

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

ILMAINEN  
PELILEHTI  
Elokuu 2008  
Numero 8

# Game reactor

Pohjoismaiden suurin peli.

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

# PURE

Lennoikkaassa mönkijäpelissä vietetään  
enemmän aikaa ilmassa kuin maassa

**NHL 09 & FIFA 09**  
EA:n uudet urheilupelit arviossa!

**HEAVY RAIN**  
Esittelyssä odotettu trilleri!



BRAID  
SPORE  
PES 2009  
INFAMOUS  
RED ALERT 3  
LITTLE BIG PLANET

# War is coming



**WARHAMMER ONLINE**  
AGE OF RECKONING™



[www.war-europe.com](http://www.war-europe.com)



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

# Markkinajakoja ja -rakoja

Pelikaupassa ei tasa-arvoa tunnetta



Vain muutama tunti ennen tämän lehden painoon menoa Microsoft ilmoitti laskevansa Xbox 360:n hintaa ties kuinka monennen kerran. Nyt Xbox 360:n saa halvimmillaan 199 dollarilla, eli alle 140 eurolla. Hinta ei pelkästään tunnu alhaiselta, vaan se on sitä. Juuri 199 dollaria pidetään sinä maagisena rajana, jonka jälkeen konsolit alkavat käydä kaupaksi toden teolla. Microsoft astui tuon kynnyksen yli ensimmäisenä nykykonsolien sukupolvessa, ja kilpailijoiden on tietenkin huomioitava tämä omassa hinnoittelussaan.

Harmi vain, että 199 dollarin hinta koskee vain Pohjois-Amerikan markkina-aluetta. Viimeisimmän hinta-alen arvellaan saapuvan Eurooppaan jossain muodossa ennen joulua, ja syytä onkin. Xbox 360:n hinta olisi tšekäläisessä pelikaupassa ikävän lähellä kaksinkertaista jenkkihintaan verrattuna. No, tosiasiasa amerikkalaiselle konsolin ostajalle räpsähtää tyyppillisesti vielä jonkinlainen vero ilmoitetun myyntihinnan päälle, mutta silti. Aika usein tuntuu siltä, että eurooppalaista pelaajaa – viime aikoina yhä useammin suomalaista pelaajaa – suorastaan vedätetään tai ainakin kohdellaan kaltoin.

Kyse ei ole pelkästään hinnoista, vaan myös siitä, mitä rahalla saa. Xbox 360:n amerikkalaisessa verkkopalvelussa on ollut jo kohta kaksi vuotta Video Store, josta voi ostaa televisiosarjojen jaksoja ja vuokrata elokuvia. Valikoima on kattava ja tarjolla on myös teräväpiirtomateriaalia. Sittemmin palvelu on lanseerattu myös Britteihin, Ranskaan ja Saksaan. Samantyyppinen palvelu lanseerattiin kesällä myös Playstation 3:n verkkokauppaan, Yhdysvalloissa. Arvatenkin palveluiden tuonti koko Eurooppaan ja Suomeen on mutkikasta monestakin syystä, mutta kyse taitaa olla myös yrityksen puutteesta. Pieniltä markkina-alueilta ei kääritä isoja voittoja, joten olemme kakkosluokan asiakkaita. Ostoksilla ollessani kävelen aika herkästi naapuriliikkeeseen, jos palvelu on tympeää, mutta tässä tapauksessa siihen ei ole mahdollisuutta.

Viimeisimpänä on sydämistyttänyt Rock Band -musiikkipelin julkaisupelleily. Kohta vuoden vanhaa peliä ei ole julkaistu Suomessa eikä monessa muussakaan Euroopan maassa virallisesti vielä ollenkaan. Loppukesän myötä peli tuli saataville moniin kauppoihin parin toimituksen maahantuojaan ansiosta, mutta vain Xbox 360 -versiona. Nyt verenpainetta kohottaa se, että jenkkihoulun takuuarvojen hittien, Rock Band 2:n ja Guitar Hero World Tourin tšekäläistä julkaisupäivää pihdetaan. Ettei vaan oltaisi taas jäämässä kuin eno veneestä... Huomio julkaisijat! Meillä on internet! Huomaamme kyllä, mitä tapahtuu!

JAAKKO MAANIEMI / PÄÄTOIMITTAJA

**PÄÄTOIMITTAJA** Jaakko Maaniemi(jaakko@gamereactor.fi)

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

**VASTUUHENKILÖ** Jaakko Maaniemi

**GRAAFINEN VASTUUHENKILÖ** Jyri Paavilainen

**DTP JA WEBSITE** Frederik Røssell

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

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

**KÄÄNNÖKSET** Jaakko Maaniemi, Jyri Paavilainen

## AVUSTAJAT

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

**PALAUTE** info@gamereactor.fi

**INTERNET** www.gamereactor.fi

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

**PAINO** Stibo Graphic A/S

**ISSN** 1602-0472

**JAKELU** Post Danmark

**PAPERI** M-Brite Semi Matt 90g

**PAINOS** 30 000 kappaletta

## GAMEREACTOR TANSKA

Thomas Tanggaard, Jesper Nielsen, Petter Hegevall, Martin B. Larsen, Carsten Skov Teisen, Asmus Neergaard, Kristian Troelsen, Peter Christensen, Henrik Bach, Nicolas 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 Boliin, Jonas Elfving, Peter Mårtensson, Anna Eklund, Konrad Cronsiö

## GAMEREACTOR NORJA

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

## GAMEREACTORIA JULKAISEE GAMEZ PUBLISHING®

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

# Game reactor®

## 3 KIRJOITTAJAA Tämän kuun Gamereactor-raataajat



### 01 KIMMO PUKKILA

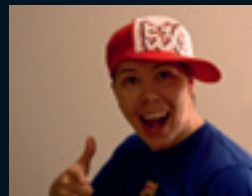
Kimmon elokuva oli tavanomaista kiireisempi, mutta pelaamaankin ehti. Työn alle sattui vielä kaksi aivan erilaista peliä: GTR Evolution on kovan luokan autosimulaattori, Braid vuoden tasohyppelytapaus. Jotain yhteistäkin peleillä on, kumpikaan ei nimittäin ole kotoisin jättijulkaisijoiden spehtaakkeiliikkuhinnalta.



### 02 HEIKKI TAKALA

Heikki erehtyi suorittamaan opiskeluunsa kuuluvaa työharjoittelua Gamereactoriin. Se tietää vain yhtä asiaa: Ennen joulua Heikki on elämänsä peliähyssä. Sekä laite-, vipstaaki- ja vekotin-ähyssä. Luvassa on myös

muuta nakkihommia niin paljon, kuin Jaakko, Jyri ja Kimmo suinkin keksivät. Tervetuloa Heikki, toivottavasti viihdyt toimituksessa!



### 03 JYRI PAAVILAINEN

Jyrin päivät kuluivat rattaosasti työn parissa. Elokuun puolivälissä pidetyt Leipzigin pelimessut eivät kestäneet kuin muutaman päivän, mutta hirtittävän uutuustulvan purkaminen jutuiksi työllisti enemmän kuin tarpeeksi.

Mutta hauskaa oli! Kunnon pelimessujen saaminen Eurooppaan on mukavaa, eipähän tarvitse rampata rapakon takana vähän väliä.

# MM

UUTISIA/JUORUJA/HUHUJA/LISTOJA



## JULKISTUKSIA

### Sony panostaa Mirror's Edgeen

Sony on ilmoittanut junaalleensa Electronic Artsin odotettuun Mirror's Edge -toimintapeliin ladattavaa lisäsisältöä yksinoikeudella. Sisällön laatua ei kerrottu, mutta ainakin jotain sellaista lisäävää Playstation 3 -pelaajille on järjestetty, mitä ei pc- ja Xbox 360 -versioissa nähdä.



### PS3:een langaton kuulokemikki

Sony on esitellyt virallisen Playstation 3:n langattoman kuulokemikrofonin. Koska Playstation 3 on yhteensopiva käytännössä kaikkien standardjeja noudattavien bluetooth-kuulokemikrofonien kanssa, ei virallisella lisälaitteella ole juuri merkitystä paitsi niille, jotka pitävät Playstation-logosta.

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



**LEPAKKOLUOLA** Batmanin salainen piilopaikka on vallattu taistelutantereeksi, kun Mortal Kombat -universumin hahmot saapuvat DC-sarjakuvien maailmaan. Riippuen siitä, kumman puolen tarinaa pelaaja päättää pelata, vastapuolen hahmokatras kuvataan tunkeilijoina, jotka täytyy häätää. Juonta kirjoittavat DC:n sarjakuvia kynäilevät Jimmy Palmiotti ja Justin Gray, joten tarinan laatu ei jää ainakaan asiantuntemuksesta kiinni.

# MK VS. DC UNIVERSE

## Sub-Zero kohtaa Jokerin ja Scorpion Batmanin – mitä ihmettä?

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

**T**aistelupelien paremmuudesta voi kiistellä vaikka maailma tappiin asti, mutta faktaa on se, että harva mät-kintä on päässyt samalle viihdyttävyyden tasolle kuin Mortal Kombat -sarja kultakaute-naan. Humoristisen väkivaltaiset viimeistely-liikkeet ja reipas punaisen värin käyttö nostivat pelisarjan julkisuuteen 1990-luvun alussa.

Kun sarjan kahdeksas osa paljastettiin, monet fanit olivat ymmällään. Tällä kertaa mukaan on lisätty DC-sarjakuvien hahmo-kaarti Batmanista Teräsmiehen ja Jokerista Kissanaiseen. Kuinka tämä sillisalaatti voisi ikinä toimia?

Midwayn mielestä erinomaisesti, ja pelin tekijäkaarti uhoaa vieläpä saattavansa univer-

sumit yhteen (Mortal Kombatin asteikolla) luon-nollisella tavalla. Pelin juonitilassa kuljetaan läpi erinäisten sattumien, jotka saattavat kahden eri universumin hahmot taistoon keskenään. Aivan puutaheinää studio ei voine kirjoittaa, sillä

## Koska DC-sankarit eivät voi tappaa vastustajiaan, heille on annettu käyttöön Brutaliteetit

tarinaa työstävät sarjakuvakirjoittajat Jimmy Palmiotti ja Justin Gray.

Mortal Kombat ei olisi mitään ilman lopetus-liikkeitä, mutta DC-sankareiden kohdalla on jou-duttu tekemään myönnytyksiä. Koska sankarit eivät luonnollisestikaan voi tappaa vastusta-jiaan, heille on annettu käyttöön Fataliteettien

sijasta Brutaliteetit.

DC-pahisten ei suinkaan tarvitse leikkiä kilttiä, vaan esimerkiksi Jokerin lopetusliikkeessä ammutaan vastustajalta pää pois. Muilla pahiksilla on omat tapansa päästä muussiksi

nuijituista vastuksista lopullisesti eroon.

Marraskuun loppupuolella julkaistava peli uudistaa Mortal Kombat -sarjaa muutenkin kuin hahmovalikoiman osalta. Voisiko kahdeksas osa puhaltaa uutta tuulta pahasti hyytynneen klassikkosarjan purjeisiin?

**Jyri Paavilainen**



1 FAHTA

### 16 VUOTTA

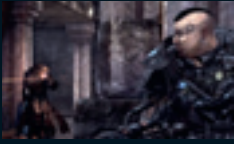
Mortal Kombat -pelisarjan historia alkoi vuonna 1992, kun ensimmäinen Mortal Kombat -kolikkopeli julkaistiin. Sarjan pääpelejä on julkaistu ennen Mortal Kombat vs. DC Universea seitsemän kappaletta, mutta ennaisia spinoff-pelejä on nähty, usein heikolla menestyksellä. Pelisarjan pohjalta on tehty myös kaksi täys-pitkää elokuvaa, Mortal Kombat (1995) ja Mortal Kombat: Annihilation (1997). Sarjan ukkosjumala Raiden on tehnyt lisäksi cameo-esiintymisen Midway World Cup Soccer -flip-perin bonuskiroksella.



MIEHUUS KÄ-esimerkiksi

### Gears of War 2:ä ei pc:lle

Marraskuussa julkaistava Gears of War 2 -räiskintäpeli jää vain Xbox 360 -pelaajien riemuksi. Ensimmäisestä Gears of Warista poiketen Gears of War 2:sta ei tulla tekemään pc-käännöstä. Asian varmisti Epic-pelistudion Cliff Bleszinski.



### Liikkeen tunnistus DS:lle

Marraskuussa DS-käsi-konsolille julkaistava skeitti- ja lumilautailupeli Tony Hawk's Motion tulee sisältämään jonkinlaisen liikkeen tunnistuksen sisältävän lisälaiteen. Peliä ohjailaan käsi-konsolia kallistamalla. Pakettiin kuuluu myös kalliistella ohjailtava Hue Pixel Painter -älypeli.

### Tornipuolustuspelejä tulossa

Tornipuolustuspelejä tulossa on nyt kolme. Playstation 3:lle julkaistaan vielä tänä vuonna Savage Moon, jossa pelaaja suojaa avaruuskavasta hyönteishirviöitä. Pc:lle on tulossa marraskuussa Defense Grid: The Awakening, jossa vihulaiset ovat robotteja.



### Lumines Playstation 3:lle

PSP:n suosittu Lumines julkaistaan Playstation 3:lle PSN-verkkokaupassa. Supernova-lisänimen saanut musiikilla höystetty pulmapeli julkaistaan japanilaisessa PSN-verkkokaupassa vielä tänä syksynä, mutta muiden markkina-alueiden julkaisupäivä ei ole vielä tiedossa.



## ERILAISIA MINIPELEJÄ

Riskeeraamalla oman turvallisuutensa voi tehdä tuhoa

Mortal Kombat vs. DC Universen taistelutantereilla on joko vaaka- tai pystysuoria siirtymiä, joiden aikana pelataan uhkarohkeaa minipeliä. Vastustajan alas heittänyt pelaaja aloittaa hyökkäyksenä, joka kasvattaa vauriomittaria, mutta jokaisella iskulla vastustajan on mahdollista kääntää asetelma päinvastoin. Mikäli mittarin saa yli puoliin, voi avuttoman vastustajan tintata kanveesiin hurjalla voimalla. Samantapainen, joskin pienimuotoisempi minipeli on käytössä myös kasvotusten taistellessa.



**ÄRSII** Hahmomalleja on kehitetty huimasti eteenpäin. Taistelun aikana saadut vauriot säilyvät näkyvissä ottelun loppuun saakka, ja Scorpionin maskin saa hakattua pois soturin naamasta tarpeeksi pitkäjänteisellä turpasaunalla.

## ILMOITUKSIA

### ELECTRONIC ARTS NEUVOTTELEE TAKE-TWON KANSSA

Pelijulkaisijat Electronic Arts ja Take-Two neuvottelevat suljettujen ovien takana yrityskaupasta. Electronic Arts on pyrkinyt ostamaan mm. Grand Theft Auto -sarjaa julkaisevan Take-Twon helmikuusta lähtien, mutta Take-Twon hallitus on neuvonut osakkeenomistajiaan toistuvasti torjumaan tarjouksen. Nyt yhtiöt neuvottelevat asian lopulliseen ratkaisuun, suuntaan tai toiseen. Electronic Arts sai suuren haastajan Vivendin ja Activisionin yhdistyttyä Activision Blizzardiksi kesän lopulla.

### RESIDENT EVIL 5:N OHJAUS UUSIKSI

Maaliskuun puolivälissä julkaistavan Resident Evil 5:n ohjausmekaniikka uusitaan perinpohjaisesti. Ensimmäisen kerran uutta ohjaustapaa esitellään Tokyo Game Showssa lokakuussa. Syynä merkittävään pelattuuden muokkaukseen on E3-messuilta saatu huono palaute. Moni peliä kokeillut tuskastui Resident Evil 4:stä tuttuun ohjaustapaan, joka tuntui liian kömpelöltä aiempaa monilukuisempia, nopeampia ja äkäisempiä vihollisia vastaan taistellessa.

### BAD COMPANYYN ILMAISIA LISÄKARTTOJA

Electronic Arts julkaisee suosittuun Battlefield: Bad Companyyn neljä uutta taistelukenttää ilmaiseksi. Lokakuussa saataville tulevan paketin sisällöstä kaksi karttaa on pelistudion valitsema, mutta kahdesta muusta järjestettiin vapaa pelaajajääneystys syyskuun alussa. Ylivoimaiseksi voittajaksi päätyi golfkentän sisältävä Par for the Course. Toinen äänestyksellä valittu kartta on metsää, puroja ja pikkukylän sisältävä Acta Non Verba.

### PROFESSORI LAYTON SAAPUU VIIMEIN EUROOPPAAN

Level 5:n viehättävä ongelmanratkontaseikkailu Professor Layton and the Curious Village saapuu Eurooppaan marraskuun 7. päivänä. Ranskalasta tyylisen piirretyn muotoon tehdyssä seikkailussa professori Layton apureineen tutkii mystisiä pikkukylä, jonka ihmiset katoavat salaperäisesti. Mysteri ratkee lukuisia loogiikkaa ja laskutoaitoin vaativia tehtäviä ratkomalla. Peli julkaistiin Japanissa jo reilu vuosi sitten ja Yhdysvalloissa viime keväänä. Nousevan auringon maassa pelille on julkaistu myös jatko-osa.

### TECMO ETSII OSTAJAA

Yritykset ovat syksyn muoti-ilmiö myös japanilaisessa pelijulkaisubisneksessä. Final Fantasy -sarjasta tunnettu ja itsekin fuusion synnyttämää Square Enix teki vakavan ostarjouksen Tecmon määrävastä osake-enemmistöstä. Tarjouksessa Tecmon osakkeista olisi maksettu 30% markkinahintaa enemmän, mutta Tecmon hallitus ei tähän tarttunut. Sen sijaan Tecmon kerrotaan neuvottelevan yhdistymisestä Koein kanssa. Tecmo on ollut viimeaikoina vaikeuksissa työntekijöiden vietyä yhtiön raastupaan maksamattomien yltyökorvausten takia. Tecmo tunnetaan Ninja Gaiden ja Dead or Alive -sarjoistaan, Koei Aasiassa suosittu Dynasty Warriors -sarjasta.

### KOIRAKUUSKAAJAPELI NINTENDO DS:LE

Ubisoftia ei voi syyttää ainakaan mielikuvituksen puutteesta. Julkaisija on tuomassa Nintendo DS:lle nimittämisen koirakuuskaajapeliä. Cesar Millan's Dog Whisperer perustuu National Geographicin tv-sarjaan.

## SINGSTAR JA MARIO MYYVÄT

Figma ry jakanut kulta- ja platinalevyjä

**P**elimyyntiä seuraava Suomen peliohjelmisto- ja multimedia-yhdistys Figma ry jakoi elokuussa kulta- ja platinalevyjä suomalaisten eniten ostamien pelien julkaisijoille.

Playstationia Suomessa edustava Nordisk Film pokkasi platinalevyn Singstar Suomirockista pikavauhtia, sillä suomalaisista biiseistä koottu laulupeli myi yli 127 000 kappaletta parin viikon sisään julkaisustaan. Peleissä platinalevyn raja on 20 000 kappaletta. Singstar Suomirockille on siis lupa odottaa moninkertaista platinaa, ainakin jos edellisen suurmenestyksen, Singstar Legendojen myyntikäyrästä voidaan mitään päätellä: Marraskuussa 2006 julkaistu Singstar Legendat on myynyt yli 80 000 kappaletta ja käy kaupaksi edelleen. Kaikkiaan Singstar-pelejä on myyty Suomessa yhteensä yli 180 000 kappaletta, joten suomalaisten karaokehulluus lienee todistettu tieteellisen pätevästi.

Myös Nintendo menestyy Suomessa hienosti ja suosikkipelit ovat kestohittejä. Nintendoa edustava Amio Oy sai seinälle kultalevyt Super Mario 64 DS -käsikonsolipelistä ja Wiin mainiosta Super Mario Galaxiesista. Kultalevyn raja on 10 000 kappaletta. Marion DS- ja Wii-seikkailujen odotetaan käyvän kaupaksi hyvin myös tulevana jouluna, ja miksipä ei kävisi: Molemmat edustavat ajatonta koko perheen tasohyppelyviidettä parhaimmillaan.

Jaakko Maaniemi





## BÄNDISOTA RAIVOOAA

Musiikkipelijulkaisijat nokittelevat bändeillään

**J**oulumarkkinoilla tiukasti yhteen ottavat rokkipelit Guitar Hero World Tour ja Rock Band 2 pidetään otsikoissa kuukaudesta toiseen. Pelien julkaisijat kilpailevat keskenään toinen toistaan raflaavammilla bändi- ja biisiinnityksillä. Electronic Artsin ja MTV:n tässä kuussa Yhdysvalloissa julkaistava Rock Band 2 tanakoittaa kappalevalikoimaansa amerikkalaisella Mastodonilla, jonka Blood Mountain -albumilta on lohkaistu hittibiisi Colony of Birchmen.

Heti seuraavana päivänä Activision Blizzard kiiretti tiedot tamaan Smashing Pumpkinsin tulevan G.L.O.W. -singlen tekemisen ensiesiintymisensä lokakuussa julkaistavan Guitar Hero World Tourin ladattavassa lisäbiisipaketissa. Kauppoihin single päättyy vasta myöhemmin. Smashing Pumpkinsilta voi soittaa Guitar Hero World Tourissa myös kappaleen Today, ja yhtyeen keulahahmo Billy Corgan kuuluu pelin hahmovalikoimaan. Aiemmin Guitar Hero World Tourin rokki-legendahahmoiksi on vahvistettu Ozzy Osbourne ja Jimi Hendrix.

Kummankaan pelin Euroopan julkaisupäivää ei ole vahvistettu, saati sitten Suomessa tapahtuvan julkaisun ajankohtaa. Jo viime marraskuussa Yhdysvalloissa julkaistua ensimmäistä Rock Bandia ei ole julkaistu Suomessa virallisesti vielä lainkaan, mutta peli on silti myynnissä useissa suomalaisissa kaupoissa.

\_Jaakko Maaniemi



**HYMYLYTTÄÄ** Lucas Ordóñez ja Lars Schlömer harjoittelevat seuraavat neljä kuukautta kisakuskin taitoja ja osallistuvat 24 tunnin kestävyyskisaan Dubaissa.

# GT ACADEMY PÄÄTTYI

Playstationin ja Nissanin projekti vie kaksi pelaajaa 24-tuntisen autokilpailun kuljettajiksi

**P**laystationin ja Nissanin yhdessä järjestämä Gran Turismo Academy huipentui 31.8. legendaarisella Silverstonen moottoriradalla. Tyypillisen satiseksä brittisäädssä kaksi Playstation 3 -pelaajaa, 28-vuotias saksalainen taksinkuljettaja Lars Schlömer ja 23-vuotias espanjalainen opiskelija Lucas Ordóñez saivat kuulla ainutkertaisen ilouutisen: Heidät oli valittu kilpakuljettajiksi tammikuussa 2009 ajettavaan Dubain 24 tunnin autokilpailuun.

Palkinto ei tipahtanut syyliin ihan itsestään. Kaksikko päihitti yli 25 000 Gran Turismo 5: Prologue -ajopelin pelaajaa kahdestatoista

Euroopan maasta yli kahdeksan kuukautta kestäneen karsinnan aikana. Viimeisen viiden päivän aikana 22 parasta virtuaalikuskuja mittelivät taitojaan Silverstonen radalla, joukossaan Suomen karsintojen voittaja Karri Keskinen.

Ohjelmassa oli mm. ankanar tuomaston valvomia testejä ja kokeita, joissa mm. juostiin radan ympäri, ajettiin neljän tunnin kestävyyskisa mikroautoilla ja lopulta kipakoita aika-ajoja oikeilla Nissan 350z- ja Nissan GTR -kilpa-autoilla. Kilpailun asiantuntija- ja kouluttajakaartiin kuului mm. entinen F1-ajaja Johnny Herbert.

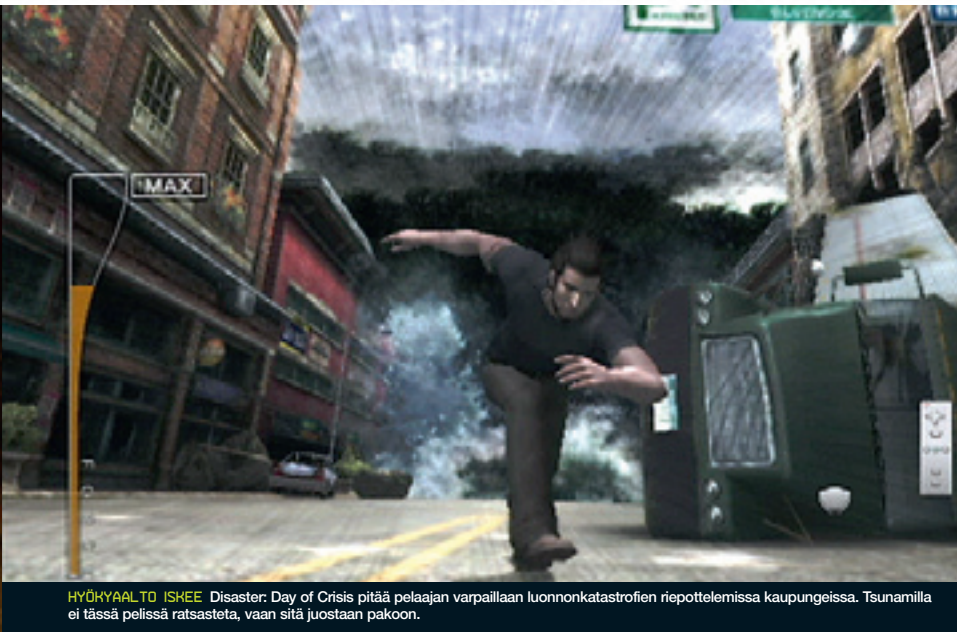
Voitto ei tarkoita kaksikolle suinkaan tarkoita paluuta arkeen. Seuraavat neljä kuukautta Ordóñez ja Schlömer viettävät Nissanin kisajoukkueen jäsenenä harjoitellen kilpakuskin työtä ja suorittaen tarvittavat kilpailulisenssit. Kokemus huipentuu tammikuun 9.-12. ajettavaan Dubain 24-tuntiseen kestävyyskilpailuun.

Suomea edustanut Karri Keskinen ei selviytynyt Silverstonen karsintakilpailuissa viimeisen päivän finaaleihin päässeeseen kahdeksan kilpailijan joukkoon. Mutta onneksi ruotsalainen Chris Midmark ei voittanut!

\_Jaakko Maaniemi



**SUOMIPOIKA HAAHAA** GT Academyn Suomen karsintojen voittaja Karri Keskinen teki parhaansa Silverstonessa, mutta tällä kertaa rahkeet eivät riittäneet kärkikaksikkoon.



**HYÖRYAALTO ISHEE** Disaster: Day of Crisis pitää pelaajan varpaillaan luonnonkatastrofien riipottelemissa kaupungeissa. Tsunamilta ei tässä pelissä ratsasteta, vaan sitä juostaan pakoon.

## DISASTER: DAY OF CRISIS

Täysin uusi toimintaseikkailupeli Wiille julkaistaan lokakuussa

**N**intendon Wii-konsoli menestyy mainosti, mutta moni toimintapelin ystävä kelpuuttaisi laitteen pelivalikoimaan lisää tarjontaa. Nyt sitä on tulossa, hieman yllättäen jo lokakuun 24. päivää, kun Disaster: Day of Crisis julkaistaan.

Disaster: Day of Crisis on ennakkotietojen mukaan täynnä vauhtia ja vaarallisia tilanteita. Pelaaja on entinen erikoisjoukkojen sotilas ja kansainvälisten pelastusjoukkojen jäsen Raymond Bryce, joka on jättänyt vaarallisen elämän läheisen työtoverin menehdyttyä virantoinimuksesta. Bryce on kuitenkin pakotettu tarttumaan tositoimiin Surge-terroristijoukon kidnapattua kuolleen työtoverin Lisa-siskon, joka sattuu myös olemaan huippulahjakas seismologi. Terroristit pakottavat Lisan ennustamaan seuraavan suuren maanjäristyksen ajankohdan päästäkseen kähveltämään kaaoksen turvin ydinaseita.

Peli vuorottelee kahden erilaisen pelitilan välillä: Välillä toimintaseikkailuaan maanjäristyksen, tulivoipurkauksen, hyökyaalton ja pyörremyrskyn riipottelemassa kaupungissa ja keskitytään pulaan joutuneiden ja loukkaantuneiden ihmisten pelastamiseen. Luvassa on myös ajopeliosuoksia ja uintia. Terroristeihin törmätessä pelityyppi vaihtuu valopistoolipeliksi, ja Brycen aseenkäsittelytaidoille tulee käyttöä. Molempien tyyppisistä jaksoista palkitaan taitopisteillä, joita käytetään roolipelmäisesti Brycen vahvistamiseen. Seikkailuosuuksien selviytymispisteillä voi kasvattaa Brycen voimaa, keskittymiskykyä tai aseenkäsittelytaitoja. Rääskintäosuuksien taistelupisteitä voi puolestaan käyttää uusien aseiden hankintaan tai vanhojen tehokkaammaksi virittelyyn. Mainiolta vaikuttavaa peliä tekee japanilainen Monolith Soft, joka tunnetaan Xenosaga- ja Baten Kaitos -peleistään.

**\_Jaakko Maaniemi**



## HUHUJA

### GOD OF WAR III TULOSSA VASTA 2010

God of War III julkaistaan vasta vuonna 2010, mikäli amerikkalaiseen Electronic Gaming Monthlyyn on uskomisen. Toimintaseikkailu julkistettiin tänä kesänä Sony'n lehdistötilaisuudessa E3-messuilla, mutta todellista pelikuvaa ei olla nähty vielä pikselin vertaa. Lähiaikoina peli ei joka tapauksessa ole valmistumassa, joten EGM:n esittämä huhu voi osua hyvinkin lähelle totuutta.

### ROCKSTAR TEKEE MAX PAYNE 3:A

Rockstarin The Warriorsin tehneen peli-työtiimin väitettiin tekevän Max Payne 3:a. Huhu on peräisin Official Xbox Magazine -pellehdeiltä, ja voi hyvinkin pitää paikkansa. Ainakaan huhu ei ole ristiriidassa aiemmat kaksi Max Payneä tehneen suomalaisen Remedy Entertainmentin lausuntojen kanssa. Remedyläiset ovat ilmoittaneet olevansa ihan riittävän leipääntyneitä Max Payneen, sitä paitsi studio työstää Alan Wakea vielä hyvän aikaa. Jos huhu pitää paikkansa, olisi Electronic Artsin himo Rockstarin omistavaa Take-Two:ta kohtaa entistään ymmärrettävämpi.

### HALO 4 SEURAAVAN XBOXIN JULKAISUPELI

Official Xbox Magazine spekuloi myös, että Brothers in Arms -sarjasta ja muutamasta Half-Lifen lisöosasta tunnettu Gearbox Software työstäisi jo Halo-sarjan neljättä osaa. Eikä siinä vielä kaikki, Halo 4:n väitettiin myös olevan Xbox 360 -konsolia seuraavan Xbox-mallin julkaisupelejä. Jos julkaisupelejä työstö olisi aloitettu jo nyt, voisi uuden konsolin arvella olevan tulossa 3-5 vuoden päästä. Huhu perustuu mm. niihin tietoihin, joiden mukaan aiemmat Halot tehnyt Bungie ei tee Halo 4:ää, ja Gearboxin pomo Randy Pitchford hehkutti helmikuussa studion seuraavan pelin olevan niin iso juttu, ettei pelimaailmasta juuri isompaa löydy.

### ENSI VUODEN E3-MESSUISTA YLEISÖLLE AVOIMET

Pari edellistä vuotta viimeisillä voimillaan nitkuttaneisiin E3-messuihin vaadittiin uudistuksia kovaan ääneen alkukesästä. Pikkulinnut ovat nyt laulaneet, että ensi vuoden E3 palauttaisi kerran maailman suurimpana videopelipekkaakkelina tunnetut messut entiseen loistoonsa. Messuja järjestävän Yhdysvaltain elektronisen viihteen yhdistyksen ESA:n kerrotaan myös pohtivan messujen avaamista suurelle yleisölle. ESA:n Rich Taylor totei yhdistyksen pohtivan parasta mahdollista tapaa taata tapahtuman menestys, muttei varmistanut asiaa suuntaan tai toiseen.

## INTERNET

UUTISIA - GAMEREACTOR.FI

### PÄIVITTÄISIÄ UUTISIA

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

### GRTV-VIDEOITA

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

### KESKUSTELUFOORUMI

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

## LEFFAKAUPPA EUROOPPAAN

Playstation 3:n elokuva-kauppa tulossa, joskus

**P**laystation-bisnestä Euroopan tasolla johtava David Reeves on vahvistanut, että kesällä Yhdysvalloissa lanseerattu Playstation 3:n elokuvaverkkokauppa ja -vuokraamo tuodaan myös eurooppalaisten käyttäjien ulottuville niin pian kuin mahdollista.

Valikoimaltaan kattavan verkkopalvelun tuonti hajanaiselle euromarkkinalle ei ole kuitenkaan aivan yksinkertaista, sillä elokuvien jakelijat saattavat vaihdella mailla, minkä lisäksi matkassa on monia lainsäädännöllisiä ja kielellisiä mutkia. Jotakin prosessin mutkikkoudesta kertoo se, ettei Reeves suostunut arvioimaan palvelun alun ajankohtaa.

**\_Jaakko Maaniemi**

## TEE DS:LLÄ MUSIIKKIA

KORG DS-10 matkii legendaarista syntikkää

**N**intendon DS-käsi-konsoli on osoittanut erittäin suosituksi, eikä vähiten käsikonsoleille epätyypillisten tuotteiden ansiosta.

Kosketusnäytölliselle konsolille on julkaistu monenlaista aivojumpsua, keittokirjoja ja apuohjelmia, ja lisää on tulossa: Lokakuussa julkaistava KORG DS-10 on kuuluisan KORG MS-10 -analogisyntetisaattorin virtuaaliversio, joka jäljittelee legendaarista syntikkää mahdollisimman tarkasti. Käyttäjät voi ohjelman avulla luoda omaa elektronista musiikkia soundeista, biiteistä ja melodioista lähtien. Käsikonsolin langatonta verkkoyhteyttä voi käyttää kaverin kanssa musisoimiseen. Tuotteen luvataan olevan niin helppokäyttöinen, että aloittelijakin saa aikaiseksi jotakin elektronista musiikkia muistuttavaa.

**\_Jaakko Maaniemi**





## PAIKALLISIA BÄNDEJÄ GUITAR HEROON

Ruotsi saa kotimaisia biisejä, voiko Suomi olla kaukana?

**A**ctivision Blizzardin tiedotustilaisuudessa kuultiin mielenkiintoinen julkistus, joka saattaa osoittautua hyvinkin merkittäväksi myös suomalaisten rokkipelien ystävien kannalta.

Rock Bandin tapaan rumpuohjaimen, laulumikrofonin ja kaksi kitarahajainta sisältävän Guitar Hero World Tourin verkkokauppaan tulee tarjolle ainakin saksalaisia, ranskalaisia, hollantilaisia, italialaisia, espanjalaisia ja ruotsalaisia biisejä. Etenkin Ruotsin kuuluminen listaan on mielenkiintoista, sillä se kertoo Activision Blizzardin olevan valmis käyttämään resursseja myös melko pienten markkina-alueiden erikoispalveluun. Ruotsi on väkimäärältään kaksinkertainen Suomeen verrattuna, mutta julkistus herättää silti toiveita siitä mahdollisuudesta, että Guitar Hero World Tourissa päästäisiin soittamaan tulevana vuosina myös joitakin suomalaisia kappaleita.

Ainakin julkistus saattaa johtaa siihen, että myös Electronic Arts näkee aiheelliseksi alkaa kilpailla pieneköjienkin markkina-alueiden suosiosta tuottamalla paikallisten bändien musiikkia Rock Bandin (tai Rock Band 2:n) verkkokauppaan.

Vaikka Sony päättikin julkaista kokonaan suomalaisesta musiikista koostetun Singstar Suomirockin, on hyvä muistaa musiikkikappaleiden työstämisen pelattavaan muotoon olevan työläämpää ja kalliimpaa Guitar Hero World Tourin kaltaiseen täysimittaiseen rokkipeleihin kuin pelkän laulun varassa toimivaan Singstariin.

Rokkipelissä on laulun lisäksi tehtävä kaksi kitararaitaa ja rumpuraita kaikkinen vaikeustasoinen. Singstar on myös Suomessa poikkeuksellisen suosittu pelisarja, eikä rokkipelien suosion suuruudesta ole vielä tietoa.

**\_Jaakko Maaniemi**



# SONYLTA UUSIA KONSOLIMALLEJA JA LISÄLAITTEITA

Playstation 3 saa mininäppäimistön ja PSP paremman näytön



**NAPUNAPU** Mininäppäimistö kiinnitetään Playstation 3:n ohjaimen etulaitaan.

**P**laystation-konsoleita valmistava Sony oli varannut useita julkistuksia Leipzigin Games Convention -pelimessuilla paljastettavaksi. Näyttävimmistä, tai ainakin erikoisimman näköisestä päästä luoteltuna suurin uutuuksia oli Playstation 3:n peliohjaimen liitettävä mininäppäimistö.

Ohjainkapulan etureunaan liitettävä langaton näppäimistö sisältää tavallisen näppäimistön kirjaimet, numerot ja erikoismerkit, muutamia pikanäppäimiä sekä kannettavista tietokoneista tutun

kosketuslevyn osoittimen käytön tehostamiseksi. Kosketuslevy on suunniteltu etenkin nettiselaimen käyttöä helpottamaan. Näppäimistöä on iloa ainakin Playstation 3:n viestiominaisuuksia käyttäville, todennäköisesti tulevissa nettiroolipeleissä kuten The Agency, Free Realms ja DC Universe Online sekä loppuvuoden aikana julkaistavassa Home-virtuaalikodissa. Myös mininäppäimistö tulee saataville tämän vuoden aikana, mutta hintatietoja ei mainittu.

