä on näkemisten arvoista.

Graafisesti peli on hyvää keskitasoa. Skarin liikehtii sulavasti teiltaten vihollista vasemmalta



FAKTA

SANKARIMME SKARIN

Epäkuolleiden pääpyöveli ei puhu eikä pussaa. Itseilmaisuista vastaavat vasemman käden taistelukurves ja oikean käden lyhytmiekka. Ja kalmot kuuntelevat. Viking mässäälee eri ruumiin-osien irrottamisella vähän väliä, ja pelistä olikin vaikea löytää alkaisille sopivaa kuvamateriaalia.

ja oikealta. Maasto piirtyy riittävän kauas, ja erityisesti veden aaltoilu on komeaa. Onkin sääli, että Skarinin kroolaustaidot ovat siirtolohkareen luokkaa. Vaikuttavinta pelissä ovat valtavat linnoitustaistelut, joissa kentällä voi olla kerralla satoja taistelijoita. Tällöin ruudunpäivitys voi nykiä kevyesti, mutta en kokenut sitä häiritseväksi.

Äänipuoli on oudon lakoninen. Taustamelua tai musiikkia on hyvin vähän, eikä ympäristö välity siitä riittävästi. On tietysti ymmärrettävää, että epäkuolleet eivät pahemmin pulise, mutta komeiden katkontaoperaatioiden päätteenksi olisi ollut kiva kuulla vähän korinaa. Äänipuoli kokonaisuutena tuntuu vähän keskeneräiseltä. Puhetta on varsin vähän, ja sekin Spartanin tapaan skottilaisirtilaisittain murrettuna.

Viking on hyvin tehty peli, mutta mikään ei suuria taisteluita lukuun ottamatta loksauta leukoja. Tyylillä on muuttunut Spartanin massataistelusta toimintaseikkailun suuntaan, ja se on pelin suurin ongelma. Muunnoksessa on menetetty iso osa ainutlaatuisuutta ja samalla on jouduttu tiukasti kilpaillulle areenalle God of Warin ja muiden kanssa.

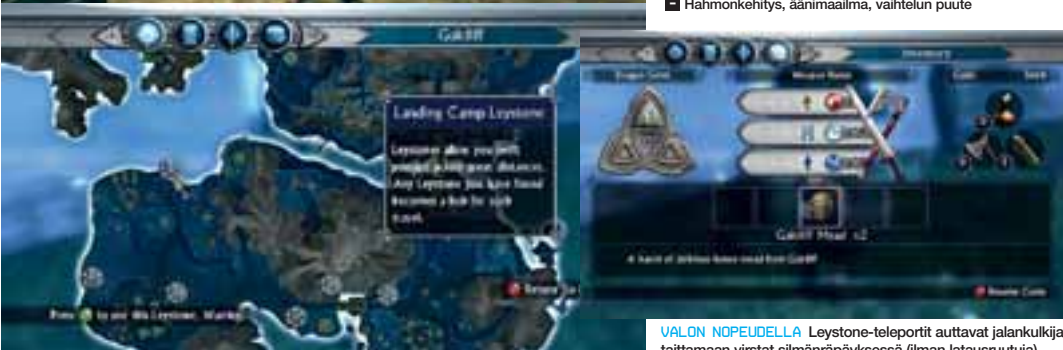
Matti Isotalo

PISTEET 7/10

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

TYYPILLISTÄ TYLYTYSTÄ

- ✦ Taistelu, yllättävän miellyttävä matkustus, valtaustehtävät
- Hahmonkehitys, äänimaailma, vaihtelun puute



VALON NOPEUDELLA Leystone-teleportit auttavat jalankulkijaa taittamaan virstat silmänräpyksessä (ilman latausruutuja).

LISÄÄ ARVIOITA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI 04-08

RAUTAVUORI

Freia armahtaa, viikinki ei...



MATKAKASSAA

Notkot ja niemenkärjet ovat täynnä rahapusseja, ruukkuja ja arkkuja. Niistä löytyvillä kolikoilla Skarin voi ostaa uusia kykyjä, apuvälineitä ja tehoa elementtiriimuihin.



SDTA KUTSUU

Linnakkeita ei joudu valtaamaan yksin. Mukana riehuu vapautettuja viikinkejä, jousiampuja sekä lohikäärmeitä. Tärkeimmät hommat pitää kuitenkin hoitaa itse.



SHAMAANIT

Vihollisen shamaanit tuovat kentälle täydennysjoukkoja, joten heistä on päästävä eroon joko itse tai lohikäärmeiden suosiossa avustuksella.



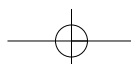
VIIMEISTELYÄ VAILLE VALMIS

Puolikuolleelle elävälle kuolleelle voi antaa lopetusiskun napin painalluksella. Messevästi mestattu vihollinen tiputtaa enemmän taikavoimapallukoita.



LÄPI TUULEN JA TUISKUN

Meri veloo, sadetta vihmoa niskaan eikä simasta ole tietoakaan. Ja shamaanit heittää vielä viivytellä piiloutumalla suojakentän taakse. Viikingin elämä voi olla niin kurjaa.



ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

RAINBOW SIX VEGAS 2

Sateenkaarimiehet jatkavat Las Vegasin siivoamista terroristijätteestä

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

Laji RÄISKINTÄ



RUUDINKESIJÄT

Terroristikuona kokee akuutin lyijymyrkyksen portaikossa. Rynnäköinti vaatii hieman aivotyöskentelyä, sillä vihollisia on siunattu erinomaisella tekoälyllä. Myös terroristit taitavat ryhmätyön salat, ja soololijoihin törmää vain satunnaisesti.



FAKTA

TOM CLANCY

Thomas Leo Clancy Jr. (s. 1947) nousi suosioon 1980-luvulla teknisesti yksityiskohtaisten sotatrilieriensä myötä. Clancyn romaaneista on tehty lukuisia Hollywood-elokuvia ja Ubisoft julkaisee kolmea Clancyn nimeä kantavaa pelisarjaa: Rainbow Six, Ghost Recon ja Splinter Cell. Tämän vuoden aikana joukkoon lisätään EndWar-sarja. Lisäksi tekeillä on Air Combat-sarja.

LINKKI

KOKEILE MYÖS

Rainbow Six Vegas
PS3/XBOX 360
Sateenkaarikuusikko lahtaa terroristeja Las Vegasissa. Ensimmäistä kertaa.

Ulkapeleistä ja yhdestä tissien täyttämästä televisiosarjasta tunnettu Las Vegas on terroriaallon kohteena. Kesällä Nevadan autiomaata sijaitseva kasinomekka kaipaa kipeästi pelastajaa, joten paikalle lähetetään mainetta ja kunniaa niittänyt Rainbow Six-erikoisjoukko.

Ubisoft on ratsastanut trillereistään tunnetun Tom Clancyn siivellä jo pidemmän aikaa. Varsinkin Rainbow Six -sarjan pelimuunnokset ovat kunnostautuneet aikojen saatossa räiskintägenren uudistajana. Sarja eroaa kaavaräiskinnöistä taktisemmalla otteellaan, joten Unrealin ja Doomien ystävät voivat lopettaa lukemisen tähän. Avain menestykseen on varovainen liike ja tiimikavereiden komentaminen. Tulitaisteluissa on etsittävä nopeasti suojaisia ampumapaikka, sillä yksikin hyvin osunut laukaus saattaa olla kohtalokas.

Onneksi taisteluissa ei tarvitse olla yksin. Pelaajan tukena on kolmihenkinen kuolemanpartio, joka toimii suhteellisen älykkäästi. Tiimikavereiden komentamisesta on tehty todella helppoa. Oven avaaminen, kranaatin nakkaminen huoneeseen ja posahduksen jälkeinen rynnäkö ovat vain muutaman napinpainalluksen takana. Varsinkin rynnäköissä tietokone-taistelijat osoittavat arvonsa, sillä bittipoliisit



NAPPI OTSAAN Kiikariväärillä vihollismissan eliminoiminen onnistuu matkan päästä. Tämä ase tappaa kertalaakista. Kun porukkaa on harvennettu etukäteen, helpottuu rynnäkön tekeminen huomattavasti.

kestävät huomattavasti kovempaa kuritusta kuin pelaaja. Silloin tällöin kannattaakin laittaa muut tekemään likaiset työt ja katsella itse vierestä. Se on sitä delegoimista ja johtajan vastuuta.

Terroristeillakin ovat purut kutakuinkin kuivia. Viholliset osaavat koukata sivustaan, suojautua ja tarvittaessa jopa vetäytyä. Tulitaiteluissa on mukavasti dynamiikkaa. Sotiminen ei koskaan hydy asemasodaksi, kuten esimerkiksi Gears of Warissa. Viholliset etsivät jatkuvasti parempia tuliasemia, mikä pakottaa omankin tiimin liikkumaan. Suojasta ruikkiminen on elinehto, sillä kommandotyylillä

saavuttaa vain puupalloon. Myös vastapuoli on hoksannut tämän, eikä kamikazeterroristeja näe kuin harvoin.

Omalla tyyllillä pelaamiseen kannustetaan kokemuspistejärjestelmällä. Rynnäköimällä saa rynnäköbonusta, kun taas pääosumista ropisee tarkkuuspisteitä. Aina kun tietty määrä pisteitä on kasassa, avautuu uusi kokemustaso. Se puolestaan antaa pääsyn uusiin varusteisiin. Varusteet ovat luokkakohtaisia, eikä kranaattimiehellä ole asiaa järeämmän kiikariväärin jatkeeksi. Vaikka järjestelmä toimii hienosti, se osaltaan myös rajoittaa. Jos olet rynnäköinyt

PELIT JA PENSSELIT Sateenkaarimiehillä on käytössään niin valonvahvistin kuin Predatoristakin tuttu lämpökamera. Valonvahvistin auttaa pimeässä, kun taas lämpökameralla voidaan havaita suojautuneet terroristit.



LAUKAUS, LAUKAUS, SARRRRRJA! Rainbow Six Vegas 2:n aseäänissä on kerrankin sitä kuuluisaa meisseliä!

Loistavaa tunnelmaa tukee erinomaisesti kirjoitettu tarina. Juonessa on kierrettä ja yllätyksiä piisaa. Ympäristönä Las Vegas on loistava, sillä hylättyjä tehdashalleja ja helvetin esikartanoita on nähty kyllästymiseen asti. Kentät ovat pohjimmitaan suorja rännejä, mutta suoraviivaisuus on naamioitu hyvin. Silloin tällöin kulkureitit on rajattu näkymättömällä muurilla, mutta pääasiassa etenemisreiteistä on tehty loogisia.

Las Vegas on usein mielletty syntisen kauniiksi paikaksi. Vaikka sateenkaarimiehillä on käytössään uusin Unreal-grafiikkatekniikka, näkymät ovat paikoin valjuja. Tekstuurit ovat epäselviä ja ylimääräisiä yksityiskohtia ei ole kuin nimeksi. Lisäksi peli nytkahtelee ikävästi isoimmista kohtauksissa. Pääasiassa nykiminen tapahtuu helikopterin kyydissä, jolla siirrytään tehtävien välillä.

En pitänyt ensimmäisestä Rainbow Sixista, mutta Vegas 2 hyökkäsi puskan takaa, tainnutti ja otti vangikseen. Kaikki toimii erinomaisesti keskitason grafiikka lukuun ottamatta. Kyseessä on kiistatta vuoden toistaiseksi paras räiskintäpeli.

_Juho Kuorikoski

PISTEET 9/10

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

VIIHDYTTÄVÄ TERRORISTIJAHTI

- Tunnelma, ohjaus, tekoäly, aseäänit, kenttäsuunnittelu
- Valju grafiikka, aneeminen äänimaailma

HISTORY CHANNEL PRESENTS: BATTLE FOR THE PACIFIC

Onko mahdollista tehdä räiskintäpeli, jossa kutakuinkin kaikki asiat ovat pielessä?

Laite PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä RYNDGON
Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 16



Laji RÄISKINTÄ

SÖÖTTIÄ Pataponin grafiikka muistuttaa hieman Loco Rocoaa.

Pearl Harborista alkanut Tyynenmeren turnaus on ollut Euroopan Cupia harvemmin sotaräiskinnän pelikenttänä. Maaottelu USA–Japani ratkesi muutama isoon väläykseen Nipponin maaperällä ja tämän interaktiivisen historian tunnin aikana otetaan selvää, millaiset tapahtumat tähän johtivat.

Luovasta lisenssinkäytöstä peli saa pisteen, mutta siihen hyvät puolet jäävätkin. Peli hehkuuttaa olevansa historiallisesti tarkka, mutta illuusio särkyi välittömästi sotilaiden syöksyessä taisteluhaidoissa lomapuvuissaan. Morjens.

Kenttätyypppejä on käytössä vain muutama ja näkymät ovat kautta linjan todella aneemisia. Japanilaisjoukkoja jahdataan saarelta toiselle ja uuden saaren aloittaa joka ikinen kerta maihinnousu. Tämän jälkeen putsataan juoksuhaudat ja siirrytään viidakkoon. Samaa kaavaa toistetaan pitkälti yli kyllästymisen.

Valitusvirren toinen säkeistö koskee tekoälyä. Japanin asevoimilla taisi olla sota-aikaan käytössään kumiluoteja ja lobotomia-leikkaus pakollinen osa varusmieskoulutusta. Japsit eivät muodosta minkäänlaista uhkaa pelaajalle ja kuritusta voi ottaa vastaan surutta. Aggressiiviset tiimitoverit taas teurastavat passiivisen vihollislauman käden käänteessä, eikä pelaajan tarvitse itse vetää liipaisimesta juuri lainkaan. Kyseessä on siis räiskintä, jossa ei tarvitse ampua eikä ajatella.

Peli on julkaistu surkuhupaisen kesken eräisenä. Peli itsessään on yksi iso suunnitteluvirhe, ja ohjelmointivirheitä löytyy kuin Viikkilästä kissoja. Laadunvalvonnassa on nukuttu, tai sitten terroristien kidutusmateriaaliksi tarkoitettu pelipökalä on päätenyt vahingossa markkinoille. Tällaista sontaa ei kehtaa suositella kenellekään.

