

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

ILMAINEN  
PELILEHTI

Lokakuu 09  
Numero 19

# Game reactor

den suurin

reactor.fi

## FORZA 3

6231 KISAA-AJOA  
MYÖHEMMIN...

## BRÜTAL LEGEND

ROUDARISTA  
ROCKJUMALAKSI

Gran Turismo 5,  
Battlefield: Bad  
Company 2 &  
Super Street  
Fighter IV

TOKYO GAME SHOW 09

NATHAN  
JAHTAA  
VOROJA  
KIINASSA

PELIARVIO

Uncharted 2:  
Among Thieves

EXCLUSIVE  
ENSLAVED

NINJA THEORYN  
TULEVAISUUS  
ON KAUNIS  
JA JULMA



XBOX.COM/FORZAMOTORSPORT3



AVAILABLE 23.10.09

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks, design patents, and copyrights are used with the approval of the owner, AUDI AG.

Jump in.

THIS IS NOT JUST ABOUT POINT A *to* POINT B THIS IS FOR ALL THINGS 4-WHEELED *and* FAST

IT'S FOR THE RACERS *and* DRIFTERS THE PAINTERS *and* THE DREAMERS

BECAUSE THIS IS MORE *than* PIXELS AND POLYGONS THIS IS ALUMINIUM AND CARBON FIBRE

THIS IS NOT A SIMULATION

IT'S AN *invitation.*

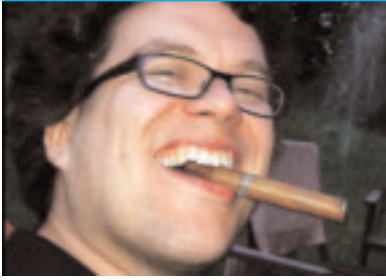


FORZA MOTORSPORT® 3

WHERE DREAMS ARE DRIVEN



Jori Virtanen, päätoimittaja



## Haetaan: lisää hyviä näyttelijöitä

Vielä hetki sitten pelien ääninäytteleminen oli puolihutaistua jälki-kuorutusta muuten valmiille pelille. Toisin on nyt.

Pelit ovat aina tavoitelleet elokuvamaista ilmaisuja, vaikka ne ovatkin usein tyytyneet kauniin grafiikan ja vauhdikkaan toiminnan tuomaan mielihyvään. Nyt kun peliteollisuus haalii parempia tuottoja kuin elokuvateollisuus, muihinkin arvoihin kuin puhtaaseen ulkonäköön aletaan satsata enemmän.

Kunnianhimoiset tarinat ja laadukas dialogi ovat kuitenkin usein kompastuneet amatöörimäiseen ääninäyttelemiseen tai kolhoon kameratyöskentelyyn. Vasta viime vuosina peleihin on ryhdytty kiinnittämään oikeita näyttelijöitä tuomaan kerronnalle ryhtiä. Tässä lehdessä esiteltävä Uncharted 2: Among Thieves on tästä upea esimerkki.

Uncharted 2:n hahmokavalkadin takaa löytyy vakavasti otettavia ammattinäyttelijöitä, jotka ovat tehneet ääni- ja televisioitaita leipätienestinsään pidempään kuin moni meistä on pelannut. Jotta hahmojen käytöksestä saataisiin aidonoloista, näyttelijät ovat improvisoineet repliikkejään, ja heidän liikkeitään on käytetty apuna pelihahmojen animoimisessa. Lopputuloksen tehoa ei voi kukaan kieltää: päähenkilöiden keskinäinen naljailu on poikkeuksellisen luontevaa ja hahmojen ilmehdintä elävää.

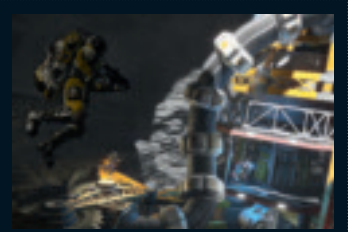
Laadukas ääninäytteleminen luo arvaamattoman hyvin tunnelmaa hämärtämällä pelin ja elokuvan rajapintaa korvaamattoman tehokkaasti. Jos pelin muutkin arvot ovat kohdallaan - ja Uncharted 2:ssa ne ovat - viihdearvo on taattu.

Jori

# SISÄLTÖ

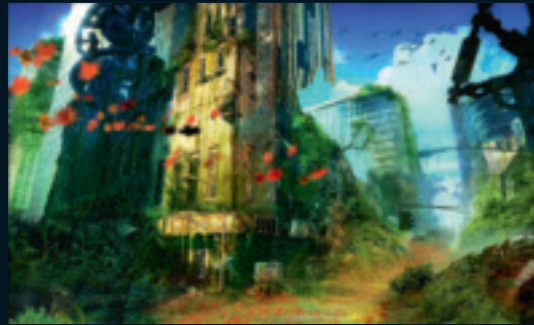
## Gamereactor Magazine #19

Sodimme nykyajassa ja tulevassa, tutustuimme tappelupeliin ja harjoitelimme hurjaa hevitanää.



### 14 Futuremark

3DMark -tekijä päätti kokeilla taitojaan pelintekijänä. Kimmo otti asiakseen kysyä, millaisia suunnitelmia kuuräiskinnän varalle oikein on.



### 06 Enslaved

Heavenly Swordin tekijä Ninja Theory paljasti seuraavan projektinsa. Yllätys: postholokaustisuus voi olla myös kaunista.



### 20 CoD: Modern Warfare 2

Jonas kävi Infinity Wardin vieraana katsomassa, miten nykyisin soditaan. Nyt hän kertoo, miksi peli on syksyn odotetuin.



### 26 Brütal Legend

Rocktober on koittanut! Virittäkää kitaranne, veljet, hakekaa tuima hevifalsetti ja ottakaa suunta kohti metallijumaluutta.



### 33 Tekken 6

Taistelupelien veteraani saapui myös kotikonsolleille. Tervetuloa taistelupandojen ja kungfu-mestareiden turpakekereihiin.

#### Ennakoarvot

- 18 Borderlands
- 18 Shattered Horizon
- 19 SOCOM: Fireteam Bravo
- 20 Call of Duty 2: Modern Warfare
- 22 Brink
- 22 Crackdown 2
- 23 DJ Hero

#### Arvot

- 26 Brütal Legend
- 28 Forza Motorsport 3
- 29 Gran Turismo PSP
- 29 Professor Layton & Pandora's Box
- 30 Halo 3: ODST
- 32 Marvel Ultimate Alliance 2
- 33 TMNT: Smash Up

#### 33 Tekken 6

- 34 Uncharted 2: Among Thieves
- 36 Operation Flashpoint: Dragon Rising
- 37 IL-2 Sturmovik
- 37 Majesty 2
- 37 Aion
- 43 Risen
- 43 Magna Carta 2

#### 44 Dead Space Extraction

- 40 Cursed Mountain
- 41 Katamari Forever
- 41 MotorStorm: Arctic Edge
- 41 NHL 2K10
- 41 Academy of Champions
- 41 Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

#### Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 11 GRTV
- 14 Haastattelu
- 44 Päiväkirja
- 44 Blu-ray
- 45 Ladattavat
- 46 DVD

# Game reactor

Ilmainen pelilehti  
www.gamereactor.fi

**Päätoimittaja** Jori Virtanen (jori@gamereactor.fi)  
**Taiteija** Susi Vaasjoki (susi@gamereactor.fi)  
**Vastuuhenkilö** Jori Virtanen  
**Art Director** Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)  
**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, Ida Kankaanpää

**Verkkosivut** www.gamereactor.fi

**Live-syöte** m.gamereactor.fi

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

**Painos** 35 000 kappaletta

**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. Giganti, 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 haastatteluita, artikkeleita ja yleis tietoa 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**

# SCRIBBLENAUTS™

Write Anything. Solve Everything.



12

www.pegi.info

NINTENDO DS



SCRIBBLENAUTS software © 2009 WB Games Inc. Developed by 5TH Cell Media, LLC. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.  
WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(2009)

# TEMPO

LUKKA / HUUJUJA / JUORUJA / LISTOJA  
Peliuutiset päivittäin [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



Huippustudio  
Heavenly Swordin  
takaa on palannut



**IHMÄN VÄREJÄ** Postholokaust-peleissä on nähty harmaata ja roskanruskeaa kyllästymiseen asti. Ninja Theory halusi tehdä jotain muuta - maailman, jossa vihreä luonto on vallannut kaupungit takaisin, taivas on huikean sininen ja vesi kimaltaa auringossa. Vaikka Enslavedin maailmassa on paljon paha ja vihamielistä, luonnonkauneus erottaa pelin monista hengenheimolaisistaan ja luo siihen kiinnostavaa kontrastia.



**YKSINOIKEUDELLA!**

# Enslaved

Ninja Theoryn seuraava lupaa karua kauneutta

PS3, Xbox 360 / 2010

Muistatteko Ninja Theoryn -porukan, joka teki lumoavan kauniin mutta liian lyhyen Heavenly Swordin? Tällä kertaa studio puuhaa peliä tulevaisuuden Yhdysvaltoihin, jossa tuho peri sivistyksen. Luvassa ei kuitenkaan ole tylsänharmaita ydintuhomaisemia. Enslaved on värikylläinen seikkailu luonnon takaisin valtaamassa maailmassa, joka on kurja ihan muilla tavoilla.

Pelin päähenkilö - toinen kahdesta - on kuumapäinen ja hieman alkukantainen Monkey, joka orjakauppiaiden vangiksi jäädessään tapaa suojatummassa ja sivistyneemmässä yhteisössä kasvaneen Tripin. Trip tajuaa, ettei ikinä selviä paosta tai kotimatkasta yksin. Sen sijaan hän hakeroi Monkeyta kurissa pitävän orjapannan ja liittää hahmot tiukasti toisiinsa. Jos yksi kuolee, myös toinen on mennyttä: pako onnistuu vain yhdessä.

Ninja Theory kuvaa peliä taktiseksi toimintaseikkailuksi, jossa paino on Monkeyn ja Tripin vahvuuksien käyttämisellä. Trip osaa vanhan

## Enslaved on värikylläinen seikkailu kovassa maailmassa

sivistyksen taitoja, Monkey taas on väkivahva ja voi kepittää vastustajansa sauvalla tai kirjaimellisesti repiä heidät palasiksi. Co-opin paikka? Ainakin kovasti toivomme niin.

Heavenly Sword jäi mieleen etenkin loistavasta animaatiostaan, josta on kiittäminen Andy Serkin motion capture -ohjausta. Serkis on värvätty myös Enslavedia tekemään. Ninja Theoryn tavoitteena on elokuvamainen tarina joustavalla ja haastavalla pelimekaniikalla ryyditettynä. Kuulostaa maukkaalta setiltä - kyllä kiitos, saa toimittaa!



**TURPAKKEKERIT** Trip on auttamatta helisemässä taistelurobottien käydessä iholle - silloin on Monkeyn aika astua estradille. Maailman karaisen soturin vakioase on sauva, mutta tarvittaessa nyrkitkin riittävät. Lisäksi Ninja Theory on puhunut take down -liikkeistä, joilla vastustajan voi kellata kanveesiin lopullista aseistariisuntaa varten.

# TOKYO GAME SHOW 2009

Japanin huippumessujen anti oli hillitympää kuin tavallisesti. Superuutuuksia ei paljastettu, mutta sen sijaan esillä oli **paljon muuta kiinnostavaa...**

## Super Monkey Ball: Step & Roll

Wii / 2010

AiAi ja muut Super Monkey Ball -sarjan pallonpakatut kädelliset ovat joutuneet kaikenlaisten ohjausratkaisujen uhreiksi, mutta tämä saattaa olla hauskin. Tattiohjaimen tai Wiimoten sijasta pelaaja saa kekkuloita Wii Balance Boardilla luotsatakseen apinat banaaniin luo. Ilmeinen ja oivallinen idea - kokeilemaan päästään kun Step & Roll julkaistaan ensi vuonna.



## Dead Rising 2

PC, PS3, Xbox 360 / 2010

Capcom esitteli Tokiossa Dead Rising 2:a, jolla on kunnia olla jatko-osa eräälle parhaista zombiepeleistä hetkeen. Tällä kertaa kuolleet heräävät Las Vegasissa. Improvisoitujen aseiden vaiikoima pelissä on taas valtava, eikä uusi sankari Chuck Greene juuri nirsoile kättäpidempää valitessaan. Miekkakala käy lyömäaseesta ja rullatuoli on ihan hyvä rynnäkövaunu, kun joukko huonotapaisia vainajia käy ylle.



## Battlefield: Bad Company 2

PC, PS3, Xbox 360 / Helmikuu

Digital Illusionsin Battlefield: Bad Company oli huonotapaisuudessaan hurmaava, ja jatko-osa lupaa lisää samaa. B-komppanian mukavat miekkokset koluavat nyt viidakon sijasta koleissa lumimaisemissa ja pölyisissä syrjäkyllissä. Messudemon perusteella luvassa terävää grafiikkaa ja vaihtelevia tehtäviä, jotka pitävät kylästyminen kaukana kokeneeltakin sohvasoturilta.



## Lost Planet 2

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Maaliskuu

Jonot Lost Planet 2 -demoon venivät pitkiksi ja täysin syystä, kuten kaikki co-op -tilaa testaamaan päässeet voivat todeta. Koulu on kova - ötökät ovat ilkeämpiä kuin koskaan eikä jättiömyistä vain selviä ilman rautaista tiimityötä ja Vital Suihtien käyttöä. Capcom on pistänyt parastaan etenkin grafiikan kanssa, ja jos pitäisi valita messujen näyttävien peli, Lost Planet 2 veisi mitallipaikan täysin kiistattomasti.



## Super Street Fighter IV

PS3, Xbox 360 / Maaliskuu

Gamereactor pääsi messuilla ainoana pohjoismaisena pelimediana katsomaan Super Street Fighter IV -demoa. Alkuperäispelellä on tarkoitus ryydyttää tulokkailla, kuten jamaikalainen tanssitaistelija Dee Jay sekä Thunderfoot-intiaani T. Hawk, joka käy vendettaa Bisonin kanssa. Klassikko tuntuu olevan vanhassa iskussa, ja turpakekerit ovat vain puolen vuoden pikkuedotuksen päässä.





## Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP / Maalis

Konamin kovin valtti messuilla oli se, että Metal Gear Solid: Peace Walkeria on ei vain mahdollista vaan myös kannattavaa, ehkä jopa lakisääteisesti pakollista pelata co-op tilassa kavereiden kanssa. Valittavissa on useita eri tyyliin varustettuja Snake-versioita, kuten raskas panssarijyrä tai vikkeliä hiipari. Co-opissa on selviä Army of Two -vaikutteita, ja parhaimmillaan moninpeli-ilottelu aukeaa jopa neljälle pelaajalle kerralla. Keväällä pääsemme kokeilemaan perusteellisemman kautta.



## Red Steel 2

Wii / Joulukuu

Alkuperäinen Red Steel oli niin kamala ettei sanotuksi saa, joten Ubisoftilla on paljon todistettavaa. Ja senhän studio aikoo tehdä. Motion Plus -mokkula Wiimoteen säilän tarkkuutta parantamaan ja roimalla kädellä petrattu grafiikka - toimii. Klaininsa viimeisenä suojelijana Nevadan autiomaassa seikkailevan sankarin seuraaminen vaikuttaa tällä kertaa paljon miellyttävämmältä puuhalta.



## James Cameron's Avatar: The Game

PC, PS3, X360, Wii / Joulukuu

James Cameronin uusi elokuva on hävyttömän hintainen 3D-epos, eikä sen nimikkopeli kehtaa jäädä huonommaksi. Luvassa sekä 3D-efektejä että smurffinisiä Na'Vi -alieneita, mutta leffan orjalisen seuraamisen sijasta peli käyttää vain sen maailmaa ja maisemia kertoakseen ihan oman tarinansa. Ettäkö joku tekisi kelvollisen leffapelin? Ehkä hyvin!

## Gran Turismo 5

Playstation 3 / 2010

Alkaahan sen tekemiseen on mennyt - ja tulee menemään vielä lisääkin. Maaliskuussa Polyphyn viidennen rallipelin on kuitenkin määrä nähdä päivänvalo ainakin Japanissa. Vauhtinikoissa täpisevät europelaajat joutuvat sillä välin miettimään, onko odotus oikeasti sen arvoista. Ainakin messuannin perusteella se voi hyvin olla - Polyphyn herkkupaketti kuulostaa melko vakuuttavalta. WRC on luonnollisesti mukana, samoin jenkki-suosikki Nascar, joten kaahaamaan pääsee sekä kiharaisilla hiekkateilla että siivoilla asfalttiradoilla. Luvassa on 950 kaaran arsenaali ja 20 rataa

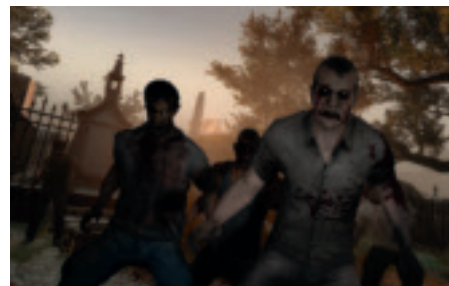
eri versioineen, joten pelaajilla ei pitäisi jäädä puuttumaan tapoja kokeilla kuskituntoaan. Lisäksi peli lupaa jopa 16 pelaajan verkkomoinpeliä sekä vauriomallinnusta, joka lisää peltivaurioihin sekä autoutta että elämänselitystä. Maukkaana yksityiskohtana mainittakoon myös Playstation Eye -kameraan perustuva Head Tracking -teknologia, jota peli tukee. Head Trackingin seuraa pelaajan pään liikettä, ja kääntää maisemia auton sisältä katsottuna sen mukaan miten pelaaja liikkuu. Paljon odottamisen arvoista siis - mutta antaisivat nyt silti edes julkaisupäivän.



## The Last Guardian

Playstation 3 / 2010

Icon ja Shadow of the Colossusin luoja Team Ico kertoo seuraavaksi tarinan pojasta ja tämän hirviöstä. Valtaisa mutta sympaattinen kissahaukka Trico auttaa pelaajaa aivopätkien ratkaisemisessa: koska otusta ei kuitenkaan voi ohjata suoraan, tehtävänä on usein keksiä, miten sen saisi tekemään juuri oikeat asiat. Aivojumpan lisäksi luvataan hyvää tarinaa ja hävyttömän kaunista kuvaa.



## Left 4 Dead 2

PC, Xbox 360 / 19. marraskuu

Yhdessä nurkassa: huijari, reporteri, jalkapallovalmentaja sekä mekaanikko. Toisessa nurkassa: muutamia tuhansia zombinketjuja, jotka ovat päässeet tuoreen lihan makuun. Pikatahtia kehitetyssä zombijahdin jatko-osassa Valve lupasi uusia aseita, uusia tapoja ajatella ja uudenlaisia zombeja - kuten vaikka Spitter, joka räkkii jo kaukaa kuolemaa ja pahaa mieltä pelaajan ja tämän kamujen ylle.



## Final Fantasy XIII

Playstation 3, Xbox 360 / 2010

Odotus lähestyy loppuaan. Tokiossa pelattavana ollut Final Fantasy XIII oli messulattian suosituimpia demoja. Square Enixin roolipeli on aina ollut kaunis, mutta nyt se vaikuttaa saaneen myös taktista syvyyttä etenkin isoissa taisteluissa. Tässä auttaa esimerkiksi Paradigm Shift - toiminto, joka antaa määrät ja vaihtaa hahmojen roolia ryhmässä lennossa.



**VS**



Lue lisää osoitteessa [www.Gamereactor.fi](http://www.Gamereactor.fi)

Alusta XBOX 360 Kehittäjä TURN 10 Julkaisu 23. 10. Pelaajia 1-8

Alusta PC/PS3/X360 Kehittäjä SLIGHTLY MAD STUDIOS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8

# FORZA MOTORSPORT 3 VS NEED FOR SPEED: SHIFT

Jos ostat tänä vuonna vain yhden rallipelin, tämä on se, mitä haluat tietää.

Forza 3:n perusajofysiikka on aavistuksen parempi, ja jää hyvin realistisen ja karvan verran liian anteeksiantavan väliin. Autojen painoa käsitellään näitisti ja etusekä takavetoisuutta simuloidaan täydellisesti. Miinuksia kuitenkin kaarojen tarpeettomasta vakaudesta ääritehoilla.



**AJO-TUNTU**



Kaikkien apupyörien sammuttamisen jälkeen Need for Speed: Shiftin ajofysiikka on hieman Forza 3:n mallia julmempi. Vääntömomentti on kovempi, kitkan simulointi arvaamattomampaa, ja vauhdin tuntu vain parempi. Shift raastaa hermoja kuin ehta kilpa-ajo ikään.

Kun Forza Motorsport 3:n tuottaja kutsui sitä "maailman näyttävimmäksi ajopeliksi", hän ei selvästikään ollut nähnyt kilpailijoitaan. Forza on nätti, mutta sekä Colin McRae: Dirt 2 että Need for Speed: Shift pesevät sen grafiikoissa. Forza pesee lähinnä oman edellisversionsa.



**KUVA**



Need for Speed: Shift erottuu edukseen parilla tärkeällä seikalla. Ajofysiikka ja vääntö sekä tuntuvat että näyttävät elävämmitä, äänet jytisevät tosissaan ja kuva on selvästi hiotumpaa. Etenkin malleissa, kuvioinneissa ja valaistuksen toteutuksessa on välillä isojakin eroja.

Tuunailu on Frza 3:ssa hoidettu niin hyvin, että muun väittäminen on vain tyhmää ja väärin. Pikaisen pintatrimmallun lisäksi voi myös heittäytyä diippelihin ja viilata auton toimintaa ihan tosissaan - ja saada siinä sivussa kätevää pikaoppia siitä, miten polttomoottori oikeastaan toimii.



**TUUNAUS**



Vahva aloitus on aina kivaa, mutta ennen jatko-osaa on syytä katsoa myös mikä pelissä ei ihan toiminut. Shiftissä tähän kuului kaarojen tuunailu, joka tuntui ohuelta, vaikealta, ja ylipäättään niin turhalta lisäkilkkeeltä, ettei edes studio ollut varma, mitä virkaa sillä oikein on.

Forza 3:n selvästi parasta antia on sen verkkopeli. Turn 10 on pistänyt parastaan varmistaakseen, että jokainen päätyy ainakin vähäksi aikaa asumaan Xbox Livessä virtuaalikuskinä. Verkkopelissä voi myös ostaa ja myydä autoja, liittyä tiimeihin, osallistua turnauksiin ja esitellä tuunauksiaan verkossa.



**VERKKOPELI**



Ensin vähän ammattirallia, sitten voisi haastaa nipun omahyväisiä brittejä pieneen herrasmieskisaan - puhdasta iloa. EA:n moitteettomasti toimivat palvelimet tekevät verkkokisaamisesta nautittavaa, mutta mitään edes etäisesti Forzan yhteisöllisyyteen verrattavaa on turha odottaa.

