

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

**ILMAINEN
PELILEHTI**

Syyskuu 2010
Numero 27

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

PORTAL 2
**MORTAL
KOMBAT**
NHL 11

**HALO
REACH**

BUNGIEN
VIIMEINEN TAISTO

HAWX 2
SPIDER-MAN
METROID: THE OTHER M

**ROCK
BAND3**

MUSAPELIEN
TULEVA VALTIAS

S P E S I A A L I

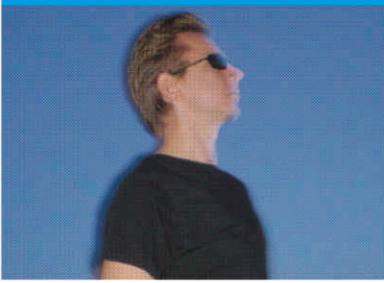
F1 2010

YKSINOIKEUDELLA

Kuninkuusluokka saa
arvoisensa pelin



Arttu Rajala, päätoimittaja



Muutosta ilmassa

Muutos on kummallinen asia. Yleensä sitä lähinnä karsastetaan ja vastustetaan. Se ei ole välttämättä tervetullut edes vaikka asiat olisivat päin honkia.

Pelialalla muutos on kuitenkin ylisettyä arkipäivää. Mainosmiehet osaavat hommansa ja niinpä kaikki uusi on aina jotain hienoa ja mahtavaa.

Uudesta on aina pulaa joten spekulatiot käyvät kuumana kuinka kauan nykyinen sukupolvi jaksaa rullata Wiin, Xbox 360:n ja Playstation 3:n voimalla. Taloudellinen taantuma sai valmistajat takajaloilleen, eikä käsikonsoleja lukuunottamatta uusista kotikoneista ole hiiskuttu vähään aikaan. Microsoftin ja Sony'n uusien liikkeentunnistussisälaitteiden on luvattu venyttävän käyttöikää monella vuodella, mutta viime aikoina myös eräviä mielipiteitä on alkanut kuulumaan. Esimerkiksi Ubisoft ja Square Enix ovat julkisesti ilmoittaneet valmistautuvansa jo uuteen sukupolveen, joka voisi olla edessä parin vuoden päässä. On mielenkiintoista mitkä ennustukset lopulta käyvät toteen kun maailmantalous lähtee jälleen nousuun ja rahat aukeavat.

Muutoksia nähdään myös pelialaa seuraavissa julkaisuissa, eikä Gamereactor ole siitä poikkeus. Tämän lehden myötä sanomme hyvästi päätoimittajan tehtävää noin kaksi vuotta kunnialla hoitaneelle Jori Virtaselle. Jorin suurten saappaiden täyttäminen on melkoinen haaste, mutta kuten peleissä, elämässä pitää olla haasteita. Ja mikä olisikaan yhtä hauskaa kuin pelialalla lehden toimittaminen? Pelialahan on aina muutoksen pyörteissä, eikä tylsää päivää näe.

Arttu

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #27

Tutustuimme mätkintäpelien maailmaan, tavoittelimme Haloa ja kolaroimme maailman nopeimpia kisa-autoja.



42 Metroid: Other M

Kun Nintendo ja Team Ninja pistävät hynnytyksen sopii odottaa jotain herkullista. Milta peli maistui Teron mielestä?



34 Halo: Reach

Master Chief kadoksissa? Ei hätää, Noble team on täällä. Erikin liittyi Spartan-joukkueeseen kukistamaan muukalaisuhan.



6 PlayStation Move

I like to move it, move it! Gamereactor testasi Sony'n uuden uutta liikkeentunnistussisälaitetta ja julkaisupelejä.



36 F1 2010

Maailman nopein kansa ansaitsee maailman parhaan formulapelin. Lue Jesperin ykkösluokan arvostelu.



14 Beat 'em up

Petter ottaa katsauksen suosikkipelityyppiinsä. Vaikka genre on jo siirtynyt manan maille, nostalgia ei koskaan kuole.

Vakiopalstat

- 04 Tempo
- 12 Reaktio
- 14 Jättiartikkeli: Beat 'em up
- 44 Elokuvat
- 46 Ladattavat
- 47 Kilpailu: Voita Metroid: Other M

Ennakoarvot

- 24 Warhammer 40 000: Space Marine
- Portal 2
- 25 WRC 2010
- 26 Enslaved
- 28 EA Sports MMA
- Rock Band 3: Osa 2
- 29 Final Fantasy XIV
- 30 Vanquish

Arvot

- 38 Singstar Suomihitit
- We Sing Encore
- 39 NHL 11
- 40 Spider-Man: Shattered Dimensions
- 41 Kane & Lynch 2
- 42 Hawx 2
- 42 Pikkuarvot

Elokuvat & Ladattavat

- 44 Contestant 13, Grace
- 45 I love you Phillip Morris
- Rahalla saa
- Politiikan nappula
- Kotkat kuuntelevat
- 46 Lara Croft and the Guardian of Light, Scott Pilgrim vs the World, Shank, Monday Night Combat

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

Päätoimittaja Arttu Rajala (arttu@gamereactor.fi)

Taiteijat Arttu Rajala & Kimmo Pukkila

Vastuhenkilö Arttu Rajala

Toimittaja Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)

Käännökset Arttu Rajala, Kimmo Pukkila & Eerik Rahja

Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

Avustajat

Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Leevi Rantala, Tero Kerttula, Tuuli Saarinen, Ida Kankaanpää, Mika Sorvari, Tuomo Luukkanen, Eerik Rahja, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen

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

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

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

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

Testiversiot

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

Ikärajat

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

Verkkosivut

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing



TOM CLANCY'S

H.A.W.X.2



Engage your target with extreme air combat manoeuvres



New features include take-off, silent UAV control, gunship attack, night missions and more



Jump straight into the action with 4 player story co-op or 8 player adversarial modes

IN STORES SEPTEMBER 3RD 2010 DEMO COMING SOON

www.hawxgame.com





TEMPO

UUTISIA / JUORUJA / HUUHUJA / LISTOJA
Päivittäiset peliuutiset www.gamereactor.fi



Mortal Kombat

Alusta: PlayStation 3 / Xbox 360 Julkaijaja: Warner Julkaisu: Maaliskuu 2011

Mortal Kombatin luoja Ed Boon on vilkuillut Street Fighter IV:ää ja Tekken 6:tta suunnitellessaan Mortal Kombatien paluuta. Peli toimii kaksiolotteisesti sivusta kuvattuna, mutta taustagrafiikka ja hahmot ovat täysin kolmiolotteisia. Taistelujärjestelmää on uudistettu perusteellisesti ja jokainen nappi ohjaa tiettyä raajaa, mikä lisää pelin syvyyttä. Taistelut ovat myös väkivaltaisempia kuin koskaan ennen, ja yksi iso uudistus on röntgentila, jonka aikana vastustajan luurangon voi nähdä musertuvan.

GAMESCOM 2010

Gamereactor oli paikan päällä Euroopan suurimmilla pelimessuilla ja tutustui kuumimpiin uutuuksiin

Gamescom pidettiin vasta toista kertaa, mutta siitä on jo nyt muodostunut yksi vuoden tärkeimmistä pelitapahtumista. Viime vuonna ensiesittelynsä saivat PlayStation 3 Slim ja Fable III, ja kun katseet jälleen kääntyivät kohti Saksaa, seurasi Gamereactor mukana. Tämän vuoden messuista muodostui näyttävä sekoitus liikeohjausta, poliisiautoja ja pilvilinnoja.

Nintendo piti tällä kertaa matalaa profiilia, mutta Microsoft ja Sony olivat paikan päällä rummuttamassa uutuuksiaan. Liikeohjaus dominoi pelimarkkinoita vielä hyvän aikaa, ja Microsoft esitteli lisää Kinect-pelejänsä. Samalla paljastettiin myös kamerasivustuksen julkaisupäivä. Lisäksi Redmondin jättiläinen listasi 50 ensimmäistä peliä Xbox Live -yhteensopivalle Windows Phone 7:lle, jolle on tulossa monenlaisia pelejä aina Crackdownista Unoon.

Sony julkisti kaksi uutta peliä: Ratchet & Clank: All 4 One:n ja Resistance 3:n. Ensin mainittu tuo Ratchet-sarjaan paitsi uusia pulmia ja lisää tasohyppelyä, myös yhteistyöpohjaisen nelinpelin. PlayStation Move -ohjainta esiteltiin useissa eri peleissä. Messujen kuumien uutuuksien joukosta Bioshock Infinite, ja aplodit Irrational Gamesin esittämän trailerin jälkeen olivat sekä vilpittömät että innostuneet. Konsepti on täysin muuttunut ja tempaa Bioshockin merenpohjista taivaalla leijuvaan kaupunkiin. Juuri tällaista rohkeaa uudistumista mainio pelisarja kaipaa.

Gamescom 2010 oli täyteen pakatuista lennoista ja erikoisesta saksalaisesta ruoasta huolimatta näkemisen arvoinen. Täysin uusia pelejä olisi voinut olla esillä enemmän, mutta julkistukset olivat korkealuokkaisia. Toisin kuin E3, Gamescom oli avoin myös kuluttajille.





GAMESCOMIN KUUMIMMAT



Neverdead

Alusta: PS3 / Xbox 360 Julkaisija: Konami Julkaisu: 2011

Konamin tuleva Neverdead on hahmon takaa kuvattu seikkailu, jossa heristellään miekkoja ja pistooleja hirviöiden edessä. Pelin erikoisuutena on mahdollisuus kursia itsensä kokoon, jos isompi könsikäs on repäissyt sankarilta raajat irti.



Killzone 3

Alusta: PlayStation 3 Julkaisija: Sony Julkaisu: Helmikuu 2011

Sony keskittyi Killzone 3:n moninpelin esittelyyn Gamescomissa. Tällä kertaa päästiin kokeilemaan muun muassa raketti-reppujen käyttöä ja kentillä ympäriinsä liitelyä. Myös robotinomainen exoskeleton oli käytettävissä.



Bioshock Infinite

Alusta: PC / PlayStation 3 / Xbox 360 Julkaisija: Take 2 Julkaisu: 2012

Pyörittään pariin otteeseen merten pohjissa makaavassa Rapturessa Bioshock hyppää taivaalle ja leijuuvaan Columbia-kaupunkiin. Vuosi on 1912 ja pääosassa nähdään entinen Pinkerton-agentti DeWitt, joka etsii kidnappattua tyttärtään.



The Lord of the Rings: War in the North

Alusta: PC / PS3 / Xbox 360 Julkaisija: Warner Julkaisu: 2011

J.R.R. Tolkienin Sormusten herra -kirjoihin perustuva War in the North on toimintaroolipeli, joka sijoittuu ennenäkemättömille pohjoisen maille. Kolmen pelaajan yhteistyötilan lisäksi kehittäjät lupavaat mukavasti muokattavuutta ja eeppisiä taisteluita.



Ace Combat: Assault Horizon

Alusta: PS3 / Xbox 360 Julkaisija: Namco Julkaisu: 2011

Tulevassa Assault Horizonissa Ace Combat -fanit pääsevät ensimmäistä kertaa lentämään hävittäjien lisäksi helikoptereita. Lisäksi rakennukset ovat tuhoutuvia ja keksittyjen valtioiden sijaan sotaa käydään amerikkalaisten ja venäläisten välillä.



Ratchet & Clank: All 4 One

Alusta: PlayStation 3 Julkaisija: Sony Julkaisu: 2011

Insomniac esitteli uuden Ratchet & Clankin Gamescomissa. Nimen mukaisesti neljä pelaajaa voi pelata yhteistyössä, joko netissä tai samalla koneella (ikään kuin Lego-peleissä). Ratchetin ja Clankin lisäksi pahikset Nefarious ja Quark ovat pelattavissa.



Fighters Uncaged

Alusta: Xbox 360 Julkaisija: Ubisoft Julkaisu: Marraskuu

Kinect-peli Fighters Uncagedissä olohuone täyttyy MMA-kamppailusta. Yli 70 hyökkäystä, 21 kenttää ja 12 erilaista hahmoa. Mukana on jopa co-op-tila, jossa vastustajia voi piestä yhteistyössä kaverin kanssa.



Operation Flashpoint: Red River

Alusta: PC / PS3 / Xbox 360 Julkaisija: Codemasters Julkaisu: 2011

Dragon Risingin jatko-osassa Red Riverissä pelaaja tempautuu aseelliseen konfliktiin Tadžikistanissa. Codemasters povaa neljää tehokasta hahmolukkaa ja neljän pelaajan yhteistyötilaa. Varsinaista moninpeliä ei kuitenkaan ole.



Virtua Tennis 4

Alusta: PlayStation 3 Julkaisija: Sega Julkaisu: 2011

Sony liittoutui Segan kanssa esitelläkseen, mitä Move-ohjaimella voi tehdä. Virtua Tennis 4 on kehitetty alusta asti liikeohjainta varten, ja ohjaimella on mahdollista tehdä monia erilaisia tennisyöntejä melkein kuin olisi kentällä oikeasti.

TULOSSA VASTA 2011

Gamereactor listaa odotettuja pelejä, jotka myöhästyivät eivätkä ilmesty tänä vuonna



Test Drive Unlimited 2

Alusta: PS3 / X360 Julkaisija: Atari Julkaisu: 2011

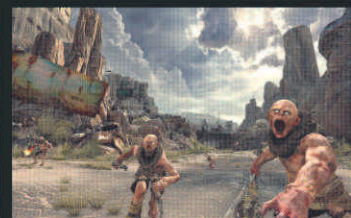
Test Drive Unlimitedin jatko-osa olisi kaupoissa jo nyt, mutta kehittäjä Eden Studios vaati muutamaa lisäkuukautta pelin hiomisiksi. Tulossa keväällä.



Crysis 2

Alusta: PC / PS3 / X360 Julkaisija: EA Julkaisu: 2011

Crysis 2:ta odottavat saivat pettyä, kun pelin julkaisun kerrottiin siirtyvän maaliskuuhun. Syytä myöhästymiselle Crytek ei kertonut.



Rage

Alusta: PC / PS3 / X360 Julkaisija: Bethesda Julkaisu: 2011

Rage on esitellyissä näyttänyt jo valmiilta, mutta id haluaa hioa pelin huippuunsa. Kunnianhimo näkyy julkaisuajassa: syyskuu 2011. Autsl!



Final Fantasy XIV

Alusta: PS3 Julkaisija: Square Julkaisu: Maaliskuu 2011

Eorzean fantasiamaailma otti pakkia Pleikkarilla, kun Square kertoi "muistiongelmien" siirtävän PS3-version keväälle. PC:lle nettirope tulee 30.9.2010.



PS3 **HARDWARE** MOVE

Gamereactor testasi

Sony'n uusi liikeohjain on täällä ja otimme kapulan koekäyttöön...

Viimein se on käsillä. Sony'n vastaus Wii-ohjaimelle. Pelikapula, josta huhuttiin alkujaan Wandina, mutta joka saikin nimekseen PlayStation Move. Sony lupaa uusia elämyksiä kotivihteeseen, ja testasimme miten hyvin lupaukset pitävät kutinsa.

Kuka tahansa Wii-pelejä pelannut ymmärtää idean välittömästi. Pelejä pelataan osoittamalla ja heiluttamalla, ja Move-kapula voi kuvastaa esimerkiksi ten-

Suorituskykyero Wii MotionPlusaan on iso ja PlayStation Move on tuntuvasti tarkempi kuin Wiin vastine.

nismailaa tai miekkaa. Vaativammassa peleissä voidaan käyttää toisessa kädessä navigaatio-ohjainta, jossa on analoginen peukalosauva ja joka myydään erikseen. Myös toista Move-ohjainta on mahdollista käyttää. PlayStation Eye -kamera huolehtii lopusta.

Suorituskykyero Wii MotionPlusaan on suuri ja PlayStation Move on tuntuvasti tarkempi kuin Nintendo Wiin ohjain. Move lukee liikkeitä kolmiulotteisessa tilassa, mikä suosii pelejä, joissa on verrattain todennukainen tuntuma. Sohvaperunoille kuitenkin pieni varoitus: pelaaminen vaatii usein seisomista.

Moven hienostunut teknologia teki vaikutuksen ja jopa PlayStation 3:n valikoissa liikkuminen tuntuu hyvältä. Kaikki riippuu tietysti vielä siitä, miten hyvin pelintekijät teknologiaa käyttävät. Lue oheiset mini-arviot ensimmäisistä peleistä!



VALMISTAJA Sony **JULKAISUPÄIVÄ** 15. syyskuuta 2010
HINTA 39,99 EUR **LIIKESENSORIT** Kolmiakselinen kiihtyvyyssanturi / kolmiakselinen kallistusanturi
PAINIKKEET 8 toimintonappia / 1 analoginen liipaisin
VIRTALÄHDE Ladattava Li-ion-akku (käyttöaika 40 tuntia)

GAMEREACTOR.FI Lue lisää Movesta ja muista tulevat Move-pelien arviot.



KAMERAN KIINTOPISTE

Hassun näköinen pallo ohjaimen päässä on se piste, jota EyeToy-kamera seuraa. Liikuttipa ohjainta mihin suuntaan tahansa, miten vähän tahansa, kamera huomaa sen pallon liikkeestä. Pallon sisällä on valo, jonka väri muuttuu pelatessa. Se toimii paitsi tehosteena myös auttaa kameraa seuraamaan palloa ja erottamaan pelaajien ohjaimet toisistaan.



Move-arviot Pelasimme ensimmäisiä Move-pelejä!



Sports Champions

Julkaisija Sony Pelityyppi Urheilu/Bilepeli Julkaisu 15. syyskuuta

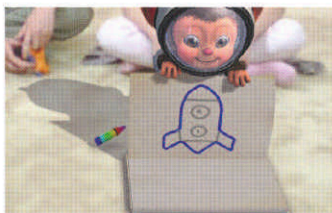
On mahdotonta olla mainitsematta Wii Sportsia, kun puhutaan Sports Championsista. Pelin idea on valokopio Nintendon hitistä: uusi ohjausmenetelmä opetellaan useiden erilaisten urheilulajien kautta. Bocce, lentopallo, miekkailu, frisbeegolf, pöytätennis ja jousiammunta muodostavat kokoelman lajeja, joista parhaat ovat kolme viimeksi mainittua. Pingiksen tarkkuus oli hämmästyttävintä, mutta kokonaisuudessaan peli tuntuu hieman liian sieluttomalta ja simppeliltä. **6/10**



Kung Fu Rider

Pelityyppi Ajopeli/Bilepeli Julkaisu 15. syyskuuta

Peliä olisi yhtä mielellään ellei jopa enemmän pelannut tavallisella ohjaimella. Konttorituolla kaahaillaan halki Hongkongin katujen ja samalla tehdään temppeja ja potkitaan roistoja. Hauska idea, mutta kökkö toteutus. **4/10**



EyePet: Move Edition

Pelityyppi Simulaattori Julkaisu 15. syyskuuta

EyePet on tarkoitettu nuorimmille pelaajille, ja Move-painoksessa liikeohjainta käytetään virtuaalimminkin pajaamiseen ja viihdyttämiseen. Söpö idea, mutta umpimähkäinen tuntuma ja papattava opas käyvät lastenkin hermoille. **3/10**



The Shoot

Pelityyppi Urheilu/Bilepeli Julkaisu 15. september

The Shoot on perinteinen valopistoolipeli, jossa liikutaan ennetta määrättyllä radalla läpi useiden eri elokuvien tapahtumaympäristöjen. Lehmipoikia, muukalaisia, zombeja - tähtää ja ammu. Yksinkertaista ja latteaa. **5/10**



Start the Party

Pelityyppi Bilepeli Julkaisu 15. syyskuuta

Start the Party on minipelikokoelma, jolla on ironinen nimi. Se on tynpeä startti merkitysettömälle illalle. Pelaaja näkee itsensä ruudulla ja suorittaa puolivillaisia haasteita vasara ja tuuletin kädessään. **3/10**

Tulevia pelejä Move-ohjaimelle

Ensi vuoden huhtikuuhun mennessä Sony kaavaillee julkaisevansa yli 20 peliä PlayStation Movele. Edessä hämmästyttävää muun muassa Little Big Planet 2, jota voi ohjata osittamalla ja heiluttamalla - varmasti näppärää esimerkiksi omia kenttiä kehitellessä. TV Superstarsissa puolestaan hypätään erilaisiin tosi-TV-haasteisiin ja kokataan ja räpätään hip hop -ohjelmassa. On myös mielenkiintoista nähdä, kuinka liikeohjaus toimii Kiltzone 3:n ja Socom: Special Forcen tulitaiteluissa tai Resident Evil 5 Gold Editionin tiukoissa zombikahinoissa.



Koko kroppa peliin

Trendi on kiistämätön: oman kehon käyttö peleissä on huudossa. Lisäsimme neljä vaihtoehtoa.



1 Wii MotionPlus Nintendo Wii

Wii MotionPlus on pieni lisäosa, joka liitetään Wii-ohjeimen perään ja mahdollistaa tavallista tarkemman ja yksityiskohtaisemman liikeohjauksen. MotionPlus lisää ohjaimen kaksiakseli-gyroskoopin, joka auttaa Wiitä hahmottamaan ohjaimen kiihtyvyyttä ja kierrelliikkeitä. Pelijä pelataan edelleen heiluttamalla ja osoittamalla. Peleihin lukeu-tuvat Grand Slam Tennis, Red Steel II ja Wii Sports Resort.

Valmistaja Nintendo Julkaisu Julkaistu

2 Tony Hawk: Shred PS3 / Xbox 360 / Wii

Tony Hawk: Ride (2009) julkaistiin uuden skeittilautaan muistuttavan ohjeimen kera. Muovilankkuun on pakattu infrapunasensoreita, jotka antavat pelaajien kokeilla skeittailua ja laskettua olohuoneessa. Ride tietyt floppasi, pahasti, mutta Activision ei luovuta niin helpolla, vaan ensi keväänä ilmestyy uusi skeittilautaan hyödyntävä peli. Shred on helpompi kuin Ride, ja se on suunniteltu nuoremalle yleisölle.

Valmistaja Activision Julkaisu Maaliskuu 2011

3 Xbox 360 Kinect Xbox 360

Marraskuussa on Microsoftin aika hypätä liikeohjainkipaan, kun Kinect (Project Natal) ilmestyy kauppoihin. Laite yhdistää RGB-kameran ja syvyysensorin, mikä mahdollistaa koko kehon liikeohjauksen kolmiulotteisessa tilassa. Suunnitelmissa on myös äänentunnistus. Ideana on vapauttaa pelaajat käsissä pidettävistä ohjaimista kokonaan ja myydä Xbox 360 erilaiselle yleisölle kuin mille se on ensisijaisesti tarkoitettu.

Valmistaja Microsoft Julkaisu 14.11.

4 DJ Hero 2 PS3 / Xbox 360 / Wii

Rock Band 3:ssa on uutuuksena kosketinsoittimet, joilla Harmonix täydentää tuttuja rumpuja, kitaroita ja bassoja. Viime vuosien poikkeuksellisin uusi musiikkipeli ohjain ei kuitenkaan löydy siitä suunnalta, vaan titteli menee Activisionin luomalle turntablelle. Biisien skrätsäys ja miksaus on mahdollista jo DJ Herossa, mutta entistä autenttisemmin se toimita tulevassa jatko-osassa, DJ Hero 2:ssa.

Valmistaja Activision Julkaisu Helmikuu 2011



Ongelmia tykin kanssa

Move ei sovi videoprojektorin aisapariksi. Projektorin valo häiritsee Eye-kameraa ja Moven valopallon seuraaminen muuttuu epäluotettavaksi.





Ei vain yksi sössitty western. Red Dead Redemptionin tavoin myös Mafia II on PlayStation 3:lla selvästi heikompi kuin Xbox 360:lla, PC-versiosta puhumattakaan. Näin siitä huolimatta, että yksinoikeuksien valossa Pleikkari on Xboxia tehokkaampi (kuten God of War III ja Uncharted 2 osoittavat).

KUULUTA KANTASI!

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

PlayStation 3 kärsii vetelistä versioista

Army of Two: The 40th Day, Red Dead Redemption, The Orange Box, Bayonetta, Ghostbusters, Bioshock, Mafia II. Heikkojen PS3-versioiden lista käy pitkäksi.

Jo PlayStation 3:n lanseerauksessa oli ongelmia useille laitteille tehtävissä peleissä. PS3-versiot monesti ilmestyivät myöhemmin kuin Xbox 360:n vastineet, jäivät ilman nettiominaisuuksia, kärsivät kehnosta grafiikasta ja olivat jopa bugisempia. Vaikeuksia selitettiin sillä, PS3 on hankala laite ohjelmoitavaksi.

Vaikka se on osittain totta, se ei ole koko totuus. Suuri syy käännösten epäonnistumiseen on heikko taloustilanne. PlayStation 3 ja Xbox 360 ovat myyneet lähes yhtä paljon: Pleikkareita on noin 38 miljoonaa Xbox 360:n 42 miljoonaa vastaan. Sony on kuitenkin myynyt kuusi miljoonaa Japanissa, kun taas Microsoftille lukema näyttää vain 1,5 miljoonaa. Tästä seuraa se, että länsimaissa Sony on myynyt noin 32 miljoonaa konsolia selvästi vähemmän kuin Microsoft. Pelit, joita ei ole tähdätty Japaniin (kuten Red

Dead Redemption ja Mafia II), saavatkin suuremman markkinan

Xbox 360:ta. Tähän pitää vielä lisätä amerikkalainen tilastotieto, jonka mukaan Xbox 360:n käyttäjät ovat hanakampia ostamaan pelejä kuin PlayStation 3:n käyttäjät, eikä laskuista voi jättää boksiväen yleistä taipumustakaan länsimaisiin peleihin.