PSP-käsi-konsolista esiteltiin uudistettu

PSP-3000 -malli. Kyseessä ei ole kokonaan uusi käsi-konsoli, vaan nykyisen PSP:n paranneltu versio. Merkittävin uudistus on uusi näyttö, jonka luvataan olevan paljon kirkkaampi ja selkeämpi kuin nykyisten PSP-konsolien melko suttuinen ruutu. Konsoliin on myös lisätty mikrofoni nettipuheluita varten ja laitteen ulkonäköä on

## Merkittävin uuden PSP:n uudistus on kirkkaampi näyttö

virtaviivaistettu entisestään. Uusi käsi-konsolimalli tulee saataville lokakuun puolivälissä 199 euron ohjehintaan.

Playstation 3 -konsolista esiteltiin 160 gigatavun kiintolevyn kanssa myytävä malli. Kiintolevyn tilavuutta lukuun ottamatta laite ei eroa nykyisestä konsolimallista mitenkään. 160 gigatavun kiintolevyllä varustetun mallin ohjehinta on 449 euroa, mutta hintaan sisältyy 70 euron arvosta toistaiseksi tarkentamatonta ladattavaa sisältöä PSN-verkkokaupasta. Uusi paketti tulee myyntiin lokakuun lopussa. Playstation 3:n sisäisen kiintolevyn voi vaihtaa helposti myös itse mihin tahansa kannettavan tietokoneen 2,5 tuumaiseen SATA-kiintolevyyn.

**\_Jaakko Maaniemi**

# TOIMINTAPELEJÄ WILLE

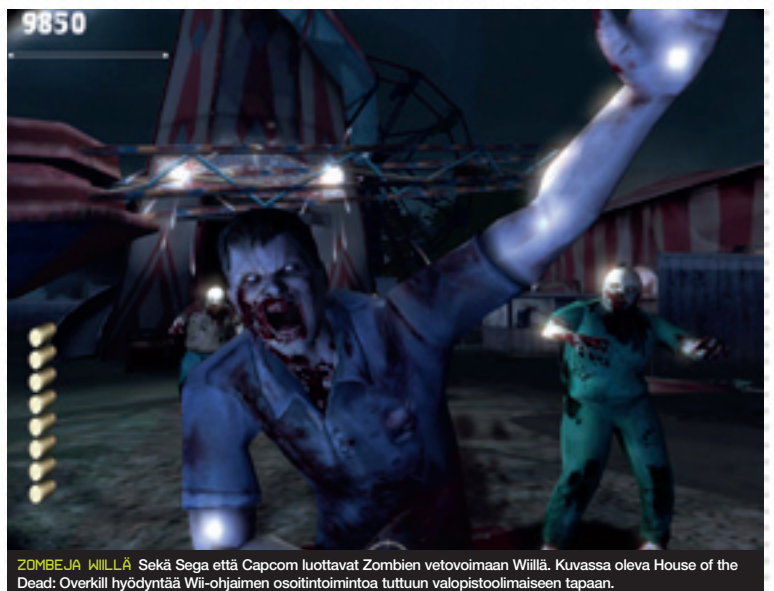
Nintendon ylikiltti E3-tarjonta saa vastapainoa zombipeleistä

**M**oni Wiin omistava toimintapeli ystävä jä epäuskoiseen tilaan heinäkuussa pidettyjen E3-pelimessujen jälkeen. Nintendo esitteli tulevista Wiin peleistä lähinnä kilttejä koko perheen pelejä ja ajanviettepelejä.

Tilanteen haistoivat mm. Sega ja Capcom, jotka esittelivät Leipzigin perinteisten toimintapeliensä Wii-versioita. Jouluksi Segan julkaisema House of the Dead: Overkill on perinteinen valopistoolipeli, jossa pelaaja räiskii kohti ryntäileviä zombeja ruudulle kaukosäädinohjaimella tähtäämällä.

Myös Capcom tarjoilee zombeja, sillä Dead Rising: Chop Till You Drop on käänös pari vuotta sitten Xbox 360:lle julkaistusta Dead Risingista. Peliä on muokattu alkuperäisversiosta vähemmän armottomaksi ja kevyemmäksi, mm. hermoja kiristänyt aikarajajärjestelmä ja vain yhden tilanteen tallennuksen sallintu tallennustoiminto on uusittu kokonaan.

Peli toteutetaan hyväksi havaitulla Resident Evil 4:n Wii-version pelirungolla. Xbox 360 -version massiivisia zombi-



**ZOMBEJA WILLÄ** Sekä Sega että Capcom luottavat Zombien vetovoimaan Wiillä. Kuvassa oleva House of the Dead: Overkill hyödyntää Wii-ohjaimen osoitintointimintoa tuttuun valopistoolimaiseen tapaan.

laumoja pelissä ei nähdä, mutta Capcomin mukaan Wiistäkin riittää ruutia sadan zombin yhtäaikaiseen ruudulle

loittimiseen. Dead Rising: Chop Till You Drop julkaistaan jouluksi.

**\_Jaakko Maaniemi**

# ROKKIPELIENTEN SOITINOHJAIMET YHTEENSOPIVIKSI

Konsolivalmistajat saattoivat pelijulkaisijat sopuun



LAVA HALTUUN Musiikkipelejä voi tästä edespäin pelata yhteensopivilla ohjaimilla, joten montaa soitinsettiä ei tarvitse ostaa.

**S**ekä Sony että Microsoft tiedottivat monia rokkipelien ystäviä huojentavia uutisia: tulevien rokkipelien kalliit soitinohjaimet tulevat olemaan yhteensopivia eri pelijulkaisijoiden pelien välillä.

Useampia rokkipelejä himoitsevien pelaajien ei siis tarvitse ostaa kitaroita, mikrofoneja ja rumpusettejä jokaiselle pelille erikseen. Microsoftin Xbox 360 -konsolilla soitinyhteensopivuuden piiriin kuuluvat Rock Band 2, Guitar Hero World Tour ja Rock Revolution.

Sony PlayStation 3:lla joukkoon on lisätty myös Singstarin mikrofonit. Yhteensopivuus ei kuitenkaan ylitä konsolirajoja, Xbox 360:n soitinohjaimet eivät siis jatkossakaan toimi PlayStation 3:ssa tai toisin päin. Lisäksi eri pelien soitinohjainten pienistä eroista johtuen jokaisen pelin kaikki toiminnot eivät välttämättä toimi samalla tavalla tai ole käytettävissä kaikilla ohjaimilla, mutta pelaamisen mahdollistava perustason yhteensopivuus luvataan.

**Jaakko Maaniemi**



## RATTIOHJAIN WILLE

Logitechin ratti tukee ensin Need for Speed: Undercoveria

**L**ogitech julkisti ensimmäisen force feedback -rattiohjaimen Wille. Konsolin suuntaan langaton Speed Force Wireless -rattiohjain kytketään verkkovirtaan, jonka jälkeen sylissä pidettävän ratin sisältämät sähkömoottorit vääntävät rattia pelitilanteiden mukaan oikean auton ratin vikurointia jäljittelevästi.

Rattiin ei kuulu erillisiä polkimia, vaan kaasus- ja jarrunapit löytyvät ratista. Ratissa on myös normaalit Wii-ohjaimen perusnapit

pelivalikoiden käytön helpottamiseksi. Noin 80 euron hintainen rattiohjain tulee myyntiin marraskuun alussa samaan aikaan Electronic Artsin Need for Speed: Undercover -ajopelin Wii-version kanssa. Rattiohjaimen voi odottaa olevan laadukas, sillä Logitech on tehnyt kaikkiaan 19 force feedback -rattiohjainta lukuisille eri pelilaitteille ja Logitechin rattiohjaimen tuki löytyy yli sadasta ajopelistä.

**Jaakko Maaniemi**

### SITAATTI



“Sinä olet Suomesta? Me rakastamme Suomea!”

Sucker Punchin Nate Fox on iloinen Sly Raccoon -pelien menestyksestä Pohjolassa.

### CODEMASTERSILTA LISÄÄ AUTOPELATTAVAA

Brittiäsen Codemastersin isoimpia julkistuksia oli Fuel-ajopeli. Tiukasti kilpaillulla ajopelimarkkinalla on vaikea erottaa joukosta, mutta Fuelin on ennakkotietojen mukaan keksitty mukavasti koukkuja ja vetonauloja. Peli sijoittuu vaihtoehtoiseen nykyaikaan, jossa ilmastonmuutos on saanut aikaan pahaa jälkeä. Pelissä kilpaillaan räjäpäisnä kilpa-ajajina, joiden mielestä myrskyjen ja tulvien tuhoamat alueet sopivat täydellisesti kaahaamiseen. Pelimaailma on 14 000 neliökilometrin kokoinen ja täysin vapaasti kuljettavissa ilman minkäänlaisia lataustaukoja. Maailma sisältää myös yön ja päivän vaihtelut sekä rajuja sääilmiöitä, kuten ukkosia ja hiekkamyrskyjä. Huono sää ei jää pelkäksi kuvalliseksi tehosteeksi, sillä esimerkiksi kesken kilpailun iskevät tornadot repivät rakennuksia hajalle ja voivat tempaista jäärapäisesti reitistään kiinni pitävän kuskin taivaan tulliin. Moninpelikaahasta tarjotaan 16 pelaajalle. Peliiä tekee ranskalainen Asobo Studios PlayStation 3:lle, Xbox 360:lle ja pc:lle. Myyntiin Fuel tulee ensi vuoden aikana.

### PLAYSTATION 2:N SINGSTAR-PELIT TOIMIMAAN PS3:LLA

Sony ilmoitti julkaisevansa PlayStation 3:n Singstar-peleihin päivityksen, jonka myötä kaikki PS2:n Singstar-pelit toimivat myös PlayStation 3:lla. Käytännössä päivitys toimii siten, että PS2:n Singstar-levy syötetään konsoliin pelin ollessa käynnissä. PlayStation 2:n Singstarin biisejä ei voi esimerkiksi kopioida PS3:n kiintolevylle. Lievästä kömpelyydestään huolimatta vuoden lopulla julkaistava päivitys lienee kuitenkin tervetullut ahkerille Singstarin pelaajille, sillä PlayStation 2:lle on julkaistu kaikkiaan 14 Singstaria, viimeisimpänä 30 suomalaista kappaletta sisältävä Singstar Suomirock. Leipzigin messuilla julkistettiin myös uusia Singstar-pelejä, kuten lapsille suunnattu Singstar Singalong With Disney PlayStation 2:lle, maineikkaan brittibändin musiikkiin keskittyvä Singstar Queen niin ikään PlayStation 2:lle sekä Singstar Vol. 3 PlayStation 3:lle. Kaikki uutuus-Singstarit julkaistaan vielä tämän vuoden puolella.

### ISOMMAT KIINTOLEVYT PLAYSTATION 3:EN

Yksi pelijätti Electronic Artsin julkistuksista oli uusi tennispeli kepeisiin ajanvietteluihin tarkoitettu EA Freestyle -sarjaan. Toistaiseksi vain nimellä EA Sports Tennis tunnettu peli julkaistaan ensin Wille, mutta peli sovitetaan myöhemmin myös muille konsolleille. Päätuotteeksi kaavailtu Wii-versio tulee hyödyntämään Nintendo E3-messuilla julkistamaa MotionPlus-lisälaitetta, joka on Wiin kaukosäädinohjaimen liitettävä lisäpalikka. MotionPlus tekee ohjaimen liikkeen tunnistuksesta merkittävästi tarkempaa, joten EA Sports Tennis voi olla ajanvietepainotuksestaan huolimatta hienostunut peli. EA Sports Tennistä tekee lähellä Vancouveria sijaitseva EA Canada -pelistudio ja pelin julkaisu ajoittuu ensi vuoteen.

## UUSI BUZZI!-PELI

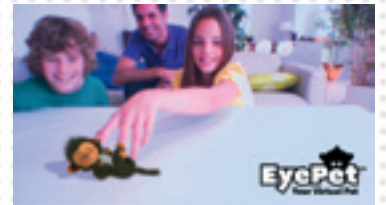
PSP:n Buzz! Brain Bender on älypeli

**S**ony esitteli Leipzigin pelimessuilla ensimmäistä kertaa Buzz!: Brain Bender -älypelin PSP-käsi-konsolille.

Tietovisa- ja lastenpeli-Buzeista poiketen Brain Bender on ehkä ongelmanratkaisupeli, joka tarjoaa 16 erilaista aivonystyröitä jumppaavaa minipeleä.

Buzz-juontajan laboratoriossa haastetaan analyysi- ja laskutaidot, huomiokyky sekä muisti. Tarjolla on mm. sokkelopeli, eläinten ja esineiden äänien tunnistamista, erilaisten muotojen soveltamista tiettyyn tilaan sekä vaillaisten laskutoimitusten täydentämistä. Kaikkia minipelejä voi pelata yksin tai kaverin kanssa ja yhden PSP:n kierrättämiseen perustuvaan moninpeliin voi osallistua kuusi pelaajaa. Peli on selvästi Sony'n vastaveto Nintendon DS -käsi-konsolilla ilmiöimäisen suosituiksi osoittautuneille Brain Training -peleille, jotka ovat keikkuneet mm. Brittien pelimyyntilistalla yli 80 viikkoa, syrjäyttäen Tomb Raiderin listaviikkokoennätyksen haltijana. Buzz!: Brain Bender tulee myyntiin tämän vuoden aikana.

**Jaakko Maaniemi**



## VIRTUAALILEMMIKKI PS3:LLE

EyePetin kanssa leikitään kameran kautta

**S**ony vei pelimessujen yllättävimmän ja hämmästyttävimmän julkistuksen mitalin EyePet-virtuaalilemmikillään. PlayStation 3:ssa asuva EyePet on söpö eläinohjelma, joka reagoi pelaajaan ja oikeaan maailmaan PlayStation Eye -kameran avulla.

Kuvaruudulla näkyy kameran kuvaama näkymä, tyypillisesti pelaajan olohuoneesta, ja PlayStation 3 lisää kuvaan EyePet-lemmikin. Pelaaja – vai omistaja? – voi siirtää kuvaruudulla näkyvää lemmikkiä haromalla ilmaa siitä kohdasta, jossa EyePet näyttää kuvaruudulla olevan. Lemmikki osaa reagoida ennakkotietojen mukaan myös pelaajan piirustuksiin, joihin myös PlayStation 3 osallistuu jännällä tavalla. Pelaaja voi esimerkiksi piirtää paperille auton ääriviivat, joiden perusteella konsoli loitii ruudulle kolmiulotteisen lelauton EyePetin iloksi. Pelaaja voi myös muokata EyePetin ulkonäköä haluamaansa suuntaan. Onko kyseessä vain erittäin kallis taidogotchin kopio vai oikeasti hauska uuden sukupolven virtuaalilemmikki? Se selviää vasta ensi vuoden lopulla, kun EyePet saapuu myyntiin.

**Jaakko Maaniemi**



# GALLERIA

Gamereactor tarkastelee viime aikojen pelijulkistuksia hieman tarkemmin...



## Race Pro

XBOX 360 / SYKSY

Laadukkailla pc-ajosimulaattoreillaan kunnostautunut Simbin tekee konsolidebyyttinsä vuoden lopulla. Race Pro keskittyy uskottavaan kilpailukokemukseen ja tarjoaa ajettavaksi muun muassa vakioautojen WTCC-sarjan, Formula BMW:n ja maineikkaita urheiluautoja. Rata-valikoimaan kuuluvat mm. legendaariset Laguna Seca ja Road America.

## Mirror's Edge

PC, PS3, XBOX 360 / MARRASKUU

Ruotsalaisen Digital Illusionsin kehittämä Mirror's Edge kuuluu vuoden suurimpiin uutuuksiin. Pelin sankarit Faith on salaisten viestien välittäjä kaupungissa, jossa isoveli valvoo kaikkia kuin haukka saalistaan. Virkavalta ei katso hyvällä Faithin toimia, mutta ketterästi katolta katolle loikkiva likka on vaikea saalis. Pelaaja pääsee kokemaan huimapäisen ajohajdin Faithin näkökulmasta.



## Stormrise

PS3, XBOX 360 / 2009

Strategiapelit ovat viime vuosina rynnineet suurien nimien voimin konsoleille. Myös Total War -sarjasta tunnetun The Creative Assemblyn uutuuspeli Stormrise on suunniteltu varta vasten Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. Ubisoftin End Warin tavoin toiminta tuodaan pelaajan nenän eteen, sillä kuvakulma seuraa etulinjan komentajaa.

## Street Fighter IV

PC, PS3, XBOX 360 / JOULU

Kolmiulotteisuus on tuonut taistelupeliinhinkin lisää liikkumatilaa, mutta vanhoilla kaksiulotteisilla peleillä on edelleen paljon kannattajia. Street Fighter IV:ssä Capcom yrittää yhdistää parhaat palat molemmista maailmoista. Taistelut nimittäin käydään sivulta kuvattuina kuin kaksiulotteisissa peleissä, mutta hahmot ja taustat on toteutettu modernilla ja tyylikkäällä 3D-grafiikalla.



## Ninja Blade

XBOX 360 / 2009

Microsoft julkisti taannoin Japanissa pitämässään tilaisuudessa uuden japanilaisen toimintapelin. Ninja Bladea kehittää Otogista tuttu From Software. Pelistä ei tiedetä vielä juuri mitään, mutta kuvista päätellen Ninja Gaiden -pelisarjan sankarin Ryu Hayabusan serkkupoika on päättänyt ryhtyä videopelininjaksi. Luvassa lienee nopeampoisista toimintaa, teräviä miekkoja ja seinillä juoksentelua.

## Jagged Alliance

NINTENDO DS / 2009

Empire Interactive on tuomassa suosittua Jagged Alliance -strategiapeliä Nintendo DS:lle. Käsi-konsolisovitus työstää peräti kaksi studiota, Cypron Studios ja Strategy First. Alkuperäisessä pelissä pelaaja ohjasi palkkasotilaita Metaviran trooppisessa viidakkovaltiossa.





**SONY BRAVIA X4500**  
HINTA N. 2590,-/2490,-  
Sonyn tarjokas verkottuvan kodin taulutelevisioksi on DLNA-yhteensopiva, ledien taustavalaistu Full HD -malli X4500. Telsu osaa toistaa kuvaa, musiikkia ja valokuvia suoraan ulkoiselta DLNA-yhteensopivalta kiintolevyltä verkon kautta. Kuvia voi katsella myös usb-muistitikulta. Television myynti alkaa lokakuussa.



**LOGITECH DINOVO MINI**  
HINTA N. 138,-  
Tietokoneet ottavat jatkuvasti enemmän koko kodin viihdekeskuksen roolia, mutta ohjailu langattomilla näppäimistöillä ja hiirillä alkaa käydä tyylääksi. Apuun rientää DiNovo Mini, joka on tarkoitettu HTPC:n kauko-ohjaimeksi. Se kommunikoi tietokoneen kanssa langattomasti bluetooth-yhteyden välityksellä, joten sijoittelu ei muodostu ongelmaksi. Akunkestoksi luvataan kuukausi.



**SLINGBOX SOLO**  
HINTA N. 199,-  
Slingbox on ollut myynnissä Atlantin takana jo vuosia, mutta Suomeen se on rantautunut vasta hiljattain. Slingbox on verkkoon kytkettävä laite, joka jakaa televisiölähetyksen verkon kautta minne tahansa nettiyhteyden päähän. Laajakaistan vaativassa laitteessa on S-video- ja kompositiilitiitännät.



**LG DV5450H**  
HINTA N. 169,-  
Dvd-levyjen on ennustettu katoavan markkinoilta seuraavan viiden vuoden aikana, mutta laitevalmistajilla vielä uskoa kiekon monikäyttöisyyteen. LG tuo syksyllä markkinoille muikasti muotoillun soittimen, joka voidaan kiinnittää seinään tai lompsauttaa lattialle. Todellinen uudistus on sen kyky toistaa teräväpiirtoista Divx-materiaalia niin dvd-levyltä kuin ulkoiselta flash-muistitikin.

## SATAA, SATAA, ROPISEE

Syyskuu koitti jälleen. Sateissa rämpiminen on vaivalloista, mutta kotiteatterin ei pitäisi sitä olla. Langatonta lähiverkkoa on vihdoin alettu hyödyntää kunnolla myös viihde-elektronikassa. Tästä hyvä esimerkki on Slingbox. Sony puolestaan tuo markkinoille DLNA-standardia tukevan Bravia-televisioon, jolla median toisto lähiverkosta onnistuu vaivatta. Kenties muut laitevalmistajat seuraavat Sonyn esimerkkiä. Toivoa sopii, sillä median tulevaisuus löytyy verkosta. *Laiteomiltoja: Heikki Takala*



**BUFFALO LINKSTATION PRO DUO 1TB**  
HINTA N. 259,-  
Monissa talouksissa alkaa olla useita tietokoneita, joiden täytyy päästä käsiksi samoihin tiedostoihin. Buffalon teratavun kokoisella verkkokiintolevyltä tämä onnistuu vaivattomasti. Levy jakaa mediatiedostot koko sisäverkkoon, ja siihen voi ottaa yhteyden myös netin välityksellä. Kiintolevy toimii halutessa RAID-tiassa, jolloin tiedot on varmistettu kahdelle kiintolevylle.



**HTC TOUCH DIAMOND**  
HTC toi kesällä markkinoille kilpailijan iPhoneelle. Kosketusnäyttöinen Touch Diamond toimii Windows Mobile -ohjelmistotalustalla. Se sisältää 4 gigatavua muistia, gps-navigaattorin ja 2,8-tuumaisen näytön. Touch tukee HSDPA- nettiyhteyttä, jonka avulla surffaamisen on määrä olla nopeaa. Täysi selaintuki mahdollistaa esimerkiksi Youtuben ja sähköpostin käytön.



**CREATIVE X-FI WLAN**  
HINTA N. 179,-/279,-  
Mp3-soittimissa on nähty monenlaisia lisätoimintoja aina gps-paikantimista television asti. Creative näyttää uutta suuntaa uudella X-Fi soittimellaan. Sen ominaisuuksiin kuuluvat muun muassa kotiverkon median toisto langattomasti, Yahooon ja MSN:n Messengerin pikaviestitoiminnot, sisäinen kaiutin sekä videotoisto. Soitinta myydään 16 ja 32 gigatavun malleina.



**LOGITECH SQUEEZEBOX**  
HINTA N. 259,-  
Squeezebox eliminoi ainakin muutamia piuhoja kodin viihdekeskuksesta. Se toistaa vaivattomasti nettiradiokanavat ja musiikin tietokoneen mediakirjastosta langattoman verkkoyhteyden kautta. Osaava voi yhdistää laitteen vaikka Buffalon Linkstation -verkkolevylle.



# LAITEARVIO: PHILIPS AMBX

Philips yrittää tehostaa tietokonepelien immersiota aistivirikkeiden avulla

**Valo! Ääni! Tuuli! Tärinä!** Philipsin amBX-järjestelmä lupaa tuoda aivan uuden ulottuvuuden peleihin, elokuviin ja musiikkiin erilaisilla erikoisefekteillä. Mutta kuinka järjestelmä toimii käytännössä?

Peliala on pohtinut jo kauan, kuinka pelaajan saisi mukaan peliin myös oikean maailman puitteissa. Philipsin ratkaisu vaikuttaa suuruudenhullulta: amBX-järjestelmä pitää sisällään niin tuulen, valon kuin tärinänkin voimat. Mielikuvituksellinen vempaimisto olisi helppo tuomita epäonnistumaan jo alkuunsa, mutta pelaajan uteliaisuus on pohjaton. Ehkäpä se toimii sittenkin?

amBX:n myyntilaatikko pitää sisällään melkoisesti tavaraa. Kannen alta paljastuu kaksi pöytätuuletinta, pöydällä pidettävä rannetäristäjä, ledivaloin varustetut kaiuttimet, aktiivinen subwoofer eli omalla vahvistimella ryyditetty bassokaiutin ja keskuskonsoli/seinävalo, johon koko hässäkkä kytketään kiinni. Piuhamäärä on tulkoton, ja kaiken mahdolluttaminen työpöydälle ei ole ihan helppoa.

Täydellä amBX-tuella varustetut pelit ovat vielä kortilla, joten järjestelmää voitiin kokeilla vain muutamilla nimikkeillä. Täyden hyödyn tuuli- ja valotehosteista ottavat mm. Defcon, Broken Sword: The Angel of Death sekä Brothers in Arms: Hells Highway. Periaatteessa järjestelmää pystyy käyttämään minkä tahansa pelin kanssa, mutta tällöin elämyksiä tarjoavat vain ledivalot. Ubisoft ja Codemasters ovat luvanneet julkaista vanhemmille nimikkeilleenkin amBX-päivityksiä, mutta toistaiseksi päivitetyt pelit, kuten Obli-

von ja Far Cry, sisältävät vain hieman paremman tuen valoille, vailla tuuletinten hellää ilmvirtaa. On kyseenalaista, tarkoittaako päivityslupaus tulevaisuudessa pelkkää valojen tuiketta vai ohjaavatko pelitalot oikeasti resursseja täysimittaiseen tukeen. Nähtäväksi jää.

Ensitunnelma amBX:sta on lähinnä hämmennyttä. Tuulettimet puhaltavat kasvoille räjähdysten jyrissä, ledivalot myötäilevät salamointia ja auringonpaistetta ja tärinän iskee ranteille sopivassa kohdassa. Hetken pelailun jälkeen tuulettimien meteliin alkoi tottua, ja huomasin oikeasti pitäväni amBXin tuomasta immersiota. Parhaiten tehostuva peli on myyntipaketin mukana tuleva Broken Sword: The Angel of Death. amBX toi vanhaan suosikkiini niin paljon ilmvirtaa, että peli oli pakko pelata uudestaan läpi. Asuinkumppanin mielestä tämä ei ollut hauskaa, sillä ledivalojen tehosteista nauttiminen vaatii yöllä tai pimeässä huoneessa pelaamista.

Jotkut tehosteet rasittavat enemmän kuin imaisevat mukaansa. Esimerkiksi Toca Race Driver 3:n jatkuva ilmvirta saa silmät kuivumaan. Jatkuva tärinä ranteessa tuntuu puuduttavalta. Molemmat voivat olla äkkiä ajateltuna realistisia tehosteita, mutta eivät hauskoja. Tärinän tuntuu muutenkin paketin turhimmalta laitteelta. Se pitää järkyttävää mököä pöydällä ollessaan, eikä oikeastaan tarjoa mitään uutta pelaamiseen.

Musiikin elävöittämiseen amBX-järjestelmää voi käyttää vaivattomasti Windows Media Playerilla ja iTunesilla.

Valojen välkkyminen musiikin tahtiin antaa mukavan säväyksen, mutta ei ole mitään ennenkuulumatonta. Järjestelmää kokeiltiin käytännössä pienimuotoisissa illanistujaisissa, ja yleinen mielipide oli "nätti". Juhlien takia ei järjestelmää siis kannata vielä hankkia, siihen suositeltavampi tuote on vaikkapa discopallo.

Kaiuttimien äänenlaatu on muovien koteloitujen kaiuttimien perustaso. Korkeat taajuudet toistuvat hieman korostetusti, johtuen kenties käytetyistä kaiutin-elementeistä. Ne ovat jonkinlaiset välimallin piipperit, jotka eivät sovellu parhaalla mahdollisella tavalla keski- eikä ylätaajuuksille. Bassokaiuttimen elementti on suunnattu syystä tai toisesta ylöspäin, ja se kerää näin ollen hanakasti pölyä. Sointi muuttunee viimeistään sitten, kun pölyjen pyyhinnässä sattuu pieni vahinko.

amBX onnistuu aika hyvin yhteensopivien pelien kanssa, mutta sen ongelmaksi muodostunee pelituki. Yli puolet suurista pelivalmistajista ovat jättäneet sen vaille tukea. Valopilkkuna jotkin tulevat suurpelit, kuten Far Cry 2 ja Brothers in Arms: Hell's Highway, tukevat järjestelmää. Se saattaa herättää lisää mielenkiintoa järjestelmää kohtaan. Sitä tarvitaan, sillä nykyisellä pelivalikoimalla ei 300 euron sijoitus ole vielä hintansa väärti. Kunhan tuettujen pelien kirjo kasvaa ja pienet ajuriuongelmat korjataan, uskaltaa amBX:lle povata ainakin jonkinlaista kulttisuosiota.

**\_Heikki Takala**



**KÄYTETTÄVYYDEN KÄRKÄÄ** Kun otuksen luominen ja johdattaminen alkulimasta käymättömille korpimaille käy niinkin helposti kuin Sporessa, käyttöliittymäsuunnittelussa on tehty jotain ehkä liiankin hyvin.

## LIIKU NYT SINNE, PENTELE!

Käyttöliittymien kehitys uhkaa ajaa suunnittelijat huonoihin haasteellisuusratkaisuihin

**O**len seurannut mielenkiinnolla niin peliharrastukseni kuin palkkatyöni kannalta käyttöliittymien kehitystä. Tämä kehitys ei rajoitu peleihin, vaan on selkeästi nähtävissä muissakin laitteissa ja ohjelmistoissa.

Käyttöjärjestelmät pystyvät tekemään enemmän asioita kuin aikaisemmin ilman, että niiden käyttäminen olisi vaikeampaa. Pelipuolella esimerkiksi reaaliaikastrategioiden ohjattavuus on parantunut valtavasti sitten ensimmäisen Warcraft: Orcs & Humansin. Liikuttaakseen yksikköä se piti ensin valita, sitten klikata liikkumisikonkia ja vasta sitten päämäärää. Vastaavalla toteutuksella Supreme Commanderin valtavien armeijoiden komentaminen olisi käytännössä mahdotonta. Viitteenä se ei ainakaan kävisi. Tällä kehityksellä on ollut kuitenkin mielenkiintoinen sivuvaikutus pelien yleiseen vaikeustasoon ja pelaajan kokemaan haaste-

seen. Mitä helpompi omaa kansaa tai sankaria on ohjastaa, sitä helpompi pelistä tulee, koska käyttöliittymä ei taistele vastaan vanhojen pelien tapaan. Nykyisten kolmiulotteisten pelien aikakaudella tämä pelaajaa vastaan tahattomasti harominen on muuten tuntunut siirtyneen virtuaalisen kamera-miehen harteille.

Tähän lehteen arvioimani Spore on hyvä esimerkki käyttöliittymien kehityksestä. Käytettävyys on hiottu niin huippuunsa, että oman otuksen luotsaaminen tähtitarhojen kunkuksi ei ole koskaan ollut helpompaa. Peli ei tosin rankaise pelaajaa kuolemisesta tai muusta töppäilystä kovin kipakasti. Ohjattavuus on helppoa ja selkeää, eikä ohjekirjaa (jos sellaista pelin mukana enää edes toimitetaan) tarvitse enää ollenkaan. Käytettävytydessä liikutaan jo helpon ja liian helpon välimaastossa.

Toinen esimerkki oli Assassin's Creed

-toimintaseikkailupelin päähenkilön parkour-tyylisten liikkumisen aiheuttama keskustelu. Monet rakastivat Altairin näyttävää ja monin osin automatisoitua juoksutusta pitkin Damaskoksen kattoja, joidenkin mielestä se oli aivan liian helppoa. Väittelyssä oli paljon piirteitä Matkustaminen vs. Päämäärä -aiheesta, mutta myös siitä miten ohjauksen sinänsä kannustettava virtaviivaistaminen vaikuttaa eri henkilöiden pelikokemukseen. Kuten tavallista, molemmat osapuolet ovat omalta osaltaan oikeassa. Toiset hakivat haasteen juoksumatkan päässä tapahtuvasta toiminnasta, toinen porukka olisi halunnut käyttää enemmän vaivaa itse matkantekoon ja kiipeilyyn.

Pelattavuus on nykyisissä a-luokan peleissä jopa niin vaivatonta, että studioiden pitäisi pysähtyä miettimään kuinka paljon käyttöliittymän virtaviivaistusta tulisi tehdä, jos muita pelillisiä elementtejä ei kasvateta

täyttämään pelin haastavuuteen syntyvää kuoppaa. Halpamainen tapa monissa taisteluun keskittyvissä peleissä on lisätä vihollisten kestävyyttä. Tämä kuitenkin johtaa epätydyttävään toistoon sekä voimattomuuden tunteeseen. Hieman parempi tapa on lisätä vihollisten määrää. Tätä keinoa taas rajoittaa käytettävissä olevan raudan teho. Paras mutta samalla vaikein tapa olisi tietokoneen ohjastamien hahmojen tekoälyn kehittäminen.

Haastava ohjattavuus hyvin tehtynä voi olla mielekäs pelillinen elementti siinä missä ylivoimaa vastaan taistelemisenkin. Hyvää suunnittelua on tehdä ohjauksesta monipuolista, huonoa taas tehdä siitä väkisin rajoittavaa. Käytettävyys ja ergonomia kehittyvät joka tapauksessa edelleen, ja pelien tuottaman haasteen pitää löytyä jatkossa jostakin muualta.

**Matti Isotalo**



TIME OF DEATH: 13:04:03  
TIME OF DEATH: 13:04:04  
TIME OF DEATH: 13:04:07  
TIME OF DEATH: 13:04:10  
TIME OF DEATH: 13:04:11  
TIME OF DEATH: 13:04:12  
TIME OF DEATH: 13:04:15  
TIME OF DEATH: 13:04:16  
TIME OF DEATH: 13:04:17  
TIME OF DEATH: 13:04:19  
TIME OF DEATH: 13:04:20  
TIME OF DEATH: 13:04:21  
TIME OF DEATH: 13:04:22  
TIME OF DEATH: 13:04:23  
TIME OF DEATH: 13:04:25  
TIME OF DEATH: 13:04:26  
TIME OF DEATH: 13:04:27  
TIME OF DEATH: 13:04:28  
TIME OF DEATH: 13:04:29  
TIME OF DEATH: 13:04:30  
TIME OF DEATH: 13:04:31  
TIME OF DEATH: 13:04:32  
TIME OF DEATH: 13:04:33  
TIME OF DEATH: 13:04:34  
TIME OF DEATH: 13:04:35  
TIME OF DEATH: 13:04:36  
TIME OF DEATH: 13:04:37  
TIME OF DEATH: 13:04:38  
TIME OF DEATH: 13:04:39  
TIME OF DEATH: 13:04:40  
TIME OF DEATH: 13:04:41  
TIME OF DEATH: 13:04:42  
TIME OF DEATH: 13:04:43  
TIME OF DEATH: 13:04:44  
TIME OF DEATH: 13:04:45  
TIME OF DEATH: 13:04:46  
TIME OF DEATH: 13:04:47  
TIME OF DEATH: 13:04:48  
TIME OF DEATH: 13:04:49  
TIME OF DEATH: 13:04:50  
TIME OF DEATH: 13:04:51  
TIME OF DEATH: 13:04:52  
TIME OF DEATH: 13:04:53  
TIME OF DEATH: 13:04:54  
TIME OF DEATH: 13:04:55  
TIME OF DEATH: 13:04:56  
TIME OF DEATH: 13:04:57  
TIME OF DEATH: 13:04:58  
TIME OF DEATH: 13:04:59  
TIME OF DEATH: 13:05:00

BE CAREFUL WHEN YOU FIGHT THE MONSTERS, LEST YOU BECOME ONE.

-FRIEDRICH NIETZSCHE

# TOO HUMAN



Too Human is a trademark of Silicon Knights, Inc., with registrations pending around the world. All rights reserved. © 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Jump in.



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



KUUKAUDEN ERILAINEN

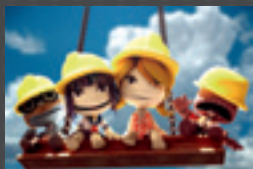
# Little Big Planet

Media Moleculen tasohyppely-peli valloittaa herttaisilla hahmoillaan ja omintakeisuudellaan



## Odotetuimmat pelit

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



### 1 Little Big Planet

PS3

Pelaajan luomistyötä painottavista peleistä Spore osoittautui vähän laimeaksi, mutta luottamus Little Big Planetiin pysyy vahvana. Näytät mahtisi, Sackboy! Luominen voi olla hauskaa ja samalla hyvää peliä.



### 2 Mirror's Edge

PC/PS3/XBOX 360

Digital Illusionsin tasohyppely- ja toiminnan sekoitus valloitti toimituksen sulavalla ja luonnollisen tuntuksella ohjauksellaan. Odotamme lisätestimahdollisuutta ja pelin julkaisua innolla.



### 3 Shattered Horizon

PC

Suomalaisen Futuremarkin esikois-peli tarjoaa nettisotaa avaruuden painottomuudessa. Raketirepulle liittely kuulostaa niin vinhalta, että peliä on pakko päästä kokeilemaan.

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

GR-KUUMOTTAVUUSASTEIKKO

Jäätävä



Haalea



Lämmin



Kuuma



Liekehtivä



[WWW.GAMEREACTOR.FI](http://WWW.GAMEREACTOR.FI) Haluatko lisää tietoa tulevista peleistä ja ennakkotesteistä? Lue lisää nettisivuiltamme osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



# MORAALISIA VALINTOJA

Infamous on kuin Grand Theft Auto 4 sähköisillä supervoimilla



## INFAMOUS

Laite PS3 Kehittäjä SUCKER PUNCH  
Julkaisija SONY Laji TOIMINTA

Empire City on moderni suurkaupunki. Pilvenpiirtäjien ja junaratojen keskellä kaupunki elää arkeaan, kunnes eräänä päivänä valtava räjähdys tuhoaa kuuden korttelin kokoisen alueen. Räjähdyskeskipisteessä on kraateri, jonka keskellä makaa mies nimeltä Cole. Tästä alkaa toimintaseikkailu Infamous.

Cole herää kaksi viikkoa myöhemmin huomatakseen, että Empire City on muuttunut täysin. Hallitus on asettanut kaupungin karanteeniin oudon kulkutautiepidemian takia, ja jengit ovat vallanneet kadut. Silminnäkijöiden mukaan Cole on syyppää räjähdyskeskipisteeseen, joten hänestä tulee nopeasti kaupungin vihatuin mies.