**YHTIENVETO**

**Forza Motorsport 3**  
8/10

Enemmän autoja, enemmän ratoja, viimeistellympään tuntuinen. Forza 3 vetää pidemmän korren myös tuunailun sekä verkkopelin suhteen. Virittelystä tykkäävien peli.



**Need for Speed: Shift**  
8/10

Shift nokittaa upealla ajofysiikalla sekä hermojaraastavalla vauhdintunnulla, mutta myös grafiikalla. Raa'an simulaation faneille tämä on se kovempi valinta.

## Tokio kutsui

### Tokyo Game Show'n kuvasatoa riittää vielä

Tokion pelimessut ja niihin kuuluva uutisryöpytyt sekoittivat koko pelialan pariiksi päiväksi sytkuun lopulla. GRTV-tiimi raportoi paikalta livenä - vaikka videoraporteissa pysyttiinkin tiukasti peliasassa, paikan päällä oli mahdotonta olla huomaamatta myös japanilaisten pelifanien cosplay intoa. Harrastus on siirtynyt myös länteen, vaikka esimerkiksi kynnys näyttäytyä julkisesti lateksikorsetissa, anime-leikatussa neonperuukissa ja Final Fantasy-kokoisen muovi-astalon kanssa on yleensä korkea scifi-tapahtumien ulkopuolella. Japanissa pelihahmojen mukaan mallattujen rooliasujen väätäminen on kuitenkin vakiintunut ilmiö otaku-kulttuurissa. Cosplay-harrastajat harvoin tyytyvät pelkän hahmoosun tekemiseen, vaan myös oikeanlainen peruukki, propit ja meikit sekä eleet kuuluvat asiaan. Parhaimmillaan jälki on selvästi tasokkaampaa kuin pelifirmojen omilla booth babe -luokan malleilla keskimäärin.



### HAASTATTELU

#### Crackdown 2

Ensimmäinen Crackdown oli yllätys kaikille - kuka olisi uskonut että vilpittömän pökö kikkailu superagentin voimilla voisi olla niin viihdyttävää? Realtime Worldsilla on kuitenkin kädet täynnä APB:n kanssa, joten Crackdown 2 on Ruffian Gamesin käsissä. Kyselimme, mitä pelaajien sopii jatko-osalta odottaa.



### PALJASTUKSIA

#### Brütal Legend

Rocktober koitti, ja sen mukana hyvien pelien vyöry. Niistä taatusti kovimmin rokkaa hevievepos, jonka tehnyt metallifani antoi maailmalle myös Grim Fandangoon, Psychonautsin, Day of the Tentacle ja The Secret of Monkey Islandin. Tekijöiden mieltinöt Tim Schaferin Brütal Legendin takaa GRTV:ttä, totta kai.



### PELIKUVAA

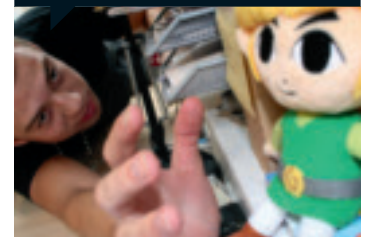
#### TGS 09 näyttely

Läheskään kaikkea siistä messulattialla ei saanut kuvata, mutta GRTV-tiimi onnistui silti kaappaamaan kameralle yhtä sun toistakin siistä. Haaviin jäi ainakin Left 4 Dead 2, Lost Planet 2, Dead Rising 2 ja Rabbits Go Home -pelikuvaa - sekä huima pino haastatteluja ihmisiltä pelien takaa.



### 3 KNOPPIA

GRTV:n tekijät esittäytyvät ja haastattelevat vaihteeksi toisiaan



### Lasse Brøndal

GRTV-kuvaaja/leikkaaja

#### Miten päädyit GRTV:lle?

- Olin kiinnostunut mediasta ja halusin kokeilla leikkaamista. Sain tilaisuuden Gamereactorilta.

#### Kahdehditko Andreasin Link-nukkeä?

- Silmittömästi! Joku päivä minulla on vielä samanlainen työpöydälläni.

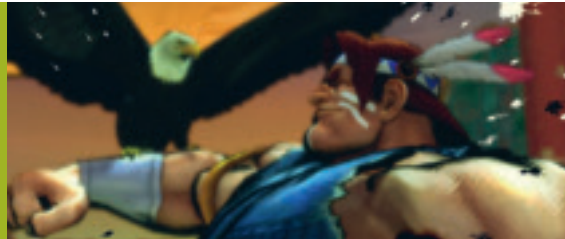
#### Mikä on pisin aika, jonka olet käyttänyt työmatkaan?

- Pari tuntia. GPS heittäytyi luovaksi ja ajoin 130 km vikaan...

## Taisteluklassikko tulee taas...

### Haastattelussa Yoshinoro Ono

Messujen huippupaljastuksiin lukeutui Super Street Fighter IV. Nappasimme pelin tuottajan sivuun ja kuvasimme kaiken, mitä pelistä toistaiseksi tiedetään. Vastausten tarpeessa? Tsekkaa haastattelu GRTV:stä.



## KRONIIKKA Andreas kertoo GRTV-toimituksen kuukaudesta

## Uutta verta kiireeseen

Muuten sama kaaos kuin ennenkin

**S**yksy on tullut toimistoon. Välimerellisiä lämpötiloja hiponut ilmasto on taas vakiintunut johonkin näille leveysasteille normaaliin malliin.

Kaiken lisäksi, totta kai, kaikki on yhtä kaotista kuin aina ennenkin, vaikka kiire hiljalleen alkaakin hellittää. Ehkä hyviä säitä pitäisi tosin kiittää siitä, ettei sikainfluenssa ole räjähtänyt käsiin. Parempi kuitenkin pelata varman päälle ja koputtaa puuta, heittää suolaan olan yli tai jotain vastaavaa, jos sellaiseen vain usko.

Toimistollemme on saapunut pari uutta naamaa. Näiden joukossa on mediakoulusta juuri valmistunut Lasse, jota ei pidä sekoittaa meillä

aiemmin työskennelleeseen Lasseen. Tämä uusi Lasse on oppimassa valokuvauksen ja fotoeditoinnin saloja. Mies astui remmiin kenties vuoden kiireisimpänä hetkenä, mutta hyväntuulinen jantteri selviytyi ensiaskeleistaan kompuroidmatta. Osaamme arvostaa tämänkaltaista välitöntä ammattimaisuutta, vaikka aiommekin häpeämättä nakittaa miehelle tämän vuoden joulukalenterin kyhäämisen.

Kuten tapoihimme kuuluu, esitimme Lasselle myös muutaman kysymyksen tehdäksemme hänet teillekin tutuksi!

**\_Andreas Hvid**





# THE TEKKEN 6

THE #1  
FIGHTING GAME  
IS BACK!

SOON AVAILABLE ALSO ON PSP!



PS3

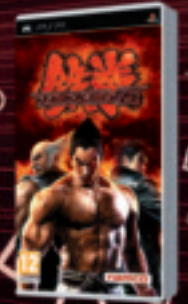
PlayStation 3



WWW.TEKKEN.COM



www.pegi.info





# Kuussa on kiva röiskiä

Kun 3D-testiohjelmistojen kehittäjä tekee pelin, kaikkia kiinnostaa syy suunnanmuutokseen. Shattered Horizonin pääsuunnittelija, Futuremarkin Antti Summala, ei kertonut sitä - mutta sen sijaan paljasti pelistä paljon muuta.

**Shattered Horizon toimii Futuremarkin debyyttinä pelimarkkinoille, mutta jo vuosia sitten 3D-Mark-ohjelmissa oli mukana pelattavia demoja. Miten pitkään oman pelin tekeminen on ollut ihan vakavasti Futuremarkin alkeissa?**

- Pelistudion perustamista on pohdittu epävirallisesti pitkään, mutta vakavammin asiaa alettiin harkitsemaan 3DMark Vantagen kehittämisen aikana.

**Voisitko lyhyesti tiivistää, mistä Shattered Horizonissa on kyse?**

- Shattered Horizon on nettimoninpeli, jossa pelaajat taistelevat nollapainovoimassa Maan lähiavaruudessa. Pelitapahtumat sijoittuvat noin 40 vuotta tulevaisuuteen, ja useimmista tietis-maailmaan sijoittuvista peleistä poiketen olemme pyrkineet tekemään skenaariosta uskottavan.

**Onko Shattered Horizon tähdätyt etunenässä uusia haasteita kaipaaville räiskintäpeliveteraaneille vai otetaanko vasta-alkajakin huomioon?**

- Peli tuo aivan uudenlaisia haasteita kaikille pelaajille, koska yhdessäkin nettimoninpelissä ei ole ollut vastaavaa liikkumisen vapautta. Siksi teimme pelistä mahdollisimman helposti lähestyttävän: vasta-alkajakin oppii perusteet nopeasti ja voi heti ottaa osaa peliin. Ohjausmalli on tuttu muista FPS-peleistä, joten niitä ennenkin pelanneet ovat kuin kotonaan.

**Monissa suosituissa nettiräiskinnöissä pelaajilla on käytössään iso joukko erilaisia aseita. Miksi päädyitte Shattered Horizonissa vain yhden aseiden käyttöön?**

- Tekemällä asevalikoimasta yksinkertaisen

tasapainotimme niitä haasteita, joita täysin kolmiulotteinen taisteluvapaus tuo. Vapaa liikkuminen, paljon erilaisia etenemisreittejä sisältävät kentät ja joukkuepeli tarjoavat monia tapoja nauttia pelistä. Pelaaja voi hyökätä keskelle rähinää, pysytellä taustalla tarkka-ampujana tai hiipiä hiljaa varjoja käyttäen vastustajan selustaan.

**Miten kenttäsuunnittelussa on pyritty huomioimaan se, että selkeiden ilmansuuntien puuttessa pelaajan suuntavaisto voi joutua koetukselle?**

- Samat rakenteet, jotka auttavat mittasuhteiden hahmottamista, luovat myös tunnistettavia reittejä tärkeiden kohteiden välille. Ohjaamme pelaajia myös valaistuksen avulla: erilaiset keinovalot ja auringonvalon suunta auttavat oman sijainnin paikantamisessa.

**Rohkenetteko paljastaa, miten laajaa kenttävalikoimaa lopulliseen peliin voi odottaa?**

- Kenttien määrää ei ole vielä lyöty lukkoon, mutta kuten monen muunkin nettimoninpelin tapauksessa, jatkamme pelin ja Shattered Horizon -pelaajayhteisön tukemista myös pelin julkaisun jälkeen.

**Kertoisitko vähän pelimuodoista, joiden ympärille räiskintä rakentuu?**

- Pelimuotoja on tällä hetkellä kolme: Battle jossa joukkueet yrittävät saada koko pelikentän haltuunsa valtaamalla kohteita, Assault jossa joukkueet vuorotellen puolustavat kohteitaan toisen joukkueen hyökätessä, ja Skirmish jossa joukkueet ottavat mittaa toisistaan Team Deathmatch -tyyliin.

**Pelaajat eivät siis joudu metsästämään kadonnutta Amerikan lippua kuukivien joukosta?**

- Historiallisten esineiden etsimistä voi jo harrastaa yhdellä kentällä, joskaan se ei liity varsinaisiin pelitapahtumiin. Lipunryöstöä on kaavailtu mahdolliseksi tulevaisuuden pelimuodoksi.

**Pelin musiikit on tehtäillut Poets of the Fall -yhtyeen Markus Kaaronen. Kuinka yhteistyöhön päädyttiin?**

- "Captain" on ollut aiemmin töissä Futuremarkilla, joten hänen kanssaan oli harvinaisen helppo tehdä yhteistyötä. Lopputulos kuulostaa mahtavalta. Shattered Horizonin musiikki on kerännyt paljon kiitosta testaajilta, joista jotkut ovat peräti kyselleet soundtrack-albumin perään.

**Shattered Horizon on ilmiselvästi kansainväliselle markkinoille suunnattu, mutta löytyykö siitä jotain pientä, joka olisi tarkoitettu erityisesti suomalaisille?**

- Peliin ja sen kanssa julkaistaviin oheismateriaaleihin on ripoteltu hienovaraisia viittauksia, jotka jätän lukijoidenne löydettäväksi.

**Vihjasitte viime vuonna, että Shattered Horizonin suunnitelmat kantavat yhtä nettiräiskintää pidemmälle. Uskallatteko vielä sanoa, nähdäänkö jatkossa ehkä jopa tarinavetoista yksinpeliä ja ajoneuvoilla käytäviä taisteluita?**

- Haluamme käyttää Shattered Horizon -pelimaailmaa jatkossa, ja erilaisia jatkosuunnitelmia on jo tehty. Sen tarkemmin en tässä vaiheessa voi kertoa.

**TEHTI:** Kimmo Pukkilä  
Koko haastattelu osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

# THINK YOU'RE READY?



Call in air support? AH-1Z attack helicopters will unleash hell from the sky, but you'll have to eliminate any AA threat before they can move in for the kill.



Advance your fire-team through the tree-line in combat formation? Use cover and fight for every inch of territory where just one bullet can kill...

Call in off-board support? Identify targets covertly then order a mortar barrage to obliterate enemy positions. Command will only authorise a limited number of strikes, so use them wisely...



**"Höstens bästa shooter!"**



PLAYSTATION 3



Flank right and take the high-ground? Deploy your sniper to eliminate Anti-Tank squads from distance to allow M1A2 Abrams to roll into the valley



Order your fire-team into the M3M (GAU-21) equipped HMMWV to draw out and assault PLA forces... but risk becoming a high-priority target for AT threats?



# OPERATION **FLASHPOINT** DRAGON RISING

[WWW.FLASHPOINTGAME.COM](http://WWW.FLASHPOINTGAME.COM) OUT NOW!

**FUTUREPRESS** STRATEGY GUIDE AVAILABLE

**18**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© 2006 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" AND "OPERATION FLASHPOINT" ARE REGISTERED TRADEMARKS OWNED BY CODEMASTERS. "DRAGON RISING", "EGO" AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED AND PUBLISHED BY CODEMASTERS. UNAUTHORISED COPYING, ADAPTATION, RENTAL, LENDING, RE-SALE, ARCADE USE, CHARGING FOR USE, BROADCAST, CABLE TRANSMISSION, PUBLIC PERFORMANCE, DISTRIBUTION OR EXTRACTION OF THIS PRODUCT OR ANY TRADEMARK OR COPYRIGHT WORK THAT FORMS PART OF THIS PRODUCT IS PROHIBITED. "PS2" AND "PLAYSTATION" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. INTEL, THE INTEL LOGO, INTEL CORE, AND CORE INSIDE ARE TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES.

  
codemasters



Julkaisu 30.10.

## Borderlands

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä Gearbox  
Julkaisija 2K Games Pelityyppi Toiminta

**PANDORA ON KURJA** ja vihamielinen planeetta, jossa mikään ei ole kivaa, vaan vain vähemmän viheliäistä. Karuissa oloissa selviää parhaiten, jos unohtaa moraalin kotiin ja turvautuu rikoksiin ja murhiin henkensä pitimiksi. Mad Maxin ja Diablon epäpyhä liitto on ensivaikutelmaltaan onnistunut. Tyylikkäästi omaperäinen ja vängällä huumorilla kuorutettu maailma todella tuntuu rikollisten kansoittamalta, romusta kasatulta huvipuistolta, jonka jokainen hahmo näyttää friikkisirkuksesta karanneelta puolihullulta. Peli luo aseita ja alueita jatkuvasti lisää, joten vaikka pelaaja voikin ottaa pakkia ja palata tutuille konuille, edessäpäin on koko ajan uutta ja tuntematonta tutkittavaa. Juuri tämä yhdistelmä roolipelaamista, toimintaa ja parempien esineiden metsästyistä vaikuttaa erittäin koukuttavalta konseptilta.

Jesper Karlson



### VALO OHJAA OIKEAAN

Painottomassa ja kolmiulotteisessa tilassa liikkuminen on haaste suurtaivaltoille. Shattered Horizon auttaa pelaajaa pysymään kartalla valaistuksen avulla, mutta myös rakennuksista muodostuvilla maamerkeillä.

### YKSI SOTA, YKSI ASE

Koska painottomuuteen perustuva taktikointi haluttiin jättää pääosaan, pelissä on periaattaessa vain yksi ase. Tarkkuuskivääristä käyvä yleisase ei kuitenkaan ole estänyt testaajia kokeilemasta myös puukkohippaa.

### IHAN HYVIN VOISI TAPAHTUA

Sciiteemaisissa peleissä harvemmin annetaan todellisuuden tulla tielle, mutta Futuremark kertoi hakeneensa nimenomaan realistisempaa skenaariota. Avarusräiskintä eli ei, peli yrittää olla myös ainakin puolikovaa sciifiä.

Julkaisu 2009



## Shattered Horizon

Alusta PC Kehittäjä Futuremark Games Studio  
Julkaisija Futuremark Pelityyppi toiminta

**SUOMESTA PULPAHELLEIDEN** hittipellen listaan on seuraavaksi tyrkyllä Shattered Horizon. 3DMark-mittausohjelmistaan tunnetun Futuremarkin esikoispeli jätti ainakin ennakkotestin jälkeen sormet syyhyämään lisää.

Shattered Horizonin idea on loppujen lopuksi melko yksinkertainen. Ahne mineraalien louhinta Kuussa johtaa

massiiviseen räjähdykseen, joka repii suuren määrän kiviainesta Maan kiertoradalle. Romu estää liikenteen Maan ja Kuun välillä, joten henkiin jääneiden kaivostyöläisten ja astronauttien välille puhkeaa epätoivoinen kamppailu vähäisistä tarvikkeista. Tähän konfliktiin pelaajat heitetään rakettirepuin ja rynnäkkökiväärein varustettuina.

Beta-versiossa oli mukana kolme kenttää, ja poikkeuksellisten tapahtumaympäristöjen tuoma potentiaali kävi heti selväksi. Koska painottomassa tilassa voi liikkua vapaasti, vihollinen voi väijyä paitsi selustassa, myös ylhäällä tai alhaalla. Joukkuepelaaminen onkin

ensiarvoisen tärkeää, jotta taisteluissa selviää hengissä.

Pelaaminen ei silti ole monimutkaista, sillä Futuremark on onnistunut tekemään liitelystä luonnollisen tuntuista. Hypyn sijaan pelihahmo liikkuu rajattomasti ylöspäin ja kumartumisen sijaan alaspäin. Hahmoa voi myös käännellä ylösalaisin. Liikkumiseen liittyy tärkeä taktinen elementti, sillä rakettirepun raketit loistavat tummaa taustaa vasten kuin kynttilät yössä. Jos haluaa edetä vaihkaa, on opittava hyödyntämään hahmon saamaa liike-energiaa, jolla voi liidellä eteenpäin kuin itsestään.

Siinä missä rakettireppu parantaa liikkuvuutta, tähtäämistä se ei auta. Kauemmas sihtaillessa onkin syytä



Julkaisu 24.10.

## SOCOM: Fire Team Bravo

Alusta PSP Kehittäjä Slant Six Games  
Julkaisija Sony Pelityyppi Toiminta

**FIRETEAM BRAVO 3** on askel pois päin perinteisestä SOCOM-kaavasta. Tällä kertaa taktiointi jää taka-alalle ja räiskintä astuu pääosaan, kun pelaaja ja kolme muuta kommandoa lähestyvät taisteluista aseet tanassa. Avoimet ja PSP:n tehoihin nähden vaikuttavat kartat sisältävät vain yhden tavoitteen, jonka toteutustapa on vapaa. Ohjausmekaniikkaa on viillattu piirun verran enemmän toimintaan sopivaksi. 180 asteen käännökset ovat tervetullut uudistus nopeatempoisempaan pelityyliin. Ohjaus istuu käsikonsolille kuin nakutettu, eikä ongelmia syntynyt kertaakaan. Kun mukana on vielä täysi monipeli, PSP-omistajien toivelistalla päivitetty juuri. Demo jätti haluamaan lisää sulavaa käsikonsolitoimintaa ja pohtimaan, onko sarjan tulevaisuus tällä alustalla.

Heikki Takala



laskeutua paremman tasapainon saamiseksi. Tarkat osumat ovat nimittäin käteviä, sillä vihollisista pääsee kätevästi eroon räjäyttämällä selässä olevat ilmatankit. Mukana kulkevat kranaatit puolestaan toimivat taktisina apuväli-

## Painoton tila antaa liikkua vapaasti

neinä - niillä voi esimerkiksi luoda näkösuojaa tai lamaanutua vihollisen.

Testattuja pelimuotoja oli muutama, joista tärkeim-

mältä vaikutti alueenvaltauksen keskittyvä Assault. Siinä joukkueet taistelevat vuoron perää hyökkääjinä ja puolustajina ennalta määrättyjen pisteiden hallinnasta. Kerran menetettyjä pisteitä ei voi vallata takaisin, joten puolustava joukkue on jatkuvasti tiukan paineen alla. Suoraviivaisempaa toimintaa kaipaaville tarjoillaan myös perinteistä tappomatsia.

Grafiikan suhteen odotukset ovat korkealla, sillä onhan Futuremark taikonut vuosien saatossa jos jonkinmoista teknologiademoa. Peli näyttikin erittäin hyvältä. Lukuisat yksityiskohdat ja aidonnäköiset valot tekevät pelistä uskottavan näköisen, mikä on tärkeä tunnelma-

tekijä. Hiljaisina hetkinä voi vain ihailla, kuinka sininen maapallo möllöttää alapuolella ja avaruusromu tanssii auringonpaisteissa.

Ennakkoversion perusteella Shattered Horizonilla on kaikki mahdollisuudet menestykseen. Ratkaisevaksi kysymykseksi jää, millä tavoilla erikoista tapahtumaympäristöä keksitään hyödyntää kenttävalikoiman rakentelussa. Kolme karttaa on liian niukasti, vaikka täysihintaisesta pelistä ei olekaan kyse. Luottoa Futuremarkin kykyihin kuitenkin riittää, eikä vähiten hyvällä mallilla olleen peruspelimekaniikan ansiosta.

Kimmo Pukkila



**VAIHELEVAT KENTÄT**  
Sotiminen käy yhtä hyvin Afganistanissa, Brasiliassa, Kazakstanissa tai USA:n eri kolkissa. Kentät on optimoitu deathmatch-pelaamista ajatellen, eikä selustan turvaaminen ilman kaverin apua tahdo onnistua enää millään.

**RIKKOUTUVA YMPÄRISTÖ**  
Kenttiin kuuluu roppakaupalla luotiseateissa rikkoutuvaa säälää, ja matsin kova tulitus tekee paikoista pian tahkojuustoa. Ihan omaa luokkaansa ovat toimistokentät, joiden kevyet rakenteet menevät päreiksi ihan erityisellä tunteella.



Julkaisu 10.11.