Teknisesti PC ja Xbox 360 jakavat monia suunnitteluratkaisuja, joten jos pelin optimoi jommalle kummalle, toinen tulee melkein päälle. Tilanne on paljon monimutkaisempi, jos kehittäjä satsaa ensisijaisesti vain PlayStation 3:een. Asiaan liittyy Xbox 360:n helpompi ohjelmoitavuus, minkä ansiosta pelit usein valmistuvat laitteelle nopeammin, kun taas PS3-versioita joudutaan puristamaan kalkkiviivoille asti tai jopa lykkäämään viikolla tai parilla. Länsimaissa pelinkehittäjillä on siten edullisempi asema Xbox 360:n kuin PlayStation 3:n kanssa, ja kaiken kukku-

raksi Xbox 360 -version voi hyvällä syyllä odottaa myös tuottavan enemmän rahaa. Eron huomaa selvästi esimerkiksi

Call of Duty: Modern Warfare 2:n kohdalla. Superhitti on myynyt peräti kolme miljoonaa enemmän Xbox 360:lla kuin PlayStation 3:lla. Ja koska kehittäjillä on vankka PC-tausta, Xboxin voisi kuvitella tuottaneen vähemmän päävaivaa kuin harvinaisella Cell-processorilla varustetun PS3:n.

Monisyinen ongelma näkyy pelaajille lopulta hyvin yksinkertaisena: usein PlayStation 3-versioihin ei panosteta yhtä paljon kuin Xbox 360 -versioihin. Mätien omenoinen joukosta löytyy niin Orange Boxia, Ghostbustersia, Red Dead Redemptionia kuin myös Bioshock 2:ta. Viimeisimpänä esimerkkinä on Mafia II, jonka PS3-versiota on karsittu selvästi. Sääli, sillä tehosta se ei ole kiinni.

/Jonas Mäki

Xbox-hutaisu

Vaikka löysäilyä ei näe Xbox 360:lla yhtä usein kuin PlayStation 3:lla, monet japanilaiset pelit ovat olleet Xboxilla helkomia. Yksi tuore esimerkki on Final Fantasy XIII, joka jäi Xbox 360:lla PS3:n varjoon. Square Enix yritti peittää laatu-erot mainostamalla myös Xbox 360 -painosta PlayStation 3:n videokuvalla. Mainos vedettiin julkisuudesta, kun asiaa tuli valituksia.

HYVÄ PELI HIRVEÄ LEFFA

Gamereactor listaa kamoksuuttavia pelileffoja

Kun Hollywood tuotti roskaa upeista peleistä



Street Fighter: The Movie

Arvosana 2/10 Julkaisu 1994

Street Fighter oli kuumimmillaan 1990-luvun puolivaiheilla. Ruy, Ken, Guile ja Chun-Li olivat kaikkien huulilla ja tietenkin Hollywood näki tilaisuuden tervellä Capcomin briljantin pelisarjan kompositatason filmatisoinnilla. Van Damme pomppii ympäriinsä blonditukka hulmuten ja papattaa tragikoomisella murteellaan. Samalla loput näyttelijöistä tekevät pilaa Capcomin täydellisestä hahmovaikokimasta. Street Fighter-elokuva on yksi surkeimmista pelielokuvista.



Far Cry

Arvosana 1/10 Julkaisu 2008

Uwe Bollilla on paha tapa suoltaa kaikesta roskaa, eikä Crytekin aurinkoinen toimintateos Far Cry ollut poikkeus. Saaren tutkimuskeskuksesta paljastuu mutanttitehdas, kun toimittaja kaapataan ja Jackin (Til Schweiger) vene sanoo poks.



Max Payne

Arvosana 2/10 Julkaisu 2007

Behind Enemy Linesin ohjaaja lupasi Remedyin toimintahitille uskollista elokuvaa, mutta sen sijaan saimme höyrävän kasan sitä itseään. Mark Wahlberg näyttää Maxin roolin aivan yllä (ylisuurena nahkatakissaan), ja dialogi on sitä tasoa, että pahaa tekee. Ei Max Payne yhtä päätön filmatisointi ole kuin Far Cry, mutta surullinen esimerkki pelielokuvista silti.



Super Mario Bros: The Movie

Arvosana 1/10 Julkaisu 1993

Apua, auttakaa, sattuu! Dennis Hopper letitettyne hiuksineen Bowserina ja kaikki Goombat näyttävät kolmimetrisiltä liskoilta. Silkkää painajaista! Nintendoon rakastetusta pelisarjasta tehdystä elokuvassa Luigi on jopa 21 vuotta Marioa nuorempi ja kaksikko paljastaa liskoihmisten maailman. Pelasivatko tekijät peliä iankaan?

MITÄ TULI SANOTTUA?

Hassu sitaatti pelimaailmasta

Dana White, UFC:n pääjohtaja

“EA on teennäinen yhtiö, teeskentelijöitä jotka ajattelevat vain rahaa. UFC 2010: Undisputed lyö heidän surkeat virtelmänsä. EA Sports voi painua helvetiin!”



06

syytä miksi EA:n
Dead Space
kannattaa kokea

Isaacs ruskiga rymdysaga strömmar oss igen



01

Tarpeeksi vaihtelua

Vaikka suuri osa pelistä tapahtuu synkkäkin synkemmissä käytävissä, yksipuoliseksi pelaaminen ei käy - päinvastoin. Nollapaino-voimassa liikkuminen, avaruuteen heittäytyminen ja asteroidien tussauttelu ei sekään ole pahitteeksi. Dead Space on varsin vaihteleva toimintakauhupeli.

02

Pelottavat äänet

Dead Spacen äänisuunnittelu jaksaa jatkuvasti hämmästyttää. Necromorphit ovat toki pelottavia vihastuessaan, mutta tyhjä varastuhuone voi tuntua aivan yhtä intensiiviseltä, vaikka korviin kantautuu vain kaukaisia kajuja. Äänenlähteestä riippumatta kaikki kuulostaa hienolta läpi pelin.

03

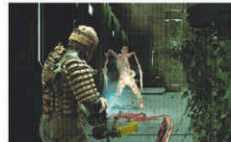
Valikot mukana

Pitkien valikoiden plärräminen ja pelimaailmasta poistuminen voi helposti särkeä tunnelman, jota peli yrittää rakentaa tuntikausia. Dead Space välttyy tältä sudenkuopalta pitämällä pelaajan tiukasti pelimaailmassa ja sijoittamalla valikot saumattomasti osaksi hahmon varustusta.

04

Työkalut aseina

Kaivosleikkuri leikkaa hirviöitäkin.



05

Hurjat hirviöt

Erinomainen hirviösuunnittelu on vaikeaa, mutta Visceral Games väärin ihmissuuntaa tehokkaasti Dead Spacessa. Necromorphien kohtaaminen nostaa välittömästi palan kurkkuun ja saa kämmenpohjat hermostuksesta hikoilemaan. Kuolemanpelko on käsinkosketeltava.

06

Viimeiset päivät

Tarinankerronta on mielenkiintoista, ja pelaaja voi bongailta ympäri hylättyä avaruuslusta lukuisia teksti- ja videotiedostoja, jotka valottavat tapahtumien kulkua ja miehistön viimeisiä epätoivoisia hetkiä. Ratkaisu ei ole omaperäinen, mutta tässä kontekstissa se toimii ja vakuuttaa.

Huh
mikö
huhu

Killzone 3:n sanotaan ilmestyvän helmikuun lopulla. Microsoftin huhutaan pitkästä ajasta kehittävä peli **varta vasten teho-PC:n** omistajille. **GTA V:n** uumoillaan sijoittuvan **Hollywoodiin**. Gearboxin juurutaan napanneen ikuisuusprojekti **Duke Nukem Foreverin**.

ROISTOTYYLI
Hwoarang Faran, Tekken

Hwoarang on yksi Tekken-sarjan ärsyttävimmistä huijaavista hunsuvoteista. Hän jakelee potkuja kivuliaalla tempolla, pomppii ympäriinsä kuin kumipallo ja kantaa naurettavinta asustusta koko pelissä. Mikä siis olisi parempaa kuin apinoida sama tyyli?

1 Punainen piikkäs takatukka

Mikäli punaista tukkaa ei omista luonnostaan, apinoinnin voi aloittaa hankkimalla esim. Lorealin Casting Creme Gloss-hiusväriä punasävyisenä. Piikit voi fiksata vahvalla hiusvahalla.

2 Klassiset MC-lasit

Allright.eu myy klassisia moottoripyöräilylaseja noin 30 euron hintaan. Kokkulat löytyvät ajolaseista nimellä Dice Commander.

3 Tiukka nahkaliivi

Theleatherlanding.com myy sopivia, tosin mustia, nahkaliivejä tribaalein ja vetoketjun kera. Liivin oltava erittäin tiukka.

4 Sormettomat hansikkaat

Etsi sopivat sormettomat nahkahanskat, joissa on niittikoristelua. Esimerkiksi Underworld.fi:stä 12 niitin pari 12 euroa.

5 Nahkaiset irtolahkeet

Irtolahkeet eli chapsit kuuluvat kokonaisuuteen. Motoasu.com myy mustia US Chapseja 150 eurolla.

6 Moottoripyöräilymonot remmeillä

Esimerkiksi Salainenagentti.fi:stä löytyy Biker Bootsit satasella.



Suunnittele peliostoksesi

TOP-LISTA

Talvi näyttää pelaajien kannalta erittäin lupaavalta. Jouluksi ilmestyy monia odotettuja pelejä - ensi vuodesta puhumattakaan. Listasimme lähikuukausien kuumimmat uutuudet.

01 KUUKAUDEN KULUTTUA

Kuuma pelisyys alkaa kivan kesäkauden päätteeksi



1 Rock Band 3

Alusta PS3 / Wii / Xbox 360

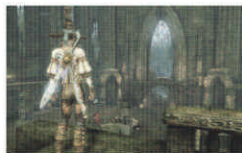
Rock Band 3:a voi huoletta kutsua aikamme mittavimmaksi ja kunnianhimoisimmaksi musiikkipeliksi. Harmonix ei vain yritä tehdä rokkaamisesta kaiken kansan hupia, vaan opettaa pelaajat oikeasti soittamaan. Peliä on mahdollista pelata oikeanveroisella kitaralla, jossa on nappien sijaan kunnan kielet. Lisäksi rumpuja on parannettu ja peliin on lisätty kokonaan uusi kosketinsoitin. Samalla kaikki tutut ominaisuudet on pidetty mukana, aina The Beatles- ja Green Day-versioiden harmonioita myöten. Syksyä piristävät yli 80 uutta biisiä, joita täydentää valtava ladattava biisivalikoima, eikä tuore Pro-tila vähennä haasteita. Musapelifani ei voi tätä missata.



2 Medal of Honor

Alusta PS3 / PC / Xbox 360

EA päivittää Medal of Honor-sarjaansa perusteellisesti jättämällä toisen maailmansodan taakseen ja suuntaamalla Afganistanin sotaan. Tarinan pääosassa ovat vaarallisia tehtäviä suorittavat erityisjoukon sotilaat, mutta EA lupaa pitää patriotismin aisoissa ja kertoa aiempaa vakavamman tarinan ennen kaikkea yksittäisten sotilaiden näkökulmasta. Mukana on myös Battlefield-studio DICE:n kehittämä moninpeli.



3 Fable III

Alusta PC / Xbox 360

Seikkailu Albionissa palkitaan viimein Fable-sarjan kolmannessa osassa, kun pelaaja pääsee leikkimään kuningasta. Liittoudu oikeiden ihmisten kanssa, pistä kapuloita rattaisiin kilpailijoille ja syrjäytä hallitsija valtaistuimeltaan. Sen jälkeen on mahdollista seurata kuningaskunnan elämää uudesta näkövinkkelistä. Kannattaa kuitenkin pitää mielessään, että sarjan perinteitä kunnioittaen jokaisella teolla on seurauksensa.



4 EA Sports MMA

Alusta PS3 / Xbox 360

Ideana on antaa UFC 2010: Undisputedille todellinen haastaja. EA Sports MMA on vapaaottelupeli, jossa on mahdollista kamppailla sekä kehässä että häkissä. UFC:tä pelissä ei nähdä, vaan pääyhteistyökumppani on Strikeforce-organisaatio. Pelimekaniikka lainaa elementtejä suosittuusta Fight Night -nyrkkeilypelisarjasta, ja pelaaja pääsee ottamaan oppia alan legendoilta kuten Bas Ruttenilta ja Roger Gracielta.



5 Enslaved

Alusta PS3 / Xbox 360

Heavenly Swordin kehittäjä Ninja Theory ja Namco Bandai satasivat isosti Enslavediin, josta tekijät toivoivat seuraavaa suurhittiä. Toteutuuko toive, sitä on liian aikaista arvioida, mutta kaiken osuessa kohdalleen pelissä on potentiaalia. Nyt puhutaan vaikuttavasta ilmapiiristä autoituneella maapallolla, seikkailusta luonnon valtaamassa New Yorkissa ja kahden hyvin erilaisen päähahmon mielenkiintoisesta liitosta.

02 KUUKAUDEN KULUTTUA

Joulumyynti 2010 on taas täyttä timanttia



1 Need for Speed: Hot Pursuit

Alusta PlayStation 3 / Xbox 360

Tukka putkella ja poliisit peileissä - Need for Speed: Hot Pursuit tuntuu monille kuin unelmien täyttymykseltä. On jälleen aika kiinnostua Need for Speedistä, kun Burnout-sarjasta tunnettu Criterion on ottanut EA:n hapuilevan kaahailusarjan ohjakset. Luvassa on mielellöntä vauhtia, vaarallisia tilanteita ja hullepean hienoja takaa-ajoa. Pelaaja ei ole vain se, jota jahdataan, vaan Hot Pursuit mahdollistaa myös poliisin roolin ottamisen. Kokonaisuutta täydentävät tietysti kattavat nettioiminaisuudet, joten kavereiden kanssa peli on taatusti hurjapäistä hupia. Eivätkä ne autokaan aivan halpahalitusta ole: tallista löytyy tämän hetken kuumimpia ja nopeimpia menopelejä.



2 Dance Central

Alusta Xbox 360

Harmonix tunnetaan parhaiten Rock Band -sarjastaan, mutta Rock Band 3:n ohella studio viimeistelee myös toista musiikkipeliä: Dance Centralia. Kyseessä on täysin ilman ohjainta toimiva tanssipeli, jossa pelaaja pääsee jammailemaan ja opettelemaan kymmeniä moderneja tansseja tämän hetken kuumimpien jytäärtistien heiluttaessa tahtitikkaa. Parempaa Kinect-peliä saa hakea.



3 Call of Duty: Black Ops

Alusta PC / PS3 / Xbox 360

Infinity Wardin selvitellessä sotkujaan Treyarch nappaa vastuun Call of Duty:n jatkosta. Katseet kääntyvät kylmään sotaan, jota kuvataan useiden salaisten operaatioiden kautta ympäri maailman. Lumiset vuoret ja Vietnamin viidakot tarjoavat kullisat entistä räjähtävämmä toiminnalle. Tiukan realismin sijaan toiminnalla halutaan viihdyttää, joten fakta ja fiktio löyvät kättä mm. varustuksessa.



4 Gran Turismo 5

Alusta PlayStation 3

Polyphony Digitalin uusimman ajosimulaattorin valmistumista ehdittiin jo epäillä, mutta viimein peli hämmöttää tunnelin päässä. Pitkän kehitysjajan ansiosta siitä voikin muodostua kaikkien aikojen kattavin ajopeli, sillä mukana on yli tuhat millintarkasti mallinnettua autoa, kymmeniä ratoja, realistinen ajotuntuma ja osittainen vauriomallinnus. Omia ratojakin voi luoda. Gran Turismo 5 on jättiläinen, jota ei noin vain ohiteta.



5 Donkey Kong Country Returns

Alusta Wii

Yksi Nintendo:n pidetyimmistä maskoteista pomppii takaisin ruudulle täysin uudessa, mutta perinteitä kunnioittavassa pelissä. Vaikka Kong on tuttuun tapaan banaanijahdissa, tekijä Retro Studios on modernisoitu taustagrafiikat ja lisännyt kiinnostavalla kuulostavan yhteistyömoninpelin, jossa Donkey Kongia ja Diddy Kongia ohjataan samanaikaisesti. Vaikuttaa loistavalta.

05 KUUKAUDEN KULUTTUA

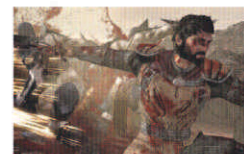
Kevättä 2011 on toimituspöytä juhlaa



1 Bulletstorm

Alusta PC / PlayStation 3 / Xbox 360

Helmikuussa julkaistaan peli, joka voi hyvinkin saada Gears of Warin ja Killzone:n näyttämään mamoilulta. Painkiller-räiskinnän tekijöitä ilmestyy Bulletstorm, joka on kehitetty yhteistyössä Epic Gamesin kanssa. Peli tarjoaa vallatonta toimintaa, jossa ideana on yhdistää eri aseita, hasardeja ja lähiasteisteluille mahdollisimman siististi. Samalla kerätään kokemuspisteitä, jotka avaavat käyttöön entistä huppeampia aseita ja varusteita. Vihollisten piiskaaminen raipalla, potkiminen buutseilla ja rei'ittäminen rynsesterillä on tuskin koskaan ollut näin villiä ja viihdyttävää. Lisäksi muukalaisplaneetan maisemat ja isot pomohiiviot on toteutettu järkyttävän upealla grafiikalla.



2 Dragon Age II

Alusta PC / PS3 / Xbox 360

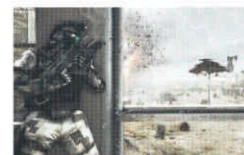
Bioware ottaa entistä tarinaveitoisemman näkökulman Dragon Age: The Originsin jatko-osassa. Omatekoisen päähahmon sijaan pelaajat ottavat ohjaksiinsa Hawken, miehen (tai naisen) jonka jotenkin onnistui selvitä darkspawn-hyökkäyksestä Lothingin kylässä. Tarina seuraa Hawken elämää kymmenen vuoden aikajaksolla. Sarjan ensimmäinen osa oli niin huikea, että jatko-osaa on vaikea olla odottamatta.



3 Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

Alusta PS3 / Xbox 360

Ottaa huomioon, kuinka kehnoja monet Marvel-sankareiden pelit ovat olleet, Capcomin suursatsaus vaikuttaa mainiolta. Viimeinkin Rautamies, Hulk, Hämähäkimies ja kumppanit pääsevät ottamaan mittaa Capcomin sankareista kuten Ryusta, Dantesta ja Chris Redfieldistä. Kaikki tuntuu olevan pedattuna modernille taistelupelikklassikolle.



4 Ghost Recon: Future Soldier

Alusta PC / PS3 / Xbox 360

Viides Ghost Recon -sotapeli vie Lähi-itään, Pohjois-Eurooppaan ja Aasiaan ratkomaan aseellisia konflikteja äärintuonallista vastaan. Tuttuun tapaan pelissä ohjataan neljän sotilaan ryhmää, mikä vaatii sekä taktista ajattelua että nopeita refleksejä. Future Soldier tuo pöydälle myös tulevaisuuden teknologiaa. Varusteisiin kuuluu esim. näkymättömyyden antava optinen suoja.



5 Deus Ex: Human Revolution

Alusta PC / PS3 / Xbox 360

Peli, joka varmasti nostaa cyberpunkin kaikkien huulille, on vielä muutamaa kuukautta päässä - mikä tietysti saa Deus Ex -fanit hypimmään seinille. Human Revolution vaikuttaa varsin pätevältä mantteliperijältä sarjan mahtavalle ensimmäiselle osalle. Se yhdistää tiukkaa toimintaa hakkerointiin, pihistelyyn ja sosiaaliseen kanssakäymiseen noir- ja renessanssihenkissä maailmassa.





TIEDOT

Nimi Agent 47 (Hitman)
 Pituus 188 cm
 Paino 90, 2 kg
 Ammatti Palkkamurhaaja
 Lempirooka Pasta Bolognese
 Erityisosaaminen Surmat,
 valeasut, pistoolit
 Tunnettu Hitman: Codename
 47:stä, Hitman: Blood Moneysta

Profiili: AGENT 47

Jopa kaikkein kylmäverisimmän murhakoneen menneisyydessä voi olla häivähdys lämpöä.

TANSKALAISSTUDION KALJUPÄINEN PÄÄMIES

Mieli puolisuudesta syntyy viisautta ja viisaudesta valtaa. Ei olekaan sattumaa, että tanskalaisen IO Interactiven kalju päähahmo Agent 47 on kloonattu huippusalaisen projektin laboratoriossa, joka on naamioitu näyttämään mielisairaiden potilaiden kuntoutus- ja hoitolaitoksesta.

Agent 47 on luotu huippugeeneistä viiden entisen eliittisotilaan, nykyisen superrikollisen, perimää yhdistämällä. Hahmon on suunniteltu olevan täydellinen yksilö, jolla on yliveritaiset fyysiset ja psyykkiset ominaisuudet. Hän voisi myös toimia ilman omatun-

non tuottamia inhimillisiä tuskia. Muiden kloonien tavoin 47 joutui varhan raskaaseen ja rajuun koulutukseen, jonka tarkoitus oli tuottaa erheetön tappaja. Asekoulutus koitui joskus myös laboratorion työntekijöiden kohtaloksi, sillä 47 ei järin välittänyt muista - projektien johtajien suureksi iloksi. 47 osoitti myös erinomaisia kykyjä tarkkuusammunnassa ja kykenee hallitsemaan käytännössä kaikki mahdolliset aseet ilman vaikeuksia.

Mutta aivan kuin kolikollakin on kääntöpuolensa, ei edes kalju palkkamurhaaja jää täysin ilman em-

patiaa. Kerran säikähtänyt kani pääsi irti laboratoriossa ja poika, josta myöhemmin tuli Agent 47, otti eläimen hoiviinsa. Aikuisena agentti muun muassa pelasti papin ja seksiorjan, vaikka kumpikaan ei suoraan liittynyt 47:n tehtäviin. Se on poikkeuksellista hahmolle, joka kerran tehtävän saatuaan toimii kuin kone.

Nyanssit sikseen, Agent 47 on jäänyt pelihistoriaan yhtenä kaikkien aikojen kylmäverisimmistä ja epämiellyttävimmistä anti-sankareista. Tunteeton, rauhallinen ja törkeän tehokas salamurhaaja.

REAKTIO

MIELIPITEITÄ JA REAKTIOITA
Lisää mielipiteitä blogissa www.gamereactor.fi

Onko tulevaisuus pilvessä?

Monet pelitalot ja -suunnittelijat intoilevat cloud-pelaamisesta. Pelipilvi ei kuitenkaan vielä toimi.

Games



Burnout Paradise: The Ultimate Box

PUBLISHER: Electronic Arts
GENRE: Racing
RELEASE DATE: Feb 5, 2009
USER RATING: ●●●●●



Company of Heroes: Opposing Fronts

PUBLISHER: THQ
GENRE: RTS
RELEASE DATE: Sep 27, 2007
USER RATING: ●●●●●



Crysis Wars

PUBLISHER: Electronic Arts
GENRE: Action
RELEASE DATE: Sep 18, 2008
USER RATING: ●●●●●

F.E.A.R. 2: Project

Valitse ja pelaa. OnLiven ja muiden vastaavien cloud-pelipalveluiden valttina on se, ettei uusien pelien pelamiseen tarvita juuri vanhaa nettiläppäriä kovempaa konetta. Raskas työ tehdään palvelimilla ja pelaajalle välitetään videokuvaa tapahtumista. Helppoa ja vaivatonta - kun se toimii.

OTA KANTAA!

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

Uskotko cloud-pelaamisen syrjäyttävän pelikonsolit tällä vuosikymmenellä?

Ohjauksiivien poistaminen ja terävän kuvan välittäminen ovat palveluiden haasteina



www.gamereactor.fi

Mikä ihmeen pilvi?

Pilvellä (eng. cloud) viitataan klassiseen hahmotelmaan, jossa netti kuvataan sisältöineen pilven kaltaisena, käyttäjälle epämääräisenä kokonaisuutena.

Steam Cloud

Valven Steam-palvelussa on ollut käytössä vajaan pari vuotta Steam Cloud -niminen toiminto, joka ei suinkaan ole sama asia kuin OnLive. Steam Cloud on itse asiassa nettipohjainen pelien tallennuspalvelu, joka mahdollistaa yhteensopivissa peleissä omien asetusten siirtämisen palvelimelle ja käyttämisen millä tahansa tietokoneella, missä tahansa.

Remote Play

PlayStation 3:n etäkäyttötoiminto PSP:llä muistuttaa cloud-pelien toimintaa siinä osin, että PS3 lähettää videota omasta käyttöliittymästään netin yli PSP:lle, kun taas PSP välittää käyttäjän komennot PS3:lle.

InstantAction

GarageGamesin kehittämä pelipalvelu on perinteisempi vaihtoehto niille, jotka haluavat pelata laitteesta riippumatta. Nettiselaimen perustuva ratkaisu mahdollistaa pelien upottamisen sivuille kuin YouTube-videoiden, mutta pelit eivät toimi pilvessä, vaan ne on edelleen asennettava erillisen plug-in-ohjelman kautta tietokoneelle.

joilla pelejä pelataan. Monelta pelaajaltakin jäävät useat mielenkiintoiset pelit kokematta, koska juuri kyseisen pelin vaatimaa laitetta ei satu olemaan - satunnaispelaajista puhumattakaan.

Farrell ei ole yksin mielipiteinensä, vaan aiemmin samansuuntaisia kommentteja ovat antaneet muun muassa Activision-pomo Bobby Kotick sekä peliguru Hideo Kojima. Kojima ennakoி konsolien sukupoltoa jo "lähitulevaisuudessa". Samassa aallossa David Perryn perustama cloud-palvelu Qaikai osoitti, että jopa World of Warcraftin pelaaminen Applen iPadilla on mahdollista pilvilaskennan avulla. Jos saman pelin saisi identtisenä internet-televisioon ja taskumikroon, minkä takia peleille enää tarvittaisiin erillisiä laitteita?

Vaikka ajatus on kutkuttava, todellisuudessa pilvipelaamisessa on edelleen niin paljon mutkia matkassa, ettei sitä voi pitää varteenotettavana vaihtoehtona konsolipeleille. Yksi ilmeisin ongelma on vaadittava nettiyhteys, jotta tieto kulkisi pelaajan ja palvelimen välillä viiveettömästi. OnLiven lanseeraus rapakon takana on osoittanut, että jopa optimioloissa peleissä on selvästi heikempi kuvanlaatu ja suurempi ohjauslagi kuin konsolipeleissä.