_Juho Kuorikoski

PISTEET 1/10

Grafiikka 3/10 Ääni 1/10 Pelattavuus 1/10 Pitkäikäisyys 1/10

SURKUHUPAISA RÄISKINTÄ

- Luovaa lisenssinkäyttöä
- Kaikki muu, jokaista pientä yksityiskohtaa myöten

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Sega-maskottien tennisturnaus paljastuuikin pohjimmiltaan vain minipelikokoelmaksi

Laite DS/PS2/PS3/Wii/XBOX 360 Kehittäjä SUMO DIGITAL Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 7

Laji URHEILU



PIIKKIPALLONA LUOKSES POMPIN

Dr. Robotnikin superlyönnin aikana vastustajan kenttäpuoliskolle ilmestyy piikkikäitä sähköpalloja, jotka tekevät lyönnin palauttamisesta hankalaa.

Sumo Digitalin edellinen tennispeli, Virtua Tennis 3, oli erinomainen. Kun kuulin studion työstävän tennispeliä Segan hahmovalikoimalla, olin jokseenkin epäluuloinen. Toisaalta pohjalla oli loistava pelimootori, mutta toisaalta koko projekti haiskahti pikaiselta rahastukselta. Pelkokertoimen kasvusta huolimatta Sega Superstars Tenniksestä kehkeytyi ihan mukiinmenevä paketti – tietyn varauksin.

Pelin tärkein pelimuoto on Superstars-moodi, jossa pelaajan tehtävänä on suorittaa iso tukku tehtäviä, jotka muodostuvat minipeleistä ja turnauksista. Valittavana on varsin vakuuttava kattaus Segan klassikkopelien maailmoja, jotka sisältävät kunkin alkuperäis-pelin mukaisia tehtäviä. Esimerkiksi Super Monkey Ball -maailmassa pelaajan tehtävänä voi olla apinapallojen lyöminen porttien läpi tai Jet Set Radio -maailmassa graffitian maalaminen tennispalloilla. Tehtäviä suorittamalla saa avattua lisää maailmoja, taustamusiikkia, pelihahmoja ja... niin, lisää tehtäviä.

Valitettavasti tehtävien määrä on suurempi kuin suunnitteluvaiheessa keksittyjen ideoiden, joten samoja minipelejä kierrätetään välillä tuskastuttavan paljon. Zombien teilaaminen House of the Dead -sarjasta tutussa Curienin kartanossa on mielenkiintoista pari kertaa, mutta olivatpa zombit sitten isoa, pientä tai



FAKTA

SUMO DIGITAL

Sumo Digital on Iso-Britannian Sheffieldissä sijaitseva studio, joka perustettiin Infogrames Studios Sheffieldin (joka tunnettiin alun perin nimellä Gremlin Interactive) hajottua vuonna 2003. Foundation 9 Entertainment hankki studion omistukseensa viime vuonna, mutta Sumo Digital toimii edelleen itsenäisenä studiona. Studion merittävältä löytyy muun muassa PS3:n kuuluisa kumiankkapeli Super Rub-a-Dub.

VINKEI

KOKEILE MYÖS

Virtua Tennis 3
PS3/XBOX 360

Sumo Digitalin edellinen tennispeli tarjoaa todennäköisempää tennistä.



APINAPALLOJA Mee-Meen superlyönti on Ai-Ain vastaavaa vahvempi. Kentälle ilmestyy lyönnin aikana vastustajan jyräviä apinapalloja.

tennismailoja heittelevää sorttia, ne ovat edelleen zombeja. Sumo Digitalin tarkoituksena on todennäköisesti ollut kasvattaa Virtua Tennis 3:ssa harjoitteluun käytetyistä minipeleistä suurempi kokonaisuus, mutta samalla se Virtua Tenniksestä hauskan tehnyt pääasia, eli se varsinainen tennis, on jäänyt taka-alalle. Sega Superstars Tennis ei ole niinkään tennispeli kuin minipelikokoelma tenniksen varjolla.

Tämä on ilmeisen selvää etenkin Virtua

Squad -minipelissä, joka on käytännössä Virtua Cop -henkistä valopistooliräiskintää tennismailan ja -pallon avulla. Valitettavasti Xbox 360:n ohjain ei ole valopistooli, eikä valopistoolipelien pelaaminen analogitateilla ole koskaan ollut järin nerokas idea.

Minipelien lisäksi tarjolla on toisinaan myös "tavallista" tennistä, jota on kuitenkin maustettu superlyönneillä. Jokaisen hahmon alla näkyy tähti, joka täyttyy pikkuhiljaa hahmon lyödessä



PALLOT PORTISTA Suurin osa Super Monkey Ball -minipeleistä pyörii (ei kovin yllättäen) apinapallojen ympärillä. Portista pitää lyödä väillä kaikki ja väillä vain tietynlaiset pallot. Etenkin tempuplyöntimoodi on mukava idea, jota olisi suonut käytettävän ehkä jopa hieman enemmän.

palloa. Kun tähti täyttyy, on hahmolla käytettävissä superlyönti. Käytännössä tämä toimii niin, että hahmo alkaa lyhyen välianimaation jälkeen loistaa ja pari-kolme seuraavaa lyöntiä ovat superlyönnejä.

Eri hahmojen superlyönnit eivät kuitenkaan ole täysin tasapainotettuja. Esimerkiksi Ai-Ain superlyönti on kierteellä lentävä pallo, joka tiputtaa banaaninkuoria vastustajan kenttäpuolelle. Nights puolestaan lyö paljon vaikeammin palautettavan siksak-lyönnin, joka kaiken hyvän lisäksi siirtää vastustajan toiselle puolelle kenttää, mikäli tämä onnistuu palloon osumaan. Tästä johtuen osa hahmoista on huomattavasti toisia hahmoja voimakkaampia. Toki homma helpottuu siinä vaiheessa, kun parempia hahmoja saa avattua, mutta etenkin pelin alkuvaiheessa voi turhautuminen iskeä, kun otteluita häviää jokseenkin epäreilun tuntuisesti.



FAKTA

SONIC THE HEDGEHOG

Segan nykyinen maskotti korvasi aiemman Alex Kiddin (joka löytyy myös tästä pelistä) vuonna 1991. Sininen siili kulki konseptivaiheessa nimellä Mr. Needlemouse, ja Sonicin ulkomuoto on vuosien varrella kehittynyt tarpeen mukaan lempeän pyöreästä uhkaavan koppavaan nykymuotoon.

Superlyönnit saa pois päältä verkkopelissä, mutta tämän jälkeen peli on lähinnä nopeatempoisempi ja epärealistisempi versio Virtua Tennis 3:sta. Verkkotennistä himoitsemille suosittelun juuri Virtua Tennistä.

Graafisesti Sega Superstars Tennis on hyvää keskitasoa. Hahmomallit näyttävät esikuviltaan, ja peliympäristöt ovat värikkäitä ja alkuperäisille peleille uskollisia. Äänimaailma on Sumo Digitalin tasolla yllättävän siedettävä. Virtua Tennis 3:n korviaraastava metallisoundtrack on vaihtunut mitänsanomattomaan hissimusaaan, mutta hahmojen äänet ovat segamaisen rasittavia. Peliin taustamusiikit toimivat kuitenkin kuin VR:n käymälä. Peliin ohjaus on jokseenkin yksinkertaistettua, ja käytännössä pelaamiseen tarvitsee analogitattia, lyöntinappia ja superlyöntitilan käynnistävää liipaisinta.

Sega Superstars Tennis saattaa miellyttää perheen pienimpiä pelaajia, mutta tennis-pelinä se ei ole kummoinen. Sega-faneille on tarjolla huima nostalgiatrippi, mutta muiden pelaajien kannattaa harkita ostosta muutamaa otteeseen.

Jyri Paavilainen

PISTEET 6/10

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

MINIPELITENNIÄ

- Hahmot, osa minipeleistä ihan hauskoja
- Epäreilut superlyönnit, hahmojen äänet, pitkät latausajat



MAISEMAT VAIHTUVAT Sega Superstars Tenniksen kentät sijoittuvat Segan klassisiin pelisarjoihin.

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Segan sankarit lätkivät myös Nintendon konsolilla

Laite Wii Kehittäjä SUMO DIGITAL Julkaisija SEGA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4
Testattu versio PAL Ikäraja 7



Laji URHEILU

SUTTUISEMPI Ainoastaan ohjaustapa sekä teräväpiirtografiikan puute erottavat Wii-version tehokonsolien versioista.

Sumo Digitalin Sega-tennisilottelu julkaistaan myös Nintendon Wii-konsolille. Wii Sportsin mukana tullut tennispeli osoittautui valtavaksi hitiksi, mutta kuinka käy Segan maskottien?

Wiin Sega Superstars Tennis ei eroa tehokonsolien versioista käytännössä juurikaan. Teräväpiirtografiikan puute tekee pelin ulkoisesta hieman suttuisempaa, mutta hahmomallit ja pelikentät ovat täysin samat. Suurimmiksi eroiksi muodostuvat verkkopelin puute sekä Wiita varten räätälöidyt ohjaustavat.

Sega-hahmoja voi komentaa neljällä eri tavalla. Pelkällä Wii-kaukosäätimellä voi pelata joko pitämällä sitä poikittain, jolloin hahmo liikkuu ristiohjaimesta ja lyönnit lähtevät 1- ja 2-napeista, tai pitämällä kapulaa pystyssä, jolloin hahmot liikkuvat itsestään, ja lyönnit hoidetaan kapulaa heilauttamalla. A- ja B-napeilla voi tehdä koho- tai pysäytyslyönnejä.

Tämän lisäksi peliä voi pelata joko Classic-ohjaimella tai Wii-kaukosäätimen ja Nunchuck-lisäohjaimen yhdistelmällä. Jälkimmäisellä tavalla peli vaikuttaa pitkälti monipuolisemmalta Wii Sportsilta.

Omituista kyllä, Superstars-pelimuodossa pelihahmoa voi ohjata ainoastaan pitämällä Wii-kaukosäädintä käsissä poikittain. Ohjaustapaa pääsee kyllä muuttamaan pelin asetuksista, mutta mikäli on valinnut esimerkiksi Nunchuck-ohjaustavan, peli ilmoittaa, että lisäkapula on irrotettava kaukosäätimestä, ennen kuin peliä voi jatkaa. Valinta on vähintään mielenkiintoinen ja haiskahtaa pahasti liian pikaisen kehitysajan tuotokselta. Harmillista kyllä, kyseinen ohjaustapa tuntui huoimamalta vaihtoehdolta.

Wii Sportsin tenniksen ystäville Sega Superstars Tenniksen Wii-versio saattaa tarjota hieman monipuolisemman tenniskokemuksen, mutta pelkämästä satunnaisesta moninpelistä kannattaa tuskin maksaa täyttä hintaa.

Jyri Paavilainen

PISTEET 6/10

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

LYHYTIKÄISTÄ HUJIA

- Lähes kaikki ohjaustavat toimivat
- Ei nettipeliä, Superstars-moodin ohjaustapa heikko

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Polyphony Digitalin maistiainen tarjoaa silmänkarkkia mahan täydeltä, mutta nälkä jää silti

Laite PS3 Kehittäjä POLYPHONY DIGITAL Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji AJOPELI



RUUHKAA TAKANA

Gran Turismo 5 Prologuen auton sisäinen kuvakulma on uskottoman kaunis. Virtuaaliksi kääntää rattia ja vaihtaa vaihteita pelaajan käskytyksen mukaisesti. Ainoa murhe on turhan pieni sivupeili, josta ei oikein ole apua taaksepäin tiirailussa.



FAKTA

GRAN TURISMO 5

Polyphony Digitalin suosittu autopelisarjan viidettä osaa joudutaan odottelemaan vielä ainakin vuoden ajan, mutta studio on paljastanut jo "valmiin" HD-Turismon sisältävän reilusti parannuksia Prologueen nähden. Ainakin paljon mielipiteitä jakanut vauriomallinnus on tuoreiden uutisten mukaan myös Polyphony Digitalin asialistalla. Gran Turismo 5:n eppisellä autovalikolla mallintamista riittää runsaasti.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Forza Motorsport 2
XBOX 360
Turn 10:n luomus on edelleen markkinoiden paras ajosimulaatio.

Harvaa ajopeliä odotetaan yhtä innolla kuin Gran Turismo 5:tä. Polyphony Digitalin seuraavasta autoilusta odotetaan PS3:n jättihittiä, jonka ansiosta konsolit lentävät kauppojen hyllyltä ja joka kaahaa kilpailijoiden yli ratinkäntelyiden kärkeen. Koska lopullista Gran Turismo 5:sta saadaan odottaa vielä tovi jos toinenkin, on virtuaali-autoilijoille tarjolla nyt pieni maistiainen tulevasta.

Homman idea on tuttu jokaiselle autopelejä pelanneelle: maaliin pitää päästä mahdollisimman nopeasti. Enimmäkseen tämä tarkoittaa joukon hänniitä starttaamista ja tiukkaa taistelua ruutulipulle ykkösenä ehtimisestä, mutta ajoitain joutuu ajamaan myös kelloa vastaan.

Ensimmäinen asia, joka Gran Turismo 5 Prologuesta osuu silmään on sen ulkonäkö. Autot näyttävät todella kauniilta ja etenkin valaistus on tehty erinomaisesti. Harmittavan runsaita sahalaistoja lukuunottamatta peli näyttää todella upealta, ja etenkin auton sisäkuvakulma ansaitsee ylistystä. Keppivaihteisissa autoissa kuljettajan käsi jättää ratin tasaisin väliajoin nykäistäkseen isompaa tai, tilanteesta riippuen, pienempää vaihdetta silmään.