Cole huomaa saaneensa räjähdyskeskipisteessä supervoimat. Hänen koko vartalonsa on sähköistynyt, ja hän pystyy ampumaan sähköä käsistään. Cole voi imeä lisävoimia kaupungin sähköverkosta, ja kun hänestä tulee tarpeeksi voimakas, hän voi saada taivaalta salaman iskemään maahan.

Cole voi käyttää voimiaan joko ilkeilyyn tai hyviin tekoihin. Esimerkiksi loukkaantuneita kaupunkilaisia voi elvyttää käynnistämällä näiden sydämet uudestaan telkkarin lääkäriohjelmien tyyliin. Pelaajan toimet vaikuttavat kaupunkilaisten suhtautumiseen, joten pelastamalla ihmisiä voi päästä eroon vihatuimman miehen maineestaan.

Sähkövoimia tarvitaan myös uusille alueille pääsemiseen. Colen täytyy palauttaa kaupungin sähköverkko, jotta hän saa tarpeeksi voimia alueille liikkumiseen. Kaupungin junaradan

Julkaisu 2009



**TUHOVOIMAA** Räjähdyskeskipisteestä Cole saa valtavat voimat, joita voi käyttää joko ihmisten auttamiseen tai tuhon tuottamiseen.

### FAHITA

#### RAHAS SUOMI

Suomi on lähellä Sucker Punchin sydäntä. Studion Sly Raccoon -pelejä on myyty Suomessa todella paljon, ja studion verkkosivulla vieräilee edelleen paljon suomalaisia. Sucker Punchin Nate Fox kertoi, että studion lounaspöydässä ihmetellään usein Suomi-ilmiötä. Foxin mukaan Sucker Punch rakastaa Suomea.

sähköistämällä voi helpottaa liikkumista paikasta toiseen, ja pikkuhiljaa pelialue kasvaa koko kaupungin kokoiseksi.

Pimeillä alueilla vaanii jengiläisten lisäksi myös muita vihollisia, joista osalla on omat erikoisvoimansa. Näillä synkillä alueilla Cole on myös eristyksissä sähköverkosta, joten hän on tavallista haavoittuvampi.

Cole oli ennen räjähdystä urbaani seikkailija ja talonvaltaaja, joten hän osaa liikkua kaupunkiympäristössä. Uusien voimiensa vahvistamana hän pystyy kiipeämään lähes minkä tahansa rakennuksen katolle ja hyppäämään sieltä alas. Cole osaa myös käyttää erinäisiä rakennelmia suojana. Gears of War toi suojasta ampumisen suosioon, mutta Sucker Punchin mukaan Infamous on ensimmäinen peli, jossa valopylvästä voi käyttää suojana.

**KESKIVERTOSANKARI** Pelin sankari Cole on tavallinen jannu, joka saa sattumalta sähköiset supervoimat.

Colen apurina toimii salaliittoteoreetikko Zeke, jonka koti toimii Colen piilopaikkana. Zeke on odottanut räjähdyskeskipisteestä tapahtumaa lähes koko elämänsä, joten hänelle tilanne on jännittävä ja mielenkiintoinen.

Infamousin tarinasta ei tiedetä vielä paljoa, mutta ilmeisesti tehtävänä on selvittää, mikä räjähdyskeskipiste aiheutti ja miten Cole selvisi siitä. Peliä voi pelata joko tavanomaista supersankaria leikkien ja kansalaisia varjellen tai silmitöntä tuhoa viljellen.

Infamousia työstää Sly Raccoon -peleistä tuttu Sucker Punch Productions. Pelin julkaisua joudutaan odottelemaan ensi vuoden puolelle, mutta lisätietoja pelistä tippunee syksyn aikana.

**Jyri Paavilainen**

### KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNARKOTUOMIO



Infamous näyttää ja kuulostaa todella lupaavalta. Toivottavasti myös tarina toimii.



**TOLPPA-APINA** Cole on entinen talonvaltaaja, joten kiipeily on hänelle tuttua ja luonnollista. Hän osaa roikkua yhdellä kädellä, jolloin toisella voi ampua sähköammuksia.





#### Ison mittakaavan junaleikkejä

Cole liikkuu Empire Cityssä helpoiten junan kyydissä. Aivan vaivatonta matkaminen ei kuitenkaan ole, sillä junarata täytyy sähköistää itse. Rataa saa laajennettua ja uusia alueita avattua keräämällä riittävästi voimaa.



#### Kiehtova kaupunki

Empire City vaikuttaa aivan tavalliselta amerikkalaiselta suurkaupungilta. Asutus on tiivistä, mutta siellä täällä on mukavia pikku aukioita.



# PISTOOLIT KORKOKENGISSÄ

Hyvän noidan hiukset syövät pahoja enkeleitä – kuulostaa japanilaiselta!



## BAYONETTA

Laite PS3/XBOX 360 Kehittäjä PLATINUM GAMES  
Julkaisija SEGA Laji TOIMINTA

En tiedä mistä se oikein johtuu, mutta hack and slash -pelin juonikuviot ovat perinteisesti olleet toinen toistaan älyttömämpiä. God of Warissa pelaaja asetuu sodanjumala Kratosin kenkiin antiikin Kreikassa jumalten aikakaudella. Devil May Cry -sarjassa liikutaan vielä hieman mielikuvituksellisemmissä sfäreissä, kun päähenkilö Dante lahtaa demoneita. Tällä mittapuulla Bayonettan juoni kuulostaa jopa puolijärkevältä.

Pelin nimihahmo Bayonetta on mustaan asuun pukeutuva hyvä noita. Tosiasiassa Bayonettan asu muodostuu suurimmaksi

## Pelin nimihahmo on mustaan asuun pukeutuva hyvä noita

osaksi hänen hiuksistaan. Bayonettalla on käsissään aseet, ja hänen korkokenkiensä takapuolelle on kiinnitetty toiset mokomat. Ketterä naisnoita osaa siis ampua jokaisella raajallaan.

Leipzigin pelimessuilla näkemässämme



FAKTA

### TOISESSA ULOTTUUDESSA

Bayonettan tarinasta ei ole vielä paljastettu juuri mitään. Leipzigissa näkemässämme demossa pelimaailmassa vaelsi puoliksi näkymättömiä ihmisiä, jotka ilmeisesti olivat saman maailman toisessa ulottuvuudessa. Ihmiset pystyivät aistimaan ympärillä tapahtuvat asiat, joten esimerkiksi aseiden ampuminen ihmisten lähellä pelotti heitä. Platinum Games kertoi paljastavansa tarinasta enemmän vasta lähempänä julkaisua, sillä he haluavat painottaa pelin toimintasuoksia juonen yksityiskohtien selittelyn sijaan. Odotamme tästä huolimatta juonipaljuksia mielenkiinnolla.



**KANTAPÄÄKUTI** Potku päähän sattuu aina, mutta sen tehostaminen ammuksilla tekee vielä pahempaa jälkeä. Bayonetta ei ole toimintapelin hienotunteisimmasta päästä, vaan punanestettä roiskutellaan runsain mitoin.

demossa Bayonettaa vastaan asetui lauma ilkeitä enkeleitä, jotka näyttivät korpikkotkan ja broilerin risteytyksiltä. Käsissään näillä pahiksilla oli teräaseet, joilla ne yrittivät lahdata noitaa. Kun enkelit saa listittyä, ne jättävät jälkeensä epäilyttävästi Sonic-peleistä lainatun näköisiä kultarenkaita, joita keräämällä voi ostaa parempia aseita ja hyökkäyksiä.

Pelin juonesta ei vielä ole tarkempaa tietoa,

mutta mikäli Platinum Gamesin lausuntojen perusteella voi mitään tulkita, juoni tulee olemaan pienessä osassa toimintaan verrattuna.

Tuliluikkujen lisäksi Bayonetta voi käyttää aseena myös hiuksiaan. Näkemämme demon aikana Bayonetta muodosti hiuksistaan nyrkkejä, jalkoja ja jopa giljottiini, joka mestasi yhden enkelin. Vielä erikoisempia olivat hiuslohikäärme, joka popsi vihollisen kitaansa sekä

Julkaisu 2009





rautaneito, jonka sisällä oli piikkejä. Bayonetta heitti ilkeän enkelin rautaneidon sisään, ja ovet sulkeutuivat reippaan punaisen turskahduksen säestämänä.

Koska Bayonetta käyttää näiden erikoishyökkäysten aikana valtaosaa hiuksistaan, vi-

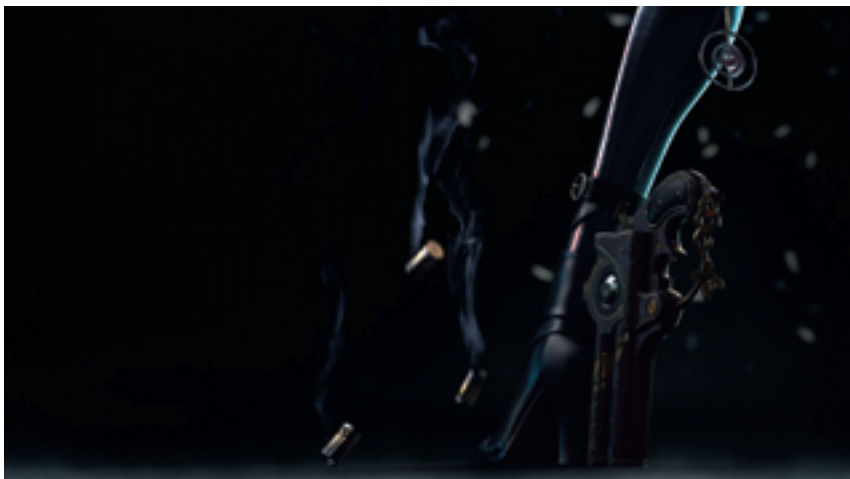
Bayonettan pikkutuhma lataus ei rajoitu vain satunnaiseen vilauteluun. Noidan musta asu kulkee tiukasti hänen kurviensa mukaan, ja sihteerihenkiset lasit ja kauneuspiikku kruunavat kokonaisuuden.

Bayonettan takana on äärimmäisen kokenut

## Bayonettaa tekevän Platinum Gamesin palkkalistoilta löytyy muun muassa Devil May Cry -sarjan luoja Hideki Kamiya

lahtaa neidon varalosta sitä enemmän paljasta pintaa, mitä erikoisempia hyökkäyksiä pelaaja onnistuu esiin loihittimaan.

tiimi, sillä peliä tekevän Platinum Gamesin palkkalistoilta löytyy muun muassa Devil May Cry -sarjan luoja Hideki Kamiya. Tämä näkyy



**PYSSYJALKA** Bayonettan korkeat korot mahdollistavat aseiden kiinnittämisen nilkkaan. Noitaneito on myös hyvin akrobaattinen, joten jalkoihin kiinnitetyillä aseilla voi ammuskella esimerkiksi yhdellä kädellä tasapainotellen.



**GOOTTISTA** Bayonettan ympäristöt näyttävät yksityiskohtaisilta. Toistaiseksi nähtävissä tasoissa on keskiaikaista tunnelmaa.

**PLATINUM GAMES**

**FAHTA**

### PLATINUM GAMES

Japanilaisstudio Platinum Games perustettiin nimellä Seeds Inc. vuonna 2006. Studion perustajat Shinji Mikami, Atsushi Inaba ja Hideki Kamiya tulivat mm. Okamin tehneestä Clover-studiosta, ja kun Clover lopetettiin maaliskuussa 2007, monet studion entiset työntekijät siirtyivät Platinum Gamesin palvelukseen. Studio työstää tällä hetkellä neljää peliä, jotka Sega julkaisee. Näistä kolme on jo julkaistu: Bayonetta, MadWorld (Wii) ja Infinite Space (DS). Neljäs, Shinji Mikamin ohjaama projekti on vielä julkistamaton.

etenkin pelin viimeistellyssä ulkoasussa. Bayonetta julkaistaan vasta ensi vuoden puolella, mutta peli näyttää jo tässä vaiheessa todella kauniilta ja sulavalta.

Bayonettalla on käytössään peruspistoolien lisäksi myös muita aseita. Näkemässämme demossa valittavana oli esimerkiksi katana-miekka sekä muutama erilainen tuliase. Bayonetta osaa käyttää myös vihollisilta varastettuja aseita.

Mikään nykytoimintapeli ei voi kutsua itseään toimintapeliksi, ellei siitä löydy ajan hidastamismahdollisuutta. Bayonettassa tämä tuttu kyky kulkee nimellä Witch Time.

Bayonetta näyttää tässä vaiheessa lupavalta, mutta pelistä on nähty todella vähän. Kyseessä voi olla vain Devil May Cry -klooni, mutta tekijäryhmän meriitit varmistavat sen, että tämäkään ei olisi pelkästään huono asia.

**Jyri Paavilainen**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUOMIO



Bayonetta näyttää todella hyvältä, mutta pelin lopullinen sisältö tulee olemaan ratkaiseva tekijä.



**Ilmeiköstä**

Oman säkkiolionsa ilmettä voi muokata fiilispohjalta. Valittavana on neljä vaihtoehtoa: iloinen, surullinen, pelokas ja innostunut. Jokaisesta on tarjolla kolme eriaista ilmettä.

Julkaisu LOKAKUU

# PIENI MUTTA ISO

Yksi vuoden odotetuimmista peleistä tekee pelaajasta peli- ja kenttäsuunnittelijan



**LITTLE BIG PLANET**

Laite PS3 Kehittäjä MEDIA MOLECULE  
Julkaisija SONY Laji TRSOHYPPELY

Elokuisten Leipzigin pelimessujen aikaan itä-saksalaiskaupungin ympärille oli muodostunut rintama mainostauluja, -autoja ja -lakanoita, joissa kaikissa komeili pieni neulekko. Sony yrittää parhaansa mukaan tehdä Media Moleculen kehittämän Little Big Planetin sankarista uuden Playstation-maskotin.

## Sony yrittää tehdä parhaansa mukaan Little Big Planetin Sackboysta uuden Playstation-maskotin itselleen

Eipä Sonya voi tästä syyttää – Sackboy on hellyyttävä ja persoonallinen otus ilmeineen. Kaiken hyvän lisäksi Little Big Planet on yksi syksyn odotetuimmista nimikkeistä. Leipzigin messuilla pääsimme viimein kokeilemaan lokakuussa ilmestyvää tasohyppelyä. Odotus oli jo valmiiksi tuskaisen haastava, mutta kuten

aina ennenkin, tieto lisää tuskaa.

Little Big Planetin perusohjaus on yksinkertaisuudessaan toimiva. Vasen analogitatti liikuttaa säkkiukkela, ja X-napista hypätään. Ohjaimen R1-napilla voi tarttua erilaisiin esineisiin, ja esimerkiksi roilata pidempien rotkojen yli johonkin yllä roikkuvaan esineeseen tarraten.

Yhdessä vaiheessa peliä vastaan tulee pomovastustaja, joka lähettää ensin pelaajan kimppuun henkivartijansa. Vartijat ampuvat alaspäin pommeja, joita pelaajan täytyy vältellä.

Ruudun nurkassa on trampoliini, joka täytyy raahata henkivartijan aseeseen, jolloin ammus osuu henkivartijaan itseensä. Kaksi henkivartijaa hoideltuaan pelaaja saa vastaansa itse pääpahiksen, joka vapauttaa lattian lukituksen niin, että maailma alkaa keikkua keinulaudan lailla.

Fysiikkamallinnus on muutenkin iso osa

**1 FAKTA**

**RAJATTOMASTI MAHDOLLISUUHSIA**

Little Big Planetin taso-  
editori mahdollistaa myös  
erilaisten minipellen  
luomisen. E3-messuilla  
nähtiin muun muassa  
taso, jossa oli pieniä  
laatikoita, joihin oli liitetty  
äänitiedosto. Aina kun  
pelaaja kulki laatikon ohi,  
peli toisti äänitiedoston.  
Taso muodosti erään-  
laisen syntesaattorin,  
joka soitti sen luojan  
määrittämää kappaletta.  
Myös Sonyn E3-lehdistö-  
tilaisuudessa nähty Power-  
point-esityksen kaltainen  
taso antaa pientä esi-  
makua editorin antamista  
mahdollisuuksista.

Little Big Planetin viehätystä. Useat pulmat täytyy ratkaista fysiikan lakeja hyödyntämällä.

Little Big Planet hyödyntää myös PS3-ohjaimen liiketunnistusta. Ohjainta ravistamalla pelihahmon saa hytkymään hassun näköisesti. Liipaisimilla voi ohjata pelihahmon käsiä, ja oikealla analogitavilla voi heiluttaa niitä. Halutessaan kaveria voi vaikka muksaista ohimennen. Täysin ystävällisesti, tietenkin.

Toinen Little Big Planetin kantavista teemoista on yhteistyö. Osa kentiin sijoitetuista bonusesineistä on yksinäisen pelaajan saavutamattomissa. Kaverin kanssa yhteistyötä tekemällä voi saada lisää pisteitä, mutta kannattaa muistaa, että kaveri jahtaa samoja esineitä.

**KYPÄRÄ PÄÄHÄN** Omasta pelihahmostaan saa muokata mielensä mukaisen. Vaihtoehtoja piisaa yllin kyllin.





**KATTAVA ESINELISTA** Erilaisia kentiin asetettavia esineitä on käsittämättömän paljon. Erilaisia muotoja voi myös yhdistellä, joten tasoja luodessa ainoa rajoittava tekijä on mielikuvitus.

Little Big Planet ei kuitenkaan rajoitu vain hassunhauskaan tasohyppelyyn. Pelissä on mukana myös ennennäkemättömän joustava

itse editori vaikuttaa todella helppokäyttöiseltä ja monipuoliselta. Erilaisia esineitä on enemmän kuin ikinä keksii tarvita, ja mikäli

## Little Big Planet ei rajoitu vain tasohyppelyyn - pelissä on mukana myös joustava tasoeditori

tasoeditori. Editoriin ei kuitenkaan pääse käsiksi ennen kuin on pelannut jonkin matkaa yksinpeliä, jossa kerätään myös lisää osia editoriin.

valikoimasta ei jotain tiettyä muotoa löydy, sen voi luoda itse. Little Big Planet tukee myös Playstation Eye -kameraa, joten oman tasonsa

**FAKTA**

### MEDIA MOLECULE

Little Big Planetin kehittäjä Media Molecule on brittiläinen studio, jonka päämaja on Guildfordissa. Media Molecule sai alkunsa tammikuussa 2006, kun entiset Lionhead Studiosin työntekijät päättivät perustaa uuden studion. Studion väki työskenteli myös Rag Doll Kung Fu parissa, mutta Little Big Planet on studion ensimmäinen isompi peli.

**VIIDAKOSSA** Kenttien taustakuvaksi saa kätevästi viidakon, jäätikön tai vaikka oman naamansa.

taustalle voi ottaa kuvan vaikka itsestään tai lemmikkihamsteristaan.

Tasoeditori on kiistatta Little Big Planetin kiinnostavin ominaisuus, ja pelin keräämä yhteisö määrittää, miten suuri hitti pelistä tulee. Media Molecule on luvannut lisäksi tukea peliä julkaisun jälkeenkin, joten potentiaalia pelissä riittää. Toivottavasti niiden pakollisten pippeli- ja tissitasojen jälkeen jakoon saadaan myös kekseliäitä ja hyvin suunniteltuja tasoja.

Media Moleculen viehättävä esikoispeli on yksi tämän sukupolven kiehtovimmista nimikkeistä, ja lokakuinen julkaisupäivä ei voi tulla tarpeeksi nopeasti. Luomissormea syyhyttää, ja tasoloikintaosuudetkin tuntuvat toimivan.

**Jyri Paavilainen**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKOTUOMIO



Media Molecule on onnistunut luomaan hyvän pohjan loistavalle pelille. Toivottavasti viimeistely onnistuu.





# VALINTOJA KAATOSATEESSA

Heavy Rain pyrkii uudistamaan pelien tarinankerrontaa ja vetoamaan aikuiseen makuun



## HEAVY RAIN

Laite PS3 Kehittäjä QUANTIC DREAM  
Julkaisija SONY Laji Jännitys

On hassua, miten hype toimii. Mitä vähemmän pelistä tiedetään, sitä innokkaammin sitä odotetaan. Parhaiten hypea on hyödyntänyt Grand Theft Auto -sarjan luoja Rockstar, mutta Quantic Dreamin Heavy Rain ei jää kovin paljon jälkeen.

Ennen Leipzigin pelimessuja Heavy Rainista ei tiedetty käytännössä katsoen mitään. Vuoden 2006 E3-messuilla julkistettu traileri, jossa studio esitteli animaatioteknologiaansa, oli ainoa asia, joka pelistä oli nähty – eikä sekään kertonut pelin sisällöstä mitään. Kun hype sitten kulminoitui Sonyn lehdistötilaisuuteen Leipzigissa, moni joutui pettymään. Heavy Rain vaikutti vain sarjalta Quick Time Eventejä eli oikea-aikaisia ennalta määritettyjen nappien painalluksia.

Päivää myöhemmin pääsimme kuitenkin tutustumaan peliin tarkemmin. Quantic Dreamin perustaja ja Heavy Rainin ohjaaja David Cage esitteli demotasoa, joka saattaa olla osa peliä, mutta jonka perusteella “ei pidä vetää mitään johtopäätöksiä pelin tarinasta”.

Cage on visionääri, joka on pyrkinyt uudistamaan videopelien tarinankerrontaa. Miehen mukaan ei-lineaarinen tarinankerronta peleissä on valtava haaste, sillä haaroittuvasta tarinasta kasvaa lopulta hallitsemattoman suuri juonipuu. Quantic Dream onkin kehittänyt uuden konseptin, kuminauhatarinan. Tarinan pysyvät osat, kuten hahmot ja ympäristöt, muodostavat kuminauhan,

Julkaisu 2009



### FAKTA

**QUANTIC DREAM**  
Ranskalaisstudio Quantic Dreamin tunnetuin peli on psykologinen jännityspeli Fahrenheit (2005), joka tunnetaan Atlantin takana nimellä Indigo Prophecy. Fahrenheitin tarinankerronta oli erilaista kuin muiden sen aikaisten pelien, sillä jokainen pelaajan tekemä päätös vaikutti osaltaan pelin juoneen.

**VETÄ VIHMOO** Heavy Rainin maailmassa sade on pelin nimen mukaisesti rankkaa.

mutta kaikki muu ympärillä “venyy”. Pelaajan valinnat kiskovat tarinaa eri suuntiin, mutta sen kiinteät elementit pitävät juonen kasassa.

Demotaso osoitti, mitä tämä käytännössä tarkoittaa. Trailerissakin nähty nainen paljastuu reporteriksi, joka tutkii Origami-murhia. Hän saapuu moottoripyörällään murhaajaksi epäillyn eläintentäyttäjän kodin pihaan ja vetää sanelimen taskustaan. Tämän jälkeen nainen tarkastaa

epäillyn postilaatikon ja roskapöntön sisällön, kuten tutkivan journalistin kuuluu.

Heavy Rainin kamerakulma muistuttaa enemmän elokuvaa kuin keskivertopeliä. Kameran leikkaukset ovat äkillisiä, ja Quantic Dream onkin siirtänyt liikkumisen pois ohjaimen analogitikusta. Pelissä kävellään eteenpäin ohjaimen liipaisinta painamalla, ja liikkeen suunnan määrittää päähahmon katse, jota ohjataan toisella analogitikulla.





**REPORTTERI** Heavy Rainin Leipzigissa esitellyssä demossa toimittaja murtautui murhasta epäillyn miehen kotiin.

Valinta on mielenkiintoinen, mutta sen toimivuuden tietää vasta omakohtaisen kokeilun jälkeen. Hahmon katseen perusteella määrittävät myös tarjolla olevat toimintovaihtoehdot. Postilaatikkoa katsomalla voi tutkia sen, ja esimerkiksi sohvalle istuakseen täytyy vain vilkaista sohvaa ja painaa nappia.

Demossa reportterimme koputtaa oveen ja soittaa ovikelloa, mutta ketään ei näytä olevan kotona. Pieni kierros talon taakse paljastaa raollaan olevan ikkunan. Sisällä toimittaja tutkii paikkoja – ja törmää pöydänkulmaan, jolloin pullo tipahtaa! Mikäli ehtii painaa ruudulla ilmoitettua nappia ajoissa, pullon saa kiinni.

Täytetyillä eläimillä reunustettu olohuone vaikuttaa melko viattomalta, mutta takasta löytyy pala hamekangasta. Autotallissa puolestaan on verijälkiä. Kaikki ei ole kunnossa, joten on syytä tutkia loputkin talosta.

Yläkerrasta löytyy natiseva lattia, eläinten täyttöhuone – ja ruumis kylppäristä! Käytävän päässä on myös pimennetty huone, jossa murhaajan uhrin majailevat – täytettyinä! Hyi! Valokuvien ottamisen jälkeen on aika häipyä, mutta talon omistaja päättääkin saapua kotiin.

Episodin loppu riippuu pelaajan valinnoista. Mikäli pullo tippuu lattialle ja särkyi, murhaaja tietää, että talossa on vieraita. Vaikka pullo olisi ehjänä, vaarana on vielä natiseva lattia.

**NÄYTTÄVÄ** Heavy Rainin ulkoasu on todella siloiteltu ja kaunis. Erityisesti animaatioon on panostettu.



#### FAHTA

#### PIILOPAIKKOJA

Lyhyessä demossa nähty omakotitalo tarjosi murhaajaa pakenevalle toimittajalle lukuisia piilopaikkoja. Piiloutuminen vaati hieman sorminäppäryyttä, sillä piilopaikkaan mentiin painamalla monta PS3-ohjaimen nappia pohjaan. Näppäinyhdistelmä saattoi koostua esimerkiksi ympyrästä, kolmiosta, R2:sta sekä L1:stä, joita täytyi pitää pohjassa niin pitkään kuin pillossa halusi pysyä. Monimutkaisella piiloutumisella pyritään luomaan jännittävää ilmapiiriä, mutta ehkä hieman turhan hankalalla tavalla.

Mikäli talosta onnistuu selviytymään ulos, pääsee autotallin kautta karkuun, mutta jos murhaaja huomaa toimittajan olevan talossa, vaihtoehtoina on joko kohdata murhaaja tai piiloutua. Paikalle voi myös soittaa poliisin, joka löytää ruumiit ja pidättää miehen.

Demotasossa kuminauhan muodostivat toimittaja, murhaaja, pöydällä ollut pullo, natiseva lattia ja monet muut pienet yksityiskohdat. Pelaajan valintojen perusteella tarinan kulku muuttui, mutta juonen kulku pysyi enimmäkseen samana. Erilaisia tapoja päästä alusta loppuun vaikutti olevan lähes rajattomasti.

Heavy Rainin peruskonsepti vaikuttaa äärimmäisen kunnianhimoiselta ja mielenkiintoiselta, mutta ilmassa on useita tärkeitä kysymyksiä. Toimiiko tällainen tarinankerronta pitkäkestoisessa pelissä? Onko Quick Time Eventien käyttö lopulta liian puuduttavaa? Onko konsepti jopa suuruudenhullu, ja onko varsinainen peli jäänyt sen jalkoihin?

Heavy Rain näyttää teknisesti todella upealta, ja se tarjoaa erilaisen pelikokemuksen tusinäräiskintöjen ja kaahailupelien kyllästämillä markkinoilla. Mikäli David Cage onnistuu keräämään tarinan langat yhteen, pelistä voi muodostua klassikko. Myös flopin ainekset leijuvat ilmassa.

–Jyri Paavilainen

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKHOTUUMIO



Cagen visio on kunnianhimoinen, mutta riittävätkö Quantic Dreamin rahkeet sen toteuttamiseen?

KOHTA SATTUU WWE Smackdown vs. Raw 2009:n Wii-versio



## TÄHTISUMUA

Kotimainen avaruusräiskintä!



### SUPER STARDUST PORTABLE

Laitte PSP Kehittäjä HOUSEMARQUE  
Julkaisija SONY Laji RÄISKINTÄ

Helsinkiläisen Housemarquen Super Stardust HD kuuluu kevyesti parhaiden PlayStation 3:n verkkokauppapelien joukkoon. Erittäin näyttävä ja nopeatempoinen räiskintäpelä on nyt tulossa myös PSP-käsi-konsolille. Ilmiselvin kysymys lienee, kuinka kahden ohjainsauvan varaan rakennettu pelimekaniikka saadaan käännettyä yhden ohjaimen sisältävälle PSP:lle? Kokeilemani perusteella hyvin.

Super Stardust HD:ta tuntemattomille kerrataan nopeasti pelin perusidea. Pelaaja ohjaa ylhäältä kuvattua avaruus-alusta, jolla voi lentää vapaasti ylös, alas ja sivuille. Samalla voi myös tulla mihin tahansa suuntaan. Vihollisina urhealla avaruushävittäjällä on paloiksi murskautuvia asteroideja ja monenlaisia avaruusaluksia.

Tetty ohjausratkaisu on suoraviivainen ja toimiva. Analogisella ohjauksella ohjataan avaruus-alusta ja eri suuntiin tulitus hoidetaan oikean peukun alle jäävillä kuvionapeilla. Kolmiota painamalla ammutaan ylöspäin, neliötä painamalla vasemmalle, kolmiota ja neliötä yhteispainalluksella vasemmalle yläviistoon jne. Nappeja räpyyttämällä tulitukseen saa hajontaa. Lisäksi sulatussäteeseen saa pyörimään aluksen ympärillä painamalla kolme tulitusnappia pohjaan. Täyden tulitustehon saavuttaminen vaatii totuttelua, mutta parempaa menetelmää on vaikea keksiä. Turbosyöksy ja pommi laukaistaan hartianapeista, aseiden vaihto onnistuu vikkelästi ristihojaimesta näpättämällä.

Housemarque on onnistunut tuomaan Super Stardust HD:n kuuluisan teknisen ilotulituksen PSP:lle hienosti. Ruudunpäivitys on silkisen sulava 60 kuvaa sekunnissa, räjähdyksissä ja kipinöissä ei pihtailla ja sähinää riittää. Peli käyttäessä PSP:n täyttää 333 MHz:n suorittajuutta, joten langattoman verkkoyhteyden yli toimivaa moninpeliä ei ole.

Pelilliset muutokset ovat vähäisiä. Taustalla ei enää näy kolmiulotteista planeettaa, mutta pelialue kiertyy kuitenkin yhtenäiseksi muutaman ruudun matkalla. Uusista pelimuodoista erilaisin ja hauskin on Impact, jossa ei voi ampua lainkaan. Pelaajalla on käytössään vain pommit ja turbosyöksy, johon saa lisää mittaa vihollisiin törmäämällä. Hyvin tähdätty syöksy voi jatkua sekunti-kaupalla kymmenien vihollisten läpi. Impact sopii muutaman minuutin kestonsa vuoksi mainiosti matkavihteeksi, mikä on tietysti hyvä juttu käsikonsolipelille.

–Jaakko Maaniemi

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKHOTUUMIO



Koukuttava räiskintäpelä näyttää kääntyvän käsikonsolille erinomaisesti.



#### Huomisen aseet

Arsenaalin futuristisuudessa ei ole säästetty. Taistelukentälle vyyrytetään kaikkea mahdollista roboteista delfiineihin.



#### Lattopäät lainehilla

Merisodankäynti ei ole enää vain vaihtoehto. Vesisotimista tukevat edellisiosia paremmin suunnitellut meryksiköt.

# ITÄ HYÖKKÄÄ!

Tällä kertaa vaara ei olekaan punainen, vaan keltainen



## COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Laite PC/X360 Kehittäjä EA  
Julkaisija EA Laji STRATEGIA

**Command & Conquer -pelisarja on aina ollut lähellä sydäntäni. Ei vähiten siksi, että helpposta lähestyttävyydestään ja alhaisesta oppimiskynnyksestään huolimatta sarja on tarjonnut useimmiten piinkovaa strategiapelaamista. Onnistuuko sarjan seuraava osa, Command & Conquer: Red Alert 3 jälleen ylittämään sarjan aiempien osien korkealle nostaman riman?**

Puna-armeijalla ei ole helppoa. Venäläiset on ajettu mottiin Moskovaan. Viimeisenä tekonaan armeijan nerokkaimmat tiedemiehet päättävät matkustaa ajassa taaksepäin ja salamurhata Albert Einsteinin, tavoitteenaan estää Liittoutuneita saamasta käsiinsä sodassa käytettyä yliverstaista huipputekniikkaa. Aikamatkalta palatessa kaikki näyttää hyvältä, kunnes Neuvostoliitto huomaa uuden suurvallan, Japanin, korvanneen Liittoutuneet.

Red Alert 3:n tarina on perinteistä kieli poskella kirjoitettua huttua. Tarinan tehtävä on mahdollistaa sodankäynti mitä mielikuvituksellisimmalla arsenaalilla. Tällä kertaa taistelun osapuolina ovat siis japanilaiset, neuvostoliittolaiset ja länsimaiden liittoutuneet. Japani on eittämättä mielenkiintoinen lisä peliin, sillä ensimmäistä kertaa C&C-pelissä nähdään kolme täysin erilaista ryhmittymää.

Japani on uutena osapuolena kolmikon kiinnostavin. Se edustaa vahvimmin pelin scifi-ulottuvuutta, jonka turvin pelintekijät ovat saaneet luvan heittää peliin kaikkein älyttömimpiä sotakoneitaan. Vai miltä kuulostaa lasertykeillä varustettu valtava mecha-robotti? Entä ninjat? Kyllä, ninjat. Vaan eipä jää Neuvostoliitto tai Liittoutuneet pekkaa pahemmaksi. Puna-armeijan riveistä löytyy muun muassa taistelukarhuja ja Liittoutuneet sivat epäkorrektisti delfiineillä.

Kaikki kolme eri armeijaa on jaettu selkeästi

omii lokeroihinsa. Japani panostaa liikkuvuuteen, Puna-armeijalta löytyy raskaimmat panssarit ja jo ensimmäisestä Red Alertista lähtien neuvosto-osistukseen kuuluneet, salamoita räiskäyttävät Tesla-käämit. Liittoutuneet puolestaan hallitsevat taivaita vahvoilla ilmavoimillaan. Kotikentät voivat myös valita itselleen erikoiskykyjä, joita ansaitaan vihollisyksiköjä tuhoamalla.

Meritaistelut ovat jääneet viime osissa vähiin, mutta nyt vahinko otetaan takaisin. Vesiyksiköitä on huomattavasti enemmän, ja niistä irtoaa merkittävästi tuhoivoimaa. Taistelulentät on ainakin monin pelin osalta suunniteltu pääsääntöisesti siten, että hyökkäys mereltä on jatkuva pelon aihe.

Tällä kertaa monin peliin on panostettu

### FAHTA

#### LAATUUIDEOTA

Tälläkin kertaa tarinaa kertoviin välivideoihin on panostettu, kuten Command & Conquer -sarjassa on tapana. Teräväpiirtomateriaalia luvataan olevan täysi tunti. Näyttelijäkaartiin kuuluvat mm. Playboy-pupu Jenny McCarthy, Tim Curry (Charlien Enkelit) ja Kelly Hu (mm. Melrose Place ja Martial Law). Jokaisella on paljon kokemusta komediaallisista rooleista, joten välivideoilta on lupa odottaa hyvää.

vähintään yhtä paljon kuin yksinpeliin. Tarjolla ovat perinteiset skirmish-pikamatsit kaveria tai tekoälyvastustajia vastaan, mutta aivan uutena ominaisuutena myös yksinpelin tehtäviä voi nyt pelata yhteistyössä kaverin kanssa.

On vielä aikaista sanoa, mitä Red Alert 3:sta on tullakseen. Jos kehittäjät saavat yksinpeli-kampanjaan imua ja mielekkyttä yhteispelin avulla, saattaa luvassa olla hyvä ja pitkästä aikaa pirteä reaaliaikainen strategiapeli.

**\_Heikki Takala**

### KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHKOTUOMIO



Tiukkaa reaaliaikaista sotimista, joka tuntuu myös uudistavan sarjaa.

### Julkaisu LOKAKUU



#### Tuomiopäivän tankki

Myös vanhoja suosikkeja on muistettu. Kukaapa unohtaisi Apocalypse Tankin, joita vaadittiin tasan kolme lanamaan koko vihollistukikohta.

**PUOLUSTUS** Veteen voi rakentaa myös tukikohdan tärkeimpiä rakennuksia, jolloin ne ovat osittain suojassa maasodalta.





**Tulta munille!**

Wantedissa luotien lentoradan kaartaminen onnistuu helposti. Suojassa piileskelevän vihollisen voi nihkata kätevästi nurkan takaa.

Julkaisu 2008

# KIERRELUOTEJA

Sarjakuviin perustuvaan leffaan perustuva lisenssipeli vaikuttaa tavanomaista laadukkaammalta tapaukselta



**WANTED**

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

Lisenssipelien kirouksena on yleensä kiire ja kommunikaation puute alkuperäismateriaalia työstävien tahojen kanssa. Wanted-toimintapelin tapauksessa kumpikaan näistä ei pääse rassaamaan, sillä leffa on jo teattereissa, eikä yhteistyö elokuvan tekijöiden kanssa ole sekään tökkinyt. Peliä työstävä GRIN Barcelona on saanut käyttöönsä kaiken elokuvan lähdemateriaalin.

Elokuvan tarina kertoo Wesley Gibsonista, joka on tavallinen kaduntallaaja. Eräänä päivänä Gibson saa tietää, että hänen isänsä, jota hän ei ole ikinä nähnyt, oli salamurhaaja. Gibsonin isä on tapettu, ja hänen työnantajansa haluaa Gibsonin astuvan isänsä kenkiin. Wanted-peli jatkaa tarinaa siitä, mihin leffa päättyi.

Wanted-leffan erikoisuutena ovat kierreluodit, joita salamurhaajat osaavat ampu. Idea luodin lentoradan kaartamisesta rannetta heilauttamalla kuulostaa elokuvan kannalta täysin idioottimaiselta, mutta videopelissä se on mielenkiintoinen lisä tavalliseen pelimekaniikkaan.

Näkemässämme demossa Gibson on kaappareiden valtaamassa lentokoneessa.

