

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

ILMAINEN  
PELILEHTI  
Joulukuu 2010  
Numero 30

# Game reactor

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

Suurartikkeli

## VUODEN PELI 2010

14-sivuinen pelivuoden  
tilinpäätös



Arttu Rajala, päätoimittaja



## Pelivuoden tilinpäätös

Se on joulukuu ja jälleen yksi vuosi pelejä ja pelaamista kääntyy loppusuoralle. On hyvä hetki muistella kuluneen vuoden kohokohtia ja kääntää sitten katse tulevaan vuoteen.

Takana on todella tapahtumarikas pelivuosi ja tästä syystä olemme omistaneet 14 sivua lehdestä vuoden 2010 parhaimmille, merkittävimmille ja hassuimmille peleille. Mukana on yli 30 kategorialla vaihdellen parhaimmista pahimpiin ja yllätyksistä pettymyksiin.

Vuotta 2010 voi hyvin kuvailla todelliseksi jatko-osien vuodeksi. Parhaimpien pelien top 8 -listamme majoittaa jälleen peräti seitsemän jatko-osaa. On selvää että kovat taloudelliset ajat ovat pureet pelistudioihin ja uudet nimikkeet nähdään riskinä. Tiukassa kilpailussa nokkelimmat ovat löytäneet uusia tapoja menestyä. Ladattavien pelien suosio kasvaa entisestään, ja kukapa tietää ehkä ensi vuonna saamme ensimmäisiä välähdyksiä kokonaan uudesta konsolikuspolvesta. Kannettavissa uusi aika koittaa kuitenkin jo keväällä kun Nintendo 3DS saapuu kauppoihin. Alkaako uudesta vuodesta se 3D:n todellinen läpimurto? Joudumme vain odottamaan ja katsomaan.

Tämän lehden myötä Gamereactor jää ansaitulle joulutauolle. Seuraava lehti ilmestyy nimittäin vasta helmikuun alussa. Gamereactorin koko toimitus ja avustajakunta haluakin kiittää kaikkia mahtavasta pelivuodesta ja toivottaa kaikille lukijoille ja pelaajille hyvää joulua. Niille jotka eivät joulusta perusta toivotamme muuten vain hyvää loppuvuotta ja olkoon peli-ilo aina kanssanne. Ensi vuoden näkemisiin!

Arttu

# SISÄLTÖ

## Gamereactor Magazine #30

Vuoden viimeisessä lehdessä ajoimme kilpaa odotetussa autopelissä, metsästimme banaaneita sekä teimme listaa kahden eri vuoden kovimmista peleistä.



### 36 Epic Mickey

Mikki Hiiri on täällä taas! Leevi testasi maailman suosituimman piirroshahmon uuden eepisen seikkailun.



### 32 Gran Turismo 5

Vuosien odotus on ohi ja GT5 on vihdoinkin täällä. Kaa-haako peli ruutulipulle ykkösenä vai loppupuiko kisa rengasvalliin?



### 10 Haastattelussa: Trine 2

Kimmo jututti kotimaista Frozenbyteä studion tulevasta Trine2:sta. Lue haastattelu yksinoikeudella tästä lehdestä!



### 18 Vuoden peli 2010

Hieno pelivuosi on takana, ja on jälleen aika ottaa silmäysvuoden kaunottariin ja hirviöihin.

#### Vakiopalstat

- 04 Tempo: Kuumimmat pelit 2011
- 10 Yksinoikeudella: Haastattelu Trine 2
- 12 Reaktio
- 20 Artikkelit: Vuoden peli 2010
- 44 Elokuvat
- 46 Ladattavat

#### Ennakot

- 14 The Witcher 2: Assassins of Kings
- Dirt 3
- 15 Shogun 2: Total War
- 16 Crysis 2
- 18 L.A. Noire
- Dragon Age II
- 19 Nascar The Game 2011



### 34 Donkey Kong Country Returns

Kuka on kehdannut jälleen varastaa DK:n banaaneit? Donkey ja Diddy Kong palaavat jatko-osassa Super NES -klassikolle.

#### Arviot

- 34 Gran Turismo 5
- 37 World of Warcraft: Cataclysm
- Apache: Air Assault
- 38 Donkey Kong Country Returns
- Create
- 40 Epic Mickey Blood Drive
- 41 Red Dead Redemption: Undead Nightmare
- 42 EA Sports Active 2.0 Flingsmash
- 43 Sonic Colours, Harry Potter ja Kuoleman varjelukset: Osa 1, Tron: Evolution, GoldenEye 007 & Sly Collection

# Game reactor

Ilmainen pelilehti  
www.gamereactor.fi

**Päätoimittaja** Arttu Rajala (arttu@gamereactor.fi)  
**Taittajat** Arttu Rajala & Kimmo Pukkila  
**Vastuuhenkilö** Arttu Rajala  
**Toimittaja** Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)  
**Web-toimittaja** Mika Sorvari  
**Käännökset** Arttu Rajala, Kimmo Pukkila, Eerik Rahja,

Mika Sorvari & Ninja Matilainen  
**Art Director** Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)  
**Tekniikka & verkkosivut** Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)  
**Avustajat**  
Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen, Hannu-Pekka Peura, Tuomas Jalamo & Tero Kerttula

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

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

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

#### Testiversiot:

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

#### Ikärajat:

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

#### Verkkosivut:

Lehdessä julkaistaan tilasista arvion lyhennetty versio. Pitkät arviot, kuten myös vanhat peliarviot, löydät verkkosivuiltamme!

**Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing**

CREATIVE®

THX  
TruStudio PRO™

Sound  
BLASTER

TACTIC<sup>3D</sup>



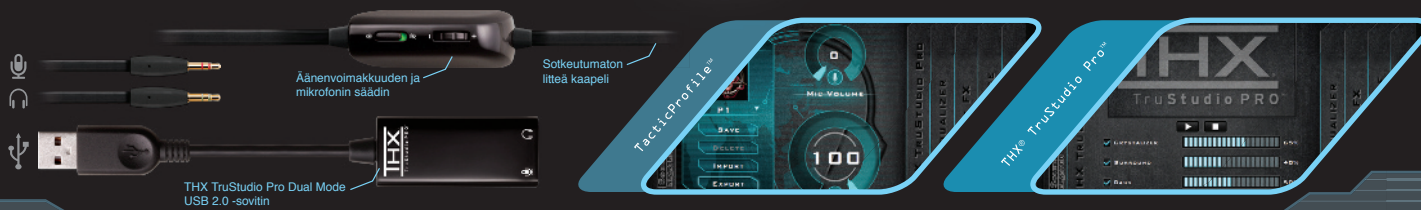
PC | MAC

3D  
SURROUND

VoiceFX

Irrotettava mikrofoni

## Kehitä peliä THX TruStudio Pro Audio -teknologian avulla



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

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

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

### Sigma Ammattitason pelikuulokemikrofoni

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

Osallistuvat jälleenmyyjät:

ANTILA

K CITYMARKET

MUSTA  
PÖRSSI

PRISMA

STOCKMANN

Verkkokauppa  
.com

soundblaster.com/tactic3d

Tempo





S P E S I A A L I

## Vuoden 2011 yhdeksän kuuminta peluutuutta

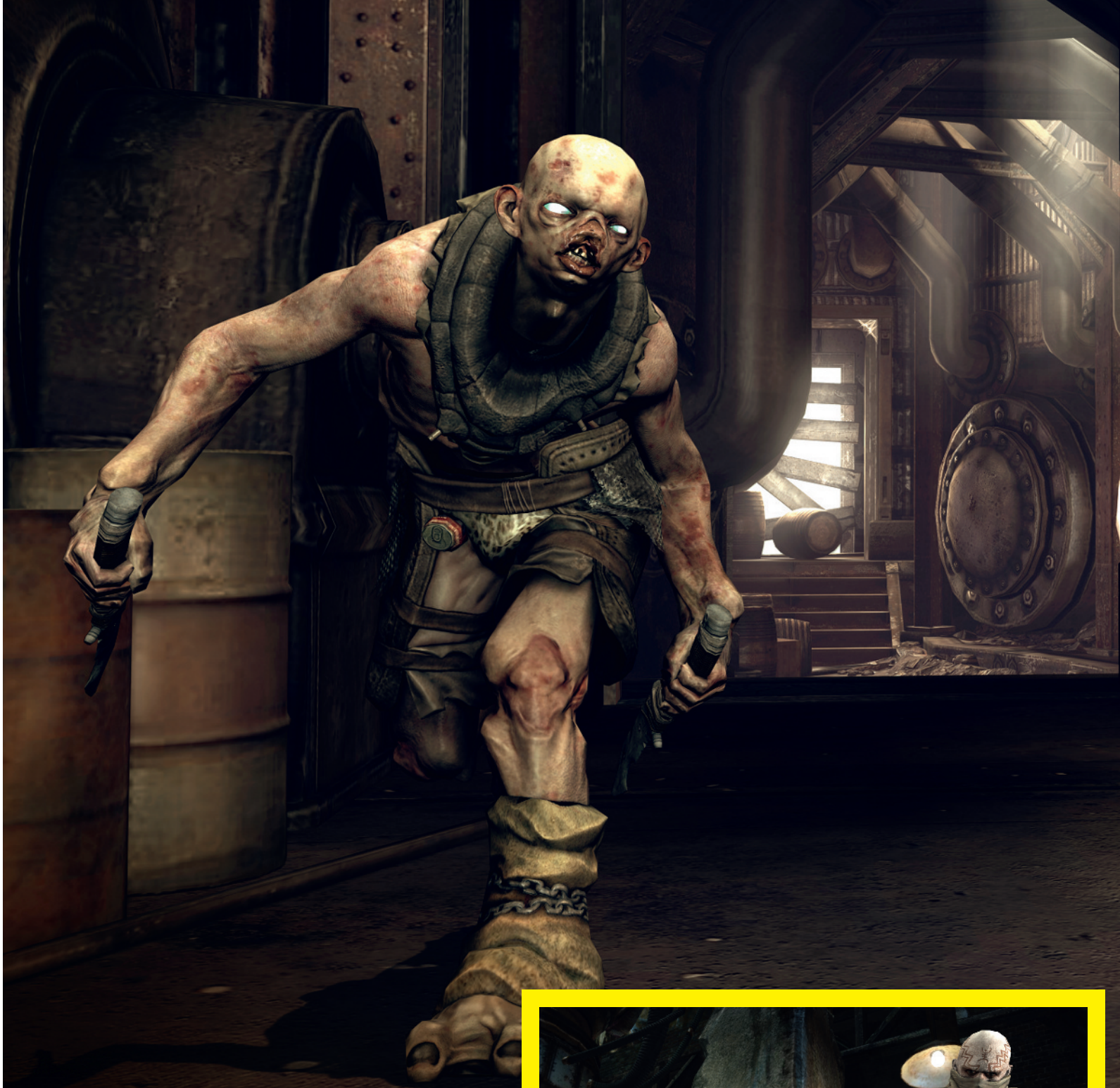
Pelivuosi 2010 oli mahtavan jännittävä, mutta ei näytä ensi vuosikaan yhtään kehnommalta. Gamereactor nostaa uuden vuoden kunniaksi tapetille 2011 odotetuimmat pelit.

Täyden listan odotetuimmista löydät Gamereactor.fi:stä

### Killzone 3

PLAYSTATION 3 18. HELMIKUUTA 2011

Sonyn rahakirstu tuntuu pohjattomalta, kun kyseessä on PlayStation 3:n räiskintävetonaula Killzone 3. Vaikka ideat avaruusnatseista, rakettirepuista ja 3D:sä saattoivat aluksi kuulostaa kostean baari-illan aikana syntyneiltä, nyt voidaan vakavasti uumoilla pelin olevan yksi ensi vuoden kovimmista toimintapaketeista. Killzone 2 oli jo sekin erinomaisen synkkä ja mieleenjäävä rymistely ja Killzone 3:lla on tietysti kovat paineet olla suurempi, kauniimpi ja rohkeampi kuin edeltäjänsä. On erityisen mielenkiintoista nähdä, kuinka pelin julkaisu vaikuttaa Sonyn visioihin 3D-televisioiden suosiosta ja yleistymisestä, puhumattakaan siitä, että kyseessä saattaa olla PlayStation Moven se oikea ensimmäinen "killer app" -peli.



## Rage

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360

16. SYYSKUUUTA 2011

**Wolfenstein, Doom, Quake ja seuraavana vuorossa Rage. Id Software on jo useasti esittelyissään verrannut tulevaa räiskintäpeliään edellä mainittuihin klassikkopeleihin. Peleihin, jotka olivat muokkaamassa lajityyppiä sellaiseksi kuin se on nykyään. Nyt ei siis pitäisi olla vitsin paikka. Ragessa maapallolle on pudonnut asteroidi ja paikat ovat menneet kunnolla mullin mallin. Tuhon jälkeisessä maailmassa on tietysti tiedossa mutantteja, kilpailevia ihmisryhmiä sekä ehkä myös pieniä vihreitä miehiä. Maailmaa on tarkoitus päästä tutkimaan vapaasti, joten myös kulkuneuvot ovat mukana. Kaikki näyttää visuaalisesti fantastiselta. Jos peli on myös juonellisesti kunnossa, Ragesta voi olla Id:n uudeksi hittipeliksi.**



# Diablo 3

PC ELOKUU 2011

Diablo II:n suurimpana meriittinä voidaan pitää sitä, että peliä pelataan yhä innokkaasti ympäri maailman, vaikka julkaisusta on vierähtänyt jo kymmenen vuotta. Diablo III:ssa on määrä yhdistyä nopeatahtinen toiminta moderniin käyttöliittymään ja tarkkaan harkittuun ulkoasuun. Peli lupaa neljä kokonaan uutta hahmoluokkaa klassisen barbaarin lisäksi. Nyt pahuuden palvelijoita pääsee rankaisemaan myös noitatohtorilla, demoninmetsästäjällä, munkilla ja velholla. Pelin julkaisu on epäilemättä Blizzardin vuoden kohokohta.



# Batman: Arkham City

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 SYYSKUU 2011

Vuoden 2009 suurin yllättäjä saa odotetun jatko-osan. Batman: Arkham City nostaa pintaan hulpeita lupauksia laajemmasta ja vapaammasta pelialueesta. Sitä sen luulisi olevankin, kun kokonainen kaupunginosa on päätyntä superroistojen valtaan. Rocksteady on saanut ruhtinaalisesti resursseja, aikaa ja rahaa viilata peli huippukuntoon joten peliltä voikin odottaa erittäin nautinnollista toimintaseikkailua Battiksen kanssa. Edellinen osa oli jo paras Batman-peli. Onko nyt kyseessä kaikkien aikojen supersankaripeli?



Arkham Cityn luvataan olevan jo valmis. Nyt vain hienosäätö ja viilaus ovat jäljellä.



## Gears of War 3

XBOX 360 LOKAKUU 2011

Aivan kuin Locustit eivät olisi olleet tarpeeksi helvetillisiä vastustajia, uudessa Gears of War 3:ssa muutenkin pinteessä olevat Cog-joukot saavat vastaansa kammottavat Lambentin sekasikiöt. Tiedossa on kolmen rintaman sota, jossa ihmiskunta ei todellakaan ole ennakkosuosikki. Marcus Phoenixin ja Dom Santiagon seikkailuun saadaan räjähtävä päätös, ja Epic on luvannut venyttää Xbox 360:n suorituskyvyn murtumispisteeseen. Tällä kertaa myös moninpeliin on vannottu panostaa kunnolla. Dedioidut serverit saapuvat kaikuvien hurraahuutojen kera, ja tuskastuttavan epäreilun verkkoviiveen pitäisi olla historiaa. Epic järjestää avoimen beta-testin keväällä, ja siitä kertyvä palaute toivon mukaan koului Gear of War 3:sta ensi vuoden parhaimpiin lukeutuvan moninpelin.

## Zelda: Skyward Sword

NINTENDO WII TOUKOKUU 2011

**Uusi Zelda-peli. Nämä muutamit sanat sytyttävät** odotuksen palon lukemattomien pelifanien mieleen. Jokainen Zelda on tapaus ja tällä kertaa Nintendolla jopa uudistuksia mielessä. Ensi vuoden Skyward Sword on extra-kuuma tapaus jo siksin, että se on ensimmäinen Zelda, joka on tehty alusta lähtien Wiitä ja sen vahvuuksia silmällä pitäen. Wiin Motion Plussan ansiosta Linkin miekkailun ja uusien kikkujen pitäisi olla sujuvampia ja eläväisempiä kuin koskaan aikaisemmin. Ganondorfin kätyrit saavat maistaa muun muassa uutta ruoskaa ja kauko-ohjattavaa robottikuoriaista. Graafisella puolella vaikutteita on haettu impressionistisesta tyylijajista, ja jokainen kuvankaappaus on näyttänyt upealta. Niin ja mainitsinko, että se on uusi Zelda-peli?



## Brink

PC / PS3 / X360 TOUKOKUU 2011

Hyvin tehdyistä nettimonipeleistä ei totisesti ole pulaa. Silti monipeleihin erikoistunut Splash Damage (Enemy Territory) on ottanut vaikean haasteen vastaan. Ja kylläpä se näyttääkin hyvältä! Aivan ensimmäiseksi vaikutuksen tekevät pelin maailma ja ympäristöt. Brink sijoittuu valtavalle "Arkille", joka rakennettiin uudesta vedenpaisumuksesta pelastumiseksi. Niukat resurssit ovat ajaneet ihmiskunnan rippeet jälleen sotaan. Pelaaja pääsee valitsemaan ottaako konfliktiin osaa Resistancen vai Securityn joukoissa. Valittavana on neljä hahmoluokkaa ja siirtymisen yksinpelistä moninpeliin pitäisi olla täysin saumatonta. Pelin kehutuimpia ominaisuuksia on liikkuminen parkour-tyyliin ja testeistä ensimmäiseksi mieleen ponnahti Mirror's Edgen saumaton "vapaaajuksu". Brink julkaistaan keväällä, mutta jo nyt sormet syyhyävät pelin pariin.

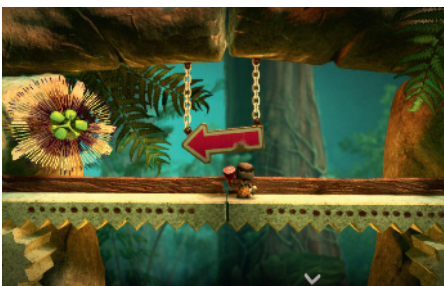




## Little Big Planet 2

PLAYSTATION 3 TAMMIKUU 2011

Parin viikon beta testauksen jälkeen, on pakko myöntää, että olemme täysin myytyjä. Vapaudella ei totisesti ole rajoja Little Big Planet 2:ssa, eikä peli ole menettänyt pisaraakaan hellyttävän charmantista luonteestaan. Gamereactor valitsi Media Moleculen Little Big Planetin vuoden 2008 parhaimmaksi peliksi, ja ei ole mitään epäilystä, etteikö LBP2 olisi nousemassa vähintään yhtä hienoksi pelikokonaisuudeksi. Tammikuussa pelaajat pääsevät kunnolla päästämään mielikuvituksensa irti niin omissa taso-loikkakentissä kuin kokonaisissa peleissä. Kaikki Smash Bros. -tyylisestä taistelusta nopeatempoisiin Wipeout-klooneihin pitäisi olla mahdollista tehdä itse, jos siltä tuntuu. Peli sisältää valmiiksi levyllä satoja kenttiä ja pieniä pelejä. Jo nyt lienee täysin selvää, ettei sisällön määrä ole Little Big Planet 2:n ongelma.



## Bulletstorm

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 HELMIKUU 2011

Supermachten pelien tekemisessä jos jossain Epic on selvä ykkönen. Bulletstormilla on sellaista munaa, että kuppi menee nurin ja lujaa. Pelissä otetaan hallintaan Grayson Hunt, jonka on paettava zombeilta, hirviöiltä ja muulta roskasakilta planeetalla, joka on rakennettu rikkaiden sadistien metsästysparatiisiksi. Bulletstorm on uskomattoman väkivaltainen ja täydellisesti ylilyöty toimintapeli. Pelaajat kannustetaan avoimesti käyttämään mielikuvitusta ja keksimään yhä uusia tapoja päästä vastaan tulijat pois päiviä. Yhdistettynä sysimustaan komediaan, kirkkaan värikkäisiin grafiikoihin ja jättimäisiin aseisiin, peliä ei voi muuta kuin odottaa vesi kielellä.



**JOKAISEEN  
PUZZLEEN  
LÖYTYY  
LUKEMATTOMIA  
RATKAISUJA**

# Soturi, velho ja varas

## Haastattelimme Frozenbyten johtajaa Lauri Hyväristä Trine 2:sta, joka on tekemässä pelihistoriaa Suomessa

**Trinen debyyttistä PC:llä on pian kulunut puolisen-toista vuotta. Millaisiin myyntimääriin peli on yltänyt ja onko esimerkiksi tuore Mac-julkaisu tuonut sille lisäyleisöä?**

- Alkuperäisen Trinen kanssa puhutaan jo varsin mukinnenevästä, 400 000 kappaleen rajaa lähestyvistä myyntimääristä. Mac-käyttäjät ovat myös löytäneet pelin, joskin toki suurin osa yleisöstä on edelleen Windows- ja PS3-alustoilla. Olemme olleet tyytyväisiä myyntiteihin. Erityisen tyytyväisiä olemme pelin vastaanottoon ja siihen, kuinka pelaajat edelleen pitävät pelistä erittäin paljon. Trine 2:n uutisoiminen yhteydessä on todella mukavaa lukea pelaajien ykköistä ylistäviä kommentteja!

**Missä vaiheessa pelille päätettiin tehdä jatkoa?**

- Vaikka pelin ykkösosasta tuli varsin mainio emme saaneet siihen läheskään kaikkia haluamiamme ominaisuuksia, joten päätöksen jatko-osasta olimme tehneet jo ennen ykkösen julkaisua. Toki ilman myyntilukuja tämä oli pienoinen riski, mutta onneksi näimme hyvin pian, että riski kannatti ottaa. Trine 2:sta tulee erinomainen peli – hieman kliseisesti voisi sanoa, että Trine 2 on sellainen peli, jonka halusimme jo ykkösestä tehdä.

**Onko jatko-osaan tulossa uusia päähahmoja vai jatkuuko tarina suoraan edellisosan pohjilta tutun sankarikolmikön ympärillä? Voitko paljastaa tarinan lähtökohtia pääpiirteissään?**

- Sama kolmikko jatkaa edelleen pääosassa, joskin tarinan puolesta pelissä esitellään paljon muita juoneen liittyviä hahmoja. Tarinamme alkaa, kun kuningaskuntaa uhkaa uusi, salaperäinen vaara ja kokeneina kuningaskunnan pelastajina sankarimme pääsevät taas tositoimiin, enemmän tai vähemmän roolinsa hyväksyvinä. Tarinaan on tällä kertaa panostettu huomattavasti ja olemme siihen erittäin tyytyväisiä.