Myös ratojen mallinnus on onnistunut hyvin. On tosin harmillista, että niitä ei ole pelissä enempää. Vaikka Gran Turismo 5 Prologue onkin alehintainen, olisi ajettavaksi kaivannut hieman



OMA SIVU Gran Turismo 5 Prologuen valikko on äärimmäisen tyylikäs. Vaihtelevissa maisemissa kuvatut autot komistavat ruutua, jolta löytyy myös kalenteri, kello sekä säänäyttö. Pelistä löytyy myös autourheilu-uutisia tarjoava GTTV-kanava.

enemmän ratoja. Nykyinenkin valikoima tarjoaa kuitenkin vaihtelua, sillä Daytonan ovaalirata eroaa Suzukan haastavista mutkista tai Lontoon klaustrofobisista kaduista. Jokaisesta radasta on tarjolla myös vaihtoehtoinen versio.

Gran Turismo 5 Prologuen Event-pelimuoto tarjoaa pelaajalle 40 kilpailua neljässä eri luokassa, ja jokaisen luokan kilpailuista pitää saada palkintopallipaikka ennen ylempään luokkaan etenemistä. Osan kilpailuista voi selvittää millä

tahansa autolla, mutta toisinaan automalli on ennalta määrätty. Tämä rajoitus muodostuu rasisittavaksi siinä vaiheessa, kun vaadittavan auton ostoon pitäisi kerätä rahaa. Pelaajalla on pelin alussa käytettävissä 30 000 krediittiä, joilla tulee ostaa menopeli. Kilpailuja voittamalla karttuu myös tilipussi, mutta valitettavan usein kilpailuja joutuu jankkaamaan uudestaan ja uudestaan saadakseen tarpeeksi rahaa luokan viimeisessä kilpailussa vaadittavan auton ostamiseen.

KIESI LINN-KUUN Gran Turismo HD:stä tuttu Drift Mode tekee paluun myös Gran Turismo 5 Prologuen eurooppalaisessa versiossa. Pisteitä saa sekä auton ohjauskulman että nopeuden perusteella. Täitavimmat kuskit painavat hana tiskissä ja kahva edellä mutkien läpi keräten huiimat pongot.



SUURINOPEUSKEHÄ Eurooppalaisen Prologuen lisättiin ylimääräisenä ratana High Speed Ring.

Eurooppalaiset hyöttyvät kärsivällisyydestään, sillä Gran Turismo 5:n euroversioon on lisätty tukku ominaisuuksia, joita japanilaisessa Prologuessa ei ollut. Gran Turismo HD:stä tuttu Drift-pelimuoto tekee paluun, mutta valitettavan suppeana. Esimerkiksi Lontoon katuradan Drift-osio on kokonaisen kolmen kaartein mittainen. Lisäbonuksena pelistä löytyy myös jaetun ruudun kaksinpeli. Euro-prologissa on myös yksi rata enemmän kuin japsiversiossa, Kaiken kruunaa Quick Tune -toiminto, jonka saa käyttöönsä pelaamalla C, B ja A-luokkien kilpailu läpi, eli sijoittumalla palkintopallille. Pikatuunauksessa pääsee renklaamaan auton painon, ajokorkeuden ja vaihteiden välityksien kanssa. Gran Turismo 5 Prologue on hyvin kiillotettu ja viimeistellyn näköinen paketti. Se ei kuitenkaan tunnu viimeistellyttä. Autojen fysiikkaa on uudistettu ja pelissä on jopa Professional-asetus fysiikanmallinnukselle, mutta autojen käyttäytyminen ei tunnu yhtä luonnolliselta kuin esimerkiksi Forza 2:ssa.

Toinen suuri miinus on autojen vauriomallinnuksen puute. Gran Turismo 5 Prologue pyrkii korjaamaan tätä puutetta eräänlaisella jäähyjärjestelmällä. Mikäli törmää kilpakumppaniin tai radan seinään, ilmestyy ruutuun teksti, joka kertoo jäähyyn syyn ja keston. Muutaman sekunnin mittaisen jäähyyn aikana pelaaja ei voi kaasuttaa lainkaan. Periaatteessa ihan kiva idea, mutta käytännön tasolla homma ei lopulta toimi. Rangaistuksia jaellaan nimittäin myös oikeaisemisesta. Ihan hyvä juttu sinänsä, mutta liian innokkaat ajolinjat voivat johtaa epäreilun tuntuiseen rangaistukseen.



HAHSIN AINA HAUNIHIMPI! Gran Turismo Prologue sisältää verkkomoninpin lisäksi myös jaetun ruudun kaksinpelin. Kaverista voi siis ottaa mittaa myös samalla sohvalla.



1. FAKTA

KAZUNORI YAMAUCHI
Vuonna 1967 syntynyt Polyphony Digital -studion johtaja tunnetaan ennen kaikkea perfektionististaan. Yamauchi-san on osallistunut autojen suunnitteluun myös oikeasti, kun hän auttoi Nissain tuoreen GTR-mallin teknologian suunnittelussa. Nissan osoitti kiitollisuutensa valmiin GTR:n muodossa.

Kaiken kaikkiaan Gran Turismo 5 Prologue on ihan mukinnenevä autopeli. Se ei kuitenkaan ole markkinoiden paras autopeli. Sitä vaivaa nimittäin tietynlainen kliinisyys. Sen jazzintäytteiset valikot ovat lipevät, sen automallit kiiltäviä, ja radatkin loistavat auringonpaisteessa. Se on kuin romantisoitu versio öljyisestä, palavan kumin hajuisesta autourheilumaailmasta. Toivottavasti Gran Turismo 5 onnistuu hankkimaan hieman lihaa Prologuen tarjoamien luiden ympärille. Pohja on hyvä, mutta rakennustyötä riittää vielä.

_Jyri Paavilainen

PISTEET 8/10

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

KAUNISTA KAAHAILUA

- Grafiikka, automallit, auton sisäkuvakulma
- Ratojen vähyys, kilpailujen toisto, kliinisyys

MX VS ATV UNTAMED

Jos auto ja mopo tappelis, kumpi voitais?

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä RAINBOW STUDIOS
Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-6 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 3



Laji AJOPELI



RÄLLÄYSTÄ Untamedissa on paljon erilaisia menopelejä.

MX vs. ATV: Untamedissa kilpaillaan soraomonttujen suurvisiirin mantelista valtavalla kalustomäärällä. Valikoimista löytyy niin heinäladon kokoisia monsteriautoja kuin mropaketista löytyneitä, pikkuruksia krossipyöriäkin. Prätkä- ja autokisoissa ei sinänsä ole mitään uutta, mutta kun kaksi- ja nelipyöräisiä tungetaan samalle radalle, on lopputuloksena herkullisen kaaottista meininkiä.

Mittaa ajotaidoista otetaan turnauksissa sekä cup-sarjassa. Menestys palkitaan uusilla krossiareenoilla. Urapelin rakenne on siis tuttu kaikille ajopelejä pelanneille. Sekä ulko- että sisäratoja löytyy runsaasti. Määrällä on pyritty korvaamaan laatua, sillä ratasuunnittelu ei ole mennyt aivan nappiin. Radan reunukset ovat usein epäselviä, joten harharetkiä tapahtuu.

Varsinkin ulkorallit kiristävät pinnaa, sillä radalta eksyneen ajokin reitille palauttamiseen on aikaa vain kolme sekuntia. Sitten seuraa tyyli palautus letkan viimeiseksi. Vaikeustaso on alusta asti korkea, sillä konekuskit antavat tiukan vastuksen ja ohjaustuntuma on kiikkerä. Moottoriäänät on lainattu pölynimureista. Punkin ja rokkerinrollin täyttämät musiikkiraita pelastaa aneemisen äänimaailman ja muodostuu pelin suurimmaksi ansioksi. Suuri rata- ja ajokkimäärä ei onnistu naamioimaan keskinäistä pelisuunnittelua.

Niinpä Untamed on kuin purukumityyny. Pureksittavaa on pitkäksi aikaa, mutta vain ensimmäiset puraisuut maistuvat oikeasti hyvältä. Sitten edessä on vain puuduttavaa jauhamista.

_Juho Kuorikoski

PISTEET 6/10

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

KESKINKERTAINEN KAASUTTELU

- Musiikkiraita, ratojen ja ajoneuvojen määrä
- Moottoriäänät, ohjaustuntuma, armoston aloittelijalle

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

ATV OFFROAD FURY 4

Vanha konsti on parempi kuin pussillinen uusia

Laite PS2 Kehittäjä CLIMAX GROUP Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Laji AJOPELI



Soramonttu, tuo käymättömistä korpi-
maista vihoviimeinen on allekirjoitta-
neen temmelyskenttänä jo toistami-
seen tässä kuussa. **ATV Offroad Fury 4:ssä**
pelikoneena on ikääntyvä PlayStation 2, mutta
silti tämä räälläys tekee tempunsa huomatta-
vasti paremmin kuin **MX vs ATV: Untamed**.

Pelin tuotekehittälyssä lienee ohjenuorana ollut "kuin edellisosat, mutta parempi". Innovaatiokalastelijat voivat vaihtaa suoraan lampea, sillä mitään uutta ei ole tarjolla. Sen sijaan tämä bensininkatkuinen revittelykimara keskittyy tekemään jo monesti nähdyt asiat kilpailijoitan paremmin.

Fury 4:n monttubileissä ajoneuvomallisto on monenkirjavia. Massatuotannossa olevista moottoroiduista kulkuvälineistä on edustettuna kaikki traktoreita ja leikkuupuimureita lukuun ottamatta. Kisamaastot kattavat lajityypille uskollisesti rapareenat, soramontut, vehreät lehtimetsät ja aavikot. Myös genrelle tyypilliset äänimaailman oireet toistuvat. Moottoriaänet ovat tuttuja pörhöitä ja hevosvoimien sijaan voitaisiin puhua mehiläiswateista. Laadukas musiikkiraita koostuu pääasiassa punkahtavasta kitaranvingutuksesta.



FAKTA

VANHAA KAMAA?

ATV Offroad Fury 4 julkaistiin Yhdysvalloissa jo vuoden 2006 lopussa. Pelin rantautuminen Eurooppaan vasta nyt ja täysihintaisena on pienimuotoinen mysteeri. Kyseessä lienee vielä pari vuotta sitten voimissaan ollut PlayStation 2:n hyvä pelitarjonta. Nyt konsoli on väistymässä uudempiesä tieltä, ja pelituotannon hiipussa vanhat laatupeilit kaivetaan esiin.

VINHAKI

KOKEILE MYÖS

Flatout 2
PC/PS2/XBOX
Kotimaista laatua.

IHMEEN HIENO ATV Offroad Fury 4:n grafiikka on yllättävän hienoa PlayStation 2 -peliksi.

Paljon on lainattua, mutta jotain uuttakin sentään löytyy. Peli tekee pesäeroa muihin monttuorgioihin tarinallaan. Urahuipun häämötäessä pelin päähenkilön nuppiin nousi litratolkulla keltanestettä, ja ajohommat lyötiin hetkeksi jäihin. Pelaajan hypätessä motoristilupauksen ajohaalareihin on aika tehdä comeback. Vaikka juonella ei Oscar-pystejä kalastella, antaa se motivaatiota kaahailmiseen aivan eri tavalla kuin pelkkä pistetilin kartuttaminen.

Hämentävästi myös grafiikka on parempaa kuin **MX vs ATV: Untamed**issa. Konsolivanhuksesta piiskataan irti viimeisetkin tehonrippeet. Tarkkuuden lisäksi peli pyörii täysin nykimättä. Myös ohjaus on toteutettu kertaluokkaa paremmin kuin tusinassa muita ajopelejä. Ajoneuvon käyttäytyminen iskostuu nopeasti selkäyttimeen ja ajokki kulkee sinne minne pitääkin. **Untamed**ia vaivannut kiikkeryys on poissa ja ajotuntuma on jämää.

Tekoälyvastustajat kilpailevat reilusti. Töhölystä sakotetaan, eivätkä kilpakumppanit jää odottelemaan pelaajaa. Tasapuolisuuden nimissä

konekuskitkin törttöilevät. Sijoituksiin riittää vaatimaton suoritus, mutta palkintopallille saa tosissaan yrittää. Missään vaiheessa haaste ei kuitenkaan tunnu epärealistilla.

Uutta ei tarvitse keksiä, kun maailma on vanhaa pullollaan. Tätä mantraa soveltamalla on aikaansaatu maittava ajopeli, joka lainaa rohkeasti kilpailijoiden parhaat piirteet ja jalostaa niitä edelleen. Pelin suurimmaksi kompastuskiveksi muodostuu se, että kaikki on nähty ennenkin. Jos et ole aikaisemmin vierailut digitaalisella soramontulla, kannattaa tämä peli pöimä mukaan. Jos taas hyllystä löytyy raparalligenren edustajia, kannattaa hankintaa harkita.

Juho Kuorikoski

PISTEET 8/10

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

TÄÄ ON NÄHTY!

Grafiikka, musiikki, tarina, pelattavuus
Kaikki on nähty ennenkin



Laji TOIMINTASEIKKAILU



EI AIVAN HUKASSA Suosikkisarjan peliversio ontuu monesta kohdasta ja häviää parhaalle toimintaseikkailuille reilusti. Sarjan suurfanille tilaisuus saarseikkailuun voi maistua.

LOST

Lisenssilento paratiisisaarelle tekee pakkolaskun

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaaajan lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 16

Elokuvien ja sarjojen siivellä ratsastavat pelijulkaisut ovat yleensä kuraa. Mutta miten käy, kun lisenssipekko iskee hampaansa supersuosittuun Lostiin? Seikkailusarjan maailma tarjoaa pelille herkulliset mutta hankalat lähtökohdat. Miten säilytetään tuttu maailma ja hahmot tarjoten samalla jotain uutta ja ennennäkemätöntä?

Lost on pelihahmon selän takaa kuvattu toimintaseikkailu. Toimintaa on vähän, eikä seikkailukaan ole kummoinen. Kestoa olisi saanut olla enemmän, sillä sunnuntaipeläjäkin selvittää pelin alle kymmenessä tunnissa.