## Call of Duty: Modern Warfare 2

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Infinity Ward  
Julkaisija Activision Pelityyppi Räiskintä

**KAIKKI TIETÄVÄT**, miten jatko-osat on tapana rakentaa: isompaa, parempaa, tylympää. Infinity Ward ei halunnut tehdä Call of Duty: Modern Warfare 2:a näin. Sen sijaan studio heitti leppään kaiken sen, mikä teki ensimmäi-

sestä Modern Warfaresta niin suosittu ja teki kaiken alusta uusiksi. Tarkoitus on tarjota erilainen pelielämys, joka vie konseptia yhä pidemmälle takertumatta siihen, mikä on jo aikaisemmin toiminut.

Jo ensimmäisen matsin jälkeen uskon, että Infinity Ward pystyy pitämään minkä lupaavat. Highrise-kentän konttorikompleksi sijoittuu pilvenpiirtäjien yläkerroksiin ja antaa purkutoimille aivan uuden merkityksen. Olen ällikällä siitä, miten suunnattoman siisti kenttä on, miten nopealta peli tuntuu, ja miten sujuvasti kaikki toimii jenkkiotapornon osana. Mitään suoritusongelmia ei tunnu olevan, vaikka peli on niin silmittömän näyttävä,

että on vaikea uskoa sen oikeasti pyörivän tasaisesti.

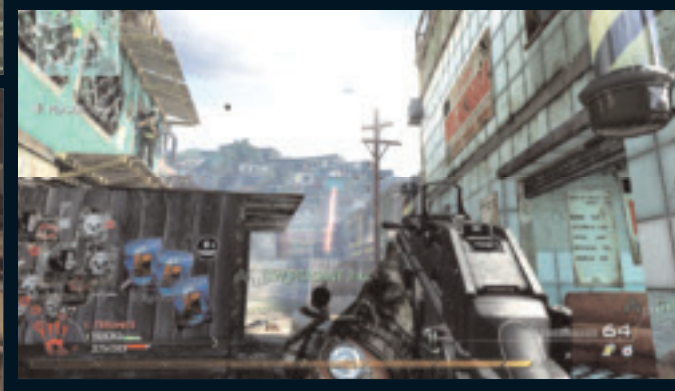
Vaikka testitilaisuudessa nähtiin vain kolme kenttää, niiden perusteella kenttäsuunnittelua on kohennettu

## Peli, jota ei ole varaa sivuttaa

isolla kädellä. Vaikka niitä parhaitakin räiskintäpelejä on lystä vääntää nestissä, niiden kenttäsuunnittelu tuntuu usein liian suoraviivaiselta. Sama ongelma vaivasi myös edellistä Modern Warfarea. Moinen huoli on nyt kuitenkin



**KAKSI ASETTA KERRALLA**  
Modern Warfare 2 tulee vain pari vuotta edeltäjänsä myöhemmin, mutta asearsenaali sekä laajenee että muuttuu. Merkittävimmät uudistukset ovat rynnäkökiväli sekä mahdollisuus käyttää kahta asetta.



**HÄMÄRIÄ SIVUKUJIA**  
Vaikka valtaosa sotanäyttämöistä on köyhempien maiden stummeissa, myös toisenlaisen sodan makuun pääsee, kun kiihkovenäiläiset hyökkäävät äidin ja omenapiirakan kruunujalokiveen, Washington DC:hen. Alapa valmistautua sotaan.

**GRAFIKKA VAKUUTTAA**  
Graafisesti peli suorituu reilusti edeltäjänsä paremmin. Eron huomaa etenkin moninpelissä, jossa Infinity Ward otti haasteekseen piirtää entistä enemmän tavaraa ruudunpäivityksen siitä kärsimättä.

kin täysin turhaa. Esimerkiksi Brasiliaan sijoittuva kenttä Favela tarjoaa ahtaan hökkelilylän takapihoineen ja leikkipaikkoineen. Missään ei voi tuntea oloaan turvallisiksi, sillä miten tahansa asemoituinkin, kolme-neljä näkökulmaa jää aina peittämättä. Tämä vain parantaa tiimimatseja pakottamalla ryhmän kuuntelemaan ja suojaamaan toisiaan.

Pelaajilla on myös merkittävästi laajemmat mahdollisuudet varustautua miten haluaa. Mainio uutuuks on lasikuitukiväli, jota käyttäessä ei voi itse ampua, mutta jolla voi tarjota kavereille etenemissuojaa tai vetää tulta turvallisesti puoleensa. Kikka sopii loistavasti taktiseen ete-

nemiseen tiukankin tykityksen keskellä. Tarkka-ampujankaan ei enää tarvitse pitää noloa herpepysyäk kakkosaseena, vaan lähikontaktia varten kantoon voi napata vaikka haulikon. Kiikariväärin voi nyt myös vaimentaa, mikä tekee salakytistä vaarallisempia kuin koskaan. Mieleen tosin hiippi epäily, saadaanko näin tehokkaita kuulostavien varusteyhdistelmien tasapainotus toteutettua?

Sitä mukaa kun ominaisuuksia aukeaa, pelaaja pääsee rakentamaan oman unelmahahmoluokkansa. Säätömahdollisuuksia on järjettömästi, ja uudet hahmoille valittavat edut polkkeavat radikaalisti siitä, mitä Call of Duty:ltä on totuttu odottamaan. Suosikikseni nousee heti

mahdollisuus nysyä toisen pelaajan hahmoluokka, jolloin on paljon helpompaa antaa kettuillevan pelaajan maistaa omaa lääketään. Pelaajat voivat myös suunnitella oman gamertaginsa pelkästään Modern Warfare 2:ssa käytettäväksi.

Vaikka peli ei tunnu mullistavan lajityyppiä millään erityisellä tavalla, se tuntuu tarpeeksi luontevalta ja erilaiselta asettaakseen genrelle uusia normeja. Kokonaisuus on hiottu, harkittu, kaunis ja täyteen pakattu. Moninpelinä Modern Warfare 2 on aivan omaa luokkaansa oleva peli, jota ei ole varaa sivuttaa.

**Jonas Mäki**



Julkaisu 2010

## Brink

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Kehittäjä **Splash Damage**  
Julkaisija **Bethesda** Pelityyppi **Toiminta**

**TÄHÄN ON TULTU.** Maa on jäänyt sulaneiden napajäätiköiden valtaan ja viimeisen kaupungin utopiaan pelastuneiden eloonjääneitä repii katkera taistelu vähistä makean veden varoista. Brink on toimintapeli, joka pistää pelaajan valitsemaan toisen kahdesta puolesta - kapinallisista ja kaupunkivahdeista. Yksinpelikampanjan lisäksi peliin kaavallaan vahvaa moninpeliolosaa Quake Warsin hengessä. Suurin osa Brinkin elementeistä on muuttuvia: aseet, hahmot, hahmoluokat ja jopa kohdalle osuvat tehtävät. Tavoitteena on luoda ainutkertaisuuden tuntua pelistä toiseen. Lisäksi peli lupaa fiksua mekaniikkaa - S.M.A.R.T -toiminto esimerkiksi etsii pelaajalle automaattisesti reitin loikkaamalla ylittettävien esteiden yli, jottei toimintasankari enää tartu epäonniseen kaiteen pikseliin. Kuulostaa herkulta.

Jonas Elfving



### ANTAA PALAAI

Kun kimppuun käy jos jonkin näköistä geenimanipuloitua mörköä, ammusten säästeleminen on vaan tyhmää. Ilmatorjuntaan tarkoitettuja konekivääreillä on kiva losottaa kohti loikkaava mutantti tuhannen tohjoksi ja nauraa päälle.

### PAINEELLA PÄÄLLE

Korkealta alas loikkaavan super-agentin massa käy sekkin aseesta. Tantereeseen rojautava kyberpollari luo ympärilleen melkoisen paineaallon, joka parhaimmillaan tekee katalien konnien sisuskaaluista ja luista mukavan taipuisaa massaa.

### TAPOISTA OPPII

Tappamiseen erikoistunut superkyborgi oppii ammattitaitoa vain verenvuodatuksella. Humetta roiskuu litra kaupalla, mutta veren lisäksi ympäristöön siroa kalliita kokemuspisteitä tuovia palleröitä, jotka hiljalleen parantavat robokyttämme taitoja.

Julkaisu 2010



## Crackdown 2

Alusta **Xbox 360** Kehittäjä **Ruffian Games**  
Julkaisija **Microsoft** Pelityyppi **Toiminta**

**CRACKDOWN OLI MIELUINEN YLLÄTYS.** Se onnistui tekemään keskinkertaisesta konseptista todellisen herkkupalan. Kulutimme tunteja kausilla aikaa kiipeillen, loikkien ja räiskien pitkin kaupunkia, pitäen nurkkia ja syvennöksiä jatkuvasti silmällä keräiltävien valopallojen varalta. Se oli myös ensimmäisiä Xbox 360:n pelejä, jonka achievement-

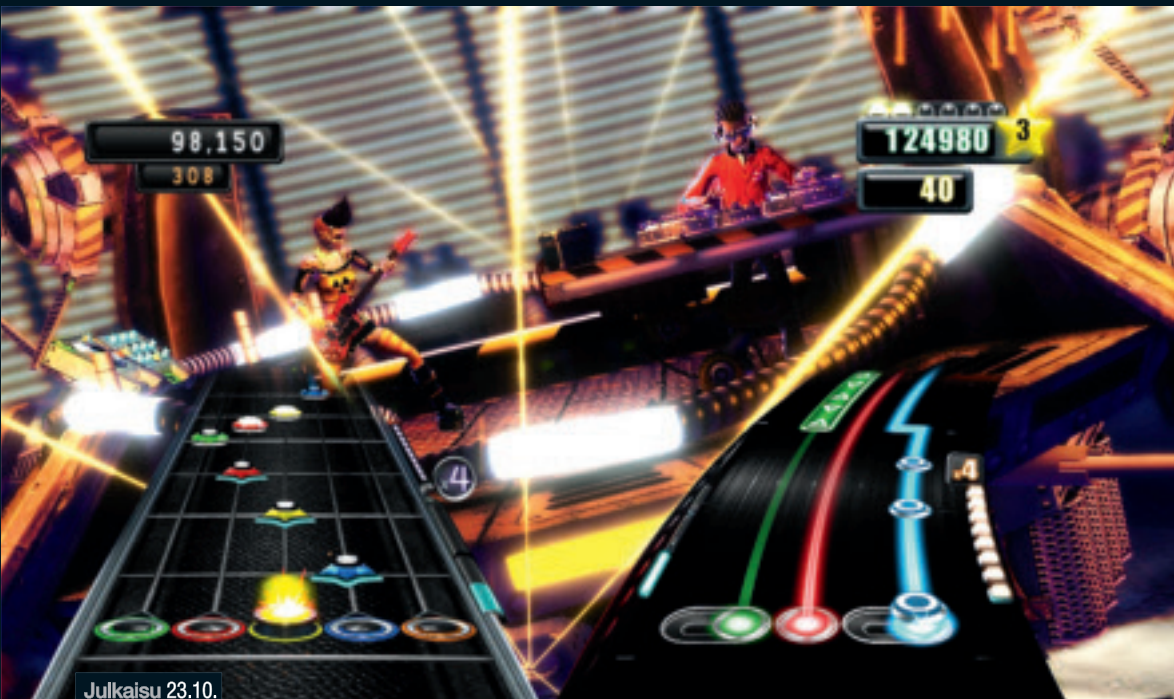
lista kannusti kokeilemaan uusia ja siistejä asioita. Crackdown 2:ta on kuitenkin saatu odotella hyvä tovi. Vaikka syntymäprosessi on ollut vaivalloinen, viimein peli on viimeistelyä vailla.

Ei liene yllättävää, että myös kakkososa sijoittuu Pacific Cityyn. Kaupungin arkkitehtuurin tyyli on säilynyt ennallaan ja monet ykkösen mieleenpainuvimmista paikoista löytyvät myös Crackdown 2:sta. Paljon on kuitenkin ehtinyt kymmenessä vuodessa muuttua. Ykkösen lopussa valloilleen päässyt mutanttilauma on saanut kansalaiset kapinoimaan, mutta vaikka kaikesta vastuus-  
sa olevan, fasisitisen Agency-järjestön toimia vastuste-

taankin avoimesti aseina, yön tullen jokainen kansalainen lukitsee itsensä visusti sisälle, jättäen kaupungin mutanttien leikkikentäksi.

Alkuperäisessä Crackdownissa siviilien keilaaminen kuormurilla oli suurta hupia, vaikka poliisit tykkäsivätkin tällaisesta pelleilystä kyttyrää. Kakkososan anarkistisessa kaupungissa ei moiset lainvalvojat menoa hidastele, vaan pelaaja saa riehua sydämensä kyllyydestä. Uusi raskas rynnäkkökivääri pirstoo viattomat siinä missä autot ja pedotkin, ja hallimista rakastavia mutanteja rätkissä moinen tulivoima on eittämättä vain hyvä asia.

Ruffian Games on tehnyt Crackdownista toiminnal-



Julkaistu 23.10.

## DJ Hero

Alusta PS2 / PS3 / Wii / Xbox 360 Kehittäjä FreeStyle Games Julkaisija Activision Pelityyppi Musiikki

**DJ HERO HOUKUTTELEE** pelaajia kokeilemaan uraansa tiskijukkana. Raitoja veivataan pelin mukana tulevalla levysoitinohjaimella, joka vaikuttaa erinomaisen tukevalta, helppokäyttöiseltä ja jämäkältä. Biisiivalikoima on laaja, joskin artistit ovat kokeneet asiaankuuluvan kovaa miksauskohtelua genren legendojen kuten DJ Jazzy Jeffin ja Daft Punkin käsissä. Modernit remixit on tehty hyvin ja pelimekaniikka on niin uudenlainen ja hauska, että DJ Hero on jälleen yksi esimerkki siitä, miten pelaaja saadaan paitsi innostumaan oudoistakin kappaleista, myös tuntemaan olonsa aidoksi artistiksi muoviohjainta räpyyttävän sohasankarin sijasta. Nähtäväksi kuitenkin jää, miten hyvin yksin soitettava DJ Hero jaksaa viehättää aikana, jolloin moninpelattavat bilemusapelit ovat suosionsa huipulla.

**Jonas Mäki**



lisemmän, mutta lisännyt peliin myös enemmän tekemistä, kuten tehtäviä. Juuri tehtävien mukanaolo saa minut hiukan varpailleni, sillä yksi alkuperäisen ilottelun suurimmista vetonauloista oli etenemisen ja tekemisen täyd-

## Supervoimien luova käyttö kuuluu asiaan

linen vapaus. Tällaisiin pelikonseptin kulmakiviin kajoaminen vie varmasti osan viehätystä mennessään, vaikka mutanttien potkiminen kasvoihin onkin hauskuut-

ta puhtaimmillaan.

Kuten Crackdowniin kuuluu, teknovempeleiden ja supervoimien luova käyttö kuuluu asiaan. Erityisesti magneettikranaateilla kikkailu vaikutti siistiltä. Moisisista metallia puoleensa vetävistä kapistuksista saa nimittäin rakennettua kätevän riisan: jos lintaa kranaatit tien molemmin puolin, kiskoo autoa vähän kauemmas ja päästää irti, magnetismi linkoaa kaksitonnen henkilöauton kymmenien metrien päähän. Se on juuri niin hupaisaa kuin miltä kuulostaakin, ja jos soppaan heittää vielä kavereita, kekseliäisyys saa uusia mittasuhteita. Sanotaan vaikka, että yksi kumppaneistasi oli edellämainitun auton kyy-

dissä. No, nyt hän osaa väliaikaisesti lentää.

Juuri tämänkaltainen vapaamuotoisuus tekee Crackdown 2:sta kiinnostavan. Tällaisessa hiekkalaatikossa eivät leikkikalut heti loppu kesken, mutta supervoimilla riehuminen hupiarvo on kieltämättä menettänyt uutuu-denviehätystään mitään suurta ja uutta ja mullistavaa pelissä ei edelliseen osaan tunnu olevan. Ruffianilla on kuitenkin vielä muutama kuukausi aikaa keksiä pelaajille lisäkoukkuja sekä hioa pelimootoria ja takoa Crackdown 2:sta se hitti, joka sillä olisi selvästikin potentiaalia olla.

**Mikael Sundberg**

For more information please contact your local dealer.

### 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**

For more information please contact your local dealer.

### KEIO 20 GAMING HEADSET

The Mionix Keio 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 Keio 20 to a perfect choice for long sessions of intensive gaming.

**NEW!**



**MIONIX**  
LEAVE YOUR EARS AHEAD OF THE GAME



### 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 LGA1156 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.

**noctua**  
DESIGNED IN AUSTRIA

**OCZ**  
Technology

**NEW!**



### OCZ DDR3 PC3-12800/ 1600MHZ / AMD BLACK EDITION AOD READY / CAS 8 / 4GB DUAL CHANNEL

OCZ's AMD Black Edition is tested and qualified specifically for AMD's latest "Black Edition" CPUs for ultimate performance and stability. Featuring the unique AMD "OverDrive™" (AOD) feature, users can unleash the remote stored profiles directly from AMD when used with 790FX / 790GX motherboards, giving users a performance edge with instant "plug and play" functionality. This highly advanced feature "AOD" detects your OCZ Black Edition RAM when used in conjunction with certified motherboards and AMD Black Edition Phenom CPUs, then the data is sent to a remote server to download the correct profiles to get your system up and running at its peak.



### SILENT PRO M SERIES 500, 600 OR 700W

Silent Pro M series delivers up to 50A of power on a single +12V rail, enough power to start up a car. Ample connectors including PCI-e 6 + 2 pins ensure compatibility with the latest high-end systems. The power supply operates at minimal noise levels thanks to Cooler Master's silent formula. This silent formula which comprises of patented hybrid copper plus aluminum heat sink, anti-vibration padding and intelligent fans.

**80 PLUS**

**NVIDIA SLI**

**COOLER MASTER**  
www.cooler-master.com



### HIS 5870 1GB (256BIT) GDDR5

- The World's 1st DirectX 11 Product: Full DirectX 11 support.
- ATI Eyefinity - Run up to 3 displays from a single graphics board.
- ATI Stream - accelerates many applications beyond just graphics.
- Nearly 3 teraFLOPS of computing power!
- Max Resolution: 3x 2560x1600!
- ATI CrossFireX™ multi-GPU support for highly scalable performance.
- Dynamic power management with ATI PowerPlay™ technology.
- HIS delivers Faster, Cooler, Quieter plus the best quality product.

**HIS**  
Faster, Cooler, Quieter!

For more information please contact your local dealer.

**PCB DISTRIBUTION**  
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



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 120(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 - 2,150rpm ± 10 %
- Noise: 20.0 - 39.0dBA
- Fan Bearing: 2 Ball-bearing
- Normal Fan Voltage: 12V
- Fan MTF: 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 3

# ZALMAN

For more information please contact your local dealer.



## 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 cut-out 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
- 1.5x 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.



- 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 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

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.



## M59 CLASSIC SERIES

MID TOWER BLACK INTERIOR CHASSIS  
Announcing the M59 gaming chassis. M59 delivers optimal airflow with 5 powerful fans with the option to station two fans on the top (rifle bearing side 120mm LED fan and rear 120mm exhaust included), side intake for GPU cooling, a mesh front panel and a bottom mounted PSU draws cooler air from the bottom of the case. The sleek aesthetics are highlighted by an all black interior and smoked clear window along with a 5.25" stealth bay gives a clean, but powerful presence.

# NZXT™

CRAFTED GAMING ARMOR

## 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.



# PCB DISTRIBUTION

A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



# BRÜTAL LEGEND

**Tim Schafer, Jack Black ja soundtrack jota metallijumalakin kunnioittavat**

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä DOUBLE FINE PRODUCTIONS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 7

Vain Tim Schaferin pelissä voi olla hetki, jossa pelaaja hyppää naurettavan ylituunatun chopperin selkään, paahtaa urku auki kohti metallilampaita, paimentaa hevipässi rokkaritipsujen suuntaan ja katsoo, kuinka plikat lahtaavat elikat ja takovat niistä aseita. Mötley Crüen Kickstart My Heartin raivotessa kaiuttimista kamera kääntyy kuvaamaan jylhää graniittimaisemaa, joka kohoa levynkanneksi kelpavaa purppuraa taivasta kohti. Minä, Eddie Riggs, olen aloittanut vallankumouksen, jonka voimallisin ase on heavy metal.

Jack Blackin ulkonäköä ja ääntä lainaava Eddie Riggs on ketjussa tupakoiva, alati kiroileva roudari. Metallille elämänsä omistanut äijä on kyllästynyt toimimaan ala-arvoisten rokkibändien vasallina. Kun Eddie loukkaa käteensä ja valuttaa vahingossa vertaan vyönsoljelleen, kaikki muuttuu. Hurmeen kutsumana muinainen hevijumala herää ja siirtää Eddien myyttiseen metallin maailmaan, jossa kunnan kansalaiset on alistettu demonikuningas Dovicu-



## Röyhkeät riffit

Mystiset hevijumalat ovat sirotelleet metalliriimuja pitkin maaseutua. Niistä Eddie oppii uusia sooloja, mikä tekee Eddien kitarasta, Clementinestä, entistä tehokkaamman. Lyhyet, oikeaa ajoitusta vaativat napinpaineluminipelit paitsi kuulostavat hyvältä, myös tehostavat Eddien autoa, tasoittavat maastoa tai kannustavat omia joukkoja parempaan taistelu- tahtoon. Etenkin kesken moninpelimittelin ei ole niin helppoa kuin luulis.

luksen vallan alle. Orjina kaivoksissa raatavat headbangerit halkovat paksuilla kalloillaan kalleuksia kätkeviä kiviä ja rokkitytöt on vangittu vastentahtoiseksi haaremiksi. Doviculun hirmuvaltaa vastustaa vain pieni joukko hevareita, joka kaipa... No, ei ehkä johtajaa, mutta organisoijan. Kuten vaikkapa roudarin.

Seikkailun potkaistessa itsensä käyntiin Eddie rakentaa itselleen tyylikkään hot rodin metallijumalten lahjoittamista osasista. Ennen kuin roudarimme edes käynnistää rassiain ja astuu laajaan maailmaan jalallakaan, Eddie alkaa välittömästi flirttailla uuden tuttavuuden, mystisen menneisyyden omaavan rokkityttö Ophelian kanssa. Oivallista priorisointia.

Auton avulla voi matkata tapahtumiin, jotka kuljettavat juonta eteenpäin, tai sitten voi kaahalla maastossa huvikseen. Ympäristöstä löytyy runsaasti sivutehtäviä, kuten kilpa-ajaja ja paksuilla S&M-kaheilla ja pallogageilla nöyryytettyjen rocklohikäärmeiden vapauttamista. Vapauden hurma on huumavaa, ja

pelkkä kaahailu hard rockin soidessa radiosta on viihdyttävintä sitten GTA IV:n.

