

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

**ILMAINEN  
PELILEHTI**  
Lokakuu 2010  
Numero 28

# Game reactor

Pohjoismaiden suur

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

**PES  
VS.  
FIFA**

LUE ARVIOT  
Kumpi on  
vuoden  
futispeli?

**WRC  
BLACK  
OPS  
DUKE  
NUKEM**

+ kuumat ennakot

**FALLOUT  
NEW  
VEGAS**

ARVOSTELU

\* EA MMA  
ENSLAVED  
CASTLEVANIA  
MEDAL OF HONOR

# ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST



[WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM](http://WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM)

FOLLOW ENSLAVED ON



[www.facebook.com/enslavedthegame](http://www.facebook.com/enslavedthegame)



[twitter.com/enslavedthegame](http://twitter.com/enslavedthegame)

Featuring dramatic cut scenes co-directed by **Andy Serkis** (*Lord of the Rings, King Kong*), co-written by **Alex Garland** (*The Beach, 28 Days Later*), and music created by **Nitin Sawhney**.

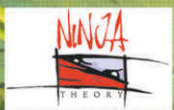


ENSLAVED™, Odyssey to the West™ & ©2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved. Created by Ninja Theory Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association. "D" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "S" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

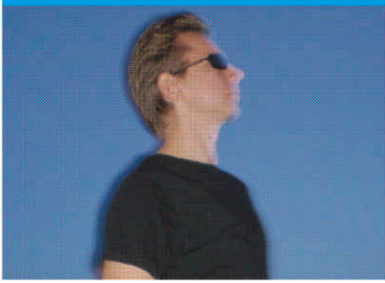




THE ODYSSEY BEGINS OCTOBER 8<sup>TH</sup> 2010



Arttu Rajala, päätoimittaja



## Tee se itse, pelimies!

Pelit eivät nykyään ole ihan mitään yhden miehen projekteja. Idea voi löytyä, mutta niiden jalostaminen oikeiksi peleiksi vaatii yleensä enemmän mihiin keskivertopelaajalla on rahkeita.

Onneksi nykyään valmiitkin pelit tarjoavat mahdollisuuksia päästä luovuus irti. PC:llä fanien tekemää sisältöä on toki ollut jo ammoisista ajoista lähtien, mutta konsolit ovat vasta viime vuosina saaneet omat saumansa. Jos luovuuden puuska yllättää konsolistin, kannattaa tutusta esimerkiksi Little Big Planetiin. Luvut puhuvat puolestaan. Pelaajat ovat saattaneet olemassaoloon jo yli kaksi miljoonaa kenttää. Tuleva jatko-osa kuulostaa vielä paremmalta. Siinä pääsee tekemään jo kokonaisia pelejä. Jalustalle on kiva nostaa myös kotimainen hurjastelu Trials HD Xboxilla. Fanien loistoratoja on päässyt jopa pelin virallisiin lisäosiin.

Tänä syksynä tee-se-itse-sisällön saralla huomion on kuitenkin täysin varastanut PC:n indie-peli Minecraft. Nettiliemiöksi noussut hiekkalaatikkopeli on ulkomuodoltaan rujo, mutta pinnan alta paljastuu uskomattoman laajat työkalut oman maailman muokkaamiseen. Miten olisi esimerkiksi Tähtilaiva Enterprisen yksi yhteen -malli tai toimiva binäärinen 16-bitin tietokone, jotka on tehty pelkästään pelimaailman sisällä 1x1x1-kuutioista?

Tietyt vain murto-osa fanisisällöstä on yhtä hämmästyttävää tai yleensä edes huomion arvoista, mutta sillä ei ole väliä. Pääasia on, että peli tarjoaa tapoja itsensä ilmaisuun, ja ehkä aina silloin tällöin löytyy helmi, joka onnistuu piristämään entistä lyhyempiä ja synkempiä syyspäiviä.

Arttu

# SISÄLTÖ

## Gamereactor Magazine #28

Lomailimme New Vegasissa, listasimme uima-altaalla suosikkikonsoleita sekä väittelimme koko matkan vuoden parhaasta futispelistä.



### 42 Fifa 2011 vs PES 2011

Vuoden kovat jalkapallopelit ovat jälleen testissä. Viime kerralla Fifa vei pidemmän korren. Miten tänä vuonna?



### 34 Fallout: New Vegas

Lue uuden Falloutin yksinoikeusarvio ja tiedät, millaista uhkapeliä Vegasissa ydintuhon jälkeen pelataan.



### 6 Top 20 - Parhaat konsolit

Mikä on sinun suosikkikonsolesi? Gamereactor listasi kautta aikain kaksikymmentä parasta pelikonetta.



### 36 Vanquish

Mitä syntyy, kun yhdistetään Gears of War, Metal Gear Solid ja Zone of the Enders? Matti tsekkasi Vanquishin.



### 14 Enslaved

Kimmo testasi erilaista maailmanlopun meininkiä. Monkeyn ja Tripin odysseja vie parivaljakon läpi luonnon valtaaman lännen.

#### Vakiopalstat

- 06 Tempo: Peliuutiset & Pienet suomalaistudiot
- 10 Reaktio
- 12 Artikkelit: Top 20 - Parhaat konsolit
- 44 Elokuvat
- 46 Ladattavat

#### Ennakoarvot

- 20 Sonic Colors
- Need for Speed: Hot Pursuit
- 21 Assassin's Creed Brotherhood
- 22 Call of Duty: Black Ops
- 24 Epic Mickey
- World of Warcraft: Cataclysm
- 25 Kirby's Epic Yarn

#### Arvot

- 28 Enslaved: Odyssey to the West
- 30 Fallout: New Vegas
- 32 EA Sports MMA
- 32 NHL Slapshot
- 33 Medal of Honor
- 34 Castlevania: Lords of Shadow
- 36 Vanquish
- 37 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 37 Wii Party
- 38 WRC 2010
- 40 Civilization V
- 40 R.U.S.E.
- 41 Two Worlds II, Dead Rising 2, Batman: The Brave and the Bold, Amnesia: The Dark Descent, Last Window: The Secret of Cape West

# Game reactor

Ilmainen pelilehti  
www.gamereactor.fi

**Päätoimittaja** Arttu Rajala (arttu@gamereactor.fi)  
**Taiteajat** Arttu Rajala & Kimmo Pukkila  
**Vastuhenkilö** Arttu Rajala  
**Toimittaja** Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)  
**Käännökset** Arttu Rajala & Kimmo Pukkila

**Art Director** Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

**Tekniikka & verkkosivut** Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

#### Avustajat

Matti Isotalo, Leevi Rantala, Tero Kerttula, Mika Sorvari, Eerik Rahja, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen, Hannu-Pekka Peura, Matias Kainulainen

**Verkkosivut** www.gamereactor.fi

**Live-syöte** m.gamereactor.fi

**Tilaa** www.gamereactor.fi/tilaa

**Painos** 35 000 kappaletta

**Paino** Colorprint Danmark

**ISSN** 1798-5412

**Jakelu** Pan Nordic Logistics

**Ilmoitukset** Morten Reichel

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

Gamereactor ei vastaa tilaamatta lähetetystä materiaalista. Gamereactor ei takaa artikkelien virheettömyyttä eikä vastaa mahdollisista virheistä. Lehdessä ilmoitetut hinnat saattavat muuttua. Kaikki oikeudet materiaaliin pidetään: lainaaminen on sallittu vain asianmukaisin lähdeviitein.

Gamereactor on pohjoismainen ilmaisjakelulehti, jota tekee viisi eri toimituskuntaa Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa ja Saksassa. Suomessa Gamereactoria jakelevat mm. Gigantti, EB-Games, ToysRus, ONOFF, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Pelti ja VPD. Voit myös ladata lehden PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata sen kotiin vuodeksi postikulua vastaan.

Verkkosivuiltamme www.gamereactor.fi löydät joka päivä uusimmat uutiset ja peliarvot, unohtamatta haastatteluita, artikkeleita ja yleistietoa pelialalta. Gamereactor.fi:ssä voit myös perustaa oman blogin, kirjoittaa lukija-arvioita, keskustella foorumillamme ja esittää kysymyksiä toimitukselle.

#### Testiversiot:

Arvioissa ei yleensä mainita erikseen, millä alustalla peli on testattu - tämä voi olla mikä tahansa meille pelistä toimitettu versio. Mainitsemme kuitenkin aina, jos arvion pohjana käytetty koodi ei ole pelin lopullisesta julkaisuversiosta. Mikäli pelin eri alustaversioiden välillä on merkittäviä eroja, saatamme julkaista niistä rinnakkisarvion.

#### Ikärajat:

Peliarvioissa annetut ikärajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltuvuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeustasoa. Ikärajat ovat 3-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 7-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 12-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 16-vuotiaat ja sitä vanhemmat sekä yli18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

#### Verkkoarvot:

Lehdessä julkaistaan tilaisista arvion lyhennetty versio. Pitkät arvot, kuten myös vanhat peliarvot, löydät verkkosivuiltamme!

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

16  
www.pegi.info

Nintendo

# METROID

## Other M

© 2010 Nintendo. Co-developed by TEGMO / Team NINJA. TM and other logos are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.



### THE WOMAN BEHIND THE VISOR

Discover the events, allies and enemies that shaped Samus thanks to a rich cinematic storyline.



### EVOLVED ATTACK SYSTEM

Utilise Samus' new moves to dodge enemy attacks, launch surprise strikes and finish off your foes.



### TWO VIEWS

Switch between third and first-person perspectives with a quick tilt of the Wii Remote.



Go beyond everything you thought you knew about Samus Aran in the dazzling new Metroid: Other M. With stunning cinematic cut-scenes that bring Samus' story to life like never before, you'll discover the secrets that shaped the bounty hunter and experience innovative, all-action gameplay that blends the best of the legendary Metroid series. Step into the role of Samus Aran once again and play your part in uncovering the past and shaping the future of the greatest fighting force in the galaxy, only on Wii.



AM [www.nintendo.fi](http://www.nintendo.fi)

Wii



# TEMPO

UUTISIA / JUORUJA / HUUHUJA / LISTOJA  
Peliuutiset päivittäin osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



## 3DS keväällä kauppoihin

**Nintendon uuden sukupolven käsi-konsoli ei ehdi tänä vuonna myyntiin**

Nintendo julkaisee uuden kannettavan konsolinsa ensi vuoden alku-puolella. Pelijätti vahvisti, että Nintendo 3DS lanseerataan Euroopassa maaliskuussa. Debyyttinsä konsoli tekee Japanissa 26. helmikuuta. Japanissa hinnoittelu asettuu 25 000 jeniin. Euroopan osalta hinnoittelu on vielä vahvistamatta, mutta arviot liikkuvat 250 eurossa.

Laitteen keskeisin myyntivaltti on sen 3D-näyttö, joka kykenee luomaan kolmiulotteisen vaikutelman ilman elokuvateattereista tuttuja 3D-laseja. Edeltäjänsä tavoin 3DS sisältää myös kosketusnäytön, jota voi käyttää peli- tai piirtovälineenä stylus-kynällä.

Palvelutarjontaan lukeutuvat esimerkiksi Wiiltä tutut Mii-hahmot ja pelikauppa Virtual Console, josta voi ladata klassisia Game Boy-pelejä. Wiistä poiketen Mii-hahmoja voi luoda omien kasvonpiirteiden mukaan konsoliin sisältyvän kamerasaavulla, ja 3DS osaa myös kommunikoida muiden lähistöllä olevien konsolien kanssa valmistilassa ollessaan. Tag Mode Mii Plazan kytkeminen mahdollistaa ainakin pelitietojen automaattisen vaihtamisen muiden käyttäjien kanssa.

3DS:lle on odotettavissa monipuolisesti nimekkäitä pelejä paitsi Nintendolta myös muilta pelitaloilta. Esimerkiksi Konami julkaisee Metal Gear Solid: Snake Eaterin 3D-versiona. Tecmolta on puolestaan tulossa uusi Dead or Alive -taistelupeli, ja Ubisoft on luvannut tarjota Splinter Celliä ja Driveria. Nintendo julkaisee aluksi muun muassa Mario Kart 3DS:n ja Kid Icarus: Uprisingin.

# TOKYO GAME SHOW 2010

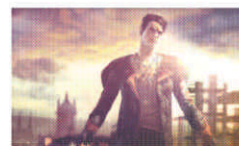
## Messuilla ennätysyleisö, mutta ei jeesuspelejä

Vuoden 2010 Tokyo Game Show veti ennätysyleisön katsomaan tulevia pelejä. Tokion messuhallin halki vaelsi neljän päivän aikana yli 200 000 silmäparia. Tästä huolimatta eurooppalaisten kannalta kiinnostavia suurjulkistuksia tehtiin harmillisen vähän.

Sony julkaisi PlayStation 3:lle 3D-päivityksen, joka mahdollistaa paitsi pelien myös elokuvien katsomisen kolmiulotteisesti. Microsoft paljasti viisi uutta Kinect-peliä, joihin lukeutuvat esimerkiksi Segan kauhupeli Rise of Nightmares ja Capcomin mech-simulaattori Steel Battalion Heavy Armor. Capcom julkisti lisäksi eepistä toimintaa lupaavan Asura's Wrathin, kun taas Namco Bandai vahvisti Tekken Tag Tournament 2:n. Tecmo kertoi ensimmäiset tiedot Ninja Gaiden III:sta, jonka pitäisi olla aiempia osia synkempi.

Capcomin Keiji Inafune kohautti toteamalla, että Japanin peliteollisuus on ainakin viisi vuotta länttä jäljessä. Se kertoo omaa kieltään messupeleistä.

## Japanin pelimessujen kuumimmat julkistukset ja kiinnostavimmat pelit



### Devil May Cry

Alusta PS3 / XBOX 360 Julkaisu 2011

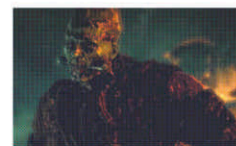
Capcom on siirtänyt Devil May Cryn kehitysvastuun Enslavedin tehtaillelle Ninja Theorille ja hamuaa uudistuksia. DMC Devil May Cryn julkistus Tokyo Game Show'ssa sai erittäin ristiriitaisen vastaanoton. Peli näyttää uudeleenkäynnistävän koko sarjan, ja päähahmo Dante on saanut täysin uudenlaisen ilmeen. Tapahtumat sijoittuvat moderniin maailmaan, joka on aiempaa synkempi. Silti toiminta yhdistää tuttuun tapaan tyylikästä miekkailua ja räiskintää. Peliä odotetaan kauppoihin noin vuoden päästä.



### El Shaddai

Alusta PS3 / XBOX 360 Julkaisu 2011

Messujen persoonallisimman pelin palkinto kuuluu nimihivölle El Shaddai: Ascension of the Metatron. Peli teki vaikutuksen värikkäällä ja tyylietyllä grafiikoillaan. Kuvat eivät tee lumoavalle ulkoasulle oikeutta. Pelaaminen näyttäisi olevan saumaton yhdistelmä perinteistä sivulle suuntautuvaa tasoloikkaa ja God of War -henkistä 3D-toimintaa. Jos El Shaddain juoni ja kenttäsuunnittelu yltävät samalle tasolle kuin sen kaunis ulkoasu, voi kyseessä olla yksi ensi vuoden suuryllättäjistä. Vilkaise pelivideo GRTV:stä!



### Shadows of the Damned

Alusta PS3 / XBOX 360 Julkaisu 2011

EA julkisti Tokiossa täysin uuden toimintakauhupelin, jonka kehityksestä vastaa peliguru Suda 51:n Grasshopper-studio. Remmissä on myös Resident Evilin luoja Shinji Mikami. Shadows of the Damned on toiminnallinen psykologinen trilleri maustettuna punkrock-asenteella. Tarinassa protagonistista Garcialla on edessään matka helvettiin pelastamaan rakastettuaan. Resident Evil 4:n tapaan peli kuvataan hahmon takaa, mutta toiminnan luvataan olevan huomattavasti vauhdikkaampaa.



### The Last Guardian

Alusta PS3 Julkaisu 2011

Team Ico esitteli Tokiossa tulevaa PS3-peliään The Last Guardian. Odotuksista huolimatta peliä ei vielääkään päästy kokeilemaan, mutta uusi video näytti upealta. Pelin toinen päähahmo Trico, jättimäinen koiran, innun ja lohikäärmeen yhdistelmä, teki vaikutuksen realistisilla animaatioillaan. Julkaisuajankohdaksi esitettiin joulukuun 2011. Niin kauan ei kuitenkaan tarvitse odottaa, jos haluaa pelata Team Icon peliä teräväpiirtona. Pitkään huhuttu HD-kokoelma Icosta ja Shadow of the Colossusista tulee keväällä.





**Vesipisaroi ta ruudulla.** Duke Nukem Forever on päivitetty käyttämään nykyaikaisia erikoistehosteita. Hahmoihin on muun muassa lisätty heijastuksia ja pintakuivuita. 3D Realsmin alkuperäiset toiveet kaikki muut räiskinnät pesevästä messiaasta lienevät siiti liioiteltuja - ainakin grafiikan osalta.



## Gearbox pelasti *Duke-sedän*

Ikuisuuksia kehityshelvetissä pyörinyt Duke Nukem Forever on vaihteeksi oikeilla raitella. Borderlands-studio Gearbox nappasi projektin viimeisteltäväkseen.

**Huhut pitivät kutinsa. Kerran jo kuopatuksi luultu Duke Nukem Forever on jälleen täyttää päätt tulossa. Ikuisuusprojektin aikoo saattaa päätökseen suosittuja toimintapelejä tehtaillut Gearbox Software.**

Duke Nukem Forever on kehitteillä PlayStation 3:lle, Xbox 360:lle ja PC:lle. Julkaisija 2K Games lupaa, että toimintapeli tulee kauppoihin alkuvuodesta 2011. Julkaisu-suunnitelmia tukee se, että peli oli uudelleenjulkistuksen yhteydessä pelattavissa.

Peliä on kehitetty jo vuodesta 1997

lähtien. Alkuaan kehittäjänä toimi 3D Reams. Yhtiö kuitenkin joutui luopumaan projektista viime vuonna talousvaikeuksien vuoksi.

Forever on tarkoitettu vuonna 1996 ilmestyneen Duke Nukem 3D:n jatko-osaksi. Peli jatkaa räiskintä-klassikon tutulla linjalla, kun Duke piiskaa jälleen maailmaa uhkaavia muukalaisia epärealististen kokosilla aseilla.

- Se on uskomaton, se potkii persauk-

sille ja se toden totta on toteutumassa, Gearbox-pomo Randy Pitchford sanoi.

### **Vanhentunut?**

Vuosien saatossa DNF on vaihtanut grafiikka-moottoria useaan otteeseen. 3D Realsm halusi pelin mullistavan maailmaa niin kuin Duke 3D. Siksi peli lykkääntyi jatkuvasti. Mutta onko sisältö ajan hermolla, siinä pillee pelin haaste.

Gearbox osti Foreverin mukana oikeudet myös täysin uusiin Duke-peleihin, mikä saattaa kieliä yhtä peliä pitemmistä jatkosuunnitelmista. Sarjan vakiinnuttaminen kuitenkin edellyttää, ettei pohjimmitaan iäkäs Forever floppaa täydellisesti. Gearbox itse luottaa peliin siinä määrin, että aikoo kääntää epäilijöiden päät lähempänä julkaisua ilmestyvällä demolla.



## NHL käy kaupaksi

Kiekkopelit rikkoivat Suomen myyntiennätykset jo julkaisupäivänään

EA Sportsin NHL-sarja sai tänä syksynä Suomessa räjähtävän startin ja rikkoi kaikki aiemmat myyntiennätykset. Kiekkopelin tuoreinta painosta myytiin päivässä lähes 50 000 kopiota. Tehokonsolien NHL 11 ylsi kultaan ja platinan, mitä täydensi Wii-versio NHL Slapshotin menestys. Ensi kertaa julkaistu Slapshot myi niin ikään kultaa. PS3-versio oli julkaisupäivän suosituin 23 000 kopion myynnillään. Suomessa kultapeliä raja on 10 000 myytyä kopiota ja platinapeliä 20 000 kopiota.

### **MITÄ TULI SANOTTUA?**

Lystejä lausuntoja pelialalta

**Bobby Kotick, Activision**

“EA:lla on reilusti resursseja, mutta he ovat kontanneet pitkään. Heidän suurin haasteensa on se, etteivät taitavat tyypit oikeasti halua työskennellä siellä.”

Ahneudesta syytetyn Activisionin pääjohtaja haukkui lähimmän kilpailijansa.

## NÄISTÄ PUHUTAAN

**Listaamme uutisia, jotka herättävät tunteita**

Pysy kärryllä alan kuumista keskusteluista



### **1 Talibanit pois Medal of Honorista**

Kuumottavuus **TULINEN**

EA antautui poliittisen paineen alla aivan viime metreillä. Talibanjoukot poistettiin Medal of Honorin nettipeleistä vain viikkoja ennen pelin julkaisua. Talibanien sijaan amerikkalaisottilaita vastaan voi pelata "Opposing Forcella". Ratkaisulla EA sanoo kunnioittavansa Afganistanin sodassa kaatuneiden liittoutuneiden perheitä. Peliala kuitenkin tyrmistyi yllätysvedosta.



### **2 Realtime Worlds kilpailuun**

Kuumottavuus **POLTTAVA**

Toimintarelelely Crackdownista ja nettipeli All Points Bulletinista tunnettu Realtime Worlds on tullut tiensä päähän. Skottistudion kaatuminen jätti jälkeensä kiukkuja pelaajia, jotka maksoivat APB:n pelijasta ennakkoon. RTW ei korvaa pelaajille aiheutunutta haittaa. Julkaisija EA on tarjonnut hyvityksiä satunnaisesti. Peli ehti olla toiminnassa vain kolme kuukautta.



### **3 Panasonicilta käsikonsoli**

Kuumottavuus **KUUMA**

Kaupallisesti epäonnistuneen 3DO-konsolin tuottanut Panasonic pyrkii uudelleen pelimarkkinoille. Elektroniikkajätti kehittää Jungle-nimistä käsikonsolia, joka huhujen mukaan on Linux-pohjainen. Konsolin sisältyy teräväpiirtonäyttö ja täysi näppäinistö. Se on suunniteltu erityisesti nettiroolipelin pelaamiseen. Erikoisen veto, mutta onko sillä saumoja 3DS:ää vastaan?



### **4 Forza 3:n lisäosalle kova hinta**

Kuumottavuus **LÄMMIN**

Forza Motorsport 3:sta julkaistaan lokakuun lopulla Ultimate Collection -versio. Mukana on ajopelin kaikki sisältö lisäosineen, mutta lisäksi uusintajulkaisu oikeuttaa uuden, Top Gear-aiheisen lisäosan lataamiseen. Lisäosaa ei saa nykyversion. Forza 3:n fanit ovat reagoineet yksinoikeuteen voimakkaasti, sillä se vaatii saman pelin ostamista toistamiseen. Julkaisija Microsoftin mukaan tilannetta arvioidaan.





# PIENENÄ PELIALALLA

Peliala Suomessa on monella mittarilla laskettuna lapsenkengissään. Isoja studioita on vain muutama ja isot tuet pelituotannolle toiveajattelua. Haastatelimme kolmea pioneerishenkistä studiota siitä, miten toiminta on pyörähtänyt käyntiin kilpailulla alalla. Vaihdoimme mielipiteitä myös alan vaatimuksista uusille yrittäjille.

TEKSTI: Matti Isotalo

LUE PITEMPI VERSIO NETISTÄ [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## DICEWORK STUDIOS

### Missio?

- Aloittaessamme iPhoneen roolipelivalikoimaa ei juuri ollut. Se sopi hyvin yhteen ajatuksen kanssa, että halusimme tehdä sellaisia pelejä joita itsekkin pelaisimme.

### Porukka?

- Olimme molemmat [ohjelmoija Arto Koistinen ja graafikko Peter Finnberg] Universomolla samassa tiimissä. Universomon lopun ajan merkien ilmestyessä keskustelut yhteistyöstä ja yhteisestä peliprojektista tulivat ajankohtaiseksi. Meidän kahden lisäksi Dicework työllistää väliaikaistyövoimaa esimerkiksi trailerien kohdalla. Tulevaisuudessa tarkoitus on työllistää lisää friikkuja. Aloittamisen mahdollistivat starttirahat, omat säästöt ja ohessa tehty freelancer-työ. Toimeentuloa pelkästään omista peleistä ei ole käytännössä mahdollista alkuvaiheessa saada.

### Pelit?

- Diceworks oli studion ensimmäinen testi Unity-alustasta ja iPhone-pelikehityksestä. Artolla oli idea jo valmiina, ja tämä nopan silmälukuja ja match-3 -mekaniikkaa käyttävä peli päätettiin tehdä yksinkertaisuutensa takia ensimmäisenä pelinä. Peli sai hyviä arvosteluja, mutta myynti jäi tuntemattomuuden takia vähäiseksi. Alustavalintana Unity toimi hyvin, sillä ensimmäisiä prototyypppejä saa aikaiseksi jo muutamassa päivässä. Suosittelemme ehdottomasti kaikille aloittaville pienille tiimeille.

Suuremmassa projektissamme Rimelandsissa nuori aarteenmetsästäjätyttö seikkailee jääkauden aikaisessa höyryvetolsessa steampunk-maailmassa. Peliin haluttiin alusta lähtien mahdollisimman läpinäkyvä pelimekaniikka, jossa pelin tapahtumat eivät jää käyttäjälle epäselväksi. Rimelandsia tehtiin vähän päälle vuoden verran. Peliprojekteissa vakio tuntuu olevan, että projektit venyvät aina.

