

## Elokuvia

### Max Payne, 2008

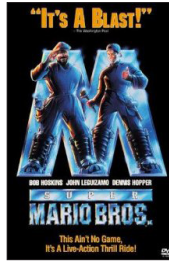
Max Payne on toimintaelokuva, joka perustuu suomalaisen Remedy Entertainmentin kehittämään samannimiseen videopeliin. Pääosissa Max Payne esittää Mark Wahlberg ja Mona Saxia Mila Kunis.

Elokuvan ohjasi John Moore. Elokuva lainaa peliltä nimen, synkän näkemyksen sekä tavan esittää action-kohtauksia. Max Paynen voi kuitenkin katsoa myös omana elokuvanaan unohtaen alkuperäisteoksena olevan pelin.



### Super Mario Bros., 1993

Viimeisten 30 vuoden aikana suurta suosiota nauttineeseen Mario-pelisarjaan perustuva Super Mario Bros. -elokuva on kaikkien aikojen ensimmäinen peliin pohjautuva elokuva. Elokuva julkaistiin kahdeksan vuotta alkuperäisen Super Mario Bros. -pelin jälkeen. Päähenkilö Mariota näyttellee Bob Hoskins, tämän veljeä Luigi John Leguizamo, prinsessa Daisyä (joka sekoitetaan elokuvassa Super Mario pelien Peach-hahmoon) Samantha Mathis ja pahishahmo Bowseria Dennis Hopper.



### Super Mario Bros., 2012

Pienimmille lapsille suunnattu piirretty Super Mario Bros. -sarja perustuu Nintendon legendaariseen videopeliin.



Kuva: Kari Vainio



## Tietokirjoja

### 1001 video games you must play before you die, 2010

Videopeleistä on tullut yksi suosituimmista harrastuksista vapaa-ajalla, mutta mitä ovat ne pelit, joita on pakko kokeilla? Kirja esittelee 1001 parhaita peliä ympäri maailmaa eri formaateissa, primitiivisimmistä konsoleista kuten Ataris VCS:stä moderneihin kotiviihdepelikonsoleihin kuten PlayStation 3:een.

### Chatfield, Tom: Hupi Oy - miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden, 2011

Tom Chatfield murtaa myytit ja paljastaa, että videopelien pelaajista 40 prosenttia on naisia ja että kaikkien aikojen suosituimmista konsolipeleistä useimmissa ei ole väkivaltaa. World of Warcraftin 12 miljoonan pelaajan verkkoyhteisö puolestaan mullistaa käsityksemme siitä, mitä sosiaalisuus on ajassamme. Hupi Oy kertoo, että peleissä on kyse paljon räiskintää suuremmasta asiasta. Peliteollisuudesta on tullut kukoistava bisnes.

### Cline, Ernest: Ready player one, 2012

Seitsemäntoistavuotias Wade Watts pelaa peliä, jonka voittaja perii maailman rikkaimman miehen ja universumillisen virtuaalimaailmoja. Rikas pelisuunnittelija on luonut valtavan virtuaaliteollisuuden, jonka hän testamenttaa sille, joka ratkaisee sinne kätkeytyt kolme arvoitusta. Ready Player One on ollut myyntimenestys USA:ssa ja se esittelee aiheensa mukaisesti runsaasti kolikkopelejä, roolipelejä, sarjakuvia ja animea.

### Guinness World Records 2013 Gamer's Edition, 2013

Mahtava tietopaketti jokaiselle videopelaajalle. Vuoden 2013 painos on täynnä uusia uutisia ja saavutuksia pelimaailmasta. Kirja on täynnä mielenkiintoisia faktoja ja tietoja kaikkein suosituimmista peleistä. Mukana on lisäksi pelivihjeitä ja tietoa vanhemmista klassikkopeleistä. Sisältää myös lukijoiden top 50 listan visuaalisesti vaikuttavimmista peleistä.

### Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): Mario-sofia – elektronisten pelien kulttuuri, 2002

Ensimmäinen kotimainen teos elektronisten pelien maailmasta. Se tarjoaa lukijoille laaja-alaisen näkökulman video-, tietokone-, verkko-, mobiili- ja virtuaaliteollisuuden kulttuuriin sekä niiden ideologisiin, taloudellisiin ja psykologisiin merkityksiin.

