

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

**ILMAINEN
PELILEHTI**

Marras/Joulu 09
Numero 20

Pohjoisma

amereactor.fi

Gamereactor

BAYONETTA

**NÄIN NOITATYTTÖ
TAPPELEE**

**Pelit
2009**

Mikä osui,
mikä upposi?
Listasimme
pelivuoden
parhaat ja
pahimmat

Gamereactor Guide

NEW SUPER

**MARIO
BROS.**

HURMAAVAA
TASOHYPPELYÄ

**COD: MODERN
WARFARE 2**

PELIARVIO

ARVIOS SA

**ASSASSIN'S
CREED 2**

UBISOFTIN KALPEA SANKARI
ARVOSTELIJAN KYNSISSÄ

Jori Virtanen, päätoimittaja



Hei ja moi, olen peliaddikti

Herään väsyneenä. Haukottelen koko päivän. Illalla käynnistän konsolin ja vannon, etten pelaa yli puolen yön. Toisin käy. Taas.

Peliaddiktiosta puhutaan paljon rahapeliin kohdalla. Rahallisen voiton ja häviämisen tuoma annos jännitystä onkin monille se, mihin riippuvuus muodostuu. Olen silti korkeimman omakätisesti huomannut, että kyseinen addiktio muoto ei koske pelkästään uhkapelaamista.

Tiedostin olevani peleihin koukussa, kun tahkosin Counter-Strikea modeemin kautta pelaamalla 1400 markan puhelinlaskun. Laskun koko havahdutti minut, ja Counter-Strike jäikin sitten siihen.

Peliaddiktio elää ja voi minussa kuitenkin oikein hyvin, mutta se on hyvin hallinnassa. Peliharrastus on kauniisti tasapainossa perheen, ystävien ja muiden hienojen asioiden kanssa. Vaikka tietoisella päätöksellä annankin addiktioon välillä kukkia uppoutuessani Dragon Age: Originsin kaltaiseen upeaan ja massiiviseen peliin, pelin päätyttyä addiktio pannaan taas komeroon.

Riippuvuuden voittaminen riippuu pitkälti siitä, onko ympärillä mitään muuta mielekästä tekemistä? Hassua kyllä, kaikkea kivaa löytyy, kun vain malttaa etsiä. Milloin viimeksi luit hyvän kirjan? Milloin kävit isolla kaveriporukalla nauttimassa illallista oikein pitkän kaavan kautta? Milloin heitit jotakuta lumipallolla?

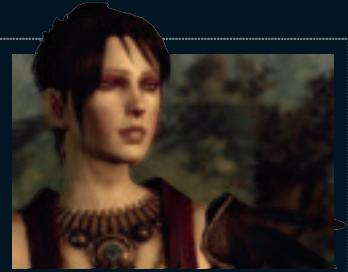
Pelit ovat hieno asia, mutta ne eivät saa hallita elämää. Ne ovat mauste, eivät itse sisältöä. Muistakaa nauttia niistä muistakin ihanista asioista.

Jori

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #20

Salamurhasimme Venetsiassa, pelastimme Fereldenin, sodimme nykyajassa ja pistimme pelivuoden puntariin.



11 BioWare-haastattelu

Pääsimme juttutietäisyydelle BioWaren Ray Muzykan ja Greg Zeschukin kanssa. Mistä puhuimme? Roolipeleistä, tietysti.



18 Vuoden Pelit 2009

Pelivuosi lähestyy loppuaan. Virstanpylvään kunniaksi GR listasi vuoden parhaat, pahimmat ja muuten vaan päheät.



32 Assassin's Creed 2

Enemmän vapautta, enemmän tekemistä, enemmän aseita ja enemmän seksiä. Ubisoft lupasi paljon - mitä se toimitti?

Ennakoarvot

- 26 Mass Effect 2
- 27 Star Trek Online
- 27 Army of Two: The 40th Day
- 28 God Of War 3

Artikkelit

- 18 Vuoden pelit 2009

Arvot

- 30 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 32 Assassin's Creed 2
- 34 Bayonetta
- 35 Left 4 Dead 2
- 35 Borderlands
- 36 Dragon Age: Origins
- 37 Shattered Horizon

- 37 Rabbids Go Home
- 38 DJ Hero
- 38 Band Hero
- 39 Ratchet & Clank: A Crack In Time
- 40 New Super Mario Bros. Wii
- 40 Little Big World PSP



30 CoD: Modern Warfare 2

Infinity Wardin räiskintä on kiistatta vuoden odotetuin, mutta mitä löytyy hypen takaa ja miksi se myi miljoonia jo julkaisuviikollaan?



34 Bayonetta

Jo ennen syntymäänsä pöhköksi tissihpaksi tuomittu Bayonetta yllätti Jukan täysin. Tammikuista julkaisua kannattaakin odottaa.

Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 09 GRTV
- 10 Reaktio
- 11 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, Tero Kerttula, Tuuli Saarinen, Milsa, Ida Kankaanpää, JD Sorvari

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Live-syöte m.gamereactor.fi

Tilaa www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Paino Colorprint Danmark

ISSN 1798-5412

Jakelu Pan Nordic Logistics

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

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

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

Verkkosivuiltamme www.gamereactor.fi löydät joka päivä uusimmat uutiset ja peliarvot, unohtamatta haastatteluja, artikkeleita ja 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, mitä 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 tilasystä arvion lyhennetty versio. Pitkät arvot, kuten myös vanhat peliarvot, löydät verkkosivuiltamme!

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing



SOUND BLASTER ARENA SURROUND
USB GAMING HEADSET



FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES
GAMING HEADSET MK II

PELIN ÄÄNI

ON AIKA SUHTAUTUA VAKAVASTI PELIIN!

Tehokkaan X-Fi-tekniikan ja EAXtuen ansiosta Sound Blaster Arena Surround-USB-pelikuulokemikrofonin tehokas kolmiulotteinen tilaääni antaa sinulle mahdollisuuden nähdä pimeässä. Ääntä peittävällä VoiceFX-toiminnolla ja taustamelua vaimentavalla Silencer-tekniikalla varustettu Sound Blaster Arena Surround on vaativan pelaajan valinta. Kuulokemikrofoni on suunniteltu käyttömukavuutta ajatellen, ja sen USB-liitäntä takaa yhtenäisen äänenlaadun ja parhaan mahdollisen suorituskyvyn intensiivisen kilpailun aikana.



X-Fi CMSS-3D -kuva

MUUT PELIKUULOKKEET:

FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES GAMING HEADSET MK II

- Silencer*-tekniikka takaa entistä selkeämmät äänikeskustelut
- Kokoonlaitettava rakenne helpottaa säilytystä
- Johdossa oleva äänenvoimakkuuden säädin



FATAL1TY USB GAMING HEADSET

- X-Fi-ohjelmisto varmistaa huippuluokan peliäänet
- USB-liitäntä takaa yhtenäisen äänenlaadun
- Johdossa oleva äänenvoimakkuuden säädin



FATAL1TY GAMING HEADSET

- 40 mm:n Neodymium-elementti tuottaa mahtavan äänen
- Puhtaasta happivapaasta kuparista valmistettu kaapeli tuo selkeän äänielämyksen
- Nauti huippuluokan käyttömukavuudesta ja pitkistä peliistunnoista



Sound BLASTER

* Toiminnon käyttöön vaaditaan
Sound Blaster X-Fi Titanium -sarjan äänikortti

© 2009 Creative Technology Ltd. Kaikki oikeudet pidätetään. Todelliset tuotteet ja värit voivat hieman poiketa kuvatuista.

www.soundblaster.com

VALTUUTETUT JÄLLEENMYYJÄT

ANTTILA

expert



MUSTA
PÖRSSI

NETANTTILA.COM

PRISMA

Verkkokauppa
.COM

TEMPO

UUTISIA / JUORUJA / HUUJUJA / LISTOJA

Peliuutiset päivittäin www.gamereactor.fi



SKEITTAAJAN KAUPUNKI

San Vanelonan suurkaupunki vaihtuu Port Cavertoniin. Uuden ympäristön suurin bonus on, että San Vanelonan lautailuvihamielinen lainsäädäntö jää taakse. Skeittaajaystävällisempi ote tarkoittaa, että pelaajan ei tarvitse viettää kaikkea aikaansa happamia vartijoita pakoillen.

PAINO MONINPELISSÄ

Tällä kertaa virtuaaliskeittailusta puuhataan sosiaalista suoritusta. Pistä posse pystyyn kamujen kanssa ja kisa lautakikkailijoiden kuninkuudesta verkossa. Kamujen poissaollessa heidän hahmonsäilytys silti pyöriä mukana taustaväriä tuomassa.

KOLME ALUETTA

Port Caverton jakautuu kolmeen alueeseen. Aloitusalueena toimii keskitasoisia haasteita tarjoava yliopistoalue. Keskusta-alueella vaikeustaso nousee hieman, ja haasteisimmaksi homma menee telakalla. Vanhat laivarungot tarjoavat oivia paikkoja niiden uskaliaampien temppujen kokeiluun.

Skate 3

Skeittailusarjan kolmannessa osassa **sosiaalisuus** on valttia

Kun ensimmäinen Skate-peli keikautti elegantin ja brutaalin Tony Hawk -sarjan valtaistuimeltaan, se äänestettiin vikkelästi parhaaksi skeittipeliksi ikinä.

Kakkososa petrasi suoritusta kaikilla osaluilla. Nyt, kolmannessa osassa, EA Black Box haluaa pelaajien taas kokeilevan jotain uutta: sosiaalista virtuaaliskeittailua.

Ensimmäisessä pelissä kivuttiin uraputkea ja luotiin maine skeittilegendana. Sitten pääpaino oli viranomaisissa ja vartijoissa, joita välttelemällä pelaaja keräsi sekä nimeä että pahamaineisuutta. Mutta todellinen

skeittilegenda ei toimi tyhjiössä. Skate 3:ssa pelaajan tehtävänä onkin ratsastaa maineellaan ja myydä brändikamaa tekemällä entistä päheämpiä temppuja.

Brändin lisäksi pelaaja tarvitsee oman possen. Suurin osa kolmososan haasteista on laadittu porukalla läpäistäviksi, mutta lisäksi porukalla voi suunnata myös nettiin, jossa voi haastaa muita pelaajia ja vallata aluetta tai kisata kikkailukuninkuudesta. Kaikesta päätellen EA yrittää kääntää yksinäisten susien pelityyppin joukkuelajiksi: keväällä 2010 nähdään, tuleeko kunnianhimoisista toiveista totta.

PARANNETUT ANIMAATIOT

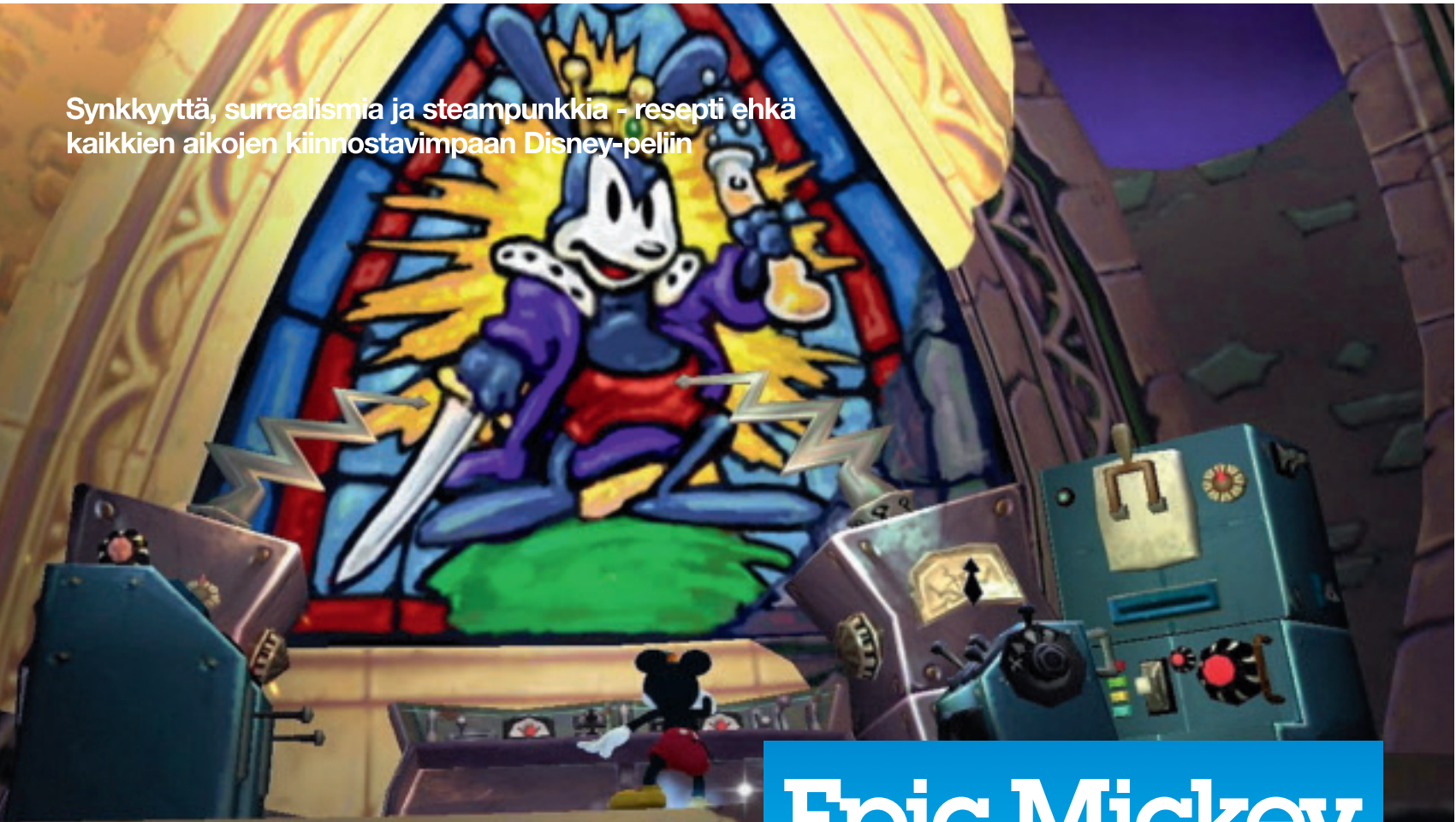
Skate 2:ssa hamo pääsi viimein hyppäämään laudaltaan, mutta jäykkä ja hidas juoksuanimaatio ei vakuuttanut ketään. Skate 3:ssa liike käy sukkulammin, ja hahmot suorittuvat sulavasti esimerkiksi portaissa sprinttailusta

UUSIA TEMPPUJA

Vaikka useimmat oikeasti mahdollisista skeittitempuista on jo lisätty peliin, kolmososa tuo pari uutuutta. Niihin lukeutuvat mm. Dark Side -flipit sekä Underside -grindit, joissa lauta keikautetaan nurin ja hypätään sen pyöräpuolelle grindin ajaksi.



Synkkyttä, surrealismia ja steampunkkia - resepti ehkä kaikkien aikojen kiinnostavimpaan Disney-peliin



Epic Mickey



Unohdetut suuruudet

Disney-veteraanit tietävät, että maailman ikonisin hiiri ei suinkaan ollut ensimmäinen Walt Disneyn valkokankaalla viihdyttänyt luomus. Epic Mickey armentaa hahmogalleriaa paitsi steampunkahtavan kierosta mielikuvituksesta myös suurhiiren varjoon jääneiden hahmojen joukosta. Oswald-kanin lisäksi matkalla kohdataan myös mm. Mustakaavun ja Mustan Pekan protoversiot.



Mikki Hiiri uudistuu Warren Spectorin tulevaan Wii-yksinoikeuspeliin.

Kun Deus Exin isä Warren Spector ilmoitti tekevän seuraavaksi Disney-pelin, moni pelkäsi peligurun myyneen sielunsa lopullisesti. Usko palautui hiljattain Lontoossa, kun Spector ja Junction Point Studios esittelivät 25-30-vuotiaalle yleisölle suunnatun Nintendo Wiin yksinoikeuspeli Epic Mickeyn.

Epic Mickey sijoittuu salaiseen maailmaan, jossa unohdetut animaatiohahmot viettävät eläkepäiviään. Maailmaa hallitsee Mikki Hiiren unohdettu edeltäjä, Oswald the Lucky Rabbit. Rauha rikkoutuu kun Mikki vahingossa löytää piirrettyyn paratiisiin - ja hävittää sen. Tuho on niin suuri, että Mikki jää itsekin sen vangiksi. Hävitetyyn piirrettyyn paratiisiin erämailla Mikki joutuu kohtaamaan sekä tekojensa seuraukset, vääristyneitä versioita tutuista Disney-hahmoista, että Oswald-kanin vuosikymmenten ajan hautoman katkeruuden.

Tuoreen ja mahtavalla tavalla vinksahaneen idean päällä on yhtä kiinnostavan kuuloinen pelimekaniikka. Mikki aloittaa matkansa pensselillä ja maa-

liohentimella varustautuneena. Kohdatut ongelmat voi ratkaista joko luomalla - esimerkiksi maalaamalla puuttuvat portaat ehjiksi - tai tuhoamalla esteet piirrettyä todellisuutta syövällä maalinhentimellä. Mikin valinnat seuraavat mukana, ja julkishirestä voi kehittyä niiden myötä yhtä hyvin veijarimainen luoja kuin (lähes) paha tuhon airut. Mikki myös kehittyä taitavammaksi tuhertajaksi matkan varrella - uudet taidot nimittäin haalitaan oppimalla uusi piirros. Esimerkiksi kelloluonnon opettaa hidastamaan aikaa.

Toistaiseksi Epic Mickey on Wiin yksinoikeus, vaikka Spector onkin ilmaissut halunsa tehdä pelin myös muille alustoille. On pakko myöntää, että vaikka Wiimote-maalailu kuulostaa todella siistiltä, HD-grafiikalla toteutettu steampunk-Disney kiehtoisin ihan yhtä paljon.

Epic Mickey on määrä julkaista loppuvuodesta 2010. Spector kuitenkin myöntää iloisesti suunnitelensa jo ainakin kaksi jatko-osaa. Ensi vuonna selvinnee, nähdäänkö niitä ikinä tuotannossa.



3 pelileffaa, joita kehtaa odottaa

Peliin perustuvat leffat ovat melkein aina kamalimpia. Nämä kolme saattavat kuitenkin välttää lajityypin kirouksen.

Prince of Persia (Toukokuu 2010)

Joel Bruckheimerin toimintaspektakkeili saattaa olla se käänteentekijä, joka murtaa pelielokuvien kirouksen. Tuotantoon ainakin satsataan kunnolla: rainan ohjaa vanha konkari Mike Newell ja sitä tähdittävät nimekkäät Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton ja Sir Ben Kingsley. Viihdearvo on taattu, mutta jättääkö Bruckheimerin kosketus pelin juonesta mitään jäljelle?

BioShock (2010)

BioShock-tarinan filmatisointioikeudet ovat siirtyneet Pirates of the Caribbean -ohjaaja Gore Verbinskiltä kokemattomalle mutta zombielokuvallaan 28 Weeks Later vakuuttaneelle Juan Carlos Fresnadillolle. Fresnadillo on osoittanut hallitsevansa genretietoisuuden ja kauhulla leikkimisen, ja vedenalaisen Rapturen käytävillä molemmille on kysyntää.

Kane & Lynch (2011)

Kane & Lynch on riski. Elokuvan ohjaa stuntmiehenä paremmin tunnettu Simon Crane ja sen kirjoittaa tuntematon suuruus Kyle Ward. Miten näin vaatimattomilla eväillä saadaan elokuvaan kiinnitettyä Bruce Willisin kaltainen suurtähti häikäilemättömän Kanen rooliin? Mikäli elokuva uskaltaa olla puoliksikaan niin häily kuin peli oli, se on näkemisen arvoinen.

06

syytä miksi GTA IV on kunkku

Ihmettelkö, miksi peli senkun porskuttaa?



01 02 03 04 05 06

Tyly tarina

Nico Bellic ei varsinaisesti hae hankaluuksia, mutta sitkeästi ne vain löytyvät luokse - ja eihän Balkanin sodissa karaistu veteraani nyt perääntynyt voi. GTA IV ottaa itsensä vakavammin kuin edeltäjänsä, mutta myös kertoo itäeurooppalaisen pikkurikollisen tarinan rautaisella otteella.

Hiekkalaatikon riemu

Pääjuonen lisäksi pelistä löytyy reilusti sivutehtäviä, sekalaisia illanviettopaikoja sekä useampi vinkotteltava mimmi. Sosiaalisia suhteita haaliva sankari huomaa tasapainoilevansa aika pian oman elämän ja rikollisen uran välillä - peli kuitenkin antaa valita juuri sen itselleen sopivan tahdin.

Laatupäivitykset

Isonkin pelin tulee tahkonneeksi läpi jossain vaiheessa, Rockstar on läänkinnyt vaivaa toistaiseksi kahdella sisältöpäivityksellä. The Lost And Damned päästää katsomaan Liberty Cityä prätäkajengien vinkkelistä. The Ballad of Gay Tony taas heittää pelaajan yökerhokunkun henkivartijaksi.

Autoa joka lähtöön

Eikä vain autoja, vaan myös kaksipyöräisiä ja lentopelejä.



Hämärä huumori

Radiossa jauhaa vainoharhaisten hullujen talk-show, telkkarista pukkua äärioikeistolaista Republican Space Rangers -piirrettyä, ja mistä edes alkaisi kuvailemaan, mitä GTA IV:n netistä löytyy? Pelin sisäistä viihdettä ja mediamateriaalia löytyy tuntikausiksi, ja sen laatu on yllättävän kovaa.

On kivaa olla retku

Korkeamoraalisten ja kirkasot-saisten sankareiden edesottamuksista kertovia pelejä on tehty maailman sivu. Välillä on kivaa heittäytyä ihan nilkiksi ja purkaa aggressioitaan kaahaamalla kyttyä karkuun tai kepittämällä kilpailevia nilkkejä niin että niiden esivanhemmatkin saavat mustelmia.

Huhu
kertoo
että...

Musiikkisuunnittelijan mukaan **Bully 2 on jo tekeillä**. God of War III saattaa saada co-op pelitilan, samoin Dragon Age: Origins ja Mass Effect 2. **Carmack arvelee**, että myös Rage hylkää dedikoidut PC-palvelimet. PS3:lle povataan vilkkainta joulumyyntiä ikinä.



VIIMEINKIN Zune videopalvelu Suomessa

Rapakon takana Xbox on ollut myös leffa-vuokraamo jo pitkään. Xbox Liven syyspäivitys toi ominaisuuden myös meille.

Marraskuussa julkaistun syyspäivityksen myötä aukenee Xbox 360:n omistajille useita mielenkiintoisia ominaisuuksia. Yksi odotetuimmista uutuuksista on Zune Marketplace, josta voi vuokrata elokuvia muutaman euron hintaan. Hankkimaansa rainaa voi katsoa välittömästi, sillä suoratoistolla imuroituva filikka latautuu tasaisesti, eikä katselukokemus pätki. Vaihtoehtoisesti elokuvan voi tallentaa kovalevylle odottamaan sopivaa katseluhetkeä.

Elokuvien vuokra-aika on se tavalliset 24 tuntia, jonka jälkeen pätkän katselu ei onnistu ilman uusintavuokrausta. Kello pyörähtää käyntiin kuitenkin vasta ensimmäisen katselukerran käynnistyttyä - kovalle ryystettyä rainaa voi säilyttää pari viikkoa ilman vuokra-ajan umpeutumista.

Elokuviin ei palvelun alkumetreillä kuulu kotimaista tuotantoa eikä tekstitystä, mutta puute ei jää pysyväksi. Microsoft aikoo jalostaa palvelun toimintaa niin tarjonnan kuin tekstitystenkin osalta, mutta aikataulusta ei ole vielä toistaiseksi tietoa.



KUUKAUDEN FOKUS

Joulu lähestyy, ja GRTV:llä se kestää koko kuukauden!

Joulukalenteri

Loppuvuosi menee huumorin merkeissä

Palaako Retro-Pukki elähdyttämään niitä seurallaan? Onko luvassa uskomantonta hengenlentoa ja luovuutta? Vai onko luvassa sittenkin vain 24-jaksoinen sarja bloopperkeloja GRTV-tiimin ei-niin-loistokkaista hetkistä? No, joulukuuhun on enää hetki matkaa, ja sittenhän se selviää.

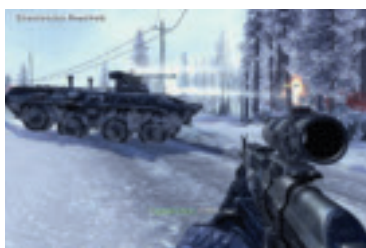
Jotain joka tapauksessa lupaamme, nimittäin GRTV:n peiteisen videokalenterin, jossa Benke ja Petter laskevat päiviä joulun - pelitunnelmissa, tottakai. Ja koska tätä tehdään lukijollemme, tilauksia otetaan vastaan. Jos siis olet aina halunnut nähdä miten Bengt oikeasti hoitaa salaiset kuvauksensa, tietää miten hyvä Petter Mårtensson on Street Fighterissa, tai kuulla kaksituntisen luennon Thomas Blichfeldtiltä pikselinräiskijöiden kruunaamattomasta kunkusta, jätä toiveesi. Varo kuitenkin mitä pyydät - saatat nimittäin saada juuri mitä halusitkin.