Graafisesti Brütal Legend on selvästi tämän vuoden kekseliäimpiä nimiä, mikä heijastelee pelin omaa, sisäistä ja ihastuttavalla tavalla absurdiä logiikkaa. Raskas rock on muokannut ikivanhan metallimaailman todellisuutta hevimpään suuntaan – kalja kasvaa puissa, faneja syntyy vihreistä geysireistä, kaiken jakava muuri

## 2m Petterin kakkosmielipide

The Deuce, kuuma raggariinkiesini, on huippuunsviritetty ja kaasutan kohti pelastamaan maailmaa jälleen kerran. Lyön Black Sabbathin "Children of the Raven" soimaan ja poltan runsaasti kumia matkalla Kill Masterin majalle. Matkalla ajan hypyreistä, pippuroin piikkikäättä elukoita ja nautin levynkansimaisista maisemista. Rakastan Brütal Legendia, vaikka muutaman joukkojenkoulutus- ja lihasten-pullisteluhetken olisikin voinut ohittaa. Tästä huolimatta peli on ainutlaatuinen, hauska, helvetin tyylillä ja rockiaikin kovempi kokonaisuus

Loppukaneetti: Metallilegendat tekevät pelistäkin legendan.

8/10

### Eeppinen legenda

Sieltä täältä Eddie löytää kivimonumentteja, jotka pikkuisella kirveen luovalla mutta suoralla käytöllä halkeavat ja paljastavat salaisuutensa lyhyen videopätkän muodossa. Pätkät valottavat hevimaailman historiaa, ja koko legendan kerääminen toimi kivana sivuseikkailuna päätarinalle.



on tehty valtavista vahvareista ja hevilegenda Lemmy'n esittämän Kill Masterin bassossa on jättihämähäkkien punomat kielet. Jo pelkästään pelin alkuvaikeus, pyörivä vinylilevy sormenjälkineen, kertoo haetusta tunnelmasta paljon. Siinä onnistutaan niin hyvin, että tekee väkisinkin mieli kaivaa omat hevinyylit kaapin kätököstä ja pistää kunnan rokki soimaan.

Ikään kuin yksinpelaamisessa ei olisi riittävästi riemun aihetta, mukaan on nakattu myös moninpeli. Kampanjastakin löytyvät, yllättävän syvälliset reaaliaikastrategiset elementit on yhdistetty monipelissä taistelulentätohinaksi, jossa pelaaja varustaa kokoaa hevareista, headbangereista ja portsareista armeijan, puolustaa fanigeysireitään ja pistää vastapuolen vääräus-

## PELI SEISOO TUKEVASTI OMILLA JALOILLAAN

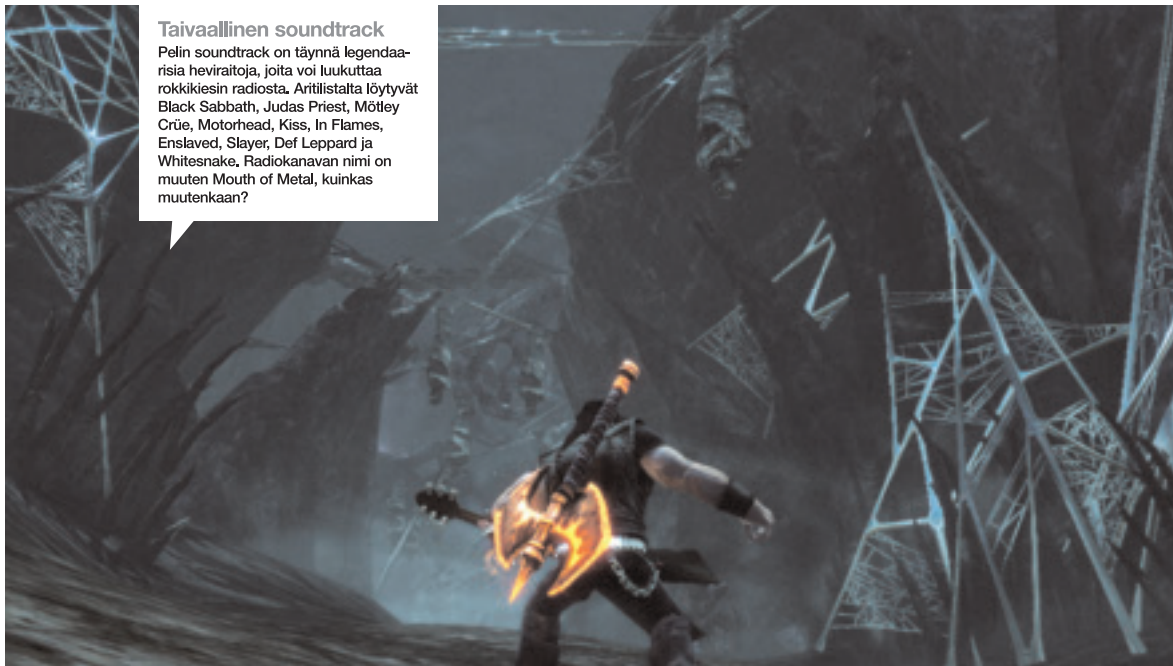
koisia turpaan. Tapahtumiin voi ohjailta maan pinnalta käsin tai lintuperspektiivistä.

Musafaneille Brütal Legend on kuin toinen joulukuu. Suuri osa kiitoksista kuuluu yli sadan kappaleen soundtrackille, josta löytyy niin raskaampaa kuin klassisempaakin mätettä,



### Taivaallinen soundtrack

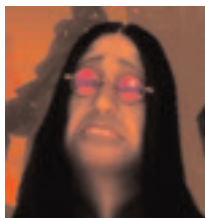
Pelin soundtrack on täynnä legendaa- risia heviraatoja, joita voi luukuttaa rokkikiesin radiosta. Aritilistalta löytyvät Black Sabbath, Judas Priest, Mötley Crüe, Motorhead, Kiss, In Flames, Enslaved, Slayer, Def Leppard ja Whitesnake, Radiokanavan nimi on muuten Mouth of Metal, kuinkas muutenkaan?



**Rokkikiesi** Eddien hot rod The Deuce on korvaamaton. Kovanaamollekin kelpaavaa russia käytetään pelin laajojen alueiden halkomiseen, mutta kaaran voi myös varustaa herra Osbourne'elta ostettavilla aseilla. The Deucen stereot kieltäytyvät kuitenkin soittamasta mitään muuta kuin jylhää hevimusiikkia.

mutta mukana olevien, oikeiden hevilegendojen merkitystä pelin yleiseen fiilikseen ei sovi vähätellä. Ozzy Osbourne on mainio käytetyn säälän kauppias, jolta löytyy jos jonkintortista tyylikikkaa kaaraan, kirveeseen tai skittaaan pulattavaksi. Lemmy'n Kill Master on upean mystinen shamaani ja Rob Halford pahiksen oikeana kätenä, glam rock -kenraali LionWhytenä on hulvaton. Tässä seurassa Jack Black voisi tuntea olonsa pieneksi, ellei miehen omistautuminen rockille ja koko projektille olisi näin käsin-kosketeltavaa

Vaikka peli onkin imenyt runsaasti vaikutteita itseensä, värvää rockjulkiksia taakseen ja tykittää häpeilemättä hyväksihavaittuja hevivasikoita, Brütal Legend seisoo tukevasti omilla jaloillaan. Tarina sotivista musafanaatikoista, ihmiskunnan kohtalosta ja Eddien, Ophelian ja Litan välisestä kolmioludraamasta onnistuu olemaan yhtä valloittava ja kiehtova kuin aiematkin Schaferin pelit, eikä mutkikas juoni hellitä tahtia ennen viimeisiä säkeitä. Pelistä löytyy myös yksi charmanteimmista pelisuu-



### Myös RTS

Brütal Legendin suurin yllätys on sen RTS-moninpelillä, Battle Stage, jossa valitaan yksi kolmesta osapuolesta: Ironheaden ihmiset, Drowning Doomin gootit tai Tainted Collin demonit. Joukkueet kisaavat siitä, kuka pystyyttää mahtavimman rockfesterin mikä käytännössä tarkoittaa murhaavan tehokkaiden rokkilaitteiden valmistamista ja oman skenen suojelemista. Yksiköt ovat asiaankuuluvan kummia, kuten ihan liikaa nahkaa käyttävät motoristit.

delmista koskaan.

Ei voi kuin ottaa hattua päästä ja tehdä Tim Schaferille kunniaa. Miehen ainutlaatuinen karisma ja näkemys kaikuvat Brütal Legendin jokaisesta hahmosta ja hetkestä. Toimivan huumorin saaminen peliin voisi olla heikommalle miehelle hankala pala. Schafer on suunnitellut peliä jo vuosia ja se näkyy: joka paikka on täynnä rikkaita yksityiskohtia ja kekseliäitä jippoja, jotka tekevät höyryjyrän lailla eteenpäin kulkevasta seikkailusta poikkeuksellisen upean kokemuksen.

### \*Loppukaneetti:

Tim Schafer teki sen taas. Brütal Legend on rajattoman mielikuvituksen ja heavy metalin riemukulkua, jollaista ei olla ennen nähty.

**Jonas Elfving**

# 9/10



Tyylikästä lifestyle-kaahailua vapaasti muokattavalla autovalikoimalla

# FORZA MOTORSPORT 3

Alusta XBOX 360 Kehittäjä TURN 10 Julkaisija MICROSOFT Julkaisu 23.10. Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

Autopelien kuninkuusluokassa on viime vuosina pyörinyt kaksi nimeä: Playstation 3:n Gran Turismo ja Xbox 360:n Forza Motorsport. Hetken jo näytti siltä, että kaksikko lähtee viivalle tänä syksynä yhtä aikaa, mutta lopulta vain Forza ehti paikalle. Sarjan kolmas osa joutuu hetken aikaa ajamaan vain itseään vastaan.

Uratilat kisat koostuvat osakilpailuista, joiden yhteispisteet ratkaisevat voittajan. Vaihtelua tarjoavat erilaiset teemat, kuten tietynmerkkiset tai -tehoiset autot. Palkintorahat upotetaan tietysti uusien autojen hankkimiseen muhkeasta 400 kaaran katalogista. Kaikki autot ovat alusta asti ostettavissa, ja parempiin luokkiin voi loikata heti, kun kukkaro antaa myöten. Parasta hupia on silti oman hyrsysyn kehittäminen. Kun tavallisen riisikupin virittää todelliseksi ralliraudaksi, siitä välittää aivan eri tavalla kuin valmiista paketti-ratkaisusta.

Ajaminen tuntuu tarkalta. Eri autojen ajominaisuudet nousevat konkreettisesti esiin, ja renkaiden pidon ääriarjoilla taiteilu vaikuttaa entistä realistisemmalla. Kun viimein onnistuu täydellisessä kierroksessa, peli tuntuu hemmetin palkitsevalta. Vaativasta pelistä ei kuitenkaan ole kyse, vaan ajamisen makuun pääsee vähäisemmälläkin kokemuksella. Ajoavuihin löytyy myös ajan taaksepäin kelaus: nappia



**Puskurit pussaavat** Vaurionmallinnus ei Forzassa ole niin justina: tönimällä voi aika luottavaisin mielin raivata itselleen parempaa sijoitusta. Mitä herrasmiesrallia se sellainen on?

## Ilmaise itseäsi

Forza-sarjalle leimalliset maalaustyökalut tekevät paluun. Helppokäyttöisyydessä on toivomisen varaa, mutta osaavissa käsissä maalauskista kerrostuu fantastisia taideteoksia. Työkalun tehoa nostaa mahdollisuus tallentaa kuvia paketeiksi, joten se tarkoin viilattu Gamereactorin logokin löytyy ensi kerralla käyttövalmiina.

painamalla piloille mennyttä mutkaa voi yrittää uudelleen, eikä koko kisa tarvitse aloittaa alusta yhden virheen vuoksi.

Monipuolisuus on vienyt veronsa kilpa-ajon nyansseista. Rankkoihin simulaattoreihin tottuneille voi olla pettymys, ettei peli tarjoa kaikkein intensiivimpiä kilpailuja. Lisäksi tekoäly ei tunnu löytävän kunnon kilpailuviettiä ja ajaa harmillisen konemaisesti. Ulosajoja ei juuri tapahtu ilman pelaajan panosta. Vauriomallinnus on sen verran kevyt, että tekoälykuljettajia voi tarvittaessa hieman siirtää oman sijoituksen parantamiseksi.

Parhaimmillaan peli on netissä. Oikeita ihmisiä vastaan ajaessa kilpailun jännitys terävöityy huippuunsa. Mikään ei ole parampaa kuin itse rakennetun auton kurvaaminen maaliin ennen kateellisia kilpailijoita. Uusi Storefront-kanava helpottaa pelaajien tekemän sisällön jakamista, arviointia ja hakemista. On kutsuttavaa nähdä, kehkeytyykö Storefrontista eräs pelin kantavista voimista.

Vivahteikasta pelikuvaa seuraa mielellään eikä grafiikassa esiinny hidastelua. Jos jokin kalvaa, niin yllätyksättömyys. Mainiosta ajotuntumastaan huolimatta peli tuskin miellyttää simulaatioharrastajia, jotka kaipaavat vaihtelevia sääolosuhteita, harkittuja varikkotaktiikoita ja aggressiivista sijoituskamppailua. Tuhtia lifestyle-autoilua kaipaaville Forza 3 sopii kuitenkin kuin nenä päähän.

## \*Loppukaneetti:

Paranneltu fysiikkamoottori takaa tarkan ajotuntuman ja muokkausmahdollisuudet pitävät virettä yllä, vaikka tylsä tekoäly kismittäkin.

**Kimmo Pukkila**

# 8/10

PSP:n komein autopeli on keräilijäsieluille ja faneille

# GRAN TURISMO

Alusta PSP Kehittäjä POLYPHONY DIGITAL Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3

Uusi Gran Turismo on aina Tapahtuma. Lähtöruudukosta ja ensimmäisistä kisoista lähtien on selvää, miksi monet pitävät sarjaa maailman parhaana. Samalla selvisi myös, miksi peli on kerännyt niin paljon kritiikkiä.

Gran Turismo on himputin komea peli. Polyphony Digital on säästellyt oikeissa kohdissa antaakseen autoille ja sulavasti päivittyvälle ajamiselle kaiken tarvittavan konetehon. Äänipuoli on melkein yhtä kohdallaan, mutta hyvät kuulokkeet ovat pakollisia siitä nauttimiseen.

Ajaminen tuntuu PSP:n rajoitukset huomioiden ottaen varsin hyvältä. Kaikkein hienovaraisimpia ajoliikkeitä on hieman vaikea tehdä, mutta muuten sekä tatti että suuntanapit pitävät autot hyvin hallinnassa. Autoissa on merkittävät eroja, samoin tien pinnoilla. Raa'alla vään-



Moninpeli. Uramoodin puute jättää sen tunteen, että peli on tarkoitettu enemmän kaveriseurassa tahkottavaksi. Käsikonsolipelille tämä ei välttämättä ole huono juttu.

## MONINPELI SAATTAA KANTAA PELIN

nöllä puskevat jenkkihirmut tulevat mutkiin täysin eri tavalla nelivetoisiin Mitsubishi Evoihin verrattuna. Soralla renkaiden pito muuttuu täysin ja tuntumaa saa hakea tosissaan.

Teknisesti toteutus on siis huippuluokkaa, mutta missä se peli on? Uramoodia ei käytännössä ole ollenkaan, vaan koko peli koostuu ajokolumaisten haasteiden ja yksittäisten kisojen ajamisesta. Uran ja turnausten puute luokin peliin päämäärättömyyden tunteen. Kisatyyppejäkin on vain kolme: aika-, drift- ja normaali kisamuoto.

Toinen iso miinus tulee vauhdintunteen puuttumisesta. On vaikea täsmentää, mistä se tarkalleen johtuu, sillä teknisesti kaikki on kunnossa. Monesti mutkaan tullessa 50 kilometrin tuntivauhdilta tuntunut ajo on päättynyt rengas-



### Ajettavaa joka makuun

Peliin on saatu upotettua häkellyttävä määrä erilaisia autoja. 800 yksilöllisen automallin joukossa on totta kai runsaasti saman auton erilaisia virityksiä ja muunnelmia, mutta rallirassien mallintamisen pieteetti on siltikin kunnioitettava. Sama koskee pelin 35 eri rataa. Joukossa on sekä tunnettuja kilparatoja, kuten Nurburgring ja Lacuna Seca, että kuvitteellisia asfaltti- ja sorataipaleita. Kaikki on mallinnettu tarkasti ja autojen kohdalla myös uskollisesti, korkeuseroissa säästämättä.

valliin, koska oikeasti mittari näytti yli satasta.

Moninpeliä en arvioversiossa päässyt testaamaan, mutta se saattaa pelastaa jotain autojen vaihteluineen ja kisaamisineen. Nettimoninpeliä Gran Turisossa ei muuten ole, ellei kotoa löydy PS3:sta palvelimena toimimaan. Ilkeämielisiä laitemyynnin väkineistä kasvatamista, sanon minä.

Ensikokemus oli ristiriitainen. Tylsästi ajavista tietokonevastustajista ei ole haastetta tai hupia, ja autojen keräily muistuttaa pian Pokemon-harrastusta. Olo on kuin koeajajalla haasteita vääntäessä ja ostettuja autoja eri radoilla ajaessa. Huippuluokan tekninen suoritus ei vain kannu yleistä päämäärättömyyttä ja kliinistä toteutusta.

#### \*Loppukaneetti:

Matkustavan koeajajan unelmapeli, josta kuitenkin puuttuu tavoitteiden ja erilaisten haasteiden tuoma pitkäikäisyys.

Matti Isotalo

# 7/10



# PROFESSOR LAYTON & PANDORA'S BOX

Alusta DS Kehittäjä LEVEL 5 Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7



Yksinkertaista, rakas Luke! Professori Layton ei etenee kuin höyryjuna. Tapahtumia on onneksi ilo seurata

Edellinen Layton-seikkailu sai osakseen lähes yleismaailmallista suitsutusta. Jos se jäi välistä, jatko-osa paikkaa tämän aukon sivistyksesiä. Professori Layton and Pandora's Box on yksinkertaisesti paras pulmapeli ikinä.

Professori Laytonin vanha ystävä on murhattu ja tämän löytämä Pandoran lipas varastettu. Ajojahti on kaikkea muuta kuin aivoton tai lyhyt. Matkalla kohdataan mielenkiintoisia tyyppejä, jänniä juonenkäänteitä ja valtavasti pulmia.

Vaikka suurin osa pelistä kuluu pähkinöitä ratkoessa, ei juonenkuljetus onnu missään vaiheessa ja tarinan tapahtumia on ilo seurata. Ulkoasu on sarjakuvamaisuudessaan hieno ja sopii

## IHAN VAIN PARAS PULMAPELI IKINÄ

peliiin erittäin hyvin. Välivideot ovat näyttäviä animepätkiä ja ääninäyttelemisen kohdallaan.

Professor Layton and Pandora's Boxin 150 puzzlestä suurin osa perustuu loogisuuteen, mutta mukana on myös yksinkertaisia sokkelotehtäviä ja Tetrimäisiä palikansiirtelyitä. Nautittavimpia ovat ehdottomasti ne yleisimmät päätelytehtävät, sillä niissä vaaditaan teräviä hoksottimia ja kykyä ajatella asioita monilla eri tavoilla. Peli ei ole kuitenkaan pelkkää ongemanratkointia, sillä mukana on myös kolme hauskaa minipeliä, jotka auttavat saamaan enemmän irti päätarinasta.

Pandora's Box oli erittäin mukava tuttavuus. Oli hauskaa pelata pitkää aikaa peliä, joka ei prameile, vaan osoittaa kuuluvansa käsikonsolipelin kärkeksi pelkän sisältönsä vuoksi.

#### \*Loppukaneetti:

Sujuva juonenkuljetus ja päättelyyn perustuvat pulmat ihastuttavat, samoin sarjisi grafiikka ja mallikas ääninäyttelemisen. Oivallista.

Leevi Rantala

# 9/10



# HALO 3: ODST

Runsaasti toimintaa, erinomaista rytmitystä ja pätevää ääninäyttelyä

Alusta XBOX 360 Kehittäjä BUNGIE Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 16

Kukapa ei olisi Halosta kuullut? Bungien toimintapelistä on tullut instituutio, johon kuuluu pelien lisäksi myös kirjoja ja todennäköisesti pian myös elokuvakin. Halo 3: ODST:n oli tarkoitus olla tässä kaikessa vain sivujuonne, lyhyt lisäkampanja ikonisen Master Chiefin tähdittämän trilogian kylkeen. Toisin kävi. Halo 2:n alkutahtumien aikaan sijoittuva Halo 3: ODST on täysiverinen toimintapeli, joka vetää helposti vertoja sarjan muille osille.

Orbital Drop Shock Trooperit eli ODST:t ovat rohkeita miehiä, Maan puolustusjoukkojen eliittä. Hurjapäiset äijät astuvat ahtaisiin kapseleihin, jotka pudotetaan suoraan kiertoradalta strategisiin kohteisiin samaan tapaan kuin nykypäivän laskuvarjoajääkärit. Ryhmä näitä uskallikoja on määrätty iskemään suoraan Covenantin raskaan risteilijän pinnalle ja tuhoamaan New Mombasan kaupunkia rienaava vainolainen. Miesten kiittäessä pilvien läpi kohteena ollut risteilijä ottaa ja hyppää hyperavaruuteen. Tempu aiheuttaa valtavan paineaallon, joka paitsi romuttaa kaupungin, myös nakkaa ODST-



## Tulikärpäset äänessä

ODST-mosureiden ääninä meltoavat Joss Whedonin Firefly-sarjasta tunnetut Nathan Fillion, Adam Baldwin ja Alan Tudyk, joilla on runsasta kokemusta keskinäisessä naljailussa. Sama sakkii piipahti ääninäyttelemässä myös Halo 3:n kersanteina ja jalkaväkenä. Tiimin täydentävät pitkän linjan TV-näyttelijä Michael Bower ja erinomaisesta Battlestar Galacticasta maineeseen nousut Tricia Helfer.

kapselit minne sattuu.

Kuusi tuntia myöhemmin pelaaja herää purkissaan. Evakuoitu New Mombasa on täysin pimeänä, missään ei näy ketään, eikä ole mitään tietoa mitä muulle ryhmälle on tapahtunut. Ei auta kuin etsiä muiden tiimiläisten lähettimet ja ottaa selvää missä oikeastaan mennään. Autiossa ja säkkipimeässä kaupungissa liikkuminen on kuitenkin vaarallista, sillä kaduilla partioi edelleenkin sankka joukko Covenantin käytreitä. Vaikka yllätyshyökkäyksellä onkin helppo kyykkyttää pieniä partioita, kaikkea vastaan tulevaa ei ole mitenkään viisasta yrittää päästää päiviltä. Yksin on paha kyykkyttää massiivista ylivoimaa, saati sitten raskaampia vastuksia

Kun pelaaja saa lopulta luovittua tiensä tällaisen muun ryhmäläisen jättämän lähettimen luo, tarina siirtyy takauman avulla kuvaamaan mitä kyseiselle sotilaille oikeastaan tapahtui. Toisin kuin yössä yksikseen viihtyvää päähenkilöä, ryhmän muut jäsenet toikkaroivat kirkkaassa auringonpaisteessa ja väräävät avukseen muita vastaan tulevia sotilaita. Pätvät valottavat tarinaa

vain vähän ja usein päättyvät cliffhangeriin, joten yhden episodin päätyttyä on välittömästi kova jano löytää se seuraava juonta jatkava lähetin. Tämä vuorotteleva kertonta pitääkin pelaajan yllättävän tiukasti pelin äärellä.