### Julkaisumenestys?

- Diceworks oli käytännössä alustakokeilu, eikä myynyt paljoakaan. Se sijoittui lisäksi AppStoren ruuhkaisimpaan genreen eli puzzle-peleihin. Rimelands keräsi jo ennen julkaisuaan huomattavasti enemmän huomiota niin pelaajien kuin pelimediantikin kanssa. Ilmestyttyään peli keräsi paljon hyviä arvioita (Metacriticissä pelin keskiarvo on kunnioitettava 88). Rimelands 2 lienee tulossa jossain vaiheessa tulevaisuudessa.

### Risut ja ruusut?

- Parhaana puolena on, että saa tehdä mitä ha-

lua. Ikävänä puolena työpäivät venyvät usein pitkäksi. Pelien kanssa työskentely muuttaa myös omaa suhdettaan pelaamiseen yleensä. Pitkän työpäivän jälkeen kotona ei välttämättä tee mieli pelata edes vapaa-ajallaan.

Ennako-odotusten hallinta on tärkeää, koska pelaajille ei voi valehdella pitkään. Rehelliiset ruudunkaappaukset ja trailerit ovat hyviä keinoja tähän. Suomalainen vaatimattomuuskin toimi tässä, amerikkalaisen julkaisijan hoitaessa suurimman osan hypetyksestä.

## Toimeentuloa omista peleistä ei ole aluksi mahdollista saada

### Miten päästä alalle?

- Paras tapa päästä alalle on aloittaa jonkin pelin modifikaatioprojektilla. Suomessa toinen mahdollisuus on mennä mukaan demokseen, jos grafiikan vääntö tai koodaaminen kiinnostaa. Molemmat tavat testaavat pelikehityksen lisäksi kykyä saattaa projekti alusta loppuun valmiiksi. Isommissa yrityksissä ensimmäinen duuni on todennäköisesti pelitestaajana (QA). Hyvä portfolio tai valmis harrastepeliprojekti auttavat paljon työpaikan saamisessa.

Pelitestaukseen olisi aina syytä ottaa ulkopuolinen taho. Kehittävät sokeutuvat helposti omille tuotteilleen, samoin muut projektin kanssa pitkään tekemisissä olleet.

Pelialalla ei pääse Suomessa helposti rikastumaan. So don't quit your day job!





## TRAPLIGHT OY

### Missio?

- Me haluamme tehdä laadukkaita pelejä käsi-työläisyyden ylläpitämiseksi pienellä porukalla ja kovalla ammattitaidolla. Graafikon näkökulmasta työ on laaja-alaista ja samalla mielenkiintoista, muut työt kun alkoivat tuntua sarjatuotannolta. Bisnestä kun tehdään, pelkkä oma into tietynlaisiin peleihin ei voi olla ainoa lähtökohta. Pyrimme tekemään pelejä, jotka voivat myydä, mutta samalla niin hyvällä laadulla että jälki tyydyttää tekijäänsä.

### Porukka?

- Kolmen hengen ydinporukkamme on lähtöisin THQ:n lakkauttamalta Universomolta. Kaikki ovat monitaitoisia tekijöitä, mikä on käytännössä pakollista pienessä studiossa. Emme aio hamstrata projekteja tai työvoimaa, sillä pyrimme pysymään alle kymmenen hengen tiimissä.

### Pelit?

- Universomon ajoilta löytyy useitakin peliprojekteja, mm. Star Wars: Force Unleashedin mobiiliversio. iPhone'n Chop Sushi on suurelta osin meidän tekemämme.

The Heron idea supersankareineen ja kaupungin puolustamisineen tuntui mielekkäältä esipeliltä. Projektista on opittu paljon miten tehdä asioita ja etenkin miten ei tehdä asioita. Kaupallisesta näkökulmasta katsoen olisi voinut tehdä jotain pienempää ja laajempaan yleisöön vetoavampaa, mutta lopputuotteeseen olemme silti

tyytyväisiä. Lisäksi se on tuonut paljon kiinnostusta studiota kohtaan.

Omien pelien ohella teemme alihankintaa pelipuolella, ja kontaktiverkot ovat olleet kovassa käytössä firmaa perustaessa. Hyvänä puolenä on, että alihankintakin koostuu käytännössä peliprojekteista.

### Julkaisumenestys?

- Chillingon julkaisemana The Hero sai hyvää näkyvyyttä ja hyvän lähdön. Markkinointipuoli oli heidän kauttaan hoidettu kunnolla, mutta silti menestys jäi hieman lyhytlenoiseksi. Syypää saattoi olla pelin suuntautuminen aktiivisille pelaajille eikä riittävän kasuaalille ja sitä kautta laajalle yleisölle.

AppStoren paraatipaikoille pääseminen ei vielä taannut taloudellista menestystä. Julkaisussa sen ison momentin saa vain kerran, ja se pitää hyödyntää tehokkaasti. Markkinointimateriaalin ja videoiden julkaisun ajankohtaa olisi myös voinut pohtia tarkemmin.

### Ruusut ja risut?

- Ensimmäiseksi omaksi peliprojektiksi olemme saaneet paljon positiivista palautetta niin pelaajilta kuin lehdistöltäkkin. Risupuolella äänimaailma pitäisi tuoda tarkemmin osaksi pelin ydintä ulkoosan lisäksi. Nyt ne lisätään helposti loppuvaiheessa ilman sen tarkempaa ajatusta. Lisäksi tarinan kerrontaa emme aio tekstilaatikkotyypisesti tehdä enää ikinä. Prototyypittelyä pelimekaniikan ytimeistä olisi



voinut tehdä laajemmalti ennen lopullista versiota.

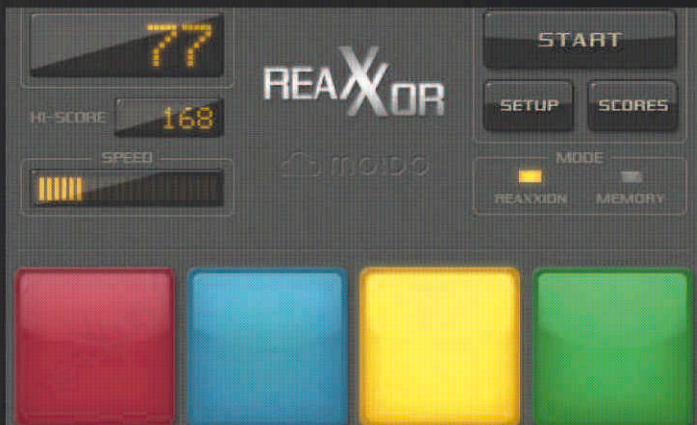
### Miten päästä alalle?

- Pienen porukan on helpompi aloittaa mobiilipuolelta käytännön työmäärän takia. iPhone on ollut toistaiseksi ainoa järkevä alusta, mutta tulevat pelit julkaistaan myös Android-alustalle, mikäli se menestyy. Oman pelin kriittisessä tarkastelussa tärkeää on, että antaa pelin pelattavaksi muille hyvissä ajoin pelimekaniikan testaamista varten. Puskaradion merkitystä markkinoinnissa ei myöskään voi vähätellä.

Innostus kannattaa säilyttää, mutta samalla muistaa KISS-metodi (Keep It Simple, Stupid). Keskitytään pelin ytimeen ensin, ja vasta sitten erilaisten maailmojen ja oheistarpeiden luomiseen. Ydin pitää tunnustaa ja sitä pitää vahvistaa. Metodi on helppo ymmärtää, kun sen kirjoittaa paperille, mutta käytännössä innostavan projektin kehityksessä tulee helposti ylimääräisiä kerroksia ennen ydinasioiden täsmentymistä.

## LATAA OMAKSI

Tutustu kolmikon tuotantoon iPhone'la lataamalla pelit Applen AppStoresta!



### Missio?

- Ajatuksena on tehdä koko perheelle sopivia, väkivallattomia ja nokkelia pelejä. Perustamisen aikoihin 2007 Applen AppStorea ei ollut vielä olemassa. Silloisena ajatuksena oli tehdä PC:lle isompia ladattavia pelejä sekä flash-pelejä liukuhihnalta. AppStoren myötä painopiste siirtyi ladattavista peleistä iPhone-peleihin.

### Porukka?

- Osa porukasta tutustui Tampereen yliopistolla, jossa tutkimusprojektien yhteydessä toteutettiin pieniä flash-pelejä. Myöhemmin yliopistopuoli poiki myös pieniä alihankintaprojekteja yrityselle. Toinen puoli porukasta on lähtöisin Tampereen ammattikorkeakoulun Taiteen ja Viestinnän puolelta, tosin aikana, jolloin pelikehitys ei ollut vielä merkittävässä osassa. Vakioitiin lisäksi

## MOIDO GAMES

käytämme ajoittain alihankkijoita suurimpien kii- reiden aikana.

### Pelit?

- Nopeatempoinen sanapeli "Word Shuttle" julkaistiin Photoplay-automaateissa kymmenellä eri kielellä. Se löytyy myös Funwin-sivustolta. Ideana siinä on luoda kirjainkentästä mahdollisimman monta sanaa.

Ensimmäinen iPhone-pelimme on Hopido. Se perustuu ruutupaperilla pelattavaan peliin, jossa lauta täytetään kahden eri siirtotyypin avulla. Se valittiin ensimmäiseksi iPhone-projektiksi osittain harjoittelutarkoituksessa. Sitä seurasi flash-pohjainen sanapeli Wordspector, jonka on ilmestymässä uusitettu versio AppStoreen. Pelaajille portaalisivustoista löytyvä peli on ilmainen. Uusimpana pelinä julkaistiin iPhone'le reaktio- ja muistipeli ReaXor. Siitä löytyy myös sähkörumpupuoli, ja uusin päivitys lisää pari pelitilaa sekä iPad-tasoiset grafiikat.

### Julkaisumenestys?

- Näkyvyyden saaminen on flash-peleissä vaikeaa, koska pelejä löytyy niin paljon. Pääsy esimerkiksi portaalin paraatipaikalle nostaa pelikertoja ja sitä kautta pelin tunnettavuutta. Muiden projektien ohessa toteutettu Hopido saatiin valmiiksi noin kuudessa kuukaudessa, koska yksinkertaisesta pelimekaniikasta huolimatta alustan opettelu vei oman aikansa. Wordspectorilla julkaisupaikkoja on useita,

mutta niiden tuotto yksittäisestä pelistä on pieni. Kertaluontoisen palkkion pelin myynnistä voi myös saada. Aloituspeleillä ei firmaa vielä pyöritetä, vaan 90 prosenttia tuloista tulee ulkopuolisista asiakasprojekteista.

### Risut ja rusut?

- Menestyäkseen kaupallisesti flash-portaalisivustoilla studioilla pitää olla useita pelejä kasvavirran takaamiseksi. Kunnollista tuottoa saadakseen kehittäjällä pitää olla yksi iso hitti-peli tai useita hyvin menestyviä pelejä, koska palkkio määräytyy yleensä pelikertojen perusteella. Valtiovallan tukea peliteollisuudelle on saatavilla, vaikka moniin muihin maihin verrattuna petrattavaa vielä on. TEKES tukee pelejä ainakin teknologian kehityksessä, mutta hakuprosessi on pienelle yritykselle työläs. Kannattaa myös varautua siihen, että pelin julkaisun lähestyessä kotona ei hirveästi tule käytyä.

### Miten päästä alalle?

- Ohjelmoinnissa ei kannata liikaa keskittyä vain peliohjelmointiin, vaan opiskella laaja-alaisesti. Grafiikkapuolella piirto- ja luonnostelukyky sekä käyttöliittymägraafikan tuottaminen pitää olla hanskassa. Liike ja animaatio sekä fysiikan ja matematiikan alkeet on syytä hahmottaa hyvin. Analyttinen pelaaminen on eduksi. Oman firman kommunikaatio pitää hoitaa tehokkaasti. Käytämme niin toimisto- kuin etätöissäkin pika- viestimiä ja sisäisiä keskustelufuorummeita.

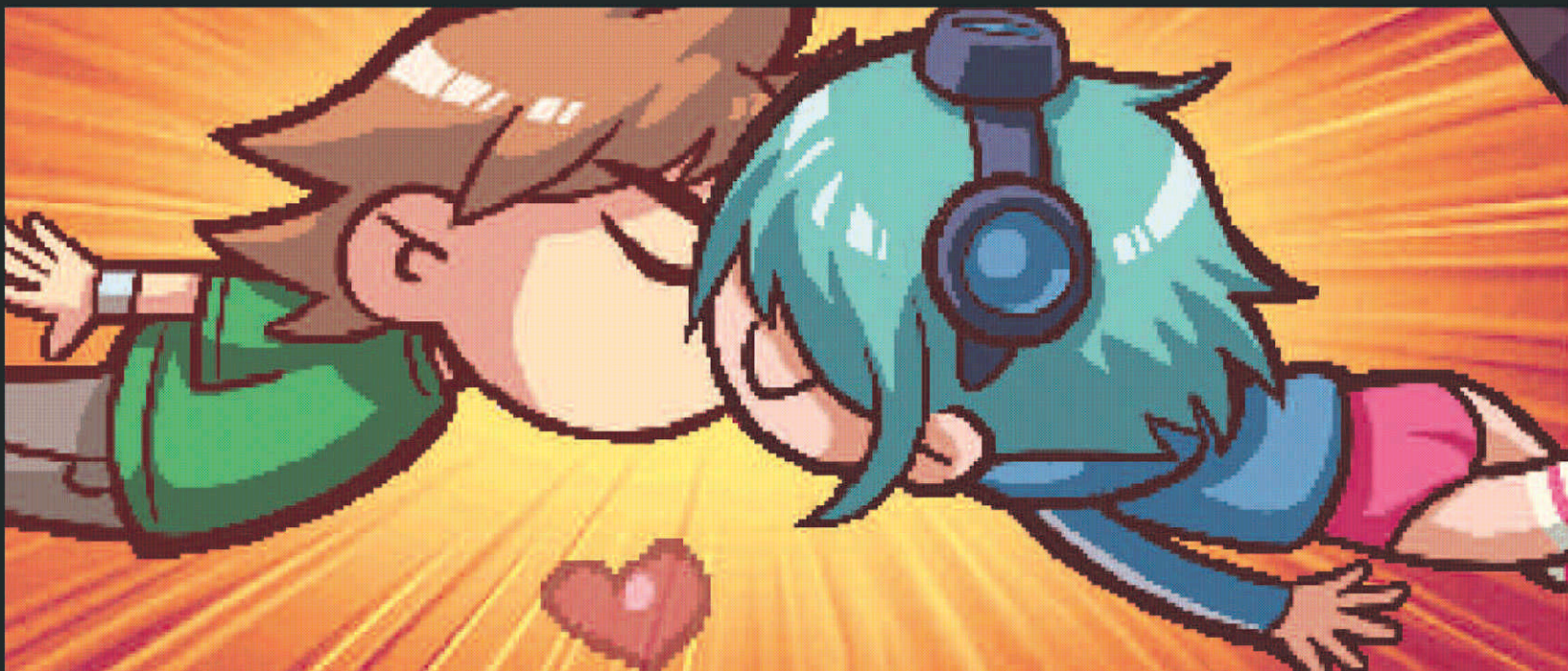


# REAKTIO

MIELIPITEITÄ JA REAKTIOITA  
Lisää mielipiteitä blogissa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## Videopelit *vastaan* maailma

Tuomas Jalamo pohtii, miksi videopelit nähdään edelleen usein tarpeettomana ajanhukkana.



Scott Pilgrim vs The World. Varsin hauska peli, mutta myös ilmeisen mielenkiintoinen ja ajankohtainen elokuva.

### OTA KANTAA!

Keskustele, blogaa tai lue lisää aiheesta osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## Miksi pelejä ei taidemuotona arvosteta niin kuin elokuvia tai kirjallisuutta?

Monet pelaajat kohtaavat Suomessa edelleen stereotyyppisiä ennakkoluuloja pelaamista ja pelejä kohtaan

Miksi pelejä ei taidemuotona arvosteta yhtä korkealle kuin elokuvia tai kirjallisuutta? Usein kuulee esitettävän väitteen, jonka mukaan pelit sijoittuvat formaattina alhaisimmalle mahdolliselle tasolle sen vuoksi, että ne tyytyvät orjallisesti kopioimaan elokuvien kerrontatyylillä. Videopeleissä ei tämän näkemyksen mukaan ole mitään omaa: ne ovat vain interaktiivisia versioita "paremmista" teoksista.

Vastikään ensi-iltansa saanut, Edgar Wrightin ohjaama Scott Pilgrim vastaan maailma -elokuva todistaa olettamuksen vääräksi. Kyseessä lienee näet ensimmäinen kerta, kun videopelien narratiivi siirtyy onnistuneesti valkokankaalle, eikä päinvastoin. Tarina kertoo Scott Pilgrim -nimisestä basistista, joka on tulenpalavasti ihastunut kaupungin cooleimpaan tyttöön. Voittaakseen oikeuden deittailla uutta ihastustaan on Scottin kuitenkin ensin taisteltava tämän ilkeitä ex-heiloja vastaan.

Leffan maailma toimii videopelien logiikalla. Onnistuneet suoritukset palkitaan kokemuspisteillä, ja kukistetut viholliset muuttuvat kolikoiksi. Uusiin yrityksiin tarvitaan kirjaimellisesti lisäelämä.

Yhteannot ovat eräänlaisia pomotaisteluita, joista

selviäminen edellyttää vastustajan heikon kohdan löytämistä.

Videopelit eivät ainoastaan luo pohjaa Scott Pilgrim tarinalle, vaan niiden tuntemus on edellytys koko elokuvan ymmärtämiselle. Näennäisen aivottoman kuoren alta löytyy ovelan itseironian sävyttämä kuvaus sukupolvea, joka on kasvanut pelien parissa. Päähenkilö näkee elämänsä videopelissä ja itsensä sen sankarina, koska pelaaminen muodostaa tämän silmissä viitekehysten yleensäkin kaikelle toiminnalle.

Keskustelu videopelien mahdollisuuksista taidemuotona tekee Wrightin elokuvasta kiinnostavan. Mikäli peleillä ei olisi omintakeisia ja tunnistettavia tapoja kertoa tarinoita, ei niiden tyylin siirtämisen toiseen muotoon pitäisi ylipäättään olla mahdollista. Scott Pilgrimissä näin on kuitenkin tehty, minkä soisi viimeistään haastavan vanhentuneet käsitykset pelaamisesta merkitykseltömänä ajanhukkana.

**Tuomas Jalamo**

Kirjoittaja on parikymppinen yleisnörtti, joka kokee herra Pilgrim kanssa suurta sielunveljeyttä.



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

### "Pelit eivät voi olla taidetta"

Pulitzer-palkittu elokuvakriitikko Roger Ebert kohautti alkuvuodesta väittämättä, etteivät pelit voi koskaan olla taidetta. Miksi?

### Vaikutus kulttuuriin

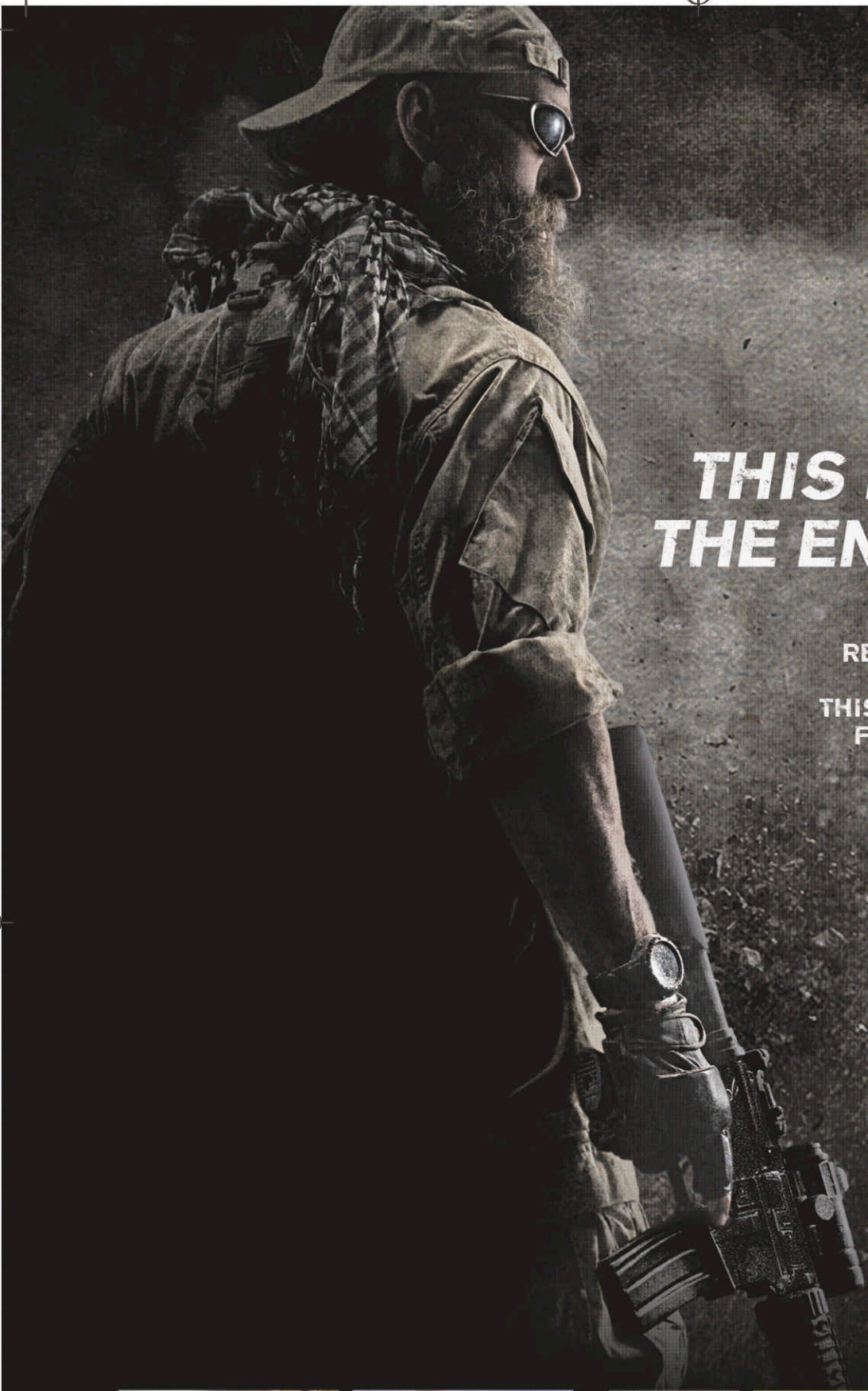
Ebertin mielestä yksikään videopeli ei ole vielä noussut sille tasolle kuin muut taiteenmuodot. Pelien tunnistettavuus ja kulttuurivaikutus eivät ole samanlaisia kuin Mona Lisalla, Sikstuksen kappelilla tai muilla, yleisesti taiteeksi luetuilla teoksilla. Vaikka Ebert myöhemmin myönsi pelien jatkuvasti kehittyvän, hän ei usko, että yksikään nykypelaaja eläisi niin pitkään, että ehtisi nähdä pelit korkeataiteena. Osasyynä on myös se, että pelit ovat aina lähtökohtaisesti kaupallisia tuotteita, joiden kehitystä ohjaavat massojen ostotottumukset.

### Pelit jäljittelevät elokuvia

Yksi keskeinen syy Ebertin näkemykseen on se, että pelit eivät imitoi todellisuutta niin kuin elokuvat, kirjallisuus tai kuvataide, vaan pikemminkin pyrkivät teknisen ohjelmoinnin kautta tuottamaan elokuvamaisen kokemuksen.

### Pelin voi voittaa

Pelien ohjelmointiin liittyy keskeisesti myös se, että pelissä on tietyt säännöt, joiden puitteissa pelaaja voi voittaa pelin. Vaikka se tekee pelaajasta aktiivisen osallistujan, Ebertin mielestä se on nurinkurista muihin, puhtaasti katsottaviin medioihin verrattuna. Ebert rinnastaa videopelit pikemminkin shakkiin kuin taiteeseen.



# THIS IS THE FACE THE ENEMY FEARS

THIS IS FORCE MULTIPLIED.  
RELENTLESS. EXACTING. PRECISE.

THIS IS A NEW BREED OF WARRIOR.  
FOR A NEW BREED OF WARFARE.

THIS IS TIER 1.



DOMINATE  
DICE MULTIPLAYER



JOIN THE ELITE AS  
A TIER 1 OPERATOR



# MEDAL OF HONOR

MEDALOFHONOR.COM



14.10.10

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

\*1) Beta offer is contingent on Beta availability within 12 months of Medal of Honor release. Beta will be available for a limited time only and offer expires upon close of Beta events. Participation in Beta requires acceptance of Beta Agreement. Must be 18+. Xbox GOLD membership required for Xbox users. Visit [www.ea.com/beta](http://www.ea.com/beta) for details, including availability.



# Top 20 - Parhaat konsolit

Konsolit kunniaan! Teimme **Gamereactorilla** oman subjektiivisen listamme kultaisten muistojen, laitteiden käyttömahdollisuuksien sekä pelialaan jääneiden vaikutusten perusteella.

KUVA: MÄNS HEGEVÄLL



20

## Paras floppi koskaan Sony PSP

Nintendo nousi kannettavien konsolien kiistattomaksi kunkuksi Gameboyn ansioista ja talloi lukuisat vastaan tulleet haastajat jalkoihinsa. Sonyn PSP vastasi Nintendon haasteeseen hyvin ja teknisiltä ominaisuuksiltaan se olisi voinut jopa voittaa vastustajansa. Julkaisijat lähtivät mukaan ja laitteelle julkaistiin pelejä käytännössä kaikista huippusarjoista. Samalla ihmiset kuitenkin käyttivät pääasiassa laitteen monipuolisia multimediamahdollisuuksia.

**Paras pelimuistomme:** PSP:n käynnistäminen Wipeoutin kera julkaisun aikaan. Täydellisen veitsenterävä näyttö ja järjetön suorituskyky ovat yksi kuumottavimpia teknisiä tyrmäyksiä, mitä olemme todistaneet.