Kaapparit ovat myrkyttäneet matkustajat, mutta Gibson onnistui välttämään kuoleman. Gibsonin täytyy tehdä tiensä koneen läpi ja estää kaappareiden aiheet.

Matkan varrella on tarjoiluvaunuja ja istuinrivejä, joita pelaaja voi käyttää suojana. Suojasta voi myös ampu sokkona, jolloin vihollisten huomio keskittyy ammusten lähtöpisteeseen. Mikäli pelaaja onnistuu kierähtämään suojasta vihollisten huomaamatta ja etsiytymään näiden sivustaan tai selustaan, kaappareiden tappaminen hoituu naurettavan helposti.

Suojasta toiseen liikkuminen on tehty helpoksi. Suojan reunan lähestyessä ruudulle ilmestyy eri nappivaihtoehtoja, jotka kertovat, minkälaisia mahdollisuuksia pelaajalla on. Suojasta toiseen liikkumalla saa hankittua myös Assassin Time -hidastusaikaa, jonka avulla vihollisten lahtaminen helpottuu huomattavasti. Suojan takaa voi hyökätä pahaa-aavistamattoman kaapparin kimppuun, ja pahiksia voi ottaa myös panttivangiksi.

Mikäli viholliset piileskelevät kulman takana, kannattaa ottaa käyttöön Gibsonin kierreluotitaidot. Analogitikuilla voi määrittää luodille haluamansa lentoratakaaren, ja mikäli laukaus on täysosuma, pelaaja palkitaan tyylikkäällä hidastuksella vihulaisen kuolemasta.



**IHMISKILPI** Wantedissa vihollisia voi myös ottaa panttivangeiksi, jotka toimivat elävän luotisuojana.



**FAHTA**

**SARJAKUVA**

Wanted-elokuva pohjautuu Mark Millarin käsikirjoittamaan ja J.G. Jonesin piirtämään sarjakuvaminisarjaan, joka julkaistiin vuosina 2003–2004. Sarjakuva kertoo työhönsä kyllästyneestä konttorirostasta, joka saa tietää olevansa salamurhaajan perillinen.

GRINin Barcelonan studio on myös laajentanut leffan ominaisuuksia lisäämällä tuplakierreluodin peliin. Kahdella pistoolilla ampuamalla Gibson voi saada kaksi luotia törmäämään ilmaan, jolloin ne muodostavat eräänlaisen sirpalekranaatin.

Wanted vaikuttaa todella lupaavalta toimintapöytäpeliltä. Peli hyödyntää GRINin omaa pelimoottoritekniologiaa, jota käytetään myös tulevassa Bionic Commando -pelissä. Wanted on eräänlainen sillisalaatti viime vuosien toimintapeliominaisuuksista, mutta se tuntuu yhdistelevän niitä juuri sopivassa mittasuhteessa. Toivottavasti GRIN Barcelona onnistuu kiillotamaan raakileestä timantin.

**Jyri Paavilainen**

**KUUMOTTAVUUS**

GAMEREACTORIN ENNAKOTLUODI



Wantedin yhdistelmä suojautumista, räiskintää ja kierreluoteja vaikuttaa toimivan erinomaisesti.

# BÄNDISANKARIN SYNTY

Guitar Hero World Tour vastaa Rock Bandin asettamaan haasteeseen



## GUITAR HERO WORLD TOUR

Laite PS2/PS3/Wii/XBOX 360 Kehittäjä NEVERSOFT  
Julkaisija ACTIVISION Laji MUSIIKKIPELI

Activisionin ostettua Guitar Hero -sarjan oikeudet kitarasankaroinnilla on rahastettu olan takaa. Vuosittaiset urheilupelijulkaisut ovat tuntuneet harvinaisilta erinäisten Guitar Hero -pelien vierellä. Kiristynyt julkaisuotahti on näkynyt myös pelien laadussa, ja ilmeisesti joku onkin huomannut, että jotain täytyi muuttaa.

Rock Bandin suosion innoittamana julkaisija Activision ja kehittäjä Neversoft ovat luoneet bändipelin. Kovinkin tuttuun tapaan pelin soittimina ovat kitara, basso, rummut ja laulu. Guitar Hero World Tourin ja Rock Bandin suurimmat erot lienevätkin soittimissa.

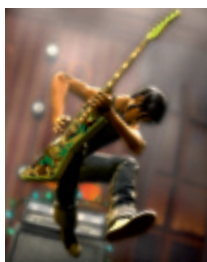
Guitar Hero World Tourin kitara on uudistunut melkoisesti sitten viime näkemän. Kaulan tyveen on ilmestynyt rivistö kosketusherkkiä näppäimiä, joiden avulla pitkiä nuotteja voi taivuttaa tai sooloja tiluttaa. Rämpytintä on pidennetty ja hiljennetty, ja sen alapuolelle on lisätty star powerin aktivoiva talle. Tallan kummallakin puolella on start-nappi. Kitaran kampea on lisäksi pidennetty.

Uutena soittimena mukaan tulleet rummut ovat vankkaa tekoa. Rummuissa on kolme kumista ympyrän muotoista lätkää sekä kaksi symbaalia, joiden paikkaa voi muokata oman mieltymyksen mukaan. Bassorumpupoljin täydentää rumpusetin.

Rummut tuntuvat todella hyviltä. Kumiset lätkät palauttavat rumpukapulan lyönnin jälkeen mukavan tuntuiseksi ylös. Symbaalien sijoittelu rumpulätkien yläpuolelle keskilätkän molemmin puolin vaatii jonkin verran totuttelua, mutta star powerin aktivointi molempia peltejä paukuttaen toimii hienosti.



**STUDIOSSA** Guitar Hero World Tourin sisäinen studio tarjoaa hyvin monipuolisen työkalun oman musiikin luomiseen. Laulua ei pysty nauhoittamaan, mutta kaikki muu hoituu.



### FAKTA

#### OMAA MUSAA

Guitar Hero World Tourin studioilla mahdollistaa monipuolisten biisien tekemisen. Kitaravaihtoehtoja on lukuisia, ja jokaiselle eri soittimelle voi valita soitinkuviot yleisimpien skaalojen mukaan. Kitaraa voi käyttää myös kosketinsoittimena. Kun kaikkien soitinten osuudet on nauhoitettu, biisiä voi hioa pikkutarkasti erittäin monipuolisessa sekvensserissä. Vaihtoehtoja biiseille siis piisaa.

Mikrofoni on Logitechin valmistama, ja se on todennäköisesti sama kuin Rock Bandissa.

Guitar Hero World Tourissa on muutama todella kätevä pikkujuttu, joita rytmipeleistä ei ole aiemmin löytynyt. Pelin tauotessa soitto ei ala tauon päättyessä uudestaan, vaan pieni lasuri käynnistää biisin jälleen oikeassa rytmissä. Tämän lisäksi vaikeusastetta voi vaihtaa kesken settiilistan tai jopa biisiin. Uuden vaikeustason valinnan jälkeen kappale alkaa alusta.

Guitar Hero World Tour tuntuu pikaisen pelitestin jälkeen todella laadukkaalta musiikkipeliltä. Rajatusta pelihuoneiltilasta käydään todella tiukkaa taistelua, sillä kovin monia muovisoittimia ei jokaisen pelaajan konsolien viereen mahdu. Rock Bandin mukana musapelimarkkinoille saatiin toivottua kilpailua, ja Guitar Hero World Tour vastaa haasteeseen.

**Jyri Paavilainen**

### KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHKOTUUMIO



Guitar Hero World Tour ei säästele paukkuja, vaan säntää Rock Bandin kimppuun innolla.

# JOKO, EA?

Bändipelin jatko-osa saapuu markkinoille, mutta tuleeko se tällä kertaa Suomeenkin?



## ROCK BAND 2

Laite PS2/PS3/Wii/XBOX 360 Kehittäjä HARMONIX  
Julkaisija EA Laji MUSIIKKIPELI

Ensimmäinen Rock Band teki tiensä Suomeen Ruotsin kautta. Vaikka peliä saa jo useimmista pelikaupoista, sitä ei ole vielä kukaan julkaistu virallisesti Suomessa. Syyskuussa julkaisemalla kakkososa korjaa edeltäjänsä suurimpia pikkuvikoja.

Ensimmäinen asia, joka Rock Band 2:sta huomaa, on uudet ohjaimet. Kitaran kaula on hiljaisempi ja räpyntä liikkuvampi. Kitaran on lisätty myös mikrofoni ja valontunnistin, joiden avulla pelin kalibrointi onnistuu kaikissa olosuhteissa.

Rummut ovat kokeneet suuremman rempan. Kolisevat rumpulevyt on vaihdettu kumisiin, hiljaisempiin levyihin, poljinta on vahvistettu metallilaatalla ja rumpujen takaosaan on lisätty pistokkeet erikseen myytävälle symbaaleille. Peltejä saa rumpuihin jopa kolme kappaletta.

Rock Band 2 sisältää 84 uutta kappaletta. Ensimmäisen Rock Bandin omistajat voivat lisäksi tuoda ykkösosan biisit kakkospeliin mukaan, joten pelilevyjä ei tarvitse vaihtaa kesken kaiken. Kun mukaan laskee vielä ladattavat lisäbiisit, Harmonix lupaa joulun mennessä yhteensä 500 pelattavaa kappaletta.

Jotta haluamansa biisin löytäminen olisi helpompaa, Rock Band 2:n biisivalikkoa on muokattu rankalla kädellä. Nyt valikko näyttää pelin musiikkikaupalta, ja erilaisia tapoja järjestellä biisit on entistä enemmän. Tämän lisäksi biisivalikosta voi valita soitettavaksi esimerkiksi kaikki saman artistin tai tyylisuunnan kappaleet kerralla. Valikosta näkee myös vaikeusasteet jokaiselle soittimelle sekä koko biisille.

Kiertuetilaa on kehitetty entistä vapaammaksi. Nyt bändillä ei ole pakko olla johtajaa, joten eri soitinten välillä vaihtelu on helpompaa. Bändeille on luvassa myös verkkopelihaasteita uudessa Battle of the Bands -tilassa. Päivittäisissä haasteissa täytyy suorittaa tehtäviä muita bändejä paremmin.

Rock Band oli liki täydellinen bändipeli, ja Rock Band 2 kehittää sitä jokaisella osa-alueella. Toivottavasti peli saadaan Suomeenkin.

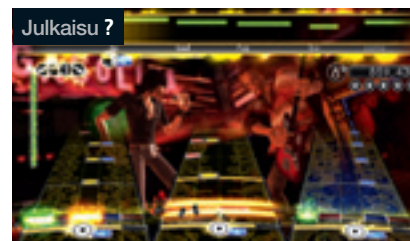
**Jyri Paavilainen**

### KUUMOTTAVUUS

GAMEREACTORIN ENNAHKOTUUMIO



Paremmat soittimet, parempi kiertuetila, parempi nettipeli... ehkä parempi saatavuus Suomessa?



**MUSAA PISAA** Harmonixin mukaan Rock Band -pelin kappaleita on joulun mennessä yli 500 kappaletta.



**NÄYTTÄÄ TUTULTA** Guitar Hero World Tourin peliruutu muistuttaa pitkälti Rock Bandista tuttua kaavaa. Ylhäällä laulajan näyttö, vasemmalla ja oikealla kitara ja basso sekä keskellä rumpalin osio. Suurin ero on alas vierivien nuottimerkkien muoto ja rumpalin viides värinruppi.



**TUTTUA** Dragon Age: Origins muistuttaa Baldur's Gatea.

Julkaisu **SYYSKUU**



## PALUU ALKUUN

Bioware suuntaa takaisin fantasiaroolipelijuurilleen



**DRAGON AGE: ORIGINS**

Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä BIOWARE  
Julkaisija EA Laji ROOLUPELI

Biowaren Baldur's Gate -fantasiaroolipelit olivat huippusuosittuja vuosituhanen vaihteessa. Nyt studio on palaamassa juurilleen Dragon Age: Originsin parissa. Vaikka peli näyttää pikavilkaisulla samanlaiselta kuin Baldur's Gate, erottavana tekijänä on Dragon Age: Originsin juonen painottuminen pelihahmon historiaan.

Pelin alussa pelaaja valitsee hahmolleen alkuperän. Sekä hahmon rotu että yhteiskuntaluokka vaikuttavat pelimaailman henkilöiden suhtautumiseen pelaajaan. Esimerkiksi aatelisihmistä kohdellaan huomattavasti ystävällisemmin kuin alaluokkaista haltiaa. Alkuperän lisäksi myös pelaajan käytös ja keskustelujen aikana valittavat vastaukset vaikuttavat hahmon saamaan kohteluun. Toisinaan pelaajaa palkitaan hyvästä käytöksestä, joskus taas koppavuudella saavuttaa enemmän.

Pelillisesti Dragon Age: Origins noudattaa Baldur's Gaten muotia. Taistelut käydään reaaliajassa, mutta pelin voi missä tahansa vaiheessa pysäyttää tuumaustauon ajaksi. Muille seurueen hahmoille voi antaa käskyjä jonoon, jolloin niistä ei tarvitse pitää yhtä tarkkaa huolta.

Valittavana on kolme hahmoluokkaa: varas, soturi ja velho. Kaikilla on omat vahvuutensa, ja Dragon Age: Originsissa etenkin velhoille on annettu entistä enemmän vaihtoehtoja. Eri-laisia taikoja voi yhdistellä, ja esimerkiksi rasvaloitsun ja tuliloitsun yhdistelmällä saa aikaan mukavan kokoisen roihun. Toisaalta käänteiset taikat kumoavat toisensa, joten jos seurue joutuu tulipallon keskelle, jääloitsu jäädyttää tilannetta.

Dragon Age: Origins tavoittelee eeppi-syyttä, ja suurimmat taistelut ovatkin yksinkertaisesti valtavia. Toisinaan mieleen tulevat Lord of the Rings -elokuvien joukkotaistelut, mutta fantasiapeliä tuskin tänä päivänä voi tehdä viittaamatta Tolkieniin jollain tavalla. Baldur's Gate -faneja hellittää jälleen pitkän odotuksen jälkeen ensi vuoden puolella.

\_Jyri Paavilainen

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Dragon Age: Origins vaikuttaa todella monipuoliselta roolipeliltä, jossa pelaajan teoilla on merkitys.

**KUUN JÄÄNTEET** Shattered Horizonissa kuu on räjähtänyt kaivosonnettomuudessa. Maata kiertää valtava määrä kivimurskaa, jota kaivosyritykset louhivat edelleen.



# KUU PIRSTALEINA

Espoolainen Futuremark julkisti ensimmäisen pelinsä



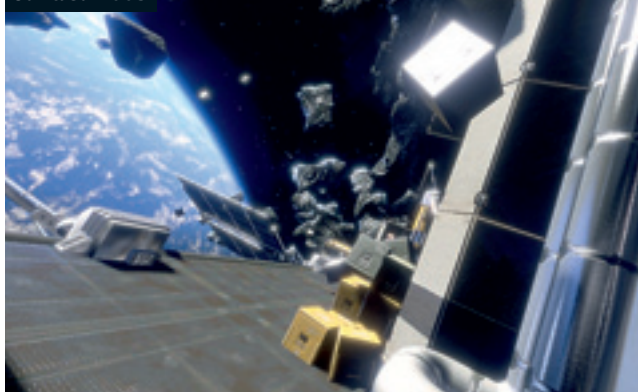
**SHATTERED HORIZON**

Laite PC Kehittäjä FUTUREMARK GAMES STUDIO  
Julkaisija VAHVISTAMATON Laji RÄISKINTÄ

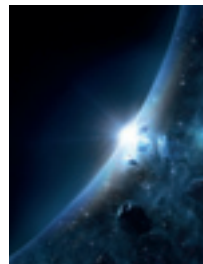
Gamereactor esitteli Codename: Pwnage -nimellä kulkeneen pelin huhtikuussa. Tuolloin pelistä ei vielä oltu nähty vilaustakaan. Elokuksilla Leipzigin pelimessuilla Futuremark kuitenkin julkisti pelin lopullisen nimen Shattered Horizon ja esitteli peliä valikoituille median edustajille, joiden joukkoon myös Gamereactor kuului.

Mistä Shattered Horizonissa sitten on oikein kyse? Lähtitulevaisuudessa ihmiset ovat löytäneet kuusta arvokkaita mineraaleja, joita louhitaan tuhoisin seurauksin. Historian vakavimman kaivosonnettomuuden ansiosta puolet kuusta räjähtää kappaleiksi. Valtava kivimassa asettuu maapallon ympärille ja muodostaa Arcnimisen vyöhykkeen. Vyöhykkeelle jääneet astronautit ja kaivostyöläiset joutuvat taistelemaan toisiansa vastaan henkinjäämisestä armoittomissa olosuhteissa.

Julkaisu 2009



**KAIVOSTUKIKOHTA** Shattered Horizonissa pelaajien täytyy valloittaa tämän näköisiä kontrollipisteitä, joita on ripoteltu maata kiertävien kuunrippeiden keskelle.



FAKTA

**POHJA UUELLE PELIMAAILMALLE**

Shattered Horizonin video-trailerin hämmästytti osaa ihmisistä. Trailerissa uutisankkuri kertoo kuuun räjähtäneen, mutta itse pelistä ei paljasteta mitään. Futuremarkin tavoitteena on luoda maailma, johon sijoittuvia pelejä voi tehdä enemmän kuin vain yhden. Shattered Horizonin tehtävänä on pohjustaa tätä pelimaailmaa.

Shattered Horizon on pinnallisin puolin perinteisen näköinen pelihahmon silmistä kuvattu moninpeliräiskintä. Tutun jujuna on kuitenkin se, että avaruuden luoman painottoman tilan ansiosta liikkuminen ei rajoitu vain eteen- ja taaksepäin juoksenteluun ja kääntymiseen. Rakettirepuilla pääsee lentelemään myös pysty-akselilla, ja jopa täysin vapaa liikkuminen onnistuu.

Liikkumisesta on pyritty tekemään mahdollisimman luonnollista. Kaikkien kolmen akselin ympäri pyöriminen ei ole pakollista, vaan oletustilassa pelaajan tasapaino on lukittu. Tällöin liikkuminen luonnistuu aivan kuten missä tahansa räiskintäpelissä. Napin painalluksella lukitus poistuu, ja uuden "normaalitilan" voi etsiä täysin vapaasti. Asennon saa lukittua samaa nappia painamalla. Täysin vapaa liikkuminen mahdollistaa entistä strategisemman ajatusmaailman. Sen sijaan, että vihollinen olisi aina edessä, takana tai sivulla, vaara vaanii nyt joka suunnassa.

Shattered Horizonin pääpelimuoto on tällä hetkellä kukkulan kuningas -variaatio, jossa kaksi joukkuetta taistelee keskenään seitsemän pisteen hallinnasta. Kun yksi joukkue on ottanut haltuunsa kaikki pisteet, peli päättyy. Kuolon korjatessa matsia ei tarvitse katsella sivusta, vaan taisteluun pääsee mukaan uudestaan.

Shattered Horizon vaikuttaa mielenkiintoiselta nimikkeeltä, mutta pelin menestys määritetään tasosuunnitteluosastolla. Mikäli Futuremark osaa luoda tarpeeksi taisteluentä, jotka hyödyntävät pelin erityisominaisuuksia – ja etenkin vapaata liikkumista – Shattered Horizonista voi tulla hitti.

\_Jyri Paavilainen

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAKKOTUUMIO



Tasosuunnittelu ratkaisee, tuleeko Shattered Horizonista hitti vai floppi.

# KAUPUNKIKAAHAILUA

Barcelonan liikenne muuttuu entistä vaarallisemmaksi ensi vuoden alkupuolella



## WHEELMAN

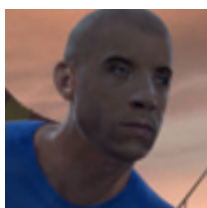
Laite PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä MIDWAY  
Julkaisija MIDWAY Laji TOIMINTA/AJOPELI

Wheelman on peli, jossa ajetaan autoilla, ammuskellaan aseilla ja suoritetaan tehtäviä. Tässä vaiheessa kyynisimmät lukijat leimaavat pelin Grand Theft Auto -klooniksi. Erona Rockstarin suurpeliin on kuitenkin se, että Wheelmanissa suurin osa toiminnasta tapahtuu auton ratissa.

Wheelmanin tapahtumat sijoittuvat Barcelonaan. Espanjalaiskaupunkia on muokattu parhaan ajonautinnon saavuttamiseksi, mutta kaupungin suuret monumentit ovat edelleen tallella. Kun kamera pelin alussa suhahtaa Kolumbuksen muistomerkin ohitse Ramlalle ja Plaça de Catalunya, jokainen katalaani-kaupungissa vierailut kokee deja vu -elämyksen.

Vin Diesel on ystävällisesti lainannut pelin päähahmolle sekä olemuksensa että äänensä. Sankarina toimii Milo Burik, joka on soluttanut rikollisorganisaation kuljettajaksi. Pelin aikana hän tekee tietään alamaailman läpi erinäisiä keikkoja suorittaen.

Wheelmanissa pääpaino on ajoneuvotais- telussa. Auton ratissa voi törmäillä muihin ajoneuvoihin painamalla oikeaa analogitattia siihen suuntaan, mihin haluaa rynnäköidä suuntautuvan.



FAKTA

### LEFFA PELISTÄ

Wheelman-pelin julkistuksen yhteydessä Midway paljasti myös, että pelin maailmasta tehdään myös elokuva, jonka pääosassa nähdään Vin Diesel. Leffan käsikirjoittaa xX-leffasta tuttu Rich Wilkes. Elokuvan tarina on jatkoa Wheelman-pelille, ja sen on tarkoitus tulla teattereihin videopelin julkaisun aikoihin ensi vuoden alkupuolella.

Ajoneuvoja voi vaihtaa myös lennosta. Mikäli edessä ajavan auton pelkääjän paikalla ei ole ketään, Milo voi hypätä ulos omasta autostaan, edessä ajavan auton katolle ja matkustajan puoleisesta ikkunasta sisään. Kuskista tulee jalkamies oven kautta, ja uusi rassi on alla.

## Wheelmanin pääpaino on ajoneuvotais- teluissa

Avoautoihin voi luonnollisesti hypätä suoraan sisään. Myös moottoripyörän nyyssiminen lennosta onnistuu.

Takaa-ajojen aikana voi tehdä myös muita erikoistempuja. Nitro-boostin käyttäminen on tuttua monista autopeleistä, mutta Milo osaa ammattikuskina myös muita, mielenkiintoisempia tempuja. Ristiohjainta alaspäin painamalla Milo kääntää auton takaperin, ja muutaman sekunnin

ajan maailma hidastuu, jolloin takana olevia ajoneuvoja voi ammuskella. Ajokeissa näkyvä pieniä maalitauluja moottorin, renkaiden ja kuskin kohdalla, ja näihin tähtäämällä saa nopeasti takaa-ajajat pysäytettyä. Saman tempun voi tehdä myös eteenpäin ampuen ristiohjainta ylöspäin painamalla.

Wheelman sisältää myös jalkaparikassa suoritettavia tehtäviä, mutta pelin parasta antia on näillä näkymin nollat taulussa kaahailu Barcelonan kaduilla. Milon jalkautuessa autosta peli alkaa muistuttaa turhan paljon Grand Theft Auto -sarjan pelejä, joiden tasolle pääsy lienee turhan suuri haaste.

**Jyri Paavilainen**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAHKOTUOMIO



Mikäli tehtävä rakenne saadaan toimivaksi, Wheelmanista voi tulla hyvinkin toimintapeli.

Julkaisu 2009



**GAUDIN TALO** Wheelman sijoittuu Barcelonaan, ja vaikka kaupunkia on jouduttu muokkaamaan peliä varten, useat kuuluisat nähtävyydet ovat edelleen paikoillaan.

# PALUU PELIKENTILLE

Pro Evolution Soccer -pelisarja uudistuu heikon kauden jälkeen

Julkaisu LOKAKUU



**OIKEA SUUNTA** Konami on suunnitellut uuden Pro Evolution Soccer -pelin täysin uudestaan. Pro Evolution Soccer 2009 vaikuttaa kauniimmalta ja paremmalta kuin koskaan.



## PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Laite PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360 Kehittäjä KONAMI  
Julkaisija KONAMI Laji URHEILU

Virtuaalijalkapalloa hallitsi Playstation 2:n aika- kaudella ylivoimaisesti Konamin Pro Evolution Soccer -pelisarja. Teräväpiirtoaikaan siirryttä- essä Shingo "Seabass" Takatsukan visio tuntui katoavan, ja pelin presentaatio, ulkonäkö ja pelattavuus tuntuivat heikkenevän vuodelta. Tänä vuonna syöksykierre näyttää katkenneen.

Pro Evolution Soccer 2009 ei näytä enää teräväpiirtoon skaalatulta PS2-peliltä. Pelaaja- mallit ja stadionit on luotu uudestaan, ja peli- tuntumaakin on parannettu. Pallo on entistä itsenäisempi osa peliä, ja Konamin PES-tiimi on tällä kertaa ottanut huomioon jopa ilman- vastuksen ja erilaisten alustojen erilaiset kitkat.

Uutena pelimuotona tämän vuoden versioon on lisätty Become a Legend, jossa pelaaja astuu aloittelevan ammattilaisen kenkiin. Omalla pelaajallaan voi pelata myös verkossa Legends- pelimuodossa.

Konami on uudistanut myös pelin ohjausta, ja nyt harhautuksia voi tehdä yksinkertaisemmin. Pelin tempo on huomattavasti realistisempi kuin viime vuonna, ja pallon liikekin vaikuttaa todenmukaisemmalta.

Pro Evolution Soccer 2009 vaikuttaa viime vuoden fiaskoon nähden todella lupaavalta. Toivottavasti kuningas palaa vanhalle tasolleen.

**Jyri Paavilainen**

**KUUMOTTAVUUS**  
GAMEREACTORIN ENNAHKOTUOMIO



Parin heikkomman vuoden jälkeen Konami vaikuttaa löytäneen oikean suunnan.

900090

# latauspelien mestarit

## Helsinkiläinen Housemarque on Remedyn ohella Suomen pitkäikäisimpiä pelistudioita

**a**ivan Helsingin ydinkeskustassa sijaitseva Housemarque on Remedyn ohella Suomen pitkäikäisimpiä pelistudioita. Housemarque sai alkunsa kahden Amigalle pelejä tehneen studion, Terramarquen ja Bloodhousen yhdistyessä vuonna 1995. Uuden yhtiön nimi johdettiin suoraviivaisesti yhdistyvien studioiden nimistä. Tähtäin uudella studiolla oli kasvavassa konsolipelibisneksessä, mutta ensin oli ansaittava uskottavuutta ja kannuksia. Pc oli 1990-luvun puolivälissä tyypillinen aloitustaso uusille studioille.

Hyvien pelien tekeminen aloitettiin parannellulla versiolla Bloodhousen ikimuistoisesta Amiga-hitistä, avaruusräiskintä

Stardustista. Super Stardust julkaistiin pc:n lisäksi myös Amiga 1200 -tietokoneelle ja CD32-pelilaitteelle. Jo ensimmäinen julkaisu näytti, että housemarquelaisten demoskenessä ja Amiga-peleillä hankittu tekninen osaaminen oli huippuluokkaa. Tekninen erinomaisuus ja hiottu pelattavuus ovatkin olleet Housemarquen pelien tunnusmerkkejä alusta lähtien.

Seuraava julkaisu olikin jotain ihan muuta, ja todellinen harvinaisuus suomalaisessa pelihistoriassa. Alien Incident oli ehta osoita ja klikkaa -seikkailupeli LucasArtsin klassikoiden hengessä, ja peli julkaistiin myös suomenkielisenä painoksena nimellä Muukalaisten yö. Vuonna 1996 julkaistu pc-peli oli kaupallinen

# HOUSEMARQUE

Perustettu Helsingissä vuonna 1995, työntekijöitä 14.  
Julkaistut pelit:

- Super Stardust (Amiga, CD32, pc) (Team 17, 1995)
- Super Stardust PC (pc) (Gametek, 1996)
- Muukalaisten yö (engl. Alien Incident) (pc) (Gametek, 1996)
- The Reap (pc) (Take 2, 1997)
- Supreme Snowboarding (pc) (Infogrames, 1999)
- Transworld Snowboarding (Xbox) (Atari, 1999)
- Super Stardust HD (PSN) (Sony, 2007)
- Golf: Tee It Up! (XBLA) (Activision, 2008)



**ALIEN INCIDENT** Housemarquen seikkailupeli julkaistiin myös suomenkielisenä painoksena. Suomenkoski siivitti pelin kotimaisen myynnin huippulukemiin, sillä Muukalaisten yö taisteli myynneissä tuolloin suosittujen cd-rom-tietosankirjojen kanssa.

menestys ja sai pääasiassa hyviä arvioita.

Seuraavana vuonna palattiin räiskintäpelien pariin. 1997 julkaistu The Reap hyödynsi nopeasti yleistyvää cd-tekniikkaa ajalle tyypillisellä tavalla. Tuolloin tavattoman isoilta tuntunutta satojen megatavujen tallennuskapasiteettia käytettiin näyttävän taustagrafiikan ajamiseen ruudulle suoraan levyiltä. Pelin kuvakulma oli yläviistosta mm. Commodore 64:n Zaxxon-klassikon tapaan. Kolmen pelin jälkeen Housemarquen pelisuunnittelun lähtökohdat alkoivat hahmottua myös pelaajille. Housemarquelta alettiin osata odottaa viimeisen päälle taitavasti toteutettuja, ajanmukaisia näkemyksiä perinteisistä pelityypeistä. Linja on pitänyt aina tähän päivään asti. The Reap on myös ensimmäinen Housemarquen selvästi konsolimainen peli, eikä se välttämättä sopinutkaan parhaalla mahdollisella tavalla pc-peliksi.

Seuraava julkaisu ajoittui vuoden 1999 puolelle. Supreme Snowboarding -lumilautailupeli muistetaan

näyttävyydestään ja, jälleen, konsolimaisuudestaan. Studioin veri veti selvästi konsolien suuntaan, ja pian siihen tarjoutuikin tilaisuus. Matkalle kohti konsolidebyyttiä osui kuitenkin muutama mutka.

Housemarque aloitti Transworld Snowboarding -pelin tekemisen tähtäimessään Segan teknisesti edistyneenä ja kaikin puolin pätevä uutuuskonsoli Dreamcast. Dreamcastille kävi kuitenkin tunnetun huonosti, sillä konsoli ei pystynyt taistelemaan Playstation 2:n nousevaa hyökyaaltoa vastaan. Dreamcastin tappion hämmöttäessä Housemarque arvioi tilanteen ja tulevaisuudennäkymät aivan oikein ja toivoi saavansa muokata pelin Playstation 2:lle. Julkaisijana toimivalla Atarilla oli kuitenkin läheiset välit konsolikipailuun juuri lähteneen Microsoftin kanssa, joten Transworld Snowboarding julkaistiin Xboxille vuonna 2002. Pelia pidettiin yleisesti hyvänä, näyttävänä ja menevänä, ja viimein Housemarque oli päässyt kiinni konsolimaailmaan. Suomalaisstudion

kannalta harmillisesti amerikkalainen haastajakonsoli ei menestynyt paljon Dreamcastia paremmin Playstation 2:n jyrätessä jättimenestykseen. Xboxin heikko menestys ei tiennyt hyvää Atarinkaan taloudelle. Suunniteltu Transworld Snowboardingin jatko-osa ja Gamecube-käännös hyllytettiin.

Housemarquen vahvoilla näytöillä olisi luullut olleen helppoa löytää rahoittajia studion perustelluille Playstation 2 -ambitioille, mutta totuus on tarua ihmeellisempää. Uusien pelinimekkeiden lanseeraaminen oli jo vuosikymmenten alussa harvojen tähtistudioiden herkkua. Julkaisijoita kiinnostivat lähinnä jatko-osat, lisenssipelit ja muut pomminvarmat myyntititit. Housemarque taas halusi tietoisesti tehdä juuri uusia pelejä, eikä profiloitua lisenssipeliksi liukuhinnalta tuottavaksi studioksi tai lumilautailupelistudioksi.

Housemarque kuitenkin kehitti omaa Playstation 2 -teknologiaansa ja pelikonseptiaan. Pisimmälle pääsi



**THE REAP** Isometristä kuvakulmaa käyttävä The Reap hahmotti pelaajille Housemarquen pelisuunnittelun perusteita. Räiskintäpelin perusidea oli entuudestaan tuttu ja toteutus viimeisen päälle nykyaikainen.

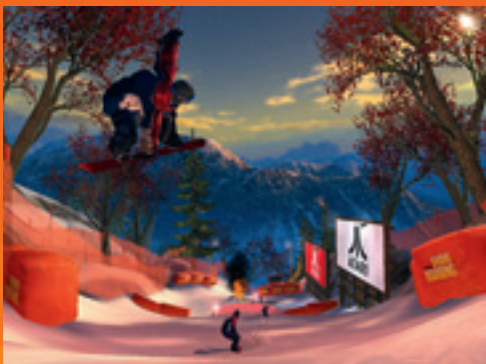


**SUPREME SNOWBOARDING** Housemarquen lumilautailupeli oli niin komea, että Intel käytti peliä esitelläkseen uusien Pentium III -prosessorien tehoja. Peli myös myi yli 1,4 miljoonaa kappaletta.



toimintaseikkailupeli The Trader, josta tehtiin peräti kaksi laajahkoa demoa ja komeat esittelymateriaalit. Neuvotteluja ja kiinnostusta oli, mutta lopulta ei sittenkään napannut. Osasyynä oli tuolloin pelialalla vallinnut käsitys, jonka mukaan Playstation 3 saapuisi markkinoille jo vuonna 2005. Julkaisijoiden mielenkiinto uusien Playstation 2 -nimekkeiden lanseeraukseen ei ollut enää parhaimmillaan. Lopulta Playstation 3 julkaistiin Euroopassa vasta vuoden 2007 maaliskuussa. Vuosilta 2003-2005 Housemarquen julkaisuluetteloon ei kertynyt juuri muuta kuin liuta erilaisia mobiiliprojekteja, mm. Nokialle tehty Nokia Game. Kännykkäpelit eivät Housemarqueta lopulta kiinnostaneet, sillä ala oli vielä monessa suhteessa lastenkengissä, eikä kaikista ongelmista ole päästy vielä tähänkään päivään mennessä.

Vuonna 2005 myyntiin tullut PSP-käsisikonsoli sen sijaan kiinnosti, olihan kyseessä täysiverinen pelilaitte vahvuutensa näyttäen Playstation-brändin kera. Tehojakin laitteesta löytyy suunnilleen yhtä paljon kuin Playstation 2:sta, joten laite oli pelintekijän näkökulmasta innostava. PSP-pelien tekoon pääsy ei osoittautunut sen helpommaksi kuin Playstation 2:lla, sillä julkaisijat näkivät PSP:n jostain syystä vanhojen Playstation 2 -pelien uudelleenlämmittelylaitteena. Latteasta pelitarjonnasta johtuen PSP:n herättämä alkuinnostus alkoi laantua ja käsisikonsolin pari ensimmäistä vuotta olivat



**TRANSWORLD SNOWBOARDING** Housemarquen toinen snoukkapeli oli katkeransoloinen tapaus. Studio pääsi konsolipelien makuun, mutta valitettavasti Xboxin menestys jäi vaatimattomaksi ja lyhytaikaiseksi.

vaisuja. Kehitetty teknologia ja hankittu osaaminen ei mennyt kuitenkaan tällä kertaa hukkaan, sillä Housemarque teki alihankintana vuonna 2006 julkaistun Killzone: Liberationin optimointia ja verkko-ominaisuuksia hollantilaiselle Guerrilla Games -pelistudiolle, jonka Sony osti itselleen vuoden 2005 lopulla.

Samoihin aikoihin Xbox 360:n Live Arcade -verkko-kaupassa julkaistiin Geometry Wars: Retro Evolved -räiskintäpeli. Perinteinen, Robotron-klassikolta pelimekaniikkansa lainaava räiskintäpeli nykyaikaisesti toteutettuna ei ollut pelkästään housemarquelaisten mieleen, vaan myös valtava yllätyshitti. Konsolin verkkokaupassa jaeltavat pikkupelit olivatkin äkkiä varteenotettavaa bisnestä, mikä sopi Housemarquelle paremmin kuin hyvin. The Traderin uponnut puoli miljoonaa euroa kirveli yhä muistoissa, ja pelinkehityksen tiedettiin olevan vielä kalliimpaa Xbox 360:n ja tuloaan tekevän Playstation 3:n konsolisukupolvessa. Noin miljoonan euron rahoituksen etsiminen ja riskeeraaminen uuteen täysimittaisen konsolipelin ehdotelmaan ei kuulostanut houkuttelevalta, mutta tuotantokustannuksiltaan huomattavasti edullisemmissa verkko-kauppapeleissä nähtiin mahdollisuus. Kenties Killzone: Liberationin hiomisen myötä Sonylla tiedettiin Housemarquen osaamisen ja teknologian olevan maailman huippua, ja niinpä heti ohjelmoijien kotiuduttua Amsterdamista päästiin Housemarquella työstämään



## bugbearissa bugi

Kesä-heinäkuun numerossa olleen Bugbear-artikkelin tekstistä poiketen Carts Entertainmentin Thrust, Twist'n Turn -pelin tekijälistassa ei mainita Bugbearin perustajajäsenistä Tatu Blombergia, vain Janne Alanenpää.





SUPER STARDUST HD Playstation 3:n näyttävä avaruusräiskintä on herättänyt ihailua kiihkeydellään, ja siitä on tullut Playstation 3:n vastine supersuosituille Xbox 360:n Geometry Wars: Retro Evolvedille.

Super Stardust HD:ta täydellä teholla.