Halo 3: ODST liikkuu siis kahdessa tasossa,

## TÄRKEIN LÄHTÖKOHTA ON HAHOJEN HAURAS

ja varsinainen juoni on päähenkilön herätessä jo täydessä vauhdissa. Sankari onkin omassa tarinassaan aluksi vain sivuhahmo, mikä on eittämättä kiva lähtökohta pelille. Ikävä kyllä, Halo-trilogian yksi perussynneistä eli sankarin persoonattomuus vaivaa myös tätä äijää. Heeros on pahvinen pyssysankari, joka jää väistämättä



värikkään ryhmän muiden hahmojen varjoon.

Yksi Halo 3: ODST:n tärkeimmistä lähtökohdista on hahmojen inhimillisuus. ODST-joukot ovat ehkä eliittiä, mutta he ovat vain ihmisiä. Master Chiefille ominaiset superloikat ja latautuvat suojat ovat ODST-mosurille silkkaa fantasiaa. Päällä oleva panssari suojaa vähän, mutta jos luotia ottaa vähänkään enempää, alkaa sisään päästä oikeaa vauriota, joka ei parane kuin ensiapupaketin löytämällä. Tulitaisteluihin onkin syytä suhtautua varoen ja käyttää suoja hyödyksi aina kun vain mahdollista - vaikka sankari kestääkkin suoraa rankaisua hetken ajan, suin päin ryllis-tämällä vain kerjää verta nenästään. Ammusten säästeleminen on on myös ihan fiksu päätös.

Vastapainona henkilökohtaisen hipiän herkkyydelle pelaajalla on käytössä kuvantehostimena toimiva visiiri. Kypärä piirtää ympäristön ääriiviivat tarkasti, tehden säkkipimeässäkin haahuilemisesta turvallista puuhaa. Mikä parasta, potta maalaa viholliset punaisella – vaikka olisi mikä tilanne, sen viheliäisesti hännävään Covenantin tarkka-ampujan paikallistaminen käy vikkkelästä. Visiirin työstämä kuva tosin puuroutuu kirkaassa valaistuksessa, joten sen käyttömahdollisuudet ovat sopivan rajalliset.

Halo 3: ODST on tunnelmaltaan erittäin onnistunut. Raunioitunut New Mombasa on lohdu-ton paikka, jossa hylätyt autot täyttävät kadut ja kaikkialla on taistelun repimiä seinä. Pelaajan eteen avautuva näköala ilmieleikeissä olevaan



### Hiljaa hyvä tulee

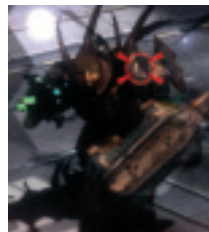
Pimeä New Mombasa on täynnä rojua, nurkkia ja muita suoja. Niiden käyttäminen on vapaaehtoista mutta erittäin fiksu - kun vihulaisia on lauma, ei panssari ei paljoa lämmitä. Kiikarkiväärillä napsiminen on myös hyvä tapa edetä.



**Ei säästellä!** Covenantin tykkitorneista voi repiä irti mukavan lisätehosteen muuhun aseistukseen. Raskaan plasmaruiskun ammuksia ei kannata missään nimessä säästellä, sillä peli kulkee liian nopeatempoisesti eteenpäin suosiakseen moista nuukailua

kaupunkiin on myös ehdottomasti koko pelisarjan komeimpia hetkiä. Aiemmissa osissa korkeita sfäärejä tavoitellut taustamusiikki pysyttelee miltei koko ajan maanläheisemmässä fiilistelyssä, mikä myös sopii vähemmän eepiseen rytinään paremmin. Kautta linjan erittäin mallikas ääninäyttely puolestaan ansaitsee erityis-maininnan.

Yksi Halo 3: ODST:n isoimmista uutuuksista on uusi moninpelitila, Firefight, jossa pelaajat yrittävät yhteistuumin lyödä alati kasvavat vihollislaalit takaisin. Ilman strategiana ei hommasta tahdo tulla mitään, sillä Covenantin iskujoukkoja on yksinkertaisesti liikaa. Vaikka tämäntyyllisiä pelitiloja on esitelty muissa peleissä jo kauan sitten, Firefightin laajoilla kentillä eloonjäämistä on erittäin hauskaa puuhaa. Peliin saa erinomaisesti lisämaustetta kentistä löytyvillä kalloilla, jotka avaavat moninpeliin sitä jännillä tahoilla tehostavia ominaisuuksia. Kalloilla saa muun muassa pikkupirpana-gruntit rakastamaan plasmakranaattien heittämistä ja räjähtämään pääosumista.



### Kolmas vinkki

New Mombasan tarina on kerrottu Master Chiefin ja ODST:n silmistä, mutta pelistä löytyy kolmaskin osapuoli. Kaupungin pimeiltä kaduilta löytyy äänitallenteita, jotka valottavat Covenantin iskun taustoja. Vaikka nuoren tytön matka halki miehitetyn New Mombasan on sinällään kiinnostava, vanhojen radiokunnelmien tyylinen toteutus istuu muuhun peliin heikosti. Niiden keräämisestä saa sentään neljä achievementia

Halo 3: ODST on peli, jota voi suositella jokaiselle toimintapelien ystävälle, oli kyseessä sitten Halo-fani tai ei. Tarinan kuljetus on sangen mainiota, pelin rytmitys on jälleen kerran ensiluokkaista, eepisyystasot on väännetty ihanan alas ja pelattavuus on kohdallaan. Kokemusta haittaa oikeastaan vain pelimoottorin selkeästi vanhenemaan päin oleva ikä: se ei yksinkertaisesti pysty kaikkeen siihen kivaan, mitä muut joulumarkkinoille rynnivät kilpailijat tarjoavat. Se ei kuitenkaan ole mikään syy katsoa peliä karssaasti. Halo 3: ODST on ehkä parasta, mitä Halo-trilogialla on tarjota.

### \* Loppukaneetti:

Erinomaisesti rytmitetyllä toimintapelillä on kova "vielä vähän matkaa" -kerronin, mutta vanhentuva pelimoottori ei vain taivu kaikkeen.

Jori Virtanen

# 8/10

Sankarimättö on käynyt kauneusleikkauksessa, mutta ei kehittynyt

# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Alusta DS / PC / PS2 / PS3 / Wii / Xbox 360 Kehittäjä VICARIOUS VISIONS Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 16

Marvel Ultimate Alliance 2:n mallia on hiottu jo pitkään. X-Men Legendsin, sen kakkososan ja Allianssi-ykkösen jäljiltä luulisi että viidessä vuodessa oltaisiin tultu jo pitkälle. Pettymys on melkoinen kun nimihirviön alta paljastuu sama, sinänsä sujuvaan mutta pidemmän päälle turruttaavaan napinhakkaamiseen perustuva super-sankariräimintä.

Marvel Ultimate Alliance 2:n tarina juontaa juurensa sisällissotakonfliktista, joka jakaa superpoppoot kahteen leiriin toisiaan tirmomaan. Henkilökohtaiseen vapauden ja lain välistä mielenkiintoista vastakkainasettelua ei hyödynnetä juuri ollenkaan, ja tarina rullaa purkkalan-kavirityksin lopputaisteluun asti.

Pelin perusmekaniikka on sama kuin kaikissa edellisissäkin peleissä, vaikka tekijäksi on vaihtunut Vicarious Visions. Läjistä super-sankareita ja -rosvoja valitaan neljä hemmoa kerrallaan kentälle tusinapahiksia ja loppupomoja niistämään. Vakiohahmojen kuten Wolverinen ja Hämähäkkimiehen lisäksi joukosta löytyy sellaisia tuntemattomia suuruuksia kuin Penance ja Songbird. Lisäksi osa hahmoista on ärsyttävästi jätetty alusta- ja ennakkotilaukskohtaisiksi (kuten Kyklooppi, Juggernaut ja Tajunta).

Suurimmat positiiviset muutokset ovat uudistunut ulkoasu ja pari pientä käyttöliittymäoivallusta. Sankaruudet näyttävät esikuviltaan, kiitos terävien tekstuurien ja kehittyneen animaation. Efektit ovat näyttäviä ja tarpeen tullen suuria. Äänipuoli komppaa kelpollisesti mukana, lukuunottamatta muutamaa kammotavan heikkoa ääninäyttelijää. Hienona oivaluksena hahmon kykyjä voi päivittää pienellä valikolla, ja oma hahmo toimii sen aikana tietokoneohjauksessa. Näin toiminta ei töksähtele tasonnousujen aikana.

Marvel Ultimate Alliance 2:n suurimmat ongelmat ovat peruspaukuttamiseksi turvua



Teräväpiiriin taikaa Kuva on sekä nättiä ja tarkkaa - itseasiassa hämmentävän tarkkaa. Stan Lee ja Jack Kirby eivät varmasti ikinä piirtäneet Thorin rintapeltiin muita kuvioita kuin kuusi palloa.



## Kuva toimii

Vanha marvelisti voi herutella nostalgialla sekä bongaamalla tuttuja naamoja että käyttämällä, menevätkö tyyppien tavaramerkkilikkeet taiteen sääntöjen mukaan. Hämähäkkimiehen hoitaminen kunnialla on alkanut olla vakiokamaa lisenssipelien myötä, mutta miten sujuvat vaikka kultakauden Stormin teräväpiirtopäivitetty versiot? Vaikka tarinapotentiaalin tuhlaminen itkettäkin, ainakin silmäkarkin saralla peli tarjoilee sitä mitä super-sankarimättöä olettaakin.

taistelu, hahmojen epätasapaino, piirteettömät kentät ja pomotaistelut sekä yleinen kyvyttömyys uudistaa itseään. Toiminta on sitä samaa vanhaa kuin ennenkin, tällä kertaa vain hieman nättimän näköisenä. Kovasti hypetetyt kahden hahmon uniikkeiksi mainostetut, yhtäaikaiset Fuusiohyökkäykset viihdyttävät hetken, kunnes tajuaa monien yhdistelmien olevan vain kopiointa toisistaan pienillä efektiiviaratioilla.

Vaikka supersankarien nelinpeli on oikeasti ideana hyvä, tämä kaava on nähty nyt jo liian moneen kertaan. Varmasti tulossa olevaan jatko-osaan pitäisi kyllä kehittää jotain Aidosti Uutta vanhojen verkkareiden kierrätykseen sijaista.

## ★Loppukaneetti:

Innovaatiomiestä kaivattaisiin superyhmän seuraavaan yhteenottoon kipeästi.

Matti Isotalo

# 6/10



# TMNT: SMASH UP!

Alusta Wii Kehittäjä GAME ARTS Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 12



Konnalle köniini! Kukupä ei olisi joskus halunnut olla Silppuri vain kenkästäkseen Michelangeloa kääkättämeen?

Aikuisiksi kasvaminen on vapaaehtoista, eivätkä lapsuuden sankarit unohdu koskaan. Kerta toisensa jälkeen paluun tekevät teini-ikäiset mutanttiniinjakilpikonnat ovat tästä hyvä esimerkki.

Pizzaa ahmivat kilpikonnat ovat jälleen valmiita niin ottamaan kuin jakamaan iskuja. Edessä on muutamien ystävien ja lukuisten vihollisten kanssa käytäviä lennokkaita otteluita, joiden maisemat vaihtelevat mutta tuhon ja kaaoksen määrä pysyy kutakuinkin vakiona.

TMNT: Smash Upiin kuuluu verkkopeli, harjoittelutila sekä useita kampanjatehtäviä. Kuten tavallista, pelistä saa eniten irti kavereiden kanssa samalla sohvalla pelaaten. Harmi vain, että valittavana olevat soturit ovat kaikki vähän turhan samanlaisia, olivat ne sitten konnia, ihmisiä tai rottia. Koska kevyt meininki on

## VAIN KAKSI PERUSISKUA SEKÄ TAVAROITA

Turtles-hengelle ominaista, olisin odottanut jotain räiskyvämpää, tai ainakin selkeämpiä eroja tavoissa pistää ympäristöä remontiin.

Jopa asiaankuuluvat, mehukkaat erikoishyökkäykset loistavat poissaolollaan. Vispaan Wiimotea kuin heikkopäinen, mutta konnanretale kieltäytyy pistämästä kakkosvaihdetta päälle. Pelissä oikeasti on vain kaksi perusiskua ja mahdollisuus käyttää tavaroita. Bilefiilis katoaa, kun pelistä uupuu kaikki se Turtleseille ominainen räiskyvyys, kuten yltykyläinen värien käyttö ja reipas tunnari taustalla.

Silti, pelin taistelu toimii riittävän hyvin. Peli voittaa helpokäyttöisyydessä sen mitä menettää räiskyvytydessä. On aina yhtä hupaisaa antaa kavereiden piestä toisensa hervottomaksi ja sitten pudottautua väsyneiden öykkäreiden niskaan kuin oikea ninja ikään.

## ★Loppukaneetti:

On pettymys, ettei värikkääseen hullutteluun ole panostettu. Yliilyvällä sekopäisyydellä ihan kelpo peli olisi ollut heti parempi.

Love Bolin

# 5/10



Maineikas pelisarja tekee ensiesiintymisensä Xbox 360:lla

# TEKKEN 6

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä NAMCO Julkaisija NAMCO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 16

Kaikki menee nappiin. Kazuya on juuri oikeassa asemassa iskeäkseen tappavaakin tehokkaamman kahden sekunnin iskusarjan. Kollegani Jesper, joka on turvautunut puoliksi itsestään pelaavaan Hwoarangiin, ei edes ehdi tajuta mitä tapahtui. Ottelu on päättynyt ja Kazuya kääntyy tuijottamaan kameraa massiiviset rintalihakset pullistellen.

Skeptikot uskovat, että joka toinen Tekken-peli epäonnistuu, ja ottaa huomioon miten erinomainen Tekken 5 oli, moiset ennakkoluuloiset itkupillit ovat mätkintäsarjan kuopuksen kohtalosta vuorenmurtoja. Kas kummaa, epäilevät tuomaat ovat tyystin väärässä. Tekken 6 on erinomainen peli.

Aina luua iskenyt arcadetaistelu on tässä osassa hurjimmillaan ja esittelee muutaman tervetulleen muutoksen. Tekken 6 on nopea-tempoisempi ja vauhdikkaampi kuin yksikään aikaisempi veljensä, mutta se ei tunnu liian lennokkaalta eikä pätkääkään sekavalta. Päinvastoin, pelin kasvanut tempo tuo otteluihin tiettyä reippautta ja kiihkeyttä, jota aiemmissa osissa ei ole ollut.

Pelin tempo suurempi muutos on kuuden uuden taistelijan esitleminen. Kivenkovalla nahalla ja pillifarkuilla varustettu Bob jakaa miltei epäriilun nopeita karateiskuja ja pyörii vikkeline potkuineen pitkin kenttää kuin väkärä, ja on selkeästi uusista naamoista se mielenkiintoisin. Toinen tulokas, Leo, tuntuu puolestaan tylsän tyypilliseltä ja stereotyyppiseltä mätki-



Aika on julma Pari vuotta sitten Tekken 6 olisi ollut kovaa kamaa myös graafisesti. Nykypelien risti on, että jo pari vuotta riittää tekemään grafiikasta kömpelön ja huonosti valaistun oloista.

## Lisää pukareita

Pelin uusiin tappelijoihin kuuluu myös ruotsalainen Lars Alexandersson, jolla on kuohkean kuontalon lisäksi paksu taisteluhaarniska. Miguel Caballero Rojo on espanjalainen tulsielu, joka kouluttamattomana ottelijanakin on pelottavan pätevä potkija. Viides uutuushahmo on hämähäkkimäisesti liikettä Zafina, joka hallitsee ikivanhojen salamurhaajien salat. Kuudes uusi kasvo on Alisa Bosconovitch, nanotekniikasta aseita ja laitteita loihdittava tiedemiehen tytär.

jältä, jonka taistelutyyli ei ole mitään omaperäistä tai tyylikästä. Kaikkien hahmojen uudet hyökkäykset ja iskukombot ovat kuitenkin hyvässä tasapainossa muun pelin kanssa.

Tappelupukareita tärkeämpi uutuus on puolestaan uusi Rage-ominaisuus. Jos hahmon elinvoima ehtyy liiki tyhjiin, saa hahmo koko ottelijan punaiseksi värjäävän raivarin. Hepulin myötä iskut ovat tehokkaampia, ja sen myötä epätoivoisenkin tilanne voi muuttua tyrmäysvoitoksi. Hyvin toimiva Rage-mekaniikka ei tee hahmosta voittamatonta, mutta se antaa pahasti tappiolla olevalle vielä yhden, vaikkakin pienen mahdollisuuden.

Tekken 6:n ihastuttava nopeus, loistava hahmogalleria ja hyvin toteutettu verkkopeli

**TEKKEN 6 ON NOPEA, KARU JA TÄYDESSÄ ISKUSSA**

ovat pelin suurimpia vahvuuksia. Graafinen puoli puolestaan kiskaisee kokonaisuutta miinuksille lattealla valaistuksellaan, kömpelöillä animaatioillaan ja kulahtaneilla tekstuureillaan. Ulkoasu on jopa heikompi kuin edellisvuoden versiolla. Tähän on tietysti syynä: peli on oikeastaan konsolikäänös kaksi vuotta vanhasta kolikko-pelistä, joten siltä ei voi odottaa niitä uusimpia pikseli-lotteluita. Oli grafiikasta mitä mieltä hyvänsä, Tekken 6 on jälleen yksi korea sulka lisää maailman parhaan mätkintäpelisarjan hattuun.

## \* Loppukaneitti:

Jos etsit sitä seuraavaa tappelupelien kovaa nimeä, Namcon uutukainen on oiva valinta. Se on nopea, kiveäkin kovempi ja täynnä sisältöä **Petter Hegevall**

**8/10**



Toimintaseikkailujen ehdotonta aatelia niin yksin- kuin moninpelinäkin

# UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Alusta PS3 Kehittäjä NAUGHTY DOG Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 12

Uncharted 2 on esimerkillinen seikkailupeli- ja -elokuvagenren edustaja. Sen pulp-vaikutteet on välittömästi nähtävissä ja omaperäisyyttä on mukana vain nimeksi. Mutta herran jestas kuinka hyvin se kaikki on tehty! Pelin tehnyt Naughty Dog on halunnut kasata kunnianosoituksen monien rakastamille toimintaseikkailuille ja Uncharted 2 onnistuu siinä täydellisesti.

Seikkailijasankarit harvemmin heräävät mukavasta hotellihuoneesta höyryävä cappuccinokuppi vieressään. Pelin karismaattisarkastinen muinaislöytöihin erikoistunut ammattivaras Nathan Drake tulee tajuihinsa verissäpäin lumisen rotkon reunalla keikkuvasta junavaunusta. Ilmeisesti edellinen keikka ei ole mennyt ihan putkeen. Vaunusta täpärästi pelastautumisen jälkeen siirrytään ajassa taaksepäin purkamaan pelin oivallista joskin perinteistä juonta. Genretietoinen tarina sisältää asianmukaisesti muinaisia temppeleitä, myyttisiä aarteita, tiukkoja tilanteita ja lukuisia elokuvamaisia kohtauksia. Perinteisyydessäänkin Uncharted 2:n tarina



## Timanttinen moninpeli

Uncharted 2:n moninpeli on hieno jatke yksinpelille ja yksinkin pelin hinnat arvoineen. Joukossa on peruskamaa kuten death-matchit ja lipunryöstöt ostettavineen etuineen, mutta ne jäävät kauaksi jälkeen yhteistyöpelin tiukkaa kommunikaatiota vaativista iloista. Skenariot käyttävät pelimootoria täysin, joten maastoa ja suojaa voi käyttää juuri kuten yksinpelissäkin.

pitää hyvin otteessaan, kiitos erinomaisen ääninäyttelyn ja uskottavan dialogin. Iso merkitys on myös PS3:n komeimmilla ympäristöillä maiseista arkkitehtuuriin. Pelistä löytyy räjäjäisiä kaupunkia, hyttäviä jääluolia, viidakoita ja valtavia temppeleitä. Kaikki on toteutettu tinkimättömällä ammattitaidolla, jota voi vain ihailla. Nämä ympäristöt on sitten täytetty palkkasotilailla, kiipeilyllä ja helpohkoilla pulmatehtävillä.

Ammattivaras kun on, Drake on oppinut työssään yhtä sun toista. Kiipeilykoulut on suoritettu huippuarvosanoihin: uhkarohkea eteneminen hyppyyneen, reunalta roikkumiseen ja flengailuineen muistuttaa enemmän Tomb Raider-pelin harkittua etenemistä kohti seuraavaa kielekettä, eikä niinkään Assassin's Creedin ääriakrobaattista parkouria.

Etenemisreitti on useimmiten hyvin ohjeistettu pienin värillisin vihjein, ja jos niitä ei huomaa, peli antaa etenemisestä vinkkejä hetken haahuilun jälkeen. Homma toimii hyvin lukuun ottamatta muutamissa paikoissa kenttien putki-

maisesta rakenteesta johtuvia epäloogisuuksia. Tolppa-apina Drake kun ei välillä pääse sellaisesta esteestä yli, jonka jopa huonokuntoinen peliarvostelijakin voisi kivuta. Yhden käden reunalla roikkumisia on muuten niin paljon, että

## SEIKKAILU- ELOKUVAN KEVYT HENKI ELÄÄ

homma alkaa tuntumaan isoilta sisäpiirin vitsiltä.

Fyysiset avut jatkuvat myös käsikähmän puolella. Simppeli yhden napin mätäntä saa lisälottuvuusia onnistuneen hiipimisen avulla, kun vastustaja voi pistää kylmäksi hiljaisesti kertalaakista. Ninjailu kannattaa, sillä mahdollisen hälytyksen tullessa vastustajien määrä



kasvaa reippaasti.

Aseet eivät tosin ole sankarilla ensi kertaa kädessä. Räiskintää on nimittäin todella paljon. Valikoimasta löytyy pistooleita, haulikoita, rynnäkkökivääreitä ja muita perinteisiä torrakkoita. Vaikka ammuskelu on varsin viihdyttävää ja monipuolista, sitä on yksinkertaisesti liikaa. Kun muuten eletään seikkailuelokuville tyypillisessä kevyen humoristisessa hengessä, liki tuhanteen painuva ruumispuu tuntuu absurdiilta.