**Mitä uusia kykyjä tai varusteita hahmoille on suunnitella ja kuinka niitä voi hyödyntää seikkailun aikana?**

- Hahmojen taitojärjestelmää on uudistettu rankalla kädellä, jotta pelaajalla on enemmän vapautta tehdä omaan pelityyliinsä sopivia valintoja. Hahmojen uusista ominaisuuksista mainittakoon esimerkiksi varkaan

ajanhidastus, joka hidastaa ympäröivää maailmaa, mutta ei varasta itseään tai muita sankareita, mikä taas mahdollistaa varsin hauskoja pelin fysiikanmallinuksella leikkiviä ratkaisuja. Velho saa mahdollisuuden ylläpitää levitoimiensa objektien liikevoimaa, ja ritari oppii muun muassa heittämään vasaransa.

**Kuinka paljon pulmanratkonta on muuttunut edellisestä osasta?**

- Kakkosen kanssa olemme panostaneet puzzleihin reilusti enemmän. Jokainen puzzle on aidosti uniikki ja ehkä hieman suurempaa kokoluokkaa kuin ykkösessä. Toisaalta olemme kiinnittäneet erityishuomiota siihen, että jokaiseen puzzleen löytyy lukemattomia ratkaisuja, ja vaikka nyt eri haasteet saattavat vaikuttaa ensin hieman monimutkaisilta, ratkaisujen monipuolisuus varmistaa, ettei kukaan jää pelissä jumiin. Olemme myös tehneet kimpappeliä varten omia ratkaisumalleja, joten kavereiden kanssa ei ole pelkästään hauskaa, vaan koko pelikokemus muuttuu hieman kaksin- ja kolminpelissä.

**Värikkäät fantasiahenkiset metsät, jylhät linnat ja luurankoja pursuavat luolat ovat iskostuneet mieleen voimakkaana kuvana Trinen perusolemukselta. Pysyttekö kuvailemaan, millaisia maailmoja Trine 2:ssa päästään ihailemaan?**

- Trine 2:ssa pelaaja pääsee haukkomaan henkeään muun muassa useisiin taikametsiin, jäästä tehtyyn linnaan, valtavan puun sisällä olevaan asumukseen, sieniluolaan ja leijuille saarekkeille tehtyyn kaupunkiin. Ja tässä ovat vasta pelin tavanomaiset paikat!

**Tarjoaako jatko-osa uusia vihollisia tuttujen epäkuolleiden hirviöiden lisäksi?**

- Trine 2:ssa viholliset ovat vaihtuneet mielenkiintoisempiin tuttavuuksiin. Erityisesti eri vihollistyyppiä sekä pomovihollisia on kehitetty huomattavasti ensimmäisen osan aliravittujen kavereiden vastapainoksi.

**Yhteistyömoninpeli oli yksi Trinen potentiaalisimmista ominaisuuksista, mutta nettituen puuttuessa se jäi monilta kokematta täydessä mittakaavassaan. Trine 2:n on nyt luvattu korjaavan puutteen. Mikä on ollut online-moninpelin tuottamisessa**

**haastavinta?**

- Online-moninpelin toteutus erityisesti konsolialustoilla on haastavaa, varsinkin kun Trinessä fysiikat ovat tärkeässä pelillisessä roolissa ja niiden siirtäminen verkon yli täytyy toimia täydellisesti. Uskallankin väittää, että Trine 2:n moninpellikoodi on yksi hienostuneimmista, mitä peleissä on nähty. Tämän saavuttaaksemme jouduimme tekemään koko pelimoottorimme alusta alkaen uusiksi.

**Kuinka suuri vaikutus kavereiden kanssa pelaamisella lopulta on pelikokemukseen?**

- Kaverien kanssa avautuu yksinpeliratkaisujen lisäksi useita vain yhteistyössä toimivia ratkaisumalleja, joten sekä kaksin- että kolminpelit avaavat uusia mahdollisuuksien ovia ja sitä kautta voivat muuttaa pelikokemusta dramaattisesti. Olemme kuitenkin suunnitelleet pelin kaikkia pelaajamääriä varten, joten vaikka ratkaisut vaihtelevatkin, ovat ne yhtä antoisia pelaajien lukumäärästä riippumatta. Uudelleenpeluuarvoa tämä toki lisää merkittävästi, ja suosittellemekin, että Trine 2 pelataan läpi sekä yksin että yhdessä.

**Trine 2 on julkistettu PC:lle, PS3:lle ja - ensimmäisestä osasta poiketen - myös Xbox 360:lle. Miksi sarja ei viime kerralla ilmestynyt Microsoftin konsolille?**

- Ensimmäisen Trinen kanssa teimme kyllä kaikkemme, mutta meistä riippumattomista syistä Xbox 360-julkaisu ei ollut enää mahdollinen. Trine 2:n kanssa varmistimme Xbox 360 -version ensimmäisenä, minkä ansiosta saamme nyt julkaisun kolmelle alustalle samanaikaisesti. Trine 2 on itse asiassa ensimmäinen suomalainen peli, joka julkaistaan kaikille kolmelle alustalle samanaikaisesti.

**Mikäli kaikki menee nappiin Trine 2:n kanssa, kiinnostaako vielä kolmannen osan tekeminen?**

- Varmasti kiinnostaa, koska maailma ja hahmot ovat niin koukuttavia ja tarinaa kyllä riittää, mutta uskomme Trine 2:n olevan jo niin hyvä peli, että voimme välillä tehdä jotain muuta pelisarjaamme tai ehkäpä jotain täysin uutta!

/Kimmo Pukkila

Trine 2 ilmestyy alkukesästä 2011

# Kuollut mies tanssii

Zombipelit voivat hyvin ja paksusti. Tuleeko villitykselle ikinä stoppia?



Zombit ovat omiaan luomaan pakokauhua. Ihmismäiset, kipua pelkäämättömät ja laumassa päälle käyvät kauhistukset saavat jopa lännen kovimman kundin John Marstonin punnitin vipinää. Red Dead Redemptionin zombilisäri Undead Nightmare on tähän asti merkittävin laajennus länkkäripeliin.

**Ahh, zombeja. Vaikka aihepiiri ei ehkä koskaan ole täysin pois muodista, eläviä kuolleita rakastavat pelaajat voivat nykyään löytää teknisesti korkeatasoisista zombiviihdettä miltei mistä suunnasta tahansa. Pelimarkkinoilla eletäänkin vahvaa zombibuumia. Uusia aluevaltauksia tehdään tänäkin jouluna, mutta onko niissä mitään uutta?**

Nykyisten pelizombien suurin esikuva lienee George A. Romeron vuonna 1968 valmistunut Elävien kuolleiden yö. Elokuvan laahustavat, mutta verenhiemoiset ja massavoimalla päälle vyöryvät zombit ovatkin juurtuneet länsimaiseen populaarikulttuuriin varsin tiukasti, vaikka zombin alkuperäinen olemus on dokumentoitu pikemminkin voodooitaian avulla tuotetuksi tilaksi, jossa henkilö menettää oman tahtonsa ja on kokonaan toisen hallinnassa.

Yksi viime vuosina zombipelien saralla kunnostautunut pelitalo on Capcom. Se on vastuussa monista nykyajan tunnetuimmista zombipeleistä. Esimerkiksi Resident Evil 4 loi onnistuneesti ahdistunutta ilmapääriä länsieurooppalaisessa pikkukylässä, jonka

asukkaat muuttuivat raivohulluiksi parasitiin vaikutuksesta. Jatkoa seurasi Resident Evil 5:ssä, joka kohautti siirtämällä tapahtumaympäristön Afrikkaan. Tummaihoiset zombit vaaleaihoista sankaria vastaan olivat joillekin liikaa.

Capcom on vastuussa myös nykykonsoleilla syntyneestä Dead Rising -sarjasta. Sarjalle leimaa-antava piirre on ollut zombien mieletön määrä. Ruudulla saattaa parveilla satoja hahmoja samanaikaisesti.

Dead Rising on omalta osaltaan osoitus siitä, miksi zombit ovat helppo teema peleissä. Ne eivät vaadi syvällistä selittelyä, monimutkaista hahmoanimaatiota tai fiksuja tekoilyä, vaan peli voidaan muovailla lopulta varsin yksioikoisen lahtamisen muotoon, ja se voi silti saavuttaa suuren yleisön huomion. Zombeja on helppo pyörittää ruudulla satapäin, mikä ainakin toistaiseksi luo automaattisesti pesäeroa moniin muihin toimintapeleihin. Toki Dead Risingin valitksi on tunnustettava erilaisten aseiden lähes rajaton määrä.

Pari vuotta sitten Valve antoi oman näkemyksensä zombeista Left 4 Deadin muodossa. Peli hahmottelee hieman erilaisen zombin, joka on erittäin nopea ja salakavala, mutta toimii silti massavoiman avulla. Yhdessä yhteistyökeskeisen moninpelin kanssa se toi kiinnostavan lisän lajityyppiin.

Tänä jouluna zombit näkyvät villissä lännessä, kylmän sodan aikaan Pentagonin käytävillä ja -suomalaisvoimin - PlayStation 3:n latauspalvelussa. Varsinkin Red Dead Redemptionin ja Call of Duty: Black Ops ovat merkittäviä aluevaltauksia zombeille, ovathan molemmat pelit isoja hittejä, joiden menestys pohjautuu lähtökohtaisesti täysin eri konseptiin. Silti zombivoima puree niissäkin. Se pakottaa kysymään, tuleeko villitykselle ikinä stoppia. Mikä hittipeli seuraavaksi saa elävien kuolleiden sivuhajun? Halo on jo lämmitellyt Infection-tilassa, mutta nähdäänkö siinä pian aivoja janoavia avaruusmariineja? Se saattaisi olla jo hieman liikaa. Helppo rahastaminen zombeilla herättää väistämättä uhkakuvia hauskan lisämausteen muuttumisesta luovuutta verottavaksi pakkopullaksi.

Zombipelien kannalta on kiinnostavampaa pohtia sitä, pystyvätkö ne ikinä nousemaan Romeron ja kumppaneiden klassikkoelokuvien yläpuolelle. Elokuviensa tuttu zombikaava on niin sanotusti jo nähty, ja peleissä buumi voi katketa saman kuluneen siiman loputtomaan käyttöön. Ehkä kuitenkin jostain löytyisi zombillekin niin vahva uusi konsepti, että se määrittäisi epäkuolleet ei vain peleissä vaan myös elokuvissa uudelleen. Onhan se jo kulunut sanoa, että toiminta on kuin Romeron 40 vuotta vanhassa elokuvassa - oli se toiminta miten hyvää tahansa.

**/Kimmo Pukkila**

**Nähdäänkö pian Halossa aivoja janoavia avaruusmariineja? Se saattaisi olla jo hieman liikaa.**



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

## Natsizombit Call of Dutyssa

Vuoden 2008 Call of Duty: World at War sai suosiota natsizombeja esittäneellä yhteistyötilallaan, joka oli palkinto pelin läpisyistä.

## Taas zombeja! Älä narraa, Nixon!

Natsizombien suosio sai kehittäjä Treyarchin lisäämään zombit myös Call of Duty -sarjan uusimpaan osaan, Black Opsiin. Idea on edelleen pääpiirteissään sama, kuten on myös pelimuodon sisältö, mutta uutuutena neljä pelaajaa pääsee taistelemaan zombi-invaasiota vastaan myös Pentagonin käytävillä. Pelimuoto muistuttaa hieman esimerkiksi Gears of Warin Hordea, jossa vihollislaato toisensa perään käy pelaajien kimppuun, ja alati kovemman paineen alla pelaajien on tehtävä tiivistä yhteistyötä selvitäkseen. Koukkuna - ja harvinaisen rohkeana vetona - pelaajat ottavat neljän entisen arvohenkilön roolin. Zombeja vastaan taistelevat muun muassa Yhdysvaltain entiset presidentit **Richard Nixon ja John F. Kennedy**. Mukana on myös Kuuban entinen presidentti Fidel Castro. Merkittävää, hämmäntävää, ja juuri niin mustaa huumoria kuin zombityyliin kuuluukin.

**Zombien paluuta** Black Opsiin pidettiin salassa yllättävän pitkään, mutta välittömästi julkistuksen tultua uutisvivut täyttyivät kommentteista, joissa fanit osoittivat suosiotaan. Zombeilla todella on suuri kaupallinen voima, ja fanikunta tuntuu vain kasvavan ja laajentuvan yhä uusien pelien mukana. Olisiko Call of Dutykin yhteistyömonipeli jäänyt vähemmälle huomiolle, jos sitä ei olisi väritetty zombeilla vaan perinteisemmällä örkeillä, sitä voi miettiä.

# UNLEASH THE POWER OF THE BRUSH

## Disney **EPIC MICKEY**



Nyt  
kaupoissa!



**Verkkokauppa.com**  
TUENNÄKÄISESTI AINA HALLEMPI

**discshop.fi**

**GameStop**  
power to the players™

Pelaajan Pelikauppa  
**TL**  
www.tilt.fi

**CDON.COM**



### AVAILABLE EXCLUSIVELY ON Wii



Available on the  
**App Store**

[www.disney.fi/epicmickey](http://www.disney.fi/epicmickey)

**Wii**™



© Disney. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. App Store is a trademark of Apple, Inc. © 2010 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.

## Ennakot



20. TOUKOKUUTA 2011

## The Witcher 2: Assassins of Kings

Alusta **PC** Kehittäjä CD Projekt Red  
Julkaisija Namco Bandai Pelityyppi Roolipeli

**ALKUPERÄISESSÄ** The Witcherissä oli oma aikuismainen viehätöksensä, vaikka fantasiaroolipeli kärsi teknisistä puutteista. Jatko-osassa CD Projekt aikoo hioa kokonaisuuden huipuunsa tuttujen teemojen pohjalta.

The Witcher 2:n ympäristöt näyttävät upeilta ja sankoihin metsiin tekee mieli jopa eksyä. Dynaaminen valaistus, elokuvamaiset kasvoanimaatiot ja runsaat pikku yksityiskohdat herättävät maailman uloon. Grafiikka ei ole kuitenkaan pelin ainoa valtti, vaan tarinasta luvataan entistä dynaamisempaa. Pelaaja voi esimerkiksi yrittää estää ystävänsä hirttämisen miekkaa käyttäen tai kapinaa lietsoen. Vääriä vaihtoehtoja ei ole, mutta kaikella on seurauksensa. Uusi dialogisysteemi tuntui hyvältä, ja keskustelu etenee sujuvasti. Toisaalta miekkailua on suoraviivaistettu, mikä jouhevoittaa veristä taistelua.

Jonas Elfving



TOUKOKUU 2011

### JAETTU RUUTU MUKANA

Dirt 3:n suurimpien avainsanojen joukossa on sosiaalisuus. Se ei kuitenkaan rajoitu vain uusiin nettipohjaisiin Youtube-linkkeihin tai bilepelitiloihin, vaan ulottuu myös kottosohvalle: kaksi pelaajaa voi ajaa samalla konsolilla rinta rinnan jaetulla ruudulla.

### HUIMASTI SÄÄTÖVARAA

Autojen käyttäytymiseen on panostettu, mikä näkyy myös niiden kattavampana säätövarana. Pelaaja voi esim. hienosäätää tasauspyörästöä ja tuunata renkaanpaineita ja jousitusta entistä perusteellisemmin.

### HERKULLINEN GRAFIKKA

Dirt 3 on jo tässä vaiheessa, kuukausia ennen julkaisua, näyttävämpi kuin huippuhieno Dirt 2. Autot on mallinnettu millintarkasti, ja mukana on niin B-ryhmäläisiä, WRC-kalustoa kuin 60-luvun klassikoitakin.

## Dirt 3

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

**SUOMALAISILLA METSÄTEILLÄ** porhaltaminen on aina mahtava kokemus, ja siitä luvataan entistä hienompaa Dirt 3:ssa. Niin hyvä kuin Colin McRae: Dirt 2 olikin, se ei tarjonnut sitä kaikkein kattavinta rallipakettia. Tämän seikan Codemasters on itsekin myöntänyt, ja lupaukset paremmasta kaikuiivat koko Dirt 3:n esittelyn ajan.

Codemastersin mukaan nyt noin 60 prosenttia pelistä koostuu rallista ja Trailblazer-haasteista, joten varsin suuri osa rallivalikoimasta koostuu rehellisistä erikoiskoikeista ilman turhia kommenteja.

Dirt 3 vie pelaajat matkalle ympäri maailman. Ympäristöistä vastaavat esimerkiksi Suomi, Norja, Kenia, Monaco ja Coloradon Aspen. Tuttujen rallihaasteiden kuten Trailblazerin, Landrushin ja Hill Climbin lisäksi mukana on täysin uusi rallimuoto nimeltä Gymkhana. Laajempaan tietoisuuteen Gymkhana nousi erityisesti Ken Blockin huimien internetvideoiden ansiosta. Videolla mies suoritti mielipuolisia stunteja viimeisen päälle

virtilyllä autoilla. Codemasters on rakentanut peliin virtuaalisen DC Compound -leikkikentän sijoituen Battersean asemalle Lontoossa. Siellä pelaajalla on reilusti tilaa ja vapautta kokeilla erilaisia temppeja ja stunteja sitä mukaa, kun niitä avautuu uramuodossa.

Gymkhana on täysin uutta pelisarjassa, mutta myös koko lajityypissä. Se keskittyy hyvin tarkkaan ajamiseen usein erittäin ahtaissa ajoväylissä. Nopeat reaktiot ovat elintärkeitä niin polkimilla, käsijarrulla kuin ratillakin, jos haluaa välttää auton totaalisen romuttamisen. Autoissa on yleensä tuplasti hevosvoimia kuin normirallissa, joten tarkka kuljettaminen ei ole mikään pikku juttu. Ohjatta-



## Shogun 2: Total War

Alusta PC Kehittäjä Creative Assembly  
Julkaisija Sega Pelityyppi Strategia

**SHOGUN 2 PYRKII** palauttamaan Creative Assemblyn historiallisen strategiapelisarjan juurilleen. Kymmenen vuotta sitten julkaistun edeltäjänsä tavoin peli sijoittuu feodaaliseen Japaniin ja yhdistää vuoropohjaista taktikointia reaaliaikaiseen yksiköiden käskyttämiseen taistelulentillä. Napoleon: Total Warin tykkien pauhusta on siirrytty selvästi perinteisempään Total Wariin, jossa ovat mukana salamurhia tekevät ninjat ja vaikutusvaltaiset kenraalit.

Pelaajalla on vähemmän erilaisia yksiköitä komennettavana, mutta syvyyttä tuovat sukupuut ja kokemusta keräävät yksiköt. Vihollisklaanin kanssa voi lähentyä esimerkiksi naittamalla tyttärensä kenraalin vaimoksi. Toisaalta hyljeksitty perijä voi kääntyä pelaajaa vastaan. Ihmissuhteet ja uskollisuus lupaavat varsin moniulotteista strategiapelikokemusta.

**Kimmo Pukkila**



vuuden löytäminen vie aikansa, kun ottaa huomioon auton valtavan väännön, supervoimakkaat jarrut sekä konstiikkaat painopisteen siirtymiset. Kova haaste ja tuore näkökulma saivat Gymkhanan tuntumaan erityisen viihdyttävältä pelimuodolta.

DC Compoundilla pelaaja pystyy myös nauhoittamaan suorituksiaan. Niitä voi julkaista Youtubessa vain muutamalla napinpainalluksella. Jos puolestaan superallautojen ohjaus tuntuu liian hankalalta, Codemaster on lisännyt mukaan uuden muokattavan Tricksteer-ohjausmallin, joka sopii etenkin aloittelijoille.

Fysiikkamallin parantamiseen edellisestä osasta on

käytetty aikaa. Ajaessa ei ole yhtä paljon keinotekoista pittoa, vaan ohjaus vaatii äärimmäisen pieniä ja huolellisia

## Vähemmän jeepeillä ja rantakirpuilla leikkimistä ja enemmän rallia

sia liikkeitä - etenkin lumella. Töyssyt välittyvät ohjaukseen, renkaista jää tiehen uria ja huolimattomuudesta rankaistaan. Ennen kaikkea ajo tuntuu palkitsevalta.

On vaikeaa olla innostumatta Dirt 3:sta, kun kuunteli

Codemastersin hypetystä pelistä. Tällä kertaa luvassa on vähemmän leikkimistä valtavilla jeepeillä ja rantakirpuilla ja enemmän oikeaa perinteistä rallia. Suuremman vaihtelevuuden lisäksi Codemasters on luvannut, ettei pelaajan tarvitse urallaan toistaa samoja erikoiskokeita yhä uudestaan ja uudestaan. Kaiken kivan päälle povataan entistä kattavampia verkkotoimintoja turnauksineen kaikkineen. Jos Codemasters todella pystyy mahdollittamaan kaikki lupaamansa ominaisuudet lopulliseen tuotteeseen, voi ensi keväänä kauppoihin putkahtaa tähän asti paras rallipeli.

**Jesper Karlsson**



24. MAALISKUUTA 2011

**FREE RADICAL MUKANA**  
Crysis 2:n moninpeliä kehittää 80-päinen Free Radicalin pop-poo, joka tunnetaan esimerkiksi Timesplitters-sarjan kehittäjänä. Tappomatsuja pääsee pelaamaan kuuden hengen joukkueissa kuudessa eri pelimuodossa. Free Radical on hakenut inspiraatiota Call of Duty:sta, Killzone 2:sta ja Halo:sta, eikä lopputulos vaikuta lainkaan pölyömältä.

**NEW YORK MIEHITETTY**  
Kysymykseen siitä, miksi Crytek päätti korvata Etelämeren New Yorkilla ja Nomadin uudella kyvyllä Alcatrazilla, Cevat Yerli vastaa: "Emme halua, että Crysis 2:n ostavat konsolipelaajat tuntisivat jääneensä paitsi jostain, koska Crysis:ä ei koskaan julkaistu millekään muulle kuin PC:lle."

**HIIRENHILJAA TARINASTA**  
Crytek ei puhu eikä pukahda tarinasta. Emme tiedä, miksi avaruusoliot tuhosivat New Yorkin tai miksi ihmiset ovat jakautuneet kahteen sotivaan ryhmittymään. Sen kuitenkin tiedämme, että päähahmo on uusi ja nanopuku lienee ainakin osin peräisin ulkoavaruudesta.



## Crysis 2

Alusta PC / PlayStation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Crytek  
Julkaisija EA Pelityyppi Toiminta

**"HALUAN, ETTÄ KAIKKI KONSOLIPELAAJAT** tuntevat olonsa tervetulleeksi pelimaailmaan, joka seisoo omilla jaloillaan. Crysis 2:lla on vähän yhteistä ekan osan kanssa."