HAASTATTELU

Aliens vs Predator

Tapasimme tiimin pelin takaa, ja kaikista päätellen luvassa on ehta testosteroniahdettu toimintapläjäys vanhaan hyvään 80- ja 90-lukuleffojen tyyliin. Jos H.R. Gigerin verinhimoisten muokalaisten ja vähintään yhtä koviin predatorien liitteenotto kiinnostaa, haastattelumme paljastaa likaiset yksityiskohdat.



JULKAISU

COD: Modern Warfare 2

Sitä tyyppiä ei löydykään, joka ei tuntisi Modern Warfarea, tai myöntäisi Infinity Wardin pistäneen pelillä verkkoräiskinnän standardit uusiksi. Vastajulkaisu kakkososa lupasi tehdä saman - kerromme, miten se suoriutui haasteesta. Uudistukset, parannukset ja lopullinen tuomio videoarviosta.



JULKAISU

Assassin's Creed 2

Assassin's Creed keräsi aikoinaan sekä ihailua että vihaa: kakkososa on luvannut korjata puutteet, ja olla suurempi, kauniimpi ja monipuolisempi kuin edeltäjänsä. Suunnitelmat ovat kuulostaneet kutkuttavan hyviltä - mutta yltääkö todellisuus lupausen ja fanien toiveiden tasolle? Meiltähän se selviää.

3 KNOPPIA

Kurkkaamme kameran taakse ja jututamme vaihteeksi GRTV:n tekijöitä.



Bengt Lemne

GRTV-tuottaja

Paras muisto Tokyo Game Showsta?

- Cosplay-scene tietysti.

Miten valmistaudut GRTV-otokseen?

- Valmistaudun? Improvisoin kaiken. Sitten ei tarvitse hermoilla ja yrittää muistaa hengittää peligurujen edessä.

Kuka keksii joulukalenterin päättömät ideat?

- Ne ovat vuosien luovan työn, tieteellisen tutkimuksen sekä ja laaturkan yleisötestauksen tulos.

Toiset pelaavat, toiset tekevät perässä...

Pukujuhlaa vai roolileikkiä?

Oletko jo nähnyt cosplay-spesiaalimme Tokyo Game Shown messullattialta? Jos se pääsi liivaamaan ohi, vielä on tilaisuus tsekata parhaat puut. Katso, miten Petter ja Bengt yrittävät parhaansa mukaan selvittää, mistä puuhassa on kyse.



KRONIKKA

Andreas kertoo GRTV-toimituksen kuukaudesta

Painajainen ennen joulua

GRTV-suunnitelmissa sikainfluenssaa ja kalenterikuvauksia

Jouluhässäkkä on ollut käynnissä jo kuukauden, ja vaikka aina päätämme että jouluostokset alkavat vasta marraskuussa, niin se aika ja raha on taas palanut jo pelintäynteisen lokakuun aikana. Ja jotta homma ei olisi liian helppoa, sikainfluenssa päätti ilahduttaa toimitustamme visiitillä. Vietin sitten viikon kotona loikoillen etten olisi vinyt samaa herkkua koko loppukonttorin iloksi.

Seuraavana kalenterissa on viimeisten haastattelujen käsittely ennen kun aloitamme sen, mitä olemme suunnitelleet koko vuoden. Kyllä vain, olemme jo aloittaneet joulukuun suuren adventtikalenterin kasaamisen. Nyt urakasta puuttuvat enää viimeiset yksityiskohtien hiomiset,

renderöintien virittely, viimeisten repliikkien kirjoittaminen sekä pari rohkeaa uhria kameran eteen asetettavaksi - sitten kaikki on valmista koko kuukauden kestäväään kuvaus- ja leikkausurakkaan.

Joulukalenteri on luultavasti koko vuoden vaikein urakka, mutta myös hauskin, koska se antaa meille niin paljon vapautta. Bengtkin saa vaihteeksi laukoa hämärää huumoria päivittäisellä tasolla. Mitä muuta kameramies voisi päivätöltään toivoa?

Näihin puheisiin, näihin tunnelmiin: Hauskaa joulua koko GRTV-toimitukselta!

Andreas Hvid



Vanhat pelit uusiksi

Se ensimmäinen todella loistava peli, jonka pelasit. Mitä jos voisit palata siihen, sellaisena kuin se tehtäisi nyt?



AIKA ON JULMA Joskus aikoinaan Baldur's Gate II näytti herkulta. Nyt ei voi välttää pientä retrotuskua kun tajuaa, että kuva on yhä nättää - mutta vain jos sen ruttaa HD-monitorilla suunilleen tämän kuvan kokoiseksi. Mutta remasterointi Dragon Agen grafiikoille ja pelimoottorille, hmn...

OTA KANTAA!

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

Kuka tekisi peleille saman palveluksen kuin cd- tai Blu-ray remasterointi muille klassikoille?

Sama vanha hittipaketti uusilla grafiikoilla ja äänillä - tai sellaisenaan käsikonsolille käännettynä

Lopetin taas hetkeksi WoWaamisen. Vastoin yleistä luuloa, tulos ei ollut holtiton vapaa-ajan ylimäärä, vaan rästiin jääneiden konsolipellen purkumarathon. Kahden konsolipelaajan taloudessa on kuitenkin raja sillä, miten paljon aikaa Xboxilla voi viettää. Kun siippa vaati omaan Batman-vuoroaan, päädyin vanhan koulukunnan rettoon: Baldur's Gateen.

Voi veljet, se oli jotain ilmestyessään. Jo Might and Magic antoi koota oman seikkailijapoppoon, mutta vasta Baldur's Gate toi kuvioon myös NPC-tovereiden omat tarinat, tehtävät ja keskinäiset ennustuksia kuhiseva tarina, sievät isometriset kartat ja täysin naurettava määrä sivujuonia sekä satunaiskohtauksia - myyty, tuhat markkaa! Baldur's Gate oli ensimmäisiä pelejä, jotka tuntuivat roolipeliltä, eivät vain tasomekaniikalla ja varustekotileikillä varustetulta mätäkispätkiksestä.

Aika on ollut julma BioWaren lippulaivalle. Vanha 640x480 -grafiikka näyttää HD-monitorilla väistämättä suttuiselta ja DirectX-päivitykset ovat lisänneet ennen niin toimivaan peliin kurjia grafiikka- ja äänibugeja. Myös pelimekaniikassa näkyy ikä: vakioslittimäärään perustuva inventaario, pelin

paussaaminen aina kun katsoo karttaa (mutta ei jos kurkkaa reppuun) ja muut pienet UI-kömpelydet. Ehkä selvimmin ikä näkyy dialogissa. Milloin kukaan on viimeksi fantasiapelissä vakavalla naamalla sanonut thee ja thou?

Silti, kun shokki meni ohi, huomasi taas seuraavani verijumalan perillisen menoa pistehipan sijasta tarinana. Huomasin valitsevani seurueeni persoonina, ei yksiköinä. Ja huomasi toivovani, että BioWare tekisi vanhalle Baldurille saman palveluksen kuin LucasArts hiljattain Monkey Islandille. Koska niin kivaa kuin retro onkin, YouTube -koon pelikuva ei nyt vain oikeasti skaalaa 1680x1050 ruudulle niin, että sitä sietäisi katsoa.

Tämä peleillä on yhteistä kirjojen ja elokuvien kanssa: niiden parhaiden pariin haluaa palata aina uudestaan ja uudestaan. Esteeksi nousee tekniikka, joka ajaa armotta ohi. Xbox Originalsin myötä Microsoft on alkanut viimein tarjota konsolikansalle mahdollisuutta nostalgoida vanhojen suosikkien parissa, ja Sony'n väitetyt kaavailemat PS2-pelien latauspalvelu tuntuisi tavoittelevan samaa PS3-puolella. Saatavuus on hyvä alku, mutta kuka tekisi peleille saman kuin cd tai blu-ray remasterointi levy- tai elokuvaklassikolle - siloittelisi vanhan tekniikan rajoitukset ja näyttäisi pelit sellaisina kuin ne olisivat, jos ne olisi tehty nyt?

Systemshock. Dreamweb. Planescape Torment. Ultima IV. Thief. Joidenkin pelien pariin tuntuu vain väärältä palata, jos vastassa on se sama "oi kun retroa, tämä oli siis joskus cool?" -fiilis, joka Baldur's Gate -kokemustani leimasi. Missä viipyvät Secret of Monkey Island -malliset peliremasteroinnit? Uusi grafiikka vanhan päälle, uudet äänet ja ehkä vähän käyttöliittymäviilausta, mutta muuten sama hittipaketti nykytekniikalla. Tai sitten vanha klassikko sellaisenaan, mutta DS tai PSP-muotoon käännettynä? Id Software on jo hyvän aikaa kääntänyt Doom-ajan klassikoita iPhoneille, ja Valven kulttipeli Portal liittyy pian seuraan.

Ostajia olisi, ja kehitystyö olisi varmasti minimaalista verrattuna uuden pelin kehittämiseen nollasta. Missä on mun DirectX 10 -päivitetty Planescape: Torment? Missä on se Thief 3, jossa Garretin kattovaltakunta ei koostu kenkälaatikoista vaan on yhtä laaja kuin Assassin's Creedin rönsyilevä kaupunkimaasto? Aina ei ole pakko keksiä pyörää uudelleen. Rakkautta löytyisi varmasti myös sille kehittäjälle, joka antaisi meidän palata lapsuutemme peleihin tietäen, että nostalgia tulee olemaan juuri niin hyvää kuin se aina olikin.

Susi Vaasjoki

www.gamereactor.fi

Vanhan uusi elämä

Joillekin pelisuosikeille uusi elämä on koittanut. Ainakin nämä on Gamereactorin testissä havaittu edeltäjänsä arvoisiksi.

Beneath a Steel Sky Remastered (iPhone)

15 vuotta vanhaa cyberpunkseikkailua pidetään yhtenä parhaista genrensä edustajista. Fiksuja pulmia, nokkelaa huumoria, loistava juoni ja kerrassaan mainiosti toteutettu sci-fympäristö. Pelin päivitys iPhoneille on onnistunut mallikkaasti. Upea tarina toimii, vaikka se kulkisikin taskussa, ja kolmen euron hintalappu on rikollisen halpa.

The Secret of Monkey Island - Special Edition (PC, PS3, X0)

LucasArtsin parhaimmiston kuuluva seikkailupeli julkaistiin kesällä uusiksi. Naurettavan hyvää läppää, omituisia henkilöitä, absurdeja tilanteita ja kieli poskessa tehtyjä ongelmia sisältävä peli sai yleen uudet, koreat vaatteet ja puheraidan, sisällön pysyessä samana. Jos tämä legenda on jäänyt jostain syystä väliin, tilanne on korjattava mitä pikimmin.

Bionic Commando: Rearmed (PS3, X0)

Vaikka GRIN ryssi Bionic Commandon uuden tulemisen, studio onnistui tekemään alkuperäistä BC:sta vallan makoisen 2D-uusintapainoksen. Kymppiä lohkeava Rearmed-toimintapaketti sisälsi vanhojen kenttien lisäksi myös runsaasti uutta sisältöä, ja pelattavuus oli alusta loppuun vanhoja ja vaikeita aikoja kunnoittavaa.





Lisää haastatteluja: www.gamereactor.fi

Haastattelu



ROOLIPELIN KUNINKAAT

BioWaren perustajat Ray Muzyka ja Greg Zeschuk ovat vastuussa muutamista maailman parhaista roolipelikokemuksista. Istuimme juttusille Baldur's Gateen, Knights of the Old Republicin ja Dragon Age: Originsin luojien kanssa.

Mitä teillä oli tavoitteena kun perustitte BioWaren?

- Perustimme studion, koska rakastimme tietokonepelejä. Olemme molemmat kouluttaneet lääkäreiksi, mutta pelit ovat se todellinen rakkautemme. Etenkin roolipelit. Kun aloitimme uraamme ja Baldur's Gateen tekemistä, olimme huomanneet että pelimarkkinoilla oli tilaa selaisille peleille. Tuohon aikaan monet uskoivat roolipelin olevan kuoleva tai jo kuollut tyyllilaji, mutta me olimme kasvaneet Wizardryn, Ultiman, Bard's Talen ja Wastelandin tapaisten pelien parissa. Olimme myös huomanneet, että yhä useammat pelit olivat alkaneet käyttää roolipelimäisiä elementtejä, kuten maailman tutkimista, hahmonkehitystä ja mahdollisuutta luoda oma pelihahmons. Päätimme siis tehdä niin hyvän roolipelin, että todistaisimme kaikkien olevan väärässä.

Ja väärässähän he olivat, 1998 oli erinomainen vuosi roolipeleille. Alkuvuodesta julkaistiin Diablo, ja myöhemmin samana vuonna me julkaisimme Baldur's Gateen. Äkkiä roolipeli oli taas kovaa kamaa.

Mitä haluatte saavuttaa peleillänne?

- Meillä on useita tavoitteita, jotka ohjaavat työtämme. Kun teemme pelin haluamme tarjota maailman parhaan tarinavetoisen kokemuksen. Haluamme tehdä pelejä, jotka vetoavat pelaajan tunteisiin, tarinoita ja paikkoja jotka saavat ihmiset kokemaan jotakin. Jokaisessa pelissä haluamme luoda jotain parempaa, kuin mitä olemme tehneet ennen. Perusajatuksemme on, että haluamme pelaajan tuntevan jotain pelatesaan, olevan läsnä hahmona pelin maailmassa, vaikuttavan kokemuksistaan ja pelin maailmasta. Ja uskon myös, että paras pelimme on vielä

tekemättä.

Monet Baldur's Gate -fanit ovat sitä mieltä, että mikään tuorempi peli ei ole yltänyt sarjan kakkososan tasolle. Miksi luulet, että kukaan ei ole onnistunut luomaan yhtä pidettyä roolipeliä kuin Baldur's Gate 2?

- Koska näitä pelejä on vaikea tehdä. Vaaditaan järjetön työmäärä, valtava investointi aikaa ja rahaa. Lisäksi pelejä tehdään yhä enemmän puhtaasti teknisesti. BioWare on kehittynyt tasaisesti Baldur's Gatesta alkaen, ja sama pätee myös kilpailijoihimme, kuten vaikka Bethesdaan ja Fallout 3:een. Uuden kehittäjän on todella vaikea todeta, että he aikovat nyt kehittää jotain mikä on parempaa kuin Baldur's Gate 2 tai Dragon Age: Origins tai Fallout 3. Näitä pelejä on vain äärimmäisen vaikea tehdä.

On kaikkia muuta kuin helppoa upottaa tarinaa peliin, jossa pääpaino on tutkiskelulla, hahmonkehityksellä, taistelulla ja muokattavuudella. Tarinan kytkeminen pelaajan tekoihin, oikean tempun ja palkitsemisen ja toiminnan suhteen rakentaminen pelaajalle on todella vaativaa.

Muut kehittäjät alkavat puhua tarinasta usein vasta sitten kun peli on jo suunnilleen valmis. Se ei vain ole niin helppoa, et voi vain heittää tarinaa peliin ja saada pelaajaa kokemaan, että hän tekee valintoja, jotka vaikuttavat pelin kulkuun.

Mitkä ovat tärkeimmät erot vanhojen Baldur's Gate -pelien ja uuden Dragon Age: Originsin välillä?

- Baldur's Gate oli ensimmäinen pelimme. Koko prosessi oli yritystä ja erehdystä. Kukaan

koko 60 hengen tiimissämme ei ollut ennen tehnyt peliä, mikä on aika älytöntä, jos sitä oikeasti ajattelee. Kokeilimme paljon, keksimme paljon uusia juttuja, eikä kenelläkään ollut kovin selvää käsitystä siitä, mitä pelistä oli tulossa.

Ironista kyllä, tilanne oli hyvin samanlainen Dragon Agen kanssa. On haaste itsessään lähteä tekemään henkistä seuraajaa Baldur's Gate 2:n tapaiselle pelille. Oli paljon yritystä ja erehdystä, ja vasta nyt tämän vuoden aikana peli alkoi tuntua Baldur's Gateelta puhtaasti pelikokemuksena. Elämyksen syvyys ja vuorovaikutus seikkailijaryhmän muiden jäsenten kanssa, esimerkiksi. Yhtäkkiä, se vain tuntui oikealta. Se tuntui seuraavan sukupolven Baldur's Gateelta.

Tuntuuko teistä, että suuri fanijoukko ja sen yhtä suuret odotukset voivat olla haitaksi kun teette uusia pelejä?

- Ei, meidän tehtävämme on aina yrittää vastata fanien odotuksiin. Ja itseasiassa he ovat aina suhtautuneet hyvin positiivisesti kun olemme yrittäneet laajentaa repertuaariamme. Pyrimme kehittämään, mutta emme oikeastaan pyri kokonaan uusille markkinoille, jotka eivät sovi ydinfilosofiaamme. Jos katsoo Mass Effectia, huomaa että siinä on yhtä paljon räisäköintä kuin roolipeliä. Dragon Age on reaaliaikastrategisia elementtejä. Star Warsissa painotamme niitä kerontekniikan ja tarinan elementtejä, joista BioWare on kuuluisa, vaikka kyseessä onkin verkkoroolipeli. On hienoa voida tehdä niin monia erityyppisiä pelejä, ja tiedämme että fanimme ovat mukana tuke-massa meitä.

TEHSTI JA KUVA: Jon Cato Lorentzen



GR ESITTÄÄ

VUODEN PELI 2009

TÄYDELLINEN LISTA

THIS SEAL IS
YOUR ASSURANCE THAT

Gamereactor

HAS EVALUATED AND
APPROVED THE
QUALITY OF THIS
PRODUCT

1.

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Sonyn oma Indiana Jones toimittaa sekä seikkailua, sanailua että toimintaa

■ ALUSTA Playstation 3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

Mitä tapahtuu, kun paketoidaan hengästyttävä pulpseikkailu ällistyttävän koreaan kuoreen, lyödään kylkeen jytisevät ääniefektit ja taustalle tehokas musiikki, vieritetään peliä eteenpäin kuin hullun vimalla, heitetään silmille jatkuvia vaaratilanteita ja nopeita kamera-ajoja, asetetaan eteen niin slummeja kuin muinaisia temppeleitä ja kuorutetaan koko komeus häkellyttävän hyvillä ääninäyttelijöillä? Kymmenisen tuntia kestävä Uncharted 2: Among Thieves on juuri tätä: parasta viihdettä mitä pelimaailma tällä hetkellä tuntee.

Suurin osa pelin viehättävyydestä tulee sen genretietoisuudesta. Uncharted 2 hanksaa upeasti sen, mikä on pulpseikkailuissa tärkeintä: siinä on henkeäsalpaavia maisemia, läpeensä mätiä konnia ja jossain sillä rajamailla taiteiluvia sankareita. Todellisiin myytteihin ja Marco Polon mysteereihin nojaava juoni on juuri sopivan eppinen ollakseen pulp-uskottava, muttei liian pöhkö ollakseen naurettava.

Pelin varsinainen selkäranka on sen tapa käsitellä henkilöhahmojaan uskottavasti, mallintaa heidän liikkeitään elävästi ja antaa näyttelijöiden kemialle tilaa toimia. Tämä takaa sen, että peli on erittäin elokuvamainen ja hahmovetoinen toimintaryllistys, jossa pelaaja kokee todella olevansa mukana kiikkumassa jyrkänteiden reunoiilla tai tarttumassa hädissään siihen viimeiseen köynnöksen pätkään.

Moninpelin laatu yllätti kuitenkin innokkaimmatkin fanit. Verkkopeliä voi käydä kahden kilpailevan aarteenetsijätiimin tiukkana taistona, jossa kaikki liikaiset keinot ovat sallittuja, tai sitten äärimmäisen intensiivisenä yhteistyöpelinä, jossa kaverin turvaaminen on ainoa keino päästä kalleuksiin käsiksi. Uncharted 2: Among Thievesin viihdearvo peittää helposti alleen ne vähäiset rosoisuudet, mitä peliin on jäänyt. Ei epäilystäkään, se on selvästi on tämän vuoden paras peli.

2.

DRAGON AGE: ORIGINS

BioWaren roolipeli on puhdasta kultaa

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360
KEHITTÄJÄ BioWare
GAMEREACTORIN PISTEET 10/10

Otetaan synkkä ja julma fantasiatarina petturuudesta, sankaruudesta ja selviytymisestä pahimman mahdollisen keskellä. Otetaan nippu hahmoja, jotka puutteineen ja vahvuksineen tuntuvat hyvin todellisilta henkilöiltä. Otetaan taktiikkapohjainen taistelujärjestelmä, joka tarjoaa syvyyttä juuri niin paljon kuin pelaaja haluaa käyttää, kuitenkin pakottamatta hirvittävään pilkunviilaukseen. Annetaan BioWaren keittää soppa - ja tulos on vahvin roolipelikokemus, mitä vuoden tai BioWaren historian aikana on nähty. Dragon Age: Origins kutsuu pelaajan osallistumaan, houkuttaa välittämään, ja lopulta pakottaa tuntemaan, millaista on elää maailmassa, jossa toivo on se haurain mahdollinen asia. Sellaista suoritusta on vain pakko arvostaa.



UUDELLA PELI 2009

VIELÄ TUHDIMPI LISTA WWW.GAMEREACTOR.FI

3.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Parasta Batmania sitten ikinä

Kuka hullu ehdoin tahdoin haluaisi hullu-
jenuoneelle? Ainakin kuka tahansa, joka
on käynyt Arkhamissa Batmanin kanssa.
Verrattoman sujuva toiminta ja yhtä sutja-
kasti kulkeva tarina kelpaavat aina.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rocksteady GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

4.



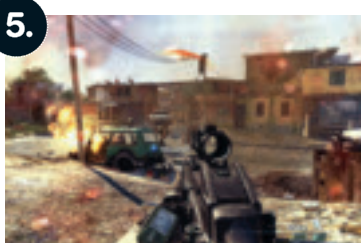
BRÜTAL LEGEND

Vastustamaton heviseikkailu

Suvereenilla soundtrackilla varustettu
visiitti brutaaliin hevimaailmaan oli juuri
sitä, mitä syksyyn kaivattiinkin. Tapansa
mukaan Tim Schafer teki itsensä näköi-
sen pelin, joka yhdistelee eri genrejä,
mutta ei tingi hetkeäkään pelin punai-
sen langan tarjoavasta tyylilajista.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Double Fine GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

5.



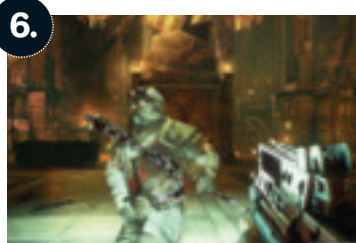
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Lyhyt mutta armoton

Sotaa vailla sääntöjä. Siviileistä ei sakoteta
kuin treeneissä ja tarkoitus pyhittää mur-
hatkin. Pannaan tiiviin ja toiminnantäytei-
sen yksinpelin kylkiäisiksi yksi parhaista
moninpelieistä koskaan, ja valmista tuli.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Infinity Ward GAMEREACTORIN PISTEET 10/10

6.



KILLZONE 2

Sotapelin osat kohdallaan

Erittäin näyttävää ja liki täydelliseltä
kuulostavaa sodankäyntiä saastaisella
teollisuusplaneetalla ilman turhia taukoja
toimintaan. Killzone 2 on kehunsa
ansainnut, sillä harvassa sotapelissä on
näin moni elementti täysin kohdallaan.
Helghanilla on ihanan kurjaa

ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ Guerrilla GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

7.



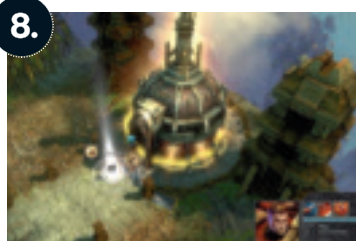
FORZA MOTORSPORT 3

Ralliveteraani ei petä

Forza on pitkään saanut nauttia rallisimu-
laattorien kunkun tittelistä, mutta tänä
vuonna se lunastaa sijoituksensa myös
muilla ansioilla. Satoja autoja, julmasti
modailmahdollisuuksia sekä uusi verk-
koulottuvuus modausten esittelemiseen -
kyllä sellaisesta jo sietääkin kehua.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Turn 10 GAMEREACTORIN PISTEET 8/10

8.



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

Tylyä fantasiastrategiaa

Tulevaisuudessa on vain Sota. Keisarin
puolesta iskevät valiojoukot kurmottavat
Kaaoksen käytreitä ja ottavat niiltä
samalla pataan niin että veri lentää.
Reaaliaikainen strategia on harvoin näin
tylyä - heikot joutavatkin jäädä jalkoihin.

PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Naughty Dog GAMEREACTORIN PISTEET 8/10

1.