Uuden suunnan löytänyt Housemarque ei aikailut eikä epäroinyt. Super Stardust HD tehtiin alusta loppuun vuodessa. Peli julkaistiin kesäkuussa 2007, ja se osoitautui välittömästi erinomaiseksi sekä pelillisesti että kaupallisesti. Pelin teknistä toteutusta ylistettiin käytännössä jokaisessa arviossa. Super Stardust HD:sta tuli myös ensimmäinen Playstation 3:n virtuaalipokaaleja jakava peli, kun konsolin 2.40-käyttöjärjestelmäpäivitys julkaistiin tämän vuoden heinäkuussa. Avaruusräiskintään on julkaistu myös pari laajennuspakettia.

Suomalaisstudiolla ei kuitenkaan ollut aikomusta jäädä pelkästään Sonyn luottostudioksi. Seuraavaksi valmistuneen projektin julkaisija oli Activision ja pelilaitteena Xbox 360. Tämän vuoden heinäkuussa Live Arcade -verkkokaupassa julkaistu Golf: Tee it up! oli jälleen mitä mainioin näyttö Housemarquen teknisestä

osaamisesta, pelattavuuden hiomisen taidosta ja innovointikyvystä. Hyvin tiukasti rajattuun golfpelimuottiin oli onnistuttu tuomaan pari tuoretta ideaa, jatkuvasti näkyvässä oleva pallon lentorata ja palloon vaikuttaminen lyönnin jälkeen veikeän hidastustoiminnon kautta. Tässä kuussa peliin julkaistaan ensimmäinen laajennuspaketti, joka sisältää mm. uuden radan.

Tällä hetkellä Housemarque tekee viimeisiä silauksia Super Stardust Portableen, menestyneen räiskintäpelin PSP-sovitukseen. On ironista, että studiolle tarjoutui nyt tilaisuus PSP-pelin tekoon, kun yhtiö panostaa täysin verkko-kaupassa jaeltaviin peleihin ja menestyy niillä mukavasti. Vain muutama vuosi sitten PSP-peliä ei päästy tekemään kovasta yrityksestä huolimatta.

Perinteisesti ennustuksissaan oikeaan osuneella Housemarquella arvellaan verkkokauppapelin paisuvan tulevina vuosina jonkin verran suuremmiksi, ja studio

pyrkii kasvamaan pelien mukana. Kyseeseen saattaa tulla myös tulevaisuudessa valmistuvien pelien oma-toiminen julkaisu, jolloin pelimyyntin tuloista suurempi osa kilahtaisi omaan kirstuun.

Seuraavasta Housemarquen pelistä kuullaan aikaisintaan maaliskuussa Game Developers Conferenssissa tai ensi kesän E3-messuilla. Siihen asti joudumme tyytymään tietoon, että kyseessä on Sonyn julkaisema PSN-verkkokauppapeli ja isompi juttu kuin Super Stardust HD tai Golf: Tee It Up!. Studio etsii myös palvelukseensa mm. osaavaa hahmoanimaattoria, ja jos hyvin käy, henkilöstön määrä pyritään kaksinkertaistamaan vuoden 2009 loppuun mennessä. Housemarquella tiedetään lisäksi olevan työn alla koodinimellä Rope tunnettu älypeli, jonka jatkokehittelyyn pohjoismaainen Nordic Game myönsi keväällä noin 40 000 euron tukirahoituksen.  
**Jaakko Maaniemi**



GOLF: TEE IT UP! Hauskalla golfpeillään Housemarque näytti jälleen suunnitteluosaamisensa monipuolisuutta ja valmiuttaan tehdä huippujälkeä millä pelilaitteella tahansa.



LANDING IS HARD.

FLYING IS EASY.

# PURE



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

[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
Soita numeroon 09-8190 530 niin saat  
tietää lähimmän K.E. Median jälleenmyyjän.



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



# BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY™

THE ARMY CALLED IT MARKET GARDEN.  
WE CALLED IT HELL'S HIGHWAY.



NEW COVER SYSTEM AND MASSIVELY  
DESTRUCTIBLE ENVIRONMENTS



COMMAND BAZOOKA TEAMS,  
MACHINE GUN SQUADS AND TANKS



AN UNCOMPROMISING VISION OF WAR  
BASED ON A TRUE STORY

[BROTHERSINARMSGAME.COM](http://BROTHERSINARMSGAME.COM)

**18+**  
www.pegi.info

PC  
DVD  
ROM



PLAYSTATION 3

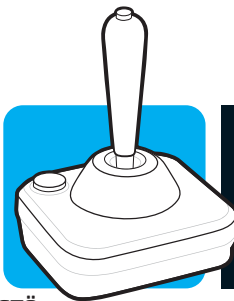
XBOX 360 LIVE

gearbox  
SOFTWARE

UBISOFT

© 2008 Gearbox Software, LLC. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. "PS3" and "PLAYSTATION" are a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

# GAMEREACTOR



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



KUUKAUDEN ILMAVIN

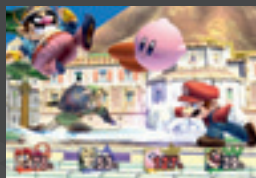
# PURE

Mönkijällä voi myös lentää  
– ainakin videopeleissä



## GAMEREACTOR #8

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



**Super Smash Bros. Brawl** 9/10  
Wii  
**Singstar Suomirock** 9/10  
PS2  
**Final Fantasy Tactics A2** 9/10  
DS  
**Soul Calibur IV** 8/10  
PS3/Xbox 360  
**Civilization Revolution** 8/10  
DS/PS3/Xbox 360



**Top Spin 3** 8/10  
DS/PS3/Wii/Xbox 360  
**Kung Fu Panda** 8/10  
PS3/Xbox 360  
**Ratchet & Clank Future: Quest for Booty** 8/10  
PS3  
**Buzz! TV-visa** 8/10  
PS3  
**We Love Golf!** 8/10  
Wii



**Flatout Ultimate Carnage** 8/10  
Pc  
**Crisis Core: Final Fantasy VII** 7/10  
PSP  
**Siren: Blood Curse** 7/10  
PS3  
**Guitar Hero: On Tour** 6/10  
DS  
**Secret Agent Clank** 5/10  
PSP

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

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



**POLAROID-HETKI**

Puren meno on parhaimmillaan todella upean näköistä. Kauniita maisemia ei kuitenkaan kannata jäädä ihaillemaan, ellei halua kuulla metsikön kutsua.

# PURE

Ilmojen halki käy mönkijäkuskin tie

Laitte PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä BLACK ROCK STUDIO Julkaisija DISNEY INTERACTIVE  
Julkaisu 26.9. Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3

**K**uusitoista miestä vääntää kaasukahvaa lähtökäskyä odotellessaan. Jännittynyt tunnelma laukeaa silmänpäykässä vihreän valon vaihtuessa ja kytkimen noustessa. Rapa roiskuu ja hiekka lentää, kun urheat ohjaustangon ritarit lähestyvät ensimmäistä ilmalentoaan.

Tieltä poikkeaminen on nyt in. Pure heittää pelaajiansa kaahaamaan pitkin sorateitä ja viidakkoja turboahdetun mönkijän sarvien takana ja maustaa soppaa rämäpäisellä tempuilulla. Radat ovat kapeita ja kuoppaisia, ja oikoteitä löytyy jokaisesta kisamaastosta vähintäänkin riittävästi. Näiltä osin Pure siis seuraa vahvasti Motorstormin ja Excite Truckin renkaanjälkiä.

Yksinpeli on jaettu kymmeneen lyhyeen turnaukseen, joissa lähes jokaisessa on vähintään yksi osakilpailu jokaista pelin kolmea pelimuotoa kohti. Kisamuotoja ovat tavallinen kilpailu, sprintti sekä pistesaldon kerryttäjä miellyttävä tempukilpailu. Kisaosuuksien perusajatuksena on kilpamönkimisen ja tempujen yhdistäminen. Temput eivät ole vain esteettisiä lisä, vaan olennainen osa koko pelimekaniikkaa. Hengenvaarallisen näköisiä temppeja kikkailamalla saa nimittäin täytettyä turbomittaria, ja mitä täydemmäksi mittarin keryttää, sitä

**VINKKI**

**KOREILE MYÖS**

Excite Truck **Wii**

Hauskaa ja nopeaa raparallia liikeohjauksella



**FAKTA**

**BLACK ROCK STUDIO**

Mustan kiven koodarit eivät ole ensimmäistä kertaa mönkijän sarvien takana. Black Rockin aiemmista meriteistä löytyy nimittäin mm. ATV Offroad -sarjan mönkijäralleja. Black Rock on kokeillut siipiään myös muissa moottoriurheilulajeissa. Moottoripyörät tulivat tutuiksi MotoGP-sarjan osien myötä, ja perinteistä ralliakin firma on kokeillut Rally Fusion-nimisellä huristelulla.



**POMPAHOELLEEN** Radasta riippumatta Puresa viihdytään maan kamaralla vain hetkittäin. Ilmalentojen korkeus myös vaihtelee huimasti pienen nyppylöiden yli tehtävistä pompuista valtaisiin rotkonylityksiin.

hurjempia temppeja saa käyttöönsä. Täyttämällä mittarin aivan täyteen asti pelaajalle aukeaa arsenaali erikoistemppeja, jotka vaativat useiden sekuntien ja kymmenien metrien mittaisia hyppyjä onnistuakseen. Onnistunut kisa vaatiikin sulavaa tempuilun, tarkan ajamisen ja oikeiden reittien löytämisen sujuvaa yhdistämistä. Sprintti on vain peruskilpailua lyhyempi rykäisy, sillä erotuksella ettei tilaa tempuilulle jää juuri lainkaan.

Aluksi Pure innostaa. Peli on kerrassaan upean näköinen, ääniraita on loistava ja sopivan suurpiirteiset kontrollit ovat kohdallaan. Pelaajalle annetaan myös mahdollisuus rakentaa mönkijöitä useista eri osasista, joita vieläpä aukeaa kisamenestyksen myötä hyvää tahtia. Aluksi pärjää yhdellä mönkijällä, mutta myöhemmissä kisoissa pelaajan on rakennettava omanlaisensa mönkijä jokaista kisamuotoa kohden parasta mahdollista etenemistä varten. Siinä missä esimerkiksi yksi moottori panostaa

kiihdytykseen maksiminopeuden kustannuksella, on toinen omiaan tempukisoja varten. Sama pätee liiki kaikkiin mönkijään asennettaviin palikoihin, vaikka osa osasista onkin puhtaasti esteettistä viilaamista varten. Rakentelu on paitsi hauskaa, myös monipuolisesta osavaikeimasta johtuen taktista ja mielekästä puuhaa.

Kisoja ei ole pakko voittaa eteenpäin päästäkseen, joten peli soljuu aluksi hyvin jouhevasti ja kivaa riittää. Yhdeksi tai kahdeksi illaksi. Sen jälkeen pelaaja huomaa yhtäkkiä mopottelevansa joko aivan pelin loppusuoralla tai vaihtoehtoisesti repivänsä hiuksia päästään. Pelin suurimpana syntyinä on nimittäin laidasta toiseen heiluva ratasuunnittelu. Onnistuneet radat ovat erinomaisen hauskoja katsattavia, mutta huonot puolestaan suorastaan ala-arvoisia. Osa isoista hypyistä päättyy joko suoraan lepikkoon tai neulansilmämutkaan. Vaikka vekotinta pystyy ohjaamaan ilmassa jonkin verran, ei se monessa

**VÄLTÄ TOISTOA** Samojen temppujen tekemistä kannattaa välttää, sillä mitä vaihtelevampia temppuja tekee, sitä enemmän boostia saa.



**RYTEIKKÖÖN**  
Hyppyjen kanssa joutuu olemaan todella tarkkana, jos haluaa pitää menopelinsä radalla.

**VAIHTELUA** Pelkällä soralla ei pelaajan tarvitse kisata, vaan hieman sijasta renkaiden alla voi polista myös tunti.

lestaan saattaa aiheuttaa pelaajan kimmahamisen metrikaupalla sivusuuntaan. Jos pelaaja ei aja hiekkasta ajouraa pitkin, hidastuu vauhti selvästi. Mönkijän kyllä pitäisi rullata kivasti pientareellakin. Kenttiä reunustavat näkymättömät seinät, jotka ovat pahimmillaan todella lähellä rataa. Mutkan tyylikkästä leveäksi vetäminen aiheuttaa joskus selittämättömän kaatumisen. Peli hyödyntää hyväksi havaittua Havok-fysiikkamallinnusta, mutta ilmeisesti ainoastaan kolareissa lentelevän kuskin ja radalla poukkoilevien tynnyreiden sekä muun irtorojun pelaajan toimesta mitenkään, mikä on harmi.

Räikeät suunnitelmoket harmittavat todella paljon, sillä parhaina hetkinään Pure on erinomainen. Kokonaisuus jää harmillisen epätasaiseksi ja on liian nopeasti koettu, joten niin paljon kuin Puresta haluaisikin pitää, tekee peli sen lopulta aika vaikeaksi. Toivottavasti Black Rock -pelistudio yrittää vielä uudestaan jatko-osalla, sillä potentiaalia konseptissa on rutkasti. Tällaisenaan peli on pureskeltu mauttomaksi liian nopeasti, eikä vain peruspeliä toistavassa moninpelissäkään ole tarpeeksi potkua lopputulosta pelastamaan.

**\_Tero Kerttula**

**PISTEET 7/10**

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

**HUKATTUA POTENTIAALIA**

- + Grafiikka, äänet, mönkijänrakennus, ajaminen ja temppuilla
- Ailahteleva ratasuunnittelu, kumiset ympäristöt, lyhyt



**RUNSAASTI HILPAILUA** Kisaajia on radalla yhteensä kuusitoista, mikä tuo peliin parhaimmillaan hienon kisafiliksens.

kohdassa riittää. Jos kesken ilmalennon huomaa laskeutumistelineiden suuntautuvan kohti läheisen koivun oksistoa, niin se on menoa. Kolarit tietää usein myös sijoituksen tipahtamista roppakaupalla alaspäin, kiitos kuminauhamaisesti käyttäytyvän tekoälyn. Aluksi tämä ei haittaa, sillä kolarit ovat hienon näköisiä eikä kehnoista sijoituksesta rangaista. Loppua kohden turnausten pistevaatimukset kuitenkin kiristyvät, ja samalla kiristyy myös pelaajaparan pinna. Mönkijän sijasta huiman ilmalennon saattaakin tehdä peliohjain.

Lisäksi pelin ympäristöissä ja fysiikan lakien mallinnuksessa on jotain pahasti pielessä. Puuhun törmääminen ei välttämättä aiheuta kolareita, vaan vauhdin pysähtymisen kuin seinään ja jumiin jäämisen. Sivukosketus esteisiin puo-



**FAKTA**

**MÖNKIJÄRALLIA**

Videopelimaailman ulkopuolella mönkijäkisoilla on kovin vähän tekemistä Puren huimien ilmalentojen kanssa. Todellisuudessa mönkijäkisojen muotoja ovat tavallisen motocrossin lisäksi esimerkiksi jäärata, ylämäkikisat, ovaalilla ajettava speedway, kiihdytysajot ja monta muuta. Moottoripyörien tapaan kisat on luokiteltu kuutiomäärän mukaan.

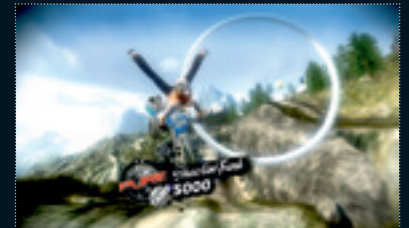
## TEMPPUILUA

### Onnistuneen kikkailun saloja



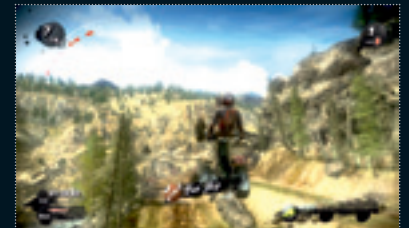
**TUORETTA**

Vaihteleva temppuilla palkitaan runsaalla lisällä boostimittarin. Mitä pidempään boostia malttaa hillitä, sitä isomman temppuarsenaalin saa käyttöönsä. Hillitty boostailu kannattaa, sillä mitä isompi arsenaali temppuja on käytössä, sen parempi.



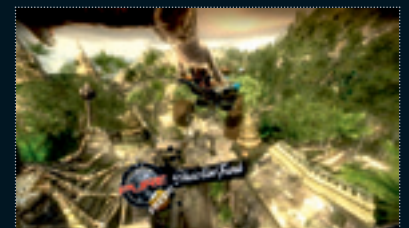
**KESYÄ**

Liikaa yhtä temppua toistavaa pelaaja peli rankaisee hillitsemällä boostihanoja huomattavasti. Kun viereissä posottelevat tietokonekuskitkin boostailevat ahkerasti, on pelaajan osa ilman nitroja ankea.



**LAIMEAA**

Jos pelaaja ei kerta kaikkiaan usko vaihtelun voimaan, jättää peli nopeasti yhtä temppua toistavat pelaajat täysin boostia vaille. Viimeistään tässä vaiheessa kannattaa pelaamista monipuolistaa huomattavasti, ellei sitten ole liian myöhäistä.



**ERIKOISLIKKEIDEN HURMAA**

Loppuun asti boostimittariaan pantanneille avautuvat erikoistemput ovat todella komean näköisiä. Niitä käyttäkkeen pelaajan tulee tuntee rata tarkoin, sillä läheskään jokaisesta hyppystä niitä ei ehdi tehdä.



**KERROINTA KEHIIN**

Temppuosion erityispiirteinä ovat radalta poimittavat pompulat, jotka lisäävät esimerkiksi temppujen pistekerointa tai antavat vaikkapa erikoistemput välittömästi pelaajan käyttöön. Myös temppuosion aikamittarina toimiva bensiniä saa pallukoista lisää.



# FIFA 09

Jalkapallon näköistä konsolijalkapalloa

Laitte DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu 2.10. Pelaajien lukumäärä 1-4 (PS3: 1-7) Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3

Laji URHEILU



**PALLONTAVOITTELUA**  
Fifa 09 uudistettu fyysikkamallinnus tekee kaksinkamppailuista entistä realistisempia ja näyttävämpiä. Tekoälyä on tosin siunattu epäinhimillisellä pelilukutaidolla, joten yksinpelissä pallon hallinnasta saa kampailla kynsin ja hampain.

PEPE



WALLERSTEDT



FAKTA

**PITKÄ HISTORIA**

Joulukuussa 1993 julkaistu FIFA International Soccer oli ensimmäinen peli, jolla oli kansainvälisen jalkapalloliiton virallinen lisenssi. Lähes 15-vuotias pelisarja pitää hallussaan pisimpään yhdellä konsolilla jatkuneen pelisarjan mainetta; Alkuperäisen PlayStationin omistajat pystyivät pelaamaan Fifa-pelejä vuodesta 1995 vuoteen 2004, jolloin mainion Fifa Soccer '96:n aloittama putki päättyi Fifa Football 05:n myötä.

VINKKI

**KOKEILE MYÖS**  
UEFA Euro 2008  
PS2/PS3/XBOX 360

Vähemmän joukkueita, mutta parempi moninpeli sekä enemmän sisältöä.

**K**onsolijalkapallon kuninkuus on ollut jo useamman vuoden kahden vahvan kilpailijan keskinäistä vääntöä.

Konamin Pro Evolution Socceria on pidetty realistisempina kuin EA Sportsin Fifa -sarjaa, jonka vahvuuksina on ollut kattavat seuralisenssit ja näyttävämpi visuaalinen ilme. Uusi Fifa tuntuu entistä enemmän oikealta jalkapalloilta, ja heittää tiukan haasteen Pro Evolution Soccerin valinneille pelaajille. Hyvään peliin mahtuu kuitenkin omat puutteensa.

Fifa 09:n suurimmat uudistukset jatkavat edellisten pelien asettamilla linjoilla. Jalkapallon fysiikan mallinnusta on jalostettu edelleen, ja kehitystyön tuloksena peli tuntuu ja näyttää uskottavammalta. Etenkin kaksinkamppailutilanteet näyttävät komeilta, ja pallontavoittelun lopputulokseen vaikuttaa niin liike-energia kuin voimakin.

Viime vuodelta tuttua Be a Pro -tilaa on uudistettu reilulla kädellä. Be a Pro: Seasonsiksi nimetty pelitila muistuttaa Euroopanmestaruuskisoihin keskittyneen Uefa Euro 2008 -pelin Captain Your Country -pelimuotoa. Futismaailman valloitusta voi yrittää itse luodulla pallotaiturilla tai oikealla pelaajalla. Neljän kauden ajan kestävän pelimuodon aikana tavoitteena on nousta oman joukkueen riveistä kansainväliseksi pallolegendaksi. Urakassa ei olla



**OLE AMMATTILAINEEN** Be a Pro -pelitilan kuvakulma antaa laajemman näkymän kentän tapahtumista. Oman pelaajan paikallistaminen saattaa kuitenkin ajoittain olla yllättävän hankalaa.

aivan yksin, sillä omia pelisuorituksia verrataan muun joukkueen kärkisuorituksiin. Pelisuorituksista saa reaaliaikaisen palautteen kuvaruudulla näkyvän suoritusmittarin kautta. Ratkaisu ei ole täysin toimiva, sillä järjestelmä rokottaa säännöllisesti hyvistäkin ratkaisuista, ja toisaalta päättömistä pelliikkeistä voi saada plussapisteitä. Be a Pro -tilaan saa seurakseen kaikkiaan kolme pelaajan suorituksiin. Se on pieni pettymys mainion Captain Your Countryn jälkeen.

Tekoälyä on viilaitu vuoden aikana maltillisesti, ja peli näyttää melko realistiselta ilman

ihmispelaajan ohjastusta. Keinoälykkäiden futareiden toiminnassa on kuitenkin ärsyttäviä puutteita. Tekoälypelaajilla tuntuu olevan amoton etumatka pallontavoittelussa ja syötönkatkoissa, mikä nostaa turhautumiskäyrää etenkin Be a Pro -tilassa. Myös tuomaria saattaa otteluiden päätteeksi turhauttaa, sillä jatkuvan rappailun seurauksena kädet hamuavat korttia rintatas-kusta turhan säännöllisesti. Taaksepäin syöttelyä nähdään harvoin, vaikka vastustajat roikkuisivat molemmissa hihoissa. Maalivahtienkin järjenjuoksussa on ajoittain hieman toivomisen varaa, mutta puutteistaan huolimatta niin maalivahtien

# MAALIKIMARA

Välähdyksiä Fifa 09:stä



## VALIKKOTAITURI

Viime vuodelta tutussa valikkojärjestelmässä voi kokeilla viimeiset kikat ennen peliin hyppäämistä. Yksi-yhtä-vastaan tilanteisiin pääsee koska vain valikoita karkuun. Latausainekainakaan ei tarvitse karata jääkaapille, vaan veskaria jallittaessa aika rientää kuin siivillä. Nerokasta.



## ERIKOISTILANNEOSAAMISTA

Vapaaotkujen suuntaaminen maalipuiden väliin voi olla yllättävänkin haasteellista puuhaa. Sohva-Baggioiksi tai -Beckhameiksi aikoville suositellaan reipasta harjoittelua. Kirjoittaja tyytyy tekemään maalinsa pelitilanteista, sillä vaparit eivät ole menneet aivan putkeen.



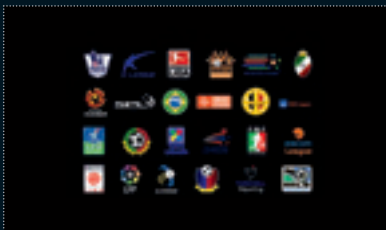
## TEKOÄLYTTÖMYYSIÄ

Uudistettu tekoäly kykenee ajoittain melko realistisen näköiseen jalkapalloiluun. Maalivahtien ajatuksenjuoksu ei kuitenkaan ole aina täysin samalla kartalla muiden kanssa. Hillittömät mokailua veräjänvartijoitakaan ei onneksi nähdä, vaan homma lipsahtelee vain ajoittain.



## HIDASTUKSET TALTEEN

Jos vapaaotkut osuvat juuri yläriman alareunaan, voidaan videopätkä leikata sopivaksi ja viilata kuvakulmaa herkutteluhetkiä varten. Kannattaa muistaa myös tallentaa uusinta, jotta kavereille ja jälkipolville jää muitakin todisteita kuin oma sana. Hidastus ei valehtele.



## SARJOJA PIISAA

Fifa 09:n tapauksessa ei voi puhua mistään lisenssi-roskasta, vaikka oikeita jalkapallosarjoja piisaa sormille ja varpaille asti. Jospa vielä joku päivä kotimaisen jalkapallon taso nähtäisiin tarpeeksi korkeaksi peliä varten, ettei tarvitsisi mennä länsinaapurin liigaan läheisyyttä hakemaan.



### VIIMEISTELY KUNTOON

Realistisempi pelitempo pitää huolen siitä, ettei maalipaikkoja tule kuin tarjottimella. Näistä paikoista ei parane epäonnistua.

kuin kenttäpelaajien tekoäly toimii riittävän hyvin.

Kotisohvamanagereille Fifa 09 tarjoaa erillisen managerointipelimuodon lisäksi mahdollisuuden muokata joukkueen pelitaktiikoita. Liukusäätimillä muokattavat taktiset valinnat tuovat oman vapautensa joukkueen pelitavan määrittämiseen, mutta satunnaisesti pelaavien ei välttämättä kannata virittelyn hienouteen perehtyä valmiiden taktiikka-asetuksien toimiessa mainiosti. Managerointipelimuoto on välimallin ratkaisu perinteisen jalkapallomanageroinnin ja jalkapallopelin välillä, sillä pelit voidaan pelata tavaliseen tapaan itse. Syvälistä managerointia kaipaavien kannattaa kääntyä varsinaisten manageripelien puoleen Fifa 09:n antaessa varsin suppean hallintakokonaisuuden.

Fifa 09:n audiovisuaalinen puoli on melko tuttua viime vuoden painoksesta. Grafiikka on kokonaisuutena kaunista, ja ainoastaan Be a Pro -tilassa oman pelaajan osoittimen tihrutaminen on häiritsevää. Erikokoisten stadionien



### FAKTA

#### AMMATTILAISEN MUUTOKJUA

Be a Pro -tila mahdollistaa oman ammattilaisen muokkaamisen haluamansa näköiseksi ja kokoiseksi. Työkalut eivät kuitenkaan ole nykypelien mittapuulla kovinkaan monipuoliset. Toimitus ei uskaltanut edes kokeilla uuden Wayne Rooneyn luomista, sillä pelin oikea Rooney muistuttaa jo pelottavan paljon esikuvaansa.

**HOMEA PELI** Fifa -pelisarja on edelleen näyttävässä kunnossa. Yksityiskohtia piisaa niin pelaajissa kuin stadioneissakin, joiden määrä on muuten kasvanut viidellätoista viime vuodesta.

erot tulevat esiin mukavasti niin äänten kuin visuaalisten elementtienkin osalta. Stadionien pikkuerot valaistuksessa saattavat vaikuttaa mitättömältä asialta, mutta ne tuovat oman lisänsä pelin todentuntuun. Selostuskopissa ollaan pääpiirteissään järjissään, mutta aika ajoittain lipsahtelee, jolloin esimerkiksi punainen kortti saattaa jäädä kokonaan vaille huomiota.

Vaikka Fifa 09 sisältää paljon pieniä uudistuksia viimevuotisiin Fifa- ja Uefa-peleihin verrattuna, jäin kaipaamaan perustavampaan laatuista kehitysaskelta. Realistisempaan suuntaan johtava kehitys on toki positiivista, mutta samalla joillakin osa-alueilla on menty vähän pöpelikön puolelle. Yksin pelaaville Fifa 09 ei välttämättä tarjoa riittävästi pitkäikäisyyttä, sillä Be a Pro -tilakaan ei ole parhaimmillaan yksinpelinä.

Kaverin kanssa Fifasta löytyy kokonaan uusi peli, ja ihmistä vastaan käytävät mittelöt ovat ehdottomasti pelin suola, sokeri ja juustokuorrute. Fifa 08:n omistajille peli ei ole pakko-hankinta, mutta laadukkaana konsolipalloiluun ystävät saavat Fifa 09:stä mainiota ajanvietettä, varsinkin hyvässä seurassa.

**Jukka Moilanen**

## PISTEET 7/10

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

➕ Näyttää ja tuntuu jalkapalloilta, paljon pieniä parannuksia...

➖ ...mutta isoja uudistuksia ei oikeastaan ole



**KAVERILLE KANSSA** Peli nousee uusiin ulottuvuuksiin kaverin kanssa kotisohvalla vääntäessä. Jos akuutti kaveripula iskee, voi helpotusta hakea verkosta vaikka parinkymmenen pelaajan voimin. Vielä kun joku saisi kaikki noudattamaan taktiikkaa.



# NHL 09

Helpoin tie NHL-ammattilaiseksi käy EA:n tuoreimman lätkäpelin kautta

Laitte PC/PS2/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu 26.9. Pelaajien lukumäärä 1-12 Testattu versio XBOX 360 Ikäraja 7

Laji URHEILU



#### KUVIOT KUNNOSSA

NHL 09:n tekoäly pyörittää kiekkoa todentuntuisemmin kuin koskaan aikaisemmin. Vastustajan pelikuvioiden rikkomiseksi voi pelaaja suunnitella omat kuvionsa viime vuoden tapaan.

**M**uistan joskus 1990-luvun puolivälin jääkiekkohuumassa ideoineeni alasteen välitunnilla kavereitteni kanssa ihan uudenlaista jääkiekkopeliä. Silloisista peleistä poiketen ohjattavana olisi vain yksi pelaaja, ja kuvakulma olisi pelaajan silmissä lintuperspektiivin sijaan. Pikkupojan päässä ajatus ei tuntunut lainkaan mahdolltomalta, mutta ehkä teknologisten rajoitteiden vuoksi kuningasajatukseni jäi vain haaveeksi. Viimein tänä vuonna EA Sports on ottanut tehtäväkseen pikkuihminen Jukan haaveiden toteuttamisen, vaikka kuvakulma ei silloisia kuvitelmiäni vastaakaan.

Uusi Be a Pro -pelitila on kiinteä osa NHL 09:ää. Ensimmäinen pelikerta alkaa oman pelaajan luomisella. Pelaajan perustietojen ja pelipaikan lisäksi ovat oman tulokkaan piirteet muokattavissa. Kasvojen muotoilu on tosin poikkeuksellisen rajallista nykypäivän kriteereillä. Varusteiden valitseminen on mukava lisä, jolla on myös pieni pelillinen vaikutus. Mailan varren jäykkyyttä ja lavan käyryyttä muokkaamalla voidaan hakea omalle pelityylille sopivia laukomisominaisuuksia. Luistimen terän muoto vaikuttaa luistelunopeuteen ja ketteryuteen. Varusteiden valinta kannattaa tehdä oman pelipaikan ja -tyylin mukaan, sillä esimerkiksi kikkailijat tarvitsevat enemmän rannelaukauskaukua ja ketteryyttä, kun taas hyökkäävän

#### VINKKI

#### KOKEILE MYÖS

NHL 2K9  
PS3/WII/XBOX 360  
2K Sportsin lätkäpelisarjan uusimman pariin päästään myös Wiillä.



#### FAKTA

#### KOTIMAISTA KIEKKOA

SM-liigajoukkueet ovat olleet NHL-pelien vakiota-varaa jo muutaman vuoden ajan. Monet kiekkofoanit ovat odottaneet mahdollisuutta pelata kokonaisia SM-liigakausia, mutta NHL 09 tuottaa edelleen pettymyksen. Liigakiekkoa voi kuitenkin pelata turnausmuotoisesti. Euroopan liigojen rakennet erot selittävät osittain kausimuodon puuttumista, mutta toteutus ei liene kuitenkaan sieltä vaikeimmasta päästä. NHL-tuottaja Dave Littmanin puheista on voinut päätellä, että euroliigojen kausimuoto ei välttämättä ole kaukana.



**UUSI NÄKÖKULMA** Be a Pro -tilassa kuvakulma seuraa lähemmin oman pelaajan liikkeitä. Kamera toimii pääosan ajasta mainiosti, mutta ajoittain tilanteet uhkaavat hukkuvat näkökentän ulkopuolelle.

puolustajan kannattaa panostaa tuliseen lämääriin. Asetuksia voi säätää ja kokeilla jälkikäteen, joten mokailusta ei aiheudu päänvaivaa.

Kun oma ammattilainen on hiottu tyydyttävään kuntoon, on aika siirtyä tositoimiin. Varsinkin Be a Pro -pelitila alkaa halutun joukkueen valinnalla. Kaikki NHL-organisaatiot ovat valittavissa, mutta tie huipulle täytyy aloittaa pohjalta, eli tässä tapauksessa farmijoukkueesta. Ravintoketjussa kapuaminen tapahtuu pelinäyttöjen perusteella. Otelukohtaisen menestyksen lisäksi joukkue asettaa pelaajalle kausikohtaiset tavoitteet, joiden sisältö vaihtelee pelityyliin mukaan; Selänteeksi haluvien tarkkojen laukojen pitää mättää maaleja reilusti enemmän

kuin fyysisestä pelistä nauttivien työmyyrien.

Merkittävimpiä Be a Pron tuomia muutoksia on pelitunnelman parantuminen. Pelaaminen tuntuu huomattavasti merkityksellisemmältä, kun hallittavana ovat vain oman pelaajan tekemiset. Jokainen maali, taklaus ja kiekonriisto tuntuu monin verroin paremmalta kun tietää, ettei jäällä voi viihtyä koko ottelua. Kun vielä huonot suoritukset vähentävät peliaikaa, on jokaisessa vaihdossa sitä kuuluisaa tekemisen meininkiä. Kukaan ei halua tyytyä katselemaan vaihtoahtiosta, kun oma joukkue on tappiolla kolmannen erän viimeisellä minuutilla.

Oman kiekkosankarin voi viedä myös verkkopelijiälle, joiden suurin uudistus on EA

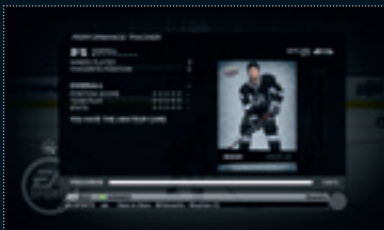
# UUDISTUKSIA

## Evästyötä uudelle kiekkokaudelle



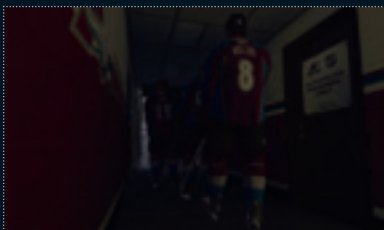
### BE A PRO

Ammattilaisura NHL 09:n parissa alkaa pelaajan luonnilla. Peliroolin valinta on tärkein elementti uraa ajatellen, sillä peruspuolustajalla pelaaminen on täysin erilaista kuin esimerkiksi maalikyllä. Uran aikana ei tehdä samikapasita, vaan oma rooli säilyy ottelusta toiseen samana.



### KERÄILYKORTTIHUUMAA

Ottelukohtaisen pelaaja-arvion lisäksi Be a Pro -tilassa on yleisiä tavoitteita, joiden täytyessä saa keräilykortin. Omaa urheilukuvaajan silmäänsä voi käyttää kortin kuvan valinnassa, ja mikäpä olisiakaan makeampi muisto huippusuorituksesta kuin tilanteesta räpsäisty kuva.



### OTTELUTUNNELMAA

NHL -pelisarjaa on syötetty kuivasta ottelupresentaatiosta. Tänä vuonna ongelmaa on yritetty paikata uusilla alkuseremonioilla, jotka ovat omiaan luomaan tunnelmaa etenkin ammattilaisuran merkkihetkissä. Ensimmäinen askel AHL- ja NHL-jäiden puolelle on hieno kokemus.



### MAALIKIMARA KOKOON

Teitkö hiliittömän tuurimaalin, ja harmittava etteivät kaverit usko suoritusasi? Ei hätää, NHL 09 mahdollistaa hienoimpien suoritusten tallentamisen konsolin kovalevyille ja EA Sportsin verkkopalveluun. Historiallisen hetken tuntua voidaan korostaa esimerkiksi seepiaväreillä.



### EUROOPPALAISTA HUIPPUKIEKKOA

Pohjois-Amerikan kärkeisarjojen lisäksi tarjolla on liuta eurooppalaisia joukkueita. SM-liigan ja naapurista tutun elitserien lisäksi valikoimasta löytyy muunmuassa kovatasoiset Tšekin ja Venäjän liigat joukkueineen. Sitä kausimuotoa vain kaivataan tänäkin vuonna...

**KAMAT KUNTOON** Mailojen ja luistinten lisäksi valikoimasta löytyy myös pelattavuuden kannalta epäolennaisempia varusteita, kuten klassisempia kypärämalleja.



### OMA PÄÄ PUHTAANA

Uudet puolustustoiminnot antavat paremman hallinnan puolustuspeliin. Syöttölinjojen peittäminen onnistuu helpommin vapaasti ohjattavalla mailalla, ja mailan nostaminen helpottaa kiekonriistämistä.

**VANHAA TEHNIKKAA** NHL 09 on graafisesti lähes identtinen edeltäjänsä kanssa. Uudistetut otteluseremoniat luovat kuitenkin hieman fiilistä entisten kansallislaulujen sijaan.

Sports -kiekkoliiga. Liiga koostuu maksimissaan 50 pelaajan joukkueista, jotka ottavat yhteen ranking-listan kuninkuudesta jokaisen pelaajan pelatessa omaa rooliaan. Lisäksi perinteisiä kausipelimuotoja on parannettu yleisöpalautteen perusteella, ja verkkoliigojen ystävät toivottanevat mm. kehittyneemmät tilastotiedot tervetulleiksi avosylin.

NHL 09 on selkeä kehitysaskel viimevuotisesta pelistä. Uusien pelimuotojen lisäksi se parantaa lähes jokaisella osa-alueella. Pelattavuus on jälleen ottanut harppauksen eteenpäin, vaikka peli ei realistinen simulaatio olekaan. Maalivahdit tekevät entistä enemmän epätoivoisia venytyksiä, jotka avaavat uusia maalintekopaikkoja. Tekoäly on kehitetty niin hyökkäys- kuin puolustuspäässä ja pelaajien liikkuminen näyttää jälleen rahtusen realistisemmalta. Uusien puolustustoimintojen avulla puolustuspelaaminen on piirun verran helpompaa, mutta toisaalta syötöt ovat edelleen luonnottoman tarkkoja. Monipuolisemmat taklausanimaatiot näyttävät komeilta, ja pelaajien liikeenergia tuntuu olevan aiempaa tärkeämmässä roolissa onnistuneissa taklauksissa.