Itse olisin kaivannut ehdottomasti lisää seikkailumista ja löytämistä, sekä useampia ja paljon haastavampia pulmia. On hieman sääli, että nykypeleihin ei haluta enää tuoda ajattelua vaativia kohtia. Valonsäteen suuntaaminen peilien kautta tai yksinkertaiset palikkatestit eivät pahemmin stimuloi harmaata massaa. Samalla pelin noin 10 tunnin kesto on olisi saanut sen kaipaamaa pituutta lisää mielekkäällä sisällöllä.

Vaikka Uncharted 2 etenee putkessa, miten näyttävä putki se onkaan! Hyvää kenttäsuunnittelua ja vaikuttavia maisemia komppaa kautta linjan laadukas työ niin ulkoasun suunnittelun kuin teknisen toteutuksen puolesta. Huuruisten viidakkomaisemien ja slummiutuneiden taistelukenttien ohi kiitäessä ei tule vastaan yhden yhtä hyppivää tekstuuria tai omituisesti käyttäytyvää varjoa. Jokaisella kentällä on oma ilmeensä, ja kaikki on toteutettu pikkutarkasti oikein. Arvostelijan sydäntä lämmittävä erityisesti Naughty Dogin tapa käyttää koko väripalettiä. Äänipuolen kiitokset menevät ennen kaikkea hienolle ääni-



**Tiukkoja tilanteita piisaa**  
Nathan Drakea ei voi ainakaan itsepäisyyden puutteesta moittia. Mies roikkuu pajain käsin pyssy kourassa avokourmurin perässä sadan kilometrin tuntinopeudessa keskellä lumista ja liukasta vuoristotietä. Hullun hommaa. Parasta!



**Yksityiskohtia piisaa** Uncharted 2 on naurettavan nätti peli. Kaikkien kenttien käytännössä jokainen hetki on pakattu täyteen jos jonkinlaista tilpöhöörä, ja slummeissa seikkaillessa säälän määrä yltää eppisiin sfääreihin. Siitä huolimatta kokonaisuus näyttää enemmän luontavalta kuin sotkuiselta.

näyttelemiselle sekä musiikkiraidalle, jotka molemmat luovat onnistuneesti suuren seikkailuelokuvan tuntua niin välinäytösten juoni- kuin toimintakohtauksissakin.

Uncharted 2: Among Thievesistä jäi ristiriitainen loppufiilis. Peli on pohjimmiltaan putki-juoksu, joka ei esittelle varsinaisesti mitään uutta. Taistelua on edelleen liikaa, ja pulmatehtäviä liian vähän. Kaikki on kuitenkin tehty niin tolkkuttoman hyvin, ettei tuloksesta voi olla tykkäämättä. Hyvin perinteinen juoni kantaa hivin läpi kaikki 10 tuntia, ja matkan varrella voi aidosti ihastella maisemia ja näkymiä mitä moninaisimmissa paikoissa ympäri maailmaa. Naughty Dog onkin tehnyt toimintapeleille sen, mitä Blizzard teki World of Warcraftin kanssa massiivimonipeleille. Se otti muista peleistä ja elokuvista genres kaikki merkitykselliset osat ja hioi niistä lähes täydellisyteen yltävän kokonaisuuden, jossa ei kuitenkaan innovaatiot juhlili.

Arviot ovat aina subjektiivisia kokemuksia. Eri arvostelijoiden Uncharted 2:lle antamat pistemäärät tulevat muodostumaan pitkälti siitä,



### Ääninäyttelijät vain osaavat

Iso osa Unchartedien viihdyksestä nojaa päähenkilöiden rikkaaseen sanaluon. Dialogi on erittäin elävää ja vivahteikasta - on selvää, että ääninäyttelijöiden, Nolan Northin, Claudia Blackin ja Emily Rosen, välillä on poikkeuksellisen hyvä kemia. Kolmikko osallistui myös hahmojensa eleiden ja liikkeiden mallinnukseen näyttämällä kohtaukset kuin oikeassa elokuvassa.

miten he painottavat omaperäisyyden ja innovaation verrattuna laadukkaaseen toteutukseen. Toiset voivat viihtyä pelin parissa alusta loppuun täyden kympin arvoisesti. Minäkin viihdyin Draken ja kumppaneiden parissa hyvin, mutta kaipasin silti tulitaiisteluiden oheen jotain uutta ja erilaista. Ulkoisesti täyden kympin arvoinen peli on tällaisenaan "vain" rautaisella ammattitaidolla tehty, tiivis ja vauhdikas seikkailu myyrtisissä maisemissa. Käsissä on ehdottomasti ostamisen arvoinen, kirikkaasti PS3-pelien parhaimmistoon kuuluva teos

### \* Loppukaneetti:

Uncharted 2:n upeat maisemat luovat hienot puitteet toimintaseikkailulle, josta ei nasevaa dialogia ja hyvää henkilökemiaa tälläkään kerralla puutu.

**Matti Isotalo**

# 9/10



Pienet miehet sotivat suurella saarella ja unohtavat turhat hifistelyt

# OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä CODEMASTERS Julkaisija CODEMASTERS Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-32 Ikäraja 18

**Operation Flashpoint: Dragon Rising on tiukka-otteinen ja vaativa sotapeli venäläisten, jenkkiensä sekä kiinalaisten välisestä kahakasta. Pelaaja ei ole supersotilas vaan tavallinen rivimies, jonka johtama Dagger-iskuryhmä operoi niin suoranaississa hyökkäyksissä kuin pimeyden turvin tehtävissä sotatoimissa!**

Dagger-tiimissä ei olla koskaan yksin. Joukkueeseen kuuluu kolme muuta mosuria, joita käskytetään esiin ponnautettavalla, kaikki olennaiset käskyt sisältävällä pympyrällä. Yleisimmät näkit kuten koukkaaminen sivustaan tai suora hyökkäys käyvät nopeasti tutuiksi. Yhtä tutuksi tulee koko käskyttämisoskan unohtaminen kiivaiden taisteluiden keskellä, sillä pikavalinnat ovat ainakin PC-versiossa pielessä. Kun pympyrän avaa, se on ja pysyy esillä kunnes näppäintä ymmärtää klikata uudestaan. Esiinjäävä komentokiekko peittää tapahtumat taakseen ja varsinkin tulitaistelun aikana saa pelaajan hätäännyttämään. Järkevä käytös hautautuikin paniikinomaisten painallusten alle, kun komentaja yrittää väistää valojuovia kesken käskynjaon.

Rauhallisemman miehen työkalu on kartta, joka näyttää niin paikannetut viholliset kuin omat joukot ja tavoitteiden sijainnit. Suurin puute kartassa on kuitenkin käskyjen ketjutus, jota peli ei ymmärrä. Pelille on tuntematon käsité



**Ei jäädä tuleen makaamaan!** Jos johtoauto ammutaan rusinaksi ja ympärillä alkaa viuhua valojuovien sarjoja, viimeinen asia mitä haluat tehdä on jäädä kytkimään keskelle tietä

## Virallista vai...?

Alkuperäisen Operation Flashpointin tehnyt Bohemia Interactive vaihtoi talle, mutta oikeudet nimeen omistanut Codemasters päätti tehtailla menestyneelle pelisarjalle jatkoa omin päin. Tosi Faneille moinen uhkasi maailmanloppua, mutta pelko oli turhaa. Dragon Rising on täysiverinen jatko-osa, joka on kehittänyt konseptiaan eteenpäin.

antaa käskyttää sotilasta tiettyyn paikkaan ja aloittamaan sieltä hyökkäyksensä. Tällaisenaan kartan käyttö on lähinnä tylsää, ja sopii vain kaikista kärsivällisimmille. Me muut voimme turvautua suoraviivaisempaan rynnäkköön...

...joka on miltei aina huono ajatus. Viholliset eivät ole eilisen teeren poikia vaan ampuvat tarkasti. He osaavat niin vyörytyksen, koukkauksen kuin piiloutumisen jalot taidot. Mutta onneksi niin osaavat myös omatkin joukot: tekoälyn ohjaamat sotapojat osaavat pitää itsestään ja toisistaan huolta. Kenties tärkein taistelutove-

reiden tuoma etu on kuitenkin vihollisten havainnointi. Maastopukuun sonnustautunutta miestä ei metsästä hevillä erota, ja peli olisi äärimmäisen tuskallinen ilman rinnalla kulkevia ihmistutkia. Vaikka henki lähteekin helposti, pelimekaniikka ei ole aivan laaki ja vainaa -tylytykseen yltävää. Operation Flashpoint: Dragon Risingia on myös siunattu tallennuspisteillä. Varsinkin kovemmilla vaikeusasteilla tallennuspisteet ovat kuitenkin harvassa.

Codemasters on onnistunut virtaviivaistamaan Operation Flashpointin nykypäivän tasolle. Se on helppo aloittaa ja lopettaa, eikä vaadi kohutuutonta vaivaa pelaajaltaan. Dragon Rising edustaa syystäkin ylpeänä vapaata etenemistä tukevien konsolisotapeliensä pientä alaryhmää. Tarkempaa ja vaativampaa sotilassimulaatiota hakevalle on ArmA II erinomainen valinta.

## \*Loppukaneetti:

Vaikka käskyttämekaniikka ärsyttääkin, fiksimusti käyttäytyviä sotilaita laajalla, vapaasti samottavalla kartalla löytyy vain harvasta pelistä.

**Heikki Takala**

**8/10**

Toisen maailmansodan suurin ilmasota nyt kotisohvalla

# IL-2 STURMOVIK

Alusta XBOX 360 (PS3) Kehittäjä GAJIN ENTERTAINMENT Julkaisija IC COMPANY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 7

IL-2 Sturmovik on nimi, joka tunnetaan yhtenä PC:n parhaista ja samalla realistisimmista lentosimulaattoreista. Gajin Entertainmentin vaikeana tehtävänä on tuoda peli konsolipuo- lulle niin, että veteraanit kiittäisivät ja alokkaat poimisivat moisen pelikaupasta mukaansa.

Toiseen maailmansotaan sijoittuva IL-2 Sturmovik: Birds of Prey tarjoaa paljon. Sotana- näyttämöitä on Doverin rannikoilta Sisiliaan ja aina Berliiniin asti. Lukuisat eri valtioiden koneet pudottavat toisiaan, pommittavat rannikkokotyk- istöä ja syytävät rakettia tankkikolonnaa kohti aamusessa usvassa, keskipäivän paahteessa ja öisessä myrskyssä. Tekemistä on kampanjan lisäksi yksittäisissä tehtävissä ja enintään 16 hengen moninpelin lukuisissa eri variaatioissa.

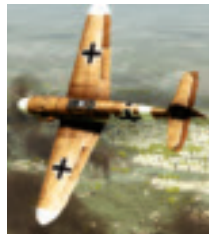
Birds of Prey tarjoaa kolme eri vaikeus- ja



Komeat konemallit Rautaisen simulaation ympärille on väsätty myös melkoisen vakuuttavat grafiikat. Toisen maailman lentokalustoa tunteva voi bongailta puttinpaikkoja myöten aitoja malleja.

## SIMULAATIO- VETERAANI UUDELLE YLEISOLLE

realismitasoa. Arcadessa kone ei sakkaa edes yrittämällä, ja aloittelevaa pilottia avustetaan mm. aputähtäimellä. Eniten saa kuitenkin irti Realistic-vaikeustasosta, jolloin pienen oh- jauksen herkkyyssäädön jälkeen kone sakkaa tai joutuu syöksykierteeseen liian tiukoista kaaroksista ja pelin erinomainen vahinko- mallinnus potkaistaan käyttöön. Ääriarajoilla lentäessä vihulaisen siiven nakuttaminen ilma- torjuntatulen paukkeessa maistuu aina yhtä hyvältä. Simulation-taso vie pois kaikki apu- elementit kuten kartan ja vihollisen tunnistuk- sen, ja jättää ainoaksi kuvakulmaksi klaustro- fobisen, mutta uskollisesti mallinnetun ohjaa- monäkymän. Konsoliohjaimen huomioiden Realisticin anteeksiantava mutta virheistä rokottava malli sopi alustalle parhaiten, realis-



### Se aito IL-2

Alun perin PC:lle vuonna 2001 julkaistu IL-2 Sturm- ovik sai välittömästi vakavien simulaattorihar- rastajien huomion ja hyväksynnän. Modifikaat- tioiden ja sisältöpäivi- tysten ansiosta alkuperä- inen peli elää edelleen vahvasti yhtenä kaikkien aikojen kattavimmista toisen maailmansodan lentosimulaattoreista. Jos aihealue kiinnostaa, kannattaa vakavasti harkita pelin sekä kunnan lentoti- kun ja kaasukahvan ostamista. Kun emopelin ja sen lisäosien kampan- jat on vedetty läpi, goog- laamalla löytää lisää luultavasti loppuiksi.

tisempi ja hienovaraisempi ote kun vaatisi joy- stickin ostamista.

Komeat konemallit ja näyttävät maastot tekevät Birds of Preysta vaikuttavan pelin ja vie pelaajan onnistuneesti toisen maailman- sodan ilmataisteluiden pariin. Rei'itetty ja pala- siksi ammutut koneet, ohi suhisevat luodit ja palava Stalingrad 2000 jatkaa alempana muis- tuttavat tehokkaasti omasta haavoittuvaisuu- desta. Tiukat ääniefektit ja sotilashenkilöiden musiikki kruunaavat kakun.

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey on luonut hyvän tasapainon realismin ja hauskan välille, huomioiden samalla uuden kohdeyleisönsä ja alustansa. Tehtävät ovat jännittäviä, meno näyttävää ja tekemistä on paljon,

### ★ Loppukaneetti:

Hävittäjät, pommittajat ja niiden kohtaamiset toisessa maailmansodassa ovat paitsi näyttä- vää, myös tunnelmallista pelattavaa.

Matti Isotalo

# 9/10



# MAJESTY 2: THE FANTASY SIM KINGDOM

Alusta PC Kehittäjä IC-INDO.CO Julkaisija PARADOX INTERACTIVE Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Rahalla saa sankareita. Kunnia on kivaa, mutta mikään armeija ei marssi pelkän klikkauksen voimasta.

**Vuonna 2000 julkaistu Majesty käänsi fantasia- kuningaskunnan roolit pääläelleen. Sankarin rooli vaihtui kuninkaan valtikkaan ja kunkku sai päänaivaikseen mitä moninaisimpia valtakun- nan turvaa ja rahakirstua uhkaavia örmelöitä. Majesty 2:ssa sama jatkuu.**

Kuningassuvun viimeisenä vesana pelaaja saa luvan palauttaa menneet kunnian vuodet tehtävä kerrallaan. Toisin kuin reaaliaikastrate- giassa yleensä, Majesty 2:ssa kukaan ei liiku pelkän klikkauksen voimalla. Valtakunnan puolus- tamiseksi värvättävät sankarit toimivat vain, jos luvassa on kunnian lisäksi myös kultaa.

Sarjan suurin innovaatio on epäsuora käsky- täminen. Sen sijaan, että pelaaja valitsisi ryhmän sankareita ja klikkasi ne vihulaisen kimppuun, hänen pitääkin asettaa palkkio vihollisten pää- nahasta. Mitä vaikeampi vastus ja mitä kauem- pana se on kotilinnan turvasta, sitä suurempi pussi kolikoita vaaditaan. Suoraviivaisten tappo- tehtävien lisäksi kunkku voi antaa kartoitus- ja puolustustehtäviä ja palkita rakennusten tai kauppakaraavanien puolustamisesta.

Toinen innovaatio liittyy taloudenpitoon. Teh- tävät tekevät lovea kassaan, samoin kuninkaan käyttöön ostettavat loitsut. Rakentaminenkaan ei ole ilmaista, koska uusia esineitä ja päivityksiä on tutkittava. Tulopuolen pyhä kolminaisuus ovat verot ja karavaanit, mutta yllättäen myös sankarit. Seikkailijanretkut tuhmaavat tienaamansa kopeekat tavernoissa, sepän pajassa ja muissa kuninkaan rakennuttamissa liikkeissä, joista kilisee verotuloa. Raha siis todellakin pyörittää fantasia maailmaa.

Majesty 2 ei ole se kaikkein helpoin peli. Alkutehtävien jälkeen pelaajalta vaaditaan sekä nopeaa hiirikättä kriisinhallinnassa, että pelin erikoisten konseptien sisäistämistä. Lupsakkaa ja aidosti erilaista reaaliaikastrategiaa kaipaava ei kuitenkaan pety Majesty 2:n parissa.

### ★ Loppukaneetti:

Aidosti erilainen reaaliaikastrategia, jossa kaikki ei olekaan niin millintarkkaan hallussa ja käsky- täminen käy viitteellisesti.

Matti Isotalo

# 8/10



# AION

Animehenkisessä verkkoroolipelissä sankarit saavat siivet

Alusta PC Kehittäjä NCSOFT Julkaisija NCSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaja MMO Ikäraja 12

Etelä-Korealaisen NCsofin Aionista on povattu kunnan haastetta verkkoroolipelin todelliselle mammutille, World of Warcraftille. Jo lähes vuosi sitten kotimaassaan julkaistu Aion yrittää haalia osaansa länsimaalaisesta pelaajakunnasta tyylillisesti omanlaisellaan, mutta pelillisesti melko tutulla paketilla. Aion kuitenkin sekä ihastuttaa että vihastuttaa jo alkuvaiheistaan lähtien.

Aion erottuu edukseen heti kättelyssä. Hahmonluontityökaluissa olevilla liukusäätimillä voi muokata pelihahmoaan todella vapaalla kädellä, niin kasvojen kuin ruumiinmuotojenkin osalta. Varsinaisia rotuja ei ole olemassa, vaan pelin kummankin osapuolen hahmot ovat ihmismäisiä olentoja. Tämä tietysti rajoittaa kustoimoinnin vapautta, vaikka siivet selästä löytyvätkin. Animevaikutteet näkyvät selvästi, ja esimerkiksi valtaosa tarjolla olevista hiustyyleistä on jäljitettävissä kyseiseen tyyliuntaan. Hahmoloukkia pelistä löytyy kahdeksan, ja ne kattavat käytännössä kaikki verkkoroolipelin perusroolit iskuja kestävästä tankista lasileukaiseen parantajaan.

Lentotaito on olennainen osa Aionin pelamista, sillä se on paitsi taistelullinen elementti, myös ainoa liikkumista nopeuttava keino. Ratsuja pelissä ei ole, ja siipiäkin voi käyttää tiettyjä lentoalueita lukuunottamatta vain alamaässä liittämiseen. Siipien ulkoosaa voi myös muokata mieleisekseen pelistä löytyvien parannusten avulla, joita hyödyntämällä myös lentonopeutta sekä lentoajan pituutta voidaan parantaa.



Valo ja pimeä Aionin maailma jakautuu valoisaan ja pimeään puoleen, joiden välissä aukeaa tyhjyys. Valon puolella tyylilajina on pastellianime, varjon puolella suositaan murrettua väripalettia.



## Vaikea arvioida

Verkkoroolipelin arviointi on haastavaa, sillä valtaosa viehätuksesta perustuu loppupään elementtien kiehtovuuteen, eikä niitä arvioijan puitteissa ehdi näkemään. Tämän lisäksi peliä kehitettiin koko elinikänsä päivitysten myötä. Näin myös Aion.

Pelattavuudeltaan Aion on pitkälti tutun tuntuinen massiiviroolipeli. Perustoiminta pyörii tehtävien tekemisen ja pelimaailmasta löytyvien vihollisten listimisen ympärillä. Tehtäväsaisältöä ei ainakaan alkuvaiheessa ole ylenpalttisesti - tasojennousun kannalta katsoen ei ole järkevää jättää tehtäviä suorittamatta, ellei ole valmis paikkaamaan kokemuspistevajetta puhtaalla mörköjähdillä. Tehtävät tarjoavat käytännössä samaa, tutuksi tullutta tavaroiden keräilyä ja määrätyn vihulauslauman tappamista. Tekijöiden mukaan peliä valmisteltiin länsijulkaisua varten vähentämällä itseääntoistavaa jauhamista, mutta valtaosa sisällöstä on edelleen pitkälti juurikin sitä itseään. Tämä kertonee kuitenkin enemmän alkuperäisen version sisällön vaihtelevuudesta.

Tappelemisen ohella pelaaja voi opetella kaikki saatavilla olevat käsityötaidot, joskin mestaritasoon saavuttaminen on mahdollista vain kahdessa ammatissa. Tavaroiden työstäminen on palkitsevaa, sillä ammatit tuottavat käyttökelpoista tavaraa pelielämän helpottamiseksi. Oman lukunsa ammattien harjoittamiseen tuovat keräilytaidot, joilla noukitaan tarpeellisia raaka-aineita niin maasta kuin ilmastakin. Sälän haaliminen varsinkin ilmasta on turhauttavan työllästä, sillä rajallinen lentoaika vaatii jatkuvaa maanpinnalle palaamista.

Aionin maailma on monipuolinen ja kaunis. Peli tuntuu parhaimpina päivinä todella koukuttavalta, mutta huonoimmillaan sen pelillinen tarjonta tuntuu puuduttavalta toistolta. Missään nimessä huonosta pelistä ei siis ole kyse, mutta monet saattavat kokea sen huonolla tavalla työläänä ja tiettyjen anteeksiantamattomien pelimekanismien vuoksi vaikeana. Jos Aionista tykkää, on luvassa varmasti todella pitkäikäistä viihdettä.

## \*Loppukaneetti:

Näyttävässä verkkoropessa piisaa puuhasteltavaa, vaikka vaihtelevia tehtäviä ja mielekäästä tekemistä löytyykin toistaiseksi laihanlaisesti.

Jukka Moilanen

8/10

Myrskyjen saarella kuolema on jatkuvasti kaverina

# RISEN

Alusta XBOX 360 Kehittäjä PIRANHA BYTES Julkaisija DEEP SILVER Julkaisu PC JULKAISTU, X360 Q1 Pelaaja 1 Ikäraja 16

Risen tekee hieman kulahtaneella fantasiatoimintakevytroolipeli –linjalla paljon oikein. Peli vakuuttaa vaikealla taistelullaan ja miellyttävän alhaiselle väännetyllä epiikkamittarilla. Lisäksi pitkän ja laajan tarinan myötä hahmon kehitykseen tulee pitkäjänteisyyttä, joka monista peleistä jää puuttumaan.

Päähenkilön huuhtoutuessa tuntemattomalle saarelle pelaaja on yhtä eksyksissä haaksirikoutuneen kanssa. Saari ei ole asumaton vaan sen hallinnasta taistelee kaksi yhtä lailla epäilyttävää joukkoa. Don Estebanin rosvojoukko haluaa käyttää maan sisästä nousseiden temppeleiden rikkauksia valta-asetelman palauttamiseksi. Uskontoon hurautaneet inkvisition fanaatikot puolestaan ryöväävät kyseisistä kivikasoista muinaisesineitä. Kaikkien epäonneksi temppeleiden syövereistä löytyi enimmäkseen vapaalle jalalle päässeitä hirviöitä.