### Niipola, Jani: Pelisukupolvi. Suomalainen menestystarina Max Payneä Angry Birdsiin, 2012

Miten suomalainen hittipeli valloitti Microsoftin ja Hollywoodin? Kymmeniä haastatteluja sisältävä kirja paljastaa menestystarinan taustat ja salaisuudet. Suomalaisen pelialan tarina koostuu suurista ideoista ja pienistä oivalluksista. Menestys on vaitunut bisnesluovutta, tarkkaa analyysiä ja kovaa työtä – mutta myös onnea. Intohimoiselle pelisukupolvelle jokainen muutos on mahdollisuus.

## Lasten- ja nuortenkirjallisuutta

### Graydon, Danny: Angry Birds - maailmaa rakentamassa, 2013

Suuri Angry Birds -kirja on laadittu yhdessä Rovion kanssa ja se avaa vihaisten lintujen maailman aivan uudella tavalla. Mukana on ennen julkaisematonta kuvamateriaalia.

### Delikouras, Aleks: Nörtti -new game, 2012 ja Nörtti, 2 : Next level, 2013

DragonSlayer666 elää mieluiten virtuaalimaailmassa – vain tietokoneriippuvuudesta huolestunut äiti voisi estää häntä tulemasta maailman parhaaksi pelaajaksi! Nuori mies raportoi elämänsä vimmaisella nörttiliturgiallaan koneella 24/7 ja kommentoi hankaliakin asioita: koulukiusaamista ja pelimaailman tarjoamaa pakoa. Nörtti-kirjasarjan avausosa New game oli Finlandia Junior-palkintoehdokkaaksi 2012.

### Veirto, Kalle: Pelibunkkerin pojat, 2011

Omenankukkapuistikon pojat Jose, Veltto, Mälli ja Jöro yrittävät kiertää naapuruston yhteisiä sääntöjä ikiomassa pelibunkkerissaan, mutta käry käy ja koneista katkeaa virta. Sitten naapurin röttelötaloon muuttaa outo tyttö, jonka isä omistaa mullistavan Squeezer-konsolin. Yhtäkkiä pelin säännöt muuttuvat. Pelibunkkerin pojat on romaani kesästä, konsoleista, isästä ja pojasta, suvaitsevaisuudesta ja vääjäämättömästä yhteenotosta. Suosikkikirjailija Kalle Veirto nappaa tutun timmillä huumorillaan mukaan jälleen lukijat ikään ja sukupuoleen katsomatta!

## Lehtiä

### Pelit-lehti

Pelit ilmestyy 12 kertaa vuodessa ja keskittyy pääosin konsoli- ja tietokonepeleihin. Pelit-lehti koostuu suurimmaksi osaksi peliarvosteluista, ja peleihin liittyvistä oheisarikkeista, kuten peli uutiset ja -ennakot, sekä konehuone, jossa käsitellään muun muassa peliohjaimia ja muuta pelaamiseen liittyvää tekniikkaa. Lehdestä löytyy myös Kino, jossa käsitellään aina yhtä elokuvaa.

### Pelaaja-lehti

Pelaaja on lokakuussa 2002 perustettu suomalainen konsolipelien erikoislehti. Lehti käsittelee konsolipelaamista ja pelimaailman ilmiöitä. Pelaaja-lehti kertoo tuoreimmat peli uutiset ja arvioi uusimmat pelit sekä raportoi pelimaailman tärkeimmät ilmiöt.

### Skrolli - tietokonekulttuurin erikoislehti

Skrolli on paperille painettava, toistaiseksi täysin vapaaehtoistyönä toimitettava tietotekniikkalehti. Lehti painottaa sellaisia aiheita ja näkökulmia, joita kaupallisempi tekniikkamedia väheksyy. Se korostaa tee-se-itse-asennetta, syvää paneutumista asioihin sekä taidon ja ymmärryksen kehittämistä kulutuskeskeisyyden sijaan. Lukijoiden ei tarvitse olla huippuasiantuntijoita, vaan vaikeatkin aiheet pyritään käsittelemään riittävän kansantajuisesti. Skrolli edustaa monia erilaisia tietoteknisiä tekemiskulttuureita ja pyrkii lähentämään niitä toisiinsa.