Suitsutuksen lisäksi NHL 09 ansaitsee myös hieman kritiikkiä. Ääni- ja grafiikkatoteutuksessa ollaan jääty muokattuja selostuksia, uusia kuvakulmia ja animaatioita lukuun ottamatta lähes paikalleen vuoden takaiseen tilaan. Peli ei näytä tai kuulosta rumalta, mutta osa pelikatkoanimaatioista tökkii inhottavan näköisesti. Yleisön reaktiot ovat edelleen turhan mitään-



### 1 FAKTA

### MAAILMAN TUNNETUIN LIIGA

Pohjois-Amerikkalainen NHL on maailman kovatasoisimpia jääkiekkosarjoja. Vuonna 1917 viiden joukkueen voimin aloittanut kiekkoliiga on kasvanut monien vaiheiden kautta 30 joukkueen sarjaksi. NHL-joukkueet kilpailevat kanadalaisen Lord Stanley'n lahjoittamasta pokalista kauden päätteeksi järjestettävissä pudotuspeleissä.

**UUSIA TORJUNTOJA** Maalivahdit käyttäytyvät aiempaa realistisemmin, ja varmojen koppien lisäksi nähdään myös epätoivoisia venytyksiä.

sanomattomia. Onneksi otteluiden alut on sentään uusittu, ja tylsien kansallislaulupönötysten sijaan seurataan vähän toiminnallisempaa seremoniaa.

Kokonaisuutena NHL 09 muodostaa todella rautaisen paketin. Be a Pro -pelitila tarjoaa elämyksiä, joita jääkiekkopeleissä ei ole koettu aikoihin, jos koskaan. Myös perinteisemmän pelityylin kiekkoilua on viety eteenpäin pelattavuuden hienoisilla muutoksilla. Viimeistään tänä vuonna lienee aika lopettaa vuotuisista grafiikkapäivityksistä valittaminen.

**Jukka Moilanen**

**PISTET 9/10**

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

**HUIPPUKIEKKOA**

Be a Pro, pelattavuuden kehitys, monipuolinen verkkopeli

Ajoittain pätkiviä grafiikka, eurooppalaisten liigojen pelimuodot



# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Valomiekat heiluvat ponnettomasti Star Wars -lisenssin hukkakäytössä

Laite DS/PS2/PS3/PSP/Wii/XBOX 360 Kehittäjä LUCASARTS Julkaisija LUCASARTS Julkaisu 19.9. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 16

Laji TOIMINTA



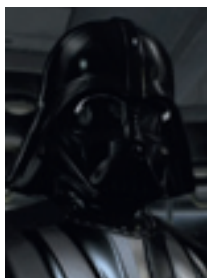
**K**ovan ennakkokohun saattama Star Wars: The Force Unleashed lupaa näyttävää valomiekkataistelua, teknistä ylivoimaa ja vahvan juonen. Mainospuheet paljastuvat nopeasti vailla totuus pohjaa olevaksi hehkutukseksi, sillä The Force Unleashed kalpenee toimintapelin parhaimmistoon verrattessa.

Ajallisesti peli sijoittuu Tähtien sodan episodien III ja IV välimaastoon. Johdannossa pelataan wookiee-planeetta Kashyykille saapuvalla Darth Vaderilla. Tehtävänsä aikana Vader löytää pojan, jonka epätavallisen vahva Voima saa Vaderin ottamaan lapsen salaiseksi oppipojaksi. Tämän jälkeen siirrytään aikaan, jolloin pojasta on kasvanut Voiman pimeän puolen vihastuttama salamurhaaja. Väkinäinen tarinankerronta ja juonen romanttiset viritykset aiheuttavat lähinnä myötähäpeän tunteita.

Pelin ulkoasu on teknisesti hieno. Grafiikan piirtoetäisyys on pitkä, taustat sekä hahmot yksityiskohtaisia ja valotehosteet saavat pinnat heijastamaan komeasti. Kauneusvirheitä kuitenkin löytyy, kuten ruudunpäivityksen ajoittainen nykiminen ja kuvan repeily. Hahmojen kasvojen ilmeet ja puheliikkeet näyttävät oudoilta, eikä niistä välity tunteita.

Grand Theft Auto IV:ssä ensiesiintymisensä tehnyt euphoria-animaatiotekniikka on käytössä myös The Force Unleashedissa, jossa sen on määrä saada hahmot, esineet ja pinnat käyttäytymään realistisesti. Tekniikkaa ei ole saatu liitettyä pelattavuuteen kuin ilmeisimpiä keinoja

**1 VINHRI**  
**KOKEILE MYÖS**  
Mass Effect  
PC/XBOX 360  
Intergalaktista toimintaroolipelaamista saa myös laadukkaasti tehtynä.



**1 FAKTA**  
**ÄÄNIÄ JA SORAÄÄNIÄ**

John Williamsin sävellykset kuulostavat tuttuun tapaan upeilla ja saavat tyhjiimmätkin kohdat tuntumaan eepisiltä. Myös äänitehosteet ovat laadukkaita. Sen sijaan ääninäyttely kuulostaa enemmän kahvikupin ääressä nauhoitetulta kuin hektisten taisteluiden kiihkeydeltä. Elokuvista ainoa alkuperäinen ääninäyttelijä Jimmy Smits senaattori Bail Organan roolissa hoitaa työnsä puoliuudessa.

käyttämällä, ilman sykähdettäviä saavutuksia. Sätkivien vihollisten heittäly Voiman avulla on hauskaa, mutta ei näytä uskottavalta. Hahmoanimaatio on puutteellista ja kankeaa. Esineiden massa vaikuttaa luonnottomalta ja kaikki tuntuu olevan jonkinlaisessa painottomuuden tilassa. Tavarat pomppivat järjenvastaisesti ja esineisiin törmäily saa aikaan typerän näköistä, höyhänen kevyttä sinkoilua. Sama pätee kuolleisiin vihollisiin, jotka jäävät joskus jopa pystyyn.

Kenttäsuunnittelu on suoraviivaista ja itseään toistavaa. Tasoissa ei ole mielenkiintoista tekemistä tai tutkimista, vain näkymättömillä seinillä rajattu,

enalta määritetty etenemisreitti. Joskus reitiltä voi pudota muutaman metrin väärrään paikkaan kuolettavin seurauksin. Tämä on ärsyttävän keinokeista, sillä kentän sisällä hahmo voi pudota vaikka kuinka korkealta kärsimättä lainkaan vahinkoa.

Hyvän toimintapelin kannalta on tärkeää, että ohjaus, kamera ja taistelusysteemi ovat loppuun asti hiottuja. The Force Unleashedissa kaikissa näistä on parannettavaa. Erityisesti taistelumeکانیکasta puuttuu viimeinen silaus, joka saisi matkinnan tarkaksi ja nautittavaksi. Ohjaimen nappuloihin huonosti sijoitettuja toimintoja ei voi vaihtaa, vaikka vaihtoehtoisilla



**JEDIEN SALAMURHAJA** Darth Vaderin käskyjen mukaan oppipoika etsii ja tuhoaa galaksin nurkkiin piiloutuneita jedisoureita. Lopputaisteluiden voittaminen vaatii vihollisten heikkouksien löytämistä ja hyödyntämistä.

**SUURET VIHOLLISET**

The Force Unleashedissa on lukuisia kohtaamisia valtaisia Rancoreita vastaan. Taistelut hoituvat helposti, kunhan muistaa pitää tarvittavan etäisyyden jättäisi.

ohjaustavoilla pelaaminen sujui paremmin.

Oppipoika saa tappamistaan vihollisista kokempisteitä ja vahvistuu tätä kautta pykälä kerrallaan. Pelissä on kolme kasvatettavaa kykyluokkaa, jotka jakautuvat Voima-kykyihin, hyökkäyssarjoihin ja hahmon taitoihin. Näitä saa kehittää haluamassaan järjestyksessä. Oppipoika on kuitenkin jo pelin alussa niin vahva, että paljon pelisuunnittelusta ja tasapainosta menettää merkityksensä. Hahmonkehityksessä ei ole riittävästi syvyyttä, sillä tasojen nousu on pohjimmitaan vain hienosäätöä.

Vaikeustaso on huonossa tasapainossa. Perusvihollisten heittely ei tarjoa haastetta, kun taas loppupomoissa vaikeusaste nousee liian korkealle. Loppuvastukset ja suuremmat viholliset täytyy lopettaa ruudulle ilmestyviä nappeja oikea-aikaisesti painamalla. Ominaisuus on huonosti toteutettu ja turha. Osa lopputaisteluista käydään oudosta sivuttaisesta kamerakulmasta, jonka



FAKTA

**LYHYT SEIKKAILU**

The Force Unleashedin yhdeksän kentän yksin-pelin pelaa läpi noin seitsemässä tunnissa, eikä mukana ole nettipeliä. Uusi vaikeustaso ja vaihtoehtoinen loppuratkaisu ovat pieniä kannusteita ontuvan pelin pariin palaamiseen. Etenkin, kun vaihtoehtoisen lopun näkee pelaamalla viimeisen kentän uudelleen.

**MEIKKA TANASSA** Rystyote vaikuttaa olevan muodissa, sillä oppipoika juoksee paikasta toiseen miekka selän takana.

takia taistelut ajautuvat puoliiksi ruudun ulkopuolelle tai esineiden taakse.

Taistelun kolhuja parannellaan voitetuista vihollisista ja satunnaisista taikakuutioista saatavalla energialla. Vahvoja vihollisia vastaan taistellessa tämä ja seikka, ettei mukana voi kantaa lisäenergiaa, ohjaavat pelaajan käyttämään hyväksi surkeaa tekoälyä. Vahvimmat viholliset voi voittaa helposti, sillä tekoäly jumittaa ne toistuvasti kohtiin, joista niitä voi hakata rauhassa. Osa vihollisista on pakko kukistaa tekoälyn porsaanreikien kautta, ellei halua kohdata varmaa kuolemaa ja palaamista heikosti jaoteltuihin tarkistuspisteisiin. Itsestään palautuva elinvoima tai kyky hahmon parantamiseen olisivat tehneet pelaamisesta nautittavampaa.

God of War-, Devil May Cry- ja Ninja Gaiden -sarjojen asettamille lajityypin standardeille The Force Unleashedilla ei ole mitään asiaa. Myös Jedi Knight -pelit tekivät kaiken paremmin jo vuosia sitten. Vannoutuneet Star Wars -faniit joutuvat pelaamaan peliä sokeassa itsepetoksessa, mikäli haluavat perustella itselleen pelisuunnittelun lyhytnäköistä keskinkertaisuutta. The Force Unleashed on vain kaunista pintaa vailla sydäntä.

\_Johannes Valkola

**PISTEET 5/10**

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

**HAASKATTU MAHDOLLISUUS**

✦ Grafiikka, musiikki, jedivoimilla leikkiminen

✘ Kenttäsuunnittelu, taistelu, kamera, ohjaus, tekoäly, juoni

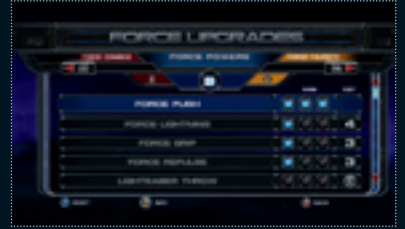
**HUIN KEISARI KONSANAAN** Oppipoika on jedikyvyltään vahva. Tuhoisat salamankiskut sinkoutuvat sormenpäistä kuin Sith-legendoilta. Pelattavuuden tasapaino on huono, sillä viholliset eivät mahda mitään oppipoikalle, jonka Voimamittari on täysi.

# TÄÄ ON NÄHTY

Sith-oppipoika ei erotu massasta

**INTERAKTIIVISUUTTA**

Voiman avulla pystyy hyödyntämään ympäristöstä löytyviä tavaroita. Valitettavasti kikkailu on kovin rajattua, sillä heiteltävä irtaimisto on yksipuolista. Väillä seinistä voi repiä irti esineitä, mutta tämäkin on vain puolitehien toteutettua.

**HAHMON KYYVY**

The Force Unleashedin roolipellelementit ovat latteassa käytössä. Hahmon kehitys ei ole kummoista, koska pelin aikana tarvittavat ominaisuudet saa helposti haalittua. Keräämisjärjestys ei vaikuta pelin oleellisesti. Pelin vahvin kyky, Voimatartunta on käytössä heti alusta.

**KRISTALLIA VAIHTAEN**

Kuten jedimytologiaan kuuluu, valomiekan tekee käyttäjä itse. The Force Unleashedissa valosapelia voi muokata oman valinnan mukaan värin ja liitettävien kykyjen kautta. Miekan manipulaatiolla on vain vähäiset vaikutukset itse taisteleamiseen.

**KAIKANA GALAKSISSA**

Star Wars -lisenssi tuo mukanaan mitä mielikuvitukseksi simpio tapahtumapaikkoja. The Force Unleashedin putkimaiset kentät sen sijaan ovat harmillisen tylsiä. Mukaan mahtuu kekseliäitkin tasoja, mutta aivan liian vähän.

**MISSÄ VIHOLLISET?**

The Force Unleashedissa on kenttiä, joiden väritys tekee vihollisten huomaamisen taustasta erittäin vaikeaksi. Raxus Primen kaatopaikkamaailma on kaikista tuskaisin. Keltaharmaiden robottien havaitseminen samankaltaisesta ympäristöstä saa pelaajan repimään hiukset päästään.



# MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Laji RÄISKINTÄ



**PYROMAANI** Ensimmäisen Mercenariesin ystävien suosikkihahmo, irokeesilla ja palmikoparralla komistautunut Mattias Nilsson nähdään myös jatko-osassa. Ruotsin lahja palkkasoturimaailmalle nauttii erityisesti isoista räjähdyksistä.



Puolionnistunut palkkasoturipeli kapua puuhun perä edellä

Laite PC/PS2/PS3/XBOX 360 Kehittäjä PANDEMIC STUDIOS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 18

**M**ercenaries 2:n sotaisa tapahtumaketju saa alkunsa pelaajan ohjastaman palkkasoturin vapauttaessa venezuelalaisen huumebaronin Ramon Solanon vankilasta. Rosmoherra aikoo maksaa keikkapalkkion lyijyllä ja tekee vielä väkivaltaisen vallankaappauksen kaupantekijänsiksi.

Pian konflikti laajenee täysimittaiseksi sisällissodaksi. Pelin päätaivoitteeksi muodostuu petollisen Solanon rökitys. Sodan eri ryhmittymille suoritetuista tehtävistä saa osviittaa siitä, missä setä Ramon lymyilee. Pelialue on valtava ja siellä voi samoilla mielensä mukaan.

Paljon mainostettu täystuho on valjua. Sortuva kerrostalo katoaa tyhjyyteen säällittävän savutehosteen saattelemana. Ilmaiskut ja muut astetta rankemmat rysäytykset tekevät selvää jälkeä, mutta näitä ei pysty käyttämään kuin

ennalta määritetyissä paikoissa. Ohjauksen tunteista puuttuu tietty jämähkyys, ajoneuvojen ohjaus on kiikkerää ja viholliset ovat käytännössä vaarattomia jauhopäitä. Sotimisen helppouden vastapainoksi suuressa osassa tehtäviä haastetta luodaan kiperillä aikarajoilla. Graafinen toteutus on mallikasta, muttei ihan lajityypin terävimmästä päästä. Pelihahmojen ilmehtimiseen olisi voitu panostaa enemmän. Mercenaries 2:n suurin ongelma onkin kaksijakoisuus kautta linjan.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 6/10**

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

**PIIKKUVIHAINEN PAUKUTTELU**

- Grafiikka, äänitehosteet, laaja pelimaailma
- Ohjaus, aikarajoitukset, tekoaly

# STALKER: CLEAR SKY

Räiskintäpelissä on paljon potentiaalia, mutta viimeistely ontuu

Laite PC Kehittäjä GSC GAME WORLD Julkaisija ATARI Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-32 Testattu versio 1.0 Ikäraja 16

Laji RÄISKINTÄ



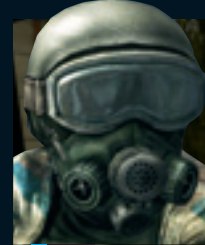
**RANKKA MESTA** Tsernobylin ympäristö on ankeaa kuin... ydintuhoalue, ja joka paikassa saattaa piileksiä ilkeitä mutantteja. Reilu annos lyijyä pitää monsterit loitolla.

**U**krainalaisen GSC Game World -peli-studion S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl oli kunnianhimoinen räiskinnän ja roolipelin yhdistelmä. Tsernobylin ydintuhoalueelle sijoittuva peli julkaistiin useiden viivästysten jälkeen viime vuonna. Lopputulokset osoittautui innovatiiviseksi, mutta lukuisten teknisten ongelmien riivaamaksi peliksi. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky jatkaa edeltäjänsä jalanjäljissä, mutta kehitystäkin on havaittavissa.

Clear Sky sijoittuu Shadow of Chernobylin tapahtumia edeltävään aikaan. Pelaaja on selvinnyt mystisesti hengissä voimakkaasta säteilypurkauksesta ja herää alueella tutkimuksia tekevän Clear Sky -järjestön huomasta. Palkkasoturi saa kuulla olevansa selittämättömällä tavalla sidoksissa alueella tapahtuviin purkauksiin, mutta myös jokaisen purkauksen johtavan lähemmän väijäämätöntä kuolemaa. Alueelta poistuminen ei ilmeisesti tule kuuloonkaan, joten ainoa vaihtoehto on tutkia asiaa ja pyrkiä estämään purkausten jatkuminen.

Pelin tarina etenee pääosin keskusteluja seuraamalla. Englanninkielinen dialogi on paikoin varsin tönköö, mikä tekee tarinan seuraamisesta puuduttavaa. Käsikirjoitus- ja käännöstyö on ikävän hutiloitua, eikä ääninäyttely ole juuri tekstiä uskottavampaa.

Avainsana Clear Sky:n toimintaan on dynaamisuus. Pelialueilla vaikuttaa useita eri ryhmittymiä, joiden välisiin voimasuhteisiin pelaaja voi omilla toimillaan vaikuttaa. Osapuolet partioivat alueita ja taistelevat keskenään myös ilman pelaajan myötävaikutusta. Ystävälliset tahot lähettävät avunpyyntöjä radion välityksellä, jolloin pelaajan tehtäväksi voi tulla esimerkiksi leirin puolustuksessa auttaminen. Yllättäen ilmestyvät tehtävät vaativat pikaisia päätöksiä, sillä rajallisten tarvikkeiden säännösteleminen on elintärkeää. Halutessaan sivutehtävät voi ohittaa sen enempiä välttämättä, mutta niiden suorittaminen on huomattavasti hausempaa kuin yksitoikkoinen paikasta toiseen juokseminen.



1 FAKTA

## VARUSTELUSOTAA

Clear Sky:n maailmassa selviytyminen vaatii jatkuvaa varustuksen parantamista. Kuolleiden vihollisten tiputtama roju on kovassa käytössä, sillä kauppiailta ostettavat tarvikkeet vaativat repullisen ruplita. Fiksi soturi kantaa mukanaan aino kasaa lääkintätarpeita ja vodkaaryypyjä, joilla pidetään säteilymyrkytyskurssia. Myös valonvähistin tulee tarpeeseen, sillä pelkän taskulampun valossa hortoilu oiseen aikaan on pelottavaa touhua.

Pelaajan käytettävissä olevia varusteita on olemassa rutkasti. Oikeista aseista mallinnettuja tussareita yhdistää epätarkkuus ja -luotettavuus. Tiukoissa tilanteissa huumorintaju loppuu pian kesken, kun tuliluikku jumittuu kymmenen laukauksen välein. Vastapuolelta löytyy ilmeisesti astetta parempia aseenkäsittelijöitä, sillä luodit löytävät kohteensa tappavan tarkasti eikä vinosyötöt vaivaa vihulaista. Oman lukunsa muodostavat alueella vaeltavat perinteiset mutanttiörkit. Parhaimmillaan möröt säikäyttelevät pelaajan vainoharhaiseksi pusikissa rapistellessaan, mutta niiden tappaminen käy avoimessa maastossa kätevästi, kunhan malttaa juosta ympyrää ja ampuu.

Clear Sky on ärsyttävä peli. Dynaamisessa toimintamallissa olisi potentiaalia vaikka muille jakaa, mutta kokonaisuutta riivaa itäpeleille tyypillinen huono toteutus ja viimeistely. Ydintuhoympäristö on mallinnettu hyvin, ja se tarjoaa upeita elämyksiä esimerkiksi öisten ukkosmyrskyjen muodossa. Noin puolet pelialueista on kuitenkin tuttua tavaraa jo edellisestä pelistä, joten siinäkin mielessä peli olisi voinut odottaa julkaisuaan vielä vuoden tai pari. Kunnollisella viimeistelyllä Clear Sky olisi erinomainen peli.

**Jukka Moilanen**

**PISTEET 6/10**

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

**OMAPERÄINEN TOIMINTAPELI**

- Hieno ympäristö, selviytymistäistelun tunnelma, dynaamisuus
- Viimeistelyn puute, naurettavan epäluotettavat aseet, tekoaly

# YAKUZA 2

Soprano-San kohtaa iloisen itämafian rikkaan tarinan kertovassa toimintaroolipelissä

Laite PS2 Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA Julkaisu 19.9. Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PAL Ikäraja 18

Laji TOIMINTA



**J**ärjestäytynyt rikollisuus on tullut tavalliselle kadunmiehelle tutuksi pääasiassa elokuvien ja television kautta. Viime vuosina aiheesta on alettu tehdä myös yhä enemmän pelejä, mutta tarjonta on yleensä keskittynyt kertomaan amerikkalaisista mafiaperheistä Grand Theft Auto -sarjasta kloonatulla pelimekaniikalla.

Segan julkaiseman Yakuza 2:n katu-ukottavan mafiakuoren alta löytyy sen sijaan perijapanilainen kevytroolipeli, mutta päähahmo ei suinkaan ole mikään työtöltä näyttävä, piikitukkainen maailmanpelastajateini. Äijämäinen päämafioso Kazuma Kiriyu antaa yleensä nyrkkien hoitaa vuoropuhelun, vaikka ulkoasu onkin huoliteltu lankattuja kenkiä myöten. Viholliskavalkadi koostuu fantasiamaailman öhkömönkiäisten sijaan jengiläisistä ja kilpailevista rikollisklaaneista. Vaikka hahmot eroavat melkoisesti genren muista peleistä, luottaa pelimekaniikka tuttuun ja turvalliseen lähestymistapaan. Tappeluista ansaitaan kokemuspisteitä ja kerättyillä kokemuksella hahmon ominaisuudet parantuvat. Hahmonkehitys on varsin virtaviivaista, mikä sopii mainiosti pelin vauhdikkaaseen luonteeseen.

Konsoliroolipelien juuret näkyvät myös taisteluissa. Etenemistä katkotaan tiuhaan pikaisilla turpasaunoilla. Tappeluissa voittajan ratkaisevat nopeat refleksit ja napinhakkaustaidot, taktiikalle



FAKTA

## SORMIPUOLET GANGSTERIT

Termi yakuza viittaa Japanin järjestäytyneeseen rikollisuuteen. Nimityksen ja jengien alkuperä on hämärän peitossa, sillä yakuzan historia juontaa satoja vuosia menneisyyteen. Yakuzan tunnetuimpia perinteitä ovat näyttävät kokovartalotatuoinnit, jotka kuitenkin pidetään piilossa, sekä rangaistuksena käytetty sormien leikkaaminen. Brittiläisen Puuha-Pete -animaation nelisormisille hahmoille harkittiin viiden sormen lisäämistä Japanissa, sillä jopa lapset tunnustavat sormipuolet pelottaviksi rikollisiksi.

**KAUPUNKIMAISEMIA** Hienon grafiikan ansiosta peliä on vaikea uskoa Playstation 2 -julkaisuksi.

ei juuri jätetä tilaa. Sokealla nappuloiden takomisella ei tosin pärjää loputtomiin, sillä haastekäyrä nousee tarinan edetessä varsin jyrkästi. Jos viheliäisimpiä vihollisia vastaan haluaa pärjätä, on yhdistelmäliikkeiden ja brutaalien erikoishyökkäyksien opetteleminen elinehto. Taistelu on paljon velkaa mätäköntäpeleille, mikä on yksinomaan hyvä asia.

Erikoisen toteutustavan lisäksi Yakuza 2 loistaa myös tarinankerronnallaan. Juoni on Hollywood-standardien mukainen kostoretki, mutta peliksi käsikirjoitus on poikkeuksellisen onnistunut. Juonta kuljetetaan pitkäkööllä ja runsailla välivideoilla.

Useimmissa videopeleissä pelihahmojen läsytyistä kuuntelee tasan minuutin, mutta Yakuza 2:n tarinaa jaksaa tapittaa ennennäkemättömällä intensiteetillä. Joillekin pelaajille seurattavaa on takuuvarmasti liikaa, sillä karkeasti arvioituna ei pelattava sisältö kattaa noin kolmanneksen koko pelin kestosta.

Peli on selkeästi suunnattu aikuisille, sillä herrat Jack Daniels ja Punainen Marlboro vierailevat ruudulla tasaiseen tahtiin. Kirosoja ja verenvuodatus ei kaihda. Alamaailma pelaa omilla säännöillään ja se myös näkyy. Haudanvakavan kerronnan ja täysi-ikäisille suunnattujen teemojensa vastapainoksi peli tarjoaa myös japanilaisille tyypillistä pähkähullua huumoria, joka tasapainottaa pelin luonnetta mukavasti.

Pääjuonen lisäksi pelimaailmasta löytyy kiitettävästi ylimääräisiä sivutehtäviä. Juonipuskan sivuoktien koluamisen ohella kaupungin kuppiloissa voi lounastaa ja tietyissä juottoloissa pöytään voi hankkia seuralaisen liehiteltäväksi. Maailmasta on tehty elävä pienillä yksityiskohdilla. Graafisesti idän Kummisetä on vaikuttava, vaikka pelilaitteena on eläkeikäinen Playstation 2. Pelihahmot ilmehtivät uskottavasti ja kulmikkaus loistaa poissaolollaan.

Moitepuolelta voidaan mainita japaninkielisen ääninäyttelyn tekstitys, johon on paikoin vivahtanut ikäviä kirjoitusvirheitä ja outoja kirjoitusasuja. Lisäksi käytetty kirjasintyyppi on liian pieni ja vaikeaselkoinen. Vastustamattoman tarinan terävin kärki katkeaa loppuratkaisun hämmöttäessä ja peliä pitkitetään keinotekoisesti turhilla juoksupoika-tehtävillä sekä aikarajoitteilla pinnankiristys-pikamatkoilla. Pomotaisteluiden oikean napin oikea-aikaiseen painamiseen keskittyvät reaktio-testit olisivat saaneet jäädä suunnittelupöydälle.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 8/10**

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

**TODELLINEN ITÄMAFIA**

➤ Tarina, grafiikka, elävä pelimaailma, peli on suunnattu aikuisille  
 ■ Keinotekoinen pelin pitkitäminen, käännösvirheet



**EVOLUUTION OIKKU**

Sporessa mikään ei pakota luomaan otuksesta nelirajaista karvaista apinaotusta. Otusvaiheen päätteeksi luodaan lopullinen ulkonäkö, joka säilyy pelin loppuun asti. Kaikkien osien löytäminen vaatii ympäristön huolellista nuohoamista.



Laji JUMALPELI

# SPORE

Akulimasta avaruuden valloittajaksi

Laitte MAC/PC Kehittäjä MAXIS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PC Ikäraja 12



FAKTA

**WILL WRIGHT**

Spore sisältää paljon elementtejä avaruusmatkailusta ja evoluutiosta kiinnostuneen Will Wrightin aiemmista peleistä. Ekosysteemejä sekä evoluutiota hän käsitteli jo 90-luvulla Sim Earth- ja Sim Life-peleissä, kaupunkija Sim City-sarjassa sekä tietysti tapaa luomistyökaluja ja käyttäjälähtöisen sisällön luomista The Simsissä.

VINKKI

**KOKEILE MYÖS**  
Sims-pelit **KARU**

Will Wrightin Sims-sarja on noussut huippusuosiin kaikilla laitteilla. Elämää voi elää myös virtuaalisesti.

**P**arhaiten The Sims -peleistä tunnetun pelisuunnittelijaguru Will Wrightin uusimman aikaansaannoksen aihe ei ole sen enempää tai vähempää kuin elion taival alkulimassa lilluvasta möykystä avaruutta koluavaksi mahtisivilisaatioksi. Laajuus on ennennäkemätön. Samalla pelistä on pyritty tekemään sekä helposti lähestyttävä että syvälinen. Toisessa on onnistuttu hyvin, toisessa heikommin.

Pelin alussa luotsataan vain yhtä pikkuriikkistä alkueläintä. Valinnasta riippuen otus syö joko planktonia tai pienempiä kanssaiumareitaan. Idea on hyvin simppele: Syö kaikki itseäsi pienempi, niin kaikki muutkin lammen asukit tekevät. Oman reppanan kehittyessä siihen voi lisätä silmiä, lonkeroita ja muita elinkelpoisuutta lisääviä elimiä. Alkulimaosuuden päätteeksi otuksen aivot kehittyvät siihen pisteeseen, että olio hoksaa marssia alkumerestä maalle.

Maalle mönkiessä meininki muuttuu vähän edestakaisin uiskenkeltua monimutkaisemmaksi. Luontoon ilmestyy monia otuksia ja kasveja, joiden kanssa aletaan tehdä tuttavuutta. Otusvaiheeseen liittyy myös uskomattoman monipuolinen otuksenluontityökalu. Omaan ökömönkiäiseen voi lisätä käsiä, jalkoja, piikkejä ja vaikka mitä muuta. Tai olla laittamatta. Otusta kehitetään

**ERMIELISYYHSIÄ** Heimovaiheessa riesana ovat niin varastelevat pikkueläimet kuin ryöstöretkeilevät naapurheimotkin. Naapurisopua voi ylläpitää enemmän tai vähemmän rauhanomaisin keinoin.

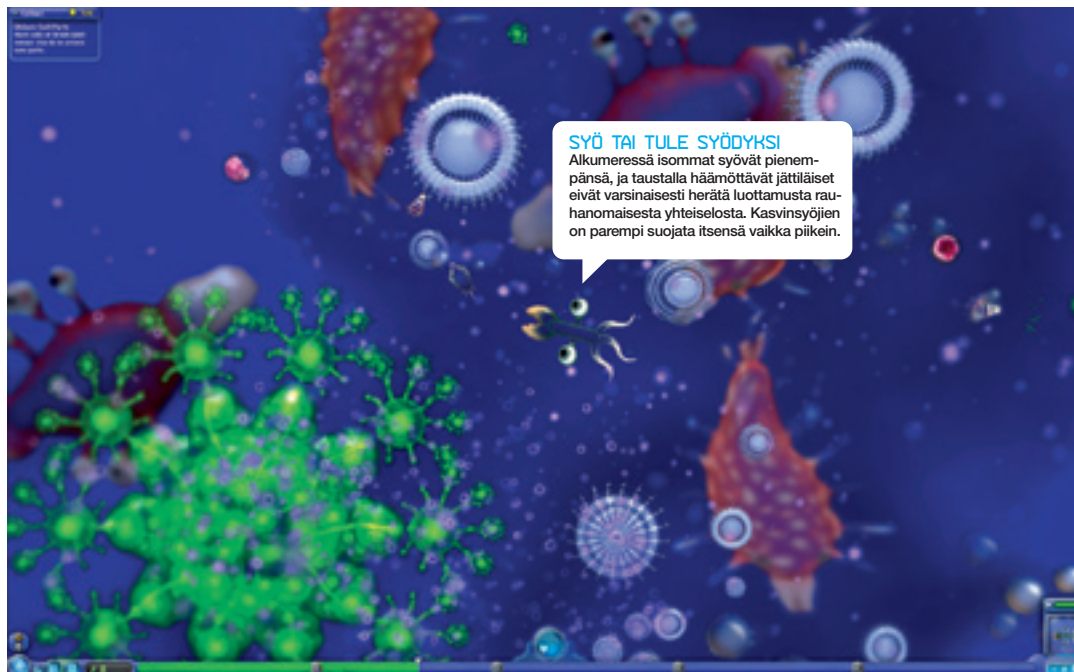
joko ystäväystymällä muihin lajeihin tai röikättämällä niitä. Maastoon ripotelluista luurangoista löydetään uusia ja parempia raajoja ja ulokkeita, joita voi lisätä otukseen omassa pesässä paritelmalla (joka kuvataan ikärajan puitteissa soidintanssilla). Sarvet antavat puskemistaidon, tietynlainen suu taas auttaa laulamaan paremmin. Yhteensä otuksella voi olla neljä hyökkäys- ja neljä ystäväystymiskykyä.

Taistelu on sujuvaa. Ensin valitaan kohde, sitten aktivoidaan kykyjä numeronäppäimistä. Puremista, myrkyin sylkemistä ja iskemistä jatketaan, kunnes saalis kupsahtaa. Jos oma nirri menee, rangaistuksena on vain paluu kotipesään. Ystäväystyminen on eräänlainen matkimisminipeli. Tavoitteena on toistaa liehiteltävän otuksen tekemä liike valitsemalla neljästä vaihtoehdosta oikea. Liehittelyn tie on turhauttava, sillä onnistuakseen pelaajan elukan sosiaalisten kykyjen on oltava yhtä hyviä tai parempia kuin vastapuolen. Tämä johtaa siihen, että oma otus on käytännössä aina varustettava parhailla mahdollisilla elimillä, jotka taas eivät välttämättä istu pelaajan

tavoittelemaan ulkonäköön lainkaan. Elimien ja raajojen numeroarvot menevät siis ulkonäön edelle. Myös evoluution käsite katoaa, kun omaa otusta on välillä säädettävä edestakaisin optimaalisen lopputuloksen saavuttaakseen. Eläinosuuden päätteeksi otusten äly kehittyi niin pitkälle, että ne muodostavat heimon. Tässä vaiheessa otuksensa ulkonäön voi muokata halumukseen, sillä anatomia ei vaikuta loppupeliin.

Heimopelissä lakataan ohjaamasta yhtä ainoaa otusta ja siirrytään korkeintaan kaksitoistahenkisen heimon päälliköksi. Heimon eri jäsenet määrätään keräämään, metsästäämään, kalastamaan ja tapaamaan naapuriheimoja. Muiden heimojen kanssa voi kaveerata antamalla ruoka-apua, ja ne voi voittaa puolelleen otuspelin tyyliä järjestämällä niille konsertin. Vaihtoehtona on polttaa naapurin majat maan tasalle. Kun kaikkien naapuriheimojen kanssa on liittouduttu tai niiden kylät hävitetty, siirrytään sivilisaatiovaiheeseen.

Sivilisaatioksi kehittynyt rotu hallitsee koko planeettaa ja kaupunkia syntyy eri johtajien

**SYÖ TAI TULE SYÖDYKSI**

Alkumeressä isommat syövät pienempensä, ja taustalla hämmöttävät jättiläiset eivät varsinaisesti herätä luottamusta rahanomaisesta yhteiselosta. Kasvinsyöjien on parempi suojata itsensä vaikka piikein.

alaisuuteen. Luotavaa tavaraa on sivilisaatiovaiheessa eniten. Oman kansan voi vaatedtaa, luoda sille maa-, meri- ja ilma-ajoneuvon sekä neljä erilaista rakennusta kaupunkiin. Pelistä löytyy myös valmiita malleja melkoinen läjä, joten kaikkea ei ole pakko vääntää itse. Aiemmistä tekemisistä riippuen oma kansa on joko sotilaallinen, taloudellinen tai uskonnollinen.

Sotilaallinen kansa valloittaa ja tuhoaa, taloudellinen solmii kauppasuhteita ostaen lopulta muiden kansojen kaupungit ja uskonnollinen käännähtää puolelleen aatteen voimalla. Tavoitteena kaikilla on vallata jokainen planeetan kaupunki. Heimovaiheen tavoin sivilisaatiovaihe on tyypiltään kevyehköä reaaliaikaista strategiaa. Kun pallo on hallussa, kääntyy katse avaruuteen.

Avaruusvaihe on uskomattoman laaja ja

**FAKTA****MAAILMAN KAIKKI OTUKSET**

Vaikka pelissä ei ole varsinaista moninpeliä, yksin ei tarvitse universumissa olla. Peli hakee muiden pelaajien jakamia otuksia omalle koneelle planeettoja asuttamaan. Pelaaja voi myös seurata jakamiensa otusten menestymistä muiden pelaajien peleissä. Omat otukset käyttäytyvät muiden pelaajien peleissä sen mukaan, miten niillä on itse alun perin pelannut. Halutessaan pelaaja voi myös estää muiden luomien otuksien näkymisen omassa pelissään kokonaan.

**SYÖMÄLLÄ KASVAA** Mitä enemmän syö, sitä enemmän kasvaa. Lammikosta löytyy kuitenkin aina se suurempi otus.

paljon muita osuuksia syvämmämpi ja pidempi osa peliä. Pelaaja voi tutkia lukemattomia planeettoja, suorittaa kotiplaneetan antamia tehtäviä, tavata vieraita sivilisaatioita, asuttaa uusia planeettoja, kaapata muiden planeettojen otuksia tai kansalaisia muille planeetoille viettäväksi ja niin edelleen. Hommaa vie eteenpäin pieni tarina oudosta sivilisaatiosta ja sen kohtalosta.