19

## Ihana fiasko Sega Saturn

Saturn ei ollut optimoitu 3D-grafiikkaa varten toisin kuin kilpailijansa Sonyn leiristä. Saturn myi huonosti, vain noin 9 miljoonaa kappaletta ja unohtui verrattain nopeasti. Mutta me muistamme sen loistavasta palasesta pelihistoriaa, jossa oli samaa jäljittelemätöntä charmia, mikä teki Segasta yhden maailman suurimmista peliyhtiöistä.

**Parhaat pelimuistomme:** Kolikkopelikonversio Virtua Fighter 2:ta oli täydellinen, emmekä koskaan unohda unenomaisia seikkailuita Nights: Into Dreamsin parissa.



18

## Segan altavastaaja

### Sega Master System

Sega ei pitänyt lainkaan Nintendon röyhkeästä yliotteesta pelimarkkinoilla ja valmisti siksi Master Systemin suoraan kilpailijaksi Nintendon harmaalle konsolille. Varsin nopeasti osoittautui, että Master System ylitti NESin tekniikan mitä tuli grafiikkaan ja ääniin. Vastaavasti Sega ei pystynyt kuitenkaan vastaamaan Nintendon laitteen pelivalikoiman laajuuteen. Laatu oli silti aina läsnä ja laitteelle löytyi lukuisia hyviä pelejä, joihin uppoutua. Master System omasi oman aikansa rumimman ulkokuoren, mutta sentään jokaisessa tuli mukana sisäänrakennettu peli.

**Parhaat pelimuistomme:** Sydämiimme tiukimmin tarttuneet muistot ovat ensiaskeleet Phantasy Starin rakastettavassa maailmassa. Vain muutaman minuutin pelaamisella ymmärsi, että käsissä on jotain aivan uutta, jotain mitä emme olleet aiemmin kokeneet. Eppinen ja massiivinen roolipeli jäi muistoihin esimerkiksi silloin, kun pelaaja päästettiin möyrimään pitkin Algolin aurinkokunnan kolmiulotteisia luolastoja. Ja kukapa voisi-kaan unohtaa esimerkiksi Black Beltiä, Alex Kiddiä ja Wonder Boytä.



17

## Kubistinen sympis Nintendo Gamecube

On todella vaikeaa kääntää olemassa olevaa trendiä. Kysykää vaikka Nintendolta, joka Nintendo 64:n jälkeen julkaisi Gamecuben toukokuussa 2002. Sonyllä oli tuolloin jo suuri etumatka PlayStation 2:n ansiosta, ja Xbox oli vanginnut teknologian nimeen vannovan yleisön. Gamecubesta tuli Nintendolle täydellinen pohjakosketus ja spekulatiot Nintendon pyyhkeen kehään lentämisestä velloivat ilmassa. Toisin kuitenkin kävi, ja vaikka Gamecubelle kävi varsin kehnosti, sai konsoli silti osansa huippupeleistä. Näihin lukeutuvat muun muassa Zelda: Wind Waker, Metroid Prime, Animal Crossing ja Super Smash Bros. Melee.

**Parhaat pelimuistomme:** Resident Evil 4, yksi aikansa parhaista peleistä, oli elementissään Gamecubella. Leon S. Kennedyn roolissa me kauhistelimme, pakenimme ja löimme pomohirvityksiä yhä uudestaan. Sen lisäksi Gamecuben ohjain on edelleen yksi ergonomisimmista lajissaan.

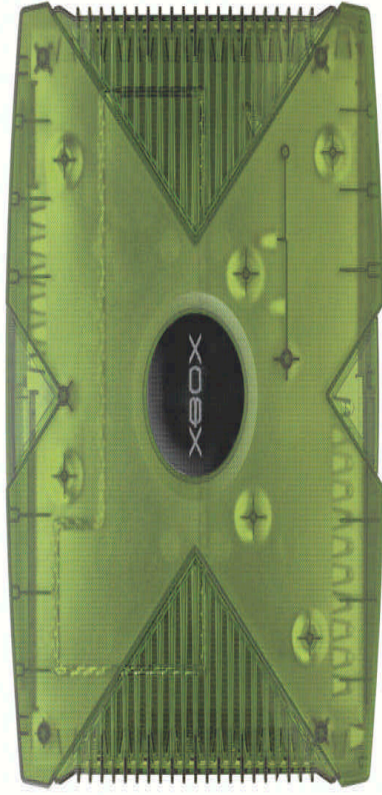
16

## Nostalgian isku CBS Coleco Vision

Coleco Vision debytoi vuonna 1982, josta muodostui kerrassaan maaginen videopelivuosi. Coleco oli lisensoinut Donkey Kongin Nintendolta. Coleco vieläpä auliisti laittoi pelin jokaisen konsolin kylkiäiseksi. Voimakas äänipiiri ja vahva pelituki nostavat Coleco Visionin listallamme sijalle 16.

**Parhaat pelimuistomme:** Lady Bug oli hyvä, kuten myös Cabbage Patch Kids, Frenzy ja Centipede. Paras oli silti Looping huiman kenttäsuunnittelunsa ansiosta. Se piti pelaajan hereillä.



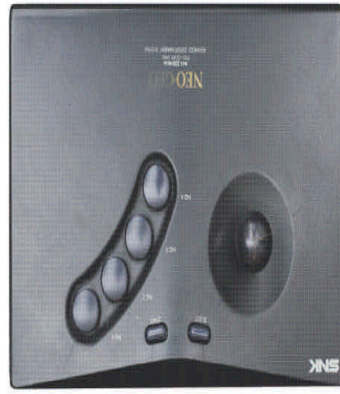
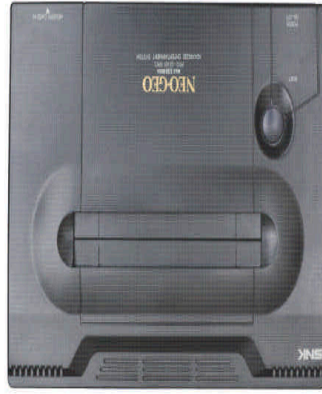


# 15

## 2000-luvun uusi haastaja Microsoft Xbox

Microsoft sai syömähampaansa Sega-yhteistyön kautta, sillä Dreamcast pohjautui erityisesti suunniteltuun Windows CE -käyttöjärjestelmään. Lopputuloksesta tuli alkusoitto jollekin suuremmalle, nimittäin Micro-soffin Xbox-tuoteperheelle. Xbox oli möykky, peto, voimapesä, joka nöyryytti PlayStation 2:ta puhtaasti teknisin termein katseituna. Siinä oli sisäänrakennettu verkkokortti, valtava ohjain (The Duke), Xbox Live-palvelu ja vaikuttava pelikirjasto. Xbox ei pääse unohtumaan.

**Paras pelimuistomme:** Xboxia on vaikea muistella ilman mielikuvia tietyistä rengasmaailmista, Covenantin hyökkäyksestä Pillars of Autummille sekä, modernin peli-ikonin, Master Chiefin esiinmarssista.



# 14

## Todellinen helmi Neo-Geo

Ei kompromisseja. Tämä oli teesinä SNK:n nauruttavan kalliissa konsolissa, joka käytti samaa teknologiaa kuin yrityksen kolikkopeliautomaattitkin. Kun Super Nintendo -pelaajat saivat pelattavakseen suttuisia konversioita esimerkiksi Art of Fighting- ja Samurai Showdown-peleistä, onnekkaita Neo Geo -omistajat saivat pelattavakseen alkuperäisen version kotisoivaltaan käsin. Mutta laadulla oli hintansa.

Pelikasetit maksoivat aikoinaan yli 200 euroa kappale aina konsolin kuolemaan saakka. Tuskin koskaan näemme enää yhtä anteeski-pyytelämätöntä konsolia.

**Parhaat pelimuistomme:** King of Fighters '98, Last Blade 2 ja Fatal Fury Special. Neo Geo oli ykköskone tappelupeleille.



# 13

## Juhat neljälle Nintendo 64

Nintendo 64 oli monellakin tapaa täydellinen bilekonsoli. Se oli helposti saatavilla, helppo käyttää ja luotettava. Kiitos neljän ohjainportin, innovatiivisen analogisen ohjauksen ja tietenkin lukuisien Nintendo-charmia henkien neiden pelien konsoli keräsi paljon väkeä ruudun ääreen. Mario Kart 64, Goldeneye 007, Mario Party ja Super Smash Bros olivat monen illan ilot.

### Parhaat pelimuistomme:

Super Mario 64 ja The Legend of Zelda: Ocarina of Time säilyvät edelleen kaikkien aikojen parhaiden pelikemusten joukossa ja ovat luonnollisesti myös Nintendo 64 -kirjaston kruununjalokivet.

# 12

## Todellinen edelläkävijä Atari 2600

Vaikka sekä Magnavox että Fairchild ehdivät edelle, Atarin luksusta henkinyt suunnittelu puupaneleineen, loistava toimivuus ja sadat laatuspelit tekivät Atari 2600:sta yhden konsolien alkutaipaleen tärkeimmistä laitteista.

**Parhaat pelimuistomme:** Pong, Pac-Man, Combat ja Space Invaders. Neijä elintärkeää lukua kolikkopelien historiassa, jotka kiitos Atarin löysivät kaikki tiensä pelaajien olohuoneisiin.



# 11

## Unenomainen superkonsoli Sega Dreamcast

Saturnin floppaamisen jälkeen Sega janoisi kostoja. Ratkaisu oli Dreamcast, unelmakonsoli, joka oli kuorrutettu uusimmilla innovaatioilla, kuten sisäänrakennetulla modeemilla ja näytön sisältäneellä ohjaimella. Sega hemmotteli tulevia ostajia asennetta uhkuilla kolikkopelikkäänöksillä, upeilla roolipeleillä ja urheilulla. Kaikki ei kuitenkaan mennyt niin kuin piti, ja Dreamcast koki ennenaikaisen kuoleman, aivan kuin muistutuksena elämän epäreiludesta.

**Parhaat pelimuistomme:** ChuChu Rocketin kissa ja hiiri -leikit sekä mahtavat turpasaunat Powerstonea ja Soul Caliburissa.

# 10

## Kannettava klassikko Nintendo Gameboy

Kilpailijat yrittivät aikanaan turhaan horjuttaa Gameboyn valtasemaa. Lynxin ja Game Gearin värinäytöt ja taustavalot eivät mahtaneet mitään Gameboyn valteille - pitkälle patteri-lälle, edulliselle hinnalle sekä tietyksi loistaville peleille. Laite iski läpi niin koulujen pihoilta kuin työpaikoilakin, ja Game Boysta tuli synonyymi kannettavalle pelikoneelle.

**Paras pelimuistomme:** Yksi on ylitse muiden. Mikään ei ollut parempaa kuin katsella ruudulta raketin lähtöä kohti taivaita ennätysten jälkeen. Se on Tetris, täydellinen kannettava peli.





09

## Aikamme luksuskonsoli Sony PlayStation 3

Sonyn kolmas tuleminen tarjosi meille luksusta niin muotoilussa kuin suorituskyvyssä ja vielä hiljaisesti kuin hiiri. Uusin pleikkari on ollut myös alusta lähtien kehityksen kärjessä tuoden meille Blu-ray -levyjen katselumahdollisuudet kotiin ensimmäisten joukossa. Sitä paitsi, vaikea sitä on ilmaiselle nettipelaamiselle sanoa ei.

**Parhaat pelimuistomme:** Little Big Planetissa omien kenttien luominen, Metal Gear Solid 4:n interaktiivisen "elokuvan" katselu ja Kratoksen eepinen jumaljahti God of War III:ssa säilyvät mukana PS3:n mentyäkin.

08

## Kohta kaikki pelaa! Nintendo Wii

Kun Nintendo luultiin ottavan lukua Gamecuben jälkeen, Iso-N iski takaisin ja kovaa. Wiissä yhdistyivät jälleen saumattomasti Nintendoon valtiit: helposti lähestyttävyyttä, innovatiivisuutta sekä edullinen hinta. Laite iski suurempaan yleisöön kuin mikään pelikonsoli aikaisemmin, ja se on tämän laitesukupolven ylivoimaisesti myydyin konsoli.

**Paras pelimuistomme:** Super Mario Galaxy. Kenties paras tasoloikka koskaan.



07

## Täysi paketti Xbox 360

Konsolien verkkopelaamisessa yksi on ollut ylitse muiden. Microsoftin alkuvuosien laatuongelmat eivät nekään syöneet Xbox 360:n suosiota. Se ei ole ihme, sillä Xbox Live suorastaan mulisti konsoleilla verkossa pelaamisen ja 360 tarjosi hurjan määrän uusia ominaisuuksia, joista on tullut vaikiotavaraa lähes jokaisessa verkko-palvelussa. Yksinoikeuspelit kuten Halo 3, Gears of War ja Forza 3 puolestaan takasivat ettei tosipelaaja voinut olla hankkimatta laitetta kotiinsa.

**Parhaat pelimuistomme:** Gears of War, siinä on peli, joka määritteli miltä äijämäisen toiminnan pitää näyttää. Gearsissä ja Halo 3:ssa huutavien jenkien ja ylimielisten ranskalaisten kyykyttäminen oli ja on edelleen suurinta hupia mitä moninpelistä voi löytää. Erikoismaininnan ansaitsee myös Live:n pelikauppa. Voi sitä riemua uuden hienon pikkupelin löytyessä.



06

## Maailman kovin konsolilanseeraus Super Nintendo

Bob-omb sanoo Boom! Nintendo ei säästellyt hittipommitustaan Super Nintendo julkaisussa. 16-bittiselle ihmeelle julkaistiin klassikko klassikon perään - Super Mario World, Pilot Wings, F-Zero sekä Sim City. Eikä kulunut aikaakaan kun perään lähetettiin The Legend of Zelda: A Link to the Past, Street Fighter II ja Super Probotector. Kyseessä oli todellinen Nintendoon kulta-aika, jolloin jokainen Nintendoon uusi julkaisu tiesi varmaa myyntimenestystä. [SNES on päätoimittajan ylivoimainen valinta parhaimmaksi pelikonsoliksi - toim. huom.]

**Parhaat pelimuistomme:** Kaikkien aikojen kaksi suosikkipeleä löytyvät Super Nintendo pelivalikoimasta. A Link to the Past ja Super Metroid olivat uskomattomia pelejä, jotka eivät ole tänä päivänäkään menettäneet pisaraakaan hienoudestaan. Ikävä ei onneksi pääse iskemään. Parhaat pelit löytyvät kätevästi Wiin latauspalvelu Virtual Consolesta.

05

## Tuplasti parempi Nintendo DS

Voiko 150 miljoonaa myytyä konsolia olla merkki muusta kuin puhtaasta neroudesta? Nintendo loi DS:llä pelinkehittäjille niin erinomaiset puitteet, ettei hyvästä pelatavasta ole koskaan ollut pulaa. Innovaatiot kuten kosketusnäyttö, sisäänrakennetty mikrofoni sekä myöhemmin kamera varmistivat, että laiteessa oli koko ajan mukana jotain uutta ihmeteltävää.

**Paras pelimuistomme:** Advance Wars: Dual Strike iski kovaa ja korkealta. Strategiapeli sopi täydellisesti mukana kannettavaksi ja oli hieno lisä DS:n pelivalikoimaan.





AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE  
**NOW AVAILABLE FOR XBOX 360®**  
 WWW.STEELSERIES.COM



COMPATIBLE WITH  
**XBOX 360**  
 XBOX LIVE COMMUNICATION



steelseries  
**SPECTRUM 4.0**  
 GAMING HEADSET

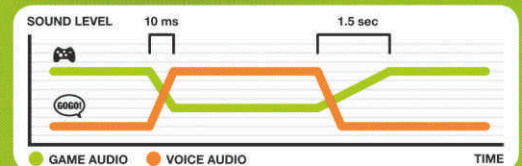


steelseries  
**SPECTRUM 4.0**  
 GAMING HEADSET



**SISÄLTÄÄ STEELSERIES SPECTRUM AUDIOMIXERIN:**

- sisäänrakennetulla ääni- ja puhekontrollerilla säädät erikseen peli- ja chat-äänit
- SteelSeries LiveMix tarjoaa pelaajalle pikanäppäimen peli- ja chat-äänien tasapainoittamiseen Xbox LIVEssä



SteelSeries LiveMix in action

**GameStop**  
 power to the players®

steelseries  
 professional gaming gear

## 04

Kulmakunnan kovin kundi  
Sega Mega Drive

Nintendo ei pitänyt Segaa vakavana kilpailijana 16-bittisten konsolien aikakauden koittaessa. Se oli suuri virhe, sillä Sega iski Mega Drivella täyttä kultaa. Mega Drive oli voittoisa näyttävillä grafiikoillaan, ja etenkin asenteessa. Mega Drive oli aikanaan yksinkertaisesti se "coolein" pelikone. Sonic juosta viiletti Segan ikoniksi ja yhdeksi kaikkien aikojen viileimmäksi pelihahmoksi.

**Paras pelimuistomme:** Suosikista ei ole epäilystä. Kun Sonicin kanssa pääsi ensi kertaa vauhtiin, jäi kokemus mieleen ikuisesti. Ensimmäisen kentän kirkkaat värit ja musiikit tuli koettua niin monta kertaa, että sen osaisi pelata vaikka unissaan. Maailman nopein siili juoksi suoraan sydämiimme.



## 03

Kaikkien aikojen  
suosituinSony  
PlayStation 2

Voiko 150 miljoonaa PS2-omistajaa olla väärässä? Sonyn toinen kotikonsoli on epäilemättä yksi pelialan suurimpia menestystarinoita. Se päihitti kilpailijansa Gamecuben ja Xboxin yksiselitteisesti ja tarjosi ylivoimaisesti laajemman pelikirjaston kuin koskaan aikaisemmin. Suosiosta kertoo jotain se, että peleistä tehdään edelleen PS2-versioita, ja ne keikkuvat myyntiluvuissa vielä Suomessakin topkypissä. Suosio ei selity kuitenkaan pelkillä peleillä. Konsoli oli myös ensimmäisiä kunnon DVD-soittimia ja valtakelijä VHS-kasettien aikakauden päättäjänä. Pleikkarikakkosen voidaan myös sanoa aloittaneen kasuaalipelaamisen vallankumousta SingStarilla, Guitar Heroilla sekä visailupeli Buzzilla.

**Parhaat pelimuistomme:** Jalkapallopelien saralla Pro Evolution Soccer lunasti paikkansa aikansa parhaimpana urheilupelinä ja pelitunteja kertyi kasaan varmaan tuhansia. Entä kuka muistaa kuinka kuumeisesti Metal Gear Solid 2:ta odotettiin? Jo demo räjäytti tajunnan ja levyä metsästättiin kissojen ja koirien kanssa kansainvälisistä pelilehdistä.



## 02

Legenda ei koskaan kuole  
Nintendo Entertainment  
System (NES)

Nintendon 8-bittinen konsoli merkitsi pelialalle enemmän kuin moni aavistaakaan. Se oli uusi alku koko alalle, joka oli ylikuumentumisen jälkeen tullut Yhdysvalloissa romahtaan alas vuonna 1983. Nintendo onnistui vastoin kaikkia odotuksia luomaan paketin, jossa yhdistyi edeltäjiä rautaisempi pelattavuus ja ohjaus, jotka oli koskaan nähty, sekä mielikuvitukSELLISET pelit. Konsolin mukana tullut Super Mario Bros loi pohjan maailman tunnistettavimmalle pelihahmolle. Suomessakin Nintendo oli suuri hitti. Jokaisen pikkupelaajan oli päästävä mukaan Nintendo Clubiin sekä lukemaan virallista Nintendo-lehteä. Jostainhan ne pelivinkit piti saada ennen internetiä.

**Parhaat pelimuistomme:** "It's Dangerous to go alone. Take this!" Näiden sanojen säestämänä pelaajan ohjastama Link sai miekan ensi kertaa ja Prinsessa Zeldan pelatusretki oli valmis alkamaan. The Legend of Zelda oli peli jollaista ei oltu vielä nähty. Avoin maailma ja suuren seikkailun tuntu oli huumava. Eikä ensimmäinen Zelda todellakaan ollut ainoa ikimuistoinen peli. Muistista palaavat Punch-Outin hervottomat nyrkkeilymatsit, Megamanin lukemattomat kuolemat, Simon Belmontin seikkailut Draculan linnassa, Kid Icaruksen lennokkaat kiemurat pilvien päällä sekä tietysti Marion hultaton pesukarhupuku Super Mario Bros. 3:ssa, vain muutamia mainitaksemme.



# 01 Uuden ajan alku Sony PlayStation

PlayStation -perheen pelikonsoleita on myyty yhteensä yli 350 miljoonaa kappaletta. Nykyään voi olla vaikea ymmärtää, kuinka epätodennäköisistä lähtökohdista Sonyn huikea menestys sai alkunsa. 16-bittisten konsolien kaudella Nintendon ja Sonyn oli tarkoitus ryhtyä kumppaneiksi yhdistääkseen Super Nintendon menestyksen tulevaan CD-formaattiin. Kaksi elektroniikka-alan jättiläistä vaikuttivat olevan täydellinen pari, ja kaikki näytti lupaavalta. Kiista oikeuksista kariutti kuitenkin yhteistyön aivan viime metreillä, ja osapuolet lähtivät omille teilleen.

Se tie vei Sonyn kehittämään pelikonsoliaan yksin. Sonyn itseluottamus oli kohdillaan siitä huolimatta, että 32X, CD-i, 3DO sekä Atarin Jaguar olivat jo epä-

onnistuneet CD-pohjaisessa pelikonsolissa. Ohjat annettiin Ken Kutaragille, joka loi pohjan nykyisin niin jättimäiselle Sonyn pelidivisioonalle.

Lopputuloksena on nykyään selvillä, mutta tie Nintendon ja Segan dominoimalle alalle ei ollut helppo. Sony ymmärsi, että menestykseen vaadittiin uudenlaista lähestymistapaa. Tämä merkitsi yhtä pelialan suurimmista asennemuutoksista sen historiassa. Sony lähti kosiskelemaan laitteellaan ja peleillään aikuisempaa yleisöä. Kaikissa ratkaisuissa huokui ajatus, että pelin täytyy olla iskevää muillekin kuin vain lapsille. Alkuaikojen pelit Ridge Racer, Tekken, Resident Evil ja Destruction Derby olivat tärkeitä rakennuspalikoita kypsyttämään pelaamista lapsuudesta aikuisuuteen.



**Parhaat pelimuistomme:** Vaikka PlayStationin-pelien graafinen ulosanti oli jo tarpeeksi tekemään vaikutuksen, eräällä japanilaisella pelintekijällä oli vielä kunnianhimoisemmat suunnitelmat. Niinpä Hideo Kojiman Metal Gear Solid räjäytti potin ennennäkemättömän elokuvallisen pelikokemuksella. Peli oli täynnä loistavia kohtauksia, joista mielikuviutuksellisin oli varmasti taistelu mysteerisen Psycho Mantiksen kanssa. Kaasunaamariin sonnistaunutun telepaatti, hämmästytti ennen taistelua puhumalla pelaajalle suoraan tallennusten määrästä ja pelatuista peleistä (perustuen muistikortilla olleisiin tietoihin). Hän jopa käski laittaa ohjaimen lattialle, jonka jälkeen hän liikkui sitä mielensä voimalla (kiitos ohjaimen rakennetun värinätoiminnon). Kohtaamisen huipennus oli tapa, jolla

ajatustenlukija oli voitettavissa. Pelaajan piti vaihtaa ohjainporttia ja näin estää "ajatustensa lukeminen".

Muita PlayStation-aikakauden huippuhetkiä oli tietysti Aeriksen sydäntä riipivä kuolema Final Fantasy VII:ssä. Monet pelaajat ovat kertoneet, kuinka tämä oli ensimmäinen kerta, kun he vuodattivat kyynelitä videopelihahmon tähden. Mainitsematta ei voi myöskään jättää Resident Evilin kauhunhetkiä silloin, kun zombit olivat vielä oikeasti pelottavia, tai Tomb Raiderin tutkimusmatkoja läpi muinaisten temppelien. Sonyn esikoisen kulta-aika on pullollaan ikimuistoisia hetkiä ja kaikkia on mahdoton listata tähän. Tässä syy, miksi PlayStation on Gamereactorin valinta kaikkien aikojen parhaaksi konsoliksi.



## Sonic Colors

Alusta *Wii* Kehittäjä Sonic Team  
Julkaisija Sega Pelityyppi Tasohyppely

**EGGMAN ON RAKENTANUT** huvipuiston. Se ei ehkä ole kaikkein helpoin tapa sinisen siilin nappaamiseen, mutta kaverilla eivät taida muutenkaan olla kaikki inkkarit kanootissa. Sonic Colors vaihtelee sekä sivusta kuvattujen että kolmiulotteisten kenttien välillä. Peli tuntuu panostavan perusasioihin toisin kuin viime vuoden miekkaa heiluttanut häpeäpiikku Sonic and the Black Knight. Silti se saa minut rypistämään epäluuloisena nenäni.

Sonic on vuosien varrella kokenut monia takaiskuja, ja ennen kuin toisin todistetaan, pidän odotukseni maassa. Historia on osoittanut, etteivät siilin seikkailut kolmiulotteisilla raitilla toimi niin hyvin kuin voisi kuvitella. Täydellisessä maailmassa pelistä kuoriutuu vauhdikas ja värikäs tasohyppely, mutta pahimmillaan ohjaus pilaa pelin potentiaalin. **Love Bolin**



### MITTARI NÄYTTI TUHATTA JA SATAA

Need For Speed: Hot Pursuit keskittyy yksinomaan ajamiseen. Tarina, raskas tuunaukulttuuri ja osin myös realismi on unohdettu vauhdikkaiden poliisitakaa-ajojen tieltä. Sekä roistoille että poliiseille tarjotaan alusta asti vain maailman kuuminta ajokalustoa.