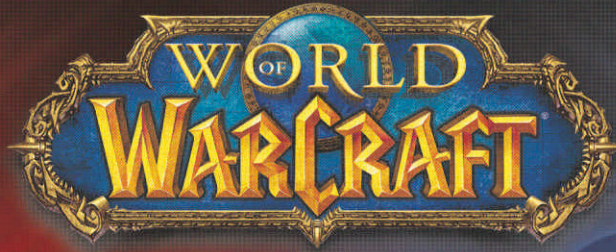
Suurta vaihtelua aiheuttavat myös erityyppiset pelit. Esimerkiksi nopeisiin ajopeleihin cloud ei maina venvy kirveelläkään, koska auton sivuluisuun on reagoitava välittömästi. Tähän kun ynnätään nettiyhteyksien ruuhka-ajat ja palveluiden olematon saatavuus suurimmassa osassa maailmaa, kuulostavat peilyhtiöiden hehkutukset lähinnä utopistisilta toiveilta vähentää konsolijättien valtaa ja vaikeuttaa pelien piratismia. Puhtaasti hinnallakaan pilveä kun ei oikein kehtaisi mainostaa. OnLivessä kovat ylläpitokulut heijastuvat käyttäjille jatkuvina kuukausimaksuina, joiden lisäksi pelien pelaamisesta on maksettava erikseen.

Potentiaalia on pilvessä varmasti on, mutta konsolit tarjoavat edelleen luotettavamman, paremman ja ehkä lopulta jopa edullisemmän vaihtoehdon pelaamiseen. Ennen kaikkea nettiyhteyksien on kehitetty vielä runsaasti, ennen kuin pilvipelissä päästäisiin edes nykyisten konsolipelien tasolle - saati niiden ohi.

Vallankumous alkaneekin todennäköisesti aivan muualta kuin aktiivipeliharrastajien suosimista peleistä: sosiaalisista pikku sovelluksista ja kevyistä ajanvietepeleistä. Niissä nimittäin alustariippumattomuus on iso juttu eivätkä Facebook-farmit sun muut ole yhtä herkkiä pienelle viiveelle.

Kimmo Pukkila

CREATIVE



LICENSED
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT

KUULE AZEROTHIN MAAILMA ENNENKUULUMATTOMALLA
TAVALLA!



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
HEADSET



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
WIRELESS HEADSET

Huippuluokan pelikuulokkeet massiiviroolipeleihin

Koe Azerothin äänet ja paljon muuta ennenkuulumattomalla tavalla huippuluokan ääniteknologiaan ja THX® TruStudio PC™ -ratkaisuun perustuvien Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset- ja Sound Blaster® World of Warcraft® Headset-kuulokkeiden avulla. Nauti hämmästyttävästä todenmukaisuudesta kuulokkeiden verrattomien tilääni- ja äänenparannusteknologioiden ansiosta. Ilmaise uskollisuutesi vaihdettavilla kuulokelinsseillä, joissa on valitun ryhmittymäsi merkki ja 16 miljoonaa ohjelmoitavissa olevaa värillistä valaistusvaihtoehtoa.

Sound
BLASTER

soundblaster.com/worldofwarcraft

Liity seuraamme Facebookilla: www.facebook.com/SoundOfGaming

jälleenmyyjät:

ANTILA

K CITYMARKET

GameStop
power to the players

MUSTA
PÖRSSI

PRISMA

STOCKMANN

Verkkokauppa
.com

Blizzard.com

Creative.com



TURPASAUNA

Final Fight. Douk
huumaan paneu



Double Dragon. Black Belt. Petter vajoaa nostalgia-paneutuksessaan pelityyppiin joka koukutti hänet peleihin.



Kuollut ja kuopattu peligenre?

Streets of Rage 2 ja 3 olivat loistavia pelejä jotka myivät hyvin. Sitten pelilaji kuitenkin kuihtui olemattomiin. Core (studio Tomb Raider -sarjan takana) yritti vielä urhoollisesti Fighting Forcella (Playstation), mutta erittäin keskitasoinen tekele floppasi täysin. Sega on useasti lupailut elvyttää Streets of Ragea, mutta pelityyppiin suosion ollessa nolliissa ei tulevaisuus näytä lupaavalta. Ladattavien Castle Cashiersin ja Scott Pilgrimit kautta genren vanhat fanit ovat onneksi päässeet nauttimaan pienestä muistutuksesta genren huippu-aikoihin.





KungFu-mestareita, kovanaamoja, vihainen pormestari ja ninjakilppareita. Ja koko juttu lähti liikkeelle keltaisesta pörssistä.

Siitä on jo kauan aikaa kun beat 'em up -pelityyppi eli kiistatonta kulta-aikaansa. Nykyään genre on kuollut ja kuopattu huolimatta Vietiful Joen ja

Castle Crashersin kaltaisista ihailtavista retroiluista. Vanhat hyvät ajat ovat väistämättä takana ja peliala on siirtynyt eteenpäin. Itse kuitenkin aina kaipaan niitä aikoja - niiden villien katujen lineaarista valloittamista, jolloin jokainen vastaantulija sai tuta turpa-

saunan. Vain muutama päivä sitten hankin iPhonele käännetyin Segan Street of Ragen. Ja millaisia muistoja se palauttakaan mieleeni. Street of Rage (Megadrive) on yksi kaikkien aikojen suosikkipelejäni. Kun aivan sattumalta löysin sen iPhonele mahtava nostalgian aalto, ja kaikki ne ihanat muistot pelin parissa täyttivät ajatukseni.

Olin 12-vuotias ja täyttämässä pian 13. Rakas isoäitini oli ostanut minulle Computer and Video Games (Paikalliseen lehtikauppaan tuli peräti

kukkuloilla. Olin odotuksesta räjähtämäisilläni ja revin paketin auki yhdessä hujauksessa. Mutta kas kummaa, pelikasetti näytti oudolta. Leveiden reunojen takia kasetti oli ainakin sentin paksumpi kuin muut pelini.

Mitä helvettiä? Minulla oli vihdoin käsissäni Streets of Rage, jonka Computer and Video Games oli keuhunut maasta taivaaseen yhdessä esteettisesti hienoimmista pelilaatikoista mitä olin koskaan nähnyt. Kylmä hiki ja samalla paniikki alkoi hiipiä otsalleni. Sitten mieleeni muistui, että olin kuullut koulukaverini Roger Danielsson puhuneen aikaisemmin jotain Yhdysvalloista tuotujen pelikasettien toimivaksi saamisesta. Hyppäsin oitis pyöräni päälle ja ajoin Rogerille luokse, joka onneksi oli kotona. Pelaessaan Mickey Mouse and the Castle of Illusionia, hän selitti mitä minun pitäisi tehdä.

"Se on silleen, että pitää ottaa pihdit tai sakset ja irrottaa pelikasetista ylisuurat osat. Sitten vielä pitää leikata ja viilata Mega Dravin luukkuja isommaksi. Siten kasetin voi juuri ja juuri

Tajusin kuitenkin hyvin nopeasti, että tässä oli peli, joka oli pakko saada Mega Drivelleni. Mutta eipä pelikauppa ollut edes kuullut moisesta pelistä. Pettyneenä palasin kotiin...

yksi kappale lehteä numeroa kohden.) lehden numerossa oli pitkä arvostelu pelistä nimeltä Streets of Rage. Englannin kielen taitoni oli surkea ja jouduin lukemaan joka rivin varmaan 400 kertaa ennen kuin ymmärsin, mitä siinä tarkoitettiin. Tajusin kuitenkin hyvin nopeasti, että tässä oli peli, joka oli pakko saada Mega Drivelleni. Heti seuraavana päivänä nuori Petter hikoili paikalliseen pelikauppaan Östersundissa kuolaamaan Streets of Ragen pelilaatikon perään unelmana ostaa se niin pian kuin viikkorahat olisivat kasassa.

Mutta eipä pelikaupassa oltu koskaan edes kuultu moisesta pelistä. Pettyneenä palasin kotiin lukemaan arvostelua uudestaan ja uudestaan. Arvosana oli 98/100 ja loppukaneetti oli "Parempi kuin Final Fight, parempi kuin Double Dragon, parempi kuin mikään muu". En voinut ajatella muuta kuin, että peli oli pakko saada käsiini.

Seuraavana päivänä ostin uusimman Keltainen Pörssi -lehden. Multimedia ja teknologia -osastolla oli paljon mainoksia myös Yhdysvalloista maahantuoduista peleistä. Niinpä käytin koko iltapäivän jenkki-imporin metsästämiseen. Suurinpaan osaan puhelinsoitoistani en saanut vastausta, mutta vihdoin Tukholmasta onnisti ja sain tilattua Street of Ragen jenkkiversion 210 kruunun hinnalla. Pari päivää myöhemmin paketti putosi postilaatikkoon, ja olin onneni

saada paikalleen".

Oliko Roger saanut auringonpistoksen? Vai yrittikö hän vain hujjata minua? Tekisinkö itsestäni naurunalaisen koululla taukkina, joka saksii hajalle pelikoneensa? Hmm, mitä tehdä? Oli yritettävä. Käytin pihtejä ja viilasin sitten hitaasti kasettia ja konsolia sopivaksi. Huusin ilosta kun kasetti viimein karusti narskuen naksautti paikalleen. Viimeinkin edessä oli Peterin odotettu iltapäivä raivon kaduilla.

Loppu on historiaa. Pelasin Street of Ragea seuraavien 15 kuukauden aikana enemmän kuin mitään muuta peliä. Se oli ja on edelleen upein mätäkintäpeli ja tulen muistamaan ne pelihetket ikuisesti. iPhonele käännös on hyvä, mutta sitä on vaikea pelata nakkisormillani. Pelihahmo Axel ei iPhonelella suostu tottelemaan ohjaustani tarpeeksi tarkasti, ja kaiken lisäksi isot peukaloni peittävät suuren osan ruudusta. Työdyinkin siksi mieluummin muistoihini niistä lukemattomista tunneista jotka vietin teini-ikäisenä Street of Ragen ja Mega Driven kanssa.

Seuraavilla kahdeksalla sivulla listaamme meille Gamereactorin toimitukselle parhaiten mieleen painuneet beat 'em up -pelit. Toivotavasti katsaus klassikoihin herättää teillekin samanlaisen mahtavan nostalgian tunteen kuin meille tätä kirjoitettaessa.

/Petter Hegevall



Eipä siitä tullutkaan Street Fighter '89

Osastopäällikkö Yoshiki Okamoto sai yksinkertaisen käskyn Capcomin johdolta. "Tee vielä yksi uusi Street Fighter -peli!" Kehitystyötä tehtiin 11 kuukautta ennen kuin Street Fighter '89 -nimistä päätettiin luopua ja niinpä Final Fight -nimi syntyi.

FINAL FIGHT

Alusta Super Nintendo / Amiga / Atari / Game Boy Kehittäjä Capcom Julkaisija Capcom Julkaisu 1991

Raivopäisiä punkkareita, vihaisia samuraita ja lihaskimppu pormestareita miehekkäillä viiksillä. Muistelemme Capcomin 16-bittistä kulttia.

P

Pelit eivät viihdemuotona olleet samanlainen sen jälkeen kun eräs tietty vihainen pormestari lähti omakätisesti puhdistamaan kadut yhteiskunnan syöpäläisistä. Final Fightin jälkeen mikään ei ollut kuten ennen. Se oli peli, joka tuli määrittäneeksi koko pelityyppin uudelleen ja on vielä tänä päivänäkin yksi parhaimmista kaksilotteisista tappelupeleistä.

Double Dragon, Renegade ja Kun-Fu Master loivat vankan pohjan ja trendin beat 'em upeille. Capcomin liittyi kilpailuun vasta vuonna 1989, mutta teki sen tyyliä. Menestyksestä huolimatta oli erittäin lähellä, että Final Fight olisi jäänyt kokonaan julkaisematta.

Capcom epäroi pitkään pelin kehityksen kanssa ja peli saatiin valmiiksi vain täpärästi ennen julkaisua. Aluksi

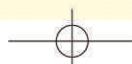
projektin tarkoituksena oli luoda itsenäinen jatko-osa ensimmäiselle Street Fighter -pelille, Capcom kuitenkin muutti pelin sivulle vieriväksi tappelupeliksi koska se halusi kilpailijan suursuosituille Double Dragonille. Final Fightissa pelaaja tutustuu kuvitteelliseen Metro Cityn kaupunkiin, joka on pahasti rikollisjengien otteessa. Estääkseen uuden pormestarin Mike Haggarin vastatoimet rikollisjengi, The Mad Gear Gang, kidnappaa tämän tyttären Jessican. Tämä osoittautuu kuitenkin historiallisen tyhmäksi ideaksi, sillä Mike Haggar ei ole mies, jolle ryttyillä. Hän lähtee poliisi Codyn ja Ninjutsu-mestari Guyn kanssa omakätiselle pelastusmatkalle ja jakaa kaduilla sellaisen määrän selkäsaunaa, että se muistetaan vielä ensi vuosituhanellakin. Peli oli raju, väkivaltainen ja silti samalla hauska, superhelposti pelattava ja uskomattoman värikäs.

Final Fightin kehitys aloitettiin tammikuussa 1988 ja tuottaja Yoshiki Okamoto kertoi Brittiläisen The Central Arcaden haastattelussa, että inspiraatio peliin tuli laajalti

Peli oli raju, väkivaltainen ja samalla hauska, helposti pelattava ja uskomattoman värikäs.

Double Dragon II:sta. Final Fight osoittautui kuitenkin lopulta paremmaksi kuin mikään Double Dragon ja se on toimituksen valinta pelityyppiin jopa parhaimmaksi peliksi.

/Petter Hegevall





DOUBLE DRAGON

Alusta NES / Master System / ZX Spectrum / PC / Commodore 64 / Atari ST / Amiga / Atari 2600 / Atari 7800 / Game Boy / Mega Drive / Lynx Kehittäjä Technos Japan Julkaisija Taito Julkaisu 1987

Taiton kuolematon beat 'em up -klassikko tarjoili aimo annoksen kikkarapäitä ja vallatonta mäiskettä...

Kadulla seisoo pari törkyturpaista Black Warriors -jengin kätyriä ja tuijottaa pahaenteisesti. "Time to kick ass..."

Kovin paljoo ei aikanaan tarvittu että 1980-luvun elokuva- ja pelisankarit pääsivät vauhtiin selkäsauvojen jako varten. Arnold kylmäsi 81 242 kätyriä kun "superpahis" Bennet kidnappasi hänen tyttärensä. Chuck Norrisin jakoi hänkin roundhouse-potkuja lukemattomille pahiksille Lone Wolf McQuadessa kun huumeidiileri Rawley Wilkes ampui hänen Chuckin koiran. Vaikka kilpailu Stallonen, Norrisin, Van Dammen ja kumppaneiden kanssa on kova, niin Billy ja Jimmy Leetä vihasempia miehiä on tuskin ruudulla nähtiin. Ukkosveljekset tekivät selkäsauvojen jakamisesta taidetta ja suurin osa tästä urbaanista taiteesta piirtyi kaduille erittäin punasävyisesti.

Billy ja Jimmy, tai joissakin piireissä lempinimiltään Hammer ja Spike, olivat molemmat läpikotaisin rakastuneita naapuriinsa Marianiin. Pojille avautuikin mainio tilaisuus todistaa rakkautensa ja poikaystäväkelpoisuutensa. Täysin yllättäen pari kadulla luhuillevaa Black Warriors -jengin jäsentä päättää piristää päivänsä pienellä pahoinpitelyllä ja kidnappauksella. Selvähän se. Pojat lähtevät kosto- ja pelastusretkelle josta ei selviä ehjäänä yksikään Black Warriorsin sadoista kätyreistä. Helppo urakka ei ole kyseessä sillä jengi on onnistunut kaikesta päätellen rekrytoimaan koko kaupungin steroidipumpatut psykot ja muotopuolet riveihinsä.

Double Dragon oli eriytynyt jatko-osa saman lajityypin toimintapelille Renegade (Nekketsu Kmhha Kunio-kun). Renegade oli Technoksen läpimurtopeli ja aikakauden yksi parhaiten menestynyt kolikkopeli. Double Dragon esitteli kuitenkin merkittäviä uusia ominaisuuksia kuten kyvyn

poimia aseita, tavaroita ja jopa tajuttomia vihollisia yöstä maasta. Tärkeimpänä se mahdollisti yhteistyöpelimuodon kaverin kanssa. Edellä mainituista uudistuksista tuli välittömästi vakio-ominaisuuksia kaikissa tulevissa beat 'em upeissa.

Aikaisemmin ilmestyneiden ja menestyneiden Kun-Fu Masterin ja Renegaden jälkeen markkinat olivat valmiit Double Dragonin kaltaiselle hiotulle ja moninpelattavalle tappelupelille. Pelaajat suorastaan vaativat päästä jakamaan ankaraa rankaisua pikselimuodossa ja Double Dragon oli väliä hitti. Peli myi pelkästään Japanissa yli miljoona kappaletta Nintendon uudella Entertainment Systemillä (NES), ja sitä seurasi ennennäkemättömän laaja julkaisukampanja myös Yhdysvalloissa sekä versioita monille muillekin pelialustoille.

Double Dragon on yksi eniten eri alustoille käännettyistä peleistä ja se on epäilemättä yksi pelihistorian ikonisimmista nimikkeistä. Pelin paras konsolikäänös 1980-luvulla oli todennäköisesti Segan Master Systemille pian Nintendon jälkeen julkaistu versio. Etenkin kun Nintendon 8-bittisestä versiosta puuttui kaksinpeli kokonaan. Master Systemillä pystyi kaverin kanssa pelaamisen lisäksi mahtailemaan paremmilla ja värikäimmillä grafiikoilla. 8-bittisillä koneilla nähtiin myös kaksi jatko-osaa, joista Double Dragon II: The Revenge on yksi kaikkien aikojen suosituimmista mätäntäpeleistä koskaan. Pelisarja jatkoi vielä eteenpäin muun muassa Super Nintendolle Super Double Dragonilla (1992). Se teki myös mielenkiintoisen pelisarjoja yhdistävän pelin Battletoads -hahmojen kanssa nimeltään, kuinkas muutenkaan, Battletoads & Double Dragon (1993). Double Dragon on ehdottomasti beat 'em up -peligenren merkittävämpiä ja vaikuttavampia sarjoja. Ja ei, emme toki koskaan tule unohtamaan Billyn upeaa Barbara Streisand -frisyryä.

/Petter Hegevall

ppu pormestari
tä kulttihelmeä

nen ja silti
osti pelattava
ikäs.





BAD DUDES

Alusta Amiga / Commodore 64 / NES Kehittäjä Data East Julkaisija Data East Julkaisu 1988

Oletko sinä tarpeeksi paha äijä pelastaaksesi presidentin?

On vaikeaa löytää jotakin joka kiteyttää 1980-luvun koviasenteen paremmin kuin kaksi uhoilevaa karate-kaverusta vetämässä liukuhihnalla tuleville ninjoille pataan. Mukana oli luonnollisesti liuta lentäviä lentäviä lausahduksia ja juoni suoraan keskiverto Van Damme -elokuvasta. Bad Dudes oli yksinkertainen, mutta hyvin viihdyttävä matka läpi klassisten urbaanien peliympäristöjen. Turpaan saivat kaikki vastaantulijat ja mikä parasta ninjat tekivät juuri sitä mitä ninjojen pitääkin - ilmestyvät savuverhon saattamana, juoksivat liekeissä edestakaisin, piileskelivät vedessä hengittäen puhallusputken kautta, loivat varjoklooneja sekä tietysti heittivät järjettömän määrän heittotähtiä. Pelillisesti Bad Dudes muistutti enemmän Shinobi -tyylisiä pelejä kuin perinteisiä beat 'em uppeja. Teema ja pelin henki oli kuitenkin kohdallaan - puhdista kadut roskaväestä. Lisäksi Bad Dudesta on lähtöisin yksi pelien klassisia kysymyksiä: "Are you a bad dude Enough to Rescue the President?".



ALIEN STORM

Alusta Mega Drive Kehittäjä Sega Julkaisija Sega Julkaisu 1990

Mätkettä ja avaruusolioita - mikäs sen mukavampaa?

Pelastaaksesi maailman pitää ampua, hakata ja potkia muusiksi jokainen likainen avaruusolio joka tulee vastaan. Alien Stormin peli-idea ei voi kehua kaikkien aikojen omaperäisemmäksi. Simppelistä premissistään huolimatta peli oli täynnä hullea toimintaa ja erityisesti nokkelia vihollisia, joita tuli vastaan jokaisessa muodossa mitä vaan voi kuvitella. Katalat avaruusötöt käyttivät hyväkseen niin öljytynnyrit, posti-laatikot kuin kukkamaljaket, eikä matka kotipihalta avaruusaluksen komentosillalle ollut helppo tehtävä.

Mukana sekoboltsilla reissulla oli muskelimies Garth Hill, kaunis Karen ja Scooter -robotti sekä tietysti liuta aseita joilla läjäyttää avaruusötöt takaisin omalle planeetalleen. Alien Storm on hieno esimerkki pelistä joka kestää aikaa nimenomaan huumorin ja yksinkertaisen, mutta hauskan pelattavuutensa takia.



BLACK BELT

Alusta Sega Master System Kehittäjä Sega Julkaisija Sega Julkaisu 1986

Black Beltsissä väisteltiin lentäviä kinkkuja ja räjähtäviä vihuja

Ennen Final Fightia, ennen Streets of Ragea, ennen Double Dragonia, Sega oli itse asiassa pelifirma mikä määritteli silloin beat 'em upit 8-bittisellä pelillään Black Belt. Japanissa nimeltään Fist of the North Star perustui saman nimiseen hyvin suosittuun mangaan. Lisenssin käyttö oli kuitenkin rajoitettu pelkästään Japaniin, ja muualla peli sai uuden nimen jolloin osa hahmomalleista suunniteltiin uudelleen. Muutoksista huolimatta yhteys alkuperäiseen lähdemateriaalin jäi selkeästi näkyviin. Muun muassa vihollisten hupaisan yllyövä räjähtäminen oikea-aikaisella lyöntisarjalla oli suoraan mangasta. Black Belt oli ensimmäinen peli jonka tuotannossa Sonicin luoja Yuji Naka oli mukana ja pelin erinomainen menestyminen Japanissa mahdollisti Yujin siirtymisen Segalla uusiin projekteihin. Euroopassa Black Belt jäi vähälle huomiolle, kun se julkaistiin samoihin aikoihin kovien kilpailijoiden Kun-Fu Kidin, Vigilanten ja Double Dragonin kanssa.



BATMAN RETURNS

Alusta Super Nintendo Kehittäjä Konami Julkaisija Konami Julkaisu 1993

Batman Returns oli mahtava elokuva. Pelikään ei ollut hassumpi

Aikana jolloin lisenssipelit olivat lähes poikkeuksetta täyttä kuraa, loisti Batman Returns loistavana majakkana pimeydessä. Batmanin seikkailu Super Nintendolla oli vaikea kuin mikä, mutta graafisesti loistavaa tasoa.

Vaikka pelin juoni on tusinakamaa, antaa Batman nyrkkiensä ja potkujensa hoitaa tarinakerronnan. Kyseessä onkin harvinaisen väkivaltainen Batman-peli. Nyyhkytystä vanhempien kohtalosta tai mietintää psykologisten traumausten vaikutuksista ei löydy. Sen sijaan Batman Returnsin terapia koostuu lähinnä verestä, hiestä ja kyneleistä, ja siitä osansa saavat niin Kissanainen kuin Pingviinikin. Batman Returns on mahtavan tunnelmallinen, ja suuri kiitos siitä kuuluu erinomaisille musiikille. Peli tarjoaa myös fantastisen ajokentän - millä muullakaan kuin Batmobiililla - varustettuna konekivääreillä. Mitäpä muuta sitä 13-vuotias pelifani tarvitsisi?



Kaikki halusivat olla uusi Final Fight

SNK oli pelifirma, joka kopioi valtavasti Capcomin hittejä 1990-luvulla. Art of Fighting oli lähes hiilikopio Street Fighteristä ja Burning Fight oli puolestaan häikäilemätön Final Fight -plagiaatti. Burning Fight ansaitsee kuitenkin kehuja olemalla sisällökkäämpi ja ennen kaikkea pelattavuudeltaan viimeistelympi kuin Capcomin ajaton klassikko.

BURNING FIGHT

Alusta Neo-Geo Kehittäjä SNK Julkaisija SNK Julkaisu 1991

SNK kopioi parhaat palat Capcomilta ja tarjosi makoisimmat turpakäräjät mitä oli nähty. Ja sitä pystyi pelata kotona...



li ilmevästi että kolikkopelien kruunamat kuningas tarvitsi arsenaaliinsa hyvän beat 'em upin. Tätä mieltä oli SNK perustaja Eikichi Kawasaki, joka otti projektin henkilökohtaisesti hoitaakseen. Inspiraatio oli epäilemättä lähtöisin SNK:n idoleilta Capcomilta ja Final Fightista. Burning Fight silti onnistui tuomaan sekoituksen mukaan jotain omaakin.

Kivenkova karate-kundi Duke Edward (ei lainkaan kuin Cody) ja hänen kookas ja karvainen kaverinsa Billy King (ei yhtään kuin Haggar) ovat kaksi rajuotteista poliisia. Heidän tehtävänsä on murskata japanilainen mafia yksi pää kerrallaan. Matkaan mukaan he saavat myös japanilaisen Ryu Saebin (ei lähellekään kuin Guy), jolla on omat kaunansa yakuzaa vastaan.

Tärkeä osa Burning Fightin tunnelmasta virtasi

sen värikkäistä peliympäristöistä. Nuorelle pelifanille oli mahtavaa päästä kävelemään Osakan katuja pitkin potkiessaan yakuzan kätyreitä suuntaan ja toiseen. Tyylikkäässä kentissä päästiin tutustumaan niin Ukidan liikekaupunginosaan kuin

Burning Fightin kovin juttu oli kuitenkin mahdollisuus pelata kovan luokan kolikkopeliä kotona...

joukkoliikenteeseen ottamalla tapahtumarikas metrokytty kaupungin läpi. Miksi peli sitten sijoittui Osakaan, eikä Tokioon? No, Osaka oli SNK:n kotikaupunki ja piti hän sitä aina kotiin päin vetää.