Crytekin pääpomo ja luova johtaja Cevat Yerli, mies Far Cryn, Crysisin ja Crysis 2:n takaa, ei viivyttele selityksiä, miksi Crysis 2 tuntuu niin erilaiselta ensimmäi-

seen peliin verrattuna. Etelämeren paratiisi ja Crysisin tarjoama laaja vapaus on korvattu lineaarisella ja erittäin perinteisellä toiminnalla lohkariksi ammutussa suurkaupunkiympäristössä. Kaipaen Etelämerta, melkein vaistomaisesti. Nanopukua on trimmattu. Kaksi funktiota on jäljellä, kun taas kaksi muuta on sulautettu ohjaukseen.

Viholliset ovat uusia. Pelimaailma on uusi. Päähenkilö on uusi. Nanopuku on uusi. Ilmapiiiri, jota Crysis 2 huokuu, tuntuu radikaalisti erilaiselta ensimmäiseen osaan verrattuna. Pettymys on suuri. Kun Cevat sitten kritisoi omaa peliään, tulen melkein surulliseksi.

"Crysis oli suuri tekninen saavutus, mutta suunnitel-

lun osalta siinä oli paljon pelillisiä puutteita, joita en anna anteeksi. Ennen kaikkea loppu oli stressaava, eikä meidän olisi pitänyt paljastaa jääosuuksia etukäteen."

Viimeksi mainitusta voin todellakin olla samaa mieltä Cevatin kanssa. Mutta se, että Crysisissä olisi niin suuria suunnitteluvirheitä, että hiekkalaatikkoajattelusta pitäisi luopua suoraviivaisemman suunnittelun hyväksi, tuntuu merkittävältä. Tietysti kyse on myös pelin fokuksesta, halusta muovilla tukevampi ja paremmin kirjoitettu tarina, sekä konsolien riittämättömästä kyvystä piirtää sankkoja, horisonttiin jatkuvia viidakoita aurinkorannoilla.

Hyppäsin Crysis 2:n yksinpelikampanjan neljälanteen



#### TRANSFORMERS-VAIKUTTEITA

Crysis 2:n vihollisuunnittelu on orgaanisempaa ja röyhkeämpää kuin ensimmäisessä osassa. Monet muukalaiset tuovat mieleen Transformers 2: Revenge of the Fallenin. Kromatut rintapanssarit yhdistettynä hehkuvan punaisiin silmiin ja tukeviin titaanirastoihin. Ehkä on parempi varoa!

#### TÄYSIN UUSI NANOPUKU

Yksi ensimmäisestä osasta nousut kritiikinaihe koski neljän eri nanokyyvin hankalaa aktiivointia ja vaihtelua pelin tiimelyksessä. Siksi Crytek on nyt sulauttanut Maximum Powerin ja Maximum Speedin osaksi tavallista pelimekaniikkaa. Näin pelaajalle jää itse aktivoitavaksi vain kaksi funktiota: Armor ja Cloak.

tehtävään, ja raunioitunut New York aukeni edessäni. Xbox 360:lla Crysis 2 ei näytä niin hyvältä kuin odotin. On ilmeistä, että konsoli alkaa olla ikivanha. Pelillisesti Crysis 2 on kuitenkin tiivis. Juoksen halki kapean pommitetun puiston, hyppään rikki menneen metron päälle ja siinä samassa ilmestyvät ensimmäiset viholliset.

Tällä kertaa ulkoavaruuden viholliset kävelevät kahdella jalalla. Ne näyttävät melkein pä kromatuilta rasta-tukkaisilta Transformers-hylkiöiltä, jotka purskauttavat ulos öljyä, kun niitä ampuu. En ole vakuuttunut. Kiukuisten pohjoiskorealaisten kanssa taisteleminen oli huomattavasti tyydyttävämpää. Ase kuitenkin tuntuu hy-

vältä, ja parin Xboxilla vietetyn kierroksen jälkeen jälkeen siirryn PC:lle. Sillä peli onkin hurjan näyttävä, joskaan ei ehkä "katastrofaalisen kaunis" - ilmaisu, jolla Cevat kuvailee grafiikkaa sanoessaan sitä yhtä hienoksi kuin Ete-lämeren paratiisi edellisessä osassa. Pelaan samaa kenttää kuusi kertaa. Valinnanvapaus, josta Crytek puhuu, on vähissä. Toisaalta tempo on hyvä ja aseet tuntuivat vankoilta. Muusta en ole niin vakuuttunut.

Vasta yksipelitestiä seurannut moninpelisesio tekee vaikutuksen aina kenttäsuunnittelusta pelin rakentamiseen ja ohjauksesta grafiikkaan. Tässä vaiheessa moninpeliossa näyttää puhtaasti graafisesti paremmalle kuin

itse kampanja. Timesplitters-pelien kehittäjät ovat sekoittaneet Modern Warfarea ja Haloa, minkä tuloksena on vimmainen, väkivaltainen ja tasapainoinen moninpelikomponentti. Nanopuku toimii täydellisesti vihollisjäh-dissa, ja kentät ovat kekseliäästi rakennettuja siten, että pelaajat voisivat kiipeillä, hyppiä ja hiipiä raunioituneen New Yorkin sopukoissa.

Ottaen huomioon, kuinka paljon rakastan alkuperäistä peliä, en voi olla harmittelematta, että Crytek ohjasi jatko-osan kampanjan kohti perinteistä lineaarisuutta. Samalla moninpeliossa tuntuu fantastisen hyvältä.

**Petter Hegevall**



2011

## L.A. Noire

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Kehittäjä Team Bondi  
Julkaisija Rockstar Pelityyppi Toiminta

**JOS LUULIT** L.A. Noiren olevan vain GTA 1940-luvulla, niin arvaa uudestaan. Peli tutustuttaa pelaajat rauhalliseen, dialogivetoiseen ja ennen kaikkea tunnelmalliseen rikosdekkarin maailmaan, joka on täynnä savuisia baareja, rikkaita perijöitä pulassa sekä muita noir-lajityypin arkkityyppejä. Pelaaja ohjaa toisen maailman sodan veteraani Cole Phelpsia, joka ratkoo rikoksia LAPD:n laskuun. Kuulustelut ovat tutkimuksissa suuressa roolissa ja kasvojen animointiin on panostettu tosissaan. L.A. Noirella onkin enemmän yhteistä esimerkiksi Phoenix Wright -pelin kuin Mafia II:n kanssa. Toisin toiminnankaan ystävät eivät jää paitsioon, sillä takaa-ajoa tai tulitaisteluita ei ole unohdettu. Jos sisäinen Humbrey Bogartisi kutsuu, niin ensi vuonna on ainakin yksi peli, joka vastaa siihen kutsuun täydellisesti.

Jonas Elfving



10. MAALISKUUTA 2011

### KIRKALLIN SANKARI

Dragon Age II:n uusi päähenkilö on Hawke, joka on fantasiapelin perusvalikoiman mukaisesti taistelija, varas tai velho. Myös päähenkilön sukupuolen voi valita, mutta sankarin roduksi on tällä kertaa lukittu jo ennalta ihmishahmo. Hahmon ulkonäköä pääsee kuitenkin muokkaamaan vapaasti pelin alussa.

## Dragon Age II

Alusta **PC / PS3 / XBOX 360** Kehittäjä Bioware  
Julkaisija EA Pelityyppi Roolipeli

**DRAGON AGE: ORIGINSIA** jouduttiin odottamaan lähes seitsemän vuotta. Onneksi sellaista odotusta ei ole tällä kertaa luvassa. Dragon Age II:n kehitysprosessi on ollut huomattavasti joutuisampi ja Biowaren uutta roolipeliä pitäisi päästä tahkoamaan jo ensi vuoden maaliskuussa.

Jatko-osan juoni kulkee alussa hetken aikaa ajallisesti päällekkäin ensimmäisen pelin tapahtumien kanssa. Alkuperäisessä pelissä tuhoutunut Lotheringin kylä on uuden sankarin koti, josta hän on juuri pelin alkaessa joutuu lähtemään evakkoon perheenjäsentensä kanssa. Juonellisesti peli käyttää tarinankerrontamethodina kuulustelun kaltaista tilannetta, jossa yksi pelin sankarihahmon tovereista kertoo menneisyyden tapahtumia ja päähenkilön kokemua seikkailuja. Muistot muodostavat pelin taustajuonen ja pelaajan tekemät valinnat muokkaavat kertomusta. Dragon Age II:n tarinankertoja ei välttämättä ole aina täysin totuuden-

mukainen kertomuksessaan ja ainakin testatussa alkuhetkien taistelukohtauksessa kertoja "liioitteli" sankarihahmon voimakkuutta, mikä kätevästi helpotti aloitus-taistelun vaikeustasoa. Dragon Age II:n tarina sijoittuu vuosikymmenen mittaiselle ajanjaksolle, jossa tarinan-kertoja hyppii juonessa eteenpäin keskittyen kertomaan kiinnostavimpia avaintapahtumia sankarin vaiheista. Kerronta on kuitenkin kronologisessa järjestyksessä eikä poukkoile ajassa edestakaisin.

Dialogin toteutus on saanut vaikutteita Mass Effect-pelisarjasta. Dialogikiekon repliikkivalintoja ovat yleensä diplomaattinen, keskellä viitsikäs ja alhaalla suorasanai-



TOUKOKUU 2011

# Nascar The Game: 2011

Alusta PS3 / Xbox 360 / Wii Kehittäjä Eutechnyx  
Julkaisija Activision Pelityyppi Ajopeli

VIIME VUOSIEN aikana pelaajat ovat päässeet hurjastelemaan ja kisaamaan kaikilla mahdollisilla motorisoiduilla ajoneuvoilla. Harvemmin vastaan on kuitenkaan tullut oikeasti hyvää ja viimeisteltyä Nascar-sarjan edustajaa. Nyt lupaus paremmasta siintää vihdoin horison-tissa. Eutechnyx ja Activision ovat nimittäin yhdessä lähteneet tavoittelemaan peliä, joka laittaisi kaikki 43 puolentoista tonnin metalli-hirviötä radalle 300 kilometrin tuntivauhdilla samaan aikaan.

Ennakkotestien perusteella peli näyttää lu-paavalta. Lajin korkea intensiteetti ja vauhdin tunne vaikuttaisivat viimein välittyvän myös kotisohvalle. Maustettuna 16 pelaajan kattavil-la verkkopeliominaisuuksilla ja saman konsolin jaetulla monipelillä, kurvaa Nascar The Game 2011 vauhtifanien odotustilan paalu paikalle.

Christofer Olsson



## KEISARIN UUDET VAATTEET?

Pelin taiteellinen tyyli on uusittu jatko-osaan ja se on nyt realistisempi, synkempi ja seksikkäämpi. Tuottaja Robyn Thebergen mukaan peli pyrkii erottumaan aikaisempaa paremmin myös vihollisten suhteen. Testatuissa taistelukohtauksissa vastustajat olivat kuitenkin niitä kovin tuttuja ihmisiä, örköjä ja peikkoja.

## EI SE MÄÄRÄ VAAN LAATU

Läpipeluu kestää noin 50-60 tuntia, joten pelin kokonais-pituus on lyhentynyt ainakin kolmanneksella edeltäjänsä nähden. Tarinankerronnan sisällön kautta arvioituna pelin pitäisi olla edeltäjänsäkin rikkaampi ja tarkoituksena olisi vähentää turhaa täytelöis-työjen kuluamista sekä ylimääräistä harhailua.



nen tai aggressiivinen. Uutena ominaisuutena suhteet seurueen jäsenten kanssa voivat kehittyä ystävyys-sijaan myös kohti kilpailuasetelmaa. Ystävyys-suhteet tai kinastelut voivat johtaa myöhemmin tarinassa hyvinkin erilaisiin tilanteisiin ja niiden on luvattu vaikuttavan pelin tapahtumiin merkittävästi. Dragon Age: Originsin tallen-nuksen voi myös siirtää jatko-osaan, jolloin siinä tehdyt valinnat vaikuttavat jonkin verran uuden pelin tapahtumiin.

Testissä oli Xbox-versio, ja siinä taistelut tuntuivat edellisosaa nopeammilta ja PC-versiota alemmas lukittu kamera sai pelin muistuttamaan yksinkertaista toiminta-

roolipeliä. Kontrollit ovat entistä hieman helpompikäyt-töisemmät, ja pelaaminen varashahmolla olikin pitkälti hack & slash -toimintaa. Pienenä pettymyksenä miekan-iskut näyttivät edelleen läheltä katsottuna menevän ohi

## taistelut tuntuivat edellisosaa nopeammilta

kohteistaan, mikä tosin on sangen yleistä useimmissa videopeleissä. Tämän graafisen seikan toivoisi muuttu-van, etenkin jos taisteluista halutaan tehdä todenmukai-sempia ja kuvakulma lukitaan lähelle pelihahmoja.

Onneksi PC-version taktisempi ote taisteluihin on kui-tenkin luvattu säilyttää ja kamerakulmaa voi nostaa korkealle, kuten edellisessäkin osassa. Toiminnallisem-massa konsoliversiossakin pelaaja voi toki yhä pysäyttää taistelut käskynjakoa varten.

Lyhyessä kokeilussa ei tietenkään näin laajasta rooli-pelistä saa kunnollista käsitystä, mutta uusi dialogisys-teemi vakuutti jo lyhyenkin kokeilun perusteella ja pelin tarinankerronta vaikutti erittäin kiehtovalta. Toiminnal-lisista roolipeleistä kiinnostuneille Dragon Age II saattaa hyvinkin olla alkuvuoden merkkiteos.

Hannu-Pekka Peura

14 sivua, useita kategorioita, kymmeniä pelejä - tiukan pohdinnan tu

# VUODEN PE



loksena toimitus esittää koko kirjon vuoden huomattavimpia teoksia

# ELI 2010





1.

## SUPER MARIO GALAXY 2

Vauva tai vaari - Mario on puhdasta peli-iloa kaikille

■ ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Nintendo GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

**Mario-pelien sarja on varttunut miehen ikään, mutta** Nintendo tekee siitä jälleen kuin vastasyntyneen. Se ei tarvitse siihen uutta ohjainta, 3D-grafiikkaa tai edes teräväpiirtoa, vaan pelkästään piinkovaa taitoa ja kahmalollisen lajinsa rikkaimpia ideoita. Super Mario Galaxy 2 on tuore, hauska ja joka käänteessään ihastuttava tasohyppely - täydellinen jatko-osa.

Kiehtovinta Super Mario Galaxy 2:ssa on se, miten saumattomasti uudet lisäykset on integroitu osaksi kokemusta. Vain muutama minuutti peliä ja Mario tuntuu aina olleen pilvipuvussa tai roikkumassa linnusta tuntemattoman yllä. Kaikki sopii täydellisesti siihen maailmankuvaan, jolle Shigeru Miyamoto loi sarjan perustan noin miljoona vuotta sitten, ja silti uuden pelin suunnittelussa on tähdätyt uusiin korkeuksiin ja käsitelty tuttujakin aiheita aivan uudella tavalla.

Nintendon luovuus paistaa läpi kaikesta, mitä Super Mario Galaxy 2:n aikana

nähdään, kuullaan ja koetaan. Jatkuvasta herkkettelusta maksetaan hellänä peukalona ja kipeinä poskina; ohjainta ei malta millään laskea alas ja koko monituntisen session ajan kasvoilla paistaa hymy korvasta korvaan. Tunnelma on niin vilpittömän iloinen, huoleton ja leikkisä, että jopa kaikkein rypyytsaisimpien angstiräiskintäfanien sydämet sulavat.

Juuri tämä on pelin salaisuus: se kykenee viihdyttämään kaikkia pelureita uuraamatta piiruakaan pelattavuudesta. Se ei kohtelee pelaajiaan lapsina ja tarjoaa runsaasti haasteita vanhemmille pelaajille. Sitä voi täysin vapaasti pelata helppona trippinä, jossa voi nopeasti ja vaivattomasti päästä käsiksi kentän päättävään tähteen, mutta silti samainen galaksi vaatii loppupuolellaan todellista taituruutta. Super Mario Galaxy 2 paketoit yksisiin kansiin valtavat määrät pelisuunnittelun nerokkuutta. Samalla Nintendo näyttää, mitä videopeliviihde parhaimmillaan on.

2.

# MASS EFFECT 2

Eeppisiä juonenkäänteitä ja tuimaa taistelua

■ ALUSTA PC / Xbox 360  
KEHITTÄJÄ Bioware  
GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

Mitä saadaan, kun yhdistetään fantastisen mahtipontinen scifimaailma, sulavalinjainen toimintaroolipeli ja liuta toinen toistaan kiinnostavampia hahmoja? Mass Effect 2 tietysti. Bioware jatkaa erinomaista pelisarjaansa mukaansatempaavalla kakkososalla, joka kohoaa eeppisiin mittasuhteisiin, mutta ei unohda elävöittää futuristista kokemusta pienillä inhimillisillä yksityiskohdilla. Olipa kyse sitten kohtalon sanelevasta valinnasta tai pelihahmojen välillä syttyvästä romanssista, kaikki on toteutettu harkiten, hyvällä maulla, parhaaseen Bioware-tyyliin. Jatko-osa hioo ensimmäiseen osaan jääneitä teräviä kulmia ja muodostaa miltei virheettömän kokonaisuuden, joka hivelee tuntohermoja ja jonka seurasta on helppo nauttia. Pelin ounasteltiin jo alkuvuodesta nousevan yhdeksi vuoden parhaista peleistä, eikä suotta. Mass Effect 2 on silkkaa laatua.



## UUDEEN PELI 2010

TUHDIMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

3.



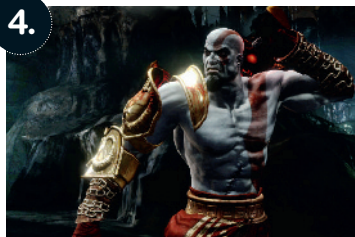
### HALO REACH

Huikkea esiosa Halo-trilogialle

Bungien hyvästit vuosikymmenen pyörineelle räiskintäsarjalle ovat ikimuistoiset. Halo Reach niputtaa yksiin kuoriin kaiken sen, mikä teki Halosta alun alkaenkin niin loistavan: mahtailvan juonen, dynaamisen toiminnan ja huippuluokan moninpelein - viikasta yhteisöä unohtamatta.

■ ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Bungie GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

4.



### GOD OF WAR III

Kratoksen vimmainen paluu

Suosittun mättösarjan PlayStation 3-debyytti on odotetun vaikuttava. Kratos on jälleen tuimalla päällä ja leipoo pataa hirviöitä ja myyttisiä jumalolentoja. Brutaali toiminta on hävyttömän tyydyttävää, tarina tihkuu eeppisyyttä ja pomovastukset venyttävät konsolin rajoja.

■ ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ SCE Santa Monica GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

5.



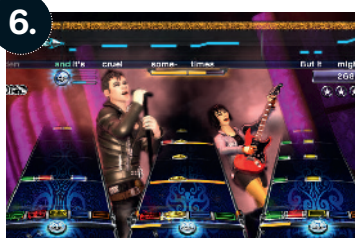
### RED DEAD REDEMPTION

Tervetuloa villiin länteen

Hetken jo näytti siltä, että Red Deadistä kehkeytyisi suuren luokan floppi, mutta Rockstar loppurutistus teki osasista mieleenpainuvan elämyksen, jonka avoin maailma ja elävät hahmot toteuttavat vaativammatkin western-unelmat.

■ ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rockstar San Diego GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

6.



### ROCK BAND 3

Miltei loputtomasti haasteita

Harmonix mullisti pelimaailmaa ensin Guitar Heroilla, sitten Rock Bandilla ja nyt todellista soittamista tavoittelevalla Rock Band 3:lla. Lajinsa monipuolisin bändipeli soveltuu soitettavaksi sekä lukitaralla että kuusikieliselä sähkökepillä. Debyyttinsä tekevät myös kosketinsoittimet.

■ ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Harmonix GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

7.



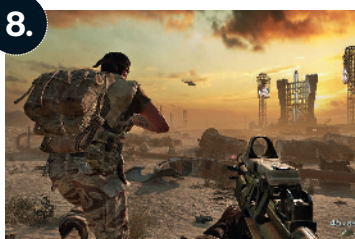
### STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Raudanluja strategiapaketti

Starcraftin jatkoa kannatti odottaa yli vuosikymmenen. Piinkova pelimekaniikka on hiottu huippuunsa, samalla kun peliin on lisätty ensiluokkaisia verkko-ominaisuuksia ja äijämäisen makeita juonikuviota. Tulos: hemmetin hauska strategia.

■ ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Blizzard Entertainment GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

8.



### CALL OF DUTY: BLACK OPS

Kennedy ja Castro yhteistyössä

Intensiivinen yksinpeli, tiivistunnelmainen nettipeli, kilpailullisempia pelimuotoja ja mahtava zombitila, jossa nähdään jopa entisiä presidenttejä taistelijoina. Black Ops ei vain kopioi Modern Warfare 2:ta - se on jopa parempi ja tuhdimpi peli.

■ ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Treyarch GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

1.

# MAFIA II

Miltei käsinkosketeltava  
1940- ja 50-luvun henki

ALUSTA PC / PlayStation 3 / Xbox 360  
KEHITTÄJÄ 2K Czech  
GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

Toisen maailmansodan aikaa kuvaavat tarinat on nähty peleissä sankarillisina vyörytyksinä natsveja vastaan, mutta harva peli maalaa yhtä uskottavaa kuvaa elämästä kotirintamalla kuin Mafia II. Tarinan alussa kovan talven kurittaessa Empire Bayn asukkeja on vaikea olla ihalematta sitä näkemystä, joka kehittäjillä on ollut. Radiossa kerrotaan sodan etenemisestä Euroopassa, ihmisiä kannustetaan lahjoittamaan vähästään armeijalle ja palelevat poloiset liukastelevat surkeina kaduilla. Kun tästä hypätään 1950-luvun alkupuolelle, on käännös totaalinen. Ilmassa vallitsee opportunisti, rock'n'roll ja auringon lämpö, mikä suorastaan vaatii baanalle.



## UUDEEN DESIGN 2010

TUHDIMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

2.



### RED DEAD REDEMPTION

Kaikien aikojen uskottavin western-peli

Rockstar onnistuu siinä, missä moni aiempi western-peli on epäonnistunut. Se ei ole luonut vain mainiota toimintapeliä lainsuojattomuudesta, roistoista ja sheriffeistä, vaan kokonaisen maailman, jossa voi ratsastaa aurinkonlaskuun tai lähteä vaikka karhujahtiin.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rockstar ARVOSANA 10/10

3.



### SUPER MARIO GALAXY 2

Galaksi täynnä riemua ja tekemistä

Kokonainen galaksi odottaa rohkeaa putkimestä, joka ratkaisisi ainutlaatuisen maailmojen mitä merkillisemmät ongelmat. Kaikkialla näkyy pirteitä värejä, hauskoja muotoja ja mielenkiintoisia hahmoja. Toteutus huokuu iloa ja kekseliäisyyttä, jollaiseen vain Nintendo pystyy.

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Nintendo ARVOSANA 10/10

4.