### ERIKOISKYVYLLÄ VOITTOON

Molemilla osapuolilla on käytössään neljä erilaista erikoiskykyä, jotka voi aktivoida ristiohjaimesta. Poliisit voivat esimerkiksi tilata tiesulkuja, kun taas roistoilla on karkuun ajamista helpottava lisäboosti.

### BAANAA PIISAA

Pelimaailmasta löytyy yhteensä yli 160 kilometriä asfalttietä ja runsaasti oikopolkujia. Suuren pelimaailman rakentamisessa on avustanut ruotsalainen DICE, joka tunnetaan Battlefield-sotapelisarjasta.



## Need for Speed: Hot Pursuit

Alusta *PC / PlayStation 3 / Xbox 360* Kehittäjä Criterion  
Julkaisija EA Pelityyppi Ajopeli

**BURNOUT-PELEISTÄ TUNNETTU** Criterion aikoo palauttaa Need for Speedin juurilleen yhdistämällä sarjaan Burnoutin parhaat puolet. Hot Pursuit on rakennettu kokonaan vauhdikkaiden ja vimmaisten takaa-ajojen ympäril-

le, eikä kilpailujen välillä pelaajan kasvoille hierota paljasta pintaa eikä karheaa salapoliisitarinaa. Baanalle hypätään sen pitemmiltä puheilta joko superautoa kускаavana hurjapäähän tai - ensimmäistä kertaa - säälimättömänä liikennepoliisina.

Pelimaailma on avoin ja laaja, mutta tiekilometrit muodostuvat pääasiassa näyttäviä luonnonmaisemia halkovista valtateistä. Kartalta löytyy niin vehreitä metsäteitä, korutonta aavikkoa kuin jyliä vuoristopolkujakin. Pitkän ajohajdhiin aikana maisema vaihtuu saumattomasti ja mieleen kumpuavat lähes Outrun-kolikkopelin ikoniset radat. Kilpailuja ei aktivoida

Burnout Paradisen tavoin maailmassa seikkailmalla, vaan sekä poliisien että roistojen tehtävät on sijoitettu helpokäyttöiselle kartalle.

Yksinkertaisimmillaan kilpailu voi olla vain muutaman kaahailijan välinen mittelo tietyllä teosuudella, mutta kun vaikeammassa tehtävissä soppaan heitetään lauma sini-vuokkoja piikkimattoineen, tiesulkuineen ja poliisikoptereineen, saa rattia veivata tosissaan. Poliisina pelaaminen voi puolestaan tarkoittaa joko yhden tai useamman kaahailijan kiinni ottamista - tai tässä tapauksessa täydellistä romuttamista.

Hot Pursuitin erottaa Criterionin aiemmista peleistä



18. MARRASKUUTA

## Assassin's Creed: Brotherhood

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Ubisoft  
Julkaisija Ubisoft Pellytppi Toiminta

**BROTHERHOOD JATKAA** tarinaa siitä, mihin kakkososa päättyi. Päähahmo Ezio salamurhaajien johtaja, ja yksinpelissä hänen pitää järjestää salamurhaajien veljeskunta uudestaan vastustamaan Tempeliiherrojen vaikutusta. Mukaan saa myös apureita, joita pystyy kouluttamaan ja lähettämään tehtäville keräämään kokemusta. Taistelut on syytä valita tarkoin, sillä apurin kuolema on pysyvä.

Ensimmäistä kertaa mukana olevalta monipeliltä on puolestaan lupa odottaa jotain poikkeuksellista. Suoran toiminnan sijaan kissa ja hiiri -leikeissä vaaditaan kärsivällisyyttä ja finessia. Kehitettävät hahmot ja kolme pelimuotoa jättikokoisessa Roomassa taakaavat, että pelattavaa riittää myös netissä.

Arttu Rajala

AT 4 BUSTS  
BUSTS

8.6 Miles  
2:21.33

SOCIAL BEST

Pantsmaster  
6:13.74



selvästi raskaampi ajotuntuma. Need for Speed -sarjalle tyypillisesti mukana on joukko oikeita superautoja sellaisilta valmistajilta kuin Porsche, Lamborghini, McLaren ja Bugatti. Vauhdista ei varmasti tule pulaa. Ajaminen tuntui puolirealistiselta siihen asti, kunnes tajusin hipaista käsijarrua. Ihmevipu vetää auton saman tien jyrkkään linkkuun ja mahdollistaa tiukkojenkin mutkien ottamisen komeassa sivuluisussa mielettömissä nopeuksissa. Sen verran autenttisuutta autoissa silti on, että ajo-ominaisuudet vaihtelevat merkeittäin. Toiset ovat ketterämpiä, kun taas toisissa on tehoa.

Ulkoisesti Hot Pursuit näyttää kerrassaan upealta ja

toimi selvästi keskeneräisiä ääniä lukuun ottamatta juhevasti. Peli esimerkiksi käyttää vuorokaudenaikoja ja säätiloja mahtavasti hyödykseen. Baanalla saatetaan

## Hot Pursuit näyttää kerrassaan upealta

siristellä sumussa, porskuttaa paisteessa tai hikoilla öisessä, näyttävästi valaistussa ukkosmyrskyssä.

Jos ennakkoversio jostain sai huolestumaan, lähinnä yksinpelin syvyydestä. Uratila vaikutti eri kisatyypeistään huolimatta verrattain pelkistetyltä sekari kädessä suo-

rittamiselta, mikä ei sinänsä ole uutta. Pelin kantavaksi voimaksi saattaa kuitenkin muodostua Facebookin kaltainen Autolog-palvelu, joka pitää kirjaa pelaajien suorituksista ja mahdollistaa kavereiden haastamisen, vaikka nämä eivät olisikaan linjoilla. Varsinainen nettipeli tukee kahdeksaa yhtäaikaista pelaajaa. Ihmisten kesken rajut ajohahdit saavat luonnollisesti uusia, jännittäviä ulottuuksia. Takaa-ajettu voi esimerkiksi laukaista poliiseja hämäävän EMP-aallon, kurvata sivutielle ja piiloutua puskan taakse, minkä jälkeen voi luikkia pakoon tulosuuntaan vuokkojen haravoidessa ympäristöä hämillään.

Kimmo Pukkila



9. MARRASKUUTA

**OTA OHJAT!**

Blac Ops tarjoaa entistä enemmän interaktiivisuutta toimintaan. Aikaisemmin esimerkiksi helikopterituki oli täysin automaattinen, mutta jatkossa pelaaja pääsee itse kopterin ohjaksiin. Vastustajajoukkueen tilatessa oman kopterin, on edessä tiukka kaksintaistelu ilmojen herruudesta.

**PIMP UP YOUR RIFLE**

Aset ovat Call of Duty: Black Opsissa kustomoitavissa sekä toimintaominaisuuksiltaan kuin ulkoasultaan. Tämä haulikko esimerkiksi kaipaisi selvästi suurempaa tulinopeutta, uutta maalipintaa ja hymynaamaa kylkeen.

**PAREMMALTA NÄYTTÄÄ**

Treyarch on työskennellyt tosissaan lyödäkseen Modern Warfare 2:n ulkoasun. Black Ops näyttääkin erittäin hyvältä ja pyörittää 60 kuvua sekunnissa tiukimmissakin toimintakohtauksissa.



## Call of Duty: Black Ops

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Treyarch  
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

**TARVITSEN** punapistetähtäimen, ajattelen ottaessani jälleen kerran osuman räkättävän ranskalaisen jättimäisestä raketinheittäimestä. Lisälaitte on kuitenkin vielä viiden tason ja monen tunnin pelaamisen päässä. Onneksi Treyarch on ottanut asian huomioon Call of Duty: Black Opsia suunnitellessaan. Uuden valuutta-

järjestelmän ansiosta voin saman tien painella pelin kauppaan ja käyttää kovalla työllä ansaitsemani rahat uuteen tähtäimeen.

Los Angelesissa esittelytilaisuudessa Treyarchin henkilökunnasta suorastaan huokui tyytyväisyys pelin uuteen valuuttajärjestelmään. Pelaajille on ollut tarkoitus antaa mahdollisuudet muokata pelikokemuksestaan mahdollisimman omaleimaisen. Uusimman Halon tavoin Black Opsissa voi voi tienata pelin valuuttaa kaikissa pelimuodoissa. Pelaaja voi sitten käyttää rahat juuri siihen mihin haluaa; uusiin aseisiin, perkkeihin tai vaikka hahmon ulkoasun muokkaamiseen. Ja mikä tekisikään

moninpelistä addiktiivisemmän kuin mahdollisuus tuplata rahansa uhkapelissä.

Upouusissa Wager-otteluissa asetetaan joka erän alussa rahapanokset ja kilpaillaan kolmen parhaan joukkoon pääsystä. Kärkikolmikko jakaa potin, kun taas muut menettävät rahansa. Wager-otteluita ei tarvinnut pelata montaa huomatakseen, että isojen rahojen voittaminen ja työllä ansaittujen ropojen menetys toimivat vahvoina kannustimina kaikille mukana olleille. Uhkapeli-otteluissa säännöt ovat myös huomattavasti virkistävämpiä kuin vanhoissa kaavoihin kangistuneissa CoD-pelimuodoissa. Wager-pelimuotoja on tähän asti





**ERITTÄIN SALAINEN**  
Treyarch on pitänyt Black Opsin juonta tarkasti salaisena, ja ainostaan kehystarina on selvillä. Tarinan keskiössä on huippusalaisia tehtäviä suorittava erikoisjoukko sijoittuen Kylmän sodan aikaan. Treyarch on luvannut tarinaan lukuisia dramaattisia juonenkäänteitä sekä pidempää peliaikaa kuin Modern Warfare 2:ssa.

**TEE-SE-ITSE-ELOKUVA**  
Halo: Reachin tavoin pelissä on mukana videon ja kuvan kaapustoiminto. Omia tuotoksiaan pääsee myös editoimaan ja jakamaan kavereilleen verkon välityksellä.

julkaistu neljä erilaista, mutta lisäksi on luvattu olevan tulossa. "One In The Chamber" -muodossa kaikki pelaajat saavat alussa vain pistoolin, veitsen ja yhden luodin. Tapoista saa extraluodin, joten osumat ovat kultaakin kalliimpia. Veitsi on puolestaan viimeinen nöyryytysväline. Tappo sillä nolaa pisteet kokonaan. "Gun Game" aloitetaan myös pistoolilla, mutta erän edetessä pelaajat saavat tapoista koko ajan yhä voimakkaampia aseita, kunnes se, joka on kivunnut aseissa tasolle 20, voittaa koko potin.

Call of Duty: Black Opsin testin jälkeen olin hämmästyntynyt kuinka samankaltaiselta pelaaminen tuntui

verrattuna Modern Warfare 2:teen. Treyarchin edellisistä Toiseen maailmansotaan sijoittuvien pelien jäykempi

## merkittävät uudistukset vaikuttavat kuitenkin olevan kortilla...

tuntuma oli poissa ja sen oli korvannut MW2:n sulava ja millintarkka ohjattavuus. Lukuunottamatta Wagerotteluja, uutta rahajärjestelmää sekä yksinpeliä, merkittävät uudistukset vaikuttavat kuitenkin olevan

kortilla. Perusmoninpeli ei itsessään tarjoa mitään uutta. Suureksi kysymysmerkiksi pelin julkaisuun saakka, jää myös yksinpeli. Call of Duty -pelejä on nähty jo aika liuta ja uusien ideoiden keksiminen on aivan varmasti kiven takana. Pelin sijoittaminen Kylmään sotaan vaikuttaisi kyllä erinomaiselta idealta. Ennakkovarausten perusteella pelaajia, eivät epäilykset vaikuta lainkaa, vaan peli pyörii varauslistojen kärjessä ympäri maailman. Toisaalta ei ole epäilystä, että jos pidit Modern Warfare 2:sta, tulet pitämään myös Call of Duty: Black Opsista.

**Jonas Mäki**





26. MARRASKUUTA

## Epic Mickey

Alusta **Wii** Kehittäjä Junction Point  
Julkaisija Disney Pelityyppi Tasoloikka

**MIKKI HIIRI** ei aina ole ollut yhtä hellyyttävä hahmo kuin nykyään. Uransa alkupuolella Mikkiä voisi kuvailla jopa aikamoiseksi ilkimykseksi. Epic Mickey ammentaa vaikutteita juuri tuolta ajalta, jolloin Mikillä oli huomattavasti enemmän särmää. Pelissä tutustutaan Cartoon Wastelandiin, kaikkien unohdettujen ja hyljättyjen piirroshahmojen kotiin. Selviää, että Mikki on itse syyppää viitsauksen, joka on syössyt maan kaaokseen. Mikin on luonnollisesti korjattava aiheuttamansa vääryys. Ympäristöt ovat suoraan klassisista, mutta myös unohdetuista piirrosfilmeistä ja apuna on taikasivellin jonka avulla pelaaja voi maalata tai poistaa mitä tahansa maailmasta. Pelin suunnittelusta vastaa pelilegenda Warren Spector (Deus Ex, Thief: The Dark Project), joten voimme odottaa hieman enemmän kuin perusvärikästä lastenpeliä.

**Jonas Elfving**



7. JOULUKUUTA

### WORGEN MUKAAN LIITTOUMAAN

Worgen on Liittouman uusi vahvistus. Gilneasin kaukaisen maan idyllinen viktoriaaninen rauha rikkoitui kun Silver Pinen ihmisset hyökkäsivät maahan. Tiedossa ei ollut enää rauhallisia iltapäivän teehetkiä ja huvittavia hattuja, vaan sota, jonka seurauksena monet urheat soturit joutuivat worgen-kirouksen uhriksi.

## World of Warcraft: Cataclysm

Alusta **PC** Kehittäjä Blizzard  
Julkaisija Activision Blizzard Pelityyppi Online-roolipeli

**OLIKO WRATH OF** the Lich Kingissä mielestäsi liian vähän vastinetta rahoillesi? Tällä kertaa Blizzard ei ainakaan säästele panoksiaan, sillä vaikka kyseessä on sama maailma, voisi Cataclysmiä melkein kutsua World of

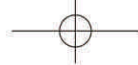
Warcraft 2:ksi. Koko maailman tasapaino järkkyy kun muinainen pahuus Deathwing palaa Azerothiin. Manteerit pirstoutuvat, tulivuoret purkautuvat ja kaupungin luhistuvat maan tasalle. WoW on ollut pelaajien koluttavana jo viisi vuotta, joten Blizzard on päättänyt pistää pelikentän kokonaan uusiksi. Stormwind ja Ogrimmar ovat kokeneet täyden remontin ja Northendin konflikti on nyt levinnyt joka kolkkaan.

Pelaajat pääsevät käytännössä tutustumaan peliin aivan uudella silmin. Koko hahmon kehitys 1:stä 60:een on järjestetty ja jaksotettu uudestaan samoin laatuvaatimuksineen kuin edelliset lisäosat. Turha edes-

takaisin juokseminen on pyritty minimoimaan ja tehtävät tuntuvat lineaarisimmilta ja loogisemmilta. Uusille pelaajille kokemuksen kerääminen on tehty mahdollisimman lähestyttäväksi. Vanhat konkarit saavat puolestaan tilaisuuden vieraila tutuissa paikoissa, jotka ovat muuttuneet ei pelkästään mullistuksen, vaan myös pelaajien toimien seurauksena.

Otetaan esimerkiksi Westfall, joka on pelin vanhimpia alueita ja jonka läpi suurin osa pelaajista on vaeltanut monia kertoja. Alun perin aluetta sai juosta ristiin rastiin Sentinel Hillille ja sitten tuntikausia jahdata maantierosvoja keräten bandanoja. Uudessa Westfallissa tarina





## Kirby's Epic Yarn

Alusta Wii Kehittäjä Good-Feel  
Julkaisija Nintendo Pelityyppi Tasolohikka

**KIRBY'S EPIC YARNIN** uniikki ulkoasu teki lähtemättömän vaikutuksen tämän vuoden E3-messuilla. Kirby ja pelin koko maailma näyttää koostuvan naruista, kangaspaloista, vetoketjuista ja muista tekstiileihin liittyvistä materiaaleista. Myös pelimekaniikka on sidottu suoraan ulkoasuun. Esimerkiksi vetämällä vihollisesta roikkuvasta irtolangasta, purkautuu koko vihulainen kasaksi naruja, joita Kirby voi sitten käyttää vaikka köysisillan tekemiseen. Idean totetus näyttää suorastaan upealta ja Kirbyn eepinen naru on epäilemättä yksi ensi vuoden persoonallisimmista julkaisuista. Tällä hetkellä kaikki pelin suhteen vaikuttaa hyvältä, ja julkaisu takaa, ettei Wiin asema tasolohikkafanin ykköskonsolina ole vielä pitkään aikaan uhattuna.

**Christofer Olsson**



### TÄYSREMONTTI

Kun Blizzard haluaa hieman sekoittaa pakkaa, ei mikään ole pyhää. Lauma on syönyt Southshore rannat täysin tuhoon. Vanhat tason 60 luolastot, kuten Dire Maul ja Stratholme ovat nykyään suunniteltu uusiksi sopimaan tarinaan ja ympäristön muutoksiin.

### SUSIMAISTA MENOJA

Worgen-pelaaja voi, lukuun ottamatta taistelua, muuttua milloin tahansa takaisin ihmismuotoon. Näppärästi ratsut ovat worgeneille turhakkeita. Sitä kun voi muuttua sudeksi ja ottaa jalat alle. Metsästyksiaidot ja nahkojen nylkeminen luonnistuvat worgeneilta ja hätätilanteessa taistelusta voi paeta vauhdilla.



käynnistyy kertaheitoilla murhatapauksesta CSI-viittauksineen kaikkineen. Riuhuvat sodat ovat ajaneet pakolaisia maahan joka puolelta ja Sentinel Hillin vartijoilla on täysi kiire pitää väkijoukkoja hallinnassa. Johtolangat viittaavat joku on alkanut jatkamaan VanCleefin työtä, ja pyrkii häikäilemättömästi hyötymään kaaoksesta. Ratkaisun saamiseksi ainoa vaihtoehto on sukeltaa Dead Minesin syvyyksiin. Kaikki luolastot ovat jollain tavalla sovitettu omien alueiden tarinaan ja ne toimivat selkeinä kliimaksina kullekin juonikaarelle.

Vanhojen alueiden uudistusten lisäksi pelaajat voivat odottaa myös täysin uutta sisältöä. Tasokatto on nos-

tettu 85:teen ja katon saavuttamiseen vaaditaan viiden uuden ja vaihtelevan alueen kukistamista. Pelaaja joutuu puolustamaan Mount Hyjaliala tulilordi Ragnaroselta, uimaan läpi merenalaisen Vashj'irin kaupungin, pelasta-

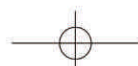
## Tasokatto on nostettu sankarilliseen 85:teen...

maan maailman romahtamisen shamaanien kanssa, seikkailemaan läpi egyptimäisen Uldlumin, sekä ottamaan osaa eepisessä taistelussa tuomiopäivän kulttia ja itseään Deathwingiä vastaan. Tämän kaiken

lisäksi tarjolla on tietysti uusia instansseja, raideja sekä kaksi uutta pelattavaa rotua: hupaisat goblinit ja synkät worgenit.

Kolmen kuukauden betatestin jälkeen Cataclysm tuntuu edelleen ehjältä paketilta. Lisäosa on antanut Blizzardille mahdollisuuden riisua moni turhia ja vanhentuneita osia pois pelistä, samalla antaen lisää pelattavaa. Ainoa asia, joka jää kalvamaan mieltä, on pelihahmojen vanhentunut ulkoasu. WoW on ollut kehissä jo monta vuotta, ehkä myös grafiikat kaipaisivat pientä mullistusta?

**Mikael Sundberg**



KONAMI



ADVANCED

- ANIMATION
- PLAYABILITY
- RESPONSE
- POWER
- REALISM
- ONLINE MODES
- MASTER LEAGUES

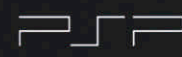
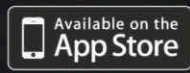


ENGINEERED FOR FREEDOM



Now with online master league, improved commentary, harder AI, stricter referees, more skilful keepers, realistic SFX and fantastic new skills, tricks and feints.

Find us on Facebook at [facebook.com/PES](http://facebook.com/PES)

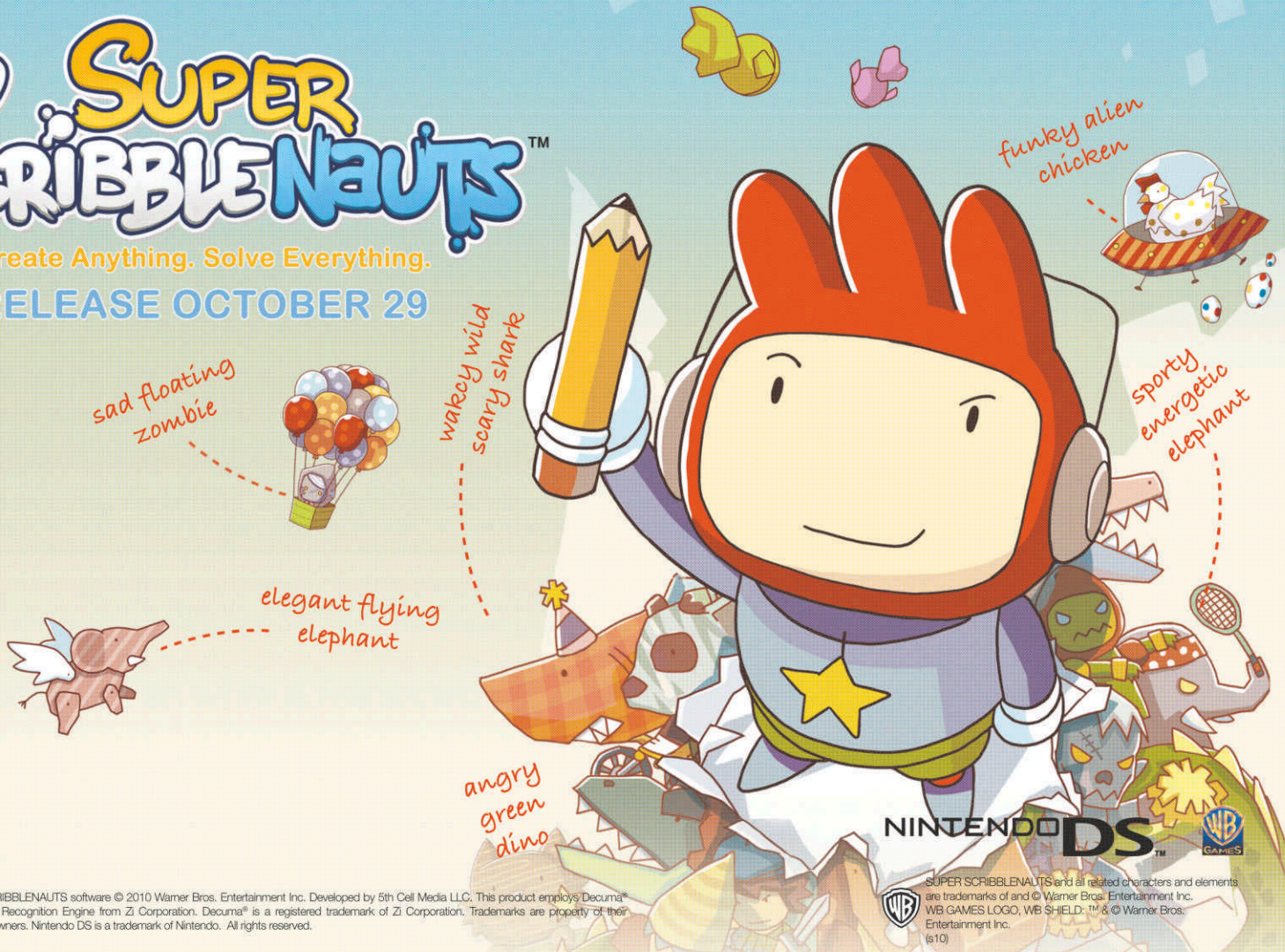


Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. \*\*UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.

# SUPER SCRIBBLENAUTS™

Create Anything. Solve Everything.

RELEASE OCTOBER 29



12  
www.pegi.info

SUPER SCRIBBLENAUTS software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by 5th Cell Media LLC. This product employs Decuma® Handwriting Recognition Engine from Zi Corporation. Decuma® is a registered trademark of Zi Corporation. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

NINTENDO DS™  
WB GAMES

SUPER SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

NEW  
ONLINE GAME 2010

# LEGO UNIVERSE

MASSIVELY MULTIPLAYER  
ONLINE GAME



7  
www.pegi.info

Includes your first month of play



THE GREATEST ADVENTURE IN HISTORY!

Join your friends in the first-ever Massively Multiplayer Online Game (MMOG) from LEGO. Create and customise your own LEGO minifigure. Explore amazing worlds. Go on missions. Build your own LEGO property. Join the Nexus Force and power up to defeat the chaotic powers of the Maelstrom. And unleash your creative powers in a game that will continue to expand and capture your imagination!

LAUNCHING OCTOBER 22<sup>ND</sup> 2010



Subscription required for new content and continued game play! Internet connection required  
LEGO, the LEGO logo, the Brick and Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2010 The LEGO Group. WB GAMES LOGO™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)



P

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

Peliarviot



# ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

**Ninja Theory loihii kiinnostavan seikkailun, jonka vahvuus on tarinassa ja hahmoissa**

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä NINJA THEORY Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 16

Muutama vuosi sitten näyttävän Heavenly Swordin julkaissut Ninja Theory jatkaa toimintaseikkailujen puitteissa uudella Enslavedilläään. Tällä kertaa vadilla on eepinen tarina kahdesta hyvin erilaisesta sankarista maailmanlopun jälkeisessä maailmassa.