Burning Fightista teki muistettavan järjetön määrä pieniä ja viileitä yksityiskohtia. Kentät olivat täynnä rikkoutuvia esineitä ja esteitä sekä kenttien

loppuvastustajat olivat aina hervottomia. Vapaapainija Tom Andersonin machoilut ja pilvenpiirtäjän katolla kohdattava samurai olivat pelin hienoimpia hetkiä. Peli omasi nopeamman ja jouhevamman ohjattavuuden kuin Capcomin esikuvansa. Peli

tuntuu vielä nykypäivänkin standardeilla yllättävän hyvältä. Burning Fightin kovin juttu oli kuitenkin mahdollisuus pelata sen luokan kolikkopeliä kotona. Hintakin oli sen mukainen. Pelkkä peli konsolille saattoi maksaa yli 1000 silloista markkaa. Oli siinä viikkorahoista säästämistä.

/Mikael Sundberg



Mikään ei ollut 1990-luvulla kuumempaa hottia kuin pizza ja Mutanttinja-kilpikonnat. Suosio oli ansaittu, sillä lisenssejä hyödynnettiin kiitettävästi. Pelit olivat lähes poikkeuksetta hauskoja ja hyvin suunniteltuja. Pankin räjäytti lopulta **Turtles in Time**, joka on mahtiesimerkki beat 'em upista jossa kaikki palaset ovat kohdallaan.

Turtles in Time antoi tietysti mahdollisuuden pelata millä tahansa neljästä sankarillisesta kilpparista.

Kolikkopelissä kaikki neljä kilpikonnaa pääsivät peliin samanaikaisesti, kotisohvalla vain kaksi

Kaikilla oli virkistävää ominaispiirteensä. Kiistaton ykkönen oli Donatello, joka omasi sekä parhaan ulottuvuuden että iskuvoiman. Mouser-robotit ja jalkasotilaat saivat isän kädestä Donin Bo-kepin viehuessa. Kunnon tappeluita saattoi syntyä myös kotisohvalla, kun kiisteltiin kuka pelaisi kenellä. Lyhyimmän tikun vetäjä joutui pelaamaan Raphaelilla, joka oli selkeästi nelikön heikoin lenkki.

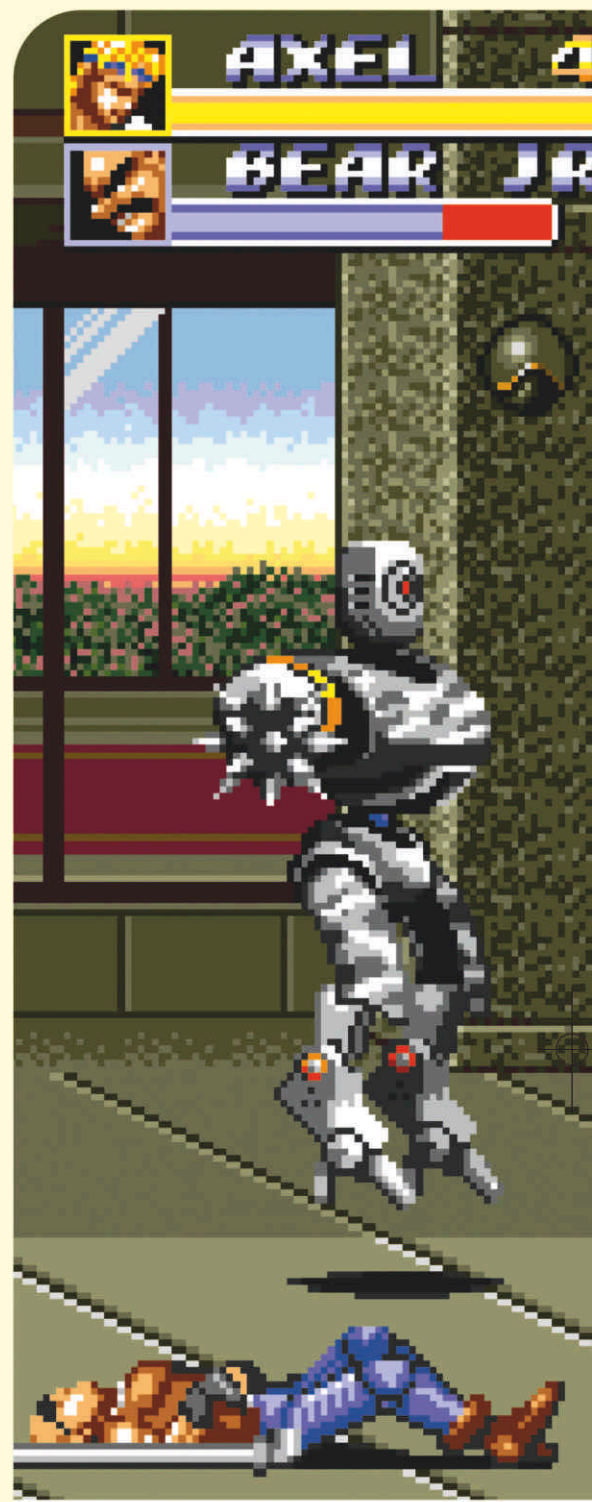
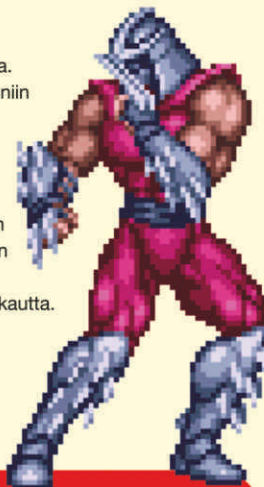
Parasta Turtles in Timessä oli nimenomaan moninpeli. Kolikkopelihuoneissa kaikki neljä kilpikonnaa pääsi-

vät peliin samanaikaisesti, kotisohvalla vain kaksi. Ja kyllä niitä kolikoita kuluihin. Rahaa syödettiin koneeseen niin pitkään kunnes Supersilppuri oli päihitetty. Sillä rahalla olisi pelin varmaan ostanut kevyesti kotiinkin, mutta kolikkopelihuoneissa fiilistely oli jotain sellaista, mitä kotona pelaaminen ei pystynyt tarjoamaan.

Pelin juoni oli täysin kaistapäinen. Silppuri ja ulottuvuus X:n hallitsija Krang varastavat Vapauden patsaan pelkäästään houkutelakseen kilpikonnat ansaan ja lähettääkseen heidät ajassa taaksepäin. Kilppareiden pitääkin sitten taistella läpi historian aina dinosaurusten ajasta nykyaikaan ja vielä tulevaisuuteen kohtaamaan Silppuri eepissä lopputaistelussa.

Turtles in Time julkaistiin kilpikonnanbuumin suvantovaiheessa. Huolimatta ylistävistä arvosteluista niin pelaajien kuin kriitikoiden keskuudessa, se ei saanut ansaitse-maansa huomiota myyntitilastoissa. Nostalgiaa etsivät tai muuten hyvästä beat 'em upista kiinnos-tuneet voivat sentään nykyään tutustua peliin Xbox Live Arcaden tai PlayStation Networkin kautta.

/Jonas Mäki



STREETS OF RAGE

Alusta M

Seg
Tul



TURTLES IN TIME

Alusta Super Nintendo Kehittäjä Konami Julkaisija Konami Release 1992

Silppuri lähetti sankarikilpikonnat matkalle ajan halki





Kadut täyttyivät raivosta

Streets of Rage 2 (tai "Bare Knuckle II: The Requiem of the Deadly Battle" Japanissa) on Gamereactorin valinta sarjan parhaaksi peliksi. Kakkosessa esiteltiin myös kaksi uutta hahmoa - Max Thunder ja Eddie Hunter.

Alusta Mega Drive Kehittäjä Sega Julkaisija Sega Julkaisu 1991

Sega hyppäsi mukaan genreen vilkuillen visusti Capcomin hittiä. Tuloksena oli Mega Drive -klassikko, joka ylitti odotukset!

Segan pääjohtaja Hayao Nakayama hyppäsi kattoon nähdessään ensimmäisen kerran Capcomin Final Fight -megahitin. Oli vuosi 1991 ja Mega Drive oli ollut noin vuoden markkinoilla. Edessä oli konsolin lanseeraus länsimaissa ja Sega tarvitsi epätoivoisesti kilpailijan Capcomin beat 'em upille.

Kehitystyössä kesti odotettua kauemmin, mutta jo elokuun toinen päivä Streets of Rage iskeytyi kauppojen hyllyille. Peli oli uskomaton myyntimenestys. Segan peli sai lähes poikkeuksetta ylitsevuotavia ylistysarvioita. Capcom ei puolestaan ollut ollenkaan tyytyväinen ja syytti

Segaa plagioinnista. Happamuutta aiheutti erityisesti päähahmo Axelin yhdennäköisyys Final Fightin Codyn kanssa.

Eikä yhdenmukaisuudet rajoittuneet Axeliin.

Peli myi vaikuttavat 2,2 miljoonaa kappaletta

Peruskaava oli lähes identtinen Final Fightin kanssa. Jopa viholliset, kidnappausten ja koston sävyttämä juoni muistutti ilmeisesti esikuvastaan. Toisaalta Final Fight ei ollut itseskään mikään omaperäisyyden huippuhetki. Se oli järjettömästi velkaa edeltäjälleen Double Dragonille, joka

oli puolestaan velkaa Kun-Fu Masterille. Näin ollen plagi-aattisyytökset menettivät pohjan nopeasti ja pelaajat pääsivät nauttimaan olennaisesta eli loistavan viimeistelystä beat 'em up -pelistä. Streets of Ragesta tuli Mega

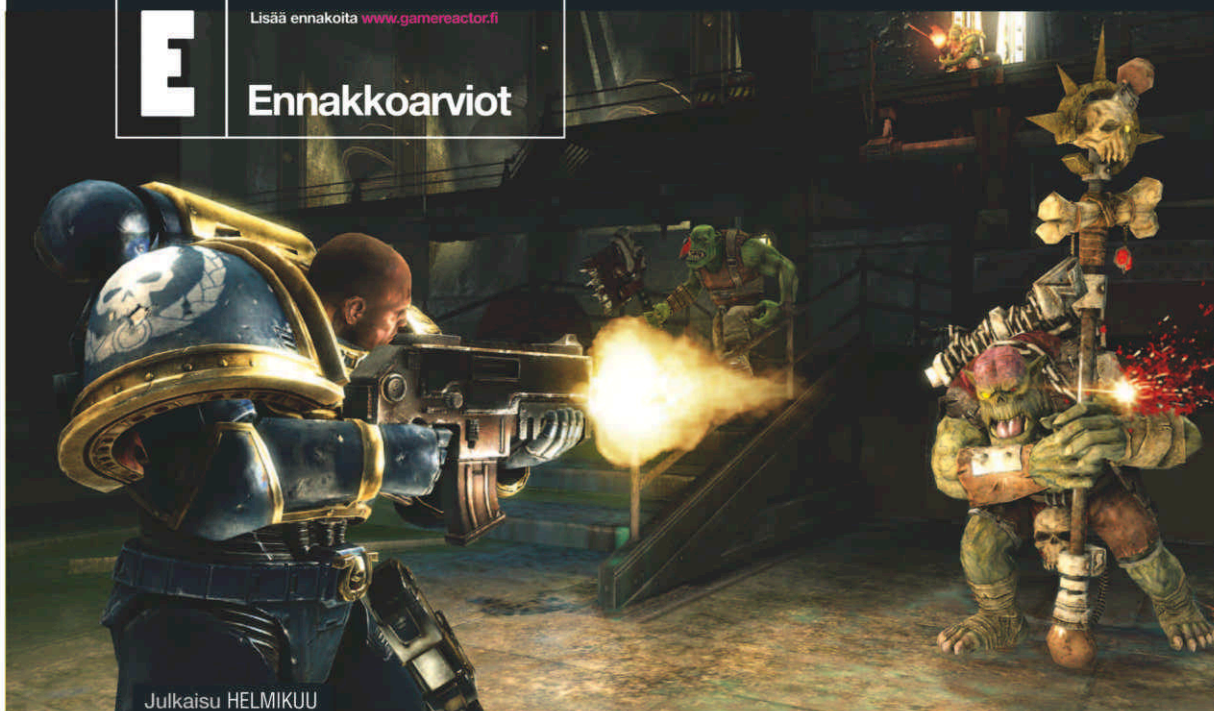
Drivelle uskomattoman tärkeä nimeke. Pelaajat eivät meinanneet saada tarpeekseen Axelin jakamasta turpa-sanasta ja lopulta peli myi vaikuttavat 2,2 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti.

/Petter Hegevall

E

Lisää ennakoita www.gamereactor.fi

Ennakkoarviot



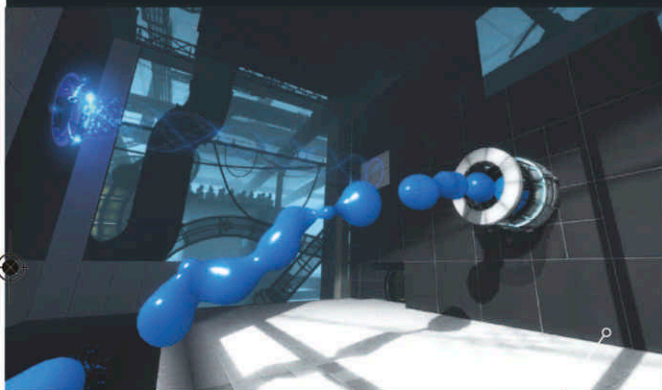
Julkaisu HELMIKU

Warhammer 40 000: Space Marine

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Relic Entertainment Julkaisija THQ Pelityyppi Toiminta

RELIC ON PELANNUT Gears of Waria ja päättänyt tehdä samantyyllisen version Warhammer 40 000 -universumista. Toiminta pyörii Space Marine -joukkion ympärillä valtavan örkki-invaasion pyörteisä. Hyökkäys on pysäytettävä hinnalla millä hyvänsä, koska örkit uhkaavat tärkeää teollisuusplaneettaa, jonka menetys katkaisisi Imperiumin aseiden saannin.

Toiminta on suurpiirteistä ja eepistä räyhäämistä, jossa ylisuuriin panssareihin pukeutuneet avaruusmariinit näyttävät vihreille muukalaisille närhen munat. Relic on lisännyt peliin syvyyttä roolipelielementein, jotka mahdollistavat omien sotilaiden kykyjen viilaamisen. Näyttävää ja kovaäänistä rymistelyä, mutta sarjan strategiapeliin ystävät voivat kaivata enemmän.
Jonas Mäki



KONTTORI-MIES OPASTAA
Avulias pikkurobotti Wheatly puhuu julkimon kieltä. Osin koomisellekin vempaimelle äänensä on lainannut Stephen Merchant, joka tunnetaan muun muassa komediasarja Konttorin käsikirjoittajana ja ohjaajana. Merchantin hemostunut brittiakcentti sopii peliin riemukkaasti.

VIVAHEIKAS MAAILMA
Portal 2:n ympäristöt ovat selvästi yksityiskohtaisempia ja vivahteikkaampia kuin ensimmäisen osan. Kasvillisuus on osin vallannut Aperture Sciencen, minkä lisäksi erilaiset geelit toimivat väriläiskinä kokonaisuudessa. Valtavat putket siirtävät rakennusmateriaaleja paikasta toiseen, ja olo melkein kuin tieteiselokuvassa keikkaloisi.

Julkaisu 9.2.

Portal 2

Alusta PC / PlayStation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Valve Julkaisija Valve Pelityyppi Pulmapeli

“SIITÄ ONKIN PITKÄ AIKA. Kuinka olet voinut? Olen ollut kiireinen ollessani kuollut. Luulen, että voimme jättää erilaisuutemme taaksemme - tieteen vuoksi. Sinä hirviö.”

Viimeinkin se palaa! Lievästi psykoottinen kulttitietokone GLaDOS on jälleen kehissä, vaikka kärsikin selvän

tappion viime kohtaamisella. Portal 2:ssa Valve on suunnitellut entistä diabolisempia fysiikkapohjaisia pulmia ja huikeampia hyppyjä portaalista toiseen. Riittääkö, jos tunnustaa olevansa yksinkertaisesti pähkinöinä Aperture Science -keskuksen uusista kuvioista?

Portal 2:n pääosaan palaa myös pelaajan ohjastama ihmiskoekaniini Chell, joka on hieman sekaisin oltuun muutaman sata vuotta unten mailla. Aperture Sciencen kliiniset käytävät ja koetilat ovat nähneet parempia päiviä, sillä luonto on alkanut ottaa vallan autoituneesta tutkimuskeskuksesta. Jäljellä on kuitenkin edelleen vartiorotteja ja lasereita, jotka muodostavat jälleen

runsaasti tiukkoja haasteita läpi luovittavaksi. Chellin heittäminen kiinnostaa myös GLaDOSia, jonka hyytävän synteettinen ääni johdatti (ja hämäsi) pelaajia alkuperäisessä Portalissa. Paras varautua yllätyksiin ja pirullisiin ansioihin.

Onneksi vaaroja ei tarvitse kohdata ilman tuttua työkalua. Chell saa jälleen käyttöönsä mahtavan portaaliaseen, jolla voi luoda aukkoja ja ulostuloja lattiasta kattoon. Pulmapelielementti muodostuu erilaisista koehuoneista, joiden läpi olisi mentävä portaaleita, painovoimaa ja fysiikkaa nokkelasti hyödyntämällä. Sarjan ensimmäisen osan tavoin myös jatko-osa pistää aivonystyrät hyr-

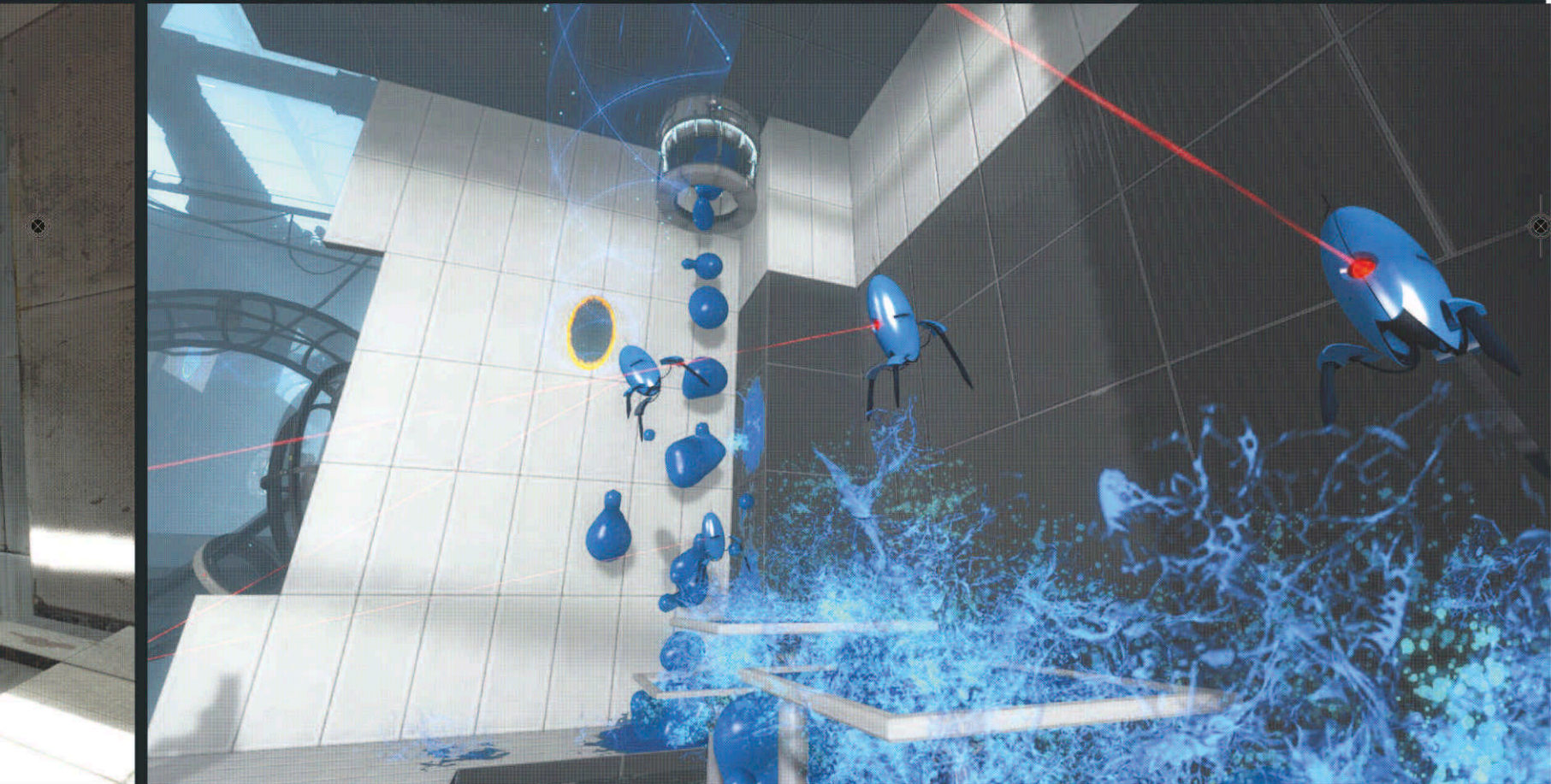


WRC 2010

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Milestone
Julkaisija Black Bean Games Pelityyppi Ajopeli

VIRALLINEN MM-RALLIPELI tekee paluun muuttaman vuoden hiljaiselon jälkeen. PlayStation-yksinoikeus on taakse jäänyttä elämää, ja Black Bean Gamesin WRC-peli nähdään myös Xbox 360:lla ja PC:llä. Mukana ovat kaikki 13 tämän kauden rallia ja yli 550 kilometriä mutkittelevia sorapolkuja. Tekijät povaavat säädettävää realismia, tuntuva vauriomallinnusta ja kattavaa uratilaa, jossa nouseaan pohjamudista mestaruustaistoon. Ensimmäistä kertaa mukana ovat jopa WRC:n junioriluokat, joten Hirvosen ja Loebin lisäksi myös Räikkönen on kuvioissa mukana. Sen verran, mitä Game-reactor pääsi Gamescomissa rallia pelaamaan, ajaminen tuntui kohtuullisen lupaavalta sekoitukselta suoraviivaista kaahailua ja armotonta realismia. Grafiikka sen sijaan jätti monin paikoin vielä toivomisen veraa.

Kimmo Pukkila



räämään. Edes veteraanit eivät pääse helpolla, sillä mukaan on ympätty uusia ominaisuuksia ja ennenäkemättömiä esteitä. Uudistusten joukossa ovat esimerkiksi pyörteenomaiset voimakentät, jotka voivat nostaa tai siirtää esineitä pyörteen suuntaan. Siniseen pyörteeseen voi hypätä itse tai heittää tavaraa tai robotteja ja siirtää ne muuten mahdottomiin paikkoihin. Pelissä kohdataan myös lasereita, joita ohjailaan peilikkuutioiden avulla, trampoliinin kaltaisia Aerial Faith Plateseja, jotka heittävät pelaajan kaarena ilmaan, ja refleksejä vaativia tehtäviä, joissa on luotava portaalit kesken huiman hypyn.

Toinen huomattava uudistus on eräänlainen geeli,

joka on käytännöllistä limaa monissa eri väreissä. Käytännöllistä siksi, että geelillä voi vaikuttaa eri pintojen ja esineiden ominaisuuksiin. Kaada hieman Propulsion-

Pyörteiden avulla voi siirtää tavaraa mahdottomiin paikkoihin

geeliä lattialle ja kas - Chell ravaa paljon nopeammin. Geelillä lotraaminen vaikuttaa sekä hauskalta että hienon näköiseltä. Se on näennäisesti niin yksinkertaista,

mutta haaste tulee siitä, että saa oikean geelin oikeaan paikkaan.

Portal 2 ei tyydy vain yksinpeliin, vaan tarjoaa yhteistyötilan kahdelle. Moninpeli on kuitenkin pääpelistä erillinen kokonaisuus, jossa pelataan kahdella robotilla. Molemmat voivat käyttää omia portaaliaseitaan ja käyttää myös kaverin luomia portaaleja. Niinpä yhteistyötilan kentät ovat paljon monimutkaisempia kuin yksinpelissä ja vaativat molempien pelaajien panosta. Uudistukset toimivat, ja The Orange Boxin bonuspelistä on kumpuamassa yksi alkuvuoden koukuttavimmista uutuuksista.

Jonas Elfving

**MURSKAVOITTO**

Monkey voi käyttää sauvaansa ensin vihollisten pehmittämiseen ja lopulta voimakkaan lopetusiskun tekemiseen. Silloin tällöin viholliset voi kääntää myös toisiaan vastaan, jos ympärillä sattuu olemaan viallinen robotti. Maanantaikappaletta sohaismalla sen voi napata tiukkaan sylotteeseen ja viskata muiden robottien niskaan räjähdysen saattelena.

KADONNUT MAAILMA

Ihmisiä Enslavedin maailmassa näkee vain harvoin, mutta ihmisten taakseen jättämiä esineitä ja rakennelmia tuon tuostakin. Riekalaiset USA:n liput roikkuvat ruostuneesta valopylväästä keskellä New Yorkia.

**UNREAL ENGINE 3**

Ninja Theoryn PS3-seikkailu Heavenly Sword oli aikansa näyttävimpiä pelejä ja käytti studion omaa pelimoottoria. Enslavedissa käyttöön on otettu varsin yleinen Unreal Engine 3, mikä näkyy Gears of War -tyylisessä ilmeessä. Vähyyttä ja väriä on kuitenkin selvästi enemmän.

Julkaisu 8.10.

Enslaved

Alusta PlayStation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Ninja Theory
Julkaisija Namco Bandai Pelityyppi Toiminta

MASKULIINISEN MONKEYN ja heiveröisen Tripin seikkailu post-apokalyptisessä tulevaisuuden maailmassa lupaa kiinnostavaa ja värikästä kertomusta kiinalaisklassikko Xiyoujin (Lännenmatkan muistelmat) hengessä. Parinsadan vuoden kuluttua New Yorkin betoniviidakko on peittynyt vehreän kasvillisuuden alle, perhoset lekotte-

levat Manhattanilla ja Vapaudenpatsas paistattelee auringossa ilman tuhatpäisiä turistilaumoja. Niin surullista kuin se onkin.