### ENSLAVED

Värikäs maailmanloppu

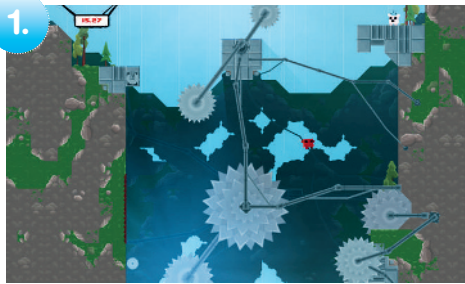
New York on raunioina. Monista muista maailmanloppu jälkeisistä peleistä poiketen Enslaved ei silti esitä maailmaansa synkkänä ja harmaana paikkana. Aurinkoinen horisontti on täynnä luonnon valtaamia rakennelmia, jotka ovat merkittävällä tavalla kauniita.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Ninja Theory ARVOSANA 7/10

## UUDEEN LADATTAVA 2010

TUHDIMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

1.



### SUPER MEAT BOY

Lihapoika tarjoaa aitoa haastetta

Super Meat Boy vaatii lähes yli-inhimillistä tarkkuutta, kun pelaajan tulee ohjata lihakuutio läpi naurettavan tappavien kenttien. Kerta toisensa jälkeen seinät värjättyvät punaisiksi, mutta virheistä ei koskaan voi syyttää täydellisesti hiottua peliä. Onnistuminen palkitaan ruhtinaallisesti.

ALUSTA PC / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Team Meat ARVOSANA 9/10

2.



### DEAD NATION

Zombiräiskintä ei petä

Kotimainen zombiräiskintä ei hyödy pelkän aivottoman toiminnan tasolle, vaan hyödyntää nokkelasti eri aseita ja interaktiivisia ympäristöjä kontrastina elävien kuolleiden massavoimalle. Selviytymistäistelu jännittävästi valaistuissa maisemissa on paitsi haastavaa, myös pelottavan hauskaa.

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ Housemarque ARVOSANA 8/10

3.



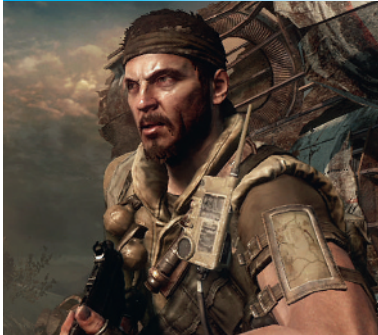
### PUZZLE DIMENSION

Spatiaalista aivojuppaa 100 kentän verran

Puzzle Dimension nojaa yksinkertaiseen ideaan, josta on saatu sangan mittava määrä aivonystyröitä kutkuttavia haasteita. Pelissä liikutellaan marmorikuulaa mutkikkailta radoilla, joilla metsästetään kukkasia. Peli on selkeälinjainen, mutta hieno pätkinä purtavaksi.

ALUSTA PC / Mac KEHITTÄJÄ Doctor Entertainment ARVOSANA 10/10

VOUDEN KÖNSIKÄS 2010



## FRANK WOODS

Call of Duty: Black Ops

Sotapelin sivuosassa hääräävä Frank Woods on karskien Vietnam-veteraanien perikuva. Tiukka katse kasvoilla, hikinauha otsalla, merijalkaväen tatuointi habassa ja kranaatit rinnalla - valmiina toimintaan. Woods on se, joka juoksee vaikka vihollislinjojen läpi ja takaisin, mutta ei myöskään hylkää tovereitaan tai pelkää tehdä uhrauksia. "Tää on Nam, poju!"

VOUDEN ÄHETÄJÄ 2010

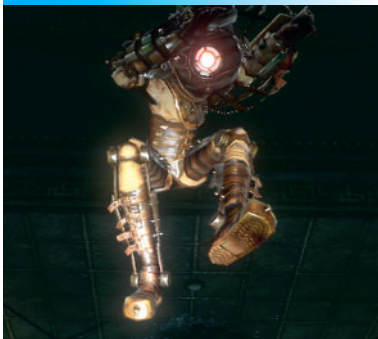


## JAMES BOND

Bloodstone 007

Voi surkeus, James! Daniel Craig on valkokankaalla tiukka 007, mutta Bloodstonessa näyttelijä joutuu tragikoomiseen valoon. Hämmäntävän huono hahmomallinnus ja eloton katse muovaavat peli-Bondista pikeminkin pukuun pukeutuneen zombin kuin charmikkaan brittiagentin. Eikä itse pelikään hävi elämys ole.

VOUDEN VIHOLLINEN 2010



## BIG SISTER

Bioshock 2

Unohda Big Daddyt. Bioshock 2 tuo sarjaan uuden vihollistyyppin, joka jättää kömpelöt merimöröt jalkoihinsa: norjat, oikukkaat Big Sisterit. Hahmosuunnittelu on edelleen omaileimaista, mutta vihollisen kellistäminen vaatii uutta vimmaista lähestymistapaa. Kampppailu on sekä hauskaa että haastavaa, mikä tekee Big Sisteristä vuoden makeimman vihollisen.

1.

VOUDEN TEKNINEN SAUVUTUS 2010



## JUST CAUSE 2

Panau on suuri ja uskomattoman kaunis - etenkin PC:llä

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Avalanche Studios GAMEREACTORIN ARVOSANA 8/10

Ruotsalainen Just Cause 2 on kaikkea sitä, mitä valtaosa nykyaikaista toimintapeleistä ei ole. Se ei ole synkkä ja suoraviivainen. Se on ylitsepurseavan värikäs, täysin avoin ja antaa toteuttaa mitä kaistapäisempiä mielitekoja. Olipa kyse koralliriutalla uiskentelusta tai lentokoneen siivellä tasapainottelusta. Maailman katolle voi nousta helikopterilla ja nähdä lumiset vuoret ja paljaat

aavikot, ja kopterista voi hypätä riippuvarjolla lähimpään viidakkoon. Toimintakohtauksissa fysiikkapohjaiset räjähdyskset lennättävät romua ilmaan, kun taas PC:llä pienetkin yksityiskohdat heräävät henkiin. Kaikki toimii saumattomasti ja ihmeen sujuvasti. Unohda Saints Row. Just Cause 2 ottaa Grand Theft Auton ja räjäyttää sen miljooniin eri suuntiin. Teknisesti vuoden mahtavin peli.

2.



## GOD OF WAR III

Henkeäsalpaavan eppinen

God of War -sarja on aina ottanut alustastaan kaiken irti, eikä God of War III ole poikkeus. Uskomattomiin mittasuhteisiin venyvät taistelut loksauttavat leuan lattiaan keneltä tahansa, eikä peli kitsastele myöskään yksityiskohtien tai sujuvuuden kanssa. Malliesimerkki PlayStation 3 -pelistä.

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ SCE Santa Monica ARVOSANA 10/10

3.



## NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Vibrantti ja näyttävä kaahailupeli

Kuumia rantateitä, sateen kostuttamia metsiköitä, karuja aavikoita - yhdessä saumattomassa maailmassa. Peli uhkuu upeita maisemia, joille vain silmiä hivelevät autot vetävät vertoja.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Criterion ARVOSANA 6/10

TUHDIMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI



VOUDEN ASE 2010

## THE SEEKER

Singularity

Kun Raven Software suunnitteli Singularityn, se otti vaikutteita viime vuosikymmenen parhaista toimintapeleistä. The Seekerissä yhdistyvät Max Paynen sniper-hetket ja Half-Life 2:n ohjattava sinko. Lopputuloksena on vuoden paras ase. Paikkojen pamauttelu The Seekerillä on yksi Ravenin yllättävän laadukkaan toimintapelin kohokohdista.

1.



## BAD COMPANY 2

Räjähdykset ryskyvät ja papatus kaikuu kallioilla

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360  
KEHITTÄJÄ DICE  
GAMEREACTORIN ARVOSANA 8/10

Sodan äänet soljuvat ämyreistä pelottavan intensiivisinä. Rynnäkkökivääri laukeaa liipaisinta painaessa vihaisesti. Samalla kranaatit ja panssarivaunut repivät taloja riekaleiksi ja miehet huutavat sekasorron keskellä. Josain kaukana ilmatorjunta paukuttaa kumeasti, kun lentokoneet yljäseivät ylitse. Tilaääni on vaikuttava. Erityisen lähelle taistelun tunnelmaa pääsee War Tapes -äänitilassa, joka laadukkaalla äänentoistolla kuulostaa poikkeuksellisen messeväältä. Piti sodasta tai ei, Battlefield: Bad Company 2:ssa on vuoden paras äänimaailma.



## MAFIA II

Äänimaailma herättää maailman henkiin

Erinomainen ääninäyttely, kontekstia antavat radio-ohjelmat ja autenttinen aikalaismusiikki ovat vain osa Mafia II:n mallikasta äänimaailmaa. Pelissä on myös harvinaisen uskottava kaupungin häly, mikä on omiaan virittämään pelaajan Empire Bayn meininkiin. Oli yö tai päivä, äänet herättävät ympäristöt eloon.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ 2K Czech ARVOSANA 9/10



## ALAN WAKE

Peli, jossa kappaleetkin kertovat tarinaa

Alan Wake käyttää loistavasti hyödykseen luonnollisia ääniä tunnelmanluojana. Tuulen kiihtyminen synkässä metsässä enteilee pahaa, kun taas kaukaa kuuluvat koiran haukunta ja ihmisten huuto antavat vain arvailta epäonnisten kohtaloa. Lisäksi peli kertoo ainutlaatuisella tavalla tarinaa tarkoin valitun musiikin keinoin.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Remedy ARVOSANA 9/10



## RED DEAD REDEMPTION

Ammattimaisesti toteutettu western

Rockstarin korkeatasoinen äänisuunnittelu jatkuu villin lännen maisemissa. Red Dead Redemption kaappaa aihepiirin hengen vientävällä aksentilla, mukavalla tilaäänellä ja dynaamisella musiikilla, joka reagoi pelitapahtumiin ja on samassa kastissa Ennio Morriconen legendaaristen läänkkäritunnareiden kanssa.

ALUSTA PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Rockstar ARVOSANA 10/10

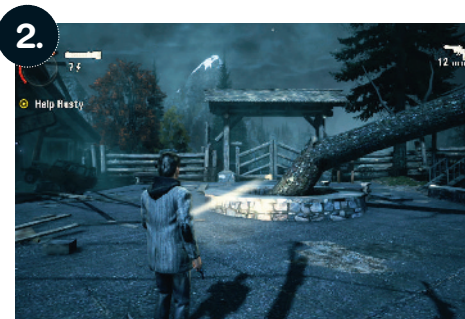


## HEAVY RAIN

Elokuva, jossa pelaaja ohjaa tapahtumia

Quantic Dream yhdistää pelin ja elokuvan ennennäkemättömällä tavalla. Salapoliisirilleri ei arkaile tarttua aikuisiin aiheisiin, minkä lisäksi tarina on myös varsin dynaaminen. Juonta seurataan useiden kiinnostavien hahmojen näkökulmasta. Päähenkilön kuolema tuntuu traagiselta, koska peli ei päätäkään, vaan vaihtaa toiselle raitteelle. Se tekee menetyksestä kouriintuntuvan.

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ Quantic Dream ARVOSANA 8/10



## ALAN WAKE

Kiehtova jännitystarina kirjailijasta

Alan Wake rakentuu TV-sarjan muotoon, jossa jokainen jakso muodostaa oman dramaattisen kokonaisuutensa. Ainutlaatuisia ratkaisua tukee mielenkiintoinen ja intertekstuaalinen juoni, joka aaltoilee Alanin kadonneen vaimon pelastusyritysten ja miehen mielenterveyden kyseenalaistusten välillä. Mukaan sekoituu myös ripaus Twin Peaksin myyttisyyttä ja Stephen Kingin vaikutteita.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Remedy ARVOSANA 9/10



## FALLOUT: NEW VEGAS

Aiempaa koukuttavampi ja interaktiivisempi

New Vegas ei kärsinyt ydintuhoon raskaimpia vaikutuksia, mutta alueella on puhjennut sitkeä valtataistelu eri ryhmittymien välille. Pelaaja astuu kuvioon ratkaisun avain kädessään ja pääsee muovaamaan tapahtumien kulkua omien valintojensa kautta. Juonta täydentävät pienet yksityiskohdat - päiväkirjat, paperit -, jotka palkitsevat tutkivan pelaajan. Näin pelin tarinan pitäisikin toimia.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Obsidian ARVOSANA 8/10



## DANTE'S INFERNO

Mahtava idea, sujuva tekniikka, mutta tylsä peli

Dante Alighierin runoon Jumalainen näytelmä perustuva Dante's Inferno heittää pelaajan kirjaimellisesti helvettiin. Pelissä kuljetaan runon tavoin helvetin eri piirien läpi, mutta juuri muuta yhteistä pelillä ja runolla ei ole. Pelillisesti Dante's Inferno on God of Waria raskaasti lainaava toimintapeli, joka ei kuitenkaan onnistu kenttäsuunnittelussa esikuvansa veroisesti. Peli tuntuu liian tavanomaiselta ja toimintapainotteiselta tempaistakaan kunnolla mukaansa. Dead Spacen tekijältä oli lupa odottaa selvästi parempaa.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Visceral Games ARVOSANA 5/10



## WRC 2010

Virallisen MM-rallipelin paluu jätti kylmäksi

Virallinen MM-ralli teki paluun pelimarkkinoille useiden vuosien tauon jälkeen, mutta uuden kehittäjän orkestroima comeback vaikuttaa hätködyttävästi. WRC 2010 sisältää kaikki kuluneen rallikauden kilpailut, autot ja kuljettajat. Ne eivät kuitenkaan pelasta peliä heikolta ratasuunnittelulta ja puolivillaiselta ajokokemukselta, jossa esimerkiksi lumipenkaan törmäminen vastaa betoniseinään ajamista. WRC 2010 jääkin esimerkiksi Colin McRae: Dirt 2:n varjoon, kun speksien tuijottelusta siirrytään auton rattiin. Rallifaneille kova takaisku.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Milestone ARVOSANA 5/10

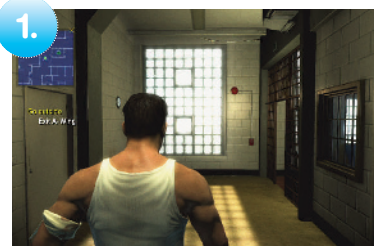


## FINAL FANTASY XIII

Roolipeli ei noussut tuotantoarvojen tasolle

Square Enix yritti tehdä Final Fantasyssä länsimaiseen makuun sopivan suoraviivaistamalla sarjan 13. osaa. Ratkaisu oli pettymys monille faneille, jotka odottivat avoimempaa ja vapaampaa seikkailua. Tekijöiden kannalta riesana on myös se, että he joutuvat taistelemaan edellisten osien asettamaa korkeaa rima vastaan. Vaikka peli ei ole huono, korkeilla tuotantoarvoilla siunatusta ja nykykonsolien ehkä odotetuimmasta eepoksesta toivottiin jäsityttävämpää kokemusta.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Square Enix ARVOSANA 8/10

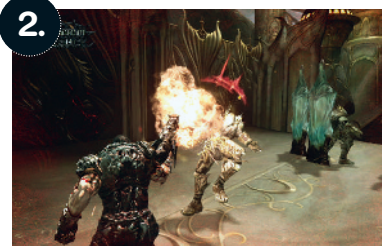


## PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Loistoaineksista onneton peli

Pako-televisiosarjaan perustuvalla pelillä olisi ollut kaikki mahdollisuudet erinomaisuuteen. Prison Break: The Conspiracy ei kuitenkaan saavuta vankilamaailman intensiivistä ilmapiiriä. Täydellinen epäonnistuminen.

ALUSTA PC / PS3 / Wii / X360 KEHITTÄJÄ ZootFly ARVOSANA 1/10



## QUANTUM THEORY

Japanilainen Gears of War?

Tecnon tuottamaa Quantum Theorya on mainostettu japanilaisena Gears of Warina. Epic Gamesin mestariteoksesta apinoitua ideaa lukuun ottamatta pelillä ei ole kuitenkaan mitään yhteistä. Quantum Theory on järkyttävän tönkkö, uskomattoman ruma ja totaalisen typerä toimintapeli.

ALUSTA PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Team Tachyon ARVOSANA 1/10

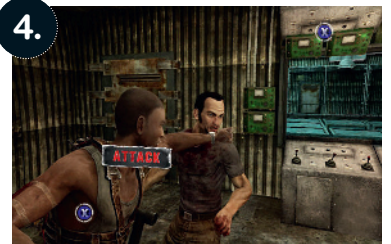


## FIGHTERS UNCAGED

Taistelu kaatuu kontrolleihin

Kinectin taistelupeli menee metsään kaikilla mahdollisilla tavoilla. Ensimmäinen taistelumeکانikka on huono, toisekseen liikkeen tunnistus ei toimi, kolmanneksi pelistä puuttuu monin-peli ja kaiken kukkuraksi vastustajakin on vain kourallinen. Selvästi kiirehditty tekele, joka on parempi jättää kauppaan.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ AMA Studios ARVOSANA 1/10



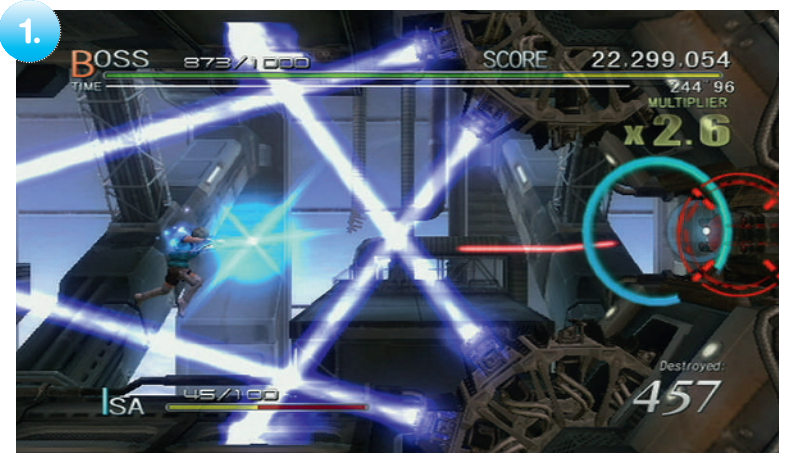
## SAW II: FLESH AND BLOOD

Jopa edeltäjäänsä huonompi

Saw II ei herätä pelkoa riipivänä kauhu-trillerinä, vaan karneana mukapelinä. Synkillä käytävillä liikkumisessa ei ole minkäänlaista jännitystä, koska tapahtumat on toteutettu kömpelöiden näppäilyhaasteiden muotoon.

ALUSTA PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Zombie Studios ARVOSANA 2/10

## VOUDEN NICHE-PELI 2010



## SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

Treasure lohti räiskintäpeliin, joka on täyttä kultaa harvoille ja valituille

Nintendo 64:n Sin and Punishmentin jatko-osa Successor of the Skies on kuin portfoliotyö kaikista Treasures vuosien varrella kehittelemistä hyvistä ideoista. Se on raitteilla kulkeva räiskintäpeli, joka niputtaa samoihin kansiin erittäin haastavaa toimintaa, ikimuistoisia pomotaiteluita ja papukaijamerkin arvoisen pelattavuuden. Pelin kivenkova ydin ei taatusti kaikille aukene, mutta raideräiskintöjen pienen alagenren faneille peli on Ikarugan veroinen tapaus.

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Treasure ARVOSANA 10/10



1.

## IPHONE 4

Apple mullistaa kaiken - jälleen

Apple on noussut uudesta älypuhelinvalmistajasta älypuhelinvalmistajien ykköseksi ja kääntänyt mobiilimarkkinat ylösalaisin. Mitä enää jää tehtäväksi? Kaiken voi mullistaa uudelleen. Uusi iPhone 4 sisältää eniten toimintoja ja tarkemman näytön kuin missään muussa puhelimessa. Puhelin antaa entistä enemmän mahdollisuuksia pelinkehittäjille. Apple on pakannut siron luurin niin täyteen tehoa, että se haastaa helposti perinteiset konsolit.

■ VALMISTAJA Apple ALUSTA IOS 4



2.

## ROCK BAND 3 KEYBOARD

Mad Catzin pelisyntikka on laadukas

Musiikkipelien uusin instrumentti on vakaa, vankkatekoinen ja täysin oikeaa vastaava soitin. Se sopii niin amatööreille kuin ammattilaisillekin. MIDI-liitäntä, hyvät koskettimet ja useisiin soittosentoihin sopiva muotoilu ovat esimerkkejä Rock Band 3:n pianon ominaisuuksista. Se on tähän asti hauskin lisä sarjaan.

■ VALMISTAJA Mad Catz ALUSTA PS3 / Wii / Xbox 360



3.

## XBOX 360 S

Microsoft viilaa aivan kaikkea

Tällainen sen olisi pitänyt olla! Xbox 360 S on fiksumpi, hiljaisempi ja monipuolisempi konsoli kuin alkuperäinen malli. Sen pianolakattu ulko-kuori hivelee silmiä, se on pienempi ja siihen kuuluu muun muassa sisäänrakennettu WLAN. Microsoftin konsoli on jälleen moderni, eikä muutos tullut yhtään liian aikaisin.

■ VALMISTAJA Microsoft ALUSTA Xbox 360

1.



## GRAN TURISMO 5

Puolen vuosikymmenen odotus pitkittyi vielä maalisuoralla

■ ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ Polyphony Digital JULKAISU Julkaistu (lopultakin)

GT5:ttä on odotettu siitä asti, kun PlayStation 3 julkistettiin. Yli 1000 autoa, kymmeniä ratoja ja rata-autoilun sivussa ripaus rallia. Pelin tavoitteet ovat olleet aina korkealla, mutta valmistuminen on vienyt paitsi tuskastuttavan pitkään, myös hurjia määriä rahaa. Ja suunnitelmat ovat jatkuvasti myöhästyneet. Julkaisua povattiin jo viime vuodelle, sitten keväälle, sitten kesälle, sitten loppu-

vuoteen 2010. Useita kertoja myöhästynyt simulaattori sai viimein "kiveen kirjoitetun" julkaisuajan: marraskuun 3. päivä. Sitten kuului taas jätäväisiä uutisia: peli oli myöhästynyt aivan viime metreillä, koska viimeistely vaati lisää aikaa. Hetken jo näytti siltä, ettei peli ehtisi joulukuusi, mutta onneksi pahimmat pelot eivät toteutuneet. Viime hetken säikäytys on silti vuoden lipsahduksen veroinen.

2.