Enslaved rikkoo post-apokalyptisten pelien harmaata kaavaa ja loihii kuvan, jossa nykyihmiskunta on kadonnut, mutta näkymä on aurinkoinen, vehreä ja kaunis. Kirjailija Alex Garlandin kirjoittamaa tarinaa on inspiroinut kiinalaisklassikko Xiyouji - Lännenmatkan muistelmat, joskin viitteet ovat löyhät. Ne rajoittuvat lähinnä ympäristön eksoottisuuteen ja päähahmoihin. Pääosassa on voimakas ja ketterä Monkey, joka joutuu ilmalaiivan maahan-syöksyssä nuoren Tripin orjuuttamaksi. Nokke-la mutta fyysisesti avuton tyttönen asentaa Monkeyn päähän muunnellun orjapannan, eräänlaisen kommunikaatiovälineen, jolla hän alistaa soturin suojelijakseen matkallaan kohti turvapaikkaa. Klonkkunakin tunnettu Andy Ser-



## Historiaa

Ninja Theory on pohjimmitaan ollut olemassa jo kymmenen vuotta. Alkuaan Just Add Monstersina tunnettu brittipaja on julkaissut kolme peliä, joista vuoden 2003 Kung Fu Chaos oli ensimmäinen. Vuotta myöhemmin studio pyllylähti omistajansa Argonautin mukana, mutta tiimi kasattiin välittömästi uudelleen Ninja Theoryna. 2007 ilmestyi Heavenly Sword, ja Enslavedin jälkeen tulossa on Devil May Cry.

kis näyttölee Monkeyn roolia pelissä. Ei olekaan sattumaa, että toimintaseikkailuun on haettu varsin elokuvamaista otetta.

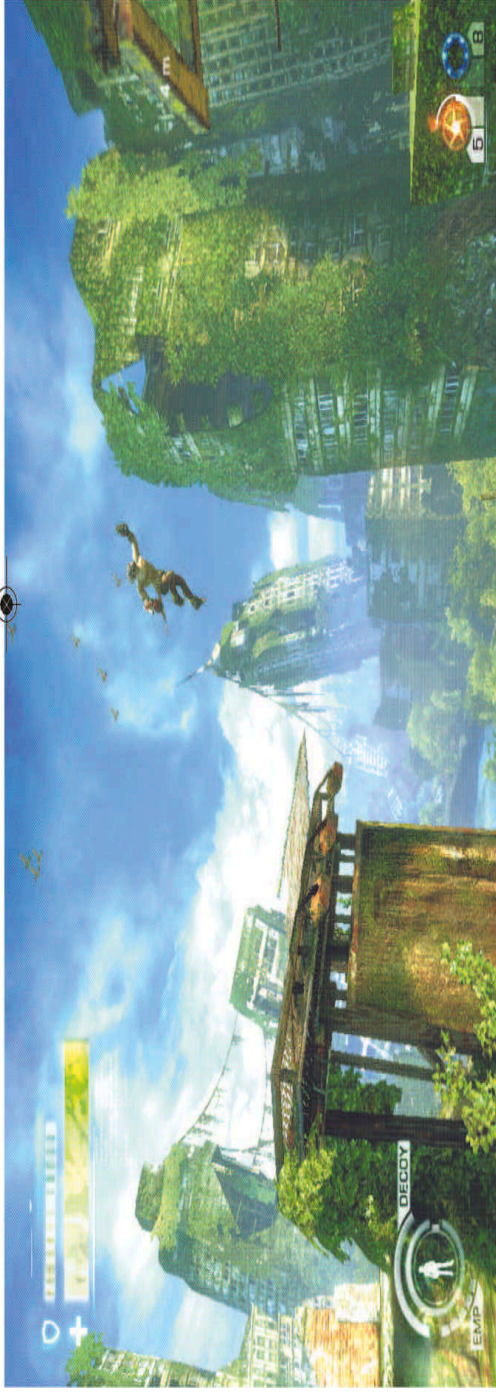
Seikkailu alkaa kasvillisuuden valtaamasta New Yorkista, mutta ei jumitu samoihin maise-miin. Toistakymmentä kenttää kattavaan seikkailuun mahtuu niin vuoristokylää, romuttamoa kuin jättimäisten robottien valmistustehdastakin. Maisemat ovat vaihtelevia, mutta eivät aina teknisesti visionsa veroisia. Pelin taustalla oleva Unreal Engine ei selvästikään ole parhaimmillaan värikkäissä kentissä, joiden horisontti voi parhaimmillaan piirtyä kilometrien päähän. Kaukaisimmat yksityiskohdat jäävät varsin ylimalkaisiksi, eikä peli aina tiukimmissa paikoissa jaksaa ylläpitää tasaista kuvanpäivitystahtia.

Ehkä hieman yllättäen tekninen sujuvuus onkin yksi asia, jota Ninja Theoryn uutuuspelissä jää kaipaamaan. Elokuvan ja pelin yhdistäminen ei koskaan ole ongelmatonta, mutta Monkeyn tehdessä huikeita akrobatisia temppuja tuntuu pelaaminen hieman turhan mekanisoi-

**IHMISKUNTA ON  
KADONNUT,  
MUTTA NÄKYMÄ  
ON KAUNIS**

dulta. On toisaalta ihan hyvä, ettei pelaaja voi kahvasta toiseen kurottaessaan osua harhaan, mutta kun Monkey ei voi hypätä vaakasan korkuiselta korokkeelta alas, osaa ennalta määrättyjen hyppykohtien täsmällisyys myös rikkoa tunnelmaa.

Juonen tiivistyessä ei voi olla myöskään huomaamatta pohjimmitaan varsin turvallista kenttäsuunnittelua. Yritykset poiketa ennalta määrättyltä polulta töppäävät kerta toisensa jälkeen viimeistään sen toisen nurkan takana odottavaan itkumuriin. Vapaata seikkailua ei



### Heavenly Sword

Yksinäisyydellä PlayStation 3:lle julkaistu toimintaseikkailu oli yksi konsoleilla parhaiten vastaanotetuista elokuvamaisista peleistä. Se oli myös ristiriitainen peli, joka jakoi mielipiteitä eikä koskaan tuottanut voittoa tekejlilleen. Tekijät ovatkin päättäneet panostaa useampana kuin vain yhteen pelialueeseen, ja nyt on tullut aika tehdä uusia suunniteltuihin alkuihinsa, mutta viimeisimpien tietojen mukaan Ninja Theory pitää jatko-osaa epätodennäköisenä. Oikeudet omistaa Sony.



Yhden aseensa mtes. Monkeyn pääasiallinen taisteluväline on teleskooppisauva, joka toimii paitsi lähitaisteluvälineenä myös satunnaisena ampuma-aseena. Sauvaa voi päivittää löytyvillä energiapalloilla.

selustaan. Silmittömän mättämisen sijaan taistelut suosivatkin kevyttä suunnitelmallisuutta. Tripin osuus taistelussa jää käytännössä sivuseuraajaksi, mutta teknisine vimpaimineen ikka voi tarjota ennakkovaroituksia tulevista vaaroista tai luoda käskyä hämäykseen, joka antaa Monkeylle aikaa liikkua uusiin aseisiin.

Ehkä siistein ominaisuus on leijuva skeittilauta, jolla Monkey voi kiittää esimerkiksi veden pinnalla. Leijulauta tulee tarpeeseen myös monia loppupomoja vastaan, kun vastapuoli on paitsi miestä kookkaampi myös rutkasti nopeampi. Selvänä muutoksena Heavenly Swordista Enslaved ei sisällä ristiriitaisia quick time -tilanteita, joissa pelaajan olisi nopeasti painettava useita eri näppäimiä pomovastuksen kukistaakseen. Ratkaisutilanteiden visuaalinen puoli korostuu, kun lopetusliikettä voi ihailia kaikessa rauhassa peukaloitaan vääräyttämättä.

Väinötelevien kamerakulmien takia taistelut tuntuvat joskus turhauttavan kaaottisilta, mutta toisaalta koin myös aitoja naurunpurskahduksia seikkailun äärellä. Välinäytökset ovat

kukuttavan hauskoja, ja mukana on yksi viime aikojen epäkorkeimmista sidekikkeistä:

pakunpuiskea Pigsy. Garlandin ja Serkinin apu näkyy ja kuuluu, sillä dialogi on kiinnostavaa ja paljon kerrotaan puhtaasti elävien ilmeiden ja äänen kautta. Se on poikkeuksellista lajityypissä, jossa kovin usein tyydytään pökölölmäisiin kovanaamoihin. Vaikka juoni on peruskarultaan ennalta arvattava, sitä seuraa ilokseen, ja myös loppuratkaisu tyydyttää. Se nostaa pelin mittakaavaa vielä pykälällä ja jättää hyvän elokuvan tavoin jotain yleisön pureskeltavaksi.

### ★ Loppukaneetti:

Enslaved ei ole parhaalla taistelumeکانیکalla, omaperäisillä puimilla tai täydellisellä rytmytyksellä siunattu seikkailu, mutta tarina ja hahmot tekevät siitä kokemisen arvoisen.

### Kimmo Pukkila

# 7/10



### Tähtiniemi

Enslavedin tuottantavoitoksi kirjailuksen on kynänillyt Alex Garland, joka tunnetaan muun muassa esikoisromaanistaan Laguuni (eng. The Beach) ja käsikirjoituksensa vuoksi urastaan myöhemmin. Ohjaukselta ja näytetyistä vastusta Andy Serkis, joka esiintyi Taru sormusten herrassa Klontakuna. Lisäksi pelin säveltänyt Niini Sawhney, joka sävelsi myös Heavenly Swordiin.

ole ja pelissä kuljetaan varsin suoraviivaisessa ja klinisessä putkessa väliillä taistellen, välillä kiipeillen. Harvat vipupulmat ovat yksinkertaisia, eikä Enslaved nouse missään vaiheessa The Legend of Zeidan veroiseen olivaltavuuteen.

Toiminta muodostaa suuren osan kokemuksesta, kun ihmisten läsnäolo herättää vuosikautsia maastossa lojuneet taistelurobotit. Taistelusysteemi pohjautuu tavanomaiseen kevyen ja voimakkaan hyökkäyksen vuorotteluun. Monet robotit osaavat kuitenkin puolustautua, mikä pakottaa Monkeyn liikkumaan ja hyökkäämään

## 2:im

### Matin kakkosmielipide

Lähtökohdat ovat lupaavat. Ruis-keilailman näköinen taistelu ja taama suurkaupunki ja persoonallinen Monkeyn ja Tripin duo. Dynamiikka heidän välillään toimii hyvin, vaikkakin hieman ennalta arvattavasti. Taistelu on na-pinhakkausta taktisempää ja paikittsevampaa. Isossa osassa oleva kilpely tuntuu aavistuksen kantealta.

### Loppukaneetti:

Hyvä peli, mutta viimeinen rutistus uupuu.

# 7/10



# FALLOUT: NEW VEGAS

Obsidian Entertainment tekee paluun laadun tielle köyhän Alpha Protocolin jälkeen



Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä OBSIDIAN ENTERTAINMENT Järjestelmäpääsuojaja BETHESDA Julkaisu 22. LOKAKUUTA Pelaajia 1 Ikäraja 18

Sota se ei muutu, toteaa Ron Pearlman New Vegasin alussa tutun Fallout-mantran mukaisesti. Falloutin tulevaisuus ei totisesti ole tikkukaramelleja ja sateenkaaria. Ydintuhon jälkeinen maailma on ankea paikka asua ja henkiin jääneet ovat kyynisiä ja häikälemättömiä paskiaisia. Ydinlaskeuman ansiosta ympäristöt ovat täynnä mitä hirveimpiä mutaatioita, eikä ihmishenki mutenkään ole juuri minkään arvoinen.

Fallout: New Vegasin alussa itsensä löytää polvillaan sidottuna aseeseen piippu takaraivoasi vasten. Sliipattu mies tummassa iltapuvussa myöntää, ettei tänä iltana elämä ole jakanut pelaajalle parhaimpia kortteja, ja sitten vielä kuiskaa kaiken menneen suunnitelmien mukaan. Ennen kuin ehtii miettiä sanojen tarkoitusta, laukaus kajahtaa ja kaikki pimenee. Vaan eipä ole vielä aika levätä rauhassa, ja seuraavaksi pelaaja avaa silmänsä pienestä sairaalasta, tosin tietysti muistinsa menettäneenä. New Vegasilla ei juuri



## Fiksu systeemi

Pohjalla on tuttu Special-systeemi, joka määrittelee pelaajan hahmon ja tämän kyvyn esimerkiksi tiirkoida, käyttää aseita, vaikuttaa puheellaan ja niin edelleen. Perk-systeemiä on päivitetty, jotta hahmon maksimointi ei olisi yhtä helppoa kuin Fallout 3:ssa. Samalla pelaaja voi ansaita uusia bonuksia myös puhtaasti pelaamisen ohessa. Esimerkiksi surmaamalla tarpeeksi monta vihollista pelaaja voi saada lisätehoa niitä vastaan, mikä palkitsee erilaisista pelityleistä.

klassisempaa pelialoitusta voisi olla.

New Vegasin tarina on todella mukaansa tempaava. Fallout 3:ssa juoni oli selkeästi yksinkertaisempi ja suoraviivaisempi. New Vegasin tarina tarjoaa huomattavasti enemmän juonenkuljetusta ja käänteitä kuin edeltäjänsä. Sen lisäksi se on värikkäämmän ja vaihtelevammin kirjoitettu, joten sen seuraaminen on helpompaa kuin koskaan. Ääninäyttelyssä on petrattu valtavasti, eikä myötähäpeää tarvitse tuntea huonon dialogin takia (ainakaan jatkuvasti). Obsidian ei selkeästi ole eilsen teeren poika, mitä tulee seikkailupeleissä tunnelman luomiseen. New Vegas on lähes joka osa-alueella laadukas tekele.

Vaikka Fallout: New Vegas ei ole suora jatko-osa Fallout 3:lle, jatkaa se samoilla jalanjäljillä niin pelimekaniikaltaan kuin ulkoasultaan. Nevadan autiomaan maisemat tuntuvatkin varsin samankaltaisilta kuin Washington DC:n Capitol Wastelandin vastaavat. New Vegas tuntuu oudosti lisäosalta, mutta myös uudelta

## FALLOUT: NEW VEGASIN JUONI TEKEE VAIKUTUKSEN

kokonaisuudelta, joka on uuden pelin hinnan arvoinen. Sekoitus on tuottaa sekä tutun että turvallisen pelikentän, mutta myös sopivan tuoreen tutkimusmatkan omine yllätyksineen.

Puhtaasti tekniseltä kantilta New Vegas ei tee vaikutusta. Sama pelimoottori on ollut käytössä vuodesta 2006, eikä se neljä vuotta myöhemmin tunnu enää tuoreelta, saatikka tuota samanlaisia wow-elämyksiä kuin Elder Scrolls IV: Oblivionissa aikanaan. Onneksi kuitenkin pelin sisällössä on juonen lisäksi tapahtunut paljon uudistuksia. Erityisen terve-





### Uudet öykkärit

Fallout: New Vegasille on ominaista jatkuvat konfliktit. Tällä kertaa eräät suuruudenhullut happeheikit saavat ajatuksen vallata Hooverin padon New California Republicilta, joka on enemmän kuin halukas laajentamaan vaikutustaan Nevadaan. Odotettavissa on ongelmia.



**Tuttu tyyl** Aiempien osien grafiikkatyylillä säilytetty, ja Fallout: New Vegasia leimaa retrofuturistinen tulevaisuudenkuva, joka on lainattu amerikkalaisista sarjakuvista ja mainoslehtisistä 1950-luvulta.

tulleena lisänä pelaajat pääsevät tällä kertaa leikkimään kunnolla MacGyverinä. Aseita, työkaluja ja panoksia pääsee purkamaan osiin ja niistä pystyy, tarpeeksi hyvillä tietotaidoilla tietysti, korjaamaan, kehittämään tai rakentamaan kokonaan uusia tuomiopäivän laitteita.

Ammuksien valinta on muutenkin nostettu tärkeämpään rooliin. Ne on syytä valita tarkasti tilanteen mukaan. Väkevästi panssaroituja kohteita on turha yrittää pysäyttää tavallisilla kudeilla. Roolipelikokemusta puolestaan parantaa remontoitu keskustelujärjestelmä. Keskustelutaidot vaikuttavat juttutuokioiden kulkuun entistä selkeämmin, ja ne tuntuvat mukavan vaihtelevilta. Keskustelupolkuja on mukana selvästi enemmän ja ne avaavat enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa ihmisten menoon ja tapahtumien kulkuun.

Yksi Fallout: New Vegasin suurimmista uudistuksista on uusi mainejärjestelmä. Nevadaan autiomaa on täynnä erilaisia kilpailevia ryhmittymiä, jotka tarvitsevat apua monenmoisiin asioihin. Palveluksia ja töitä tekemällä

karuttaa mainettaan tietyssä leirissä, jolloin luonnollisesti muut saattavat alkaa suhtautua pelaajaan epäluuloisemmin. Systeemiin liittyy kiinnostava sivu-ulottuvuus. Ovela pelaaja voi peluuttaa eri ryhmittymiä vastakkain ja leikkiä vaikka tupla-agnetä. Perusasetelma säilyy kuitenkin niin, että kaikkea ei voi saada, mikä on aivan kuin oikeassa elämässä. Valintoja on tehtävä ja lopulta ne muovaavat, miten New Vegasin valtataistelussa käy. Tältä osin New Vegas tuntuukin erittäin tuoreelta ja eläväiseltä maailmalta.

Fallout: New Vegas on voitu rakentaa poikkeuksellisen tukeville perustuksille. Juuri tämän ansioista se nousee monessa asiassa vielä korkeammalle tasolle kuin edeltäjänsä. Ikävä kyllä mukaan on eksynyt myös ärsyttäviä ongelmia. Vaikka bugit eivät varsinaisesti tuhoa koko pelikokemusta, on niitä jäänyt mukaan aika lailla. Useammin kuin kerran jäin muun muassa jumiin siniini tai jopa putosin maanpinnan läpi pelistä niin, että ainoa vaihtoehto oli koneen uudelleen käynnistäminen. Lisäksi



### Tyhvät toverit

Aiemmin apuvoimien mukaan ottaminen oli hieman kömpelöä, koska kaverit tuntuivat käyttäytyvän kuin aivottomat robotit ilman minkäänlaista itsesuojeluvaihtoa. Ongelmaan on nyt puututtu, ja New Vegas sisältää Companion Wheel -systeemin, jossa pelaaja voi helposti määritellä tekoälytovereiden taistelukäyttäytymisen ja pidettävän etäisyyden. Siitä on selvää apua, vaikeivat tyypit olekaan varsinaisia ruudinkeksijöitä.

kuolleet tekoälyhahmot eivät välillä suostuneet pysymään kuolleina, vaan heräsivät sattumanvaraisesti eloon aivan kuin mitään ei olisi tapahtunutkaan. Tällaiset bugit korjattaneen päivityksellä julkaisun jälkeen, mutta virheitä ei voi katsoa läpi sormien ja tällä haavaa paha-laiset verottavat arvosanaa. Kyseessä on silti yksi vuoden parhaimmista seikkailuroolipeleistä. Fallout-pelisarjan ja etenkin Fallout 3:n fanit ovat pelissä kuin kotonaan.

### ★ Loppukaneetti:

Fallout: New Vegas on itsenäinen jatko-osa vuoden 2008 parhaimmalle toimintaroolipelille. Erinomainen pelattavuus ja tarina takaavat, että uusin osa on puolestaan tämän vuoden parhaimmistoa. Tekniset ongelmat, kuten lukuisat bugit, haittavat silti peli-iloa.

**Jesper Karlsson**

# 8/10

EA:n uusi vapaaottelu haastaa THQ:n mestarin

# EA SPORTS MMA

Alusta XBOX 360 / PS3 Kehittäjä EA TIBURON Julkaisija EA SPORTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 16

Vapaaottelun suosio on kasvanut viimeisten vuosien aikana huimasti, ja laji on siirtynyt aikakauslehtien kansista myös peliilyllylle. Lähinnä keskinkertaisista painipeleistään tunnetun THQ:n yllätysmenestys UFC Undisputed 09 käänsi katseet myös EA:n tallissa. Simppelisti nimetty EA Sports MMA tarjoaa vapaaottelufaneille juuri sitä, mitä purkin kyljessä lukee, mutta vain Chael Sonnen voisi pokerinaamalla kehua sisältää.

Ottelijan ura käynnistetään naamavarkein ja taistelulajin valinnalla. Alter egostaan voi loihdita ottelun kulkua hallitsevan painijan, tehokkaan muay thai -tyrmääjän tai lukkoihin ja otteisiin erikoistuneen brasilialaisen jiu jitsu -mestarin. Myös kansikuvapojan, Fedor Emelianenkon leipälaji eli sambo on mukana.

## PELI PAJINII SISÄLTÖ-ONGELMIEN KANSSA

Pienenä pettymyksenä joudoka lyö samoja alakoukkuja kuin nyrkkeilijäkkin ja erikoistumisen hyödyt ovat vain tilastollisia. EA Sports MMA sisältää itse asiassa peruslyöntien ja maahanvientien lisäksi vaatimattomat 16 erikoisliikettä, jotka on opeteltava erikseen.

Kun oman tappelijan sisääntulomusiikki ja sponsori-vaatekerta on saatu valittua, päästään itse vapaaotteluun. Peli pohjautuu painiliitto Strikeforcen lisenssiin, joten ottelijalista ei ole aivan yhtä täynnä supertähtiä kuin sen kilpailija. Rosteri kuitenkin on meikäläiselle hyvin mielenkiintoinen. Maltillisemmista tuotanto-arvoista huolimatta EA Sports MMA onnistuu selättämään UFC-pelisarjan parilla osa-alueella. Harjoittelun jatkuvat toistot, ja tämän tuoma puuduttavuus on pelaajalle myrkyä.



Madosta on moneksi. Muotoaan muuttava Spot-toukka ratkaisee monet Sadwicken tielle tulevat ongelmat, jos pelaaja vain osaa leipoa lötkön oikeaan muotoon.



### Uusia ja vanhoja kasvoja

Vapaaottelun saloihin pelaajan vihki Bas Rutten. Nimi herättää varmasti kunnioitusta pitkäaikaisen fanien keskuudessa, mutta vasta The Ultimate Fighter -realiteytsarjan kautta vapaaottelun pariin siirtyneet ovat tuskin hollantilaismiehestä kuulleet. Randy Couture ja Ken Shamrock ovat varmasti tuttuja, mutta liekö kukaan kuullut Shuyki Aodasta ja hänen maagisesta "lentävästä" käsilukostaan. Etsikää Youtubesta Aodan ja Silvan ottelun. Se on näkemisen arvoisen.

Niinpä EA Tiburon on tehnyt kompromissiratkaisun, jolloin pelaajan maksimisuoritus tallentuu simulaation oletusarvoksi. Hyviin ideoihin lukeutuvat myös mahdollisuus pelata eri instanssien säännöillä, jolloin ottelustrategiaa on muokattava joka kerta uudelleen.

Vaikka EA Sports MMA toimii hetken viehättävänä kuriositeettina, on mma-pelien mestaruus tiukasti THQ:n UFC-sarjalla. Autenttinen fiilis, monipuolinen ottelijakaarti ja ennen kaikkea parempi pelattavuus kääntävät tuomaripisteet selvästi haastajaa vastaan. Tuoreista ideoista huolimatta perusteet ovat hukassa: erilaiset kestopäivät tai pelkkiin numeroihin pohjaavat taistelulajien erot eivät sovi vapaaottelun henkeen, missä yksikin lyönti voi lopettaa ottelun paikkaansa.

#### ★ Loppukaneetti:

Mielenkiintoinen osanottajakaarti ei auta kun pystypaini on tuskaa ja sisältö loppuu nopeasti kesken.

Eerik Rahja

# 5/10



# NHL SLAPSHOT

Alusta Wii Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA SPORTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 7+



Miksi se lauro? Maalivahdit ole yli-inhimillisesti kiekon hanksaansa taikovia kummajaisia ja maaleja rittää.

EA:n jääkiekkosarjaa ole aiemmin nähty Willä. NHL Slapshot korjaa tämän epäkohdan ja tarjoaa samalla jatkuvasti realismia kohti pyrkivälle pelisarjalle piristävän sivuaskelen. Jääkiekkosimulaation sijaan Slapshot ottaa vaikutteensa EA:n vanhoista jääkiekkopeleistä ja tuo mieleen NHL 94:n uudelleenversioituna.

Slapshot hyödyntää hienosti Wiin liikeohjausta. Pelin mukana tulee jopa muovinen jääkiekkomailakehikko lisäämään tunnelmaa. Vaikka valikoissa on vaikeaa, niin pelissä ohjaus toimii hienosti. Pelin tempo on hektinen ja kannustaa joukkuepelaamisen sijasta komeisiin yksilösuorituksiin ja laukauksiin suoraan syötöstä. Puolustamiseen on tarjolla joko ronksi taklaus tai laukauksen blokaamisen. Ilahduttavasti sekä puolustus että hyökkäys on nopeatempoista ja maaleja syntyy joka sektorilta.

## WII-KIEKKOILU YLLÄTTÄÄ

Pelimuotoja on tarjolla varsin vähän. Pikaotteluiden lisäksi valittavana on vain yksittäisiä liigoja tai turnauksia sekä pelin selkärangan toimiva Peewee to Pro -osio. Junnuliigasta ylöspäin pyrkiminen onkin pelin parasta hupia. Hahmon kehitys toimii normaalien kokemuspisteiden lisäksi myös uran mittaan avatuilla saavutusbonuksilla, joilla pelaajan ominaisuuksia voi lisätä enemmän. Moninpeli on samalla ruudulla kivaa, mutta silti on kummalista, että EA on jättänyt verkkopeliominaisuudet pelistä kokonaan pois.

Kokonaispakettina Slapshot on hauska ja toimiva retrolätkä ja varsin piristävää vaihtelua muiden konsolien NHL-tarjontaan. Pieniä murheita on siellä ja täällä, mutta hyvän puolelle peli jää silti selvästi.