Pelin tapahtumat sijoittuvat ensimmäisen ja toisen tuotantokauden väliin. Uutta potkua jo nähtyyn tarinaan haetaan uudesta päähenkilöstä. Elliot on muistinsa menettänyt valokuvaaja, joka rysähtää tutun tähtikaartin mukana autiosaarelle. Juonta kuljetaan sarjamaisesti jakso kerrallaan. Yksi jakso kestää noin puoli tuntia. Tallennusta ladattaessa peli kertoo aina edellisen jakson tapahtumat, mikä alkaa nyppiä nopeasti.

Pääosa pelistä tapahtuu joko viidakossa tai jonkinlaisessa luolastossa. Vitikossa harhailu on toteutettu harvinaisen typerästi. Kulkureitit on merkitty lipuini, mutta tämä ei houkut-

tele viidakossa kuhisevia vaaroja, kuten sarjasta tuttua savumörköä tai saaren alkuasukkaita.

Säkkipimeiden ja sokkeloisten luolien tutkiminen sytkärin tai soihdun avulla on tyyneä touhua. Onkalot on suunniteltu sellaisiksi, että tavallisella suuntaavaistolla varustettu pelaaja löytää sisääntuloaukon ainakin viidesti ennen luolan toiseen päähän eksymistä. Paikasta toiseen juoksemista katkotaan toisinaan pulmilli, jotka loistavat epäloogisuudellaan. Välillä ratkaisut ovat pelkästään tuurista kiinni.

Valmis lisenssi on pelintekijälle kaksiteräinen miekka. Maailmaa ei tarvitse keksiä, mutta omille innovaatioille jää vain vähän tilaa. Valittavan usein mennään sieltä mistä aita on matalin ja tuloksena on rahastuksen maun suuhun jättävää roskaa. Lisenssipelinä Lost ei ole sieltä huonoimmasta päästä, mutta parempiakin löytyy.

Juho Kuorikoski

PISTEET 6/10

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

LISENSSIURAA

Musiikki, grafiikka

Lyhyt kesto, ääninäyttely, pulmat, viidakko- ja luolaosuudet

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Kohua herättänyt koulusimulaattori saapuu myös Wiille ja Xbox 360:lle

Laite Wii/XBOX 360 Kehittäjä MAD DOG SOFTWARE Julkaisija UIVENDI Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaaajan lukumäärä 1-2 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 16

Laji SEIKKAILU



HIENOISTA HASVONKOHOTUSTA Alkuperäistä peliä on kiilotettu uusia versioita varten, mutta Bully: Scholarship Edition näyttää tästä huolimatta vanhentuneelta.

Bully julkaistiin alun perin Playstation 2:lle pari vuotta sitten. Nyt Xbox360:n ja Wiin omistajat saavat tilaisuuden tutustua harvinaiseen kouluympäristöön sijoitettuun peliin. Bullyn päähahmo on nuori Jimmy Hopkins. Hänen äitinsä limaisine miesystävien jättävät Jimmyn koulun portille ja karkaaat hääristeilylle. Jimmy jää oman onnensa nojaan kouluun, jossa pätee vahvimman laki.

Pelin henkilöt ovat kuin suoraan amerikkalaisesta teinielokuvasta. Oppilaskastit koostuvat nöreistä, rasvaleiteistä, rikkaista pennuista ja urheilijoista. Rehtori on tiukka hallitsija, kahvilan tati kulkee tupakka huulessa syljeskellen ihmisten ruokiin, ja kemian opettaja on... no,

kemianopettaja. Hahmot ovat karikatyyrejä, mutta toimivat hyvin. Bully on kevythenkin peli.

Pelin pääpaino on pienillä tehtävillä, kuten esineiden viemisellä paikasta toiseen tai tiettyjen oppilaiden löylyttämisellä. Nauroin ääneen tehtävää, jossa juoppo joulupukki haluaa monopolin itselleen. Hän lähettää Jimmyn tuhoamaan kilpailijan koristeet ja samalla vetämään tonttuja kuonoon. Bully sisältää väkivaltaa ja kiusaamista, mutta vain kun ne ovat vahvasti perusteltuja. Riitsaa vahvempaa asetta pelistä ei löydy.

Välillä on hyvä käydä oppitunneilla. Jokaiselle päivälle on kaksi eri oppituntia. Lintsaaminen on mahdollista, mutta tunneille osallistumisesta palkitaan. Esimerkiksi taidekurssin



läpäistyään Jimmy oppii parempia viettelijän taitoja, kemiantunneilla opitaan räjäyttämään asioita ja urheilutunneilla kehitetään kamppailutaitoja. Tunnit ovat itsessään pieniä minipelejä. Kemiantunneilla painellaan nappeja oikeaan aikaan ja taiteiden tunneilla väistellään kumeja ja saksia pujottelupelissä, jotta maalaus valmistuisi.

Toteutuksen konkreettisin ongelma on kameran ajoittain sekava käytös. Myös pelin grafiikka on, jos nyt ei rumaa, niin vanhentunutta. Keskivertopelaaja kaahaa Bullyn läpi noin viidessätoista tunnissa tai jopa nopeammin, sillä määrällisesti runsaat tehtävät ovat lyhyitä. Jällepeluuarvoa Bullyn tuovat lukemattomat pikkutehtävät. Pelissä on myös moninpelimahdollisuus, jossa kamppaillaan kaveria vastaan minipeleissä. Nämä tuntuvat lähinnä pakolliselta parannukselta Playstation 2-versioon nähden ja alkoivat haukotuttaa viidessä minuutissa.

Heikki Takala

PISTEET 8/10

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

AMERIKKALAISTA KOULUDRAAMA

Valtavasti tekemistä, hauskat tehtävät, hyvin tehdyt hahmot

Tekninen toteutus, kameran sekoilu



FAKTA

KOIRANRUOKAA

Bully julkaistiin Playstation 2:lle nimellä Canis Canem Edit. Pelin alkuperäinen nimi kun raivostutti lähes kaikki mahdolliset kukkahattujärjestöt ennen kuin pelistä edes tiedettiin mitään. Latnankielinen nimi (koira syö koiran) kuvaa Bullworth Academyn rankkaa arkea.

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Playstation 2:n sujuvin ja ruskoin toimintapelisarja toimii erinomaisesti myös PSP:llä

Laite PSP Kehittäjä READY AT DAWN Julkaisija SONY Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 18

Laji TOIMINTA



MIEKKATANSSIA

Chains of Olympuksen taistelu on näyttävää. Kokematonkin pelaaja saa Kratoksen pyörittämään liekehtiviä ketjumiekkvoja komeasti ja tehokkaasti. Ei ihme, että peli on yksinkertaisesti hauska.



Ensimmäinen God of War oli hurja yllätyshitti Playstation 2:lla. Peliä ei kummemmin hehkutettu etukäteen, mikä oli varmaankin viisas valinta. Paperilla God of War nimittäin kuulostaa tavanomaiselta: myyttiseen Kreikkaan sijoitettu toimintapeli, jossa Olympuksen jumalten käsikassara, spartalainen sotapäällikkö Kratos, taistelee taruista tuttuja hirviöitä vastaan.

Parhaiten God of War muistetaan tinkimättömästä toteutuksestaan ja välittömyydestään, jonka ansiosta kokematonkin pelaaja saattoi ensi sekunneista lähtien silputa ylivoimaisia vihollisryhmiä näyttävästi.

Chains of Olympus sijoittuu aikajanelle ennen ensimmäistä God of Waria. Chains of Olympuksessa kerrotaan, kuinka Kratoksen taival jumalten palkkasotilaana alkoi. Tällä kertaa julma tilinteko saa alkusäyksensä auringon syöksyessä taivaalta. Kaikki edellispelien tunnusmerkit ovat tallella. Ympäristöt vaihtelevat sodan runteleimista kaupungeista massiivisiin temppelieihin ja synkkiin luoliin. Viholliset vaihtelevat asiaankuuluvasti luurankosotureista jättikokoisiin kykloopeihin ja muihin taruelentoihin.

Taistelupainotteisuudesta huolimatta God of War toimii käsikonsolin suppeilla ohjaimilla erinomaisesti. Automaattisesti Kratosta ja



FAKTA

SPARTAN AAVE

Leijonanosa God of Warin suosioista perustuu Kratoksen hahmoon. Alatiäkäinen alfauros ratkaisee ongelman kuin ongelman ruskoin ottein, yleensä verisin seurauksin. Kratos on täysin verrattavissa Ramboon, Terminaattoriin ja muihin vastaaviin toimintaelokuvien klassikkohahmoin. Kratoksen kultti syntyi käytännössä välittömästi ensimmäisen God of Warin julkaisun jälkeen, eikä suosio osoita hiipumisen merkkejä. Lisenssielokuva lienee väistämätön.

UINKKI

KOREILE MYÖS

Heavenly Sword
PS3
Toinen toimintaseikkailu ammentaa sotajumalalta.

SELVÄ MEININKI Kuvakulmaa ei tarvitse askarrella käsin, sillä pelin automaattikamera tekee tehtävänsä kiittävästi.

tapahtumia seuraava kamera toimii hienosti ja tekee näkymistä tavanomaista dramaattisempia. Taistelumeکانikka on entisellään. Kratos siivaltelee ketjumiekoillaan vimmaisilla hyökkäys-sarjoja helppoa näppäinyhdistelmiä naputtelemalla. Pelkällä rämpytyksellä pärjää pitkälle. Taitavat pelaajat voivat hyödyntää vaikeampia liikkeitä, kuten vasta- ja väistöhyökkäyksiä. Ainoastaan nopeita oikeiden nappien painalluksia tai analogiohjaimen pyörytyksiä vaativat vihollisten lopetusliikkeet ovat jonkin verran ärsyttäviä, mutta ne ovat pakollisia vain pomotaisteluissa.

Chains of Olympus on parhaimmillaan samoissa asioissa kuin sarjan aiemmat pelit. Tiukka toiminta ja taistelu, röhönauruja irrottava väkivalta ja ronski äijäily yksinkertaisesti toimivat. Graafisesti Chains of Olympus on selvästi Playstation 2:n God of Wareja yksinkertaisempi, mutta se ei häiritse. Hahmoanimaation

kaltaiset pääasiat ovat totutun erinomaisia.

Jollain tavalla Chains of Olympuksen tehnyt käsikonsoliveteraani Ready at Dawn -studio on onnistunut tekemään pelistä vielä hitusen hauskemman kuin isoveljistään. Kyse lienee huolellisesta särmiem hiomisesta. Tai siitä, että Chains of Olympuksessa God of War -elämys on puristettu napakkaan, 4-6 tunnin pakettiin. Leikkaaminen ja lyhentäminen tekevät hyvää pelille siinä missä elokuvallakin. Jälleenpeluuarvoa nostavat läpipeluuun jälkeen avautuvat haastetehtävät.

Jaakko Maaniemi

PISTEET 8/10

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

TASKU-KRATOS TAPPAA

Kokonaisuuden sovitut käsikonsolille, asenne, ei turhaa täytettä
Määrällisesti lyhyt kesto

HARVEST MOON MAGICAL MELODY

Maanviljelyroolipelisarjan uusi hedelmä on jäänyt raakileeksi

Laite Wii Kehittäjä MARVELOUS Julkaisija RISING STAR GAMES Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 3

Harvest Moon -maailmasimulaatio-sarjan pitkät perinteet jakautuvat useille konsoleille. Pelit ovat nauttineet oman fanikuntansa uskollisuudesta pitkään ja saavuttaneet myös satunnaisten pelaajien kasvavaa suosiota. Sarjan uusi peli **Harvest Moon Magical Melody** on harmillinen harhaaskel kohti heikompaa laatua.

Pelin pelattava hahmo on aloitteleva maajussi, joka muuttaa maalaiskylään farmari-aikeissa. Kylässä asuu lukuisia naisia, joita voi liehitellä lahjoin, päämääränä rakastuminen ja avioliitto. Pelin tarkoituksena on perheen kasvattamisen lisäksi on farmin saaminen tuottavaksi suurtilaksi. Taustajuonena toimii sadan taikakuutin kerääminen erilaisin saavutuksin, kuten puhumalla ihmisille, istuttamalla viljelyksiä ja valvomalla yön yli.

Pelin grafiikka on hauskoja hahmomallejaan myöten yksinkertaista ja tuo mieleen Nintendon Animal Crossing -sarjan pelit. Musiikki ja ääniefektit ajavat mielenterveyden ääriarjoille, eikä lohtua tarjoa edes musiikin vaihtuminen vuodenaikojen mukana.

Pelintekijät ovat hukanneet Wiin ohjaimen mukanaan tuomat mahdollisuudet kokonaan. Ohjauksen mallinnus ja nappien toimintojen sijoittelu ovat käsittämätöntä ja täysin epäloogista. Liikkeen tunteista hyödyntävät toiminnot tuottavat lähinnä myötähäpeän tunteita. Käyt-

FAKTA

MAAJUSSIN ALKUJUURET

Magical Melody on alkuaan Gamecuben peli, jota ei koskaan julkaistu Euroopassa. Näin käy usein erikoisemmille japanilaisille peleille, jotka eroavat sisällöltään "liikaa" länsimaissa suosituista pelityypeistä, joita ovat esimerkiksi ajo-, toiminta- ja urheilupelit. Nyt vain Euroopassa julkaistu Magical Melodyn Wii-versio on osittain karsittu. Esimerkiksi hahmon sukupuolta ei voi enää valita. Eurooppalaisten pelaajien katsotaan ilmeisesti mieltävän farmarin työt miehiseksi puuhaksi.

tölyttymän yleinen kankeus, kuten turhan sekavat ja monimutkaiset valikot, häiritsevät pelaamista aivan liikaa.

Hahmon ohjaaminen on hidasta, eikä pelaaminen ole kovin palkitsevaa. Kärsivällisellä raatamisella saavutetaan suurempia päämääriä, kuten talon laajentaminen, navetan osto tai maalänttien omistusoikeus. Peli antaa vapautta oman pelityylin luumiseen, mutta sen hidaseteneminen ja toimintojen oppiminen yrityksen ja erehdyksen kautta ovat heikosti tasapainotettuja. Vaikeutta ja ärsytystä lisää hahmon liian vähäinen kestävyys. Liikaa työskentelemällä hahmo tuupertuu maahan ja herää aamulla sairaalasta. Farmari on kuin paperista tehty ja saattaa menettää tajuntansa jopa koiralle viheltämisen rasituksesta.