BRÜTAL LEGEND

Levykansitaidetta ja heviestetiikkaa

■ ALUSTA Playstation 3 / Xbox 360
KEHITTÄJÄ Double Fine
GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

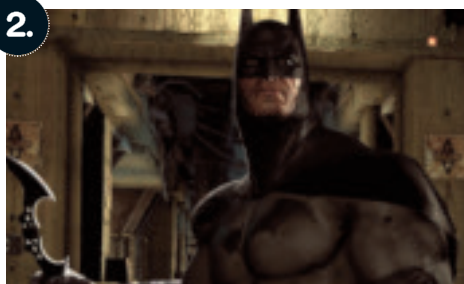
Frank Farzettan levykansista haltioituneena Double Fine päätti maalata Brütal Legendistä maailman, jonka rikas värimaailma katsoo karsaasti nykymuodin mukaisia harmaan- ja ruskeansävyisiä maisemia. Pelkästään turistina haahuileminen on erittäin palkitsevaa – maailma todellakin on heavy metalin läpikylästämä paikka. Kalja kasvaa puissa, muurit ovat valtavia kaitupinoja ja maasta puskee V8 hot rodeja kuin kummallisia hevisieniä. Sähkökitaroiden näköisiä graniittimonumentteja ja joka kulmalla, kalloista koottu vuori ihastuttaa ensinäkemältä ja kaduilla tallustaa tietysti headbangereita.



VUODEN DESIGN 2009

VIELÄ TUHDIMPI LISTA WWW.GAMEREACTOR.FI

2.



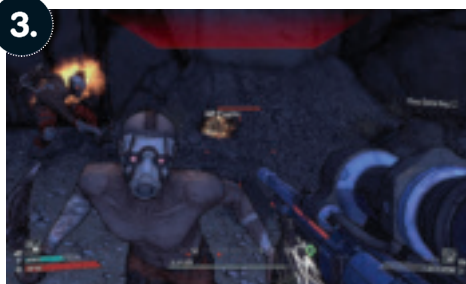
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Jylhää gotiikkaa ja kauhulääketiedettä

Arkhamin parantola luottaa pakkopaitoihin, metallikouriin, sähköshokkeihin ja muihin kyseenalaisiin hoitokeinoihin. Ei ihme, että sairaala on täynnä hulluja, sillä Arkhamin viheliäisiin hoitomenetelmin tuskin yksikään potilas ottaa askeltakaan parempaan suuntaan

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rocksteady PISTEET 9/10

3.



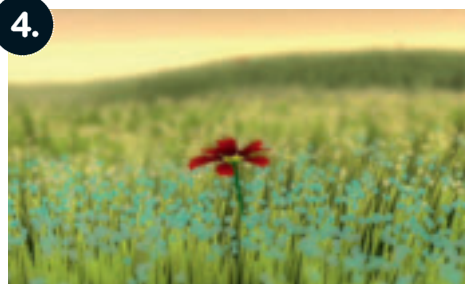
BORDERLANDS

Miksi vetää tappiin, jos voi lyödä yliin?

Sarjakuvamaiset maisemat ja vääräleukainen landepaukkumeininki kuorruttavat vinkeää toimintarymistelyä, jossa kaikki on vähintäänkin liioiteltua. Psykoottisesti hihkuvat ja veistä heiluttelevat kääpiöt valkoisissa maskeissaan naurattavat sadannellakin kerralla.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Gearbox PISTEET 8/10

4.



FLOWER

Koska aina ei tarvitse ryhtyä ja räyhätä

Satumaisen tunnelmallinen Flower ei varsinaisesti ole peli, vaan retki rentoon liitelyyn. Pelaaja on tuulenpuuska, joka pyyhkiessään peltoja pitkin saa kukat kukkimaan ja kevään puhkeamaan. Hiljaisen helinän säestämä pelituokio sai päätoimittajan miltei kyyneliin.

■ ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ ThatGameCompany PISTEET 9/10

VUODEN LADTTAVA 2009

VIELÄ TUHDIMPI LISTA WWW.GAMEREACTOR.FI

1.



TRIALS HD

Pulmapeli, ajopeli, tasohyppely, tai ne kaikki

Trials HD:ssa tarvitaan runsaasti tahdonvoimaa lukuisiin uudelleenyrityksiin, kun hieno kenttäsuunnittelu pistää ajamaan mahtihyppärien, räjähtävien tynnyreiden ja tasapainoramppien läpi. Kun vihdoin yletään high score -listalle, voitonriemun huuma on mahtava.

■ ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ RedLynx PISTEET 9/10

2.



TRINE

Ihana satupeli tarjoaa myös aivojummppaa

Unenomaiset maisemat luovat hienot puitteet kekseliäisyyteen nojaavalle pelattavuudelle. Fysiikkamallinnus kannustaa pelaajaansa rakentamaan etenemisreitinsä itse. Outoja ratkaisuja käyttämällä seuraukset ovat usein toimivia, mutta myös ällistyttävän hienoja.

■ ALUSTA PC / PS3 KEHITTÄJÄ FrozenByte PISTEET 9/10

3.



SHADOW COMPLEX

Metroidin henki muutti nykyaikadystopiaan

Shadow Complex on erittäin tyylikäs ja viihdyttävä toimintaseikkailu, joka yhdistää vanhan koulukunnan pelisuunnittelua moderneihin tuotantoarvoihin. Terroristien maanalaisen bunkkerin koluaminen on ehkä hivenen kallis mutta sitäkin nautittavampi reissu.

■ ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Jonathan Blow PISTEET 9/10

VOUDEN KÖNSIKÄS 2009



CHRIS REDFIELD

Resident Evil 5

Gears of Warin Marcus Fenix voi olla äijä, mutta hänelläkään ei ole mitään mahuja pärjätä Chris Redfieldille. Aiemmin siloposkinen ja atleetinen Chris-setä on pumpannut itsensä täyteen steroideja, sillä millään muulla ei tuolaista määrää lihasta voi selittää. Kyllä noilla muskeleilla kelpaa murjoa Kijujan virustartunnan saaneita alkuasukkaita.

VOUDEN MÄHETÄJÄ 2009

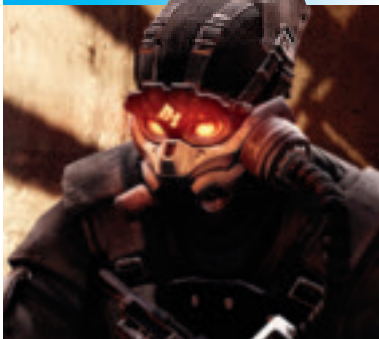


SONIC THE HEDGEHOG

Sonic and the Black Knight

Sonicin nykytila on sangen surkea. Olemme jo luopuneet toivosta, että sininen vauhtisili saisi kiskottua itsensä ojanpohjalta ylös. Jopa mieron tiellä oleva piikkikasa veti uudet pohjalukemat oppo-onnettomalla Sonic and the Black Knightilla, joka uhkui käsittämättömän kamalaa pelisuunnittelua alusta loppuun. Kaveri hei, eikö olisi aika jo jäädä eläkkeelle?

VOUDEN VIHOLLINEN 2009



HELGHAST ELITE

Killzone 2

Uohda Locustit, zombit tai Covenantin iskujoukot. Vuoden kovimman mosurin ja ilkeimmän sotakarjun titteli menee ansaitusti Killzone 2:n Heghasteille. Oranssina kiilluvat silmät ja pahenteinen panssarointi pistävät herkemmillle pelaajille pupun pöksyyn, ja se, että epätoivoista taistoa käydään julmureiden kotitantereella tekee kohtaamisesta vielä ikävämmän.

1.

VOUDEN TEKNIikka 2009



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Naughty Dog teki kenties koleimman konsolipelin tähän asti

ALUSTA Playstation 3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

On vaikea hahmottaa miten ihmeessä Naughty Dog sai tunnettua käytännössä kaiken mahdollisen grafiikkateknologian peliinsä, ja vieläpä kompromisseja tekemättä. Sitäkin suurempi ihme on, miten se kaikki komea visuaalinen ryöpytys saadaan esiin ilman lataustaukoja, aikavievä kovalaylle asentelemisia tai pienintäkään nykimistä ruudunpäivityksessä. Pelin yliverlainen grafiikka-

moottori tarjoilee jatkuvalla syötöllä teräväpiirtoa tehokkaasti hyväksikäyttäviä tekstuureja ja kaukanakin tarkkoina näkyviä maisemia. Joka paikka on täynnä upeita yksityiskohtia ja hienosti animoituja hahmoja. Koko tätä visuaalista vöyrytystä säästää liki täydellinen setti erikoiseffektejä jyhkeine räjähdysineen, väräjävine liekkeineen ja kimaltelevine valaistuksineen.

2.



KILLZONE 2

Guerrilla piti mitä lupasi vuonna 2005 E3:ssa

Kyllähän siitä nähtiä peliä povattiin, mutta grafiikan laatu löi silti ällikällä. Guerrilla puristi kaiken irti Playstation 3:n apurosesoreista ja esitteli sellaisen määrän valaistuksella kikkailevaa karkkia, ettei mikään toinen peli ole pystynyt samaan, Killzone 2 on niin kaunis että se sattuu.

ALUSTA Playstation 3 KEHITTÄJÄ Guerrilla Games PISTEET 9/10

3.



RED FACTION: GUERRILLA

Mars päreiksi vaikka paljain käsin

Geo Mod 2.0 -pelimoottori antoi pelaajan tuhota lähes minkä tahansa rakennuksen niin, että sen hajoaminen oli paitsi tyydyttävää, myös fysiikan lakeja noudattavaa. Satametrisen tornin kaataminen pelkän moukarin voimin on yksi tämän vuoden hienoimmista kokemuksista.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Volition PISTEET 8/10



VOUDEN ASE 2009

SONIC ERUPTOR

Ratchet & Clank: A Crack in Time

Ratchet & Clank -sarjassa pääsee aina käsiin mita mielenkiintoisimpiin aseisiin.. A Crack in Timessa pelaaja saa huppysiinä Sonic Eruptorin, tussarin joka hyödyntää kapistukseen kahlittua toukkaa. Kutkutettaessa mato kerää poskiinsa vatsahappojen kyllästämiä röyhtäyksiä, jotka jysäyttävät viholliset kerralla kanveesiin.

VIELÄ TUHDIMPI LISTA WWW.GAMEREACTOR.FI

1.



KILL ZONE 2

Harvoin on 5.1-ääni näin oikeuttanut käyttönsä

■ ALUSTA PS3
KEHITTÄJÄ Guerilla
GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

Ylitse viuhuvia tykinammuksia, räjähtäviä kranaatteja, metallin vääntymisen sarjatulen alla, joukkueenjohtajan tylät käskyt ja kaiken metelin yli kuuluvat ärjyvien vihollisten sota-huudot. Playstation 3:n äänentoistoa ei ole koskaan pistetty näin lujille, eikä sodankäynti ole milloinkaan kuulostanut näin massiivisen hienolta. Väkivaltainen ja armoton konflikti helghastien kanssa pauhaa uskomattoman jyrkänä ja massiivisena 5.1-äänivallina. Efektien suunta kuuluu selkeästi ja tarkasti, ja taustalla räyhää harvinaisen dynaaminen soundtrack. Sota Helghanin pinnalla oli ehkä yhtä helvettä, mutta se kuulosti taivaallisen hyvältä.

2.



UNCHARTED 2

Yksityiskohtia enemmän kuin ehtii huomata

Uncharted 2 on paitsi kaunis katsoa, myös upeaa kuunneltavaa. Pelin jokainen hetki on täynnä yksityiskohtia: soran rapinaa, hylsyjen kilisemistä maahan, kenkien lipsumista liukkailla pinnoilla ja päähenkilön ähkimistä äärimmillen vietyjen stunttien rasituksesta.

■ ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog PISTEET 9/10

3.



INFAMOUS

Sähkö kuuluu myös äänimaisemissa

Sähköisiä supervoimia säestetään häiritsevän hienolla äänimaailmalla. Ilma rätisee kun salamet käristävät konnat ja autojen varashälyttimet huutavat. Erityispisteet taustamusiikille, jossa perinteisiä soittimia korvataan sähkösurinalla, tyhjiällä tynnyreillä ja lasimurskalla.

■ ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ Sucker Punch PISTEET 9/10

4.



BRÜTAL LEGEND

Jyhkeät äänet jyhkeään maailmaan

Vivahteikas äänimaailma messevine efekteineen on riemastuttavan ylilyövä ilmestys, ja vihollisjoukkojen kepittäminen hevisoolojo kiskomalla on hilpeää puuhaa. Rock-uskottavuudesta iso siivu kuuluu metallimaailman legendojen käyttämiseen ääninäyttelijöinä.

■ ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Double Fine PISTEET 9/10

1.



DRAGON AGE: ORIGINS

Kenen seurassa pelastat maailmaa?

Tarina on vain yhtä hyvä kuin hahmonsa - ja juuri siksi Dragon Age on panostanut sankarin tovereihin koko rahalla. Mahtavat ääninäyttelijät, monisyiset persoonallisuudet ja oivallinen dialogi herättävät myös muun maailman eroon ja saavat tarinan tuntumaan pelaajan omalta. Kyky viedä pelaajaa tunteista käsin on yhä se tarinankertojan taidoista voimallisin.

■ ALUSTA Xbox 360 / PC KEHITTÄJÄ BioWare PISTEET 10/10

2.



UNCHARTED 2

Hahmokemia kantaa läpi kivenkin

Muinaiset salaisuudet, petolliset liittolaiset, tiukka toiminta ja kiperät pätkinät ovat iso osa Uncharted 2:n viehätystä, mutta pelin todellinen sielu piilee ääninäyttelijöiden kemiassa. Ilman Northin, Blackin ja Rosen panosta erinomaisen keronta ja upea rytmitys jäisi vaille sitä terävintä kärkeä, eikä kolmikron keskinäisestä naljailusta tahdo saada tarpeekseen.

■ ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog PISTEET 9/10

3.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Viittaritarin ura pätkinänkuoressa

Vuosikymmenten historialla varustettu hahmo ei ole helppo aihe - miten siihen tarttuaisi niin, että sekä fanit että ummikot kokevat pelin omakseen? Arkham Asylum ratkaisee dilemman kasaamalla viittaritarin vihamiehet yhteen osoitteeseen turpakekkereitä varten, ja paljastaa kunkin sosiopaatin suhdetta viittaritariin psykiatrihaastatteluisa. Pyhä historiakatsaus, Batman!

■ ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rocksteady PISTEET 9/10

1.



BIONIC COMMANDO

Grinin lippulaivasta tulikin mahalasku

Ruotsalaisen peitalo GRINin versiota Capcomin vanhasta toimintaklassikosta odotettiin innosta väristen. Kun paketista paljastuikin kullan sijasta silkkaa silkkoa, pettymys oli melkoinen. Outoja suunnitteluratkaisuja, suoraviivaista etenemistä vapaamuotoisen samoamisen sijaan, toistuvia kuolemia tyhjästä ilmestyviin säteilyseinämiin ja kömpelö lukittautumissysteemi saivat raavaat miehet itkemään avoimesti. Pettymys sai karvaan terän, kun GRIN joutui sulkemaan ovensa. Ruotsin ylpeyden hymy oli hyhtynyt lopullisesti.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Grin PISTEET 6/10

2.



EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Käsikirjoitus olisi ansainnut tasoisensa pelisuunnittelun

Eat Leadin konsepti oli mitä lupaavin. Joku haluaa eilispäivän toimintasanteri Matt Hazardin hengiltä, ja yrittäessään selvittää miksi ja kuka hänet haluaa viivata, Hazard veistelee vitsejä pelimaailman ja toimintaelokuvien pahimmista kliseistä ja tunnetuimmista hahmoista. Huumori oli viehättävällä tavalla ilkeää, mutta se ei jaksanut kantaa pelisuunnittelun kömpelyyttä, jossa tylsiä ja rumia kenttiä konka-tesa kuoltiin joko tylsyyteen tai yllättäviin, laakista tappaviin pääosumiin.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Vicious Cycle PISTEET 6/10

3.



WOLFENSTEIN

Räiskintäpelien isä jäi valille arvoistaan uusintaa

Vuonna 2001 julkaistu Return to Castle Wolfenstein oli yllätysshitti. Moni toivoi, ettei Raven Softwaren natsienammuskelu thraisi edeltäjänsä nimeä. No, niinhän se tietysti teki. Natsiokkultilla ja maagisilla voimilla kikkaileva Wolfenstein osoitautui vanhentunutta grafiikkaa ja sisällötöntä räiskintää sisältäväksi, tyhjänpäiväiseksi toimintapötkäksi. Pelistä on vaikea löytää mitään, mikä jäisi mieleen, joten sen lyhyt kesto lienee tässä suhteessa vain siunaus.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Raven Software PISTEET 7/10

1.



G.I. JOE

Joskus toivoisi terroristien voittavan

G.I. Joen uutta tuleamista odotettiin enemmän pelokkaana kuin toiveikkaana. Mikään ei kuitenkaan valmistanut The Rise of Cobraa kaltaiseen kalkkunaan. Tämä äärimmäisen tylsämielinen ja surkea peli on niin kamala kasa sontaa, että kesti viikkoja virvoittaa pelin arvostellut Jukka takaisin elävien kirjoihin.

ALUSTA PS3 / Wii / Xbox 360 KEHITTÄJÄ EA PISTEET 7/10

2.



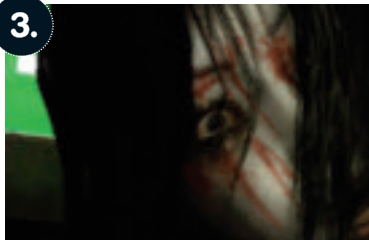
DAMNATION

Miten niin se ei ole ilmaismodi?

Damnation ei jää kauaksi G.I. Joesta. Ilmaismodina alkunsa saanut steampunkhenkinen läänkiräiskintä sisälsi käsittämättömiä suunnitteluratkaisuja, amatöörimäisen tarinan ja aivan halvaannuttavan huonoa ääninäytelyä. Peli on sängen loistava esimerkki siitä, mitä tapahtuu kun ei vaan osata.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Blue Omega Entertainment PISTEET 1/10

3.



JU-ON: THE GRUDGE

Vain huonous pelottaa

Tero koki kauhun hetkiä joutuessaan tutustumaan The Grudgeen. Kuka olisikaan arvannut, että lukuisat bugit, ideaköyhä sisältö, hajanainen tarina, järkyttävän huono grafiikka ja jatkuva fikkarilla lyysääminen ei tuottaisikaan hyvää peliä, saati sitten loisi minkäänasteista häivähdystä piinaavasta kauhusta?

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Rising Star Games PISTEET 2/10

4.



TERMINATOR: SALVATION

Rumaa mutta myös kömpelöä

GRIN mokailli myös Terminator-lisenssinsä kanssa. Molemmat pelistä löytyvät terminaatorimallit jäivät kulmiin ja kuoppiin jumiin tai rupesivat räiskimään uhkaavannäköistä seinää. Alle nelituntinen pituus oli sekin sulka floppitehtaan hatussa.

ALUSTA PC / PS2 / PS3 / Wii / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Grin PISTEET 4/10

VOUDEN MUSIIKKI 2009

1.



BRÜTAL LEGEND

Koska tätä soundtrackia metallijumalatkin kumartavat

Heavy Metal -seikkailun soundtrack sisältää niinkään mittavan määrän todellisia hevikklassikoita. Tauotta raskasta metallia luukuttava Mouth of Metal -radiokanava pyörittää reilua sataa kappaletta 75 artistilta, mikä tarkoittaa todellista rautaisannosta nahkaa ja raskaita sointuja. Vielä kun soundtrackin täydentää pelin oma äänimaailma jatkuvine heviriffeineen ja kolmisointukompeineen, ei pelin musiikkimaailmasta voi olla pitämättä. Musiikilla on pelissä myös varsin konkreettinen vaikutus, sillä Clementine-kitaralla veivatut säröänet pistävät pahan keisarin käytyreitä lölyttäviin vallankumouksellisiin uutta puhtia.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Double Fine PISTEET 9/10

VOUDEN SISÄLTÖRIIKKAIN 2009



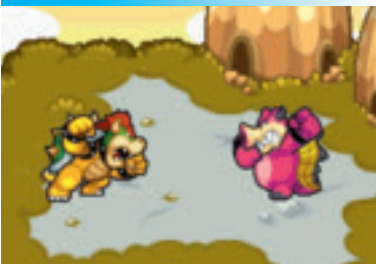
DRAGON ARE: ORIGINS

Valtava tarina ja uudelleenpelattavuus

Monta hahmoluokkaa, hirveät määrät laadukasta dialogia, valtavasti tutkittavia paikkoja eikä mitään mahdollisuutta saada sitä kaikkea kelattua läpi edes neljännellä pelikerralla. Fantasiaan mieltuneiden roolipelaajien suurimpiin haaveisiin on viimein vastattu.

ALUSTA PC / Xbox 360 KEHITTÄJÄ BioWare PISTEET 10/10

VOUDEN PIENIN 2009



MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

Vain Nintendo keksii tällaisia juttuja

Kun Mario ja Luigi kutistuvat ja joutuvat Bowserin nielaisemaksi, edessä on kummallinen mutta harvinaisen kekseliäs pulmapeli. Sen sijaan, että Bowseria kuritettaisiin sisältä käsin, veljekset hoitavat homman kotiin avittamalla Bowserin ruoansulatuslihaskierroksella ja kehnosti sulavia aineksia pilkkomalla. Outo konsepti, mutta harvinaisen hauska.

ALUSTA DS KEHITTÄJÄ Nintendo PISTEET 9/10

VOUDEN FRISYRI 2009



GENERAL LIONWHYTE

Brütal Legend

Kenraali Lionwhyte on kirjaimellisesti hiuksia nostattava vastustaja. The Hair Metal Militian johtajana riehuva glam rock -pelle keikistelee pystyyn tupeeratun kuontalon kanssa, joka kaikessa kimalteessaan imee valoa puoleensa. Rob Halfordin esittämä konna tarjoaa Eddie Riggsille kunnon vastuksen, etenkin kun kelmi kykenee lentämään tuuhean pehkonsa avulla.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Double Fine PISTEET 9/10

1.

VOUDEN VERKKOPELII 2009



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Moderni sota tarjoaa erään parhaista verkkopeleistä koskaan

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Infinity Ward GAMEREACTORIN PISTEET 10/10

Modern Warfare 2 on kuin mannaa taivaasta verkkomitteliin mieltuneelle. Erinomainen yhteispeliä tukeva Special Ops tarjoaa helposti pureksittavia toimintapätkiä, joissa suoritetaan kaverin kanssa vaarallinen tehtävä tiukan aikarajan puitteissa. Täysimittainen verkkopeli taasen on todellisen FPS-harrastajan unelmien täyttymys kymmenine kokemustasoinen, erilaisine erikoiskyky-

neen, vapaavalintaisine varustepaketteineen ja tehokkaine aseineen. Jokainen kenttä on tarkoin harkittu kokonaisuus, jossa on useita etenemisreittejä, hengähdyspaikoiksi kelpaavia suojia ja väijytyspaikkoja. Vielä kun käyttöön saa risteilyohjusten ja tutkakuvien kaltaisia erikoiskikkoja joko pärjäämällä hyvin tai ottamalla jatkuvasti turpaansa, on tästä vaikea pistää paremmaksi.

2.



FORZA MOTORSPORT 3

Modailua ja mahtavia verkkokisoja

Siinä missä pelin uratila on köyhän tekoölyn ansiosta epäta-sainen kokemus, verkkopeli on täysin toista maata. Peli antaa runsaasti säätovaraa aina aloituspaikoista lähtien, nautittava ajofysiikka ja pehmeä ruudunpäivitys takaa kisojen nautittavuuden, ja pelaajien välinen kaupapaikka kruunaa kaiken.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Turn 10 GAMEREACTORIN PISTEET 8/10

3.



ARMA 2

Ultrarealistista sodankäynnin mallinnusta

Sotapeli häikäisee realismintavoittelullaan. Yksiköitä on mallinnettu pilkkuntarkasti, yksi sotilas ei pysty ihmeisiin, suunnistaminen on vaikeaa ja yhdenkin luodin osuma tekee pahaa jälkeä. Pelin alla hyrräävää moottoria käytetäänkin eri armeijoiden koulutusohjelmistojen pohjana

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Bohemia Interactive PISTEET 8/10

VIELÄ TUHDIMPI LISTA WWW.GAMEREACTOR.FI

VOUDEN SEIKKAILUPELII 2009

THE SECRET OF MONKEY ISLAND - SPECIAL EDITION

Vanha tuttu uusissa vaatteissa

20 vuotta sitten julkaistu LucasArtsin merirosvo-seikkailu on yhä eräs genrensä maineikkaimmista edustajista. Peli on täynnä absurdeja tilanteita, mielenpainuvia letkautuksia ja omaperäistä huumoria. Uusintapainos Apinasaaren salaisuudesta päivittää pelin nykyaikaan kadottamatta viehätystä tippakaan.



1.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Kun toiminta vain toimii

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360
KEHITTÄJÄ Rocksteady Studios
GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

Batmanin aiemmat sekoilut videopeleissä ovat olleet sääliittäviä räpellyksiä, eikä Yön ritarin uusimman kohtaloksi povattu sen parempaa. Emme olisi voineet olla enempää väärässä. Batman: Arkham Asylum on erittäin tiukka ja tunnelmallinen toimintapeli, joka on tämän vuoden parhaita pelejä millä mittapuulla hyvänsä, eikä vähiten sen upean, sarjakuville ja animaatiotosarjalle uskollisen toteutuksen vuoksi.