#### ★ Loppukaneetti:

Yksinkertaisuus on joskus valttia ja sen homman NHL Slapshot lämää tyydyttävästi.

Tero Kertula

# 7/10



Urhea uusi aloitus pelisarjalle ei nouse kovan kilpasarjan kärkeen

# MEDAL OF HONOR

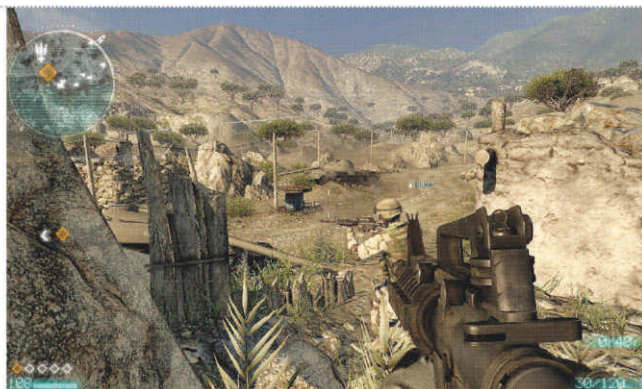
Alusta PS3 / XBOX 360 / PC Kehittäjä EA DIGITAL ILLUSIONS & EA LOS ANGELES Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 18

**KOUHU-  
RÄISKINTÄÄ  
ON VAIKEA  
SUOSITELLA**

EA:n ja DICE:n yhteistyöprojekti herättää legendaarisen Medal Of Honor -sarjan jälleen henkiin. Menestymisen haaste on kova, sillä MOH-nimeä kantava laatupeli on nähty viimeksi vuonna 2002. Pelin pääosissa rymistelevät Tier 1 -taistelijat eivät ole ihan mitä tahansa kommandoja: he tietävät, että kovilla jätkillä on pitkä parta.

Kuullostaako tutulta? Lähi-idässä kiehuu, kun paikalliset terroristit ja muut turbaanipäät räiskivät toisiaan. Tätähän ei Jenkkilässä suvaita, joten tähtilipun omat pojat lähtevät julistamaan rauhan sanomaa – hampaisiin asti aseistautuneina. Pelaajan ohjaama solttu vaihtelee kenttien välillä, ja AC-130 lentokoneen tykkejä lauljetaan parissakin tehtävässä. Viimeistään kakkos-tehtävän alussa, kun löysin itseni niittämstä rosvoja lentokoneiden "hautausmaalta", oli pakko ottaa levy ulos kelkasta ja varmistaa, etten ollut syöttänyt koneelleni vahingossa Modern Warfare 2:n raakileversiota.

Medal Of Honor tekee silti yhden asian paremmin kuin taistelutoverinsa; se puhuu asioista niiden oikeilla nimillä. Irak, Al-Qaida ja Taliban ovat kaikki erisnimiä, joihin muissa peleissä tuki viitataan, mutta varotaan visusti nimeämästä. Ääri-islamistipomojen jäljittämisessä Helmandin aavikoilla on yllättävän aito fiilis, kun alitajunta



Taliban-kohu. Talibaneilla pelaamisesta monipelissä koitui Yhdysvalloissa ja myös Tanskassa suhteeton meteli. EA lopulta taipui ja poisti nimen monipelistä.

## Ruotsalaista moninpeleä

Nettipeli on rakennettu alan standardit täyttäen; on useita eri pelimuotoja, kokemuspisteillä ostettavia härpäkkeitä ja tappoputkilla avattavia erikoisaseita. Myönnettäköön, että sitä monipuolisinta tai suurinta verkkosotaa ei MOH:n servereillä käydä, mutta sisällöllisesti kaikki on ok.

lähettää uutislahetysten välittämää muistikuvia toiminnan täytteeksi. Kuten arvata saattaa, kissan pöydälle nostaminen synnytti meteliä maailmalla. Monet kritisoivat Medal Of Honorin kuvaamia tapahtumia epäkunnioittaviksi Lähi-idässä palvelleita sotilaita kohtaan.

Vaikka mediadraama olisi miten jännittävää seurattavaa tahansa, se ei taianomaisesti tee Medal Of Honorista hyvää peliä. Jokainen joka on kokellut jotain Call of Duty -pelisarjan osaa tietää, millainen on hyvä ohjaus: terävä tuntuma, sulava liike ja juuri sopivan vähän ilmavuutta.

MOH:n Tier 1 -taistelijat takkuilevat kuitenkin kokeneenkin fps-veteraanin käsissä, eikä säätöasetuksista tunnu millään löytyvän sopivaa tähtäysherkkyttä. Viipyilevä ja kankea ohjaus käy hermoille ja jää puhkoo pelinautintpa koko pelin ajan. Ohjauksen jälkeen valittaminen tylsältä kenttäsuunnittelusta, huonosta tekoälystä ja varsinkin keskinkertaisesta ulkoasusta on jokseenkin toisarvoista.

Medal Of Honor ei ole huono peli, mutta sitä on vaikea suositella. Räiskintäpelien ensikertalaiselle se on käypä toimintarymistely. Kaikki virtuaalisodat käynyt veteraani taas odottaa nettipuolelta syvyyttä ja monipuolisuutta, sekä yksinpeliltä jotain uutta. Tähän MoH ei pysty vastaamaan. Paras tapa tutustua peliin on pelata demoa ja kiinnittää huomio ohjaustuntumaan. Jos sen saa omaksut-tua, muut murheet ovat paljon vähäisempiä.

## ★ Loppukaneetti:

Ajantasalla oleva ensimmäisen persoonan räiskintä, joka heikon ohjauksen takia ei mahda mitään Call of Duty -sarjan parhaille.

**Eerik Rahja**

**6/10**



# CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Konamin toimintapelisarjassa koittaa uusi aamu - modernisoitu seikkailu vakuuttaa

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä MERCURY STEAM Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16

Zombit, peikot, ihmissudet ja vampyyrit kömpivät luolistaan, joten hirviöntappokestit voivat alkaa! Vaan eivät aivan tavanomaisissa merkeissä. Castlevania-sarjan uusin osa on väärälään uudistuksia, jotka varmasti herättävät keskustelua fanipiireissä. Lords of Shadow valaa uutta pohjaa koko pelisarjalle.

Monen vuoden toiston jälkeen Castlevania tarvitsee uuden alun. Perinteiset Symphony of the Night -kopioid eivät enää saa pelaajakuntaa liekehtimään, ja tähän on herätty myös sarjasta vastaavan Konamin kabineteissa. Kehitystiimi vaihtui kokonaan uuteen, kun elvytysprojekti uskottiin nälkäisen espanjalaispoppoon Mercury Steamin haltuun. Scraplandin ja Jerichon kaltaisilla keskinkertaisilla meriiteillä porskutavalta joukolta ei välttämättä voitu odottaa huipputuloksia, ennen kuin laadun takeeksi nimettiin itse Hideo Kojima. Arvostetun Metal Gear -suunnittelijan vakaalla johdolla uusin Castlevania näyttää kuin näyttääkin upealta.

Ensimmäiseksi on syytä unohtaa kaikki, mitä



## Hittipelin synty

Castlevania-sarja debytoi Japanissa 26. syyskuuta 1986 Famicom-konsolilla ja vielä samana vuonna MSX2:lla. Vampyyrinmetastäys ei alkuunsa saanut huomattavaa suosiota Japanin ulkopuolella, mutta kun se myöhemmin käännettiin NESille, siitä tuli hitti. Sittemmin vuoden 1997 Symphony of the Night muodostui käännekohdaksi viemällä alkuperäistä tasohyppelykaavaa Metroid-pelien avoimempaan suuntaan.

Castlevanian aikaisemmista osista on opittu. Lords of Shadow on täydellinen aloitus sarjalle, joka jättää menneisyytensä taakseen. Tarina kuvaa keskiaikaa vuonna 1047, jolloin taistelu kristinuskon ja pakanamytologian välillä käy kuumana. Pelin päähahmo Gabriel Belmont on eepiselle kostoretkelle lähtevä pyhä soturi. Aseenaan Belmont käyttää Combat Cross-ristiä, joka ei olekaan ihan tavallinen kristittyjen seinäkoriste. Ristin päästä voi lingota pitkän piiskan läiskimään vastustajia, ja kahvaosalla on puolestaan mahdollista seivastää vampyyrinroikaleita. Combat Crossin toinen nimi onkin Vampire Killer - mistä lie johtuu.

Olisi helppoa mutta epäreilua kutsua Lords of Shadow'ta God of War -klooniksi. Konamin linnasankari kun kuritti monstereita jo kauan ennen Kratoksen valtakuntaa. Niin tai näin, yhtäläisyyksiä piisaa yllin kyllin. Pelkällä rajulla räpyttämällä pärjää tiettyyn pisteeseen, mutta verrattuna Olympos-vuoren herraan, on uudistuneen Castlevanian parissa oltava ripe-

**GOD OF WAR-  
KLOONIKSI  
LEIMAAMINEN  
OLISI HELPPOA**

ampi liikkeissään. Aseistus ei jää pelkkään taisteluristiin, vaan arsenaalista löytyy valinnanvaraa perusveitsistä Final Fantasy X -tyyppiseen superdemoniin, joka siistii ruudun pahiksista hetkessä. Kaatuneilta netotaan energiapallukoita, jotka voi joko varastoida Belmontin kykyä kehittääkseen tai ottaa heti käyttöön aiheuttaen vihollisille harmillisen paljon vahinkoa.

Aivan pelkkää mäiskettä ei Lords of Shadow kuitenkaan ole. Rytmitykseltään peli vastaa Unchartedia, joskin vähän useammalla ongelmanratkaisukohdalla maustettuna. Vaikka toi-



mintämätke eittämättä vie leijonanosan peliajasta, tarjoavat pitkäköt tasoloikka- ja kiipeilyosuudet rauhoittavia hengähdystaukoja. On mukava päästä lötköttelemään rennokosti pitkän ja raadollisen taistelun jälkeen, kun jättiläisvastustaja on viimein kanveesissa. Sen jälkeen seivästetään satakunta vampyyriä ja nautitaan taas The Legend of Zelda -tyyppistä pulmakulmista.

Castlevania-peliksi Lords of Shadow on todella kaunis. Hirviötarjonta perustuu paljolti aikaisemman pelin katalogiin, mutta suunniteluosasto on selvästi panostanut yksityiskohtaisuuteen. Poissa ovat itseironiset rumilukset, jotka eivät kelpaisi edes Linnanmäen Kummitustaloon; Varjon Herrat esittelee synkemmän ja karumman maailman, joka ammentaa tummat juonteensa jostain Ieffojen The Ring ja Pan's

## 2:m

### Artun kakkosmielipide

Uusi Castlevania tarjoaa sekalaisen säkin uutta ja vanhaa.

Peli-ideoita on kierrätetty varsin häikäilemättömästi, mutta suurimmaksi osaksi siinä on onnistuttu. Peli on etenkin hahmosuunnittelun ja ääninäyttelyn suhteen erittäin vetoava. Surumieliseen Gabriel Belmontiin samaistuminen onkin paljon helpompaa kuin esimerkiksi God of Warin antisankariin. Ja God of Warin peliä auttamatta - varsinkin alussa - vertaa. Toiminnassa on todella paljon samaa, mutta onneksi Castlevania lunastaa lupaukset tarjoamalla myös kiitettävästi pulmien ratkaisua ja tunnelmaa. Ulkoasussa kiusaa tosin tietty karkeus sekä sahalaitaisuus. Jotkin suunnituskentät ovat suorastaan järkyttävän huonoja näkymättömyyden seinineen ja sekavine esteineen. Vuoden huipputuote ei siis ole kyseessä, mutta tutustumisen arvoinen uutuuksia yhtä kaikki.

#### Loppukaneetti:

Pätevä toimintaepeos kiinnostavilla hahmoilla.

**7/10**



#### Kunnolla vaihtelua

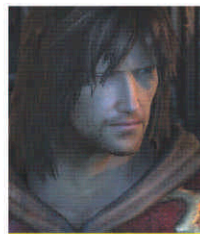
Lords of Shadow ei keskity vain synkkien goottilinnojen nuohomiseen, vaan peli sisältää kunnioitettavasti erilaisia ympäristöjä. Seikkailun aikana nähdään esim. hyyttävää kylmyyttä ja raikasta vehreyttä, mutta toki mukana on myös tuttua synkistelyä.



Kunnioitettavia vastuksia. Tarinan eepiseen luonteeseen sopii, että vastaan astelee miestä mahtavampia olentoja.

Labyrinth välimaastosta. Ympäristö tuo oman lisänsä vaihtelemalla kullisseja jäänvihreästä goottilinnasta vihreään yläkööniin. Erilaisia alueita on täysi tusina, ja jokaisessa pelataan kolme kenttää. Mikä parasta, haasteet voi kohdata haluamassaan järjestyksessä, joskin tietyt kentät ovat alussa lukittuja. Sisäinen toimintaseikkailijani nauttii.

Graafisella ilotulituksella on hintansa: ruutu päivittyvä väillä turhankin nihkeästi. Useimpien länsimaisten pelien rinnalla ei Castlevanian tarvitse hävetä, mutta vertailu Bayonettan kaltaisen supersulavan toimintamätön kanssa jättää diashow'n väreet selkäpiihin. Pientä kiusaa koituu myös paikoin turhan epäselvistä etenemisreiteistä ja vihollisten kestävydestä. Jotkut piruparat sietävät liikaa kuritusta, mikä verottaa jonkin verran toiminnan tyydyttävyyttä. Musiikkipuolellakin on murheensa, sillä vaikka rummut pauhaavat ja pulssi nousee, sävelistä puuttuu omaleimaisuus. Vaikka miten pinnistää, ei tunnelmallinen kuorolaulanta vedä sittenkään vertoja ikivihreille Castlevania-klassikoille, joista



#### Kojiman kosketus

Vaikka Hideo Kojima ei ole pelistä varsinaisesti vastuussa, näkyy legendaarisen tuottajan kädenjälki pienissä yksityiskohdissa. Kojiman kerrotaan muun muassa neuvoneen Mercury Steamia luomaan sankarillisemman päähahmon. Alkujaan Gabrielin kasvot olivat barbaarimaiset, mutta Kojima halusi hahmosta sellaisen, johon pelaajat voisivat helpommin samaistua. Lopputuotos näkyy pelin jokaisena hetkenä.

mainittakoon esimerkin nimissä Bloody Tears, Beginning ja Wicked Child.

Se mikä musiikissa hävitään, otetaan ääninäyttelyssä takaisin. Patrick Stewart tekee loistavan suorituksen pelin kertojaroolissa, eikä katkerana ja vihaisena Belmontina puhiseva Robert Carlyle jää pekkaa pahemmaksi. Kokonaisuutena Lords of Shadow on mukaansatempaava seikkailu maustettuna hyvällä pelattavuudella ja rikkaalla sisällöllä. Pituuttakin on riittävästi, sillä parinkymmenen tunnin läpikäynnin jälkeen ei ole liioiteltua.

#### ★ Loppukaneetti:

Castlevania: Lord of Shadow ylittää helposti parhaaksi kolmiulotteiseksi Castlevaniaksi, minkä lisäksi se kuuluu myös vuoden parhaimpiin toimintapeleihin.

**Mikael Sundberg**

**8/10**



# VANQUISH

**Bayonettan tekijät ovat vaihtaneet noidat futuristiseen sotaan, jossa piisaa tempoa**

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä PLATINUM GAMES Julkaisija SEGA Julkaisu 22. LOKAKUUTA Pelaaja 1 Ikäraja 18

Vanquish edustaa jo monesti kaluttua kahden suurvallan futuristista sota. Vallankaappauksen jälkeen venäläiset käyvät robotteineen Yhdysvaltojen kimppuun kaappaamalla valtavan mikroaaltotykin avaruusasemalla.

Suoraviivainen juoni aseman vapauttamiseksi toimii kevyenä kullisina superagentti Sam Gideonin ja hänen erikoisvalmistaisen panssarinsa taukoamattomassa toimintapläjäyksessä. Jäyhänpulstea ja tupakoiva Sam on hieman tavallista persoonallisempi hahmo, vaikka mitään henkilökerronnan merkkipaaluua lyhyehkö peli ei luokaan.

Pelin rakennuspalikoina toimivat hektinen taistelulentä, putkessa kohtauksesta toiseen etenevä toiminta ja Samin muuntuva puku. Audiovisuaalinen toteutus on intensiivistä, ja isoimpien tulitaisteluiden aikana ilma on sakeana valojuovaa ja rakettia. Omien aseiden voima ja tehokkuus luovat ilmapiiriin kaaottisen väännon yksinäisestä sankarista. Sankaritekoja onkin syytä tehdä, sillä mukana kulkevat rivisotilaat toimittavat mannekiinin virkaa. Normaalisti Sam laittaa liikkeessään jalalla koreaksi, mutta vaihtoehdon tarjoaa panssariin piilotetut rakettimootorit. Niillä mahdollistuvat niin tyylikkääts liu'ut kuin rakettiavusteiset hyppypotkutkin. Kulman takaa roikkumisen voikin vaihtaa välillä turboavusteisiin vastustajan aseisiin hyökkäämisiin. Loppusilauksena aikaa voi väliaikaisesti hidastaa tähtäystä avittamaan.



Erikoistehosteita Platinum Games käyttää runsaasti räjähtäviä erikoistehosteita, mutta pelin värimaailma on yleisesti varsin hamaa, eikä herätä samanlaista mielenkiintoa kuin Bayonetta.

## Pelkkä yksinpeli

Vaikka Vanquishin toiminnassa on vaikutteita Gears of Warista, ei se sisällä lainkaan moninpeliä. Sisältö on rakennettu vain vauhdikkaasta yksinpelikampanjasta silmällä pitäen, koska kehittäjät eivät halunneet uhrata vauhtia tai grafiikkaa moninpelin takia. Yksinpeli on yrittetty sovittaa kaikille, ja vaikeusasteet venyvät puoli-automaattisesta erittäin haastavaan kokemukseen.

Robottikeskeinen vihollisvalikoima on muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta varsin tylsä. Pomojen kierrätys tulee myös tutuksi nopeasti. Ennakkovideoissa tyylikkään näköiset aseiden muuntumiset ovat toki mukana, mutta niiden pelillinen arvo on vähäinen. Sam voi kantaa mukanaan kolmea eri asetta, ja laatikosta tai kaatuneilta vihollisilta voi poimia tarpeen tullen uuden mukaansa. Erikoisena piirteenä käytössä olevan aseiden voi päivittää keräämällä samanlaisen aseiden kentältä ammusvaraston ollessa täysi. Ovela idea ei vian aina istu nopean toiminnan kaveriksi.

Suurin harmi räiskinnän ja räimeen täyttä-

mässä toimintaspektaakkelissa on tekijäporukan huomioon ottaen sen valju yleisilme. Bayonettan kaltaisista ylilyöivistä fantasiamaailmoista ja Mad Worldin julmista mustavalkoisista verikekkereistä tunnettu Platinum Games ei saa

## VASTUSTAJAN ASEMIIN VOI HYÖKÄTÄ TURBOAVUSTEISESTI

rakettivarpailla varustetusta Vanquishista puristettua kovinkaan päryttävää teemaa irti. Muuntuvat aseet ja asusteet ovat toki kivoja temppeja isojen robottivastustajien ohessa. Valitettavasti tylsänharmaat avaruustukikohdan käytävät ja lastauslaiturit eivät kirvoita suurta elämyksellisyyttä.

### ★ Loppukaneetti:

Pelinä Vanquish toimii hyvin, mutta audiovisuaalisena kokemuksena se jää edeltäjiensä varjoon.

**Matti Isotalo**

# 7/10

Tarinalla höystetty musapeli luottaa väkevään kappalevalikoimaan

# GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Alusta PS3 / WII / XBOX 360 Kehittäjä NEVERSOFT Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 12



Viisi vuotta, 12 peliä. Harva sarja yltää samaan tahtiin, mutta rock-estetiikan aivelle, Guitar Herolle, mikään ei ole mahdotonta. Warriors of Rock lupaa palauttaa raiteitaan eksyneen pelisarjan takaisin kotoisan takkatulen lämpöön, sinne hieman taivaasta etelään.

Liikaa totutusta ei kuitenkaan poiketa, vaan ruudulla näkyviä pompuloita napsutellaan musiikin tahtiin aivan kuin jo viisi vuotta sitten. Pelimekaniikkaan tuo sentään jotain uutta rokkareille suodut erikoiskyvyt ja pelastukset, jotka nostavat kappaleiden tähtisaaliin neljäänkymmeneen. Huippusuoritus vaatii aina erikoiskykyjen maksimaalista hyödyntämistä, minkä ansiosta soittamisessa on mukana ripaus taktikointia.

Perinteinen ura on saanut väistyä kornin rock-tarinan tieltä, jossa kitarasankarit lähtevät ensin metsästämään mystistä taikakivistä ja painelevat sen jälkeen herättämään rock-musiikin jumalaa. Tahallisen tökeröä tarinaa seuraa mielellään, mutta pelillisesti erot aiempaan eivät ole merkittävät. Konsepti syöllistyy myös yhteen isoon perusvirheeseen, josta luulin musiikkipelien päässeen jo lopullisesti eroon: lukittuihin kappaleisiin. Biisilistasta vain reilu puolet on ensikäynnistämällä käytettävissä, loput avataan pelaamalla tarina läpi. Systemi on tökerö jo siksi, että myös Quickplay-pelimuoto on saanut uusia ominaisuuksia. Se sisältää tukun soitinkohtaisia haasteita ja kerättyjen tähtien mukaan kasvavan kokemustason, joka kohotessaan avaa uutta roinaa pelaajan käytettäväksi. Periaatteessa uusi Quickplay riittäisi pelin rungoksi jo itsessään, sillä vapaamuotoinen haasteiden taklaaminen on huomattavasti mielekkäämpää puuhaa kuin tarinan pakkopeluuksia.

Pelin biisarjonta on tällä kertaa hyvällä mallilla, vaikka jälleen kerran settiilistasta puuttuu teemallinen yhtenäisyys. Teoriassa rock on



Pyhällä retkellä Fanelle tutut Lars Ümlaut ja Axel muuntautuvat erikoiskyvyillä siunatuiksi rock-sotureiksi, mutta pelillisesti tarina ei tee ihmeitä. Onneksi biisit ovat erinomaisia.



## Tiukkaa settiä

Tarina on ottanut vaikutteita esimerkiksi Rushin eppisestä 2112:sta. Pelin näyttämöllä nähdään ikoninen Staman, kun yli 20-minuuttinen progekappale raastaa kitarasankarin sormet puuduksiin. Haasteita pelissä piisaakin edellisistä enemmän. Esimerkiksi Megadethin kolme raitaa ovat hiltittomia ranteenrikkoja, Dragonforcen Fury of the Storm on mennä yli hilseen ja John 5:n Black Widow of la Porte sinkoittu kiistatta sarjan vaikeimpien biisien joukkoon. Sinne Jordanin ja Through the Fire and Flamesin kaveriksi.

liitettävissä jossain muodossa kaikkiin pelin kappaleisiin, mutta kuten asianharrastajat tietävät, käsite on laaja. Niinpä tarjolla on kaikkea aina Queenistä Children on Bodomiin ja Linkin Parkista Dragonforceen. Eipä sillä, esimerkiksi Bohemian Rhapsody on erittäin hauskaa soitettavaa ja kukapa voisikaan vastustaa Neil Youngin Rockin` in the Free Worldin tai Black Sabbathin Children of the Graven kutsua.

Warriors of Rock on Guitar Hero -sarjan parhaita pelejä yhdessä kolmosen ja vitosen kanssa, mutta se on sitä kaksi vuotta liian myöhään. Kun Rock Band 3 pro-soittimiseen luuraa jo nurkan takana, Warriors of Rockin rooliksi jää vain lämmitellä hyviä muistoja.

## \* Loppukaneetti:

Ei uutta eikä ihmeellistä, mutta vielä kerran muoviskitan näppäimet saavat kunnolla kyytiä.

Tero Kerttula

# 7/10

# WII PARTY

Alusta WII Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO  
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



Ensimmäni Wiissä Alkuaan ihastuttaneet Mii-hahmot eivät enää tunnu yhtä hauskalta lisästä peleihin.

Wii Party on mukaansatempaava ja harmiton bilepeli, jota voi pelata yhtäaikaisesti yhdestä neljään henkeä. Pelistä löytyy kestoiltaan erimittaisia minipelejä, joihin lukeutuu sekä kilpailullisia että yhteistoiminnallisia pelejä, tarkkuutta ja nopeutta vaativia pelejä kuin myös sosiaalisia visailuja. Yksikään peli ei vaadi merkittävää pelaajataustaa. ja pelejä on helppo pelata myös lasten kanssa.

Pelilahjoina käytetään pelaajien luomia Mii-hahmoja. Tylsäksi käyneet pallopäät eivät jaksa enää entiseen tapaan innostaa, mutta muutamassa minipelissä vanhojen pelikoneella lymynneiden hahmojen henkiin herääminen on kuitenkin ihan hupaisa juttu.

Wii Partyn minipelit taipuvat vaikkapa juomapeleiksi. Peli on kuitenkin enemmän koko perheen illanviettoon suunniteltu paketti, joka saa aikuisetkin lasten kaltaisesti innostumaan. Omiksi suosikeikseni nousivat Wii-ohjainta poikkeuksellisesti hyödyntävät pelit. Pommi-

## YKSI PILOTTAA WII-OHJAIMET MUIDEN ETSITTÄVIKSI

pelissä ohjainta pitää vakaalla kädellä siirtää seuraavalle pelaajalle painaen samalla oikeasta napista. Jos napista päästää irti liian aikaisin tai ohjain tärähtää, päättyy peli virtuaaliseen räjähdykseen. Kapuloiden piilotusleikissä sen sijaan yksi pelaajista piilottaa Wii-ohjaimet, jotka sitten muut pelaajat huoneeseen palattuaan yrittävät löytää mahdollisimman nopeasti. Löytämistä auttavat kapuloista kymmenen sekunnin välein kajahtavat eläinten äänet.

