

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

ILMAINEN
PELILEHTI

Syyskuu 09
Numero 18

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

★ **NEED FOR
SPEED SHIFT**

GTR 2 -TEKIJÄTIIMI
HAASTAA FORZAN

HAASTA
MIELIKUVITUKSESI

**SCRIBBLE
NAUTS**

PELIARVIO

**Beatles
Rock Band**

HARMONIXIN
UUSIN

ARTIKKELI

**Kovimmat
käsikonsolit**

Mikä uusista
käsikonsoleista
sopii parhaiten
pelitapaasi?
Autamme
valinnassa...



11.22.09.09



16

www.pegi.info

XBOX
LIVE.

Microsoft
game studios

BUNGE

XBOX.COM/HALO3ODST

Jump in.

FOR 30 YEARS, THE COVENANT HAVE BESIEGED OUR CIVILISATION, ANNIHILATED OUR CITIES, AND GLASSED OUR PLANETS. IT ENDS NOW. IT ENDS WITH YOU. VOLUNTEER FOR SERVICE AND FIGHT SIDE-BY-SIDE WITH THE FIERCEST WARRIORS THE HUMAN RACE HAS EVER KNOWN: THE ODST. JUMP INTO HELL - FEET FIRST. AND WHEN THE COVENANT LOOK TO THE HEAVENS AND SEE OUR JUDGEMENT RAINING DOWN, THEY WILL UNDERSTAND THAT HUMANITY'S LAST BREATH IS NOT SO EASILY EXTINGUISHED - AND THEY WILL KNOW FEAR.

PREPARE TO DROP

HALO 3

ODST

ORBITAL DROP SHOCK TROOPER

© 2009 Microsoft Corporation. Bungie, the Bungie logo, Bungie.net, and the Bungie.net logo are registered trademarks of Bungie LLC, and are used with permission. All rights reserved.



Jori Virtanen, päätoimittaja



Sata kaunista ja kaksi hyvää

Peleissä on aina entistä näyttävämpään, usein muun sisällön kustannuksella. Kuinka monelle teistä grafiikka ratkaisee?

Visuaalisuus on selkeästi ihmisen vahvin aisti, joten pelisuunnittelijoille on helppo kilpailla keskenään graafisella pätemisellä. Jos odotetun pelin hahmoista on saatu entistä valokuvamaisempia ja tukkakin heiluu tuulessa viimeistä karvaa myöten, pelikansa on välittömästi lääpällä. Ihastellakseni Batman: Arkham Asylumin kolkkoja käytäviä oli pakko myöntää, että graafista puolta ei sovi aliarvioida. Osuva visuaaliteikka luo loistavaa tunnelmaa mille tahansa kokemukselle.

Mutta miksi uhraamme niin usein muun sisällön kauneuden alttarille? Koska nätti grafiikka on helpompi myydä osakkeenomistajille kuin vähemmän nätti, tiukassa tuotantopaineessa leijonanosia studioista työstää juuri niitä kiiltokuvamaisia väri-efektejä ja suurten silmien eläviä liikkeitä. Tämä tarkoittaa väistämättä sitä, että ääniefektijannuja ja ohjaimen liikkeitä mallintavia tyyppisiä on vähemmän, juonenkäänteisiin ja tarinan kuljetukseen palkatuista osaajista puhumattakaan.

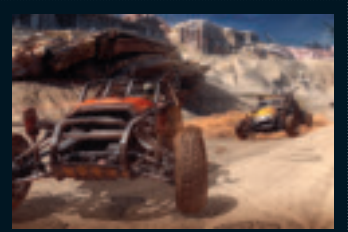
Siksi Scribblenautsin kaltaiset pelit jaksavat aina riemastuttaa minua. Kun sisältö on kunnossa ja pelattavuus hiottu huippuunsa, vankan rakenteen päälle on helppo laittaa riittävän korea kuorrutus. Vetovoimahan se pelin laadun lopulta ratkaisee. Äänestäkää lompakoillanne fiksusti, hyvät ystävät. Pitäkää silmällä lupaavia pelejä, vaikka kuvankaappaukset olisivatkin vaatimattomia.

Jori

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #18

Rokkasimme Beatlesin tahtiin, pistimme käsikonsolit syyniin, ryllistimme rallissa ja ihastuimme sanapeliin



08 Rage lähestyy

Sen kunniaksi kysyimme pääsuunnittelija Matt Hooperilta, mitä Crysiksen haastavalta postholokaustipeliltä sopia odottaa.



24 The Beatles: Rock Band

Kysyimme Harmonixilta, miten rokkilegenda peli tehtiin. Kysymyksiin vastasi Josh Randall, Beatles-fani ja pelin tuottaja.



16 Tulevaisuus taskussa

PSP go, DSi ja iPhone 3GS -käsikonsolivalikoima on kovempi kuin koskaan. Mutta mikä laite oikeastaan kannattaa valita?



36 Need For Speed: Shift

Rallipelin viimeisin otos hylkää kevytkaahailun ja siirtyy simulaattorileiriin. Katso, miten nahanluonti onnistui.



42 Scribblenauts

DS:n sanapeli todistaa, että sana on miekkaa mahtavampi. Kerrankin peliongelmia voi ratkoa vaikka kirahvilla, jos huvittaa.

Ennakoarviot

- 28 Heroes Over Europe
- 28 Operation Flashpoint: Dragon Rising
- 29 Order of War
- 30 Splinter Cell: Conviction
- 31 Tulossa myös...

Arviot

- 32 The Beatles: Rock Band
- 34 Clolin McRae: Dirt 2
- 36 Need For Speed: Shift
- 38 Wet
- 39 Wolfenstein
- 39 Metroid Prime Trilogy
- 40 Guitar Hero 5
- 41 FIFA 10

Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 12 GRTV
- 13 Reaktio
- 24 Haastattelu
- 44 Päiväkirja
- 44 Blu-ray
- 45 Ladattavat
- 46 DVD

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

Päätoimittaja Jori Virtanen (jori@gamereactor.fi)
Toimittaja Susi Vaasjoki (susi@gamereactor.fi)
Vastuuhenkilö Jori Virtanen
Graafinen vastuuhenkilö Susi Vaasjoki
Käännökset Jori Virtanen, Susi Vaasjoki

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

Avustajat

Kimmo Pukkila, Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Annakaisa Kultima, Leevi Rantala, Heikki Takala, Tero Kerttula, Tuuli Saarinen, Miisa

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Tilaa www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

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

Paino Colorprint Danmark

ISSN 1602-0472

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 pohjoismaainen 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 postikuluja vastaan.

Verkkosivuiltamme www.gamereactor.fi löydät joka päivä uusimmat uutiset ja peliarvot, unohtamatta haastatteluja, artikkeleita ja yleistiota 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 rinnakkaisarvion.

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. PEGI-järjestelmän ikärajat ovat 3-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 7-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 12-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 16-vuotiaat ja sitä vanhemmat sekä 18-vuotiaat ja sitä vanhemmat.

Verkkosivut:

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing



TEKKEN 6



NORDIC CHAMPIONSHIP 09

READ MORE ON:

WWW.GAMEREACTOR.DK/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.FI/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.SE/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.NO/TEKKEN6

TEMPO

UUTISIA / JUORUJA / HUUHUJA / LISTOJA
Uunituoreita peli uutisia www.gamereactor.fi

UUSI GRAFIIKKATEKNOLOGIA

Rage pyöri teknovelho John Carmackin uudella taidonnäytteellä, grafiikkamoottori id Tech 5:llä. Uusi koneisto kykenee uskottomaan tarkkaan jälkeen piirtäessään yksityiskohtaista ja valtavaa ympäristöä. Nähtäväksi jää kykeneekö Rage kuitenkin syrjäyttämään istuvaa kuningasta, Crysistä graafisessa loistossa.

Rage

Crysis voi **suksia kotiin**. Quaken tekijätiimi on käynyt vastaiskuun.

Kolme vuotta Ragen parissa ahertanut id Software on tehnyt sellaisia klassikoita kuin Doom, Quake III Arena ja Wolfenstein 3D. Studion kuopus, Lähitulevaisuuteen sijoittuvassa Ragessa asteroiditörmäyksen aiheuttamasta suurтуhosta selvinneet yrittävät kituuttaen jatkaa elämää keskellä postapokalyptistä hävitystä.

Pelaaja on luonnollisesti huippuunsatreenattu sotilas, joka ainoana jää henkiin hallituksen viime rippeitä sisältävän Arkin tuhoutumisesta. Muukalainen saa hyvin nopeasti oppia Ragen väkivaltaisen, liikaisen ja viha-

mielisen maailman tavoille, jossa laki ja järjestys ovat vain hassuja sanoja. Eloonjääminen on jatkuvaa kamppailua, sillä säteily on mutatoinut suurimman osan siitä väestöstä ja eläinkunnasta, joka on kuin ihmeen kaupalla selvinnyt näinkin pitkään. Rage vaikuttaisi olevan Max Paynen ja Crysiksen liitto – sankarin huipputekninen nanopuku pystyy ihmeellisiin temppuihin, joilla jatkuvasti ylle käyvä vihollislauma pysyy aisoissa. Luvassa on rajua taistelua avoimessa maailmassa ja reilusti vauhdikasta kaahaamista.

Löydät id Softwaren haastattelun seuraavilta sivuilta.

KUMMIALKA KÄY KUUMANA

Pelissä liikutaan pääasiassa ketterän hiekkakirpun avulla, jolla kaahaaminen tuntuu asiaankuuluvan arcademaiselta. Nelipyöräistä ja huolella trimmattua pikkuajokkia voi parannella kylmällä valuutalla, jota tietysti saa tehtäviä suorittamalla. Monet pelin toimintakohtauksista suoritetaan nimenomaan ratin takaa

VALITSE OMA TIESI

Rage on rakennettu avoimeksi peliksi. Pelaajalla on heti pelin alkumetreiltä asti vapaus mennä mihin haluaa ja milloin haluaa. Ympäri maailmaa löytyy runsaasti hyvin maksavia asiakkaita, jotka mielusti palkkaavat jonkun muun suorittamaan ilikaisen työn puolestaan.

WELLSPRING - VAPAAKAUPUNKI

Ragesta löytyy alue, jossa aseiden kanssa heiluminen on tiukasti kiellettyä. Siellä kuitenkin myydään tussareita ja ammuksia, vedestä ja muista tarvikkeista puhumattakaan. Paikan nimi on Wellspringin vapaa-kaupunki, ja ulkonäkönsä puolesta se muistuttaa Waterworld-elokuvan laivoista kasattuja kelluvia kaupunkeja

KLASSISET TULILUUKUT

Ragesta löytyy 12 erilaista asetta, mukaanlukien ne standardiruuskut mitä kaikista toimintapeleistä pitääkin löytyä. Arsenaaliin kuuluu muun muassa haulikko, konepistooli, kivääri, käsiase ja kranaatinheitin. id Software tosin lupallee luvassa olevan muutamia yllätyksiä ja itse kyhättyjä virityksiä.

Quaken tekijöiltä on tulossa pian uusi peli, Mad Maxin henkeen tehty postapokalyyptinen painajainen...



Lähikuvassa Id Software Rage

Jututimme Matt Hooperia, Id Softwaren pääsuunnittelijaa

Miten kuvailisit Ragea lyhyesti?

Rage on pakattu äärimmilleen vaihtoehtoja ja vaihtelevuuteen tähtäävää sisältöä. Pelistä löytyy runsain mitoin sellaista syvyyttä, mitä idin peleissä ei ole aiemmin ollut. Pohjimmiltaan kyse on kuitenkin täysipainoisesta toimintapelistä, vaikka suurin osa ajasta istuttaisiinkin ratin takana.

Far Cry 2:n yksi ongelmista oli pitkien matkojen tappava tylsyys. Miten aiotte estää pelaajien ikävystymisen?

Olemme olleet hyvin huolellisia suunnitellessamme pelimaailmaa sellaiseksi, että sieltä löytyy muutakin sisältöä kuin pelkkä autolla rällääminen. Hiekkakirpusta rosvojen räiskiminen on vain yksi osa hauskuudesta, aivan kuten maastossa tetsaaminen ja mutanttien päiviltä päästäminenkin.

Carmackin lausunnoista voisi päätellä, että PlayStation 3:n Rage ei tule yltämään samaan

graafiseen loistoon kuin PC:n ja Xboxin versiot.

Pitääkö tämä paikkansa?

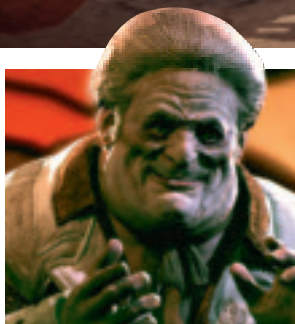
Suoraan sanottuna ei pidä. Koko PS3-jupakalla ei ole mitään pohjaa. Jotkut tahot vain päättivät irroittaa lauseita asiayhteydestään ja ihmiset vihastuivat ihan turhaan. On totta, että PS3 on työalustana vaikeampi kuin PC tai Xbox 360, mutta tästä huolimatta pelin eri versiot tulevat näyttämään yhtä hyviltä.

Entä pitääkö paikkansa, että Rage ei mahdu yhdelle pelilevyllä?

Kyllä. Xbox 360:n Rage tulee viemään kaksi tai kolme levyä.

Keväällä aiotte esitellä jotain Doom 4:stä. Voitko antaa edes pieniä juoruntykiä tulevasta?

Valitettavasti en. Tuntuu vääreiltä puhua pelistä, josta ei ole mitään näytettävää. Ensi vuonna meillä on siitä sekä näytettävää että sanottavaa.



Ikimuistoisia hahmoja

Id Software ei ainoastaan uhoa tarjoavansa Ragessa vapautta johon studion aiemmat pelit eivät ole taipuneet. Tekijät lupaavat myös monta mieleen jäävää hahmoa. Kuvassa poseeraava herra on eräs pelin automaa-alueiden pahimmista nilkeistä, joka kikkailee milloin missäkin puuhissa ja tarjoaa jos jonkinnäköistä nakkia pelaajan hoidettavaksi. id on todella satsannut ääniin ja dialogiin.



3 turhaa erikoispainosta

Nykytrendi vaatii, että peleistä julkaistaan myös kalliimpi keräilypainos. Rahalleen ei aina saa vastinetta

Halo 3: Legendary Edition (175 euroa)

Hirvittävin esimerkki arvosteluluvun puutteesta on Halo 3: Legendary Edition. Suuruudenhulluudessaan Microsoft pakkasi pelin kaksine ohjelmistomateriaalilevyineen valtavan muovikypärän sisään. Se ei vain näyttänyt rumalta vaan myös maksoi monta kertaa normipelin verran. Se ei myöskään ollut varsinaisesti mikään keräilykappale, sillä pottia piisaa kauppojen hyllyiltä vieläkin, vaikka niitä tyrkyttäisiinkin alkuperäistä hintaa huomattavasti halvemmalla.

Viva Piñata: Special Edition (69 euroa)

Saataville vain rajoitetun ajan? Miksi moinen hoppu? Ja mitä sillä lisärahalla sitten muka sai? No, joitakin pelattavia demoja sekä sen ensimmäisen Viva Piñatan. Pelin saa törkeän halvalla ja demot löytyvät täysin ilmaiseksikin. Ja se rajattu aika? Näitä erikoispainoksia löytyy edelleen kaupoista, alennettuun hintaan tietysti.

Saints Row 2: Collector's Edition (79 euroa)

Tämä keräilypainos houkutteli pelaajat ostamaan itsensä sähköisillä blingbling-kansilla ja petti sitten nämä pahanpäiväisesti. Kuoret olivat halpaa pahvia, jotka kätkeyttiin sisäänsä susiruman taidekirjan, hyödyttömän kartan ja aivan liian piskuisen USB-tikun.

06

syytä miksi LittleBigPlanet on kunkku

Ihmettelkö, miksi peli senkin porskuuttaa?



- 01
- 02
- 03
- 04
- 05
- 06

Valtavasti sisältöä

Vuoden myynnissä olleelle Little Big Planetille on verkossa yli miljoona ladattavaa kenttää, joista monet ovat yhtä laadukkaita kuin valmistajan omat. Jos niitä pelaisi peräjälkeen kellon ympäri, pelattavaa riittäisi yli viideksi vuodeksi - ja uusia kenttiä tehdään jatkuvasti lisää.

Hurmaava ja ikoninen

Pieni säkkipangashahmo on sympaattisin pelihahmo pitkään aikaan. Otukset ovat uskomattoman ilmeikkäitä, ja niiden vinkeä elämänti pelajaan räpeltäessä tanssi- ja ilmenappeja saa aikuisenkin pelaajan hihkumaan ihastuksesta. Peli ei pärjäisi ilman säkkipoikia.

Päivityspaljous

Little Big Planet päivitty jatkuvasti uudella sisällöllä. Hahmonsaa voi pukea Metal Gear tai Ghostbusters -tyyliin, ja vaikka parhaat asut ovat maksullisia, osan saa myös ilmaiseksi. Mitä ikinä peliä tai tyyliliä sattuu fanittamaan, jotain sen suuntaista luultavasti löytyy.

Upea suunnittelu

Pelin tyyli on vain mahtava.



Loistokkaan luova

Kenttien pelaaminen on kivaa, mutta luova hulluus pääsee kunnolla oikeuksiinsa kun niitä alkaa vääntämään itse. Kenttäeditori on laadittu niin lähestyttäväksi, että kuka tahansa voi kokeilla luovuuttaan - mitä emme tosi suosittelisi kiireisille, sillä puuha on koukuttavaa.

Mahtava yhteisö

Parempaa kuin mahdollisuus toteuttaa itseään melkein rajottomasti on vain yhteisö, joka ymmärtää hyvän päälle. Omat kentät voi ladata palvelimelle, ja muut pelaajat voivat kokeilla ja kommentoida niitä. On vain siistiä saada innostunutta palautetta vaivalta tehdystä kentästä.

Huhu kertoo että...

Vaikka **Go** ei ole vielä edes kaupoissa **Sonylla on jo uusi PSP-malli, PSP-4000**, työn alla. **Rocksteadyn** tämänhetkinen projekti on kuulemma **Hitman 5**. Sitkeiden huhujen mukaan **Apple** kehittää kotikonsolia ja **Volition** kääntää **Saints Row'ta PSP:lle**.



PELITYYLIIN!

Nathan Drake, Uncharted

Pukeudu Naughty Dogin toimintasankariksi

Nathan Drake näyttää tyylikkäältä seikkaillessaan, mutta kehtaako kokeilla onneasi siviilissä sankarin tyyliin sonnustautuneena? Lyhyeksi tykö - Gamereactor ruoti sankarin jenkkiusmu-lookin osatekijöihinsä.

- 1 Nick Lachey -letti, ei shampooa**
Nathan-kloonauksen helpoin osa on tukka. Leikkaa välimallin lyhyeksi (noin 6 cm), pese tukka ilman shampooa ja nuku yön yli. Se oli siinä!
- 2 Ruskea pappavillapaita**
Vain todellinen toimintasankari näyttää äijältä pappavillapaidassa. Nuhjaa asuste pöpelikössä oikean ambienssin saavuttamiseksi.
- 3 Pitkähihainen T-paita, rib-neulos**
Pappapaidan alle tarvitaan kermanvalkoinen T-paita, jossa on pitkät hihat ja trikoo-kaula-aukko. Rib-neuloksesta bonusta.
- 4 Nahkavyö julkealla soljella**
Seuraavaksi jämäkäs nahkavyö, jossa on tarpeettoman silmiinpistävä solki. Vyölaukku valinnainen.
- 5 Kuluneet trumpettifarkut**
Lahjetta kohti levenevät farkut eivät ole mukavat kenenkään päällä, mutta jos haluaa näyttää sankarilta on tehtävä uhrauksia. Polvesta istuva, lahkeesta trumpetti on se malli, jota kaivataan.

PELAAJAN SYKSY 2009

>Forza 3 >Call of Duty: Modern Warfare 2 >Assassin's Creed 2 >New Super Mario Bros. Wii >Tekken 6

Gamereactor tsekkasi syksyn pelitarjonnan ja erotteli julkaisulistojen jyvät akanoista...



JUTTUA NETISSÄ!

Keskustele, blogaa ja lue lisää osoitteessa www.gamereactor.fi

Odota näitä:

Älä odota näitä

LOKA

Syyskausi alkaa heti odotetuilla julkaisuilla



Jo lokakuun 1. päivä EA pelottelee **Wii-pelaajia Dead Space Extractionissa**. Päivää sen jälkeen ilmestyy FIFA 10 kaikille alustoille. **9. lokakuuta ilmestyy Operation Flashpoint 2 (PC, PS3 ja Xbox 360)**. 15. lokakuuta koittaa Rockakuu, kun Brütal

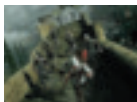
Legend ilmestyy Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. **Lokakuun 23. päivä julkaistaan Forza Motorsport 3 Xbox 360:lle**, samoin **Borderlands (PC, PS3 ja Xbox 360)**. 29. päivä ilmestyvät **Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony (Xbox 360)** sekä **Ghostbusters (Wii, Xbox 360)**. Lokakuun valikoiman viimeistelee 30. päivä julkaistava **Tekken 6** PS3:lle ja Xbox 360:lle.



Pixar on ihana, samoin sen uusi animaatio Up. Samoja tunteuksia ei tuota samaa nimeä kantava lisenssipeli, joka ilmestyy 9. lokakuuta. 16. päivä ilmestyy **Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes** (kaikki) joka näyttää juuri yhtä vetävältä kuin nimikkosarjansa. **23. päivä pakko puulla tarjoaa Hannah Montana: Rock Out the Show (PSP)**, mutta myös **Blur (PC, PS3, Xbox 360)** joka onnistuu tekemään kaahaamisesta ja räiskinnästä arkista. Lokakuun jumbolistan lopettaa **WWE Smackdown vs Raw 2010 (PS3, Xbox 360)** samana päivänä. Se on luultavasti keskeneräinen, koska edes THQ ei enää halua kuulla sarjasta.

MARRAS

Syksyn kovimmasta pelikaudesta ei ole epäilystäkään



BioWare avaa marraskuun tuimasti 6. päivä julkaisemalla Dragon Age: Originsin (PC, Xbox 360, PS3 vasta 26. päivä). Samana päivänä kentälle astuvat PES 2010 (PC, PS3, Xbox 360) sekä **Uncharted 2** PS3:lle. Syksyn ylivoimaisesti odotetuin peli, **Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)**, julkaistaan **10. marraskuuta**. Marraskuun 18. päivä Sackboy tekee paluun **Little Big Planetin PSP-versiossa**. 20. päivä ilmestyy **Assassin's Creed 2 (PC, PS3, Xbox 360)**. Kahta päivää myöhemmin julkaistaan **Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360)** ja kuukauden päättää 27. päivä ilmestyy Wii-peli **Muramasa: The Demon Blade**.



Heti 1. marraskuuta ilmestyy **Mana Khemia 2: Fall of Alchemy (Playstation 2)**, roolipeli jota ilman elää mainiosti. 13. päivä saapuu **James Patterson's Women's Murder Club: Games of Passion (Nintendo DS)** joka saattaa viehättää mammoja, mutta vain jos heillä on huono maku. Nintendo DS:n autopelit ovat surullinen sarja ja 19. päivä ilmestyy **Need for Speed: Nitro** tuskin tekee mitään parantaakseen asiantilaa. Kuukauden katalimmaksi on kuitenkin nimettävä 20. päivä julkaistava **Singstar: TakeThat (PS2, PS3)** jonka aihepiiri aiheuttaa teinityttöjän ylittäneille spontaania aivoverenvuotoa ja tahdonvoimalla kuoroutumista.

JOULU

Terävin kärki on jo nähty, mutta vielä riittää muutama



Joulukuun pelihuippu **Legend of Zelda: Spirit Tracks** julkaistaan **Nintendo DS:lle jo 4. päivä**. Samana päivänä saapuu Saboteur (PC, Playstation 3, Xbox 360) sekä erään parivaljakon saagan viimeisin osa, **Ratchet and Clank Future: A Crack in Time (PS3)**. 4. päivän sumaan pukkua vielä EA Sports Grand Slam Tennis (PS3, Xbox 360), joka kuulemma vie digitaalisen tenniksen kokonaan uusiin sfääreihin. **11. joulukuuta ilmestyy New Super Mario Bros. Wii** -yllättävää kyllä **Wii** -seksi Champions Online Xbox 360:lle. **Age of Conan: Hyborian Adventures (Xbox 360)** pitäisi myös ilmestyä 11. päivä, samalla kun **Resident Evil: The Darkside Chronicles** julkaistaan **Wii:lle**.