Magical Melody on pohjimmiltaan hyvä peli. Siitä haluaisi pitää, vaikka se on sisällöltään liian samanlainen aikaisempien osiensa kanssa. Valitettavasti pelattavuuden suuret ongelmat työntävät luotaan tehden pelistä nauttimisen vaikeaksi. Kokonaisuus jää turhauttavaan keskinkertaisuuteen. Harvest Moon -pelisarja olisi ansainnut paljon kunnianhimoisemman jatko-osan.

Johannes Valkola

PISTEET 5/10

Grafiikka 4/10 Ääni 2/10 Pelattavuus 5/10 Pitkäikäisyys 5/10

MENETTY MAHDOLLISUUS

- Maatilan laajentaminen on hauskaa
- Ulkoasu, ohjaus, äänet



Laji ROOLIPELI



PIENIN ELEIN Yksinkertaiset keskustelut kulkevat vähäisen hahmoanimaation ja muutaman rivin dialogin voimalla.

Laji MINIPELIKOKOELMA

NINJA REFLEX

Hiiiiiii-jaah!

Laite Wii Kehittäjä NUNCHUCK GAMES Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio PAL Ikäraja 7

Moi, nimeni on Nipa Ninja ja aina kun en viipota katoilla vihulaisia viiltämässä, treenaan kotona pelaamalla Ninja Reflexiä. 15 minuutin päivittäisellä treenillä sinäkin liikut kuin tiikeri, ainakin jos Ninja Reflexiä on uskominen.

Ninja Reflex koostuu kuudesta minipelistä, joista jokaisesta peli antaa kuusi hieman toisistaan poikkeavaa muunnelmaa. Muunnelmissa ei kuitenkaan ole riittävästi vaihtelua, joten käteen jää lopulta vain kuusi minipeliä. Näistä ainoastaan miekkailua ja heittotähtien viskelyä voi pitää todella onnistuneina.

Yksin Ninja Reflex viihdyttää vain hetken, sillä eri minipelimuunnelmat on aukaistu alle puolessa

tunnissa. Moninpelinä Ninja Reflex elää kauemmin, tosin moninpelimuotoja on tasan ja ainoastaan yksi. Pelin anti on siis kokonaisuudessaan nähty todella nopeasti. Sisällön puute harmittaa, sillä toteutus on hyvää. Halpahintainen peli tarjoaa nopeaa hupia kaveriporukalle ennen oikeita bilepelejä, yksinpelaajalle on tarjolla parempaakin.

Tero Kerttula

PISTEET 6/10

Grafiikka 8/10 Ääni 8/10 Pelattavuus 8/10 Pitkäikäisyys 2/10

LYHYTIKÄISTÄ NINJAHUPIA

- Grafiikka ja äänet, miekkailu
- Liian nopeasti nähty

MUIKINMENEVÄÄ GRAFIIKKAA Ninja Reflex ei ole varsinaisesti huono peli. Valitettavasti sen sisältö ei kuitenkaan riitä pitkäaikaiseen peli-lotteluun.

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Vuoro kerrallaan kohti parempaa huomista

Laite **Wii** Kehittäjä **INTELLIGENT SYSTEMS** Julkaisija **NINTENDO** Julkaisu **JULKAISTU** Pelaajien lukumäärä **1** Testattu versio **PAL** Ikäraja **12**

Laji **STRATEGIA**

RAJALLISTA MENOA

Vuoron aikana ei voi liikkua ja hyökätä vapaasti. Sininen alue näyttää rajan liikkumiselle ja oranssi puolestaan hyökkäämiselle. Myös vihollisen liikealueet voi tarkistaa, mistä on suuri hyöty vuoroa suunniteltaessa.



FAKTA

FIRE EMBLEM

Sarjan ensimmäinen osa julkaistiin NESille Japanissa jo vuonna 1990. Englanninkielisenä sarja nähtiin vasta vuonna 2003 Gameboy Advancella. Sarjan toinen englanninkielinen osa, myös GBAlle julkaistu The Sacred Stones on sarjan ainoa osa joka ei liity universumin tarinaan millään tavoin. Sarja jatkuu syksyllä julkaistavan Nintendo DS -version myötä, joka tämänhetkisten tietojen mukaan on uudelleenversiointi sarjan ensimmäisestä osasta.

VINKKI

KOKEILE MYÖS

Final Fantasy Tactics
PS1/PS2

Square-Enixin näkemys taktiikkaroolipeleistä on edelleen pätevää kevytstrategiaa.

Japanin julkaisuja laskemalla jo kymmenenteen osaansa ehtivä Fire Emblem -sarja saa Radiant Dawnin myötä ensimmäisen Wii-kosketuksensa. Peli-sarjan pääsisältönä on alusta asti ollut taktinen taistelu kevyillä roolipelimausteilla, eikä Radiant Dawn muuta kaavaa. Perinteisyydestään huolimatta pelillä on kuitenkin tarjottavaa myös ensimmäistä kertaa taktiseen taisteluun tutustuville.

Tarina on suoraa jatkoa sarjan edelliselle osalle, Path of Radiance. Begnionin valtakunnan ilkeät kenraalit pitävät valloittamiaan kantoja julman ikeen alla, pakkotyöllistäen ja sortaen näitä surutta. Aiemmin kukoistaneen Daeinin imperiumin raunioista nousee vihaisten nuorukaisten vastarintaliike, jonka tavoitteena on ajaa Begnionin sotilaat takaisin lähtökuoppiinsa. Tarina on Radiant Dawnin heikointa antia, sillä fantasiakliseitä kierrätetään surutta niin hahmojen taustoissa kuin äkkinaisissa juonenkäänteissäkin.

Heikko juoni unohtuu nopeasti taistelun päästessä vauhtiin. Peruspelimekaniikka on yksinkertainen. Pelaajan ohjattavana on vaihteleva määrä erilaisilla aseilla ja kyvyillä varustettuja sankareita. Tilanteesta ja hahmosta



NUMEROIDEN TUJOTTELUA Taisteluruudun yläaidassa oleva pieni inforuutu kertoo osumatodennäköisyyden, vahingon ja kriittisen osuman todennäköisyyden.

riippuen jokainen taistelija liikkuu, hyökkää ja taikoo yksi kerrallaan, kunnes kaikki mahdolliset siirrot on tehty. Kun jokainen taistelija on saanut siirtonsa tehtyä, saa vastustaja oman vuoronsa. Voittava taktiikka perustuu vastustajan liikkeiden ennakkointiin ja eri hahmojen erikoisominaisuuksien

hyödyntämiseen. Erityisesti alkupäässä taktiikka tosin muodostuu sanaparista yritys ja erehdys. Pelitilanteen voi kuitenkin tallentaa missä vaiheessa taistelua tahansa, mikä vähentää samojen kuvioiden toistamista.

Taktikointi on tarpeen sillä matka on pitkä ja

TURINDONTIA Pääosa tarinasta kerrotaan keskusteluiluina pelin edetessä. Silloin tällöin nähtävät varsinaiset välianimaatiot ovat komeaa nähtävää ja kuultavaa.



SALAMALLA PÄÄHÄN Loitsut saavat parhaimmillaan aikaan todella rumaa jälkeä.

vaikea. Pelaajaa vastassa on lähes aina vaihtelevan suuruinen ylivoima. Tekoily rokotaa virheistä armotta jo keskivaikealla tasolla ja liian innokasta hyökkäilyä odottaakin vain aikainen kuolema. Helpoimmalla tasolla tilaa hengittää on huomattavasti enemmän, mutta läpihuutojuttuksi peli ei silti latistu. Tiukkuudestaan huolimatta vaikeustaso on viritetty juuri oikeaksi, sillä tappiosta saa syyttää vain itseään ja uudella kierroksella aiemmat virheet osaa välttää. Kampanja on 44 tehtävää pitkä suoraviivainen putki. Olisin toivonut valinnanvaraa taisteluihin erityisesti vaikeammilla tasoilla, joissa saman vaikean tehtävän hiominen kerta toisensa jälkeen alkaa väkisinikin puuduttaa. Yhden tehtävän läpisy kestää noin puolesta tunnista tuntiin, joten pelattavaa riittää. Tehtävien päämäärät vaihtelevat hieman vaikeustason mukaan, joka tuo osaltaan lisääntymään useampaan läpipeluuksiaan.

Taistelun tauottua pysähdytään vastarintaliikkeen leirissä ostoksilla, seuraamassa pääosin dialogivetoista juonta sekä jakamassa taistelusta palkaksi saadut bonuspisteet ryhmän kesken. Tauoilla on iso merkitys, sillä ryhmän jokaista taistelija ei välttämättä saa seuraavaan tehtävään mukaan. Ryhmän keltanokkaisimmalle räpälleelle ylimääräisten kokemuspisteiden ja aseiden antaminen saattaa koitua myöhemmin kohtalokkaaksi.

Pelin tekniikka on peräisin sarjan edellisestä, Gamecubella julkaistusta osasta ja on näin ollen vankkaa eilispäivää. Pelin visuaalinen suunnittelu on sitä vastoin hyvin onnistunutta ja paikoitellen Radiant Dawnin taide on kaunista. Wiin ominai-



HIRVEELLÄ VEISTETTY Hahmolla voi olla matkassaan useita erilaisia aseita jotka eroavat toisistaan paitsi osumatarkkuudessa ja -voimakkuudessa, myös lyöntialueessa.



FAKTA

ÄLYKKÄÄT JÄRJESTELMÄT

Radiant Dawn -kehittäjä Intelligent Systems muodostettiin vuonna 1986 Nintendon sisäisestä R&D 1 -osastosta. Legendaarinen Gunpei Yokoi johti studioita ennen lähtöään Nintendoelta. Studion vakuuttavalta merkitseistä löytyy muun muassa Super Metroidin, Paper Marion sekä alkuperäisen Famicom Warsin kaltaisia helmiä.

suuksia ei hieman omituisesti hyödynnetä juuri lainkaan, vaan ohjaaminen hoituu joko pitämällä wiimotea poikittain Super Paper Marion malliin tai vaihtoehtoisesti Classic- tai Gamecube-ohjaimilla.

Heikosta tarinastaan huolimatta Radiant Dawn on mainio esitys. Pelisysteemi toimii täydellisesti ja kiperä vaikeustaso pistää yrittämään. Lopputuloksena peli koukuttaa kunnan kevytstrategian tavoin pelaamaan vielä sen yhden vuoron. Pussit silmiäni alla eivät valehtele.

Tero Kerttula

PISTEET 8/10

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

KOUKUTTAVAA TARKINDONTIA

- Taistelusysteemi, vaikeus, kesto
- Tarina

FLATOUT: HEAD ON

Käsi-konsolin rallipeli on keskinkertainen

Laite PSP Kehittäjä SIX BY NINE Julkaisija EMPIRE INTERACTIVE Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-8 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji AJOPELI



RYTYNÄÄ Romua syntyy, mutta kotikonsoleita vauhimmin.

Brittivoimin PSP:lle ehdettu Flatout-romuralli on kuin keskinkertainen valokopio suomalaisesta Flatout:

Ultimate Carnagesta. Se sisältää samat pelimuodot, kilpailut ja radat, mutta ei läheskään alkuperäisen Xbox 360 -pelin tarkkuudella. Paikka paikoin kuvan suttuisuus hankaloittaa tien hahmottamista, mutta peli ei nyi ja ajaminen on yleisesti ottaen sujuvaa.

Kaikkia kurvauja ei varmasti miellytä, mutta jos jenkki-autojen puolirealistisen velttoon tuntuun suhtautuu oikein, pysyvät pirssit lapasessa PSP:lläkin. Haastavimmillaan ajaminen on takavetoisilla muskeleilla, mutta vakaata menoa kaipaaville tallista löytyy myös nelivetomaastureita.

Metsä- ja peltoteillä suistumiset vievät nopeasti pöpelikköön, kun taas kaupungissa turvaa antavat monesti reunakaiteet. Toisaalta kaupunkikisoissa törmää yllättäviin haasteisiin, kun esimerkiksi ostarin läpi sukeltaessa rojunkappaleet uhkaavat kiillatua epäonnisen autolijan alle.

Tavallisen kisailun ohessa pelissä on mahdollista päästellä höyryjä romuralliareenoilla tai kaistapäisten stunttien parissa. Miltä kuulostaisi kuljettajan käyttäminen mäkihyppääjänä tai keilapallona? Omat ilonsa irtoavat myös nopeutta enemmän tuhoa korostavista Carnage-kisoista. Harmillisesti mukana ei ole varsinaista verkkopeliä, joka on eräs Xbox 360 -version kohokohdista.

Aggressiivisista tekoilykuljettajista huolimatta osakilpailut hoituvat yleensä voitokkaasti ilman pisteenmenetyksiä. Edes rajut kolarit kisan alkuvaiheessa eivät vie voittomahdollisuuksia. Helppoutta kompensoivat satunnaiset yksittäishaasteet, joiden läpisy tuntuu lähes tuuripeliltä.

Flatout: Head Onissa ilahduttaa se, että paikalliset kompromissit on tehty paikoissa, joissa ne vahingoittavat mahdollisimman vähän varsinaista ajamista. Romua riittää ja rallin pariin palaa yhä uudelleen. Head On ei kuitenkaan uudista sarjaa lainkaan, joten edellisosia pelanneen kannattaa harkita ostoa kahteen kertaan.

Kimmo Pukkila

PISTEET 6/10

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

TOIMIVA KÄSIKONSOLISOVITUS

- Pajon romua, paljon pelattavaa, kohtalainen ajotuntuma
- Liian tuttua huttua Flatout-konkarille, ei verkkopeliä

ARVIOT



GAMEREACTOR TESTAA UUSIMMAT PELIT

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Paha ei kuole ainakaan ionikanuunalla

Laite PC Kehittäjä EA LOS ANGELES Julkaisija EA Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio FINAL Ikäraja 16

Laji STRATEGIA



Kane's Wrath on viime vuonna julkaistun Command & Conquer 3:n lisäosa. Pelin tarina liittyy jännästi alkuperäispelin tapahtumiin, sillä Kane's Wrathin kolme näytöstä on venytetty parin vuosikymmenen aikajalalle.