Seesteistä tulevaisuudenkuvaa ei ehdi pitkään ihailla, kun syöksyy maata kohti valtavan ilmalaivan siivellä. Nappaan jalat alle ja loikkaan uskaliaasti aluksen ulkoseinään ja pinnistän ylemmälle tasolle, ennen kuin siiven kärki karahtaa raunioituneen pilvenpiirtäjän kattoon. Rotevahartiainen Monkey tottelee ohjausta suurpiirteisesti, omaa päätään käyttäen; siiven reunalla voi juosta ilman pelkoa, että askel osuisi tyhjän päälle. Ratkaisulla tekijät ovat hakeneet peliin vauhtia ja lennokkuutta, mitä alle-

viivataan elokuvamaisten kuvakulmien käytöllä.

Monkeyn laskiessa pudotuksen jälkeen tähtiä arka Trip pulittaa miehen päähän orjapannan. Panta alistaa Monkeyn tyttösen henkivartijaksi, jolla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin totella toivetta löytää tie takaisin kotiin.

Tripin tekoselle on hyvä syy, koska maa ei suinkaan ole autio. Ihmisten sijaan lähes joka nurkan takana odottaa tappavia robotteja, joiden kellistämiseen tarvitaan raavasta voimaa. Mitä ihmettä on tapahtunut, se selviää hiljalleen juonen edetessä. Samalla Monkeyn ja Tripin suhde alkaa saada kipinää. Saumaton yhteistyö tuleeikin monesti tarpeeseen, kun alueita partioivat botit ja tykit.



PARAS TAPA MATKUSTAA

Mikä olisikaan mahtavampaa kuin kiittää tukka putkella Hudson-joen pintaa aurinkoisena kesäpäivänä? Monkeyn Paluu tulevaisuuteen -tyylinen "pilvi" on oikea väline surffailuun.

PAREMPAAN SUOJAANI!

Standardi suojautumismekaniikka on osa myös Enslavedin seikkailuja. Sopivan seinän tai muurin edessä Monkey kumartuu automaattisesti alas, mikä helpottaa huomattavasti liipaisinherkkien vartiotorien haistaessa ihmislihaa.

EI VAIN LÄHITAISTELUASE

Monkey voi myös ampuu sekä tuhoavia että lamauttavia ammuksia, jos vihollisiin on hankala päästä käsiin. Sauvaan sopivat amukset ovat kuitenkin verrattain harvassa, joten räiskimiseksi peli ei mene.

Siinä missä Monkeyn tehtävänä on pistää metallimöykyille kuhmu kanteen, Trip hallitsee näppärät hämähäkyt ja Monkeyn kykyjen päivitykset. Taistelun lomassa pelissä kohdataan myös mittavia tasohyppely- ja seikkailupätkiä. En voinut muuta kuin hykerellä riemusta, kun Trip pisti Monkeyn jahtaamaan pakoon suristelevaa sudenkorentoa kevyen Zelda-musiikin säestäessä miehen ähellystä. Raskaasta ruumiinrakenteestaan huolimatta Monkey kiipeilee puun oksilla, paloportilla ja räystäillä kuin apina konsanaan.

Lähitaistelu sinänsä on pelkistettyä ja luottaa käytännössä vain kahden eri napin paineluun. Pelaajalla on

käytössään sekä kevyt että raskas hyökkäys, minkä lisäksi vastaiskun ja lisäsuojauksen kaltaisia päivityksiä on mahdollista ostaa Tripiltä kentistä löytyvää rahaa

Trip pisti Monkeyn jahtaamaan sudenkorentoa Zelda-sävelien soidessa

vastaan. Nähtäväksi jää, nouseeko kamppailu ongelmaksi koko pelissä, sillä ennakkoversiossa se oli pelin vähiten kiinnostava osa-alue. Ennakkoversio kärsi edel-

leen myös joistakin teknisistä ongelmista. Esimerkiksi hyppely voisi olla jouhevampaa, hahmot jäivät välillä juumiin näkymättömiin esteisiin, eikä ruudunpäivitys pysynyt vauhdikkaissa lopputaisteluissa täysin sujuvana. Näistä pitäisi päästä eroon ennen julkaisua.

Viimeistelyn epäonnistuminen olisi pettymys, sillä Enslaved vaikuttaa mukavalta seikkailulta, jonka valttikorttina on päähahmojen mainio synergia. Dialogissa on elävyyttä ja hyvien näyttelysuoritusten tavoin sanoja suurempia merkityksiä kerrotaan hienovaraisilla ilmeillä. Peli voisi olla innovatiivisempi, mutta tarina kiehtoo.

Kimmo Pukkila



Julkaisu 21.10.

EA Sports MMA

Alusta **PS3 / Xbox 360** Kehittäjä EA Tiburon
Julkaisija EA Sports Pelityyppi Urheilu

UFC-POMO DANA WHITE ei ole piilotellut vihaansa EA Sportsin vapaaottelupeliä kohtaan, mutta ennakkoversion perusteella uhmakkaiden sanojen taustalla saattaa olla muutakin kuin vain kariutuneita sopimusneuvotteluita ja järkytystä luottoa THQ:n UFC-sarjaan.

EA Sports MMA tuntuu kehittyneeltä, hienostuneelta, haastavalta ja ihmeen sujuvalta peliltä. Taistelijoilla ei ole vain satunnaisia nimikkoiskuja, vaan kukin vaikuttaa kokonaisvaltaiselta representaatiolta esikuvastaan. Ohjaus on THQ:n sarjaa jouhevampaa ja joustavampaa, joten ottelijat hyökkäävät, väistelevät ja sitovat luonnollisesti. Niin kauan kuin ottelua käydään pystyasennossa, peli tuntuu ylivoimaiselta. Matossa sen sijaan olisi vielä parannettavaa. Asemista taistelu ja alistaminen tuntuivat hieman liian simppeiltä ja sattumanvaraiselta.

Petter Hegevall



Julkaisu 28.10.

Rock Band 3

Alusta **PlayStation 3 / Xbox 360 / Wii** Kehittäjä Harmonix
Julkaisija EA Pelityyppi Musiikki

ALKUPERÄISEN GUITAR HERON takakannessa luki: "kiss your air guitar goodbye". Oli aika tiluttaa kitaran muotoon rakennetulla peliohjaimella. Vuonna 2006 taakse jäivät rock-poseerukset peilin edessä, kun uusi ennenkuulumaton bändipeli valtasi maailmaa. Kummallakin kerralla pelistudio Harmonix otti tietoisesti riskin - "leap of

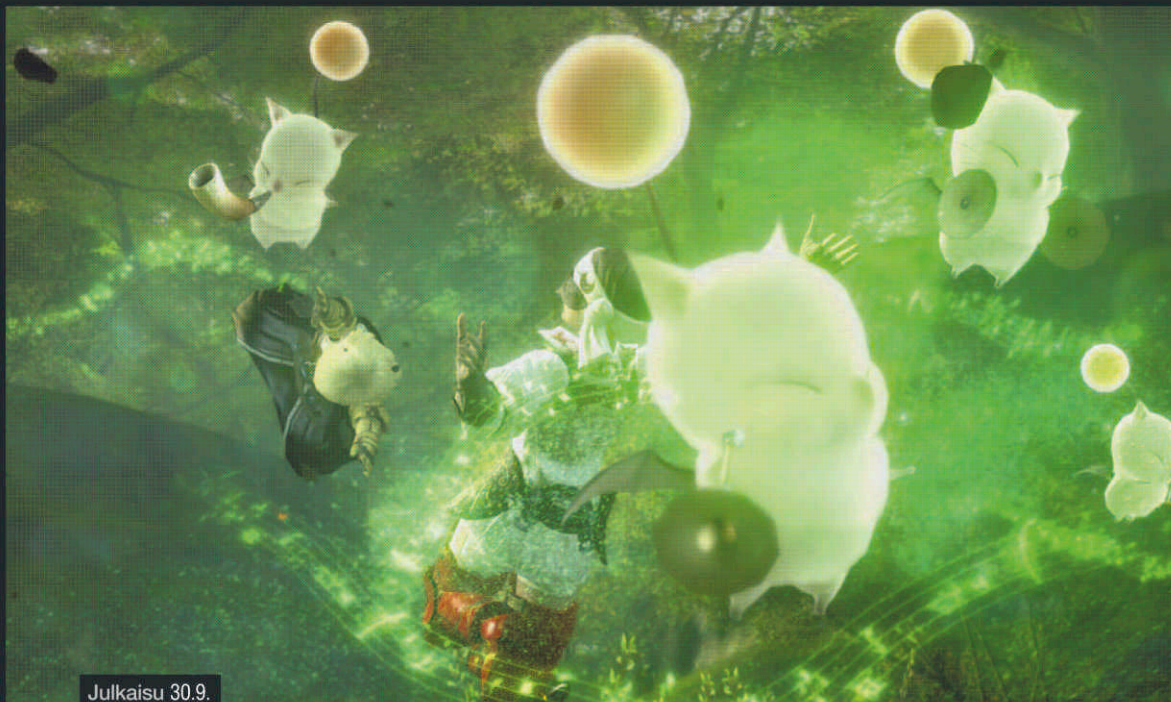
faith", kuten he itse vaiheita kutsuvat. Nyt neljä vuotta myöhemmin studio yrittää jälleen jotain uutta, sillä Rock Band 3 esittelee pelimaailmalle kosketinsoittimet ja kitaran, joka ei enää ole pelkkä lelu, vaan oikea soitin.

Harmonixin valtava pelihuone "Star Chamber" muistuttaa äänitysstudioita. Kitarateline täynnä muovisoittimia, metallikaappi äänitarvikkeineen ja seinät vääränään ronskia pop-taidetta. "Täällä hengailimme perjantai-iltaisain Rock Band 3:a pelaillen", tunnustaa Daniel Sussman. Harmonix-pomo viittoon punaiseen nahkasohvaan, jolle istuudun. "Jotkut meistä pelaavat niin pitkään, että simahtavat ja nukkuvat täällä." Mietin hiljaa mielessäni,

että toivottavasti huonekaluja ei käytetä mihinkään muuhun, mutta sitten Rock Band 3 käynnistyy ja varastaa huomioni. "Break on Through (to the Other Side)" säestää alkudemoa, jossa bändi soittaa katolla keskellä yötä. Kyseessä oleva kappale on myös mainio koekipale kosketinsoittimelle, joka on pitkään toivottu lisäys pelityyppiin. Kosketinsoittimet ovat leveät, niissä on hyvä tunnuma ja koko koskettimisto tuntuu enemmänkin oikealta instrumentilta kuin vain pelkältä peliohjaimelta. Pelissä on aloittelijoille tarkoitettu vaikeustaso, jossa tarvitsee vain painaa kosketinta tietyn värialueen sisällä. Taitojen karttuessa haastetta voi nostaa aina realistiselle Pro-

KATSO AITI, OLEN TAHTI!

Rock Band 3:n huippuvaikeassa Pro-tilassa soitetaan ihan oikeasti kitaraa, bassoa ja kosketinsoittimia. Paras varautua treenaamaan perusteellisesti, jos mielihän onnistua sellaisissa kappaleissa kuin Dion "Rainbow in the Dark". YouTubessa nähdään varmasti hienoja vetoja, kun pelaajat mittelevät pisteistä ja maineesta.



Julkaisu 30.9.

Final Fantasy XIV

Alusta PC / PS3 Kehittäjä Square Enix
Julkaisija Square Enix Pelityyppi Nettiroolipeli

SIINÄ MISSÄ PS3-VERSIO myöhästyi ensi vuoden puolelle, Final Fantasy XIV:n PC-versio on jo ovella. Square Enixin uusi nettiroolipeli hakee hieman helpommin lähestyttävää linjaa kuin edeltäjänsä Final Fantasy XI.

Peli kallistuu perinteisten kokemuspisteiden ja taitotasojen kartuttamisen sijaan taitopohjaiseen pelaamiseen. Hahmoa kehitetään tiettyyn suuntaan pelaamalla tiettyä roolia. Esimerkiksi miekkaan tarttuvasta kehittyvä gladiaattori. Lisäksi ryhmän merkitystä on vähennetty ja aktiivipelaajien kokemuksen pumppaamista hillitään. Ratkaisujen toivotaan pitävän pelin paremmin tasapainossa ja helpottavan pelaamista myös lyhyissä jaksoissa. Visuaalisesti peli vaikuttaa verrattain hienolta, ja Eorzean fantasiamaailmassa on monia kiinnostavia yksityiskohtia.

Kimmo Pukkila



ROCK N ROLLIA NETISSÄ

Rock Band 3 sisältää vahvan siteen Rockband.comiin ja muihin sosiaalisiin medioihin, Harmonix kertoo. Tarkalleen, miten nettipuoli toimii, ei vielä ole selvillä, mutta todennäköisesti pelaajat voivat ladata videoita laulusessioistaan nettiin. Haluaisitko esitellä maailmalle, miten Queenin "Bohemian Rhapsody" irtoaa?

OMA TYYLII, PARAS TYYLII

Omien hahmojen luontiin annetaan vapaat kädet, joten pelissä voi muovilla vaikka tällaisia tähtiä. Peli sisältää tarkoitusta varten monipuolisen hahmoeditorin, jossa on mahdollista viilailla artistinsa kasvopiirteitä, tyyliä ja vaateustusta. Rokkarit vai gootti? Pitkä vai pätäkä? Pop vai not? Kaikki on pelaajan käsissä.



tasolle asti. Pro-tasolla on seurattava tarkasti sekä sointuja että yksittäisiä nuotteja.

Erikoinen mutta ihmeen pohjoismainen tunnelma valtaa ilmapiiriin, kun seuraavaksi vuoronsa saa Roxetten "The Look" ja tuttu melodia tarttuu vaivihkaa lahkeeseen. Rumpalia lukuun ottamatta kaikki bändin jäsenet nousevat esiin niin alkuriffeissä, syntikkaosuuksissa kuin yhteislaulussakin. Biisi ei ole ollut aivan kuuminta kamaa iPodissani, mutta moninpelattavan bändipelin muodossa siitä voi nousta vielä kotibileiden suosikki.

Rock Band 3:n kappalevalikoima on Harmonixille suuri ylpeydenaihe. Tekijöiden mielestä se saattaa olla

parasta, mitä maa päällään kantaa. Puheet ovat tietysti aina puheita, mutta kun mukana on kaikkea The Curesta Tokio Hoteliin, Diosta Ozzyyn ja David Bowiesta HIMiin,

Listalla on kaikkea David Bowiesta HIMiin, joten soitettavasta ei ole pulaa

ei laatumusikista tule ainakaan pulaa. Lisäksi pelistä on pääsy noin 2000 ladattavaan biisiin, jotka odottavat netissä. Siinä on jo kohtuullisesti valinnanvaraa.

Rumpaleille on luvassa uusi lautanen leikkikalukseksi, ja Pro-tila pistää kokeneemmankin kapulakouran tositoimiin. Kitarajumalat saavat kaksi (jokseenkin hullua) instrumenttia valittavakseen: 102-nappisen muusioittimen ja aidon kuusikielisen Fender Squier Stratocasterin, jonka voi liittää myös tavalliseen vahvistimeen. Vanhat soittimet toimivat kaikkialla muualla paitsi Pro-tilassa.

Raja pelaajan ja muusikon välillä tuntuu sumenevan entisestään uudistusten ansiosta. RB3:n testaamisen jälkeen ei voi olla miettimättä, kuinka moni tulevaisuuden artisti saa kipinänsä pelistä. Odotukset ovat katossa.

Jonas Elfving



NELJÄ ASETTA

Pelaaja voi pormia mukaansa kerrallaan neljä erilaista asetta, jotka asetetaan ristiohjaimen suuntanäppäimiin. Aseita voi siten vaihdella helposti kiivaamassakin taistelussa. Torrakoihin lukeutuivat mm. rynnäkkökivääri, raketinheitin ja hakeutuva levy.

RYTINÄÄ RIITTÄÄ

Ennakkoversion harmahtavaan ympäristöön loihtivat eloa isot räjähdykset ja muut tehosteet, joiden kanssa ei kitsasteltu. Ilotiluksesta huolimatta Xbox 360 jaksoi piirtää tasaisesti 30 kuvaa sekunnissa.

KUIN GEARS OF WARISSA

Kovasta temposta huolimatta paikoin on ihan fiksua hengähtää turvallisen vallin taakse suojaan. Samalla voi palauttaa elinvoimaa.

Julkaisu 22.10.



Vanquish

Alusta PlayStation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Platinum Games
Julkaisija Sega Pelityyppi Toiminta

JAPANILAISET OVAT YRITTÄNEET kopioida länsimaisten suosikkiräisintöjen menestystä jo useamman vuoden, mutta lopputulokset ovat jääneet vaisuiksi. Muun muassa Lost Planet -sarjan on sanottu hakeneen inspiraatiota Halosta. Kuinka käy, kun Bayonettan ja Mad Worldin tekijä luo futuristista toimintaa Gears of Warin hengessä? Pääosassa on kokeelliseen supersotilaan haarnis-

kaan pukeutuva Sam, joka on savukkeita kymmenen minuutin välein vetelevä uhmakas amerikkalaisagentti. Vanquish sijoittuu jättimäiselle avaruusasemalle, joka on rakennettu hyödyntämään auringon energiaa lähitulevaisuuden energiakriisin helpottamiseksi. Venäläiset kaappaavat aseman ja ohjaavat kerätyn energian valtavaksi painealaloksi Yhdysvaltain miljoonakaupunkeja vastaan. Tarkoituksena on ajaa Vapaa maailma ehdottomaan antautumiseen, mutta jenkkipojatpa pistävät täyden hyökkäyksen käyntiin - terroristien kanssa kun ei neuvotella.

Avaruusasemaa takaisin vallatessa vastaan tulee jos jonkinmoista robottia ja hirviötä. Kaikki sattuvat vieläpä olemaan vihamielisiä pelaajaa kohtaan, joten tavallista

edistyksemmälle varustukselle on todellista käyttöä. Pelaaja voi käyttää monenlaisia aseita, sukellella suo- jasta suojaan ja hidastaa aikaa tyylikkäiden liikesarjojen tekemiseksi. Eräs siisteimmistä ominaisuuksista on mahdollisuus liukua raketirepulla vinhaa vauhtia polvillaan ja räiskiä hämmentyneitä vihollisia mennessä.

Vanquish on päällisin puolin kuin köyhän miehen Gears of War, mutta äärimmäinen tempo antaa toiminnalle omanlaista särmää. Tuttuun japanilaistyyliin eteen astelee myös valtavia pomohirviöitä, joita vastaan kamppaillessa pääsee tekemään poskettoman yliampuvia erikoisliikkeitä. Juuri ne antavat pelille eniten viihdearvoa.

Kimmo Pukkila



Golden Eye 007

Alusta **Wii** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2.11.

Viimein! Legendaarinen Nintendo 64 -peli Golden Eye palaa syksyllä, kun pelistä julkaistaan uusi versio Wiille. Daniel Craig toimii pääosassa Pierce Brosnanin sijaan ja moninpeliä voi harrastaa netissä seitsemän muun pelaajan kanssa, mutta muutoin kaikki on niin kuin muistellimmekin. Toimintaa säestävät 25 eri asetta.



Fight Night Champion

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Urheilu Julkaisu 2011

Fight Night Championissa EA aikoo tehdä nyrkkeilyserjastaan entistä tummasävyisemmän ja likaisemman. Pelissä nähdään noin 65 nyrkkeilijää, ja pelattavuutta uudistetaan "Full Spectrum Punch Controlilla", joka mahdollistaa entistä järempien koukkujen jakelun. Kaikki pitäisi olla helposti lähestyttävää ja nettipelikkin viilataan.



Ghost Recon: Future Soldier

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2011

Lähtöleveysuuden sotateknologiaa jäljittelevä Future Soldier tuo pöydälle isoja uudistuksia. Sotilaat voivat muun muassa käyttää osittaisia näkymättömyyttä ja kantaa entistä järempiä aseita erityisten apurobottien avulla. Tapahtumaympäristöinä nähdään niin Norjaa, Lähi-itää kuin Aasiaakin, joten vaihtelua pitäisi riittää.



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Roolipeli Julkaisu 2011

Kingdoms of Amalur on avoimeen fantasiamaailmaan sijoittuva toimintaroolipeli, jonka suunnittelussa on mukana muun muassa The Elder Scrolls IV: Oblivionista tunnettu Ken Rolston. Peli vaikuttaa hieman tavanomaiselta, mutta tekijät uskovat vauhdikkaan, näyttävän taistelun voimaan.



Mario Sports Mix

Alusta **Wii** Pelityyppi Urheilu/Bilepeli Julkaisu 2011

Mario tähdittää neljän urheilulajin kokoelmapieliä. Lopputulos voi olla mainio bilepelipaketti tai höyryävä kasa sitä itseään. Kaikki riippuu siitä, miten pitkään nintendomaisen kevyet kuvaukset lajeista jaksavat pitää otteessaan. Lajeiksi on vahvistettu lentopallo, kiekkoilu, polttopallo ja koripallo.



NBA Elite 11

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Urheilu Julkaisu 28.10.

NBA Live -sarja on kuopattu ja tilalle tulee NBA Elite 11, joka sisältää täysin uudistetun pelisysteemin. Nyt pelaajilla on mahdollisuus ohjata urheilijoiden otteita entistä tarkemmin uuden analogisen ohjausmallin ansiosta. Systemi muistuttaa mm. EA:n NHL- ja FIFA-sarjaa.



Wii Party

Alusta **Wii** Pelityyppi Bilepeli Julkaisu Lokakuu

Mario Partyn lautapelirakenteesta pitäneille on luvassa samankaltainen systeemi Wii Partyssa. Pelaaja heittää noppa ja liikuttaa Mii-hahmoaan virtuaalisella pelilaudalla eteenpäin. Vastaa tulee erilaisia minipelejä, kuten tarkkuusammuntaa, lajittelua ja Mii-hahmojen pelastamista helikopterilla.



Spec Ops: The Line

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2011

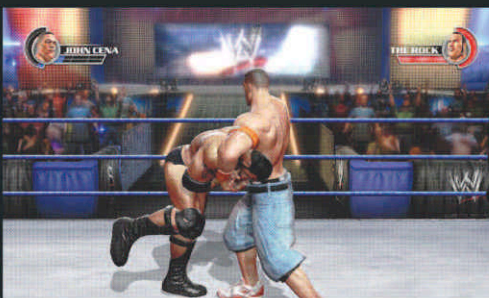
Spec Ops -sarja on pitänyt matalaa profiilia liki kymmenen vuotta, mutta nyt sarja on tekemässä paluuta. Ensi vuonna julkaistavassa Spec Ops: The Line:ssa suoritetaan operaatioita mystisen hiekkamyrskyyn valtaamassa tulevaisuuden Dubaissa. Hiekkää voi käyttää apunaan muun muassa ruumiiden piilottamisessa.



Lego Star Wars III: The Clone Wars

Alusta **PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2011

Lego-pelit saavat jatkoa, kun televisiossa pyörineeseen The Clone Wars -sarjaan perustuva Lego Star Wars III ilmestyy ensi vuonna. Luvassa on tuttua Lego-meininkiä yhteistyömoninpelillä varustettuna. Uusiin ominaisuuksiin lukeutuu muun muassa mahdollisuus komentaa omaa kloonijoukkoa droidiarmeijan kimppeun.



WWE All-Stars

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Taistelut Julkaisu Maaliskuu

WWE All-Starsin ideana on tehdä vapaaottelusta helposti lähestyttävää viihdettä kaikille. Painijat ovat suuri kokoisempia, ketterämpiä ja kestävämpiä kuin oikeasti, ja pelituntuma kallistuu kevyen painimisen puolelle. Mukana on jopa useita 1980-luvun legendoja, joten vanhempikin väki voi löytää suosikkinsa.



DC Universe Online

Alusta **PC / PS3** Pelityyppi Nettiroolipeli Julkaisu Marraskuu

On aika suunnata kaupunkeihin, joissa supersankarit ovat arkipäivää. DC-sarjakuvista ammentava DC Universe Online mahdollistaa oman sankarin luomisen sekä hyvikesä tai pahiksena pelaamisen. Tekijät lupaavat, että peli on myös interaktiivisempi kuin kilpailevat nettiroolipelit.



Dragon Age 2

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Roolipeli Julkaisu Maaliskuu

Mainion Dragon Age: Originsin jatko-osassa pääosan varastaa ylhäisessä yksinäisyydessään Hawke, joka on kovanahkainen Lotheringin selviytyjä. Jatko-osa sisältää uuden keskustelujärjestelmän, virtaviivaistetun taistelumeکانikan ja enemmän toimintaa. Lisäksi ulkoasua ollaan parantamassa.

F1 2010

Formula 1™

"THE BEST F1 GAME IN YEARS" - Eurogamer

"STUNNINGLY BEAUTIFUL" - Official Xbox Magazine

"IT LOOKS SUPERB" - BBC Radio One

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



F1 2010 COMING SEPTEMBER



Games for Windows LIVE



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



PlayStation Network



codemasters

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





K CITYMARKET

 **PRISMA**

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



P

Satoja arvioita: www.gamereactor.fi

Peliarviot



HALO: REACH

Ympyrä sulkeutuu pamauksella - tappio ei ole koskaan maistunut näin makealta

Alusta XBOX 360 Kehittäjä BUNGIE Julkaisija MICROSOFT Julkaisu 14.9. Pelaajia 1-16 Ikäraja 16

Bungien heittäessä hyvästinsä suuruomukselleen Halolle on sarjan tähti Master Chief vasta tulevaisuutta. Pelaaja saapuu tuoreena vahvistumiehenä pahamaineiseen Noble-ryhmään, josta on työtapatuoman seurauksena vapautunut jälleen uusi saapaspari täytettäväksi. Elinajan ennuste ei tässä toimessa tilastoja kaunistele.

Kuolema on totisesti vierailut Spartan-sotureiden keskuudessa ennenkin, ja kuusiheikkisestä Noble-ryhmästä on jäljellä vain kaksi alkuperäistä taistelija: Carter, tiimin johtaja ja kylmäpäinen soturi, joka asettaa aina tehtävänsä etusijalle, sekä hänen kakkosupseerinsa Kat, joka käsittelee teknisiä koodiavaimia yhtä näppärästi kuin M6G-käsiasettaan. Iskuryhmän muihin jäseniin kuuluvat järkälemäinen raskaiden aseiden spesialisti Jorge, tarkkuuskiväärin taitaja Jun sekä lähitaistelija ja varsinainen kuumakalle, upean MJOLNIR EVA -kypärä-designin omistaja Emile.