Tecmon tuleva **Quantum Theory (PS3) ilmestyy 4. päivä** mutta vaikuttaa japanilaiselta Gears of War-kloonilta. Samana päivänä saadaan myös epämääräinen **Wii Fit -klooni Your Shape** sekä lisenssipeli **Stargate Worlds (PC)**, jos siis julkaisija pysyy pystyssä siihen asti. 11. joulukuuta kutsuu (tai sitten ei) **maailman tanssivoimaisin taistelupeli Martial Arts: Capoeira**, mutta myös **Rogue Warrior (PC, PS3, Xbox 360)**, joka yrittää näyttää niin silmittömän coolilta että onnistuu näyttämään melkein miltä tahansa muulta. Kuukausikimaran päättää **Stalker: Call of Pripyat**, joka ilmestyy **11. päivä** eikä onnistu herttäämään oikeastaan mitään tunteita.

Mafia II, Alan Wake, Max Payne 3, Red Dead Redemption

Syksyn ennennäkömätön lykkäyssuma



Tulee ensi vuonna...

Mafia II, Bioshock 2, Alan Wake, Red Dead Redemption, God of War 3, Heavy Rain, Max Payne 3, Splinter Cell: Conviction ja monia muita oli määrä julkaista nyt syksyllä. Kaikki ovat siirtyneet ilman sen suurempia selityksiä vuoden 2010 alkuun - joka näyttää äkkiä olevan pullollaan kovia nimiä. Silloin on nimittäin määrä julkaista myös uusi **Army of Two, Metroid: Other M, Gran Turismo 5** sekä **Crackdown 2**. Pitääkö tässä nyt pelätä, että syksyistä lykkäytyjen pelien kasaantuminen kevääseen 2010 aiheuttaa keväällä uuden lykkäysuman? Kilpailutilanne ei nimittäin kevään kalenterissa näytä juuri väljemmältä kuin mitä se oli syksyllä.

WORLD OF WARCRAFT Cataclysm

Alusta PC / Mac Kehittäjä Blizzard Valmistaja Activision Pelityyppi Verkkoroolipeli

Pidä hatusta kiinni, **Blizzard laajentaa** peliään kolmannen kerran ja tällä kertaa kaikki muuttuu

World of Warcraft on porskuttanut viisi vuotta ole-malla se peli, jonka pelaamiseen riittävät soivan postikortin tehot. Loivista tehoavimuksista voi kiittää pelin tyyliä grafiikkaa - mutta hiljalleen pelin vanhimpien osien ikä on alkanut näkyä. Siksi Cataclysm raatelee vanhan Azerothin ikiajoiksi, ja heittää pelaajansa peruuttamattomasti muuttu-neeseen maailmaan.

Cataclysm kirjoittaa Warcraftin taruun uuden luvun, jossa hullu musta lohikäärme Deathwing palaa ja tullessaan repii laajoja osia Azerothista laavarotkoiksi. Horde käyttää tilaisuutta hyväkseen vallatekseen Alianssin vanhoja ydinalueita, mutta samalla syntyy myös uusia vehmaita keskuksia, joille Alianssi asettuu. Koko vanha maailmankartta kaupunkeineen ja maisemineen mallinnetaan

uusiksi, ja samalla pelaajat pääsevät viimein käyttämään lentoratsuja vanhassa Azerothissa.

Mullistusten myötä muuttuvat myös hahmo-luokkien roturajoitukset, joita löysätään monin paikoin. Jatkossa tullaan näkemään ainakin peikkodruideja, taureenipaladineja, kääpiö- ja yöhaltiavelhoja sekä ihmismetsästäjiä. Tasokatto nousee tällä kertaa vain viisi tasoa, 85:een, eikä hahmoluokkien kykyputia ole tarkoitus kasvattaa. Sen sijaan pelaajille avautuu metataseja tarjoava Titaanien polku. Uutena käsityöläistaitona lisätään Arkeologia, jonka voi oppia vanhojen taitojen lisäksi. Kirsikkana kakussa on Maelstromin merenalainen manner, jossa pelaajat pääsevät liikkumaan sukeltavilla ratsuilla ja tutkimaan vedenalaista valtakuntaa.

Kaksi uutta rotua

Horden uudet jäsenet ovat goblinien kauppakartelliin ulkopuolinen heimo, joka pelastautuvat Azsharan rannikolle kun heimon kotisaari Isle of Kazan uppoaa Deathwingin nousun myötä. Heimo vannoo uskollisuutta suojaa tarjoavalle Hordelle. Alianssin uudet liittolaiset taas ovat oikeastaan vanhoja tuttuja - Gilneasin valtion taakseen sulkenut Greymanen muuri aukeaa nimittäin viimein, ja käy ilmi että koko kuningaskunnan väki on lykantrooppisen kirouksen voimasta muuttunut ihmissusiksi, worgeneiksi. Näyttää siis siltä, että kaksi pelaajien toivetta toteutuu - goblineita voi viimein pelata, ja Alianssi saa kalvatun petorodun. Lisäosassa ei tulla näkemään uutta Death Knightin tapaista sankariluokkaa, Sen sijaan molemmille uusille roduille on tarjolla Lich Kingissa lanseerattua phasing-järjestelmää käytävä aloitusalue, jossa kansan alkuperä kerrotaan samaan tapaan kuin kuolonnahtien edellisessä osassa.



Lisää laitejuttua ja uutisia netissä!

www.gamereactor.fi

Pian standardi vaihtuu

HDMI 1.3 saa pian seuraajan - Gamereactor kertoo, onko HDMI 1.4:stä vielä aihetta innostua

HDMI 1.4? Mutta... mutta... minulla on jo kaapillinen kaapeleita...

Paljain silmin HDMI 1.4 ei näytä mitenkään erilaiselle. Muovikuoren sisällä piilee kuitenkin kaapelistandardi, joka tulee päästämään teknofilit koko joukosta muita pihuja nurkissaan. HDMI 1.4:n tiedonsiirtonopeuden pitäisi olla jopa 100 Mb/sekunti, ja HDMI-laitteet voisivat jakaa omia internet-yhteyksiään myös muille laitteille. Taulutelevisio voisi siis käyttää Blu-ray-soittimen WLAN-verkkoyhteyttä, eikä televisiolle tarvitsisi vetää erillistä verkkokaapelia.

Okei, mutta siinä on siis kaikki? Koska nyt haukottaa...

Ei, HDMI 1.4 tulee myös suoriutumaan sellaisesta tiedonsiirrosta, jota 1.3 ei tue. Ensimmäinen luvassa on paluukanava audiota varten, mikä auttaa ääniefektien luomisessa. Toiseksi, uusi kaapeli tulee sallimaan uusia kuvastandardeja: aidon 3D-kuvan, mutta myös Sony'n uuden 4Kx2K -standardin (4096x2160p kuvakoko). Kaapelilla voi myös siirtää samanaikaisesti kahta nykyistä 1080p HD-videota.

Ja mitä joudun siitä ilosta maksamaan?

Mansikoita, valitettavasti. Kaapeli ei riitä, vaan tarvitaan myös uusi vahvistin ja HDMI-sovitin videotykkiin tai telkkariin - ehkä myös uusi näyttölaitte, jos haluaa katsella aitoa 3D-kuvaa.



Tulevia GRTV-ohjelmia, joita et halua päästää livahtamaan ohi. Katso osoitteessa www.gamereactor.fi

GR.FI

Muista tarkistaa uusimmat ohjelmat Gamereactor.fi

Tuoretta peliasiaa joka päivä

HALO 3: ODS

Merkatkaa 20.9. kalenteriin

Jos lehti olisi julkaistu kahta päivää myöhemmin, tästä numerosta löytyisi ODS:n arvio. Sen sijaan tarjoilemme pelin arvion netissä ja kerromme miten siistä on pudotautua kiertoradalta.

GRAN TURISMO PSP

Suurarvio tulossa

PSP Go:n julkaisemisen vanavedessä saapuu Polyphony'n herkulliselta vaikuttava Gran Turismo. Arvioimme moottoriturheilun suunnin vetovoimaisuuden ja julkistamme tulokset 20.9. sivuillamme.

TOKYO GAME SHOW

Suoraa reportaasia messuilta

24-27.9. käydään syksyn mehu-kaimmat messut, Tokyo Game Show. Gamereactor puolustaa asemaansa parhaana uutislähteenä suoraan messuhallin näyttelylattialta ja päivystää ympäri vuorokauden tuodakseen tärkeitä uutiset uunituoreena kävijöidemme iloksi.

COMMAND & CONQUER 4

Taktiikkapalaveri EA:n kanssa

Nappasimme aamulennon Los Angelesiin ja piipahdimme strategiapeli Command & Conquer 4: Tiberian Twilightin kehittäjien toimistolla. Muista katsastaa tuottaja Michael Gloseckin paljastava videohaastattelu.

RAGE

Haastattelussa Matt Hooper

id Software'n pääsuunnittelija Matt Hooper piti toistiaan pienen puussin ja jutteli kanssamme pelin tiimoilta. Käsittelimme muun muassa id Tech 5 -grafiikkamoottorin soveltamisen vaikeutta PS3:lle ja kysyimme milloin studio aikoo päästää Mad Max -henkisen toimintapelinsä valloilleen.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Dice avautuu jatko-osasta

Ruotsalainen Digital Illusions painaa töitä niska limassa saadakseen Bad Companyn kakkososan ulos. Jututimme Karl Magnus Troedssonin oppiaksemme suuren kultaryntäyksen kuvioista hiukan lisää.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Rios ja Salem taas ongelmassa

Tyson Rios ja Elliot Salem eivät ole mitään avuttomia poikia mitä tulee sodankäyntiin. EA Montrealin odotettu jatko-osa nakkaa karjut keskelle Shanghain huonompaa puolta, usuttaa perään kasapäin veren-

himoisia terroristeja ja toivottaa miehille onnea matkaan. Haastattelimme pelin tekijätiimiä laajalti – älä unohda katsoa haastista sivuiltamme.

AVATAR: THE GAME

James Cameronin elokuva pelinä

Ubisoft Montreal on vastuussa sellaisista nimistä kuin Splinter Cell: Chaos Theory, Prince of Persia: Sands of Time, Rainbow Six Vegas ja Assassin's Creed - aika vakuuttava ansioluettelo. Tällä hetkellä studio puurtaa Assassin's Creed II:n, Splinter Cell: Convictionin sekä ohjaaja James Cameronin huikeaan elokuvaan, Avatariin pohjautuvan pelin parissa. Haastattelimme tuottaja Antoine Dodensia Gamescomissa ja julkaisemme juttutuokion sivuillamme.

GUITAR HERO 5

Brian Bright pitää puheen

Kolmen Guitar Hero tuottaja ja musiikkifanaatikko Brian Bright on silminnähden onnessaan päästessään kertomaan kaiken Activisionin suositusta musiikkipelisarjasta. Haastattelimme vastikään miestä Guitar Hero 5:n valmistumisesta ja sisällöstä. Tiedätte kyllä, mistä moisen videopätkän löytää

BORDERLANDS

Gearbox puhuu toimintaroolipelistä

Randy Pitchford on toiminnan mies, joka

on tuottanut niin Half-Life: Opposing Forcen kuin Brothers in Armsinkin. Muutama viikko sitten äijä istahti juttelemaan GRTV:n kanssa tulevasta Borderlands-spektaakkelin kehittämisestä.

GUILD WARS 2

NCSofin kertoo suunnitelmista

Guild Wars 2:n julkaisua kaavailaan reilun vuoden päähän. Uteliaina ihmisinä meillä oli paljon kysyttävää ArenaNetin suunnittelijoilta. Mitä jatko-osalta voi odottaa?

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Konami satsaa Draculaan

Castlevania ottaa askeleen toiminnallisempaan suuntaan tulevassa Castlevania: Lords of Shadowissa. GRTV-tiimi turisi kehittäjien kanssa Gamescomin käytävillä ja kyseli mitä tuottaja Hideo Kojima on pelaajien riemuksi kehittänyt

NAPOLEON: TOTAL WAR

Haastattelussa Kieran Bridge

Kiinnostako, mitä Kieran Bridge kertoi Napoleon: Total War -strategiasta? Hyvä. Haastattelu löytyy sivuiltamme.

LOST PLANET 2

Capcom puhuu jatko-osasta

Tuottaja Jun Takeuchi vastaa kysymyksiimme Capcomin tyylikkäästä jatko-osasta.

Tekijällä on väliä

Kukkahattutädit ovat boikotoineet pelejä aina, mutta nyt asialla on pelikansa itse. Miksi, ja miksi se on hienoa?



PELI JA SEN TEKIJÄT Shadow Complex on indiestudion toimintapeli, jolla ei ole mitään tekemistä homojen oikeuksien kanssa. Monet pelaajat ovat kuitenkin ilmoittaneet boikotoivansa peliä, koska sen tuotoista osa menee kirjailija Orson Scott Cardille, joka on myös tunnettu anti-homoseksuaalinen.

OTA KANTAA!

Keskustele, blogaa tai lue lisää aiheesta osoitteessa www.gamereactor.fi

Jonkun on maksettava oppirahat harrastuksen aikuistuuessa

Samat tyypit, jotka ostavat luomua ja reilun kaupan kahvia, ostavat nyt myös moraalisesti kestäviä pelejä.

Nuorempana en välttänyt, kuka teki viihteeni. Tekijä oli sivuseikka - minua kiinnosti millaisia tunteita peli, kirja tai elokuva minussa herätti. Siksi järkytyin, kun sain käsiini Orson Scott Cardin poliittisia esseitä. Eräs lempikirjailijoiistani kirjoitti tullikivenkatkuisia manifesteja, joiden mukaan rakkautta voi olla vain miehen ja naisen välillä. Hallitus joka hyväksyy homoliitot pitää kaataa vallankumouksella. Sen lisäksi jeppe oli vielä hallitusjäsenenä aktiivisesti homojen avio-oikeuksia vastaan lobbaavassa National Organisation for Marriage, yhteisössä joka on auttanut kaatamaan homoliittoja sallivaa lainsäädäntöä useammassa osavaltiossa.

Olin vihainen. En siksi, että Cardilla on mielipide - totta kai ihmisellä on oikeus näkemyksiinsä, pidin minä niistä tai ei. Mielipiteen ja propagandan ero vedetään kuitenkin siihen, kun mielipiteellä aletaan rajoittamaan toisen elämää - juuri se, mitä Card ja NOM tekevät. Olin vihainen, koska tajusin etten enää ikinä voisi lukea yhtään Cardin kirjaa ajattelematta, miten umpivastenmielisiä aatteita tästäkin romaanista maksettu raha tulee kannattamaan.

Card on jatkanut kirjoitteluaan sekä poliittisesti että fiktiivisesti. Olen lukenut vain ensimmäistä -

jälkimmäinen ei yksinkertaisesti enää vain tunnu rehelliseltä rahankäytöltä.

Sciifisteille kuhu tekijästä ja teoksesta on vanha luvu. Pelimaailmassa se on noussut pintaan vasta nyt: Chairin tuore Shadow Complex perustuu Cardin kirjoittamaan romaaniin ja miehen nimeä käytettiin pelin julkisuuskampanjassa. Se oli virhe. Vaikka peli ei saarnaa Cardin politiikkaa, hänen nimensä käyttö riitti luomaan vastareaktion. Etenkin liberaalin vasemmiston pelaajat ovat julistaneet boikotoivansa Shadow Complexia juuri Cardin poliittisen aktivismin takia.

Surettua nähdä hyvän pelin saavan vihaa ylleen mainoskampanjan takia. Toisaalta, jonkun on maksettava oppirahat harrastuksen aikuistuuessa. Pelaajat eivät enää pitkään aikaan ole olleet teini-ikäisiä, testosteronipörinöissä hörötteleviä hetero-polkia. Cardin kaltaisen propagandistin nimen ei pitäisi päätyä mainoksiin, ellei tarkoitus oikeasti ole ärsyttää kaikkia niitä ihmisiä, joita hänen ajamansa aatteet loukkaavat. Jos peliä myydään julkisuuden henkilön nimellä on ymmärrettävää, että julkisuuskuva on aina kokonaisuus. Kivan scifikirjailija-Cardin kylkiäisenä tulee väistämättä myös se vähemmän kiva homovihaja-Card.

Boikottia kritisoivat ovat huomauttaneet, että Cardin arvot eivät mitenkään näy pelissä ja mies itse on vain yksi tekijä monista - eikä boikotti ole nyt vähän liioiteltua? Tämä ei kuitenkaan ole ensimmäinen kerta kun peli kohtaa pahennusta yhden tekijätiimin jäsenen poliittisten näkemysten takia. Myös suosittu japanilainen Dragon Quest -sarja on saanut rumaa huomiota siitä, että sen säveltäjä Koichi Sugiyama kuuluu poliittiseen äärioikeistoon, joka kiistää Japanin armeijan syyllisyyden Nanjingin verilöylyyn vuonna 1937.

Kummassakaan tapauksessa pahennus ei ole tappanut pelin myyntiä. En sano, että sen pitäisi sikkään. Silti minusta on hienoa, että keskustelua käydään. Se kertoo, että pelaajat ovat alkaneet suhtautua harrastukseensa aikuisesti. Itse peli voi olla 'vain' viihdettä, mutta meitä kiinnostaa nyt myös, millaisia asioita tuemme ostamalla pelin.

Olen helkkarin ylpeä niistä pelaajista, jotka ovat nettijupinan lisäksi mailanneet Chairille ja Microsoftille selittääkseen, miksi eivät osta peliä - tai sitten ostoksen vastapainoksi tehneet lahjoituksen Cardin poliittiselle arkkiholliselle, homoliittojen puolesta lobbaavalle ACLU:lle. Keskustelu pelios-tosten moraalista kestävydestä on iso askel harrastuksen aikuistumisen tiellä.

Susi Vaasjoki

www.gamereactor.fi

Card ja kompleksi

Cardin romaani tarjosi puitteet Chairin pelille, mutta itse peli tehtiin melko riippumattomasti. Mikä osa Shadow Complexissa on Cardin käsialaa?

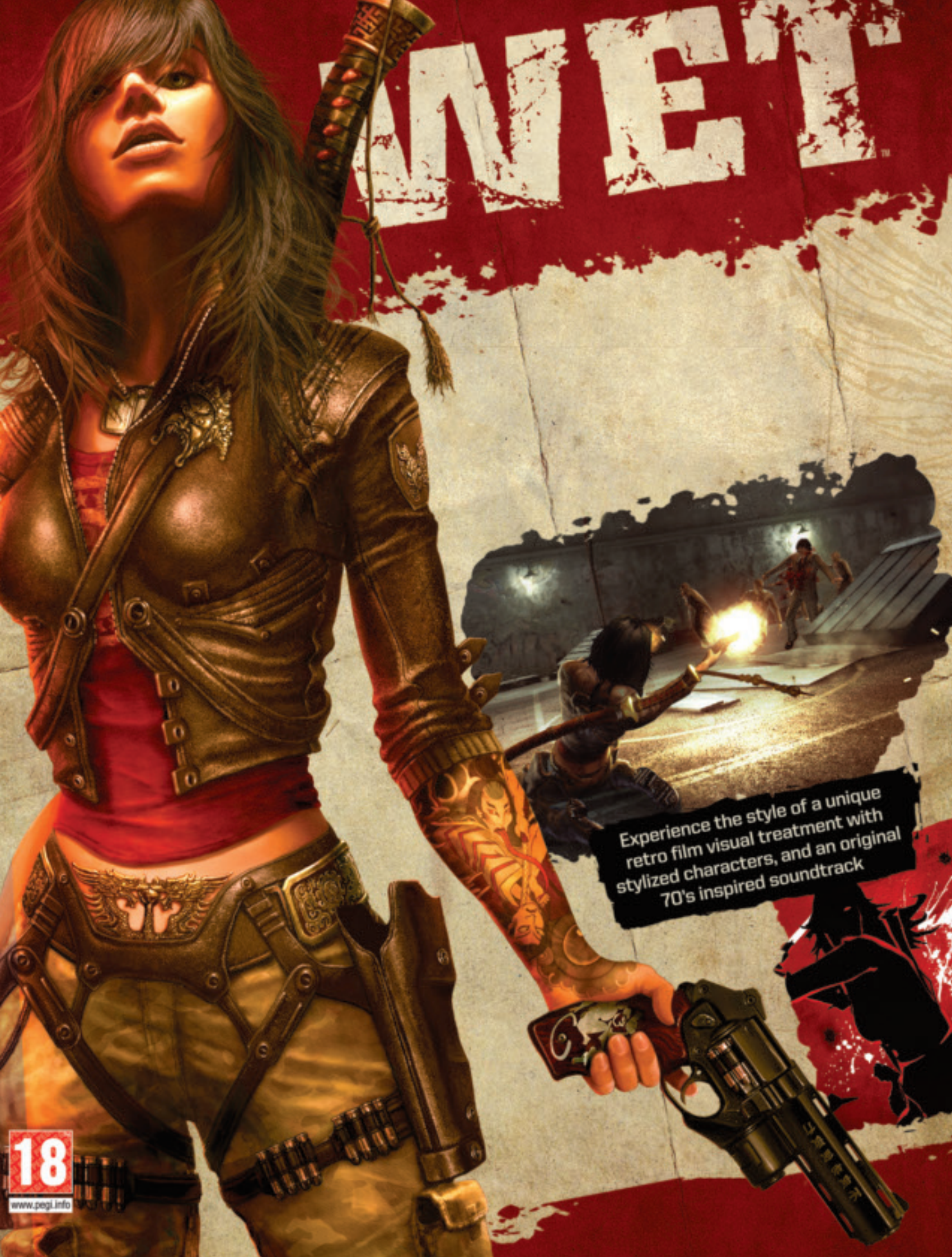
Mies ja teokset metelin taustalla...

Orson Scott Card (s. 1951) on amerikkalainen englannin kielen professori, scifikirjoittaja ja poliittinen aktivisti. Moninkertaisesti Hugo- ja Nebula -palkittu Card tunnetaan kirjallisesti parhaiten vuonna 1985 julkaistusta romaanista *Ender's Game* (suom. *Ender*) sekä sen jatko-osista. Romaani kertoo lapsisotilaista, jotka koulutetaan virtuaalitodellisuudessa taistelemaan kenraaleina vihameilistä muukalaisrotua vastaan.

Chair käytti pelinsä pohjana Cardin romaania *Empire*, jossa radikaali vasemmisto tekee aseellisen vallankaappauksen poliittisten salamurhien avulla ja julistaa itsensä Yhdysvaltain todelliseksi hallituksiksi. Vuonna 2006 julkaistu romaani on toimintatrilleri, jota on toisaalta keuhuttu poliittisten ääriajatuksen vaarojen kuvaajana, toisaalta arvosteltu hullujen ääriajatuksen kuvaamisesta pääasiassa vasemmiston ongelmaksi. Romaanin maailmaa on käytetty pelin taustana, mutta pelin käsikirjoitus on Peter Davidin, ei Cardin käsialaa.

Shadow Complex sijoittuu Empiren ensihetkiin, jossa varapresidentti on juuri murhattu ja päähenkilö Jason Fleming tyttöystävineen ajautuu vallankaappaukseen tehtailijan Progressive Restoration -salajärjestön tielle. Pelin nimi viittaa järjestön tukikohtaan, jonka pariskunta sattumalta löytää. Boikotista huolimatta Metroidin pelimekaniikasta mallia ottanutta Shadow Complexia ladattiin julkaisuviikon aikana yli 200 000 kertaa, mikä on Xbox Live Arcaden latausennätys julkaisuviikon myynnille.





WANTED

Experience the style of a unique retro film visual treatment with stylized characters, and an original 70's inspired soundtrack

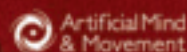
18
www.pegi.info

LOCK and LOAD

Become Rubi Malone, a gun-for-hire equipped with an arsenal of acrobatic moves, over the top sword kills, and dual pistols. Experience the freedom to shoot anytime, anywhere in an adventure spanning three continents.