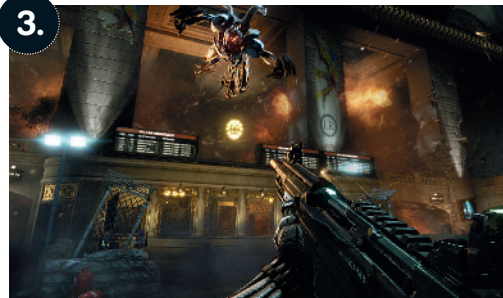
## RAGE

Id:n odotettu toimintapeli vasta syksyllä 2011

Täysin uutta id Tech 5 -pelimoottoria käyttävä Rage lupaa harvinaisen näyttävää toimintakokemusta Mad Max -henkisessä miljöössä. Kertaalleen julkaisijaakin vaihtaneen pelin odotettiin valmistuvan joulumarkkinoille, mutta alkukesästä paljastui, että Rage ilmestyisikin vasta syksyllä 2011. Ouch.

■ ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ id Software JULKAISU 16.9.2011

3.



## CRYSIS 2

Muukalaisinvaasio lykkäytyi alkuvuoteen

Crysis on edelleen yksi PC-pelaamisen vitanpylväistä. Peli, joka oli liian edistynyt koskaan taipumaan konsoleille. Niinpä ei ole yllättävää, että myös konsoleille suunniteltua jatko-osaa seurataan silmällä kovana. Onnistuuko Crysis nostamaan rimaa jälleen? Totuus ei harmillisesti selviä vielä tänä vuonna.

■ ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Crytek JULKAISU 24.3.2011



VOUDEN DIIILI 2010

## GTA IV: THE COMPLETE EDITION

Kolme huippupeliä budjettipelin hintaan

Kokoelmapaketti niputtaa yhteen Rockstarin massiivisen Grand Theft Auto IV -sarjan. Siihen sisältyy Nico Bellicin koskettavan päätarinan ohella huume- ja biker-elämää moottoripyöräjengin jäsenenä. Parempaa diiliä tuskin löytyy.

VOUDEN LIPSADUUS 2010

VOUDEN VIMPPAIN 2010

TUHDIMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

1.

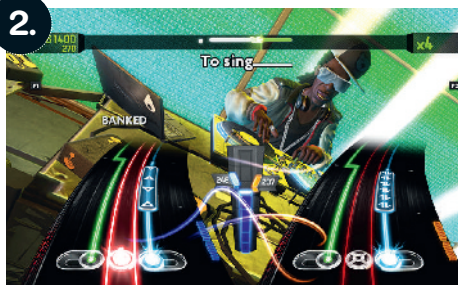


## ROCK BAND 3

Se kaikkien aikojen kattavin

■ ALUSTA PS3 / Xbox 360  
KEHITTÄJÄ Harmonix  
GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

Harmonixin tuorein rokkibändi ottaa itseohjautetusti vuoden musiikkipeilin arvonimen. Peli ei tyydy tuttuun menestysreseptiin, vaan tähtää kunnianhimoisesti kohti oikeaa soittamista. Kuusikielisellä sähkökitaralla rock-klassikoiden tiluttaminen nousee aivan uudelle tasolle, kun taas piano lisää sekä soittamisen että musiikkivalikoiman monipuolisuutta. Samalla peli tukee myös vanhempia soittimia ja mukaan mahtuu jopa seitsemän bändinjäsentä. Monipuolinen, hauska ja loputtoman haastava.

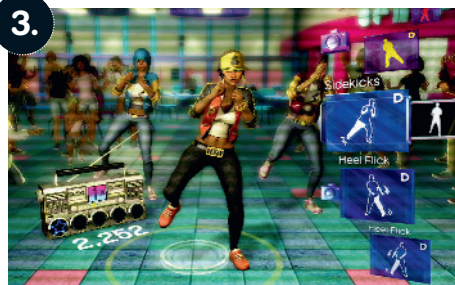


## DJ HERO 2

Tiskijukkana kikkailu on hauskaa

Viime vuoden DJ Hero oli hauska vaihtoehto rock-painotteisemmille musiikkipeleille, mutta siihen sisältyvät miksausket eivät saaneet varauksentonta kiitosta. Jatko-osa korjaa kappalevalikoiman puutteet mahtavasti ja lisää tiskijukan käyttöön fiksumpia freestyle-toimintoja, jotka tekevät pelistä autenttisemmän kokemuksen.

■ ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Freestyle Games ARVOSANA 8/10

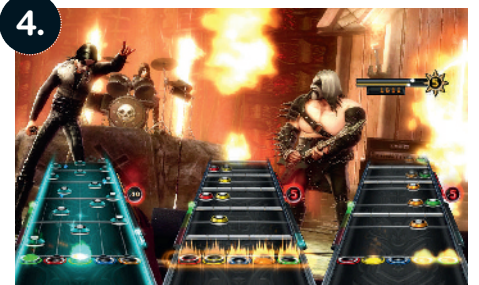


## DANCE CENTRAL

Peli, joka opettaa tanssimaan

Kinectille tarkoitettu Dance Central on paitsi uuden liikesensorin lippulaiva, myös todella mahtava bilepeli. 30 kappaleen biisivalikoima on ehkä hieman rajoittunut, mutta kappaleet ovat silkkaa kultaa - puhtaita tanssihittejä. Peli vieläpä opettaa pelaajaa tanssimaan, joten pelaamalla pysyy klubillakin paremmin tahdissa.

■ ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Harmonix ARVOSANA 8/10



## GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Rock-soturit nousevat vihollista vastaan

Guitar Hero -sarja alkaa olla jo väsynyt, mutta Warriors of Rock saa sotakirveen vielä kertaalleen tanaan. Sen musiikkivalikoima muistuttaa enemmän sarjan varhaisia osia, ja uniikkina piirteinä on soittamisen oheen lisätty rockin kuvamaailmaa heijasteleva tarina.

■ ALUSTA PS3 / Wii / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Neversoft ARVOSANA 8/10



## TOY STORY 3

Leikkisiä lisenssipeli viehättää

Animaatioelokuvalta tehty lisenssipeli ei yleensä riemua herätä. Joskus eteen kuitenkin tulee mukavia yllätyksiä. Yksi tällainen on Toy Story 3. Peli sisältää sopivasti tasohyppelyä ja seikkailua kaikenikäisille ipanoille, minkä lisäksi mukana on varsin luova hiekkalaatikotila.

■ ALUSTA PS3 / Wii / X360 KEHITTÄJÄ Avalanche ARVOSANA 7/10



## SONIC ALL-STARS RACING

Kaahailua Segan maskottien kanssa

Sumo Digital vaihtoi Outrun-sarjan Ferrarit kartingiin, otti Kalifornian aurinkoisten rantojen tilalle Green Hill Zonen ja ahtoi mukaan niin suuren palan Sega-maailmaa kuin vain mitenkään kykeni. Sonic-siilin tähdittämä karting on hyvä lahjaideana kaikille lapsille ikävuosien 7 ja 77 välillä.

■ ALUSTA PS3 / Wii / X360 KEHITTÄJÄ Sumo Digital ARVOSANA 8/10



## LEGO HARRY POTTER

Lego-pelien taika ei ota sammuaakseen

Tuoreeseen Harry Potter -elokuvaan perustuva peli on susi, mutta suosittuun Lego-sarjaan kuuluva Lego Harry Potter toimii. Harryn ensimmäisiä velhuvuosia kuvaava seikkailu on viihdyttävä, ja yhteistyötilan turvin se sopii täydellisesti lapsen ja vanhemman yhteispelaamiseen.

■ ALUSTA PS3 / Wii / X360 KEHITTÄJÄ TT Games ARVOSANA 7/10



1.

# HALO REACH

Vuoden hauskin kimpappeli

ALUSTA Xbox 360  
KEHITTÄJÄ Bungie  
GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

Bungie on aina satsannut yhteisölliseen pelaamiseen, eikä Reach ole poikkeus. Neljän pelaajan samanaikainen kampanja on huippuunsa hiottu yhteistyötila, joka nostaa kimpapakivan neljenteen potenssiin. Mikä onkaan hausempaa kuin ajaa Warthogilla tuhatta ja sataa kaverin konekiväärin laulaessa takana? Mikä parasta, yhteistyö onnistuu niin samalla ruudulla kuin Xbox Livessäkin. Eikä hupi pääty kampanjaan. Uudistunut Firefight-selviytymistila ja Forge-editori tarjoavat huimasti lisää pelattavaa.



2.

## DEAD NATION

Kaksin aina kivempaa, zombienkin edessä

Tämä ylviestosta kuvattu eloonjäämispeli on kuin Left 4 Deadin ja Alien Swarmin pullea lehtolapsi. Kuten tosielämässä, tässäkin on kaksin komiampi laittaa selät vastakkain ja sohia taskulampuilla suuntiinsa, zombimassojen vyöryessä pimeydestä. Kaksi silmäparia tuo peliin uutta riemua, sekä helpottaa kummasti. Mukana on myös kiva metapeli, jossa kokonaiset maat kilpailevat kaatoluvuista.

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ Housemarque ARVOSANA 8/10



3.

## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Apina ja gorilla kävelivät torilla

Aivan kuin viime vuoden New Super Mario Bros, muistuttaa Donkey Kong Country Returns, että jaettu ilo on paras ilo. Onko jokin hyppy liian vaikea? Ei hätää, jos on kaveri mukana antamassa vauhtia. Kunhan banaaneista ei tule kiistaa, Donkeyn ja Diddyn yhteistyöstä irtoaa hupia koko rahan edestä.

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Retro Studios ARVOSANA 8/10



4.

## LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Tomb Raiderin mainio spin-off

On pelejä, jotka antavat mahdollisuuden kaverin kanssa pelaamiseen, ja sitten on pelejä, jotka suorastaan vaativat sitä. Laran uusin ladattava seikkailu määritteli, mitä yhteistyö on, ja teki sen viimeisen päälle hiotulla pelimekaniikalla. Pelin päättyessä kaverin kanssa oli synkässä kuin identtiset kaksoset konsanaan.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Crystal Dynamics ARVOSANA 9/10



## MADISON PAIGE

(Heavy Rain)

Heavy Rainin kiinnostavinta osaa esittää moderni naisahamo, joka ei kärsi ylikurvikkaista linjoista. Madison Paige on nuori journalisti, jota vaivaa unettomuus. Hahmo on kaunis mutta luonnollinen, vahva mutta haavoittuvainen. Heavy Rain tarjoaa malliesimerkin naisahamosta, joka ei vain ole visuaalinen kohde ja jonka tunteisiin mieskin voi samaistua.

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ Quantic Dream ARVOSANA 8/10



2.

## ALAN WAKE

(Alan Wake)

Harvassa pelissä päähahmo tulee yhtä tutuksi kuin suomalaisen Remedy'n psykologisessa toimintatrillerissä. Vaikka Alan Wake ei ollut vuoden suurimpia myyntimenestyksiä, antoi se pelaajille yhden vuoden parhaimmista hahmoista. Hulluuden rajoilla tasapainoileva kirjailija Alan Wake, kuten myös koko peli, on loistavasti käsitelty ja eheä kokonaisuus.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Remedy ARVOSANA 9/10



3.

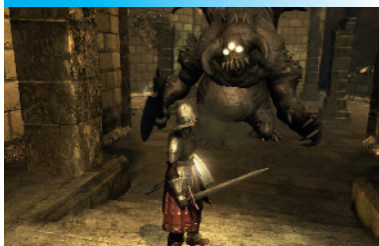
## JOHN MARSTON

(Red Dead Redemption)

Kuka on villin lännen kovin kundit? Kenen mieli ei koskaan epäröi tai luoti osu maalistaan ohit? Se on John "I see what I can do" Marston, mies joka yrittää vain jättää menneisyyden taakseen ollakseen taas yhdessä perheensä kanssa. Red Dead Redemptionin kovapintainen pyssysankari jäi mieleen yhtenä vuoden muistettavimmista hahmoista.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rockstar ARVOSANA 10/10

## UUDEMPIMMISTEN 2010



### DEMON'S SOULS

Haastava ja palkitseva

Olet yksin pimeässä ja kuolema odottaa. Viimeinen elinvoimanehtari on käytetty, ja pahin vihollisesi on vielä edessä. Tallennuksesta voi vain unelmoita, eikä peliä voi edes pysäyttää hetkeksi. Demon's Souls oli totisesti yksi vuoden ainutlaatuisimmista pelikokemuksista. Toimintaroolipelin huima haaste edellyttää itsepintaista keskittymistä ja tarkkaavaisuutta. Samalla peli tarjoaa kuitenkin yhden vuoden palkitsevimmistä kokemuksista.

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ From Software ARVOSANA 9/10

## UUDEMPIMMISTEN 2010



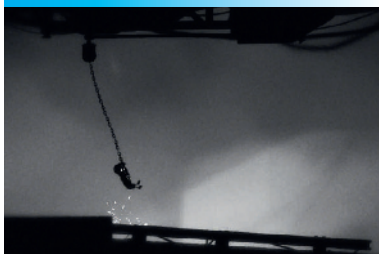
### JOE DANGER

Stuntti-Jussin elämä on kovaa

Jos todellisen sankarin mitta on se, kuinka monta iskua voi ottaa vastaan ja nousta ylös yhä uudestaan ja uudestaan, on Joe Dangerfield se sankareista suurin. Joe sai kärsiä pelissään sellaisesta kohtelusta, että heikompi hirvittää. Sadistiset pelaajat puski hänet läpi räjähdysten, massiivisten törmäysten, putoamisten ja jopa raatelevien eläinten. Ne eivät Joeta lannistaneet, joten hän voi hymyillä vuoden kovaluimpina kaverina.

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ Hello Games ARVOSANA 7/10

## UUDEMPIMMISTEN 2010



### LIMBO

Eksynyt poika kääntää katseet

Epävarmana siskonsa kohtalosta poika astuu Limboon. Seikkailu on lumoavan yksinkertainen niin pelimekaniikaltaan kuin ulkoasultaan. Mustavalkoinen maailma on armoton ja tyylytelty. Tasoloikkaa ja ongelmanratkaisua yhdistelevä peli oli vuoden kaksijakoisin kokemus - mieleenpainuva, mutta kestollaan aivan liian lyhyt ja lopusta avonainen.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Playdead ARVOSANA 6/10

1.

UUDEMPIMMISTEN 2010



### CRONOS

(God of War III)

ALUSTA PlayStation 3 KEHITTÄJÄ SCE Santa Monica GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

Pomotaistelut ovat pelien suuria kohokohtia, ja God of War -sarja jos mikä on tunnettu elämää suuremmista hiri-viöistä. Ei olekaan ihme, että vuoden pomoksi nousi tänä vuonna juuri God of War III:n yksi monista pomotaisteluista. Vaikka Zeus oli Kratoksen punasävyisen kostomatkan viimeinen etappi, yksi nousee ylitse muiden näyttävyydessä ja massiivisessa koossa: Cronos,

Zeuksen isä ja titaani haadekseen sysätty kuningas, joka oli tuomittu kantamaan Pandoran temppeleä selänsään ikuisuuden. Onneksi Kratos tuli ja päästi hänet kärsimyksistään. Vuoren kokoisen Cronoksen päihittäminen ei kuitenkaan ollut mikään pikkujuttu. Pitkä taistelu ympäri valtavan titaani kehoa oli eppinen koettelemus. Lopussa Kratos seisoi jälleen yhden titaani surmaajana.

2.



### FATHER BALDER

(Bayonetta)

Bayonettan isä ei ole pelin viimeinen tai suurikokoinen vastus, mutta se on yksi vuoden mieleenpainuvimmista. Miekkonen liihottelee valtavat sulat selässään ja iskee sulavasti kuin balettitanssija. Koko taistelu tapahtuu huiman pudotuksen aikana, ja välillä isäukko tempaa jopa satelliitin mukaan kamppailuun.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Platinum Games ARVOSANA 10/10

3.



### DEATHWING

(World of Warcraft: Cataclysm)

Vuoden kovimmista pomoista ei voi jättää pois Azerothin kataklysmin aiheuttajaa Deathwingiä. Jättimäinen ja muinainen tulilohikäärme mullistaa maisemat ja yrittää pistää koko maailman polvilleen. Onneksi sitä estämään rientää vaivaiset 12 miljoonaa World of Warcraftin pelaajaa.

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Blizzard Entertainment ARVOSANA 9/10



## UUDEMPIMMISTEN 2010

### RED BULL X1

Gran Turismo 5

Vuoden hylpeinen auto ei ole todellinen kilpuri, vaan haave siitä millaisia formulat voisivat nykyään olla. Insinööri legenda Adrian Neweyn suunnittelema ja F1-mestari Sebastian Vettelin koeajama Red Bull X1 on moderni maaefektiauto, jonka alipainetta tuottava pohja pitää sen kiinni tiessä jopa 450 kilometrin tuntivauhdissa. Tervemenoa ääri rajoille.

UUDEEN HÄVYTTÖMIN 2010



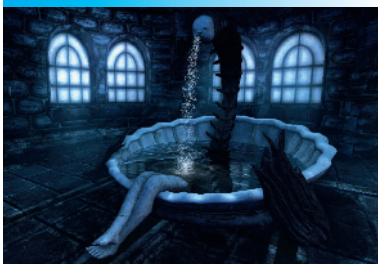
**GOD OF WAR III**

**Silmitöntä väkivaltaa ja seksiä**

Kun astuimme Afroditen makuukammariin Olympus-vuorella God of War III:ssa, tiesimme mitä oli tulossa. Hulpeen verenvuodatusjuhlan lisäksi peli tarjosi ronskeimman seksikohauksen, mitä on koskaan kuultu (höh) - vielä puolipukeisten naiskatsojien selostuksella.

ALUSTA PlayStation 3 ARVOSANA 10/10

UUDEEN PELOTTAVIN 2010



**AMNESIA: THE DARK DESCENT**

**Selviytymistästelua pään sisällä**

Ruotsalainen kauhupeli ei sorru toiminnan tielle, kuten niin monet kilpailijansa. Linnan pimeitä käytäviä tutkiessa kauhun psykologinen puoli nousee keskeiseen rooliin. Tunnelma on niin häkellyttävä, että pelissä juoksee pakokauhun vallassa varmana siitä, että takana on joku - vaikka se saattaa olla vain tuuli. Amnesia on yksi kaikkien aikojen pelottavimmista peleistä.

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Frictional Games ARVOSANA 8/10

UUDEEN FRISYYRI 2010



**BAYONETTA**

**Tukkatyyli, joka pukee**

Hideki Kamiyalla on ilmeisesti paha hiuksetissi. Hän suunnitteli noidan, jonka omat demoniset hiukset muodostavat samalla hänen puvustuksensa. Kun demonivoimat ovat käytössä, peittävät vain muutamia hiuskiehkurat noidan intiimit alueet. Kyseessä onkin ylivoimaisesti vuoden häröin, vaarallisin ja erikoisin kampaus. Vuoden frisyryri, siis.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 ARVOSANA 10/10

1.

UUDEEN VERKKOPELLE 2010



**STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**

**Huikkea jatko-osa verkkopeliuskonnolle**

ALUSTA PC / Mac KEHITTÄJÄ Blizzard Entertainment GAMERACTORIN ARVOSANA 9/10

Blizzard on melkoinen ihmeidentekijä. On vaikea edes kuvitella, kuinka suuri ja suosittu Starcraft oikeastaan on. Pelkästään Etelä-Koreassa suosio on sitä luokkaa, että peliä voi hyvällä syyllä kutsua maan kansallisurheilulajiksi. Odotukset ja paineet jatko-osan menestykselle olivat uskomattomat, mutta Blizzard teki mahdollomasta mahdollisen. Lukuun ottamatta sitä, että yksinpeli jaettiin

kolmeen osaan, Starcraft II lunasti käytännössä kaikki siihen kohdistuneet odotukset. Pelaajakunnan toiveet uudistuneen Battle.net-pohjaisen moninpelein suhteen otettiin mainiosti huomioon, mikä johti vuoden tasapainoisimpaan, koukuttavimpaan sekä ehkä kaikista kilpailullisimpaan verkkomoninpeleihin. Nyt jalat alle - zergit ovat jo tulossa!

2.



**HALO REACH**

**Huippuunsa hiottu kokonaisuus**

Reach näyttää, miten nettiräiskintä tehdään. Mahtava määrä pelimuotoja, kenttäeditori, toimiva kannustinjärjestelmä sekä tietyt sulava pelinhakutoiminto pitävät huolta, että nettissä on ilo pelata. Halo Reachin ansiot ovat vakuuttavat, ja se oikeuttaa toiseen sijaan supertiukassa vertailussa.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Bungie ARVOSANA 10/10

3.



**CALL OF DUTY: BLACK OPS**

**Sarjan monipuolisin osa**

Modern Warfare 2 ei aivan osunut maaliinsa moninpeleissään. Onneksi Treyarch kuunteli, mitä faneilla oli sanottavana, ja teki räiskinnästä taas jotain hienoa ja ennen kaikkea hauskaa. Uudet pelimuodot ja fiksu varusteiden päivitys lisäävät pelin viehätystä entisestään. Mikä parasta, zombit tekevät paluun.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Treyarch ARVOSANA 9/10



UUDEEN PELIPALVELU 2010

**STEAM**

**Jatkuvaa kehitystä**

Valven Steam-palvelu uudistui ja laajentui Macille. Samalla ilmestyi mahdollisuus ostaa peleistä sekä PC- että Mac-versio ilman lisähintaa. Yhdistettynä Cloud-tallennuspalveluun pelien pelaaminen eri tietokoneilla on helpompaa kuin koskaan. Kun päälle luetaan pelitarjonta, tarjoukset, yhteisö ja nopeat päivitykset, Steam on vuoden paras palvelu.

TUHDIMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMERACTOR.FI

1.

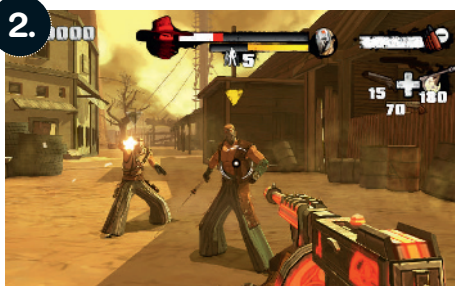


## BAYONETTA

Kreisi toimintaelämys

ALUSTA PS3 / Xbox 360  
KEHITTÄJÄ Platinum Games  
GAMEREAKTORIN ARVOSANA 10/10

Vuoden suurin yllättäjä näytti jälleen, että tytöt tykkivät kovimmin - ainakin jos kyseessä on neljällä pistoolilla ja demonisilla hiuksilla varustettu noita. Pelin juoni ei ehkä ollut siitä parhaimmasta päästä, mutta se ei paljoa painanut enkeleiden ja muiden taivaan vinoutuneiden palvelijoiden saadessa maistaa korkkareihin kiinnitettyjä aseita ja noidan monia muita apuja. Pelattavuus on yksinkertaisesti viimeisen päälle hiottua, joten taistelut valtavia pomoja vastaan ovat viihdyttäviä. Kreisi ja seksikäs huumori takasi, että Bayonetta valssasi kuun valossa suoraan sydämiimme.



## RED STEEL 2

Ubisoftin räiskintäpeli toimii sittenkin

Ensimmäinen Red Steel oli todellinen pannukakku, ja odotukset jatko-osasta olivat supermatalalla. Wii Motion Plus teki kuitenkin ihmeitä ja muutti kokemuksen. Miekka ja ase -yhdistelmä toimii toisella yrittämällä hienosti, kun taas uusi ilme ehostaa pelin tunnelmaa.