2.



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Kivaa voi olla ilman tarinaakin

Toisin kuin useimmat, nollavaivalla tehdyt lisenssiräpellykset, Wolverine paljasti kyntensä ja teki ennakkoluuloista silppua. Taistelumuoto oli yllättävän monipuolinen ja näyttävä: veri lensi ja äijää lakosi kuin heinää. Juonesta viis, pelattavuus oli täyttä adamantiumia.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Raven Software PISTEET 7/10

3.



GHOSTBUSTERS

Haamujengi jaksaa yhä viihdyttää

Lasten animaatiotosarjalta näyttävä Ghostbusters katki sisälleen sähkövän hyvän pelattavuuden, jossa letkaukset lensivät ja ympäristövahingot olivat vain osa hauskuutta. Peliä voi hyvällä syyllä nimittää sarjan kolmanneksi elokuvaksi.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Terminal Reality PISTEET 7/10

4.



DJ HERO

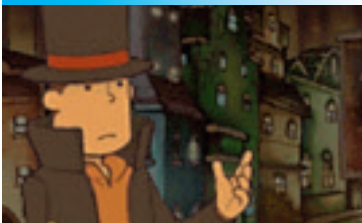
Tiskijukkailu onkin kivaa

Hah! Miten levysoittimen veivaaminen voisi muka pärjätä kitarasankariudelle? Kunhan ristihäivytimeen ja levylautaseen pääsi käsiksi, vahvaan juurtuneet ennakkoluulot hälvenivät heti. DJ Hero täytti tarpeen, josta emme olleet edes tietoisia, ja olemme tästä kovin kiitollisia.

■ ALUSTA PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii KEHITTÄJÄ Freestyle Games PISTEET 7/10

UUDELLA YLLÄTTÄJÄ 2009

UUDELLA KANNETTAVA 2009



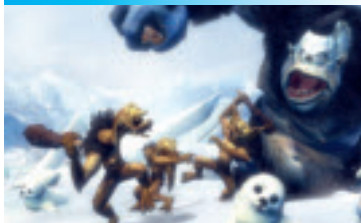
PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX

Nokkela ja sympis mysteerit

Oivalliset pulmat, mainiosti toimiva ohjaus ja persoonallinen ulkoasu tekevät Professor Laytonin tuoreimmasta seikkailusta vuoden käsikonsolihiipun. Sisältöä riittää yli 150 ratkaistavan pähkinän verran ja pulmien vaihtelevuus takaa, ettei toisto pääse yllättämään. Mnestykseksi viimeistelee mainio tarina.

■ ALUSTA DS KEHITTÄJÄ Level 5 PISTEET 9/10

UUDELLA SIDEKICK 2009



YLIHERRAN KÄTYRIT

Apurit tekevät pahan yliherren

Mitä olisi paha yliherroja ilman kädettömiä apureita? Overlord 2:n kätyreitä ei ole älynlahjoilla pilattu, mutta sen mitä nokkeluudessa menetetään otukset paikkaavat pieksämällä herransa vihollisia, roudaamalla rojua pois armeijan tieltä ja kantamalla aarteita isännän iloksi. Mukaan vielä tuhti annos huumoria, ja pakkohan mokomista on tykätä.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Codemasters PISTEET 8/10

UUDELLA LISÄOSA 2009



GTA: THE BALLAD OF GAY TONY

Tervetuloa takaisin Liberty Cityyn

Grand Theft Auto on perinteisesti näyttänyt sitä Liberty Cityn rupisempaa puolta - Ballad of Gay Tony taas siirtyy isojen poikien piireihin. Jännittävä juoni, iskevä tarinankuljetus, loistava tunnelma sekä sisällön rikkaus yleinen rikkaus lunastavat lisäosalle listapaikan, mainiota musiikkia unohtamatta.

■ ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rockstar PISTEET 8/10

UUDELLA COMEBACK 2009



STREET FIGHTER IV

Capcomin mätäkispätkis palaa

Kymmenen vuotta hiljaiseloa, eikä kukaan enää jaksanut uskoa nelososan saapumiseen. Sieltä se sitten kuitenkin putkahti, eikä peli ole koskaan ollut näin hyvä. Street Fighter IV elvytti käytännössä yksin koko tappelupelien genren. Peli rikkoi lukuisia myyntiennätyksiä ja muistutti nuorempaa yleisöä arcadeikkujen ja hyvien refleksien olevan avain voittoon.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Capcom PISTEET 10/10

1.



BORDERLANDS

Tänä vuonna kaverit viedään Pandoralle

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360
KEHITTÄJÄ Gearbox
GAMEREACTORIN PISTEET 8/10

Gearbox uhusi pitkään ja hartaasti yhdistävänsä uutukaisessaan roolipelaamisen ja räiskinnän tavoilla, joka saisi pelaajat ennennäkemättömän tiukasti koukkuun. Vaikka Borderlands ei ihan kaikkia lupauksia lunastakaan, moninpelinä se on silti hemmetin lystiä. Addiktiivisuuskerroin on jo yksinpelinä korkea, mutta neljän pelaajan yhteistyönä Pandoran aavikkoplaneetalla melttoaminen parempien varusteiden ja kokemuspisteiden toivossa on hirvittävä aikasyöppö. Se parempi tussari saattaa löytyä jo seuraavalta supermutantilta, eikä asiaan saa varmuutta ennen kuin otuksen on lihvinyt.

2.



UNCHARTED 2

Mutta sehän oli yksinpeli?

Harva olisi uskonut, että elokuvamaisen yksinpelin kylkiäisinä tulisi näin loistava monipeli. Pelasi sitä kaksi tiimiä vastakkain tai yksi porukka tekoälyarmeijaa vastaan, kavereiden antama tullituki ja ylimääräiset silmäparit ovat aarteisiin käiksi pääsemisessä elintärkeitä apuvälineitä.

ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog PISTEET 9/10

3.



LEFT 4 DEAD 2

Suurempi, parempi ja verinen kuin mikä

Epäkuolleiden lihaa janoava aalto hyökkyy ylle joka suunnasta, eikä henkiinjääneitä ole kuin neljä. Kirvein, paistinpannuin, miekoin ja konetuliasein varustetut ihmiset yrittävät epätoivoisesti pysyä elossa yhdessä parhaista ja komeimman näköisistä yhteistyöpeleistä koskaan

ALUSTA PC / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Valve PISTEET 9/10

4.



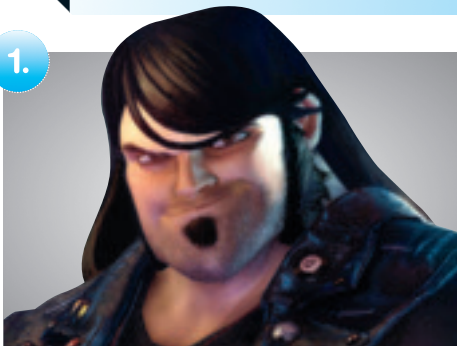
RESIDENT EVIL 5

Ahdingossa kaveri on paras turva

Capcom ei halunnut tehdä pelkäästään kurjaa survival horror -kokemusta, vaan panosti kaksinpelin tenhoon. Mainiosti toteutetussa kauhuräiskinnässä kaveriin luottaminen onkin elinehto. Zombien keskellä ei pysy hengissä, jos toveri ei ole turvaamassa selustaa.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Capcom PISTEET 8/10

1.



EDDIE RIGGS

(Brütal Legend)

Tim Schafer halusi tehdä pelin, josta Jack Black pitäisi. Herra Black päätyikin pelin pääosaan, ja Brütal Legendin päähenkilöstä sukeutui ketjupolttava hevariroudari, joka kiroilee kuin merimies pistaessään metallimonstereita pilkkeiksi. Hyvien puolella taistelevan Eddien sydän on oikealla paikalla, eikä mies lepää ennen kuin kivilohikäärmeet on vapautettu bondagekahleista!

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Double Fine PISTEET 9/10

2.



NATHAN DRAKE

(Uncharted 2: Among Thieves)

Käsikirjoittaja Amy Hennig ja aina niin luotettava ääninäyttelijä Nolan North antoivat Nathan Drakeille reilusti enemmän syvyyttä kuin mitä Uncharted ykköksessä nähdyssä sankarissa oli. Vastanäyttelijöidensä säkenöivässä seurassa Nathan kasvoi ihmisenä – Drake on ehkä hurmuri, ryökäle ja vaaroja rakastava onnenonkija, mutta hän myös aidosti välittää lähimmäisistään.

ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog PISTEET 9/10

3.



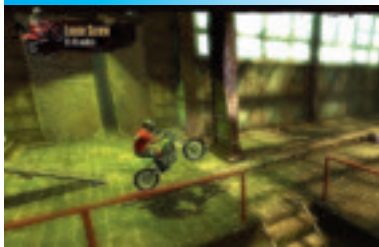
BATMAN

(Batman: Arkham Asylum)

Batman: Arkham Asylumiin päähenkilö ei ole kuka tahansa, vaan itse Yön Ritari. Hahmo on todellakin se Batman, jolla on monikymmenvuotinen historia sarjiksissa, eikä mikään geneerinen viittasankari. Batmanin otteet ovat oikeaoppisen tyylikkää ja tyyliä, ja konien pelotteleminen ja yksitellen napsiminen on prikulleen se, mitä Batman vastaavassa tilanteessa tekisi.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rocksteady PISTEET 9/10

UUDEEN HAASTAVIN 2009



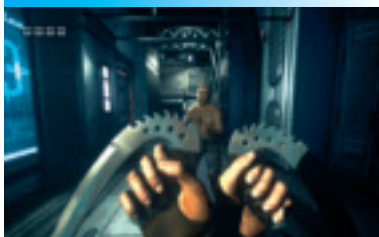
TRIALS HD

Murhaavan vaikea tempurata

RedLynxin tempurata ei ole helppo pala. Vaikka peruspelimekaniikka onkin simpelli, kentät ovat niin läpikotaisin kieroja ja vaikeita, että niiden tyylipuhtaasti suorittaminen on äärimmäisen hankalaa. Usein pelkästään kiihkkulautoja, räjähteitä ja tulirenkaita sisältävän radan loppuun asti pääseminen on itsessään aihe pieneen juhlintaan. Juuri tästä syystä Trials HD kiehtoo – mitä oikeastaan pitää tehdä, että suoritustaan saa hiottua paremmaksi?

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ RedLynx PISTEET 9/10

UUDEEN VAIKEIN 2009



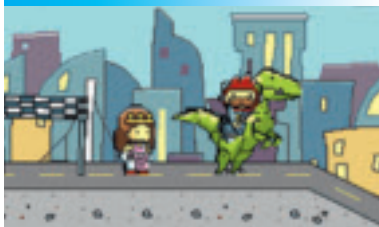
RIDDICK: DARK ATHENA

Avaruudessa ei hiippailu kuulu

Riddick ei ole mikään turha jannu. Kivenkovaa tappajaa ei pitele yksikään vankila, eikä pimeässä näkevää murhaajaa huomaa ennen kuin veitsi jo iskee. Butcher Bayn tyylyt oltaivat sekä Dark Athena -aluksen lukuisat sotilaat palavat halusta osoittaa, ettei antisankarimme suinkaan ole haavoittumaton – varjoista iskiessään mies on ehkä pelottavan tehokas, mutta kiinni jäädessään vartijoiden aseet tekevät leikistä heti lopun. Oppitunti: pysy varjoissa, älä hätäile, äläkä varsinkaan jää kiinni.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Starbreeze Studios PISTEET 8/10

UUDEEN OMAPERÄISIN 2009



SCRIBBLENAUTS

Hullu ja täysin hurmaava idea

Pienen 5th Cell -pelistudion Scribblenauts on pulmapeli, jossa pähkinät ratkaistaan taikomalla esiin esineitä ja olentoja kirjoittamalla kyseinen sana ruudulle. Mitä siitä seuraa riippuu ihan siitä, mitä on halunnut loihkia esiin, asiat ja otukset kun käyttäytyvät kuten niiden oltaisiinkin.

ALUSTA DS KEHITTÄJÄ 5th Cell PISTEET 9/10

1.

UUDEEN POMO 2009



SCARECROW

Batman: Arkham Asylum

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rocksteady GAMEREACTORIN PISTEET 9/10

Hyvä pomotaistelu voi olla pelin paras osuus, mutta yleensä elmojen mätkiminen noudattaa tiettyä logiikkaa, kuten tutuksi tullutta ampumimekaniikkaa. Rocksteady haistattaa moisilla säädöksillä pitkät: Scarecrow huumaa Batmanin pelot pintaan nostattavalla hallusinogeenilla ja yrittää nitistää Yön Ritarin harhojen ja hallusinaatioiden täyttämässä painajaisissa. Kääpiöksi kutistunut Batman

yrittää pysytellä piilossa jättimäisen Scarecrow'n etsintävaloina hohtavien silmien haravoidessa psykedeelisiä rauniorypystä. Hiiviskelyyn ja hitaaseen etenemiseen keskittyvä pomotaistelu jakautuu useampaan osaan, joista osa pitää sisällään niin mehekkaita yllätyksiä kuin pelaajaakin vedättäviä juonenkäännteitä, ja edustaa ehdottomasti pelin hienoimpia hetkiä.

2.



STAY PUFT MARSHMALLOW MAN

Ghostbusters

Terminal Reality kosiskellee vanhempia pelaajia älyttömän siistillä pomotaistelulla, jossa otetaan yhteen itsensä Stay Puft -vaahdokarkkimiehen kanssa. Jättimäinen sokeriukko kipuaa pilvenpiirtäjää ylös, ja otuksen kostoaa pelkäävä Haamujengi tyrkkää tietysti pelaajan torjumaan uhkaa.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Terminal Reality PISTEET 7/10

3.



SPIDER QUEEN

Brütal Legend

Mistä saada skittaan kunnon kiellet? Tietysti heavy metal -hämähäkin seitistä. Termi todellakin pitää paikkansa: kieliä kutova Spider Queen on valtava teräksinen lukki, jonka pahaenteisesti säkenöivät silmät, ilkeä asenne ja kiiltävät metalliljalat uhkaavat koitua jopa Eddien tuhoksi.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Double Fine PISTEET 9/10

VIELÄ TUHDIMPI LISTA WWW.GAMEREACTOR.FI

UUDEEN KUMIJALKA 2009

THE DEUCE

Ei hevikaaran voittanutta

The Deuce (tai Druidiaura) on Eddien rakentama rallirassi, jolla roudarimme reissaa ympäri maailmaa, vetää mutkat suoriksi ja kiusaa viattomia heviluontokappaleita. Mustassa kaarassa on asiaankuuluvasti lieskat kyljissä, eikä radiosta kuulu mitään muuta kuin raskasta rokkia. Vuoden muilla kaaroilla ei tässä kisassa ole mitään jakoa.



I AM THE
WRATHFUL
GOD OF
COMBAT


DICK MARCINKO

ROGUE
WARRIOR





Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

 Games for Windows

 XBOX 360

 XBOX LIVE



PS3
PLAYSTATION 3





Julkaisu 28.1.2010

Mass Effect 2

Alusta **PC/XBOX 360** Kehittäjä BioWare Julkaisija EA
Pelityyppi **Roolioppi**

ENSIMMÄINEN MASS EFFECT oli loistava paketti roolioppia, taistelua ja taiten kerrottua tarinaa. Trilogian toinen osa asettaa komentaja Sheperdin jälleen vastuuseen galaksia uhkaavan tahon kukistamisesta. Sävyiltään huomattavasti synkempi Mass Effect 2 panostaa hahmojen väliin suhteisiin. Mukana kulkevat hahmot eivät ole vain mukavia juttukumppaneita, vaan heidän apuaan konkreettisesti tarvitaan suuressa tehtävässä onnistumiseen. Myös keskustelemista on viilattu – Shepard voi nyt keskeyttää tylsäksi käyvän keskustelun kesken lauseen tarttumalla vääräleukaa riveleistä ja nakkaamalla tämän ikkunasta alas. Kaikki tämä petaa niin hyvää roolioppia, kuin mitä BioWare vain osaa tehdä. Ottaen huomioon studion aiempien töiden tason, se on paljon se. Allekirjoittanut on harvoin odottanut mitään peliä näin paljon.

Jori Virtanen



Julkaisu 5.2.2010

EHTA TREKKIHENKI

Loittoryhmät pääsivät näkemään asioita, joita ei kulkaan ole ennen nähnyt. Tälekin Benzarin pojalle moiset eteriset lintuset ovat varmasti mieleenpainuva kokemus.

SÄÄDETÄÄN VAIHEISET

Joidenkin rotujen kanssa ei vaan neuvotella. Loittoryhmäläisten onkin syytä pitää mielessä, että vaiheisilla tainnuttaminen ei ole se ainoa tapa sanoa vihamielisille liskoille hyvästit.

PRAMEAT ON PUITTEET

Ollakseen enimmäkseen avaruuteen sijoittuva taistelupeli, Star Trek Online grafiikkaan ja pelattavuuteen on panostettu myös maan päällä samoillessa. Sisältöä on vaan paras löytyä testiutuokiota enemmän.

Star Trek Online

Alusta **PC** Kehittäjä **Cryptic Studios** Julkaisija **Atari**
Pelityyppi **MMO**

HYVÄT VIRTUAALIKAPTEENIT, ryömikää koloistanne ja hierokaa silmiänne, sillä tuikkusäteiden ja valopallojen aika on koittanut jälleen! Star Trek Online tuo tähtilaivat, urheat upseerit ja valonsäteiden täyttämät avaruustais-telut PC:lle. Kyseessä ei ole pelkkä fantasiaropelluksen kääntäminen sci-fi-ympäristöön, vaan mukaan on mah-

tunut myös aidosti uusia innovaatioita.

Liittoutuneiden Planeettojen Federaation hegemonia on muutoksen kourissa, ja Klingonit ovat jälleen pahisten puolella. Soitellen sotaan syöksyvien pelaajien valittavina olevat hahmoluokat ovat yhdistelmä sekä kapteenin ammattia että käytössä olevaa alusluokkaa. Kapteenina pelaaja voi esimerkiksi korjata purtiloan kesken taistelun tai tehdä enemmän vahinkoa, kun taas alusvalinta antaa vaikkapa häiritä vastustajien järjestelmiä tai lähettää loittoryhmiä vihollisrasteilijöille häiriköimään.

Peli suosii yhdellä hahmolla pelaamista usean sijaan, sillä ensimmäisestä kapteenistaan voi pidemmän päälle

tuunata melkoisen moniosaajan. Pelaajan apuna häärivät palkattavat upseerit, jotka täydentävät kapteenin kykyjä sekä avaruudessa että maan päällä. Hyviä uutisia niille jotka eivät jaksakaan nostaa useita hahmoja kunnan tasolle.

Suurin ja samalla hienoin innovaatio on avaruustais-telu. 1500-luvun meritaisteluita muistuttavassa vään-nössä vihollisalukset käyvät päälle, laskevat miinoja, ampuvat torpedoja ja perääntyvät tarpeen mukaan. Eri aseilla on omat ampumis sektorinsa, jotka riippuvat sekä aseet tyyppistä että siitä, mihin aluksen aselokeroon se on asennettu. Torpedot ampuvat kapealla säteellä ja sädeaseet leveämmällä. Alukset eivät myöskään käänny



Julkaisu 4.1.2010

Army Of Two: 40th Day

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA Montreal
Julkaisija EA Pelityyppi Rääskintä

KUN IHMISEN AIKAANSAAMA katastrofi ravistelee Shanghaiä, sosiopatiaa lähentelevät palkkasoturit Rios ja Salem ovat väärässä paikassa väärään aikaan. Kaksikko yrittää luovia tietään turvaan kaaokseen suistuneen kaupungin kujia ja miestä kaatuu kuin Assyrian valtakuntaa. Viilaton pelimoottorin lisäksi 40th Day tukee yhteispeliä ensimmäistä osaa paremmin. Jatkuvalle tulituksella huomion vetäminen itseensä onnistuu edelleen, mutta nyt kohteet voi maalata tehokasta vyörytystä varten tai teeskennellä antautuvansa samalla kun kaveri kiertää selustaan. Mikään mestariteos ei 40th Day vaikuta olevan, mutta peli lunastaa varmasti paikkansa kaljanhuuruisia äijäiltoja varten. Rosmojen rätkiminen yhteistyössä on lystiä, etenkin jos siihen ei yritä suhtautua vakavasti.
Jori Virtanen



pennin päällä, joten liikkumisensa on harkittava tarkoin vallitsevan tilanteen mukaan.

Selvästi taktinen ja huikkeen koukuttava

Taistelu onkin tavallista pikanappuloiden naksuttelua huomattavasti taktisempi ja ehdottoman koukuttava. Visiitillä Crypticin studiossa kansainvälistä pelijourno-porukkaamme ei meinannut saada irti koneista lähdon koittaessa. Maataistelu on huomattavasti perinteisempi

kokemus, ja valitettavasti varsin tylsä, ja kontrasti innovatiiviseen avaruustaisteluun käy harmillisen ilmeiseksi. Cryptic on kuitenkin tiedostanut ongelman, joten toivotavasti asiaan on luvassa parannusta ennen 2010 julkaisua.

Star Trek Online on komea ilmestys. Alusmallit ovat sekä alkuperäismateriaalilleen uskollisia että yksityiskoh- taisia. Sama laatu työ pätee myös tuikkusäteiden loisteessa. Planeetan asteroidikehää kiertäessä vastaan tulee häikäiseviä tähtisumuja ja tyylikkäättä panoraamoja taivaan tähtitarhan monimuotoisuudesta. Planeettojen pinnalla näkyvät eivät ole ihan yhtä henkeäsalpaavia, ja

esitellyssä versiossa animaatioissa oli vielä rutkasti viilatavaa. Kaikesta huokuu Crypticin henkilökunnan uskollisuus Star Trekin tyyliä ja henkeä kohtaan.

Star Trek Online jätti hyvän maun suuhun. Ennakoon en tältä massiivimonipeliltä liikoja odottanut, mutta Crypticin komennuksessa pelistä on kuoriutumassa aidosti omanlaisensa nettikokemus. Hieno taistelu, muokattavuus ja lähdemateriaalin kunnioittaminen saivat minut odottamaan beta-testausta ihan tosissaan. Kovasti kilpaillulla areenalla Star Trek Onlineella on mahdollisuus elää pitkään ja menestyä.

Matti Isotalo



SODAN JUMALA

Kratos tappoi edellisen sodan jumalan, Aresin, ja otti tämän paikan pantheonin sodan jumalana. Tämäkään ei riitä tyydyttämään kaunaa kantavan kiukuttelijan verenjanoa.

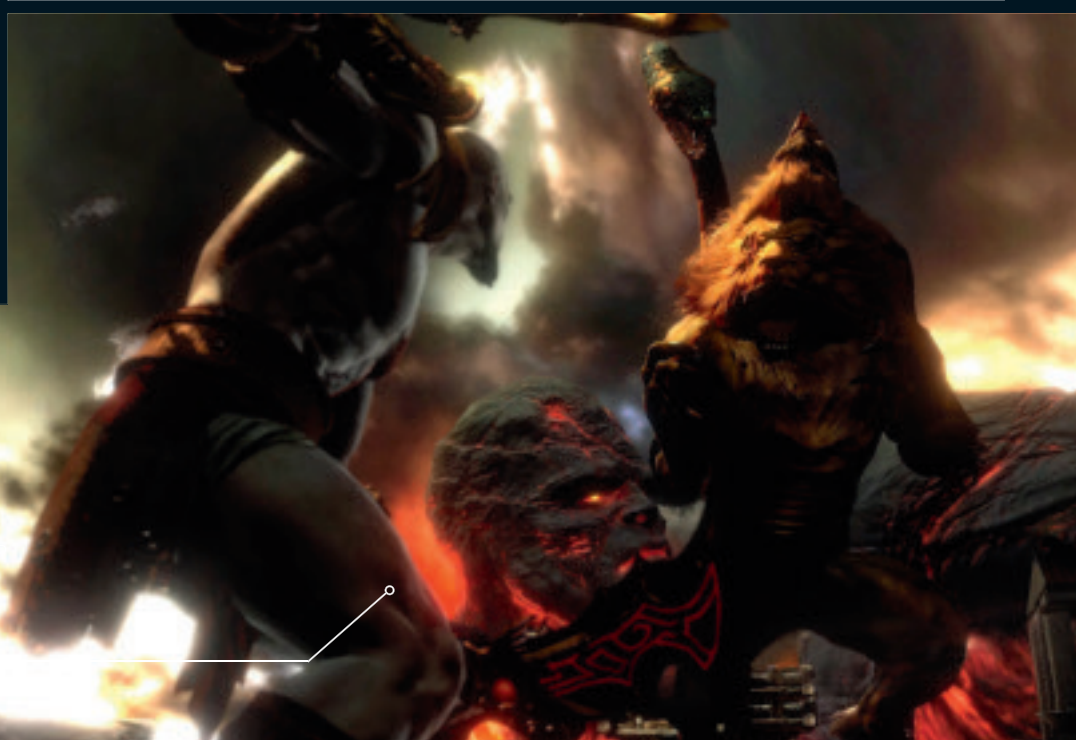
ON SE VAAN NÄTTI

Kun vastaan tulee khimairan kaltaisia hirviöitä, ne liikehtivät näyttävästi ja sulavasti, ja ennen kaikkea vaarallisen näköisesti. Näiden öttiäisten runteleminen onkin baletista kauneinta.