Over-the-top acrobatics, fantastic aerial sword attacks and high body count combine for the ultimate interactive action experience

Seamlessly blend three types of gameplay with a 360 degree slip-aiming gun targeting system, sword fighting, and acrobatic ability

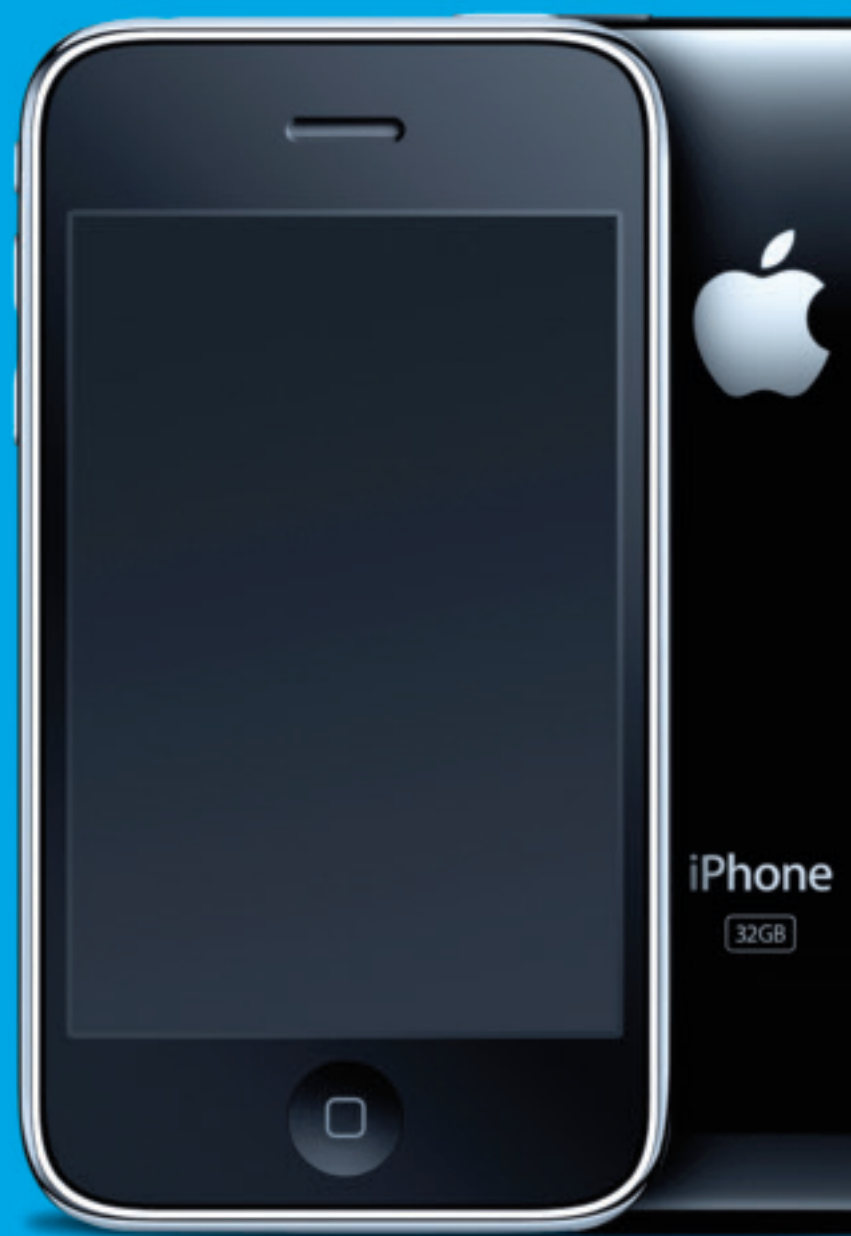


Tulevaisuus

Päivittyneen DS:n, uuden PSP:n ja Applen pätevän pelipuhelimen myötä koskaan. Tältä näyttää...



suus taskussa



SONY

PSP GO!

Sony PSP kävi vastaiskuun 15 vuotta kannettavien konsolien markkinat monopolisoitua Nintendoaa vastaan. Viisi vuotta myöhemmin Sonyn tähtikonsolin paikan vie tuore PSP Go.



Speksit:

Valmistaja: Sony
Hinta: 250 €
Julkaisu: 1 Lokakuuta
Väri: Musta
Tallennusmuoto: Flash-muisti
Yhteydet: Bluetooth,
wifi, USB
Akkukesto: 3-6 tuntia
Kamera: Ei
kuva: 3,8" näyttö,
480x272 kuvapistettä
Värejä: 16,77 miljoonaa
Koko: 128x69x16,5 mm
Paino: 158 g

Go saapuu lokakuussa

SONY SATSAA KISAAN

Jotain vanhaa, jotain uutta, jotain lainattua, jotain...

Sony yrittää viisiin tosissaan näyttää pelaajat PSP Gon kanssa, sillä konsolin ominaisuuslista vastaa pitkälle vanhaa häälorua. Vanhaa on kakki se, mikä oli hyvää jo edellisessä mallissa - kuten suuri ja kirkas ruutu sekä selkeät napit ja ristiöhjain. Uutena listassa on UDM-levyistä luopuminen ja sisällön toimittaminen ladattavassa muodossa sekä taittuva muotoilu, jonka ansiosta laite vie paljon säästeliäämmiin taskutilaa. Lainattua ovat Nintendo ja Applea hyvin palvelleet ideat kiinteästä flash-muistista sekä latauskaupasta pelien ostamista varten. Ja se lorun viimeinen kohta, jotain sinistä? Uusi PSP tarjoaa myös Bluetooth-tuen, joka helpottaa yhteispeliä PlayStation 3:n ja muiden lisälaitteiden kanssa.

PSP Go on siis pienempi, tyylikkäämpi, tarjoaa paremmat yhteydet ja tuplasti akkukestoa vanhaan malliin verrattuna - viimeisestä saa kiittää sitä, ettei tehoja enää uppoa UMD-aseman pyörittämiseen. Ilmaista lysti ei kuitenkaan ole, vaan värkistä saa pulittaa täysimittaisen PlayStation 3:n hinnan, rouheat 250 euroa. Sony ei aio luopua vanhasta PSP:stä, jonka hinta jatkossa tulee olemaan puolet vähemmän kuin uuden tuliterän version.

Härvelikuume ei kuitenkaan pankkitiliä kumarru. Jos taskussa on ylimääräistä rahaa ja näppejä jo kuumottaa päästä käsiksi PSP:n pian rantautuvaan uutuusversioon, hoito on kuitenkin helpompaa. Mars pelikauppaan lokakuun 1. päivän, noutamaan Sony'n käsikonsolien tuorein tähti.



Go-pelaajan lähitulevaisuus

Resident Evil, Grand Theft Auto ja uusi kannettava Motorstorm

Heti kun PSP Go julkaistaan, on Sony luvannut julkaista läjäpäin vanhoja PSP-suosikeita myyntiin ladattavassa muodossa. Paino on lisenssarjojen kovimmissa nimissä, kuten Resident Evil, Grand Theft Auto sekä Motorstorm. Sony puuhaa myös elokuvapalvelua vuodelle 2010 (joskin on vielä epäselvää toimiiko se Suomessa sen paremmin kuin muutkaan elokuvalatauspalvelut), sekä mahdollisuutta lukea Marvelin sarjiksia kätevästi taskukoossa kuljetettavaksi. PSP Go on Sony'n osalta PSP:n uudelleensivointi, ja näyttää siltä että tällä kertaa laitteesta aiotaan rakentaa viihdetykkiä nimeonmaan palveluiden, pelien sekä lisäarvon avulla.

Näitä odotetaan

Listasimme neljä odotetuinta PSP Go -uutuutta



Jak and Daxter

Joulu



MGS: Peace Walker

Maalis

Fanit ovat vonkuneet ja vonkuneet uutta Jak & Daxteria, ja marraskuussa Lost Frontier saa lopulta ensiesityksensä. Luvassa on tasohyppely, joka näyttää yhtä viehättävältä kuin vanhat klassikot. Tällä kertaa noin 40% seikkailusta on määrää koostua erilaisilla ajopeleillä huristelusta.

Jos Metal Gear Solid 3 kuumotteli, jatko-osanikoja voi hillitä Hideo Kojiman viimeisimmällä hengentuotteella. Peace Walker on suoraa jatkoa Snake Eaterille ja näyttää kaikin puolin komealta. Makeiden grafiikkoiden lisäksi luvassa on Army of Two-henkistä co-opia.



Gran Turismo

Loka



Little Big Planet

Loka

Polyphony ei ole pitänyt turhaa kiirettä Gran Turismo PSP:n kanssa. Luvassa on Gran Turismo 4:n ratoja yhdistettynä Gran Turismo 5:n fysiikkamootoriin. Peliin pakataan yhteensä 800 kaaraa eri valmistajilta - emme siis turhaan kutsu sitä tähänastisista ajopeleistä tundeimmaksi.

Moninpelituki ei osannut PS3-versiosta kannettavaan käännökseen, mutta muuten Little Big Planet tarjoaa myös PSP:llä samat hurmaavat ominaisuudet kuin kotiversio. Siitä sitten vain rakentamaan omaa toivekenttää, tai pelaamaan niitä tuhansia, joita muut pelaajat ovat laatineet.

4 hyvää syytä Miksi kannattaa ostaa juuri PSP Go

1 Loistava näyttö

PSP:ssä oli 3,8-tuumainen näyttö, jonka korkea resoluutio sopi sekä peli- että elokuvakäyttöön. PSP Go:ssa tarkkuutta on parannettu entisestään. Näyttö on hieman pienempi kuin edeltävän mallin, mutta Go:n ruutu on silti reilumpi kuin sen pahimman kilpailijan, Nintendo DS:n, molemmat näytöt yhteenlaskettuna. Kirkkaan taustavalon ansiosta Go:lla pelaaminen käy helposti ja häiriöttömästi myös kirkkaassa valossa.

2 Suuri pelivalikoima

PSP-pelejä on julkaistu jo yli 1000, mukaanlukien Grand Theft Auto: Vice City Stories, Metal Gear Solid: Acid, Burnout Dominator sekä useita erilaisia Buzz-versioita. Sony on luvannut kaikista parhaista ladattavan version PSP: Go:lle, joten 16 gigan flash-muistin täyttäminen timmillä pelattavalla on helppo aloittaa. Ja kun otetaan huomioon vielä pikkurahalla myytävät ladattavat indie-pelit, noh, yhtälö on aika selvä.

3 Fiksi verkkotuki

PSP:n vanha UMD-lukija on uudessa mallissa vaihdettu fiksuun verkkotukeen. Aluksi PSP Go:lle voi ladata elokuvia, pelejä ja Marvelin sarjakuvia näppärässä lukijassa selattavaksi - mutta Sonylla on suuret suunnitelmat ja lisää palveluita on luvassa. Lisäksi laitteesta löytyy kiinteä Skype-tuki sekä sisäänrakennettu verkkoselain, joka on varustettu kaikilla olennaisilla toiminnoilla.

4 Musiikkiominaisuudet

PSP on aina osannut käsitellä musiikkiteostoja, mutta PSP Go:ssa musiikkiominaisuuksiin on satsattu kunnolla. Musiikin lataamisen ja soittamisen lisäksi laitteelle on tarjolla SensMe-palvelu, joka tarkkailee käyttäjän soittamaa musiikkia j sitten ehdottaa muita artisteja, joista saattaisi pitää. Kuten muissa vastaavissa palveluissa, ideana on antaa musiikintäydille mahdollisuus löytää uusia ja yllättäviä suosikkeja.

NINTENDO DSi

Juuri kun ehdimme luulla, että kaikilla ja niiden koiralla on Nintendo DS, Nintendo otti ja julkaisi uuden mallin. **Nintendo DSi** on sittemmin rikkonut melkein jokaisen kuviteltavissa olevan myyntiennätyksen.

”Kaksikin kameraa”



Speksit:

Valmistaja: Nintendo
Hinta: 189 €
Julkaisu: 3. huhtikuuta 2009
Väri: musta
Tallennusmedia: Flash-muisti /SD-kortti
Yhteydet: Wifi
Akkukesto: 10–15 tuntia
Kamera: 2 megapikselliä
Kuva: kaksi 3,25"-näyttöä, 256x192 kuvapistettä
Värit: 260 000
Koko: 74,9x137x18,9 mm
Paino: 214 g

108 MILJOONAA PELAAJAA

Nintendo jatkaa ylivoimaisena

Microsoftin on väitetty väsäävän omaa käsikonsolia, Sonyn tuorein lippulaiva on jo matkalla kauppoihin, ja joidenkin kehittäjien on kuultu väittävän että iPhone 3GS on tehokkaampi pelilaite kuin Wii. Mutta mitä kansansuosioon tulee, Nintendo on niin kaukana koko käsikonsolisodan yläpuolella että voisi yhtä hyvin olla naapurigalak-sissa. Nintendon laitteissa on vähemmän suorituskykyä kuin useimmissa matk-puhelimissa, superpelkistetty muotoilu ja vain muutama mainitsemisen arvoinen ominaisuus. Ja tämä on täysin tarkoituksella: Nintendo satsaa yksikertaisuuteen ja haluaa tyydyttää valtavirtakuluttajan pelitarpeet, ei palvella pientä joukkoa tekno-fiilejä. Nähtävästi parempaa reseptiä menestykseen ei voisi olla.

Nintendo DSi on alkuperäisen kaksinäyttöisen Nintendo DS:n seuraaja. Uudesta käsikonsolista löytyy neljännesgiga muistia, 0,3:n megapikselin kamera sekä mahdollisuus ladata pikkupelejä verkkopalvelusta langattomasti - ja siinä se sitten onkin. Laitteeseen ei lisätty edes mp3-tukea, koska kaikkiallahan nyt on mp3-soitin.

DSi oli välitön myyntimenestys. Nintendo DS Lite -mallin asettamat käsikonsolien myyntiennätykset rikottiin kautta linjan ja kaikkien oli pakko saada Nintendo DSi. Ei voi mitään - on pakko vain todeta, että Nintendo tietää mitä kuluttajat haluavat ja kerää laitteisiinsa vain ne toiminnot, joita kuluttajat oikeasti haluavat käyttää. Jos etsii käsikonsolia, jolla on pomminvarma tulevaisuus, Nintendo DSi:lle tulee varmasti löytymään pelattavaa vielä vuosien ajan.

DSi Ware on kaiken perusta

Kirjautu ja lataa kasapäin casual-pelejä pikkurahalla

Kotikonsoleille on pitkään voinut ladata pikkupelejä pikkurahalla. Sama toimii nyt käsikonsoleille, Nintendon tapauksessa DSi Ware -palvelun muodossa. Palvelusta voi ladata täysimittaisia DSi-pelejä vajaan 8 euron hintaan, superyksinkertaisia minipelejä noin kahden euron hintaan, ja sekalaisia sovelluksia suunnilleen eurola. DSi Waresta löytyy muutakin kuin vain pelejä, ja kokoelmaan mahtuu musiikki-ohjelmia, matikkaharjoituksia, kiellkursseja, ruuanlaittovinkkejä ja ties mitä muuta. Palvelusta on tullut saman tien jymymenestys, ja kehittäjät jonottavat mahdollisuutta tehdä DSi Warea.

4 hyvää syytä Miksi kannattaa ostaa juuri DSi

1 Isommat, paremmat näytöt

Nintendo DS:n heikkous olivat näytöt, jotka eivät olleet yhtä suuria tai kirkkaita kuin PSP:n vastaava. Nintendo DSi on kasvattanut näyttökoko huomattavasti ja ylpeilee nyt kahdella 3,25" näytöllä, jotka ovat myös laadukkaampia kuin ennen ja piirtävät nopeammin peligrafiikan terävämmin. Lisäksi näytöissä on heijastamaton pinta, jonka pitäisi tehdä loppu pelinautintoa häiritsevistä heijastuksista.

2 Kiinteä verkkoselain

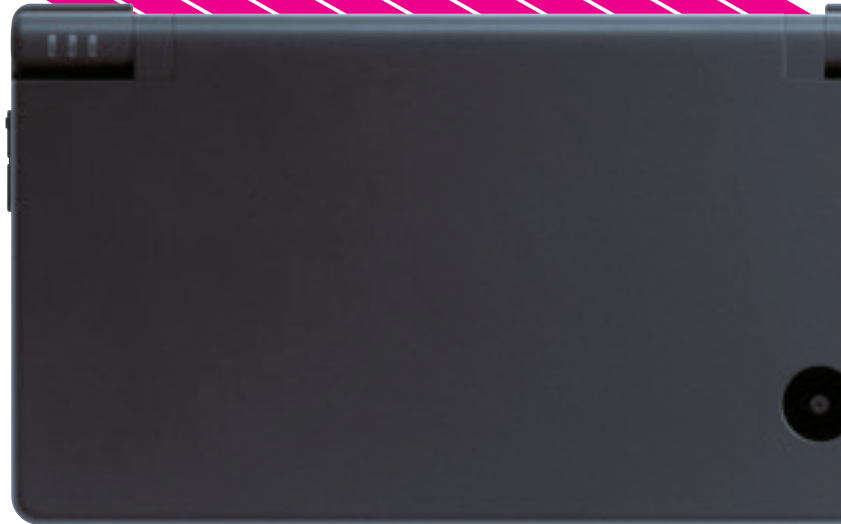
Jos mieli surffata Nintendo DS:llä, joutui aikaisemmin lataamaan Opera-selaimen mobiiliversion, joka ei edes toiminut erityisen hyvin. Nintendo DS:ssä Opera tulee valmiiksi asennettuna ja suurempi muisti tekee sen käytöstä sujuvaa. Surffaaminen käy nykyisin kätevästi kaikkialla missä saatavilla on langaton yhteys. Starttisivuksi selaimen voi kokeilla vaikka mobiilisivuamme osoitteessa m.gamereactor.fi.

3 Tarpeeksi muistia

Nintendo DSi tarjoaa 256 megabitin tallennusmuistia. Sen on sanottu riittävän paremmin kuin hyvin, sillä Nintendo suosii erityisesti pieniä, DSi Warena toimitettavia sovelluksia ja pelejä. Jos et kuitenkaan usko pärjääväsi perusmäärällä, laitteeseen saa myös enimmillään 32 gigatavun SD-kortin. Lisätillä voi vielä tulla tarpeeseen, sillä Nintendo on vihjailut suunnitelmista ladattavien demojen suhteen.

4 Lystit kamerapelit

Sen lisäksi että konsoli antaa näpsä kuvia kameralla ja sitten käsitellä näpsyjä pakettiin kuuluvassa kuvamuokkaimessa, kamera toimii myös monien pelien osana. Eräs olennaisimmista on DSi Ware -peli Wario Ware, jossa pelaaja ratkaisee minipelitehtäviä liikuttamalla kroppaansa. Lähitulevaisuudessa luvataan myös pelejä, joita voi pelata vain Nintendo DSi:llä.



Näitä odotetaan

Listasimme neljä odotetuinta Nintendo DSi -uutuutta



Zelda: Spirit Tracks

Joulu

Spirit Tracks vaikuttaa melko ainutlaatuiselta. Link veturiä kuljettavan insinööri roolissa kuulostaa siltä, että Nintendolla on taas vedetty muutakin kuin pulkkaa, mutta luvassa on myös klassisia luolastoja tutkittavaksi yhdessä edellisestä pelistä tutun kummituksen kanssa.



Scribblenauts

Marras

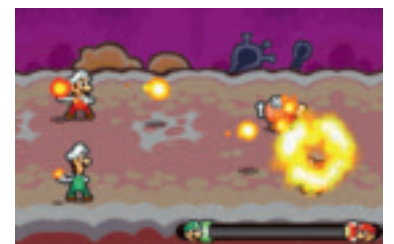
Täysin ainutlaatuinen tasoloikka, jossa vain luovuus asettaa rajat. Jokaista englannin kielen tuntemaa sanaa voidaan käyttää ongelman ratkaisemiseen, oli kyseessä sitten tikka, taidemuseo, savukampela tai dominikaanimunkki. Kirjoita vain sana, ja katso mitä tapahtuu.



Kingdom Hearts 358/2 Days

Marras

Lausumiskelyvottomalla nimellä varustettu toimintaroolipeli sijoittuu sarjan ensimmäisen ja toisen osan väliin. Sen sankari on Roxas, sarjan alkuperäisen päähenkilö Soran varjopersona, ja seikkailun aikana kohdataan kaikkea Disney-hahmoista mustapukuisiin emoanime-antisankareihin.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Loka

Mario-veljesten merkillinen roolipeliseikkailu jatkuu DSi:llä odottamattomasti. Velho on antanut Bowserille kyvyn pienentää ihmisiä ja ilmaista heidät mahaansa. Peli jakautuu kahdenlaisiin osiin: niihin joissa pelataan Bowseria päähenkilönä ja niihin joissa Mario ja Luigi seikkailevat mörmön mahassa.

APPLE IPHONE 3Gs

Tiukasta kilpailusta huolimatta **Apple** onnistui valloittamaan mp3-soitinten markkinat. Nyt sen trendikäs älypuhelin **iPhone 3GS** on älypuhelimista ainoana luonut itselleen maineen myös pelialustana.

” Tehokkaampi kuin Wii ”

Speksit:

Valmistaja: Apple
Hinta: 660-760 €
Julkaisu: 19. kesäkuuta
Väri: Musta/valkoinen
Talennusmedia: Flash-muisti
Yhteydet: Bluetooth, GSM, 3G, Wifi
Akkukesto: 5-16 tuntia
Kamera: 3 megapikseliä
Kuva: 3,5" näyttö, 320x480 kuvapistettä
Värit: 260 000
Koko: 115,5x62,1x12,3 mm
Paino: 133 g

iPhone

32GB

APPLE HALUAA HAASTAA

Applesta on tullut vartenotettava vastus

Applella on viime vuosikymmenen aikana ollut sama erehtymätön kyky kuin Nintendolla kehittää tuotteita, jotka luovat valtavan kysynnän. Applen laitteissa ei ole pakko olla niitä vanhoja tuttuja ominaisuuksia - hyvä esimerkki ovat vuoden 1998 iMac koneet, jotka heittivät leppään levykkeet ja kaikki aikaisemmat standardit, ja panostivat sen luomaan laitteeseen, joka palveli käyttäjää ja näytti tyylikkäältä. Samalla tavalla suunnitellusta iPhonesta puuttui näppäimistön lisäksi aluksi myös tiettyä älypuhelimien vakio-ominaisuuksia, kuten 3G-tuki ja multimediatestit. Helppokäyttöisyytensä ja lähestyttävyytensä ansiosta se kuitenkin kasvoi menestykseksi, jota on nyt kahdesti päivitetty uusilla ominaisuuksilla. Versioista uusin, iPhone 3GS, on mainio puhelin ja kämmentietokone, mutta myös yllättävän oivallinen pelilaitte. AppStore on täytynyt nopealla tahdilla on edullisista indiepeleistä, tunnettujen kehittäjien projekteista ja näppäristä pikkuohjelmista.

Suorituskyvyn saralla 3GS pesee PSP:n, ja monet kehittäjät ovat sanoneet sen olevan laitteena tehokkaampi kuin Wii. iPhone on nopeasti edennyt tasolle jossa se voi istua aikuisten pelilaitteiden pöydässä. Tästä on vielä pitkä matka siihen, että sitä voisi oikeasti pitää uhkana Sonyn ja Nintendon kaltaisille veteraaneille, mutta selvästi Apple haluaa ainakin osallistua kisaan, 3GS:llä on kilpailijoihinsa nähden myös eräs etu: se on ainoa pelilaitte, joka toimii myös puhelimenä, ja jolle voi siis ladata uutta pelattavaa vaikka kaupungilla ratikkaa odotellessa, Wifi yhteyksistä riippumatta.



Näitä odotetaan

Listasimme neljä odotetuinta iPhone 3GS -uutuutta



Rally Master Pro

Marras

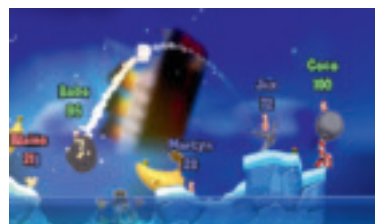


Portal

Marras

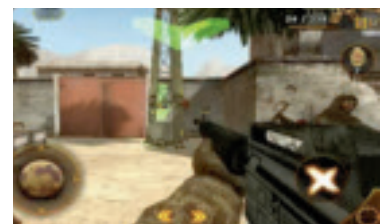
Mobiilipuhelinpelit Rally Master Pro on lajinsa parhaan maineessa, joten ei ihmeikään että sen iPhone-käännöstä odotetaan Luvassa on paitsi entistä tyylikkäämpää grafiikkaa myös uutta sisältöä. Lupaavaan mobiililähtöön on tulossa yhteensä 27 rataa, joilla saa seikkailu-ääsäläsuhteisiin katsomatta.

Valve ei itse ole mukana Portalin iPhone-versiossa, mutta peli vaikuttaa silti pelottavan uskolliselta. Pienen myönnytyksen tilatajua koettelevan älypuhelinsovelluksen päihinä toimivat myös puhelinmuodossa. Marraskuussa fanit voivat käydä tarkistamassa, onko GLaDOS yhä elossa, ja onko iPhone-lakkaa kakkua.