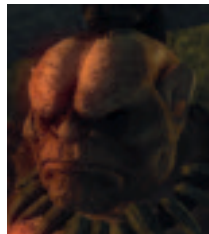
## YLLÄTTÄVÄN REALISTINEN KOKEMUS

Risenin ja monien muiden fantasiatoimintapelienvälillä on kaksi merkittävää eroa. Ensimmäkin Risen pysyy hyvin maanläheisenä varsin pitkään. Suurin osa vastaan möyriivistä vihollisista on fantasiapelienvälistä peruskauraa, eli miekka kohtaa kynnet ja nuolet pysähtyvät kilpeen. Vasta hyvän tovin päästä siirrytään taikuuteen, temppeleiden mystiikkaan ja suurempiin kuvioihin.

Toinen suuri ero on taistelu, joka on yllättävän armotonta. Muutaman suden laumaakin vastaan heittää helposti henkensä, jos huomio herpaantuu. Hiljalleen pelaaja oppii valitsemaan taistelupaikan itselleen edullisesti ja aktiivisesti seuraamaan kaikkia vihollisia ja niiden liikkeitä



Graatista köökköä? Risenin graafinen tarkkuus ei välttämättä yllä teräväpiirron tasolle, mutta se ei ole tarpeenkaan. Pelin yleinen tunnelma paikkaa sen, mitä pikseleissä hävitään



### Kaksi polkua

Heti pelin alkupuolella on tehtävä loppupelin kannalta hyvin tärkeä valinta: liittyykö metsästäjien ja miekkamiesten muodostamaan rosvosakkiin, vai oppisiko sauvataistelun ja magian salat inkvisition ja saaren munkkien parissa? Erialaisten hybridihahmojen tekeminen on toki mahdollista, mutta puolen valinnalla tuntuu olevan perustavanlaatuinen vaikutus niin juoneen, tehtäviin kuin hahmonkehitykseenkin. Kahden pääpölyn tutkimisen lisäksi hahmo voi opetella myös muita taitoja, kuten alkemia, asesepän niksejä tai voimailua.

jakaessaan miekkälähetystä. Peli suosittellee pikatallennusten jatkuvaa tekemistä, ja olen harvinaisen samaa mieltä.

Risen oli odottamattoman realistinen pelikokemus. Kun jossain tusinapelissä pelaaja pukee ylleen arkistokaapin kokoista piikkihaar-niskaa ensimmäisen pelitunnin jälkeen, Risenissä on juuri saatu ensimmäinen jousi ja pari nuolta. Kun geneerisessä mätkintäpelissä siivutetaan demoniherroja kymmenen kerralla, Risenissä paetaan pusikossa yllättänyttä villisikaa. Hitautensa ja armottomuutensa takia peli ei sovi kaikille, mutta se sopi minulle. Pimeällä suolla pelkän soihdun valossa harhaillessa ei oikeasti halua tietää mikä helkkari huohottaa selän takana.

### \* Loppukaneetti:

Monikymmentuntisessa fantasiaepoksessa hitaus on hyve ja kuolema vain uusi opetus. Armoton vaikeus ei kuitenkaan sovi kaikille.

Matti Isotalo

# 8/10



# MAGNA CARTA 2

Alusta XBOX 360 Kehittäjä SOFTMAX Julkaisija BANPRESTO Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 16



Sievät hahmot Hahmomallien yksityiskohtaisuudesta ei löydy motteen sijaa. Kunpa kaikki olisi hiottu yhtä hyvin.

Uusin tulokas Xbox 360:n roolipelirintamalle on korealainen Magna Carta II, jossa pääosassa on kahden liittouman välinen sota. Konfliktin pyöriteisiin sotkeutuu myös Juto, joka ajautuu eteläisten joukkojen riveihin ja ihastuu joukkoja johtavaan prinsessaan. Verkkaisen alun jälkeen juonikuvio alkaa purkautua ripsakasti, ja uusia ystäviä ja pahiksia esitellään sopivin väliajoin.

Tarinaa häiritsevät kuitenkin puuduttavat ja alakanttiin näytellyt keskustelut. Pelaaja saa hakata nappia, jotta keskustelu etenee, ja typeräksi touhu menee viimeistään, kun hahmojen kommentit ovat kolme pistettä. Se vie tehoa tarinalta, joka muuten sekoittaisi politiikkaa ja ihmissuhteita ihan onnistuneesti, joskaan ei omaperäisesti.

Siinä missä keskeisimmät hahmot on toteutettu pienintä hiuskiehkuraa myöten, jää liikimain kaikki muu jonnekin viime konsolisukupolven tasolle. Muutamia räiskyviä erikoistehosteita lukuun ottamatta näkymät ovat häiritsevän palikkamaisia ja suttuisia.

Toimintapainotteisessa pelissä reaaliaikaiset taistelut eivät ala satunnaisesti tyhjältä, vaan vihollisia nuijitaan nenätysten jouduttaessa. Tappelaminen olisi selvästi pelin kirkkainta antia, ellei vaikeustaso olisi välillä yhtä vuoristorataa. Hermot kiristävät etenkin tekoälyn kanssa - hahmot saattavat jäädä jumiin ympäristöihin tai pakkautua vastustajan nenän eteen keräämään iskuja. Omien hahmojen paimentamista sitä viimeisenä kaipaa, kun hengenlähtö on muutenkin lähellä.

Magna Carta II:n ongelma on pohjimmiltaan sen vanhanaikaisessa olemuksessa, jota ei ole edes viilattu loppuun asti. Vaikka suoranaisia virheitä ei juuri esiinny, kaiken kaikkiaan se on liian veltosti kasaan kursittu tekele luodakseen millään tasolla vaikutelmaa laatupelistä. Pituutta sentään kertyy joitakin kymmeniä tunteja, joten ihan äkkiä tekeminen ei lopu kesken. Uusintakierros ei silti houkuttele, sillä tarina on kliseinen, kuvitus ei vakuuta, äänimaailma tuntuu pahimmillaan olemattomalta, eikä pelaaminenkaan erityisemmin loista. Ei näillä eväin mitaleille enää nykypäivänä juosta.

### \* Loppukaneetti:

Toimintapainotteinen roolipeli, jonka kliseinen ja valju toteutus jättää paljon toivomisen varaa.

Kimmo Pukkila

# 5/10

Piinaavan tunnelmallisessa tyhjiössä kukaan ei kuule huutoasi

# DEAD SPACE EXTRACTION

Alusta Wii Kehittäjä VISCERAL GAMES Julkaisija EA Julkaisu JULKISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 18

Vajaa vuosi sitten ilmestynyt Dead Space vavisutti pelaajien pöksyjä kertomalla brutaalin ja pelontäyteisen tarinan kaivosalus Ishimuran verisestä kohtalosta. Wiin tuore valopistooli-ammuskelu Dead Space Extraction kertoo, mistä kaikki oikeastaan alkoikaan.

Klaustrofobinen ja ahdistava Extraction on virtuaalinen kummitusjuna, jossa ihmettelyn ja sormella osoittelun sijasta osoitellaan vihollisia Wiimotella ja viipaloidaan ne. Raiteet ovat armottomat, mutta kokemusta on koetettu saada elokuvamaisemmaksi pitämällä peli käynnissä niin tarina- kuin toimintakohtaustenkin aikana. Dialogia kuunnellessa voi siis kerätä esineitä ja ladata aseet. Ratkaisu tekee pelaajasta osan tarinaa, sillä näennäisten taukojenkin aikana täytyy pysytellä valppaana. Koskaan ei tiedä,

## KUMMITUSJUNA SIITÄ PARHAASTA PÄÄSTÄ

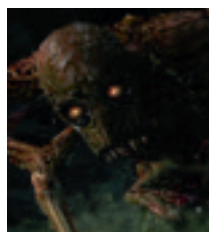
katkeaako keskustelu lonkerohirviön yllätys-hyökkäykseen.

Asevalikoimassa on riittävästi potkua ja joka osuma sekä tuntuu että näkyy. Kentistä kerättävien bonusten joukossa on myös ase-päivityksiä, joilla pysyjen teho ja lippaan koko kasvaa jonkin verran. Kamera on vain joissain kohdissa vähän turhankin hervoton ja nopea, mikä tekee keräilystä turhan työlästä ja tuuriin perustuvaa. Taistelun lisäksi pelin aikana ratkotaan yksinkertaisia ongelmia, jotka ovat varsin sutjakoita ja sopivat pelin yleiseen kulkuun mainiosti.

Audiovisuaalisesti peli on namia. USG Ishi-



**Epätasaiset tallennusväli** Paikoitellen tehtävät ovat tarpeettoman pitkiä: yli tunti yhtä tehtävää on liikaa ilman mahdollisuutta tallentaa. Vähemmästäkin menee naama mutkalle.



### Kun pääosuma ei vain riitä

Dead Space tuli tunnetuksi muun muassa vihollisten dekapitaatioon ja raajojen amputointiin perustuneesta taistelustysteemistä, joka on Dead Space Extractionissa mukana sellaisenaan. Vihollisilta on siis pakko rätkiä irti pään lisäksi useampi raaja, jotta ne pysähtyisivät. Pelkkien käsiensä varassa kohti raahautuva päätön hirviö on yhtä aikaa irvokas että pelottava näky, varsinkin jos on juuri vaihtamassa lippasta.

mura näyttää upealta, ase-efektit ovat hienoja ja hirviöt on animoitu komeasti. Äänityöskentelykin on harvinaisen ammattimaista. Onnistunut kuva- ja äänimaailma luo pelille erittäin intensiivisen tunnelman, joka on tämän lajityypin peleissä todella harvinaista.

Dead Space Extraction on kummitusjuna-ajelu siitä parhaasta päästä. Kyyti on jännittävää mutta hauskaa, ja suunnilleen kuusi tuntia tarinaa on juuri sopiva määrä houkuttelemaan uudelle kierrokselle. Jos kauhu- ja toimintapelit ovat yhtään lähellä sydäntä, ei Extractionia kannata missään nimessä jättää väliin.

### ★ Loppukaneetti:

Hyvin kirjoitettu tarina ja ahdistava tunnelma kuorruttavat haastetta tarjoavaa pelattavaa, ja kaksinpelinä ilo on ylimmillään.

Tero Kerttula

# 8/10



# CURSED MOUNTAIN

Alusta PS Kehittäjä 5TH CELL Julkaisija WARNER Julkaisu 9.10. Pelaajia 1 Ikäraja 12



Rienausta rajan takaa. Kiroitulla vuorella voi nähdä kaikenlaista, kuten kostonhimoisia tiibetiläismunkeja.

**Wiin kauhupelit voi laskea yhden käden sormilla. Siksi Cursed Mountain on tervetullut uutuuksena, ja siitä todella haluaisi pitää. Mutta piru periköön, se ei halua antaa siihen mahdollisuutta.**

Kokenut vuorikiipeilijä Eric Simmons saapuu Tiibetiin etsimään kadonnutta veljeään. Ilmeisesti veli on etsinyt buddhalaista viisauden lipasta, kii-nalaista vastinetta Pandoran lippaalle, ja rasia on syyppää liutaan luostarimurhia.

Rakkauksella kirjoitettu juoni pitäytyy uskollisena buddhismien mytologioille, eikä tuulesta temmattuja teemoja esiinny. Turhaa haahuilua ei tarvitse sietää, sillä pulmien ratkaisemiseen tarvittavat tavarat ovat viereisissä huoneissa. Tarina ja tunnelma ovat selkeästi pelin vahvimmat puolet ja imevät upealla tavalla mukaansa.

Pelin edetessä on kuitenkin helppo kyseenalaistaa Ericin kiipeilytaidot. Joka ikinen liike ja askel vaikuttaisi olevan vuoriveteraanille työn ja tuskan takana. Niinpä Ericin epäillessä mielen-terveyttään, pelaaja pohtii vain, onko Eric ikinä kiivennyt koulun puolapuita korkeammalle.

## TARINA JA TUNNELMA OVAT PELIN PARHAAT OSAT

Eric kohtaa nousun aikana aaveita ja demoneita, mutta mukana on kuin sattumalta taikahakku, jolla hutkia mörköjä käkättimeen. Ikävä kyllä harmaat haamut sekoittuvat helposti likaisenruskeaa taustaa vasten. Valaistukseen auttavat television valoisuussäädöt, mutta huonosti reagoivan ohjauksen tuomaa päänvaivaa ei poista mikään.

Cursed Mountainin hiljainen tempo ja kelvollinen tarina pitävät mielenkiinnon hienosti yllä. Jos toteutukselle olisi uhrattu hieman enemmän aikaa, se erottuisi helposti edukseen. Nyt peliä voi suositella ainoastaan vannoutuneille kauhufaneille

### ★ Loppukaneetti:

Tunnelmallisen kauhupelin tarina on kiehtova ja lopetus hieno, mutta kömpelöt kontrollit ja surkeasti suunniteltu valaistus syövät miestä.

Heikki Takala

# 6/10



Tuttua, turvallista mutta edelleen ihan pirun kivaa

# KATAMARI FOREVER

Alusta PS3 Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU Pelaaja Ikäraja 3

Planeettojen rakentaminen roskia keräävällä pallolla ei ole pelihyllyjen tavallisin ilmestys. Alussa on Katamari-niminen pallo ja sitä pyörittelevä kosminen prinssi. Kaikki katamaria pienempi tarttuu pallon kylkeen ja kasvattaa sitä suuremmaksi. Vähitellen eläimet, ihmiset ja talot alkavat tarttua pallon kylkeen: lopulta katamari imee itseensä vaikka mannerlaattoja, tähtiä tai kokonaisia galakseja.

Katamari-pelit ovat muuttuneet aikojen saatossa yllättävän vähän ja puolet kentistä ovat tismalleen samoja planeetanrakennuksia kuin aiemminkin. Uutuutena Foreverin toinen puolisko koostuu vaihtoehtoisista tehtävistä, joissa katamarilla on tarkoitus esimerkiksi kastella nurmikkoja, tehdä valonlähde tulikärpäsiä keräämällä tai pitää katamari liekeissä aikarajan loppuun saakka. Vaihtoehtoiset päämäärät ovat kiva juttu sinänsä, mutta itse pelattavuutta ne eivät kuitenkaan muuta miksikään.

Katamarin viehätys on ennallaan. Rojupallon pyörittely on hypnoottista puuhaa ja loppuvaiheen suuruudenhullu planeettojen popsiminen on aina yhtä hilpeää. Äkkiväärä huumori vali-

koissa ja välianimaatioissa on myös taattua tavaraa. Kahta analogitikkua käyttävä ohjaus toimii kuten aiemminkin. Pientä totuttelua se aina vaatii, mutta pelittää hyvin yhtä kaikki.

Edellisiä osia pelanneena Katamari Foreveristä on kuitenkin vaikea innostua vilpittömästi. Sisältö on jo kertaalleen nähty ja vaikka pelin pelaakin mieluusti läpi, pientä pettymystä ei voi välttää. Ensimmäistä kertaa Katamarin maahan matkustaville luvassa on huikean persoonallinen ja psykedeelinen kokemus, jollaista ei taastusti ole aiemmin pelannut. Valitettavasti yhdenkään aiemman osan nähnyt on nähnyt myös Katamari Foreverin.

★ Loppukaneitti:

Katamarin pyörittely on aina yhtä hauskaa, vaikka töksähtelyt, heikot musiikit ja uudistusten puute kokonaisuutta latistavatkin.

**Tero Kerttula**

**7/10**

## NHL 2K10

Alusta KAIKKI Kehittäjä VISUAL CONCEPTS Julkaisija 2K SPORTS Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-12 Ikäraja 16



NHL 2K10:n vahvuudet tulevat nopeasti esille televisiolähetyksiä jäljittelevän tyylin ja hyvän kiekkotunnelman myötä. Selostus on vakaata, vaikka tilanteet kaipaisivatkin monipuolisempia fraaseja.

Ohjaus on monipuolista, mutta pelin hallinta tuntuu ärsyttävän kankealta. Pelaajat kääntyvät rahtilaivan ketteryydellä ja osa animaatioista keskeyttää hallinnan kokonaan. Turhautumat korostuvat kun oman häkki soi, sillä tekoöly on usein surffailnut itsensä ulos koko tilanteesta. Ärsyttävistä pikkujutuista huolimatta pelattavuudessa on oma viehätöksensä, sillä maalinteko ei vaadi punakonemaista syöttelykuviota.

Verkkopeliominaisuudet ovat monipuoliset ja peli lienee parhaimmillaan hyvässä porukassa. Se jää kuitenkin NHL 10:stä jälkeen niin monissa asioissa, että vain yhden jäkispelin hankkiville 2K Sportsin peliä on paha suositella edes hintaeron perusteella.

**Jukka Moilanen**

**7/10**

## MOTORSTORM: ARCTIC EDGE

Alusta PSP Kehittäjä BIGBIG STUDIOS Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-8 Ikäraja 12



Arctic Edge vie kaahaajat puuterilunta pölyttämään. Eri kisoja on satakunta tusinalla eri radalla. Samat kiviöt, kurvit ja hyyt tosin tuntuvat toistuvan.

Ajoneuvot eroavat toisistaan hyvin, mutta isojen autojen massa ei välity kunnolla. Kiikkerää ohjaustuntumaa tasapainotetaan kepeällä vaikeustasolla. Vasta ensimmäisten 25 kentän jälkeen tekoöly alkaa pistämään hanttiin.

Pelin yleisilme on rakeinen ja laatikomainen niin kenttien kuin ajopelien osalta, mutta tämän ansiosta sulava ruudunpäivitys ja kahdeksan kuskin kisat on voitu säilyttää. Pelattavuus on mennyt näyttävyyden edelle, ja hyvä niin - toimivuus on kiva kuvaa tärkeämpi.

Parhaiten Arctic Edge toimii moninpelissä, mutta kisaamisesta ei missään vaiheessa tule niin innostavaa, että sitä jaksaisi ilolla tahkota päivästä toiseen. Lumi on on parhaimmillaan pienessä erissä.

**Matti Isotalo**

**7/10**

## ACADEMY OF CHAMPIONS

Alusta WII Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT BANDAI Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-2 Ikäraja 3



Academy of Champions ei ole missään mielessä vakavahenkistä futistelua. Itse asiassa säännöstö loistaa kokonaan poissaolollaan maalien tekoa lukuunottamatta. Taklaus takaapäin on ainoa tapa riistää pallo ja paitsio ei kuulu edes sanavarastoon.

Oman tiimin parantelu on luultavasti pelin koukuttavin sisältö. Jokaisella pelaajalla on omat kykynsä joihin voi käyttää kokemuspisteitä. Taitojen maksimitasot nousevat myös erilaisten minipelien avulla.

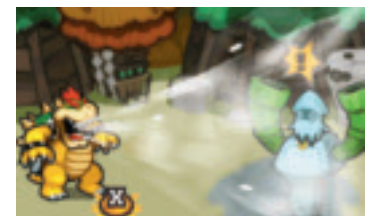
Pelin suurin heikkous on ohjaus. Siitäkin huolimatta, että tämänkaltainen jalkapallo suorastaan huutaa mukaansa erilaisia kikkoja Wiimotella tehtäväksi, liikkeen tunnistuksen käyttö jää laihanaiseksi. Keveydessä futiilussa ei myöskään riitä moneksikaan tunniksi pelattavaa, eivätkä minipelit riitä pitämään mielenkiintoa yllä.

**Heikki Takala**

**6/10**

## MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

Alusta DS Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 3



Uusin Mario-peli on oikein viihdyttävä toimintaseikkailun, roolipelin ja tasoloikan yhdistelmä, joka paljastui yhdeksi vuoden parhaista DS-peleistä.

Sienivaltakunnassa puhkeaa kauhea Blorbs-tauti, johon sairastuneet turpoavat hallitsemattomasti ympäri maita ja mantuja vieriviksi palleroiksi. Ahdinkoa ei helpota Bowser, joka ahmaisee suuren osan sienivaltakunnan väestä kitaansa.

Pelaaja pääsee sekä jyräämään pitkin maita ja mantuja Bowserilla, että pukeutumaan putkimieheksi ja rassaamaan ilkimyksen röörejä sisältäpäin. Pelimuotojen tapahtumat vaikuttavat toisiinsa merkittävästi. Roolipelielementit näkyvät vuoropohjaisissa taisteluissa, ja hahmojen varustelulla ominaisuuksia muokkaavilla esineillä. Oppivatpa sankarit matkan varrella myös uusia erikoishyökkäyksiä

**Leevi Rantala**

**9/10**



# Fallout 3

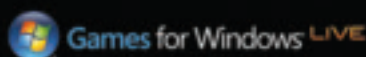
## GAME OF THE YEAR EDITION

INCLUDES ALL FIVE DLCS

OPERATION: ANCHORAGE  
THE PITT  
BROKEN STEEL  
POINT LOOKOUT  
MOTHERSHIP ZETA



ÅRETS ROLLSPEL



**Bethesda**  
SOFTWARES  
a ZeniMax Media company

**GameStop**  
power to the player™

**GAME.so**  
world play!

CDON.COM

# PÄIVÄKIRJA

## Tarinoita kuukauden varrelta

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

## NUMERO 19

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

**Y**hdeksän kuukautta ja seitsemän 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.

### 1.9.

Muutama viikko sitten yhteyttä ottanut Ida Kankaanpää päästetään vauhtiin. Tyttö halusi Gamereactorille elokuva-arvostelijaksi, ja luettuani esimerkkiarvostelun Mammutin, tajusin Idan olevan leffakriitikkona huomattavasti lahjakkaampi kuin minä. Onneksi en omaa mitään illuusioita omasta tärkeysteni tai korvaamattomuudestani. Roikun silti leffapuolellakin mukana, ihan vain siksi koska pidän siitä.



### 9.9.

Pääsen vihdoinkin Batman: Arkham Asylumiin kimppeeseen. Pelattuani pelin läpi tajuun tehneeni pahan virheen: annoin pelille väärän arvosanan. Kymmenen vuoden ja 200 arvioidun pelin aikana näitä on tullut vastaan ennenkin. Sitä huomaa vasta pidemmälle pelatessaan,

että sisältö ei vastaakaan sitä vaikutelmaa, minkä oli pelistä aiemmin saanut. Tässä tapauksessa antamani arvosana meni alakanttiin: BAA on selkeästi ysin arvoinen toimintarymistely. Vaikka se ei osakaan laulaa ja tanssia ja rikkoa genrensä muotteja, BAA on kauttaaltaan laadukas kokonaisuus, josta ei löydy oikeastaan yhtään kunnollista vikaa. Sen sijaan siinä on hirveä määrä asioita, jotka on tehty prikulleen oikein.