Pelin parasta antia ovat eri luomistyökalut. Omien avaruusalusten, tankkien ja otusten väsäminen on äärimmäisen monipuolista ja hauskaa puuhastelua. Valitettavasti useiden valintojen vaikutus peliin on vain ulkonäöllinen. Esimerkiksi tankkiin laitetut aseet ampuvat kaikki samalla tavalla, ainoastaan aseiden numeroarvojen ilmaisemalla teholla on pelillistä merkitystä. Muutenkin koko evoluutiopuoli on jäänyt vaillinaiseksi. Otusvaiheessa omaa elukkaansa voi muokata vaikka minuutin välein täysin edellisestä poikkeavaksi, jolloin koko kehityksen käsite katoaa. Omilla toimilla ansaitut erikoiskyvyt ovat pelisuunnittelullisesti halpa tapa kuvata aikaisempien valintojen vaikutusta tulevaisuuteen.

Spore on äärimmäisen ristiriitainen kokemus. Toisaalta pelissä on outoa viehätystä, jonka syyt on vaikea täsmentää. Toisaalta jotkin kehitysvaiheista ovat sisällöllisesti vajavaisia, pahimpana esimerkkinä otusvaihe. Paljon pelaavalle voikin tulla tunne, että sisällön määrä ja syvyys eivät kohtaa. Se on selvää, että Spore on täysin uniikki peli. Jatkuvuuden puute ja sisällön osittainen köykäisyys ovat ongelmia, mutta peliä kannattaa ilman muuta kokeilla. Mitään vastaavaa ei tulla näkemään kovin pian.

**\_Matti Isotalo**

**PISTEET 8/10**

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

**ALKUMERESTÄ AVARUUTEEN**

- Loistavat luomistyökalut, teknisesti laaduttyöt, uniikki
- Osin köykäinen, paljon pelaavalle pettymys

**TYYLII VAPAA** Kaupunkinäkömää voi olla futuristinen, avantgardistinen tai mikä ikinä mieleen sitten tulee.

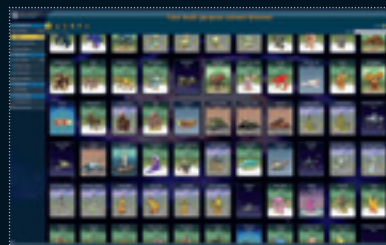


# SPORE -

## Universumin kokoinen peli

**VALINTA VAPAA**

Kierteisgalaksin lonkeroista pelaaja valitsee alussa asutettavan planeetan. Pelin voi aloittaa mistä tahansa vaiheesta. Otusvaiheen voi siis halutessaan sivuuttaa kokonaan ja siirtyä suoraan kaupunkien rakentamiseen.

**ENCYCLOPEDIA SPOREDICA**

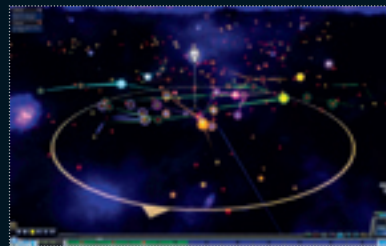
Pelin aikana kohdatut otukset, kasvit, rakennukset ja ajoneuvot voi tallentaa kaikki Sporepediaan myöhempiä ihmettelyä tai inspiraatiota varten. Muokkaustyökalujen tehon tietään maailma tullee olemaan täynnä mitä oudoimpia luomuksia.

**VÄRIÄ PINTAAN**

Luomuksensa voi värittää mitä moninaisimmin tavoin. Otuksilla on pääväri, lisäväri ja yksityiskohdille oma väri eri variaatioineen. Rakennusten ja ajoneuvojen kohdalla eri värialueita on vieläkin enemmän. Jos väriä ei ole väliä, valmisvaihtoehtoja löytyy kymmeniä.

**KORPIMAILLA**

Avaruuden samoamista ei tarvitse harjoittaa tylsällä raketilla. Alus voi olla lentävä lautanen, scifi-sarjasta tuttu avaruuskapteenin viipeys tai jotain ihan muuta. Luomisvaiheen aseistus on vain näön vuoksi, varsinaiset tussarit poimitaan mukaan pelin edetessä.

**SARKAA RIITTÄÄ**

Viimeisessä vaiheessa pelaaja voi perustaa siirtokuntia rohtoa tuottamaan, ihmetellä muiden planeetoiden flooraa & faunaa, käydä kauppaa muiden sivilisaatioiden kanssa ja ohessa selvittää avaruuden mysteereitä.



Laji RÄISKINTÄ



# SPACE SIEGE

Rautaa raajaan ja luu muukalaisten kurkkuun

Laite PC Kehittäjä GAS POWERED GAMES Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio 1.6 Ikäraja 12

**I**hmiskunnan tulevaisuus on vaakalaudalla, ja sitten vielä Kerrak-avaruusoliot hyökkäävät Maahan. Vain harvat pääsevät pakoon. Seth Walker on mukana yhdellä massiivisista pakoluksista, kun sen kylkeen iskeytyy muukalaisotilaita sisältävä valtauskapseli. Pelaajan ohjastaman Sethin on työnnettävä valtaajat pois aluksesta apunaan runsaasti erilaisia aseita, sotimiskelpoinen HR-V -robotti ja läjä kyberneettisiä raajoja.

Space Siege koostuu pääsääntöisesti paikasta toiseen siirtymisestä henkiin jääneitä etsien, aparaatteja korjaillen ja vihollisia teilaen. Tapahtumat etenevät putkessa ennalta määritetyllä tavalla. Tehtävien suorittamisesta saa taitopisteitä, joita sijoitetaan joko taistelu- tai teknikkokykyihin. Kykyjä on paljon, mutta valitettavasti monet niistä ovat ”100 kestopistettä lisää”-tyyppisiä tylsyyksiä. Vihollisista tai irtaimistosta saatavilla päivityspalikoilla voi ehostaa itseään, tukirobottiaan tai aseistustaan tai rakentaa vaikka tykkitorneja ja kranaatteja. Kyberneettisten lisäosien käyttöönotto antaa selkeän hyödyn taisteluun, mutta laskee Sethin ihmisyyttä. Ihmisyyden

**MECHAMIES** Ihmisyyttä uhramalla saa käyttöön kertaluokkaa massiivisempia aseita. Pakollista niiden hankinta ei ole.

määrä vaikuttaa pelin loppuun sekä valittaviin kykyihin, mutta asiaa ei kummemmin pohditskella. Ulkoasu on asiallista, muttei ihmeellistä. Aseefektit ovat komeita fyysikkamallinnus pätevä. Muutama iso vihollinen on varsin messevän näköinen. Harmillisesti koko peli sijoittuu avaruuslaivalle, joten kentät koostuvat pitkälti erilaisista metallinharmaista halleista ja käytävistä. Ääniosastolla homma hoidetaan niin ikään mallikkaasti, muttei korvia loksauttavasti.

Nettiroolipelimäistä ohjattavuutta sen sijaan voi moittia. Sethiä liikutetaan vasemmalla hiiren nappulalla klikkaamalla ja oikealla napilla lautaan käytössä olevaa aseita. Alareunan pikavalikkoon ilmestyy numeronapeilla lautoavia kykyjä. Yksinkertaiset mutta kankeat kontrollit eivät sovi kovin hyvin hektiseen vihollismassojen teilaamiseen. Silti old skool -meininki vetoaa, jopa viehättää.

**Matti Isotalo**

**PISTEET 7/10**

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

**PÄTEVÄ KÄYTÄVÄRÄISKINTÄ**

- ☒ Fysiikkamoottori, sissisodankäynti, perusteet kunnossa
- ☒ Valju kokonaisuus, cyber jätetty puolitiehen, tylsät taidot



# HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL

Punainen paholainen astuu lisenssikuran ansaan, eikä heikko huumori pelasta peliä

Laite PS3/PSP/XBOX 360 Kehittäjä KROME STUDIOS Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 16

Laji TOIMINTA



**HEMMETIN POIKA** Kaksimetrisen punanaama läiskii viholliset ahdistavia nokkaliskoja myöten hakkelukseksi, mutta kuka viihdyttäisi pelaajaa?

**K**riittikoparka kiusaa itseään jälleen kerran tuiki tavallisella mättöpelillä, jonka keulahahmona toimii sarjakuvalehdestä repäisty kesäisen toimintapätkän päättähti. Vaikka pelin lisänimi ei olekaan sama kuin elokuvan, on kyseessä silti tappavan tarkasti laskelmoitu fanituote. Hellboy: The Science of Evilissä teurastetaan satamäärin ylikuonnollisia vihollisia tiukka rajatussa kenttäputkilossa ja ratkotaan umpipuisia, yksinkertaisia pulmia.

Kivikätkisen päähahmon toimenkuva koostuu ammuskelusta ja turpaan mättämisestä. Ammuntaosuudet ovat pääjehun kanssa suoraan helvetistä ja mättäminen tylsää. Suurta yleisöä kosiskellaan tarttumaan ohjaimen todella alhaisella vaikeustasolla. Haastetta on saman verran yhden ruudun ristinollapelissä, ja suurin syy tähän on tyhmä tekoaly. Viholliset luottavat järjen sijaan massaan, eikä päästäisen loogikalla toimivan viholliskomppanian

neutralisoiminen vaadi pelaajalta juuri muuta kuin sitkeitä istumalihaksia. Pelipullat on siis ahdettu tuuttuun lisenssiuuniin. Tämä uuni on ollut ennenkin kylmä – ja nisut hiivaisia.

Lisenssijuuret näkyvät myös pelin graafisessa toteutuksessa. Hellboy ei ole susiruma peli, mutta rutkasti parempaakin jälkeä on uutuuskonsoleilla nähty. Ohjaus toimii periaatteessa juuri kuten pitääkin, vaikka menetelmiä onkin yksinkertaistettu oikeisiin toimintapeleihin verrattuna aivan tuelta. Puuduttava napinhakkaaminen alkaa toistaa itseään viimeistään toisessa kentässä. Vaikka pelihahmo välillä vaihtuukin, pelattavuuden sisältö pysyy tismalleen samana alusta loppuun.

Ensimmäinen Hellboy-elokuva jäi mieleeni varsin aivottomana, mutta viihdyttävänä toimintaelokuvana. Paranomaalien ilmiöiden virastossa töissä oleva kolmetrisen demoni ei todellakaan ollut sieltä uskottavimmasta päästä, mutta onneksi tekijät tiedostivat tämän.



**1 FAKTA**

## LEFFATÄHTIÄ

Hellboy: The Science of Evilin äänioleissa kuullaan Hellboy-elokuvista tuttuja näyttelijöitä. Selma Blair lukee liekkityttö Lizin vuorosanat, Doug Jones kalapoika Aben ja luonnollisesti Ron Perlman itse pääpiiri Hellboyn sarkastiset sivallukset. Pelin luovaan puoleen ovat osallistuneet sarjakuvan kynäillyt Mike Mignola ja elokuvien ohjaaja Guillermo del Toro.

Meininki vedettiin överiksi, jolloin lopputulokseksi saatiin päätön sarjakuvaelokuva, joka ei ottanut itseään liian vakavasti.

Päätömyyksiä on eksynyt myös The Science of Evilin, mutta sillä erotuksella, että leffa pystyi perustelemaan omat outoutensa. Peli ei siihen pysty. Esimerkiksi vihollisia synnyttävät haudat on tuhoava paiskaamalla niihin tavaraa, mutta hautaa ei voi sulkea vaikka ampumalla sitä Hellboyn kenttähuipitsin kokoisella pistoolilla.

Käsikirjoitukseen on yritetty panostaa, mutta tässäkin ei aivan onnistuta. Elokuviissa toimineet Hellboyn hauskat läpät taantuvat pelissä enimmäkseen mukahauskoiksi ja väsyneiksi heitoiksi. Komedialla on syytäkin vaikea taide-muoto, sillä liiallisella yrittämisellä onnistutaan todella harvoin. No, myönnettäköön, tällä saralla peli onnistuu silloin tällöin kuin vahingossa.

Kunnianhimoisen ja innovatiivisen leffalisenssipelin näkeminen on edelleen kuin Suomen jääkiekkomaajoukkaan maailmanmestaruuden uusiminen. Ehkä se joskus sieltä tulee, mutta enpä pidättelee hengitystäni siitä ootelllessa.

**Juho Kuorikoski**

**PISTEET 5/10**

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

**HEMMETIN POIKA**

- ☒ Grafiikka paikoin kohtalaista, pari hauskaa läppää
- ☒ Keskiarvokertainen grafiikka, umpityhmä tekoaly

# TOO HUMAN

Toimintaroolipelin toiminta puuduttaa ja roolipeli puuttuu

Laite XBOX 360 Kehittäjä SILICON KNIGHTS Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PAL Ikäraja 12

Laji TOIMINTA



## POMOMÄTTÖÄ

Isommat viholliset vaativat hieman ajattelua. Tämäkin pomo jää aseettomaksi kun vasaranyrkki on eliminoitu.



FAKTA

### BALDUR

Too Humanin päähahmo Baldurin esikuva on skandinaavisen mytologian Baldr, joka yhdistetään valoon ja kauneuteen. Baldrilla oli käytössään maailman mahtavin laiva Hringhorni, ja hänen kotinsa Breidablikin on kerrottu olevan mitä kaunein paikka. Jos pelin juonen haluaa pitää salaisuutena, ei kannata perehtyä mytologiaan tarkemmin, sillä myös tarinoiden tapahtumia mukailaan pelin tarpeisiin.

VIINKKI

### KOKEILE MYÖS

Ninja Gaiden II XBOX 360

Hurmeen täyttämässä ninjailussa laitetaan vihollisia pataan ilman roolipelaamista.

**H**ack'n slash -termillä tarkoitetaan tietokoneroolipelejä, joiden sisältö painottaa laumoittain hyökkäävien vihollisten tappamista roolipelaamisen sijaan. Too Humanin kehityksessä on yritetty panostaa toiminnan lisäksi myös tarinankerrontaan ja hahmonkehitykseen, mutta millään osa-alueella ei osuta ihan nappiin.

Skandinaavista mytologiaa mukaileva Too Human päästää pelaajan Baldur-jumalan ohjaksiin. Baldurilla ei mene vahvasti, sillä rakastetun kuoleman lisäksi salaperäiset konehirmviöt jahtaavat ihmislihaa pahat mielessään. Jumalten tehtävien hoitaminen vaatii ihmislihan lisäksi kyberneettisiä parannuksia, ja Baldurkin saattaa olla liian inhimillinen voittaakseen taistonsa. Mielenkiintoinen asetelma on Too Humanin parasta antia.

Too Humanin viisi erilaista hahmolukkaa eroavat pelattavuudeltaan vain näennäisesti. Kaikilla hahmoilla on omat vahvuutensa neljässä eri ominaisuudessa. Pelattavuudessa tämä näkyy lähinnä taistelun painottumisessa joko lähi- tai kaukotaisteluun. Roolipelaaminen rajoittuu kehityspisteiden jakamiseen eri ominaisuuksille, mutta pisteiden vaikutus toimintaan jää etäiseksi.

Taistelun peruseräatteen ovat kunnossa, sillä vihollisia riittää ja laumojen listiminen sujuu



**ERIKOISHYÖKKÄYS** Laumoissa rynnivät viholliset kaatuvat helpoiten ruiner-liikkeitä käyttämällä. Yhdestä napista aktivoitavat temput ovat varsinaisia massatuhoaseita.

kätevästi. Kuvakulmaa ei pysty suuntaamaan vapaasti, mutta pelin automaattikamera toimii pääosin ongelmitta. Valitettavasti itse taisteleminen on todella yksitoikkoista. Helpommat koneörkit pyrkivät laumana Baldurin iholle, josta niitä karistellaan oikealla ohjaustapilla hyökkäyssuuntaan tökkimällä. Isompien vihollisten haastavuus vaihtelee naurettavan helposta turhauttavan hankalaan. Kuolema ei ole rangaistava teko, sillä pelaaja herätetään henkiin edellisessä tallennuspisteessä ja vihollisten kärsimä vahinko pysyy ennallaan.

Too Humanin yksinpeli kestää hieman yli kymmenen tuntia. Lyhyehkö kesto ei ole ongelma, sillä ei läiskimistä pidempään jaksaisikaan. Kaverin kanssa yhteistyössä toiminta saa hieman lisäpontta, mutta jostain käsittämättömästä syystä saman television

ääreen ei yhtä pelaajaa enempiä mahdu.

Graafisesti Too Human on hieman keskitasoa parempi. Suurta kenttäsuunnittelun riemujuhlaa ei nähdä, mutta kenttien yleisilme on pääasiassa hyvä. Välinäytökset kärsivät tönköstä hahmoanimaatiosta.

Toivon mukaan trilogiaksi suunnitellun sarjan seuraavat osat ovat parempia, sillä skandinaavimytoologian cyberpunk-sovitusta on kiinnostava pohja.

**Jukka Moilanen**

**PISTEET 5/10**

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

KESKINKERTAISTA MÄTTÖÄ

➕ Kiinnostava lähtöasetelma, saattaa poikia laadukkaan jatko-osan  
➖ Yksitoikkoisuus, moninpelin rajoittaminen kaksinpelin



# TIGER WOODS PGA TOUR 09

Laji URHEILU

Tiikeri Metsänen palaa videopeliviheriöille

Laite PS2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajien lukumäärä 1-4 Testattu versio XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3

**S**uomessa eletään jonkinlaista golf-buumia harrastajamäärien kasvaessa jatkuvasti. Monet golfpelit yrittävät pehmentää lajiin laskeutumista panostamalla realismin sijaan mielikuvittelliseen pelikokemukseen. EA Sportsin Tiger Woods -pelisarja on tällä hetkellä kiistan simulaatiogolfin kuningas, koska kilpailua ei ole. Silti peli on laadukkaasti tehty.

PGA Tour 09 sisältää kaksi pääpelimuotoa. PGA Tour -tilassa pelaaja kilpailee golfin ammattilaisten kanssa kiertueen palkinnoista. Tiger Challengea suoritetaan erilaisia pikkuhaasteita, kuten pituuslyöntikisoja. Tiikerihaasteiden välietappeina kohdataan ammattilaispelaajia,

jotka päihittämällä voidaan jatkaa eteenpäin kohti lopullista haastetta itse Tiger Woodsia vastaan. PGA-osakilpailuja ja haasteita suorittamalla tipahtaa kassaan kahisevaa, jota voidaan käyttää varusteiden päivittämiseen. Peli tarjoaa vaikeimmillaan todellisen haasteen, mutta on samalla aloittelijankin omaksuttavissa.

\_Jukka Moilanen

**PISTEET 8/10**

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

LAADUKASTA KOLOPALLOA

- Uusi taitojärjestelmä, Gamernet-haasteet, helppo omaksua
- Lyöntien oletusasetukset eivät aina osu kohdalleen



TARKKAAA HOMMAA Oikean golfin tapan puttaaminen on pelin haastavin osuus.

## GTR EVOLUTION

Autoharrastajien ajopeli painottaa ajotuntumaa

Laite PC Kehittäjä SIMBIN Julkaisija ATARI Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-24 Testattu versio 1.1 Ikäraja 3

Laji AJOPELI



HAÄNTYVÄ GTR Evolution pohjautuu viimevuotiseen Race 07 -peliin, mikä näkyy myös pelin grafiikassa.

**R**uotsalaisstudio Simbinin rata-autoilupelit tunnetaan realistisuudestaan. Tuore GTR Evolution on laajennettu versio viime vuoden pätevästä Race 07:sta, mutta uudistuksia olisi saanut tulla reilummin.

Panostus World Touring Car Championship -sarjaan on vahva. Sarjassa ajetaan BMW:n, Audin ja Seatin vakioautoilla ja moottoriratoja on toistakymmentä ympäri maailman. Lähimmät radat ovat Ruotsista, kauimmat Brasiliasta ja Macaosta. Simbin on onnistunut loistavasti todenmukaisen ajotuntuman toteutuksessa. Kilpureiden ajaminen tuntuu uskottavalta, muttei autokoulun käyneelle mahdotto- malta. Pelimuotojen joukosta jää kaipaamaan vain kunnollista uramuotoa, jossa noustaisiin pienemmistä luokista suurempiin kokemuksen karttuessa. Grafiikka näyttää selviä vanhenemisen merkkejä.

\_Kimmo Pukkila

**PISTEET 7/10**

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

PÄTEVÄ AJOSIMULAATIO

- Uskottava ajomalli, paljon autoja, harvinaiset radat
- Ei suuria uudistuksia, grafiikka, ei varsinaista uramuotoa

## MADDEN NFL 09

Jenkkifutispeli kosiskelee lajiin perehtymättömiä

Laite DS/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-2 Testattu versio PS3/XBOX 360 (PAL) Ikäraja 3

Laji URHEILU



POTHUMAALI Haarukka näyttää kaukaa hyvin pieneltä.

**A**merikkalainen jalkapallo on videopeluriheilumaailman sisäänpääntäjä laji. Tästä pitävät huolen lajin lukuisat säännöt sekä äärimmäisen strateginen ja nopeaa reagoitua vaativa luonne.

Tuorein Madden yrittää helpottaa lajiin sisään pääsemistä yksinkertaistamalla peliä. Helpoimmalla tasolla pelaajan ei tarvitse välittää taktiikasta, vaan kone valitsee kuviot. Pelin vaikeusaste muuttuu pelaajan taitoon, mutta ei ota huomioon kenttäpelaajien välisiä tasoeroja. Tästä johtuen hyvällä joukkueella pelatessa peli vaikeutuu liian paljon.

Madden NFL 09 näyttää ja kuulostaa paremmalta kuin viime vuoden versio, ja sitä voi suosittelaa amerikkalaisesta jalkapallosta kiinnostuneille. Haastetta pelissä riittää lajia paremmin tunteville pelaajillekin yllin kyllin.

\_Jyri Paavilainen

**PISTEET 8/10**

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

PALLO KAINALOON

- Liikeanimaatio, uudet pelityylit, realismi
- Selostajat, vaikeusasteen muovautuminen bugit

## FERRARI CHALLENGE

Punaisen ratsun selässä

Laite DS/PS2/PS3/WII Kehittäjä EUTECHNIX Julkaisija SYSTEM 3 Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1-16 Testattu versio PS3 (PAL) Ikäraja 3

Laji AJOPELI



VAU Grafiikka on parhaimmillaan automalleissa.

**F**errari Challenge Trofeo Pirelli on fanaatikoille suunnattu autopeli, jonka kisat kestävät pitkään ja pienintäkään ajovirhettä ei anneta anteeksi. Sehän sopii, sillä Ferrarit ovat pikemminkin uskonto kuin automerkki. Tämä välittyy läpi koko pelin.

Koko Ferrarin tuotanto aina F340-sarjalaisesta vanhaan kunnan Testa Rossaan on mukana. Toteutus on asiallista. Kynnys pelaamiseen ei ole pienin mahdollinen. Kisat voivat kestää 20 minuuttia. Autot ohjautuvat toisaalta realistisesti, mutta vauhdin tunteesta ei tehdä kompromisseja. Kömpelön kuskin avuksi syöksyvät ajoavusteet, joita voi kytkeä päälle oman osaamisensa mukaan. Tekoälykuskit ovat silti täysin armottomia, joten jokainen mutka on vedettävä tarkasti. Ferrari on aina Ferrari, mutta nimikkopeliä vaivaa silti lievä yllätyksättömyys.

\_Heikki Takala

**PISTEET 8/10**

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

FERRARIMEHEN VAISU UNELMA

- Ajattavuus, Ferrarin eri mallit, oikeat radat
- Grafiikat, äänet, ideoiden puute

## WARHAMMER: BATTLE MARCH

WAAAAAGH! Kill da 'umies fo Mork an' Gork!

Laite PC Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisupäivä JULKAISTU Pelaajien lukumäärä 1 Testattu versio 1.0 Ikäraja 16

Laji STRATEGIA



LISÄÄ SAMAA Lisälevy Battle March tuo lisää sisältöä, muttei korjaa alkuperäisen pelin virheitä.

**I**kävän virkamiesmäinen Warhammer: Mark of Chaos saa lisälevyn, joka lisää vaadittuun emopeliin uuden pitkän kampanjan, kaksi uutta rotua, uusia esineitä, karttoja ja läjän pieniä parannuksia.

Parasta antia on orkkien mukaantulo. Sotahullut otukset tuovat peliin sen niin kipeästi kaipaamaa särmiä ja meininkiä. Uuden kokonaisen armeijan ja sen erilaisten yksiköiden lisäksi örkit nousevat toiseen pääosaan pelin pitkässä kampanjassa. Juonen edetessä vaihdetaan Pimeä-haltioihin (Dark Elves), joiden pateettinen synkistely on lähes koomista. Emopelin suurimmille puutteille ei ole valitettavasti tehty mitään. Taistelu tuntuu edelleen valjulta, ja etenkin taulukkolaskentamaisesti toteutetut sankarihahmojen kaksintaistelut haukotuttavat. Jos kuitenkin pidit Mark of Chaosesta, pidät tästäkin.

\_Matti Isotalo

**PISTEET 6/10**

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

KOHTALAINEN LISÄLEVY

- WAAAAAGH! (eli örkit), hyvä kampanja
- Ei korjaa emopelin lukuisia puutteita



[WWW.GAMEREACTOR.FI](http://WWW.GAMEREACTOR.FI)

# GRTV

ARVIOITA ENNAKOITA HAASTATTELUJA BLOGEJA

# LEMMIT

GAMEREACTOR ARVIOI VERKKOPELEJÄ

## BRAID

Suuri kokemus tulee pienessä paketissa

Laitte PC(TULOSSA) / XBOX 360  
Kehittäjä NUMBER NONE Julkaisija MICROSOFT  
Pelaajien lukumäärä 1 Hinta N. 15€/1299 MS POINTS

**L**adattavat pikkupelit jäävät yleensä kauas suurpelien tasosta, mutta silloin tällöin nettisurffarin haaviin tarttuu iloisia poikkeustapauksia. Loppukesän superyllättäjäksi nousi Xbox Live Arcadessa julkaistu Braid-tasohyppely, jonka estetiikka hivelee silmiä, pulmat kutkuttavat aivonystyröitä ja tapahtumat hämmentävät loppuun saakka.

Ensisilmäyksellä Braid näyttää tuiki tavalliselta Super Mario -kloonilta, joka on vuorattu tyylikkäällä grafiikalla ja kauniilla musiikilla. Pelin pohjana on klassinen sivusta kuvattu tasohyppelyrunko, mutta käytännössä Braid tekee Portalit ja osoittautuu täysiveriseksi pulmapeliksi. Eteneminen vaatii enemmän ongelmanratkaisukykyä kuin sorminäppäryyttä, vaikei jälkimmäisestääkään haittaa ole.

Pelin pääosassa on mystinen nuorukainen Tim, joka etsii menetettyä rakkauttaan. Tarina valkenee, joskin epämääräisesti, runollisten tekstinpätkien ja kerättävistä palapelinpalasista koostuvien kuvien avulla. Hiljalleen värikkään maailman takaa tuntuu paljastuvan odotettua synkempi teema, joka pysäyttää ajattelemaan koko pelin merkitystä. Valmiita vastauksia on turha odottaa, vaan jokainen saa itsenäisesti letittää kertomuksen nyörit yhteen.

Tarinassa esitettävät pohdinnat liittyvät erottamattomasti varsinaisiin pelitapahtumiin. Kun Tim murehtii elämässä tekemiään virheitä,

Laji TASOHYPPELY/PULMAPELI



KUUKAUDEN  
LADATTAVA  
Syyskuu 2008

pelaaja tarttuu kelloon ja kääntää aikaa taaksepäin. Ilahduttavasti peli ei jää missään vaiheessa yhden idean varaan, vaan muovautuu uudelleen joka tasolla. Myöhemmissä vaiheissa käyttöön avautuu esimerkiksi aikakuupla, joka hidastaa ajan kulkua paikallisesti. Peleissä on toki aiemminkin nähty ajan kelailuun liittyviä jippoja, mutta Braidissa aika on koko pelin ydin. Se ei ole lisävaruste, vaan rajaton perusominaisuus.

Pulmista tekevät nokkella ajalle immuunit esineet. Ne pakottavat noihitamaan loogiset säännöt ja ajattelemaan tilanteita aivan uudella tavalla. Esimerkiksi eräässä vaiheessa pelaaja



### KELAA SITÄ

Siellä se avain on, mutta montusta ei ole ylös kiipeämistä. Entäpä jos nyysisin avaimen ja pyöräyttäisin aikaa taaksepäin?

**HISTORIAN HAVINAA** Braid lainaa paljon Nintendon klassikko-peleistä. Yhtäläisyydet eivät kuitenkaan häiritse, koska peli toimii uudella tavalla.

tarvitsisi hyppyalustaksi mörköä, joka jää joka kerta tykkituleen. Aika ei vaikuta eteenpäin laahustavaan mörköön, mutta tykinammuksia voi pidätellä kelaamalla aikaa sopivasti taaksepäin. Ratkaisu on ilmeinen, kun sen hoksaa, mutta pulmien hahmottaminen voi vaatia aikaa ja pätkäilyä. Vaikeimmillaan peli osaa olla raastavan monimutkainen – tosin sitäkin palkitsevampi.

Braidissa on joitain puutteita, jotka epäävät siitä kympin arvostuksen. Harvoissa tapauksissa pulmat saattavat mennä poskelleen heti kättelyssä, mutta pelaajaa ei informoida uusintayrityksen tarpeellisuudesta. Siinä sitten tuskaillaan ja raavitaan päätä. Lisäksi mukana saisi olla enemmän pelattavaa, sillä pulmat kertaalleen ratkaistuaan niihin tuskin tulee palattua. Puutteet eivät silti jätä Timin seikkailua atominosaa enempiä mestariteoksesta. Braid on ehdoton valinta ajattelevalle pelaajalle. 9/10

...KIMMO PUKKILA

Laji TOIMINTA



ILMAKUVA Castle Crashers on parhaimmillaan kavereiden kanssa pelattuna.

## CASTLE CRASHERS

Vanhan koulukunnan monipelimättöä kruunun puolesta

Laite XBOX 360 Kehittäjä BEHEMOTH Julkaisija BEHEMOTH/MICROSOFT  
Pelaajien lukumäärä 1-4 Hinta N. 19€/2999 MS POINTS

**C**astle Crashers palaa takaisin aikakaudelle jolloin miehet olivat miehiä, naiset prinsessoja ja maailma tukevasti kaksiolotteinen. Peli lähtee reippaasti liikkeelle Ilkeän Velhon™ varastaessa kuninkaan ylisuuren jalokiven, vieden samalla mukanaan neljä hehkeää prinsessaa. Moinen ei tokikaan käy laatuunsa, ja tavernassa joraavat neljä ritaria hälytetään pelastustehtävään. Rautapaidoilla on edessään satapäisiä vihollislaumoja, valtavia loppupomoja, kokemustasoja ja erilaisia humoristis-pitoisia sattumuksia.

Castle Crashersin pelaaminen on varsin suoraviivaista. Tatin ja napin sekä liipaisinten

avulla mätetään erinäköisiä ja -kokoisia örkkejä sun muita menninkäisiä päin näköä aseiden ja magian avulla. Kenttien aikana poimitut aseet ja kokemuspisteet tarjoavat pienen roolipelimausteen suoraviivaisen mätön koristeeksi. Pelillisesti päästään lähelle klassista Golden Axea. Graafinen ilme ja tyyli on jatkoa Behemothin edelliselle pelille, kultiklassikko Alien Hominidille. Hieno taustamusiikki komppaa kokonaisuutta hyvin. Peliä voi pelata myös Liven kautta nettimonipelinä, mutta parhaiten paketti toimii samassa huoneessa mesoavien kanssa-pelaajien kera. Yhteispelaamisen aatelia, joka kestää pariin läpipelukertaa. 8/18  
\_MATTI ISOTALO

Laji RYTMIPULMAPELI



PULMAPELI Go! Go! Break Steady pulmaosuudessa tavoitteena on poistaa kaikki pikkupallukat ruudulta.

## GO! GO! BREAK STEADY

Pulmapeli vai rytmipeli? Kunpa osaisi päättää...

Laite XBOX 360 Kehittäjä LITTLE BOY GAMES Julkaisija MICROSOFT  
Pelaajien lukumäärä 1-2 Hinta N. 19€/2999 MS POINTS

**G**o! Go! Break Steady on hauska yhdistelmä pulma- ja rytmipeli-ominaisuuksia. Harmillisesti se ei osaa päättää, kumpi se mieluummin haluaa olla, ja lopputulos on lievä pettymys. Peli jakautuu kahteen pääosioon.

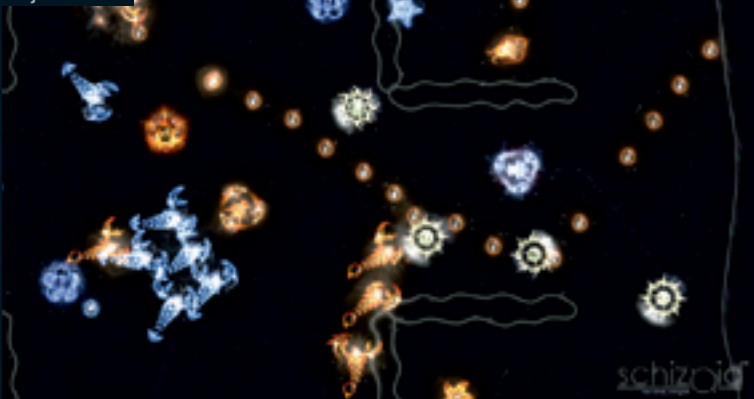
Ensimmäisessä ruudulle tulee rytmipelien tapaan nappiyhdistelmiä, joita täytyy painella oikeassa tahdissa.

Mikäli näpyttelyssä onnistuu, pääsee toiseen vaiheeseen, jossa täytyy hävittää värillisten pallojen jono ruudulta. Palloja

voi tiputella jonon väleihin, ja kolme palloa yhdistämällä ne katoavat. Tavoitteena on tyhjentää rivistö ennen taustalla soivan biisin loppua.

Go! Go! Break Steady putoaa kategoriaan "ihan kiva yritys, mutta jotain puuttuu." Pelin molemmat osiot jäävät valitettavan pintapuoliseksi, ja peli alkaa puuduttaa melko pian. Lajityyppien fanien kannattaa kuitenkin kokeilla, mistä demo maistuu. 6/18  
\_JUURI PAAULAINEN

Laji TOIMINTA



KAHSIJAKOISTA Schizoidin pelimaailma on jakautunut sinisiin ja punaisiin vihollisiin.

## SCHIZOID

Mielenhäiriöstä monipeliksi

Laite XBOX 360 Kehittäjä TORPEX GAMES Julkaisija MICROSOFT  
Pelaajien lukumäärä 1-2 Hinta N. 19€/2999 MS POINTS

**S**chizoid on suunniteltu alusta loppuun kahden pelaajan yhteistyötä varten. Toinen ohjastaa sinistä ja toinen punaista alusta, pelkääntään yhtä ohjaimen tappia käyttäen. Tarkoituksena on tuhota ylhäältä kuvatus, kaksiolotteisen kentän kaikki viholliset törmäämällä niihin. Juju on siinä, että ainoastaan samanväriset vastustajat tuhoutuvat. Jos sininen pelaaja törmää punaiseen viholliseen, lähtee henki heti.

Lisämaustetta hommaan tuodaan useilla eri tavoin käyttäytyvillä vihollisilla sekä yhteensä yli 120 kentällä, joista monissa on ongelmanratkaisumainen kikka. Voittoon tarvitaan siis hyviä refleksejä, kentän idean oivaltamista sekä saumatonta

kommunikointia tiimikaverin kanssa. Ohjeiden huutamisesta, parkumiset sun muut mesoamiset kuuluvatkin olennaisesti pelin viehättykseen milloin minkäkin ökökömönkiäisen jahdatessa. Muista pelitiloista löytyy tietokonekaverin kanssa pelattava, lähinnä harjoitteluun kelpaava Wingman sekä aivojen sietokykyä äärimmäisyyteen asti rasittava Über Schizoid, jossa yksi pelaaja ohjaa molempia aluksia.

Minimalistinen graafinen ilme muistuttaa hieman kulttimaineeseen nousutta Flow:ta. Ajoittaista sekavuutta lukuun ottamatta ulkoasu toimii, ja maustaa elektronisen kisen musiikin ja ääniefektien kanssa toimintaa makoisasti. 8/18  
\_MATTI ISOTALO

Laji PULMAPELI



ILMAKUVA The Last Guyn kamerakulmasta johtuen pelikuva voi pienellä näytöllä olla vaikeasti seurattava.

## THE LAST GUY

Pelasta ihmiskunta ilkeiltä zombeilta

Laite PS3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Pelaajien lukumäärä 1 Hinta 7,99€

**E**räänä kauniina päivänä zombisäde pyyhkiä kotiplaneettaamme läpi avaruuskien, ja säteen tielle jääneet muuttuvat verenhimoisiksi epäkuolleiksi. Sisätiloissa kökötelleiden elonjääneiden ainoa toivo on nimettömän sankarin verkkareihin pomppaava pelaaja, joka johdattaa kaikki yhdes koos evakuointialueelle hirviöitä väistellen. Avuttomina taloissa odottelevat siviilit on vain ensin käytävä noutamassa piilopaikoistaan.

Paimennusta piristetään aikarajojen

lisäksi pienillä pulmilla. Etenemistä rajoittavat barrikadit saattavat olla murrettavissa vain riittävällä ihmismassalla. Pitkä letka hännystelijöitä taas liikkuu pikku-seuruetta hitaammin. Siviileitä voi myös komentaa armeijatyylisiin erilaisiin muodostelmiin.

Muutaman napin käsittävät ohjaimet toimivat hyvin. Graafinen toteutus on yksinkertaista, mutta retrohenkinen teknomusiikki jää soimaan päähän. 7/18  
\_JUHO KUORIKOSKI

Win a Fable 2  
Collectors Edition

Check your local Gamereactor  
site to enter the competition

xbox.com/fable2



*For every choice, a different destiny.*

Tragedy has brought you to a crossroads, and now you must choose.

Revenge or acceptance? Justice or retribution? But choose wisely.

The paths are many, their consequences severe.

And the future of Albion is in your hands.

Who will you become?

Available 24th October 2008.



Microsoft  
game studios

Release  
24th of October

FABLE II

Jump in.