Worms

Loka



Modern Combat: Sandstorm

Syys

Yllätys tässä ei ole se, että Worms tulee iPhoneelle vaan se, että Team 17 kunnaili näin kauan ennen kun teki sen. Worms on alustaan katsomatta monin pelien parhaimmista, ja iPhoneella se nauttii ekä loistokasta graafikoista että nauttavan mukavasta ohjauksesta.

Ei ole mitenkään tavatonta pelätä, että iPhone sulaa käsiin kun näkee Modern Combat: Sandstormin tositöissä - peli on graafisesti kuuminta mitä luurille on tehty. Klassinen first person shooter, jossa yhdistyvät Call of Dutyn nopeatempoisuus ja tiukka ohjattavuus ... tahtoo!

Ylivoimainen verkkokauppa

Yli miljoona ladattavaa sovellusta iTunes AppStoresta

Apple on jo maailman johtava digitaalisen musiikin jakelija, kiitos iTunes Storen, josta merkittävä osa maailman digimusiikin kuluttajista hakee poppinsa. Samalle pohjalle on rakennettu myös iPhone-omistajia palveleva AppStore, josta voi ladata sekä pelejä että hyötyohjelmia iPhoneille. Tällä hetkellä noin 100 000 sovelluksen valikoimalla varustetusta palvelusta on tähän mennessä ladattu yli 2 miljoonaa sovellusta. Sovellustan hintaluokka ulottuu täysin ilmaiseen noin kymmeneen, ja valikoima on monipuolinen tavoilla, joita Nintendo ja Sony eivät ole ainakaan toistaiseksi päässeet edes lähelle.

4 hyvää syytä Miksi kannattaa ostaa juuri 3GS

1 Mainio käytettävyys

Aivan kuten käyttöjärjestelmässään, Applen pelipuhelin on helppo ja intuitiivinen käytettävä myös niille, joiden mielestä vain heikot lukevat manuaaleja. iPhone on näppärä käyttää ilman piirtokynää - kirjoittaminen, tekstiviestien lähettäminen ja pelaaminen käy sompilla ilman häsellystä. Tämä on se kosketusnäyttöpuhelin, johon kaikkien muiden valmistajien värkkejä verrataan.

2 Ehta monitoimilaitte

On ihan sama haluatko katsoa elokuvia, kuunnella musiikkia, tehdä muistiinpanoja, tarkistaa sijaintisi kartalla, suunnitella monitasokelluksen kaasuseokset, esitellä WoW-hahmoasi vai ampua alieneita kasvoon - iPhonele löytyy lähes varmasti halpa tai ilmainen sovellus juuri sitä varten. Ja koska laite on suunniteltu monipuoliseksi taskutietokoneeksi, siitä löytyy myös posketon määrä vääntöä peleihin.

3 3G-tuki

Totta kai Nintendo DSI ja PSP Go suoriutuvat pelien lataamisesta kotikoneen ääressä, mutta yritäpä ladata lisää poppia tai pelattavaa yöbussissa lkaalisin, iPhone 3G-tuki tarkoittaa, ettei se ole riippuvainen Wifi-yhteyksistä. Kunhan kännykkä kuuluu, lisää viihdettävää saa missä ikinä liikutkaan. Ei enää mielpahaa siitä, että unohtit lähtöohinoissasi ladata matkalle uutta viihdettä vanhan jatkoksi.

4 Erikoisia pelejä

Kosketusnäytöllä nollaratkaisu olisi mallintaa ohjaimet ruudulle, mutta iPhone sisäinen liikkeen tunnistus kannustaa myös kekseliäämpiin ratkaisuihin. Kauniissa ja haastavassa älypelissä Zen Bound pelaaja puhelinta kallistelemalla yritetään paketoita epäsaannöllinen palikka rajoitettuun määrään kumarua. Toiminnallisempaa huvia tarjoaa pyörivän pallosankarin tasoloikka Rolando II: The Quest for the Golden Orchid.



Beatlesia etsimässä

Norjan Gamereactor pääsi haastattelemaan The Beatles: Rock Bandin luovaa johtajaa, **Josh Randallia**. Esitimme kymmenen kysymystä pelin kehittämisen tiimoilta ja tentasimme mieleenpainuvimpia hetkiä projektin varrelta.

Mistä idea Beatles: Rock Bandiin on lähtöisin, ja mitkä olivat suurimmat esteet matkalla valmiiksi peliksi?

– Konsepti syntyi MTV Networks Music Groupin toimitusjohtaja Van Tofflerin ja Harrisonin perheen tavattua perhelomallaan. Tästä keskustelusta MTV Gamesin Paul DeGooyer ja Harmonixin Alex Rigopulos alkoivat työskennellä Apple Corpsin kanssa tehdäkseen unelmasta totta.

Yksi merkittävimmistä haasteista oli alkuperäisten tallenteiden soittaminen peliin. Kappaleet piti saada moniraitaversioina, jotta pelaajat tietävät soittavansa oikein kuullessaan oman soittimensa. Suurin graafinen haaste oli löytää oikea tasapaino realismiin ja tyyliteltyjen 3D-Beatlesien ulkonäön esittämisessä, sillä bändin eleet tunnetaan tarkasti.

Myös bändin käyttäminen keikkailun lopettamisen jälkeen oli haaste. Keksimme, että bändi matkustaisi kuvitteellisiin haavemaailmisiin, jotka perustuvat yhtyeen musiikkiin. Teimme käytännössä yli kaksikymmentä kokonaista musiikkivideota Beatlesin musiikille, ei mikään pieni tempu siis.

Monet pelaavat Rock Bandia haastavuuden takia, kuinka melko helpot pop-kappaleet kykenevät haastamaan näitä pelaajia?

– Pyrimme jokaisen Harmonix-julkaisun kanssa luomaan haastetta pelaajille. The Beatles: Rock Bandin haasteena ovat kolmi-osaiset harmoniat, jotka ovat vaikeampia kuin voisi kuvitella.

Guitar Hero -pelit palkitsevat pelaajansa

videoilla ja konserttipätkillä. Näemmekö tällaista ekstramateriaalia Beatles-pelissä?

– Pelaajat voivat avata uusia muistoesineitä, kuten ennennäkemättömiä valokuvia. Mitä paremmin pelaat, sitä siistimpiä juttuja löydät. Olimme yhteisymmärryksessä siitä, ettei pelin tulisi tuntua historian oppitunnilta, vaikka halusimmekin sisällyttää hienoja historiallisia makupaloja pelin varrelle.

Kun teitte kulttipeli FreQuencyä, osasitteko aavistaa tekevänne saman pelin Beatlesin alkuperäistallenteiden, soitinten ja miljoonien fanien kanssa muutamaa vuotta myöhemmin?

– Muistan vitsailleeni Alexin kanssa tekevämme joskus Beatles-pelin. Nauroin koska ajattelin, ettei se koskaan tulisi tapahtumaan. Luulen hänen nauraneen koska hän tiesi, että niin tulisi käymään!

Opimme paljon FreQuencystä, ja olemme hioneet osaamistamme ja ideoitamme vuosien ajan. Kesti vuosia kovaa työtä päästä nykyiseen asemaamme, ja mahdollisuus työskennellä The Beatles: Rock Bandin parissa on ollut unelmien täyttymys koko yhtiölle.

Mikä on paras muistosi prosessin varrelta?

– Oli mahtavaa kuulla osakkeenomistajien kertomuksia bändin taustalta. Oli kiehtovaa tajuta heidän olevan todellisia ihmisiä, jotka työskentelivät uskomattoman kovasti luodakseen hienot teoksensa.

Kykenetkö vielä kuuntelemaan Beatlesia kun olet kuullut samat kappaleet miljoonaan kertaan tuotantoprosessin aikana?

– Rakastan edelleen bändin kuuntelemista, mikä on hyvä juttu koska heidän musiikiltaan ei voi välttyä. Se, tulisiko projekti pilaamaan suhteeni Beatles-musiikkiin iäksi olikin yksi varhaisista huolenaiheista. Vastaus on ehdoton ei, sillä moniraitaversioiden kuuntelemisen myötä opin ymmärtämään ja arvostamaan musiikkia entistä enemmän.

Mikä on suosikkisi Beatles-kappaleista?

– Henkilökohtainen suosikkini on varmaankin Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band. Olen rakastanut kappaletta ja albumia lapsuudestani lähtien.

Ovatko Paul McCartney ja Ringo Starr olleet suoranaisesti mukana pelintekoprosessissa?

– Olemme häkeltyneitä Harmonixin käsiinsä saamista lähdemateriaalista pelin tuotannossa. Olemme ikuisesti kiitollisia koko Apple Corpsin antamasta tuesta ja näkemyksestä.

Haluaatko nuoremmat Rock Band-pelaajat soittaa Beatlesia, vai ovatko he kiinnostuneita lähinnä uudemmasta popmusiikista?

– Ohitimme juuri 800 kappaleen rajan levy- ja ladattavassa sisällössä Rock Bandiin. Kun näin laajaan country-, metalli- ja rockvalikoimaan lisätään Beatlesin musiikki, Rock Band todellakin kykenee tarjoamaan jotain kaikille.

Kuka Beatle olet ja miksi?

– Hmm... En voi edes verrata itseäni näihin kavereihin, joten en voi vastata!

TEKSTI: Jon Cato Lorentzen KÄÄNNÖS: Jori Virtanen

MIDGARD GAMING CASE

„Midgard“ - home of mankind and protected by Thor, God of thunder, and his hammer. Signaling the strength of divinity and mercy, but at the same time propitiating the hardware you built in. Combined design and features such as black coated SECC and steel mesh are spotlighting your chassis when your system is built. Furthermore this chassis is supplied with 2 x 120mm pre-installed fans (orange blade and black, transparent housings), but another 5 fans can be mounted in different areas for best possible airflow.



XIGMATEK

KEID 20 GAMING HEADSET

The Mionix Keid 20 is a comfortable, high quality headset, specifically developed for gaming. The 50 mm driver is optimized for clear and precise sound. The large-size ear pads have an ergonomic design and are equipped with a special memory foam that forms after your ears. The headband is flexible and auto adjusts to your head. The ergonomic design, superior comfort and an optimized sound makes Mionix Keid 20 to a perfect choice for long sessions of intensive gaming.



NH-U12P SE2 CPU COOLER

Recommended by more than 150 leading international websites and magazines, Noctua's NH-U12P series has become a benchmark in premium quality quiet cooling. The new NH-U12P SE2 now comes with two NF-P12 fans for further improved performance and adds support for LGA1155 as well as LGA1366 via the latest SecuFirm2™ multi-socket mounting system. Topped off with Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound, the NH-U12P SE2 forms a complete quality package that continues the NH-U12P series' legacy of superb quiet cooling performance.



STEELSERIES 9HD GAMING MOUSE PAD

SteelSeries 9HD is a hard plastic composition specifically engineered for professional gamers who demand extremely consistent precision, accuracy and stability. The finely textured surface consists of tens of thousands of light reflecting microscopic points, optimized to enhance the tracking capabilities of next-generation gaming mice.

- HD surface offers superior tracking
- Finely textured plastic composition
- Steady glide, medium friction



STEELSERIES XAI LASER LASER GAMING MOUSE

SteelSeries Xai is a tool - not a gadget. The SteelSeries Xai Laser Mouse features state of the art technology and groundbreaking technical specifications. The technology, shape, size, weight and surface of the SteelSeries Xai were designed with one purpose: to enhance the users performance.

- Best-in-class technology: 100-6001 CPI, 12,000 FPS
- High definition sensor sporting 10.8 MegaPixels Per Second
- Advanced on mouse menu system on built-in LCD display
- Use the same settings as pro gamers with gamer profiles
- Advanced macros through 8 programmable buttons



CM STORM SCOUT GAMING CASE

- Fierce exterior design inspired by military weapons.
- Reinforced carrying handles for fast and efficient mobilization.
- Menacing all black interior and window side panel
- Stealth panel for tuning your lights.
- StormGuard™ - security system for guarding your peripherals.



PC 350 PRO GAMING HEADSET

Whether battling evil aliens or fighting guerilla warfare, a fraction of a frame separates winners from the rest. Hearing and being heard can make or break a game.

PC 350 marks the beginning of a new era in the gaming headset technology, by adding a never before experienced dimension of reality to gaming providing the most accurate sound positioning and sound quality available in the market. Thanks to Sennheiser's expertise as a global leader in electro-acoustics, PC 350's sound perception is so precise, that you will literally feel like you're in the game.

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing
- Large size microphone for highest intelligibility
- Optimized for Binaural Perception
- Passive attenuation of up to 32 dB
- Patented DuoFit Diaphragm technology
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



For more information please contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY



Optimally designed aluminum fins disperse heat away from the CPU via 5 heatpipes, while the high capacity 120mm fan quickly cools the heatsink for stable operation of high performance CPUs.



PWM Fan with Auto/Manual Control includes PWM Mate, the world's first RPM controllable PWM fan speed controller, with the options of 3-Speed Auto or Manual Control Modes.



Ultra Quiet 120mm Blue LED Fan Switching noise eliminated 120mm fan incorporated for ultra quiet operation and Blue LEDs for cool aesthetics.

CNPS10X EXTREME CPU COOLER

Low-noise 120mm Blue LED CPU cooler that has powerful cooling performance.

- Dimensions: 136(L) X 100(W) X 160(H)mm
- Weight: 920g
- Materials: Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes: 5 x U-shaped heatpipes
- Fan: PWM 120mm Blue LED Fan
- Fan RPM: 1,000 - 2,100rpm ± 10 %
- Noise: 20.0 - 39.0dBA
- Fan Bearing: 2 Ball-Bearing
- Nominal Fan Voltage: 12V
- Fan MTBF: Over 50,000 hrs

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual-Core, Core i7, Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon 64 X2 Dual-Core, Phenom II

ZALMAN



NEW!

TWO HUNDRED MID-TOWER GAMING CASE

A head-on collision of value and kickassness, the Two Hundred by Antec is our most affordable gaming case yet. Get the awesome features you expect from Antec, plus brand new features like a built-in hot swap SATA hard drive caddy! The Two Hundred also introduces a CPU cutout for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TwoCool™ fan

CP-850 850 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-850 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gamer and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-850 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm Pulse Width Modulation (PWM) fan and dual PCB layout also ensure optimal cooling performance and reliability.



NEW!

- NVIDIA™ SLI™ ready certified
- Advanced hybrid cable management improves airflow and reduces clutter
- Meets 80 PLUS certification standards
- Safety protection circuitry prevents damage resulting from short circuits
- SATA connectors for Serial ATA drive

Antec
Believe it.



G11 GAMING KEYBOARD STAY IN THE GAME

Stay on top of your game with the Logitech® G11 keyboard. Backlit characters on all keys help you play all night and 18 programmable G keys let you create custom macros for all of your games. Also features two full-speed USB ports and media control keys. USB only. For Windows® XP and Vista



G9 LASER MOUSE TUNE FOR THE WAY YOU PLAY

The G9 Laser Mouse is built with advanced customisation technology to tune performance, look and feel. Interchangeable grips, weight tuning and a dual-mode scroll wheel give you personalised comfort and control. A 3200 dpi gaming-grade laser engine with full-speed USB and onboard memory profiles improve your gaming performance.



G25 RACING WHEEL REAL METAL. REAL LEATHER. REAL RACING.

Simulator-grade force feedback, 900 degree steering and 6-speed shifter - Some of the Logitech® G25 Racing Wheel features, including a 28cm (11") leather-wrapped stainless steel frame wheel and full pedal set with accelerator, clutch, and brake. Now it's not the wheel's fault if you don't win. For PC, PlayStation®2 and USB only.



NEW!

BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

Announcing the BETA, a mid-tower steel case that delivers gamers a chassis designed for tremendous value without sacrificing performance. Built for maximum expandability, BETA expansive jet black interior provides ample room for 4 external 5.25" drives, 5 HDD racks, and fits large 10.5" performance graphics cards. NZXT continues their expertise in effective cooling by offering BETA users expanded cooling that directly cools video cards and CPU with 4 120mm fans (1 front, 1 rear, and 2 side) and a meshed front panel that improves airflow. The front 120mm fan can fit thicker fans like the Scythe Ultra Kaze that can help maximize airflow. Additional features like screwless installation for 5.25" drives/hard drives and top mounted USB/Audio enhance ease of installation and convenience for gamers.

PANZERBOX CLASSIC SERIES ALUMINUM ATX CHASSIS

Panzerbox features the best airflow in its class, boasting two 190mm and one 120mm fans that churn out a combined 300 CFM. The Panzerbox's pure aluminum design makes it a light and luxurious option for travel and LAN parties and the welded chassis enhances strength and support. Dual radiator support and full expandability with room for high performance 10.5" cards, 4 hard drives, 3 5.25" drive bays, and oversized heatsinks offer gamers and enthusiasts even more options to increase performance while a removable motherboard tray makes upgrades easy and painless.



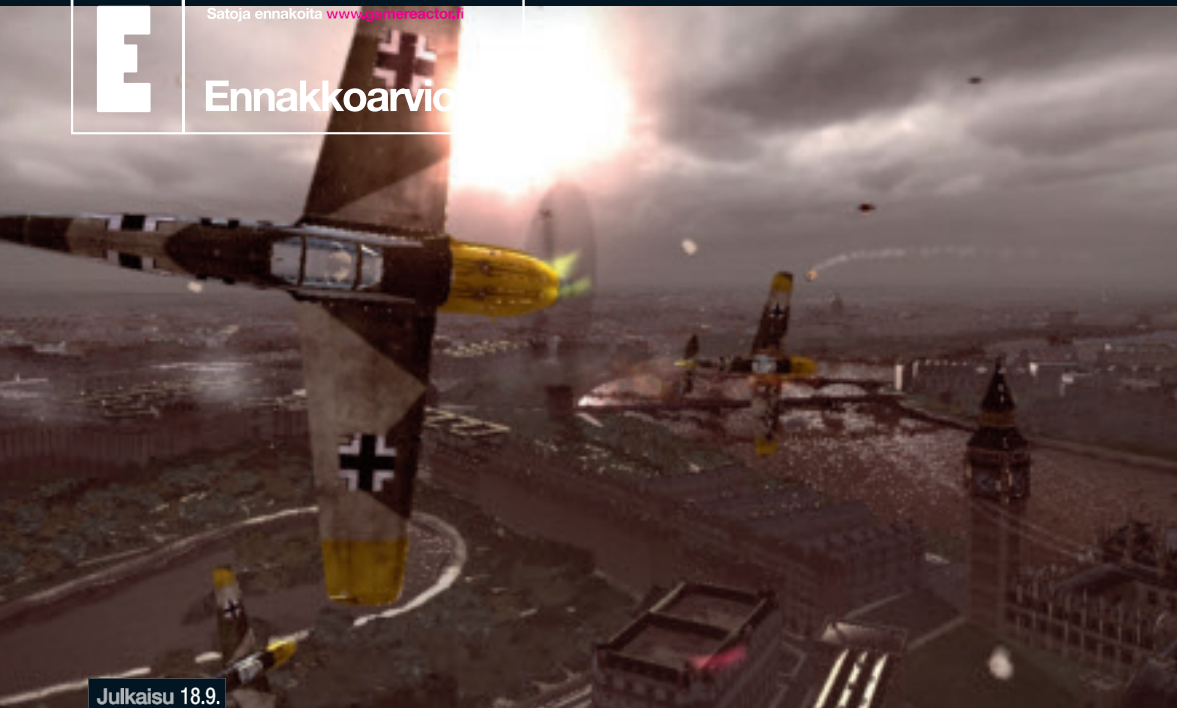
NEW!

NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

Ennakoarvio



Julkaisu 18.9.

Heroes over Europe

Alusta PC/PS3/Xbox 360 Kehittäjä Transmission Games
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Lentosimulaatio

HEROES OVER EUROPE tarjoaa kevyenkevyttä lentosimulaatiota, jossa pommikoneet tekevät käsijarrukäännöksiä kolkon päällä ja pudotuksia kertyy kymmenittäin joka tehtävässä. Koneita on kerralla ilmassa kiitettävästi ja luodit suhisevat riittävän vihaisesti. Viholliskoneiden jahtaaminen on kuitenkin työlästä puuhaa, sillä jopa raskaat pommarit tekevät tiukkoja immelmanneja, ketteristä hävittäjistä puhumattakaan. Lisäharmina minkäänlaista vauriomallinnusta ei tunnu olevan, vaan kohde tippuu kun sen osumapisteet on nakutettu nolllille. Edes hurjasti palava kone ei putoa omia aikojaan. Heroes over Europessa ei ole varsinaisesti mitään vikaa, mutta siitä on kovin vaikeaa löytää mitään mistä innostua. 16 hengen moninpeli saattaa pelastaa jotain, mutta sitä ei ennakkoversiossa päässyt kokeilemaan.

Matti Isotalo



Julkaisu 9.10.

TIIMITYÖ ON TÄRKEÄÄ

Kuvan sotilaspari koostuu tarkkuuskiväärillä aseistautuneesta pelaajasta sekä tämän rynnäkökiväärillä ja kilkarilla varustetusta kaverista. Aseveli toimii spotterina ja tulitukena, jotta tarkka-ampuja voi keskittyä tähtäämiseen.

VÄÄRÄ HETKI VAIHTAA LIPASTA

Vaikka päähenkilö kestääkkin pari osunaa enemmän kuin olisi realistista, ei ole mitään syytä kekkuloida avoimella kun on lippan vaildon aika. Suojia kannattaa käyttää. Pistooli tanassa rynnäköivä tiimitoveri on myös ääliö.

YKSITYISKOHTIA PIISAA

Pelin grafiikka ei ole viimeistä huutoa mutta täyttää tarkoituksensa todella hyvin. Ympäristön yksityiskohdat näkyvät sadan metrin päähän ja sotilaiden varusteiden osat erottuvat kauniisti toisistaan. Ennen kaikkea maaston kasvillisuuden rikkaus tekee tunnelmalle ihmeitä.

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Codemasters
Julkaisija Codemasters Pelityyppi Rääskintä

VUONNA 2001 JULKAISTU Operation Flashpoint on oman lajityyppinsä arkkiteos, johon realistisen räiskinnän fanit vertaavat edelleen toimintapelejä. Vaikka Dragon Rising kantaakin samaa nimeä, on kyseessä kuitenkin vain

epävirallinen jatko-osa, joka pyrkii vain osittain tarjoamaan Flashpointin kaltaista kokemusta.

Ensimmäinen silmiinpistävä ero alkuperäisen Flashpointin ja Operation Flashpoint: Dragon Risingin välillä löytyy puhtaasta teknisestä toteutuksesta. Dragon Rising on jo ennakkovaiheessa teknisesti viimeistellympi kuin edeltäjänsä tai sen seuraajat. Tämä tuskin yllättää ketään, sillä aikaisempien keskeneräisyydestään pahamaineisten pelien kaltainen julkaisu tuskin menisi läpi konsolipöydässä.

Pellalueeksi valittu vehreä Skiran saari perustuu Aleuttien saaristossa sijaitsevaan Kiskan saareen. Lääniä

riittää rymisteltäväksi reippaasti, vaikka kahden tehtävän pituisen ennakkoversion aikana alueeseen päästiin tutustumaan vain jalkaisin. Alueen kokoa kuvaa hyvin se, että kehittäjien mukaan saaren halki käveleminen vie yhdeksän tuntia aikaa.

Alunperin suurin pelko pelin julkaisua kohtaan kohdistui lähinnä siihen, kuinka paljon realismissa säästeltäisiin pelin kohdeyleisön laajentamiseksi. Helppoimmalla vaikeusasteella näytölle annetaan huomattavasti enemmän pelaamista helpottavaa tietoa kuin vaikeimmilla asetuksilla. Nuppien oloissa kaakossa on vihollisten havaitseminen hankalaa - ensimmäinen



Julkaisu 22.9.

Order of War

Alusta PC Kehittäjä Wargames.net
Julkaisija Square Enix Pelityyppi Strategiapeli

VIRTAVIIVASEMPAA strategiapeliä ei kukaan ole vielä onnistunut tekemään. Käyttöliittymän tyypillisin käsky on kaksi klikkausta, joista toinen valitsee jokat ja toinen käskyy ne sotaan. Tekoäly huolehtii lopusta. Edes muodostelmaa ei saa itse valita. Tekelettä on helpompi lähestyä toimintapelinä, jossa on nättejä räjähdysisiä. Helposti 70% peliajasta meneekin lähelle zoomattua kameraa tuijotellessa.

Peliä voi suositella ihmisille, jotka eivät ole koskaan edes kuulleet sanaa strategia. Graafinen esitys on paikoin jopa upeaa ja äänimaailma tukee hyvin sodan kauhuja. Suoraviivainen pelityyli ajaa kuitenkin kokeneet sohvakeraalit pois pelin äärestä, ja toimintapelin ystävät tuskin arvostavat pelin suhteellisen hidasta tempoa ja laajoja karttoja.