Pelaajien maksimimäärä on yllättäen rajattu aina neljään. Rajoitus kummastuttaa, sillä moni minipeli ei vaadi kapulaa jokaiselle pelaajalle, eikä useamman Mii-hahmon lisääminen pelisessioon luulisi olevan mahdotonta.

## \* Loppukaneetti:

Rajoitteistaan huolimatta Wii Party on viikistävä tuttavuus. Se taipuu hetken huviksi useammalle illalle ja useammanlaisiin kekkereihin.

Annakaisa Kultima

# 6/10



Konamin jalkapallosarja tekee vakuuttavan paluun omalle tasolleen

# PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Alusta PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / XBOX 360 Kehittäjä KONAMI Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3

Jalkapallopeleissä EA:n FIFA-sarja on ollut viime aikoina niskan päällä, mutta tänä vuonna PES 2011 pyrki haastamaan kilpailijansa rohkeilla uudistuksilla. Peliä on kehitetty paitsi pelattavuuden myös ominaisuuksien osalta FIFA 11:n tyytyessä lähinnä viilailemaan edellisvuosien aukkojaan.

Merkittävin muutos liittyy syöttöpelin toteutukseen. Vanhat syöttötyylit liittyvät ongelmat ovat jääneet taakse, ja osaavissa käsissä taitavilla pelihahmoilla voi tehdä näyttäviä syöttökombinaatioita. Myös keskitykset voi samalla tavoin suunnata aiempaa tarkemmin, ja nopeat puolenvaihdotkin onnistuvat. Toinen iso muutos liittyy harhautusten tekemiseen, sillä ne aktivoidaan nyt FIFA:n tapaan ohjaimen oikealla tautila. Uutena ajatuksena kikkoja voi määrittää ennen ottelua omiksi automaattisiksi sarjoikseen, joita voi vaivatta käyttää myös nopeissa pelitilanteissa.

Pelitapahtumissa näkyä pelitempon rauhoittuminen viime vuosilta. Salamannopeat pelihahmot eivät enää dominoi kenttätapahtumia, vaikka taitavat hahmot erottuvatkin



**Hinta: 10 milj.**

Kiinnostavin nettioimainaisuus on Master League Online, jossa pelaajat koostavat omat joukkueensa. Pelaajakauppaa rajoittaa näppärä rahasyysteemi, jossa hinnat määritellään automaattisesti kykyarvojen ja kysynnän suhteen. Rahaa kerätään otteluita voittamalla, mutta ennen kaikkea cupissa menestymällä. Eteneminen on kiinnostavaa, ja oma voittoisa kokoonpano muovautuu pienin askelin valtavasta pelaajalistasta.

edelleen edukseen. Puolustuksessa pelkkä napin pohjassa pitäminen ei enää ole ainoa tapa toimia, sillä nyt pallonriistoon voi pyrkiä aktiivisesti kääntämällä samalla ohjainta kohti vastustajaa. Oma maalia kohden kääntämällä puolustajaa taas pyrkiä seuraamaan vastustajan liikettä etäämmältä. Maalivahditkin ovat muuttuneet, osittain edukseen, mutta toisaalta etenkin muista pelaajista maalia kohti kimpoavat vedot tuntuvat olevan myrkyä tekoälyn ohjaamille veräjänvartijoille. Ajoittain näkee helppohkon näköisiä maaleja, mutta maalimäärät pysyvät silti kurissa.

Onko sitten PES 2011 kokonaisuutena FIFA 11:tä parempi peli? FIFA:n etuina ovat kattavammat pelaaja- ja joukkuelisenssit, hieman sulavammat animaatiot, uusi 22 pelaajan nettipeli ja maalivahtina pelaaminen. PES 2011:n vahuuksiin kuuluvat aavistuksen parempi pelattavuus esimerkiksi syöttöjen, harhautusten sekä taktiikkaruudun toteutuksen osalta. Valttikortti on myös addiktoiva Master League Online. Vaikka FIFA on pyrkinyt tuomalla pelihahmoille lisää persoonallisuutta, on PES-sarjalla edelleen etu hahmojen yksilöllisyyden suhteen. Valinta kilpailevien pelien välillä on siten tehtävä näiden painotusten perusteella. Kumpikin syksyn futispeleistä on erittäin hyvä.

#### ★ Loppukaneetti:

PES 2011 kuroo FIFA-sarjan etumatkaa kiinni jättiharppauksin. Uudistunut kenttäpeli, hyvät taktiikkavaihtoehdot ja Master Leaguen siirtyminen verkkoon luovat vankan pohjan kaikki standardit täyttävälle jalkapallopelille.

Hannu-Pekka Peura

## 8/10

## FIFA 11

Alusta DS/PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360 Kehittäjä EA SPORTS  
Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



Laaja nettipeli FIFA 11 tukee ensimmäistä kertaa täysin nettipohjaisia otteluita, joissa 22 pelaajaa osallistuu matsiin.

FIFA 11 jatkaa EA Sportsin realismihakuista jalkapalloilua. Peli mallintaa lukuisia tunnettuja jalkapalloliigoja eri maista, ja mukana ovat esimerkiksi Englannin Valioliiga ja Saksan Bundesliiga seuroineen ja pelaajineen. Aiempaa enemmän aikaa on käytetty tähtien yksilöllisten piirteiden esille panoon.

Ensinäkemältä FIFA 11 teki vaikutuksen: EA:n urheilupelejä riivanneet valikot on viimein saatu selkeytettyä. Pelillisesti kiinnostavin uudistus on mahdollisuus pelata maalivahdilla. Uusi pelitapa vaatii totuttelua, mutta useiden matsien ja monien mokien jälkeen kosketus alkoi löytyä. Kun erilainen ohjaus iskostui selkäyttimeen, kudit alkoivat napsahdella hansikkaisiin. Samalla oman pelaajan kehittäminen meta-saavutusten kautta tuntui palkitsevalta.

Joka ottelussa voi saavutusten lisäksi tavoitella pisteitä reaaliaikaisesti päivittyvällä suoritusmittarilla, joka tosin toimii vähän sinne päin. Hyökkääjällä pisteitä tuli ja meni aivan järkevasti, mutta maalivahdille ropisi käsittämät-

## KUDIT ALKOIVAT NAPSAHDELLA HANSIKKAISIIN

tömästi miinuksia tasaiseen tahtiin silloin, kun oma tiimi pyöritti vastustajan päässä peliä. Onneksi hahmonkehitys ei ole suoraan sidoksissa tähän lukemaan.

Kenttäpelin puolella nähdään uusi Pro Passing -systeemi, mikä tekee syöttämisestä vaativampaa. Vasemman tikun tähtäys, syöttämistaito ja pelitilanne vaikuttavat nyt enemmän syötön laatuun. Uratila on rempattu yhdistämällä aiemmista osista tutut pelimuodot yhden katon alle. Sisältö on tuttua tavaraa: joukkuetta voi johtaa managerina, omalla pelaajalla tai ryhtyä moniosajaksi kumpaankin rooliin. Homma toimii, mutta ei enää yllätä.

#### ★ Loppukaneetti:

FIFA 11 tekee varman ja vakuuttavan suorituksen, mutta dramaattisia uudistuksia se ei tarjoa edellisosan faneille. Sisällöllisesti sitä voi suositella kymppiosan ohittaneille ja maalivahtiwannabeille.

Eerik Rahja

## 8/10



Säästövaraa riittää Pro Evolution Soccer 2011 sisältää kattavat taktiikka- ja muokausmahdollisuudet, jotka lisäävät pelin elinikää.





Virallisesta MM-rallipelistä on kulunut aikaa, mutta pelkkä lisenssi ei vielä tee peliä

# WRC 2010

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä MILESTONE Julkaisija BLACK BEAN GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

**Black Bean Gamesin debyytti WRC-pelien maailmaan on täysin lisensoitu rallipaketti, joka kuitenkin hyödyntää lisenssiään varsin vaatimattomasti. Peli kärsii ennen kaikkea heikoista radoista ja aneemisesta ulkoasusta.**

Pelin valttina on tietysti osallistua kuluvan rallikauden tapahtumiin kotisohvalta. Mikäli mestaruuden lipsuminen Sebastian Loebille ottaa aivoon, voi tilanteen korjata paahdamalla esimerkiksi Mikko Hirvosella tai Kimi Räikkösellä halki virtuaalisarjan. Ilahduttavasti lisenssi ulottuu myös harvoja WRC-talleja syvemmälle. Kalustoa täydentää WRC:n tukiluokkien mukana olo sekä junioritason autot. Monentyyppinen kalusto on keskeinen osa pelin uratilaa, jossa tarkoituksena on nousta rallimestariksi.

Kisakalenteriin kuuluvat kaikki 13 maata, joten erikoiskokeita löytyy aina Ruotsin lumiteiltä Ranskan asfalttipoluille ja Suomen nopeille pikataipaleille. Tähän asti kaikki onkin reilassa. Ongelmat alkavat, kun ralleihin ei ole mallinnettu todellisia erikoiskokeita, vaan tekijät ovat kasanneet kunkin maan ominaispiirteistä vain muutaman mielivaltaisen radan. Milestonen kokemattomuus rallipeleissä näkyy, sillä erikoiskokeet ovat yksipuolisia ja epärealistisia, jopa halvan oloisia.

Urutila kärsii suoraan ratojen heikkouksista. Pelitila haastaa pelaajan perustamaan oman rallitiimin ja nousemaan lukuisten pienempien sarjojen kautta WRC-tasolle asti. Hyvät tulokset takovat isoa valutusta, jolla voi ostaa uusia



## B-ryhmä

1980-luvun B-ryhmän autoja ei enää rallin MM-sarjassa nähdä, mutta vaaralliseksi tuomitut turbopodot voi ladata WRC 2010:een. Muun muassa Lancia Delta S4:n ja Ford RS200:n sisältävä lisäosa maksaa viisi euroa. Liekö sitten lisenssikysymys, ettei autoja saa ilmaiseksi.

autoja ja edetä parempiin sarjoihin. Uran varrella osallistutaan kuitenkin niin moniin samoihin ralleihin, alkuunsa vieläpä hitailla etuvetoisilla, että pelaaminen käy nopeasti pitkävetoiseksi puurtamiseksi. Olin jo lyödä hanskat tiskiin, kunnes viimein pääsin WRC-autojen rattiin.

Ajaminen ei ole huippurealistista, mutta tehokkaita WRC-autoja on lopulta ihan mukava viedä rohkeasti kahva edellä. Lennokkaasta ajamisesta tulee omalla tavallaan mieleen legendaarinen Colin McRae Rally 2.0, mutta siinä missä Codemastersin rallisarja on aina loistanut jousituksen dynamiikallaan, jää WRC pinnalliseksi kokemukseksi. Auto tuntuu luistelevan tien päällä ilman kiinnostavia reaktioita tienmuotoihin. Vaikka sora tuntuu

erilaiselta kuin asfaltti, on pelissä missattu jotain oleellista MM-rallista. Esimerkiksi Suomessa nähdään sorapolkujen varsilla kilometrikaupalla

## LUMIPENKAT VASTAAVAT BETONISEINÄÄ

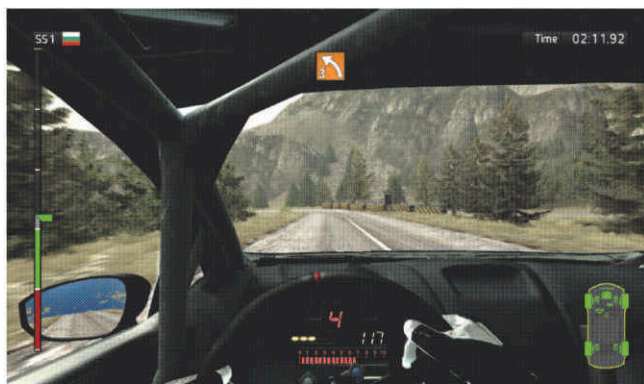
kivimuureja, ja Ruotsissa korkeat lumipenkat vastaavat lujudeltaan betoniseinää. Harvoin pelissä ajetaan aidosti metsän ympäröimänä ja silloinkin luonto vaikuttaa teennäiseltä. Audiovisuaalinen toteutus kun on selvästi keskeneräinen.

Pelissä kiusaa suunnattomasti sen yleinen keskinkertaisuus. Vaikka se ei ole kelvoton, on kaikki tehty jo aiemmin - paremmin. WRC toimii lääkkeenä vain pahimpaan rallinälkään.

### ★ Loppukaneetti:

WRC-lisenssiä kantavan pelin odottaisi sukeltavan syvemmälle ralliurheilun ytimeen. **Kimmo Pukkila**

# 5/10



Vasen loiva - kolisee! Kartturin nuotitus on vain sinne päin ja kommentit raivostuttavat.



# CIVILIZATION V

Alusta PC Kehittäjä FIRAXIS GAMES Julkaisija 2K GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 12

## Legendaarinen pelisarja uudistuu, mutta ei hylkää tuttuja juuriaan

Alussa oli uudisasuttaja ja sotilasyksikkö.

Sitten tulivat asutus ja vihemiehet. Pelaajan tavoitteena on nousta maailman herraksi sodankäynnin, tieteen, kulttuurin tai diplomatian keinoin. Tuttu kaava uudistuu Civ V:ssä hienovaraisesti.

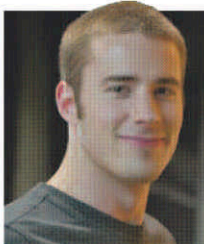
Civilizationin vuoropohjainen peruspelimekaniikka pohjautuu kaupunkien sijoittamiseen otollisille alueille, sillä osa pelilauden palasista tuottaa tuottaa enemmän ruokaa kaupungin kasvuun, osa työpanosta rakennusten ja yksiköiden rakentamiseen. Jokainen kaupunki tuottaa koko kansakunnalle rajoja levittäviä kulttuuripisteitä, jotka ovat yhdessä ideologioiden kanssa korvanneet uskonnott.

Rajojen kasvaessa joudutaan väistämättä kohtaamaan muitakin siviilisaatioita, mutta kohtaamiset eivät aina pääty verilyölyyn. Diplomatia tarjoaa todellisen, joskaan ei ongelmattoman, vaihtoehdon aseelliselle selkkaukselle. Hienosti omaa kieltään solkkaavien hallitsijoiden kanssa voi vaihtaa tavaraa, solmia tutkimus- tai hyökkäämättömyyssopimuksia. Vaihtoehtoja on varsin paljon, mutta tekoäly saisi olla tarkempi. Ei ole tavatonta saada vaatimuksia rahasta tai teknologiasta totaalaiselta altavastaajalta tilanteessa, jossa omat tankkipataljoonat pitävät kertausharjoituksia valtakuntien rajalla naureskellen naapurin muskettisotureille.

Suurimmat muutokset edellisiin osiin verrattuna ovat ruutupohjaisuudesta luopuminen, useamman heksan yli ampuvat joukot sekä "yksi yksikkö yhdessä heksassa" -periaate. Kuusikulmioihin perustuva kartta on entistä orgaanisempi ja kauniimpi, ja mahdollistaa toisten uudistusten mukana täysin uudenlaiset taktiikat sotatantereella. Jousimiehet, tykistö ja sotalaivat ampuvat nyt useamman ruudun päähän. Tämä yhdessä yksikkömäärän rajoituksen kanssa kansa luo entisen mössö-taktiikan sijaan aidot taistelulinjat. Aiemminhan paras taktiikka armeijan hallinnoinnissa oli sumputtaa kaikki yksiköt yhteen ruutuun, ja



Ei enää neliöitä Civilizationin uusimmassa oassa pelikartta on jaettu kuusikulmioihin, jotka mahdollistavat aiempaa rikkaamman grafiikan ja sujuvamman pelattavuuden.



### Sid Meierin saappaissa

Legendaarinen pelisuunnittelija Sid Meier tekee tilaa nuoremalle suunnittelijalle. Civilization V:n pääsuunnitteluvastuu on kantanut vasta muutama vuosi sitten kokoikäisesti Firaxis-studiolle pestattu Jon Schafer. Kannuksensa nuori lupaus on ansainnut Civilizationin mod-yhteisössä. Schafer on ollut toittamassa muun muassa monia Civ III:n modeja. Kokemusta peliammattilaisesta arjesta Schafer sai opiskelujensa ohessa avustamalla Civilization IV:n kehitystä. Myöhemmin hän suunnitteli pelin lisäosia.

yrätä sillä kaupungit yksi toisensa jälkeen. Nyt logistiikkaan joutuu kiinnittämään tosissaan huomiota, sillä hyvä sijoittautuminen on onnistuneen kampanjan A ja O. Muutos modernisoi paikallaan polkenutta taistelua tuhoamatta sarjan perustuksia.

Civilization V:n Art Deco -henkinen käyttöliittymä on edellisosien tavoin selkeä, ja kaikki olennainen informaatio löytyy nopeasti ja johdonmukaisesta paikasta. Mitään ei piilotella sisäkkäisten ikkunoiden tai pudotusvalikoiden taakse, vaan hiirellä osoittamalla saa yleensä kaiken tärkeän esille omia ratkaisuita tukemaan. Teknisesti peli on ehkä hivenen raskaanpuoleinen, mutta kaunis grafiikka ja hyvät äänet pitävät ulosannin plussan puolella.

#### ★ Loppukaneetti:

Civ uudistuu onnistuneesti. Säälä, ettei tekoäly pysy aivan mukana, mutta netissä pelistä riittää pelattavaa maailman tappiin.

Matti Isotalo

# 9/10

## R.U.S.E.

Alusta PC/PS3/X360 Kehittäjä EUGEN SYSTEMS Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 16



Zoomaus Pelikentän näkymää voi lähentää tai laajentaa paremman kuvan saamiseksi toisesta maailmansodasta.

Siinä missä Starcraft ja Company of Heroes ovat taktisen mikrotason komentelua, R.U.S.E. on enemmänkin makrotason kevyt strategiapeli. R.U.S.E:ssä yksiköitä käsketään kartalla varsin suurpiirteisesti ja pelkistetyksi kuin komentaja taistelualaen kartan äärellä.

Joukot ovat yksinkertaistettuja ja voittavat yleensä toisensa kuin kivi, sakset, paperileikkissä. Esimerkiksi panssarintorjuntatankki tuhoaa vain panssarivaunuja, eikä suostu lainkaan koskemaan muihin. Taktisuutta lisää voimakas Fog of War eli etäisten vihollisten hämärtäminen. Taistelukentän tiedustelu onkin olennainen taito voittamiseen, koska muuten joutuu kärvistelemään epämääräisen tiedon varassa.

R.U.S.E:n merkittävin uutuus ja kantava idea ovat niin sanotut ruse-kortit, erilaiset hämäykset, joilla vastustajaa harhautetaan. Yksinkertaistettu sotakalusto ei juuri haittaa, sillä tiedustelutiedon varassa toimiminen ja vastustajan hämmentäminen tekevät pelistä mielekkään.

Yksiköt rakennetaan tukikohdassa ja ne

## VASTUSTAJAA HARHAUTETAAN RUSE-KORTEILLA

maksetaan huoltoyksiköiden keräämillä resursseilla. Tehokas keino vastustajan nujertamiseen onkin esimerkiksi huoltorekkojen tuhoaminen tai rakennusten valtaaminen jalkaväkijoukoilla. Yleensä videopeleissä tykistön kantama on naurettavan lyhyt, mutta tässä pelissä tehokkain tykistö ylittää varsin kauas. Pitkäkestoinen asemasota voikin ratketa vastustajan rakennusten jauhamiseen kaukaa tykistökeskityksillä. Yksinpelikampanjan läpipeluu keskimmaisella vaikeustasolla kesti 15 tuntia, minkä aikana perhdyttiin oivallisesti eri aselajeihin sekä erilaisiin ruse-kortteihin. Juoni ei sävytä, mutta kampanja valmentaa nettipeliin, jossa osaaminen on arvossaan.

#### ★ Loppukaneetti:

Keveydestä huolimatta tutustumisen arvoinen, valtavirrasta poikkeava peliteos, jonka parhaat ideat soisi näkevän muissakin peleissä.

Hannu-Pekka Peura

# 8/10

Korvaako määrä laadun? Osittain ehkäpä korvaakin

# TWO WORLDS II

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä REALITY PUMP Julkaisija TOPWARE Julkaisu 22. LOKAKUUTA Pelaajia 1-8 Ikäraja 16

Rohkeudesta pelinkehittäjä Reality Pumpilla ei ole pulaa. Jo toistamiseen se lähtee haastamaan fantasiapelin valtiasta Elder Scrolls IV: Oblivonia.

Ensimmäisellä kerralla yritys meni täysin päin honkia. Two Worlds oli kaikella tavalla sata kertaa huonompi kuin Oblivion. Peli kuohi bugeja ja suoranaisia pelisuunnittelun aivopieruja. Jatko-osaa en todellakaan uskonut koskaan näkeväni.

Olisi itse asiassa paljon parempi, jos ei olisi koskaan kuullutkaan ensimmäisestä osasta. Two Worlds II parantaa esitystään jokaisella osa-alueella ja jättää edellisosan pökälehen kauas taakseen. Kaikki pelissä on tehty täysin uusiksi. Se on melkoinen työ määrä, kun puhutaan hiekkalaatikopelistä. Pelin fantasiamaailma on erittäin laaja ja monipuolinen, eikä tekeminen hevilla lopu kesken. Yksinpelin tarinaan ja sivutehtäviin voi helposti uppottaa enemmän kuin 100 pelituntia.

Pelin tarina on fantasiaa perinteisimmillään, eikä viittauksia Tolkieniin, Dungeons and Dragonsiin ja moniin muihin fantasialajityypin kantateoksiin voi olla huomaamatta. Peli-iloa syövät pelimekaniikan puutteet ja hitaat siirtymät paikasta toiseen. Ulkoasu olisi muuten

kunnossa, mutta fiilistä pilaa joukko huonoja suunnitteluratkaisuja. Kynnys itseironiasta typeryyteen ylitetään, kun joka puolella vilisee

**PARANTAA  
ESITYSTÄÄN  
JOKAISELLA  
OSA-ALUEELLA**

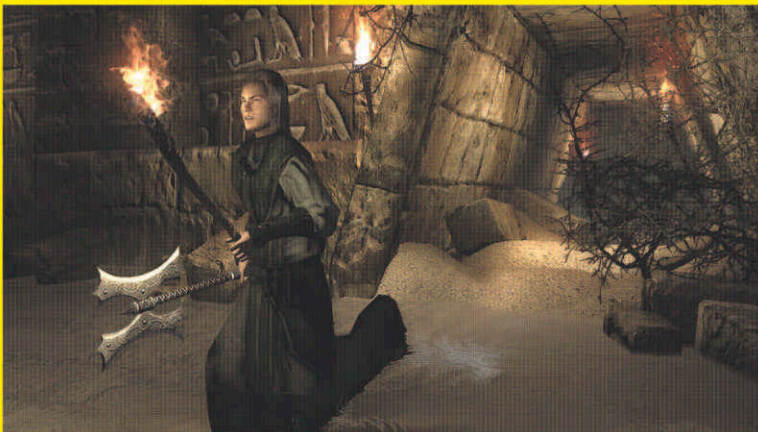
Conan Barbaari -henkisiä hahmoja. Toisaalta TW2:n naivuus ja energisuus on myös vetoavaa. Tuntuu kuin peliä olisi tehty lapsuuden innolla, mutta ilman kunnollista aikuisten valvontaa.

★ **Loppukaneetti:**

Kokeilemisen arvoinen fantasiaroolipeli, jolle voi antaa pienet virheet anteeksi.

**Viktor Eriksson**

**7/10**



Puuhastelu jatkuu linjoilla Two Worlds II sisältää myös moninpelin. Kahdeksan pelaajan yhteispeikkailu lisäksi netissä pääsee pelaamaan perinteisiä tappomattseja ja lipunryöstöä.

## DEAD RISING 2

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä BLUE CASTLE GAMES Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 18



Toimintapeli Dead Rising 2 muistuttaa suurelta osin edeltäjäänsä, mutta tällä kertaa päähahmona on näppärä mekaanikko Chuck. Eri esineistä uusia aseita nikkaroiva hurjapä joutuu zombivöyryn keskelle peliautomaattien lumossa Fortune Cityssä.

Lähtökohtaisesti hauska selvitysseikkailu kompuroi turhauttavien saatotehtävien ja kinkkisten pomovastusten kanssa. Rellestäminenkin on hankalaa, kun ympärillä zumbaa jatkuvasti populaa enemmän kuin hitailla lyömäaseilla ehtii niittää. Hauskaa voi siis pitää, jos on valmis ottamaan nekkunsa. Onneksi juoni jaksaa pitää otteessaan. Hahmot ja dialogi liikkuvat hyvän maun rajoilla, mutta se riittää pitämään pelin kasassa.

Dead Rising 2 tarjoaa ristiriitaisen kokemuksen, joka on ehkä hieman liiankin uskollinen jatko-osa. Visuaaliset uudistukset eivät korvaa pelattavuutta.

**Mika Sorvari**

**6/10**

## BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD

Alusta DS/WII Kehittäjä WAY FORWARD Julkaisija WARNER BROS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12



Batman on nousukiidossa. Viime vuoden Arkham Asylum pisti muille lisensipeleille luun kurkkuun. The Brave and The Bold on toista maata, mutta animaatiisarjaan perustuva toimintatasehyyppely toimii hyvin ja avaa hieman klassisemman näkökulman Batmaniin.

Peli muistuttaa animaatiisarjaa monella tavalla, ja piirrossarjan tyyli on vangittu pelitapahtumiin erittäin onnistuneesti. Batmanin pistää toverineen vihollisia turpiin, pataan ja kehikkoon, mutta onneksi riittävän monipuolisesti, sillä muuta sisältöä pelissä ei olekaan. Peli on myös varsin lyhyt ja helppo, mutta suorastaan 60-lukulainen tyyli toimii ja huumorikin naurattaa. Koska isikin mahtuu seikkailuun mukaan, on peli perheen Batman-faneille varsinaisen täsmäohjus.