Kuten lisäosan nimestä voi päätellä, ei paha ole taaskaan saatu tapettua. Kiiltäväkaljuinen ja karismaattinen hourupää Kane palaa irvistelemään heti ensimmäisissä käskynjakovideoissa. Käskynjaot ja välinäytökset on toteutettu tutulla camp-otteella Hollywoodin b-luokan näyttelijöiden ja näyttelijättärien voimin. Käsikirjoituksessa on jarruteltu, sillä oikeasti viihdyttävään meuhkaamiseen päästään vasta pelin lopulla.

Pelillisiä uudistuksia on jonkin verran, muttei perinpohjaisen remontin mitalla. Homman nimi on edelleen lintuperspektiivistä kuvattu tukikohdan rakentelu ja sotajoukkojen komentaminen, joskin tällä kertaa soditaan Nodin Veljeskunnan uskonnollisten fanaatikkojen armeijassa. Ote on lisäosille tyypilliseen tapaan ronski, ja etenkin Kane's Wrathin alku on vauhdikas. Jo ensimmäisissä tehtävissä saa käyttöönsä kunnan kalustoa. Rytke jatkuu mukavasti pelin puolivälin yli, mutta kovimmat ja hauskimmat yksiköt



FAKTA

13 VUOTTA KANEA

Command & Conquer -sarja on reaaliaikaisten strategiapeliin suurimmiä. Pian koko lajityyppiin kantaisän, Dune 2:n jälkeen julkaistu ensimmäinen Command & Conquer oli jättihitti. Oikeilla näyttelijöillä kuvatut välinäytökset olivat aikanaan kova juttu, mutta sittemmin niiden koostamista ulottuvuutta on korostettu.

VINKKI

KOREILE MYÖS

World in Conflict
PC
Pykälää realistisempi toimintastrategia.

HUOLEMANSÄTEITÄ Avatar-kävelijät ovat tehokkaita rakennusten rikkojia lasertykkeineen, mutta voimattomia helikoptereita vastaan.

ovat käytössä vain parissa viimeisessä tehtävässä. Uudet jalkaväellä lastattavat jättiysiköt ovat kovia luita.

Rytmyksellä on ilmeisesti pyritty kampeamaan yksinpelikampanjan pelanneita jatkaamaan moninpelin parissa. Moninpeliin houkuttelee myös mahdollisuus päästä pelaamaan yksinpelin aikana esiteltäviä joukko-osastoja, kuten Nodin Black Hand-lahko, maailmanpoliisi-GDI:n Steel Talon-joukko tai Scrin-avaruusmörköjen Traveler-59 -telepaatit. Peliin mainitaan tehdyn myös koko joukko tasapainotussäättöjä, mutta niiden osuvuudesta on Command & Conquer 3:n moninpeliä pelaa-mattoman vaikea sanoa yhtään mitään.

Koko planeetan kattavan strategisen kartan sisältävä Global Conquest -pelitila on mainio lisä pelin pitkäikäisyyden kannalta. Global Conquestissa valittu määrä osapuolia pyrkii valtaamaan koko planeetan tukikohtiaan vahvistamalla, levittämällä ja taisteluosastoja varustamalla. Yhteenotot voi sotia itse tai jättää lopputuloksen tekoälyn ratkaistavaksi. Näin peliin on saatu mielekäs ja joka pelikerralle uusiutuva useiden taisteluiden

kampanja perinteisen yksinpelin lisäksi.

Mitä yksinpelikampanjan tarjontaan tulee, on Kane's Wrath tasokasta jatkoa Command & Conquer 3:lle. Tehtäviä on kaikkiaan 13, ja niiden yhteiskesto osuu jonkin kymmenen tunnin tietämille. Ihan hyvä saalis noin 30 euron panostuksella. Pelillisesti Kane's Wrathiin pätevät samat haukut ja kehut kuin Command & Conquer 3:eenkin. Rakennukset ja joukot syntyvät nopeasti ja tuhoutuvat nopeammin. Taistelut ratkeavat yleensä massa-armeijalla jyräämiseen, sillä tekoäly ei riitä pienen joukon tehokkaaseen käyttöön. Taistelun edetessä voitokkaasti tuntuvat sekä Kane's Wrath että emäpeli Command & Conquer 3 kiihkeitä ja viihdyttäviltä sotatepeiltä, mutta takkiin saadessa turhautuminen iskee nopeasti.

_Jaakko Maaniemi

PISTEET 7/10

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

ONNISTUNUT LISÄOSA

Rivakka pelattavuus, näytävä, huumori, moninpelin uudistukset
Isojen taisteluiden kaoottisuus, taistelutekoälystä puuttuu yritystä

NO MORE HEROES

Suda 51:n tuorein teos asettaa tyylin ennen tarkoitusta

Laite **Wii** Kehittäjä GRASSHOPPER Julkaisija RISING STAR GAMES Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 16

Laji TOIMINTA



RANNEVOIMAA Viholliset viimeistellään heilauttamalla ohjainta vaadittuun suuntaan. Myös suuren teknomoottoripyörän salat paljastuvat liikkeentunnistuksen kautta.

Väkivaltainen No More Heroes on tyylilikes japanilainen toimintapeli, joka ammentaa populaarikulttuurista suurella itsevarmuudella. Peli on omalaatuinen visuaalinen kokemus ja sellaisena kaivattu lisää Wiin pelivalikoimaan.

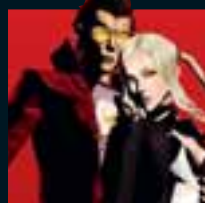
Pelin päähenkilö on hyväuskoinen narsisti Travis Touchdown. Hänen tehtävänään on nousta kymmenen kovimman palkkamurhaajan listan kärkeen. Juoni on täysin järjetön ja omalla eriskummallisella tavallaan myös erittäin hauska.

Pelattavuuden parasta antia ovat animeytyyliin liioitellut miekkataistelut. Peli palkitsee liikkeentunnistusta hienosti hyödyntävän ohjauksen opetteluun tarjoamalla syvällisen

taistelumekaniikan.

Pelin tehtäviä yhdistävässä keskusalueessa pelattavuus toistaa itseään ja on yksinkertaista. Tämä ei kuitenkaan liiemmin häiritse, sillä peliä määrittää itse kokemuksen merkitys, sen tunneliloja kuvaava taide, vakuuttava tunnelma ja ironinen huumori.

Peli kärsii jatkuvasta nykimisestä, tyhjästä ilmestyvistä taustoista ja yksinkertaisista, sahalaitaisista ympäristöistä. Toisaalta hahmomallit ovat miellyttävillä ja hyvän näköisiä kontrastikkaine varjoihin. Taistelut ovat näyttävää ja sulavia. Kekseliäät pomotaistelut koostuvat toinen toistaan friikimmistä palkkamurhaajista. Pelissä on jatkuvasti läsnä mukava, itse-



FAKTA
NIMI-MUISTIIN
No More Heroesin ohjaaja-käsikirjoittaja Goichi "SUDA51" Suda on yksi tulevaisuuden mielenkiintoisista pelialan vaikuttajista. Lahjakas tekijä tuli suureen tietoisuuteen vuoden 2005 Killer 7-pelillään.

ironinen retrohenkisyys. 20 vuotta vanhoja 8-bittisiä fonteja ja logoja käytetään paljon. Äänipuolella retroilu on erittäin hyvin hallinnassa, eikä peli ota missään vaiheessa itseään liian vakavasti. Myös ääninäyttely on kauttaaltaan loistavaa. Pelin musiikki luo tilanteisiin epätodellista tunnelmaa ja musiikkilajit vaihtelevat laidasta laitaan.

Pelillä on itsetietoinen huumorintaju, jota kekseliäs, kaksoismerkityksillä ladattu aggressiivinen dialogi tukee. Välikuvien kerronta jännittävine kuvakulmineen on hallittua jälkeä.

No More Heroes on teemoiltaan raju toimintapeli, jolla on paljon annettavaa ainutlaatuisilla yksityiskohdillaan. Pelille voi povata tulevaisuudessa kovaa kulttistusta. On upeaa havaita, että samankaltaisuutta ja jatko-osia tuottavalla pelialalla on myös ennakkoluulottomia riskien ottajia, jotka ovat valmiita rahoittamaan varauksetonta, persoonallista näkemystä toteuttavia tekijöitä.

Johannes Valkola

PISTEET 9/10

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

TULEVA KULTTIKLASSIKKO

- Tunnelma, äänet, visuaalisuus, huumori
- Tekniset ongelmat



Laji ROOLIPELI



HAUNSTA Odin Spheren värikylläinen maailma tuo pelaajan silmien eteen syvän ja vivahteikkaan maailman, jonka edessä kalpenee suurin osa nykyhetken tasasävyisistä kolmiulotteisista peleistä.

ODIN SPHERE

Toimintaroolipeli rantautuu vihdoin Eurooppaan

Laite **PS2** Kehittäjä VANILLAWARE Julkaisija ATLUS Julkaisupäivä JULKAISTU
Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Japanilaiset eivät näytä ottavan Playstation 2:n viimeisten päivien koittamista tosissaan - maasta on viime vuosina ilmestynyt Final Fantasy XII:sta alkaen toinen toistaan vaikuttavampia julkaisuja. Viimeisin jalokivi on maineikkaan Atluksen julkaisema toimintaroolipeli Odin Sphere.

Peli jakautuu viiteen pelattavaan henkilö-hahmoon ja tarinalinjaan. Juonikuviot sisältävät jatkuvia viittauksia toisiinsa ja kytkeytyvät tavalla tai toisella kuningas Odinin johtamien valkyrioiden ja keijujen välillä vallitsevaan sotaan maagisesta tuomionpäivän aseesta. Tarina tekee parhaansa, ja vaikka se onkin välillä typerähkö ja epäloogisuksien täyttämä, se kantaa pelin yksinkertaista perusrakennetta yllättävän hyvin.

Pelin mekaniikka säilyy hyvin samankaltaisena loppuun saakka. Henkilöhahmot koluavat toisistaan radikaalisti eroavia alueita, kuten nunnon fantasiamaailmassa kuuluu. Jokainen alue koostuu yksittäisten kenttien verkostoista, ja alueet sisältävät muutaman välivastuksen lisäksi päävastustajan, jonka päihittäessään pelaaja siirtyy tarinassa eteenpäin.

Yksinkertaista pelikokemusta täydentämään Odin Sphere esittää joukon mielenkiintoisia ominaisuuksia. Esimerkiksi lähettäessään vihollisen tuonpuoleiseen pelaaja tulee vapautta-

neeksi phozon-energiaa, jolla voi joko kehittää hahmonsa kykyjä tai kasvattaa ruokaa. Ruoka taas toimii käytettävissä olevan elämänvoiman välikappaleena, joten pelaaja joutuu aktiivisesti päättämään, mihin suuntaan haluaa hahmoaan kehittää.

Peli on täysin kaksiulotteinen. Se ei kuitenkaan vähennä esityksen visuaalisuutta vähäkään, sillä kokonaisuus on kuvallisuudessaan henkeäsalpaavan kaunis. Musiikkiraita on myös sinällään onnistunut, mutta alkaa suppeutensa vuoksi lopulta toistaa itseään.

Yleisesti ottaen Odin Sphere on loistava astinkivi japanilaisten roolipelien maailmaan. Se on helposti lähestyttävä, ja sen mekaniikka on tuoreessa suunnittelussaan ihastuttavan vaivaton omaksua. Peli tarjoaa seikkailtavaa reilut 50 tuntia, eikä se lakkaa yllättämistä miellyttävillä otteellaan.

Janne Räikkönen

PISTEET 9/10

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

3D? NIIN PASSÉ...

- Formaatti, pienet yksityiskohdat, henkeäsalpaava kuvallisuus
- Inventaarion mikromanagementi, suppea musiikki, latausajat

JOSTAKIN
OIKEAN JA VÄÄRÄN,
SOTILAAN JA PALKKAMURHAAJAN,
YSTAVAN JA KILVEN,
PALKAN JA KULTAKAIVOKSEN
VÄLIMAASTOSTA

LÖYTYY
ARMY OF TWO.

TAISTELUA. TOVERUUTTA. TAALOJA.



18+

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

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



RETROPELI

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



MEGAMAN

Pullamössöpelaajan painajainen: tasoloikka jossa on haastetta

Laitte NES Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Ilmestyi 1987

Capcomin luoma sininen robottipoika on Marion ohella eräs matolaatikon legendaarisimmista tasohyppelykoneista. Debyyttipelii seurasi monta jatko-osaa ja viimeistään kolmannessa osassa sarja jalostui legendan asteelle.

Megamanin ensiseikkailu eroaa sarjan myöhemmistä osista, mutta paljon on myös tuttua. Paha tohtori Wily on varastanut

kuusi työkoneiksi valmistettua robottia ja aikoo käyttää näitä maailmanvalloituksen välikappaleina. Wilyn ex-kollegan, tohtori Lightin tehtäväksi jää vinksahanteen virkaveljensä pysäyttäminen ja täydellinen työkalu tähän on prototyyppesteella oleva yleiskone Megaman.