ASEITA PIISAA

Kratoksella on kehoonsa ketjuin pysyvästi sidottujen terien lisäksi myös muita astaloita, kuten taisteluhansikkaat, joilla kelpaa lätkä tielle tulevia turhimuksia kääkättämeen.

Julkaisu Maalis 2010



God of War III

Alusta **PS3** Kehittäjä **Sony Santa Monica**
Julkaisija **Sony** Pelityyppi **Toiminta**

GOD OF WAR III:SSA Kratos selvittää kaunaansa Olym-puksen jumalia kohtaan entistä laajemmalla hyökkäysten ja liikkeiden arsenaalilla. Sodan herra myös liikkuu nyt aikaisempaa keveämmällä askeleella, sillä pelistä löytyy myös seinäjuoksuja sekä loikkia.

Toiminta onkin edelleen sitä hienointa sisältöä, ja

vaikka ”elokuvamainen” voi olla hieman puhki kulutettu termi, sopii se tässä tapauksessa kuin miekka silmään. Kamerakulmat on lukittu maaston mukaan ja matkaa voi taittaa terät viuhuen, dramaattisten kuvakulmien ja hyvin kehystettyjen kohtausten rydyttäessä kulkua. Massiivinen äänimaailma kohtalokkaan kuuloisine kuoroineen ottaa kaiken irti surround-kokemuksesta. Lyönnit kuulostavat siltä miltä näyttävätkin, ja kuin vuohenpäinen khimaira pukka Kratosta vatsaan, välittävät kaiuttimet kokemuksen onnistuneesti myös pelaajan keskivartaloon.

Se mikä näyttävyydessä voitetaan, hävitään heti joustavuudessa. Väillä todella kaipaisi sitä, että kakkostattia

voisi käyttää hahmottamaan ympäristöä paremmin. Toinen menoa hidastava seikka ovat armoitetut quicktime-tapahtumat, joissa pelaaja hamuaa ohjaimestaan ruudussa vilahtavan symbolin ilmaisemaa nappia.

Nämä ovat ne ainoat kaksi valitusta mitä tumpelo testaaja löysi. Toiminta on nopeaa, kiihkeää, ja näyttää jumalaisen hyvältä. Kratoksen taisteluliikkeet ovat massiivisia ja suurten hirviöiden liikehtiminen on todella uskottavaa, luoden vaikutelman vakavasti otettavista, älykkäistä vastustajasta. Arvostelija jää innolla odottamaan täyttä versiota.

JD Sorvari

JONI
EMÄNTÄ
THE BALLAD OF GAY TONY



grand theft auto

Episodes From
Liberty City

KAKSI KOKONAISTA PELIÄ: THE BALLAD OF GAY TONY JA THE LOST AND DAMNED

18

www.pegi.info

VAIN
XBOX
360:ILLE

MYNNISSÄ NYT

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

XBOX
LIVE



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360



Kuningas on kuollut - kauan eläköön kuningas!

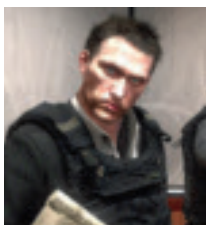
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Alusta PC/PS3/Xbox 360 Kehittäjä INFINITY WARD Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 18

Modern Warfare 2:n hehkuttaminen alkoi jo kuukausia ennen julkaisua eikä kuudennen Call Of Duty -pelisarjan osan kohdalla ylisanoja säästely. Uutukaisen arvioiminen tuntuukin hieman epäkiitolliselta puuhalta, sillä pelimedia on tuutannut modernia sodankäyntiä ulos sellaisella tahdilla että ärsyyntymiskynnys on jäänyt jo kauas taakse.

Jos jokin on varmaa, niin ainakin julkaisija Activisionin pomot hierovat karvaisia käsiään yhteen leveä virne kasvoillaan, sillä vain muutama päivä pelin julkaisun jälkeen Xbox Liven pelaajamäärät näyttivät aivan uskottomia, lähes miljoonan pelaajan lukuja. Myyntilukuja ei voi kiistää, peli on myyntihitti. Mutta ovatko myyntiluvut sittenkin vain osoitus taitavasta markkinoinnista, vai onko Call of Duty: Modern Warfare 2 todella vuosikymmenen suurimpia pelejä?

Viime pelin pahis Imran Zakhaev nostetaan kuolemansa jälkeen nationalistisen Venäjän kansallissankariksi ja Yhdysvaltain toiminta



Kilpa- varustelua

Avattavan sisällön määrä on kasvanut viime näkemästä reilusti. Verkkopelin seitsemänkymmenen kokemustason lisäksi erilaisia etuja parempine versioineen on kymmeniä, ja jokaiseen aseeseen voi avata useita lisäkkeitä vihollisten elämän hankaloittamiseksi. Haasteet ovat yksi tärkeimmistä syistä Modern Warfare 2:n vierahtykselle, vaikka toiminta itsessäänkin on täyttä rautaa.

ulkomailla kiristää supervaltojen välit rähjädympisteeseen. Toiminta on tiivistä ja testosteroni virtaa kuin teinipojan kiveksissä. Räiskinnän täytteeksi tarinan varrelle on ympätty James Bond -henkisiä takaa-ajoa hauskaasti toteutettujen ajoneuvokohtausten muodossa. Peliin mahtuu jopa oikeasti tunteita herättäviä kohtauksia, ja heikkohermoisten kannattaa todella huomioida pelin alussa tarjoutuva mahdollisuus ohittaa uskaliaimmat paikat. Peli tekee myös omalla tavallaan kunniaa populaarikulttuurin ilmiöille, ja kampanjan varrella nähdään viittauksia niin The Rock ja Red Dawn -elokuviin kuin tuoreempaan ja kerrassaan erinomaiseen Generation Kill -sotateokseenkin.

Edeltäjää pelanneet tietävät pelin todellisen myyntivaltin olevan moninpelin puolella. Yksinpeli vaikuttaa paperilla melkoiselta vitsiltä, eihän reilun kuuden tunnin rutistuksesta jää kuin paha maku suuhun. Harva kuitenkaan osaa arvata kuinka paljon tiukka toimintaa ja laadukasta kerrontaa kuuteen tuntiin voidaan mahduttaa.

Juonikuviot ovat toki hieman epäuskottavia ja kliseisiäkin, mutta yksinpelikampanja kantaa manttelinsa kunnialla läpi. Varsinaisen kampanjan lisäksi pelin Special Ops -tilassa lyhyitä taistelunpätkiä voi ryynnätä haastehenkisesti

MONINPELI MYY PELIN TOIMINNAN YSTÄVILLE

yksin tai kaverin kanssa, joten tekemistä riittää vaikka verkkoon ei veri vetäisikään.

Jos yksinpelisisältö ei riitä hankinnan perusteeksi, on moninpeli lopullinen niitti vauhdikkaan toiminnan ystäville. Käytännössä moninpeli on pitkälti samaa kuin viimeksikin, eikä toimivaa kaavaa ole liiksi muutettu. Hahmonmuokkaus-



järjestelmä on saanut kuitenkin reippaasti lisää säätövaraa uusien aseiden, varusteiden ja etujen muodossa. Nettipelissä on hurja määrä kokemuspisteiden avulla käyttöön avattavaa sisältöä, eikä nollatasolla pelimuodoistakaan ole mukana kuin kourallinen. Uudistusten myötä peli tuntuu monipuolisemmalla ja edellisen osan tapaan takuuarman koukuttavalta.

Heikkommin pärjävien iloksi verkkopelissä on perättäisistä tapoista saatavien palkintojen lisäksi myös toistuvista kuolemista palkitseva systeemi, joka helpottaa tilien tasaamista vastustajien kanssa. Perinteisemmästä toiminnasta pitävät saattavat kaihtaa uusia tukitoimintoja, kuten itse ohjattavia ilmasta maahan laukaistavia ohjuksia ja jopa taktisia ydinaseita. Ilmaiskun kohteeksi joutuminen ei tietenkään ole kivaa, mutta mikä olisikaan makeampaa kuin mäjäyttää kostoksi vihulaista ohjuksella takaraivoon. Lisäksi hah-

2m

Jorin kakkosmielipide

Ollakseen sodasta kertova peli, *Modern Warfare 2* ajaa passifismin aatetta yllättävän tehokkaasti. Se on täynnä synkkää ja ilkeää sotakuvausta, jossa päähenkilöt eivät ole kirkkaita sankareita vaan sosiopatiaa lähenteleviä tappajia. Peli iskee kasvoille sellaisia käännteitä ja tapahtumia, joita ei todellakaan odottaisi, ja välillä tuntuu aidosti pahalta. Kaikki tämä on sulottu erinomaisen vauhdikkaaseen ja tiiviiseen pakettiin, joka jytisee munaskuissa asti. Ja se moninpeli... Huh. Todennäköisesti vasta *Modern Warfare 3* pistää tätä paremmaksi.

Loppukaneetti: Ilkeää, odottamatonta ja ehdottoman toimivaa. **10/10**



Sykemittari

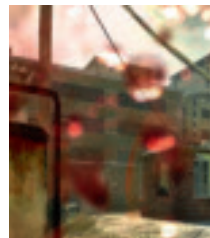
Jotkin aseet on varustettu käteväällä tutkalla, joka näyttää monitorilla lähellä olevien sydämenlyöntien summittaisen suunnan ja etäisyyden. Tarkkoihin yllätysiskuihin ei aparaatista ole, mutta sen ansiosta suoraan vihollisen syyliin marssiminen on astetta helpompi välttää.



Siviiliä kaatuu Juuri ennen pelin julkaisua vuodettu lentokenttäkohtaus aiheutti pienen skandaalin paljastamalla, että yhdessä kohtauksessa pelaajat joutuvat siviilejä niittaavien terroristien saappaisiin. Kohtaus poiki polemiikkia sekä siitä, mitä peleissä sopii näyttää, että pelien kasvamisesta elokuvan kaltaiseksi aikuiseksi mediaksi.

mon kykyjen parannuksista saa myös parannetut versiot, joten verkkosisällössä riittää puuhaa pitkäksi aikaa. *Infinity Ward* on saanut moninpuolisissa oikeastaan kaiken kohdalleen, ja verkkopeli on käytännössä parasta toimintaviihdettä sitten alkuperäisen *Modern Warfaren*.

Modern Warfare 2 näyttää luonnollisesti paremmalta kuin aikaisemmat *Call Of Duty* -sarjan pelit, vaikka ihan konsolisukupolven kirkkaimpaan kärkeen pelin graafiset saavutukset eivät ylläkään. Afganistanin vuoristoista jenkkiäiselle esikaupunkialueelle vaihtelevien pelialueiden maisemat ovat kuitenkin tyylikkääitä ja etenkin tuhoutunut Washington, D.C. on toteutettu todella komeasti. Hahmomallit ovat yksityiskohdaisen näköisiä ja pelin yleisilme näyttää viimeisen päälle hiotulta. Hollywood-elokuvista tunnetun Hans Zimmerin säveltämä musiikki sopii erinomaisesti toiminnan taustalle, ja äänimaailma on todella laadukas kokonaisuus. Ammatitaitoista väkeä pelin taustajoukoissa riittää, sillä pelissä kuullaan mm. Rooma-sarjasta tunnetun Kevin McKiddin äänityöskentelyä.



Epiikkanamiskat kaakkoon

Saksalainen Hans Zimmer tunnetaan elokuvasävellyksistään. Seitsemän kertaa Oscar-ehdokkaana ollut säveltäjä voitti palkinnon vuoden 1995 *Leijonakuninkaasta*. *Modern Warfare 2* on miehen ensimmäinen peliprojekti, mutta toimintaguru Jerry Bruckheimerin kanssa työskennelleen Zimmerin jälki on omiaan luomaan tunnelmaa korkeatempoisen toiminnan lomassa.

Kärjistään voitaisiin todeta *Modern Warfare 2:n* tarjoilevan pöytään samaa annosta kuin viimeksikin, vain erilaisessa muodossa. Onkin ihan totta, ettei peli oikeastaan pyrikään mullistamaan maailmaa uudistuksillaan. Vaikka pelkkä yksinpeli ei monille välttämättä riitä vastineeksi täydestä hinnasta, omassa kirjoissani tiivis ja laadukas toiminta voittaa helposti parinkymmenen tunnin tylsistelyn. Erinomaisen moninpuolisen parissa viihtyy joka tapauksessa seuraavan osan julkaisuun asti.

✦ Loppukaneetti:

Vauhdikas ja komea yksinpeli sekä koukuttava ja monipuolinen verkkopeli tekevät *Modern Warfare 2:sta* yhden vuoden parhaista peleistä.

Jukka Moilanen

10/10



ASSASSIN'S CREED 2

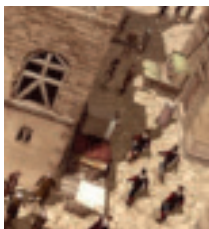
Renessanssiajan Italiassa da Vincin koodi sallii salamurhaajan avittamisen

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu 19.11. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Ubisoftin parin vuoden takainen Assassin's Creed oli hitti, tylsästä tehtävärakenteestaan saadusta kritiikistä huolimatta. Kakkososa jatkaa salamurhaajien tarinaa renessanssin ajan Italiassa ja paikkaa alkuperäisen pelin puutteita isolla kädellä.

Peliä voisi kärjistään kuvailla historialliseksi GTA:ksi. Pelaaja suorittaa tehtäviä avoimessa maailmassa ympäri Italiaa, ja matkan varrella tutuksi tulee niin Venetsia kuin Firenzenkin. Tarinassa käsitellään salaliittoja ja valtataistelua, joihin assassiinin jälkeläinen Ezio Auditore jouuu mukaan todistettuaan isänsä ja veljensä kuoleman vihollisperheen käsissä.

Assassin's Creed II:n juoni mukailee historiallisia tapahtumia, joten mukana on jälleen liuta oikeita tunnettuja henkilöitä, kuten Ezioa tämän tehtävissä tukeva Leonardo da Vinci. Historiallisten tapahtumien tueksi pelaajalle tarjotaan napinpainalluksella mahdollisuus lukea faktatietoja pelissä kohdatuista merkkihenkilöistä ja nykypäivään asti säilyneistä monumenteista.



Mystinen UPLAY

Ubisoftin uutuuksien julkaisun yhteydessä lanseerataan myös uusi UPLAY-verkosto. UPLAYn funktio jää kuitenkin hieman hämärän peittoon, sillä sen on määrä toimia Ubisoftin pelien sisäisenä verkkona, josta pelaajat löytävät lisäsisältöä ja muuta säälää peleihinsä. Siis verkosto peleille, jolle on jo olemassa omat valmiit verkostonsa. Eriskummallista.

Tyylikkäästi toteutettua italialaisuuden tunnelmaa rikkoo hieman pelin ääninäyttelemisen, sillä hahmot puhuvat pääosin englantia italialaisittain murtaen, joka saa dialogin kuulostamaan lähinnä tahattoman huvittavalta. Ratkaisu tuntuu pöljältä, ja kuuntelisin paljon mieluummin laadukkaasti jommalla kummalla kielellä puhuttuja keskusteluita nykyisen seksikiön sijaan.

Tehtävä rakenne on parantunut selkeästi ensimmäisestä pelistä, ja tehtävätyyppien laskeminen vaatii yhden käden sormien sijaan jo jokusen varpaankin. Toimeksiannot saadaan tutkimisen sijaan pelaajan kohtaamilta henkilöiltä ja juonitehtävien lisäksi kaupunkien kaduilta löytyy myös reilusti erilaisia pikkupuuhia suoritettavaksi. Salamurhaajien peruskuviot ovat kuitenkin tuttua kamaa, joten kiipeily, väkijoukkoon sulatuminen ja kamppailu sujuu Ezioilta kuin luonnostaan. Vapaa liikkuminen on toteutettu vanhaan malliin, eli käytännössä koko kaupunki seinineen ja kattoineen on pelaajan leikkikenttää. Parin napin avulla tapahtuva kii-

peily on helppoa ja vain hetken totuttelun jälkeen korkeintaan rakennus ei ole este, jos edes hidastakaan. Aika ei käy tehtävienkään välissä pitkäksi, sillä katoilta ja katujen kätköistä löytyviin salaisuuksiin käsiksi pääseminen vaatii paikoin luovaa ajattelua.

Assassin's Creed II:n kaupunkimaisemat ovat eloisia mukavasti animoituine väkijoukkoina. Kansa on muutakin kuin este pelaajan

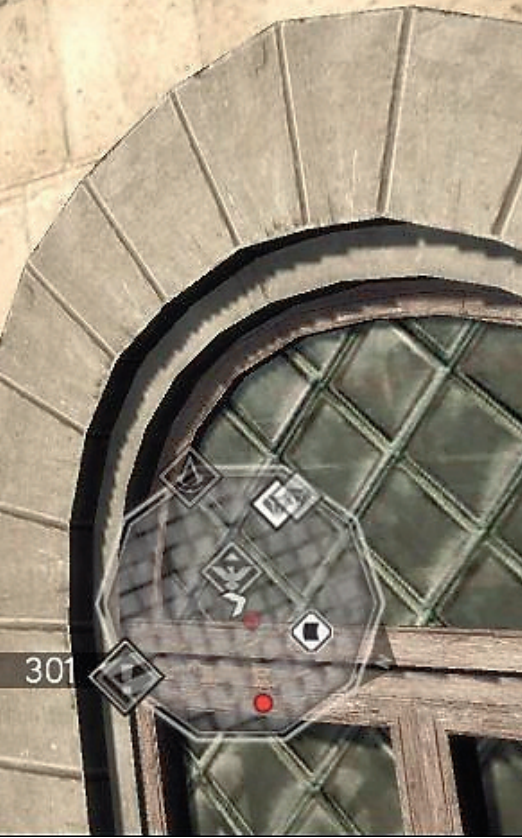
2m Matin kakkosmielipide

Samana hyvää, mutta enemmän - siinä tiivistettynä menneisyyden salamurhaajan toinen tuleminen. Assassiniinuvun vesa Ezio Auditore saa kakkososassa käyttöönsä enemmän letuja, liikkeitä ja tärkeimpänä kaikkesta, enemmän tekemistä kuin teknisesti vaikuttavassa mutta sisältönsä puolesta puolittiehen jääneessä ykkösosassa. Juonikin kutoutuu nyt paremmin osaksi kokonaisuutta. Ykkösen wow-efektiiä jatko-osa ei kuitenkaan pysty luomaan uudelleen. Eri konsolien versiot ovat lähes identtisiä, joten valintaan vaikuttaa lähinnä oma ohjainpreferenssi

Loppukaneetti: Enemmän mutta ei niin siistiä kuin viimeksi.

8/10

GLE VISION
DROP



liikkumisen tiellä, ja matalaa profiilia pitävä salamurhaaja liikkuu mieluummin hitaasti huomattomana väen keskellä kuin huomiota herättäen talojen katolla. Kaduilla liikkuvia kurtisaaneja voi halutessaan palkata hämäämään vartijoita. Ezio pystyy myös nappaamaan ohikulkijoiden floriniit taskuista tärkeämpiin käyttötarkoituksiin, kuten lääkitäkuluihin tai parempaan aseistukseen. Kaduilla joutuu kuitenkin olemaan varuillaan, sillä pelaajan maine kasvaa tehtävien suorittamisen myötä. Tuntomerkkien tullessa virkavallalle tutuksi kiinnostuvat vartijat helpommin Ezion tekemisistä ja kaikki epäilyttävä johtaa vääjäämättä perässä juoksevaan vartijalaumaan. Näiltä pakeneminen onnistuu kuitenkin suhteellisen helposti nokkeluutta käyttäen, eli

SE PELI, JOKA YKKÖSOSA HALUSI OLLA

seinää pitkin ylös kirjaaminen saa innokkaamman vahdin hetkeksi hämilleen.

Käsiäkähmään joutuminen on kuitenkin vain ajan kysymys. Alun hieman töksähtävästi esitetyn opetusvaiheen anti jää hieman vaisuksi, sillä todelliset taistelutaidot opitaan vasta myöhem-



Tärkeät pikkuparannukset
Periaatteessa salamurhaajan työ käy kätevimmin selustasta, mutta Ezioilla on suoraan rähinään enemmän vaihtoehtoja käytettävissään kuin Altairilla oli. Sama pätee rähinästä poistumiseen: toisin kuin esi-isänsä, Ezio osaa uida.

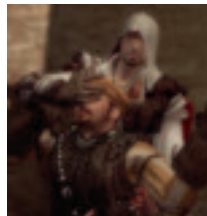


Säilä puhuu Vartijoiden kurittamisessa mallti on valttia. Oikeaoppinen torjunta avaa mahdollisuuden vastahyökkäykseen, ja pistomiekan ikävät puolet käyvät vartijoille nopeasti selväksi. Suin päin soheltava miekkamies puolestaan paljastaa niin kylkensä kuin selustansakin vahtien pistoille.

min aseistettujen vartijoiden kanssa. Verenvuodatus on onneksi toteutettu helposti omakustavalla tavalla. Kampailu vaatii pääsääntöisesti vain oikeaa ajoitusta ja parin napin painamista. Vihollisten tekoäly tuntuu kuitenkin hieman turhan simppeliltä, ja varsinkin vartijoiden heitely käy usein liiankin helposti. Käsiäkähmän haastavuus perustuu usein lähinnä vihollisten ylivoimaan, jolloin vastustajien liikkeisiin reagointi hankaloituu huomattavasti ja pakenemisestä tulee houkuttelevampi vaihtoehto.

Assassin's Creed II näyttää paikoin hieman vanhentuneelta nykypäivän standardeilla, muttei kuitenkaan missään mielessä rumalta. Animointi on normaalitilanteissa sujuvaa, mutta varsinkin joukkotaistelussa liikehdintä tahtoo väkisin mennä väkijoukon tönköksi. Peli on selkeästi parhaimmillaan kauempaa katsottuna, sillä kaupungin katoilta tiirailtuna maisemat ja maamerkit näyttävät mainiolta. Hahmomallien tarkastelu lähempää paljastaa kuitenkin jo selviä puutteita pelimoottorissa.

Assassin's Creed II on monella tapaa se



Historiallisia vapauksia

Päähenkilö Ezio Auditore on yksi pelin hahmoista, joka ei tiettävästi perustu historialliseen henkilöön. Jalosukuinen Ezio ei pelin alussa tiedä olevansa assasiinien sukua, mutta joutuu pian toteamaan tilanteen perheensä joutuessa pulaan. Ezion läheisimpiä tukijoita pelissä on tarinan alussa vielä tuntematon taitelija Leonardo da Vinci, jonka suhteen otetaan historiallisia vapauksia hieman reilummallakin kädellä.

pelin, joka sarjan ykkösosan piti olla. Se paikkaa ison osan edellisessä pelissä tehdyistä virheistä, mutta onnistuu säilyttämään hyvät ominaisuudet aikakauden vaihdoksenkin myötä. Ihan kaikki ei kuitenkaan osu nappiin uutukaisessakaan, sillä osin vanhentuneen näköinen peli tuntuu ajoittain hieman tökeröltä, varsinkin pelihahmojen pizza-italiaa kuunnellessa.

Pelissä on kuitenkin paljon hyvää ja viihdyttävää sisältöä, vaikka se jääkin viimeaikojen ehdottomien kärkijulkaisujen varjoon.

★ Loppukaneetti:

Salamurhaajan uusi seikkailu toimittaa kaiken mitä lupasikin. Viidettä riittää, mutta ihastus jää vanhentuvan pelimoottorin ja ääninäyttelijöiden kamalan pizza-italian jalkoihin.

Jukka Moilanen

8/10



BAYONETTA

Alkuvuoden kuumin pakkaus on täynnä toimintaa ja omintakeista tyyliä

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä PLATINUM GAMES Julkaisija SEGA Julkaisu 8.1.2010 Pelaaja 1 Ikäraja 18

Jos pelivuosi 2009 päättyi komeasti laatupelien merkeissä, jatkuu sama meininki uuden vuosikymmenen alussa Bayonettan vauhdittamana. Kyseessä on erikoinen ja tyylikäs kokonaisuus, jonka voi jo sanoa lähentelevän taidetta. Japanin markkinat jo valloittanut Bayonetta herättää varmasti huomiota myös länsimaissa, sillä vähäpukeisen nimisankarittaren tähdittämä peli on erinomainen toimintapaketti.

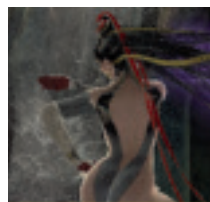
Ensisilmäyksellä Bayonetta vaikuttaa melko tavanomaiselta kolmiulotteiselta toimintaseikkailulta. Pelaaja ohjaa Bayonetta, keskiaikaisen eurooppalaisen noitaklaanin jäsentä, joka on virunut järven pohjassa nykypäivään saakka. Yllättävän eloisana vuosisatojen levosta selvinnyt neito keräilee muistiaan ja listii siinä sivussa laumoittain enkeleitä.