Heikki Takala



näköhavainto saattaa tulla vasta, kun luodit jo viuhuvat ikävästi kuvaruutua kohti. Pelaaja tuntuisi kestäväen kuritusta useamman osuman verran, enkä testijakson aikana muista kokeneeni yhtään äkkikuolemaa. Liian

Kärhämät tuntuvat jokapäiväisiltä

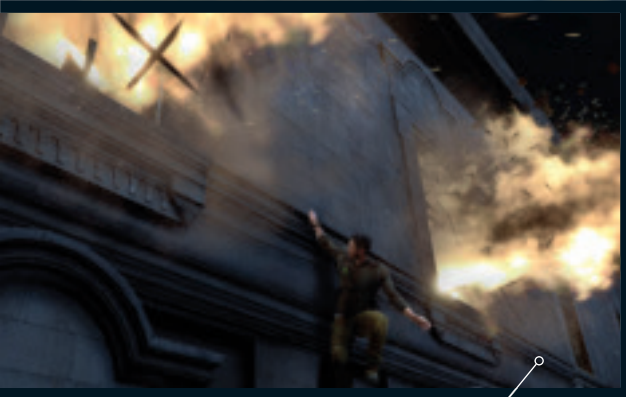
helppoa vastapuolen kurittaminen ei missään nimessä ole, sillä huolimattomuudesta rankaistaan usein luotiryöpyllä persnahkaan.

Ennakkoversion tehtävissä päästiin pelaamaan merijalkaväen partionjohtajana. Nelihenkinen partion kolmen jäsenen käskyttäminen ei iskostunut ihan selkäyttimeen, sillä kiitettävän monipuolinen käskyvalikko ei ole hirvittävän helppokäyttöinen. Näppituntumalla suurempi ongelma tuntuisi kuitenkin olevan taistelun tunnussa, sillä konfliktit eivät tunnu samalla tavalla intensiivisiltä kuin esikuvassaan. Siinä missä Bohemian tuotoksissa yhdenkin vihollisen kohtaaminen pistää haukkamaan turvetta, Dragon Risingin kärhämät tuntuvat jotenkin jokapäiväisiltä.

Ennako aiheutti hieman ristiriitaisia fiiliksiä. Saattaa

olla, että Codemasters on tehnyt peliin kohdistuville ennako-odotuksille hallaa käyttämällä fanien palvoman pelin nimeä, sillä vertailu Operation Flashpointiin tai lähimmäksi todellista jatko-osaa pääsevään ArmA 2:een ei ole ihan reilu. Toisaalta Operation Flashpoint: Dragon Rising on selkeästi viimeistellympi kuin mainitut teokset, mutta samalla monipuolisuudessa tunnutaan jäävän jälkeen Bohemia Interactiven lempilapsista. Flashpoint-puristit saattavat pettyä pelin parissa, mutta kevyemmän realistisesta avoimen ympäristön taistelusta pitävät voivat varsin hyvin nauttia Dragon Risingin tarjonnasta.

Jukka Moilanen



PUSSILLINEN VANHOJA TEMPPUJA
Fisher maine kovana luuna ei ole tuulesta tammattu. Vaikka ikkunoista löisi lioskaa ja lasinpaloja, äijä ei ole moksiskaan vaan liikkuu käsiensä varassa pitkin kapeaa räystästä - luultavasti seuraavaa vihollisenketaletta väijyttämään.

KOLMANNEN ASTEEN KUJULUSTELU
Murhaajan jäljittäminen vaatii keinoja, joita Third Echelon ei katsoisi hyvällä. Fisheriä eivät eettiset ongelmat paina, vaan johtolangat piestään esiin, vaikka sitten Guantanamon malliin kuulustellen.

YMPÄRISTÖ ON YSTÄVÄ
Sam voi käyttää ympäristöään hyödyksi lukuisilla tavoilla, myös kuulusteluissa. Pellin pussaaminen on siitä pehmeästä päästä.

Julkaisu 2010

Splinter Cell: Conviction

Alusta PC/Xbox 360 Kehittäjä Ubisoft
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Toiminta

MUSTIIN OPERAATIOIHIN erikoistunut huippuagentti Sam Fisher on lähtenyt omille teilleen etsiäkseen tyttärensä tappajan. Poissa on musta häivepuku valonvahvistinlaseineen. Tilalla on sotkuinen tukka ja parransänki, kyky

sulautua ihmisvilinän sekaan sekä taito vaihtaa tyyni paarustaminen brutaaliin pieksemiseen silmänräpäkseessä.

Fisherin repertuaariin kuuluu nippu vanhoja kikkoja, kuten kiipeileminen sekä ränneistä roikkuminen. Fisher suosii yhä varjoissa lymymistä, sillä pimeydestä iskevä agentti on aina heti niskan päällä. Kaikki käsirysy myöten tapahtuu kuitenkin totuttua nopeammin. Tämä on Splinter Celliä steroideissa – tosimiesten toimintaa, josta ei vauhtia puutu.

Yksi uusista tempuista on pysytellä piilossa, maalata edessä olevat kohteet ja pitää kertarykäisyllä kohteille

pistoolin avulla pieni puhuttelu. Kikan liiallinen käyttö saattaa tehdä pelistä liian helpon, vaikka tyylikäs stuntti onkin. Suurin vetonaula on kuitenkin maailman avoimuus. Tekijät suhtautuvat jokaiseen kenttään kuin hiekkalaatikko, jossa pelaaja saa mellastaa miten haluaa.

Splinter Cell: Convictionin julkaisu siirrettiin ensi vuoden alkuun, ja lisäksi pelin hiomiseen tekee siitä varmasti paremman kokonaisuuden. On silti vaikea malttaa odottaa Sam Fisherin paluuta, sillä pelkkä pelin ajatteluinkin saa minut hykertelemään innosta.

Daniel Steinholtz, kääntänyt Jori Virtanen



Assassin's Creed II

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Action Julkaisu Marraskuu

Marraskuussa päästään katsomaan renessanssijan Italiaa salamurhaajan silmin. Assassin's Creed II lupaa vaihtelevampia tehtävyytyyppejä, fiksumpia vastustajia ja laajempaa asevalikoimaa, josta pelaaja voi valita mieleisensä. Lisäksi Ezion apuna on valikoima Leonardo Da Vincin keksintöjä. Arvio marraskuun numerossa.



Castlevania: Lords of Shadow

Alusta **Playstation 3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2010

Unohda neitimäiset puolivampyyrit sekä lentävät medusanpäät. Castlevania: Lords of Shadow aloittaa koko sarjan uudelta pohjalta, ja sen kunniaksi Mercury Steam sekä Konami ovat tiivistäneet pelin sisällön siihen olennaiseen: ruoskaan, vampyyrimetsästäjään ja jahdattavaan talttahampaaseen.



DC Universe Online

Alusta **PC / PS3** Pelityyppi Verkko-roolipeli Julkaisu Syyskuu 2010

Jos Champions Online on ote supersankarimeininkiin ei miellytä, trikoosankarien kolmas nimikkopeli, DC Universe Online rantautuu ensi vuonna. Valttina luvataan tuttujen DC-sankarin kuten Teräsmiehen kanssa seikkailua, mutta myös mahdollisuutta kääntää viittansa ja heittäytyä pahisten puolelle.



Ratchet & Clank: Crack in Time

Alusta **Playstation 3** Pelityyppi Tasoloidka Julkaisu Marraskuu

Ratchet on taas maailmapelustuspuuhissa kolmiosaisen tulevaisuustarinan viimeisessä osassa. Tällä kertaa eivät tavalliset hävvelit riitä vaan itse aika ja avaruus saavat kyytiä - suoraviivisimmillaan tämä sallii kimmailun superopealla Sonic-vauhdilla, mutta myös aikakapseliseitä, jotka sallivat Clankin tilapäisen monistamisen.



MAG: Massive Action Game

Alusta **Playstation 3** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2010

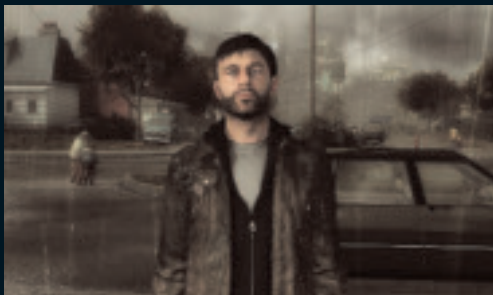
MAG on massiiviverkkoräiskintä, joka lupaa yhdistää samaan fps-matsiin huppeat 256 pelaajaa kerralla. Luvassa on kolme ryhmitymää joista valita, mahdollisuus räätälöidä oma solttunsa, 8 pelaajan partiomekanisimi, sekä FPS:ssä harvemmin nähtyjä taktiikoita kuten ilmaiskuja ja laskuvarjojääkäreitä. Kuulostaa ässältä.



Mass Effect 2

Alusta **PC / Xbox 360** Pelityyppi Roolipeli Julkaisu 2010

Mass Effect 2 rantautuu keväällä, ja päästää pelaajat jatkamaan siitä mihin Shepardin seikkailu jäi. Luvassa vanhojen pelitallennusten tapahtumien huomiointi, parannettu torjunta- ja dialogijärjestelmä, ja uusia sivuhahmoja puolikovan avaruusoopperascifin merkeissä. Kevät saisi jo tulla.



Heavy Rain

Alusta **Playstation 3** Pelityyppi Seikkailu Julkaisu 2010

Fahrenheit asetti uusiksi seikkailupelien raamit, joten tekijöiden seuraavaksi vääsäämä psykologinen trilleri Heavy Rain on kerännyt suuret odotukset. Neljä pelattavaa hahmoa jahtaa Origami-tappajana tunnettu sarjamurhaajaa - odotettavissa vaikuttavaa tarinankuljetusta, upeaa grafiikkaa ja ihan oman tarinan luominen.



Lego Rock Band

Alusta **Playstation 3 / Wii / X360** Pelityyppi Musiikki Julkaisu Marraskuu

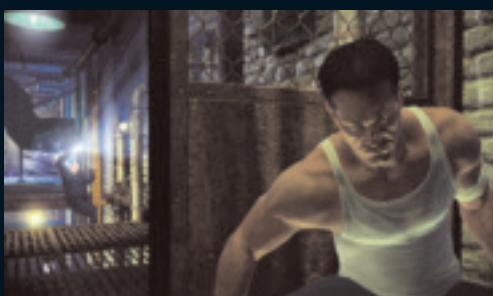
Seuraava Rock Band tekee edeltäjiinsä selkeän pesäeron, sillä tällä kertaa rokkarit ovat jämäkän keltaisia ja ämyrkitkin tehty pallokoista. Perheystävällisempään soittoilistaan kuuluu ainakin Queenin, Bon Jovin, Pinkin ja David Bowien musiikkia, mutta myös Ghostbusters -tunnarin kaltaista retrokamaa.



Mod Nation Racers

Alusta **Playstation 3** Pelityyppi Ajopeli Julkaisu 2010

Mod Nation Racers on muutakin kuin pelkkä Mario Kart -kopio. Tietysti luvassa on värikkäitä ratoja ja vinkeitä poweruppeja, mutta pelin selkärankana on käyttäjien luoma sisältö. Luvassa Little Big Planet -tyylistä oman auton tuunailua, omien ratojen väkertelyä, ja mahdollisuus tsekata, mitä muut ovat laittaneet jakoon.



Prison Break

Alusta **PC / Wii / X360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2010

Ettäkö nuhteseen ja menestyvä Michael Scofield muka olisi juoninut jotain, kun haankiutui pankkiröyöstöllä vankilaan? Aika kaukaa haettu! Toimintaa ja hiippailua yhdistävän pelin sankari agentti Tom Paxton seuraa TV-sarjan päähenkilöä eri näkökulmasta ja yrittää selvittää, mikä jutussa oli juonena.



Napoleon: Total War

Alusta **PC** Pelityyppi Strategia Julkaisu Helmikuu

Creative Assembly paljasti Gamescomissa Total War -sarjan seuraavan osan. Kuten nimikin kertoo, maineikkaan sotastrategian seuraavassa osassa seurataan Ranskan nimekkäimmän kenraalin uraa halki Euroopan ja Pohjois-Afrikan aina pahamaineiseen Waterlooon asti. Olsitko itse pärjännyt paremmin kuin Bonaparte?



Serious Sam HD

Alusta **Xbox 360/PC** Pelityyppi Toiminta Julkaisu Syksy 2009

Alkukesästä julkaistettu Serious Sam HD lupasi vuoden 2002 kulttipelin antennipäätoimintaa Serious Engine 3:lle päivitettyinä. Aluksi Xbox Live Arcadessa ladattavana ilmestyvää toimintaklassikkoo odotetaan myös PC-versiona kauppojen hyllylle joskus syksyn aikana.

P

Satoja arvioita: www.gamereactor.fi

Peliarviot

by you can drive my car

by you can drive my car

4x

Elegantti, viihdyttävä ja uskottava - vähän niinkuin bändi itsekkin

THE BEATLES: ROCK BAND

Alusta PS3/XBOX 360/WII Kehittäjä HARMONIX Julkaisija ELECTRONIC ARTS Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-4 Ikäraja 12

Jos musiikin historiasta pitäisi valita yksi yhtye, joka on vaikuttanut populaarimusiikin kehitykseen eniten, olisi The Beatles varmasti ainakin listan kärkipäässä. Yhtyeen levyjä on levyteollisuuden mukaan myyty eniten Yhdysvalloissa ja maailmanlaajuiset myyntiluvut lähentelevät miljardia kappaletta. Musiikin ulkopuolisista saavutuksista kielii yhtyeen jäsenten valinta Time-lehden 1900-luvun merkittävimpien ihmisten listalle. Myös bändin nimeä kantava Rock Band -peli on mainio.

Pelin tarinatilassa pelaajat seurailevat yhtyeen uraa Beatlemanian huumassa. Mukana on todellisten tapahtumien, kuten legendaarisen Ed Sullivan Show'n esiintymisen lisäksi yhtyeen keikkailun lopettamisen jälkeiseen aikaan sijoitettuja musiikillisia haavematkoja. Esimerkiksi legendaarisesta Abbey Roadin studiosta lähtevät haavematkat ovat upeasti tehtyjä musiikkivideon kaltaisia ratkaisuja, joilla kiertue-elämän lopettaneen yhtyeen musiikkia väritetään. Näyttävät animaatiot ansaitsevat



Tarun alku

Elokuussa 1960 perustettu The Beatles sai alkunsa oikeastaan jo vuonna 1957 John Lennonin perustamasta skiffie-yhtyeestä The Quarrymen. Samana vuonna yhtyeen kitaristiksi liittyi Paul McCartney, jonka kutsusta bändin soolokitaristiksi liittyi George Harrison. Bändin tunnetuin kokoonpano muodostui vuonna 1962, kun Ringo Starr tuli rumpaliksi erimielisyyksien takia erotetun Pete Bestin tilalle.

kunniamaininnan pelin graafisessa annissa. Onnistuneet pelisuoritukset avaavat palkintoina kuvamateriaalia The Beatlesin historiasta, sekä mielenkiintoista ja vähän harvinaisempaakin nippelitietoa bändistä.

Merkittävin varsinainen pelillinen uudistus on lauluharmoniat, jotka olivatkin tunnuksenomainen piirre Beatlesin musiikissa. Jos laitteisto vain antaa myöten, musisointiin pääsee osallistumaan isommallakin porukalla. Pelaaja voi olla yhteensä kuusi kappaletta, vaikka kaksi ekstralaulajaa pelaavatkin päävoikalistin pussiin. Onnistunut yhteislaulu antaa lisäpisteitä, mutta kertoimien saamiseen tarvitaan vain solistin onnistunut suoritus. Harmonioihin vaditaan useampi laulaja, joten yksin pelaavilla ominaisuudesta ei ole iloa. Kenenkään ei tosin pitäisi ylläytyä järjestyttävästi, jos toteaa bändipelin olevan parhaimmillaan hyvässä seurassa.

Monien haastetta kaipaavien mielessä oli pelko, että Beatlesin musiikki olisi liian helppoa

aikaisempien pelien metallitykyiksiin tottuneille. Vaikka mukana onkin esimerkiksi metallimusiikin syntyyn osansa antaneen Helter Skelterin tapaisia kappaleita, mitään Dragonforcen kaltaisia, armotonta sorinäppäryyttä

**MERKITTÄVIN
PELILLINEN
UUDISTUS
OVAT LAULU-
HARMONIAIT**

vaativia tilutteluja on turha odottaa. Beatlesin musiikin tahtiin pelaaminen on kuitenkin hauskaa, ja komppikitaroiden vetäminenkin tuntuu komppaamiselta. Kikkailun karaiset kitarasankarit voivat käytännössä vetää kaikki kappaleet vaikeimmalla tasolla alusta alkaen. Pelin ydin on enemmän porukan hauskan-

8^x 482,602



pidossa teknisen suorittamisen sijaan. Aiemmasta poiketen The Beatlesia ei epäonnistumisten takia buuata pois lavalta, vaan pelaajat saavat kärsiä tyrimisistään itse.

Bändipelin vahvuus mitataan yleensä sen biisilistalla. Beatles-musiikkiin keskittyvän pelin musiikki on taatusti laadukasta, mutta jos yhtye ei iske niin peli tuskin tuo muutosta tähän. Jos Beatlesiin ei ole tutustunut, sisältää peli käteväen 45 kappaleen kimaran opiskeltavaksi mukavasti pelattavassa muodossa. Harmillisesti peli ei ole yhteensopiva muun Rock Band 2 -sisällön kanssa, vaan bileet täytyy keskeyttää pelien vaihdon yhteydessä.

Beatles-fanit taas osannevat arvostaa pelin näkemystä bändistä ja sen musiikista sekä yleisestä beatelemeiningistä. Luvassa on myös ladattavaa sisältöä lisäbiisien ja kokonaisten albumienkin muodossa. Pelin kanssa julkaistaan myös Beatlesin soittopelien mukaan mallinnettu soitinpaketti, joiden kanssa bilekunkun titteli on

2m Jon Caton kakkosmielipide

The Beatles: Rock Band asettaa uuden standardin sille, miten bändin ympärille rakennettava teemapeli pitää rakentaa. Kokonaisuus on tyylikäs ja sisältö on oikeaa Beatles-fanin aarreaitta sekä musikaalisesti että muulta osin. Beatlesien kehittämiseen uran edetessä on käytetty paljon vaivaa, ja tulos näkyy autenttisuudessa urakauteen katsomatta.

Loppukaneetti: Bänditemapelin rimaa nostettiin juuri kaikille. **9/10**

Mielikuvituskeikkoja

Keikkailukauden biisit soitetaan aidoilla lavoilla, mutta Abbey Roadin jälkeisissä biiseissä bändi matkustaa erilaisiin mielikuvitusmaisiin, jotka Harmonix kehitti biisien taustalle. Autenttisuuden tunne säilyy silti, mikä on siistiä.



Kiitettävää aitoutta Beatlesien ulkonäkö kehittyi pelin kuluessa, ja onnistuu joka vaiheessa pysymään sukolliisena sille, miten bändin jäsenet siltä kaudelta musitetaan. Sir Paul McCartney näyttää pikkuellen siltä kun pitääkin kuuluisan Apple-rakennuksen konsertin aikana.

taattu. Soittimet ovat kuitenkin perustoinnoiltaan pitkälti Rock Band 2:sta tuttua, ja muutokset jäävät lähinnä esteettisiksi.

Rock Bandien tuttu ulkoasu on saanut päälle hyvin 60-lukulaisen kuosin, ja kaikki näyttää juuri siltä miltä pitääkin. Keikkapakoissa on passelisti vaihtelua, ja bändin lavaesiintymisen on uskottavan näköistä. Beatles on mallinnettu tyylikkäästi, ja virtuaalimusiikot ovat enemmänkin realistisen oloisia kuin karikatyyrejä esikuvistaan. Yleisö on myös tehty esikuvallenen uskollisesti - lavan edustalla on jopa enemmän kirkuvia naisia kuin mihin allekirjoittanut on tottunut. Kirkuminen myös kuuluu, varsinkin jos tuottaa pelin asetuksista päälle osuvasti nimetyn realistic moden, jolloin bändin musiikki lähes peittyi fanien elämäntiini. Äärimmäistä haastetta kaipaavat tyrkkäävät samalla päälle myös esiintymistilan, jossa joutavanpäiväiset nuotit antavat kuvaruudulta tilaa bändille ja kappaleet vedetään ulkomuistista.

The Beatles: Rock Band ei varsinaisesti



Keikkailun loppu

The Beatles soitti viimeisen keikkansa San Franciscossa elokuun 1966 lopussa. Tämän jälkeen jäsenet pitivät usean kuukauden tauon toisistaan etsien omia päämääriään. Marras-kuussa Beatles palasi studioon työstämään Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band -albumia. Yhtye julkaisi tämän jälkeen vielä yhteensä viisi albumia ennen yhteisen taipaleen päättymistä vuonna 1970.

esitä erikoisemmin uutta bändipelirintamalle, mutta lieneekö hyväksi havaitun muuttaminen olennaistakaan, varsinkin kun pohjana toimiva Rock Band 2 on edelleen parasta bändipeli-osastolla. Jos joku yhtye oman pelinsä ansaitsee, on The Beatles juuri se yhtye. Osa pelaajista kaihtaa varmasti liian helppona pitämään musiikkia, mutta jos Beatlesin musiikkiin ei ole tutustunut, ei peli ole hassumpi paikka aloittaa. Hauskojen bändipelien ja hyvän musiikin ystävätkin ovat The Beatles: Rock Bandin parissa kuin kotonaan

*Loppukaneetti:

Vaikka peli ei haastava olekaan, hyvän musiikin, tyylikkään toteutuksen ja nautittavan pelattavuuden ystävätkin ovat juuri saaneet mannaa taivaasta.

Jukka Moilanen

9/10



Soraa alla, rapaa kyljissä ja parisataa lasissa. Lika on harvoin ollut näin nättiä

COLIN MCRAE: DIRT 2

Alusta KAIKKI Kehittäjä CODEMASTERS Julkaisija CODEMASTERS Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 3

En ole aikaisemmin suuremmin perustanut autopeleistä. Eniten ovat napanneet ne, joissa omia kiesejä pääsee kustomoimaan mahdollisimman paljon. Codemastersin DIRT muutti kaiken. Sen kevyttä realismia ja näyttävyyttä yhdistelevä ajomallinnus sai itse matkan tuntumaan määränpäättäjien hienommalta. Omaksi ja muiden heimolaisten iloksi edesmenneen Colin McRae'n nimeä kantava Dirt 2 jatkaa samoilla linjoilla. Nyt pyörät uurtavat jälkensä asfaltin sijasta soraan, hiekkaan ja mutaan.

Colin McRae: Dirt 2 ei hae esikuviaan vain rallista, vaan etenkin Jenkkilässä suosittua X Games -tyyppisestä kisaamisesta. Pelistä löytyykin useita toisistaan poikkeavia kisa- muotoja ja kaaroja. Eri mantereille jaettu kisoja tahkoamalla karttavat niin mediasek-sikkäät kokempisteet kuin perinteinen palkintorahastokin. Kokempisteet avaavat uusia ratoja, maalipintoja ja oheishärpäkettä, ja riihikuivalla saa uusia autoja kisoja kiertämään.



Oja ja allikko

Eri alustat vaikuttavat ohjaustuntumaan ja sitä kautta monien kisojen luonteeseen. Utahin ja Marokon hiekalla suuret suoranopeudet kostautuvat ensimmäisessä mutkassa. Los Angelesin soraa ja asfalttia yhdis-televät stadionit pitävät pelaajan varpaillaan, sillä hyvä pito saattaa loppua heti seuraavassa käänöksessä. Malesian viidakkomutaisine teineen vaatii ajamista kieli keskellä suuta.

Yksittäisten kisojen jälkeen aukeaa monivaiheisia rykäisyjä, X Games -turnauksia ja kunnianosoituksena Colin McRae Tribute Cup, jossa ajetaan miehekkäästi vanhoilla Ford Escorteilla. Ajettavaa on paljon, mutta kokonaistavoitteen puute vaivaa välillä.

Kisatyyppejä on kuusi erilaista. Raidissa ja Landrushissa ajetaan hiekalla, Rallicrosissa stadioneilla ja Trailblazersissa nopeilla maastoradoilla. Dominationissa pyritään kellottamaan kovimmat ajat radan eri sektoreille ja rehelli-sessä rallissa paahdetaan lujaa kelloa vastaan kartturin avustuksella. Hillittömän nopea Trailblazing mielettömän kauniissa maisemissa iski parhaiten. Kun neula väpättää kahdensadan paremmalla puolella ja alla on hiekkaa ja pikkukiviä, hyppyyn tai kurviin tullessa takapuoli on jatkuvasti sohvan reunalla. Ajoneuvoja on Pontiacista Subaruihin, kaikissa eri teho-luokissa.