### 10.9.

Pah. Jouduin palauttamaan testikäytössä olleen iPhoneen. Nyt vain odottelemaan oman saapumista. Miten olenkaan tullut toimeen ilman noin nerokasta kapistusta? Ai niin. Se maksaa enemmän kuin hyvä läppäri. Niinhän se olikin. Aion ostaa sen silti ihan vain jotta voin pelata Wolfenstein 3D -klassikkoa metrossa.

### 12.9.

Saan käsiini betaversion lehtemme sähköisestä versiosta, e-magista. Kyseinen verkko-GR pitää sisällään miltei kaikki samat jutut kuin fyysisenkin läystäke, paitsi että siinä saa arvioiden kylkeen teipattua kuvankaappauksia ja trailereita ilman, että tarvitsee murehtia kaiken sopimisesta samalle sivulle. Kätsyä,

mutten ole vielä täysin vakuuttunut siitä, miten hyvin se kestää vertailua paperisen painoksen kanssa. Ehkä sen ei tarvitsekaan, vaan velipuolet voivat elää rauhallista rinnakkaineloa, täydentäen toinen toistensa puutteita.

### 16.9.

Kävin yhdeksän tunnin arviotseminä Microsoftin pelitilassa. Testattavana oli Halo: ODS, joka parhaasta yrityksestäni huolimatta jäi kesken. Tämä ei tosin haittaa, sillä tulen kuitenkin pelanneeksi sen läpi yhteistyössä ystäväni kanssa. Yhteistyö-pelit ovat puhdasta parhautta. Sitä jaksaa vaikka ristinollaa, jos haastetta ja vauhtia piisaa. ODS:ssä oli myös erinomaisen viehättävänäoloinen moninpelitila, Firefight. Kolme settiä sitä vei yhteensä yli tunnin elinaikaani, mutta valtavan ylivoiman keskellä riehuminen tuntui odotetulla tavalla viehättävältä.



### 17.9.

PAN Visionin pressitapahtuma Kampissa on täyteen ahdettu PAN Visionin yhteistyökumppaneiden tuotoksia. Käyn tutustumassa mm. Lost Planet 2:een, Dark Voidiin, DJ Heroon ja Borderlandsiin. Tajuun, että minulla ei koskaan tule aika riittämään pelatakseni kaikkia niitä lupaanoloisia nimikkeitä, mihin haluaisin

todella tutustua. Mälsää huomata, että vuorokaudessa ei ikinä ole riittävästi tunteja.

### 18.9.

Hyviä uutisia! Gamereactor killuu Suomen iTunes-listalla viidentenätoista. Tulen onnelliseksi.

### 21.9.

Pyrimme Suden kanssa aikaistamaan lehden valmiiksi saamiseksi tehtävää työmäärää aloittamalla prosessin entistä aiemmin. Saas nähdä, kuinka hyvin käy. (8.10. 2:15 hän voi todeta, ettei kovinkaan hyvin).

### 22.9.

Äh. Pakko hyväksyä, että nyt on niin paha flunssa, että töistä ei tule mitään. Tai no, kai sitä saisi itsensä lääkityksellä ja puhtaalla pahansuopuudella puskettaa itsensä työkykyiseksi, mutta miten se nyt muka voisi kostautua? Totean, että on vain parempi ottaa pari päivää lunkisti, jotta kroppa saa aikaa levätä.

### 23.9.

...paitsi etten minä mitään lepää. Rakkaudesta & Anarkiaa -festivaalit ovat edelleen täydessä vauhdissa. Yhdeksän elokuvaa kahdestakymmenestä vielä näkemättä! Nyt ei jäädä kotiin möllötämään!

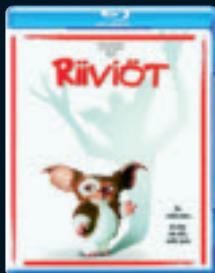
### 25.9.

IngLOURIOUS BASTERDSin jälkeen ei voinut kuin hekotella ja harmitella, ettei voi vain pistää leffaa uudelleen pyörimään. Bounjeornoh, todellakin!

### 28.9.

Muistan vihdoinkin pyytää kulukorvauksia

## Blu-ray-arviot Jori Virtanen ja Ida Kankaanpää katsastivat kuukauden teräväpiirtotarjonnan



### Riiviöt

Warner

Huonosti menestynyt keksijä ostaa hämyisestä kiinalaisesta kaupasta pojalleen mogwain, vaikka kauppias varoittelee siihen liittyvästä suuresta vastuusta. Gizmoksi nimetyn suloisen olennon päälle kaatuu kuitenkin lasi vettä, ja Gizmo synnyttää viisi mogwaita lisää. Lisää virheitä sattuu ja Gizmoa lukuun ottamatta näistä olennoista syntyy hurjapäisiä

riiviöitä, jotka pistävät kaupungin täysin sekaisin. Gremlins on 25 vuoden jälkeenkin kauhukomediaa parhaimmillaan. Gizmon söpöys, päähenkilöiden hämmäntävä dialogi ja huvittomasti sekollevat kiusankappaleet jaksavat naurattaa ja yllättää läpi elokuvan. Uusintatarkastus olisi itsin voinut tehdä hyvää, sillä K15 on humoristiselle rainalle turhan korkea. **IK. 9/10**



### Star Trek

Paramount

Star Trek on legenda. 60-luvulta tähän päivään asti elänyt scifi maailma on nähnyt viisi televisiosarjaa ja tusinan elokuvia. Vaatii rohkeutta hylätä tällainen kulttuuriperimä ja käynnistää koko roska alusta. Ja juuri sen J.J. Abramsin Star Trek tekee. Yllättävän moniulotteisella, aikamatkailun vaaroja käsittelevällä juonella siunattu Star Trek ei pysähdy hetkeksikään. Elokuva

vyöryttää jatkuvasti silmille epätoivoisia taisteluita, hurjapäisiä tilanteita ja uhkarohkeita riskejä. Se on kaukana siitä silvosta Star Trek -maailmasta mitä viime aikoina on tehtäilty, mutta hyvinkin lähellä sitä alkuperäisen Star Trek -sarjan menoa ja meininkiä. Yksi asia on varma: vanhaan ei ole paluuta. Ja olen siitä hemmetin iloinen. **JV. 8/10**



### X-Men Origins: Wolverine

FS FILM

Supersankarijoukko X-Menin tunnetuimpiin hahmoin kuuluva Wolverine on tuhoutumattomalla luuranggolla ja terävillä kynsillä aseistettu mutantti, joka taistelee jatkuvasti tappajan vaistojaan kanssa. X-Men Origins: Wolverine kertoo vaarallisen miehen taustatarinan. Veriveljeyttä ja mutanttien välistä lojaa-luutta punnitseva Wolverine ei onnistu säilyttämään X-Men -elokuvi

henkeäsalpaavaa fiilistä. Tarinan käänteet näkee jo kaukaa ja tutujen mutanttien mukaanympääminen tuntuu väkisin päälleliimatulta fanipalvelukselta. Wolverine itse taas on liian siisti ja puhtoinen. Näyttävää toimintaa ja hurjia stuntteja elokuvassa kyllä piisaa, ja juuri se jaksaa nipin napin pitää Wolverinen viihdyttävänä. **JV. 5/10**

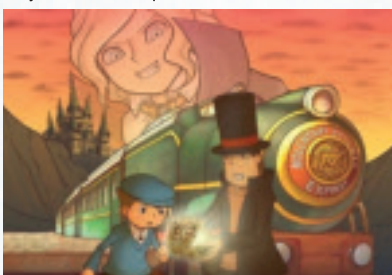
# LADATTAVAT

Virtual Console PSN Live Arcade

pomoiltani. Muistin tehdä sen viimeksi kolme kuukautta sitten. Nyt osa kuiteista on jo haalistumaan päin. Jännä nähdä menevätkö selitykset kuluista läpi, jos ainoa todiste niistä on pari harmaanomaista viivaa haalistuneen-valkoisella paperilla, ja sekin skannerin läpi vedetty.

## 29.9.

D'oh! Turvellen oikein urakalla ja lähetän Professori Laytonin Leevin vanhaan osoitteeseen. Käyttämässäni kuressa ei poikkeuksellisesti ollut palautusosoitetta, eikä vanhassa messassa ole ketään joka osaisi lähettää pelin Leeville. Ei auta kuin turvautua oljenkorteen ja pistää samaiseen väärään osoitteeseen pari postimerkkiä ja kaunis pyyntö, josko prof. Layton voitaisiin pistää Leeville.



(Päätoimittajan lisäys: Koska arvio on tässä lehdessä, oljenkorren käyttö kannatti. Kiitos palveluksesta, kuka ikinä oletkin.)

## 1.10.

Nakitän Matin lähtemään Kaliforniaan Cryptic Studiosin mestoille testaamaan Star Trek Onlinea. Kohtelenpa avustajiani kurjasti.

## 2.10.

Lehdentekorumba alkaa. Ei stressiä. Itse asiassa, olen ollut poikkeuksellisen hyvän- tuulinen jo kaksi viikkoa. Eiköhän täältä vielä alas tulla.

## 7.10.

Pyh. Olen edelleen hyvän- tuulinen, vaikka lehti on ihan palasina vielä. Sisulla loppuun asti! Rai rai!



## Zombie Apocalypse

Alusta XBLA. Pelityyppi TOIMINTA. Pelaajia 1-4. Hinta 15 EUR. Teksti MATTI ISOTALO

Onhan näitä jo nähty. Massoittain vihollisia, joita räiskitään paloiksi sekalaisen huutelun saattelemana. Mutta mikäs sen hauskempaa, kuin monikymmenpäisten laumojen taltuttaminen kolmen kaverin ja vaihtelevan asearsenaalin kanssa?

Eloonjäämistäistelua käydään genreen tiukasti kuuluvissa ympäristöissä, kuten kaatopäällä ja hautausmaalla. Kentät alkavat täyttyä esiin laahustavista epäkuolleista, joita ammus- kellaan kunnes zombit loppuvat tai henki lähtee. Hurmesaldo punnitaan paitsi tappojen, myös irrotettujen raajojen tai elossa pysytyn ajan

perusteella.

Pelkällä lapiolla ei tarvitse pärjätä, sillä pelaaja saa rynnäkkökivääriin lisäksi myös moottori- sahan matkaansa. Näillä pärjää jo kivasti, mutta lisähauskaa saa mm. kenttiin tippuvista hauli- koista, liekinheittimistä ja tuplakonepistooleista.

Zombie Apocalypse on hauskaa ja erittäin hektistä lahtausta kaveriporukassa, etenkin samalla sohvalla pelattuna. Yksin ei epäkuol- leiden maailmanloppu jaksa pitkään kiinnostaa, vaikka erilaisia aseita, zombityyppejä ja kenttien variaatioita on kiitettävästi. 8/10



## Military Madness: Nectaris

Alusta PSN/WIIWARE/XBLA. Pelityyppi STRATEGIA. Pelaajia 1-4. Hinta 10 EUR. Teksti TERO KERTTULA

Military Madness: Nectaris on uusioversio 20 vuotta sitten julkaistusta strategiapelistä. Tavoit- teena on joko valloittaa vihollisen tukikohta tai tuhota kaikki kartalla lymyilevät viholliset. Sijoi- tamalla oma yksikkö korkeammalle tai piirittä- mällä vastustajaa useammilla yksiköillä taiste- luihin irtoaa merkittävä bonus.

Peli on erittäin haastava, kiitos erinomaisen tekoälyn, mutta peli on nykypäivän mittapuulla aivan liian yksinkertainen, jotta se jaksaisi pitää pelaajan huomion muutamaa tehtävää pidem- pään. Etenkin kun turhan samanlaisina toistuviin harmaisiin kuumaisemiin kyllästyy alta aikayk- sikon. 5/10



## South Park Let's Go Tower Defense Play!

Alusta XBOX 360. Pelityyppi TOIMINTA. Pelaajia 1. Hinta 15 EUR. Teksti MATTI ISOTALO

Kaikkien tuntemaa Coloradon vuoristokaupunkia uhkaavat hipit, kuudesluokkalaiset, Jackovasau- rukset ja muut sarjasta tutut aggression kohteet. Ne voi pysäyttää vain mitä erikoisimpien tykki- tornien, kuten tennispallo-, ilotulitus- ja pommi- tornien strategisella sijoittelulla sekä lasten latau- tuvilla erikoisvoimilla. SPLGTDP on tornipuolus- tuspelinä keskinkertainen. Tornien ja hyökkäys- aaltoja ohjaavien seinien rakentelu on sekavaa puuhaa, ne kun sattuvat katoamaan toistensa taakse, jolloin niihin jää helposti tuhoisia rakoja. Yhteistyössä rakentelu on kuitenkin hauskaa, ja sitä toivoisi näkevän jatkossa myös muissa tornipuolustuspeleissä. 6/10



## Transformers 2

Warner Home Video

Transformerit, nuo 80-luvun lelu- teollisuuden helmet, kokivat ylösnousemuksen pari vuotta sitten tuleen elokuvan myötä. Roboteista autoiksi ja muiksi kulkuvälineiksi muuttuvat, talon kokoiset transformerit taistelevat keskenään Maan herruudesta ja rotunsa tulevaisuudesta. Roboti- soteureiden suttuinen ulkonäkö ja alati kieppuva kamera teke- vät kuitenkin lupaavista taisteluista epäselvää rähellystä. Lisäksi suurin osa elokuvasta menee karikatyyrimaisten päähenki- löiden sokerihumalaiseen häröilyyn, ikeniin sattuvaan dialogiin sekä pieruvitseihin. Budjetti on iso, päättäjät söpöjä, slap- stickhumoria piisaa ja päätoimittajaa väsyttää. JV. 3/10



KUUKAUDEN ANIME

# LAPUTA

Miyazakin elokuva pohtii luontoa, tekniikkaa ja mystiikkaa

## Laputa

Laji **DRAAMA**  
Julkaisija CINEMA MONDO

Hayao Miyazakin ensimmäisen animaatioelokuva Tuulen laakso Nausicaä (1984) oli niinkin suosittu, että se teki ohjaajasta Studio Ghiblin toisen perustajajäsenen. Ennen yhtiön hitti-elokuvaa Naapurini Totoro (1988) ehti Miyazaki tehtailla myös mainion animaatioelokuvan Laputa – linna taivaalla.

Elokuva kertoo Sheeta-tytöstä, joka putoaa ilmalaivasta kenraali Muskan joukkojen ja heitä vastaan taistelevien Dolan ilmarosvojen kynsistä. Kaulassaan roikkuvan leijukristallin ansiosta tyttö liittyy turvallisesti kaivostyöläis-poika Pazun huostaan. Sekä kenraali että ilmarosvot ovat kiinnostuneet Sheetan mystisestä korusta, koska se näyttää tien legendaariseen Laputaan,

kaupungin kokoiseen lentävään linnoitukseen. Elokuva koostuu pitkälti osapuolten vauhdikkaasta kilpajuoksusta ja -lennosta linnaan, tosin kaikilla on asiaan kuuluvasti aivan eri motivaatiot mielessään.

Leijuvan linnan asukkailla oli aikoinaan sekä valtaa että tietoa, ja näin he onnistuivat rakentamaan tasapainon luonnon ja teknologian välille. Vääräaikaisten käsissä tieto tosin osoittautui äärettömän vaaralliseksi. Laputaan kerrotaan jääneen myös mittaamattomat määrät aarteita. Kaikessa kiehtovuudessaan linna pysyy kuitenkin tietyllä tasolla saavuttamattomana. Näin Miyazaki kuvaa menneisyyden muistojen ja suurien haaveiden, jotka käytännössä osoittautuvat mahdottomiksi.

Ohjaajalle tyypillisesti elokuvan maisemissa on selkeästi länsimaisia vivahteita, tällä kertaa

häivähdyksen englantilaista työläis-arkkitehtuuria. Verrattuna Miyazakin moniin muihin animaatioihin, on Laputan värimaailma ja tyyli huomattavasti synkempää. Tämä kuitenkin sopii elokuvan tapahtumiin, jota ei muutenkaan ole suunnattu perheen plittikäsille.

Vaikka elokuvassa ovat läsnä monet myöhemmin Miyazakille ominaiset ikuista kestävyyttä huokuvat teemat kuten ekologisuus, mystiikka ja teknologia, ei se kuitenkaan yllä yhtä korkealle tasolle, kuin esimerkiksi ohjaajan myöhemmät elokuvat Prinsessa Mononoke (1997) ja Henkien kätkemä (2001). Sen verran hieno suoritus myös Laputa silti on, että Hayao Miyazakin voi sanoa olevan paljon enemmän kuin se Japanin Walt Disney, jona hänestä usein lännessä puhutaan. **7/10**



## Sydämen kuiskaus

Laji **DRAAMA**  
Julkaisija PAN VISION

Sydämen kuiskaus käsittelee suloisella otteella nuorten elämää askartuttavia aiheita. Nuoria tarkastellaan kuitenkin turhan arkisesti.

Ujo Shizuku-tyttö on varsinainen lukutoukka. Hän huomaa kirjastosta lainatuista kirjoistaan, että häntä ennen ne on lainannut aina sama poika. Shizukun haikailemista sukulaissieluisen pojan tapaamisesta tutustuu hän rinnakkaisluokan mystiseen nuorukaiseen.

Elokuvasa käydään läpi nuorille läheisiä teemoja kuten ystävyys ja ensirakkaus. Katsojan on helppo samaistua tunnepuusikaa saaviin punasteleviin teineihin, jotka käyttäytyvät nelosti ihastuksen kohteidensa edessä. Animaatio käy läpi myös oman paikan löytämisen vaikeutta, kun molemmat nuoret käyvät kampaailua unelmiensa seuraamisesta samalla, kun yhteiskunta pyrkii ahtamaan heidät opiskelun oravanpyörään ja unohtamaan luovuuden.

Vaikka Sydämen kuiskaus onkin kovin suloinen animaatio, kärsii se ajoittain tyhjäkäynnistä. Elokuva jää myös kaipaamaan Studio Ghiblin teoksille tyypillisiä fantasianomaisia kohtauksia ja nerokkaita käänteitä. Muutama hassu kokeilu löytyy, mutta nekin tuntuvat ontoilta. **6/10**



## Kaiken se kestää

Laji **TRILLERI**  
Julkaisija CINEMA MONDO

Rakkauden ohjaamista teosta on tehty liian monta imelää elokuvaa. Kaiken se kestää on kaunis ja koskettava poikkeus.

Lisa (Diane Kruger) haetaan kesken aamiaisen poliisikuulusteluun ja tuomitaan murhasta. Kotiin jäävät aviomies Julien (Vincent Lindon) ja pieni poika Oscar (Lancelot Roch). Lisan syyttömyydestä vakuuttunut puoliso alkaa kuitenkin suunnitella keinoa, jolla saisi vaimonsa ulos vankilasta.

Kaiken se kestää kuvaa, kuinka paljon ihminen voi olla valmis tekemään toisen puolesta. Kyse ei ole ainoastaan rakkaudesta, vaan myös itsekkästä yksinäisyyden pelosta. Tuntee on onnistuttu esittämään tavanomaisiksi ja kauniiksi, ja juuri tämä tavallisuus tekee tarinasta läheisen ja todentuntuisen.

Kaiken se kestää on erityisesti hyvien näyttelijöiden elokuva. Lindonin ja Krugerin kemia pelaa ja hahmojen välinen rakkaus on täysin aistittavissa. Myös ohjaaja-käsikirjoittaja Fred Vacayé on hoitanut työnsä hyvin. Trilleriä on lähdetty rakentamaan vanhatapaista tyyliä kunnioittaen ja se onnistuukin ylläpitämään jännityksen lopputeksteihin asti. **8/10**



## Gomorra

Laji **RIKOS**  
Julkaisija CINEMA MONDO

Monet mafiaelokuvat kuten genren klassikko Kummisetä ovat antaneet meille kuvan alamaailman pahiksista tyylkkäästi pukeutuvina gangsterina, jotka julmasti uhittelevat tottelomattomille. Gomorra antaa katsojalle jotain aivan muuta. Se kuvaa kaunistelematta Napolissa oikeasti toimivan Camorra-järjestön jäsenien ikuista taistelua vallasta ja rahasta.

Elokuva keskittyy seuraamaan tarinaa viidestä eri suunnasta. Henkilöt ovat kaikki hyvin erityyppisessä elämäntilanteessa, mutta heitä yhdistää kytketyminen Camorraan ja uhrin rooli. Hahmojen pyrkimys maalliseen mammonaan tai pois järjestelmän kiertästä on turhaa, sillä Camorra pitää heitä tiukasti otteessa.

Matteo Garronen kuvausote on dokumentaarinen ja kaikki sentimentaalisuus on kitketty pois. Vaikka elokuvassa ei olekaan selkeää juonta, on sitä vahvojen tarinoiden ansiosta helppo seurata. Autenttiset kuvauspaikat, realistiset hahmot ja kylmä kuvausote lisäävät sitä ahdistavaa totuutta, ettei niin elokuva kuin Camorakaan anna lopulta kenellekään toivoa. **8/10**



## Choke

Laji **KOMEDIA/DRAAMA**  
Julkaisija SCANBOX

Victor Mancini (Sam Rockwell) on seksiadikti, joka elättää itsensä teeskentelemällä tukehtuvansa ja sitten kuppaamalla lojalaan pelastajansa lompakosta rahat. Kun Victorin harhainen äiti alkaa tehdä kuolemaa, tämän lääkäri kertoo Victorin olevan ehkä kloonaamalla tuotettu Jeesuksen puolikkooni. Ajatus puolimessiaanisuudesta saa Victorin hätäntymään, eikä mies saa rauhaa ennen kuin äiti kertoo mistä on kyse.

Sinänsä lupaavan konsepti varmaan toimiikin Fight Clubin kynäillen Chuck Palahniukin romaaniassa. Elokuvakäänös on kuitenkin epäonnistunut. Palahniukin nihilistinen kerronta yrittää nostaa päätään jatkuvasti esiin, mutta ohjaaja Clark Greggin käsittelyssä rikkaanoloinen ja uskonnollisuusväyteen satrii jää kikkailmaan seksivitsillä ja halvalla päänaukomisella.

Elokuva tuntuu tietien tahtoen haaskavan kaiken potentiaalinsa, kuten Rockwellin roolityön itseään inhoavana kurjimuksena. Hahmot jäävät etäisiksi ja epärealistisiksi, eikä epätoivoisesti hauskaksi haluava tarina jaksa kiinnostaa. **4/10**  
TEKSTI: Jori Virtanen

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™

“A highly original, appealing fantasy epic” **XBOX360**

# RISEN™

Join The Community  
[RISEN.DEEPSILVER.COM](http://RISEN.DEEPSILVER.COM)

2nd October 2009



16

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



Copyright © 2009 Deep Silver & Piranha Bytes. All Rights Reserved. Risen and Deep Silver are trademarks of Deep Silver. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and “Games for Windows” and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

XBOX  
LIVE