Devil May Cry -sarjaa pelanneet tunnistavat ohjaaja Hideki Kamiyan kädenjäljen helposti. Bayonetta jatkaa pitkälti samalla kaavalla, mutta tuo mukanaan hienoja uudistuksia lajityyppiin. Toiminta on helposti omaksuttavissa yksinkertaisen ohjaustavan vuoksi, ja alkuun pääsee pelkästään nappeja räpyyttämällä. Tehokkaamat hyökkäyssarjat vaativat harjoittelua, ja treenata voikin näppärästi pelin lataustauoilla.

Bayonettan aseena on iskujen ja potkujen lisäksi tukku tuliluikkuja ja lähitaisteluaseita, joita pelaaja voi sijoittaa valintansa mukaan neidin käsiin ja jalkoihin. Tärkein ase on kuitenkin Bayonettan hiuspehko, joka toimii sankarittaren asusteena ja taikavoimien välineenä. Maagisia



Luu rutisee Demonin syleilyssä on kurjaa. Quick time eventit eli oikein ajoitetut napinpainallukset pelastavat sankarittaremme moisen mörön halihaluilta ja antavat otukselle huutia.



Taikatukka

Mittavasta arsenaalista huolimatta taikatukka on Bayonettan tärkein aseistus. Tarvittaessa neidin niukkahkon vaatetuksen muodostava letti taipuu vaikka lohikäärmeen muotoon. Millä ihme-Wellalla tuollaisen tukan saa? Kansa vaatii tietoa!

kikkoja käytetään iskusarjojen yhteydessä, ja koska taikatukka ei yllä sekä peittämään neidon kroppaa että loihtimaan voimallista magiaa, prioriteetti on jälkimmäisellä – ja näin Bayonettan vaatetus niukentuu entisestään.

Eräs olennainen taistelutempu ovat hyvin ajoitetut väistöliikkeet, jotka hidastavat tapahtumien kulkua, tarjoten pelaajalle arvokasta aikaa vihollislaamojen kurittamiseen. Pienen harjoittelun jälkeen taisteluista tulee tyylikkäättä ja nautinnollisia kohtauksia hidastuksineen ja tehosteineen. Pelattavuus pysyy kasassa erinomaisesti isompien vihollislaamojen kanssa, ja nopeampi toiminta on sujuvaa ja komeaa.

Taistelun lisäksi Bayonetta sisältää tasoloik-

katyyliin toteutettuja kohtia, joihin tarvitaan nokkeluutta ja tarkkoja refleksejä. Hirvittävään napinpainallusrumbaahan peli ei kuitenkaan sorru, vaikka osa pomotaisteluista ratkeaa vain oikein ajoitetuilla näppäinsarjoilla. Yli kymmentuntisessa tarinassa on myös muutamia yllättäviä kohtia, joissa perinteinen toiminta väistyy lentoräiskinnän ja moottoripyöräilyn tieltä.

Bayonettan omaperäisyys näkyy myös tyyllisissä ratkaisuissa. Peli on täynnä tyyliä huumoria, jota tukee hämmästyttävän sopivasti taustalla soiva J-pop -henkinen tunnusmusiikki. Peliä on vaikea kuvailla sanoin, mutta tarina on mainiota viihdettä päättömydestään huolimatta, tai juuri sen takia. Sen pariin palaa mielellään uudestaan, sillä osioista jaetaan pelaajan suoritusten mukaan palkintoja. Virheettömät suoritukset vaativat reilusti harjoittelua, ja kova työ palkitaan uusilla aseilla, asusteilla ja tarvikkeilla.

Tyylikäs Bayonetta on omaperäisyytensä ja huippulaadukkaan toimintansa ansiosta varmasti yksi tulevan vuoden parhaista peleistä.

*Loppukaneetti:

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

Jukka Moilanen

10/10

Splat sanoo zombi, kun moottorisaha laulaa

LEFT 4 DEAD 2

Alusta PC/XBOX 360 Kehittäjä VALVE SOFTWARE Julkaisija VALVE Julkaisu 19.11. Pelaajia 1 Ikäraja 7

Tunnen oloni haavoittuvaksi ja panikoin. Hassua kyllä, samaan aikaan tekee mieli nauraa. Koen kaikki nämä tunteet kerralla ja olen kiitollinen siitä, etten ole yksin taistelemassa tuhansia eläviä kuolleita vastaan. Konsepti on varmasti tuttu, mutta toteutus ei ole koskaan ollut näin maukas.

On kulunut tasan vuosi siitä, kun tapasimme edellisen osan päähenkilöt ja otimme osaa zombivoittoiseen maailmanloppuun. Yhdysvaltain eteläosiin sijoittuvan kakkososan tapahtumat esittelevät uudet neljä hahmoa, jotka yrittävät pysytellä elossa koko maahan levinneen zombiepidemian keskellä. Viitsaukseen on olemassa vain yksi lääke: väkivalta.

Nelikko aseistaa itsensä pumppuhaukkoilla, rynnäilyllä ja pistooleilla, mutta myös Molotovin

AINOA VASTALÄÄKE ZOMBIIN ON VÄKIVALTA

cocktailleilla, putkipommeilla, palokirveillä ja sähkökitaroilla. Kun henkiinjääneet pitävät hengähdystaukoa asekaupassa ja varustavat itsensä kunnolla, lasertähtäinten valojuovat nostavat tunnelman kattoon. Itse olen muodostanut varsin läheisen suhteen etenkin moottorisahaan, ja kumpikin unelmoimme jatkuvasti kuolleen lihan pilkkomisesta.

Pelin kaikki viisi kenttää ovat uskomattoman intensiivisiä ja vaativat pelaajiltaan jatkuvaa panostusta. Omaksi suosikikseni nousi ränsistynyt tivoli, Dark Carnival, joka tarjoaa monta ikimuistoista hetkeä lemmentunneleinen, vuoristoratoinen ja epäkuolleine klovneineen. Peli on täynnä mustaa huumoria – on harvinaisen tyydyttävää nähdä räjähteiden nakkelevan raadonpalajo ympäriinsä. Fysiikkamoot-



Tähtää päähän Ainoa varma tapa pudottaa raivohullu zombi on litsaista sitä luodilla otsikoon. Pikatähtäys on vaittia, sillä hituroiva henkiinjäänyt on silmänräpäyksessä osa ongelmaa.



Fiksiu raatoja

Ykkösosassa debyyttinsä tehnyt Versus-monipeli löytyy myös kakkosesta. Neljän ihmispelaajan yrittäessä selviytyä kalmojen kourien keskeltä turvaan, heitä jahtaa tusinazombien lisäksi myös neljä ihmisen ohjastamaa epäkuollutta. Raatoroleissa nähdään vanhojen, ykkösistä tututtujen lisäksi myös uusia hahmoluokkia, mm. myrkyä sylkevä Spitter ja jättikouraa heiluttava Charger. Kaikkia kampanjakarttoja voi pelata Versus-tilassa, ja juuri nämä mittelöt ovat selviytymiskauhua parhaimmillaan – kiihkeää, haastavaa ja ennalta-arvaamatonta.

tori onkin päivitetty, jotta torso, pää ja raajat irtoaisivat mahdollisimman monella tavalla.

Jotta epätoivoinen hengissäpysyttely pitäisi pelaajat jatkuvasti varpaillaan, peli rytmittää zombihyökkäykset joka pelikerralla uudestaan. Lihanhimoiset kalmot eivät tule samasta suunnasta kuin edellisellä kerralla, määrästä puhumattakaan. Lopputulos tekee Left 4 Dead 2:sta uskomattoman intensiivisen kokemuksen, jossa kaikki aistit ovat jatkuvasti valppaina. Juuri tämän vuoksi peli säilyttää viihdearvonsa niin pitkään, etenkä jos mukana on laatukavereita pitämässä selustan puhtaana ylle ryntäivistä raadoista. Peli on hysteerisen hauska, pelattavuudeltaan täyttä timanttia ja ehdottomasti paras zombiepideemia koskaan,

*Loppukaneetti:

Runsa valikoima mahtavia aseita ja erikoisia pelitiloja tekee Left 4 Dead 2:sta zombifanin unelman.

Daniel Steinholtz

9/10



BORDERLANDS

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä GEARBOX Julkaisija 2K GAMES
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18



Ei näin Pakkoko sen kiikariväärin kanssa on mennä lähikontaktia hakemaan? Sitä varten on haulikko.

Borderlands yhdistää räiskintäpelin hektisyyden sekä lätkkäriroolipeleistä tutut kokemuspisteet ja hahmoluokat. Luvassa on eksoottisia otuksia, karua aavikkoa, synkkiä luolia ja sekopäisiä sällejä. Niin ja armoton kasa kerättävää rojua.

Sarjakuvamaisen näköistä Borderlandsia pelataan kuin räiskintäpeliä. Pelaaja hyppii, juoksee, ampuu, lataa ja väistelee luoteja aivan kuin monissa muissakin rätkyttelyissä. Haarniskan virkaa toimittava suoja latautuu pelaajan pysyessä erossa luodeista ja hampaista hetken, joten toimintaa on pakko tauottaa ja rytmittää hengissä selvitäkseen.

Borderlands on tehty alusta asti yhteistyössä maksimissaan neljän kaveruksen kesken pelattavaksi, ja hahmoluokat tukevat toisiaan. Tuki onkin tarpeen, sillä peli skaalaa vihollisten vaikeustasoa seuruen koon mukaan. Monet pelin

KUN FPS TAPASI LÄNKKÄRIROOLIPELIN

ominaisuuksista palvelevat nimenomaan yhteistyötä, joten maksimaalisen hyödyn pelistä saa irti kavereiden kanssa.

Räiskinnän suurin innovaatio liittyy aseisiin. Tulliluukkuja on vaatimattomasti miljoonia erilaisia, sillä suurin osa niistä generoidaan lennosta. Muutamia uniikkeja, ominaisuuksiltaan aina vakioita aseita lukuun ottamatta pelissä ei helposti kahteen identtiseen aseeseen törmää. Mahdollisuus aseistuksen muokkaamiseen lisäpalikoilla olisi tehnyt erinomaisesta järjestelmästä täydellisen.

Uusien aseiden kerääminen on hämmentävän kannustavaa puuhaa. Eri hahmoluokat poikkeavat toisistaan niin paljon, että pelin voi vetää mukavasti läpi parikin kertaa. Miinuksia tulee lähinnä kenttäsuunnittelusta ja ajoittaisista tekoälyn repsahduksista sekä juonenkuljetuksen ohuudesta. Jos yhteistyössä pelattava räiskintäroolipeli kuulostaa hyvältä, Borderlands toimittaa laatuviidettä moniksi illoiksi eteenpäin

*Loppukaneetti:

Lätkkäriroolipeliä, räiskintää, miljoonittain aseita ja erinomaisesti toteutettu monipeli? Kyllä, juuri niin addiktoivaa kuin miltä kuulostaakin.

Matti Isotalo

8/10



Verta, valintoja, ja vaikeuksien kautta aikuiseksi kasvanut fantasiapeli

DRAGON AGE: ORIGINS

Alusta PC/PS3/BOX 360 Kehittäjä BIOWARE Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Myös Mass Effectin tekijänä tunnettu BioWare on ollut roolipelin luottonimi yli vuosikymmenen ajan. Dragon Age: Originsin myötä studio palaa juurilleen keskiaikafantasiaan ja käsittelee niin tarinaa, hahmoja, tapahtumia kuin historiaansakin poikkeuksellisen vakavastiotettavalla ja aikuisella tavalla.

Syvällisen roolipelin lisäksi Dragon Age lupaa taktista taistelua: mätön voi koska tahansa pysäyttää ja käskyttää hahmoa käyttämään kykyjä tai esineitä. Kahakoiden selkäranka on kuitenkin ohjelmoitava tekoäly. Hahmoilla on taktiikkakäskyjä, joihin voi sijoittaa hyökkäyksen tai käytettävän esineen, sekä määrätä ne olosuhteet, joissa sitä käytetään. Hahmo voi siis automaattisesti kurpata parannusjuoman ollessaan heikossa hapessa tai keilata nurin heikompaa kaveria pieksävän vihollisen. Erinomainen järjestelmä antaa hioa ryhmän taistelutoiminnan juuri sellaiseksi kuin haluaa.

Mainion pelimekaniikan päälle on kääreästä komea grafiikka - itseasiassa niin komea, että sekä pelikuva että välianimaatiot tulevat samasta moottorista. Animaatio on laadullisesti hieman epätasaista, mutta parhaimmillaan jälki on sekä luontevaa että hahmolle persoonallista. Etenkin NPC-toverien ilmeisiin ja eleisiin on palanut sekä taitoa, rakkautta että ilmaisuvoimaa.



Täyttää Baldur's Gatea. BioWaren isometrisen fantasiaklassikon perintö näkyy paitsi maisemissa myös sosiaalisissa pelielementeissä kuten Baldur's Gate 2:sta tutuissa romanssijuonissa.

Oikein rankisteltu

Kurjia tyyppejä on pelissä enemmän kuin kivoja, veri tuhri viattomatkin kasvot ja joka demonipimulla on paljaat tissit. Shokkikikkosen alla on kuitenkin purevaa arkijulmaa: kun epätoivoiset maajussit tavoittelevat pelaajan päästä luvattua palkkiota voidakseen ruokkia perheensä, itsensä puolustaminen tuntuu väkisinikin pahalta.

Se mikä kuitenkin nostaa pelin omaan luokkaansa on dialogi - on vain äärimmäisen harvinaista saada eteensä fantasiapeli, jossa hahmojen puhe kuulostaa luontevalta. Ääninäyttelijät tekevät rautaista jälkeä ja käsikirjoittaja on tehnyt sankarityön kirjoittaessaan tekstiin draaman lisäksi myös huumoria, joka sekä naurattaa että sopii hahmojen suuhun. Kun vielä peliajalle usein tarjotaan pari erisävystä tapaa sanoa suunnilleen sama asia, tulos on dialogijärjestelmä, jossa tuntuu että on oikeasti mahdollista sekä esiintyä että kohdella muita hahmoja

aitoina persoonallisuuksina.

Täydellistä peliä ei tietysti olekaan, mutta yleistaso on kovaa eikä pelattavuus kompuroi kertaakaan. Päällimmäisenä käteen jää tunne, että tämä on se peli, jonka BioWare olisi tehnyt jo 11 vuotta sitten, jos vain pelitekniikka ja markkinat olisivat olleet kypsiä aikuiselle fantasialle.

Vankalla toteutuksella, toimivalla taistelumekaniikalla ja melkoisella uudelleenpelattavuusarvolla siunattu Dragon Age: Origins on vahvan ysin peli kenen tahansa asteikolla. Jos kuitenkin kuuluu porukkaan, jonka mielestä loistava dialogi, hienot hahmot ja ehta mahdollisuus pelata persoonallista seikkailijaa ovat ne roolipelin tärkeimmät osat... No. Kun huomaa, että kello on neljä yöllä ja viimeiset kaksi tuntia on vain jututtanut muita hahmoja, on pakko myöntää että kympin pelihän tämä on.

*Loppukaneetti:

Luonteva taistelu, pidettävät hahmot, karut ihmiskohtalot ja ennen muuta loistava dialogi nostavat pelin omaan luokkaansa.

Susi Vaasjoki

10/10

Painottomassa tilassa räiskintä vaatii taktiikkaa ja suuntavaistoa

SHATTERED HORIZON

Alusta PC Kehittäjä FUTUREMARK Julkaisija FUTUREMARK Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12

3DMark-ohjelmistaan tunnetun Futuremarkin esikoispelejä on vauhdikas nettiräiskintä, joka sijoittuu kuunsirpaleiden halkomaan lähiavaruuteen. Vapaa rakettirepuilla kaasuttelu tekee toiminnasta yllätyksellistä ja tarjoaa uusia haasteita myös veteraanipelaajille.

Shattered Horizonin ydinidea on kiitettävän erilainen: toimintaa käydään painottomassa tilassa, jossa rakettirepulla voi kiittää mihin suuntaan tahansa. Täydellistä realismia ei tavoitella, mutta liike-energialla on tärkeä vaikutus taistelun kulkuun. Liike nimittäin jatkuu vaikka kaasukahvasta päästäisikin irti. Tällä voi myös taktikoida, sillä hiljaa lipuvaa astronauttia on vaikeampi havaita kuin urku auki paahtavaa tulihäntää.

Oma taitolajinsa on myös sijainnin ja suunnan hahmottaminen joka suuntaan kieppuvan



Vapaakelluntaa. Avaruudessa ei painovoimaa paljoa purista, sen kun lillii menemään mihin suuntaan ja miten päin haluaa. Suuntiman säilyttäminen on silti tärkeää, eikä ihan helppoa.

LAATUIDEA, VAIKKA SISÄLTÖÄ KAIPAANKIN

taistelun tiimellyksessä. Tekijät ovat yrittäneet auttaa luomalla rakennelmia, joista ilmansuunta voi tarkistaa, mutta pahimmat sokkelot jättimäisen kuukiven sisällä vetävät sormen suuhun vielä tunteja pelaamisen jälkeenkin.

Selviytymisen kannalta tärkeintä on tiisis yhteistyö joukkueovereidensä kanssa. Yksinäiset sudet napsitaan tähtitaivaalta kuin marjat metsästä. Useampi silmäpari auttaa suojaamaan selustaa ja helpottaa vastustajien jallittamista. Vapaan liikkumisen ansiosta peliin aukeaa mielenkiintoisia taktikointimahdollisuuksia, sillä varomattomat viholliset voi yllättää periaatteessa mistä ilmansuunnasta tahansa.

Rynnäkkökivääri toimii pelin ainoana aseena, mutta se on harvinaisen monipuolinen kapistus. Vaikka aseensa keskeisin funktio onkin nopea sar-



Ei nuhapumpuille

Shattered Horizon on teknisesti huipputuote, joka ei vanhempiä tietokoneita kumarrakaan. Konepellin alta on paras löytyä rutkasti ruutia, jotta peliä pääsisi pelaamaan ilman takellettua, mutta kovimmilla aseuksilla audiovisuaalinen tykytyy saattaa monet kallemmat pelit häpeään. Kuunsirpaleiden täyttämä avaruus on kanalla tavalla eteerinen ja kaunis, kun jättimäinen maapallo lipuu kaukana jalkojen alla ja kaatuneet tanssivat kirkkaassa auringonpaisteissa. Hiljaisuudessa lipuessa olo on kuin suoraan elokuvasta.

jatuli, sopii se myös taka-alalla viihtyville tähyilijöille. Paikallaan pysymällä tulee kiikarilla varustetusta aseesta lähes tarkkuuskiväärin veroinen salamurhaaja. Kiväärillä voi lisäksi ampua rajallisen määrän taktisia kranaatteja, joilla voi luoda näkösuojaa, lamauttaa vihollisen tai räjäyttää nurkan takana piilottelevaa vastustaja tähtiin.

Kiinnostavan asetelman ja hienon toteutuksen päälle sisällön niukkuus on pettymys. Yksinpeliä ei löydy ja verkossa pelattavia kenttiä on vain neljä, kolmella eri pelimuodolla. Lupaukset ilmaisista lisäosista eivät vielä paljoa lohduta. Onneksi jokainen kenttä on tyyllitään hyvin omanlaisensa kokonaisuus. Shattered Horizon on mielenkiintoinen tulokas ja oiva vaihtoehto jatko-osiin kyllästyneille räiskintäveteraaneille

*Loppukaneetti:

Painottomassa tilassa taisteleminen on haastavaa, ja toteutus tukee uudenlaista räiskintää upeasti. Vielä kun saisi vähän lisää sisältöä...

Kimmo Pukkila

7/10



RABBIDS GO HOME

Alusta WINDOWS Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-3 Ikäraja



Vauhtia! Uimarensaalla laskeminen on ehkä pöljää, vaan eivätpä pupumme muutenkaan ole logiikalla pilattu.

Rayman Raving Rabbids -peleistä tutut, umpikerot Rabbid-jänikset saivat ensimmäisen oman pelinsä, ja heti iski koti-ikävä. Kuuhun pitäisi siis päästä, mutta rakettitieteeseen ei sekopäisten pupujen tietotaito taivu. Miten siis matkata?

No tietenkin keräämällä hillittömän suuri romuläjä kaikesta maan päällä lojuvasta turhasta, kuten lehmistä, vaatteista, satelliiteista ja sen sellaisista. Kamaa kerää kolme raivotautista Rabbidia, joista yksi työntää ostoskärriä, kyydissä oleva huutaa roskikset tyhjiksi ja ihmisiltä vaatteekin päältä, ja kolmas toimii kärryn aseistuksen ammuksina. Haalittu saalis käydään ahtaamassa tarkistuspiisteellä musisoivan Rabbidin tuubaan. Keräilyhurmoksen ohella kaahaillaan lentokoneen suihkumootorilla, ajetaan takaa karkuun huristavia

AIVAN YHTÄ PÄÄTÖN KUIN MILTÄ KUULOSTAA

lehmii ja pomputellaan uimarensaalla. Kyllä, Rabbids Go Home on aivan yhtä päätön kuin miltä kuulostaakin.

Kun omaperäiseen pelikonseptiin ja puhtaasti nerokkaan anarkistiseen toteutukseen yhdistetään juuri sopivan letkeä ja suurpiirteinen ohjaus, on käsissä todella saumaton ja hillittömän hauska kokonaisuus. Aivan loppuun asti yksinkertainen pelimekaniikka ei kuitenkaan jaksa kannatella. Kenttävariaatiot ovat toki virkistäviä, mutta niitä ei ole tarpeeksi.

Rabbids Go Home on yksi vuoden hervottomimmista yllätyksistä. Kokonaisuus on persoonallinen, suurimmaksi osaksi toimiva ja harkittu. Hetkellinen alkuhämmennys saattaa vaivata, mutta kunhan pelin vinksahaneeseen ilmapiiriin pääsee kunnolla sisälle, ei pelaamista malta lopettaa millään ennenkuin jänöt ovat päässeet kuureissulleen.

*Loppukaneetti:

Kaikessa anarkistisuudessaan aivan tulkittoman hauska ja harkittu kokonaisuus, jossa piisaa pelattavaa.

Tero Kerttula

8/10

Kuka olisi arvannut, että levylautasta vatkatessa pukkaa hiki?

DJ HERO

Alusta PS3 / Wii / Xbox 360 Kehittäjä RED OCTANE Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Tiskijukkailun jalo taito on monille musiikinharastajalle tuntematon käsite. Kaikki tietävät, että siellä ne vinyylejä jotenkin veivaavat, mutta mitä siinä loppujen lopuksi tehdään? Activisionin laajaa yleisöä koskeleva musiikkipeli DJ Hero opettaa kädestä pitäen, miten homma periaatteessa toimii.

Pelin mukana tulee levysoitinta matkiva ohjain. Sen estoitta pyörivää levylautasta hinkkaamalla tuotetaan kaikkien tuntemia scratch-effeektejä, ja siinä olevien painikkeiden avulla "soitetaan" biisin raitoja. Vasemman käden alta löytyvä crossfader eli ristihävytin puolestaan valitsee kumpaa miksauskuu vuuvaa kappaletta nyt kuunnellaan, ja hopeinen rulla lisää tai vähentää bassoa. Molempia käsiä tukeva toiminta takaa, että DJ:llä on jatkuvasti

KELPO AVAUS, HYVÄ MONINPELI VAIN UUPUU

tekemistä. Mitä korkeampi vaikeustaso, sitä enemmän DJ:n kädet ovat jatkuvassa liikkeessä.

Musiikkipelin selkäranka on sen kappale-tarjonta. DJ Heron biisit muodostuvat kahdesta tunnetusta kappaleesta, jotka on miksatu soimaan päällekkäin – yhdellä raidalla yhdistellään 50 Centiä ja David Bowia, toisella MC Hammeria ja Vanilla Icea. Liki kaikki pelin satakunta biisiä ovat oikeasti innostavia tanssiraitoja, eikä ihme, sillä kolmannes kypaleista on alan legendojen kuten Grandmaster Flashin, DJ Jazzy Jeffin ja Daft Punkin veistelemiä. Red Octanen oma tiimi on tehnyt hyvää jälkeä kunnon biittien kasaamiseen, mutta nimekkäiden artistien raidoissa on oikeaa taikaa.

DJ Herossa on kuitenkin yksi suuri puute



Effeektejä! Vihreän raidan heitellyt tarkoittavat ristihävyttimen vääntämistä vasemmalle. Punainen keskikappale antaa pelaajan kajauttaa jonkin ennaltamääritellyn huudahduksen.



Ei voi mokata

DJ Herossa ei taukoja anneta, mutta armoa sentään kyllä – vaikka kipaleen kammiaisikin perin pohjaisesti, yleisö ei buuaa artistia lavalta. Tohevoiva tiskijukka jää ainoastaan vähille tähdille, ja niitäkin tarvitaan lähinnä vain uusien artistien ja vaatteiden avaamiseen. Epäonnistumisen pelkoa ei DJ Herossa siis pahemmin kannata tuntea. Vaikeustasot ovat myös mukavan loivia – siinä missä ekspertti piiskaa namiskoita kuin viimeistä päivää, helpoimmalla vaikeusasteella riittää, kun painaa mitä tahansa nappia hitaasti soljuvien nuottien tahtiin.

muihin musiikkipeleihin verrattuna: se on yhden pelaajan paketti, eli yksi veivaa, toiset katsovat päältä. Seassa on satunnainen kitaralla säestettävä kappale sekä DJ-kaksintaistelut, mutta ne ovat laiha lohtu. DJ Hero on yhden pelaajan peli, ja ellei sankari aio säestää kotibileitään pelin kautta, yhden pelaajan iloksi se jääkin.