Ryhmän epäkiitollisena tehtävänä on tehdä



Muistissa

Halo suunniteltiin alkujaan Macin strategianaksuksi, sitten hahmon takaa kuvatuksi toimintapeliksi. Lopulta vuonna 2001 peli otti muodon, joka on sittemmin määritellyt koko räiskintägenren konsoleilla. Halon julkaisu Xboxille ei vain pelastanut Microsoftin konsolla tai käynnistänyt huippusuositua pelisarjaa – se synnytti kokonaisen kulttuurin, jonka fantasia maailmasta on ammennettu jopa bestseller-kirjoja.

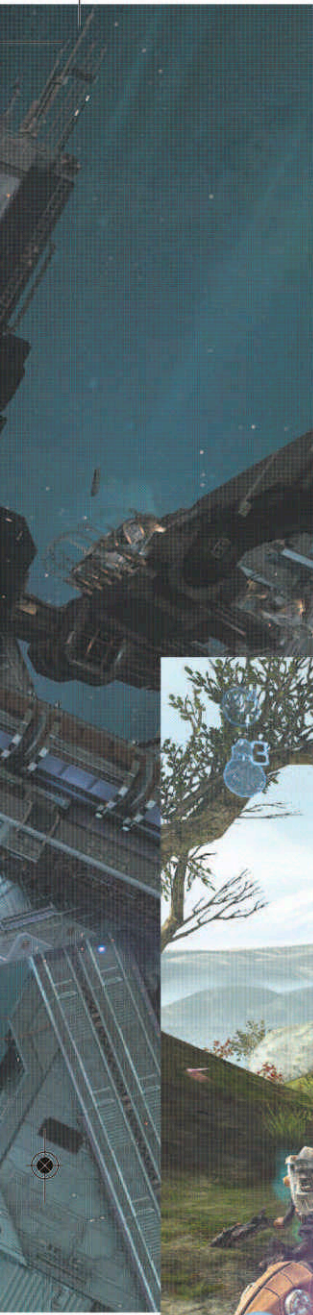
strategisia iskuja vihollislinjojen taakse, eteen ja keskelle. Jokainen heille annettu tehtävä on luokkaa mahdoton, mutta Noblet eivät epäroihetkeäkään sellaisen tehtävän vastaanottamista. Seikkailu kertoo Reach-planeetan eepiseen tuhoon johtavasta epätoivoisesta puolustustaistelusta, jonka aikana päästään ohjaamaan niin Scorpion-tankkia, lentämään Falcon-kopteria kuin jysäyttelemään järkyttävän isolla MAC-tykilläkin. Muutamassa kentässä tutustutaan myös paikallisiin villieläimiin, jotka ovat pääosin leppoisia – lukuun ottamatta yli viisimetristä Gueta-monsteria, joka yritti hieroa hieman liian läheistä tuttavuutta metrin mittaisilla syöksyhampailaan.

Tehtäväsuunnittelu rytmittää mukavasti jalkaväkitaistelua massiivisilla ajoneuvokohtauksilla ja tarinaa kuljettavilla suvantovaiheilla. Viholliset, ympäristöt ja aseistus vaihtelevat siihen tahtiin, ettei mihinkään ehdi kypsyä. Paitsi jos törmää neljään Hunteriin ahtaassa rakennuksessa, eikä ammuksia ole nimeksi-

HALO: REACH EI TUOTA MILLÄÄN TASALLA PETTYMYSTÄ

kään. Yksi merkittävä ero sarjan aiempiin osiin onkin moninkertainen määrä vastaan tulevia Covenant-muukalaisia, joita lappaa pahimmillaan ovista, ikkunoista ja savupiipusta.

Selkeästä altavastaajan asemasta huolimatta olo ei kertaakaan ollut (väärällä tavalla) voimaton tai epätoivoinen. Tästä on kiittäminen loistavaa ohjausta, joka hipoo Bumper Jumper-näppäinkartalla täydellisyyttä. Yhdellä hyvin heitetyllä plasmakranaatilla, parilla tarkalla DMR-kiväärin laukauksella ja mojovalalla kynnärpäisikulla voi pistää sileäksi huoneel-



Uusi alku?

Tässä se on. Bungien viimeinen panos sarjaan, joka nosti amerikkalaisstudion kaikkien tietoisuuteen. Jatkossa Bungie ei osallistu uusien Halo-pelien kehittämiseen, vaan luo täysin uutta toimintapeliuniversumia Activisionille. Halo sinänsä ei kuitenkaan ole katoamassa, sillä sarjan omistava Microsoft on jo perustanut oman sisäisen tiiminsä suunnittelemaan jatkoa. Kyseistä 343 Industries -pajaa johtaa ex-Bungie-kasvo Frank O'Connor. Studion on huhuttu puuhaavan jo Halo 4:ää.



Visuaalisesti entistä parempi. Bungie on hionut pelimoottoriaan lähes kaikin mahdollisin tavoin. Vaikka grafiikka ei ole ennennäkemätöntä, tekee jo toiminnan kasvanut mittakaava vahvan vaikutuksen.

lisen haisevaa muukalaislihaa. Aseiden tasapaino on myös saatu erinomaiselle tasolle. Jokaiselle räpäyttimelle löytyy käyttöä, kun vain hoksaa oikean tilanteen. Pelattavuus on aina ollut Halon parhaita puolia, eikä Reach tuota millään tasolla pettymystä.

Halo 3:n kuplakilvet, miinat ja muut X-näppäimellä aktivoidut härpäkkeet on jätetty pois, mutta tilalle on saatu jotain paljon parempaa: panssarivoimat, jotka voivat kääntää hävityn taistelun voitoksi. Otetaan esimerkiksi edellä mainittu Hunter-hirviöiden kohtaaminen.

2:m Artun näkökulma

Kaikkien Reach on markkinoiden muhkein paketti. Firefight ja co-op ovat mahtavia tapoja viettää aikaa kavereiden kanssa niin kotisohvalla kuin Xbox Livessäkin. Viidennessä täysiverisessä Halossa kuherruskuukausi on kuitenkin takana, eikä uutuudenviehätyistä palauteta edes lisämausteita. Kampanjan lyhyys saattaa myös närkästyttää, mutta uudelleenpeluuarvoa sillä riittää.

Loppukaneetti:

Yksi tämän hetken parhaista toimintapeleistä.

9/10

Hologrammi-Spartan keskelle huonetta hämmentämään jätit, riipeä koukkaus selustaan ja pari lempeää annosta hauleja suojaamattomaan selkään. Näin isokin vauva saadaan unten maille – pysyvästi. Liikkuvuutta puolestaan parantavat rakettireput, kun taas hetkellinen lisäsuojaa säästää räjähdysten vahingoilta.

Reach sulkee kymmenen vuotta sitten synnytetyn rengasmaailman isolla pamauksella, jossa yhdistyvät Bungien timanttinen ammattitaito ja eepinen sankaritarina paremmin kuin koskaan ennen. Se valottaa yhtä sarjan suurinta myyttiä, Halo-trilogiaa edeltänyttä katastrofia. Silti, tai juuri sen takia, fiilikset Reachin lopputeksteihin päästessä olivat kaksijakoiset. Voisin samantien polkaista käyntiin alkuperäisen Halo: Combat Evolvedin ja jatkaa tarinaa suoraan siitä, mihin Reachin kliimaksi minut jätti. Toisaalta vatsanpohjassa kummittelee tyhjä tunne, että se oli sitten siinä. Kaikki se odotus kulminoituu vajaan kuuden tunnin intensiiviseen maratoniiin, josta nopeimmin selviävä on lopulta häviäjä.

Lyhyttä kampanjaa jatkaa onneksi tuttuun



Pelimuotoja

Reach sisältää joukon vanhoja ja uusia pelimuotoja, joista Halo: ODST:stä palaa esimerkiksi suosittu Firefight-tila. Siinä pelaajat kamppailevat yhteistyössä alati vaikeutuvia vihollisaloja vastaan. Nettipelin puolelta löytyy myös vauhdikas tappomatsivariaatio Headhunter. Spartanit ja Elitet vastakkain asettava Generator Defense ja yllätyksellinen lipunryöstömuunnelma Stockpile. Battlefieldin Rush-tilasta on puolestaan johdettu Invasion.

tapaan moninpeli, joka on jossain määrin jopa määritellyt koko Xbox Liven. Halo: Reach tuo tarjolle entistä mittavammin erilaisia ominaisuuksia aina neljän pelaajan yhteistyötilasta kattavaan avoimen maailman kenttäeditoriin. Lukuisat tuoret pelimuodot, pelaajien tekemä sisältö ja kokemuspisteillä kerättävät uudet varusteet pitävät huolen, ettei tekeminen lopu viikossa tai parissa kesken.

★ Loppukaneetti:

Halo: Reach on ehkä vuoden hypetetyin uutuus, mutta ei turhaan. Se on yhtä aikaa vaikuttava päätös yhdelle sukupolvellemme suurimmista pelisarjoista ja potkustartti täysin uusille Halo-seikkailuille. Viimeisessä vedossaan Bungie yhdistää Halon parhaat palat yksin kansini ja kruunaa vuosikymmenen työnsä komeasti.

Eerik Rahja

10/10



F1 2010

Colin McRae -rallien luoja Codemasters suuntaa katseensa Formula 1 -sirkukseen



Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä CODEMASTERS Julkaisija CODEMASTERS Julkaisu 30.9. Pelaajia 1-12 Ikäraja 3

Formula ykköset ovat yksi suurista intohimoistani, eivätkä niistä kertovat ajopelit ole olleet poikkeus. Tunteet ovat pinnalla jokaisessa kisassa ja vaihtelevat tapahtumien mukaan raivoista täyteen euforiaan. Onkin ollut sääli katsella viime vuosien heikkoa F1-pelien tarjontaa. Formula One Championship Edition jäi latteaksi esitykseksi, eivätkä PlayStation 2:n viimeiset formulapelit olleet nekään järin muistettavia.

Puolitoista vuotta sitten kuului kuitenkin hienoja uutisia. Codemasters oli ostanut F1-lisenssin ja kehitti jo täyttää uutta peliä. Odotukset kiihdyttivät nolosta sataan muutama sekunnissa, kun muistelin brittistudion pitkä ja menestykstä taustaa autoilupelien kanssa. Tästähän voisi jopa tulla mainio peli!

Tuoreen F1 2010:n keskipiste on luonnollisesti sen uramuoto. Alussa valitaan, viettäkö kuninkuusluokassa kolme, viisi vai seitsemän kautta. Ensimmäisen kauden alkaessa tehdään sopimus jonkin uuden valmistajan Hispania



Pika-GP

Gran Prix -pelimuoto tarjoaa mahdollisuuden muodostaa oman mini-kilpauksen tai kisalla vain muutaman kisan pyrähdys. Urasta poiketen kisojen pituudet voi määrittää vapaasti, eikä halutessaan tarvitse välittää renkaiden kulumisesta tai varikkokäynnistä. Verkkopeli tarjoaa puolestaan mahdollisuuden ajaa kilpaa 11 kaverin kanssa. Arvostelutlaisuudessa nettipele ei ollut vielä toiminnassa, mutta monipelin säädettävyyttä näytti päälle päin varsin erinomaiselta.

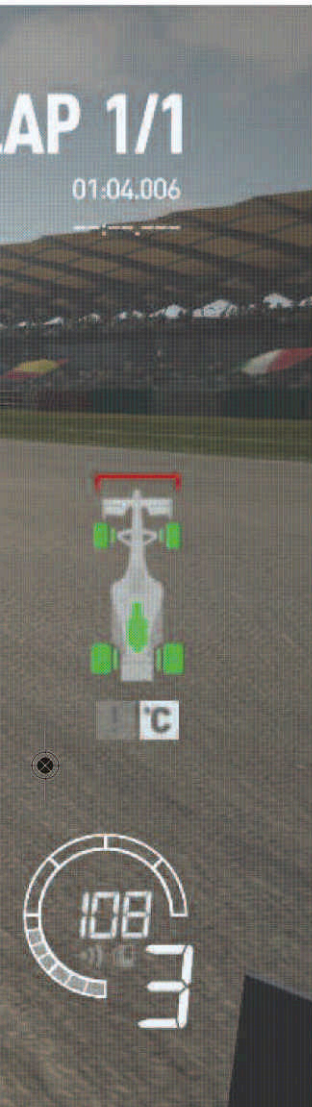
Racingin, Lotuksen tai Virginin kanssa. Talli asettaa pitkin kautta menestymistavoitteita, jotka täyttämällä pelaaja pystyy nostamaan osakkeitaan seuraavan kauden sopimusneuvotteluita silmällä pitäen. Hiljalleen maineen karttuessa on mahdollisuus hivuttautua parempiin tiimeihin ja päästä ajamaan formula-maailman huippuvalmistajien autoilla.

Ensimmäiset kilpailut voivat pistää luun kurkkuun, sillä eri radat vaativat tarkkoja rengasvalintoja ja erilaisia auton säätöjä. Olosuhteisiin mukautuminen on ehdoton edellytys, jos haikailee vähääkään korkeammista pisteisjoituksista. Säätämistä riittää yltäkylläisesti. Perussäädöillä pääsee toki nopeasti radalle, mutta todellisen harmonian löytämiseen voi vierähtää tovi jos toinenkin. Jokaisella autolla ja valmistajalla on lisäksi oma tuntumansa ja yksilölliset erikoisominaisuutensa. Kun on vihdoin saanut pitkän työn jälkeen heikolla downforcella varustetun Lotuksen iskuun, on kuin hypäisi toiseen maailmaan päästessään

AJOTUNTUMA ON VARSIN YKSINKERTAINEN JA HELPPO

testaamaan McLarenien tai muita huippuautoja. Sääolosuhteet vaihtelevat kisoissa usein ja puolipilvinen saattaa nopeasti muuttua kaatosateeksi. F1 palkitsee aina hyvän suunnittelun ja valmistautumisen. Ensimmäisen paalupaikani onnistuin hankkimaan ajamalla aika-ajoissa mahdollisimman aikaisin hyvän kierroksen, kun taas huippunimet kärvistelivät sateessa päivän loppupuolella. Hyvä sijoitus aika-ajoissa ei kuitenkaan takaa menestystä itse kisassa. Kisoissa riittää tapahtumia paljon enemmän kuin oikeassa elämässä, ja sijoituksista kamp-





Pidä autostasi huolta

F1 2010:ssä ei ole yhdentekevää, kuinka autoaan käsittelee. F1-auto on huippuunsa viritetty insinööri työn taidon näyte. Liialliset kiihdytykset, huonosti taitetut kurvit ja vaihdelaatikon revitys kuluttavat moottoria ja renkaita, mikä johtaa suorituskyvyn heikkenemiseen. Erot huomaa nopeasti ja tarkasti ajamalla saa huomasti enemmän irti autostaan. Manuaalisilla vaihteilla oikea ajoitus käännoksissä on ammattilaisten merkki, ja huippukuskeilla kierrokset pysyvät korkealla, jotta uudelle suoralle ampaistaan mahdollisimman sukelasti.



Vauhdin hurmaa F1 2010 näyttää parhaat puolensa, kun painaa hanat auki Span kuuluisaan Eau Rougeen tai onnistuu ajamaan Istanbul Parkin pitkän kasimutkan nostamatta jalkaa kaasulta. Voimakkaita elämyksiä.

pailu venyy usein aivan kalkkiviivoille tiukaksi sekuntipeliksi.

Simulaattoriksi F1 2010:n kutsuminen voi silti olla lioiteltua, Codemastersin markkinoinnista huolimatta. Varsinainen ajotuntuma on varsin yksinkertainen ja helposti lähestyttävä. Haastetta voi tosin lisätä kätevästi vain nostamalla vaikeustasoa. Mielestäni on kuitenkin tärkeää erottaa haasteellisuus ja realismi toisistaan. Esimerkiksi Geoff Crammondin klassikko Grand Prix 4 päihittää F1 2010:n realismissa helposti, samoin kuin myös R-Factor. Codemastersin

2:m

Petter kakkoskuskina

En ole F1-fani niin kuin Jesper. Nautin lajista pienissä annoksissa, mutta yleensä kiinnostus loppahtaa lajin monotonisuuden takia. Annoin F1 2010:lle mahdollisuuden ja odotin se rikkovan ennakkoluulojani. Ikkävä kyllä peli ei noussut helposti lähestyttävästä ajelustaan huolimatta odotusteni tasolle. Fiilistä eivät parantaneet keskitason grafiikka tai yleisesti tylsä presentatio.

Loppukaneetti:
Hukattu mahdollisuus mainiolta studiolta.

6/10

uutukaisen koukku on siinä, että se onnistuu tarjoamaan sekä viihdettä että haastetta sopivassa suhteessa. Vauhdin tunne on mahtava, eikä köykäinen ajomalli vaadi liikoja keltanokaltakaan.

Jotkin selkeät puutteet pelissä iskevät silmään. Yllättäen F1 2010 ei nouse ulkoasuultaan yhtä korkealle kuin Codemastersin edelliset, samaa pelimoottoria käyttävät, nimikkeet, joihin lukeutuvat esimerkiksi Colin McRae: Dirt 2 ja Race Driver: Grid. Kilpailujen varikkokäynnissä pilee myös hermoja kiristävä epäloogisuus. Samoilla renkailla ajava tekoäly ajaa varikolle lähes aina samaan aikaan kuin pelaaja, mutta siinä missä vastustajat lähtevät ruudusta reippaasti, pelaajaa seisotetaan pitempään. Jopa huippunopealla varikkopysähdyksellä peli saattaa antaa takana olevien ohittaa pelaajan varikolla. Säännöissä toki lukee, että renkaiden vaihdosta ei saa palata suoralle, jos se aiheuttaa vaaratilanteen, mutta F1 2010 ottaa sen aivan liian kirjaimellisesti. Muutaman kerran on ohjain ollut lentää seinään, kun varikolla on



Vaikeustasot

F1 2010:n neljä vaikeustasoa tarjoavat sopivien askelin kivistä ajamista ja auton säätöä. Mediumilla eli keskivaikealla pienet vahingot ja kolarit saa vielä anteeksi, mutta kovimmalla Expert-tasolla lentää ulos radalta, kuten oikeassakin elämässä. Expertille nouseminen ja siellä menestyminen vaativat rautaista keskittymistä ja tiukkaa tarkkuutta, kun virheisiin ei ole varaa. Vastapainoksi Expert myös tarjoaa todellisen voittajafiiliksen.

joutunut odottamaan 20 sekuntia ylimääräistä ja katsoa karkisijan kääntyvän neljänneksi yhden pysähdysten kisassa. Onneksi tätä ei tapahdu joka kisassa ja valikoista pystyy säättämään renkaidenvaihtoa ja varikkopysähdyksiä tai jopa laittamaan ne pois päältä.

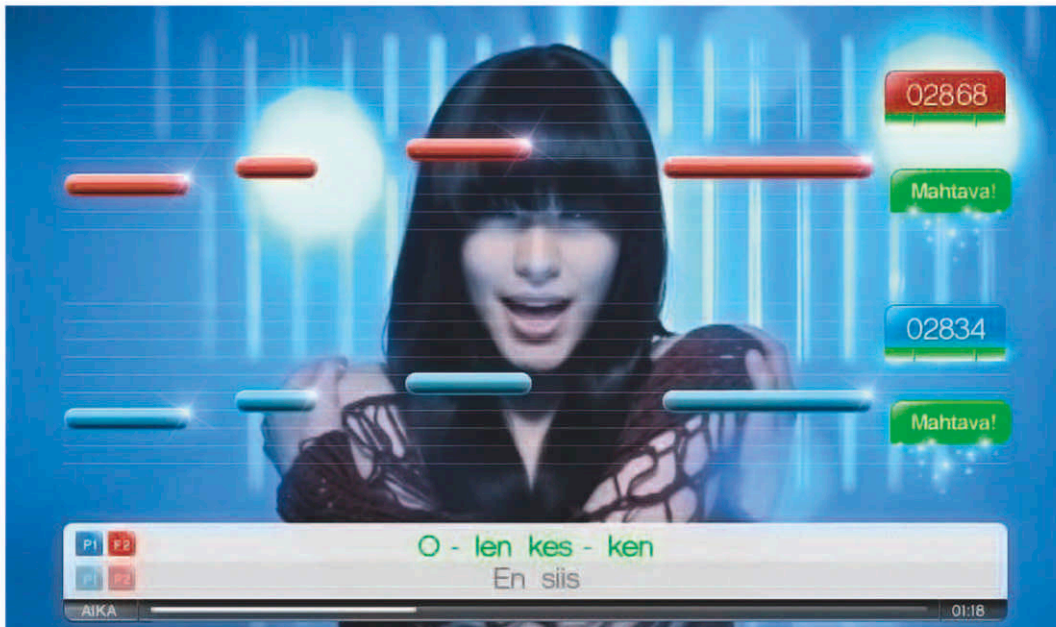
Huolimatta hieman valjuista grafiikoista ja pienistä epäloogisuuksista, on F1 2010 kokonaisuudessaan uskomattoman hauska ja tapahtumarikas formulapeli. Haastetta löytyy juuri sopivasti, ja kilpailuista huokuu sitä kuuluisaa urheilujuhlan tuntua.

★ Loppukaneetti:

Mahtava vauhdintunne, valtava määrä sisältöä ja koukuttava, formulakuskin elämää kuvaava uramuoto pitävät Codemastersin viimeisimmän ajopelin lippua korkealla.

Jesper Karlsson

8/10



Tuhti pino kotimaisia ralleja takaa, että ilta kuluu pelin parissa kevyesti

SINGSTAR SUOMIHITIT

Alusta PS2/PS3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Pitkän linjan laulupeli Singstar saa jatkoa neljännellä vain kotimaista tuotantoa sisältävällä levyllä Singstar Suomihittit, jossa tuttuun tapaan lauletaan kappaleita alkuperäisen artistin tukieksa hienovaraisesti taustalla. Vaikka idea on jo varsin iäkäs, on toteutus siinä määrin onnistunut, että se jaksaa edelleen viihdyttää.

Peli seuraa laulajan ääntä ja arvioi suorituksen sen mukaan, kuinka nuotilleen laulu osuu alkuperäiseen esitykseen. Peruslaulu sujuu mainiosti, mutta hienosteluun ei anneta mahdollisuutta. Tuon tuostakin hieman muuteltu rap-mittari on jälleen saanut kasvojenkohoituksen, muttei edelleenkaan onnistunut vakuuttamaan. Jos peliä kuitenkin pelaa leppoisalla illanvietto-otteella eikä ennätyksiä jahtailla, ei tuokaan haittaa. Joskus ennemminkin päinvastoin; allekirjoittanut rimmaili Cheekin "Jos mä oisin sä" -biisistä porukan parhaat pisteet, vaikkon ollut koskaan koko kipaletta kuullutkaan.

Koska itse peli on edelleen samaa tuttua laatua, kannattaa levyn hankintaa harkita biisilistan perusteella. PS3:lla kappaleita on 30, PS2:lla muutama vähemmän. Mikäli paketissa on riittävästi kovaa kamaa, levy kainaloon. Jos ei, kannattaa poimia yksittäiset mielenkiintoi-



Vaihtoehtoja

Singstar-fanille on tarjolla monia muitakin lisälevymaisia biisipaketteja. Kotimaisia ralleja löytyy Singstar Suomipopista, Suomirockista ja Legendoista (vain PS2), jotka kaikki luovat teemaattisesti hieman erilaiset puitteet jollottelulle. Englannintähtoiset voivat hakea tuoreita haasteita muun muassa Singstar Abbasta, joka tekee läpileikkauksen ruotsalaisbändin urasta. PlayStation 3:lla toimiva SingStore tarjoaa reilusti toista tuhatta digitaalisesti ostettavaa lisäbiisiä -joukossa myös suomenkielisiä. Pääosin kaupan tarjonta koostuu ulkomaisista artisteista.

set kappaleet pelin nettikaupasta.

Mukana on vanhoja ehdottomia hittejä mm. Dingolta, muutama kappale aivan viime hetkiltä ja useampi onnistunut poiminta siitä matkan varrelta. Monipuolisuus on tärkeää. On löydettävä kunnan tykitystä, kevyttä laulelua, tiukkaa paatosta sekä sopivasti legendaarisia merkkitaupuksia. Singstar Suomihittit onnistuu ilahduttamaan merkkitaupuksissa. Levyiltä löytyy mm. Armin ja Dannyn "Tahton olla sulle hyvin hellä" sekä Viikkumaan "Satumaatango", jotka kumpikin kuuluvat ehdottomaan pakko laulaa -osastoon. Paatosta irtosi poikkeuksellisen paljon (mm. Dingon "Levoton tuhkim", Yö "Särkyvää" ja Tauskin "Sinä vain", jonka puolesta välissä raadin nuorin jäsen antoi vastalauseensa yksivuotiaan suoraviivaiseen tyyliin painamalla konsolin pois päältä). Harmillisesti se tykitysosasto jäi valitettavan ohueksi, eikä Kotiteollisuuden kappale veloitetta pystynyt yksinään kantamaan. Syksyllä julkaistavaksi levyksi kesäbiisiedustus on varsin tuhti, mutta ehkäpä ideana onkin mahdollistaa menneiden kreisikesien fiilistely pimenevinä syksyisinä iltoina?

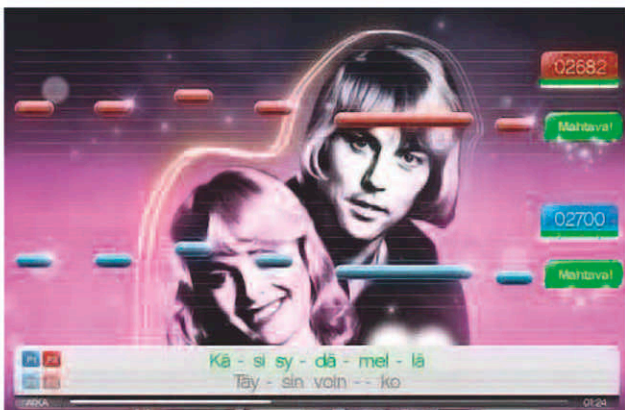
Singstar-keltanokille ja PlayStation 2:ita uuteen sukupolveen hyppääville Suomihittit vaikuttaa hyvältä aloitusvaihtoehdolta paitsi kohtuullisen hinnoittelunsa ja monipuolisuutensa ansiosta, mutta myös siksi, että pelin valikot ovat Abba- ja Queen-teemalevyistä poiketen neutraalit.