Siinä missä Super Mariossa etenevän tahdin määräsi ohjelmoija, Megamanissa valinnanvapaus kukoisti. Kuusi

robottia pitää pysäyttää, mutta suoritusjärjestyksen saa itse valita. Jokainen kenttä huipentuu vihollisrobotin kammioon ja voitokkaan turpasaunan päätteeksi sininen sankarimme omaksuu vastustajan erikoiskyvyn. Nämä kyvyt ovat pelin suola, joka erottaa Megamanin tiusta klooni-loikkia. Kaikilla loppuvastuksilla on

Minulle ensimmäinen Megaman jäi mieleen paholaismaisen vaikeustasonsa ansiosta. Myöhemmissä osissa esitellyt salasanajärjestelmä loisti poissaolollaan, joten peli piti rysäyttää läpi yhdellä kertaa. Ohjain tutustui betoniseinään moneen otteeseen, kun kymmenvuotiaan keskitymisellä yritimme kavereiden kanssa

Capcomin luoma sininen robottipoika on Marion ohella eräs matolaatikon legendaarisimmista tasohyppelykoneista

heikkous, johon parhaiten tepsii joltain viholliselta omaksuttu erikoiskyky. Jokainen pomo on mahdollista löylyttää myös perusröpöttimellä, mutta sarka helpottuu oleellisesti oikealla aseistuksella.

Kun kaikki kuusi robottiherraa on päästetty päiviltä, käy tie tohtori Wilyn linnaan. Armoton arkkikonna on jemmannot pahimmat tempunsa viimeiseksi. Linnasta löytyvät niin pahamaineinen taiknamies kuin pääsankarin klooni-kokoelmakin.

selvittää tietämme kohti lopputekstejä.

Ajan hammas on kohdellut Megamania hellästi, ja pelin pariin jaksaa palata edelleen. Jatko-osat tekevät kaiken paremmin, mutta on syytä muistaa, mistä kaikki sai alkunsa. Vaikka Megaman-pelejä on aikojen saatossa julkaistu useille eri alustoille, sarja eli kunnian hetkensä kasibittinintendolla. Näitä hetkiä muistellaan edelleen silmäkulmat kosteina..

Juho Kuorikoski



PRESS START

TM AND ©1987 CAPCOM U.S.A.
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.



FTREMAN BOMBMAN

VALITSE VIHULAINEN Pelaaja sai valita vastaan asetuvan loppupomon vapaasti. Jokaisella pomolla oli oma maailmansa, joka piti selvittää ennen lopputaistelua. Fiksut pelaajat oppivat pomojen heikkoudet ja pelasivat vastustajat oikeassa järjestyksessä läpi.



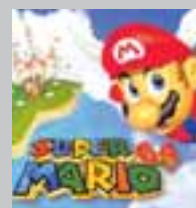
SINIPUKIJAINEN SANKARI

Megamanin peruspuvun värit lienee tuttu jokaiselle yhtäkin sarjan peliä pelanneelle. Vaihdaessaan käyttöön jonkin erikoiseen Megamanin asu vaihtaa väriä aseensa alkuperäisen haltijan mukaiseksi.



TASOKASTA LOIKINTAA

Halpamatka hyppelynirvanaan



SUPER MARIO 64

NINTENDO 64 1996
Italialaisen putkimiehen seikkailu on edelleen yksi onnistuneimpia esimerkkejä kolmiulotteisen grafiikan hyödyntämisestä tasoloikassa. Tekemistä riittää pitkäksi aikaa ja kenttäsuunnittelu kukoistaa kuin orkidea.



MEGAMAN X4

PLAYSTATION 1997
Uusiosarjan paras sovitus. Vastustajat ovat mielenkiintoisia ja vanhahtava grafiikka toimii edelleen mainiosti. Megamanin ohella pelissä pääsee seikkailemaan Zerolla, joka on erikoistunut lähtäisteluun.



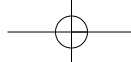
SONIC THE HEDGEHOG 2

MEGA DRIVE 1992
Sinisen vauhtisiilin matkassa sattuu ja tapahtuu. Päätähai- maavaa vauhtia ja eleganttia tasosuunnittelua sisältävä turboilu pitää otteessaan alusta loppuun. Sonicin huippuhetki ja yksi Mega Driven kiintotähdistä.



RAYMAN

PLAYSTATION 1995
Kädetön Rayman tarjoaa rauhallisempaa etenemistä ja kauniita näkymiä vastapainona Sonicin vauhtitietokoneeseen. Söpöilymaassa väkivaltaa ei ole nimeksikään, ja peli soveltuisi erinomaisesti terapiamateriaaliksi vihanhallintaryhmälle.



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 omista pelikoneissa eniten pyörineet pelit




GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
PS3
Polyphony Digitalin autoilueepoksen maistaisversio työllisti Jyriä tässä kuussa runsaasti. Vaikka Daytonan ovaalin kiertäminen Ferrari F430:n rahoittamiseksi alkoikin jossain vaiheessa puuduttaa, on Playstation 3:n lippulaiva-ajopelin esipuhe oikein maukasta pelattavaa.



WORLD OF WARCRAFT
PC
Jaakolla oli vaihteeksi aikaa pelata vähän World of Warcraftia. Peliporukan odottava tunnelma 2.4-päivityksen takia tiivistyi tiivistymistään, mutta mitä sitten tapahtuikaan? Päivitys julkaistiin loppukuusta, ja eihän silloin enää ehtinytkään pelaamaan! Noes!



C&C 3: KANE'S WRATH
PC
Toinen Jaakon monitorilla viihtynyt peli oli tässä lehdessä arvioitu Command & Conquer 3: Kane's Wrath-lisäosa. Samalla tuli tutustuttua aikanaan skipattuun pääpeliin. Varsin siivistävää ja viihdyttävää, muttei vetänyt vertoja ensimmäisille C&C-peleille 1990-luvulla. Niin aina.



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
XBOX 360
Flatout: Head Onin arvosteluprosessi rohkaisi Kimmon vanhan tutun Flatout: Ultimate Carnagen pariin. Rallipelin hohto ei ole hiipunut viime kesästä ja varsinkin verkossa sitä pelataan suu messingillä.



SUOMI TOP 10 VKO 11-12

- NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
- THE SIMS 2: VAPAA-AIKA**
PC
- RAINBOW SIX VEGAS 2**
PS3/XBOX 360
- GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- ARMY OF TWO**
PS3/XBOX 360
- NEED FOR SPEED PROSTREET**
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
PC/PS3/XBOX 360
- THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME**
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
- COUNTER-STRIKE: SOURCE**
PC
- SINGSTAR LEGENDAT**
PS2

SUOMI TOP 10 VKO 9-10

- THE SIMS 2: VAPAA-AIKA**
PC
- NHL 08**
PC/PS2/PS3/XBOX 360
- GUITAR HERO II: ROCKS THE 80'S**
PS2
- GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK**
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- ARMY OF TWO**
PS3/XBOX 360
- NEED FOR SPEED PROSTREET**
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
- CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
PC/PS3/XBOX 360
- CRASH OF THE TITANS**
DS/PS2/PSP/WII/XBOX 360
- THE SIMPSONS VIDEOPELI / GAME**
DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
- COUNTER-STRIKE: SOURCE**
PC

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

JAPANI TOP 10

1	SUPER SMASH BROS. BRAWL	WII
2	YAKUZA 3: KENZAN	PS3
3	WII FIT	WII
4	GUNDAM MUSOU SPECIAL	PS2
5	ETRIAN ODYSSEY II	DS
6	MUSOU OROCHI	PSP
7	HARVEST MOON: SHINING SUN AND FRIENDS	DS
8	SOMA BRINGER	DS
9	WII SPORTS	WII
10	BEAUTIFUL LETTER TRAINING	DS

Lähde: Media Create

USA TOP 10

1	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
2	DEVIL MAY CRY 4	XBOX 360
3	WII PLAY	WII
4	DEVIL MAY CRY 4	PS3
5	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	WII
6	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS
7	LOST ODYSSEY	XBOX 360
8	TUROK	XBOX 360
9	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	PS2
10	ROCK BAND	XBOX 360

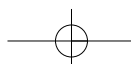
Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



ENGLANTI TOP 10

1	ARMY OF TWO	XBOX 360
2	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	WII
3	ARMY OF TWO	PS3
4	BULLY: SCHOLARSHIP EDITION	XBOX 360
5	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS
6	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	PS3
7	BRAIN TRAINING	DS
8	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
9	COOKING MAMA 2	DS
10	CARNIVAL: FUNFAIR GAMES	WII

Lähde: Charttrack



Maanantai

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

HULLUT PÄIVÄT

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

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

10.3. MAANANTAI

Lehdenteko alkakoon! Alkukuu meni toimituksen asioita organisoidessa ja tämän lehden suunnitelmaa hahmotellessa. Kävi myös ilmi, että Gamereactorin vaihdettua painotaloa on halvempaa painaa 64-sivuista lehteä kuin 56-sivuista! Ihmeellistä on markkinatalous, mutta ei auta kuin mukautua. Viimeistelen viikonloppuna aloittamani God of War:



Chains of Olympuksen arvion ja käsittelen Bullyn ja Condemned 2:n arviot julkaisukuntoon.

11.3. TIISTAI

Yritän järjestää studiovierailua johonkin kotimaisista pelitaloistamme. Asia ei etene suunnitellusti. Editoin Juhon takuuarvion Rainbow Six: Vegas 2:sta ja kirjoitan peliarvion synnystä kertovaa artikkelia. Tuhurin tunnin viedessäni arvio-lainassa olleita tuotteita postiin. Ensimmäinen unohdan palautusosoitteen, sitten lomppakon. Huuh, voisinkin pelata vähän WoWia.

12.3. KESKMIKKO

Lisää artikkelihommia, lisää editointia. Vähän poikkeuksellinen kuukausi, kun edellisestä lehdestä jääneitä peliarvioita on jo kourallinen valmiina. Ja lisää pelejä on tulossa. Illalla haemme Matin uuden teräväpiirtotelsun kaupasta.

13.3. TORSTAI

Lounastauko Jyrin kanssa ja paljon postittelua. Peliarvion tekemisestä kertova artikkeli alkaa valmistua, mutta on mammuttimainen. Saa nähdä, millaiseen muotoon se lopulta päättyy.

14.3. PERJANTAI

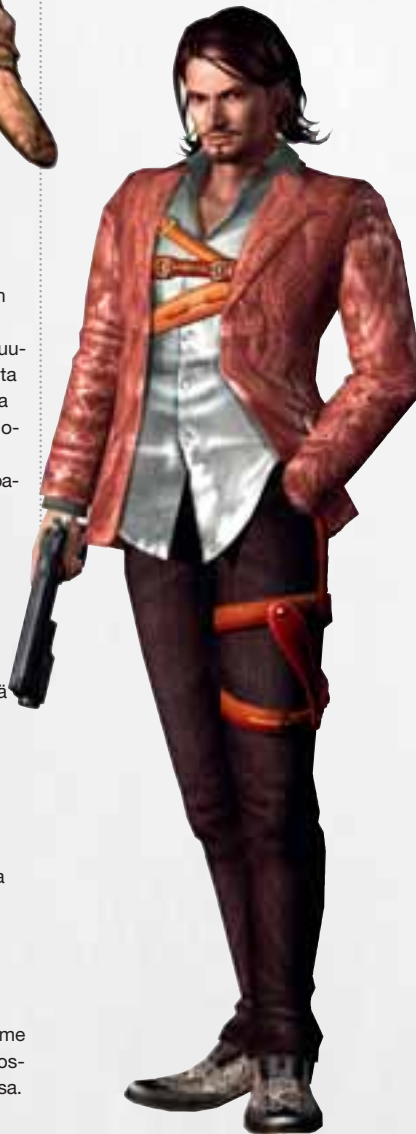
Pelaan Bourne Conspiracy Jannen ja Vivendin Johannan kanssa. Lounastamme lempipaikassani, thaimaalaisista ja laos-laista herkkua tarjoavassa ravintolassa.

17.3. MAANANTAI

Hmm, lyhyt pääsiäisviikko. Grand Theft Auto IV:n kohtalo paljastuu hulvattomine taustoineen. Rockstarin hurjat ehdot siirtävät arvion ilman muuta seuraavaan lehteen. Retropelisivu valmistuu, mutta Wipeout HD:n ennakkolevy ei toimi!

18.3. TIISTAI

Condemned 2: Bloodshotin sivut valmistuvat, mutta muuten päivä kuluu tyystin hallinnollisiin tehtäviin. Kaikkea sitä pitääkin junailla, vaikka olisi lehti tehtävänä.



19.3. KESKMIKKO

Aika tuottelias päivä. Pikkuarvioita valmistuu ja taitetaan sivuillekin. Myös kaikkien aikojen ensimmäinen vieraskolumni toteutuu. Tykkään tutustua myös toimituksen ulkopuolisten näkemyksiin peleistä ja pelialasta.

20.3. TORSTAI

Aivan levoton rötväyspäivä. Ei puhuta tästä, vietetään pääsiäistä.

25.3. TIISTAI

Ja eikun hommiin. Vajaa viikko painoon, joten on aika pistää

hihat heilumaan. Käyn vielä kerran peliarvioiden teosta kertovan artikkelini läpi. Nyt se saa luvan olla valmis. Olen jo raakasti myöhässä Kane's Wrathin arvion kanssa, mutta suoraan sanottuna poltin päreeni sen pelin kanssa. Syy on enemmän minussa kuin pelissä.

26.3. KESKMIKKO

Arviosivujen luonnoksia lentää avustajille kuvatekstittäviksi ja Jyri taittaa sivuja kasaan näppäimistö kipinöiden. Mutta... World of Warcraft sai uuden sisältöpäivityksen, ja killan kalenteri pursuaa kiinnostavia suurseikkailuja! En tietenkään ehdi osallistumaan, sillä maanantaihin asti tehdään pitkää päivää. Ottaako päähän?: [] ei [x] kyllä.

27.3. TORSTAI

Pelisode. Aina kiva saada kuusi uutta peliä neljä päivää ennen painoa. No, Time Crisis 4 menee kyllä ilman muuta lehteen, kunhan ehtisi pelaamaan. Tutkailemme Jyrin kanssa verkkosivujamme, ja huomaamme unohtaneemme lykkiä sinne koko joukon arvioita. "Oho".

28.3. PERJANTAI

Neuvottelemme ja väsäämme Jyrin kanssa mahtavan Futuremark-setin kasaan. Uutta kotimaista peliä pukkaa, hyvä Suomi! Nyt sille pitää vielä raivata tilaa lehteen... Lisää arviosivuja valmistuu, mutta muutama on





vielä kesken. Phuuh, pitkä viikonloppu tulossa.