**Tero Kerttula**

**8/10**

## LAST WINDOW: THE SECRET OF CAPE WEST

Alusta DS Kehittäjä GING Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Hyvät dekkareita on aina ilo seurata, olivatpa ne sitten kirjoja, elokuvia tai pelejä. Taitavasti kerrotussa tarinassa syylliset ja syyttömät henkilöt vaihtelevat rooleja niin tuihaan, ettei tarinan loppuratkaisua pysty arvaamaan etukäteen. Last Window on juuri tällainen tarina.

Last Window on tunnelmaltaan ja juoneltaan yksinkertaisesti loistava. Tarinankerronta on sopivan verikkaista, muttei kuitenkaan laahaavaa. Pieniä tiedonjyväsäiä ripotellaan tasaisesti ja juonen aukeamista on ilo seurata. Kärsimättömille peliä ei kuitenkaan voi suositella, sillä dialogia on todella paljon. Pulmat eivät ole maailmaa mullistavia, mutta toimivia. Niissä testataan lähinnä tarkkaavaisuutta. Taidokas ja fiksu kuvitus kruunaa kokonaisuuden.

**Leevi Rantala**

**8/10**

## AMNESIA: THE DARK DESCENT

Alusta PC/MAC/LINUX Kehittäjä FRICTIONAL GAMES Julkaisija FRICTIONAL GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja LUOKITTELEMATON



Synkkä, karmiva ja parhaimmillaan veret seisauttava. Näin voisi kuvailla ruotsalaisen indie-pelipaja Frictional Gamesin uusinta tuotosta Amnesia: The Dark Descentiä, joka suorastaan leikittelee ihmisen primitiivisillä peloilla.

Peli on kuin hengellinen jatko-osa studion aiemmalle Penumbra-sarjalle, mutta nyt toteutus on keskitetynpi ja toimivampi. Tapahtumat sijoittuvat 1800-luvun linnaan, josta pelaaja löytää itsensä muistinsa menettäneenä. Pian tunnelman valtaa kutkuttava epämu-kavuus, kun linnan taustat valottuvat.

Peli ei sisällä juuri lainkaan suoraa toimintaa, vaan tehokeinona toimii itse linna, joka on ajaa pelihahmon pois tolaltaan. Järkkikultaa on varjeltava rajallisia valonlähteitä hyödyntämällä ja vihollisten ohi hiippailemalla. Tunnelma on tiivis ja kiehtova. Ehtaa kauhua.

**Kimmo Pukkila**

**8/10**

# F1 2010

**Formula 1™**

**"THE BEST F1 GAME IN YEARS"** - Eurogamer

**"STUNNINGLY BEAUTIFUL"** - Official Xbox Magazine

**"IT LOOKS SUPERB"** - BBC Radio One

**"CODEMASTERS GETS THE SPORT LIKE NO-ONE ELSE HAS"** - IGN UK



F1 2010 COMING SEPTEMBER



Games for Windows LIVE



XBOX 360



PS3



PlayStation Network



© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PSS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





**K** CITYMARKET

 **PRISMA**

**Verkkokauppa**  
OSTA VIISAAMMIN - OSTA NOPEAMMIN  
**.com**



# BD&DVD

ARVIOSSA UUSIMMAT BLU-RAY JA DVD-RAINAT

Lisää arvioita sekä tekstien täysipainot versioit: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

**KICK-ASS JA HIT GIRL ISKEVÄT YHDESSÄ KONNIEN LUUT KURKKUUN**

## Kick-Ass

Tai miksi maailmassa ei ole oikeita supersankareita



Pääosissa **Aaron Johnson, Chloe Moretz, Christopher Mintz-Plasse, Nicholas Cage, Mark Strong**  
 Ohjaus **MATTHEW VAUGHN**  
 Genre **TOIMINTA/KOMEDIA**  
 Julkaisija **NORDISK FILM**  
 Julkaisu **JULKAISTU**

**KICK-ASS ON** mitä loistavin yhdistelmä mustaa huumoria, teinikohellusta, toimintaelokuvaa sekä sarjakuvaviiden sävyttämää maailmankuvaa. Jos tapahtumien keskiössä on värikkääseen sukelluspukuun son-nustautuva supersankari-wannabe ja 11-vuotias palkkamurhaajan tytär, joka kiroilee kuin merimies tappaessaan mafiosoita oikealla ja vasemmalla, ei leffaa voi vakavalla naamalla katsella. Eikä ole kyllä tarkoituskaan.

Idealistinen nuori mies saa "supervoimat" eli ylluonnollisen kestävyuden vasta saatuaan ensin selkäsaunan, sitten puukosta ja jäätyään vielä lisäksi auton alle. Runnoutunut luusto kursitaan kokoon metallivahvisteilla ja samalla tuntoaisti on tuystin mennyttä. Rikollisuutta vastaan taisteleva luuseri kuitenkin inspiroi palkkatappajan tyttäri- neen pukeutumaan yönmustaan viittaan sekä ty- töntyllerön tylikkääseen panssaripukuun, mikä antaa rikollisille jo ihan oikeaa vastusta. Vasta- takseen supersankarien yllättävään tulvaan on konnienkin kehitettävä oma superpahiksensa, jolla on tietysti pähein koskaan tehty auto sekä runsaasti lisävarusteita.

Kick-Assin juoni on herttaisen typerä, mutta se hoitaa homman kotiin tyylillä. Raina ratsastaa kli- seillä, joita se iskee pöytään erikoisella kierteellä: se tekee samaan aikaan supersankarigenrestä sekä parodiaa että käsittelee sitä rakkautella ja hellyydellä. Ultraväkivaltainen leffaprojekti ei saanut isojen studioiden tukea taakseen, vaan se toteutettiin riippumattomilla rahoituksilla. Studi- oiden nihkeyden ymmärtää, sillä harvassa eloku- vassa rakastava isi ampuu pientä tyttärtään rintaan vain osoittaakseen, ettei luotiliiveihin ampuminen satu juuri lainkaan.

Kick-Ass juhlii huonolla maulla. Se on rivo, hävytön, väkivaltainen, arvaamaton ja erittäin hauska. Se on räävittömyyden riemujuhlaa, eikä se pyytele mitään anteeksi. Pätkä on todella tervetullut tuulahdus pyppyotsaisten supersankari- elokuvien keskuuteen ja vetää lajitovereitaan rehdisti suoraan käkättimeen. Lisäbonusta leffa saa Nicolas Cagesta himonussijaviiksillä ja Adam West -henkisessä bat-puvussa.

/Jori Virtanen

8/10

## Outlander

Ohjaus **HOWARD MCCAIN**  
 Genre **TIETEIS/TOIMINTA**

**OUTLANDER** on ehtaa kalkkunaa. Avaruus- soturi Kainan rysähtää Maahan ja törmää hurjiin viikinkeihin, joilla on puhtaassa ja siistissä kylässään kelttiläis- tyylisiä koristeita ja puheenparressa ehta jenkkiaksentti. Ihmisiä saaliikseen met- sästävä hirviö on limainen ja PAHA, san- kari on uhrautuvainen ja HYVÄ, ja joka mättökohtauksessa lentää litroitain verta ja ruumiinkappaleita. Kliseillä ratsastava ohjaus ja käsikirjoitus lyövät niin harvi- naisen tehokkaasti kalkkunaisia käsiään yhteen, ettei voi kuin räkättää ääneen. Hirveää kuraa. Parasta viihdettä.

/Jori Virtanen

1/10





## Reindeerspotting

Ohjaus JOONAS NEUVONEN Genre DOKUMENTTI Julkaisija NORDISK FILM

**RUNSAASTI KOHUA** nostattanut Reindeerspotting on miltei vahingossa syntynyt dokumentti nuorten narkomaanien elämästä Rovaniemellä. Ohjaaja on yksi heistä, työn väärinkäyttäjä, joka aikaa tappaakseen alkaa kuvata videokameralla ystäviensä ja lähipiirinsä elämää. Lopputuloksena on rehellinen ja armottoman realistinen kuvaus huumeriippuvaisten maailmasta kylmässä Pohjolassa, paikasta mistä halutaan pois, mutta kukaan ei tunnu pääsevän seuraavaa annosta pidemmälle.

Reindeerspotting on ensimmäinen dokumentti, joka on saanut Suomessa K18-luokituksen. Syy tähän on selvä: siinä kuvataan realistisen tarkasti miten huumeita käytetään. Ikävä kyllä ikäraja estää dokumenttia toimimasta parhaana mahdollisena varoituselokuvana huumeiden käytön vaaroista. Katsoja näkee peittelemättömän tarkasti miten pohjalla hän ja hänen ystäväpiirinsä on. Syöveri tuntuu loputtomalta ja lohduttomalta. Sitä on kivulias katsella, ja aivan liian helppo tuomita.

/Jori Virtanen

9/10



## Harry Brown

Ohjaus DANIEL BARBER Genre DRAAMA/TOIMINTA Julkaisija NORDISK FILM

**HARRY BROWN** on menettänyt uskonsa nykyajan elämän menoon. Vanhusta kalvaa, miten nykynuorisot on heittäytynyt täysin holtittomaksi: kaikki kulmakunnan nuorukaiset ovat joko väkivaltaisia päällekkäisiä, aggressiivisia huumetrokareita tai sadistisia vanhuksenkusaajia. Yhteiskuntakritiikin hieno potentiaali jää kuitenkin täysin käyttämättä, kun elokuva mustavalkoisesti demonisoi nuoret, jotta marttyyryyden nojalla elokuva oikeuttaa alennuksen aivottomaan toimintaan. Kun pahikset ovat nousseet suoraan helvetistä, ei raivokasta pyssyheittelyä tarvitse kyseenalaistaa mitenkään. Siinä missä kerronta ja käsikirjoitus saavat allekirjoittaneen näkemään punaista, leffan lavastus ja kuvaus ansaitsevat pisteitä. Harry Brownin naapurusto on uskottavan rähjäinen ja ikävä, ja valaistuksella kikkailaan tyylikkäästi. Michael Caine vetää nimiosan varmaotteisesti ja uskottavasti. On suuri sääli, että Harry Brown tehtiin näin. Raina ei kaadu huonoon toteutukseen, vaan paksuun saarnaamiseen ja ylilyövään nuorten pahisteluun. /Jori Virtanen

4/10



**METALLIPEDOT** vyöryivät Libanoniin Israelin hyökkäyksessä. Ihailtavasti elokuva ei kuitenkaan sorru sormellaosoitteluun.

## Libanon

Pääosissa Oshri Cohen, Itay Tiran Ohjaus SAMUEL MAOZ Genre SOTA Julkaisija ATLANTIC FILM

**VUONNA 1982** Israel hyökkäsi Libanoniin raskain asein. Tässä ensihyökkäyksessä on mukana nelihenkinen panssarivaunumiehistö tukemassa joukkueellista laskuvarjojääkäreitä. Se, minkä luvataan olevan helppo siirtymä, muuttuu hetkessä kaotiseksi painajaiseksi, josta on mahdoton sanoa missä ollaan, missä tilanteessa ja mistä syistä.

Elokuvan tehokeino on kuvata koko hirvittävää helvettiä suoraan panssarivaunun sisältä. 90-minuuttisessa pätkässä vain alku- ja loppusekunnit kuvataan tankin ulkopuolelta. Loppuaika käytetään klaustrofobiseen tunnelmointiin, jossa terästäölkkiin säilytyt sotilaat rakoilevat paineen alla liitoksistaan. Ainoa yhteys ulkomaailmaan on tankin tykissä oleva tähtäin, jonka avulla voi tarkkailla hyvin pientä kais-taletta näkymistä. Se ei mitenkään riitä kokonaiskuvan hahmottamiseen, ja se on sotilaille tuskallisen selvää. Libanon osuu kultasuoneen kuvatessaan nuorten sotilaidensa sielunelämää. Ampuja epäroi nähdessään vihollisen kasvat ja se maksaa sota-toverin hengen, ja seuraavassa hetkessä ammuttu hätäilty laukaus tekee miehestä viattoman siviilin murhaajan. Muutamassa minuutissa nuorukaisen minäkuva on murskattu. Kun tähyttäjä näkee, miten

libanonilainen partisaani laukaisee sinkonsa suoraan päin tähtäintä, kahu tekee parista sekunnista ikuisuuden mittaisia.

Siinä missä henkilökemioiden ja stressin kuvaaminen on erinomaisen vaikuttavaa, elokuva ei onnistu täysin vangitsemaan mukaansa. Osaltaan tämä johtuu toisistaan irrallaan olevista kohtauksista, joita sitoo toisiinsa ainoastaan muutama hassu lause, ja osaltaan myös itsetarkoituksellinen hävityksen tarkasteleminen. Vaikka elokuva ei kannata sisällyttämään mitään poliittista kantaa, yhtäjaksoinen järkyttävien näkymien kuvaaminen muuttuu helposti alleviivaavaksi päätökseksi. Libanon kiikkuu siinä rajalla.

Yhtä kaikki, Libanon kannattaa ehdottomasti katsoa. Sotaelokuva, jossa israelilaiset sotilaat tunkeutuvat vieraaseen maahan ja aiheuttavat hävitystä tietämättä edes miksi, on harvinainen herkku. Se, että tietää tapahtumien pohjaavan ohjaaja Samuel Maozin omiin kokemuksiin Libanonin sodassa, antaa leffalle miellyttävän tyylyn sivumaun.

/Jori Virtanen

6/10

## Kuukauden Anime-elokuva



### Sky Crawlers

Pääosissa Rinko Kikuchi, Chiaki Kuriyama & Shosuke Tanihara  
Ohjaus MAMORU OSHI  
Genre TIETEIS/DRAAMA  
Julkaisija PANVISION

**MAMORU OSHIIN** Sky Crawlers on vähäeleinen, turhaa selittelyä välttävä scifi-elokuva, joka kätkee sisälleen runsaasti yhteiskuntakritiikkiä ja uomiinsa unohtumisen kyseenalaistamista.

Elokuva kertoo maailmasta, joka on ottanut suursodista opikseen. Perinteiset armeijat on hylätty ja rauhaa ylläpidetään näennäissodalla kahden tarkoitukseen perustetun yhtiön välillä. Sotilaina toimivat nuoret klooni-pilotit, joista yksi päähahmokin on. Kloonian elämä elävinä aseina, sen kylmä välipitämättömyys, on elokuvan pääteemoja. Miltä tuntuu elää

elämää, joka ei koskaan etene ja kaikki toistaa itseään, kunnes kuolo kohtaa ja uusi kopio luodaan tilalle.

Sky Crawlersin teemat ovat vakavia ja moniulotteisia, mutta se kärsii liikaa vähäeleisyydestään. Ilmeettömiin hahmoin ja näiden hitaaseen sisäiseen luhistumiseen on vaikea saada tuntumaa, eikä monimutkaista juonta avata tarpeeksi. Leffa on helppo leimata tylsäksi ja mitäänsanomattomaksi, mikä on suuri virhe. Se ei vain sovi kaikille katsojille, eikä kaikkiin mielialoihin.

/Jori Virtanen

7/10

# LADATTAVAT

ARVIOSIA LATAUSPELIT SEKÄ DLC-PAKETTI  
Lisää arvioita sekä tekstien täyspitkät versiot: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



## DLC



**Läpipelattu peli ei enää ole kirpputori-tavaraa, sillä lisäksi sisältöä julkaistaan usein vielä pitkään. Listassa neljä kiinnostavaa lisuketta!**

### Dead Rising 2 - Case West

Capcom julkaisee alkutalvesta lisäosan syyskuussa ilmestyneelle zombijuhalle. Case Westin pääosissa nähdään ensimmäisen osan Frank West sekä kakkosen Chuck Greene. Mukana on myös yhteistyötila siltä varalta, että zombien lahtaus käy yksinäiseksi. Case West -epilogi toimii aikaisemmin julkaistun Case Zeron tavoin itsenäisesti, joten Dead Rising 2 -levyä ei tarvita pelaamiseen.

5e / 400 MS pistettä

### Alan Wake: The Writer

Vuoden paras suomalainen peli Alan Wake saa viimeisen ladattavan lisä-osansa 12. lokakuuta. Remedy on luvannut, että uusi "erikoisjakso" vastaa vihdoin moniin pelaajia riivanneihin kysymyksiin. Toivottavasti ei kuitenkaa liian selvästi, sillä kyllähän jatko-osaan pitää jäädä mysteeriä selvitettäväksi. Selvä on, että The Writeria ei todellakaan kannata missata.

7e / 560 MS pistettä

### Red Dead Redemption: Undead Nightmare

Zombeja pukka joka pelissä. Tällä kertaa vuorossa on zombeja villissä lännessä. Lisäri keskittyy yksinpeliin, mutta myös moninpelissä pääsee väistelemään epäkuolleita. Tarjolla on uusia alueita, aseita sekä myös zombieläimiä. Undead Nightmare kauhistuttaa tai huvittaa pelaajia loppuvuodesta.

10e / 800 MS-pistettä

### Mafia II: Joe's Adventures

Kun on mafian palkkalistoilla, työtä näköjään riittää. Joe's Adventures on Mafia II:n jo kolmas lisäosa, vaikka julkaista on vierähtänyt vasta pari kuukautta. Lisäri täydentää pelin tarinaa Joen, Viton parhaan ystävän, näkökulmasta, kun Vito istuu kakkuaan vankilassa. Tiedossa viulumusiikkia, toimintaa ja uusia alueita tutkittavaksi. Tarkkaa julkaisupäivää ei ole vielä paljastettu.

10e / 800 MS-pistettä

## KUUKAUDEN PELI

## TUMBLE

PS3 / 10 euroa

**Hauskan palikkapelin tekeminen video-peliksi Jengan tai Kaatuvan tornin tapaan ei ole helppo toimenpide.**

Vasta liikeohjauksen myötä genreen on tullut jotain tolkkua. Wii aloitti Boom Bloxin kanssa, ja nyt Sony seuraa Moven ja Tumblen kanssa. Pelissä löytyy muutama eri pelimuoto. Erikokoisia ja -pintaisia palikoita kasataan joko korkeaksi tai leveiksi torniksi tai sitten tornia räjäytetään mahdollisimman laajalle alueelle pisteiden toivossa. Mukana on lisäksi lasersäteen

tähtäilyä heijastavien palikoiden kautta. Move-ohjaus toimii hyvin, ja viimeisen palikan kaataessa koko hökötyksen pelaaja voi syyttää vain itseään. Etenemiseen vaadittava pronssimitali on helppo saavuttaa, eikä pelaaminen pysähdy yhteen haastavaan kenttään heti esimetreillä. Kultatason onkin sitten jo toinen juttu. Monet kentät vaativatkin optimaaliseen suoritukseen erittäin vakaata kättä ja jäisiä hermoja. Tahti on rauhallinen, mikä on mukava poikkeus ADHD-pelien sumassa.

Pelin suurin kompastuskivi on sen kliinisyys. Reilusti pötkö Boom Blox oli persoonallinen, mutta taisi samalla peliteknikan paremmin. Tumblen on ilmeensä puolesta kuin valtiovirastolle tehty versio esikuvastaan. Se on joka tapauksessa Moven ensimmäisten pelien parhaimmistoa, ja tarjoaa pitkäkestoisen vaihtoehdon kehojen julkaisupelien viidakossa niin yksin- kuin moninpelaajallekin.

/Matti Isotalo  
7/10



### Hydrophobia

Xbox 360 / 1200 MS-pistettä

Mitä kaikkea realistisesti käyttäytyvällä vedellä yhdistettynä oppoavasta laivasta pakenevaan yksinäiseen sankariin olisi-kaan saatu aikaan? Tiukkaa selviytymiskauhua, ahdistavaa pakenemista oppoavasta laivasta? Armotonta kamppailua luonnonvoimia vastaan? Keskinäisen toimintaräpellys? Ikävä kyllä jälkimmäistä. Upea ja realistisesti käyttäytyvä vesi ei riitä, sillä peli itsessään vajoaa nopeasti tylsäksi räiskimiseksi ja avainkoodien etsimiseksi kuin mikäkin Doom. Vaikka mittaa piisaa, monotoninen pelirakenne ei riitä pitämään kiinnostusta yllä pitkään.

/Tero Kerttula  
5/10



### Plants vs. Zombies

Xbox 360 / 1200 MS-pistettä

Plants vs. Zombies on viihdyttävä ja värikäs puzzle-peli, jossa puolustaudutaan zombeilta istuttamalla pommittavia kasveja takapihalle. Jos zombit pääsevät takaovellesi asti, ovat aivosi vaarassa. Toisin kuin PC:llä, Xbox 360:lla mukana on myös co-op ja vs-moodi. PvsZ ei ole kovin vaikea peli, mutta uudelleen pelamista riittää oikein mukavasti. Pelin parissa on helppo rentoutua raskaankin työpäivän jälkeen. PvsZ on hauska ja koukuttava ja sitä kannattaa kokeilla, vaikka aivot olisivatkin jo täynnä joko zombeja tai puutarhan hoitoa.

/Annakaisa Kultima  
9/10



### Blade Kitten

Xbox 360, PS3, PC / 1200 MS-pistettä, 15 euroa

Anime-henkiseen sarjakuvaan perustuva Blade Kitten on perinteinen sivulta kuvattu toiminnallinen tasohoppely. Pelin graafinen ilme on sekoitus sarjakuvamaisuutta ja cel-shading -grafiikkaa. Ulkoasua lukuunottamatta pelin toteutus on keskinkertainen lähes jokaisella osaluueella. Etenkin kontrollit ovat suorastaan karmivat ja vihollisten mätkiminen on varsin tylsää puuhaa yksinkertaisen taistelumeکانیکان takia. Ympäristöistä löytyy sopivasti vaihtelua ja seinillä kiipeily on hauskaa, mutta 15 euron hinnalla peli kannattaa jättää lataamatta.

/Matias Kainulainen  
4/10

CREATIVE

THX  
TruStudio PROSound  
BLASTER TACTIC<sup>3D</sup>

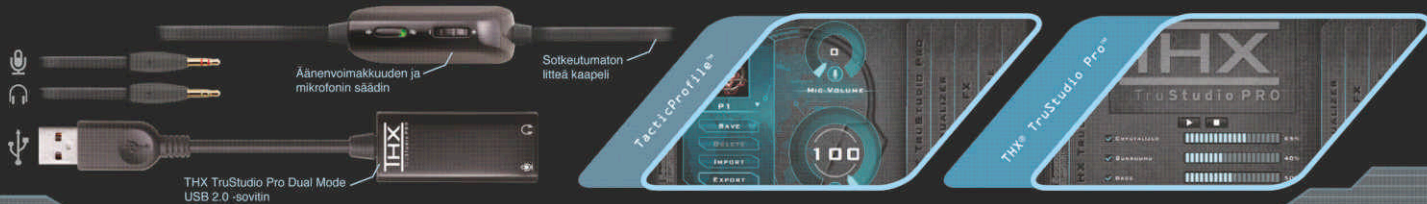
PC | MAC

3D  
SURROUND

VoiceFX



Kehitä peliä THX TruStudio Pro Audio -teknologian avulla



Koe 3D-peliäänten kehitys Sound Blaster Tactic<sup>3D</sup> Alpha- ja Sigma-kuulokemikrofoneilla. Akustisesti optimoidut elementit ja THX® TruStudio Pro™ -teknologia muuntavat jokapäiväiset äänet uskomattomaksi elokuvaelämykseksi. Kosketusnäyttöohjelmiston ja TacticProfiles™-toiminnon avulla voit tallentaa ja jakaa muun muassa THX TruStudio Pro Surround™ -toiminnon mukaansatempaavaa 360 asteen tilääntä ja VoiceFX-äänemuunnosteknologiaa käytettäessä sovellettavat lempiasetuksesi. Kaksoistilan ansiosta voit kytkeä kuulokemikrofonin miniliittimillä tai Dual Mode™ -sovittimella PC- tai Mac-tietokoneen USB-porttiin, niin voit nauttia täydellisestä THX TruStudio Pro -elämyksestä.

### Alpha

#### Dual Mode 3D Surround Gaming Headset -kuulokemikrofoni

- Mukautetut 40 mm:n elementit takaavat sykähdyttävän basson
- THX TruStudio Pro Surround -teknologia mukautettavilla TacticProfiles-profiileilla
- Kevyt ja kestävä rakenne soveltuu pitkiinkin peli-istuntoihin

### Sigma

#### Ammattitason pelikuulokemikrofoni

- Tarkat 50 mm:n elementit tuottavat huippuluokan äänen ja mukaansatempaavan elämyksen
- THX TruStudio Pro Surround -teknologia mukautettavilla TacticProfiles-profiileilla
- Teräsrakenteinen panta istuu hyvin ja kestää pitkään

Osallistuvat jälleenmyyjät:

ANTILA

CITYMARKET

MUSTA  
PÖRSSI

PRISMA

STOCKMANN

Verkkokauppa.com

soundblaster.com/tactic3d

# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA

# STORM 2



**NARUTO TAKES YOUR CONSOLE BY STORM !!!**



- LIVE LEGENDARY BOSS BATTLES OF NARUTO SHIPPUDEN AS IF YOU WERE IN THE ANIME SERIES
- BATTLE FRIENDS ONLINE AND REACH THE BEST RANKING
- PLAY MORE THAN 40 CHARACTERS INCLUDING PAIN, KILLER BEE, AKATSUKI SASUKE, SENNIN NARUTO...
- TONS OF SPECIAL MOVES, DYNAMIC BATTLEFIELDS AND VARIOUS GAME MODES...



© 2007 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN. All rights reserved.  
 Games © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.  
 Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft, Association.  
 "D", "PlayStation", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
 "PS" is a registered trademark of Sony Corporation.

[www.naruto-videogames.com](http://www.naruto-videogames.com)