★Loppukaneetti:

Singstar Suomihittit ei tuo pelillisiä uudistuksia, mutta mukana on monipuolinen kirjo kotimaista musiikkia. Vaikka kesärallit valikoimasta korostuvatkin, on Suomihittit varsin tervetullut lisä pelikirjastoon.

Janne Vuorenmaa

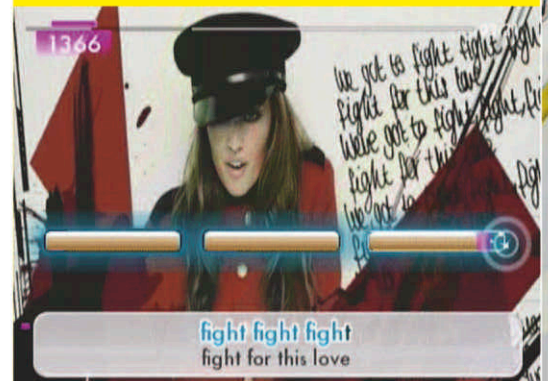
7/10



Tuttu kaava Singstar Suomihittit ei tee maata järjestyviä muutoksia laulupelisarjan perusrakenteisiin. Mutta miksi tekisikään: sarja on edelleen lajityypin syrjäyttämätön valttias.

WE SING ENCORE

Alusta Wii Kehittäjä LE CORTEX Julkaisija NORDIC GAMES PUBLISHING Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 12



Haastaja Wiiltä Singstarin menestys on kirvoittanut astialle muitakin tekijöitä. We Sing tarjoaa karaokea Wiille.

We Sing Encoren vertailukohteeksi soveltuu hyvin Ubisoftin suosiota kerännyt Lets Dance -tanssipeli. Pelit muistuttavat toisiaan biisivalikoimissaan: mukana on listahittejä toisen perään useammalta vuosikymmeneltä.

Siinä missä Lets Dancessa oli Mc Hammerin "Can't Touch This", on We Sing Encoressa Right Said Fredin "I'm too Sexy". Jos Let's Dancessa ilahduttivat Britney ja Katy Perry, niin nyt saa ilokseen Rihannaa, Lady Gagaa, Natascha Bedingfieldiä ja Lily Allenia. Vanhemman ikäluokan hittiklassikkoja edustaa Lynyrd Skynyrdin "Sweet Home Alabama", Bonnie Tylerin "Total Eclipse of the Heart" ja Gloria Gaynorin "I Will Survive". Voisi olettaa, että kaikenikäinen bilekalusto saadaan jossain vaiheessa iltaa hetkeksi irti sohvast.

We Sing Encoren myyntivalttina on mahdol-

NELINPELI ON WE SING ENCOREN MYYNTIVALTTI

lius neljän laulajan yhtäaikaiseen osallistumiseen, mutta ominaisuuksia riittää muutenkin. Pelitiloja on useita, jokaisen biisin latausikkunassa on pieni faktatieto, pelin biisejä voi soittaa pelkästään musavideolistoina ja niin edelleen. Ehkä kunnianhimoisin ominaisuus ovat laulutunnit, joissa on tarkoitus opetella nuotissa pysymistä. Valitettavasti tunnit kääntyvät helposti teknologian kanssa taistelemiseksi. Mukana paketissa tulleet Logitechin USB-mikit ovat kohtuulliset, mutta Wiin äänentoisto ei millään päihitä PS3:sta saati sitten kulmakuppilan karaokelaitetta.

★Loppukaneetti:

Neljänkymmenen biisin kattaus tarjoaa Singstarin 20-30 kappaleen valikoimiin verrattuna kivasti vastinetta rahalle, mutta teknisesti karaoke ei yllä Wiillä huipulaitteiden tasolle. Myyntivaltteina ovat nelinpeli ja laulukoulu.

Annakaisa Kultima

7/10





Den glider in! EA Sportsin kiekkosarja löytää jälleen uusia tapoja mennä eteenpäin

NHL 11

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA SPORTS Julkaisu 16.9. Pelaaaja 1-4 Ikäraja 16

Se yleensä vaatii aika paljon, että kuluttaisiin päivät päästä jääkiekkopelin parissa. NHL 94 oli yksi sellainen peli, selkeä suosikki 8-bittisen kulttikiekkoihin Ice Hockeyn ohella. EA Sportsin kiekkopelieihin on ollut uppoutunut syvästi ennen vuoden 2008 versiota. NHL 09 oli yksinkertaisesti yksi parhaista kiekkopeleistä pitkään aikaan, ja roikuin lätkässä intensiivisemmin kuin koskaan toimituksen monien fanaattisempien kiekkohullujen mukana.

Viime vuoden versiossa uudistuksia oli jälleen vähemmän tai ne olivat merkitykseltään huomaamattomampia. Kehittäjät hieroivat laitepeliä, lisäsivät ensimmäisen persoonan kuvakulman tappeluihin ja mahdollistivat jälkipelin vihellyksen jälkeen. Tänä vuonna NHL 11:llä on muutamia isoja ässiä hihassaan, mutta runko on suurimmaksi osaksi rakennettu jo edellisissä osissa.

Yksi merkittävä uudistus on pelimoottorin siirtäminen animaatiopohjaisesta toiminnasta fysiikkapohjaiseen toimintaan. Pelaajalle se tarkoittaa sitä, että taklaukset eivät enää ole ennalta purkittuja. Laidat ryskyvätkin selvästi aiempaa näyttävämmin ja realistisemmin. Aiemmin taklauksiin liittynyttä kömpelyyttä esiintyy nyt vähemmän. Pelaaja voi jopa aiempaa helpommin sohia vastapuolen pelaajia kahdella eri tavalla, ylös tai alas, mikä tuntuu niin ikään tervetulleelta uudistukselta.

Toinen pelillinen muutos koskee syöttelyä. NHL 11:ssä kiekko ei suinkaan lähde lavasta,



Juhlavuosi

1990-luvun alussa alkanut EA:n NHL-sarja juhlii tänä vuonna pitkää taivaltaan, sillä NHL 11 on sarjan 20. osa. Kunnioitettavan saavutuksen takeena on ollut jatkuva menestys. Esimerkiksi Suomessa uusi NHL-kiilaa vuosi toisensa perään Top-listoille. Yhteensä sarjan pelejä on myyty yli 32 miljoonaa.

kun napin painaa pohjaan, vaan vasta sitten kun sen irroittaa. Mitä kauemmin syöttöä pitää aktiivisena, sitä enemmän voimaa se saa, joten pelaajat voivat punnertaa harkittuja harpuunoita kentän halki tai nopeita lättysiiroja viereiselle joukkuekaverille täysin pelitilanteesta riippuen. Myös aloituksia on viilattu entistä paremmiksi. Aloituksen voi nyt itse valita oman asentonsa, mikä mahdollistaa myös vastustajan horjuttamisen.

Kiekkoihu käy sulavammin kuin koskaan, mistä suuri kiitos kuuluu uudelle fysiikkapohjaiselle pelisysteemille. Taklaaminen näyttää ja oikeasti myös tuntuu paremmalta, minkä lisäksi pelaajat luistelevat uskottavammin kuin aiemmissa versioissa. Yhdessä satojen joukkueiden,

kattavien urartiljojen ja mainion grafiikan kanssa lopputulos on erinomainen. Tuttujen NHL-seurojen ja eurooppalaisten joukkueiden lisäksi

KIEKKOILU ON SULAVAMPAA KUIN KOSKAAN

pakettissa on nyt myös esimerkiksi Kanadan CHL-junioriliigat, joissa kiekkolee monia potentiaalisia tulevaisuuden tähtiä.

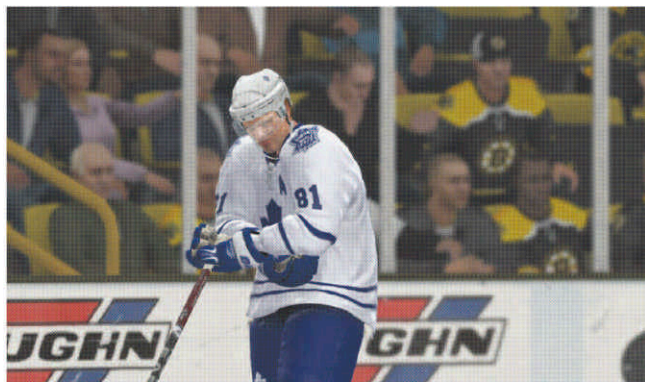
Tällaisen kattauksen edessä kilpailevalla NHL 2K-sarjalla on hikinen työ edessään, mikäli se vielä jonain päivänä toivoo nousevansa lätkäpeliin kukkulan kuninkaaksi. Tänä vuonna sarja välttää suosiolla suoran vertailun EA:n uutuu-teen ja pidättäytyy vain Wiillä.

* Loppukaneetti:

EA:ita meni vuosia ottaa käyttöön luvattu fysiikkapohjainen pelisysteemi, mutta kehitys kannatti. NHL 11:tä on yksinkertaisesti ilo pelata.

Jesper Karlsson

9/10



Melkein kuin TV:ssä Visuaalisesti peli näyttää mainiolta, mitä uusimmat alleviivaavat.



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Neljä Hämähäkkimiestä, neljä maailmaa - sankari kohtaa melkoisen jakomielitaudin

Alusta PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä BEENDX Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16

Epäonnisten tapahtumien seurauksena eräs muinaisjäänne menee päreiksi, jolloin myös todellisuus pirstoutuu osiin. Activisionilta toimitetaan, ettei Shattered Dimensions ole alkuunkaan tavallinen peli, vaan itse asiassa neljän pelin kokoelmajäljitys, joka perustuu neljään eri Hämähäkkimies-sarjaan. Mukana ovat Ultimate-, Amazing-, 2099- ja Noir-universumit.

Voisi ehkä sanoa, että peli on pohjimmiltaan klassinen Marvelin ristisiitos, ja siltä se myös pitkälti tuntuu. Activision on kuitenkin tehnyt suuren numeron siitä, että tällä kertaa pelin sisältö ammennetaan leffojen sijaan puhtaasti sarjakuvalehdistä. Pelistä kumpuaa kaikki se leikkisyys, joka joskus muinoin nosti Hämiksen suosituimmaksi supersankariksi.

Edellisen Hämiksen pelin avoimet mutta itseään toistavat kentät on siistitty pois, ja sen sijaan keskittyminen on siirtynyt taistelusysteemiin ja komeisiin pomovastuksiin samaan tapaan kuin lisenssipuolen X-Men Origins: Wolverine -pelissä. Eri Hämähäkkimiehet selvittävät eteen tulevat esteet eri tavoin, mutta oma suosikkini on 2099-Hämiksen. Mielestäni yhteen parhaimmista sarjakuvamaailmoista perustuva futuristinen kuvaus heittää pelaajan muun muassa upeaan lentelykohtaukseen, jossa jahdetaan tulevaisuuden Vihreää Menninkäistä.

Noir-universumi on myös syytä mainita, sillä se on jo graafiselta toteutukseltaan näkemisen



Vihollisia piisaa Vaihdelun vuoksi peliin on valittu joitakin epätavallisia roistoja. Pelaaja pääsee vetämään pataan muun muassa Mysterioa, Nuijapäätä, Silvermanea ja Elektroa.

Menolippu tulevaisuuteen

Hämähäkkimies 2099 syntyi juuri sopivasti saagan 30-vuotisjuhliin. Tulevaisuudessa Miguel O'Haran hämppyvoimat tulevat tarpeeseen, sillä maailma on muuttunut synkäksi paikaksi. Startin jälkeen Marvel joutui taloudellisiin ongelmiin, ja vuonna 1996 sarja laitetiin jäihin. Shattered Dimensions on Miguelin ensimmäinen iso "keikka" sitten noiden vuosien.

arvoinen. Tummasävyinen varjomaailma esittelee tavallisesta trikoosankarista poikkeavan haavoittuvaisen Hämiksen, joka toimii salakavalasti vihollisilta piilossa. Toimintakohtaukset muistuttavat läheisesti viime vuoden Batman-peliä, loistellaan synkkää Batman: Arkham Asylumia, mikä ei tietenkään ole huono asia. Useampikin supersankaripeli saisi samalla tavalla ottaa mallia lajinsa valioista.

Shattered Dimensionissa on toisaalta omat ongelmansa, jotka tarvelevät lähtökohtaisesti mainiota toimintaseikkailua. Vaikka supersankarina rymistelemisen on aina hullempaan hauskaa miehitylää, ei tuoreen Spider-Manin ohjaus-

tuntuma pääse sille tasolle kuin toivoin. Ohjaus kärsii hieman epätarkkuudesta, ja kun se yhdistetään kamerajärjestelmään, joka välillä heittelee kuvakulmaa minne sattuu, tulee eteen ohihypyjä, tarpeetonta rampaamista ja turhia

ITSEÄN TOISTAVAT KENTÄT ON SIISTITTY POIS

kuolemia. Pääosin mätkiminen on kuitenkin messevää, ja kentistä löytyy haasteita ja ylimääräistä keräiltävää useiksi pelitunneiksi.

★ Loppukaneetti:

Spider-Manilla on vaikutteistaan huolimatta vielä pitkä matka sille tasolle, jolle Batman nousi Arkham Asylumissa. Siitä huolimatta Shattered Dimensions on kiistatta paras Hämähäkkimies-peli pitkään aikaan ja hyvä vaihtoehto faneille.

Jonas Mäki

7/10

Ninja Gaidenista tunnettu studio uudistaa Nintendon tieteissarjaa

METROID: OTHER M

Alusta Wii Kehittäjä TEAM NINJA Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



Harvaan peliin liittyy yhtä ristiriitaisia odotuksia kuin Metroid-puun tuoreimpaan versioon. Nintendon rakastettu scifi-sarja on 25 vuotensa aikana kokenut yhtä sun toista, mutta Team Ninjan asettuessa puikkoihin harrasta odotusta kalvaa myös pelko.

Pelin alku ei lupaa hyvää. Ensimmäiset pari tuntia kuluvat pääsääntöisesti juonen parissa, välillä vain paikasta toiseen siirtyen. Aiempaa runsaslukuisemmat välivideot ovat upeaa katsottavaa, mutta tarina itsessään on varsin puuduttavaa seurattavaa. Ei siksi, että se olisi läpeensä huono, vaan siksi että joka ikinen asia väännetään juurta jaksain pelaajan tajuntaan - alkaen Samuksen henkilökohtaisista suhteista federaation sotilaisiin ja ulottuen aina pitkäksi venytettyyn kertausluentoon edellispelien tapahtumista. Mutta annas olla, kun tylsän alun jälkeen peli saa varsinaisen groovensa päälle, niin sen jalka vipattaa vastustamattomasti lopputeksteihin saakka.

Other M synkkätunnelmaisoin Metroid tähän asti. Siellä täällä lojuu tutkimusaseman miehistön raatoja, välianimaatioissa porukkaa lakooa jatkuvasti ja hirviöt viskelevät pelaajaparkaa ympäri kenttää täysin säälimättä. Otukset ovat lisäksi paitsi vikkeliä ja ovelia, myös vahvoja. Jokainen vihollinen tekee Samuksen panssariin tolkuttoman paljon vahinkoa. Niinpä taktiikkaansa joutuu hiomaan tosissaan jopa perusvihollisia vastaan. Heikosta tarinasta huolimatta pelin tunnelma on kaikessa painostavuudessaan ja epävarmuudessaan erinomainen.

Peli on kuvattu Ninja Gaiden -pelin tyylistä kolmannelta persoonasta, mikä mahdollistaa komeat väistöliikkeet ja brutaalit lopetukset. Ammukset ohjautuvat automaattisesti lähintä vihollista kohden ja kohti tulevat ammuksat voi puolestaan väistää oikein ajoitetulla ristiohjaimen napautuksella. Kaikki oleellinen on tehty yksinkertaiseksi, joten vaikeita vastustajia vastaan taistelu on näyttävää kuolonbalettia selviytymisestä. Epäreilu



Vanhaa vai uutta? Metroid: Other M on tuore ja poikkeava Metroid-peli, mutta samalla se muistuttaa monesti myös sarjan vanhoista päivistä. Team Ninja sekoittaa rohkeasti erilaisia pelielementtejä, kuten sivusta kuvattua toimintaa ja ensimmäisen persoonan räiskintää.



Ei sittenkään ohii!

Peli paljastaa parhaan yllätyksensä lopputeksten jälkeen, kun toiminta ei lopukaan siihen. Sen lisäksi, että pelaaja päästetään keräämään omaan tahtiin jäljelle jääneet rojut avaruusasemalta pois, luussa on kokonaan uusia ylläreitä remuajien riemuksi. Suoritushenkille keräilijöille peli tarjoaa täydellisen läpäsyyntä jälkeen myös Hard-vaihtoehdon, jossa lisäaseita ja -energiota ei tunneta. Viimeistään Hardilla Team Ninjan viheliäinen maine vaikeustasojen suhteen on elementtissään. Alle kymmentuntista tarinaa ei pidäkään ottaa kirjaimellisesti pelin pituutena: on itsestä kiinni, miten paljon Other M hupia tarjoaa.

pelä ei silti ole, vaan tallennuspisteitä on ripoteltu taajaan.

Suuri osa pelistä kuluu klassiseen malliin oudon avaruusaseman käytäviä tutkiessa, energiapalkkeja ja lisäohjuksia etsien. Peli on aiempaa suoraviivaisempi, mutta tutkimista ei ole täysin estetty. Prime-sarjasta tuttua perusteellista skannailua ei kuitenkaan kannata odottaa. Samuksella on alusta lähtien kaikki erikoiskykynsä mukanaan, mutta ne saa käyttöönsä vasta kenraalin antaessa luvan. Systemi ei tosiasiallisesti eroa hirveästi aiemmasta, mutta sillä väistetään näppärästi "rosvoit veivät erikoiskykyysi, etsi ne" -rumba. Paikoin pelaaja kyllä juoksutetaan tarpeettomasti edestakaisin, mutta aivopierut ovat jääneet vähiin.

* Loppukaneetti:

Other M:n läpäsyyntä ei mene järin pitkään, mutta se tarjoaa erilaisen ja mieleenpainuvan seikkailun. Loppua kohden palaset loksauttavat paikoilleen ja Team Ninjan rajoja rikkova toteutus nousee aivan uuteen arvoon.

Tero Kerttula

9/10

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Alusta PC / PS3 / X360 Kehittäjä IO Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 18



Takakukku heikku! Kane luovuttaa pääosan pitkätukkaselle Lynchille, mutta tarina kietoutuu molempien ympärille.

Mitä muistammekaan Kanen ja Lynchin ensimmäisestä seikkailusta? Vähintään sen lahjuskan-daalin, joka ravisteli erästä jenkkiä. Meteliä syntyi myös nettiyhteistyön poissaolosta, mutta toki jotain positiivistakin löytyy. Löytyyhän? Itselleni ainakin päähenkilöiden roisi karisma toi tervetulleen tuulahduksen piristystä ja mielenkiintoa muuten tusinasankareiden tähdittämään peliteollisuuteen.

Päämiestemme tarina poukkoilee tällä kertaa Shanghaiin slummeihin, ja pääsinpää "ratsaamaan" paikallisen lapsityövoimafirmankin. Kerronnassa on reipas annos kotivideon henkeä, mikä näkyy tyylyllä rosoisena kuvituksena. Kyseenalainen ominaisuus tosin on kamera, joka heiluu kuin käsivaralta kuvattaessa. Tähtäälle siinä sitten! Onneksi vakautuksen saa valikoista päälle.

KANNUSTAA KÄÄNTYMAÄN TOVEREITA VASTAAN

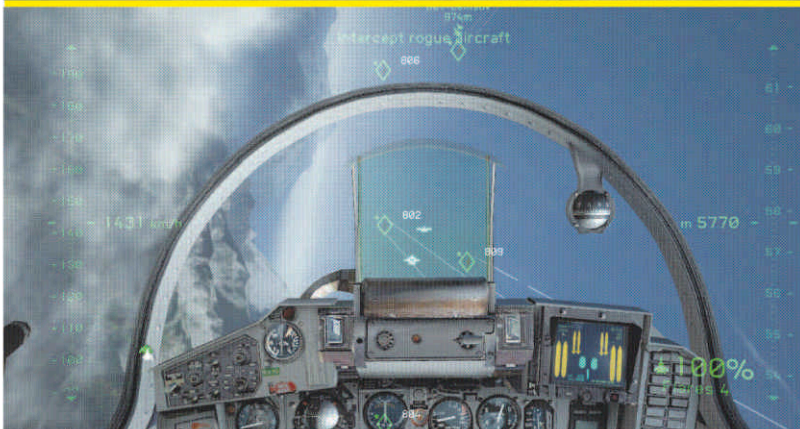
Dog Daysin ydin on pohjimmitaan hahmon takaa kuvattua suojasta suojaan -liikkumisesta ja äijämäisessä tulituksessa - pelisysteemi, josta ensimmäinen Gears of War teki kuumaa kamaa. Suojautuminen ei toimi aivan niin hyvin kuin esikuvassa. Ärsytystä lisää typerä tekoöly, joka antaa vastusta ainoastaan täydellisen ampumatakkautensa takia. Yhteistyömonin-peli toimii nyt myös netissä, mutta parasta pelissä on Fragile Alliance -nettipelejä, joka poikkeuksellisesti kannustaa kääntymään tiimikavereita vastaan. Mikäli takkinsa kääntää oikealla hetkellä, voi rikospaikalta paeta kaiken kerätyn saaliin kanssa. Muutoin massit joutuu jakamaan.

* Loppukaneetti:

Dog Days sopii parhaiten pelaajille, jotka kaipaavat hieman erilaista nettipelejä eivätkä tarvitse ketään suojaamaan selustaa. Viisituntinen yksinpeli ei sinänsä täyttää hintaa kata.

Eerik Rahja

7/10



Näkymää HAWX 2:ta voi pelata sekä perinteisestä ohjaamonäkymästä että lentokoneen takaa kuvattuna. Kummastakin näkee riittävästi, ja näkymän voi myös lukita vastustajan koneeseen.

Ubisoft tarjoilee kevyttä lentelyä hävittäjien siivillä

HAWX 2

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-6 Ikäraja 12

Kakkoshaukka jatkaa ensimmäisen HAWXin tapahtumista, mutta varsinaista juonellista linkkiä osien välillä ei ole. Maailma on jälleen kaaoksessa, terroristit terrorisoivat ja kunnialliset kansalaiset tutisevat suuren uhan alla. Konflikti kohdataan Lähi-idän alueella, ja kuviossa pyörivät salaiset iskuryhmät, isot rahat, ydinaseet ja omenapiirakka. Tarina on tusina-tauhkaa, eivätkä viittaukset Clancyn Tompan muihin pelisarjoihin paljoa lämmitä.

Ykkösosan pahin moka oli tehtävä rakenne, joka toisti itseään heti alusta alkaen. Vahingosta viisastuneena koiratappelon kaveriksi on lisätty nousukiittoa ja laskeutumista, muun muassa lentotukialuksen kannelta. Muihin uudistuksiin lukeutuvat mahdollisuus ohjailta miehitämätöntä UAV-tiedustelukonetta ja suorittaa ilmatankkaus tankkerikoneen avustuksella. Yksinpeli tarjoilee toimintaa sekä jenkkin, venakoiden että brittien näkökulmasta: pelattavana on yhteensä 21 eri operaatiota, joiden kesto pyörii parikymmenen minuutin molemmin puolin.

Pelattavuus on sinänsä tuttua HAWXin läpi lentäneille. Visiirinäyttöön taitetaan ohjuksien lentoratoja, tuhottavien kohteiden indikaattoreita ja muita mukavaa, jotta viholliskoneen

pudottaminen ei olisi liian vaikeaa. Eritasoisille piloteille on tarjolla eri vaikeustasot, jotka tosin vaikuttavat lähinnä oman koneen panssaroin-

TARINA EDUSTAA TUSINA-TAUHKAA

tiin ja aseistuksen määrään. Kohdeyleisö on selvä, eikä simulaattoria pelistä saa millään.

★ Loppukanenetti:

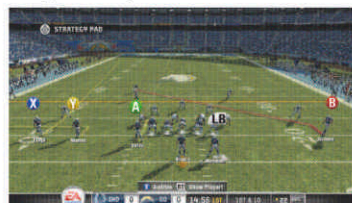
Vahingonmallinnus ja maisemat ovat pikkutarkkoja, mutta omaan makuuni vähemmän olisi enemmän. Vaikka tuhoaminen on lähtökohtaisesti hauskaa, suurpiirteisestä lentämisestä katoaa hohto nopeasti.

Eerik Rahja

6/10

MADDEN NFL 11

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä EA TIBURON Julkaisija EA SPORTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-6 Ikäraja 3



Pelin käynnistäessä tuntuu kuin olisi laittanut viimevuotisen version sisään. Kaikki näyttää ja tuntuu hyvältä, mutta samaan aikaan jo liiankin tuttua. Yksinpelissä ei itse asiassa ole kuin yksi isompi uudistus: mahdollisuus pelata pelitilanteeseen sidotuilla kuviolla.

Gameflow'ksi nimetty toiminto nopeuttaa peliä selvästi, koska tekoäly voi poimia sopivat puolustus- ja hyökkäyskuviot valmiiksi pelaajan laatimasta pelikirjasta. Toisaalta se vie reaaliaikaisista päätäntävaltaa pelaajalta, eikä toiminto ole vielä järin syvällisellä tasolla. Tekoäly ei esimerkiksi reagoi vastustajan tekemiin pelityylinmuutoksiin.

Toteutukseltaan Madden NFL 11 on laadukas, mutta uudistusten puute painaa kokonaisarvosanaa. Jos Gameflow tai kuuden pelaajan nettipeli eivät tunnu pelin veroisilta päivityksiltä, riittää myös viime vuoden versio tyydyttämään pahimman jenkkiputisnälän.