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Ubisoft ARVOSANA 8/10



## TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Viihdyttävä yksin ja netissä

Vuosia muodonmuuttajarobotit ovat saaneet kärsiä huonoista lisenssipeleistä. Yllätys olikin melkoinen, kun Cybertronin sota paljastui hyväksi toimintapeliksi.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ High Moon Studios ARVOSANA 8/10



## CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

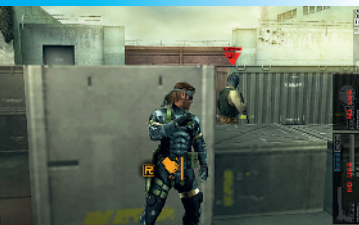
Ensimmäinen hyvä 3D-Castlevania

Riemusta ei hypitty, kun Castlevanian kehitysvastuu lankesi kehoista peleistä tunnetulle Mercury Steamille. Studio kuitenkin pisti parastaan ja yllätti mahtavasti.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Mercury Steam ARVOSANA 8/10

## UUDELLA YLLÄTTÄJÄ 2010

### UUDELLA KANNETTAVA 2010



## METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Loistavaa vakoilua taskukoossa

Hienot grafiikat, taktinen sodankäynti ja eepinen tarinankerronta yleensä yhdistetään lähinnä kotikoneiden peleihin. Peace Walker ei kuitenkaan kannettavien "rajoituksista" piitannut. Runsaiden tehtävien ja hyvän pelimekaniikan ansiosta Snaken parissa viihtyy.

ALUSTA PSP KEHITTÄJÄ Kojima Productions  
ARVOSANA 8/10

### UUDELLA SIDEKICK 2010



## BARRY WHEELER

Alan Waken punatakinen ystävä

Hädässä ystävä tunnetaan. Alanin ystävä ja toimittaja Barry Wheeler säntäsi oitis avuksi, kun pimeyden voimat tekivät tuhojaan Bright Fallsin pikkukaupungissa. Koko olemuksellaan riemastuttava Barry kunnostautui muutenkin kuin vain vitsien heittäjänä; hätäsoihdun ja jouluvaikein varustautunut mies auttoi lyömään pimeyden voimille luun kurkkuun.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Remedy  
ARVOSANA 9/10

### UUDELLA LISÄOSA 2010



## WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Perinpohjaisia mullistuksia

Nykyään jokaista lisäpysykyä ja vaatekeraa kutsutaan "lisäosaksi". Vuoden paras lisäosa onkin helppo valita. Uusia rotuja ja kokonaan mullistettu pelimaailma - WoWin Cataclysm on upea esimerkki, miten vanhaan peliin voidaan puhalttaa täysin uusi hehku.

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Blizzard Entertainment  
ARVOSANA 9/10

### UUDELLA COMEBACK 2010



## DONKEY KONG

Tse, tse - ota banaani

Donkey Kong on Nintendon yksi suurimmista tähdistä. Siksi on outoa, että suosikkigorilla on viime vuosina nähty lähinnä sivuosissa. Donkey Kong Countryn paluuta on odotettu 14 vuotta, mutta odotus kannatti. Mahtava peli ansaitsee helposti vuoden parhaimman comebackin palkinnon. Tervetuloa takaisin, apinamies!

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Retro Studios  
ARVOSANA 8/10

Arviot

0:07.966



Viiden vuoden ja kymmenien miljoonien eurojen ajopeli on viimein valmis

# GRAN TURISMO 5

Alusta PLAYSTATION 3 Kehittäjä POLYPHONY DIGITAL Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 12

Silloin kun Gran Turismo 5 toimii, se toimii fantastisesti. Yksityiskohtaiset maisemat rullaavat ruudulla silkinpehmeästi ja vauhti välittyy auton ohjaksiin pelottavan autenttisenä. Laatu ei vain pysy samalla tasolla halki koko pelin, johon on yritetty äneä kaikki mahdollinen.

Gran Turismo 5:n sydän on GT Life ja erityisesti sen A-Spec-uratila. A-Specissä osallistutaan eri ammattilaistasoille jaettuihin kilpailuihin ja kilpasarjoihin, joissa menestymällä lompakko lihoo ja kokemus karttuu. Samalla päästään ostamaan uusia autoja, viritämään niitä turboin ja kisaputkin sekä edetään ylempiin sarjoihin. Mukana on myös tuttuja lisenssitestejä, joissa opetellaan ajamisen perusasioita haastavissa ajokokeissa.

Ajomalli on realistinen, mutta useiden ajopujien kera pelin saa istumaan hyvin myös peliohjaimelle. Täysiin oikeuksiinsa ajaminen pääsee kuitenkin vain hyvällä rattiohjaimella. Ajaminen on entistä dynamisempää, autojen paino tuntuu ensiluokkaisesti ja pidon rajamaila liikkua koko kori tärisee vakuuttavasti.



## Kilpailuluokkia

Gran Turismo 5 on jättimäinen peli, johon sisältyy enemmän kuin vain perinteisiä vakioautoja. Tuhat autoa kattavan GT-puolen lisäksi peliin on lisensoitu virallisia Nascar-autoja sekä kolme erilaista WRC-rallikesiä. Yksinkertaisempaa kaa-hallua tarjoavat karting-autot. Lisukkeista selvästi parhaat ovat Nascarit, jotka tarjoavat silkkaa vauhdin juhlaa. Ovaaleiden kiertäminen huipputehokkailla kääryillä on jännittävämpää kuin ennakkoon voisi kuvitella.

Siitä huolimatta puhtaasti pelattavuuden osalta Turismo ei enää edusta lajiytyypinsä huippua. Rengasfysiikka ei ole yhtä selvästi artikuloitu kuin Forza Motorsport 3:ssa, minkä vuoksi radan pintaan ei saa yhtä välitöntä tuntumaa.

Turismo kepittää Forzan monipuolisuudessa. Mukana on sadekilpailuja, yöaikaan sijoituvia ajoja ja jopa vuorokaudenaikaa dynaamisesti vaihtavia kestävyyskilpailuja. Asfaltin liissäksi päästään huristelemaan myös soralla ja lumella, ja eri pintojen erot pidossa tuntuvat selvästi. Kaikilla olosuhteilla ja kilpailutyypeillä on oma vivahteensa. Erityisesti pelottavan vauhdikkaat, ratavalleja viistävät Nascar-kokemukset jäivät vahvasti elämään mieleen. Ja vaikka rallitapahtumat itsessään ovat jopa luovattoman huonosti toteutettuja näkymättömine kaiteineen, muutamien mukana olevien WRC-autojen vieminen ronskissa sivuluisussa käy virkistävästä vaihtelusta rata-autoilulle.

Autot näyttävät parhaimmillaan uskomattoman hienoilta, mitä korostavat realistisenolaiset sisätilat, kaunis valaistus ja upeat heijastukset.

Grafiikka on kuitenkin myös yksi pelin kaksija-koisimmista puolista. Suurin osa autoista on mallinnettu vasemmalla kädellä, eikä vanha Civic ole saanut samaa kohtelua kuin tuliterä Ferrari. Monien niin sanottujen kauppakassien

**SUURIN OSA  
AUTOISTA ON  
MALLINNETTU  
VASEMMALLA  
KADELLE**

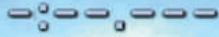
ulkoasu onkin varsin pelkistetty, sillä niistä puuttuvat pellin uurteet ja ovenkavhat, jotka on vain korvattu suttuisilla tekstuureilla. Kaikissa autoissa ei myöskään ole sisäkuvakulmaa.

Laatu heittelee myös radoissa. GT5 sisältää kymmeniä erilaisia ratoja, joihin lukeutuu sekä perinteisiä kilparatoja että keksittyjä lenkkejä. Siinä missä legendaarinen Nordschleife, Tsu-

Total Time

0:07.966

Best Lap



- 1 A.Molina
- 2 J.Livingston
- 3 User 1
- 4 J.Ayala



kuba ja Lontoon katurata tuntuvat riemastuttavan loistavilta, jättävät Laguna Seca, Monza ja osa mielikuvitusradoista toivomisen varaa. Vaikka asfaltin pomput on huomioitu hyvin, ympäristöt ovat heikoimmillaan liian karuja ja kuolleita, aivan kuin PlayStation 2 -peliin suunniteltuja.

Kilpailuissa on onneksi kohtuullisesti tapahtumaa. Radalle mahtuu kerrallaan 16 autoa, ja tekoäly ajaa aktiivisemmin kuin ennen. Parhaimmillaan tekoäly esittää aggressiivisiakin otteita, joiden seurauksena samaan mutkaan voi painaa jopa kolme autoa rinnakkain. Tekoäly osaa lisäksi hyödyntää suurimpia mahdollisia ajolinjoja ja leikata rohkeasti sisäkurvin puolelta, mikä pölläyttää ilmoille komean pölypilven. Se ei siiti aktiivisesti puolusta asemiaan. Puute nousee esiin erityisesti oman kuljettajan yksinkertaiseen käskyttämiseen keskittyvässä B-Spec-tilassa, jossa suojatti laskee takaa tulevat liian helposti edelleen. Tallipäällikön kontrolleihin kaipaasi reilusti lisää syvyyttä ja käskyvaihtoehtoja.

2:m

Petter Hegevall

Erinomainen sekoittuu surkeaan yhteenään, ja juuri sellainen Gran Turismo 5 lopulta on. Se on kaksijakoinen ajopeli, jonka kehitys näyttää olleen vaikeaa. Siihen on yrittetty ahtaa liikaa sisältöä sen sijaan, että olisi keskitytty ydinalueiden hiomiseen täydellisiksi. Ura on kuiva ja grafiikan taso heittelee, mutta vastapainona ovat parannettu ajomalli ja kauniit Premium-tason autot. Se ei vain ole tarpeeksi Forza Motorsport 3:n lyömiseen.

**Loppukaneetti:**  
Selkeä pettymys, vaikkakaan ei huono.

7/10

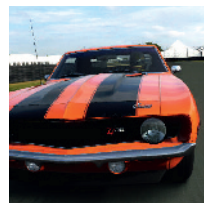
Raskas asennus Gran Turismo 5 vaatii lähemmäs tunnin mittaisen ja seitsemän gigatavua haukkaavan asennuksen, mikäli pelistä haluaa saada kaiken irti. Ilman asennusta valikot vaihtuvat tuskastuttavan hitaasti ja kisoihin pääsy kestää ikuisuuden. Silti edes asennus ei hio latausajokoja riittävästi.



Peliä voi pelata kaksi pelaajaa jaetulla ruudulla tai 16 pelaajaa netissä. Nettikoodi tuntui sujuvalta. Nettipeliä ei ole kuitenkaan integroitu millään tavalla urutilaan, vaan yksinpelin puolelle on tuotu vain puolivillainen yhteisökanava, jonka kautta voi käydä vakoilemassa kavereidensa tekemisissä.

Nettipelin irrallisuus omalta osaltaan kieli siitä, että Polyphony Digital on pudonnut ajan hermolta peliä työstäessään. Studio on yrittänyt lisätä peliin ennennäkemättömän määrän sisältöä aikana, jolloin sisällön tuottaminen on vaativampaa kuin koskaan, samalla yrittäen paikata sarjan peruspuutteita. Yksi tällainen on vauriomallinnus, joka on vihdoon mukana sekä visuaalisella että teknisellä tasolla. Tosin täysiverisenä tämäkin rajoittuu vain hienoimpiin autoihin. Kolaritilanteiden hallinta on kokonaisuutena edelleen yksinkertainen, ja netissä se johtaa helposti radalta tuuppimiisi, kun kaverin perään ajamisella ei ole omaa autoa vaurioittavaa vaikutusta.

Gran Turismo 5 ei ole se suuri messias, jota



### Turhuuksia

Julkaisun alla Sony hehkutti uusia ominaisuuksia, kuten GT Autoa ja Create A Trackiä. GT Auto on vastaus Forzan autojen tuunailulle, mutta erilaisia siipiä ja maalausvaihtoehtoja on todella vähän. Create A Track puolestaan toimii ratageneraattorina, jossa vipuja vääntelemällä peli muodostaa uuden radan. Luovuttaan ei pääse esittelemään ja radat näyttävät tylsiltä. Kaksi ominaisuutta, jotka pesee turhuudessa vain PlayStation Eyen epäkäyttännöllinen headtracking.

siitä odotettiin. Se on kaikkea muuta kuin huono, mutta vuosien odotuksen jälkeen olisin odottanut enemmän. Nyt pienetkin puutteet pistävät silmään, ja niitä GT5:ssä riittää. Käyttöliittymäsuunnittelu on kömpelöä, musiikki on edelleen imelää jazzia, latausajat ovat liian pitkiä ja esiintyyppä ajaessa myös lievää hidastelua. Sisältö on laadultaan epätasaista ja viimeistely ontuu. Toisaalta tekemistä piisaa ja ajaminen on parhaimmillaan niin tyydyttävää, että epätasaisuuden voi katsoa - ainakin osin - läpi sormien.

### Loppukaneetti:

Gran Turismo 5 paljastaa parhaat puolensa ajan kanssa. Joka suuntaan rönkyilevästä kokonaisuudesta korostuu hiljalleen mukaansa tempaava ajoelämys, joka saa pyörittämään suosikki-auton rattia yhä uudelleen ja uudelleen.

Kimmo Pukkila

8/10



**RED DEAD REDEMPTION™**

**UNDEAD  
NIGHTMARE**

**IN STORES NOW**

**UNDEAD TO THE END**

**ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION**

**18**  
www.pegi.info



**PS3**  
PlayStation 3



**XBOX 360** **XBOX LIVE**



©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. The Rockstar Games, R, Red Dead Redemption, and Undead Nightmare marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks property of their respective owners. All rights reserved.

Blizzard polttaa maailmansa rakentaakseen sen uudestaan...

# WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Alusta PC Kehittäjä BLIZZARD Kehittäjä BLIZZARD Julkaisu 7. JOULUKUUTA Pelaajia 1 - 1000 000 Ikäraja 12



Ei ole epäilystäkään, World of Warcraft on mahtava peli. Silti, silloin kun se kehitettiin, ei ollut ketään joka olisi tiennyt kuinka luoda jännittävä ja monipuolinen maailma, joka olisi myös looginen ja pitkällä tähtäimellä harkittu. Tätä alkuperäistä on sitten hiottu jo parillakin laajennuksella.

Nyt kun Blizzard vapauttaa Deathwingin, tuo se mukanaan kauan kaivatun uuden alun. Kiveä halkeaa, tulivuoret purkautuvat, ja tulva-vedet nousevat. Lopputuloksena koko maailma muuttuu, ja tehtäväpuut voidaan järjestellä loogisemmiksi, loppoaikaa karsia, ja koko WoW-elämystä vuolla sulavammaksi. Jokainen alue on nyt kunnolla oma kokemuksensa ja paremmin liitetty laajempaan tarinaan.

Kaiken uudistetun vanhan materiaalin kanssa on helppo unohtaa varsinaiset uutiset: uudet rodut ja alueet. Worgeneilla ja goblinneilla on omat nelituntiset intronsa, jotka ovat

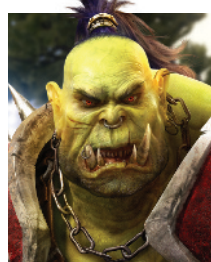
## ERINOMAINEN ROOLIPELI-KOKEMUS VERKOSSA

jo pelejä itsessäänkin. Parempi tarina, enemmän vaihtelua, ja värikäs aloitus uudistettuun peliin nostavat hymyn veteraaninkin kasvoille. Ja vaikka et koskaan aikois näitä rotuja pelatakaan, kannattaa intröt kokea. Kaikkia meitä Dalaranissa vartoneita odottaa viisi uutta aluetta ripoteltuna muinaiseen maailmaan.

Kataklysmiin myötä koko World of Warcraftin tarinankerrontaan on potkaistu uutta vauhtia. Blizzard keskittyy kovasti tarjoamaan sykkähdyttävän yksinpeliin aina maksimitasoihin asti, jossa sitten odottavat 10-25



Parempi tasapainotus Tarpeettoman ankeat Wailing Caverns ja Temple of Atal'Hakkar on karsittu Cataclysmissa, kun taas Dire Maul, Stratholme ja Scholomance on tuotu oikeille tasoilleen alueiltaan.



### 3500 tehtävää

World of Warcraft: Cataclysm:ssä on tuhansia tehtäviä. Blizzardin mukaan tehtävistä (tasot 10-60) yli puolet ovat uusia tai uudistettuja, ja suurta osaa loppuista on säädetty sopimaan paremmin alueeseensa. Monet uusista tehtävistä ovat monipuolisia, ja sisältävät hyvän tarinan, hauskoja kohtauksia, uusia kulkupoleja, sekä muita minipelejä. Mukana on myös monia spontaaneja tehtäviä, jotka ilmestyvät piestyäsi vihollisen tai samoillesasi.

hengen raidit, pelaajiväliset taistelut, ja ehkäpä koko pelin kokeminen uudelleen uudella hahmolla. Materiaalia on niin paljon, että siitä jää suurin osa näkemättä yhdellä "lämpelöillä".

Pelimekaniikassa fokus on tosin siirtynyt hieman kohti alkujuuria. Tärkeintä pelaamisessa on kommunikoida ja käyttää kykyjään mahdollisimman optimaalisesti ympäristön silmälläpitoa unohtamatta. Vaihtelevampien ympäristöjen kanssa ryhmän kokemus paranee entisestään. Olen kymmenien tuntien jälkeen vasta raapaissut Cataclysmiin pintaa, mutta jo nyt se on antanut minulle monia parhaita hetkiä World of Warcraftin parissa.

### \* Loppukaneetti:

Cataclysm on enimmäkseen hyvin muunneltu uusintaversio pitkään tahkotusta pelistä, ja edelleen mahtava roolipelikokemus verkossa.

Mikael Sundberg

9/10

# APACHE: AIR ASSAULT

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



Siiisti! Apache on yllättävän hauska peli, josta löytyy laajoa maastoja sekä hienoja ominaisuuksia.

Tukikohta on hyökkäyksen kohteena. Punaiset merkit HUD:ssa kertovat hyökkääjistä. Tangoja on joka puolella. Lavat pyörivät, saan ilmaa alleni ja keskityn panssaroiuihin ajoneuvoihin, sekä raketinheittimillä varustettuihin sotilaisiin. AH-64 Apache Longbowini vaihtaa raskaisiin aseisiin, ja Hellfire-ohjukset satavat maaliin tulta ja tappuraa. Romanttisemmat armeija-fanaatikot sanoisivat tätä runoudeksi.

Jännittävää tai syvälistä tarinaa ei kannata Apacheen tarttuvien pelaajien odottaa. Sen sijaan tarjolla on armeijajargonilla kuorutettuja tehtävänantoja, jotka koskevat terrorismia tai merirosvoja kuvitteellisilla sota-alueilla. Kookutavan juonen sijasta pelaaja voikin keskittyä siihen millaisina kuolettavina superaseina Boeingin sotahelikoptereja markkinoidaan. Tässä Apache: Air Assault onnistuu sangen hyvin.

Seuraavaksi tuhoon kokonaisen saattueen tusinalla hydra-raketilla, etsin sissejä viidakosta lämpökameralla, ajan takaa terroristeja lumi-huippuisilla vuorilla ja räjäytän vihollisen siltoja sekä rakennuksia. Tehtävät ovat vaihtelevia, hyvin tehtyjä ja taistelut ovat vain harvoin

## VAIHTELEVIA TEHTÄVIÄ JA TYYLIIKKAAT GRAFIIKAT

kyllästyttäviä. Pelin äänimaailma kuulostaa hyvältä ja meno näyttää ruudulla melko realistiselta, koittamatta olla mitään visuaalisesti erinomaista. Kuvan ja tekstuurin laatu kompuroi joskus hieman, ja maailmassa voisi olla enemmän yksityiskohtia, mutta se kultainen kokonaisuus toimii.

Jos olet kyllästynyt hävittäjiin Hawxissa, mutta haluaisit hieman lisää toimintaa yläilmoissa, on tässä peli sinulle.

### \* Loppukaneetti:

Apache on helikopteroitointia, joka sisältää kaiken olennaisen: helikoptereita, siestejä taistelua, sekä hyvin suunniteltuja tehtäviä.

Daniel Steinholtz

7/10

Nintendon suosikkigorillat tahtovat banaaninsa takaisin



# DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Alusta Wii Kehittäjä RETRO STUDIOS Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

Nyt sojottavat niskakarvat kohti kattoa. On tullut aika ottaa ensimmäiset askeleet Donkey Kong Country Returnsissa. Nintendo-perhoset senkuin pörräävät vatsassa, ja jo ennen kuin olen kerännyt ensimmäisen banaanini, olen koukussa.

Minulla ei ollut ainuttakaan tylsää hetkeä vanhan Donkey Kong Countryn parissa. Metroid Primesta tunnettu Retro Studios on nyt luonut jatko-osan, jossa on sitä samaa riemua ja löytämisen iloa kuin aiemmassakin. Missä muussa pelissä voit yhtenä hetkenä potkia rapuja piraattilaivan bonushuoneessa, ja heti toisena ratsastaa sarvikuonolla valta-  
vien kivenlohkareiden lävitse kosteassa viidakossa?

Pelin kenttiä on hauskin tutkia kaverin kanssa co-op -pelimuodossa. Nauroimme kippurassa, kun huomasimme, että tasojen ja taustojen välillä on mahdollista loikkia, ja aiemmin vain taustakoristeiden virkaa toimittaneet näkymät ovat nyt myös pelitilaa.

Kuten vanhassa 16-bitteisessä versiossakin, salaisuuksia kentistä voi edelleen kaivaa esille mielin määrin. Vakaumukselliset keräilijät saavat pelistä irti lukuisia lisätunteja jahdatessaan banaanveja, kolikkoja, palapelinpaloja, sekä kirjaimia joista muodostuu sana KONG. Kaiken tämän löytäminen on apinamaisen vaikeaa, mutta onneksi pelistä löytyy papukaija, jolla on nokkaa salaisuuksille.

Retro on liukastunut vain yhteen banaanin-kuoreen, nimittäin ohjaukseen. Sen huitomiset käyvät nimittäin nopeasti hermoille. Peliä pystyy pelaamaan vaakatasossa pidettävällä Wiimotella tai nunchuckan avustuksella, ja peruspeli sujuu niillä hyvin. Erikoisemmat liikkeet puolestaan vaativat heiluttamaan ohjainta, ja se voi käydä ajoittain sekavaksi ja pitemmän päälle raskaaksi. Tähän olisi tarvittava lisää



Kuninkaallinen kamera. Kamera Donkey Kong Country Returnsissa zoomaa sisään tai ulos tilanteen mukaan ja on onneksi aina looginen ja sulava, aivan kuten alkuperäisessäkin.