Pienistä marinoista huolimatta DJ Hero on kelpo avaus vähän erikoisemman musiikin suuntaan. Se ei ehkä saa koko kotikatsomoa kohahtamaan, mutta monenlaista musiikkia rakastavalle sunnuntaisoittajalle se on omiaan. Heikkoja osuuksia on vähän ja parhaimmillaan soittamisen ilo on aitoa intoa. Pelin oppimiskäyrä on rakennettu sopivan loivaksi, tarjoten silti kosolti haastetta harjaantuneellekin kädellelille.

★ Loppukaneetti:

Kyllä, feikkilevysoittimen vispaamisen on aidosti hauskaa! Säälly vain, ettei mukana ole kunnollista moninpeleä bileitä piristämään.

Jori Virtanen

7/10



BAND HERO

Alusta DS/PS2/PS3/WII/XD Kehittäjä NEVERSOFT Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 12



Kevyttä kauraa! Purkkapopin keskittyvän Band Heron pahinkin tilutus on skittaveteraanille pelkkä suupala.

Band Hero on poppareille omiaan! Se on rakennettu hyväksi havaitun pelimoottorin päälle, kappaleistaan on valikoitunut tuorempien popartistien lisäksi myös vanhempaa radiopoppia ja Neversoft osaa muuttaa biisit viihdyttäväksi pelattavaksi. Tutun biletilan lisäksi pelin voi näppärästi muuntaa karaoke-peliksi, jossa epäonnistumista ei tunneta eikä pisteitä lasketa. Päällisin puolin Band Herosta onkin vaikea löytää pahaa sanottavaa.

Harmi kyllä, kappaleista on Band Heron tapauksessa entistäkin ristiriitaisempi. Yritys tarjota jokaiselle jotakin on jälleen kerran kova, mutta popin kirjo on laaja. Band Hero tarjoaa todella monta uutta tuttavuutta, sillä monet jenkkiiltoilla pärjäävät artistit jäävät täällä päin huomatavasti vähemmälle huomiolle. Biisilistassa on sentään tarjolla on poikkeuksellisen paljon bal-ladeja, mikä on vain hyvä juttu. Hemptää fiilistelyä näihin peleihin olenkin toivonut jo pitkään.

PUHDASTA POPPIA HYVÄSSÄ JA PAHASSA

Vaan onko niitä sitten kiva soittaa? On ja ei. Vähänkään kokeneempi muovikitaristi kyllästyy Band Heron parissa hetkessä, sillä kappaleet eivät juuri haastetta tarjoo. Suoritushenkisille laulajille peli tarjoaa viihdykkeen sijasta ongelman, sillä monet biiseistä ovat todella vaikeita laulaa ja kappaleet vaativat melkoista äänialaa. Ehkä vähän yllättäen peli on parhaimmillaan rummuilla, muutamaa raivostuttavan vaikeaa kappaletta lukuunottamatta.

Band Heron ongelma on sama kuin popmuusiikin: se on äärimmäisen kertakäyttöistä viihdettä. Peli on niin helppo, että sen anti jää väkisininkin laihaiksi. Aloitteleville rokkareille se voi sopia, eikä pelissä ole mitään oikeaa vikaa. Vähän valjun maun Band Hero se silti jättää.

★ Loppukaneetti:

Erinomainen pelimoottori ja mainiot nuotitukset tarjoavat kevyttä ja hyväntuulista viihdettä, mutta pitkäikäiseksi iloksi ei Band Herosta ole.

Tero Kerttula

7/10



Vanhan taisteluparin hauska ja toimiva tasoloikkapuzzle ilahduttaa kaikin puolin

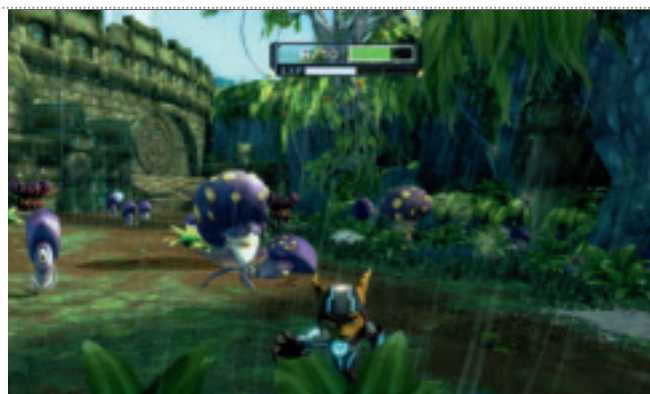
RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME

Alusta PS3 Kehittäjä INSOMNIAC GAMES Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 7

Aika, tuo mysteereistä mystisin. Moni on sitä yrittänyt hallita, epäonnisin tuloksin. Ratchetin ja Clankin arkkihollinen tohtori Nefarious on kuitenkin keksinyt keinon. Universumin keskkipisteessä sijaitseva suuri kello määrää ajan kulun – ken suurta kelloa hallitsee, hallitsee myös ajan kulkua.

Ratchetilla pelattavat toiminta- ja tasoloikkaosiot on varustettu mielikuvituksellisilla ja hauskoilla tussareilla. Monessako muussa pelissä pääsee käpistelemään tappavia röyhätyksiä henkäilevää kalahaulikkoa tai vapaasti kieriteltävää sähköansaa? A Crack in Timen suurimmat innovaatiot koetaan kuitenkin Clankin seikkaillessa suuren kellon syövereissä. Clankin osioita on nimittäin höystetty kiperillä aikapullilla, joissa ideana on kloonata Clankeja nauhoittamalla tämän tekemisiä. Esimerkiksi huoneesta pois johtava ovi saattaa vaatia yhtä Clankia painamaan nappia, toista hidastamaan aikaa, kolmannen kipittäessä ovesta ulos. Puzzlet ovat helpompia kuin ajalla kikkailun luulisi olevan, ja rauhoittavat pelin hektistä tempoa mukavasti.

A Crack in Time on kiireestä kantapäähän todella laadukasta jälkeä. Tekninen toteutus on todella huikeaa ja visuaalinen suunnittelu loistava. Hykerryttävän hienon ulkoasun lisäksi



Jyrkkä ei sienille. Kun vastaan pukkaa lauma erittäin penseällä asenteella varustettuja itiöpäitä, nokkela sankari hakeutuu parempiin aseisiin ennen aseellisen väittelyn aloittamista..

Hatunnostoja

A Crack in Time tekee avoimesti kunniaa inspiraations lähtelle: pieniä viittauksia muihin pelisarjoihin vilisee siellä täällä. Sivutehtäväplaneetat tuovat etäisesti mieleen Super Mario Galaxyn, raitteilla grindailu puolestaan Sonicin seikkailut ja avaruusradio hilpeine mainoksineen on pieni nyökkäys Grand Theft Auto -sarjalle.

myös äänimaailma on hienoa jälkeä. Ääniefektit kuulostavat todella hyvältä, kuten myös radiokanavilla pauhaavat musiikit. Tarina on kirjoitettu erinomaisesti, huumorin kukka on kukkeimmillaan ja mielikuvituksekatat maailmat ja persoonalliset hahmot ilahduttavat kerta toisensa jälkeen. Erityispisteet pelin suomennokselle, joka on suorastaan erinomaista jälkeä.

Hetket A Crack in Time parissa ovat silkkaa karkkipäivää. Hymy ei kaikkoo huulilta missään vaiheessa ja pelaaminen on penteleen hauskaa. Edellisten osioiden jekkuja kierrätetään taidolla,

**HETKET PELIN
PARISSA OVAT
SILKKA
KARKKIPÄIVÄÄ**

mutta tästä ja liiankin lepsusta vaikeustasosta huolimatta – tai oikeastaan niiden ansiosta – peli etenee virtaviivaisesti koko ajan. A Crack in Timessa on hykerryttävän kiva lauantai-aamun piirrettyjen henki vahvasti mukana, tai ainakin sellaisena kuin minä ne muistan. Ja ne ovat hienoja muistoja ne.

★ Loppukaneetti:

Upealta näyttävä ja kuulostava peli on täynnä vaihtelevaa tekemistä, loistavaa dialogia ja äkkiväärää huumoria – ja suomennos on kerrassaan esimerkillistä työtä.

Tero Kerttula

9/10

Värikäs tasoloikka on Mariota hauskimillaan, etenkin moninpelinä

NEW SUPER MARIO BROS WII

Alusta Wii Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisu 20.11. Pelaajia 1-4 Ikäraja 3

Uuden Mario-loikan julkaisuun liittyy aina iloista odotuksen kutinaa. Tällä kertaa innostus on tavallistakin voimakkaampaa, sillä New Super Mario Bros. Wii on ensimmäinen uusi television ruudulle tuotu 2D-Mario liki 20 vuoteen.

Marion maailmassa eivät asiat juuri muutu. Koopa-klaani kaappaa prinsessa Peachin ties kuinka monetta kertaa vangikseen ja viikkokäs putkimies lähtee pelastusretkelle. Tällä kertaa Mario ei kuitenkaan loiki yksin, vaan parhaimmillaan matkassa on Luigin lisäksi myös kaksi Toad-sientä. Apuna oleva superpukuarsenaali käsittää jo tuttuja supersienien ja tulikukan lisäksi myös minisienen sekä kolme uutta asua. Paras uutuuks on hauska propellipuku, jonka avulla Mario voi lentää lyhyitä matkoja ja saavuttaa korkealla sijaitsevia salaisuuksia.

MARION TAIKA ON JA PYSYY

New Super Mario Bros. Wiin joka kenttä on erinomaisen hyvin suunniteltu. Harkitun liukas ohjaus pitää alusta lähtien pelaajan varpaillaan, mutta ilman turhautumista. Vaikka kenttien läpäisyyn ei supersuoritusta vaaditaakaan, tekemisen meininkiä on jo alusta lähtien. Isompi kuvaruutu ja Wiin tehot sallivat moninkertaiset vihollis- ja ammusmäärät ruudulla. Siinäähän sitten pompit pohjattoman kuopan yllä liikkuvia tasojätkä pitkin, kun samaan aikaan kohti lentää kymmenkunta ilkeästi irvistävää luotia ja Koopa-armeija hiippailee selän takaa kohti.

Ja se paljon puhuttu moninpeli, voi veljet! Kunhan peliporukka on letkeällä asenteella



Söpöä huvia Moninpelinä pirtsakasta tasoloikinnasta tulee kaootista, mutta sitäkin riemastuttavampaa puuhaa. Peli onkin ehdottomasti parhaimmillaan kavereiden kanssa nautittuna.



liikenteessä, moninpeli on kerrassaan huimaa hupia. Kun ruudulla viipottaa yhtä aikaa neljä pelaajaa, joita voi nostaa ilmaan, käyttää ponnahtauslautana tai tuuppia, hauskoja vahinkoja tapahtuu tämän tästä. Tosikoille meno ei sovi lainkaan, sillä muut pelaajat estävät sujuvan etenemisen tehokkaasti. Kuolema ei kuitenkaan haittaa, sillä peli tyssää vain jos kaikki pelaajat heittävät henkensä yhtä aikaa.

Marion taika on ja pysyy. Peliä ei malta millään lopettaa ennenkuin Bowser on jälleen pudotettu laavakuoppaan, ja sittenkin pitää vielä lähteä hakemaan puuttuvia salaisuuksia. 2D- peleillä on vielä paljon annettavaa - lisää tällaista!

Pelattavaa piisaa

NSMB Wii on pitkä, monipuolinen ja haastava. 15 tuntia riittää pelin läpikäymiseen, mutta suurin osa salaisista alueista jää löytämättä. Uudelleenpeluuarvoakin piisaa kivasti, sillä kenttien pariin palaa läpikäynnin jälkeen mielellään. Mitäs sieltä yhdestä kummitustalosta löytyisikään, jos sinne lähtisi propellin kanssa hyrräämään?

* Loppukaneetti:

Rautainen kenttäsuunnitelu, erinomainen pelattavuus ja hillittömän hauska moninpeli takaavat viihdettä pitkäksi ajaksi. Ei tosikoille.

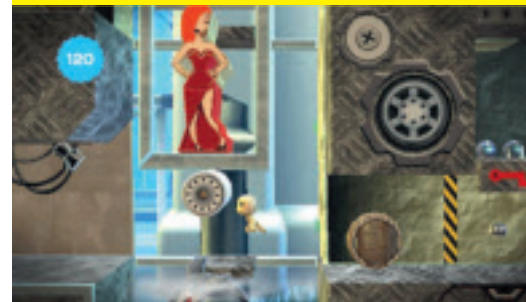
Tero Kerttula

9/10



LITTLE BIG PLANET PSP

Alusta PS3 Kehittäjä 5TH CELL Julkaisija WARNER Julkaisu 9.10. Pelaajia 1 Ikäraja 12



Vanhoja tuttuja. Säkkipään seikkailuissa nähdään runsaasti tuttuja elementtejä, esimerkiksi Jessica Rabbit.

Playstation 3:n LittleBigPlanet on yksi konsolin merkittävimmistä peleistä. Lukuisia palkintoja kahmineen herttaisen tasoloikan valtti oli pelaajien luoman sisällön jakaminen verkossa. Vuoden tauon jälkeen sympaattiset säkkihahmot palaavat kannettavassa muodossa.

PSP-versio on tehty mahdollisimman uskollisena käännöksenä alkuperäisestä pelistä. Ohjaustapa on lähes identtinen, eli analogisauvalla liikutaan ja napit hoitavat muut toiminnot. Perusohjaus on yksinkertainen ja helppo oppia, ja niin loikkiminen kuin esineisiin tarraaminen sujuu hetken harjoittelun jälkeen kuin tanssi. Apuna on myös kertoja, jonka mainio äänityöskentely opastaa pelaajan alkuun myös suomeksi.

Valmiiksi pelistä löytyvät kentät on tehty varta vasten PSP-versioon. Kentät tuntuvat painottavan hieman enemmän pulmanratkaisua kuin tasoloikintaa, vaikka mukana on myös kotikonsoleiversiosta tuttuja sorminäppäryyttä ja tarkkaa ajoitusta vaativia kohtia. Aiemmasta poiketen

PS3-VERSIO TASKUKOOSA, TOSIN MONINPELITTÄ

yritysten määrää ei ole rajoitettu, vaan tunaroinen johtaa ainoastaan pistemenetykseen säkkihahmon palatessa edelliselle tarkistuspisteelle.

Pelin tärkeimpiä ominaisuuksia on käyttäjien luoman sisällön hyödyntäminen. PSP-versio hyödyntää verkko-ominaisuuksia tuttuun tapaan, eli omien luomusten jakaminen ja muiden pelaajien tekeleiden selailu onnistuu pelin sisäisestä latauspalvelusta. Alkuperäisen pelin parhaaseen antiin kuulunut yhteispelaaminen on harmillisesti tippunut käsikonsolikäännöksen yhteydessä ilmeisesti konsoliraudan asettamien rajoitteiden vuoksi.

Yhteispelin puuttumisesta huolimatta Little Big Planet PSP on mukava tuttavuus, varsinkin jos verissä on yhtään kenttäsuunnittelijan vikaa.

* Loppukaneetti:

Kevyttä ja viihdyttävää loikintaa ja ongelmanratkointia, jossa ei virheistä liiojia rangaista. Pelaamisesta tulee väkisinikin hyvälle tuulelle. Jukka Moilanen

9/10



Apua, olohuneessani on söpö apina!

EYE PET

Alusta PS3 Kehittäjä LONDON STUDIOS Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 3

EyePet on augmentoidun eli lisätyn todellisuuden pelituote. Kansankielisesti EyePet on laadukas virtuaalilemmikki Playstation 3:lle, joka hyödyntää Playstation Eye -kameraa. PS Eye kuvaa huonetta ja näyttää sen telkkariruudulla, mutta sijoittaa söpön nelijalkaisen apinan vipeltämään kalusteiden ja asukien seassa.

Virtuaalilemmikki reagoi ympäristöön ja ennen kaikkea pelaajan eleisiin ja tekemisiin. Vuorovaikutus lemmikin kanssa tapahtuu käsiä huiptomalla, taputtamalla, laulamalla, piirtämällä sekä käyttämällä pelin mukana tulevaa taikakorttia. Pikkuapina jahtaa todentuntuisesti pelaajan kättä ja ilmeilee elävästi. Sen meukkaaminen saa hymyn helposti kasvoille ja sen voi jopa rapsutella uneen. Lemmikin virtuaalinen läsnäolo on käsinkosketeltavaa.

Lemmikin kanssa voi suorittaa erilaisia haasteita, jotka tekevät muutoin ohueksi jäävästä attraktiopelistä monipuolisemman pelikokemuksen. Lemmikki osaa esimerkiksi matkia melodioita, piirtää mallista, toimia keilapallona, hypyillä trampolinilla, avustaa puutarhanhoidossa ja pelata korttipeliä.

Realismi ei onneksi kata kaikkea lemmikki-eläimen omistamiseen liittyvää arkea. Munasta

kuoriutuvat EyePet-lemmikit eivät koskaan kuole ja pysyvät ikuisesti pentuina. Virtuaalilemmikki on myöskin äärimmäisen sisäsiisti, vaikka söpöliinin hoitaminen eri tavoin onkin osa peliä. Apinaotuksen ulkonäköä voi muokata trimmaamalla ja värjäämällä turkkia erilaisiin tyyliin tai pukemalla otukselle jos jonkinmoista asustetta.

Oikeanlaisen valaistuksen järjestäminen on kriittinen osa miellyttävää pelikokemusta, sillä mitä pimeämpi huone, sitä huonommin kamera tunnistaa pelaajan liikkeitä. Latausajat ovat myös yllättävän pitkiä. Perheen pienimmille EyePet onkin kenties riittävän hidastempoinen ja suomenkieliset ääniraidat ovat siinä mielessä suunnaton plussa.

★Loppukaneetti:

Erilaisuudessaan kiinnostava peli-idea, jossa ylisöpön virtuaaliapinan läsnäolo on yllättävän todellista.

Annakaisa Kultima

7/10

SPORE HERO

Alusta DS/WII Kehittäjä MAXIS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-12 Ikäraja 3



Spore Hero on seikkailupeli, johon on yhdistetty toimintapeliin taistelulementtejä ja kokoperheen tasoloikkaa. Pelaaja ohjaa evoluutioprosessissa jolkottelevaa elukkaa, joka yrittää joka yrittää itseään heikompia pieksemällä ja näiden ruumiinosia itseensä sulauttamalla nousta kukkulan kuninkaaksi.

Tarinankerronta on pateettisen funktionaalista ja tylsää. Huomio kiinnittyy teräsmiesmäisen tarinankaaren lässähtävään toteutukseen maailman outouksilla ihastelun sijasta. Sankaripelissä on kuitenkin ihan kiinnostavia pikkupelejä, mutta vimmuttu ohjaimien vemputtaminen tuntuu lähinnä vain nololta.

Useiden pelattavuusongelmien takia on vaikea uskoa, että peliä on kunnolla pelitettävä. Kyse on ennemminkin keskeneräisestä tuotteesta kuin huonosta ideasta, ja se häviää surullisen nopeasti laadukkaampien tuotteiden kilpajuoksuissa. Vahvimman laki koskettaa myös evoluutiopeliä itseään.

Annakaisa Kultima

5/10

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Alusta DS Kehittäjä SQUARE ENIX Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



Kingdom Hearts yhdistää japanilaista roolipeliä ja Disneyn maailmoja. Kaikki ainekset loistavaan peliin ovat siis valmiina, mutta DS-seikkailu ei yllä sarjan muiden osien tasolle.

Taistelumeکانیکka on kohtuuttoman kömpelö, sillä joka puolella viuhkuvia vihollisia ei näe välillä ollenkaan. Onneksi pelissä on vihollisiin lukittuva tähtäin.

Hahmonkehitysjärjestelmä ansaitsee maininnan. Pelaaja kantaa kaikkea osaamistaan kirjaimellisesti mukanaan, sillä joka ikinen käytettävä kyky, taito tai hahmon taso on selkäreppuun säilötty esine. Tämä pakottaa väkisinikin kompromisseihin. Plussa ovat myös ystävyyttä käsittelevä juoni ja sympaattiset hahmot.

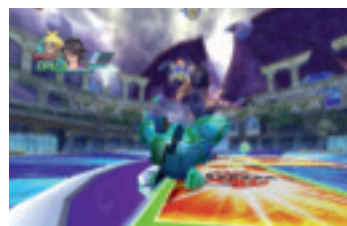
358/2 Daysin kiinnostava tarina, hyvät henkilöhahmot ja satumainen maailma hukkuvat huonon toteutuksen alle.

Leevi Rantala

5/10

BAKUGAN: BATTLE BRAWLERS

Alusta DS/PS2/PS3/WII/XO Kehittäjä NOW PRODUCTION Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



Bakuganin ideana on korjata taskuun kolme kappaletta pelilaudalle vuorotellen heitettäviä väyläkortteja. Bakugan-otuksia puolestaan nakellaan kentälle sen reunalta.

Jos yhden väyläkortin päälle osuu oman otuksen lisäksi myös vastustaja, Bakuganit taistelevat kortin herruudesta. Heitettävää Bakugania tai väyläkortin luonnetta ei kuitenkaan tunnista etukäteen, joten pelissä on mukana annos yllätyksellisyttä.

Peli on todella helppo, sillä tekoäly ei osaa hyödyntää kenttää tarpeeksi. Tätä kompensoi kolme minipeliä, jotka ovat kuitenkin tylsiä ja täysin tarpeettomia. Myös sisältöä on liian laihasti. Plussan puolelle Bakugan silti jää, sillä peruspeli toimii ja keräily kookuttaa. Pelin parissa tulee usein vietyttyä huomattavasti pidempi aika kuin oli tarkoitus.

Tero Kerttula

6/10

LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL

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



Iloiset löllöpalleromme ovat palanneet viettämään keskiyön karnevaaleja. Tutut elementit pelihahmoja, pelimeکانیکkaa, grafiikkaa ja vastustajia myöten ovat pysyneet samana, mutta kokemuksena peli on hyvin erilainen.

Uusina elementteinä ovat esimerkiksi pidemmälle yltävät hyppykombot, joita tekemällä pisteitä kertyy paremmin. Erilaisia vastustajia on lisätty ja pallokollektiivien tasokohtaista kokoa laskettu vaikeustason nostamiseksi. Lisäksi LocoRocot voivat tippua yhteen liimautuneen ryhmän koosta riippumatta varmaan kuolemaan, joka johtaa tiettyjen kohtien toistuvaan jankkaamiseen.

Aikaisemmin LocoRocot ovat edustaneet käsikonsolien rentouttavimpia hyvän mielen pelejä, nyt pelin pariin ei halua palata. Perinteisempää tasoloikkakokemusta hakevat saanevat keskiyön kiusakarnevaaleista jotain irti.

Annakaisa Kultima

5/10

For more information please contact your local dealer.



NEW!

**ORIGENAE M10
MINI HTPC ENCLOSURE**

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched. Whilst the M10 is petite in size it does not sacrifice the performance of the system in order to achieve this, with the quality 150W power supply included you have the ability to install a powerful system inside the enclosure.

Origen^{ae}

For more information please contact your local dealer.

**SENNHEISER PC 350
A NEW ERA IN THE GAMING HEADSET**

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

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

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented Duofoil Diaphragm technology
- Adaptive buffer damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



SENNHEISER



**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.



OCZ
Technology



**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.



**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 - accelerate many applications beyond just graphics.
- Nearly 3 teraFLOPS of computing power!
- Max Resolution: 3 x 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.



CNPS10X EXTREME CPU HEATSINK

HEATSINK SPECIFICATIONS

- Dimensions 133(L) X 76(W) X 151(H)mm
- Weight 730g
- Materials Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes 5 U-shaped heatpipes

ZM-STG2 SPECIFICATIONS

- Color Gray
- Thermal Conductivity 4.1W/mK
- Temperature Stability -40°C ~ +150°C (-40°F ~ +302°F)
- Specific Gravity @23°C 2.88

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual Core, Core i7, Core i6, Sempron, Athlon, Athlon 64, Athlon FX, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon X2, Athlon 64 X2, Phenom II, Athlon II



Dual Fan Support

The heatsink is designed to accommodate one or two fans according to the user's preference. (120mm fan must be purchased separately)



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.



New high performance thermal grease ZM-STG2 maximizes heat transfer from the CPU to the base of CNPS10X FLEX for intensified cooling performance.

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 cutout for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 5 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TwoCool™ fan



CP-850 850 WATT CONTINUOUS POWER

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



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

Antec
Believe it.



G11 GAMING KEYBOARD STAY IN THE GAME

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



G9 LASER MOUSE TUNE FOR THE WAY YOU PLAY

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



G25 RACING WHEEL

REAL METAL. REAL LEATHER. REAL RACING.