XBOX 360 LIVE

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Spice Girls ei ollut 1990-luvun ainoa maailmaa vallannut mutanttijengi

Laitte NES Kehittäjä KONAMI Julkaisija KONAMI Ilmestyi 1999

**L**apsuusvuosiens ehdottomasti kovin juttu oli Turtles. Televisiosarjan ja loputtoman krääsävalikoiman lisäksi ninjakilpikonien nimellä tehtiin myös pelejä. Konamin kolikkopelikäännös oli niin laadukasta työtä, että sitä jaksaa paukuttaa vielä nykyäänkin.

Pätkinänkuoressa pelin ideana oli pelastaa kaapattu reporteri-April ja kilpparinelikon keulahahmo, rotannaamainen mestari Tikku. Pelastusoperaatio eteni aikakauden mätäntäpelilogiikan mukaan putkimaisesti kentän läpi ja taistelu huipentui kentän lopussa kohdattavaan

pomovastustajaan. Taistelun tunnelit oli andettu täyteen ninjoja, robotteja ja kavalia ansoja. Tietyissä kentissä jalan etene- mistä katkottiin rullalautailukohtauksilla, joissa maisemat rullailivat itsekseen ja kilpparit ottivat mittaa ajoneuvoin etene- vistä jalkaklaanilaisista ja muista niijakeista.

Loppuvastustajina pelissä nähtiin kaikki telkkusarjasta tutuksi tulleet pahikset, joten konnakavalkadi oli varsin kattava. Alkukentissä matsattiin Rocksteadyn ja Bebopin kanssa, kunnes tappelukakku kruunattiin viimeisessä kentässä kolmin- kertaisella Silppuri-kirsikalla. Kuten arvata

saattaa, maailman hienoimpaan hitsaus- maskiin sonnustautunut arkkikonna pääsee livistämään. Peijaiset jatkuivat jatko-osassa.

Hahmot eivät isommin eronneet toisistaan. Katanaa heilutteleva Leonardo oli nelikon tasaisin taistelija, kun taas bo-sau- valla oikeutta jakava Donatello oli porukan,

Pelissä ei ollut käytössä kuin kaksi hyökkäystä. B-napista huidottiin aseilla, mutta hyppy- ja toimintanamiskan saman- aikaisella painamisella kilpikonna suoritti tuplasti vahinkoa tekevän superhyök- käyksen. Lisäksi ninjateeman mukaisesti kilpisanarit pystyivät kurittamaan vastus- tajaan myös hyppypotkuilla. Joitakin

## Hauskinta ninjailu oli kaverin kanssa samalla sohvalla, sillä peli nousi aivan uusiin sfääreihin kaksinpelinä

oh.. kilpikonna. Rafaello ja Michaelangelo luottivat taas nopeuteen ulottuvuuden kustannuksella.

Hauskinta ninjailu oli kaverin kanssa samalla sohvalla, sillä peli nousi aivan uusiin sfääreihin kaksinpelinä. Tosin velipojan kanssa tuli joskus nokkapokkaa siitä, kuka saa pelata Donatellolla. Violettiin naamioon sonnustautunut kilpikonna sattui olemaan molempien suosikki ja kiistat saattoivat joskus jatkua siihen pisteeseen, että äitimuori takavarikoi pelikasetin.

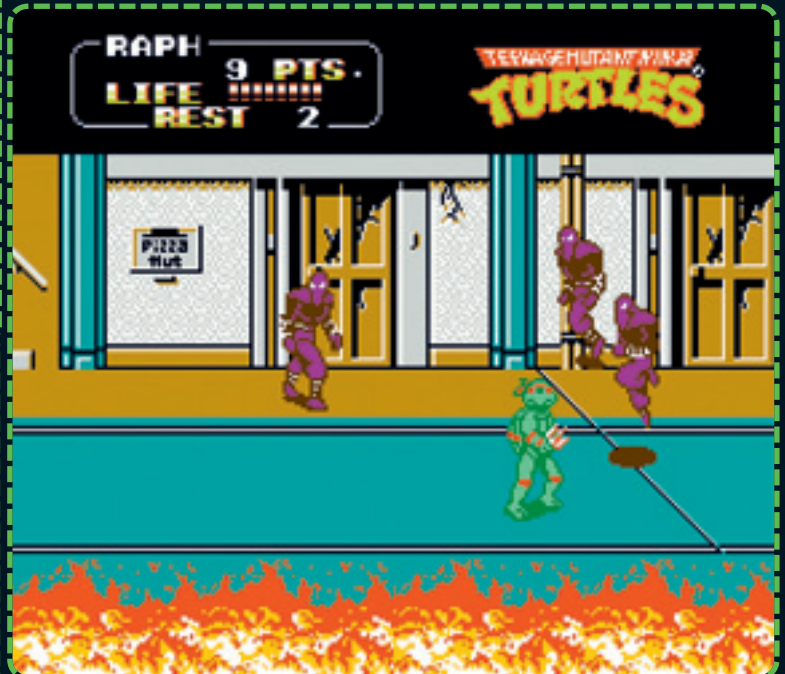
pelimaailman esineitä saattoi käyttää aseena. Esimerkiksi pysäköintimittarit pystyi nuijimaan vastustajan leukaperiin näyttämällä niille katanaa.

Aikanaan pelisuunnittelun priimaa edustanut toimintapeli on varsin hauskaa ajanvietettä edelleen. Akuuuttiin nostalgia- konnailuun lääke löytyy Xbox 360:n Live Arcade -palvelusta. Teini-ikäiset mutantti- ninjakilpikonat ovat kiistatta radikaal- leinta 1990-luvun jäämistöä.

**Juho Kuorikoski**

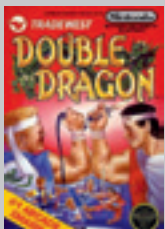


**SIKAA NISKAAN**  
Kaikki Turtles-piirretyistä tutut pahikset esiintyivät myös videopelissä. Tässä Bebop ottaa Rafaelloita pataan.

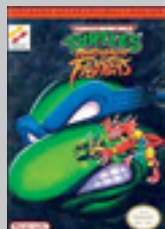


**JALKASOTUREITA** Silppurin rekrytointikoneistoa ei voi kuin ihailia. Jalkasotilaita riittää vaikka palaviin rakennuksiin. Perusvihulaisia viilisi pelissä pilvin pimein, ja olipa käytyreillä useita erivärisiä asusteitakin.

## TURPIIN VAAN JA ONNEA! Muita matolaatikon mättöpelejä



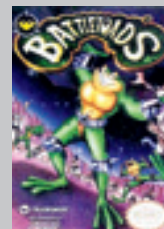
**DOUBLE DRAGON**  
TECHNOS 1988  
Veljekset Billy ja Jimmy pistävät satamäärin jengiläisiä halki, poikki ja piinon Technosin tuottamassa mättöpelissä. Katumaas- toon sijoittuvassa tappelu- kimarassa maisemat vaihtuivat kuin raitteilla, mutta se ei meininkää hidastanut.



**TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS**  
KONAMI 1993  
Kilpikonanelikko puristettiin aikoinaan myös puhtaaseen katutaistelumuotiin. Super Nintendo -julkaisun vana- vedessä tehty kasibitti- käännös on perusvarmaa työtä, mutta isoveljelleen tuotos hävisi selkein lukemin.



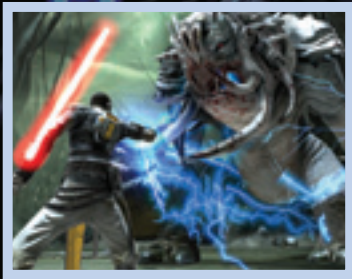
**NINJA GAIDEN**  
TECMO 1985  
Ryu Hayabusan ensiesi- ntyminen tapahtui Nintendon väreissä. Ninjan kostoretki on taitoa vaativa mätäntäpeli ja jollekin pelaajille ninjallun vaatima haastekerroin oli liian suuri. Armottoman taitopela- misen tärkeimmät perusasiat olivat siis kasassa jo sarjan ensimmäisessä osassa.



**BATTLETOADS**  
RARE 1991  
Rare kopioi härskisti kilppa- reita sammakopelissään. Taistelumatelijat voisivat olla vaikka rymysammakoiden serkkuja. Kurmuttajat vetelevät kosmisia vihollisia pleksiin huolella. Kyseessä onkin eräs NES-konsolin parhaista ja kauneimmista toimintapeleistä.

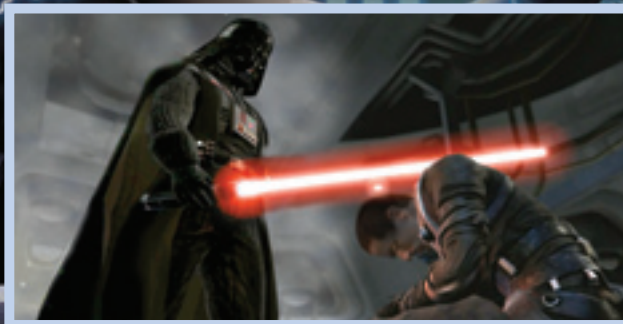
# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

MAY THE FORCE BLOW YOUR MIND



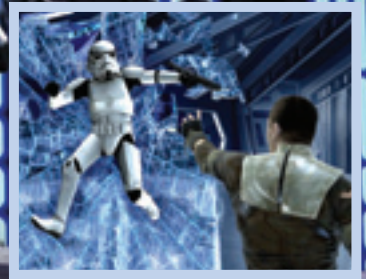
#### UNLEASH EPIC FORCE POWERS

Use devastating combo attacks as you learn to master the Force.



#### DISCOVER THE UNTOLD STORY BETWEEN EPISODES III & IV

As Darth Vader's Secret Apprentice, seize your destiny to become the most powerful Jedi ever.



#### UNIQUE, LIFE-LIKE GAMEPLAY

Destructible environments and characters react differently every time.

SEPTEMBER 19TH  
WWW.THEFORCEUNLEASHED.EU



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



Wii

NINTENDO DS



LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. 'PS', 'PLAYSTATION', 'PlayStation' and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.  
Xbox 360®; PLAYSTATION®3 - BBFC 12+; PlayStation®2, PlayStation® Portable, Wii™ - PEGI 16+; Nintendo DS™ - PEGI 12+

# LISTAT

TUOREIMMAT LISTAT PELIMAAILMASTA



## KIISTATOMAT KANSANSUOSIKIT

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

## TOIMITUS

### Kuukauden pelatuimmat

Tässä kuussa toimituksen omissa pelikoneissa eniten pyörineet pelit



#### ROCK BAND

XBOX 360  
The Who -lisäsisältö ja kitarauran jatkuaminen expert-tasolla pitivät huolen siitä, että Jyrin naapurit saivat jälleen nauttia kovaäänisestä videopelimusikista. Ilmeisesti viereisessä asunnossa on joko huonokuloisia tai rokista pitäviä ihmisiä, sillä häätöilmoitusta ei ole vielä tullut.



#### WORLD OF WARCRAFT

PC  
Jaakko rohkaisi mieltään ja lähti uusille raideille. Battle for Mount Hyjalissa ja Black Templessä riittääkin ihmeteltävää Wrath of the Lich Kingin asti. On se Archimonde aika velikulta.



MAC  
Jyrin Leipzigin matka olisi ollut henkisesti paljon rankempi ilman N-ninjakelin tuomaa lohtua. Yöunet jäivät valitettavasti lyhyiksi kultajahdissa. Nisti se on perfektionistikin!



#### RICHARD BURNS RALLY

PC  
Kimmo palasi armottoman haastavan Richard Burns Rallyn rattiin. Jo neljän vuoden ikään ennättänyt rallipeli on säilynyt hyvin, eikä kuumottavan kapeissa pikataipaaleissa ole häpeilemistä uudempien pelien rinnalla.



## SUOMI TOP 10 VKO 33-34

1. SINGSTAR SUOMIROCK  
PS2
2. GRAND THEFT AUTO IV  
PS3/XBOX 360
3. WII FIT  
Wii
4. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
5. COUNTER-STRIKE: SOURCE  
PC
6. BEIJING 2008  
PC/PS3/XBOX 360
7. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
DS/PC/PS3/XBOX 360
8. SOUL CALIBUR IV  
PS3/XBOX 360
9. BATTLEFIELD: BAD COMPANY  
PS3/XBOX 360
10. LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360

## SUOMI TOP 10 VKO 27-28

1. SOUL CALIBUR IV  
PS3/XBOX 360
2. GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK  
PC/PS2/PS3/WII/XBOX 360
3. GRAND THEFT AUTO IV  
PS3/XBOX 360
4. WII FIT  
Wii
5. LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES  
DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360
6. GUITAR HERO: AEROSMITH  
PS2/PS3/WII/XBOX 360
7. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
DS/PC/PS3/XBOX 360
8. BATTLEFIELD: BAD COMPANY  
PS3/XBOX 360
9. BEIJING 2008  
PC/PS3/XBOX 360
10. KUNG FU PANDA  
DS/PC/PS2/PS3/WII/XBOX360

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

## JAPANI TOP 10

- 1 PHANTASY STAR PORTABLE  
PSP
- 2 RHYTHM TENGOKU GOLD  
NDS
- 3 DRAGON QUEST V  
NDS
- 4 FIRE EMBLEM: NEW SHADOW DRAGONS  
NDS
- 5 WII FIT  
Wii
- 6 TALES OF VESPERIA  
XBOX 360
- 7 SOUL CALIBUR IV  
PS3
- 8 MARIO KART WII  
Wii
- 9 JIKKYOU POWERFUL PRO YAKUUY 15  
PS2
- 10 J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2008  
PS2

Lähde: Media Create

## USA TOP 10

- 1 NCAA FOOTBALL 09  
XBOX 360
- 2 WII FIT  
Wii
- 3 GUITAR HERO: ON TOUR  
DS
- 4 WII PLAY  
Wii
- 5 NCAA FOOTBALL 09  
PS3
- 6 SOUL CALIBUR IV  
XBOX 360
- 7 MARIO KART WII  
Wii
- 8 ROCK BAND SPECIAL EDITION BUNDLE  
Wii
- 9 SOUL CALIBUR IV  
PS3
- 10 SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION  
XBOX 360

Lähde: NPD Funworld (HUOM! Ainoastaan konsolipelit)



## ENGLANTI TOP 10

- 1 MARIO KART WII  
Wii
- 2 WII FIT  
Wii
- 3 WII PLAY  
Wii
- 4 BIG BEACH SPORTS  
Wii
- 5 DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING  
DS
- 6 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES  
Wii
- 7 CARNIVAL: FUNFAIR GAMES  
Wii
- 8 GUITAR HERO: ON TOUR  
DS
- 9 BEIJING 2008  
XBOX 360
- 10 BEIJING 2008  
PS3

Lähde: Chart Track



# FINLAND

ELI MITEN TÄMÄ LEHTI TEHTIIN

## TARINOITA KUUKAUDEN VARRELTA

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

## HULLUT PÄIVÄT

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

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

### 20.8. KESKMIKKO

Joulusezonki on alkanut. Sen huomaa siitä, että kourassa oli nivaska uusia pelejä heti elokuun lehden mentyä painoon. Syyskuussa julkaistaan pelejä ihan tuelta. Runsaudenpulan rohkaisemana löimme alkukuun läskiksi, sillä lehti näyttää täydeltä jo alustavasti suunniteltuna. Leipzigin pelimessut herättivät viimein lehden tekoon.

### 21.8. TORSTAI

Toinen Leipzigin messupäivä, ja kylläpä vain sieltäkin kantautuu uutisia. Ihan hienoa, että Eurooppaankin on saatu vakavasti otettavat pelimessut. Amerikkalaisten E3-messujen laskusuhdanteessa Leipzigin

messut voivat vain kasvattaa merkitystään. Too Humanin ja Star Wars: The Force Unleashedin arviot valmistuvat. Molemmat melkoisia pettymyksiä!

### 22.8. PERJANTAI

Messujen kuva- ja tiedotetulva vain jatkuu, ja todennäköisesti jälkipuintia käydään pitkälle ensi viikkoon. Alkukuun erittäin lupaava arviokappaletulva tyrehtyi lähes kokonaan, ja se on aika huolettavaa. Aika moni melkoisen merkittävistä syyskuun julkaisuista on teillä tietymättömillä... Eipä lehti taidakaan olla vielä täyttymässä.

### 23.8. LAUANTAI

Paljon World of Warcraftia. Enemmän kuin aikoihin.

### 24.8. SUNNUNTAI

...ja vielä lisää World of Warcraftia. Miten tässä näin kävi? Tiedä häntä, mutta välillä on mukava pelata.

### 25.8. MAANANTAI

Arvioita valmistuu tasaisesti. Pure, Schizoid, GTR Evolution... Lehden painopäivään on enää kymmenen vuorokautta, joten lienee syytä saada taitotyöt käyntiin. Mutta eipäs saadakaan, vaikka työpäivä venyy iltaan. No, huomenna sitten.

### 26.8. TIISTAI

Jes, Microsoftilta tipahtaa Sidewinder X5-pelihiiri! Viikonlopun WoW-maratonissa kärsin jälleen omissa lajissaan mainion Wireless Desktop 8000:n rajoituksista pelikäytössä: Ei numeronäppäimistöä, hiiren rullassa ei pykälää. Mutta nyt uusi, toivottavasti parannettu versio suosikkipelihiirestäni ja Reclusa-pelinäppis käyttöön!

### 27.8. KESKMIKKO

Fifa 09:n ja Brothers in Arms: Hell's Highwayn arviot aiheuttavat harmaita hiuksia. Fifalle pitäisi löytää pelaaja, ja aivan kaikilla tuntuu jo olevan kädet täynnä. Pelastajaksi ryhtyy Jukka. Hell's Highwayn arviota taas kielletään julkaisemasta ennen syyskuun 23. päivää, ja sehän ei tietenkään natsaa 16.9. jakeluun tulevan lehtemme kanssa. Vääntö ja neuvottelut alkakoon. Saaan itselleni viimein Battlefield Heroesin beta-avaimen, ja paukutan sarjakuvatyylisiä nettiräiskintää heti pari tuntia.

### 28.8. TORSTAI

Alamme viimein paiskia sivuja painokuntoon, lähinnä valmiita arvioita. Editointityö kuormittaa pääkoppaa sen verran, että kuoppa leikkaa kiinni iltakuuden aikoihin. Höh, enpä tainnutkaan tehdä niin pitkää päivää kuin suunnittelin. No mutta, onhan tässä vielä aikaa.

### 29.8. PERJANTAI

Voi eiii, tänäänkään ei tullut puuttuvia arviokappaleita. THQ:lla muhii joko promoka tai pari lykkäystä, sillä Baja: Edge



of Control ja TNA Impact ovat täysin tutkan alapuolella. Ei näy, ei kuulu. Sama Viva Pinata: Trouble in Paradisein kohdalla. Arviosivuilla on aukkoja, eikä aikaa korjaviin liikkeisiin ole enää ihan hirmuisesti.

### 30.8. LAUANTAI

Kirjoittelen joutessani Leipzigin pelimessujen sivuja, pelaan Battlefield Heroesia ja illalla katson ammattilaisnyrkkeilyä. Amin Asikaisen brassivastustaja nukahti aika nopeasti!

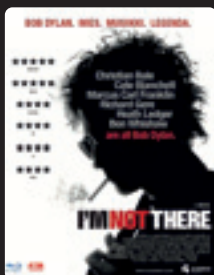
### 31.8. SUNNUNTAI

Yhdistetty työ- ja virkistyspäivä, eli p-e-l-a-a-m-i-s-t-a. Warhawkia päivällä, World of Warcraftia illalla. Tällaisina päivinä kelpaa olla pelitoimittaja.



## BLU-RAY-ARVIOT

Gamereactor tarkastaa teräväpiirtoteffatarjonnan



### I'M NOT THERE

SCANBOX FINLAND  
Todd Haynesin ohjaus I'm Not There avaa musiikkilegenda Bob Dylanin persoonaa mielenkiintoisella otteella. Peräti kuuden näyttelijän esittämät Dylanin eri versiot sekoittavat miestä itseään ja häntä inspiroineita ihmisiä. Asetelma on omalaatuinen ja toimii elokuvan ympäristössä hyvin. Yleensä eleganti Cate Blanchett on vartiainen ilmestys ja pääsee tulkinallaan lähelle Dylanin julkisuusimagoa. Paikoitellen dokumentaarisia näkökulmia saavuttava elokuva painottaa Dylanin vaikutusta populaarikulttuuriin. **8/18**

Kuva: Elokuva on osittain mustavalkoinen. Kuvanlaatu pysyy komeana läpi erilaisten kuvallisten tyylien. **7/18**

Ääni: Bob Dylanin kappaleet muovaavat elokuvan selkärangkaa. **9/18**  
\_JOHANNES VALKOLA



### THERE WILL BE BLOOD

DISNEY  
Ihmisielen pahuus, ahneus ja peräänantamattomuus ovat tarinan keskipisteitä Paul Thomas Andersonin hienossa ohjauksessa There Will Be Blood. Metodinäyttelijä Daniel Day Lewis muuntautuu öljymoguli Daniel Plainviewin rooliin erittäin vahvasti ja tavoittaa näyttelyllään moniulotteisia yksityiskohtia. Kasvon eleitä myöten Day Lewisin henkilökuva on loistokas. Musiikki korostaa tarinan ja Plainviewin piinaavuutta. Andersonin hallittu ja tyylikäs ilmaisu saa aikaan luovia ja mielenkiintoisia jaksoja. **9/18**

Kuva: Teräväpiirtokuvan kuvanlaadussa on parantamisen varaa. Eritoten vaaleissa taustoissa kuvan kohina on selvää. **6/18**

Ääni: Tuore musiikki luo kerrontaan kiinnostavia merkityksiä. **8/18**  
\_JOHANNES VALKOLA



### NYT TAI EI KOSKAAN

WARNER HOME VIDEO  
Kuolettavasti syöpään sairastuneet Carter Chambers (Morgan Freeman) ja Edward Cole (Jack Nicholson) päättävät ottaa viimeisistä päiväistään kaiken irti Rob Reinerin ohjauksessa Nyt tai ei koskaan. Nicholsonin ja Freemanin yhteistyö on elokuvan parasta antia. Käsikirjoituksen viesti hetkestä ja elämästä nauttimisesta kerrotaan itsestään selvästi ja alle- viivaavasti. Elokuva on kertakäyttöviihdettä sanan huonossa merkityksessä. **5/18**

Kuva: Laadukas ja vivahteikas kuva on miellyttävää katsella, mutta tietokoneanimaation keinoin luodut taustat ovat tökeröitä. **7/18**

Ääni: Äänenlaatu on hyvä. Morgan Freeman ei voi ilmeisesti tehdä elokuvaa olematta siinä kertojaäänenä. **8/18**  
\_JOHANNES VALKOLA

### 1.9. MAANANTAI

Tutkailemme Jyrin kanssa puolivalmista lehteä, ja päättämme runtata Housemarquen esitelyartikkelin vielä tähän lehteen. Sisältö tuntui heppoiselta ilman yhtään varsinaista juttua. Arvioita ja ennakoita toki piisaa, mutta jutut tekevät lehden. Kiirus kylläkin kurkkii jo nurkan takaa.

### 2.9. TIISTAI

Niinpä tietysti, kyllä niitä arviokappaleita nyt siunaantuu, pari päivää ennen deadlinea. Infinite Undiscovery ja Viva Pinata: Trouble in Paradise olisi ollut mukava saada tähän lehteen, mutta ei tällä aikataululla ole moisesta puhuttakaan. Mutta verkkosivuiltamme arviot tietysti löytyvät jo tätä lukiessasi, [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi).

### 3.9. KESKMIKKO

Nyt korjataan viime päivien aherruksen hedelmiä. Housemarquen juttu valmistuu, samoin aukeamakaupalla arvioita. Iltapäivällä vielä uutissivut kuntoon, ja lehti on valmis. Ilta ja torstaiaamu jää vielä ylimääräiselle oikolukemiselle ja virittelylle. Ei hassummin.



ENSIMMÄISEN PERSOONAN MIES John Carmackia pidetään yleisesti pelihahmon silmistä kuvattujen räiskintäpelien isänä.

## JOHN CARMACK

Kolmiulotteisen grafiikan uranuurtaja rakentaa myös raketteja

**J**ohn D. Carmack syntyi 20. elokuuta 1970 Kansasin osavaltioon. John kiinnostui tietotekniikasta jo varhaisessa vaiheessa, jopa siinä määrin että tuli passitetuksi vuodeksi lastenkotiin epäonnisen koulumurron seurauksena. Himoittu saalis oli koulun Apple II -tietokoneet.

Carmack jatkoi tietokoneiden parissa askartelua, ja toimi vartuttuaan freelance-ohjelmoijana useille ohjelmistoyrityksille. Softdisk-nimisessä firmassa Carmack tutustui John Romeroon, ja miehet koodasivat yhdessä Commander Keen -tasohyppelypelin yön pimeinä tunteina. Apogee Softwaren julkaistua pelin kaksikko perusti id Software -pelistudion, ja loppu onkin historiaa.

John Carmackin teosluettelo on varsinkin 1990-luvun osalta täynnä pelihistorian merkki-paaluja. Carmackia on syystäkin kutsuttu pelihahmon silmistä kuvattujen räiskintäpelien isäksi. Wolfenstein 3D, Doom, Doom II: Hell on Earth, Quake, Quake II, Quake 3. Jokainen näistä peleistä oli joko huima harppaus tietokonegrafiikassa, hillitön edistysaskel verkkopelaamisessa, urauurtava pelaajille suunnattuine sisältötyökaluineen tai kaikkea näistä. Näin mittavat ansiot on tunnustettu myös pelialan ulkopuolella, sillä Carmack on palkittu kahdesti Oscar-palkintoon verrattavissa olevalla Emmy-palkinnolla, vuosina 2007 ja 2008. Lisäksi Carmackin nimi on pelialan omalla Walk of Game -kunniaapaikalla San Franciscossa yhdessä Shigeru Miyamoton, Nolan Bushnellin ja Sid

Meierin kanssa.

Carmackin osaaminen on ennen kaikkea teknistä. Yliveritaisena ohjelmoijana ja teknologiaguruna pidetty Carmack on kehittänyt lukuisia uusia grafiikkatekniikoita ja rakentanut niistä erittäin laajalti käytettyjä pelimoottoreita. Tech-niminen id Softwaren teknologia löytyy studion omien pelien lisäksi mm. sellaisten pelien kuin Call of Duty, Medal of Honor: Allied Assault, Wolfenstein: Enemy Territory (Tech 3) ja Prey, Enemy Territory: Quake Wars sekä tekeillä olevan Wolfensteinin (Tech 4) ytimestä. Tällä hetkellä Carmack kehittää uutta Tech 5:tä, joka debytoi erittäin näyttävän näköisen Ragen myötä. Carmack on luovuttanut vanhojen Tech 2:n ja Tech 3:n lähdekoodit harrasteohjelmoijien ilmaiseen käyttöön GNU-lisenssin mukaisesti.

Hiljattain Carmack on kiinnostunut myös mobiilipelien kehittämisestä. Hänen uusi rakkautensa on Applen iPhone, jonka Carmack on keuhunut olevan yhtä tehokas kuin DS- ja PSP-käsitelkoneet yhteensä. Carmack on kertonut kehitteillä olevan ainakin kaksi peliä. Toisen luvataan ottavan kaikki teho irti iPhoneen graafisista ominaisuuksista, ja Carmackin näytöt huomioiden väite on helppo uskoa. Tämän lisäksi Carmack on kaupallisten avaruuslentöjen ja avaruusturismin parissa työskentelevän Armadillo Aerospace -yhtiön perustajajäsen.

**HEIKKI TAKALA**



### 10,000 BC WARNER HOME VIDEO

Tietokonetehostespektaakkeli 10,000 BC jättää heimosoturien valtaannoususta kertovan tarinan minimaaliseen arvoon. Roland Emmerichin ohjaus on toivotto-man ala-arvoista. Näyttelijätyöskentely naurattaa vääristä syistä ja nolo kuvakerronta on täynnä leikkauksivirheitä. Katsonnalliset kiinnostuskohdat ovat niin vähäisiä, että katsoja jää

auttamatta täysin etäälle tapahtumista. **2/18**

Kuva: Vaikka elokuva itsessään on soopaa, on esimerkkinen kuvanlaatu teräväpiirtolevyjen kärkikastia. **18/18**

Ääni: Äänentoistojärjestelmä rymisee niin, että savu nousee kaiuttimista. **9/18**

**\_JOHANNES VALKOLA**



KUUKAUDEN HYTTÄVIN

# KAUHUJEN TALO

Elävät kuolleet riehuvat videopelimäisessä elokuvassa

**[Rec]**

Laji **KAUHU**  
 Julkaisu JULKAISTU  
 Teksti JOHANNES VALKHOLA

Espanjalainen pienen budjetin kauhu-elokuva [Rec] käyttää laajittain tuttuja tehokeinoja onnistuneesti hyväkseen.

Nuori tv-reportteri Ángela (Manuela Velasco) taltioi kuvajansa kanssa paikallisen palokunnan toimintaa. Palomiehet saavat epämääräisen hätäkutsun kerrostaloon, jossa on kuultu vanhan naisen karmivaa huutoa. Tilanne karkaa nopeasti hallinnasta ja talossa olevat eristetään karanteeniin poliisin toimesta. Ángela huomaa olevansa keskellä selviytymistäistoa ja alkaa raportoida taloa terrorisoivista verenhimoisista elävistä kuolleista.

Katsoja näkee kaikki tilanteet videokameran linssin läpi. Ilmaisumuoto ei ole vailla ongel-

mia, kuten hirviökuvaus Cloverfield (2008) ja legendaarisen George A. Romeron uusin zombielokuva Diary of the Dead (2007) ovat äskettäin osoittaneet. [Rec] onnistuu hyödyntämään kikkaa edellä mainittuja amerikkalaisia kauhu-elokuvia paremmin ja saa luotua jännitteitä tavalla, joka imaisee katsojan tapahtumiin.

Kameran perspektiivin keinoin elokuva saa hyvin esiin suljetun paikan epätoivoja ja ahdistuneisuutta. Kameran lampun ja yökuvaustilaa käytetään erinomaisesti kauhun korostamiseen. [Rec]:ssä kerrottamuoto ei kärsi turhasta heilumisesta tai huonosta tilannetajusta.

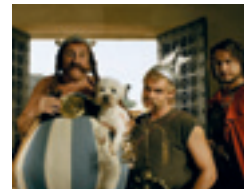
Jaume Balagueró ja Paco Plaza ovat ohjauksellaan lähestyneet genreä sen hyväksi havaitusta lähtökohdista. Dokumentaarinen kuvaus

antaa uutta piristystä tuttuihin tilanteisiin ja muistuttaa kerronnan läheisyyttä videopelimäistä toiminnan kautta tapahtumista toiseen siirtyvää tarinan kulkua. Kuvakulma korostaa pelimäisyyttä entisestään.

Manuela Velasco näyttää b-elokuvan hengessä yli, mutta välittää tarvittavia tunnetiloja katsojalle. Myös osa käsikirjoituksen dialogista ja tapahtumista on zombi-elokuvien tyyliin naurettavaa ja kornia.

[Rec] on mukava ilmestys kauhugenressä ja sen 75 minuutin tiivis kerronta antaa riittävästi muistettavia kauhun ja toiminnan kohtauksia sekä erilaisia zombintappoja.

Juan Antonio Bayonan taidokkaan debyyttiohjauksen Orpokodin (2007) vanavedessä julkaisu [Rec] kasvattaa mielenkiintoa espanjalaiseen kauhu-elokuvaan. **7/10**



## Asterix Olympialaisissa

Laji **KOMEDIA**  
 Julkaisu JULKAISTU  
 Teksti JOHANNES VALKHOLA

Asterix Olympialaisissa on kolmas Asterix-näytelmäelokuva. Tällä kertaa taikajuomaa nauttiva sankari seikkailee Kreikassa ja osallistuu hieman erilaiseen urheilukilpailuun. Tarina liittyy Asterixin ja Obelixin matkaan Umpiilepixin (Stéphane Rousseau) kanssa, joka on yltöpäisesti rakastunut Kreikan prinssessa Iriinaan (Vanessa Hessler).

Clovis Cornillac esittää nimihahmoa ja Gérard Depardieu on jälleen kiviä kanniskelevä Obelix. Benoît Poelvoorden esittämään Brutukseen liittyvät kohtaukset ovat hauskimista päästä. Ranskalainen näyttelijälegenda Alain Delon Julius Caesarin roolissa nauraa omalle uralleen. Frédéric Forestier ja Thomas Langmann ovat hapuilevasti ohjanneet epätasapainoisen kokonaisuuden, joka kärsii ylipeitetyistä ja turhista julkisten cameo-rooleista.

Edellisten Asterix-filmatisointien tapaan myös uusimman elokuvan visuaalisuus on ylitsekorostettua ja näin palvelee sarjakuvista tuttua koomista toimintaa.

Asterix Olympialaisissa on sekava ja valitettavan päämäärätön kokonaisuus. **4/10**



## Spiderwickin kronikat

Laji **SEIKKALU**  
 Julkaisu JULKAISTU  
 Teksti JOHANNES VALKHOLA

Spiderwickin kronikat on nuoremille katsojille suunnattu hauska ja viihdyttävä seikkailuelokuva.

Kaksoset Jared ja Simon (Freddie Highmore tuplaroolissa) muuttavat yhdessä isosiskonsa Malloryn (Sarah Bolger) ja äitinsä (Mary-Louise Parker) kanssa syrjäiseen kartanoon. Lapset huomavat pian ympäröivän taikamaailman ja joutuvat taistoon pahaan Mulgarathia ja hänen örkkijään vastaan.

Mark Watersin ohjaus on sujuvaa ja hahmottaa hyvin realismin ja fantasiamaailman liitoksia. Lopputausta kohti tehoaan menettävä käsikirjoitus johdattaa lapset haltijoiden valtakuntaan, jossa ihmiset eivät vanhene.

Tietokoneanimaatiohahmot näyttävät keskinkertaisilta, mutta lapsinäyttelijät ovat mukavan leikkisiä ja Weeds-tv-sarjasta tuttu Parker on hyvä taikamaailmaan epäuskoisesti suhtautuvana äitinä. Mulgarathin ihmisversioina kähisevä Nick Nolte on vähäisessä käytössä.

Nykytrendin vastaisesti elokuva perustuu koko viiden opuksen fantasiakirjasarjansa lähdemateriaaliin, joten jatkoa on turha jäädä odottamaan. **7/10**



## Superhero Movie

Laji **KOMEDIA**  
 Julkaisu JULKAISTU  
 Teksti JOHANNES VALKHOLA

Äällikomedia Superhero Movie yrittää saada nauruja irti niin populaarikulttuuri-ilmiöistä kuin Batman- ja X-Men -sarjakuvaelokuvistakin. Suurimman osan epäonnistuneesta parodioinnista joutuvat kokemaan Spiderman-elokuvat.

Aiemmin surkeita virityksiä (Scary Movie 3 ja 4) työstänyt Craig Mazin on vastuussa "elokuvan" ohjauksesta ja käsikirjoituksesta.

Kamala komikka on ajoittain siltaan pielessä ja vailla tyylitajua. Vtsejä nyhdetään ympäristöön törmäilystä, nylkyttävistä eläimistä, ulosteista ja tietyistä loputtomista ilmavaivoista. Mauton huumori on typerimmillään liittyessään invalideille ivailuun ja nekrofiliaan.

Kaikki supersankarielokuviin liittyvä parodian huima potentiaali on hukattu täydellisesti.

Näyttelijät ovat ala-arvoisia, ja surullisinta on Leslie Nielsenin näkeminen tällaisessa pohjanoteerausessa.

Muutama etäisesti hymyilyttävä kohtaus riittävät viemään tämän masentavan fiaskon ohi lajityyppinsä tuoreista kumppaneista: Epic Movie ja Mitäs me spartalaisista. **2/10**



## Leijapoika

Laji **DRAAMA**  
 Julkaisu JULKAISTU  
 Teksti JOHANNES VALKHOLA

Syvästi koskettavia sävyjä saavuttava amerikkalainen draama-elokuva Leijapoika on upea ja taitavasti muovattu elämys.

Marc Fosterin (Monster's Ball) ohjaus kertoo nuoren Amirin (Zekeria Ebrahimi) elämästä Afganistanissa ja myöhemmin varttuneen Amirin (Khalid Abdalla) vaiheista Kaliforniassa. Juonen kuljuttuksessa Amir joutuu palaamaan synnyinmaahansa ja kohtaamaan menneisyytensä tuskat.

Ystävyyttä sekä kulttuuri- ja luokkaeroja mieleenpainuvasti käsittelevä elokuva on tarinankerronnan ja vaiheista herättävä. Melodrammaattinen sisältö siirretään katsojalle monitasoisesti. Kuvakerronta on myös ensiluokkaista ja korostaa ympäristön merkitystä tarinassa.

Homayoun Ershadi tekee vaikutuksen suorituksen Amirin isän roolissa.

Fosterin seuraava projekti on uusin James Bond -elokuva Quantum of Solace. On mielenkiintoista nähdä mihin hän pystyy perinteisen studioelokuvan puitteissa, sillä traaginen Leijapoika on tinkimätön ja omaperäinen visio, jossa taivaalla lentävät leijat lataavat vertauskuvia tarinaan. **9/10**



**Game  
reactor**  
www.gamereactor.fi



TERVETULOA VENEZUELAAN. JOUKKOTUHOON JA PALKKASOTURIEN LUVATTUUN MAAHAN. MAAHAN, JOSSA KAIKKI ON MAHDOLLISTA. JOSSA KEIKAT OVAT TUOTTOISIMPIA JA PELURIT KOVIMPIA. JA JOS ET SAA RAHOJASI, PANET HEIDÄT MAKSAMAAN. TUHOAT KAIKEN TIELTÄSI. MENET VAIKKA LÄPI HARMAAN KIVEN. KOSKA SINÄ OLET PALKKASOTURI. JA PALKKASOTURIT TEKEVÄT NIIN.



PLAYSTATION 3



©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