29.3. LAUANTAI

Avustajat väsäävät viimeisiä kuvatekstejä ja tsekkailemme noin bantaziljoona pikkuasiaa kuntoon. Tai lähes kuntoon. Verkkosivujen kuukausikävijämäärä kilahtaa taas uusiin ennätyslukemiin, jei. Iltatyöt menevät aivan mönkään kuusituntiseksi venähtäneen WoW-raidin takia. Olipa ajoitus!

30.3. SUNNUNTAI

Aloitan aamun Time Crisis 4:n viimeistelyllä, ja siitä jatkankin sujuvasti Wipeout HD:n pariin. Lehti on periaatteessa valmis, mutta jotenkin kummasti pikkuasioita säätäessä kello hiipii taas illan puolelle. Toki teimme jälleen enemmän sivuja kuin koskaan ennen, mutta silti aikataulujen venyminen alkaa tyliä. Mutta ensi kuussa vedetään tyylkkäästi!



LADATTAVAT

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

Laji ROOLIPELI



JATHOAIKA Bring Down the Sky lisää Mass Effectiin keskikokoisien sivuseikkailun. Avaruusterroristien aiheet asteroidin kanssa on estettävä.

BRING DOWN THE SKY

Ladattavalla paketilla lisäeloa Mass Effectiin

Laite XBOX 360 Kehittäjä BIOWARE Julkaisija EA Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 499 MS POINTS

Bring Down the Sky on Biowaren Mass Effect -scifiteoksen ensimmäinen Xbox Liven kautta ostettavan lisäpaketti. Mass Effect oli viime vuoden parhaista pelejä, ja lisäpaketteja on lupa odottaa lisääkin.

Bring Down the Skyssa vähemmän kuvauksellisten batarianien terroristit uhkaavat Allianssin siirtokuntaa ei sen vähemmällä kuin massiivisella avaruusmurkulalla. Moinenhan ei käy laatuun, ja ilkimyksille lähdetään haulikon avustuksella pitämään puhuttelu galaksienvälisestä diplomaatiasta.

Lisäosa sijoittuu tyyllitään Mako-tehtävän ja varsinaisen juonitehtävän välimaastoon. Aste-

roidia tutkitaan sen pinnalla ajelemalla, ja välillä poiketaan erilaisiin rakennuksiin batarianeja ojentamaan ja tarinaa edistämään. Tapahtumapaikat on mietitty hyvin ja juonessa on ideaa. Lisäpaketissa ei ole kestoja kuin parin tunnin pelailuun, mutta se on laatuakaa alusta loppuun. Loppuratkaisussakin on pari vaihtoehtoa, joista kumpikaan ei ole selkeästi oikein tai väärin. Hyvä näin. Jos lompakosta lohkeaa viitisen euroa parin tunnin laatuviitteen eteen, on Bring Down the Sky pätevä valinta Mass Effectin ystäville. 8/10

—MATTI ISOTALO



Laji PULMAPELI

SNAKEBALL

Heikko matopelikoopia

Laite PS3 Kehittäjä GAMOOLA SOFT Julkaisija SONY
Pelaajien lukumäärä 1-8 Hinta 7,95 EUROA

Snakeball on ensimmäinen norjalainen Playstation 3-peli. Ravn Studion ja Gamoola Softin yhteistyössä kehittämä peli on periaatteessa kännyköistä tuttu matopeli vähän monimutkaisempaan ja kolmiulotteisena versiona.

Pelissä siis ohjataan pituutta kasvavaa käärmettä, väistellään vihollisia ja tönitään palloja kentän keskellä olevaan reikään. Kuten arvata saattaa, peli on aika surkea, tylsä ja turhauttava. Peliklassikon väärinkäyttöä. 3/10

—JON CATO LORENTZEN



Laji RÄISKINTÄ

URIDIUM

Tuskaisen vaikeaa tulitusta

Laite Wii Kehittäjä ANDREW BRAYBROOK Julkaisija COMMODORE
GAMING Pelaajien lukumäärä 1-2 Hinta 599 Wii POINTS

Commodore 64-pelien saapuminen Wiin verkkokauppaan oli mainio uutinen, joskin suhteellisen korkea hinta arveluttaa. Uridium oli aikanaan kova räiskintäpeliksi ja on sellaisenaan paremmasta päästä oleva esimerkki uudelleenjulkaisujen hinta-laatusuhteesta.

Pelissä ohjataan vapaasti oikealle ja vasemmalle lennettävissä olevaa avaruusaluusta, jolla tuhoetaan taustalla näkyvää suurta risteilijää. Aikansa suurnimen, Andrew Braybrookin, suunnittelema peli on perhanan vaikea. 6/10

—JON CATO LORENTZEN



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



KUUKAUDEN TURKIN

VAIN VÄHÄN VERTA

Genre-elokuvan tyylitaju on hukassa

Skinwalkers

Laji **TOIMINTA/KALUHU**
Julkaisu JULKHAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Skinwalkers-elokuvassa ihmisudet taistelevat toisiaan vastaan. Lopputuloksessa olisi saanut olla paljon runsaammin laadukkaita toiminnan ja kauhun elementtejä.

Elokuvan ihmisudet ovat jakautuneet kahteen eri leiriin. Jonas (Elias Koteas) kommentaa itseään hyvinä pitäviä ihmisiä. He elävät rauhassa eivätkä halua hyökätä ihmisten kimppeihin, vaan antavat omasta tahdostaan sitoa itsensä kiinni aina muuttuessaan verta janoaviksi hirviöiksi. Heidän vastustajansa Varekin (Jason Behr) johtama ihmisusiryhmä tappaa kaiken edestään ja saa nautintoa veriteoistaan.

Intiaanilegendan mukaan ihmisen ja ihmisuden jälkeläi-

nen murtaa kirouksen täyttäänsään 13 vuotta, mikä puolestaan tekee ihmisistä tavallisia tallajia. Takaisin ihmisiksi tahtovilla hyvillä ihmisillä on 12-vuotias poika Timothy (Matthew Knight), joka saavuttaa neljän päivän kuluttua tuon maagisen iän. Tappajajohdusudet eivät tietenkään halua kirouksen murtuvan ja niin alkaa elokuvan pituinen ajojahti.

Skinwalkersissa on ihmisusielokuvaksi hyvin vähän ihmisusitoimintaa. James Isaac (Jason X) pyrkii perustason ohjauksellaan modernisoimaan genreä, mutta ei saavuta onnistunutta jälkeä. Elokuva kärsii huolimattomasta editoinnista ja on täynnä suoranaisia leikkausvirheitä. Ammattitaidottomasti käytetyt hidastukset ovat väärissä paikoissa eivätkä luo tunnelmaa. Laimea käsikirjoitus ei pysty nitomaan vähäisiä toi-

mintakohauksia yhteen ja sisältää liikaa tahatonta komiikkaa. Ennalta arvattava ja epäuskottava juoni kulkee typerän käänteen kautta kohti antiklimaksiaan. Roswell-tv-sarjasta tutun Jason Behrin tulkinta pahasta Varekista ei ole alkuunkaan vetovoimainen. Kauttaaltaan huonosti valittu näyttelijäjoukko takertelee surkean dialogin kanssa. Elokuvan jälkituotannon hutilointi kuuluu puheiden amatöörimäisestä jälkiäänityksestä. Maskeeraus-efektit ovat alle keskitason, eivätkä ihmisudet näytä pelotavilta tai mielenkiintoisilta.

Skinwalkers on vain laimeasti viihdyttävä toimintaelokuva. Siinä on kaikki tarvittavat genre-elokuvan ainekset, mutta toteutus jättää paljon toivomisen varaan. Tekijöiden olisi kannattanut kääntää katseensa tarkemmin kulttimestari John Carpenterin elokuviin. **4/10**



American Gangster

Laji **DRAAMA**
Julkaisu JULKHAISTU
Teksti JYRI PAAVILAINEN

American Gangster ehti käydä jo kahden muun ohjaajan käsissä ennen Ridley Scottin otettua projektin huostaansa. Scott kutsui mukaan Russell Crowen, jonka kanssa hän työskenteli onnistuneesti jo Gladiattorin parissa. Kun pakkaan heitetään Denzel "vakavasti otettava musta mies" Washington, alkaa homma olla kasassa.

American Gangster on tositahtumiin perustuva tarina Frank Lucasista (Washington), joka nousi 1970-luvun New Yorkissa huume maailman kuninkaaksi. Crowen esittämä nössö mutta rehellinen etsivä Richie Roberts pyrkii tuomaan huume lordit edesvastuuseen.

Scottin näkemys American Gangsterista on yllättävän rauhallinen. Elokuva on pitkä, muttei kuitenkaan pitkäpiimäinen. Tarinaa kuljetetaan hiljalleen eteenpäin, ja leffan ainoa kyseenalainen piirre on huumeidenkäytön yltiöromantisointi.

Crowe on yllättävän vakuuttava nössöroolissa, ja Washington tekee sen, minkä hän osaa parhaiten. American Gangster on erinomainen, vaikkakin hieman yllätyksetön esitys. **8/10**



Pomon päiväkirja

Laji **KOMEDIA**
Julkaisu JULKHAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Pomon päiväkirja on harmiton yrityskomediaksi. Hollywood-agentti Jack Giamoro (Ben Affleck) edustaa näyttelijöitä ja käsikirjoittajia ja on etevä työssään. Henkilökohtaiset asiat sen sijaan menevät surkeasti, joten Jack ilmoittautuu Tohtori Primkinin (John Cleese) vetämälle päiväkirjankirjoituskurssille tarkoituksenaan saada siviiliasiat kuntoon. Jackin tuska kasvaa, kun hänen vaimonsa Nina (Rebecca Romijn) kertoo pettävänsä häntä yhden Jackin asiakkaan kanssa. Pahantahtoisen reporterin Barbi Ling (Bai Ling) varastaa Jackin päiväkirjan ja aikoo käyttää sitä hänen tuhoamiseensa.

Mike Binderin (Kiukun parempi puoli) ohjaus-käsikirjoitus ei viihdytä eikä naurata. Epäuskottaviin hahmoihin ei saada tunnetta, joten katsoja ei pääse minkäänlaisiin sympatian tai samaistumisen tunteisiin. Kuvailmaisuus on tyylitajutonta ja jaetun kuvan käyttö on epämiellyttävää. Elokuva on pitkästyttävä eikä sillä ole mitään sanottavaa itsensä löytämisen teemasta. John Cleese on harmittavassa hukkakäytössä. **3/10**



Bonnie & Clyde: Special Edition

Laji **DRAAMA**
Julkaisu JULKHAISTU
Teksti JYRI PAAVILAINEN

Alunperin vuonna 1967 valmistuneesta Bonnie & Clydesta on nyt ilmestynyt kahden levyn erikoisversio. Mukaan on ympätty dokumentteja elokuvan tekemisestä sekä alkuperäisen rikoskaksikon tarina. Itse elokuva on kestänyt vuosien varrella melko hyvin, vaikka nykyelokuvien väritämien lasien läpi katsellessa huomaa monia humoristisia piirteitä. Elokuvan loppuratkaisu onnistuu kuitenkin yllättämään. 2000-luvulla on helppo unohtaa, että myös 60-luvulla osattiin mässäillä tulitaiatelulla.

Warren Beatty ja Faye Dunaway ovat nuoria ja kauniita, mutta elokuva on selvästi romanisoitu versio rikoskaksikon elämästä. Ohjaaja Arthur Pennin tarinankerronta on sulavaa, mutta tyhjänpäiväistä. Varsinaisia minidraamoja tulee ja menee, mutta ne eivät varsinaisesti tuo lisäarvoa kokonaisuuteen. Etenkin Clyden vaimoineen lähinnä hidastaa tarinaa, puhumattakaan siitä, kuinka raivostuttava hahmo Estelle Parsons esittämä Blanche on. Nostalgiatrippinä elokuva kuitenkin toimii. **4/10**



Sekaisin suhteessa

Laji **KOMEDIA**
Julkaisu JULKHAISTU
Teksti JOHANNES VALKOLA

Sekaisin suhteessa on epämiellyttävä ja ylimielinen katastrofi.

Eddie Cantrow (Ben Stiller) on 40-vuotias ikisinkku, joka löytää naisista ärsyttäviä piirteitä vain perustellakseen itselleen suhteidensa toimimattomuutta. Läheistensä pakotuksesta hän menee pikaisesti naimisiin uuden naisystävänsä Lilan (Malin Akerman) kanssa. Hääönni on lyhytkestoista, kun Lila paljastaa itsestään Eddietä suuresti ahdistavia uusia piirteitä.

Elokuvan ohjaaja-käsikirjoittajat Bobby ja Peter Farrelly (Sekaisin Marista) ovat tehneet alapäähuumorilla täytettyjä komedioita jo pitkään. Yhteisen uran alamäki jatkuu, sillä Sekaisin suhteessa on täysin typerä ja huonolla maulla tehty elokuva. Sen yritykset komiikkaan ovat itseään voittavia ja karneita. Ne ovat viittauksissaan eläimiin sekaantumiseen naisia törkeästi haventavia kammutuksia.

Elokuvasta ja dvd:n ylijäämämaterialista näkee, ettei tekijöilläkään ole ollut hauskaa.

Ylipitkä ja väkisin väännetty Sekaisin suhteessa aliarvioi katsojansa paremman kerran. **2/10**



**Game
reactor**
www.gamereactor.fi



www.granturismoworld.com



PLAYSTATION Network



POLYPHONY DIGITAL



www.pegi.info



HEAD TO HEAD

GRAN TURISMO 5 Prologue™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

With the power of the PS3 under the bonnet, GT5 Prologue is our most realistic driving simulation ever. And for the first time ever in Gran Turismo, race online with up to 16 players going head to head.



Gran Turismo 5 Prologue ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game may be trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any relationship or endorsement of this game by said party or parties. All rights reserved. PS3 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

This is living

PLAYSTATION 3