Colin McRae: Dirt 2:ssa ajotuntumaksi on valittu Codemastersin edellisestä autopelime-

nestyksestä eli GRID:istä tuttu kevyt realismi. Ja ainakin allekirjoittaneeseen se upposi kuin väärä raha. Pienen opettelun jälkeen se äärimmäisen tarpeellinen perstuntuma löytyy, ja kurveille voi alkaa näyttämään perää tyylik-

**TAKAPUOLI
ON
JATKUVASTI
SOHVAN
REUNALLA**

käiden sivuluisujen aikana. Vauhdintuntua piisaa ja nopeimmissa kisoissa reunalla ajamisen tunne on valtavan hieno. Reikä-päisestä ajotyylillä ei myöskään rangaista liikaa, sillä yksi autopelihistorian uusista hienoista keksinnöistä on jälleen mukana. Jos kurvi menee pitkäksi tai auto rusinaksi,

- 06 1 G Petter
- 5.33 2 Mark Vogel
- 36 3 Mohammed Ben Sulayem
- 8.82 4 Tonner Foust



Flashbackillä eli pelitilanteen takaisin kelaamalla auto palaa radalle ja vaikean kohdan voi ottaa uusiksi. Vaikeustason korotuksen myötä pelastava enkeli vieraillee harvemmin, vaikeimmalla tasolla ei kertaakaan. Itselleni Serious-taso tuntui sopivan parhaiten: voittaakseen piti ajaa hyvin ja kolme Flashbackia riitti useimmiten saattamaan koslan kotipesään.

Yksin ei pelaajan tarvitse hiekkamonttuja kiertää. Mukaan on saatu aikamme kovimpia moottoriurheilun monitoimimiehiä jenkkin X Games -sarjasta, Travis Pastrana, Ken Block ja Dave Mirra toimivat mukavasti sekä kannustajina että kiertäjinä kisoissa, kommentoivat radiopuhelimen välityksellä kisan aikana pelaajan ajamista (tai minun tapauksessani sikailua) ja antavat jälkikäteen pientä palautetta. Kommentointi ja kuuluisuuksien mukanaolo on kiva lisä, mutta puhujat jäävät hieman persoonattomiksi. Esimerkiksi herrojen ajotyyleissä en huomannut minkäänlaisia eroja.

2m Kimmon kakkosmielipide

Dirt 2:ssa on ammattimaisen ralliautoilun sijaan bilevahde päällä. Autoja on helppo viedä leveästi kahva edellä ja ajo-ominaisuudet tulevat kivaasti esille. Menemisen meiningin kruunaa äärimmäisen virtaviivaan grafiikka. Harmillisesti kohteista ei löydy montakaan erilaista rataa. Tästä huolimatta Dirt 2 on pätevä valinta nykykonsolin kapeassa rallivalikoimassa.

Loppukaneetti:
Poppi pauhaa, moottorit pärisevät ja kivaa on **8/10**



Tiukka mutka edessä
Trailblazing-radat ovat villiä maastoajoa, jossa vispataan läpi kuoppaisen tien ihan puskia viistäen. Hetken herpaantuminen kostaatuu ulosajolla, sillä hiekka ei ole hitaan kääntyjän kaveri - etenkin tiukoissa kurveissa.



Öin ja päivin Ralleja ei käydä pelkäämään päiväsaikaan. Yöajoissa auton ajoalojen kapea killa ei riitä mitenkään valaisemaan kaikkea sitä, mitä nasta laudassa ajavan kuskin terveydentilalle olisi hyväksi nähdä. Tämä näkökyvyn heikentyminen yhdistettynä kaasujalan raskauteen on aina yhtä jännittävä yhdistelmä.

Colin McRae: Dirt 2:n ilmestymistä odotellessa meitä on hemmoteltu melkoisella kavalakadilla toistaan upeampia ruudunkaappauksia. Niissä on totta kai huolellisesti valitut kuvakulmat ja vauhdikasta vääntöä, mutta fakta vain on, että tässä on yksi vuoden ellei kaikkien aikojen kauneimpia rallipelejä. Uskollisesti mallinnetut autot, ilmeeltään toisistaan eroavat radat ja kaikki se pöly ja muta näyttävät ja tuntuvat hyvältä. Etenkin kisan jälkeinen uusinta on jo pelkän ulkoasunsa ja kamerakulmiensa ansiosta viihdyttävää katsottavaa. Eri radoista Utahin oranssin kallioiden lomassa puikkelehtimisen seuraaminen teki suurimman vaikutuksen. Äänipuolellakin ollaan ollut hereillä. Erilaiset ropinat, yleisön mölinä ja moottoriäänit luovat hyvät puitteet tiukalle kisailulle. Musiikkihyllä on täytetty yllätyksittävästi pääosin amerikkalaisella uusrokillalla, mutta onneksi hyvällä sellaisella. Genrestä voi olla montaa mieltä, mutta Bloc Party, Rise Against ja Prodigy säästävät hienosti kisojen välistä kilpailuiden ja kiesien valintaa.



Colin McRae

Colin McRae (s. 1968) oli skottilainen vauhtihirviö, joka voitti maailmanmestaruuden 1995 nuorimpana mestarina koskaan. McRae keräsi mainetta riskejä kaihittamattomana kuskina, mikä sai katsojat hurraamaan ja tallit irvistelemään. McRae jatkoi uraansa aktiivisesti kuolemaansa asti. McRae ohjaama kopteri putosi 2007 ja surmasi McRae'n lisäksi myös tämän pojan sekä perheystävän lapsineen.

Pientä napinaakin löytyy, kuten aina. Eri ratoja on yhdeksän erilaista muutamien eri variaatioin, ja niitä kierrätetään aika lailla. Jokainen on ammattitaitoisesti tehty ja ominaisensa viidakoon – mutta lumina Suomi ja pari muuta olisi mahtunut hyvin mukaan. Lisäksi nimekkäitä kuskeja olisi voinut personoida rohkeammin. Kaikkine vikoineenkin Colin McRae: Dirt 2 potki kuin 600 hevosta. Loistava ajotuntuma, hienot ympäristöt ja ajamisen fiilis pitävät meikkäläisen ratin äärellä vielä tämän arvion jälkeenkin

***Loppukaneetti:**
200 lasissa, ajokki täpärästi kontrollissa. Loistava ajotuntuma tekee raparallista hauskaa ja jännää viihdettä. Lisäratoja jää silti kaipaamaan, esimerkiksi lumimaisemia.

Matti Isotalo
9/10

00:00.38

Kehittyynyttä ajofysiikkaa
Shiftin fysiikkamoottori pohjautuu Blimey Gamesin kehittämään mutta toistaiseksi julkaisemattomaan The Ferrari Projectiin. Renkaiden käyttäytymisen ihanoudesta on vastuussa Richard Burns Rallykin kehittänyt Eero Piitulainen.

X2 RACING LINE 3 PTS 187 X2

CORNERS MASTERED
0/8

Vanhasta kevytkaahailusarjasta sukeutui haudanvakava rallisimulaattori

NEED FOR SPEED: SHIFT

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä SLIGHTLY MAD STUDIOS Julkaisija EA Julkaisu UTE NU Palaajia 1-8 Ikäraja 7

Tunnin pelaamisen jälkeen olen täysin valmis luovuttamaan. Häviän kisan toisensa jälkeen, sininen Honda Civicini kääntyy kuin vanha riippumatto kevätkulessa ja jarrut alkavat ylikuumentua jo ensimmäisen kierroksen jälkeen. Kilpailijat ampaisevat ohi heti alkumetreillä ja jokainen mutka on uusi ykkösviholiseni. Need for Speed: Shift antaa todella kurjan ensivaikutelman. Kestää hetken tottua anteeksiantamattomaan ja raskaaseen fysiikanmallinnukseen, ja toinen tovi päästään eroon siitä surkeasta Civicistä. Sen jälkeen peli paljastaa todellisen luonteensa.

Need for Speed: Shift on vakavaluonteinen kilpa-ajopeli, joka nyrpistää nenäänsä sarjan edellisille kepeille arcadekaahailuille. Shift ottaa täysin uuden suunnan. Tulos on kuin yhdistäisi GTR 2:n pilkuntarkan ajomallinnuksen ja Project Gotham Racingin näyttävyyden. Käsissä on rallisimulaattori, jossa pelaajat voivat trimmata ja koristella ajokkejaan. Sen armoa-antamattomat ja vaikeat kilpailut ottavat



Eri kisatyyppejä

Perinteisen kisaamisen ohella Shiftistä löytyy myös aikaa vastaan kaahaaminen, eliminointiajot ja driftaamiseen keskittyvä Car Battle Drift. Näistä aikarajoitteiset radat ovat selkeästi hauskipimpia, ja paras kolmesta -tyylinen kaksintaistelut tuovat kassaan mukavasti lisää kilisevää. Selvä pahnanpohjimmainen on driftausskaba, jonka jäykät ajomallit tekevät tylsistä ympyräsuhaamisista puuduttavaa puuhaa.

kuskista mittaa jokaisessa kurvissa. Shift ei ole täydellinen, mutta helvetin hyvä askel uuteen suuntaan, pois päin edellisuoden fiaskosta.

Shiftin alussa vauhdin hurma ja ajotuntuman upeus on kuitenkin tiessään. Tai oikeastaan, pelaajan taskussa olevalla 20000 dollarilla ei saada alle kuin jokin vähän vähemmän hohtokaista kumijaloista, jolla on sitten jystettävä läpi niiden pakollisten tylsärallien, kunnes on varaa johonkin parempaan.

Odotukseni ajotuntumaan ja autojen fysiikanmallinnukseen olivat todella korkealla. Ei ihme, sillä Need for Speed: Shiftin takana on Slightly Mad Studios, tiimi joka teki GTR 2:n, yhden tarkimmista ja hienoimmista rallisimulaattoreista koskaan. Hyvän ratin avulla Shiftin vaikein vaikeustaso onkin häkellyttävän lähellä realistista ajamisen fiilistä. Ohjauksessa on kuitenkin pikkiriikkinen viive, ja ennen kuin sen osaa ottaa huomioon, yhdestä pikkuvirheestä paisuu usein jatkuvien korjausliikkeiden sarja. Shift vaatii kärsivällisyyttä, aikaa ja runsaasti

harjoittelua, aivan kuten monet simulaattoritkin. Pelaajan on opittava missä auton tasapainopiste sijaitsee ja käytettävä kaasua maltillisesti ja tasaisesti. Varsinkin vaikeimmilla tasoilla on tärkeää, että renkaita ei yritä pakottaa tekemään montaa asiaa samanaikaisesti. Nopeutta on hyvä kasvattaa ennen mutkia, sitten höllätä kaasua tiukan käännöksen ajaksi ja sitten vasta painaa polkimia uudelleen. Tämän yksinkertaisen ajomekaniikan hallitseminen vaatii hiukan harjoitusta, mutta

2m Jesperin kakkosmielipide

Need for Speed: Shift on järjettömän nätti ja sisältää loistavan valikoiman siestejä urheiluautoja ja tukuisia hauskoja ralliratoja. Jos ajomallinnus olisi pystynyt parempaan, tämä olisi potkinut Gran Turismoltakin hampaat kurkkuun. Näin ei kuitenkaan ole. Kaarat laahaavat mutkat suoriksi, ohjailtavuus on kömpelöä ja verkkopelaaminen on monotonisen ennalta-arvattavaa.

Loppukaneetti: Haastaja vähäisemmille ajopeleille, ei enempää **6/10**



oppimisen jälkeen rallit muuttuvat palkitseviksi, jännittäviksi, koukuttaviksi ja intensiteetiltään musertaviksi.

Renkaiden pidon mallintamisen ohella paras esimerkki Shiftin ajofysiikan tarkkuudesta on selkeät erot eri autotyypeissä. Lyhyet pikkuautot vetävät mutkat ketterästi ja vauhdikkaasti, ja ovat yleisesti tasaisia ajettavia. Takavetoiset muskelihirviöt kuten Corvette Z06 ja Ford GT ovat todellisia voimanpesiä, jotka vikuroivat kuin niillä olisi oma tahto ja heittävät perää jokaisessa mutkassa. Nelivetoisten mahtiautojen vakaa hallittavuus ja yliverainen kääntyvyys takaavat vauhdista huolimatta tukevan ajettavuuden, yhdistelmän johon muut muskeliautot eivät pysty. Kehittäjät saivat esimerkiksi

SHIFT EI PÄÄSTÄ PELAAJAA HELPOLLA

Mitsubishi EVO IX:n ajotuntuman ja auton luonteen täysin kohdalleen. Sen kamikazehenkinen ajomalli järjettömän nopeine kiihdytyksineen on silti vakaa ja luotettava hallittava. Hyvin tuunattuna se on yksi pelin parhaista ja helpoimmin ajettavista autoista.



Näkymiä kuskinpukilta
Kuten moni muikin rallisimulaattori, Shift on optimoitu pelattavaksi auton sisältä näkyvää kuvakulmaa käyttäen. Jos kuvakulman siirtää kumijalan taakse ajofysiikka muuttuu hiukan, ja kaaran pitäminen kaistalla käy hankalaksi.



Moottoriurheilu on välineurheilua Vaikka Need for Speed: Shiftiä voi luonnollisesti pelata perusohjaimellakin, se ei missään tapauksessa ole suositettavaa. Mahtavasta ajotuntumasta suurin osa menee täysin harakoille, mikäli käsissä ei ole kunnollista rattiohjainta (vaikkapa Logitech G25).

Pelissä on kuitenkin muutama pikkuinen mutta rasittava ongelma, joita ei voi olinkohautuksella ohittaa. Se aiemmin mainittu pikkiriikkinen viive ohjaittavuudessa on yksi pelin pahimmista heikkouksista. Viiveen rasitteet korostuvat etenkin silloin, jos haluaa käyttää autoa ulkopuolelta käsin seuraavaa kameraa. Pelin käytölliyttä on myös turhan täyteen pakattu tekstinyherystä, joka yrittää jakaa turhan paljon informaatiota turhan pienessä tilassa. Fonttivalinnan vuoksi lopputulos on vaikealukuista söherystä, joka ei jaksakaan kiinnostaa.

Käytölliyttä lukuunottamatta Shift on erittäin nätti peli, jonka automallit ovat kauniita ja yksityiskohtaisia. Tarkka grafiikka ja ilahduttavan vähäiset valoeffektit antavat pelin muiden efektiin, kuten äärimmäisen tyylikkaiden varjostusten korostaa vauhdin hurmaa.

Kun ensimmäistä kertaa tartuin Need for Speed: Shiftin haasteisiin, olin oikeastaan pettynyt siitä kuinka anteeksiantamaton ja simulaattorimainen peli oli. Lämpästyäni kaikki



Tuunaa autoasi

Pelaajat voivat trimmata ja koristella autojaan kisojen välissä, mutta tuunailu on ikävän rajoitettua verrattuna Gran Turismo 4 ja Forza Motorsport 3:n mahdollisuuksiin. Ennen kaikkea se on häiritsevää, ettei muutosten tuomia vaikutuksia näe mistään. Pelaaja ei voi tarkastella mitä tapahtuu, jos rasiin pulttaa turboahtimen kiinni muttei vaihda vaihtamaan sylinteriä tai muita osia. Koristelun automatisoinnin puute on myös pieni pettymys.

pelin kisat en voi kuin myöntää olleeni ihan täysin väärässä. Olen iloinen siitä, että Slightly Mad Studios ei päästä Shiftin pelaajaa helpolla. On totta, että Shift ei ole virheetön helmi. On myös totta, että vaikka sen ajomallinnus ja fysiikka ovatkin ensiluokkaisia, sen todennäköisesti vaikea pistää kampoihin ensi kuussa julkaistavalle, äärimmäisyyksiin menevälle Forza Motorsport 3:lle. Sen sijaan, jos et halua ihan niin raskasta rallia mutta kevyt kaahailukaan ei jaksakaan innostaa, Need for Speed: Shift pelastaa syksysi, etenkin hyvän rattiohjaimen kanssa.

*Loppukaneetti:

Haastava ja anteeksiantamaton rallisimulaattori upeilla grafiikoilla ja mukavan laajalla autovalikoimalla. Lisää tällaista, kiitos.

Petter Hegevall, käännös Jori Virtanen

8/10



Väkivaltatabaletissa tyyli tulee ennen tarkoitusta. Paitsi jos tarkoitus on tappaa.

WET

Alusta PS3/Xbox 360 Kehittäjä A2M Julkaisija BETHESDA SOFTWARE Julkaisu 18.9. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Wet on grindhousesta ja eksploraatiosta viehätysvoimansa imevä toimintapeli, jossa kylmäverinen palkkatappaja Rubi päätyy ottamaan yhteen kokonaisen rikollisimperiumin kanssa. Aseiksi riittää katana, uskolliset pistoolit ja akrobaattiset temput. Grindhouselle uskollisesti grafiikka on sopivasti rakeinen sekä yliväritetty, hahmot ovat paperinohuita ja pelin ainoa sisältö on pistää vihollisia poikkia ja pinoon satapäin. Toisin sanoen, Wet on kaikin muodoin uskollinen esikuvilleen.

Rubi osaa vaikuttavan määrän erilaisia liikkeitä ja vähintään sata erilaista tapaa ottaa nirri pois viholliselta. Jokaista näistä tavoista voi käyttää juostessa tai ilman halki liitäessä. Asiaankuuluvasti aika hidastuu, kun aseet laulavat sulosointujaan. Itse asiassa akrobaattinen pelityyli on viety niin pitkälle, ettei vihollisia yksinkertaisesti ole edes mahdollista listiä ilman akrobaattisia liikkeitä, ja mitä tyylikkäämpiä stuntteja tekee, sen näyttävimmiksi Rubin temput äityvät.

Valitettavasti genren miltei jokaista peliä vaivaava laiska kamera on myös Wetin kiusana. Periaatteessa kontrollit toimivat kuten pitääkin, mutta tilan hahmottaminen on kankeaa. Kamera poukkoilee sinne tänne ja sen jatkuva säätäminen on hidasta ja tuskaista. Kun vihollisia puskee luonnollisesti joka ikisestä nurkasta, useimmat kuolemat voi lukea lähinnä kameran syyksi.

Ajoittain pelaajan on hiottava kiipeilijän taitojaan erilaisilla esteradoilla. Nämä ovat



Efektit genren mukaan Pikantti yksityiskohta Wetin käyttöliittymässä on, että bonuksista ja komboista ilmoittavat tekstit on kirjoitettu mahtavasti eksploraatioefojen otsikkolöppien tyyliin.

Mikä grindhouse?

Grindhouse't olivat eksploraatioelokuvien erikoistuvia teattereita, joka saivat nimensä striptease ja burleskiestysten kehoja intiimisti vastakkain hirtävistä tansseista. Eksploraatioelokuva oli tyyppisesti minimaalisella budjetilla halvalla filmille kuvattu indieraina, jota myytiin pääasiassa seksin, väkivallan ja hurmeen avulla. Nykyohjajista etenkin Quentin Tarantino on jatkanut tyyllisiä ison budjetin tuotannoissa kuten Kill Bill.

täynnä äkkikuolemia, eivätkä pidä sisällään juurikaan tallennuspisteitä. Wetiin on eksynyt paljon hyppyjä, jotka pitää ajoittaa just oikein. Näissä osuuksissa on muitakin ongelmia, joista suurimmat ovat vanhanaikaiset äkkikuolemat. Rubin eteen heitetään kaikkea palavista tynnyreistä lentokoneen potkureihin vailla mitään varoitusta. Ja nirri lähtee luonnollisesti pois pienestäkin hipaisusta. Samaa kohtaa ei kaikeksi onneksi tarvitse yleensä vääntää kovinkaan kauaa

Vaikka grafiikat tuntuvat rakeisuutensa vuoksi vanhentuneilta, ne lähentelevät samalla nerokkuutta. Oman lisänsä tuovat hetket, jolloin Rubi siirtyy Rage-tilaan. Kuva väritytty tyyllitellyn punamustaksi, ja vihollisia kaatuu kuin heinää.

GRAFIIKAN RAKEISUUS ON MYÖS NEROKASTA

Kaikki tämä tehdään äärimmäisen onnistuneen soundtrackin saattelemana, joka koostuu lähinnä southern rock ja heavy metal -painotteisista raidoista.

Ei voi sanoa, etteikö Wetin tyylikkäässä ja verisissä tulitaisteluissa olisi munaa. Grindhouse-genren asiaankuuluvasti Rubi on melkoisen kuuma ja ketterä kissa, joka osaa jakaa oikeutta mistä asennosta hyvänsä, jopa tippuessaan lentokoneesta. Wetissä on saavutettu jotakin siitä vetovoimasta, jota vanhan liiton kauhu- ja toimintaelokuvat pitävät sisällään.

★ Loppukaneetti:

Vaikka puutteitakin kyllä löytyy, upeasti musiikkia, veristä toimintaa ja akrobatiaa yhdistelevä Wet saavuttaa grindhousen nautittavan ytimen.

Heikki Takala

7/10

Kolme klassikkoa yhteen pakettiin - ei voi kun voittaa

METROID PRIME TRILOGY

Alusta Wii Kehittäjä RETRO STUDIOS Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 12

Samus Aran, tuo avaruuspiraattien riesa ja tuntemattomien maailmojen tutkija siirsi seikkailunsa kolmanteen ulottuvuuteen 2000-luvun alussa. *Metroid Prime* oli moderni klassikko, eivätkä sarjan kaksi seuraavaa osaa jääneet laadussa juuri jälkeen. *Metroid Prime Trilogy* niputtaa nämä seikkailut yksin kansiin.

Metroid Prime toi *Metroid*-pelin tutki, kerää ja tuhoa -rakenteen nykypäivään onnistuneesti. Kauniit ympäristöt, yksityiskohtien määrä ja Tallon-planeetan surullinen historia loihdittivat pelaajien eteen erittäin vetoavan ja tunnelmallisen maailman, jonka tutkiminen oli ilo. Uudet aseet, visiirin näkömoodit ja muut näppärit uudistukset olivat onnistuneita ja löydettävää piisasi loppuun asti.

*Metroid Prime 2: Echoes*in jippona oli

METROID ON PELOAJAN YLEIS-SIVISTYSTÄ

maailman jako pimeään ja valoisaan puoleen, joissa molemmissa oli omat kommervenkkinsä. Kaikkea oli enemmän ja suuremmin, tosin ensimmäisen osan napakkuuden kustannuksella. Vaikka *Echoes* otettiin kriittisemmin vastaan kuin edeltäjänsä, oli peli silti kauttaaltaan esimerkillisen laadukas tuote.

Metroid Prime 3: Corruption oli selvästi toimintapainotteisempi peli kuin edeltäjänsä. Suurimpana muutoksena *Corruption* siirsi perinteisemmän ohjausmetodin Wii-aikaan. Kontrolliuudistus paransi jo ennestään erinomaista käyttöliittymää, mutta muuten uutta oli vähän ja osa jäikin trilogian heikoimmaksi.



Visiirin hyödyt Samuksen panssarin tarkkanäköinen visiiri osaa kertoa näkemästään kaikenlaista. Kuvan Flaahgra-kasvihiirivöstä riittää dataa, mukaanlukien sen heikot kohdat.



Hintansa väärsti

Selkeän visuaalisen suunnittelun ansiosta pelin grafiikka on kestänyt aikaa mainiosti. Upeat, utuiset äänimaisemat vievät ja jokaisen osan tunnelma ja imu on huippuluokkaa. Pelaajaa tarjolla on 20-30 tuntia peliä kohti, ja ne kestävät erinomaisesti uudelleenpelaamista. *Corruption*in tutut saavutukset ovat nyt mukana jokaisessa osassa, mikä tuo vielä hieman lisäarvoa. On vaikea keksiä, miten vaikeaa ansaitut roponsa voisi käyttää paremmin.

Kolmonen on kokoelmalevyllyllä mukana sellaisenaan ilman uudistuksia. Ykkösen ja kakkosen ohjaus on päivitetty *Corruption*ia vastaavaksi, ja pelin grafiikat on päivitetty tukemaan lomittamatonta laajakuvaa.