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



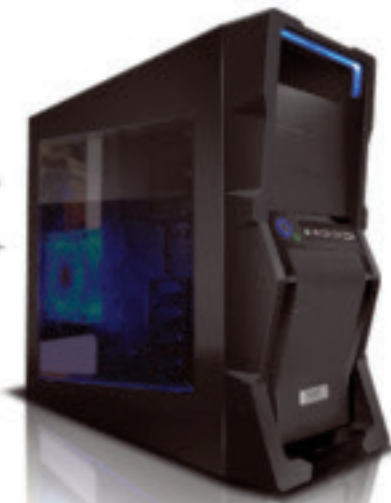
BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

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.

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 (life 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

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

PÄIVÄKIRJA

Tarinoita kuukauden varrelta

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

NUMERO 20 Päätoimittaja Jori Virtanen kertoo toimituksen kuukaudesta ja siitä mitä teimme, missä vaiheessa ja mikä jäi tekemättä...

Kohta on vuosi täynnä. Mitä tässä ajassa on opittu, muuta kuin säännöstelemään stressiä etäisesti siedettävään muotoon? Ainakin se, että tekeminen ei koskaan pääse loppumaan kesken. Koska duuni on pääasiassa kivointa ikinä, tämä on vain hyvä juttu.

7/10

Minua pyydetään taas luennoimaan Ouluis-Helsingin lukioon. Olisi hienoa mennä – nyt olisi ihan reippaasti kerrottavaa toimittajan arjesta pelkän friikeytyksen katkumisen sijasta – mutta mihin väliin sen änki? Eiköhän visiitille jostain paikka löydy.

8/10

Dedis on ohi. Ehdin vihdoinkin leikkiä PSP-gon parissa, ja sehän ryökäle paljastuu oikein viehättäväksi kapistukseksi. Harkitsen hetken jättäväni iPhone'n hankinnan sikseen, sillä PSPgo on pieni, sievä, sillä pelaamiseen ei tarvita rasittavaa levyvaihtorumbaa, ja se osaa pyörittää videotähtiä ja soittaa musiikkia. Mitä sitä voisi

enempää kaivatakaan? Kun kuulen NetHackin ja Beneath a Steel Skyn löytyvän iPhone'lle, palaan takaisin järkiini ja hankin kalliin luksuspuhelimen.

9/10

Menen Pelaaja-lehden syntäreille. Ilta on aivan loistava! Päädyimme DJ Krushin keikan jälkeen Pelaajan toimitukseen jatkoiille paukuttamaan Rock Bandia ihan liian lujalla. Parhainta.

14/10

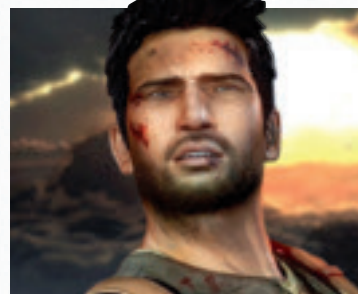
Matti matkaa Kaliforniaan testaamaan Star Trek Onlinea ja nauttimaan ihanasta lämmöstä. Paskiainen.

15/10

Gamereactorin sähköinen versio eli emag valmistuu. Vastedes lehteä voi lukea myös netissä – hyvännäköisessä verkkopainoksessa on arvioiden lisäksi pelien trailereita, kuvankaappauksia sun muuta. www.gamereactor.fi/emag/ - olkaa hyvä!

16/10

Vihdoinkin on aikaa pelata vähän. Pistän



Uncharted 2:n käyntiin ja uppoan samantien pulpseikkailun syövereihin. En voi kuvitella, miten peli voisi olla tätä paremmin juuri minua silmälläpitäen suunniteltu. Jatkuvia cliffhangereita, parin sekunnin tiukoja kamera-ajoja, kerrassaan häkellyttävän upea äänimaailma ja grafiikka, ja mikä tärkeintä, ääninäyttelijöiden välinen kemia ja työskentely saa minkä tahansa muun pelin vetäytymään itseensä täydellisen häpeän vallassa. Huikea paketti. Kuin olisi katsonut 10 tuntia Indiana Jonesta parhaimmillaan.

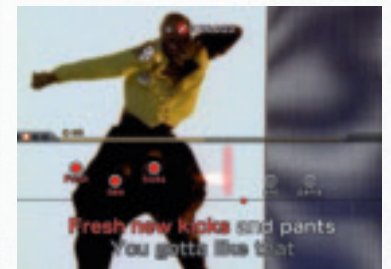
18/10

Jatkan pelisuoraa jauhamalla Bionic Commandon, Call of Juarez: Bound in Bloodin ja Eat Leadin läpi, Bionic Commando sekä turhauttaa että riemastuttaa – näkymättömät säteilyseinämät ja muut äkki-kuolemaan johtavat tyssäykset turhauttavat, kunnes pääsen kömpelöstä käyttöliittymästä kärryille. Sen jälkeen teleskooppikädellä svengailu on ihan hauskaa puuhaa. Persiilleen suunniteltu, yhtä kaikki. Bound in Blood puolestaan kertoo hyvän tarinan, mutta pelimekaniikka itsessään on vähän tylsä, mutta mitä nyt ei hyvän kertomuksen vuoksi sietäisi? Eat Lead taas maistuu edelleen suussa karvaalta: nerokas konsepti elähtäneestä toimintapeliveteraanista piruilemassa pelikulttuu-

rille haaskataan sysisurkean pelattavuuden alle. Melkein itku tulee. Tehkää paremmin, perhana.

23/10

Heikki ottaa loparit. Mies pääsi parempaan pestiin, ja olen tästä helvetin onnellinen. Heikin kokoinen ja näköinen aukko harmittaa silti. Onneksi iltaohjelma piristää. Mennään Suden kanssa Lips: Number One Hitsin pienimuotoiseen avajaistilaisuuteen Cafe Cubaan. Pienessä lasikopperossa sielunsa kyllyydestä joikaminen osoittautuu vinkeäksi puuhaksi. Kaikkien suureksi riemuksi häpeätunne on minulle vieras, sillä metkasta meinintästä huolimatta havaitsen kaipaavani laulutunteja. Samaa ei voi sanoa edellisestä taittajastamme Jyristä, joka räppää Tupacin tahtiin itselleen kärkipisteet.



27/10

Havaitsen työnteen vaikeutuvan, jos emolevy päättää päästä itsestään taikasavut ulos.

29/10

DigiExpoissa käynti tuntuu oudolta. Aiempänä kahtena vuotena olen ollut mukana rakentamassa messuja EA:n leivissä, nyt en ole pistänyt tikkua ristiin koko tapahtuman eteen. En tiedä tunteako syylä-



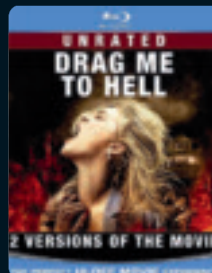
Blu-ray-arviot Jori Virtanen ja Ida Kankaanpää katsastivat kuukauden teräväpiirtotarjonnan



Harry Potter ja puoliverinen prinssi

Warner Home Video

Harry Potter –saagan kuudes elokuvasarja on visuaalista ilotulitusta, joka häivyttää tarinalliset kömmähdykset sujuvasti. Pääpaino on rehtori Dumbledoren auttamisessa pimeän voimia vastaan, mutta toki high school –draamaakin päästään seuraamaan. Ensimmäistä kertaa Potter-elokuvan juonen on lisätty kirjan ulkopuolisia osioita. Tosifaneilla voi tukka nousta pystyyn, mutta ratkaisu on mairitteleva. Harry Potter ja puoliverinen prinssi on vaikea nähdä yksittäisenä kokonaisuutena, koska se lähinnä petaa sarjan viimeistä osaa. Tämäkin pohjustus olisi tosin ollut huomattavasti sujuvampi, jos katsojalle oltaisiin vaivauduttu kertomaan, että mikä se puoliverinen prinssi edes on. **7/10 - IK**



Drag Me To Hell

Warner Home Video

Evätesään mustalaisrouvan asuntolainan jatkamisen Christine Brown tuomitsee itsensä helvettiin. Mustalainen nimittäin paljastuu noidaksi, joka kiroaa lamiademonin Christinen perään. Lamia kiusaa Christinää kolme päivää ennen kuin raahaa tämän liekkeihin, ellei Christine keksi keinoa päästä kirouksesta eroon. Sam Raimi todella osaa komediallisen kauhun kerronnan.

Drag Me to Hell on täynnä hyttävää säväyksiä, ilmaa ja ihvettä, rujoja demoneita ja epätoivoisia tilanteita. Kaikkea kuitenkin siivittävä erinomainen slapstick-huumori, jolle ei voi kuin räkättää, päähenkilön ahdingosta huolimatta. Kun vielä kuvaus on niin mestarillista kuin Raimilta voi odottaakin, käsissä on yksi vuoden parhaista kauhupätkistä. **8/10 - JV**



Lesbian Vampire Killers

Sandrew Metronome

Kaveruskaksikon hurjasteluloma saa ilkeän käänteen, kun parivaljakko osuu muinaisen kirouksen riivaamaan tuppukylään. Maailmalta unholaan jääneen kyläpahasen kaikki tyttäret nimittäin muuttuvat 18 vuotta täytettyään paitsi lesboksi, myös vampyyreiksi. Elokuva on juuri niin pöljä kuin miltä kuulostaakin. Raina revittelee estoitta pulphenkisellä sexploitaatiolla ja typerällä huumorilla. Se ei edes yritä olla mitään muuta kuin huvittava halpistelu. Se onkin erinomainen aivot narikkaan -tyylin viihdepätkä, mutta mitään syvällistä siitä on kyllä turha odottaa. Näyttelijätöiden hurjat tasoerot ja kunnollisten kauhuelmenttien uupuminen estävät kuitenkin elokuvaa nousemasta kulttiklassikoksi. **6/10 - JV**

syöttä vai riemua? Ehkä ensi vuonna saadaan Gamereactorille oma nurkkaus johonkin mystiseen rakoon.

2/11

Jahas? Lehden dedistä siirretään kahdella viikolla? No kyllähän se käy.

3/11

Annan periksi ja liityn Facebookiin. Oon kyllä niin 2.0 tätä nykyä – iPhone, Mac-läppäri, Feisbuuk ja kauluspaita.



4/11

Vihdoin, vihdoin! Saamme piakkoin Wiin debug-konsolin käyttöömmä, mikä tarkoittaa mahdollisuutta arvioida Nintendo'n aparaatille tulevia pelejä hyvissä ajoin, pelien myyntiver-sioiden odottamisen sijasta.

6/11

Korkkaan Dragon Age: Originsin. Se siitä vapaa-ajasta.

16/11

Lehdenteon viimeiset hetket. Tämän jälkeen seuraava pumaska ilmestyy vasta helmikuussa. Tämä tarkoittaa kevyempää otetta yli kahden kuukauden ajan. Tekee hyvää kaiken tämän raadannan jälkeen – vaikka duuni onkin parhainta, en silti sylje vähemmän stressin päälle. Iso osuus työn ilosta kuuluu kyllä kaikille lehtä tehneille avustajille. Näin julkisestikin, valtava kiitos teille, jotka olette tämän vuoksi verta, hikeä ja kyyneleitä vuodattaneet. Te olette ansainneet aplodinne.



L.A. Gigolo

Warner Home Video

L.A. Gigolo on löyhä draamatarina, jossa naiset ovat moderneja vahvoja yksilöitä, mutta miehet heikkoja luusereita, jotka yrityksen ja erehdyksen kautta saattavat löytää poikamaisen sekoilun alta vastuullisen miehenalun. Lihallisuudella mässäilevä pätkä kuvaa velton naistenkaatajan loikoilua rikkaan naisen elättinä, kunnes lähikavilan

Amor ampuu nuolen täydellisen tiukkaan pakaraan, ja pakottaa nuoren hurmuri punnitsemaan rahan ja rakkauden arvoa. Mutta kuka vedättää ketä? Näyttelijäkaarti pursuu Hollywood-söpöläisiä, jotka ovat niin tylynsä särmättömiä, että ohuesta tarinasta katoaa se viimeinenkin viehätyks. Pisteet kuitenkin tälle genrelle harvinaisen sävyttävästä lopusta. **4/10 - IK**



PANZER GENERAL: ALLIED ASSAULT

Alusta **XLA** Pelityyppi STRATEGIA Pelaajia 1-2 Hinta 15 EUR Teksti MATTI ISOTALO

Panzer General: Allied Assaultin ideana on valata vastustajan kenttäpuolisko tai päämaja korttipakasta vedettävillä yksiköillä ja erikoiskorteilla. Vaiheisiin jaetussa taistelussa koetellaan hyökkäysvoimaa vihollisen puolustusta vastaan. Molempia voi parantaa pakasta löytyvillä erikoiskorteilla tai kortteja uhraamalla. Erilaisia mahdollisuuksia on korttien vaihteluuden takia paljon, ja varma voitto voi kääntyä tappioksi, jos parhaita korttejaan on valmis uhraamaan.

Yksiköillä on omat vahvuutensa ja heikkoutensa, jotka liittyvät sekä sen käyttötapaan että

laudan erilaisiin ruutuihin. Jalkaväki saa puolustusbonuksen kaupunkiruudussa ja tykistö antaa tehokasta tulitukea kaukaisempiin taisteluihin. Joukkojen oikea sijoittuminen onkin ensiarvoisen tärkeää.

Systeemi on helppo oppia, mutta vaikea hallita. Pelin perusmekaniikka tarjoaa paljon vaihtoehtoisia toimintatapoja ja sopivan ripauksen satunnaisuutta. Korttien keräilyssä on mielekkyyttä, vaikka oman pakan kasaaminen on hie-man kankeaa. Peli pitäneen kotisohvan kenraalit tyytyväisinä. **7/10**



.DETUNED

Alusta **PS3** Pelityyppi OHJELMALELU Pelaajia 1 Hinta 3 EUR Teksti TERO KERTTULA

.detuned on kumma ilmestys. Peliksi sitä ei voi kutsua, vaikka se onkin riippuvainen pelaajan toiminnasta. Se on myös audiovisuaalisesti oudoin näkemäni tekele aikoihin.

Taustalla pauhaa musiikki ja tuolissa istuu mies. Nappeja painelemalla miehen pään voi esimerkiksi muuttaa ilmapalloksi tai elefantiksi, tateilla taasen kävelytetään miestä ympärinsä. Ohjainta kallistamalla keinahtelee kamera.

Ja siinä se sitten onkin. Taustalle voi heittää soimaan omaa musiikkiaan, mutta minkäänlaisia pelillisiä elementtejä ei ole tarjolla. Vartitunnin leikkimisen jälkeen tuotteen koko sisältö oli nähty ja kaikki trophyt avattu. Omituinen mutta liian nopeasti nähty ohjelmalelu. **4/10**



NBA UNRIVALED

Alusta **XLA/PSN** Pelityyppi URHEILU Pelaajia 1-4 Hinta 15 EUR Teksti TERO KERTTULA

NBA Unrivaledissa käydään koris kentälle matkintäpelimäisesti, donkit mäjähättävät komean liioitellusti ja turbonappi saa pelaajat juoksemaan tuulen lailla.

Ikävä kyllä ruutu on jatkuvasti täynnä pelaajia, eikä pelitapahtumista meinaa saada millään selvää. Varsinkin puolustus pelaaminen on epäselvyyden ansiosta epätoivoista napinhakkuutta, eikä tunnotoman oloinen ohjaus auta asiaa.

Graafisestikin tökeröä peliä ei ilmeisesti ole testattu lainkaan ennen julkaisua, sillä en voi millään kuvitella että kenelläkään olisi ollut pelin parissa pätkääkään hauskaa. Harmi, sillä sujuvasti tehtynä tällainen koris olisi piristävää vaihtelua. **3/10**



KUUKAUDEN RIKOSELOKUVA

PUBLIC ENEMY NO. 1

Röyhkeän rosmon balladi ei koskaan pääty hyvin

Public Enemy No. 1 Osat 1 & 2

Laji **RIKOS**
Julkaisija NORDISK FILM

Jacques Mesrine oli Ranskan historian pahamaineisimpia rikollisia. Röyhkeän rosvon tavaramerkkinä oli iskeä kahteen pankkiin samalla kertaa: poistuttuaan ensimmäisestä kohteesta Mesrine hyökkäsi myös kadun toisella puolella olevaan pankkiin, ja pakeni paikalta vasta kahden pankin varat taskussaan.

Virkavaltaa pilkkanaan pitävä Mesrine teloitettiin autoonsa marraskuussa 1979. Kuorma-autollinen poliiseja ajoi liikennevaloissa hänen edelleen ja ampui 19 laukausta tuullilas läpi, antamatta paatuneelle konnalle mahdollisuuttakaan tehdä vastarintaa. Kahteen kaksituntiseen elokuvaan jaettu Public Enemy No 1 kertoo Mesrinen tarinan sekka-

peräisesti.

Ensimmäinen osa kuvaa Mesrinen (Vincent Cassel) metkua kymmenen vuoden ajalta, mutta rikkaasta aiheestaan ja historiasanaan huolimatta kuvaus jää puolitankoon. Leveään elämään mieltyneen konnan seikkailuista ja sikailuista saisi puristettua paljonkin mehua irti, mutta Jean-Francois Richet'n ohjaus ei jaksanut panostaa Pariisin alamaailman kuvaamiseen. Vasta Mesrinen paettua Kanadaan rakastajansa kanssa alkaa elokuva saada momenttia. Pieleen mennyt kidnappaus, tuomitseminen vankilaan, pakeneminen ja verinen kostoisku vankilaa kohtaan on erinomaisen tiukkaa settiä.

Toinen elokuva on kuin toista maata niin temmon kuin kerronnan tasolla. Mesrine on täynnä itseään – hänestä virkavalta on vitsi ja vankilat vain hidaste, ja mies suuttuu kun Pinochetin

vallankaappaus Chilessä saa enemmän palstatilaa kuin hänen viimeisin tempauksensa. Mesrine saa päähänsä antikapitalistisia aatteita, mutta todellisen vallankumouksellisen sijaan Mesrine ryöstää rikkaita ja antaa itselleen. Miehen holtittomuus ja kykenemättömyys mihinkään suunnitelmalliseen toimintaan korostuu, ja verinen loppu on vääjäämätön tosiseikka.

Yksissä kansissa saatava elokuvakaksikko on puuttelistaan huolimatta tutustumisen arvoinen. Siinä missä Richet'n kuvaus jättää tapahtumat turhan etäiseksi ja kerronnan hapuilivaksi, hienot näyttelijäsuoritukset kannattelevat svantokohtiaakin vaivatta. Cassel uhkuu vaarallista ja arvaamatonta karismaa, ja Gerard Depardieu lipeväna mafiosona on ihanan iljettävä.

7/18 - IK
Jori Virtanen



Kolme viisasta miestä

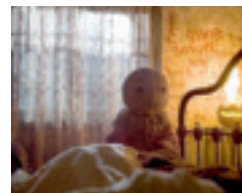
Laji **DRAAMA**
Julkaisija FS FILM

Viime vuodet musiikkidokumenttien parissa käyttänyt Mika Kaurismäki palaa jälleen näytelmäelokuviin. Ohjaajan teoksia yhdistää mieleenpainuvat ihmiskuvaukset, ja erityisen hyvin niitä on kuvattu elokuvassa Kolme viisasta miestä.

Kolme kohtalon kourimaa suomalaismiestä päätty jouluaattona karaokebaariin syväluotaamaan syntyjä syviä oluenuhteisiin sävyin. Kolmikon murinat, naurut ja känniäliöinnit ovat hyvinkin aidonmuikaista seurattavaa, mutta erinäiset käänteet syövät viehättävää rosoisuutta.

Kaurismäki on rakentanut elokuvansa improvisaation ylle, mikä ehdottomasti lisää kertomusten kiehtovuutta. Suomalaiselokuvat ovat tunnettuja myötäpäheää aiheutavista teennäisistä dialogeistaan, mutta tällä kertaa katsoja saa seurata aidontuntuista kapakkafilosofointia.

Improvisaatiolta voisi odottaa rakenteettomuutta, mutta näyttelijöiden kemiat selvästi peittävät, ja känniavautumat vievät tarinaa sujuvasti eteenpäin. Ajoittaisista harhailuista huolimatta ukkojen kännisainailua haluaisi miltei seurata naapuripyödystä. 7/18 - IK



Trick 'r Treat

Laji **KAUHU**
Julkaisija WARNER

Trick 'r Treatissa nivoutuu sujuvasti yhteen neljä Halloween-illan tapahtumaa idyllisessä jenkkin pikkukaupungissa. Parisa tunnissa lukion rehtorista paljastuu sarjamurhaajan luonne, himokkaan tyttöporukan neitsyt löytää "sen oikean", esteitien pila saa kohtalokkaan käänteen ja äreä vanha setä joutuu taistelemaan pahansuopaa metkullijaa vastaan.

Kaikkia näitä tarinoita yhdistää komean leikkauksen lisäksi Samin eli säkkikangaspäisen, pyjamapukuvartalaisen Halloween-kummaisen läsnäolo. Olennon pyrkimyksenä on kovemman käden kautta käydä muistuttelemassa Halloweenin eli Samhainin traditioiden ylläpitämisen tärkeyttä.

On piristävää katsoa elokuvia, jotka koostuvat useista pienistä tarinoista, vieläpä kun ne on liitetty niin tyylikkäästi toisiinsa. Positiivista on myös kertomusten tasa-arvoisuus. Vaikka näyttelijöiden tasoissa on huimia eroja, ei kukaan pääse varastamaan huomiota. Vaikka elokuva ei lopulta olekaan kovin erityinen, onnistuu se yllättämään, jännittämään ja jopa naurattamaan. Trick 'r Treat on hyvä edustaja genressä, joka sisältää uskomattoman määrän roskaa. 7/18 - IK



A Woman in Berlin

Laji **DRAAMA/SOTA**
Julkaisija SCANBOX

A Woman in Berlin perustuu anonymin saksalaisnaisen kokemuksiin toisen maailmansodan jälkeisessä Berliinistä, jolloin neuvostoarmeija valloitti kaupungin ja raiskasi sen naiset useitakin kertoja päivässä. Ainoa selviytymiskeino oli hankkiutua sotilaiden vakiuisiksi rakastajatariksi turvan toivossa.

Elokuva seuraa Nina Hossin esittämän kirjoittajan pyrkimystä löytää mahdollisimman korkea-arvoinen sotilas suojaajakseen. Hän onnistuu lopulta tavoittamaan majurin (Yevgeni Sidikhin), mutta tämä ei aluksi edes halua lähteä moraalittomaan leikkiin mukaan. Lopulta miehen mieli taipuu ja heidän välilleen syntyy myös illuusio syvemmästä ihmis-suhteesta. A Woman in Berlin ei kuitenkaan ole rakkaustarina, vaan ehdottomasti selviytymiskertomus.

Hyvät näyttelijät ja kiehtovat persoonat vetävät katsojan tarinaan mukaan. Aiheeltaan elokuva onkin miellyttävän erlainen, mutta ohjaaja Max Färberböckin on karistellut pois kaiken sentimenttaalisuuden. Siihen maalla otteella hoidettu kuvaus jättää kerronnan yllätyksettömäksi, eikä elokuva pääse vaikuttamaan katsojan tunteisiin. 6/18 - IK



Sunshine Cleaning

Laji **DRAAMA**
Julkaisija FS FILM

Kolmikymppinen Rose (Amy Adams) on yksinhuoltajaäiti, joka elättää itsensä ja poikansa siivoamalla rikkaiden ihmisten huusholjolle. Kyllästyttyään köyhyyserajalla tasapainoiluun Rose ottaa rakastajansa vihjeestä vaarin ja perustaa sisarensa Norahin (Emily Blunt) kanssa siivospalvelun. Sunshine Cleaning ei kuitenkaan putsaa sottaapyytjen jälkiä vaan siivoaa rikospaikat verestä ja muista ihveistä puhtaiksi.

Elokuva ei edes yritä hyödyntää kivaa lähtöasetelmaansa, vaan hoitaa kaiken dramaturgijan kultaisen kirjan mukaan. Ensimmäiset esitelmät ja annetaan heille motiivit, toisessa osassa annetaan toivoa ja pedataan itsestäänselvää käännepähtäystä ja loppukolmannes käytetään jälkin siivoamiseen ja menetyksen uskon palauttamiseen.

Sunshine Cleaning ei riskeerata mitään. Kaikki ne kookut mistä saisi vähän sarmää lakaistaan maton alle ja unohtetaan sinne. Elokuva ei ole mitään, mihin viihtensä helposti purekseltavina annoksina haluava yleisö voisi tukehtua. Kyseessä on niin hajuton ja maaton raina, että sen nitele ennen kun ehtii edes tajuta, mitä tapahtui. 4/18 - JU

KA-ME-HA-HA-ME-HA!



DRAGON BALL RAGING BLAST

NEXT LEVEL TENKAICHI!



DRAGON BALL REVENGE

of King Piccolo

LIVE GOKU'S ORIGINAL ADVENTURE!



DRAGON BALL Z

ATTACK OF THE SAIYANS

THE NEW SAIYANS SAGA!



12
www.evg.com



WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

NINTENDO DS Wii PS3

XBOX 360

ASSASSIN'S CREED II



© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

19.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM



UBISOFT

ALSO AVAILABLE ON PSP



PS3

PlayStation 3