Leevi Rantala

7/10

BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW

Alusta DS Kehittäjä TRI CRESCENDO Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 24.9. Pelaajia 1-3 Ikäraja 12



Blue Dragon Plus saa jatkoa, ja on aika taas vierailu maailmassa, jossa jokaisella on sininen suojelelohikäärme varjonaan. Tragedia iskee kaikkien näiden varjojen kadotessa mystisesti. Ainoastaan pelin päähenkilö varjeltuu ja hänen ylleen lankeaa sankarin viitta. Mukaan saa oitis pari kaveria, joten yksin ei mysteeriä tarvitse selvittää.

Peli käynnistyy todella verkkaisesti perinteisen japanilaisroolipelin tyyliin uskollisesti. Sitä vastoin taisteluissa ei tarvitse seisoa paikallaan, vaan niissä pääsee liikkumaan vapaasti, mikä tekee vihujen nujertamisesta mukavaa touhua. Tarina etenee välillä turhan lineaarisesti ja ympäristöjä kierretään reippaasti. Aikaisempia sarjan pelejä pelanneelle ei paljon uutta ole. Peli sopii parhaiten uusille pelaajille.

Jonas Elfving

6/10

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT

Alusta PSP Kehittäjä PROJECT ACES Julkaisu 24.9. Pelaajia 1-3 Ikäraja 12



Joint Assaultin juoni alkaa leppoisasti terroristiryhmän hyökkäyksellä. Tehtävissä on parhaimmillaan kunnan katas-trofin pelkoa, kun lentäjärukan perässä ovat kaikki mahdolliset sotakoneet. Sydän käy ylikiirroksilla, kun väistelee ilmatorjuntaohjuksia ja samaan aikaan yrittää karistaa kannoiltaan vihollisen lentokoneita.

Lentäminen on luontevaa, eikä edes kiikkerä PSP:n tatti onnistu pilaamaan sitä. Peli on myös yleisesti varsin nätti yksityiskohtaisine lentokoneineen. Valittavasti maasto on vuoristoa lukuun ottamatta suttuista, ja kaupungit on vain maalattu maahan. Kauempaa katsoessa ne jopa näyttävät siedettäviltä, mutta mukaan on kuitenkin ängetty pari kolmiulotteista rakennusta, joten kokonaiskuva jää ristiriitaiseksi. Vaikka pelattavuus toimii, toteutuksesta uupuvat piristävät uudistukset.

Leevi Rantala

6/10

ART ACADEMY

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



Art Academy pistää pelaajat takaisin koulunpenkkiin. Oli sitten kuvaamataidon tunneilta hyviä tai huonoja kokemuksia, voi ohimenneitä tai muistiin hautautuneita oppeja muistella nyt herttaisen opetuspelin parissa.

Työkalujen haltuun ottamisen jälkeen Art Academy onkin oiva lelu. Sillä on yllättävän hauskaa töhriä virtuaalikangasta aikansa kuluksi. Esimerkiksi itse otettujen valokuvien tai kuvakirjastosta valitun valokuvan päälle asetettava ruudukko helpottaa hurjasti mallista piirtämistä. Se toimii myös luonnoslehtiönä. Se jäljittelee mukavasti taiteilijan perustarvikkeita, vaikka kaikki ei täysin autenttiselta näytäkään. Sisällöt ovat myöskin ihan asiaa. Valon ja varjon, värien sekoittamisen ja liikkeen kuvaamisen kikat muiden muassa ovat ihan todelliseen maailmaan siirrettäviä taitoja. Suolana mukana ovat myös sivumaininnat kuuluisista maalareista.

Annakaisa Kultima

8/10



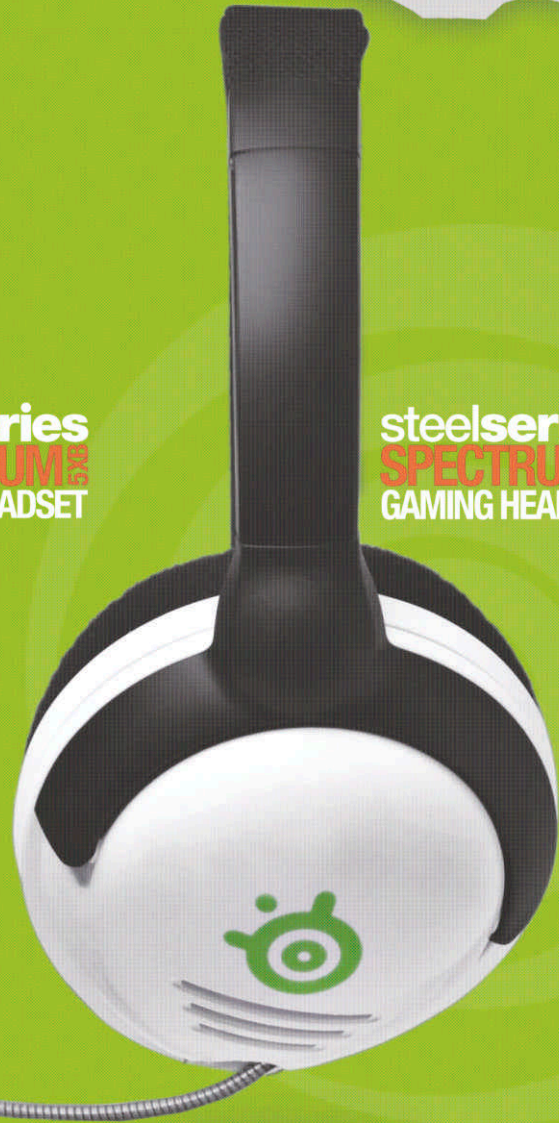
AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE
NOW AVAILABLE FOR XBOX 360®
 WWW.STEELSERIES.COM



COMPATIBLE WITH
XBOX 360
 XBOX LIVE COMMUNICATION



steelseries
SPECTRUM 4.1
 GAMING HEADSET

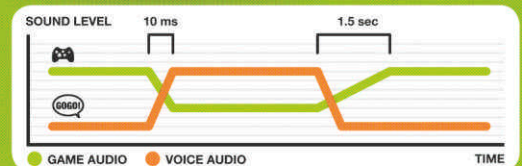


steelseries
SPECTRUM 4.1
 GAMING HEADSET



SISÄLTÄÄ STEELSERIES SPECTRUM AUDIOMIXERIN:

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



SteelSeries LiveMix in action

GameStop
 power to the players™

steelseries
 professional gaming gear

BD&DVD

ARVISSA UUSIMMAT BLU-RAY JA DVD-RAINAT

Lisää arvioita sekä tekstien täysipitkät versiot: www.gamereactor.fi

TÄTÄ
ELOKUVAA EI
JÄNNITYKSEN
YSTÄVIEN PIDÄ
OHITTA

Contestant 13

Itä-Euroopassa osataan tehdä piinaavaa jännitystä



Pääosissa **George Babluani, Pascal Bongard, Aurelien Recoing**
Ohjaus **GÉLA BABLUANI**
Genre **JÄNNITYS**
Julkaisija **PARAMOUNT**
Julkaisu **JULKAISTU**

GEORGIALAISEN GÉLA BABLUANIN ensimmäinen pitkä elokuva on minimalistinen, klassisten sääntöjen mukaan kuvattu nihilistinen trilleri. Musta-valkoinen kuva ja tarkkaan valikoidut asetelmat ovat ilmeisiä linkkejä Polanskin varhaisiin elokuviin, ja ne luovat kaikenkaikkiaan karun ja rouhean tunnelman.

Pääosassa nähdään ohjaajan nuorempi veli, Georges Babluan. Tämän esittämä Sébastien on georgialainen siirtolainen, joka tukee köyhää perhettään tekemällä remonttihanomia. Kun rikollisiin asioihin sekaantunut työnantaja kuolee kesken keikan maksamatta, Sébastien varastaa tältä kirjeen, jonka uskoo olevan avain isoihin rahoihin. Nuorukainen päätyy oppimaan karumman kautta, ettei helppoa rahaa ole olemassakaan.

Contestant 13 on kerännyt paljon mainetta ja kunniaa sekä palkinnot muun muassa Venetsian filmifestivaaleilta ja Sundancesta. Nämä ovat täysin ansaittuja. Vaikka kyseessä on ensiohjaus, on se hyvin varmaotteinen ja piinaavan jännittävä. Juoni etenee omalla, väijäämättömällä tavallaan ja päähenkilön asemaan samaistuu helposti.

Elokuvaan on myös valittu joukko erinomaisia naamoja, joihin uskoisikin törmäävänsä järjestäytyneen rikollisuuden parissa. Useimmat esiintyjistä ovat enimmäkseen tuntemattomia ranskalaisen elokuvan ulkopuolella, joka puolestaan lisää jännitystä katsomossa. Kaikki on ilmassa, eikä koskaan voi tietää kenen tuuri loppuu kesken. Elokuva on nyt myös valmistunut se pakollinen jenkkiversio, 13, josta ei varmaankaan päästä sanomaan samaa. Esiintyvähän siinä muun muassa sellaiset tutut kasvot kuin Jason Statham, Alexander Skarsgård, Mickey Rourke ja 50 Cent.

Suosittelisin, että jännityselokuvan ystävät eivät lukisi tästä alkuperäisestä leffasta enää sanaakaan enempiä, vaan hankkisivat ja katsoisivat sen mahdollisimman pian. Tällaisia puhdasverisiä trillereitä ei nykyään juurikaan enää näe, ja nyt kun Hollywood on vienyt Babluanin mukanaan, ei voida mennä takuuseen, että hänkään jatkaa samoilla linjoilla. Aina voidaan silti toivoa.

/Mika Sorvari

9/10

Grace

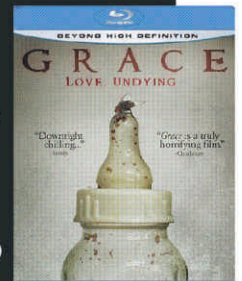
Genre **KAUHU**
Julkaisija **FS FILM OY**

MIKÄLI VAUVAKUUME on

iskenyt, siitä pääsee helpoiten eroon katsoamalla elokuvan Grace. Rainassa Madeleine Matheson (Jordan Ladd) menettää onnettomuudessa miehensä ja syntymättömän lapsensa. Kaipuu lapseen on niin kova, että hän turvautuu epätoivoisiin keinoihin. Tuloksena on absurdi läpeensä mätä kääri, jonka verenheimolla mässäillään niin että katsoja kärsii jännityksen tunteen sijasta lähinnä myötähäpeästä. Kokonaisuus jää lopulta trillerin ja splatterin latteaksi väliuodoksi.

/Ida Kankaanpää

3/10





I Love You Phillip Morris

Ohjaus GLENN FICARRA, JOHN REQUA Genre DRAAMA/KOMEDIA
Julkaisija SCANBOX

I LOVE YOU PHILLIP MORRIS on samasta kynästä kuin Paha pukkki, ja jälki on sen mukaista. Aurinkoisen pinnan alla piilee räähvitöntä ja roisia toimintaa, joka ei varmasti-kaan sovellu kepeää treffileffaa etsineille.

Kyseessä on sangen särmikäs ja menevä elokuva, mutta sen ongelma on Jim Carreyn tyypillisen kumi-naamailun ja ylilyöntien lisäksi tasapainossa. Väliillä mehustellaan sangen ronskeilla seksivitsillä, ja meininki yltyy ajoittain suorastaan kreisikomediksi, josta sitten yhtäkkiä pamahdetaan vakavan draaman alueelle, ja taas takaisin. Yleisöä hyppytetään kuin hyljettä sirkuksessa.

Vaikka I Love You Phillip Morris jää tämän vuoksi kauas täydellisestä, on se silti pohjimmiltaan hyvä, ikäinen komedia yhden sangen kummallisen homoseksuaalin elämästä. Carreyn ystävät voivat lisätä arvosanaan vapaasti pisteen tai kaksi.

/Mika Sorvari

7/10



Rahalla saa

Ohjaus DANIEL ESPINOSA Genre RIKOS/JÄNNITYS
Julkaisija PANVISION

JENS LAPIDUKSEN rikosromaanin pohjautuvassa trillerissä kolme köyhyhteensä kyllästynyttä miestä sortuu houkuttuksiin helposta rahasta. Kuten arvata saattaa, lupaukset käteisvuoresta ovat vain illuusioita, mutta rikollisuuteen liittyvät riskit ovat liiankin todellisia. Tragedian keskiössä nähdään köyhyyttään peittelevä kauppiasopiskelija JW, jolle tarjotaan mahdollisuus tienata törkeät määrät rahaa luomalla rahanpesuoperaatio kokaiiniin salakuljetusorganisaatiolle. Kun nuorukainen tiedostaa olevansa vain pieni mato pirun isossa kourussa ja ystävät paljastuvat petollisiksi, on helppo antaa pikkusormi paholaiselle. Ruotsalainen rikoselokuva elää kukoistuskauttaan, ja vähäeleinen Rahalla saa erottuu selvästi edukseen arkisilla hahmoillaan ja uskottavilla kuviolla. Tulitaisteluita ja raatoja vilisevien rainojen seassa on miellyttävä nähdä trilleri, jossa harvakseltaan nähtävä väkivalta on aidosti vavahduttavaa, jopa epätodellista, ja selvästi asia jota tervejärkisen ihmisen tuleekin pelätä.

/Jori Virtanen

8/10



UUTSUGNING 2.0 Om ganska precis 700 dagar släpps Extended-versionerna på Blu-ray. Förhoppningsvis med bättre bild.

Politiikan nappula, kaudet 1-2

Pääosissa Peter Capaldi, James Smith Ohjaus ARMANDO IANNUCCI Genre KOMEDIA
Julkaisija SCANBOX

VUODEN 2005 PARHAAN uuden komediasarjan palkinnon pokannut Politiikan Nappula (The Thick of it) on pokaalinsa ansainnut. Paljolti Armando Iannuccin visioiman ja kirjoittaman poliittisen satiirin keskiössä nähdään Chris Langham sosiaaliministeri Hugh Abbotina, joka koittaa säilyttää asemansa britti-politiikan myrskyssä.

Langham on sarjan ankkuri, uskottava jokamies ja reppana, jonka ympärillä pyörii joukko aavis-tuksen värikkäämpiä hahmoja. Näistä äänekkäim-pänä nähdään Peter Capaldin esittämä skotlantilainen pyöreämyrsky Malcolm Tucker, pääministerin ykkösmies, joka pyrkii estämään ministereitä nolaa-masta hallintoa liian pahasti. Tämän kaksikon lisäksi sarjassa esiintyvät muun muassa James Cullen Abbotin kärsivänä neuvonantajana, Joanna Scanlan toistuvasti lyhyen tikun vetävänä viestintäpääl-likönä, ja stand-up koomikko Chris Addison tiimin nokkavana juniorina.

Sarja on tuotettu lähes dokumentaariseen tyyliin. Musiikkia ei käytetä laisinkaan, ja kaikki kuvaus on tehty käsivaralta. Kuvakulmia vaihdellaan puoes-taan dynaamisesti, vaikka toiminta perustuukin täysin dialogiin.

Mainittu dialogi on luonnollisesti puhdasta kultaa. Armando Iannucci on pitkän linjan humoristi, ja tämän skotlantilais-italialainen näkökulma on aina taannut materiaalin olevan sangen omaperäistä. Maltilliset viittaukset ajankuvaan, ja vaihtelevan syvälliset pohdiskelut poliittisista kysymyksistä luovat realistisen tunnelman, joka pysyy mukana myös silloin, kun sarjassa siirrytään ronskimpaan materiaaliin. Kielenkäyttö onkin paljon sitä, mitä kaikki olettavat ministeriöissä suosittavan, ainakin silloin kun lehdistö on muualla.

Politiikan nappula keskittyy onnistuneesti perus-asioihin, ilman ylimääräisiä efektejä tai muita här-päkkeitä. Se on älykkäästi kirjoitettua, terävää ko-mediaa, ja rohkeimmat voisivat sanoa sen olevan 2000-lukulainen vastine klassiselle Kyllä, herra ministeri -sarjalle.

Sarjasta innostuvien kannattaa myös muistaa sen myöhemmät kaudet, sekä sen jokseenkin aliarvos-tettu elokuvaversio, In the Loop, joka esitettiin viime vuonna Rakkautta & Anarkiaa -festivaaleilla.

/Mika Sorvari

8/10

Kuukauden Sotaelokuvaklassikko



Kotkat kuuntelevat

Pääosissa Richard Burton, Clint Eastwood
Ohjaus BRIAN HUTTON
Genre SOTA/SEIKKAILU
Julkaisija WARNER HOME VIDEO

KOTKAT KUUNTELEVAT on täynnä kaikkea mitä tarvitaan: rohkeita miehiä, kauniita naisia, seikkailua, petturuutta, natseja, räjähdyksiä ja vuoren huipulle rakennettu linna. Vaikka nykyään tästä puhutaankin Clint Eastwood -elokuvana, on Clint on mukana kakkoskuskina Richard Burtonille, joka on elokuvan kiistämätön tähti. Juonessa niin monta mutkaa ja U-käännöstä, että heikko-päisempää hirvittää. Hyvis-pahis - akselilla mennään edestakaisin aina siihen pisteeseen asti, että yllätykset alkavat menettää voimaansa. Onneksi toiminta on suoraviivaista ja sitä

onkin elokuvassa paljon. Dynamiittia lentää ja mallinukkeja heitellään innokkaasti ja nolostuttavan selkeästi, eivätkä elokuvan varhaiset kuvakom-positiit voi hyvin Blu-Rayn terävä-piirroissa.

Tärkeintä onkin silti se vanhan sota/seikkailuelokuvan tunnelma, jota Kotkat kuuntelevat on pullollaan. Se on paluu yksinkertaisempaan aikaan, kelpo viihdettä klassikkojen ystäville sekä niille, joille Clint Eastwood natsiunivormussa on salainen pahe.

/Mika Sorvari

7/10

LADATTAVAT

ARVISSA LATAUSPELIT SEKÄ DLC-PAKETIT

Lisää arvioita sekä tekstien täysipitkät versiot: www.gamereactor.fi



KUUKAUDEN PELI

Lara Croft and the Guardian of Light

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

Peli-ikoni Lara Croftin usin seikkailu ei ole Tomb Raider, mutta niissä on paljon samaa. Seikkailu on tuore kokonaisuus, jota voi pelata myös yhteistyössä kaverin kanssa.

Guardian of Light on edeltäjistään poikkeava, mutta on samalla vanhaa Tomb Raideria parhaimmillaan: tiukkaa toimintaa ja sitä rytmittäviä aivopähkinöitä muinaisten temppelien varjossa. Peli tarjoaa lisäksi parasta yhteistyötoimintaa pitkiin aikoihin.

14 suurta kenttää kattavat kaikki sarjan

kulmakivet ja ovat täynnä kerättävää ja löydettävää. Kentän läpäisee nokkeluudesta ja taidosta riippuen 10-40 minuutissa. Uudelleenvierailuun kannustetaan erilaisilla haasteilla ja salahuoneilla, jotka tarjoavat etenkin moninpelissä hienoa pähkäiltävää. Yhteistyötilassa Laraa auttaa muinainen Totec-soturi varustettuna keihäillä ja kilvellä. Yhteistyöyhdistelmien määrä on valtava, ja niitä käytetään hienosti hyväksi. Ongelmiin löytyy useita ratkaisuja ja molempia hahmoja käytetään

tehokkaasti koko pelin ajan.

Hieman yhdentekevää tarinaa lukuun ottamatta paketista on vaikea löytää moitteita sijaa. Tasapaino räiskinnän, aarteenetsästyksen ja ongelmanratkonnin välillä on hieno kautta koko pelin. Audiovisuaalinen anti ei kenties ole päätä huimaava, mutta se toimii. Crystal Dynamics on ottanut pelisarjan parhaat palat, ja kasannut ne uuteen, virkistävään muottiin.

/Matti Isotalo
9/10



Scott Pilgrim vs the World

PS3, Xbox 360 / 10 euroa, 800 MS-pistettä

Energinen ja railakas mätäkintäpeli Scott Pilgrim nyökkäilee ahkerasti popkulttuurille, nostaa hattua beat 'em up -genren kantaisille ja höystää kaiken vinkeällä toteutuksella ja ensiluokkaisella pelimekaniikalla. Parhaat keuhut irtoavat hulvattomasta huumorista: kaikki seitsemän kenttää ovat tyystin erilaisia ja jokaisessa on mielikuvitus päästetty estotta valloilleen. Peliä on mahdoton pelata ilman, että on koko ajan helvetin hyvä fiilis. Nelinpelinä teos pääsee ymmärrettävästi täyteen mahtiinsa - yksin rallatessa tulee turhankin helposti turpaan.

/Jori Virtanen
9/10

Shank

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

Sarjakuvamainen Shank vaikuttaa ensimmäisten minuuttien jälkeen tuoreelta tuulahdukselta. Viivapiirrosmeininki lähi- ja kaukotaisteluun yhdistettynä tuottaa ruudulle nopeasti sarjan väkivaltaisia kohtauksia vailla vertaa. Yhdistelmiin nojaavassa taistelussa vihollista voi ensin puukottaa munuaisille, heittää ilmaan ja lopuksi viimeistellä tuplapistoolilla torson pudotessa katuun. Valitettavasti toiminta käy toistamaan itseään varsin pikaisesti, eikä varsin sekavaksi äityvä yhteistyömoninpeli pelasta Shankia taantumasta ensi-ihastuksen jälkeen.

/Matti Isotalo
7/10

Monday Night Combat

Xbox 360 / 1200 MS-pistettä

Maanantai-illan turpasauna on pötkö nettiräiskintä, jossa yhdistyy linnakkeen puolustus, futuristinen Team Fortress 2 ja Super Bowlin henki. Erilaisista hahmoluokista otteluihin voi valita jos jonkinlaista taistelija ja kaikilla on omat erityisominaisuutensa. Sekavista lähtökohdista huolimatta kokonaisuus on yllättävän toimiva Xbox Liven moninpeli. Pelimuodoissa löytyy puolustustaistelua sekä tiimipohjaista kamppailua. Monday Night Combat on nimensä mukaisesti hauskaa satunnaispuksuttelua, johon on helppo tarttua aina sopivassa välissä.

/Kimmo Pukkila
7/10

DLC



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

Dead Rising 2 - Case Zero

Capcom yllättää julkaisemalla lisäosan tulevalle zombi-mäiskeelle jo ennen varsinaisen pelin ilmestymistä. Case Zero tarjoaa näin ollen varasländön peliin ja päätarinan taustoihin. Olipa Case Zero sitten vain maksullinen demo tai oikeasti sisällökkäs pelikokemus, on se zombi-fanille pakkolataus.

5e / 400 MS-pistettä

Dragon Age: Origins

BioWaren massiivinen roolipeli saa syyskuussa vielä viimeisen lisäosansa. Lisäri kantaa nimeä Witch Hunt ja pelintekijät ovat luvanneet sen tarjoavan draamaattisen päätöksen pelille ja sitovansa irralleen jääneet juonelangat yhteen. Pelaaja pääsee vihdoin selvittämään erityisesti Morrigan -noitaneidon kohtalon.

6e / 560 MS-pistettä

Mass Effect 2

Loistava scifi-seikkailu saa jälleen lisää pelattavaa kun Lair of the Shadowbroker julkaistaan syyskuun alussa. Shephard saa vihdoin värvättyä ykkösosan suosikkiahmon Liara T'Sonin miehistönsä ja siten on aika tasata tilit Liaran synkän menneisyyden kanssa. Ja antaaapa lisäri mahdollisuuden hiipuneen romanssinikin uudelleen syyttämiseenkin.

10e / 800 MS-pistettä

Crackdown 2

Jos ei saanut tarpeekseen Pacific Cityssä agenttina seikkailimesta, on lievitystä saatavilla. Laajennuksesta on ilmainen ja maksullinen premium-versio, joka tarjoaa Keys to Cityn ja uusien pelimuotojen lisäksi uusia, saavutuksia, aseita, autoja sekä pukuja.

Ilmainen tai 560 MS-pistettä



**Voita
peli!**

Metroid: Other M

WII

Gamereactorilla on ilo järjestää Nintendoon maahantuojaa Amon kanssa Metroid: Other M -kilpailu. Kysymykset ja vastaus-ohjeet löydät alta. Oikein vastanneiden kesken arvotaan kolme peliä. Vastaa ja voita!



Vastaa oikein kysymyksiin

Nintendo on kehittänyt Metroid: Other M -pelin yhteistyössä Team Ninjan kanssa. Mistä pelisarjoista Team Ninja tunnetaan parhaiten?

Kuinka monta Metroidia piti tuhota planeetta SR388:lla Metroid II: Return of Samus -pelissä?

388 1 39

Minä vuonna ensimmäinen Metroid-peli julkaistiin Japanissa?

1986 1987 1988

Vastausohjeet

Gamereactorin Metroid: Other M -kisaan ja muihin kilpailuihin osallistutaan verkko-osoitteessa

www.gamereactor.fi/kilpailu

Kilpailuun osallistuminen verkossa vaatii Gamereactor-sivustolle kirjautumisen. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti.

Kilpailun viimeinen osallistumispäivä on 24.9.2010. Gamereactor varaa oikeuden muutoksiin.

TRUTH IS THE FIRST CASUALTY OF WAR

**“BANBRYTANDE STRATEGISPEL TAR GENREN TILL NYA HÖJDER”
-AFTONBLADET-**

Combine deceptive strategies to conquer the battleground



Quickly zoom from the tactics board right down to individual units



Outwit online adversaries in multiplayer and co-op modes



RUSE™

DON'T BELIEVE WHAT YOU SEE

WWW.RUSEGAME.COM

PC DVD ROM

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

IRISZOOM ENGINE

STEAMWORKS

16
www.pegi.info

U play enabled
www.uplay.com

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. R.U.S.E., IRISZOOM, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed By Eugen Systems. Uses Scaleform GFX © 2010 Scaleform Corporation. "X", "PlayStation", "PS3" and "XBOX 360" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Notice: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement (SSA). You must activate this product via the internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see <http://www.steampowered.com/agreement> to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy. All rights reserved.
A PERMANENT INTERNET CONNECTION IS REQUIRED TO PLAY THE PC VERSION OF THE GAME.

EUGEN SYSTEMS

UBISOFT