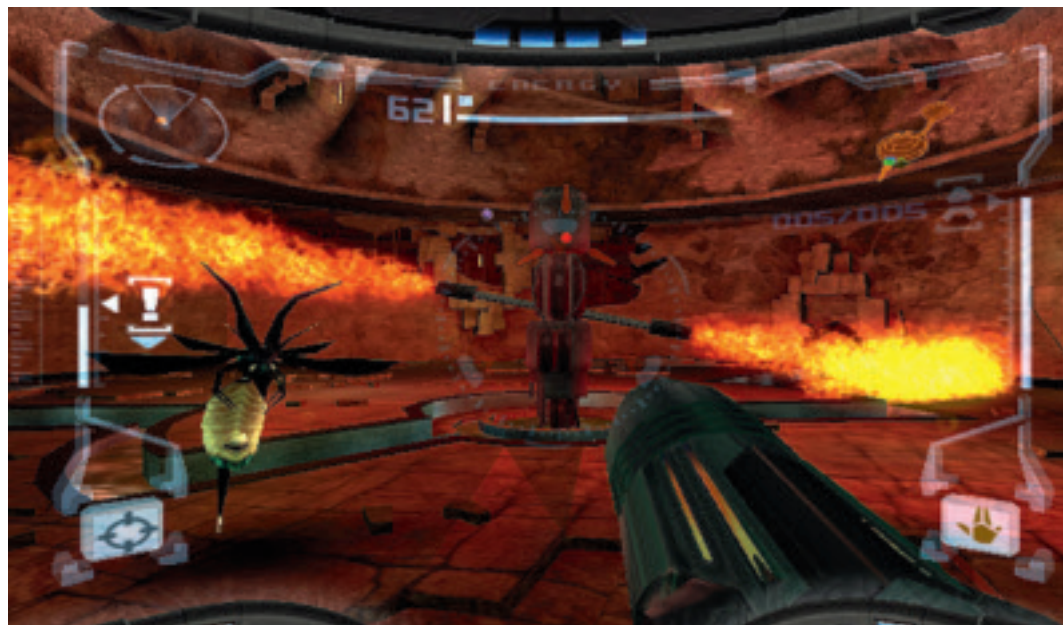
Metroid Prime ovat osa pelaajan yleisivistystä ja Trilogyn avulla niihin tutustuminen on helppoa ja halpaa. Kyseessä on yksi 2000-luvun hienoimmista kokonaisuuksista, jonka jokainen osa on videopelaamista parhaimmillaan. *Metroid Prime* vangitsevat peli-ilon, jännittävän toiminnan ja hoksaamisen riemun tavalla, johon moni ei pysty.

★ Loppukaneetti:

Paketillinen klassikoita, jonka jokainen peli on timanttia. Onnistunut kontrolliuudistus tekee näille pelihistorian merkkiteoksille vain hyvää.

Tero Kerttula

10/10



WOLFENSTEIN

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä RAVEN SOFTWARE
Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18



Pomot on parhaita. Rivikauran voi niittää miten tahtoo. Vain pomotappelut pistävät pelaajan taidot lujille.

"FPS-pelien isoisä" on *Wolfenstein*in kohdalla täysin perusteltu nimitys. Uraa uurtavan *Wolfenstein 3-D:n* sulavasti pyörivät, kolmiulotteiset käytävät ja suuri määrä hurmetta olivat omiaan nostamaan sen ikiklassikoiden paikalle. Mutta vieläkö vanha jaksaa? Onko aika ojentaa vanhukselle pistooli ja yksi ammus käteen, toivoen sen ymmärtävän vihjeen?

Wolfenstein on jatkoa joitakin vuosia sitten ilmestyneelle *Return to Castle Wolfenstein*ille, ja tälläkin kertaa taistellaan natsien lisäksi okkultistisia hirviöitä vastaan. Pulp-henkisen tarina tuo mielenkiintoisen näkökulman muuten väsyneeseen toisen maailmansodan näyttämöön, sillä okkultismi aiheena sallii joitakin pelillisiä kikkoja, joita ei sotapeleissä tyypillisesti nähdä. Hyviä esimerkkejä tästä ovat mystisesti saadut paranormaali voimat. Ajan hidastaminen, suojakilpi tai aseita tehostava aura eivät ole mitään mitä ei olisi nähty jo moneen otteeseen. Ne tuovat kuitenkin oman piristeensä peliin ja saavat sen tuntumaan juuri tarpeeksi tuoreelta, ettei *Wolfenstein* vaivu täysin keskinkertaisuuden suohon.

Hieman vanhentuneen yleisilmeen lisäksi peliä vaivaa jo moneen kerran koetun tunne. Vihulaisia nitistetään tutulla perusarsenaalilla, ja vaikka joihinkin aivopähkinöihin tarvitaankin poppaskonsteja, on *Wolfenstein*in pääosin vain pitkä sarja ennalta skriptattuja taisteluita. Kokeneemmat pelaajat aavistavat jo kilometrien päähän mistä sotilaat seuraavaksi hyökkäävät ja valmistautuvat sen mukaan. Osa tehtävistä saattaa alkaa jopa tuntua rutiinomaiselta toistolta, loputtomien natsi-laumojen juostessa pelaajan syyliin vailla tekoälyn häivähdystäkään.

Wolfenstein on esimerkki siitä, mitä voisi kutsua pelien massoittumiseksi. Se käyttää hyväksi havaittua kaavaa, ja heittää reseptiin mukaan oman pienen mausteensa. Tämä on tarpeeksi erottaakseen sen kilpailijoistaan, mutta silti niin vähän ettei ero ole kuitenkaan merkittävä. *Wolfenstein* on varmasti omiaan kenelle tahansa räiskinnän ystäväille, mutta ei tarjoa mitään merkittäviä muutoksia konseptiin, jonka se ensimmäisellä osallaan loi.

Loppukaneetti:

Vapaata etenemistä, hyviä pomotaisteluita ja kiinnostavaa tarinaa vesittä vanhentunut graafinen ilme ja tämä-on-jo-nähty -fiilis.

Heikki Takala

7/10



GUITAR HERO 5

Kitarasankarin viides tuleminen kierrättää vanhaa uusissa kuorissa

Alusta PS2/PS3/WII/XBOX360 Kehittäjä NEVERSOFT Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-4 Ikäraja 12

Kesä kului rokin merkeissä. Upotin kaiken vapaa-aikani rumpaloidessani Guitar Hero: Metallicasta löytyvää Machine Headin kappaletta Beautiful Morning. Vaihdoin lennosta Rock Band 2:een välittömästi, kun Iron Maidenin biisipaketti tuli saataville. Olen piessyt rumpsettini lommoille, laulanut ääneni täysin piloille ja veivannut skittää kunnes sormet antoivat periksi. Musiikki on ihana asia. Se kehittyi jatkuvasti, joten vaikka uusia musapelejä tulisi kuin sieninä sateella, soittolistasta täyttämisen ei pitäisi muodostua ongelmaksi.

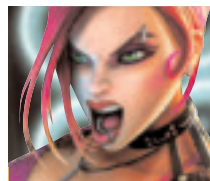
Ja Guitar Heroja todellakin pukkaa ulos jatkuvasti. Activision ja kehittäjä Neversoft ovat kehittäneet täydellisen sammon, joka jauhaa musiikinrakastajille yhä enemmän ja enemmän pelattavaa. Vaikka GH-sarjan viides osa tuokin joitakin tervetulleita uudistuksia tullessaan, alkaa tuntua siltä, että samaa lehmää on lypsetty jo vähän turhankin ronskin ottein.

Käytännössä uudistukset vähentävät sitä aikaa, jonka pelaaja joutuu viettämään musiikoinnin ulkopuolella. Virtaviivaistuminen on onnistunut sen verran hyvin, että GH5 on ehdottomasti sarjan miellyttävien osa pelata. Käynnistäessäni Guitar Hero 5:n ensimmäistä kertaa kiinnitin huomiota siihen, miten paljon nopeampia kaikki valikot ovat. Ulkoasu on vedetty uusiksi – poissa ovat kömpelöt ruudut, tilalla on viehättävän tyylikkäätsä kuosit.

Toisin kuin Rock Band 2:ssa, soittolistassa olevien biisien yli hyppiminen on helppoa ja



Rokki soimaan! Grafiikat on läpikotaisin päivitetty ja hiilikuidulta näyttävät otelaudat ovat tyylikkäätsä. Muita muutoksia ovat mm. nauretavan nopeat latausajat ja tyylieltyt hahmot.



Pelasta bändisi!

Jos bändin jäsen putoaa pelistä, muut pelaajat voivat vielä pelastaa tilanteen. Ruudulle ilmestyy Band Revival -mittari, johon pelaajat keräävät latinkia veivaamalla täysin nappiin. Jos mittari täyttyy, palaa bändistä pudonnut sankari takaisin ruutuun.

vaikeustasoa voi vähentää lennosta, jos vaikkapa kohdalle osunut outo raita osoittautuu turhan vaativaksi ensituttavuudeksi. Kivana lisänä musikit voivat liittyä mukaan vaikka kesken kappaleen ja poistua, kun ei enää jaksa veivata. molemmat ovat omiaan helpottamaan bilepelaamista. Kun näihin uudistuksiin laittaa vielä päälle merkittävästi paremman musiikkistudion omien kappaleiden luomiseksi, ei voi valittaa.

Kaikki ei kuitenkaan ole Guitar Hero 5:ssä täysin kohdallaan ja paremmin kuin ennen. Äänenlaatu ja miksaus taso on selkeästi pudonnut sitten Guitar Hero Metallican ja surround-ääntä käytetään tarpeettomasti. Pelaaja ei voi myöskään vääntää pienemmälle

mitään biisin omista raidoista, mikä saattaa häiritä keskittymistä. Esimerkiksi Kurt Cobainin tulkitsessa omia kappaleitaan on vaikea löytää nuotin vierestä riittävästi tilaa pärjätäkseen miehen kähä-ääniselle karjunnalle.

Neversoftin päätös tehdä pelistä virtaviivainen, helposti lähestyttävä ja kevyeen iloiteluun sopiva koko perheen peli näkyy selvästi kappalevalikoimassa. Listalta löytyy juuri niitä tyyppisempiä valtavirran muotirockviisuja, eikä sitten juuri muuta. Toisin kuin oikeastaan kaikissa muissa musiikkipeleissä, Guitar Hero 5:ssä ei ole vaikeita kappaleita eikä todellisia haasteita, vaikka mukana onkin ihastuttava Expert Plus -vaikeustaso. Mikäli oikeasti hankalaa pureskeltavaa kaipaa, sitä saa siirtää sarjan muista osista, kuten vaikkapa World Tourista tai Metallicasta – pientä maksua vastaan tietysti. Guitar Hero 5 ei ole se monipuolinen ja syvälinen musiikkilämys mitä se voisi olla. Se on kuitenkin erittäin viimeistelty ja helppokäyttöinen kokemus.

*Loppukaneetti:

Guitar Hero 5:tä vaivaa pääosin surkea biisivalikoima, mutta monet tuikitarpeelliset ja tervetulleet parannukset pelastavat päivän..

Petter Hegevall, käännös Jori Virtanen

7/10

Uudistettu Madden ei ota jaardiakaan takapakkia

MADDEN NFL 10

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3

Viimevuotinen Madden oli puutteineenkin mainio peli, mutta uusi versio amerikkalaisesta jalkapallosta pistää eilispäivän ykköselle jauhot suuhun. Mitään ei ole karsittu pois, vaan peliin on tehty ilahduttavasti isoja ja oikeita uudistuksia.

Ensimmäisenä silmään pistää uudistettu ulkoasu. Valikot ovat tiessään. Kaikki onnistuu nyt vain muutamalla painalluksella. Kosmeettisen uudistuksen merkitystä ei voi olla korostamatta. Kerrankin kaikki oleelliset asiat kuten loukkaantumiset ja pelaajavaihdot löytyvät jo etusivulta. Peli-ikkunan ulkoasukin muistuttaa urheilulähetystä.

Myös pelimoottoria on uudistettu rajalla kädellä. Uuden Pro-Tak -animaatiojärjestelmän ansiosta hahmojen liikehdintä on realistista

TAKLAUKSET RUTISEVAT PERILLE IHANASTI

eikä vain sarja purkitettuja animaatioita. Taklauksia pystyy ohjaamaan haluamaansa suuntaan ja ne rysähtävät perille ihanan rusahduksen säestäminä. Pro-Tak mahdollistaa myös pelinrakentajien taklaamisen kesken heiton, jolloin tuloksena voi olla todella vaappuva ja huono heitto.

Hyökkääjien linjamiehet osaavat vihdoin muodostaa pelinrakentajan ympärille kunnan taskun. Tämä helpottaa huomattavasti heittopelien toteutusta, kun ei tarvitse erikseen kantaa huolta törttölevistä virtuaalipelaajista. Toisaalta puolustuskaan ei koostu enää selvännäköisistä - pelinrakennus käy paremmin kun kaikki puolustajat eivät singahda automaattisesti pallonkantajan kimppuun.

Pelaajien väliset erot ovat todella suuria.



Wiin omat kuvat. Pelistä on myös Wii-versio, jolla kuitenkin on sekä graafisesti että ohjauksen osalta ihan omat kuvionsa. Arvostelijalla oli käsissään näyttävämpi PS3-versio.



Tekoily oppii

Tekoily tekee kerrankin inhimillisiä virheitä. Onnistuinkin kerran jopa juoksemaan 10 jaardin maalin, kun vastustajan takapuolustaja juoksi autuaasti pallonkantajan ohji ja tajusi vasta pari metriä miehen ohittamisen jälkeen virheensä. Tekoily sentään oppii virheistään, ja mikäli samaa pelikuviota juoksuuttaa usein, osaa puolustus muuttaa taktiikoitaan ottamaan pelaajan suosikkikuviot huomioon. Pelityyliään täytyy siis osata sekoittaa samalla, kun pyrkii hyödyntämään vastustajan heikkouksia.

Yhdessä joukkueessa on yleensä yksi tai kaksi tähtipelaajaa ja muut ovat sitten tykinruokaa. Ja koska tähtipelaajat ratkaisevat pelejä, täytyy heidän fyysisestä hyvinvoinnistaan huolehtia asianmukaisesti. Uudessa versiossa haavereita tuntuu nimittäin sattuvan tämän tästä ja mikäli loukkaantunutta pelaajaa ei päästä kentältä pois, voi tuloksena olla pahimmillaan koko kauden katkaiseva vamma.

Madden NFL 10 onnistuu hienosti parantamaan edellistä osaa vaivanneita lastentauteja. Yhden pelaajan seuraamiseen keskittyvä Superstar-pelitila täytyisi vielä uusia ja selostajaparilla voisi olla enemmän repliikkejä - muuten kyseessä on erittäin laadukas paketti.

★ Loppukaneetti:

Näyttää ja tuntuu oikealta amerikkalaiselta jalkapalloilta fiksua vammautumisia ja uskottavia virheitä tekevää tekoilyä myöten.

Leevi Rantala

8/10



FIFA 10

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu 2.10. Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



Todella todenmukaista Pelin standardikameran näkymää ja TV-ottelua on todella vaikea erottaa toisistaan.

World Cupin neljännesfinaaleissa 1994 Hakan Mild kiipeeä ylös ja potkii palloa paineella. Täydellinen syöttö saavuttaa romanialaisten muurin takana hyvää paikkaa hakeneen Brolinin. Uskomattomasti venyvä jalka tavoittaa nahka-kuulan ja hetkeä myöhemmin maalivahdin takana oleva verkko helähtää.

Tässä tapauksessa avain voittoon piili yllätyksessä, kuvion muunnelmassa jota oli treenattu hartaasti. Tämä on jotain, mitä FIFA 10 esittelee ensimmäistä kertaa. Uudella harjoittelualueella pääsen harjoittamaan pelaajiani löytääkseni sen täydellisen vapaapotkun, jolla voin sitten kyykyttää hämmentyneet kaverini sohvacupimme seuraavalla kierroksella.

Fyysinen peli on tänä vuonna huomattavasti realistisempaa. Rinnakkain kirmaavat pelaajat saattavat törmätä epähuomiossa toisiinsa, ja pallon varjeleminen omalla ruumilla osoittau-

JOUSTOA JA NAUTITTAVAA DYNAMIIKKA

tuikin tärkeäksi elementiksi.

Myös pallon kuljetuksessa on nyt uutta syvyyttä. Se tuntuu entistä dynaamisemmalta ja vaikeammalta arvata ennalta. Ohjaimen nappien avulla pelaajat saa käsittelemään palloa erilaisin taktiikoin. Jallittamisia ja nopeita käännöksiä ei olisi voinut käyttää näin hyvin aiemmissa FIFA-peleissä. Pelistä tulee eläväisempää ja syöttö-peliin, animaatioihin, tekoilyyn ja hyökkäys-hetkiin tehtyjen parannusten ansiosta peli pysyy kauniisti jatkuvassa liikkeessä.

Tunnustan olevani viime vuonna värvätty käännönnäinen "sen toisen" jalkapallon pelin riveistä. FIFA 10 on kuitenkin jo niin vakuuttava parannus entuudestaan hyvään peliin, että vaihto takaisin siihen toiseen leiriin vaatii ho miltei ihmeen.

★ Loppukaneetti:

Entuudestaan erinomainen jalkapallo on viety seuraavalle tasolle. Paranneltu fysiikanmallinnus, mukava pelitahti ja ennen kaikkea hieno ohjailtavuus takaavat FIFA 10:lle vahvan kasin. Daniel Steinholtz, käännös Jori Virtanen

8/10

Veljet ja siskot, murtakaa hahmoluokkanne kahleet!

CHAMPIONS ONLINE

Alusta PC Kehittäjä CRYPTIC STUDIOS Julkaisija ATARI Julkaisu JULKISTU Pelaajia MMO Ikäraja 12

Kun peli lupaa poistaa MMO:sta hahmoluokat, muuttaa pikanäppäintaistelun vauhdikkaammaksi ja antaa pelaajille ennennäkemättömän vapauden oman sankarinsa suunnitteluun, kiinnostus sitä kohtaan syntyy välittömästi. Kun sanoista ryhdytään supertekoihin, otetaan genren konventioista mittaa.

Supersankariuden paras vaihe alkaa heti pelaajan kirjauduttua sisään: hahmonluonnin vapaus vetää kertaheitolla valovoisia edelle kilpailijoistaan. Kasvon- ja kehonpiirteitä voi muokata parinkymmenen liukusäätimen voimin, ja kun asuvalikoima iskee silmille tulee runsaudenpulasta todellinen ähky. Myös hahmon kykyjä voi muokata, ja eriteemaisia taitopuita on kymmeniä. Tiettyyn puuhun erikoistuminen on hyödyllistä muttei pakollista.



Ötökkää käkättäminen! Pelin päätarinassa olennainen osa on qular-muukalaisrodulla, joiden munia ja emoaluksia pelaaja pääsee pätkimään supervoimillaan heti alusta lähtien.

RAKASTUIN OMIEN IDEOIDEN TOTEUTTAMISVAPAUTEEN

Sankari voi olla puhdas telepaatti tai vaikkapa sähköä ampuva lähitaistelija. Pelaaja voi jopa itse säätää lähteekö lasersäde silmistä, rintakehästä vai käsistä.

Supersankariuteen kuuluu oleellisesti myös arkiviihollinen. Myöhemmillä tasoilla pelaaja pääsee suunnittelemaan nemesiksensä ulkonäköä ja kykyjä myöten. Tämä ikuinen riesa ilmestyy aika ajoin pelaajaa häiritsemään, ja auttaa syventämään omaa sankaria ja sen kuvitteellista historiaa.

Graafisesti peli on värikäs, vaihteleva ja pääosin onnistuu sarjakuvamaisen ilmeen luomisessa. Supervoimat ovat näyttäviä ja saavat taistelun näyttämään mukavan eepiseltä. Hahmot ovat yksityiskohtaisia joskin taustat jäävät ajoittain hieman valjuiksi.



Viitteitä ja hatunnostoja

Champions Online on pullollaan peli-, sarjakuvaja elokuvaviitteitä. Millennium Cityssä hölkkää Duke Nukemin näköinen heppu ja Aavikolta löytyvä ydinpomme muistuttaa kovasti Fallout 3:n Megatonista karanneelta palvoijineen päivineen. Canadian Wildemessistä löytyy Lostin kadonnutta lentoa muistuttava pudonnut lentokone ja sarjan henkilöitä muistuttavia NPC-hahmoja. Runsaat popkulttuuriviitteet ovat hyvä vinkki siitä, että peli ei ota supersankarointia liian vakavasti.

Äänimaailma on turhan pliiisu supersankari-maiselle fiiliksellä.

Merkittävimpiä uudistuksia taisteleminen on torjumisnapin käyttö sekä mahdollisuus puskea vastustajia pitkin seiniä. Muutos vie taistelua hieman taktisempaan suuntaan, mutta pääasiassa kyse on yhä oikeiden kykynappien painalluksesta oikeaan aikaan. Tehtäväsuunnittelu on kovin perinteistä ja tällä hetkellä pelin heikoin osa-alue. Tylsä tulee, etenkin yksin pelatessa.

Kymmenien pelituntien jälkeenkin tuntuu, että olen nähnyt vasta lakumetrit. Champions Online on peli, jota jokaisen kannattaa ainakin kokeilla. Itse rakastuin totaalisesti omien ideoiden toteuttamisen vapauteen ja yleiseen supersankarifiilikseen.

★ Loppukaneetti:

Eepinen fiilis ja vapaa hahmonluonti luovat hienot lähtökohdat supersankaroinnille, mutta tehtäväsuunnittelu jättää toivomisen varaa.

Matti Isotalo

8/10



SCRIBBLE NAUTS

Alusta iOS Kehittäjä 5TH CELL Julkaisija WARNER Julkaisu 10.10.2011
Pelaajia 1 Ikäraja 7



Rojana vain kekseliäisyys. Ettäkö tilanne ratkeaisi pöllöllä, Buickilla ja dinosauruksella? Tässä, ole hyvä!

Lyhyesti sanottuna Scribblenautsin idea ei ole ainutlaatuinen. Tarkoitus on ratkaista fysiikan lakeihin pohjautuvia ongelmia, kuten puhaltamalla tuulettimeen avulla ilmapallot päin saksia, jotka puhkaisevat palloset. Scribblenauts tekee kuitenkin kaiken niin kekseliäästi, ettei kilpailijoilla ole mitään saamaa pärjätä.

Pelaajaa ei juuri rajoituksilla piinata. Ongelmat ratkaistaan keksimällä esine, millä kukin pulma ratkeaisi kätevimmin, ja sitten kirjoitetaan sen esineen nimi. Välittömästi moinen kapistus ilmestyy maailmaan ja tekee juuri sen mitä pelaaja haluaakin. Niin uskomattomalta kuin se kuulostaakin, homma todella toimii: käytettävistä esineistä löytyy niin harakka, zombie, pizza, höyryjyrä kuin laserkiväärinkin, ja kaikkien häppättimien sovellustapoja on lukemattomia.

Scribblenautsin kentät on jaettu aivopähkinöihin ja toimintatehtäviin. Puzzlet ovat yleensä aika ilmiselviä ratkaisuiltaan, mutta

PELAAJAA EI JUURI RAJOITUKSILLA PIINATA

toimintapätkissä pyritään käsiksi kentässä olevaan tähteen. Alussa tehtäviin löytyy miljoona erilaista lähestymistapaa, mutta pian vaikeustaso kasvaa huimasti. Kentän läpäisytään pelaaja voi ottaa haasteen vastaan ja yrittää suorittaa saman tehtävän kolmesti käyttämättä yhtään esinettä kahta kertaa. Nämä haasteet todellakin kysyvät ällä.

Mikä tekee pelistä niin lumoavan on sen pulmien selkeä loogisuus, vaikka tulokset ovatkin usein odottamattomia. Ainoat moitteet seikat ovat päähenkilön hankalaho ohjailtavuus sekä se, etteivät esineiden painot poikkea toisistaan. Nämä ovat kuitenkin pikkujuttuja pelissä, joka on käsittämättömän omaperäinen ja erittäin addiktoiva.

★ Loppukaneetti:

Pulmapeli, jossa ongelmien ratkaisuun tarvittavat esineet luodaan kirjoittamalla. Rajoituksia ei ole, kekseliäisyyttä sitäkin enemmän.

Mikael Sundberg, käännös Jori Virtanen

9/10

Dare you take on the challenge of Cursed Mountain

Cursed Mountain™

September
2009



Use the Wii Remote™ to release the cursed spirits trapped in limbo.



Mimic natural movements, such as climbing, running and pushing away enemies.



Brave your way across the desolate peaks of the Himalayas.

Take on the role of a fearless mountaineer as you climb the Himalayas on a quest to find your lost brother and discover ancient secrets of the Tibetan Monks. Battle extreme and hazardous conditions as you come face to face with a hidden evil deep in the icy glaciers.