## Yhteispeliä

Apuna matkalla on tietysti Diddy Kong, nuorempi kahdesta apinasankarista. Yksinpelissä Diddy auttaa saavuttamaan entistäkin korkeammat kielekkeet ja salaisuudet raketteireppunsa avulla. Yhteistyöpeli-  
muodossa taas kanssapelaaja ottaa pikkuapinan ohjiinsa ja mahdollistaa New Super Mario Bros Wiistä tutut yhteistyön huippuhetket. Jaettu ilo on paras ilo.

hiomista tai kokonaan uutta lähestymistapaa. Heiluttelukin voi nimittäin toimia mallillisesti käytettynä, kuten esimerkiksi Super Mario Galaxyssa.

On silti rohkaisevaa nähdä vanha Kong taas toiminnassa, ja Retro on tuonut kädellisen syväjäästään todella oivallisella tavalla. Jälleen kerran meille on todistettu, että kaksiulotteinen tasohyppely on kaikkea muuta kuin menneen talven lumia. Se on edelleen tuoretta ja tätä päivää.

## \*Loppukaneetti:

Huolimatta pienistä ohjainongelmistaan on Donkey Kongin paluu saumaton ja kaunis peli. Pelin parissa tasohyppelyiden fanit tulevat karjumaan innosta kuin Tarzanit konsanaan.

Jonas Elfving

# 8/10



## CREATE

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA BRIGHT LIGHT Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 3



Nättiä sanoisin. Ulkoasuitaan Create on mukavan selkeä.

Create ei suinkaan ole EA:n vastaus Little Big Planetille. Se on nimittäin varsin suora kun-  
nianosoitus klassiselle The Incredible Machineelle. Molemmissa ideana on luoda sekalaisen tavaran avulla ketjureaktio, joka toteuttaa kenttien mukaan vaihtelevan tehtävän. Yksinkertaisimmillaan se voi olla automaattisesti eteenpäin kulkevan auton saattaminen maaliin. Mukana on myös valittavina vajavajaksi jäävä vapaan rakentelun tila.

Rakenteeltaan Create on perinteisestä puzzle-mekaniikkaa. Eri teemojen mukaan kategorisoiduista kentistä tienataan onnistuneella ratkaisulla kipinöitä, jotka avaavat tien seuraaviin tasoihin. Kipinöitä voi tienata myös sisustussuunnittelijan haalareissa kenttiä koristelemalla. Testatussa Xbox 360 -versiossa häiritsevät epäloogiset kontrollit. Nappien ja tattiin käyttö ei ainakaan allekirjoittaneelle onponnut heti selkäyttimeen, ja eri elementtien pyörittely tuntui kömpelöltä. Wii-versiolla on oma ohjaustapansa, jonka osoittimeen luulisi soveltuvan tällaiseen peliin paremmin. Onnistuneen tapahtumaketjun rakentamista häiritsee myös uppiniskainen kameramies, joka ei halua millään antaa pelaajan häiritä omaa taiteellista visiotaan. Kuvakulmaa saa välillä tosissaan raahata haluamaansa suuntaan, jotta monimut-

## LUOVUUDELLE EI JÄTETÄ TARPEEKSI TILAA

kaisen koneiston pienen virheen bongaaminen onnistuisi.

Create voisi olla hyvä ohjelmalelu, jos se uskaltaisi luottaa pelaajaan enemmän. Vapaa rakentelu ei jätä tilaa innovaatiolle ja hullulle luovuudelle, ja tehtäväkenttien pulmat ovat usein turhan helppoja. Peli kärsii hieman tietynlaisesta persoonattomuudesta. Joka väliin päälättävistä piirroshahmoista voi olla montaa mieltä, mutta Create ehdottomasti tarvitsisi ripauksen persoonallisuutta.

## \*Loppukaneetti:

Lupaava pulmapeli mukavan selkeällä ulkoasulla kärsii kömpelöstä ohjattavuudesta ja pelaajaa aliarvioivasta vaikeustasosta.

Matti Isotalo

# 6/10



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



COMPATIBLE WITH  
**XBOX 360®**  
 XBOX LIVE™ COMMUNICATION



steelseries  
**SPECTRUM 360**  
 GAMING HEADSET

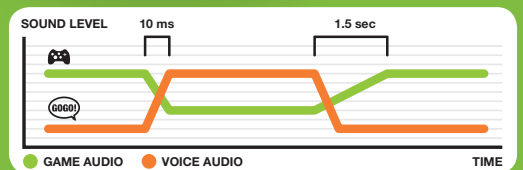


steelseries  
**SPECTRUM 360**  
 GAMING HEADSET



**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



Disney rakastetun pallokorvan eepinen seikkailu

# EPIC MICKEY

Alusta Wii Kehittäjä JUNCTION POINT Julkaisija DISNEY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

Olipa kerran suuri velho, joka loi maailman kaikille vanhoille ja unohdetuille piirroselokuviin hahmoille. Kaikki oli hyvin kunnes Mikki löysi tien velhon työhuoneeseen. Rähmäkämpälän hän kaatoi velhon välineiden päälle täpättiä ja loi vahingossa kauhistuttavan hirvön, joka pakeni unohdettuun maailmaan. Vuosia kului ja Mikki unohti koko jupakan, kunnes eräänä yönä pimeydestä ilmestyi kaamea otus, joka veti Mikin mukanaan vieraaseen maailmaan.

Epic Mickey on luonteeltaan seikkailupeli, jossa on mukana myös perinteistä tasoloikkaa. Pelissä on kuitenkin yksi piirre, joka erottaa sen massasta, ja se on värin käyttäminen. Mikillä ei ole suojanaan perinteisiä aseita, vaan hän kantaa mukanaan taikasivellintä. Sen avulla maailmaan voi luoda uusia asioita maalaamalla, tai vaihtoehtoisesti siveltimen voi kastaa täpättiin, jolloin asioita ja olentoja pystyy pyyhkimään pois olemassaolosta. Tämä tarjoaa kätevästi asetelmat hyvälle ja pahalle. Hyvä Mikki on luova ja rakentava, kun taas paha Mikki hävittää esteet tieltään.

Maalaamisen kaksijakoisuus on mukana myös pelin ongelmien ratkaisussa. Pulmiin on usein olemassa pari erilaista ratkaisua ja ongelmanratkaisun tyyli määrittää pelimaailman asukien suhtautumisen Mikkiin. Asukkaat reagoivat aivan eri tavalla väkivallalla ja täpättiillä ongelmat ratkovan tuhohaiseen kuin kirjaimelliseen taivaanrannanmaalariin.

Pelin maailma on todella mielikuvituksellinen. Sen pohjana ovat olleet Disneyn huvipuistot ja animaatiot, ja erilaisia elementtejä yhdistelemällä on saatu aikaan todella näyttäviä maisemia. Kaikkien paikkojen graafinen tyyli ja musiikki istuvat niihin täydellisesti ja yhdessä ne onnistuvat luomaan todella vaikuttavan tunnelman. Siirtyminen eri paikkojen välillä on toteutettu jännästi, sillä maailmoja yhdistävät toisiinsa valkokankaat, joissa pyörivän vanhan piirretyn kautta Mikki pääsee



Taikasivellin. Velhon työhuoneesta "lainattu" taikasivellin tulee Mikillä tarpeeseen. Taikamaalilla ja tinnerillä Mikillä on työkalut lähes minkä tahansa ongelman ratkaisemiseen.



## Warren Spector

Epic Mickey -pelin takana on mies nimeltä Warren Spector. Mikin seikkailu oli hänen ensimmäinen konsolimainen seikkailu ja tasoloikkapeli. Pelistä oli tosin syytäkin odottaa paljon kun ottaa katsauksen miehen aikaisempiin merkkeihin. Spectorin CV:stä löytyy nimittäin sellaisia pelimaailman merkkiteoksia kuin System Shock, Thief ja Deus Ex. Gamereactorin haastattelussa hän kertoi hypyn täysin erilaiseen pelityyppiin olleen virkistävä ja antoisa kokemus.

kulkemaan paikasta toiseen. Nämä elokuva-pätkät ovat puhdasta sivulta kuvattua tasoloikkaa ja usein niissä kerrataan samalla myös kyseisen piirretyn juoni. Ja koska kyseessä on Mikki, niin tottakai yhtenä piirrettynä nähdään Höyrylaiva Ville.

Jos jostain täytyy antaa huutia, niin se on ajoittain tempuileva kuvakulma. Esimerkiksi huimissa korkeuksissa tasanteelta toiselle hyppiminen on todella hankalaa, jos kuvakulma on suoraan taaksepäin. Suurimman osan ajasta kaikki toimii niin kuin pitääkin, mutta tempuulua esiintyy kuitenkin sen verran usein, että siitä on pakko rokottaa.

### ★ Loppukaneetti:

Epic Mickey on kokonaisuutena arvioiden lähes täydellinen peli. Sen taianomainen ja haikeansurullinen maailma imaisee sisäänsä, eikä peli päästä otteestaan ennen loppua.

Leevi Rantala

# 9/10



# BLOOD DRIVE

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä SIDHE Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18



Ei näin. Blood Drive sekä näyttää ja tuntuu hirveältä. Ja kuten kuvasta näkyy, epäkuolleetkaan eivät pelissä viihdy.

Carnageddon oli aikanaan rautaa. Se ei ehkä pelkkänä pelinä ollut niin loistava, mutta jo shokkiarvonsa ansiosta aikansa klassikkona ja kultilegendana sillä on vahva kaiku. Blood Drive yrittää herätellä nostalgiahirmujen kiinnostusta iskemällä tähän 15 vuoden takaiseen markkinarakoon, mutta tekijäpoppo Sidhen ruuti on pahasti märkää.

Zombit ovat myös tämän hetken kuuma juttu, ainakin jos mitään on pääteltävissä pelijulkaisuista. Tämän kysynnän ymmärrys jaksoi kantaa vielä pelin kansikuvaan asti, mutta pintaa syvemmälle katsottaessa on meno hiljaista. Pelissä, jossa tarkoituksena on ajaa zombien päältä, pitäisi varmaankin olla niitä zombeja, joiden päälle ajaa. Ensimmäisen koeajoni otin checkpoint-pelimuodossa, jolloin tarkoitus oli ajaa tarkastuspisteiden läpi maaliin, ja tällöin epäkuolleiden harvalukuisuus ei vielä häirinyt. Seuraavassa erässä piti kuitenkin voittaa lanaamalla kumoon eniten zombeja. Parhaimmillaan sain kymppin tappoputkia, konepeltiin pultattuja aseita käyttämällä kanssa ehkä tuplasti sen. Sidhen tiimissä ei taidettu pelata Dead Risingia...

## LUULISI ETTÄ ZOMBIPELISSÄ OIKEASTI OLISI ZOMBEJA

Kun näinkin olennainen asia kuin zombien määrä on mokattu, tuntuu huonosta ajettavuudesta, pelimuotojen niukkuudesta ja kenttien vähyydestä (kuusi erilaista) valittaminen sivuseikalta. Nettiäimekään ei innosta, vaikka teoriassa kaikki yksinpelisiltä olisikin monipelattavissa. PS3-ukot voivat sentään lohduttaa tiedolla siitä, että uutta Twisted Metalia paukutetaan pajassa kasaan. Me muut joudumme nakkamaan Blood Driven vaihtoon, sillä ei peliä kestä kokeilla kuin mahdollisimman lyhyen hetken.

### ★ Loppukaneetti:

Umpisurkea toimintakaahailu, joka yrittää rahastaa zombivilityksellä ilman yhtään omaperäistä tai hauskaa ideaa.

Eerik Rahja

# 3/10



Kun helvetti on täynnä, kuolleet valtaavat villin lännen

# RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä ROCKSTAR SAN DIEGO & ROCKSTAR NORTH Julkaisija TAKE TWO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 18

Rockstarin ensimmäinen kunnollinen laajenus läänkkärieepokseen vie vakavamielisen pelin vähemmän rypytysaiseen vaihtoehdollisuuteen. Kalmot kipuavat haudoistaan, elävät pelkäävät aivolihansa puolesta ja luodeista tulee kultaakin kalliimpaa valuuttaa. Lyödään sekaan runsaasti mustaa huumoria, hirveät määrät tekemistä ja kuuden tunnin kampanja, niin päästään tuhtiin pakettiin, joka on ehdottomasti hintansa väärtti.

Undead Nightmare on julkaistu sekä ladattavassa muodossa sekä itsenäisellä levyllään, jossa on mukana myös kaikki aikaisemmin julkaistut moninpelin lisäosat. Painajainen alkaa molemmissa synkässä ja myrskyisässä yöstä, jonka aikana raadot raapivat tiensä takaisin maanpinnalle. Maailma muuttuu hetkessä taisteluksi eloonjäämisestä, jossa mihinkään pelkäävä John Marston ottaa asiakseen pistää kalmanhajuiset kummajaiset takaisin maan poveen.

Jokaisesta pelin kaupungista saa tehtäviä, mutta mikä tärkeintä, yösjän. Taivasalla yöpyminen ei nimittäin onnistu mitenkään helposti raatojen suuren määrän vuoksi. Makuupaikka ansaitaan verellä ja hiellä, kuten napsuttele-malla kyläpahasta piinaavien kalmosten otsikkoihin nikkelinappeja.

Koko lisäosa ratsastaa todella kovilla tuotantoarvoilla. Grafiikka on kerrassaan erinomaista, alkuperäisen pelin ääninäyttelijät pystyvät taas parastaan ja äänimaailma suoras-



Lataus vai oma levy? Undead Nightmare maksaa ladattuna noin kymppin ja ilman Red Dead Redemptionin päätarinaa itsenäisenä levyinä noin 30 euroa.

## Epäkuolletta menoa moninpelissä

Undead Nightmaren levyllä on mukana kampanjan lisäksi molemmat alkuperäisen pelin moninpelin lisäosat: Liars and Cheats ja Legends and Killers -paketit. Epäkuolleita pääsee lahtamaan myös moninpelissä kahdeksalla uudella hahmolla parissa uudessa pelimuodossa. Harmittavasti Undead Nightmaren vinkeitä aseita tai ratsuja ei pääse moninpelissä käyttämään.

taan kukoistaa kaikesta kivasta. Rockstarille tyypillisesti Undead Nightmarea ryyditetään itsetarkoituksellisella päheilyllä. Marstonin uusiin aseisiin kuuluu muun muassa pyhää vettä sekä piilukko, jonka mörssärimäinen latinki valmistetaan raadonosista. Tussarin pamahtaessa kaikki edessä oleva muuttuu pilveksi punaista usvaa – efekti on aina yhtä siisti, ja etenkin ahtaissa käytävissä raatokasan muuttuessa kokkipihveliksi ei voi kuin hykerrellä sairaalloisesta riemusta.

Pelissä on myös ihan järjetön määrä todella vinksahtanutta huumoria. Emopelissä kaikkia "ilahduttanut" raadonrakastaja Seth löytyy pelaamassa korttia haudasta kaivautuneen zombikaverinsa kanssa, vähemmän yllättävin seurauksin. Maastossa temmeltää Neljän ratsu-

miehen kaakit. Kyllä, Marston voi ottaa ja kesyttää itse Kuoleman hevosen, jonka kavioiden kosketus saa zombiet leimahtamaan liekkeihin. Jos paholaisen oma poni sattuu karkaamaan ja kaipaa mätänevällä lihalla ratsastamista, aina voi lahdata oman kaakkinsa ja kutsua sen zombina takaisin.

**UNDEAD NIGHTMARE ON PARHAITA LISÄPAKETTEJA KOSKAAN**

Undead Nightmare on helposti parhaita millekään pelille ikinä tehtyjä lisäpaketteja. Siinä on totta kai omat, useimmiten emopelistä tutut ongelmansa esimerkiksi Marstonin ohjaitavuudessa, mutta kokonaisuus on niin taaki setti tiukkaa tyyliä ja toimintaa, että tällaiseen ei moni pelifirma pysty. Upeaa, Rockstar. Upeaa.

### \*Loppukaneetti:

Kerrassaan mahtava lisäosa epäkuolleiden kanssa villissä lännessä.

Jori Virtanen

**10/10**

Liikettä niveliin EA:n kuntoilupelin tahdissa

# EA SPORTS ACTIVE 2.0

Alusta PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 3



Kuntoilupelit ovat olleet Kinectin julkaisukatalogin parhaimmistoa, ja Wiillä koko perhettä jumpannut EA Sports Active saapuu kakkosan myötä Xboxille sykemittarin kera. EA Sports Activen toinen osa mainostaa itseään joka kodin henkilökohtaiseksi kuntovalmentajaksi, mutta saako kotimaista kieltä taitamaton koutsi sohvaperunat liikkeelle?

Activen ydin on sen yhdeksänviikkoisessa ja kolmevaiheisessa treeniohjelmassa. Ohjelman startatessa räätälöidään sopiva harjoitus-aikataulu taukopäiviin. Tavoitteena on rehkii neljän päivän viikossa, ja harjoituksen kovuuden voi valita kolmelta intensiivisyysastolta. Kesymmällä tasolla tehdään kaikki samat liikkeet kuin vaativimmallakin, mutta toistojen määrä pienenee. Oletusarvotaan kevyin päivätreeni kestää reilu puolisen tuntia ja rankin lähemmäs tunnin, joskin suoritettavia harjoitteita voi vapaasti klikata päälle tai pois oman fiiliksen mukaan ennen leikkiin ryhtymistä.

Päiväkohtaisen treenin ohella voi suorittaa vapaasti haluamia harjoituksia, joita löytyy pitkä lista. Valmiita harjoituspaketteja on riittämiin, minkä lisäksi voi valita tiettyyn lihasryhmään kohdistuvan paketin. Oman hikijumpan voi kasata yhdestä tai useammasta eri suoritteesta, joskin toistojen määrää ei harmittavasti voi valita vapaasti. Jos siis haluaisi tehdä nelisenkymmentä punnerrusta kerralla, on valittava monta erillistä Push Ups -harjoitetta pötköön. Viiden sekunnin mittainen latausruudun tuijottelu ei vielä häiritse liiemmin, mutta jokaisen liikesarjan välissä seisomaan nouseminen Kinect-sensorin tunnistettavaksi tuntuu tarpeettomalta.

Mukavasti motivoivien saavutusten ohella itseään voi kannustaa asettamalla treenaimiselle tavoitteita. Peli seuraa niin poltettujen kalorien, suoritettujen harjoitteiden kuin jumppaamisen käytetyn ajan määrää, ja tavoitteet voi asettaa niin päivä kuin kuukausikohtaisiksi



Kaikkille konsoleille. Active 2.0 löytyy kaikille konsoleille. PS3:lla Move ja Wiillä mote ovat käytössä ja mukana tulee myös kuntoilukuminauha, jonka avulla treeniä voi tehostaa.



## Sykkii, sykkii!

Active 2:n kovin vältti on pakettiin kuuluva sykemittari – ensimmäistä kertaa kuntoilupelin historiassa. Tosin tämä pulssilaskuri ei toimi itsenäisesti, sillä rannepainosta puuttuu kokonaan näyttö. Käyttö on toki varsin vaivatonta ja tulokset ainakin oikeasuuntaisia. Mittaria käyttämällä syke näkyy koko ajan ruudulla, minkä lisäksi harjoituksen jälkeen voi tarkkailla erilaisia graafeja ja tilastotietoa. Positiivista on myös se, että makkula ei ole pakollinen, vaan rehkii sopii ilmeikkään.

näillä kolmella mittapuulla. Hikoilua voi tehostaa käyttämällä käsipainoja ja treenaaminen pysyy mielekkäänä myös kovempikuntoisille atleeteille.

EA Sports Active 2 on pätevä sekä kuntoilupakettina että Kinect-pelinä. Liikkeen tunnistus joutuu koetukselle erilaisissa minipeleissä, kuten polttopallo- ja futisveskasimulaatioissa, mutta ohjaustuntuma pysyy tarkkana kovemmassakin vauhdissa. Ongelmakohtia ovat lokalisaation puute ja ennen pitkää itseään toistavat harjoitteet, mutta mikäli nämä asiat eivät hetkauta, on Active 2:n parissa mukava sulatella joulukinkkua välipäivinä ja jumpata ihan loppiaisien jälkeenkin.

### ★ Loppukaneetti:

Active 2.0 on monipuolinen kuntoilupeli kaikille kotikonsoleille. Vajaan sadan euron hinta saattaa silti olla liian kova pala nieltäväksi, vaikka sykemittari paketista löytyykin.

Erik Rahja

# 7/10

# FLINGSMASH

Alusta Wii Kehittäjä ARTOON Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-2 Ikäraja 3



Kaksin kivempää? Kahden pelaajan peli on täysin sama, mutta vain puolet helpompaa.

Flingsmash vaikuttaa alkuun lupaavalta: kohtuullisilla grafiikoilla varustetussa Breakout-variantissa pelaaja huijaa Wii-ohjaimella tennis-palloa muistuttavaa hahmoa. Huitelun tuloksena sinkoileva pallukka hajottaa eteensä osuvia palikoita. Ruutu rullaa automaattisesti eteenpäin pakottaen pelaajan toimimaan nopeassa tahdissa. Mukana tulevan uuden Wii-ohjaimen sisäänrakennettu Motion Plus -teknologia takaa hyvän vasteajan pelaajan liikkeille ja ohjaaminen tuntuu siinä mielessä vaivattomalta.

Tuotantoprosessissa on kuitenkin menneet jotain pieleen, sillä varsinainen pelisuunnittelu on jäänyt pahasti puolitiehen. Pelin persoonallisuus ja mielikuvitukseittomat pähähdähdöt, "ihan hauska" pelimekaniikka ja toimiva ohjaus jäävät huonoudessaan tai hyvydessään toissijaiseksi, kun pelaaja huomaa muutaman kentän jälkeen pelaavansa tylsää videota. Pelin perusidea voisi ehkä toimia, mutta kenttäsuunnittelussa on unohtettu tärkein se kaikkein tärkein: hauskuus.

## KENTTÄ-SUUNNITTELUSSA ON UNOHDettu SE TÄRKEIN: HAUSKUUS

Kentän läpäämisestä tulee ainoastaan tärkeää siksi, että siihen ei halua enää ikinä palata. Vaihtui sitten kulkusuunta ylöspäin tai pallot hieman raskaampiin, kentät tuntuvat samalta sattumanvaraiselta ja haasteettomalta latteudelta. Pelissä on oikeastaan vain kaksi hyvää asiaa: kentän päättymisen ja animoitu graafi, joka näyttää, miten pistemäärän kasvu tapahtui kentän aikana. Kokonaispaketista löytyy myös kolmas hyvä puoli: mukana tuleva Wii Remote Plus.

Flingsmashia voi pelata kahdestaan, mutta kahden pallon toisiinsa sinkoilu pystyy ainoastaan lisäämään sattumanvaraisen huitelun tunnetta. Kahdestaan pelatessa edessä on täsmälleen samat kentät, mutta peli on kahden pallon takia aina vaan helpompi. Yhteispeli on silti hauskeempaa kuin yksin Flingsmashin kanssa vietetty aika.

### ★ Loppukaneetti:

Flingsmash on tylsä peli, jonka mukana tulee kiva kapula.

Annakaisa Kultima

# 4/10

# GET READY FOR A WHOLE NEW WAR

AVAILABLE DECEMBER 21<sup>ST</sup>

# BATTLEFIELD

## BAD COMPANY 2

# VIETNAM



DICE's award-winning shooter Battlefield: Bad Company™ 2 makes the journey back to the 60's and the infamous Vietnam War in this multiplayer expansion\*. Introducing the game-changing flame-thrower on five brand new maps.

\*Requires Battlefield: Bad Company 2 to play.

[www.battlefield.com](http://www.battlefield.com)

**16**  
www.pegi.info

PC



PS3  
PlayStation 3

XBOX 360

XBOX LIVE

DICE

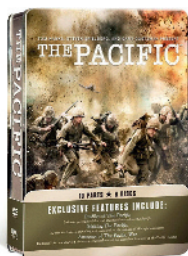


© 2010 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. All other logos and trademarks are the property of their respective owners. "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc.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



# The Pacific

Tom Hanks ja Steven Spielberg ulottavat sotatoimet Tyynelle valtamerelle



Näyttelijät **Joseph Mazzello, James Badge Dale, Jon Seda, Ben Chisholm, Chris Milligan**  
Julkaisija WARNER  
Ohjaus JEREMY PODESWA, TIMOTHY VAN PATTEN, DAVID NUTTER  
Lajityyppi SOTA/DRAAMA  
Julkaisu JULKKAISTU

VAJAAT KYMMENEN VUOTTA sitten supertähdet Steven Spielberg ja Tom Hanks löivät viisaat päänsä yhteen ja seurauksena oli HBO:n suurin menestyssarja, Taistelutoverit (Band of Brothers). Suuren rahan televisiosarja seurasi toisessa maailman sodassa Easy-laskuvarjokompanian etenemistä Euroopassa. Nyt kaksikko on palannut kertaamaan tapahtumia Tyynellä valtamerellä taisteluissa Yhdysvaltojen ja Japanin välillä. Pääosissa ovat maihinnousujoukot, joiden kiittämättömänä tehtävänä oli astua ensimmäisenä saarille, joita puolustivat kuolemaan asti taistelleet japanilaiset.

Taistelutoverit kuvasi yhtä tiukasti yhteen hit-sautunutta ryhmää, kun taas The Pacific keskittyy kolmeen yksilöön ja näiden edesottamuksiin. Taistelutoverit oli iskostunut selkärangan ja uusi kerrontatapa hämmensi pahasti muutaman ensimmäisen jakson aikana. Pian joutui tajuamaan, että The Pacificissä on kyse hieman erilaisesta sarjasta. Sarja keskittyy enemmän sotilaiden sielunmaisemaan, mutta on muuten tismalleen yhtä armottoman realistinen ja liikaisen väkivaltainen kuin edeltäjänsä.

Sodan kuvaus ei ole koskaan ollut yhtä kaudista katseltavaa puhtaasti visuaaliselta näkökulmalta. The Pacific tosin tunkee mukaan myös aivan liikaa siviilimaailman tapahtumia. Katsoessa tulee helposti kärsimättömäksi tapahtumien hypyissä jatkuvasti kotirintamalle hitaasiin dialogeihin. Sotilaiden toivottomuuden kuvaus on kuitenkin onnistunut erinomaisesti. Sota on sitä hikistä ja ruudinkatkuista helvettiä, ja se näkyy jatkuvasti sotilaiden kasvoilta uskottavasti.

Sarjan näyttelijät hoitavat siis urakkansa kiitettävästi, vaikka sivuhahmoissa näkyy välillä tarpeettoman stereotyyppisiä pösilöitä. The Pacific on hyvä sarja, mutta hukattu potentiaali harmittaa. Ne todelliset huippujaksot puuttuvat ja mukaan on eksynyt täysin aneemisia ja päämäärättömiä jaksosia. Sekä Blu-rayn ja DVD:n toiston laatu sentään on loistavaa tasoa ja extrat ovat ehdottomasti katsomisen arvoisia. Kupruistaan huolimatta The Pacific on sotaelokuvista ja sarjoista pitävälle alkutalven pakkohankinta.

/Arttu Rajala

7/10



## Tyynenmeren toverit

The Pacificin keskiössä ovat kolme miestä, Eugene Sledge, Robert Leckie ja John Basilone. He kokivat Tyynen valtameren veriset taistelut, mutta selvisivät niistä kuitenkin hengissä kotiin. Sarjan käsikirjoituksesta vastaavat Bruce McKenna, Robert Schenkkan ja Graham Yost perustuen Sledgen kirjoittamiin kirjoihin With the Old Breed: At Peleliu ja Okinawa sekä Leckien teokseen Helmet for My Pillow. Alun perin The Pacificin oli määrä maksaa 100 miljoonaa dollaria, mutta massiiviset erikoistehosteet ja lavasteet saivat budjetin räjähtämään käsiin. Sarjan loppuhinnan arvioidaan nousseen yli tuplasti alkuperäisen summan.



## Repo Men

Ohjaus MIGUEL SAPOCHNIK Genre SCI-FI/TOIMINTA Julkaisija UNIVERSAL

JUDE LAW JA FOREST WHITAKER esittävät tässä komeassa mutta umpityhmässä toimintaelokuvassa tulevaisuuden perintämiehiä, jotka perivät takaisin keinoelimiä suoraan velallisten kehoista. Moraali ei herroja haittaa, ennen kuin Remy (Law) joutuukin altavastajaan asemaan. Vaikka tässä olisi potentiaalia niin toiminnalle kuin pohdiskelullekin, on se enimmäkseen tuhlattu.

Ulkoasultaan Repo Men on kieltämättä sangen onnistunut, ja sen kaupunkimaisemat muistuttavat Blade Runnerista ja Minority Reportista. Ikävä kyllä repliikit ovat kuluneita, juoni täynnä reikiä, ja Remyn suhteet sekä moraalisen kehityskaaren tynkä ovat kaiken uskottavuuden ulkopuolella. Korvaukseksi luvassa on ronskia goreaa. Elinten takaisin perintä on sotkuista toimintaa, ja Repo Men sisältää kieltämättä sangen herkullisia pätkiä, joissa sukeltaan kirjaimellisesti pintaa syvemmälle. Valitettavasti nämä hetket on sijoitettu kehikkoon, joka ei riitä niitä kannattelemaan.

/Mika Sorvari

4/10



## Ca\$h

Ohjaus STEPHEN MILBURN ANDERSON Genre RIKOS/JÄNNITYS Julkaisija UNIVERSAL

LUULISI KAIKKIEN TIETÄVÄN ettei ilmaista lounasta ole, saati sitten matkalaukullista rahaa. Oppi ei ole mennyt perille Sam Phenlanille. Hän (Chris Hemsworth, tuleva Thor) saa sattumalta käsiinsä pieleen menneen pankkiryöstön saaliin. Phenlanit uskovat onnensa kääntyneen kertaheitolla ja päättävät pitää rahat. Takaisinmaksun aika koittaa kun Sean Beanin esittämä urarikollinen Pyke Kubic saapuu Englannista perimään rahoja takaisin.

Cash on mukava jännityselokuva, joka etenkin alussa tuudittaa katsojan valheelliseen turvallisuuden tunteeseen ja jopa paikoitellen saa hymyilemään. Sean Beanin Kubic on säyseä ja asiallisesti käyttäytyvä saaliinmetsästäjä, jonka ulkokuoren alla vaanii neuroottinen ja pelottava tappaja. Sean Bean on ehdottomasti elokuvan tähti ja hoitaa roolinsa hienosti. Vaikka leffa on flopannut pahasti jenkeissä, niin ei Cash huono ole. Elokuvan ongelma on tietynlainen tasapaksuus ja yllätyksettömyys, eikä raina nouse esille massasta. Viihdyttävää jännitystä etsiville Cash on silti vuokratrahojen arvoinen katselukokemus.

/ Arttu Rajala

6/10



Dream on! Unimaailmassa painovoima heittää häränpyllyä.

## Inception

Pääosissa LEONARDO DICAPRIO, JOSEPH GORDON-LEVITT, ELLEN PAGE Ohjaus CHRISTOPHER NOLAN Genre SCI-FI/TOIMINTA Julkaisija WARNER BROS

LEONARDO DICAPRIO on ollut tänä vuonna kummallisten elokuvien mies. Shutter Island ja Inception muodostavat oivallisen temaattisen kaksikon, joskin siinä missä Scorsesen saarimysteeri oli trilleri, on Nolanin Inception enemmänkin sci-fi-henkinen James Bond -elokuva, jossa toimintaa ryyditetään sangen vaihtelevilla todellisuuden tasoilla.

Tällä kertaa DiCaprio on Dom Cobb, teollisuusvakoilija joka hakee vastauksensa pintaa syvemmältä. Armeijan kehittämien laitteiden avulla hän pystyy sukeltamaan kohteensa uniin ja varastamaan tämän salaisuudet tätä kautta. Kun menneisyytensä riivama Dom palkataan tekemään mahdoton ja istuttamaan uusi ajatus kohteen päähän, vain lupaus syntien anteeksiannosta ja paluusta perheen luokse on riittävä palkkio ajamaan häntä eteenpäin.

Nolanilla on ohjaajana ollut kahdenlaisia elokuvia: mysteerejä ja toimintaspektaakkeleita. Inception tuo nämä kaksi haaraa yhteen voittoisin tuloksin. Mukana on edelleen sitä Nolania joka aikanaan kirjoitti ja ohjasi mieliä vääntäneen Mementon, mutta etualalla on ehdottomasti tuoreet Batman-elokuvat ohjannut Nolan, joka ymmärtää suurten toimintakohtausten päälle. Vaikka Inception

seikkaaleekin yhtäaikaaisesti usealla valveillaolon tasolla, ei se ole monimutkainen, eikä vaikea seurattava, amerikkalaisen median väitteistä huolimatta.

Inceptionia pitäisikin lähestyä ajattelevan katsojan toimintaelokuvana. Sitä ei ole tarkoitus nyppiä ja analysoida, vaan sen takaa-ajojen, ammuskelujen ja painottomien nyrkkimatsien pitää antaa viedä mennessään. Efektit on toteutettu todellisella pieteetillä, ja Blu-ray-julkaisu tuo ne esille tavalla joka tiristää kyöneleen silmäkulmaan. Myöskään pelkkään CGI:hin ei olla sorruttu, mistä kiitokset ohjaajalle. DiCaprio ei ole aivan Shutter Islandin tasolla näyttelijäntyössään, muttei jää tästä kauaksi. Muu näyttelijäjoukko pysyy tämän tahdissa, tai ei ainakaan pidättele kokonaisuutta. Michael Cainen osuus jää tosin ikävän marginaaliseksi, koska tätä on aina ilo nähdä näyttelemässä vielä vanhoilla päivillään.

Vaikka, kuten sanottua, Blu-ray onkin siunaus tälle elokuvulle, on julkaisuun ehtinyt lähinnä efekteihin keskittyviä ekstroja, mikä on tässä tapauksessa lievä pettymys.

/Mika sorvari

9/10

Elokuva-  
teattereissa  
3.12. alkaen

## Kuukauden kotimainen leffaensi-ilta



### Rare Exports

Pääosissa Jorma Tommila, Onni Tommila, Tommi Korpela & Rauno Juvonen Ohjaus JALMARI HELANDER Genre SEIKKAILU/KOMEDIA Julkaisija FS FILM

JALMARI HELANDER näyttää ensimmäisellä täyspitkällä ohjauksellaan kotimaisen elokuvan konkareille mallia miten hommat hoidetaan. Tuloksena on rytinällä vuoden paras suomalainen elokuva. Helander on ottanut täyskourallisen äijäenergiaa, suomalaista perinnetarua sekä vinksahtanutta huumoria ja käärinyt sen sellaiseen audiovisuaaliseen lahjapakettiin, että joulua kammoksuvallokin nousee hymy huulille.

Rare Exports raottaa verhoa siitä oikeasta ja alkuperäisestä joulupukista. Eikä kyse ole nykyajan umpikau-pallisesta ja hyväntahtoista punai-

sesta möhömahasta. Elokuva ammentaa vanhoista perimätarinoista, joissa lapsilla on hyvä syy pelätä pukin tuloa. Pahojen lasten kohtalona kun ei ole vain lahjoitta jääminen vaan suoraan pukin pataan joutuminen.

Rare Exports on loistava sekoitus kauhua, seikkailua ja mustaa komediaa. Mikään kokoperheen elokuva ei ole kyseessä, sillä jännitys tuntuu selkäpiissä. Elokuvan musta huumori osuu maaliinsa ja kamppailu joulun karuja totuusia vastaan saa välillä suorastaan repeämään naurusta.

/Arttu Rajala

8/10



## KUUKAUDEN PELI

## Dead Nation

PS3 / 10 euroa

Helsinkiläisen Housemarquen **Dead Nation** herättää heti miellelyhtymiä. **Alien Swarm** on varmasti monien huulilla, mutta hektiseksi käyvä meininki muistuttaa muuten elävästi **Left 4 Deadista**.

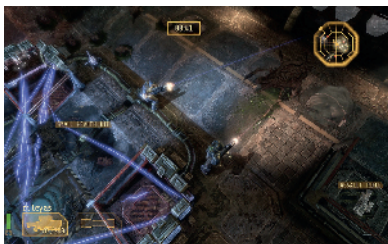
Peli antaa yhdelle tai kahdelle eloonjääjälle tilaisuuden taistella rinnan olemassaolostaan elävien kuolleiden valtaamassa maailmassa. Matkaa kohti uutta turvaa kuvataan jyrkästä ylviivistosta, ja kentät pursuavat rakkaudella tehtyjä yksityiskohtia, joista päättyä tosin näkemään kovin

vähän, koska taskulamppu osoittaa kerrallaan vain yhteen suuntaan, ja zombia saattaa tulla miltei mistä tahansa.

Kentät ovat monipuolisia ja sisältävät useita reittejä päätepiteeseen. Niissä kannattaakin pyöriä parempien resurssien toivossa. Rakennukset toistuvat harvoin, kaikkialla lojuu runsaasti ryjää, ja zombeja riittää jokaiseen makuun. Peli sisältää oivaltavan metatason, jossa maat kilpailevat keskenään pelaajien aikaansaannoksiin pohjautuvissa puhdistusluvuissa.

Kaiken kaikkiaan **Dead Nation** on todella tiheätunnelmainen toimintakokemus, jota vaivaa oikeastaan vain sen yksityiskohtien runsaus. Näkyviin on koitettu mahduttaa niin kovasti kaikkea, että vielä keskikokoisellakin ruudulla yksityiskohtia on hieman hankala saada selvää. Suuremmat televisiot ja etenkin videtykki kankaineen saattavat korjata tämän ongelman.

**/Mika Sorvari**  
8/10



### Alien Breed 3: Descent

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

**Alien Breed 3** ei yritä keksiä pyörää uudestaan. Juoni on apinoitu suoraan sci-fi-kauhun klassikoista, mutta sen kerronta ja dialogi ontuu paremman kerran. Pääasia on onneksi se avaruusöstiäisten räiskintä. Harmin paikka vaan että kömpelö ohjaus suolaa peli-ilosta suuren osan ja etenkin kameran kääntely on erittäin vaivalloista. **Alien Breed 3: Descentin** parhaisiin puoliin kuuluu toimiva moninpeli. Avaruusörkkien läskinahkojen puhkominen on kaksinpelinä merkittävästi mukavampaa kuin yksin jauhettuna, mutta ei se silti nosta kokemusta kuin hädintuskin keskitason tuntumaan.

**/Jori Virtanen**  
4/10

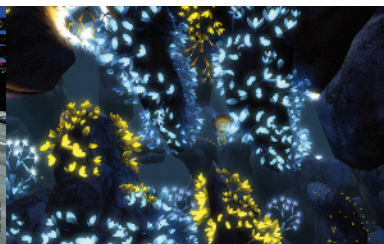


### Crazy Taxi

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

**Crazy Taxin** latausversio on käytännössä sama peli kuin edellisellä konsolisukupolvella julkaistut käännökset. Niinpä perinteisen kolikkopelimuodon ohella tarjolla on myös kaksi vaihtoehtoista pelimuotoa. Siitä huolimatta sisältö on nopeasti nähty. Pelaaminen itsessään on yhtä hupaisaa touhua kuin aina ennenkin. Asiakkaalta toiselle mennään vauhdilla ja liikennesäännöistä välittämättä, renkaat mutkissa ulvoen. Konsepti toimii edelleen loistavasti, vaikka latausversio ei olekaan saanut mitään uutta kylkeensä. Niinpä **Crazy Taxi** on jokaiselle vauhdinnälkäiselle kilpasankarille kannattava ostos.

**/Tero Kerttula**  
7/10



### The Undergarden

Xbox 360, PS3, PC / 800 MS-pistettä, n. 10 euroa

**The Undergarden** on lumova fantasia-seikkailu yhdistettynä kevyeen engelmanratkontaan. Pelin vedenalaisessa luolastomaailma suorastaan kukkii, kukoistaa, kimaltelee ja kumajaa värejä ja musiikkia. Peli tarjoaa pääasiassa rentouttavaa seikkailua, sillä kovin kummoista haastetta ei ole tarjolla. Peli on myös varsin lyhyt. Silti alistarhan vilpittön iloisuus ja viaton toteutus ovat ehdottomasti kokemisen arvoisia. Sen värikkään herkkä audiovisuaalinen toteutus ja rauhanomainen lapsekkuus ovat tervetullutta virkistävää vaihtelua tosikkoräiskimiselle tai toimintatuhoilulle.

**/Jori Virtanen**  
6/10

## DLC

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

### Rock Band 3

Rokkibändiltä ei soitettava hevni lopu. **RB:n** latauskaupassa on tarjolla yli 2000 kappaletta ja mikä parasta nyt myös Pro-pelimuodolle eli uudelle 102 napin kitarahjaimelle ja kosketinsoittimille on alkanut ilmestyä lisää ladattavaa. Uutta soitettavaa tarjoaa muun muassa John Lennoin **Imagine** -soololevy, **The Bee Geessin** parhaat sekä **Bon Jovin** biisien Pro-versiot.

2e / 160 MS-pistettä per kappale

### Fallout: New Vegas Dead Money

Uuden Vegasin ensimmäinen lisäosa ilmestyy 21. joulukuuta vain Xbox 360:lle ja varmistaa, että tekemistä löytyy jos joulumenot alkavat pänniä. **Dead Money** heittää pelaajan vangitun joutomaiden miehen rooliin, jossa kolmen muun onnettoman kanssa joudutaan etsimään Sierra Madre Casinon legendaarista aarretta. Luvassa on uusia maisemia, vihollisia sekä valintoja.

800 MS-pistettä (n. 10 euroa)



### Trials HD: Big Thrills

Erinomainen kotimainen moottoripyöräpeli **Trials HD** sai joulukuun alussa jälleen lisää pelattavaa. Erikoisuutena paketissa mukana on 10 fanien itse tekemää rataa, jotka valittiin peräti 3000 kilpatyön joukosta. Yhteensä mukana on 40 rataa, uusia turnajaispelimuotoja sekä tietysti saavutuksia.

400 MS-pistettä (n. 5 euroa)

### R.U.S.E.: The Manhattan Project Pack

Vuoden mielenkiintoisimpiin strategiapelieihin lukeutuva **R.U.S.E.** saa joulukuun aikana ilmaista lisäsisältöä niin Xbox Liven, PlayStation Networkin kuin PC:n Steamien välityksellä. Ydinsotapaketti sisältää muun muassa kolme uutta moninpelikatetta sekä kaksi uutta moninpelimuotoa.

Ilmainen

Kilpailu

www.gamereactor.fi  
Paljon lisää kilpailuja ja palkintoja ympäri vuoden.

# Pelaa Sony-soundilla

Tartu mahdollisuuden ja voita **surround-kuulokkeet** sekä makea kaiutinpaketti Sonyltä.



## Kuulokkeet 7.1 + toimintapeli

**Sony DR-GA200 Surround Sound 7.1 Medal of Honor (PC)**

40 mm elementti, sisäänrakennettu volyyymi/mikrofoni/tasaus-säädin, 2,5 m johto ja paljon muuta. Tarjoaa ensiluokkaisen äänen, ja sijoittaa pelaajan varmasti toiminnan keskipisteeseen.

Uuden uutta sotatoimintaa Electronic Artsilta.

## Voimakkaat pöytäkauititimet

**Sony SRS-DB500 2.1 Gaming Speakers**

Pöytätietokoneen 2.1-kanavainen kaiutinjärjestelmä (300 W) tuottaa korkealaatuisen äänimaailman elokuville, musiikille ja peleille. Täysipainoinen digitaalinen S-Master-vahvistin saa aikaan rikkaan ja monivivahtaisen äänialan, joka on uskollinen lähdemateriaalille.

### Vastaa oikein kysymyksiin

Mikä pelifirma on New Vegasin takana?

Obsidian  Obsolete  Obscene

Minkä arvosanan Fallout: New Vegas sai?

9/10  8/10  6/10

Milloin julkaistiin ensimmäinen Fallout-peli?

1997  1999  2004

### Motivaatio:

Kuivale enintään 15:lla sanalla miksi sinun pitäisi voittaa Sonyn makeat palkinnot.

.....  
.....  
.....  
.....

### Vastausohjeet:

Gamereactorin Sony-kisaan ja muihin kilpailuihin osallistutaan verkko-osoitteessa

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

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

Gamereactor varaa oikeuden muutoksiin.



Criterion Games

# VAROITUS

---

# NOPEA EI TARVITSE YSTÄVIÄ

---

Ystävyysuhteet vaarassa pelattaessa tätä peliä. **NEED FOR SPEED™ AUTOLOG** mahdollistaa kiihkeän kilpailun ystävien kanssa tarkan tulos- ja statsidokumentaation kautta. Kovia matseja. Rankkaa sadattelua. Kateutta ja närää. **Electronic Arts™** ja **Need for Speed** eivät ota mitään vastuuta rikkoontuneista ystävyysuhteista, perheistä tai seurustelusuhteista.

## NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

### 18. MARRASKUUTA 2010

Mene [hotpursuit.needforspeed.com](http://hotpursuit.needforspeed.com)  
lukeaksesi miten nopeasti ystävästä  
tulee vihollisia

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Trademarks and other rights under license from Aston Martin Lagonda Limited. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner and/or exclusive licensee Bugatti International S.A. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini Arti/Marca S.p.A., Italy. The McLaren name and logo are trademarks of the McLaren group of companies. The Mercedes-Benz name and three pointed star device are registered trademarks of Daimler AG, "Mercedes" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Pagani, Zonda, Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. Porsche, the Porsche crest, 911, Carrera, Targa, Boxster and Panamera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.



Jump in.