16
www.pegi.info

DEEP SILVER

Wii™

PÄIVÄKIRJA

Tarinoita kuukauden varrelta

Millaista pelillehden tekeminen oikeasti on? Pelkkää pelaailua vai oikeaa työtä? Raotamme salaisuuksien verhoa ja tarjoamme tilaisuuden kurkistaa pelitoimittajien arkeen.

NUMERO 18

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

Kahdeksan kuukautta ja kuusi lehteä myöhemmin voin tuskin väittää olevani täysin ulalla kaikesta. Vesi ei noussut päähän eikä stressi tappanut, ja lehden tekeminen on edelleen siistein duuni ikinä. Hyvä homma.

6/8

Suden ensimmäinen lehti on painossa. Vein tytön saman tien syömään lounasta ja juotin terassilla kuohuviiniä. Kuplat kihosivat suoraan paran päähän ja kotiin päästyään Susi ilmeisesti nukahti saman tien, jättäen minut tekemään yksin loppupäivän työt. Se on ihan kohtuullista – Susi teki 27 tuntia töitä putkeen, jotta kaikki ehdittiin saada valmiiksi. Moiseista heroisesta suorituksesta sietääkin saada palkalliset nokkaunet.



8/8

Flunssaa pukkaa. Saa nähdä tuleeko vai jääkö taas sellaiseksi rassittavaksi tule-ei-tule-sittenkään -vatvomiseksi, mitä minun pöpöni yleensä ovat. Jos olisi yhtään fiksumpi, en riekkuisi koko päivää koneella jauhamassa World of Warcraftin erinäisiä luolastoja niin turistina kuin sen paremmin varusteiden vuoksiakaan.

10/8

No enhän minä mitään flunssaa saanut. Ja tätä pikkupöhnää tulee varmasti jatkumaan vielä viikko. (Ja niin jatkuikin, näin jälkikäiteimerkintönä.)

13/8

Urani aikana on muutaman kerran tullut annettua pelille arvosana, jonka jälkikäteen olisi halunnut vaihtaa. Vaukuttaisi siitä, että tein Batman: Arkham Asylumin tapauksessa juuri tällaisen virheen. Vaikka antamani arvosana eli kahdeksikko onkin erinomainen tulos, hiukan lisää asiaa mietittyäni peli ehkä ansaitsisi ysin. Jahka se julkaistaan, pitää pelata Bättis hetimiten läpi ja tehdä foorumeille korjaus, mikäli siihen on aihetta.

15/8

Avustajatapaaminen. Liki kaikki Game-reactorin rohkeat ja iloiset veikot kerääntyivät lehdestä poistuneen Jyrin luo grillaamaan, juttelemaan, suunnittelemaan ja ennen kaikkea viihtymään. Näin myös kävi – ilta oli omasta mielestäni erittäin onnistunut, vaikka EA tarjosikin krappulan. Ideoita syntyi, joista ennen kaikkea Milsan kanssa mietitty artikkelisarja Simsien pimeästä puolesta hykeryttää edelleen.

19/8

Gamescom-messut potkaistiin käyntiin Kölnissä. Tapahtuman arvoa ei sovi vähätellä ja olen hyvilläni siitä, että paikalla on niin Tuuli kuin Annakaisakin tarkkaamassa, mitä vaihtoehtopeleistä kiinnostuneille on tarjolla. Annakaisan innostuneista viesteistä päätellen ainakin PS3:n EyePet -virtuaalilemmikki on odottamisen arvoinen.

21/8

Osallistun elämäni ensimmäiseen raidiin missään verkkopelissä. Ryllistimme pienellä ja hyvällä porukalla pitkin WoWin Ulduar-instanssia. Kuolin runsain määrin, koska yllättäen en oikein osannut kuvi-



oita vielä. Naurattaa moinen jatkuva toholointi, ja piiruilun määrästä päätellen onnistun huvittamaan myös tovereitani. Nautittava kokemus – raidaaminen selkeästi kannattaa, joskaan en ole niinkään innostunut mistään aarteenmetsästyksestä kuin nähtävyyksien katselemisesta. Turisti minussa iloitsee nähdessään, miten tyylikääksi Ulduar on saatu hiottua. Upea paikka.

22/8

Hyvä ystäväni meni naimisiin muinais-suomalaisvivahteisella teemalla. Hääpari oli silminnähden onnensa huipulla, eikä rakastuneita katsoessaan voinut olla kuin liikutukseen asti onnellinen. Se, että paikan päällä näki myös vanhoja ystäviä joiden kanssa juttua riitti oli tietysti miellyttävä lisä.

23/8

Oma hääpäivä. Ensimmäinen hääpäivä, itse asiassa. Hii.

25/8

Veto loppuu. Typerän mukafunssan ansiosta lepääminen ei oikein onnistunut ja stressitasot jäivät turhan korkealle. Huomaan liian myöhään vältelleeni tärkeitä töitä ja hommia, ja kas kummaa, siellä edessähän ne nyt häämöttävät. Kuka olisikaan arvannut, etteivät ne mystisesti katoakaan? Ja seuraavaan lehteenhän on vain kaksi viikkoa! Paniikki iskee.

26/8

Talomme porraskäytävää maalataan. Pikkuinen Hiili-puudelimme pyyhkii alas juostessaan maalit seinästä mukaan. Otuksella on melkoinen maitoparta, mutta eihän moisele voi kuin nauraa. Ja ottaa kuvia. Ja toivoo, että maali lähtee pesemällä pois.



31/8

Niin, totta. Meillähän on uudet leiskat lehteä varten. Näihin olisi varmaankin kannattanut tutustua hyvissä ajoin, eikä – täysin hypoteettisesti – vaikkapa viikkoa ennen dedistä, jolloin kaikki palat pitäisi jo laittaa kasaan kauhealla tohinalla. Juu juu, hyvä homma, ei mitään hätää.

Blu-ray-arviot Jori Virtanen katsasti kuukauden teräväpiirtotarjonnan



Watchmen

Paramount

Vaihtoehtoisella 80-luvulla vain psykyeltään pahoin vaurioitunut Rorschach (Jackie Earle Haley) jaksaa ihmetellä, miksi Watchmen-sankariyhmän entinen jäsen ja kollega The Comedian (Jeffrey Dean Morgan) murhattiin. Hiljalleen Rorschach löytää johtolankoja salaliitosta, jonka mittakaava ja tarkoitusperä on massiivinen. Sarjakuvaa pohjautuva Watchmen

on jatkuvaa visuaalista tykytystä. Ennen kaikkea hidastukset brutaleista taisteluista ovat näyttäviä. Elokuva ei kuitenkaan täytä potentiaaliaan ja kadottaa fokuksensa useaan otteeseen. Silmäkarkkina raina on vertaansa vailla, mutta klassikoksi olisi vaadittu parempaa näkemystä, kuin mitä kikkaluun ihastunut ohjaaja Zack Snyder kykenee tarjoamaan. 6/10



Gran Torino

Warner Home Video

Eläkeläinen Walt Kowalski (Clint Eastwood) asuu kadulla, joka on mennyt hunningolle. Oma piha on se viimeinen amerikkalaisuuden linnake, jota puolustetaan vaikka väkivalloin. Asenteistaan huolimatta vanha rasisti ystävyyden nuoren Thaon (Bee Vang) kanssa, vaikka kloppi yritti varastaa Waltin silmäterän, 1972 Gran Torinon. Gran Torino on kasvutarina, jossa

rasistiset muurit murtuvat ja kohteliaat tavat yhdistävät. Eastwoodin hieno näyttelijätöy vanhana jarruna uhkuu karismaa, mutta miehen ohjaustyö on kuitenkin se selkein valtti. Maltillisesti ja tasaisesti kuvattu elokuva ei hätäile turhia, vaan se antaa hahmoille ja epätodennäköisen ystävyyden rakentumiselle juuri niin paljon tilaa kuin se kaipaakin. 7/10



Punisher: War Zone

Universal

Tuomarin (Ray Stevenson) armottomasta käsittelystä selvinnyt mutta hirvittäväällä tavalla arpeutunut mafioso Jigsaw (Dominic West) vannoo kosta ja kerää psykoottisia tappajia, jengiläisiä ja muita laita-puolen kulkijoita pistämään Tuomaria levyy. Juoni ei päättä huimaa, mutta Punisher: War Zone tietää kyllä miten kohdeyleisöä hemmotellaan. Elokuva ei edes

teeskentele, että konnilla olisi mitään mahdollisuuksia. Anteliaat räiskintäkohtaukset sisältävät tusinan räjähtäviä päitä, kymmeniä silpoutuvia kehoja, runsaasti verta pitkin seinä ja tonneittain lyijyä ilmassa. Runsaasti ja häpeilemättömän itsetarkoituksellisesta toiminnasta on eittämättä kiva katsella, vaikka leffan muu anti tuottaakin kipua päähän. 4/10

LADATTAVAT

Virtual Console PSN Live Arcade

1/9

Saan Champions Onlinen käsiini. En uskalla käynnistää peliä. Siinä on sarjakuvamaista meininkiä, supervoimia, pahiksia, kahden nyrkin oikeutta, vauhtia ja vaaratilanteita, rytinää, räimettä, sankareita, siisteyttä ja parhautta! Pelkästään hahmonluontiin saisin taatusti upotettua vuoden. Käynnistän sen sitten, kun minulla on aikaa. Eli ehkä ensi vuonna. Itkettää.



3/9

Saan Batman: Arkham Asylumin. En uskalla käynnistää sitäkään. Itkettää vielä enemmän.

5/9

Liveroolipelasin eli larppasin pitkää aikaa. Harrastus ehti jäädä miltei kokonaan pois, ennen kuin hyvät ystävät järjestivät seikkailuromanttisia larppeja, jotka ihannoivat pulp-henkistä dramaturgiaa ja ylevää dialogia. Esitin natsitohtori Roland von Trothaa, aikakoneella matkustavaa ihmishirviötä, joka on jatkuvasti napit vastakkain peribrittiläisten Eriskummallisten Herrasmiesten kanssa. Tällä kertaa pelaamani pahis pääsi niskan päälle, räjäytti hyvisten aikakoneen ja palasi omaan aikaansa kehittämään armeijallisen natsikyborgivampyyrejä voittamaan sodan. Ihanan yli-lyövää ja ehdotonta parhautta.

7/9

Mitä helvettiä? Kello on vasta 18:00 ja töitä on jäljellä enää vain vähän? Olemme ajoissa? Mitä meni vikaan? Ja ennen kaikkea, miten saamme tämän ihmehen toistettua ensi kuussakin?



Lukija

Warner Home Video

Nuori Michael (David Kross) rakastuu itseään vanhempaan Hannaan (Kate Winslet). Suhde kestää vain kesän ajan, mutta tunteet pysyvät elossa pitkään. Kun Michael näkee Hannan syytettynä ja lopulta tuomittuna osallisuudesta juutalaisten joukkomurhaan Auschwitzissä, rakkauteen sekoittuu vihaa ja kyyntämyyttä antaa anteeksi.

Lukija on vahva tarina tehdyistä valinnoista, jotka jättävät pysyvät jäljet loppuelämäksi. Elokuva kuljettaa rakkaustarinaa holokaustiteeman kanssa rinnakkain ilman pienintäkään kompuroidintaa. Näyttelijäsuoritukset ovat kautta linjan vankkoja, ja Winsletin ahdistunut suoritus henkisesti arpeutuneena mutta silti ylpeänä Hannana vetää sanattomaksi. 8/10



TRIALS HD

Alusta XBOX 360 Pelityyppi AJO/PUZZLEPELI Pelaajia 1 Hinta 15 EUR Teksti TERO KERTTULA

Trials HD on pieni mutta pippurinen moottori-pyöräpeli, jossa pelaaja yrittää selvittää kiikkerällä mopollaan kentän loppuun saakka. Radat eivät ole suoria kaasutellubaanoja, vaan ohjelmistoon kuuluu esimerkiksi räjähteitä, fysiikan lakien mukaan toimivia keinoja ja huimapäisiä voltteja.

Ohjailtavuus on periaatteessa helppoa. Toinen liipaisin kaasulle, toinen jarrulle ja ohjaintalilla keikutellaan kuskia sopivaan asentoon. Pian peli alkaa antaa vihjeitä siitä, mitä tuleman pitää: millä ihmehen ilveellä noidenkin räjähdelaatikoiden yli hyppäisi?

Kiroulu, itku, hammasten kiristys ja epätoivo seuraavat toisiaan, mutta periksi ei voi antaa. Pelin designia ei voi kuin ihaila. Kenttien eri palasia hyödynnetään todella nerokkaasti ja jokainen rata on läpäistävässä tyylipuhtaasti.

Isketään vielä mukaan liuta hupaisia minipelejä sekä tasoeitori ja paketti on kasassa. Erittäin monipuolinen ja toimiva editori on yksinkertainen käyttää ja takaa, ettei lisäsisältö lopu kesken. Niille, jotka haluavat ottaa haasteen vastaan luvassa on runsaasti hupia. 9/10



INVINCIBLE TIGER: THE LEGEND OF HAN TAO

Alusta PS3/XO Pelityyppi TAISTELU Pelaajia 1-4 Hinta 15 EUR Teksti TERO KERTTULA

Invincible Tiger on kaksiluolteinen mätäkintä, jossa sankari pistää pahat pojat nippuun lyömällä, potkimalla ja väistelemällä. Vihollisia tönkee joka suunnasta ja löytyviä esineitä voi käyttää niin kurmottamiseen kuin liikkumiseenkin.

Peli on kelpo viihdettä, mutta näyttää kaiken oleellisen jo ensimmäisen kentän aikana. Sen jälkeen toisolle ei loppua näy. Kentät ovat lohduttoman vaikeita, eikä tallennuspisteitä ole. Ainesta hupaisaan retromäiskintään olisi ollut, mutta peli hukkaa potentiaalinsa täysin. Kaverin kanssa se tarjoaa hetken nostalgista hupia, mutta hintansa väärti se ei ole millään. 6/10



SHADOW COMPLEX

Alusta XBOX 360 Pelityyppi TOIMINTA Pelaajia 1 Hinta 15 EUR Teksti TERO KERTTULA

Ennätyksiä rikkovassa Shadow Complexissa sankari komppaa maanalaista kompleksia läpi ja lihvi teknoterroristeja minkä ehtii. Tähtääminen onnistuu saumattomasti joka ilmansuuntaan, ja tasosuunnittelu on silkkaa timanttia. Jossain on aina yksi nurkkaus, johon pääsee vastikään löydetyllä haarniskan lisäosalla. Tiiviitä ympäristöjä hyödynnetään todella hyvin ja samojen paikkojen uudelleen koluamiselle annetaan selkeä tarkoitus.

Isolla rahalla tuotetun pelin sielu on kuitenkin unohdettu tuotantovaiheessa pois. Muutama hieno hetki ei riitä tekemään pelistä persoonallista. Siitä huolimatta Shadow Complex on ehdottomasti hintansa väärti peli. 8/10



KUUKAUDEN ELÄMÄNKERTA

CHE

Sankarikapinallisen taru kahdessa osassa

Che - Sankari Che - Kapinallinen

Laji **DRAAMA**
 Julkaisija SCANBOX

Ernesto "Che" Guevara on nimi, jonka jokainen tunnustaa. Tämä yksi Kuuban vallankumouksen tärkeimmistä hahmoista oli marxisti, lääkäri, strategi, kirjailija, kauppias ja diplomaatti. Chen elämää kuvaava elokuvakaksikko *Che – sankari* ja *Che – kapinallinen* on oikeastaan yksi mimmittimäinen elokuva kahdessa osassa.

Ensimmäinen osa, *Che – sankari* kuvaa Kuuban vallankumousta. Kourallinen miehiä Fidel Castron johdolla nousee loppuvuodesta 1956 ja ryhtyy guerrillakampanjaan syrjäyttämään istuvan presidentti Fulgencio Batistan. Kahden vuoden aikana Castron lipun

taakse on yhdistynyt lukuisia muita, aiemmin itsenäisiä partisaaniryhmiä. Kansalaisia koskevan vallankumouksen vyöry on vastustamaton ja elokuva päättyy Guevaran ajaessa kohti Kuuban vallattua pääkaupunkia.

Toinen osa, *Che – kapinallinen* kertoo Chen yrityksissä syyttää vallankumous Boliviassa. Olosuhteet eivät ole yhtä suotuisat kuin mitä ne Kuubassa olivat. Vuoden sisällä Che on petetty, kavallettu Bolivian armeijalle, pakotettu äärimmäisiin kuringpitomenetelmiin ja lopulta on lähellä kuolla pahentuvaan astmaansa. Lopulta Guevara motitetaan ja teloitetaan.

Koko tekijäryhmän paneutuminen elokuvaan on häkellyttävää. Nimiosaa näyttelevä Benicio del Toro on kuin ilmetty Guevara manereineen, partoineen ja päättäväisine katseineen. Steven Soderberghin

turhia efektejä ja kikkailua kaihtava, tasaisen varma ohjaus puolestaan pyrkii kuvaamaan Chen elämää mahdollisimman dokumentaariseen tyyliin. Käsikirjoitus pohjautuu Guevaran omaan päiväkirjaan sekä tämän pitkäaikaisten aseveljien huolellisiin haastatteluihin. Guevaran mietintöjä ei selitetä, vaan vallankumousten kulkua seurataan sivusta, antaen miehen tekojen puhua puolestaan.

Che ei ole helppo paketti. Huikeasti lavastettu elokuva onnistuu viemään katsojan keskelle vihreää helvettä, mutta miltei tunteeton tapahtumien seuranta voi jättää monet valille emotionaalista tarttumapintaa. Che ei koskele ketään, vaan kertoo yhden kulttuuri-ikonin elämäkerran neljässä tunnissa, omilla ehdoillaan, studioille ja suurelle yleisölle kumartelematta. **8/10**



Miehet jotka vihaavat naisia

Laji **JÄNNITYS**
 Julkaisija NORDISK FILM

Mikael Blomqvist (Michael Nyqvist) on tarkkavainuinen ja periksiantamaton toimittaja, joka palkataan selvittämään 40 vuotta vanhaa katoamistapausta. Yhdessä liiankin uteliaan hakkerin, Lisbeth Salanderin (Noomi Rapace) kanssa jutun takaa paljastuu paljon suurempi kuvio: kokonainen sarja raakoja murhia.

Elokuva rakentuu pitkälti henkilöiden varaan. Nyqvist repii itsestään runsaasti sävyjä ja vivahteita irti, mutta Rapacen maanisen intensiivisen Salanderin rinnalla Blomqvistin hahmo vaikuttaa apaatiselta nurkkakukalta.

Huolimatta hienoista roolisuorituksistaan *Miehet jotka vihaavat naisia* on vain keskinkertainen jännäri. Se on tasaisesti ohjattu ja rakennettu, mutta siinä ei varsinaisesti ole mitään sellaista, mitä katsoja ei osaisi aavistella jo kauan ennen tapahtumien avautumista. Moraaliset pohdinnat ja vuosikymmenten mittaiset kaunat jäävät turhaan taka-alalle. Se on sääli, sillä kuvastoltaan ja teemoiltaan vahva elokuva olisi ansainnut olla muutakin kuin pelkkä geneerinen, joskin hyvin toteutettu sarjamurhaajajännäri. **6/10**



Marley & Me

Laji **KOMEDIA**
 Julkaisija FS FILM

Marley & Me on runsaalla draamalla varustettu romanttinen komedia pariskunnasta, jonka labradorinnoutaja Marley on ylienerginen, villi ja täysin vailla mitään omantunnon-tuskia. Se puree lattiasta paloja, repii sohvat, jätää kallit kirjat, köyrii koirankouluttajaa ja on muutenkin täysin vailla holttia. John Grogan (Owen Wilson) ryhtyy pitämään vakituista kolumnia paikallislehdessä, jossa hän kertoo ehtymättömistä kummelluksistaan kohtelavan koiransa kanssa.

Marley & Me iskee viitsiä koiran edesottamuksilla hämmentävän vähän. Sen sijaan se keskittyy siihen, millaista elämä ja perheen kasvattaminen on, kun vielä vanhoilla päivilläänkin kohkaava koiraa tahtoo ajaa isäntänsä hulluiksi.

Sympaattinen ja realistinen oloinen ote ADHD-koiran omistamisen vaikeuteen onkin se, mikä pitää draamallisilla aineksillaan herkuttelevaa elokuvaa pystyssä. Ennen kaikkea yllyksetön kerronta syö elokuvasta sen parasta tehoa, mutta arjen parhaidesta kertovalta, lämminhenkiseltä leffalta ei mitään erikummallista pitäisikään odottaa. Erinomainen valinta deittielokuvaksi. **6/10**



The Wrestler - Painija

Laji **DRAAMA**
 Julkaisija PAN VISION

The Wrestler – Painija on uskomattoman rehellinen kuvaus eläntä-neestä showpainijasta, Randy "The Ram" Robinsonista (Mickey Rourke). Ylpeytensä kerta toisensa jälkeen nielevällä kehäraakilla on vain vähäiset faninsa ja rippeet vanhasta maineestaan, ja sydänkohtauksen saadessaan Ram tietää, ettei hänellä pian ole sitäkään vähää. Mies yrittää luoda epätoivoisesti kontakia kauniiseen strippariin ja vieraantuneeseen tyttärensä, mutta onnistuu vain mokaamaan kaiken.

The Wrestler ei toimisi ilman Rourken viiltävän rehellistä, suojaamatonta, surullista, väsynyttä ja toivonsa luovuttanutta roolisuoritusta. Häkellyttävän tiukkaa näyttelijätöitä tukee ohjaaja Darren Aronofskyn amoton kamera, joka esittelee viimeisittäin vetelevän painijan raadollisesti ja kaunistelematta pätkäkään.

The Wrestler on pakahduttava tragedia, joka pitää hypnoottisesti otteessaan. Viimeinen kuva ennen lopputekstejä tekee katsojan sekä vilpittömän onnelliseksi että pohjattoman murheelliseksi tarinan päätöksestä. Mestariteos. **10/10**



12 Rounds

Laji **TOIMINTA**
 Julkaisija FS FILM

Rohkea poliisi Danny Fisher (John Cena) saa kiinni häikäilemättömän asekauppiaan, Miles Jacksonin (Aidan Gillen). Jacksonin tyttöstävä kuolee takaa-ajossa, joten tämä karkaa vanhilasta kostaakseen Fisherille. Alkaa 12 kierrosta kestävä peli, joka pakottaa Fisherin ravaamaan ympäri kaupunkia murhanhimoisen hullun jättämien suunnistusrastien perässä.

Daniel Kunkan käsikirjoitus apinoi *Die Hard III*:ta minkä ehti. Sankarin mellastus saa aikaan savuverhon, jota pahis käyttää päästäkseen käsiksi suojaamatomien pankkivolvien massiiviseen aarteeseen. 12 Roundsin budjetti ei kuitenkaan taivu ison ryöstöoperaation kuvaamiseen, joten kohkaamista ei ryiditetä sen paremmin räiskinnällä kuin oikein millään muullakaan viihdyttävällä.

12 Rounds ei edes pyri olemaan mitään muuta kuin kunnianhimo-tonta sontaa. Juonenkäännetä avustaa jo elokuvan alkuasetelmasta, tarinankuljetus on täynnä norsunmentäviä porsaanreikiä, eikä Penny Harlinin innoton ohjaus jaksa yrittää puristaa paskasta timanttia. Hyh helvetti. **2/10**

Gamereactor ja Microsoft esittävät

Osallistu
Halo-sarjan
synttärjuhliin
ja kerää
palkinnot!



Halo nation

Uusi pohjoismainen Halo 3 -yhteisö

www.gamereactor.fi

BATMAN

ARKHAM ASYLUM

WELCOME TO THE MADHOUSE



Game
reactor

8/10

"Vuoden
tyylikkäimpiä
pelejä"



MOVE IN THE SHADOWS AND STRIKE FEAR AMONGST YOUR ENEMIES



UTILIZE BATMAN'S DETECTIVE SKILLS AND CUTTING-EDGE FORENSIC TECH TO GATHER EVIDENCE AND CLUES



UNLEASH BRUTAL COMBOS WITH THE INNOVATIVE FREEFLOW™ COMBAT SYSTEM



CONFRONT GOTHAM CITY'S MOST NOTORIOUS LUNATICS, INCLUDING THE JOKER, HARLEY QUINN, BANE, POISON IVY, AND KILLER CROC



PLAYSTATION 3



Games for Windows LIVE



XBOX 360



rocksteady

eidos

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software (c) 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.

BATMAN and all characters, their likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2009. All Rights Reserved.

WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s09)

WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM